

# 1. Deutsche Meisterschaft der Deutschen Hapkido Union

Hiermit laden wir herzlich zur ersten Deutschen Hapkido Meisterschaft der Deutschen Hapkido Union ein. Die deutsche Hapkido Union ist ein junger unabhängiger Verband und ein Zusammenschluss von Hapkidomeistern aus dem gesamten Bundesgebiet. Wir sind frei von Stilrichtungen und kommerziellen Verbänden. Die 1. HKD DM wird durchgeführt von Hapkido Meistern, die auf jahrzehntelange Wettkampferfahrung (positive und negative) zurückblicken.

Gemeinsam mit Kampfsportlern aus verschiedenen Bundesländern und Hapkido Stilrichtungen wollen wir ein unvergessenes Wettkampfwochenende gestalten, und uns in verschiedenen Disziplinen messen.

**Veranstalter:** **Deutsche Hapkido Union**  
Fleitmannstr. 17., 58239 Schwerte/Germany  
Mobil: +49 (0) 1520/8574192  
E-Mail: [DM2018@deutschehapkidounion.de](mailto:DM2018@deutschehapkidounion.de)  
<http://deutschehapkidounion.de/>

**Ausrichter und Organisation:** **Kampfkunstverein SpVG Heepen e.V.**

**Datum:** Samstag, 03. November 2018 (Anreise)  
Sonntag, 04. November 2018 (Wettkampf)

**Ort:** 3-fach Sporthalle Heeper Fichten,  
Radrennbahnweg 50, 33609 Bielefeld

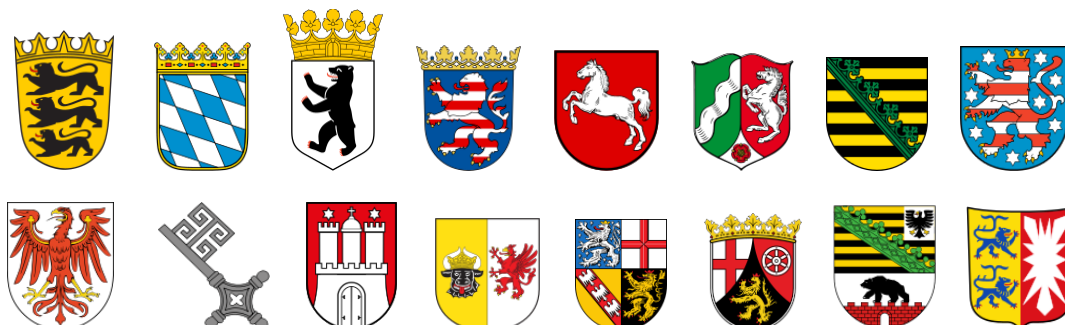
**Gebühren:** 1. Start pro Teilnehmer 20 €  
Jeder weitere Start 10 €

**Anmeldungen:** Bis Mittwoch, den 31. Oktober 2018 für die Kategorie Bruchtest  
In allen anderen Kategorien ist eine Nachmeldung bis zum Wettkampftag möglich

**Zeitplan:** 09:00 Uhr Aufstellung, Eröffnung und Begrüßung  
09:45 Uhr Beginn der Wettkämpfe  
18:00 Uhr Ende der Wettkämpfe

**Preise und Titel:** 1. Platz: Pokal + Titel Deutscher Hapkido Meister  
2. Platz: Medaille + Titel Deutscher Hapkido Vizemeister  
3. Platz: Medaille

**Wettkampfleitung:** Großmeister Guido Böse  
Meister Jens Schimmel  
Meister Björn Wiegand



## **Teilnehmer**

Jeder Teilnehmer an der Meisterschaft ist gesundheitlich uneingeschränkt und nimmt unter dieser Maßgabe eigenverantwortlich an der Meisterschaft teil.

## **Minderjährige Teilnehmer**

Minderjährige Teilnehmer haben eine Erklärung ihrer Erziehungsberechtigten schriftlich abzugeben. Mit der Anmeldung bestätigt der Verein, dass ihm die Einverständniserklärung des Erziehungsberechtigten vorliegt. Auf Verlangen ist die Einverständniserklärung der Wettkampfleitung vorzulegen.

## **Wettkampfkleidung**

Die Kampfbekleidung der Wettkämpfer besteht aus einem offiziellen Dobok. Uhren, Schmuck usw. sind abzulegen oder sicher abzukleben. Das Tragen einer Brille geschieht auf eigene Gefahr und Verantwortung des Teilnehmers (beim Sparring ist das Tragen einer Brille verboten).

Das Tragen von Schuhen ist untersagt. Aus medizinischen Gründen kann die Wettkampfleitung das Tragen von Schuhen erlauben. Die Wettkampfleitung kann ein schriftliches ärztliches Attest verlangen.

## **Doping**

Die Verabreichung von Drogen und chemischen Mitteln, klassifiziert in den IOC-Doping-Regeln bzw. der NADA - Liste, ist verboten.

## **Kampffläche**

Die Kampffläche beträgt 10 x 10m. mit einem Sicherheitsbereich von 1m (Wettkampffläche 12x12m)

## **Kampfgericht**

Kampfrichter achtet auf die Einhaltung der Wettkampfordnung und die korrekte Abwicklung der Meisterschaft.

## **Kleidung Kampfrichter**

Die Kleidung aller Kampfrichter besteht aus einer schwarzen Hose, einem weißen Hemd/einer weißen Bluse und Mattenschuhe. Die Krawatte wird gestellt.

## **Auslegungsregel**

Die Wettkampfgeln sind, falls während eines Turniers Besonderheiten auftreten, die durch diese Ausschreibung nicht geklärt werden können, von der Wettkampfleitung auszulegen. Sie hat dabei die nach dem Sinne und dem Leben des Sports beste Regelung zu treffen.

## **Verpflichtungen/Haftung**

Die Teilnehmer können ihren Altersnachweis mittels Personalausweis bzw. Kinderausweis nachweisen. Alle Teilnehmer nehmen auf ihr eigenes Risiko teil. Mit der Anmeldung bestätigt der Teilnehmer bzw. sein Erziehungsberechtigter, dass er auf eigene Verantwortung startet und den Veranstalter/Ausrichter von jeglicher Haftung, sei es von direkt oder indirekt entstehenden Verletzungen oder Sachschäden während der Veranstaltung entbindet. Weiterhin bestätigt der Teilnehmer bzw. sein Erziehungsberechtigter, dass ihm diese Ausschreibung in allen Punkten bekannt ist und er diese in vollem Umfang akzeptiert.

## **Datenschutz**

Mit der Anmeldung erklären sich die Teilnehmer bzw. deren Erziehungsberechtigte damit einverstanden, dass sie namentlich in den Starter- und Ergebnislisten, die im Internet veröffentlicht werden, aufgeführt sind. Sie erklären sich weiterhin damit einverstanden das Bildmaterial von Ihnen in Form von Fotos und/oder Videos im Internet oder sonstigen Publikationen veröffentlicht werden.

## **Überweisung:**

Kontoinhaber: DHU  
Name der Bank: Sparda Bank West eG  
BIC: GENODED1SPW; IBAN: DE47 3306 0592 0000 38 1941  
Verwendungszweck: Hapkido DM 2018 „Vereinsname“

## **Unterkunft**

Über den folgenden Link können Unterkünfte gebucht werden: <https://www.bielefeld.de/de/ti/uebernachten/>  
Ebenso ist eine kostenlose Übernachtung in der Halle möglich.

Hierzu ist folgendes zu beachten:

- Wenn Teilnehmer in der Halle übernachten möchten, muss vom jeweiligen Verein eine volljährige Person ebenfalls übernachten und vom Verein als Ansprechpartner benannt werden.
- Der Verein bestätigt mit der Anmeldung dass er eine bestehende Haftpflichtversicherung hat.
- Bitte Luftmatratze, Decke oder ähnliches mitbringen.
- Frühstück ist in der Halle erhältlich

# 1. Hapkido DM 2018

der  
**Deutschen Hapkido Union**

---

## Kategorien und Aufteilungen

Kategorie	Gruppe	Gewichtsklassen
<b>Kampf</b>	Jugend männlich (-17)	-60, -65, +65 Kg
	Jugend weiblich (-17)	-60, +60 Kg
	Frauen (+18)	-65, +65 Kg
	Männer (+18)	-70, -85, +85 Kg
<b>Traditionelle Form</b>	Farbgurte	Alter -12 (w)
		Alter -12 (m)
		Alter 13 – 17 (w)
		Alter 13 – 17 (m)
		Alter 18 – 35 (w)
		Alter 18 – 35 (m)
		35+ (m/w)
	Danträger 1. – 3. Dan	Alle Altersklassen (w) Alle Altersklassen (m)
Danträger ab 4. Dan	Alle Altersklassen (m/w)	
Mannschaft	>= 3 Personen (m/w)	
Kategorie	Gruppe	Alter
<b>Waffenform</b>	Farbgurte	Alter -17 (w)
		Alter -17 (m)
		Alter 18 – 35 (w)
		Alter 18 – 35 (w)
		Alter 35+ (m/w)
	Danträger	Frauen Männer
Mannschaft	>= 3 Personen (m/w)	
Kategorie	Gruppe	Alter
<b>Selbstverteidigung</b>	Farbgurte Schüler	Alter – 12 (w)
		Alter – 12 (m)
		Alter – 17 (w)
		Alter – 17 (m)
	Farbgurte Frauen	Alter 18+
	Farbgurte Männer	Alter 18+
	Danträger Frauen	Alle Altersklassen
Danträger Männer 1-3 Dan	Alle Altersklassen	
Danträger ab 4. Dan (m/w)	Alle Altersklassen	
Kategorie	Gruppe	Alter
<b>Bruchtest</b>	Farbgurte Schüler	Alter – 17 (w)
		Alter – 17 (m)
	Farbgurte Frauen	Alter 18+
	Farbgurte Männer	Alter 18+
	Danträger Frauen	Alle Altersklassen
Danträger Männer	Alle Altersklassen	

# Wettkampffregeln

<b>Kampf (Leichtkontakt)</b>																			
Jugend und Erwachsene	Leichtkontaktkampf ohne Bodenkampf mit Würfeln und Fegen																		
<p><b>Grundsatz:</b>            In jeder Klasse sollten mindestens drei Kämpfer starten. Ist dies nicht der Fall, behält sich die Turnierleitung eine Zusammenlegung von Klassen vor. Ist eine Klasse mit 5 oder weniger Kämpfern besetzt, wird nach dem Pool-System gekämpft (jeder gegen jeden). Ab 6 Kämpfer in einer Klasse, wird im Doppel-KO-System (8er bzw. 16er Plan) gekämpft.            Bodenkampf ist nicht zugelassen. Würfe und Feger sind gestattet. Liegt ein Kämpfer am Boden darf nicht geschlagen oder getreten werden.</p> <p><b>Ausrüstung:</b>            Vorgeschrieben: Faust-, Fußschoner und Tiefschutz (Jugend u. Erwachsene) zusätzlich Kopfschutz (Jugend)            Empfohlen: Zahnschutz, Brustschutz</p> <p><b>Punktevergabe:</b>  <b>Alle Punkte werden per Flaggensignal offen gewertet</b> (Die Wertung wird mind. 2 Sek. angezeigt).</p> <table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="padding: 2px;">Flagge senkrecht über dem Kopf</td> <td style="padding: 2px; text-align: right;">+ 2 Punkte</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">Flagge waagrecht zur Seite</td> <td style="padding: 2px; text-align: right;">+ 1 Punkt</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">Flagge senkrecht nach unten vorn</td> <td style="padding: 2px; text-align: right;">- 1 Punkt</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">Flaggen über Kreuz</td> <td style="padding: 2px; text-align: right;">keine Wertung</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">Flaggen im Stehen senkrecht über dem Kopf kreuzen</td> <td style="padding: 2px; text-align: right;">Kampfunterbrechung</td> </tr> </table> <p>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.</p> <p><b>Punkte sind nur klare Leichtkontakttreffer</b></p> <table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="padding: 2px;">Fußtreffer zum Kopf</td> <td style="padding: 2px; text-align: right;">2 Punkte</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">Fausttreffer; Fußtreffer zum Körper</td> <td style="padding: 2px; text-align: right;">1 Punkt</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">Klarer Wurf oder Feger</td> <td style="padding: 2px; text-align: right;">2 Punkte</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">Kombination: Treffer mit Fuß, Faust, Abschluss mit einem klaren Wurf</td> <td style="padding: 2px; text-align: right;">2 Punkte</td> </tr> </table> <p><b>Minuspunkte (verbotene Aktionen):</b>            Schlag- oder Trittangriff zum Hals, Tritte und Schläge unterhalb der Gürtellinie            Angriffe mit Knie oder 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.</p>		Flagge senkrecht über dem Kopf	+ 2 Punkte	Flagge waagrecht zur Seite	+ 1 Punkt	Flagge senkrecht nach unten vorn	- 1 Punkt	Flaggen über Kreuz	keine Wertung	Flaggen im Stehen senkrecht über dem Kopf kreuzen	Kampfunterbrechung	Fußtreffer zum Kopf	2 Punkte	Fausttreffer; Fußtreffer zum Körper	1 Punkt	Klarer Wurf oder Feger	2 Punkte	Kombination: Treffer mit Fuß, Faust, Abschluss mit einem klaren Wurf	2 Punkte
Flagge senkrecht über dem Kopf	+ 2 Punkte																		
Flagge waagrecht zur Seite	+ 1 Punkt																		
Flagge senkrecht nach unten vorn	- 1 Punkt																		
Flaggen über Kreuz	keine Wertung																		
Flaggen im Stehen senkrecht über dem Kopf kreuzen	Kampfunterbrechung																		
Fußtreffer zum Kopf	2 Punkte																		
Fausttreffer; Fußtreffer zum Körper	1 Punkt																		
Klarer Wurf oder Feger	2 Punkte																		
Kombination: Treffer mit Fuß, Faust, Abschluss mit einem klaren Wurf	2 Punkte																		

<b>Traditionelle Form</b>	
Farbgarbe und Danträger	Traditionelle Form entsprechend dem Hapkido Stil
<p>Für sämtliche Runden gilt:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Musik ist nicht gestattet</li> <li>- Waffen sind nicht gestattet</li> <li>- Alle Formen beginnen mit Blickrichtung zum Kampfgericht.</li> <li>- Dauer der Form 50 – 120 Sekunden</li> </ul> <p><u>Der Wettkämpfer/die Mannschaft wird bewertet nach folgenden Punkten:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Korrekte Stände/Positionen.</li> <li>- Gleichgewicht und Dynamik</li> <li>- Ausführung der Techniken</li> <li>- Schwierigkeitsgrad der Präsentation</li> <li>- Synchronität</li> </ul>	

<b>Waffenform</b>	
Farbgarbe und Danträger	Waffenform entsprechend dem Hapkido Stil
<p>Für sämtliche Runden gilt:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Keine scharfen Waffen erlaubt</li> <li>- Musik ist gestattet</li> <li>- Alle Formen beginnen mit Blickrichtung zum Kampfgericht.</li> <li>- Dauer der Form 50 – 120 Sekunden</li> </ul> <p><u>Der Wettkämpfer/die Mannschaft wird bewertet nach folgenden Punkten:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Korrekte Stände/Positionen</li> <li>- Gleichgewicht und Dynamik</li> <li>- Ausführung der Techniken</li> <li>- Schwierigkeitsgrad der Präsentation und Handhabung der Waffe(n)</li> <li>- Synchronität</li> </ul>	

<b>Selbstverteidigung</b>	
Farbgarbe Schüler -12 -17	Verteidigung gegen 5 verschiedene Angriffe: (Fassangriff, Würgeangriff, Faustangriff, Fußangriff, Angriff mit einem Stock)
Farbgarbe Frauen +18	Verteidigung gegen 5 verschiedene Angriffe: (Fassangriff, Würgeangriff, Faustangriff, Fußangriff, Verteidigung mit einem Alltagsgegenstand gegen einen beliebigen Angriff)
Farbgarbe Männer +18	Verteidigung gegen 5 verschiedene Angriffe: (Würgeangriff, Reversgriff mit Faustschlag, Faustangriff, Fußangriff, Angriff mit einem Stock oder Messer)
Danträger Frauen Danträger Männer	Verteidigung gegen 8 verschiedene Angriffe: (Würgeangriff, Faustangriff, Fußangriff, Verteidigung mit einem Alltagsgegenstand gegen einen beliebigen Angriff 2x gegen einen Waffenangriff 2x Verteidigung mit Waffen gegen einen beliebigen Angriff)
<p>Für sämtliche Runden gilt:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jeder Technik wird nur 1x schnell vorgeführt</li> <li>- Der Abbruch einer Technik wird als nicht durchgeführt gewertet</li> <li>- Scharfe Waffen sind nicht zulässig</li> </ul> <p><u>Der Wettkämpfer wird bewertet nach folgenden Punkten:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Einhaltung der Prinzipien des Hapkido</li> <li>- Grundsatz der Verhältnismäßigkeit</li> <li>- Gleichgewicht und Dynamik</li> <li>- Ausführung der Techniken</li> </ul>	

<b>Bruchtest</b>	
Farbgorde Schüler	Alter –17: 1,5cm Holz, beidhändig gehalten (nur eine Runde; 2 Bretter auf Zeit) 2 Bruchteste auf Zeit (1x Handtechnik und 1 Fußtechnik)
Farbgorde Frauen	Alter 18+: 2cm Holz, beidhändig gehalten (nur eine Runde; 3 Bretter auf Zeit) 3 Bruchteste auf Zeit (1x Handtechnik, 1 Fußtechnik, 1 Technik frei)
Farbgorde Männer	Alter 18+: 2cm Holz, einhändig gehalten (nur eine Runde; 4 Bretter auf Zeit) 4 Bruchteste auf Zeit (1x Handtechnik, 1 Fußtechnik, 1 Sprungfußtechnik, 1 Technik frei)
Danträger Frauen	Alter 18+: 2cm Holz, beidhändig gehalten (nur eine Runde; 3 Bretter auf Zeit) Runde (1x Handtechnik; 1x Fußtechnik; 1x Sprungfußtechnik)
Danträger Männer	Alter 18+: 4cm Holz, beidhändig gehalten (nur eine Runde; 5 Bretter auf Zeit) Runde (1x Fauststoß/-schlag; 1x Fußtechnik Kopfhöhe, 1x Handkante, 1x Sprungfußtechnik, 1x frei wählbar)
<p>Für sämtliche Runden gilt:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jeder Wettkämpfer hat nur einen Versuch pro Durchgang</li> <li>- Nach dem Angrüßen hat der Wettkämpfer 2 Minute Zeit den BT zu beenden, nach Zeitablauf und ungebrochenen Brett ist der Wettkämpfer für diese Runde disqualifiziert</li> <li>- Die Anzahl der gebrochenen Bretter zählt vor der schnelleren Zeit</li> <li>- Jede Technik darf nur 1x angewendet werden</li> </ul> <p><u>Der Wettkämpfer wird bewertet nach folgenden Punkten:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Das Brett muss vollständig gebrochen werden</li> <li>- Bei freihändig gehaltenen Brettern muss das Brett vor dem ersten Bodenkontakt gebrochen sein</li> </ul> <p>Die Zeitnahme erfolgt durch den Aktiven selbst. Mit Betätigung eines Buzzers läuft die Zeit an, nach Beendigung der Bruchteste ist der Buzzer erneut zu drücken, wodurch die Zeiterfassung gestoppt wird.</p>	