

KAZOKU CUP 2023

Wann: 16.12.2023 Wo: Turnhalle des Primo-Levi-Gymnasium
Woelckpromenade 11
Einlass: ab 09:00 Uhr 13086 Berlin

Einweisung für Kampfrichter / Tischpersonal: 10:30 Uhr

Beginn der Wettkämpfe: Weißgurte ab 09:30 Uhr - Farbgurte ab 11:00 Uhr

Anmeldung: www.shotokanryu.de/kazokucup

Email: hellriegel@kazoku.berlin

Telefon: 0157 81 92 66 45

Startgebühren: Einzelstart 5 € - Doppelstart 10 €

Ein Imbissstand wird vor Ort vorhanden sein.



Alle Teilnehmenden erhalten eine Teilnahmeurkunde. Die ersten Vier in jeder Kategorie erhalten eine Medaille und eine Urkunde mit der jeweiligen Platzierung.

Änderungen vorbehalten. Veranstalter und Ausrichter haften nicht für die Durchführung der Veranstaltung.

INHALTSVERZEICHNES

	Seite
Kategorien	03
Kata Listen	04
01. Allgemeines	05
02. Kleidung	05
03. Anmeldung	05
04. Regeln für den Kihonwettbewerb	06
05. Regeln für das Kata-Flaggensystem	06
06. Regeln für das Kihon-Ippon-Kumite	06
07. Regeln für das Jiyu-Ippon-Kumite	07
08. Regeln für das Shobu-Ippon-Kumite	07



Kategorien

6 - 8 Jahre

Kihon			
nur Weißgurte			
m	1	w	2

ab 9 Jahre

Kihon			
nur Weißgurte			
m	3	w	4

6 - 8 Jahre

Kata			
Gelb und Orangegurte (Gr. I)			
m	5	w	6

Flaggensystem

Kihon Ippon Kumite			
Gelb und Orangegurte			
m	28	w	29

9 - 10 Jahre

Kata				GR.
Gelb und Orangegurte				I
m	7	w	8	
Grün bis Violettgurte				I - II
m	9	w	10	

Kihon Ippon Kumite				Jiuy Ippon Kumite			
Gelb und Orangegurte				Grün bis Violettgurte			
m	30	w	31	m	32	w	33

Kata Gelb und Orange = Flaggensystem

Kata ab Grüngurte = Flaggensystem / 4 Finalisten mit Tafeln

11 - 12 Jahre

Kata				GR.
Gelb und Orangegurte				I
m	11	w	12	
ab Grüngurt				I - II
m	13	w	14	

Kihon Ippon Kumite				Jiuy Ippon Kumite			
Gelb und Orangegurte				ab Grüngurt			
m	34	w	35	m	36	w	37

Kata Gelb und Orange = Flaggensystem

Kata ab Grüngurte = Flaggensystem / 4 Finalisten mit Tafeln

13 - 14 Jahre

Kata				GR.
Gelb und Orangegurte				I
m	15	w	16	
Grün bis Violettgurte				I - II
m	17	w	18	
ab Braungurt				I - III
m	19	w	20	

Kihon Ippon Kumite				Jiuy Ippon Kumite				Shobu Ippon Kumite			
Gelb und Orangegurte				Grün bis Violettgurte				ab Braungurt			
m	38	w	39	m	40	w	41	m	42	w	43

Kata Gelb und Orange = Flaggensystem

Kata ab Grüngurte = Flaggensystem / 4 Finalisten mit Tafeln

15 - 17 Jahre

Kata				GR.
Grün bis Violettgurte				I - II
m	21	w	22	
ab Braungurt				I - III
m	23	w	24	

Jiuy Ippon Kumite				Shobu Ippon Kumite			
Grün bis Violettgurte				ab Braungurt			
m	44	w	45	m	46	w	47

Kata = Flaggensystem / 4 Finalisten mit Tafeln

ab 18 Jahre

Kata				GR.
Gelb bis Violettgurte				I
m / w	25			

Kihon Ippon Kumite			
Gelb bis Violettgurte			
m / w	48		

Kata = Flaggensystem

ab 18 Jahre

Kata				GR.
ab Braungurt				I - III
m	26	w	27	

Shobu Ippon Kumite			
ab Braungurt			
m	49	w	50

Kata = Flaggensystem

4 Finalisten mit Tafeln

Kataliste

Gruppe 1

SHITEI

Heian Shodan

Heian Nidan

Heian Sandan

Heian Yondan

Heian Godan

Gruppe 2

SENTEI

Tekki Shodan

Bassai Dai

Jion

Empi

Hangetsu

Kanku Dai

Gruppe 3

TOKUI

Jiin

Tekki Nidan

Tekki Sandan

Gankaku

Bassai Sho

Kanku Sho

Sochin

Nijushiho

Gojushiho Dai

Gojushiho Sho

Chinte

Unsu

Meikyo

Wankan

Jitte

Gelb und Orangegurte:

Gruppe I (Heian I und II) *¹

Grün bis Violettgurte:

Flagge= Gruppe I *¹

Finale= Gruppe I und II

ab Braungurt:

Flagge= Gruppe I *¹

Finale= Gruppe I - III

*¹ in Abhängigkeit von den Wettkämpfenden mit der niedrigsten Graduierung

01. Allgemeines

Der KAZOKU CUP wird bei mindestens zwei Teilnehmenden pro Kategorien im Doppel KO - Flaggensystem durchgeführt. Für Grüngurte und höher graduierte Teilnehmende zeigen die besten vier eine einzelne Finalkata, welche mit Punkttafeln gewertet wird. Bis einschließlich vier Starter gilt sofort das Punktesystem. Sollte nur ein Teilnehmender in einer Kategorie gemeldet werden, kann der Veranstalter die Möglichkeit zum Start in der nächsten Altersklasse geben. Die Teilnahmegebühr wird natürlich erstattet, sobald kein Start zustande kommt.

Weißgurte sind nur im Kihon Wettbewerb zu melden.

Gelb und Orangegurte sind nur im Kihon-Ippon-Kumite Wettbewerb zu melden.

Grün- bis Violettgurte unter 18 Jahren sind nur im Jiyu Ippon Kumite zu melden, alle Braungurte und Schwarzgurte können im Shobu Ippon-Kumite Wettbewerb gemeldet werden.

Startberechtigt (ab Braungurt) sind alle Wettkämpfenden, die eine sportärztliche Untersuchung vorweisen können, die nicht älter als zwei Jahre ist. Diese ist vom Anmelder zu prüfen. Sollte bei einer Prüfung am Wettkampftag selbige fehlen, erfolgt der sofortige Ausschluss des Wettkämpfers.

02. Kleidung

Alle Wettkämpfenden haben einen sauberen Gi zu tragen, bei dem weder Ärmel noch Hosenbeine nach außen umgekrempelt sein dürfen. Jegliche Art von Schmuck ist verboten, Ohrringe sind gegebenenfalls abzukleben.

Alle Kampfrichter haben eine graue Hose, ein weißes Hemd, eine rote Krawatte, ein dunkelblaues Sakko und schwarze Schuhe zu tragen.

03. Anmeldung

Die Anmeldung erfolgt ausschließlich elektronisch ab dem 27.11.2023 auf folgender Homepage:

www.shotokanryu.de/kazokucup

Meldeschluss ist der 10.12.2023. Bitte plant eine Bearbeitungszeit von einem Tag für die Zuweisung eines Passwortes ein.

Die Überweisung der Startgebühren sollte bis zum 11.12.2023 auf unser Vereinskonto erfolgen:

Kazoku Sportverein e.V. - IBAN: DE 83 100 500 000 190 884 860 - Berliner Sparkasse

04. Regeln für den Kihonwettbewerb

Jeweils 2 Wettkämpfer zeigen gleichzeitig die vom Hauptkampfrichter vorgegebenen Kihontechniken.

- erste Runde: viermal Oi Zuki vorwärts und viermal Age Uke rückwärts
- zweite Runde: viermal vorwärts Oi Zuki Chudan und viermal Soto Ude Uke rückwärts
- dritte Runde: viermal Maei Geri vorwärts und viermal Gedan Barai rückwärts
- Finale: Runde eins bis drei komplett

05. Regeln für das Kata-Flaggensystem

Jeweils 2 Wettkämpfende zeigen gleichzeitig die vom Hauptkampfrichter und in Abhängigkeit von dem Wettkämpfenden mit der niedrigsten Graduierung ausgewählte Kata vor. Ab den Grüngurten führen die besten vier Wettkämpfenden ihre selbst ausgewählte Kata einzeln vor. Bei drei Kampfrichtern werden alle Punkte zusammen addiert. Stehen fünf Kampfrichter zur Verfügung, wird der kleinste und der größte Wert gestrichen. Bei Gleichstand wird der kleinste (bei 5 Kampfrichtern der kleinste gestrichene Wert) dazu addiert. Bei abermaligem Gleichstand wird genauso mit dem größten Wert verfahren. Sollte danach immer noch Gleichstand vorherrschen, kommt es zu einem Stechen. Dabei kann eine bereits gezeigte Kata wiederholt werden, nicht jedoch die unmittelbar zuvor gezeigte Kata.

06. Regeln für das Kihon-Ippon-Kumite

Die Wettkämpfenden wählen nacheinander (erst Aka, danach Shiro) zwei Angriffstechniken aus folgenden Techniken aus: Oi-Zuki Jodan / Oi-Zuki Chudan / Mae-Geri. Die Seitenwahl ist dabei nicht vorgeschrieben. Der Angriff wird laut und deutlich angesagt und darf erst nach der Bestätigung des Gegners erfolgen. Die Bestätigung erfolgt durch die Wiederholung der Angriffstechnik oder durch "Oss".

Bei Hikiwake sucht sich jeder Wettkämpfende eine entscheidende Technik aus. Die Seitenwahl bleibt frei. Die Kampfrichter haben dafür Sorge zu tragen, dass eine abschließende Entscheidung getroffen wird und dürfen kein erneutes Hikiwake herbeiführen. Bewertungskriterien für den Angriff sind richtige Distanz, Schnelligkeit und Kontrolle (=Kime). Bewertungskriterien für die Verteidigung sind Reaktion, Timing, Distanz und Kontrolle (=Kime), sowie ergänzend der Schwierigkeitsgrad der gezeigten Verteidigung (Körperschiebung, Wahl der Kontertechnik).

07. Regeln für das Jiyu-Ippon-Kumite

In jedem Kampf wird mindestens eine Runde komplett durchgeführt. Kommt es dabei zu keinem Sieg durch Wertung, wird eine zweite Runde durchgeführt. Mangels Sieg durch Wertung ergeht anschließend Hantei. Im Fall von Hikiwake wird eine dritte Runde durchgeführt. Mangels Sieg durch Wertung, ergeht wiederum Hantei. Die Kampfrichter haben in diesem Fall dafür Sorge zu tragen, dass eine abschließende Entscheidung getroffen wird und dürfen durch ihre Stimmen kein erneutes Hikiwake herbeiführen.

Aka und Shiro müssen in jeder Runde eine andere Angriffstechnik wählen. Diese darf aus Oi-Zuki Jodan / Oi-Zuki Chudan / Mae-Geri ausgewählt werden. In jeder Runde ist eine andere Technik zu wählen. Der Angriff muss 10 Sekunden nach der Bestätigung des Verteidigers erfolgen. Nach jedem Regelverstoß ist der Angriff zu wiederholen. Es muss erneut dieselbe Angriffstechnik gewählt werden. Der Verteidiger ist in der Wahl seines Gegenangriffs frei, jedoch muss eine Blocktechnik vor dem Konter erfolgen (Go No Sen). Im Hinblick auf Kontrolle, zulässige Trefferflächen, unerlaubte Techniken und die Wahrung der eigenen Sicherheit, gelten die Regeln für Shobu Ippon Kumite.

Treffer im Angriff werden unmittelbar mit Waza-ari oder Ippon (unter den Voraussetzung des Shobu-Ippon-Reglements) bewertet. Treffer im Gegenangriff werden grundsätzlich nur mit Waza-ari bewertet, es sei denn, der Verteidiger kommt dem Angreifer zulässiger Weise zuvor (Deai). In letztgenanntem Fall kann auch der Verteidiger einen Ippon (unter den Voraussetzung des Shobu-Ippon-Reglements) erhalten. Ippon kann nach der zweiten Runde nur durch Ippon und nicht durch Awasete-Ippon ausgeglichen werden.

08. Regeln für das Shobu-Ippon-Kumite

Der Kampf wird als Ippon Kampf in erster Linie durch einen Ippon oder zwei Waza-ari innerhalb der Kampfzeit von 2 Minuten ("Running Clock") entschieden. Im Fall von Hikiwake wird zunächst ein weiterer Kampf (Sai Shiai) durchgeführt. Bei erneutem Hikiwake findet Encho Sen ("Sudden Death") statt. Brustschutz bei Frauen und Tiefschutz bei Männern, sowie Mundschutz für Männer und Frauen sind Pflicht. Faustschützer sind Pflicht, Körper- und Kniebeinschützer sowie Fußpolster sind ausdrücklich verboten. In der Altersklasse ab 18 Jahren ist Haito prinzipiell erlaubt. In den Altersklassen darunter ist Haito strikt verboten.