

King / Queen of the Tatami

29-03-25 Editie # 2

Georganiseerd door:



Ondersteund door:



De voordelen van dit nieuwe wedstrijdconcept

-  **Veel wedstrijdminuten**
-  **Je komt tegen iedereen
in je categorie**
-  **vaste wedstrijdtijd
(geen uitloop)**

Inhoud

REVIEWS KING / QUEEN OF THE TATAMI EDITIE #1	2
DATUM.....	3
ORGANISATIE.....	3
WEDSTRIJD LOCATIE	3
REGISTRATIE	3
KOSTEN	3
CATEGORIEËN EN VOORLOPIGE TIJDSINDELING	4
TIJDSDUUR, STRAFPUNTEN, SCORES EN COACHING	5
UITRUSTING.....	6
SPELVERLOOP VOORBEELD	7
SCHEIDSRECHTERS EN TAFELBEZETTING	9



REVIEWS KING / QUEEN OF THE TATAMI EDITIE #1

Op zaterdag 12 oktober 2024 hielden wij de eerste editie van King and Queen of the tatami. Onze enthousiasme werd door de aanwezigen deelnemers, coaches en scheidsrechters gedeeld.

“Afgelopen jaar maakte ik kennis met het systeem van king / queen of the tatami. Zeer goed bedacht en in mijn beleving een veel eerlijker systeem dan het Round Robin of het enkele eliminatie systeem wat we vaak zien. Het gaat erom om zoveel mogelijk punten te scoren en te blijven staan zonder overtredingen te maken. De tijd loop door, dus de deelnemers zijn ook nog eens veel langer actief dan in een normale wedstrijd. Het rouleert vrij snel door en als ze blijven staan doordat ze punten scoren staan ze echt lang te sparren. Het gaat meer om punten scoren en overtredingen maken loont niet. Ik vind dit echt een aanrader. “

Arno Yarzagaray, Karate Moerdijk

“ Wat een leuk concept en mooi experiment voor het eerste toernooi King/Queen of the tatami!! De karate kids van Muilwijk vonden het een toffe eraring om deel te nemen aan dit toernooi. Even wennen aan de hoeveelheid tijd die ze achter elkaar moesten strijden. Helaas hadden nog niet zo veel clubs ingeschreven waardoor de lengte en het gewicht bes pittig uit elkaar lag... Maar strijd werd er geleverd, en werd de King and Queen geloond met een super beker. Sportschool van Laar super mooi dat er hopelijk weer een mooi jaarlijks toernooi bij komt.”

Annelies Bouma, Sportschool Muilwijk.



DATUM

Zaterdag 29 maart 2025

ORGANISATIE

Sportschool van Laar is de organisator van dit evenement in samenwerking met vechtsportverkoop.nl



WEDSTRIJD LOCATIE

Sporthal de Proloog
Allemanswaard 27, 3958 KA Amerongen

Bij de sporthal zijn voldoende gratis parkeerplaatsen aanwezig

REGISTRATIE

Alle deelnemers dienen zich te registreren via www.vechtsportverkoop.nl/king-queen
Dit kan uiterlijk tot 16-03-2025 **Let op er zijn slechts 8 deelnemers per categorie**

Op de dag zelf kan er aangemeld worden bij de aanmeldtafel. Dit dient te gebeuren minimaal 20 minuten voordat de wedstrijd start.

Bij de aanmeldtafel krijg je de deelnemerskaart

KOSTEN

Deelnemerskosten:	€15,00
Kosten publiek	Gratis



Sporthal
de proloog



CATEGORIEËN EN VOORLOPIGE TIJDSINDELING

Tijd*	Categorie	Omschrijving *
09:00- 09:35u	U10 Jongens	Jongens 8 en 9 jaar t/m 40 kg
09:45 – 10:20u	U10 Meisjes	Meisjes 8 en 9 jaar t/m 40 kg
10:30 – 11:05u	U12 Jongens	Jongens 10 en 11 jaar t/m 48 kg
11:15 – 11:50u	U12 Meisjes	Meisjes 10 en 11 jaar t/m 45 kg
12:00 – 12:45u	U14 Jongens	Jongens 12 en 13 jaar t/m 60 kg
13:30 – 14:05u	U14 Meisjes	Meisjes 12 en 13 jaar t/m 57 kg
14:15 – 14:50u	U16 Jongens	Jongens 14 en 16 jaar t/m 75 kg
15:00 – 15:35u	U16 Meisjes	Meisjes 14 en 15 jaar t/m 65 kg
15:45 – 16:20u	U18 Jongens	Jongens 16 en 17 jaar t/m 81 kg
16:30 – 17:05u	U18 Meisjes	Meisjes 16 en 17 jaar t/m 71 kg

Tijd* De exacte tijd word uiterlijk 3 dagen voor het evenement bekend gemaakt.

Omschrijving* Er is gekozen om de + categorie (vergelijkbaar met het NK) af te kappen op 5 kilogram. Op deze wijze voorkomen we dat het gewicht en daarbij de lengte binnen de categorie teveel uit elkaar liggen.



TIJDSDUUR, STRAFPUNTEN, SCORES EN COACHING

Tijdsduur

De speeltijd bestaat bij 3 deelnemers uit 2 tijdsblokken van 10 minuten tussen de tijdsblokken zit een 5 minuten rustmoment.

De speeltijd bestaat bij 4 deelnemers of meer uit 2 tijdsblokken van 15 minuten tussen de tijdsblokken zit een 5 minuten rustmoment.

De eind positie in het veld en de volgorde op de bank aan het einde van de eerste tijdsblok wordt hervat in het tweede tijdsblok

Normale strafpunten

De strafpunten zijn zoals volgens het reglement van de KBN deze hoeven niet geteld te worden, de consequentie van een strafpunt maken is dat je terug naar de bank moet.

Tijdstraf

Strafpunten die bewust gemaakt worden met kwade intenties zoals onsportief gedrag en het bewust in gevaar brengen en bewust blesseren van je tegenstander leidt tot een waarschuwing tot tijdstraf. Wanneer dit vergrijp opnieuw plaats neemt leidt dit tot een tijdstraf van 5 minuten. Gedurende deze 5 minuten kan er niet mee doorgeschoven worden op de bank. Na 5 minuten neemt de deelnemer weer plaats als laatste op de bank. Een derde vergrijp wat leidt tot een tijdsstraf wordt bestraft met diskwalificatie. De beoordeling van een tijdstraf wordt gedaan door de hoofdscheidsrechter.

Let op: diskwalificatie kan ook leiden tot het uitsluiten van deelname in de toekomst!!

Scores

De scores zijn zoals volgens het reglement van de WKF

Er kan zowel gescoord worden door yuko, wazari en ippon technieken.

Bij een gelijk spel na 2 tijdsblokken gaat er over tot het winnende punt

Nr. 1 het eerste tijdsblok start de tweede tijdsblok met 6 startpunten

Nr. 2 het eerste tijdsblok start de tweede tijdsblok met 3 startpunten.

De overige deelnemers beginnend het tweede tijdsblok weer met 0 punten.

Coaching

Coaches dragen een trainingspak en er mag slecht 1 coach per wedstrijdveld aanwezig zijn. Om het speltempo hoog te houden is verballen en non verballen coaching tijdens het eerste en tweede tijdsblok niet toegestaan. Indien coaches graag de wedstrijd van dichtbij willen zien / vastleggen is dit toegestaan houd hierbij rekening met de kijklijnen van het publiek.

In de 5 minuten tussentijd is het toegestaan dat de coach de deelnemer de laatste tips geeft.



UITRUSTING

De deelnemer draagt een karatepak

Voor de wedstrijden heeft de deelnemer de volgende bescherming nodig:

- 1 kleur W.K.F. approved karatehandschoenen
- 1 kleur W.K.F. approved karate voet/scheenbeschermers
- Gebitsbeschermer
- Een hoofdbeschermer bij categorie U10, U12 en U14 (indien niet in bezit, liggen deze op de mat)

Optioneel kunnen gedragen worden

- Body protector
- Kruisbeschermer
- Borst beschermer

Door de organisatie worden gekleurde hesje beschikbaar gesteld.

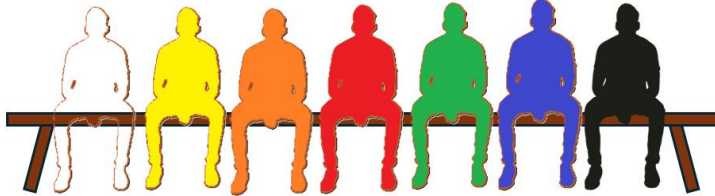


De kleur van het hesje wordt gedaan doormiddel van een loting. De kleur van het hesje bepaalt je startpositie. Zie spelverloop

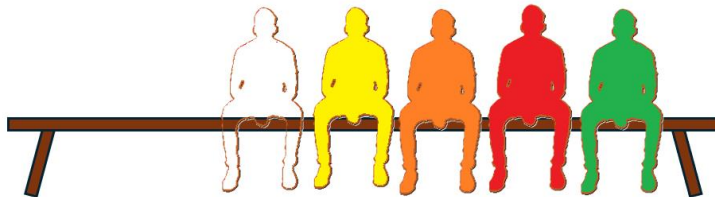
SPELVERLOOP VOORBEELD

1. Nadat er doormiddel van een loting de startkleuren zijn bepaald nemen de deelnemers in hun gekleurde hesje plaats op de bank.

2. De start volgorde op de bank is bij 7 deelnemers wit – geel – oranje – rood – groen – blauw – zwart. Bij 6 deelnemers valt wit weg, bij 5 deelnemers valt wit en geel weg enz.



3. Zwart en blauw starten op de tatami de rest schuif door

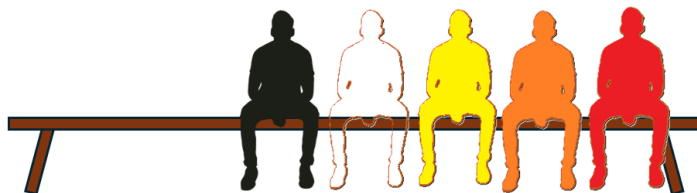


Winnaarskant



Uitdagarskant

4. In het vorige voorbeeld heeft blauw een score gemaakt. Waardoor deze van uitdager naar winnaarskant gaat. Groen komt er als nieuwe uitdager in.

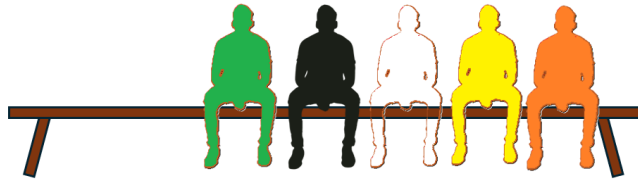


Winnaarskant



Uitdagarskant

5. In het vorige voorbeeld heeft blauw wederom een score gemaakt. Groen gaat van uitdagarskant terug op de bank. Rood is de nieuwe uitdager



Winnaarskant



Uitdagarskant

6. in het vorige voorbeeld hebben zowel blauw als rood niet binnen de tijdslimiet van 1 minuut gescoord. Beide gaan het veld uit waarbij blauw een na laatste mag zitten aangezien die als winnaar stond en rood gaat als laatste zitten. Oranje en geel komen erin

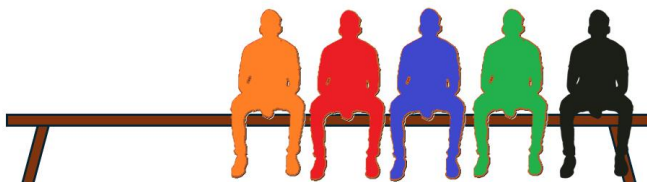


Winnaarskant

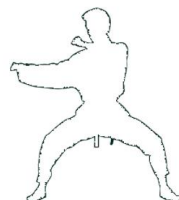


Uitdagarskant

7. Oranje heeft een strafpunt gemaakt. (dit geldt bij iedere strafpunt) deze gaat hierdoor terug naar de bank. Geel gaat naar de winnaarskant, wit komt erin bij de uitdagarskant.



Winnaarskant



Uitdagarskant

8. Bij het verstrijken van de totaal tijd wordt gekeken welke karateka van de groep de meeste punten heeft gescoord. Dit is de winnaar en wordt benoemd tot King of Queen van de tatami

SCHEIDSRECHTERS EN TAFELBEZETTING

Scheidsrechters

Het spel zal geleid worden door een hoofdscheidsrechter met een schaduw scheidsrechter.

Scorebord

Het scorebord ziet er als volgt uit



Tijdsbeheerder

De tijdsbeheerder houdt vanaf hajime de tijd bij, bij het verstrijken van de 1 minuut zonder dat er een score plaats heeft gevonden geeft deze een signaal doormiddel van een fluitje.

De tijdsbeheerder houdt ook in de gaten dat indien er 2 uitmoeten de winnaarskant als een na laatste gaat zitten en de uitdager als laatste gaat zitten.

