Kids-Kageschime-Cup 2018

VERANSTALTER Sächsischer Karatebund e.V.

AUSRICHTER GO-JU Frankenberg e.V.

WANN Samstag, 21.04.2018

BEGINN 10.00 Uhr

WO Sportzentrum Frankenberg – Dreifelderhalle am Bildungszentrum
Max-Kästner-Straße 16
09669 Frankenberg

MELDUNGEN vereinsweise bis 14.04.2018 ausschließlich mit der offiziellen Meldeliste per E-Mail an Kageschime@karate-sachsen.de
Wir bitten um Beachtung, dass Nachmeldungen nicht möglich sind.

KOSTEN 5 EUR pro Teilnehmer
Die Startgebühr ist vor Ort in bar zu zahlen.

VERPFLEGUNG steht für einen geringen Preis zur Verfügung

DISZIPLINEN Parcours, Gürtelziehen, Mattenschupsen, Schnick-Schnack-Schnuck, Kihon

ALTERSKLASSEN

Kinder B	(5-7 Jahre, Jahrgänge 2013 – 2011)
Kinder A	(8-9 Jahre, Jahrgänge 2010 – 2009)
Schüler B	(10-11 Jahre, Jahrgänge 2008 – 2007)
Schüler A	(12-13 Jahre, Jahrgänge 2006 – 2005)

PREISE Einzeldisziplinen: 1.-3. Platz, es gibt 2 dritte Plätze
Gesamtwertung je Altersklasse: 1.-3. Platz
alle Platzierungen mit Urkunden und Medaillen,
die Gewinner der Gesamtwertungen erhalten einen Pokal

Mit der Teilnahme am Turnier (auch als Zuschauer) wird das Einverständnis gegenüber dem Veranstalter erklärt, dass etwaige Fotos für Vereinszwecke, insbesondere der Berichterstattung, verwendet werden dürfen.

Sächsischer Karatebund e.V. 空手道

Parcours

Beim Parcours versucht ihr so schnell wie möglich durch den Hindernisparcours zu kommen. Jeder hat zwei Versuche. Deine schnellste Runde zählt.

Gürtelziehen

Du und dein Gegner steht auf einer Bank und haltet einen Gürtel. Du versuchst dein Gegenüber mit Hilfe des Gürtels von der Bank herunterzuziehen. Wer drei Mal gewonnen hat, kommt eine Runde weiter.

Mattenschupsen

Du versuchst deinen Gegner von der Matte herunterzubringen. Dabei ist es egal, ob er mit dem ganzen Körper oder zum Beispiel nur mit dem Fuß herunterkommt. Wer drei Mal gewinnt, kommt in die nächste Runde.

Schnick-Schnack-Schnuck

Du spielst mit deinem Gegenüber Schnick-Schnack-Schnuck (Schere-Stein-Papier). Wenn du gewinnst, versuchst du ihn anzutippen. Dein Gegner versucht dabei von dir wegzurennen. Wenn er die Matte erreicht, ist er in Sicherheit. Verlierst du beim Schnick-Schnack-Schnuck, versuchst du dich in Sicherheit zu bringen. Wer der Mal gewinnt, kommt in die nächste Runde.

Kihon

Beim Kihon machst du einen Fauststoß im Vorwärtsgehen, eine Abwehrtechnik im Rückwärtsgehen, einen Mae-Geri (Fußtritt) im Vorwärtsgehen und eine zweite Abwehr im Rückwärtsgehen.
Jede Technik wird fünf Mal und mit Kiai ausgeführt. Es treten immer zwei Teilnehmer gegeneinander an. Der Gewinner kommt eine Runde weiter.