



## Regeländerungen für des Wettkampffahr 2009

Für das Wettkampffahr 2009 wurden umfassende Regeländerungen durch den Weltverband IJF vorgenommen. Diese wurden auch bereits bei den Welt- und Europameisterschaften der Altersklasse U23 getestet.

An dieser Stelle möchte ich über die Regeländerungen informieren, und vorab klarstellen, dass der WJV Kampfrichterreferent und der Vizepräsident Leistungssport nach Abstimmung mit der WJV Jugendleitung die Regeländerungen analog zu denen des DJB übernimmt.

### WERTUNGEN:

Die Zahl der Wertungen wird reduziert auf: **YUKO, WAZA-ARI** und **IPPON**.

### ZEITEN FÜR OSAEKOMI

Die Zeit für Osaekomi wird **25 Sekunden** betragen. Nachdem das Koka nicht mehr existiert, staffeln sich die Wertungen nun wie folgt:

- 15 Sek. = Yuko.
- 20 Sek. = Waza-ari.
- 25 Sek. = Ippon.

### ANZAHL DER STRAFEN

Die Anzahl der Strafen staffelt sich wie folgt:

1. Shido = **freie Ermahnung!!!**
2. Shido = Yuko für den Gegner.
3. Shido = Waza-ari für den Gegner.
4. Shido = Ippon für den Gegner. => (Das vierte Shido bedeutet natürlich Hansoku-make)

### GOLDEN SCORE

Die "GOLDEN SCOREZEIT" wird auf 3 Minuten reduziert (Junioren und M+F).

1. Shido = **Freie Ermahnung!!! => (keine siegreiche Wertung)**

### MATTENRANDREGEL

Alle Aktionen sind gültig und können weitergehen (kein Matte) so lange einer der beiden Kämpfer mit einem Teil seines Körpers die Kampffläche berührt.  
(Die gleichen Kriterien wie in Ne-waza).



## **REGELUNG FÜR STRAFEN IM BEREICH U 10 - U14**

Im Bereich der Jugend U10 - U14 wird die erste strafbare Handlung zunächst erklärt und gleichzeitig gibt es den 1. (freien) Shido. Im Wiederholungsfall (gleiche strafbare Handlung) gibt es den 2. Shido, der dann gleich als Yuko für den Gegner angezeigt wird. Bei jeder anderen strafbaren Handlung erfolgt beim 1. Mal wieder eine Erklärung, allerdings ohne Shido. Erst im Wiederholungsfall gibt es dann jeweils die nächste Strafe bzw. nächst höhere Wertung für den Gegner.

Beispiel A:

1. Mal inaktiv => Erklärung + 1. Shido
2. Mal inaktiv => 2. Shido = Yuko für den Gegner
1. Mal Scheinangriff => Erklärung
2. Mal Scheinangriff => 3. Shido = Wazaari für den Gegner

Beispiel B:


1. Mal Scheinangriff => Erklärung + 1. Shido
1. Mal inaktiv => Erklärung
2. Mal inaktiv => 2. Shido = Yuko für den Gegner
1. Mal Hose greifen => Erklärung
2. Mal Scheinangriff => 3. Shido = Wazaari für den Gegner



## ➤ KUMI-KATA

A – Verweigern des Griffs



**SHIDO** => 

Der „blaue“ Kämpfer ist positiv, er sucht den Griff

Der „weiße“ Kämpfer ist negativ, er verhindert den Griff


**Shido weiß**

B – Blocken durch weghaltende Kumi-Kata

Der „blaue“ Kämpfer drückt mit seinen Armen in einer blockenden Position und verhindert die Angriffe von „weiß“

**Shido blau**



**SHIDO** => 

C – Blocken durch Kumi-Kata mit Runterdrücken



**SHIDO** => 

Der „blaue“ Kämpfer ist negativ, sein Griff blockiert den „weißen“ Kämpfer durch Runterdrücken, um seinen Angriff zu verhindern.

**Shido blau**



## ➤ EXTREM DEFENSIVES VERHALTEN



Der „blaue“ Kämpfer hat eine extrem defensive Haltung.  
Der „weiße“ Kämpfer kann dadurch nicht angreifen.

**Shido blau**


**SHIDO** => 

## ➤ GREIFEN DER HOSE

Der „weiße“ Kämpfer greift die Hose mit der Hand/den Händen  
um zu blocken oder anzugreifen!!!

**Shido weiß**



**SHIDO** => 



## > SCHEINANGRIFF

A – sutemi



**SHIDO** =>

Der „weiße“ Kämpfer ist negativ, er fällt auf den Rücken ohne den „blauen“ Kämpfer aus dem Gleichgewicht zu bringen. Es ist keine Aktion oder erkennbare Wurfabsicht

**Shido weiß**

B – auf den Knien

Der „blaue“ Kämpfer ist negativ, er fällt auf die Knie ohne Gleichgewichtsbruch und ohne Intention den „weißen“ Kämpfer zu werfen

**Shido blau**



**SHIDO** =>

## > “NOSSOW SCHLEUDER“

Die sogenannte “Nossow Schleuder“ ist ab sofort nicht mehr zu bewerten, da diese Technik eine klassische Ringer-Technik ist.

Die “Nossow Schleuder“ kann in folgenden zwei Varianten auftreten:

1. Variante: Tori fällt mit



Schon bei der Aufwärtsbewegung (Bild 1) ist Matte geben.  
Sollte das Matte zu spät kommen, zählt die Technik als Übergang stand Boden.



## 2. Variante: Tori bleibt im Stand

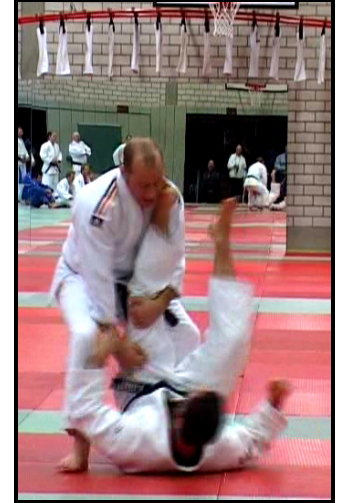


Bild 1 => Sofort Matte geben

Bild 2 => nicht unterbrechen, da die Gefahr durch Matte größer ist als durch den Wurf.  
(Keine Bewertung, kein Übergang Stand – Boden. Nach Abwurf mit Matte unterbrechen)

## 1. Variante: Tori fällt mit



Übergang Stand-Boden möglich, besser mit Matte unterbrechen.



## Die Bundeskampfrichterkommission informiert:

Die IJF hat eine neue Regel in Bezug auf die Judogikontrolle in Kraft gesetzt. Außerdem hat sie ein entsprechendes Messgerät entwickelt, das die Kontrolle der entsprechenden Maße eindeutig macht. Diese Regel gilt ab **1.1.2009** auf allen IJF-Veranstaltungen. **Besondere Beachtung gilt dem Passus, dass der Judoka, dessen Judogi nicht der Regel entspricht, mit Hansoku-make bestraft wird.**

Im Bereich des DJB wird diese Regel, in Absprache mit dem DJB-Präsidium, bei folgenden Veranstaltungen gelten:

- 1.) DEM Männer und Frauen in Bayreuth
- 2.) DEM LV Männer und Frauen in Neuhoof
- 3.) 1. und 2. BuLi Männer und Frauen

Ab 1.1.2010 wird diese Regelung bei allen Deutschen Meisterschaften und in der Bundesliga Gültigkeit haben.

### ➤ “ SOKUTEIKI = JUDOGIMESSGERÄT“

Um die richtige Größe und Maße der Judogi durchzusetzen, so wie sie in der Wettkampfregel festgesetzt sind und faire Bedingungen für die Athleten zu erreichen, hat die IJF das spezielle Messgerät Sokuteiki entwickelt und eine neue Art der Kleiderkontrolle festgelegt, die ab dem 01.01.09 gilt. Alle nationalen Föderationen werden aufgefordert ihre Trainer und Athleten genauestens zu informieren.

- 1.) Bei allen IJF-Veranstaltungen wird eine ausreichende Zahl von Sokuteiki-Messgeräten in den Aufwärmzonen zur Verfügung stehen, damit die Athleten ihre Judogi selbst überprüfen können, bevor sie vor ihrem Kampf die Wettkampffläche betreten. Wenn sie die Wettkampffläche betreten haben, wird von jedem Wettkämpfer angenommen, dass er/sie die volle Verantwortung dafür übernimmt, dass der Judogi vollkommen der Wettkampfregel entspricht.
- 2.) Im Zweifelsfall kann der Kampfrichter auf der Matte den Judogi des Wettkämpfers überprüfen, indem er das Sokuteiki-Messgerät benützt. Wenn der Judogi nicht den Regeln entspricht soll der Kampfrichter, nach Beratung mit den Außenrichtern, den Kämpfer mit Hansoku-make bestrafen und den Gegner zum Sieger erklären.

Gültig bei IJF Veranstaltungen ab 01.01.09

