

AJKA CUP 2025

Wann: 08.03.2025 Turnhalle
Liebenwalder Straße 18
Einlass: ab 10:30 Uhr 13055 Berlin

Einweisung für Kampfrichter / Tischpersonal: 11:00 Uhr

Beginn der Wettkämpfe: 11:30 Uhr

Anmeldung: www.ajka-germany.com/ajkacup

Email: hellriegel@kazoku.berlin

Telefon: 0157 81 92 66 45

Startgebühren: Einzelstart 10 € - Doppelstart 15 €

Ein Imbissstand wird vor Ort vorhanden sein.



INHALTSVERZEICHNES

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

Kategorien

bis 8 Jahre

Kata - Flaggensystem	
1	MIX

Kihon Ippon Kumite	
2	MIX

9 - 10 Jahre

KATA - Flaggensystem		KUMITE - Kihon Ippon Kumite	
3	männlich	4	männlich

KATA - Flaggensystem		Kihon Ippon Kumite	
5	weiblich	6	weiblich

11 - 12 Jahre

KATA - Flaggensystem				KATA - Vorrunde (Flagge) Finale (Punkte)			
7	w	8	m	9	w	10	m

Kihon Ippon Kumite				Jiyu Ippon Kumite			
11	w	12	m	13	w	14	m

13 - 14 Jahre

KATA - Vorrunde (Flagge) - Finale (Punkte)				Jiyu Ippon Kumite			
15	w	16	w	17	m	18	m

KATA - Flaggensystem	
ab 13 Jahre	Mix
19	Mix

15 - 17 Jahre

KATA - Vorrunde (Flagge) - Finale (Punkte)				Jiyu Ippon Kumite			
21	w	22	w	23	m	24	m

Kihon Ippon Kumite	
ab 13 Jahre	Mix
20	Mix

ab 18 Jahre

KATA - Vorrunde (Flagge) - Finale (Punkte)			
25	w	26	m

Shobu Ippon Kumite			
27	w	28	m

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 AJKA 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 einer anderen Kategorie geben.

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. Minderjährige sind nur mit Zustimmung ihrer gesetzlichen Vertreter startberechtigt.

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

03. Anmeldung

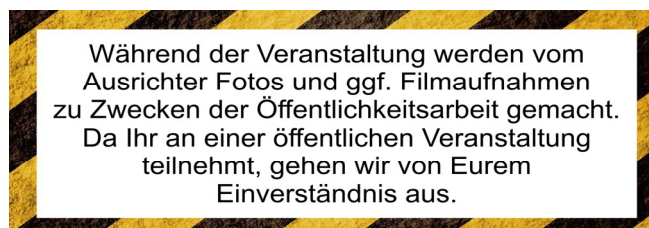
Die Anmeldung erfolgt ausschließlich elektronisch ab dem 17.02.2025 auf folgender Homepage:

www.ajka-germany.com/ajkacup

Meldeschluss ist der 02.03.2025. Bitte plant eine Bearbeitungszeit von einem Tag für die Zuweisung eines Passwortes ein.

Die Überweisung der Startgebühren sollte unter Angabe des Anmelders bis zum 03.03.2025 auf unser Vereinskonto erfolgen:

AJKA Germany e.V. - IBAN: DE 83 1009 0000 2159 4720 03 - Berliner Volksbank



04. 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.

05. 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 (Körperverschiebung, Wahl der Kontertechnik).

06. 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.

07. 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.