



Hennef 2017

DJB-Präsentation der neuen IJF-Regeln

DEUTSCHER JUDO-BUND e.V.

Wettkampfzeit



Männer und Frauen vier (4) Minuten.



Punktvergabe

- Es gibt nur Ippon und Wazaari.
- Wazaari werden nicht zusammengezählt.
- 2 Wazaari geben keinen Ippon mehr.
- Die Wertung Wazaari umfasst auch alle bisherigen Yukowertungen.

Haltegriff

- Osae-komi Zeit:
Wazaari 10 Sekunden
Ippon 20 Sekunden
- Der Kampf wird nicht durch 2 Wazaari beendet, da Wertungen nicht addiert werden. Es gibt kein Wazaari-awasete mehr.

Technische Wertungen



- In der regulären Kampfzeit kann ein Kampf nur durch eine technische Wertung oder Wertungen gewonnen werden (Wazaari oder Ippon).
- Eine Strafe oder Strafen werden den Sieger nicht bestimmen, außer bei Hansoku-make.



Golden Score

- Wenn beide Kämpfer am Ende der regulären Wettkampfzeit keine Wertung haben oder die Wertungen gleich sind, geht der Kampf im Golden Score weiter, unabhängig davon, wie viele Shidos gegeben wurden.
- Alle Wertungen und/oder Strafen aus der regulären Kampfzeit bleiben auf der Anzeigetafel.

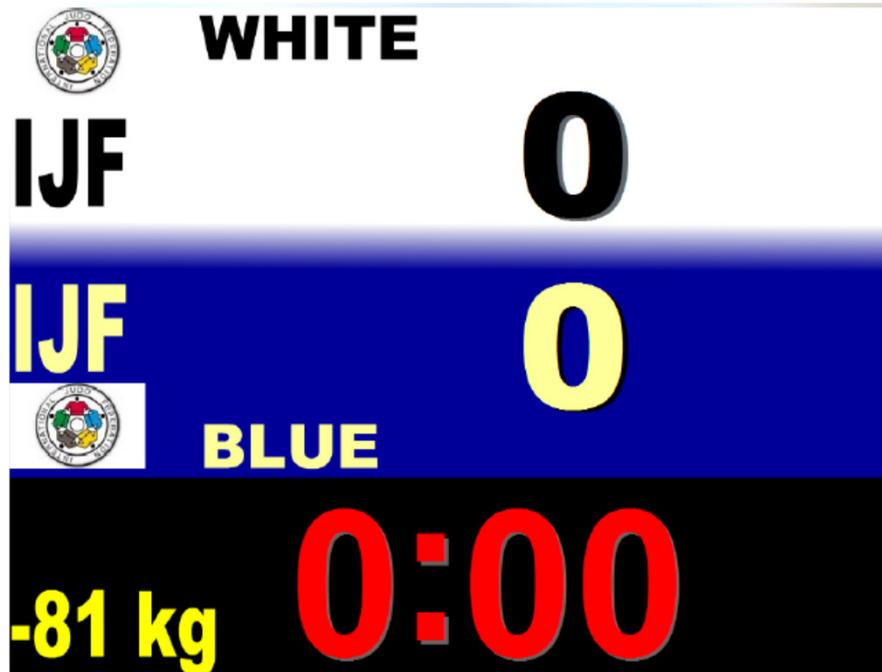
Golden Score



- Jede gegebene Wertung beendet sofort die Golden Score Phase.
- Wenn ein Kämpfer im Golden Score einen Shido bekommt, verliert er NUR, wenn er mehr Shidos als sein Gegner hat.



Beispiele (1)



Scoreboard for a Judo match in the -81 kg weight class. The top section shows the White team with a score of 0. The bottom section shows the Blue team with a score of 0. The time is 0:00. The match is in the Golden Score phase.

	WHITE	0
IJF		
IJF		0
	BLUE	
-81 kg		0:00



Scoreboard for a Judo match in the -81 kg weight class. The top section shows the White team with a score of 1. The bottom section shows the Blue team with a score of 0. The time is 1:24. The match is in the Golden Score phase.

	WHITE	1
IJF		
IJF		0
	BLUE	
GS		1:24
-81 kg		

Golden Score -> Winner White

Beispiele (2)



WHITE
IJF 0
IJF 0
BLUE
-81 kg 0:00



WHITE
IJF 0
IJF 0
BLUE
GS
-81 kg 1:24

Golden Score -> Winner White

Beispiele (3)



Golden Score -> Continue -> Winner White

DEUTSCHER JUDO-BUND e.V.

Beispiele (4)



Hennef 2017

Strafen 1



Es gibt jetzt drei (3) Shidos, anstelle der bisherigen vier. Der dritte Shido wird Hansoku-make.



Strafen 2

Alle Fälle einer strafbaren Handlung, die in Ne-waza führen, müssen bestraft werden.

- Kommt der zu bestrafende Kämpfer unmittelbar in die Vorteilsposition, erfolgt Mate – Shido.
- Geht es unmittelbar in Ne-waza weiter und der nicht zu bestrafende Kämpfer ist in der Vorteilsposition, wird die Strafe ohne Mate ausgesprochen.
- Alle nach dem Shido folgenden Kampfhandlungen laufen normal weiter.

Kumikata 1

- Um das Schiedsen und das Verständnis dafür zu erleichtern, werden einige Varianten, wie man den Judogi greifen kann und die bisher verboten waren, nun nicht mehr bestraft (Pistol Grip, Pocket Grip). Finger in den Ärmel wird bestraft.
- Unkonventionelle Kumikata, so wie Cross Grip und Fassen in den Gürtel werden nicht bestraft, so lange Tori einen Angriff vorbereitet.

Kumikata 2

- Negatives Verhalten wird mit Shido bestraft, weil es gegen den Geist des Judo ist. Zum Beispiel nicht versuchen anzugreifen, defensives Verhalten etc.
- In Kenntnis wie schwer es ist, eine Wurfaktion vorzubereiten, wird die Zeit zwischen Kumikata und einem Angriff auf 45 Sekunden erweitert.

Griff unterhalb des Gürtels



Das Fassen des Beins oder der Hose soll beim ersten Mal mit Shido bestraft werden und beim zweiten Mal mit Hansoku-make.



Handlungen gegen den Geist des Judo



Jede Handlung gegen den Geist des Judo wird
sofort mit Hansoku-make bestraft.



Sicherheit

- Wenn Uke versucht, die Landung auf dem Rücken durch eine Bewegung zu verhindern, die gefährlich ist für den Kopf, den Nacken oder die Wirbelsäule, so soll er mit Hansokumake bestraft werden (Brücke in Artikel 20).
- Das Landen auf beiden Ellbogen wird als gültig angesehen und sollte mit Wazaari bewertet werden.
- Das Landen auf einem Ellbogen ist ungültig und kann nicht bewertet werden.

Wurf und Kontertechnik



- Im Falle einer Kontertechnik wird derjenige Kämpfer als geworfen angesehen, der zuerst landet.
- Wenn eine Wertung gegeben werden kann, wird sie zugeteilt.
- Jede Aktion nach der Landung wird als Ne-waza Aktion angesehen und kann nicht gezählt werden.

Wurf und Kontertechnik



- Wenn eine Aktion von einem Kämpfer nach der Landung weitergeführt wird, wird sie nicht bewertet.



Osae-komi-Regelung



Wird Osae-komi auf der Sicherheitsfläche gehalten und einer der Kämpfer gerät mit dem Fuß auf den Hallenboden oder die Nebenmatte, so ist Ippon zu geben.



Judogi



Für eine bessere Effektivität und um einen guten Griff zu haben, ist es notwendig, dass die Judojacke gut im Gürtel steckt und der Gürtel eng gebunden ist. Um dies zu unterstützen, sollen die Kämpfer - zwischen Mate und Hajime - schnell ihren Judogi und Gürtel ordnen.



Judogi



Für eine bessere Effektivität und um einen guten Griff zu haben, ist es notwendig, dass die Judojacke gut im Gürtel steckt und der Gürtel eng gebunden ist. Um dies zu unterstützen, sollen die Kämpfer - zwischen Mate und Hajime - schnell ihren Judogi und Gürtel ordnen.



Jugend u15 und darunter

Für den Bereich der u15 und darunter gilt folgende Regelung:

- Es gibt nur noch 2 positive Wertungen, Ippon und Wazaari.
- Wazaari Wertungen werden nicht mehr addiert, man kann beliebig viele Wazaari erreichen.
- Alles was bisher Yuko und Wazaari war, wird mit Wazaari bewertet.
- Der Bereich der Bestrafungen bleibt unverändert.