



# Deutscher Hap-Ki-Do Bund e.V.



Alle Hapkido Vereine Deutschlands

**14. Juni 2010**

Sehr geehrte Hapkidoin,

hiermit lade ich Sie und Ihre Hapkido Sportler recht herzlich zur diesjährigen Deutschen Hapkido Meisterschaft am 09.10.2010 in Görlitz ein.

Der Deutsche Hapkido Bund würde sich auch in diesem Jahr wieder über ein reges und vielfältiges Teilnehmerfeld aus den verschiedenen Hapkidobereichen Deutschlands freuen.

mit freundlichen Grüßen

---

Guido Böse  
DHB Präsident

**Deutscher Hapkido Bund e.V.**  
**Hapkido DM 2010**

- VERANSTALTER:** Deutscher Hapkido Bund e.V.
- AUSRICHTER:** NSAC Görlitz e.V.
- TERMIN:** Samstag, den 09.10.2010
- ORT/HALLE:** Jahnsporthalle, Kummerau 6, 02828 Görlitz
- REGISTRATION:** Freitagabend: 18:00 Uhr bis 20:00 Uhr  
Sonntagmorgen: 08:30 Uhr bis 09:30 Uhr  
Vorankmeldungen können jederzeit vor dem Wettkampf registriert werden.
- TEILNEHMER:** offen für alle Hapkido Stile und Verbände  
(Nachweis durch Stempel oder Kopie des Passes)
- ANMELDESCHLUSS:** 9.30 Uhr
- BEGINN:** Einmarsch 10:00 Uhr, Kampfbeginn 10:30 Uhr
- ANMELDUNG:** Anmeldung nur schriftlich, per Fax oder per Email an:  
**Deutscher Hapkido Bund e.V.**  
Guido Böse  
Fleitmannstr. 17  
58239 Schwerte  
Fax: (02304) 78525  
info@hapkido-germany.com
- MELDESCHLUSS:** 02.10.2010, 00:00 Uhr, Nachmeldegebühr 5,- € pro Start
- STARTGEBÜHREN:** Kampf, Formen, Bruchtest, SV 15,- €  
Show (je Teilnehmer) 15,- €  
Für DHB Mitglieder nur 10,- € pro Start.
- SIEGERPREISE:** 1.-3. Platz Pokal  
1. Platz - Deutsche Meister Titel  
2. Platz - Vize Deutsche Meister Titel  
Grand Champion / Mannschaft - Superpokal
- KLEIDUNG:** Entsprechend der Stilrichtung.
- KAMPFRICHTER:** Jede teilnehmende Gruppe muss einen erfahrenen Kampfrichter (mind. 1. Dan) stellen.  
Die Kenntnisse des Regelwerks wird voraus gesetzt.  
Kampfrichterbesprechung: 09.10.2010, 09:30 Uhr
- BETREUUNG:** 1 Betreuer pro Gruppe  
(Betreuer sind verpflichtet, Hallenschuhe zu tragen).
- HAFTUNG:** Die Veranstalter übernehmen **keine Haftung** für Personen oder Sachschäden. Kinder und Jugendliche, die am Turnier teilnehmen möchten, müssen eine Einverständniserklärung der / des Erziehungsberechtigten vorlegen.

**Deutscher Hapkido Bund e.V.**  
**Hapkido DM 2010**

**WETTKAMPFKLASSEN**

**ab 10:30 Uhr:**

**KAMPF** (Leichtkontakt mit Bodenkampf)

männlich

Bis einschließlich 17 J.:	<b>1</b> - 50 kg	<b>2</b> - 65 kg	<b>3</b> + 65 kg
Ab 18 J.:	<b>4</b> - 70 kg	<b>5</b> - 80 kg	<b>6</b> + 80 kg

weiblich

Bis einschließlich 17 J.:	<b>7</b> - 60 kg	<b>8</b> + 60 kg
Ab 18 J.:	<b>9</b> - 65 kg	<b>10</b> + 65 kg

**ab ca. 16:30 Uhr:**

**FORMEN**

- **11** Traditionelle Formen Schülerklasse (mit und ohne Waffen, ohne Musik)
- **12** Freestyle Schülerklasse (mit und Ohne Waffen, mit Musik)
- **13** Traditionelle Formen Meisterklasse (mit und ohne Waffen, ohne Musik)
- **14** Freestyle Meisterklasse (mit und Ohne Waffen, mit Musik)

**SELBSTVERTEIDIGUNG**

- **15** Männer Schülerklasse (5 Abwehrtechniken)
- **16** Männer Meisterklasse (5 Abwehrtechniken)  
Abwehr gegen einen Würge-, Faust-, Fuß-, Stock- und Messerangriff
- **17** Frauen Schülerklasse (5 Abwehrtechniken)
- **18** Frauen Meisterklasse (5 Abwehrtechniken)  
Abwehr gegen einen Würge, Fass- und Schlag- oder Trittangriff; eine Abwehr aus der Bodenlage; eine Abwehr eines beliebigen Angriffs mittels eines Alltagsgegenstandes, (z.B. Tasche, Regenschirm, Zeitung etc.)

**SHOW**

- **19** Show (bis max. 5 Personen)

**BRUCHTEST**

- **20** Bruchtest Männer (Schülerklasse)
- **21** Bruchtest Männer (Danklasse)
- **22** Bruchtest Frauen (Schülerinnen und Danträgerinnen)

**Deutscher Hapkido Bund e.V.**  
**Hapkido DM 2010**

**REGELN und BEWERTUNGSKRITERIEN**

**KAMPF**

(Es wird im Leichtkontakt gekämpft. Jedoch gibt es keine Minuspunkte für harte Treffer, es sei denn sie sollen eine Verletzung verursachen. Es ist wichtig, dass die Sicherheit der Teilnehmer im Kampfbereich durch Respekt und Vorsicht der Teilnehmer gewährleistet ist.)

In jeder Klasse sollten mindestens drei Kämpfer starten. Ist dies nicht der Fall, behält sich die Turnierleitung eine Zusammenlegung von Klassen vor. Die Kämpfer werden der oberen bzw. der unteren Klasse zugeteilt. Ist eine Klasse mit 4 oder weniger Kämpfern besetzt, wird in nach dem Pool-System gekämpft. Bei 5-12 Kämpfer in einer Gruppe, wird nach Doppel-KO-System (16er Plan) gekämpft. Bei 13-16 Kämpfer in einer Klasse wird in zwei 8er Plänen im Doppel-KO-System gekämpft, wobei die Sieger beider Bögen im Finale gegeneinander kämpfen. Sind 17 oder mehr Kämpfer in einer Klasse so wird einfaches KO-System gekämpft. Am Boden darf 10 Sekunden weitergekämpft werden. Wird in den 10 Sekunden Bodenkampf kein eindeutiges Ergebnis erzielt, werden die Kämpfer getrennt und der Kampf wird vom Startpunkt fortgesetzt. Liegt ein Kämpfer am Boden darf nicht geschlagen oder getreten werden.

**Alle Punkte werden per Flaggsignal offen gewertet.** (Die Wertung wird mind. 2 Sek. angezeigt)

Flagge senkrecht über dem Kopf	+ 2 Punkte
Flagge waagrecht zur Seite	+ 1 Punkt
Flagge senkrecht nach unten vorn	- 1 Punkt (Verwarnung)
Flaggen über Kreuz auf den Knien	0 Punkte
Flaggen im Stehen senkrecht über dem Kopf kreuzen	Kampfunterbrechung, Punktrichter kommen zum Kampfrichtertisch.

**Das Kampfgericht**

- 1 Zeitnehmer und Listenführer
- 1 Mattenleiter (hat keine Stimme)
- 2 - 4 Punktrichter
- 1 Punktezähler (zählt die angezeigten Punkte)

Ein Kampf ist beendet, sobald einer der Kämpfer mit 6 Punkten Differenz vorne liegt oder die Kampfzeit von zwei Minuten verstrichen ist. Bei Punktegleichstand wird nach einer halben Minute eine weitere Minute gekämpft. Sieger ist der Kämpfer mit der höheren Punktzahl.

**Punkte sind nur klare Treffer (Leichtkontakt)**

Fuß zum Kopf	2 Punkte
Faust zum Kopf	1 Punkt
Fuß zum Körper	1 Punkt
Faust zum Körper	1 Punkt
Klarer Wurf mit direktem Beherrschen des Gegners am Boden (10 Sekunden)	2 Punkte
Kombination: Treffer mit Fuß, Faust, Abschluss mit einem klaren Wurf	2 Punkte
Den Gegner mittels Hebel- oder Würgetechnik zur Aufgabe zu zwingen	vorzeitiger Sieg
Fußfeger sind erlaubt	

**Minuspunkte (verbotene Aktionen):**

- Schlag- oder Trittangriff zum Hals, Tritte und Schläge unterhalb der Gürtellinie
- Angriffe mit Knie und Ellenbogen
- Absichtliches Verletzen des Gegners, so dass dieser den Kampf nicht mehr fortsetzen kann, führen zur Disqualifikation für diesen Kampf.
- 3 Minuspunkte führen zur Disqualifikation für diesen Kampf.

## **SHOW**

Möglich ist alles in einem Zeitrahmen von 3 Minuten.

Feuer und pyrotechnische Effekte sind aus Sicherheitsgründen in der Halle nicht erlaubt.

Der Aufbau von eventuellen Showgegenständen muss vom Team schnell organisiert werden.

Bruchteste sind in dieser Kategorie nicht gestattet.

### **Bewertungskriterien:**

Spektakularität, Einfallsreichtum, Schwierigkeitsgrad und Präzision.

## **FORMEN**

### **Traditionelle Form**

In dieser Kategorie ist keine Musik erlaubt. Es ist möglich die Form mit und ohne Waffen zu laufen.

Verliert man die Waffe oder verletzt man sich damit selbst, wird der Teilnehmer disqualifiziert.

Nun Chakkus sind nicht erlaubt.

### **Bewertungskriterien:**

Einhaltung der Prinzipien des Hapkido, Technikpräzision, die Technikausführung, die Atmung und die Form an sich.

### **Freestyle**

Alle Formen werden mit vom Teilnehmer gestellter Musik untermalt. Der Inhalt der Formen ist dem Hapkidosportler überlassen. Die Dauer der Form muss zwischen 30 und 120 Sekunden liegen (Punktabzug bei Nichteinhaltung).

Es ist möglich die Form mit und ohne Waffen zu laufen.

Verliert man die Waffe oder verletzt sich, wird der Teilnehmer disqualifiziert.

Die Waffen sind dem Kampfgericht vor der Form zu präsentieren. Nun Chakkus sind nicht zugelassen.

### **Bewertungskriterien:**

Spektakularität, Einfallsreichtum, Schwierigkeitsgrad, Schnelligkeit und Präzision.

## **SELBSTVERTEIDIGUNG**

Die Klasse wird erst ab 5 Teilnehmern eröffnet.

Fünf direkte Techniken gegen

(Würgen, Faust, Fuß, Stock und Messer, sowie spezielle Vorgaben für weibliche Teilnehmerinnen)

Auf alle fünf Angriffe soll eine direkte Kontertechnik gezeigt werden. Jede Technik wird einmal langsam und einmal schnell vorgeführt. Sowohl der Angriff, als auch die Kontertechnik sollte möglichst realitätsnah ausgeführt werden.

### **Bewertungskriterien:**

Bewertet wird die Effektivität, Präzision und Schnelligkeit. Angriffe mit echten Waffen sind aus Sicherheitsgründen nicht gestattet. Jeder Kämpfer hat seinen Partner und die Waffen mit auf die Matte zu bringen.

## **BRUCHTEST**

2 cm Fichtenholz quadratisch.

Frauen Kup- und Dangrade (fest gehalten)

- |          |                  |                          |
|----------|------------------|--------------------------|
| 1. Runde | Ellenbogen       |                          |
| 2. Runde | Fußtechnik       | (Brettmitte in Kopfhöhe) |
| 3. Runde | Handkante        |                          |
| 4. Runde | Tymienfußtechnik | (gesprungen)             |
| 5. Runde | Faust            | (frei gehalten)          |

Männer Kupgrade (frei gehalten)

- |          |                        |                                  |
|----------|------------------------|----------------------------------|
| 1. Runde | Faust                  |                                  |
| 2. Runde | Fuß                    | (Brettmitte in Kopfhöhe)         |
| 3. Runde | Handkante              |                                  |
| 4. Runde | Gesprungene Fußtechnik | (Kopfhöhe)                       |
| 5. Runde | Hadanfußtechnik        | (in Bodenlage)                   |
| 6. Runde | Faust                  | (selbst gehalten)                |
| 7. Runde | Fuß                    | (selbst gehalten mit einer Hand) |

Männer Dangrade (fest gehalten)

Kombination aus: Faust, Fuß, Ellenbogen und gesprungene Technik; jede Technik darf nur einmal ausgeführt werden und es zählt nur Erfolg. Nach dem ersten gebrochenen Brett müssen alle weiteren Bretter innerhalb von 10 Sekunden gebrochen werden. Alle Techniken außerhalb der Zeit werden nicht als Erfolg gewertet.

Bei Gleichstand wird die Anzahl der Bretter pro Durchgang um 1 erhöht.

### **GRAND CHAMPION**

Getrennt nach Frauen, Männer und Verein (je ein Grand Champion Pokal)

#### **Bewertungskriterien:**

Jeder Erstplatzierte in seiner Klasse erhält	4 Punkte für sich und seinem Verein
Jeder Zweitplatzierte in seiner Klasse erhält	2 Punkte für sich und seinem Verein
Jeder Drittplatzierte in seiner Klasse erhält	1 Punkt für sich und seinem Verein

Grand Champion wird der/die Teilnehmer/in, der Verein, welcher/welche die meisten Punkten aus den einzelnen Disziplinen auf sich vereint.

Bei Punktegleichstand gewinnt der/die Teilnehmer/in mit den besseren Platzierungen.

#### **Sonstiges:**

##### **Ausschluss vom Turnier**

Bei zweimaliger Disqualifikation eines Teilnehmers entscheidet das Kampfgericht über den Ausschluss vom gesamten Wettkampf.

**Eintrittskarten und Unterkunftsinformationen** für das Turnier sind beim Veranstalter erhältlich.  
NSAC Görlitz e.V., Philipp Paul, Käthe-Kollwitz-Str. 22, 02827 Görlitz oder [philkido@mymail.ch](mailto:philkido@mymail.ch)

**Der Veranstalter behält sich Änderungen und Klassenzusammenlegungen vor.**

**Weitere Informationen** zum Turnier auf der Internetseite des Deutschen Hapkido Bundes e.V.

**[www.Hapkido-Germany.com](http://www.Hapkido-Germany.com)**