

# Jugendregelung 2020 – gültig für den WJV

	U 10	U 12	U 15	U 18	U 21
Bewertungen	Gemäß IJF-Kampffregeln (Waza Ari, Ippon)	Gemäß IJF-Kampffregeln (Waza Ari, Ippon)	Gemäß IJF-Kampffregeln (Waza Ari, Ippon)	Gemäß IJF-Kampffregeln (Waza Ari, Ippon)	Gemäß IJF-Kampffregeln (Waza Ari, Ippon)
Bestrafungen	2 Shidostrafen; 3. Shido = Hansoku Make	2 Shidostrafen; 3. Shido = Hansoku Make	2 Shidostrafen; 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	<del>Verboten Matte Erklärung + Shido</del>	<del>Verboten Matte Erklärung + Shido</del>	<del>Verboten Matte Erklärung + Shido</del>	erlaubt	erlaubt
Würgetechniken im Stand und vom Stand zum Boden solange sich beide Judoka in Tachi-Waza befinden	<del>Verboten Matte Erklärung + Shido</del>	<del>Verboten Matte Erklärung + Shido</del>	<del>Verboten Matte Erklärung + Shido</del>	<del>Verboten Matte Erklärung + Shido</del>	<del>Verboten Matte Erklärung + Shido</del>
Hebeltechniken am Boden	<del>Verboten Matte Erklärung + Shido</del>	<del>Verboten Matte Erklärung + Shido</del>	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	<del>Verboten Matte Erklärung + Shido</del>	<del>Verboten Matte Erklärung + Shido</del>	<del>Verboten Matte Erklärung + Shido</del>	<del>Verboten Matte Erklärung + Shido</del>	<del>Verboten Matte Erklärung + Shido</del>
Tani-Otoshi sowie verwandte Techniken nach hinten mit Varianten als Angriff oder Verteidigung	erlaubt	erlaubt	erlaubt	erlaubt	erlaubt
Eingesprungene Seoi Nage auf einem oder beiden Knien	<del>Verboten Matte Erklärung + Shido</del>	<del>Verboten Matte Erklärung + Shido</del>	erlaubt	erlaubt	erlaubt
Abtauchtechniken z.B. Laats-Abtaucher u.ä. bei Abtauchen unter den Schwerpunkt des Gegners bei gleichzeitigem Unterlaufen des Griffs (erlaubt ist aber der klassische Uki-Waza, Yoko- Otoshi)	<del>Verboten Matte Erklärung + Shido</del>	<del>Verboten Matte Erklärung + Shido</del>	erlaubt	erlaubt	erlaubt
Griff in/um Nacken ohne Judogi zu fassen	<del>Verboten Matte Erklärung + Shido</del>	<del>Verboten Matte Erklärung + Shido</del>	erlaubt	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.)	erlaubt	erlaubt	erlaubt	erlaubt	erlaubt
Gegendrehtechniken gegen einbeinige Eindrehtechniken (z.B. Uchi-Mata-Gaeshi)	erlaubt	erlaubt	erlaubt	erlaubt	erlaubt
"Reitertechnik"; Ungvari Dreher	<del>Verboten Matte Erklärung</del>	<del>Verboten Matte Erklärung</del>	<del>Verboten Matte Erklärung</del>	erlaubt	erlaubt
Sankaku-Techniken	Erlaubt mit Beine schließen	Erlaubt mit Beine schließen	erlaubt	erlaubt	erlaubt
Osae Komi – auf der Sicherheitsfläche	Bei Verlassen der Wettkampffläche Matte und im Stand weiter – 2m SF	Bei Verlassen der Wettkampffläche weiterlaufen lassen	Bei Verlassen der Wettkampffläche weiterlaufen lassen	Bei Verlassen der Wettkampffläche weiterlaufen lassen	Bei Verlassen der Wettkampffläche weiterlaufen lassen
regelwidriger Judogi Sokuteiki-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	<del>Shido</del>	<del>Shido</del>	<del>Shido</del>	<del>Shido</del>	<del>Shido</del>
Entscheidungssystem Golden Score	Keine GS Sofort Hiki-Wake oder Kampfrichterentscheid	Keine GS Sofort Hiki-Wake oder Kampfrichterentscheid	GS 3 min DanachKampfrichterent scheid	GS bis zur ersten Wertung	GS bis zur ersten Wertung
Verfahrensweise bei HANSOKU-MAKE wegen „Diving“ und aktive Verteidigung mit dem Kopf	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