





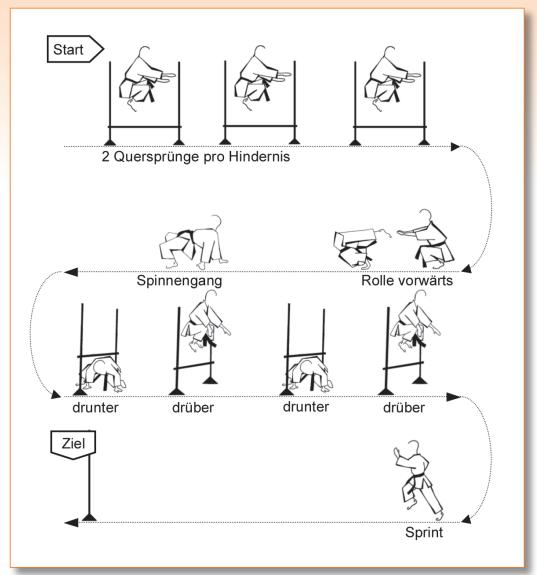
SAMURAI GAMES

Die Samurai-Games sind die Wettspiele für Kinder im Alter von 6-12 Jahren. Sie stellen eine Vorstufe zum Wettkampf dar. Es gibt drei Disziplinen, an denen die Kinder teilnehmen können: Parcours, Kumite am

Hütchen und der Team-Soundwettbewerb. Um einen fairen Wettbewerb zu veranstalten, werden die Kinder nach Alter und Gürtelfarbe eingeteilt.

1. Parcours

Beim Parcours kommt es auf die Fitness der Kinder an. Die Kampfrichter beurteilen die einzeln Elemente des Parcours: Rollen, Sprünge, Geschicklichkeit und Schnelligkeit.



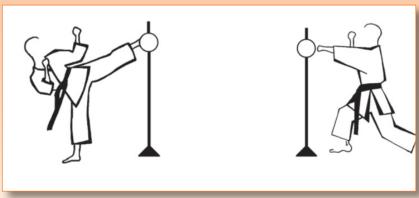
Beispiel für einen Parcours

Jedes Kind durchläuft den Parcours so schnell es kann. Die Schiedsrichter achten auf die richtige Ausführung und nehmen die Zeit. Es wird keine Zeitangaben gemacht, sondern die Plätze 1 bis 3 ermittelt. Alle anderen Kinder sind "gleichschnell".



2. Kumite am Hütchen / Partner

Diese Wettkampfform wurde speziell für sehr junge Kinder (6-12 Jahre) entwickelt.



Kumite am Hütchen

Kumite am Hütchen für Kinder von 6-8 Jahren:

Der Ablauf dieses Wettbewerbs sieht folgendermaßen aus: Zwei gegeneinander antretende Kinder bekommen einen Hütchen mit Pratze (rot oder blau) zugewiesen.

Der Hauptkampfrichter, welcher den Kampf leitet, eröffnet den Kampf mit seinem Kommando. Die Kinder kämpfen jeweils an ihren Hütchen, dabei müssen sie ihre Techniken vor dem Hütchen abstoppen. Erlaubt sind nur wettkampfspezifischen Techniken. Wird ein Hütchen durch eine "unkontrollierte" Technik berührt und zum Wackeln gebracht, wird der Kampf durch den Hauptkampfrichter unterbrochen und eine Ermahnung ausgesprochen.

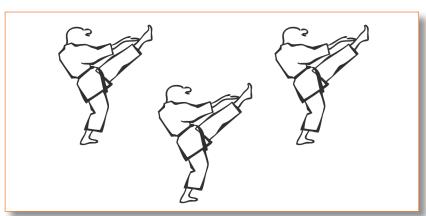
Nach Beendigung der Zeit (Kampfdauer beträgt zwischen 20 und 35 Sekunden), stoppt der Hauptkampfrichter den Kampf. Er und zwei weitere Nebenkampfrichter entscheiden mittels Fahnen (entweder rot oder blau, keinesfalls unentschieden) welches Kind gewonnen hat.

Kumite am Partner für Kinder von 9 bis 12 Jahren:

Hier bei treten die Kinder mit Schutzausrüstung gegeneinander an. Oberstes Ziel ist die Kontrolle, d.h. kein Kontakt ist erlaubt.

Es findet keine Punktevergabe statt, sondern der Gesamteindruck entscheidet. Die Kampfrichter ermitteln mit Fahnenentscheid den Sieger.

3. Soundwettbewerb



bestehend aus 3 bis 6 Kinder.
Es treten immer zwei Teams gegeneinander an

Der Soundwettbewerb ist ein Team-Wettbewerb.

Es treten immer zwei Teams gegeneinander an. Die Sounddemonstrationen (verschiedene Viererblöcke, max. 5, aneinander gereiht) werden nacheinander vorgetragen.

Danach entscheiden 3 Kampfrichter mittels Fahnen, welches Team gewonnen hat.

Team-Wettbewerb (zwischen 3-6 Teilnehmer)



TIPPS ZUR ORGANISATION!

Arbeiten im Vorfeld:

- Kampfrichter und Helfer besorgen: pro Fläche 3 Kampfrichter und 2 Personen für die Tischbesatzung,
- Medaillen, Urkunden, Kleinigkeit für den 1. Platz besorgen
- Auslosungen auf Flip-Chart-Blätter vorschreiben
- Handzettel für die Kinder
- Material:

5 Parcours-Sätze (einen vom Nachbar-Dojo leihen) Musikanlage / CDs

pro Fläche je ein blaues bzw. ein rotes Kumitehütchen

pro Fläche 3 Paar Fahnen

pro Fläche 1 Pfeife

pro Fläche 1 Stoppuhr

pro Fläche 1 Flip-Chart / Stifte

Parcours-Listen

Auslose-Blätter für Kumite

Lose von 1-16

KARATE SPECIAL SPECIA

belegte bei den Weihnachtsspielen des Karate-Team Friedrichshafen den

1. Platz

Kumite am Partner

Friedrichshafen, 29.7.2011

Delice Jordin

Aufgaben am Wettkampftag

- 1. Kampfrichtereinweisung:
- Auftreten (leitend, freundlich, respektvoll, ...
- Ordnung halten/schaffen (Material, Kinder und auch die Kampfrichter untereinander)
- Kriterien (siehe Punkt 2) Kumite am Ball und Soundwettbewerb erläutern
- der Bessere gewinnt, nicht der "Putzigere"

2. Kriterien:

Kriterien Kumite am Ball

- Genauigkeit / Präzision
- Schnelligkeit
- Sauberkeit der Techniken
- Bewegung um den Ball /räumliche Einteilung
- Vielfalt der Techniken
- Beidseitigkeit

Kriterien Soundwettbewerb

- Sauberkeit der Techniken
- Synchronitä
- Fehler
- Richtungen (verschieden?)
- Choreographie / Kreativität

3. Gruppeneinteilung / Auslosung:

- lieber viele kleine, homogene Gruppen, d.h. trennen von Alter (5, 6, 7 Jahre) Gürtelfarbe und Geschlecht (viele Gewinner = viele glückliche Kinder)
- maximal 16 Kinder in einer Gruppe beim "Kumite am Ball" (wegen der Auslosung) Jungen und Mädchen trennen (wollen nicht gegeneinander verlieren)
- Einteilung:
 - alle Kinder auf die Matte: Kinder sortieren nach Alter, Gürtelfarbe...
 - Innerhalb der Gruppe die Lose verteilen und auf das Flip-Chart schreiben (wichtig Gruppenbezeichnung über die Auslosung schreiben z.B. "Kids 6 Jahre weiß-gelb Jungen")
 - Einteilung Sound nach Beendigung des Kumite-Wettbewerbs