



DJJB

DEUTSCHER JUDO-BUND e.V.

DJB- Präsentation der neuen IJF- Regeln

DEUTSCHER JUDO-BUND e.V.

Wettkampfzeit

Männer und Frauen vier (4) Minuten

Forderung des IOC um Männer und Frauen gleich zu behandeln.

Gleiche Kampfzeit bei Olympischen Mannschaftskampf M+F

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

Technische Wertungen

- In der regulären Kampfzeit kann ein Kampf nur durch eine technische Wertungen gewonnen werden (Waza-ari 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 in Golden Score weiter, unabhängig davon, wie viele Shidos gegeben wurden.
- Alle Wertungen und/oder Strafen aus der regulären Kampfzeit bleiben auf der Anzeigetafel.
- Jede gegebene Wertung beendet sofort die Golden Score Phase.
- Wenn ein Kämpfer in Golden Score einen Shido bekommt verliert er NUR, wenn er mehr Shidos als sein Gegner hat.

Beispiele (1)



WHITE

IJF 0

IJF 0



BLUE

-81 kg 0:00



WHITE

IJF 1

IJF 0



BLUE

GS -81 kg 1:24

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)



WHITE

IJJF 1 

IJJF 1



BLUE

-81 kg 0:00



WHITE

IJJF 1 

IJJF 1 



BLUE

GS -81 kg 1:24



WHITE

IJJF 1 

IJJF 1 

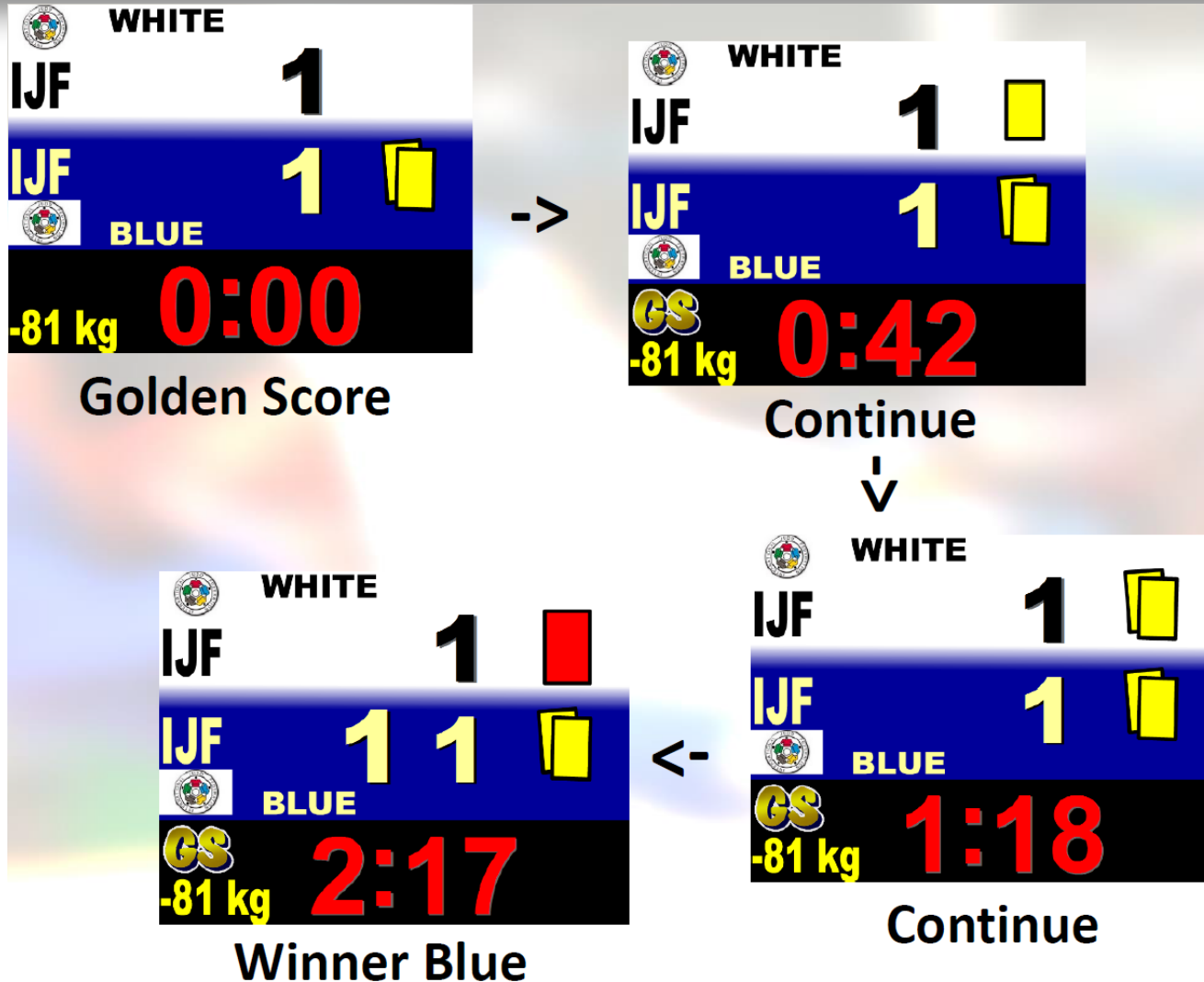


BLUE

GS -81 kg 1:52

Golden Score -> Continue -> Winner White

Beispiele (4)



Strafen

- es gibt jetzt nur noch **drei (3) Shidos**
- der **dritte** Shido wird **Hansoku-make**.

Kumikata

Unkonventionelle Kumi-kata werden **bestraft, wenn nicht sofort angegriffen** wird.

Erläuterungen

- **Pistol Grip, Pocket Grip, Crossgriff, einseitiger Griff und Griff in den Gürtel** darf man nur anwenden, **wenn sofort angegriffen wird**, sonst ist es zu bestrafen.
- Wer mit **Bear Hug** angreifen will, muss vorher **mindestens mit einer Hand gefasst** haben. Den Judogi nur berühren ist keine Kumi-kata, es muss **zugefasst** werden.
- Alle bisher bestrafte **Aktionen um den Griff zu brechen**, werden weiterhin **bestraft** (Lösen mit beiden Händen, Lösen mit dem Bein, Hand wegschlagen, Revers abdecken etc.).

Kumikata

- **negatives Verhalten** wird **strikt mit Shido** bestraft, alles was Judo verhindert (blocken, stemmen, abgebeugt ...) -
- In Kenntnis wie schwer es ist, eine Wurfaktion vorzubereiten, wird die Zeit zur Vorbereitung eines Angriffs auf 45 Sekunden erweitert. Dies ist nur ein Richtwert – kein Dogma - dieser kann nach oben oder unten verändert werden. **(Inaktivitäts-Rolle)**

Griff unterhalb des Gürtels

Das Fassen des Beins oder der Hose wird beim **1. Mal mit Shido** bestraft werden und beim **2. Mal mit Hansoku-make**.

Ergänzung:

Wenn Tori wirft und Uke fasst dabei ans Bein, wird die Wertung und die Strafe gegeben, außer bei Ippon.

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).
- **DJB-Kommentar: Der Kämpfer kann weiterhin im Turnier kämpfen.**

Sicherheit

- Das Landen auf **beiden Ellbogen** wird als gültig angesehen und sollte mit **Waza-ari** 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.
- Jede Aktion **nach der Landung** wird als **Ne-waza** Aktion angesehen und kann nicht gezählt werden.
- Wenn eine Aktion von einem Kämpfer nach der Landung weitergeführt wird, wird sie **nicht bewertet**.

Erläuterungen:

- Bei **direktem Angriff** mit Ura-nage, Tani-otoshi etc. **Wertung** für den Angreifer, auch bei Landung zuerst.
- **Benutzt der Konternde die Matte zum Wurf, keine Wertung.** D.h. Tori landet zuerst auf dem Rücken, Uke landet auf ihm und Tori zieht ihn dann weiter.
- Wenn eine **deutliche Trennung** zu sehen ist (der Wurf ist eigentlich schon erfolgt) und Tori landet zuerst, **Wertung.**
- Seoi-nage. Aussteigen, Yoko-guruma, **2 unterschiedliche Aktionen, ist Wertung für Konter/Übernahme**, auch wenn Tori zuerst landet.
- Ist eine Technik **keinem Athleten sicher zuzuordnen**, so gibt es **keine Wertung.** Um eine Wertung geben zu können, muss man einem Athleten die Kontrolle zuordnen können.

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**.