

Jugendregelung 2017 – gültig für den WJV

	U 10	U 12	U 15	U 18	U 21
Bewertungen	Gemäß IJF-Kampfbregeln (Waza Ari, Ippon)	Gemäß IJF-Kampfbregeln (Waza Ari, Ippon)	Gemäß IJF-Kampfbregeln (Waza Ari, Ippon)	Gemäß IJF-Kampfbregeln (Waza Ari, Ippon)	Gemäß IJF-Kampfbregeln (Waza Ari, Ippon)
Bestrafungen	3 Shidostrafen; 4. Shido = Hansoku Make	3 Shidostrafen; 4. Shido = Hansoku Make	3 Shidostrafen; 4. Shido = Hansoku Make	Gemäß IJF-Kampfbregeln 2 Shidos; 3. Shido= Hansoku Make	Gemäß IJF-Kampfbregeln 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	erlaubt	erlaubt
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	erlaubt	erlaubt
Tani-Otoshi sowie verwandte Techniken nach hinten mit Varianten als Angriff oder Verteidigung	Verboten Matte Erklärung +Shido	Verboten Matte Erklärung +Shido	erlaubt	erlaubt	erlaubt
Technikansatz auf einem Knie oder beiden Knien (erlaubt ist ein "Nachkippen" oder ein bloßes Touchieren der Matte)	Verboten Matte Erklärung +Shido	Verboten Matte Erklärung +Shido	Verboten Matte Erklärung +Shido	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)	Verboten Matte Erklärung +Shido	Verboten Matte Erklärung +Shido	Verboten Matte Erklärung +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 +Shido	Verboten Matte Erklärung +Shido	Verboten Matte Erklärung +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 +Shido	Verboten Matte Erklärung +Shido	Verboten Matte Erklärung +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
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
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-Kampfbregeln (Verletzung/Krankheit/Unfall)	Alte Regelung	Alte Regelung	Alte Regelung	Neue Regelung	Neue Regelung
Fassen unterhalb des Gürtels (zum Abhalten oder Blockieren); Befassser	Shido	Shido	Shido	1. Mal Shido 2. Mal Hansoku Make Weiter in Trostrunde	1. Mal Shido 2. Mal Hansoku Make Weiter in Trostrunde
Entscheidungssystem Golden Score	Keine GS Sofort Hiki-Wake oder Kampfrichterentscheid	Keine GS Sofort Hiki-Wake oder Kampfrichterentscheid	GS bis zur ersten Wertung bzw. Bestrafung	GS bis zur ersten Wertung bzw. Bestrafung	GS bis zur ersten Wertung bzw. Bestrafung
Verfahrensweise bei HANSOKU-MAKE wegen „Diving“ 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