

Neuerungen in den und Klarstellungen zu den Wettkampffregeln

BJV 2012

Diese Erläuterungen sind als Klarstellungen und Hilfen zum Regelverständnis zu verstehen. Sie ersetzen oder ergänzen keinesfalls eine existierende Ordnung oder Wettkampffregel. Die Wettkampffregeln und Ordnungen sind in den veröffentlichten Formen verbindlich. Bei Diskrepanzen gilt die jeweilige Bestimmung und nicht dieses Dokument. Dieses Dokument ist rechtlich nicht bindend.



Die KR-Kommission

Die KR-Kommission

- ist bei Anwesenheit in der Halle im Rahmen einer Meisterschaft immer im Dienst (ob eingeteilt oder nicht ist egal)
- steht jederzeit (auch in „zivil“) in der Halle beratend zur Verfügung
- ist berechtigt und verpflichtet bei groben Fehlern (Hansokumake, Ippon) beratend in den Kampf einzugreifen (auch wenn nicht als KR anwesend)
- kann und muss in Krisenfällen die Leitung der KR einer Meisterschaft übernehmen

Mitglieder:

- KR-Referent Herbert Eberlein
- Stellvertretender KR-Referent Ludwig Tradler
- Beratendes Mitglied Franz Haban
- KR-Obmann Südbayern Bernd Röder
- KR-Obmann Nordbayern Hinnerk Hagenah
- Zuständiges Mitglied des Präsidiums (N.N.)

Die Bezirkskampfrichterobleute

München:	Gerhard Auer	(Stefan Seither)
Oberbayern:	Ludwig Tradler	(Bernd Röder)
Niederbayern:	Georg Augustin	(Franz Haban)
Schwaben:	Matthias Kolonko	(Wolfgang Schelzig)
Oberpfalz:	Alexander Lang	(Simone Hirsch)
Oberfranken:	Andreas Hempfling	(Andreas Kröner)
Mittelfranken:	Günter Kraus	(Hinnerk Hagenah)
Unterfranken:	Norbert Bickel	

Voraussetzung: Durchführung einer Veranstaltung

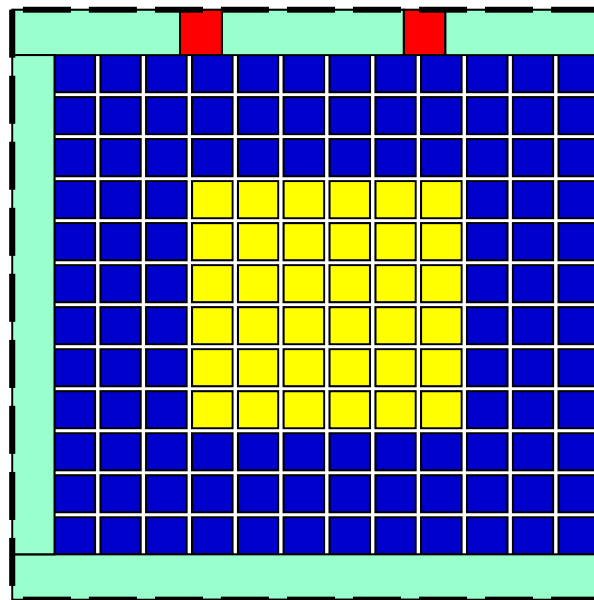
Mattenfläche

Alters- klasse	Kreis/ Bezirksebene	Gebietsebene	Landesebene	Bezirksliga	Landes/ Bayernliga
MF U11	4x4			4x4	
MF U14	5x5	5x5	5x5	5x5	
MF U17	5x5	6x6	6x6	5x5	
R. d. S. / Bayern- pokal			6x6		
U20/F/M	5x5	6x6	6x6	5x5	6x6 (Ausnahme: 5x7)

Die Mattenfläche ist in zwei verschiedenfarbige Zonen unterteilt, die quadratische Kampffläche und die Sicherheitsfläche. Die Sicherheitsfläche muss mindestens 3m breit sein. Werden mehrere Mattenflächen nebeneinander benutzt, ist eine gemeinsame Sicherheitsfläche von mindestens drei Meter Breite einzuhalten. Rund um die Mattenfläche muss sich eine „freie Zone“ von mindestens 50 cm Breite befinden. Eine zusätzliche Abpolsterung durch Weichbodenmatten innerhalb dieser 50 cm breiten Zone ist erlaubt aber nicht verpflichtend.

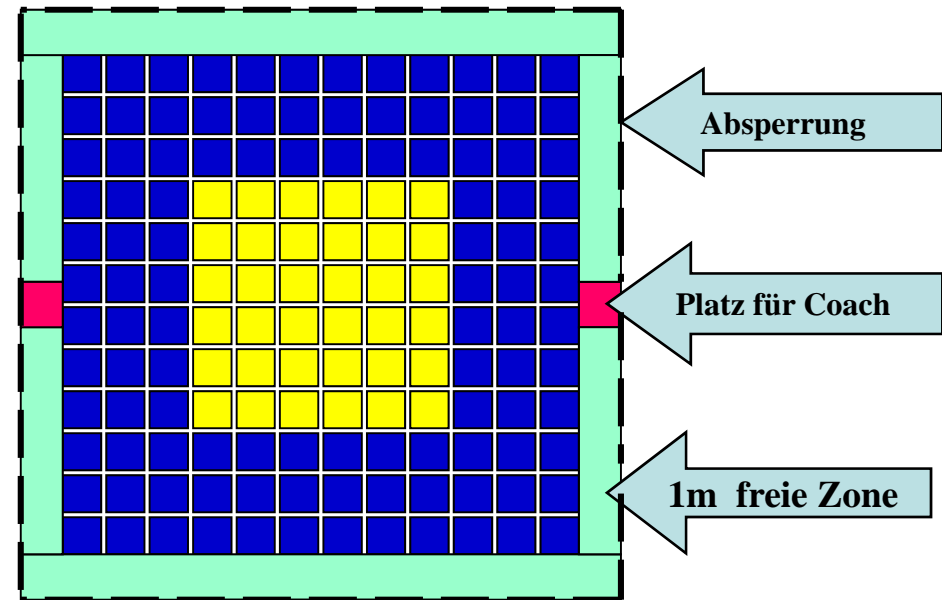
Voraussetzung: Durchführung einer Veranstaltung

- Sonderregelung in Bayern
 - Eine Mattenfläche von 5mx6m oder 5mx7m darf nur gelegt werden, wenn die quadratische Fläche von 6mx6m aus baulichen Gründen nicht in die Halle passt.
 - In keinem Fall darf eine Mindestsicherheitsfläche von 3m zuzüglich 0,5m Abstand zum ersten harten Gegenstand unterschritten werden.
 - Laut Durchführungsbestimmungen des BJV:
Rings um die Matten ist eine Sicherheitszone („freie Fläche“ um die Matte) von mindestens 1m freizuhalten, in der jeweils zwei Sitzgelegenheiten pro Matte für die Betreuer vorzusehen sind (siehe Bild). Innerhalb der Sicherheitszone dürfen sich keine Personen aufhalten, ausgenommen die sitzenden Betreuer des im Moment stattfindenden Kampfes.



KR – Tisch

Meisterschaften



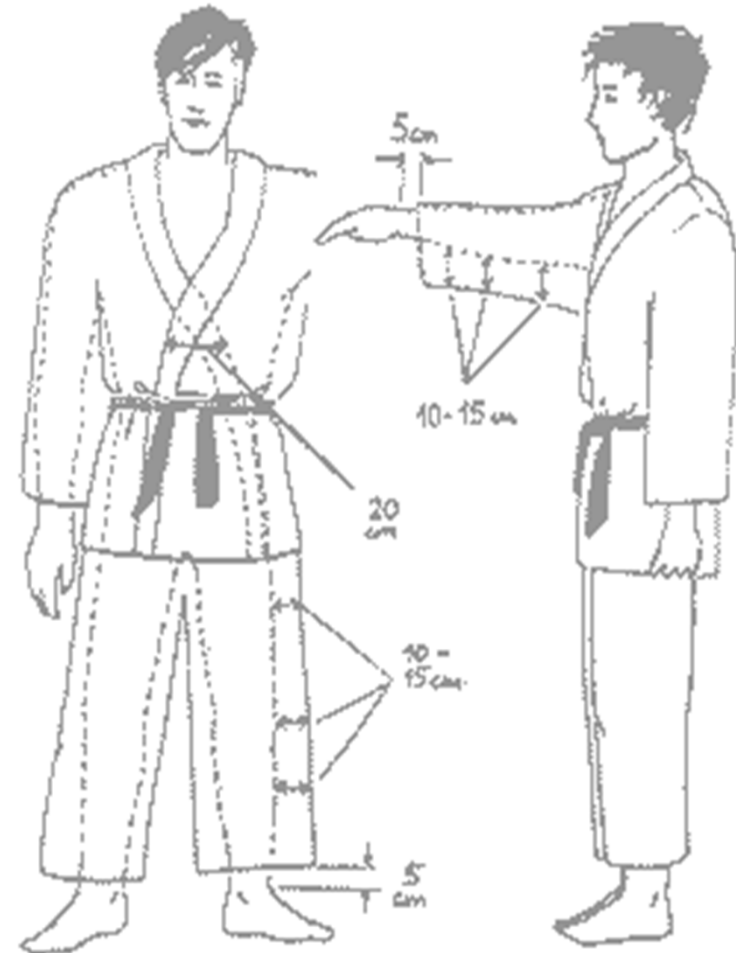
KR – Tisch

BJV-Ligen

Artikel 3, Judoanzug (Judogi)

Der Judogi muss folgenden Anforderungen entsprechen:

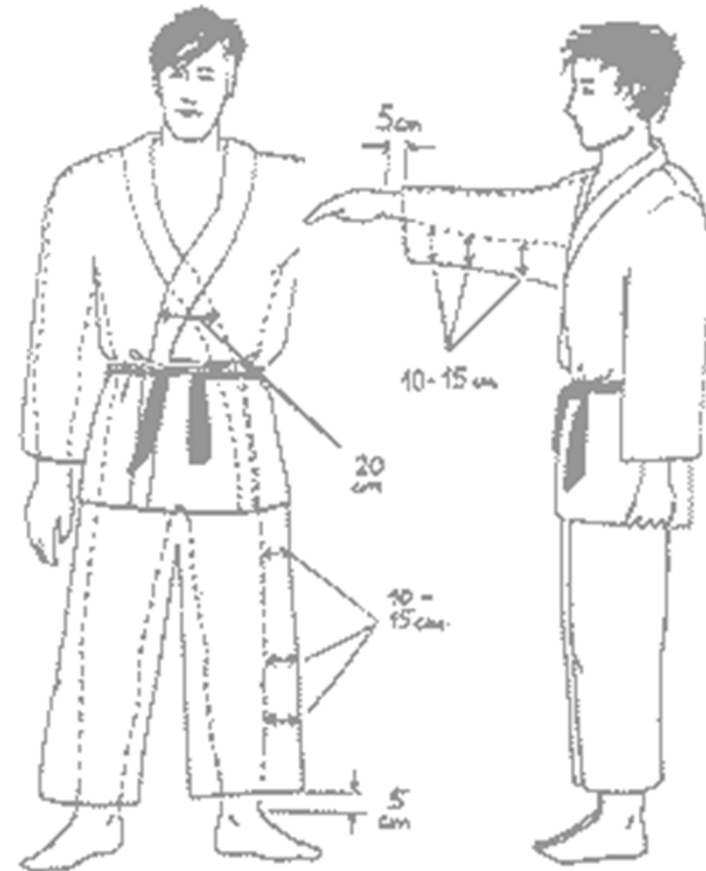
- reißfest aus Baumwolle oder ähnlichem Material hergestellt, in gutem Zustand (ohne Risse oder schadhafte Stellen). Das Material darf nicht so dick oder so hart sein, dass es den Griff des Gegners verhindert.
- blau in der Farbe für den ersten Wettkämpfer, weiß oder fast weiß für den zweiten Wettkämpfer (siehe Anhang).
- Die Jacke soll lang genug sein, um die Oberschenkel zu bedecken und soll mindestens bis zu den Fäusten reichen, wenn die Arme an den Körperseiten abwärts voll ausgestreckt werden. Die Jacke soll links über rechts getragen werden und soll so weit sein, dass sie in Höhe des Rippenbogens mit einer Überlappung von mindestens 20 cm übereinander geschlagen werden kann.



Artikel 3, Judoanzug (Judogi)

Der Judogi muss folgenden Anforderungen entsprechen:

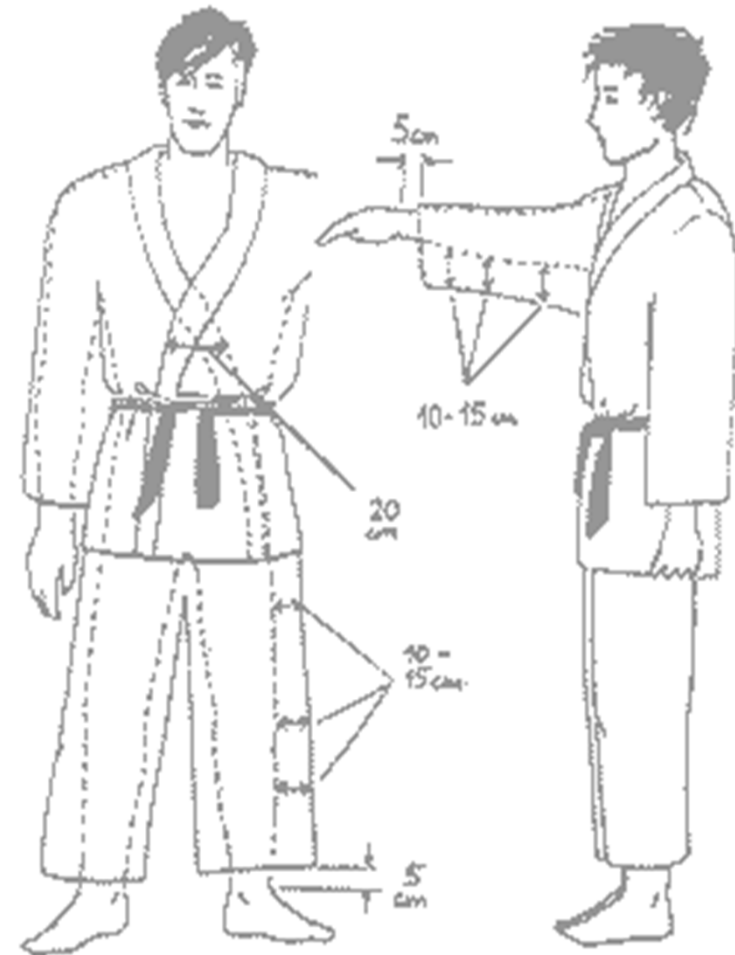
- Die Jackenärmel sollen maximal bis zum Handgelenk und mindestens bis 5 cm oberhalb des Handgelenks reichen.
- Zwischen Ärmel und Arm (einschließlich der Bandagen) soll ein Zwischenraum von 10 bis 15 cm auf der gesamten Länge bestehen. Das Revers und der Kragen dürfen nicht dicker als 1 cm und nicht breiter als 5 cm sein.
- ~~Auf der Hose dürfen sich keine Abzeichen befinden (außer C3 und C7).~~ Sie soll lang genug sein, um die Beine zu bedecken und soll maximal bis zum Fußknöchel und mindestens bis 5 cm oberhalb des Fußknöchels reichen. Zwischen dem Bein (einschließlich Bandagen) und dem Hosenbein soll auf der gesamten Länge ein Zwischenraum von 10 bis 15 cm vorhanden sein.



Artikel 3, Judoanzug (Judogi)

Der Judogi muss folgenden Anforderungen entsprechen:

- Ein fester Gürtel, 4 cm bis 5 cm breit, dessen Farbe der Graduierung entspricht, soll über der Jacke getragen werden, zweimal um die Taille gehen und mit einem eckigen Knoten gebunden werden, der beide Gürtellagen umfasst, fest genug, um die Jacke zusammen zu halten, und lang genug um an jedem Ende 20 cm bis 30 cm herunter zu hängen.
- Kämpferinnen
 - Kämpferinnen sollen unter der Jacke entweder ein völlig weißes oder fast weißes T-Shirt mit kurzen Ärmeln tragen, das ausreichend reißfest ist; es sollte lang genug sein, um in die Hose gesteckt zu werden, oder
 - sie sollen einen weißen oder fast weißen kurzärmeligen Einteiler tragen.



Im Bereich des DJB ist das Tragen von Ohrenschützern erlaubt, sofern keine harten Gegenstände damit verbunden sind.

Sonderregelungen der Jugend im BJV



Regelungen für Wettkämpfe der U11 Stand: 2012

- Die Jugend U11 (8 bis 10 Jahre) führt Meisterschaften bis einschließlich Bezirksebene durch.
- Die Kampfzeit beträgt 2 Minuten.
- Die Meisterschaften sind an Werktagen bis 18:00 Uhr, an Sonn- und Feiertagen bis 17:00 Uhr zu beenden.
- Jugendliche der U11 sind für Mannschaftsmeisterschaften der U14 nicht startberechtigt.
- Für Jugendliche der U11 ist ausschließlich das Kämpfen im Poolsystem in einer gewichtsnahen Gruppe mit maximal 5 Teilnehmern zulässig.
- In der U11 darf die Teilnehmerzahl 20 Judoka pro ausgelegte Matte nicht übersteigen.
- Die U11 kämpft mit einem Addiersystem bis 6 Punkte. Dabei zählt:
 - Yuko 1 Punkt
 - Waza ari 2 Punkte
 - Ippon 3 Punkte
- Nach Ippon wird der Kampf mit Matte unterbrochen und im Stand fortgesetzt. Soremade wird bei Erreichen von 6 Punkten ausgesprochen.

Regelungen für Wettkämpfe der U11 Stand: 2012

- Wird ein Kampf durch Osae Komi Waza beendet, so soll der Haltegriff bei Erreichen der noch fehlenden Punkte beendet werden.
- Das Ergebnis Hike Wake ist in der U11 möglich, es erfolgt kein Hantei oder Golden Score, da immer im Pool-System gekämpft wird.
- Direkter Übergang vom Stand in den Boden
 - Wird ein Wurf mit Ippon bewertet, so ist eine Fortsetzung im Boden nicht möglich.
 - Wird ein Wurf mit Waza Ari bewertet und Tori geht direkt in Osae Komi Waza über, so kann er mit diesem Haltegriff maximal Waza Ari und damit insgesamt 4 Punkte erreichen.
 - Wird ein Wurf mit Yuko bewertet und Tori geht direkt in Osae Komi Waza über, so kann er mit diesem Haltegriff maximal Ippon und damit insgesamt 4 Punkte erreichen.
- Bei U11 gilt die alte Version des Art. 29 (vgl. IJF Regelwerk - Verletzungen/Kreuze - gültig bis 31.12.02)
- Der Uchi Mata Gaeshi wird in der U11 nicht bewertet. Der Kampf kann in jedem Fall in Ne Waza fortgeführt werden. Eine Bestrafung erfolgt nicht.

Regelungen für Wettkämpfe der U11 Stand: 2012

- Bei der U 11 wird jede verbotene Handlung mit Matte oder je nach Situation mit Sono-Mama unterbrochen und dem/der Kämpfer/in wird die verbotene Handlung erklärt.
 - Eine Bestrafung erfolgt. Dabei werden die Strafen im Shido-Bereich ohne Aussprache des Wortes „Shido“ in Nachteilsposition umgesetzt:
 - 1. Strafe: Verteidigung in der hohen Bank, Tori darf Uke mit 1 Hand an Revers, Rücken oder Ärmel berühren
 - 2. Strafe: Verteidigung durch die einfache Beinklammer, Tori kniet, Uke klammert 1 Bein
 - 3. und jede weitere Strafe: Verteidigung in angesetztem Osae Komi, die sportl. Leitung sagt vor der Meisterschaft an, welcher Halter (Grundhaltetechniken) für das Turnier gilt
 - Verletzungsgefährdende Handlungen, die mit Hansokumake zu bestrafen sind, werden unverändert geahndet (Erklärung, Hansokumake, Turniersperre).
- Bei Vorteilsposition Uke in Ne Waza keine Unterbrechung, die Belehrung erfolgt erst nach Ippon oder Matte.

Regelungen für Wettkämpfe der U11 Stand: 2012

- Verbotene Techniken und Aktionen:
 - Ansätze auf einem oder beiden Knien
 - Abtauchtechniken
 - Tani Otoshi und alle Varianten artverwandter Techniken sowohl als Angriff als auch als Konter. Hat hier Uke eine Vorteilsposition durch Osae Komi so läuft der Kampf weiter. Die Belehrung erfolgt erst nach Toketa, Ippon oder Matte.
 - Der Griff in und um den Nacken (mit und ohne Jacke)
 - Der Griff über die Schulter oder über den Arm auf den Rücken
 - Kommt einer dieser Griffe durch einen Angriff des Gegners zustande (z.B. Tori greift mit O-goshi an, dadurch kommt Ukes Griff von oben über die Schulter), so kann mit diesem Griff sofort einen bewertbaren Gegenangriff starten. Erfolgt kein Angriff, so sagt der KR „Matte“, es erfolgt aber keine Bestrafung !!!
 - Alle Würgetechniken
 - Alle Hebeltechniken

Regelungen für Wettkämpfe der U14 Stand: 2012

- Die Jugend U 14 (11 bis 13 Jahre) führt offizielle Meisterschaften bis einschließlich Gruppenebene durch.
- Die Kampfzeit beträgt 3 Minuten.
- Die Golden Score Zeit beträgt 1:30 Minuten
- Die Meisterschaften sind an Werktagen bis 18:00 Uhr, an Sonn- und Feiertagen bis 17:00 Uhr zu beenden.
- Für Mannschaftsmeisterschaften der U17 sind Jugendliche der U14 nicht startberechtigt.
- Gewichtsklassen bei Einzelmeisterschaften (in kg):
MU14: - 31, - 34, - 37, - 40, - 43, - 46, - 50, - 55, - 60, + 60
FU14: - 30, - 33, - 36, - 40, - 44, - 48, - 52, - 57, -63, + 63
- Gewichtsklassen bei Mannschaftswettbewerben (in kg):
MU14: - 34 (mehr als 28), - 37, - 40, - 43, - 46, - 50, - 55, + 55 (mehr als 50)
FU14: - 33 (mehr als 28), - 36, - 40, - 44, - 48, - 52, - 57, + 57 (mehr als 52)

Regelungen für Wettkämpfe der U14 Stand: 2012

- Bei der U 14 gilt die Wirkung einer Hebeltechnik als deutlich genug, wenn die Technik einwandfrei angesetzt ist (wobei der gehebelte Arm fixiert und unter Kontrolle sein muss). In diesem Fall muss der Kampfrichter „Ippon“ ansagen, auch wenn der Gehebelte nicht aufgibt.
- Bei U14 gilt die alte Version des Art. 29 (vgl. IJF Regelwerk - Verletzungen/Kreuze - gültig bis 31.12.02)
- Verbotene Techniken und Aktionen:
 - Ansätze auf einem oder beiden Knien
 - Abtauchtechniken
 - Der Griff in und um den Nacken (mit und ohne Jacke)
 - Der Griff über die Schulter oder über den Arm auf den Rücken
 - Kommt einer dieser Griffe durch einen Angriff des Gegners zustande (z.B. Tori greift mit O-goshi an, dadurch kommt Ukes Griff von oben über die Schulter), so kann mit diesem Griff sofort einen Gegenangriff starten. Erfolgt kein Angriff, so sagt der KR „Matte“, es erfolgt aber keine Bestrafung !!!
 - Alle Würgetechniken (Shime Waza)

Regelungen für Wettkämpfe der U14 Stand: 2012

- Verbotene Techniken und Aktionen:
 - Hebeltechniken (Kansetsu Waza) im Stand und vom Stand in den Boden sind verboten (Shido). Verletzt sich Uke, gibt es Hansokumake.
 - Ude Gaeshi ist ein erlaubter Übergang in den Boden. Es tritt keine Hebelwirkung in Tachi Waza ein, der Uke nicht ausweichen könnte.
 - Der eingesprungene Juji-Gatame ist verboten. Die Hebelwirkung in Tachi Waza, der Uke nicht ausweichen kann, ist gegeben.
 - Waki Gatame vom Stand in den Boden ist nach wie vor in jedem Fall verboten und mit direktem Hansokumake zu bestrafen.
- Der Uchi Mata Gaeshi wird in der U14 nicht bewertet. Der Kampf kann in jedem Fall in Ne Waza fortgeführt werden. Eine Bestrafung erfolgt nicht.
- Nach Artikel 26 verbotene Beinfasstechniken werden mit Shido bestraft.

Regelungen für Wettkämpfe der U17 Stand: 2012

- Die Jugend U 17 (14 bis 16 Jahre) führt Meisterschaften bis einschließlich deutscher Ebene durch.
- Die Kampfzeit beträgt 4 Minuten, die Golden Score Zeit beträgt 2 Minuten.
- Die Meisterschaften sind an Werktagen bis 19:00 Uhr, an Sonn- und Feiertagen bis 18:00 Uhr zu beenden.
- Die U17 muss bei Kansetsu Waza aufgeben oder die Wirksamkeit der Technik klar ersichtlich sein. In Konsequenz dieser Änderung ist der Einsatz von Kansetsu Waza im Stand und vom Stand in den Boden erlaubt. Die U17 ist somit bei Shime und Kansetsu Waza dem Seniorenbereich gleichgestellt.
- Um Missverständnissen vorzubeugen: Waki Gatame vom Stand in den Boden ist nach wie vor in jedem Fall verboten und mit direktem Hansokumake zu bestrafen.
- Gewichtsklassen bei Einzelmeisterschaften:
MU17: -40 (mehr als 36), - 43, - 46, - 50, - 55, - 60, - 66, - 73, - 81, - 90, + 90 kg
FU17: - 40, - 44, - 48, - 52, - 57, - 63, - 70, - 78, + 78 kg
- Gewichtsklassen bei Mannschaftswettbewerben:
MU17: - 46 (mehr als 40), - 50, - 55, - 60, - 66, - 73, + 73 (mehr als 73) kg
Ein -73 kg gewogener Kämpfer darf nicht in der Klasse +73 kg starten!
FU17: - 44 (mehr als 36), - 48, - 52, - 57, - 63, - 70, + 70 (mehr als 63) kg

Kurzfassung der Neuerungen 2006

- Bei "Diving" (Eintauchen, Nackenrolle) wird im Erwachsenenbereich der betroffene Kämpfer mit Hansoku-make bestraft, kann aber gegebenenfalls in der Trostrunde wieder kämpfen. In der Jugend U17 und jünger erfolgt unverändert der Turnierausschluss.
- Bei Mannschaftskämpfen wird im Einzelkampf bei Gleichstand der Wertungen Unentschieden gegeben. Unentschieden im Mannschaftskampf wird nur bei Gleichstand von Siegpunkten und Wertungspunkten gegeben. Sofern ein Sieger ermittelt werden muss (KO-Runde), wird folgendermaßen verfahren:
 - a) wenn nur ein Einzelkampf unentschieden endete, so wird dieser wiederholt,
 - b) wenn mehrere Einzelkämpfe unentschieden endeten, so wird einer von diesen ausgelost und wiederholt,
 - c) wenn kein Einzelkampf unentschieden endete, so werden drei Stichkämpfe in auszulosenden Gewichtsklassen durchgeführt. Gewichtsklassen, die von beiden Mannschaften nicht besetzt waren, nehmen an dieser Auslosung nicht teil. Vor der Auslosung ist eine Mannschaftsaufstellung mit den in Frage kommenden Gewichtsklassen abzugeben. Stichkämpfe werden nach dem Golden-Score-Prinzip ausgetragen.

Kurzfassung der Neuerungen 2008

- Alle auf einer Meisterschaft oder Ligaveranstaltung eingeteilten KR haben die zur Abrechnung und Durchführung notwendigen Formulare und Statuten mitzuführen.
- Verkündet ein Kämpfer vor dem ersten Hajime, dass er nicht kämpfen kann oder will, so ist keine Beratung mit den AR erforderlich.
- Erfolgen auf einer Meisterschaft massive Beleidigungen von außen durch Aktive, so können KR und sportliche Leitung in Absprache den Aktiven disqualifizieren und aus den Listen streichen.
- Weint Uke in der U 11 bei einem Griff um den Hals in Osae Komi Waza, so wird ihm mitgeteilt, dass er durch Abklopfen aufgeben kann. Der KR überprüft die Technik und lässt sich nicht durch Rufe wie "der würgt ja" beeinflussen!!
- Wenn ein Kämpfer während eines Kampfes erbricht, verliert er den Kampf (egal ob das Erbrochene zutage tritt oder nicht), darf aber im darauf folgenden Kampf wieder antreten.

Kurzfassung der Neuerungen 2008

- Wenn ein Kämpfer eine verbotene Handlung begeht und der andere hieraus seinen Vorteil ziehen kann, wird der Kampf nicht unterbrochen. Sollte der Kämpfer, der ursprünglich die verbotene Handlung begangen hat seinerseits wieder in eine Vorteilsposition kommen, wird nicht mehr unterbrochen (Bsp.: Scheinangriff A, Osae-Komi B, Befreiung A und Osae-komi A).
- Seit 01.07.07 sind im Bereich des DJB Ohrenschützer bei Wettkämpfen erlaubt, sofern keine Plastikteile angebracht sind. Der mit Stoff überzogene Plastikschutz am Ohr ist erlaubt.
- Der DJB genehmigt für die U11 Wettkämpfe zwischen Mädchen und Jungen, wenn dies in der Ausschreibung veröffentlicht wurde. Im BJV verbietet § 5 der Jugendsportordnung des BJV derartige Kämpfe.

Neuerungen und Klarstellungen 2009

- **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).
- Die “Golden Score Zeit”
 - F+M: 3 Minuten
 - U20: 2 Minuten
 - U17: 2 Minuten
 - U14: 1:30 Minuten

Neuerungen und Klarstellungen 2009

- Die KR sind aufgefordert, die **Einhaltung von Artikel 3** der IJF-Regeln konsequent umzusetzen. Hierzu wurde mit dem **Sokuteiki** ein Gerät zur Überprüfung aller Maße geschaffen. Die Konsequenzen bei Antreten in nicht regulärem Judogi sind:
 - 1./2. Bundesliga, Regionalliga, Kämpfe ab Gruppenebene **U17**, U20, F, M: Hansokumake wegen Betrugsversuchs!
 - BJV: Ab dem 01.01.2009 gilt bis auf Weiteres für die Altersklassen U17, U20 und Erwachsene:
 - Ist ein Judogi (Jacke, Hose, Gürtel) nicht regelkonform, so erhält der betroffene Judoka die Gelegenheit, sich ordnungsgemäß zu kleiden. Der Vorfall wird auf der Wettkampfliste vermerkt.
 - Der Kleiderwechsel hat unverzüglich innerhalb einer Zeitspanne von max. 5 Minuten zu erfolgen.
 - Tritt der Athlet im Laufe des Tages **erneut mit einer nicht regelkonformen Bekleidung an**, so entscheiden die Kampfrichter nach Beratung auf Hansokumake für Betrugsversuch (Ausschluss für den Wettkampftag).
 - Die Regelkonformität wird bei Verfügbarkeit mit dem Sokuteiki ermittelt. Ist ein solches Gerät nicht verfügbar, so entscheidet der Mattenleiter.

Neuerungen und Klarstellungen 2009

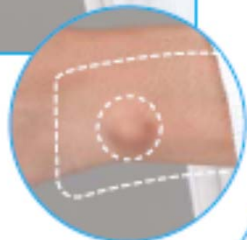


JUDO GI SOKUTEIKI

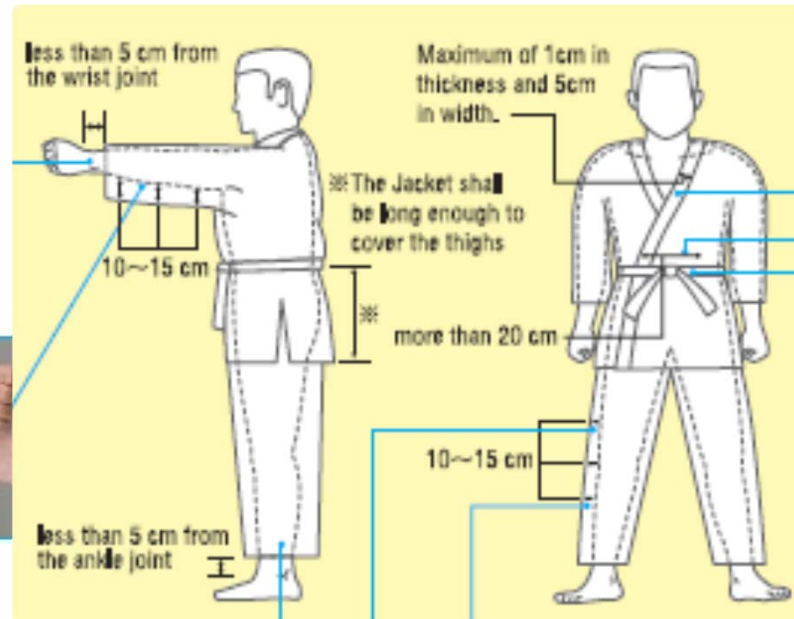
SOKUTEIKI for the Judogi control



To check the length of sleeve



To check the width of sleeve (10~15cm)



To check the width of the overlap points (more than 20cm)



To check the length of belt (20~30cm)



To check the width of lapel and its thickness



To check the length of trousers



To check the width of trousers (10~15cm)



Neuerungen und Klarstellungen 2010

- Abfällige Gesten von Athleten oder Betreuern gegen KR oder Gegner werden, wenn sie absolut sicher und eindeutig erkannt werden, mit Hansokumake geahndet. Gibt es Zweifel, sollte man sie ignorieren.
- Finger fassen bei Juji-gatame ist in Ordnung, Finger umbiegen, um den Griff zum Hebel zu lösen, wird mit Hansokumake bestraft.
- Haltegriffe mit Druck am Hals (Kata-gatame, Sankaku-gatame) sind möglich und in allen Altersklassen (auch der U11) grundsätzlich erlaubt.
 - Die Reiter-Technik ist im Bereich der U11/14 mit Matte zu unterbrechen. Die Unterbrechung sollte vor Ausführung der Technik erfolgen. Es wird auch dann unterbrochen, wenn bereits die Osae-Komi-Situation gegeben ist.
 - Es erfolgt keine Bestrafung !
 - Bei Problemen mit Trainern Verweis an Stephan Bode
- Wertungen
 - ~~Ippon ist in Tachi Waza, alles was voll auf den Rücken geht~~
 - ~~Gerollte Techniken bei denen Uke nicht von oben auf den Rücken fällt (insbesondere Abtauchtchniken), die ansonsten aber den Kriterien für Ippon (Kontrolle, Kraft, Schnelligkeit, ganzer Rücken) entsprechen, sollen mit Waza-Ari bewertet werden.~~
 - Yuko wird in Tachi Waza von zu vielen KR gegeben, wenn Uke auf Seite-Bauch fällt. Wenn eine Tendenz zum Bauch gegeben ist, ist dies keine Trefferfläche für Yuko!

Neuerungen und Klarstellungen 2010

- Bestrafungen im Bereich U14 werden ab 01.01.2010 wie im Erwachsenenbereich gehandhabt. Die Ermahnungen in der U14 entfallen. Alle Sonderregeln bleiben bestehen! Alle Bestrafungen müssen erklärt werden!
- Die Teamarbeit durch konsequenten Blickkontakt untereinander und mit der Kommission muss verbessert werden.
 - Signale des AR sollen beachtet werden (kleine Hinweise blau/weiß/Rolle...).
 - Der AR soll so wenig Handzeichen wie möglich geben.
- Der AR sollte Jonai/Jogai bei Wurfaktionen am Mattenrand anzeigen, bei Rauslaufen ist dies nicht nötig
 - Es ist kaum möglich, in Tachi Waza zu spät Jonai/Jogai zu zeigen.
 - Der AR sollte hier so wenig wie möglich anzeigen.
 - Handzeichen sind nur erforderlich, wenn sie zur Urteilsfindung beitragen.
- Wenn der Beobachter oder ein Bewerter oder die Kommission eingreift, so ist dies auch auf Gruppen- und Landesverbandsebene verbindlich.

Neuerungen und Klarstellungen 2010

- Jedes direkte Greifen oder berühren mit der Hand oder dem Arm unterhalb des Gürtels ist als erste Aktion verboten. Diese Griffe sind lediglich als Weiterführung einer Aktion (echte Kombination, keine Finte) oder als Konter auf einen echten Angriff zugelassen.
 - Bestrafung (U17, U20 und älter): Hansokumake beim ersten Mal
 - In der Jugend (U14) werden die Shidos aufaddiert, d. h. beim 4. Verstoß gibt es Hansokumake
 - Kein Ausschluss aus Turnier (analog Diving/Nackenrolle)
- Kommt es nach einer vermuteten Beifasstechnik in Ne Waza unmittelbar zu einer deutlichen Vorteilsposition, so wird nach Osae-Komi mit Sono-Mama unterbrochen und über Hansokumake beraten. Fällt die Entscheidung nicht 3:0, so läuft der Bodenkampf normal weiter.
- Golden Score ist eine Verlängerung der Kampfzeit, d. h.
 - Alle Wertungen (Kinsa), Bestrafungen und Verletzung werden in den Golden Score übernommen. Dadurch gibt es z. B. keine weitere freie Ermahnung und keine weiteren 2 Behandlungen für Nasenbluten!
 - Sollte der Kampf durch Hantei entschieden werden, so werden alle Ereignisse der gesamten Kampfzeiten gewertet.
 - Vor einem kampfbestimmenden Shido im Golden Score muss eine Beratung erfolgen.

Neuerungen und Klarstellung 2011

- Bestrafungen:
 - Wir wollen eigentlich keine Strafen, aber wo bestraft werden muss...
 - Deutlich länger warten, bis zur Bestrafung:
 - Die Rolle wird häufig falsch anstatt Sperren, Blocken u. ä. gegeben
 - Der Automatismus das zwei bis drei starke Aktionen von Kämpfer A zu einer Rolle für Kämpfer B führen existiert nicht mehr.
 - Wer sich dem Kampf stellt und nicht sperrt, blockt, einseitig fasst etc. ist nicht inaktiv.
 - Erst strafen, wenn klar wird, dass ein Kämpfer nicht kämpfen will. Dies äußert sich meistens durch eine Form von Blocken, Sperren u. ä. und wird auch so bestraft.
 - Eine stark abgebeugte Haltung wird längerfristig beobachtet. Was passiert?
 - Raustreten oder Mattenflucht ist auch dann möglich, wenn nur ein Kämpfer die Wettkampffläche verlässt. Handelt es sich dabei um eine judospezifische Bewegung oder Kampfverhinderung?
 - Bei Scheinangriff wird der Spielraum für den Kämpfer etwas größer. Was will uns der Kämpfer verkaufen?
 - Dem aktiveren Kämpfer wird etwas mehr Spielraum im Bereich Negativjudo eingeräumt, um den „richtigen“ Sieger zu ermitteln.
 - Wunsch: weniger bestrafen, die Rolle ist möglichst weg (nicht generell!)
 - Durch weniger Strafen wird es mehr Hantei geben.

Neuerungen und Klarstellung 2011

- Klammergriff (Bear-Hug):

Der Bear-Hug oder Klammergriff ist verboten. Der Griff erfolgt überfallartig i.d.R. ohne vorherige Kumi-Kata oder Aktion.

- Die Klammer kann über den Armen, unter den Armen oder gemischt erfolgen. Es ist dabei unwesentlich, ob der Griff geschlossen wird.
- Beim ersten Vergehen wird der Kampf ohne weitere Auswirkungen mit Matte unterbrochen. In jedem weiteren Fall wird mit Shido bestraft (bis zu Hansoku-Make).
- Als Ausnahme von obiger Regelung ist der Griff erlaubt,
 - wenn die Umklammerung aus normaler Kumi-Kata heraus entsteht.
 - wenn es aus einer Aktion heraus entsteht.

- Beingreifer:

- Auslegung wird moderater gehandelt, nach Bein „fischen“ wird sehr viel öfter als erlaubte, vorbereitende Ashi-Waza-Technik etc. gewertet.
- Ein überdrehter **Eingang z. B. bei Techniken wie Seoi-Nage oder Tsuru-Komi-Goshi**, mit Beinfassen ist erlaubt, wenn die Eindrehbewegung deutlich vor dem Beinkontakt erfolgt.
- Generell muss das Beinfassen deutlich nach einer ersten als zweite Aktion erfolgen. Finten sind in diesem Kontext keine Aktion!
- Erinnerung: Die U17 (und älter) erhält beim ersten strafbaren Beinfassen Hansoku-Make, in der U14 (und jünger) werden die Shido aufaddiert.

Neuerungen und Klarstellung 2011

- Cross-Guard-Grip oder Cross-Grip:

Der diagonale Griff über die Schulter oder den Arm auf den Rücken oder die Schulter des Gegners wird als Cross-Guard-Grip oder Cross-Grip bezeichnet. Dieser Griff ist auch dann gegeben, wenn der Judogi nicht gefasst wird, sondern die Hand nur aufliegt.

Der Kontakt Arm-Schulter/Rücken muss hergestellt sein bevor der Griff an das Bein erfolgt. Die Bewegung zum Cross-Guard-Grip ohne Kontakt genügt nicht, um an das Bein zu fassen.

- Wenn Kämpfer A sich den Cross-Guard-Grip aktiv erarbeitet, so muss er unmittelbar eine Aktion durchführen. Sonst wird Kämpfer A mit Shido bestraft. Kämpfer B darf ans Bein fassen.

- Unmittelbar kann auch ein konsequentes Weiterarbeiten in den Wurf bedeuten (Übergriff, eigenes Revers fassen, Uchi-Mata).

- Wenn Kämpfer A normal fasst und Kämpfer B durchtaucht, dann hat Kämpfer A den Cross-Guard-Grip. Kämpfer B muss jetzt unmittelbar (s.o.) angreifen (sonst Shido) und darf dabei nicht ans Bein (sonst Hansoku-Make) fassen.

- Mattenrandsituationen:

- Übernahme/Konter sind auch dann noch möglich, wenn sich beide Kämpfer außerhalb befinden, wenn keine Unterbrechung stattgefunden hat (vorausgesetzt der Beginn der Aktion war innerhalb).

- Bei einer Kombination erfolgt Matte, wenn sich bei der zweiten Aktion beide Kämpfer außerhalb befinden

Neuerungen und Klarstellung 2011

- Einstimmigkeit gilt auch bei 2:0 Entscheidungen (ein KR konnte die Situation nicht erkennen, weil sein Blick verdeckt war, z. B. weil die Kämpfer von ihm weg fielen)
- Der Bundesadler darf nur dann auf dem Anzug vorhanden sein, wenn der Athlet durch den DJB für die Veranstaltung nominiert wurde (dies sind in der Regel nur internationale Einsätze). Der Bundesadler darf in Fällen, in denen er nicht getragen werden darf, auch nicht mit Tape abgeklebt werden.
- Waage: Bei der Vorwaage war das Gewicht in Ordnung. Bei der offiziellen Waage passt das Gewicht nicht (andere Waage). Der Kämpfer hat ein Recht auf die günstigere Waage, wenn diese geeicht ist.
- Bei Mannschaftskämpfen dürfen Kämpfer mit Gips, Schiene oder Prothese wegen der möglichen Wirkung auf die Zuschauer nicht auf die Matte.

Hantei-Regeln

- Der gesamte Kampf wird gewertet, d. h. dass im Männer und Frauenbereich die ersten 5 Minuten und die darauf folgenden 3 Minuten gleichermaßen gewertet werden. Der Kampfrichter muss daher alle Angriffe und Kinsas während des gesamten Kampfes zählen.
- Sieger ist der Kämpfer mit der größten Anzahl von Kinsas. Ein Kinsa ist eine Technik, die fast eine Bewertung ist. Zum Beispiel wenn ein Kämpfer auf den Bauch geworfen wird, auf sein Gesäß (der frühere Koka) oder einen Osae-komi bis unter 15 Sekunden hält. Der starke Ansatz eines Hebels oder einer Würgetechnik ist ebenfalls ein Kinsa. Alle Kinsas werden gleich bewertet, es gibt keinen „starken“ Kinsa.
- Wenn die Anzahl der Kinsas gleich ist, wird derjenige Sieger, der die meisten Angriffe hat. Ein Angriff ist, wenn der Gegner die Balance verliert und möglicherweise sogar auf die Knie fällt. Eine erfolgreiche Umdrehtechnik in Ne-waza ist ebenfalls ein Angriff.
- Wenn die Zahl der Angriffe ebenfalls gleich ist, wird derjenige Sieger, der am aktivsten gewesen ist und sich während des Kampfes am meisten eingesetzt hat.
- Wenn auch dies gleich ist, so gewinnt derjenige, der das positivere Judo gemacht hat, z. B. der versucht hat eine aufrechte Position einzunehmen, der nicht versucht hat die Matte zu verlassen. Wenn ein Kämpfer einen Shido hat, so wird dies hier zuerst berücksichtigt.

Neuerungen und Klarstellung 2011

- Strafe oder Wertung

Beispiel: Kämpfer A greift mit O-Uchi-Gari und Beinfassen an.

- 2 KR wollen in dieser Situation Wurfwertung für Kämpfer A geben. Der 3. KR will Hansoku-Make für das Beinfassen geben.
- In dieser Situation kann es kein Hansoku-Make geben (2:1 gegen Hansoku-Make).
- Die Technik soll als Wurf bewertet werden.

Fazit: Wird eine Aktion eines Kämpfers von 2 KR als bewertbare Aktion gesehen, vom 3. KR aber als mit Hansoku-Make zu bestrafende Handlung, dann soll die Wertung gegeben werden.

Neuerungen und Klarstellung 2011

- Strafe oder Wertung

Beispiel: Kämpfer A greift mit O-Uchi-Gari und Beinfassen an.

- 1 KR will in dieser Situation eine Wurfwertung für Kämpfer A geben. Die anderen beiden KR wollen Hansoku-Make für das Beinfassen geben.
- In dieser Situation kann es kein Hansoku-Make geben (2:1 für Hansoku-Make).
- 2 KR haben aber auch keine bewertbare Technik gesehen (Dreiermehrheitsregel).
- Der Kampf geht ohne Strafe und ohne Wertung weiter.

Fazit: Wird eine Aktion eines Kämpfers von 2 KR als Hansoku-Make, vom dritten KR aber als bewertbare Technik gesehen, dann soll weder Wertung noch Strafe gegeben werden.

Neuerungen und Klarstellung 2011

- Strafe oder Wertung

Beispiel: Kämpfer A setzt Te-Guruma an, Kämpfer B kontert mit O-Uchi-Gari.

- 2 KR wollen Hansoku-Make für Beinfassen, 1 KR will den Wurf bewerten.
- Es kann keine Strafe geben, da es für Hansoku-Make 2:1 steht.
- Nachdem Hansoku-Make nicht gegeben wird, müssten alle KR für eine Wurfwertung sein. Es gilt dann die Dreiermehrheitsregel.
- Tendenziell gibt es hier eine Wurfwertung für Kämpfer B.

Fazit: Wird eine Aktion von zwei KR als mit Hansoku-Make zu ahndende Aktion von Kämpfer A gesehen, vom dritten KR aber als bewertbare Technik von Kämpfer B, so wird als Tendenz die Wertung gegeben.

Neuerungen und Klarstellung 2011

- Strafe oder Wertung

Berechtigter Zweifel an einer direkt kampfentscheidenden Strafe oder Wertung (d. h. direkter Ippon, direktes Hansoku-Make)

- Hat bei Aktionen wie Kawazu-Gake, Waki-Gatame vom Stand in den Boden, Wegfegen des Standbeines von innen bei Eindrehtechniken auf einem Bein ein Kampfrichter berechtigter Zweifel an der Strafbarkeit der Aktion, so kann die Strafe (Hansoku-Make) nicht gegeben werden.
- Wird eine Wurfaktion von 2 KR mit Ippon für Kämpfer A bewertet, der 3. KR wertet aber Ippon für Kämpfer B, so wird keine Wertung gegeben.

In diesen Situationen ist eine Beratung durchzuführen. Kommt es während der Beratung zu einem 2:0 Urteil, so wird die Strafe/Wertung gegeben.

Unabhängig von der Beratung soll in diesen Situationen die Kommission befragt werden. Wenn diese eine klare Empfehlung gibt, so ist diese zu übernehmen.

Auch im Golden Score können Wertungen wie Yuko oder Waza-Ari und Shido, die ggf. kampfentscheidend sind, mit 2:1 gegeben werden.

Neuerungen und Klarstellung 2012

- Es gibt keine Neuerungen.
- Verweigert ein Kämpfer den Kampf durch Verlassen der Wettkampffläche ohne Kontakt zu seinem Gegner (Weglaufen) oder Wegdrehen vom Gegner ohne Kontakt, so ist dies GEGEN DEN GEIST DES JUDO und folglich mit Hansoku-Make und Turnierausschluss zu bestrafen.
 - Diese Verhaltensweise ist praktisch insbesondere kurz vor Ende der Wettkampfzeit von in Führung liegenden Kämpfern zu beobachten, kann aber theoretisch jederzeit auftreten.
 - Deutlich hiervon zu unterscheiden ist eine defensive Haltung und ein Zurückweichen auch aus der Wettkampffläche mit Kontakt zum Gegner z. B. während des Griffkampfes. Dieses Verhalten ist mit Shido (Mattenflucht) zu bestrafen.
 - Ebenfalls klar zu unterscheiden ist ein Scheinangriff mit Griffverlust o. ä., welcher nach wie vor mit Shido zu bestrafen ist.
- Der Tendenz zur Mattenflucht ist zu begegnen. Spätestens das 3. Vorkommen ist mit Shido zu ahnden. Hier kann es möglich sein, beide Kämpfer zu bestrafen.

Neuerungen und Klarstellung 2012

- Minderjährige dürfen nicht unbekleidet auf die Waage.
 - Frauen tragen Unterhose, BH, Shirt und erhalten 200g Toleranz.
 - Männer tragen Unterhose und kriegen 100g Toleranz.

- Die DJB-Wettkampflizenz ist ab 01.04.2012 verpflichtend für den Start auf offiziellen Meisterschaften ab bayerischer Ebene
 - Bei Begegnungen der Bayernliga wird eine fehlende Lizenz analog zum Fehlen des Judopasses bei Vorhandensein eines anderen Lichtbildausweises im Wettkampfbericht festgehalten
 - Bei Bayerischen Einzelmeisterschaften ist kein Start möglich, wenn die Wettkampflizenz nicht vor Ort vorliegt.

Neuerungen und Klarstellung 2012

- Die Werberichtlinien der Bundesliga gelten ab sofort für alle Meisterschaften und Ebenen des DJB: Wortlaut: Bei offiziellen nationalen Veranstaltungen im Bereich des DJB darf auf der folgenden Bedingungen Werbung betrieben werden:
 - Die Wettkampfbekleidung der Kämpfer darf auf der Jacke folgende Werbeaussage haben:
 - Werbung auf jedem Ärmel in einer Größe von max. 40 cm Länge und 10 cm Breite beginnend vom oberen Ende der Jacke
 - Werbung auf dem Rücken in einer Größe von max. 35 cm Länge und 18 cm Höhe. Diese Werbung muss Bestandteil der offiziellen Rückennummern des DJB sein. Die Gestaltung obliegt jedem Kämpfer.
 - Zusätzliche Werbeaussagen sind das Herstellerlogo und ggf. das Logo des Welt- und Europaverbandes am unteren Jackenende
 - Die Wettkampfbekleidung des Kämpfers auf der Hose darf eine Werbeaussage in der gesamten seitlichen Länge der Hose und eine Breite von max. 10 cm haben. Zusätzlich darf noch das Logo des Herstellers auf der Hose angebracht sein.
 - Auf dem Rücken der Wettkampfbekleidung kann die offizielle DJB-Rückennummer angebracht werden. Diese muss 4cm unterhalb des Kragenrandes angebracht werden.

Neuerungen und Klarstellung 2012

- Der AR soll ein Shido mittragen, wenn er irgend kann.
- Problem: Wer ist inaktiv.
 - Kämpfer A “arbeitet” mit kleinen Störmanövern. Kämpfer B kann keine Technik vorbereiten. Kämpfer B ist nicht zu bestrafen, da er keine Chance zum Ansatz hat. Kämpfer B hat Aktion zu zeigen, sobald die Störungen ausbleiben. Nutzt B diese Chance nicht, erhält er Shido.
- Wird mit der Kommission beraten, so
 - gehen alle drei KR zur Beratung,
 - ist die Entscheidung der Kommission, die diese formulieren muss, BINDEND und auf der Matte zu geben.
- Im DJB kämpft aktuell unverändert der erstgenannte Kämpfer in Blau. International kämpft der Erstgenannte in Weiß. Eine Änderung im Bereich DJB/BJV ist möglich.
- TEAMARBEIT
 - Umgang mit Korrekturen
 - Einfordern von Unterstützung
 - Vermeiden von Überaktivität (zu viel und zu früh Außerhalb durch AR)
- ABGRENZUNG YUKO – WAZA-ARI

Artikel 23, Waza Ari

Der Kampfrichter soll "Waza-ari" ansagen, wenn seiner Meinung nach die angewandte Technik folgenden Kriterien entspricht:

- Wenn ein Wettkämpfer den anderen Wettkämpfer mit Kontrolle wirft, aber die Technik teilweise unvollständig ist in einem der drei Faktoren, die für die Erreichung eines Ippon nötig sind (s. Artikel 20a und Anhang).
- Wenn ein Wettkämpfer den anderen Wettkämpfer mit Osae-komi hält und dieser sich 20 sec. lang oder mehr, aber weniger als 25 sec. lang, nicht befreien kann.

Gleichwertigkeit:

Wird ein Wettkämpfer mit drei Shido bestraft, erhält der andere Wettkämpfer sofort "Waza-ari".

Artikel 24, Yuko

Der Kampfrichter soll "Yuko" ansagen, wenn seiner Meinung nach die angewandte Technik folgenden Kriterien entspricht:

- wenn ein Wettkämpfer den anderen Wettkämpfer mit Kontrolle wirft, aber die Technik in zwei von den anderen drei Faktoren teilweise unvollständig ist, die nötig sind, um Ippon zu erreichen;
- wenn ein Wettkämpfer den anderen Wettkämpfer mit Osae-komi hält und dieser sich 15 sec. lang oder mehr, aber weniger als 20 sec. lang, nicht befreien kann.

Beispiele:

- teilweise unvollständig in dem Faktor "zum großen Teil auf den Rücken" und gleichzeitig teilweise unvollständig in einem der beiden anderen Faktoren "Kraft" oder "Schnelligkeit";
- zum großen Teil auf den Rücken aber teilweise unvollständig in den beiden anderen Faktoren "Kraft" und "Schnelligkeit".
- mit Kraft und Schwung, aber nur auf die Seite.

Gleichwertigkeit:

Wird ein Wettkämpfer mit einem zweiten Shido bestraft, erhält sein Gegner sofort "Yuko".

Anhang zu Artikel 24 - Yuko

Ungeachtet dessen, wie viele Yuko angesagt wurden, wird keine Anzahl davon gleich einem Waza-ari gezählt. Die angesagte Gesamtanzahl wird registriert.

Neues von KRAS

- Hinweis an alle Nutzer:
Die persönlichen Daten und Zugänge sind mit LWIS (Übungsleiterverwaltung zur Lizenzverlängerung) gekoppelt. Wer also einen LWIS-Zugang hat, muss daran denken, dass die Daten synchronisiert sind.
Ändert jemand sein Passwort in LWIS, ist es auch in KRAS geändert und umgekehrt.
Matthias Kolonko erhält z. Zt. viele Anfragen auf Passwortrücksetzung.
- vCard
Unter "[KR-Kartei einsehen](#)" kann man jetzt bei jedem Eintrag eine elektronische Visitenkarte herunterladen und z. B. in die Adressverwaltung einfügen
- Unter "[Anzeige eingeteilte Termine](#)" wird jetzt bei den FGs die Telefonnummer eingeblendet - vorzugsweise die Handynummer. Fehlt diese wird die private Festnetznummer genommen.
Ebenfalls gibt es dort jetzt einen Link "[E-Mail \(FG\)](#)", mit dem man direkt alle FG-Mitglieder anmailen kann (das war ein Vorschlag von Franz Haban)