

Zusammenstellung 2020

- Wichtige Tipps für Tischbesetzung, Kämpfer und Kampfrichter

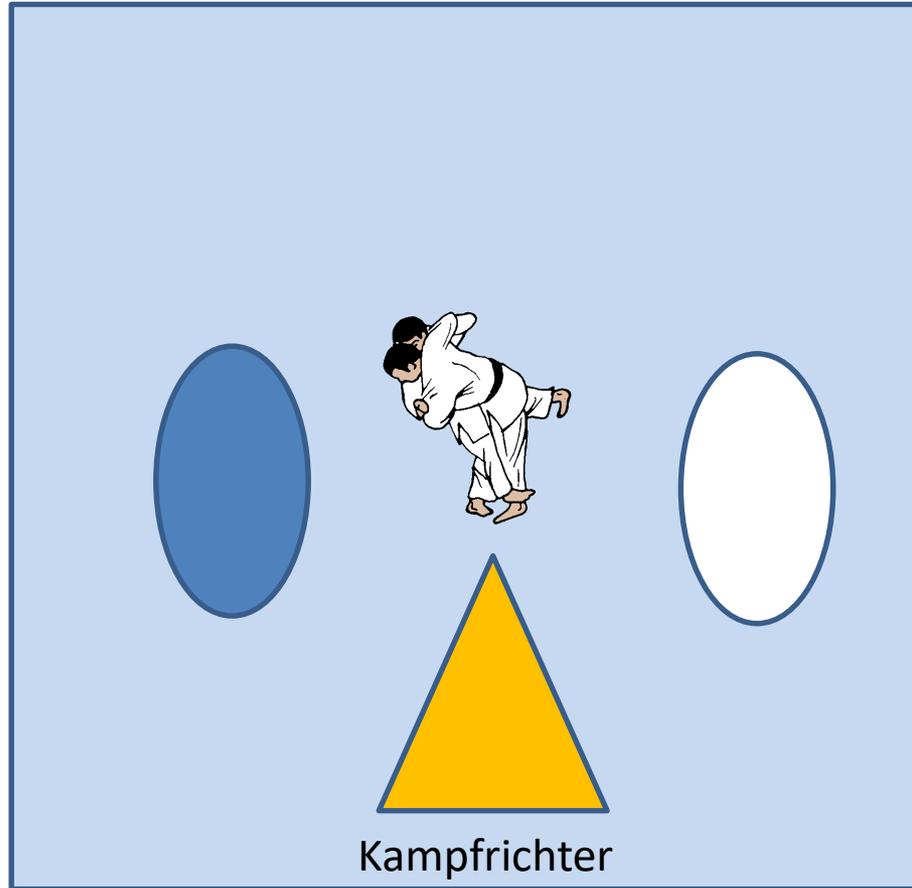


Zeitnehmer

2. aufgerufener
Kämpfer blau

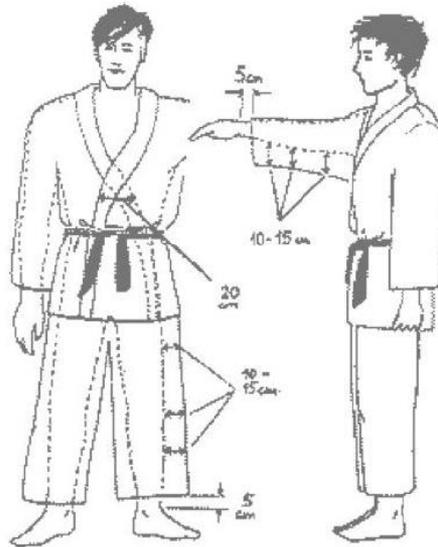
1. aufgerufener
Kämpfer weiß

Kampfrichter



Judoanzug (Judogi)

1. Kämpferinnen sollen unter der Jacke entweder ein sauberes entweder weißes oder fast weißes T-Shirt mit kurzen Ärmeln tragen, das ausreichend reißfest ist; es sollte lang genug sein, um in die Hose gesteckt zu werden, oder
2. sie sollen einen sauberen weißen oder fast weißen kurzärmeligen Einteiler tragen.
3. Das Tragen einer Kopfbedeckung ist nicht erlaubt. Auch das Tragen von Ohrschützern ist nicht erlaubt
4. Das Tragen von langen Hosen (sichtbar) unter der Judohose ist nicht erlaubt.



- **Abmaße Judogi**
Künftig wird auch die Hose auf ordnungsgemäße Maße kontrolliert. Der Gürtel muss oberhalb der Hüftknochen getragen werden.
- Bei jeder Unterbrechung muss der Judoanzug selbständig wieder geordnet werden - bei der 2. Missachtung => Shido (ab U18)

Regeln zur Hygiene

- ARTIKEL 4 - Hygiene
-
- a. Der Judogi soll sauber, generell trocken und ohne unangenehmen Geruch sein.
- b. Die Zehen- und Fingernägel sind kurz geschnitten.
- c. Die persönliche Hygiene des Kämpfers soll sehr gut sein.
- d. Lange Haare sollen so zusammengebunden werden, dass eine Behinderung des Gegners vermieden wird, d. h. offene (lange) Haare dürfen nicht den eigenen Kragen bedecken und so ein Fassen verhindern.
- **Die Haare müssen jetzt zu einem Dutt gebunden werden.**
-
- Anhang zu Artikel 4 – Hygiene
-
- Jeder Kämpfer, der nicht den Anforderungen von Artikel 3 oder 4 entspricht, ist nicht berechtigt zu kämpfen, und der Gegner soll den Kampf gemäß der „Dreiermehrheitsregel“ durch „FusenGachi“, wenn der Wettkampf noch nicht begonnen hat, oder „Kiken-Gachi“, wenn der Wettkampf bereits begonnen hat, gewinnen. (s. Artikel 26).

Alters- und Gewichtsklassen im DJB 2020

	Alter																Kampfzeit	Jahrgänge	
männliche Jugend U12	8-11	Einteilung in gewichtsnahen Gruppen!														2`	09/10/11/12		
männliche Jugend U15	12-14	-34	-37	-40	-43	-46	-50	-55	-60	-66	+66						3`	06/07/08	
Jugendpokal U15	12-15			folgt													3`	06/07/08	
Männer U18	15-17				-43	-46	-50	-55	-60	-66	-73	-81	-90	+90			4`	03/04/05	
Jugendpokal U18	14-17						folgt											03/04/05/06	
Männer U21	17-20							-55	-60	-66	-73	-81	-90	-100	+100		4`	00/01/02/03	
Männer	ab 17								-60	-66	-73	-81	-90	-100	+100		4`	03 und älter	
BuLi	ab 16								-60	-66	-73	-81	-90	-100	+100		4`	04 und älter	
weibliche Jugend U12	8-11	Einteilung in gewichtsnahen Gruppen!														2`	09/10/11/12		
weibliche Jugend U15	12-14	-33	-36	-40	-44	-48	-52	-57	-63	+63							3`	06/07/08	
Jugendpokal U15	12-15			folgt													3`	06/07/08	
Frauen U18	15-17		-40	-44	-48	-52	-57	-63	-70	-78	+78						4`	03/04/05	
Jugendpokal U18	14-17			folgt														03/04/05/06	
Frauen U21	17-20			-44	-48	-52	-57	-63	-70	-78	+78						4`	00/01/02/03	
Frauen	ab 17				-48	-52	-57	-63	-70	-78	+78						4`	03 und älter	
BuLi	ab 16				-48	-52	-57	-63	-70	-78	+78						4`	04 und älter	
*Bei Mannschaftsmeisterschaften und -turnieren sind die angegebenen Mindestgewichte zu beachten!																			

FD, 18.12.19

- Bei Golden Sore gibt es kein Zeitlimit => Die erste Wertung gewinnt
- Im Jugendbereich U 10 und U12 siehe nächste Seite

NJV-Jugendregel

Regel	U10	U12	U15	Begründung /Erläuterung
Würgetechniken im Stand/Boden oder Übergang	Verboten	Verboten	Verboten	Anwendung IJF-Regel
Hebeltechniken im Boden	Verboten	Verboten	Erlaubt	
Hebeltechniken im Stand oder Übergang Stand/Boden	Verboten	Verboten	Verboten	Anwendung IJF-Regel
Griff um den Nacken (ohne Jacke fassen)	Verboten	Verboten	Verboten	Knechten wird nach IJF-Regel mit Shido bestraft
In der U15 und jünger ist ein Griff um den Nacken mit Fassen des Judogi am Ärmel oder Revers ohne unmittelbar folgende ernsthafte Angriffsbemühungen verboten	Verboten	Verboten	Verboten	Erfolgt nach Fassen des Judogi am Ärmel oder des Revers eine unmittelbare ernsthafte Angriffsbemühung => keine Bestrafung mit SHIDO
Beinfass-Techniken	Verboten	Verboten	Verboten*	U12 und jünger jedesmal SHIDO in der U15 beim 3. Mal Hansoku-make
Tani-Otoshi	Erlaubt	Erlaubt	Erlaubt	
Techniken auf ein oder zwei Knien	Verboten	Verboten	Erlaubt	Bestrafung jedesmal mit SHIDO
Abtauchtchniken	Verboten	Verboten	Erlaubt	<i>beachte: Faßart Hände</i>
Gegendrehtechniken gegen einbeinige Techniken wie Uchi-mata	Erlaubt	Erlaubt	Erlaubt	Werden bewertet, Bodenkampf geht weiter
Golden Score	Halbe Kampfzeit	Halbe Kampfzeit	Unendlich	
Reitertechnik u. Ungvari-Umdreher sind bereits im Ansatz mit Mate zu unterbrechen	Verboten	Verboten	Verboten	Es erfolgt keine Bestrafung, Eine ev. Osae-komi-Zeit wird nicht berücksichtigt
Sankaku-Techniken mit geschlossenen Beinen	Verboten	Verboten	Erlaubt	Wird mit Mate unterbrochen, keine Bestrafung (DJB-Sonderregel akzeptiert)
Shido-Bestrafung allgemein	Laut Addiersystem bis zu 10 Shido möglich!	Laut Addiersystem bis zu 10 Shido möglich!	Beim 3. Shido ist Hansoku-make!	Anpassung an die aktuellen Regeln der IJF
Kopfbrücke oder Kopfverteidigung (Übernahme der IJF-Regel)	Ippon oder Verboten	Ippon oder Verboten	Ippon oder Verboten	Ippon bei Kopfbrücke. Bei verbotener Handlung führt Hansoku-make zum Turnierausschluss für U10/U12/U15
Diving	Verboten	Verboten	Verboten	Hansoku-make und Ausschluss vom Turnier. Die erkämpfte Platzierung bleibt erhalten.

Auszug aus der WO Jugendbereich NJV

6. In der U10 und U12 wird nach dem Addiersystem gekämpft!

Ein Kampf wird gewonnen durch 10 Punkte:

Ippon	5 Punkte
Waza-ari	2 Punkte
Shido Bestrafung des Gegners	1 Punkt

Nach einem Ippon durch Wurf wird im Boden direkt weiter gekämpft ohne Unterbrechung

Innerhalb /Außerhalb

- Alle Techniken die innerhalb beginnen sind gültig, auch wenn sie erst außerhalb beendet werden.
- **Allerdings gibt es bei folgenden Situationen Shido**
- Wenn ein Kämpfer mit einem Fuß aus der Kampffläche tritt, ohne einen sofortigen Angriff oder ohne sofort wieder in die Kampffläche zu kommen, wird er mit Shido bestraft.
- Beide Füße außerhalb der Kampffläche hat Shido zur Folge. Die Kämpfer werden nicht bestraft, wenn sie in einem innerhalb angesetzten Angriff nach außen geraten.
- Sollte Tori Uke bewusst ohne Wurfabsicht rausdrücken wird er mit Shido bestraft

Innerhalb /Außerhalb

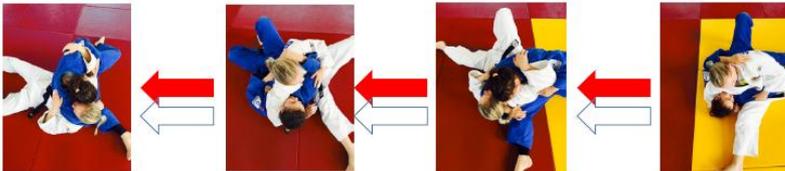
Fortsetzung von Ne-waza

NEU
2018

Wenn Ne-waza innerhalb der Wettkampffläche beginnt und außerhalb dieser mit ununterbrochenen Aktionen beider Athleten fortgesetzt wird, ist das gültig.

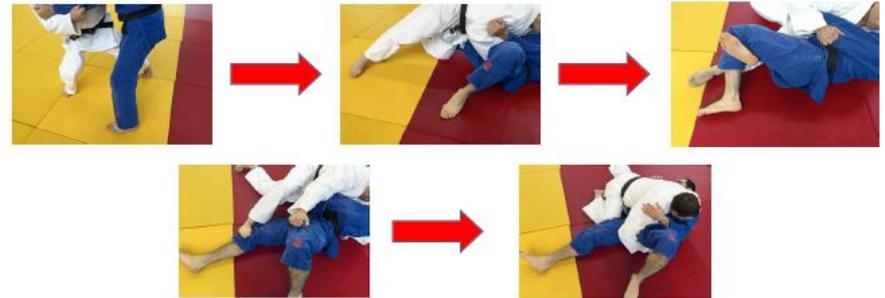
Festhalter (Osae-komi-waza)

- Osae-komi läuft außerhalb der Kampffläche weiter, solange der Osae-komi innerhalb angesagt wurde.
- Wenn während Ne-waza außerhalb, Uke mit einer der hier gezeigten Techniken ohne Unterbrechung die Kontrolle übernimmt, ist dies ebenfalls gültig



Gültige Aktion, kein Mate

- Wann es erlaubt ist, eine Aktion fortzusetzen, die innerhalb begonnen wurde.



Gültige Aktion, kein Mate - Shime-waza



Gültige Aktion, kein Mate - Kansetsu-waza



Neu 2019



Erläuterung IJF RULES 2018-2020 (CLARIFICATION)

Wann ist Ne-waza ?

Beide Athleten müssen zwei Knie auf dem Boden haben damit es als Ne-waza gilt.

Kein Kontakt zwischen den Gegnern, dann ist Mate!

Der blaue Athlet liegt auf dem Bauch im Boden, dann ist Ne-waza.

In dieser Position kann der blaue Athlet das Bein berühren.

Ein Wurf (von weiß oder blau) von dieser Position aus kann nicht für eine Wertung berücksichtigt werden.

Wenn der blaue Athlet zwei Ellbogen und zwei Knie auf dem Boden hat, kann der weiße Athlet eine Technik machen, aber NUR zum Übergang in ne-waza.



IJF RULES 2018-2020 (CLARIFICATION)

Was ist Ne-shisei ?

Der weiße Athlet kann seinen Gegner aus dieser Position werfen, aber der Angriff muss sofort ausgeführt werden.



Griffkontrolle vom stehenden Athleten (weiß): Wir betrachten immer noch, das der Athlet auf seinen Knien (blau) sich in Tachi-Waza befindet, daher werden die Tachi-waza-Regeln angewendet.

Wenn Weiß jedoch nicht sofort angreift, muß der Kampfrichter Mate geben!
Ein Athlet auf den Knien (blau) kann die Beine von Weiß nicht mit den Händen/Armen greifen, um sich gegen deinen Wurf zu verteidigen, In diesem Fall wird Shido gegeben.



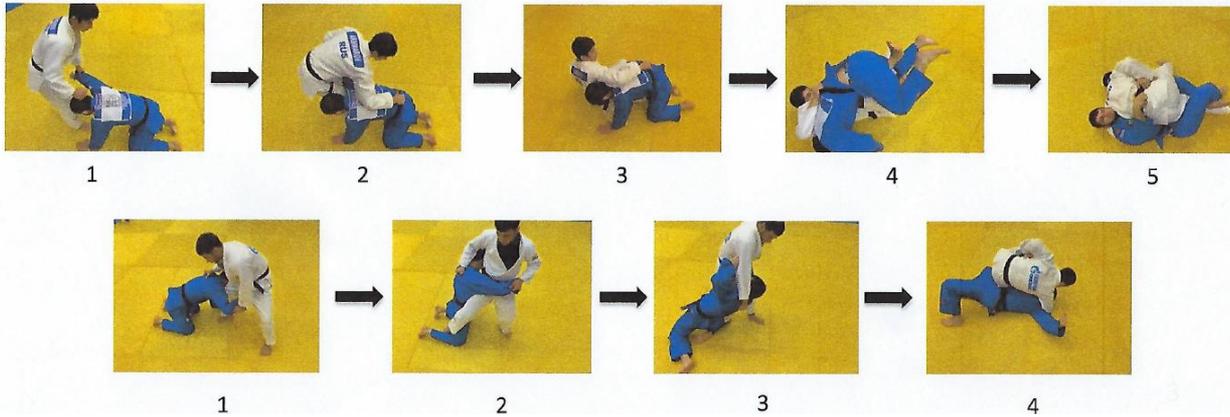
- Uke kann sich in Ne-waza durch den Griff unterhalb des Gürtels verteidigen.
- Durch Hochreißen eines in Ne-waza befindlichen Athleten (z.B. ein Knie oder ein Arm kommt hoch) kann nicht bewertbar geworfen werden, da Tori der Verursacher dieser Situation ist. In diesem Fall kann Uke unterhalb des Gürtels fassen.

Neu 2019



IJF RULES 2018-2020 (CLARIFICATION)

Der weiße Athlet kann seinen Gegner aus dieser Position Werfen, aber der Angriff muss sofort ausgeführt werden.



- Kommt Uke aus Ne-waza alleine hoch, darf er nicht ans Bein fassen, da dann eine Tachi-waza-Position eingenommen wurde (Shido für Fassen unterhalb des Gürtels).
- Kommt Uke aus Ne-waza alleine hoch, kann er von Tori bewertbar geworfen werden.
- Kantsetsu- und Shime-waza-Techniken sind erlaubt, wenn Uke sich mit beiden Knien auf der Matte befindet, weil es kein direkter Angriff aus dem Stand ist, sondern es sich um ein Nachsetzen in zweiter Aktion handelt (z.B. Angriff mit Seoi-nage, Übernahme Laufwürger). In diesem Fall kann Uke unterhalb des Gürtels fassen.

Neu 2019

- **Abmaße Judogi**

Künftig wird auch die Hose auf ordnungsgemäße Maße kontrolliert.
Der Gürtel muss oberhalb der Hüftknochen getragen werden.

- **Osae-komi**

Bei Osae-komi muss mind. ein Arm oder Körperteil gesichert sein.

- **Sankaku Situation**

Grundsatz: Es muss sich um eine gewollte Technik handeln, um eine Bewertung zu geben.
Hinweis: Sankaku ist per Definition eine Ne-waza Technik und somit kein Wurf.
Damit kann nicht bewertet werden.

- **Kaeshi-waza**

Bei einer Kaeshi-waza-Situation kann nur eine Wertung gegeben werden, wenn klar und eindeutig auch in einem Konterfall ein eigenständiger Angriff erkannt wird. Nach einer klaren Wurftechnik kann die Körperfläche nicht zum Kontern genutzt werden. Wenn es sich um keine klare Wurftechnik handelt (z.B. eine Finte), kann dies als eigenständiger Angriff bewertbar gesehen werden.

Sollte die Kaeshi-waza Situation nicht eindeutig sein, erfolgt keine Wertung.

- **Überdehnung des Beines**

Sollte das Bein bei einer Überdehnung nicht mehr im Knie gebeugt werden können, erfolgt Mate und die Strafe Shido wird gegeben.

- Bei einem Scheinangriff, z.B. beim Tomo nage, mit der Hauptabsicht einen Hebel anzusetzen wird Shido vergeben.

Verbotener Handlung „Hebel Übergang Stand Boden“

Zeichen Kampfrichter: Linke Hand fast den Ellenbogen des rechten gestreckten Arms

Ippon

Vergabe der Punkte in *Nage-waza*

- Es wird nur noch *Ippon* und *Waza-ari* geben.
- ***Ippon*** wird gegeben, wenn ein Kämpfer seinen Gegner auf den Rücken wirft, indem er eine Technik anwendet oder die Technik seines Gegners kontert, mit erheblichem Können und maximaler Wirkung. (*)

(*) **“*Ikioi*”** = mit großer Kraft und Schnelligkeit.

“*Hazumi*” = Geschicklichkeit mit Schwung und Präzision.

- Kriterien für *Ippon*:
 1. Schnelligkeit;
 2. Kraft;
 3. Auf den Rücken;
 4. Kontrolle bis zum Ende der Landung.
- Rollen kann nur dann als *Ippon* bewertet werden, wenn es während der Landung keine Unterbrechung gibt.

Es kann *Ippon* gegeben werden, wenn Uke über oder auf den Rücken rollt.

NEU
2018



Waza-ari

Bewertung der Punkte

NEU
2018

- Waza-ari wird gegeben, wenn die vier Kriterien für Ippon nicht ganz erreicht werden.
- Die Bewertung Waza-ari beinhaltet die bisherigen Yuko-Bewertungen.
- Zwei Waza-ari sind das gleiche wie Ippon (Waza-ari-awasete-ippou) und der Kampf ist damit beendet.
- Rollen kann als Waza-ari bewertet werden, wenn es ein Unterbrechung in der Landung gibt.

Es kann Waza-ari gegeben werden, wenn Uke über die Seite oder Hüfte rollt.



- Die Wertung Waza-ari fasst die bisherigen Yuko und Waza-ari Wertungen zusammen.



Waza-ari

- Die Landung auf beiden Ellbogen oder Armen ist gültig und wird mit Waza-ari bewertet..
- Die Landung auf einem Ellbogen, dem Gesäß oder dem Knie mit sofortiger Weiterführung auf den Rücken, wird mit Waza-ari bewertet.
- Die Landung auf einem Ellenbogen und einer Hand ist gültig und wird mit Waza-ari bewertet.



NEU
2018



Kein Waza-ari



Handzeichen Kampfrichter

Arme mit oen Handgelenken nach oben bis in Schulterhöhe anheben.

Handzeichen:



Verbeugen beim Betreten und Verlassen



Standposition vor Beginn des Kampfes



Die Kämpfer auf die Matte bitten



Aufstehen

Handzeichen Kampfrichter



Ippon



Wazaari



Wazaari



Awasete



Ippon



Eine Technik ist nicht gültig/bewertbar



Es gibt als Wertung nur noch Ippon oder Wazaari

2 Wazaari sind ein Ippon

Wertung wird wieder zurück genommen

Handzeichen Kampfrichter



Osae-komi

Haltegriff- Zeit starten



Toketa

Haltegriff gelöst- Zeit stoppen



Mate



Sono-mama bzw. Yoshi

Sono mama: Haltegriff Zeit stoppen (nicht auf Null stellen)
 Yoshi : Haltegriff wieder starten

- **Ippon: 20 Sekunden**
- **Waza-ari: 10 - 19 Sekunden**
(5 Sekunden vor dem Sieg anfangen die Sekunden zu zählen)
- **Ist bereits ein Waza-ari vorhanden reichen 10 s (2 Waza-ari = Ippon)**
- Wenn Osae-komi gleichzeitig mit dem Zeitzeichen angesagt wird oder die verbleibende Zeit nicht ausreichend ist für die Beendigung des Osae-komi, dann wird die Kampfzeit verlängert, bis der Kampfrichter entweder „Ippon“ (oder Gleichwertiges), „Toketa“ oder „Mate“ ansagt.
- Wird der Hallenboden berührt gibt es Ippon für Tori
- Wird die Nachbarmatte erreicht zählt der Haltegriff weiter und der Kampf wird auf der anderen Matte unterbrochen

Der Zeitnehmer für die Kampfzeit startet seine Uhr, wenn er das Kommando '**Ha-jime**' hört

Die Zeit wird gestoppt bei **Mate**

Handzeichen Strafen => Shido



Eine Strafe vergeben



Scheinangriff



Rolle / Strafe für Inaktivität



Strafe für Abdecken der Jacke



Strafe für Pistolgrip



Strafe für Raustreten



Strafe für Blocken



Strafe für einseitiges Fassen und Cross Grip



Strafe für in den Ärmel fassen



Strafe für Beinfassen

3 Shidos =>
Hansoku -make

Während des Kampfes gibt es zwei Shidos, der dritte wird Hansoku-make sein (2 Warnungen und dann Disqualifikation). Shidos geben keine Punkte für den anderen Kämpfer, nur technische Wertungen können Punkte auf der Wertungstafel geben. Am Ende des Kampfes, wenn die Wertungen auf der Wertungstafel gleich sind geht es mit Golden Score weiter unabhängig von den Shidos. Die Shidos bleiben stehen. Im Golden Score gewinnt der Kämpfer mit der ersten Wertung oder 3 Shidos = Hansoku-make

Hanteiregeln für U12 (Kampfrichterentscheid)

- 1.) Der gesamte Kampf wird gewertet, d. h. der Kampfrichter muss alle Angriffe und Kinsas während des gesamten Kampfes zählen.
- 2.) Sieger ist der Kämpfer mit der größten Anzahl von Kinsa. Ein Kinsa ist eine Technik, die fast eine Bewertung ist. Zum Beispiel wenn ein Kämpfer auf den Bauch geworfen wird, auf sein Gesäß oder Osae-komi bis unter 10 Sekunden hält. Der starke Ansatz eines Hebels ist ebenfalls ein Kinsa. Alle Kinsa werden gleich bewertet, es gibt keinen „starken“ Kinsa.
- 3.) **Nur** wenn die Anzahl der Kinsa gleich ist, wird derjenige Sieger, der die **wenigsten Shido** hat. **Hier steht das Grundprinzip dahinter, dass immer die Technik/Wertung gewinnen soll. Ein Kinsa ist auch eine technische Wertung, auch wenn er nicht auf dem Scoreboard steht.** Ein Kämpfer, der ein oder 2 Strafen hat, gewinnt also trotzdem, wenn er mehr Kinsa hat als sein Gegner.
- 4.) Wenn alles gleich ist, so gewinnt derjenige, der das positivere Judo gemacht hat, z. B. der versucht mehr anzugreifen.

Stephan Bode
Bundeskampfrichterreferent

Listenführung

Niedersächsischer Judoverband e.V.
im Landessportbund Niedersachsen e.V.



Turnier: _____
 Altersklasse: _____ Matte: _____
 Gewichtsgruppe: _____ Pool: _____

Kämpfername	Kampfnummer						Anzahl der Siege	Unter-bewertung	Platz
	1	2	3	4	5	6			
1									
2									
3									
4									

Kämpfername	Kampfnummer										Anzahl der Siege	Unter-bewertung	Platz	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				
1														
2														
3														
4														
5														

Kämpfername	Kampfnummer															Anzahl der Siege	Unter-bewertung	Platz
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15			
1																		
2																		
3																		
4																		
5																		
6																		

- Die weißen Felder zeigen die Kämpfe an.
- Bei den Bewertungen werden nur die Gewinner berücksichtigt
- Ippon 10 Punkte
- Wazari 7 Punkte
- Kampfrichterentscheid 1 Punkt
- Der Verlierer bekommt 0 Punkte