

Deutscher Hapkido Bund e. V. 2022

Reglement

Deutsche Meisterschaften

Stand März 2023

Inhaltsverzeichnis

1. Turnier.....	3
1.1 Präambel	3
1.2 Ehrungen.....	3
1.2.1 Titel	3
1.2.2 Grand Champion	3
1.3 Wettkampfklassen	4
1.4 Mattenfläche	4
1.5 Turnierleitung	4
1.6 Bewertung.....	5
1.6.1 Kampf	5
1.6.2 Selbstverteidigung, Formen und Show	6
1.7 Strafen.....	7
1.8 Einspruch.....	8
1.9 Doping	8
1.10 Haftungsausschluss	8
2. Kampf.....	8
2.1 Wettbewerb und Modus.....	8
2.2 Vorgaben	9
2.3 Wettkampfklassen	10
2.4 Bewertungskriterien.....	12
3. Selbstverteidigung	12
3.1 Wettbewerb und Modus.....	12

Reglement Deutsche Meisterschaft des Deutschen Hapkido Bundes e. V.

3.2	Vorgaben	13
3.3	Wettkampfklassen	13
3.4	Bewertungskriterien.....	14
4.	Traditionelle Formen	15
4.1	Wettbewerb und Modus.....	15
4.2	Vorgaben	15
4.3	Wettkampfklassen	15
4.4	Bewertungskriterien.....	16
5.	Show	16
5.1	Wettbewerb und Modus.....	16
5.2	Vorgaben	16
5.3	Bewertungskriterien.....	17
6.	Bruchtest	17
6.1	Wettbewerb und Modus.....	17
6.2	Vorgaben	17
6.3	Wettkampfklassen	18
6.4	Bewertungskriterien.....	18
7.	Ausschreibung	19

1. Turnier

1.1 Präambel

Der Deutsche Hapkido Bund richtet alle zwei Jahre die Offenen Deutsche Meisterschaften im Hapkido aus. Die Hapkido Wettkämpfer haben die Möglichkeit sich in partnerschaftlichen, sportlichen Wettkämpfen zu messen und den Hapkido Sport zu repräsentieren. Dazu sind alle teilnehmenden Vereine angehalten ihre besten Sportler zu entsenden.

Alle Teilnehmer der Deutschen Meisterschaften verpflichten sich, einen sportlich fairen Wettkampf auszutragen und akzeptieren durch ihre Teilnahme das hiermit vorliegende Reglement und das eingesetzte Wettkampfgericht.

1.2 Ehrungen

1.2.1 Titel

Der Sieger einer Klasse trägt den Titel „Deutscher Meister im Hapkido“. Der zweitplatzierte trägt den Titel „Deutscher Vizemeister im Hapkido“. Die drei Erstplatzierten erhalten Pokale oder Medaillen gemäß der Ausschreibung. Alle Starter erhalten eine Urkunde.

1.2.2 Grand Champion

Der Titel „Grand Champion“ wird für Frauen, Männer sowie für die drei bestplatzierten Vereine vergeben und mit jeweils einem Pokal geehrt. Die Bewertung erfolgt nach Punkten für jeden Start in einer Wettkampfklasse.

1. Platz	4 Punkte
2. Platz	2 Punkte
3. Platz	1 Punkte

Für jeden Teilnehmer/ Verein werden die Gesamtpunkte aus allen Starts addiert. Der Teilnehmer mit den meisten Punkten gewinnt den Titel. Bei Punktgleichheit gewinnt der Teilnehmer **mit den besseren Platzierungen**.

1.3 Wettkampfklassen

Für die Einteilung in eine Wettkampfklasse, ist der Jahrgang maßgeblich. Das Mindestalter für die Teilnahme am Turnier beträgt 10 Jahre.

Eine Wettkampfklasse wird ab 3 Wettkämpfern eröffnet. Die Turnierleitung behält sich vor Wettkampfklassen zusammenzulegen oder zu teilen. Ein Wettkämpfer kann auf Wunsch auch alternativ/ zusätzlich in einer höheren Klasse starten.

Sollte eine Formen/Show Wettkampfklasse nicht eröffnet werden können und eine Zuordnung zu einer anderen Klasse nicht möglich ist, kann der gemeldete Starter seine Form außer Konkurrenz im Rahmenprogramm der Deutschen Meisterschaft präsentieren. Es erfolgt keine Ehrung und es fällt keine Startgebühr an.

1.4 Mattenfläche

Die Mattenfläche besteht aus zwei bis drei Bereichen. Eine innere Mattenfläche von 6x6 Metern. Ein Ring mit 8x8 Metern Außenmaß, der sich farblich unterscheidet. Ein äußerer Ring mit 10x10 Außenmaß, der sich wiederum farblich unterscheidet. Der Ausrichter sollte mindestens zwei Wettkampfflächen und eine Vorbereitungszone bereitstellen.

1.5 Turnierleitung

Der Deutsche Hapkido Bund setzt einen Turnierleiter ein, der mit der Ausschreibung bekannt gegeben wird. Für jede Matte gibt es einen Mattenleiter und mehrere Punktrichter.

Dem Mattenleiter obliegt die Leitung des jeweiligen Durchgangs einer Wettkampfklasse und die Einhaltung und Interpretation des Wettkampfbreglements im Falle von Unklarheiten. Er entscheidet auch in erster

Instanz bei Unklarheiten. Er kann bei unkontrollierter Gefährdung einen Durchgang unter- oder auch abbrechen.

Der Mattenleiter ist weiterhin für die Kampfrichterbesprechung vor dem Start jeder Wettkampfklasse verantwortlich und er leitet das Grüßen der Starter und der Punktrichter vor dem Wettkampfbeginn.

Der Mattenleiter prüft alle Materialien und die Kleidung und kann diese ablehnen, sofern eine Gefahr für Teilnehmer oder Anwesende besteht.

1.6 Bewertung

1.6.1 Kampf

Das Wettkampfericht einer Matte besteht aus dem Mattenleiter und 3 Punktrichtern. Es wird unterstützt vom Zeitnehmer, den Punktezählern und Listenführern.

Die Wertung erfolgt über ein offenes Flaggensignal, das bis zu zwei Sekunden gezeigt wird. Die Wertung zählt, sobald mindestens zwei Flaggen zum gleichen Ereignis zeitgleich gezeigt werden. Werden zwei gleichzeitige Treffer gesehen, so werden auch beide gleichzeitig angezeigt. Alternativ zu den Fahnen kann auch ein elektronisches Wertungssystem genutzt werden. Dies hat keinen weiteren Einfluss auf die Regeln.

Flagge senkrecht über dem Kopf	+2 Punkte
Flagge waagrecht zur Seite	+1 Punkt
Flagge senkrecht nach unten	-1 Punkt (Minuspunkt)
Flaggen gekreuzt vor der Brust	Neutralstellung
Flaggen gekreuzt über dem Kopf	Kampfunterbrechung

Der Mattenleiter leitet den Kampf, punktet aber nicht.

Die Punktrichter sind um die Matte verteilt und bewerten den Kampf.

Der Punkteähler sitzt mit Zeitnehmer und Listenführer neben der Matte und interpretiert die Flaggensignale.

Ein Kampf ist beendet, sobald eine der folgenden Bedingungen eintritt:

- Einer der Kämpfer führt mit sechs Punkten
- Ein Wettkämpfer erhält den dritten Minuspunkt und wird disqualifiziert
- Die Kampfzeit ist verstrichen
- Der Wettkämpfer gibt auf

Bei Punktgleichstand wird nach einer halben Minute Pause für eine weitere Minute gekämpft. Bei erneuter Punktgleichheit entscheidet der erste Treffer einer dritten Kampfrunde.

Es siegt der Kämpfer mit der höchsten Punktzahl, sofern Aufgabe oder Disqualifikation nicht entgegenstehen.

1.6.2 Selbstverteidigung, Formen und Show

Der Wettbewerb wird von drei bis fünf Punktrichtern bewertet. Ein Punktrichter wird von der Wettkampfleitung zum Hauptkampfrichter bestimmt. Er kann sich nach Bedarf mit den anderen Kampfrichtern bei Unklarheiten während des Wettkampfes konsultieren.

Die Bewertung der Teilnehmer erfolgt offen. Bei fünf eingesetzten Punktrichtern kann das Kampfgericht bestimmen, dass die höchste und niedrigste Note gestrichen werden.

Die Bewertungsskala erstreckt sich von 0,0 bis 5,0 in Stufen von 0,1 Punkten. 0,0 ist die niedrigste, 5,0 die höchste Wertung. Bei Punktgleichheit unter den drei Bestplatzierten, findet jeweils ein Stechen statt. Es wird erneut seitens des Kampfgerichtes durch Punktbewertung entschieden.

1.7 Strafen

a) Disqualifikation

Bei zweimaliger Disqualifikation im Turnier entscheidet das Schiedsgericht der aktuellen Matte, ob der Wettkämpfer vom Wettkampf ausgeschlossen wird.

b) Verlassen der Matte

Als Verlassen der Matte zählt das Berühren des umgebenden Hallenbodens (außer bei der Kategorie Kampf. Für Wettkampfklassen, in denen die Matte nicht verlassen werden darf, wird vom Mattenleiter 1,0 Punkt von der Gesamtnote abgezogen, sofern das Verlassen der Matte nicht zuvor beim Mattenleiter angemeldet wurde.

c) Abbruch

Bei einer abgebrochenen Form/ verlieren der Waffe kann die Form nicht wiederholt werden und wird mit 0,0 Punkten bewertet.

d) Gefährdung

Ob und wann ein Teilnehmer durch sein Verhalten andere gefährdet, entscheidet der Mattenleiter zusammen mit den Punktrichtern. Eine Disqualifikation oder Punktabzug bis zu 5,0 Punkten von der Gesamtnote ist möglich.

e) Verletzung

Verletzt sich ein Teilnehmer, wird er für die Wettkampfklasse disqualifiziert.

1.8 Einspruch

Alle Unklarheiten und Beschwerden müssen unverzüglich mit dem Mattenleiter geklärt werden. Wenn keine Einigung erzielt werden kann, entscheidet ein Schiedsgericht aus dem Mattenleiter, allen Punktrichtern der Matte und dem Turnierleiter. Diese Entscheidung ist bindend.

1.9 Doping

Die Einnahme von leistungssteigernden Mitteln ist verboten. Es gilt die Dopingliste der NADA www.nada.de in ihrer aktuellen, gültigen Fassung.

1.10 Haftungsausschluss

Der Deutsche Hapkido Bund und der Ausrichter haften für keine Verletzungen oder Unfälle, es sei denn, es liegt eine schriftliche Zusage des Veranstalters über eine finanzielle Haftung in der versprochenen Höhe vor. Jeder Teilnehmer haftet selbst für jegliche Handlung, die direkt oder indirekt zu einem Unfall oder einem Schaden führt.

2. Kampf

2.1 Wettbewerb und Modus

Es wird im Leichtkontakt mit Schutzausrüstung mit Schlägen, Tritten, Würfen und Hebeln gegeneinander gekämpft. Es wird jeweils eine Runde gekämpft. Die Kampfzeit beträgt 2 Minuten in allen Klassen U18 und 3 Minuten in allen Klassen Ü18. Am Boden kann bis zu 20 Sekunden weitergekämpft werden.

Bis vier Teilnehmern wird im Poolsystem gestartet. Bei fünf Startern wird im Doppel-KO System gestartet. Ab siebzehn Startern werden Pools mit jeweils bis zu sechzehn Startern gebildet, die in einer Finalrunde gegeneinander antreten.

2.2 Vorgaben

Leichtkontakt bedeutet, dass ein Punkt durch einen oberflächlichen Treffer des Gegners an einer zulässigen Trefferfläche erzielt wird. Dieser Treffer muss kontrolliert sein und darf nicht dazu geeignet sein, den Gegner zu verletzen.

Trefferfläche sind Kopf und Oberkörper oberhalb der Gürtellinie. Es darf nur mit den gepolsterten Flächen der verpflichteten Schutzausrüstung (außer des Kopfes) und der Fußsohle angegriffen werden. Gleichzeitiges Halten und Schlagen/Treten ist verboten. Ebenfalls verboten sind Angriffe gegen die Wirbelsäule, sowie geradlinige Tritte gegen den Rücken insgesamt. Bei Verlassen der Kampffläche wird der Kampf am Rand der Kampffläche fortgesetzt. Ein erneutes Verlassen der Kampffläche wird mit einem Minuspunkt geahndet und der Kampf wird in der Mitte der Matte fortgesetzt. Ein Verlassen der Matte durch einen gepunkteten Treffer oder durch Schubsen ist hiervon ausgeschlossen. Fußfeger gegen das Standbein sind ausschließlich von hinten gegen die Waden bzw. Oberschenkel erlaubt. Würfe sind kontrolliert durchzuführen. In passiven, neutralen Positionen (am Boden oder im Stehen), kann der Mattenleiter den Kampf unterbrechen und an gleicher Stelle den Kampf fortsetzen. Am Boden darf 20 Sekunden weitergekämpft werden. Diese Zeit wird vom Zeitnehmer laut angezählt. Im Anschluss wird der

Kampf im Stand von der Mattenmitte neu begonnen. Gibt ein Kämpfer vorher im Bodenkampf durch eindeutiges Abschlagen auf, gilt der Kampf als verloren und ist beendet. Besteht eine offensichtliche Gefahr für einen Kämpfer, kann eine Aufgabe durch den Mattenleiter erfolgen.

Am Boden sind bei den Senioren Haltegriffe, Hebel- und Würgetechniken erlaubt. Junioren dürfen lediglich Haltegriffe anwenden.

Es darf am Boden nicht getreten oder geschlagen werden. Verboten sind Genickhebel, sowie Angriffe zu Augen und Ohren. Ebenfalls ist das Ziehen an den

Haaren nicht erlaubt. Gleiches gilt für übertriebene Härte, vorsätzliches Verletzen des anderen Wettkämpfers, sowie jegliches unsportliche Verhalten.

Die Leichtkontakt-Schutzausrüstung besteht aus Kopfschutz, welcher bei den Senioren optional ist, Zahnschutz, Handschutz, Tiefschutz und Fußschutz. Schienbeinschützer können optional getragen werden. Bei Frauen ist ein Brustschutz erlaubt. Alle Schoner müssen aus weichem Material bestehen und dürfen keine Plastik- oder andere harte Elemente enthalten.

Die Polsterung der Schutzausrüstung muss eine deutlich dämpfende Wirkung haben. Die Ausrüstung muss sauber sein und darf keine Gefährdung für den anderen Wettkämpfer darstellen. Ferse, Fuß und die geschlossene Faust müssen von der Schutzausrüstung deutlich bedeckt sein. Für den Fußschutz gilt, dass die Zehen nicht unbedeckt sein dürfen. Eine Bandagierung der Handgelenke unter den Handschuhen ist nicht erlaubt.

Die Schutzausrüstung wird durch den Mattenleiter geprüft und freigegeben. Ohne diese Freigabe, kann der Teilnehmer nicht starten.

Der DHB e.V. hält ein kleines Kontingent von zulässiger Schutzausrüstung in Standardgrößen zum Kauf vor.

2.3 Wettkampfklassen

Die Wettkampfklassen werden nach Junioren und Senioren, Geschlecht und Gewicht eingeteilt. Das Gewicht wird am Wettkampftag ermittelt. Kinder und Jugendliche werden ausschließlich vollständig bekleidet, ohne Wettkampfausrüstung gewogen.

Jungen bis einschließlich 17 Jahren	Gewicht
Klasse Kampf U18 m	Bis 50 kg
Klasse Kampf U18 m	Bis 65 kg

Reglement Deutsche Meisterschaft des Deutschen Hapkido Bundes e. V.

Klasse Kampf U18 m	Bis 75 kg
Klasse Kampf U18 m	Ab 75 kg

Männer ab 18 Jahren

Gewicht

Klasse Kampf Ü18 m	Bis 70 kg
Klasse Kampf Ü18 m	Bis 80 kg
Klasse Kampf Ü18 m	Bis 90 kg
Klasse Kampf Ü18 m	Ab 90 kg

Mädchen bis einschließlich 17 Jahren

Gewicht

Klasse Kampf U18 w	Bis 45 kg
Klasse Kampf U18 w	Bis 60 kg
Klasse Kampf U18 w	Ab 60 kg

Frauen ab 18 Jahren

Gewicht

Klasse Kampf Ü18 w	Bis 65 kg
Klasse Kampf Ü18 w	Bis 75 kg

Klasse Kampf Ü18 w	Ab 75 kg
---------------------------	----------

2.4 Bewertungskriterien

Punkte	Aktion
2 Punkte	Fuß zu Kopf, Kombinationen, Wurf mit Kontrolle am Boden, Festlegen am Boden
1 Punkt	Fuß zum Körper, Faust zu Kopf/Körper, Wurf ohne Kontrolle am Boden
0 Punkte	Gegenseitiges Treffen ohne Überlegenheit
-1 Punkt	Verbotene Aktionen (Unfälle werden nicht bestraft)

3. Selbstverteidigung

3.1 Wettbewerb und Modus

Der Teilnehmer zeigt in einem Durchgang unbewaffnete Selbstverteidigungstechniken gegen verschiedene Angriffe seines Trainingspartners. Jede Technik wird einmal schnell gezeigt. Waffen des Angreifers sind nur erlaubt, wenn sie für die Klasse vorgesehen sind.

3.2 Vorgaben

Dieser Wettkampf erfolgt ohne Musik und im Dobok der eigenen Stilrichtung. Die Matte darf nicht verlassen werden.

Als Waffen sind im Hapkido bekannte Waffen und Alltagsgegenstände vorgesehen.

Es dürfen nur Trainingswaffen/ Imitate verwendet werden. Schadhafte oder scharfe Waffen sind nicht zulässig. Waffen dürfen durch unsachgemäßen Gebrauch niemanden gefährden.

3.3 Wettkampfklassen

Sollte eine Klasse mit weniger als drei Startern besetzt sein, werden beide Geschlechter zusammengelegt. Bei Systemen mit anderen Graduierungssystemen wird die Einteilung in Absprache mit den betreffenden Vereinen und der Turnierleitung getroffen.

Klasse	Beschreibung	Voraussetzung
Klasse SV U14 m	Jungen jünger als 14 Jahre	Alle Kupgrade
Klasse SV U14 w	Mädchen jünger als 14 Jahre	Alle Kupgrade
Klasse SV U18a m	Jungen jünger als 18 Jahre	1.-3. Kup
Klasse SV U18a w	Mädchen jünger als 18 Jahre	1.-3. Kup
Klasse SV U18b m	Jungen jünger als 18 Jahre	4.-10 Kup

Klasse SV U18b w	Mädchen jünger als 18 Jahre	4.-10 Kup
Klasse SV Ü18a m	Männer ab 18 Jahren	1.-3. Kup
Klasse SV Ü18a w	Frauen ab 18 Jahren	1.-3. Kup
Klasse SV Ü18b m	Männer ab 18 Jahren	4.-10 Kup
Klasse SV Ü18b w	Frauen ab 18 Jahren	4.-10 Kup
Klasse SV Dan m	Danträger	Alle Dangrade
Klasse SV Dan w	Danträgerinnen	Alle Dangrade

Die U14, sowie alle Schülerklassen bis 4. Kup einschließlich, zeigen acht Abwehrtechniken gegen waffenlose Angriffe.

Die Klassen 1.-3. Kup zeigen sechs Abwehrtechniken gegen waffenlose Angriffe und 4 weitere Techniken gegen einen bewaffneten Angriff.

Die Danklassen zeigen sechs Abwehrtechniken gegen waffenlose Angriffe und sechs weitere Techniken gegen einen bewaffneten Angriff.

3.4 Bewertungskriterien

- Einhalten der Hapkido Prinzipien
- Realistische Ausführung von Angriff und Verteidigung
- Funktionierende Technik und Timing
- Geschwindigkeit, Gleichgewicht und Atemtechnik
- Technikabschluss und Sicherung von Gegner und Waffen
- Ausstrahlung, Harmonie und Kraft

4. Traditionelle Formen

4.1 Wettbewerb und Modus

Die Teilnehmer zeigen eine Form gegen einen oder mehrere imaginäre Gegner. Die Startplätze werden ausgelost, es findet ein Durchgang statt, um den Sieger zu ermitteln.

4.2 Vorgaben

Die Form wird im Dobok der eigenen Stilrichtung gezeigt. Die Matte darf nicht verlassen werden. Ausnahmen sind beim Mattenleiter vor dem Start anzumelden. Der Verlust einer Waffe führt zur Disqualifikation.

Musik ist nicht erlaubt. Waffen dürfen durch unsachgemäßen Gebrauch niemanden gefährden.

4.3 Wettkampfklassen

- a) Schwertform
- b) Langstockform
- c) Allgemeine Waffenform
- d) Waffenlose Form

Die Wettkampfklassen werden unterteilt in jeweils Kup- und Danträger. In der Schwertklasse ist ein Schwert mit einer Klingenlänge von mindestens 65 cm obligatorisch. In den Kategorien Schwert- und Langstockform hat der Wettkämpfer eine Waffe. In der allgemeinen Waffenform können auch zwei Waffen eingesetzt werden. In der Klasse allgemeine Waffenform dürfen keine Schwert- oder Langstockformen gezeigt werden, welche in den dafür

vorgesehenen Klassen zugelassen sind. Jede im Hapkido übliche Waffe kann benutzt werden. Dem Austräger obliegt die Entscheidung, ob der Umgang mit scharfen Waffen im Wettkampf traditionelle Formen zugelassen ist.

4.4 Bewertungskriterien

Da der genaue Ablauf von Formen stilabhängig ist, wird dieser nicht bewertet. Stattdessen werden die Ausführung und die zugrundeliegenden Prinzipien bewertet, und zwar:

- Einhalten der Hapkido Prinzipien
- Realistische, praktikable Techniken, Handhabung einer Waffe - Schwierigkeit,
- Komplexität und Präzision
- Geschwindigkeit, Gleichgewicht und Atemtechnik
- Ausstrahlung, Harmonie und Kraft

5. Show

5.1 Wettbewerb und Modus

Ein Team aus zwei bis sechs Teilnehmern zeigt eine Kampfsport-Show ihrer Wahl. Diese kann mit Musik untermalt werden.

Die Startplätze werden ausgelost. Es findet ein Durchgang statt, um den Sieger zu ermitteln.

5.2 Vorgaben

Die Kleidung kann vom Dobok der Stilrichtung abweichen, um das Thema der Form zu unterstützen. Die Form darf 3 Minuten nicht überschreiten. Die Matte darf verlassen werden. Waffen dürfen durch unsachgemäßen Gebrauch niemanden

gefährden. Showgegenstände müssen schnell aufgebaut und unverzüglich wieder abgebaut werden. Dem Austräger obliegt die Entscheidung, ob der Umgang mit scharfen Waffen im Wettkampf Show zugelassen ist. In jedem Fall darf sich der Ausführende mit einer scharfen Waffe nur allein auf der Matte befinden.

5.3 Bewertungskriterien

- Spektakularität und Unterhaltungswert
- Einfallsreichtum
- Schwierigkeit und Komplexität
- Handhabung der Waffe
- Geschwindigkeit, Gleichgewicht und Präzision

6. Bruchtest

6.1 Wettbewerb und Modus

Der Wettkämpfer zeigt eine ihm freigestellte Bruchtestform. Über den Sieg entscheiden die Anzahl der zerbrochenen Bretter und die benötigte Zeit. Der Sieger wird in einem Durchgang ermittelt.

6.2 Vorgaben

Das Mindestalter für die Teilnahme am Bruchtest beträgt 18 Jahre. Die Bruchtestform erfolgt an sechs Brettern, ca. 28 x 28 x 2 cm. Vier Bretter werden von jeweils ein bis zwei Personen fest gehalten. Zwei Bretter werden frei gehalten.

Die beiden frei gehaltenen Bretter müssen nebeneinander platziert werden und in Richtung der vom Veranstalter vorgegebenen Sicherheitszone fallen. Der Abstand

zueinander ist freigestellt. Die restlichen Bretter kann der Wettkämpfer frei auf einer Fläche von 8 x 8-Metern platzieren.

Der Wettkämpfer zeigt sechs einzelne, verschiedene Bruchtests. Doppel-Bruchtests oder das Aufeinanderlegen von Brettern ist nicht erlaubt. Verschiedene Ausführungen der gleichen Technik zählen nicht als verschiedene Techniken.

Drei Bruchtests werden mit dem Fuß/ Bein/ Knie ausgeführt, davon einer an einem freigehaltenen Brett. Drei Bruchtests werden mit der Hand/ Faust/ Arm ausgeführt, einer davon an einem freigehaltenen Brett. Der Wettkämpfer hat zwei Minuten Zeit, seine Bretter zu platzieren und Aufstellung zu nehmen. Sollte ein Brett nicht zerbrechen, kann der Wettkämpfer weiterhin seine Form fortsetzen. Die Bretter werden vom Ausrichter gestellt und dem Teilnehmer zugestelt.

6.3 Wettkampfklassen

Klasse
Bruchtest Form Schüler
Bruchtest Form Danträger
Bruchtest Form Frauen

6.4 Bewertungskriterien

Ein Bruchtestversuch ist gültig, sobald ein erkennbarer Versuch des Teilnehmers gestartet wurde, um das Brett zu brechen. Ein erfolgreicher Bruchtest zählt, sobald ein Brett vollständig in der Luft zerbricht. Für jedes Brett hat der Wettkämpfer nur einen Versuch. Die Zeitnahme startet mit dem ersten Kontakt, bzw. erkennbaren

Versuch eines Bruchtests und endet mit dem letzten Kontakt bzw. Versuch. Sieger ist, wer die meisten Bretter in der kürzesten Zeit zerbrochen hat.

7. Ausschreibung

Die folgenden Punkte sind der Ausschreibung zu entnehmen:

- Veranstalter, Ausrichter & Turnierleiter
- Datum, Uhrzeit, Ort, Nachmeldezeit und Wiegen
- Eröffnete Wettkampfklassen, Gebühren und Ehrenpreise
- Zeitplan und Verteilung der Wettkampfklassen auf Turniertage
- Meldeverfahren, Nachmeldungen
- Anforderungen an Kampfrichter und Betreuer
- Unterbringung und Verpflegung