



# Anträge

**Jugendtag  
26.05.2019**



**JS Roman Baur** Mollenbachstr. 13 71229 Leonberg

Württembergischen Judoverband  
Hermann-Hess-Str. 8

71332 Waiblingen

**Judoschule**

**Roman Baur**

Mollenbachstr. 13  
71229 Leonberg

Telefon: +49 7152/352777

Telefax: +49 7152/352776

Mobil: 0151/11678569

e-mail:

[romansjudoschule@t-online.de](mailto:romansjudoschule@t-online.de)

[www.judoschule-leonberg.de](http://www.judoschule-leonberg.de)

Steuernummer 70114/49026

Gläubigeridentifikationsnummer:

DE38ZZZ00000787701

**27. März 2019**

Betreff: Antrag an den Jugendtag

Hiermit beantragt die Judoschule Roman Baur, die Sonderregeln des Hessischen Judoverbades zu übernehmen. Nur dass die Altersgrenzen U11 und U13 in U10 und U12 geändert werden.

Die Vorteile liegen dabei auf der Hand:

- Wir sehen wieder vielseitigeres Judo in der Jugend.
- Die Trainer können mehr Techniken vermitteln.
- Trainer und Kampfrichter haben es einfacher und müssen sich nicht immer überlegen was in welcher Jugend erlaubt ist.
- Die jungen Athleten werden früh auf die U18 Regeln eingestellt und haben innerhalb Deutschlands einen Wissensvorsprung und werden erfolgreicher sein.
- Auch international werden wir wieder konkurrenzfähiger.
- Die wenigsten der Deutschen und internationalen Topathleten kämpfen ständig über das Revers. Die Griffvarianten sind auf Grund der verbotenen Techniken vielfältiger geworden.
- Unstimmigkeiten zwischen Kampfrichter und Trainer nehmen ab.
- Mit den vom DJB auferlegten Regeln sind wir international in der U18 nicht erfolgreicher geworden und ich halte das Projekt für gescheitert.

Mit freundlichen Grüßen

Roman Baur

Bankverbindung:

BW-Bank

Blz.: 600 501 01

Ktnr.: 2614951

IBAN:DE61 6005 0101 0002 6149 51

BIC: SOLADEST600

# Hessischer Judo-Verband e.V.

## Sonderregelungen für die Jugend

(gültig ab 01.01.2019)

	U11 / U13	U15	U18
Diving, Head-defense	verboten HANSOKU-MAKE mit Turnierausschluss	verboten HANSOKU-MAKE mit Turnierausschluss	verboten HANSOKU-MAKE mit Turnierausschluss
Hebeln im Stand und vom Stand zum Boden	verboten MATE + SHIDO	verboten MATE + SHIDO	verboten MATE + SHIDO
Shime-waza <sup>(1)</sup>	verboten MATE + SHIDO	verboten MATE + SHIDO	erlaubt
Hebeln am Boden	verboten MATE + SHIDO	erlaubt <sup>(2)</sup>	erlaubt <sup>(2)</sup>
Abtaughtechniken	verboten, MATE bei Verletzung: HSM mit Turnierausschluss	erlaubt	erlaubt
Technik-Ansatz auf 1 oder 2 Knien <sup>(3)</sup>	verboten, MATE bei Verletzung: HSM mit Turnierausschluss	erlaubt	erlaubt
Hand um den Nacken ohne Griff (insbesondere "Schwitzkasten")	MATE	erlaubt	erlaubt
Griff über Schulter oder Arm auf Rücken ohne mit mind. einer Hand gegriffen zu haben	MATE	erlaubt	erlaubt
Reitertechnik	MATE	erlaubt	erlaubt
Tani-Otoshi und ähnliche Techniken	erlaubt	erlaubt	erlaubt
Gegendrehtechniken gegen einbeinige Eindrehtechniken	erlaubt	erlaubt	erlaubt
Griff/Block mit Hand/Arm unterhalb des Gürtels	verboten MATE + SHIDO	verboten MATE + SHIDO	verboten MATE + SHIDO
Anwendung der neuen Griffregeln	SHIDO	SHIDO	SHIDO
OSAE-KOMI am Mattenrand	Ippon, sobald TORI oder UKE mit einem Teil seines Körpers den Hallenboden berührt.		
Fehlerhafter Judogi	Judogi darf einmalig (pro Tag) gewechselt werden. Im Wiederhungsfall HSM mit Turnierausschluss.		
Wiegen	Jungen: 100g Toleranz; Wiegen in Shorts Mädchen: 200g Toleranz; Wiegen in Shorts and T-Shirt	100g Toleranz Jungen: Wiegen in Shorts Mädchen: Wiegen Shorts and T-Shirt	
Kontrolle an der Waage	Es muss ein gültiger Judopaß vorgelegt werden. Alternativ 10 Euro Strafgeld und schriftliche Bestätigung der Identität und Graduierung durch den Trainer/Betreuer.		
Kampfzeit	3 Minuten	3 Minuten	4 Minuten
Golden Score	JA <sup>(4)</sup>	JA <sup>(4)</sup>	JA <sup>(4)</sup>
Verletzung	zwei Untersuchungen erlaubt <sup>(5)</sup>	zwei Untersuchungen erlaubt <sup>(5)</sup>	siehe IJF
Mattengröße	5mx5m Kampffläche 3m Sicherheitsfläche	5mx5m Kampffläche 3m Sicherheitsfläche	6mx6m Kampffläche 3m Sicherheitsfläche

0.) Für alle verbotenen Handlungen gilt:

Wenn durch eine verbotene Handlung der Gegner nach Entscheidung der verantwortlichen Sanitäter den Kampf nicht mehr fortsetzen kann, wird der Kämpfer, der die verbotene Handlung begangen hat, mit HSM bestraft und ist von der weiteren Teilnahme an der Veranstaltung ausgeschlossen.

- 1.) Verliert ein Kämpfer in Folge einer Würge das Bewußtsein, so darf er am weiteren Wettkampf nicht mehr teilnehmen.
- 2.) Ippon, wenn Uke abschlägt oder der Erfolg der Hebeltechnik klar erkennbar ist.
- 3.) Die Weiterführung des korrekten Ansatzes ist erlaubt.
- 4.) Die Golden-Score-Zeit ist unbegrenzt.
- 5.) Nach der dritten medizinischen Untersuchung verliert der verletzte Kämpfer den Kampf durch Kiken-gachi



Waiblingen, 12.04.2019

## Antrag für den WJV-Jugendtag am 26.05.2019

### Antrag auf Abänderungen der Wettkampffregeln in den Altersklassen der u10/u12 und u15

Übersichtstabelle mit den neuen Wettkampffregeln ab dem 01.01.2020:

Altersklasse	U10/U12	U15	U18
Würgetechniken	verboten	verboten	erlaubt
Hebeln am Boden	verboten	erlaubt	erlaubt
Hebeln/Würgen vom Stand zum Boden	verboten	verboten	erlaubt
Tani-Otoshi oder ähnliche Techniken als Angriff und Verteidigung	erlaubt	erlaubt	erlaubt
Beinfasser als Angriffstechnik	verboten	verboten	verboten
Abtauchtechnik	verboten	verboten	Erlaubt, wenn diese ohne Angriff unterhalb der Gürtellinie erfolgt
Technik auf einem oder beiden Knien	nicht bewertet	erlaubt	erlaubt
Griff mit Jacke in den Nacken oder auf den Rücken	erlaubt	erlaubt	erlaubt
Reiter-Technik	nicht erlaubt	nicht erlaubt	erlaubt
Gegendrehtechniken gegen einbeinige Eindrehtechniken	nicht bewertet	erlaubt	erlaubt

## Jugendregelung 2018 – gültig für den WJV

	U 10	U 12	U 15	U 18	U 21
Bewertungen	Gemäß IJF-Kampffregeln (Waza Ari, Waza Awasete, Ippon)	Gemäß IJF-Kampffregeln (Waza Ari, Waza Awasete, Ippon)	Gemäß IJF-Kampffregeln (Waza Ari, Waza Awasete, Ippon)	Gemäß IJF-Kampffregeln (Waza Ari, Waza Awasete, Ippon)	Gemäß IJF-Kampffregeln (Waza Ari, Waza Awasete, Ippon)
Bestrafungen	Gemäß IJF-Kampffregeln 2 Shidos; 3. Shido= Hansoku Make	Gemäß IJF-Kampffregeln 2 Shidos; 3. Shido= Hansoku Make	Gemäß IJF-Kampffregeln 2 Shidos; 3. Shido= Hansoku Make	Gemäß IJF-Kampffregeln 2 Shidos; 3. Shido= Hansoku Make	Gemäß IJF-Kampffregeln 2 Shidos; 3. Shido= Hansoku Make
Würgetechniken Absicht + äußeres Verhalten + Tauglichkeit + Kontrolle ▶ konkrete Gefahr	Verboten Matte Erklärung + Shido	Verboten Matte Erklärung + Shido	Verboten Matte Erklärung + Shido	erlaubt	erlaubt
Würgetechniken im Stand und vom Stand zum Boden solange sich beide Judoka in Tachi-Waza befinden	Verboten Matte Erklärung + Shido	Verboten Matte Erklärung + Shido	Verboten Matte Erklärung + Shido	Verboten Matte + Shido	Verboten Matte + Shido
Hebeltechniken am Boden	Verboten Matte Erklärung + Shido	Verboten Matte Erklärung + Shido	erlaubt abschlagen	erlaubt	erlaubt
Bewusstlosigkeit	Ausschluss aus dem Turnier	Ausschluss aus dem Turnier	Ausschluss aus dem Turnier	Ausschluss aus dem Turnier	Ausschluss aus dem Turnier
Hebeltechniken im Stand und vom Stand zum Boden solange sich beide Judoka in Tachi-Waza befinden	Verboten Matte Erklärung + Shido	Verboten Matte Erklärung + Shido	Verboten Matte Erklärung + Shido	Verboten Matte + Shido	Verboten Matte + Shido
Tani-Otoshi sowie verwandte Techniken nach hinten mit Varianten als Angriff oder Verteidigung	Verboten Matte Erklärung Im Wiederholungsfall Shido	Verboten Matte Erklärung Im Wiederholungsfall Shido	erlaubt	erlaubt	erlaubt
Technikansatz auf einem Knie oder beiden Knien (erlaubt ist ein "Nachkippen" oder ein bloßes Touchieren der Matte)	Verboten Matte Erklärung Im Wiederholungsfall Shido	Verboten Matte Erklärung Im Wiederholungsfall Shido	Verboten Matte Erklärung Im Wiederholungsfall Shido	erlaubt	erlaubt
Abtauchtechniken z.B. Laats-Abtaucher u.s. bei Abtauchen unter den Schwerpunkt des Gegners bei gleichzeitigem Unterlaufen des Griffs (erlaubt ist aber der klassische Uki-Waza, Yoko-Otoshi)	Verboten Matte Erklärung Im Wiederholungsfall Shido	Verboten Matte Erklärung Im Wiederholungsfall Shido	Verboten Matte Erklärung Im Wiederholungsfall Shido	erlaubt	erlaubt
Griff in/um Nacken mit/ohne Judogi zu fassen (Kommt Griff dadurch zustande, dass Uke unterm Arm greift, ist dies nicht zu unterbinden. Daraus entstehende Aktionen sind gültig, MATTE muss bei Stillstand od. frontaler Stellung angesagt werden.)	Verboten Matte Erklärung Im Wiederholungsfall Shido	Verboten Matte Erklärung Im Wiederholungsfall Shido	Verboten Matte Erklärung Im Wiederholungsfall Shido	erlaubt	erlaubt
Griff über Schulter oder Arm auf den Rücken (Kommt Griff dadurch zustande, dass Uke unterm Arm greift, ist dies nicht zu unterbinden. Daraus entstehende Aktionen sind gültig, MATTE muss bei Stillstand od. frontaler Stellung angesagt werden.)	Verboten Matte Erklärung Im Wiederholungsfall Shido	Verboten Matte Erklärung Im Wiederholungsfall Shido	Verboten Matte Erklärung Im Wiederholungsfall Shido	erlaubt	erlaubt
Gegendrehtechniken gegen einbeinige Eindrehtechniken (z.B. Uchi-Mata-Gaeshi)	erlaubt Keine Wertung – Kampf geht weiter	erlaubt Keine Wertung – Kampf geht weiter	erlaubt Keine Wertung – Kampf geht weiter	erlaubt	erlaubt
„Reitertechnik“	Verboten Matte Erklärung + Shido	Verboten Matte Erklärung + Shido	Verboten Matte Erklärung + Shido	erlaubt	erlaubt
Sankaku-Technik	erlaubt mit Beine schließen	erlaubt mit Beine schließen	erlaubt mit Beine schließen	erlaubt	erlaubt
Osae Komi – auf der Sicherheitsfläche	Bei Verlassen der Wettkampffläche Matte und im Stand weiter	Bei Verlassen der Wettkampffläche weiterlaufen lassen	Bei Verlassen der Wettkampffläche weiterlaufen lassen	Bei Verlassen der Wettkampffläche weiterlaufen lassen	Bei Verlassen der Wettkampffläche weiterlaufen lassen
regelmäßiger Judogi Sokuteki-Kontrolle	Keine Kontrolle	Keine Kontrolle	Darf 1x wechseln, wird in Liste vermerkt	1x wechseln; 2. mal Hansoku Make	Hansoku Make
Anwendung von Art. 29 IJF-Kampffregeln (Verletzung/Krankheit/Unfall)	Alte Regelung	Alte Regelung	Alte Regelung	Neue Regelung	Neue Regelung
Fassen unterhalb des Gürtels (zum Abhalten oder Blockieren); Beinfasser	Shido	Shido	Shido	Shido	Shido
Entscheidungssystem Golden Score	Keine GS Sofort Hiki-Wake oder Kampfrichterentscheid	Keine GS Sofort Hiki-Wake oder Kampfrichterentscheid	GS 3min danach Kampfrichterentscheid	GS bis zur ersten Wertung bzw. 3. Bestrafung (HSM)	GS bis zur ersten Wertung bzw. 3. Bestrafung (HSM)
Verfahrensweise bei HANSOKU-MAKE wegen „Divang“ und Landen in einer Brücke	Ausschluss	Ausschluss	Ausschluss	Trostrunde	Trostrunde
Effektive Kampfzeit	2:00 Minuten	2:00 Minuten	3:00 Minuten	4:00 Minuten	4:00 Minuten
Wettkampffläche mind.	4x4	5x5	5x5	6x6	7x7
Sicherheitsfläche mind.	2 m	3 m	3 m	3 m	3 m

Sonderaltersklasse u 13 wird nach den Regeln u15 bewertet  
WJV Aus- und Weiterbildung

Stand: 02/2018

## **Begründung:**

Nach vielen Auswertungen und Diskussionen im Jahr 2016 kam der WJV bei ihren Jugendtag mit großer Mehrheit zu der Erkenntnis, dass die Wettkampfregeln im Nachwuchs neu ausgerichtet werden müssen. Durch die Regeländerungen und Reduzierung der Verbote soll der Wettkampf verständlicher und einfacher gestaltet werden. Dadurch können die AthletenInnen bereits in jungen Jahren schon viele wichtige und grundlegende Erfahrungen im Technik- und Taktikbereich sammeln. Somit sind die AthletenInnen später in ihren Techniken flexibler und konkurrenzfähiger.

Der WJV stellte am 20.05.2017 bei der DJB-Jugendvollversammlung diesen Antrag zur Abänderung der Wettkampfregeln. Gleichzeitig stellte die DJB-Jugendleitung einen Antrag mit „Verbot des O-Goshi“. Da die DJB-Jugendleitung ihren Antrag zurückzog und für mindestens zwei Jahre ruhen lassen wollte, zog der WJV ebenso diesen Antrag zurück, um ihn ebenso für zwei Jahre ruhen zu lassen.

Der WJV möchte diese Abänderung der Wettkampfregeln innerhalb seines Landesverbandes ab dem 01.01.2020 einführen. Unabhängig davon stellt der WJV bei der DJB-JVV am 14.09.2019 diesen Antrag mit Einführung der neuen Regeln ab dem 01.01.2020 auf nationaler Ebene.

## **Erläuterung:**

**1. Tani-Otoshi soll in der Altersklasse u10/12 wieder erlaubt und bewertet werden.**

### ***Begründung:***

- Motorisch weniger talentierte Kinder bzw. Quereinsteiger können so erfolgreicher im Wettkampf sein.
- Kinder lernen so, dass es bei einem Wurf wichtig ist, das Gleichgewicht zu brechen (ansonsten wird man gekontert).
- Unterbindung des ständigen Eindrehens der Hüfte ohne richtige Wurfabsicht z.B. bei Ippon-Seoi-Nage oder Maki-Komi-Techniken.

**2. Der Griff in und um den Nacken (mit Jacke) sowie der Griff über die Schulter oder über den Arm auf den Rücken soll in den Altersklassen u10/12 und u15 wieder erlaubt werden. Der Griff um den Nacken ohne Jacke (Schwitzkasten) bleibt aus Sicherheitsgründen weiterhin verboten.**

### ***Begründung:***

- Vereinfacht die Ausführung von Würfen wie Uchi-Mata, Harai-Goshi, O-Soto-Gari etc. Damit sind diese auch leichter zu erlernen.
- Motorisch weniger talentierte Kinder bzw. Quereinsteiger können so erfolgreicher im Wettkampf sein.
- Durch das Beibringen verschiedener Griffvarianten (Nacken, Revers etc.) und deren Verteidigung sammeln Kinder viele wichtige Erfahrungen im Technik- und Taktikbereich.
- Körperlich große Kinder sind beim Griff nicht mehr benachteiligt.

**3. Techniken auf einem oder beiden Knien sollen in der Altersklasse u15 wieder erlaubt und bewertet werden. In der Altersklassen u10/12 sollen sie lediglich nicht bewertet werden (keine Bestrafung)**

***Begründung:***

- Der tiefe Seoi-Nage gehört zu den erfolgreichsten Techniken im Erwachsenenbereich. Um diese Technik, deren Varianten sowie das dazugehörige Verteidigungsverhalten umfassend zu erlernen, müssen bereits im Jugendbereich entsprechende Erfahrungen gesammelt werden.

**4. Gegendrehtechniken gegen einbeinige Eindrehtechniken sollen in der Altersklasse u15 bewertet werden**

***Begründung:***

Im Jugendbereich ist bei einbeinigen Eindrehtechniken nicht immer zu erkennen, ob der Angreifer selbst zusammenbricht oder gegengedreht wurde. Deshalb sollen Gegendrehtechniken in der Altersklasse u10/12 weiterhin nicht bewertet, aber auch nicht bestraft werden (im Boden weiterkämpfen lassen).

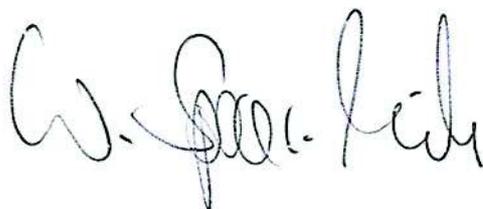
In der Altersklasse u15 ist die körperliche Ausbildung jedoch bereits so weit fortgeschritten, dass man durchaus erkennen kann, ob der Angreifer selbst zusammenbricht oder gegengedreht wurde.

**5. Abtauchtechniken sollen in den Altersklassen u10/12 und u15 weiterhin verboten bleiben**

***Begründung:***

In den Altersklassen u10/12 und u15 soll der Schwerpunkt auf der Vermittlung der Grundtechniken liegen. Exoten-Techniken, zu denen auch Abtaucher zu zählen sind, können als Ergänzungstechniken durchaus sinnvoll sein, nicht aber als Haupttechniken. Dementsprechend sollte mit deren Vermittlung erst im u18-Bereich begonnen werden.

**6. Aus Sicherheitsgründen sollen im Bereich Hebeln und Würgen keine Veränderungen zu den bisher geltenden Regelungen vorgenommen werden**



Wolfgang Sporer-Miensok  
(WJV-Jugendvorsitzender)





Waiblingen, 12.04.2019

## Antrag für den WJV-Jugendtag am 26.05.2019

### Abänderung der Wettkampfordnung Bildung von Kampfgemeinschaften in der Altersklasse u10/12 m/w

#### Alte Fassung der WJV-Wettkampfordnung, Seite 27, Teil C, Punkt 4.6

##### Mannschaftsmeisterschaften/Fremdstartrecht

Bei NW MMdV, SW MMdV und WMMdV sind Kampfgemeinschaften nicht zugelassen (Ausnahme Bezirks- MMdV im Bezirk 3 und 4, siehe Teil C, Ziffer 4.9 sowie WMMdV u14 weiblich und WMMdV u16 weiblich, siehe Ausnahmeregelung unten).

#### Alte Fassung der WJV-Wettkampfordnung, Seite 28, Teil C, Punkt 4.8

##### Kampfgemeinschaften im Bezirk

Bei Bezirks-Mannschaftsmeisterschaften o.Q. dürfen Kampfgemeinschaften gebildet werden. In den Altersklassen u10 und u12 sind in den Bezirken 3 und 4 Kampfgemeinschaften bei Bezirks-Mannschaftsmeisterschaften auch m.Q. zugelassen. Kampfgemeinschaften können sich allerdings nicht zu den Südwürttembergischen VMM qualifizieren. Wenn es in der Ausschreibung steht, darf bei offenen Bez.-MMdV jeder Verein pro Altersklasse (männlich und weiblich) max. 3 Fremdstarter in der Mannschaftsaufstellung aufführen. Für die Wiegeliste gibt es keine Begrenzung. Einer extra Starterlaubnis bedarf es nicht. Der startende Verein muss sich aber mit dem Verein, der den Fremdstarter stellt, absprechen. Als Kennzeichnung starten diese Kampfgemeinschaften/Vereine mit Fremdstartern unter KG (z.B. KG TV Blauburg oder KG Sonnenschein/ Berghausen, KG Donau usw.).

#### Neue Fassung der WJV-Wettkampfordnung, Seite 27, Teil C, Punkt 4.6

##### Mannschaftsmeisterschaften/Fremdstartrecht

Bei NW MMdV u10/u12, SW MMdV u10/u12 und WMMdV u12 sind Kampfgemeinschaften nicht zugelassen (~~Ausnahme Bezirks-MMdV im Bezirk 3 und 4, siehe Teil C, Ziffer 4.9 sowie WMMdV u14 weiblich und WMMdV u16 weiblich, siehe Ausnahmeregelung unten~~). Die KG müssen sich als solche bei den Bezirksmeisterschaften qualifizieren. Fremdstarter sind nicht erlaubt. Für die Wiegeliste gibt es keine Begrenzung. Als Kennzeichnung starten diese Kampfgemeinschaften/Vereine unter KG (z.B. KG TV Blauburg oder KG Sonnenschein/ Berghausen, KG Donau usw.).

## Neue Fassung der WJV-Wettkampfordnung, Seite 28, Teil C, Punkt 4.8

### Kampfgemeinschaften im Bezirk

~~Bei Bezirks-Mannschaftsmeisterschaften o.Q. dürfen Kampfgemeinschaften gebildet werden. In den Altersklassen u10 und u12 sind in den Bezirken 3 und 4 Kampfgemeinschaften bei Bezirks-Mannschaftsmeisterschaften auch m.Q. zugelassen. Kampfgemeinschaften können sich allerdings nicht zu den Südwürttembergischen VMM qualifizieren. Wenn es in der Ausschreibung steht, darf bei offenen Bez.-MMdV jeder Verein pro Altersklasse (männlich und weiblich) max. 3 Fremdstarter in der Mannschaftsaufstellung aufführen. Für die Wiegeliste gibt es keine Begrenzung. Einer extra Starterlaubnis bedarf es nicht. Der startende Verein muss sich aber mit dem Verein, der den Fremdstarter stellt, absprechen. Als Kennzeichnung starten diese Kampfgemeinschaften/Vereine mit Fremdstartern unter KG (z.B. KG TV Blauburg oder KG Sonnenschein/ Berghausen, KG Donau usw.).~~

### Begründung:

Bei den offiziellen Mannschafts-Meisterschaften sind die Anzahl der Mannschaften in allen Bezirken seit Jahren rückläufig. Durch die Bildung von Kampfgemeinschaften ermöglicht es mehr Vereinen eine Mannschaft stellen zu können.



Wolfgang Sporer-Miensok  
(WJV-Jugendvorsitzender)

