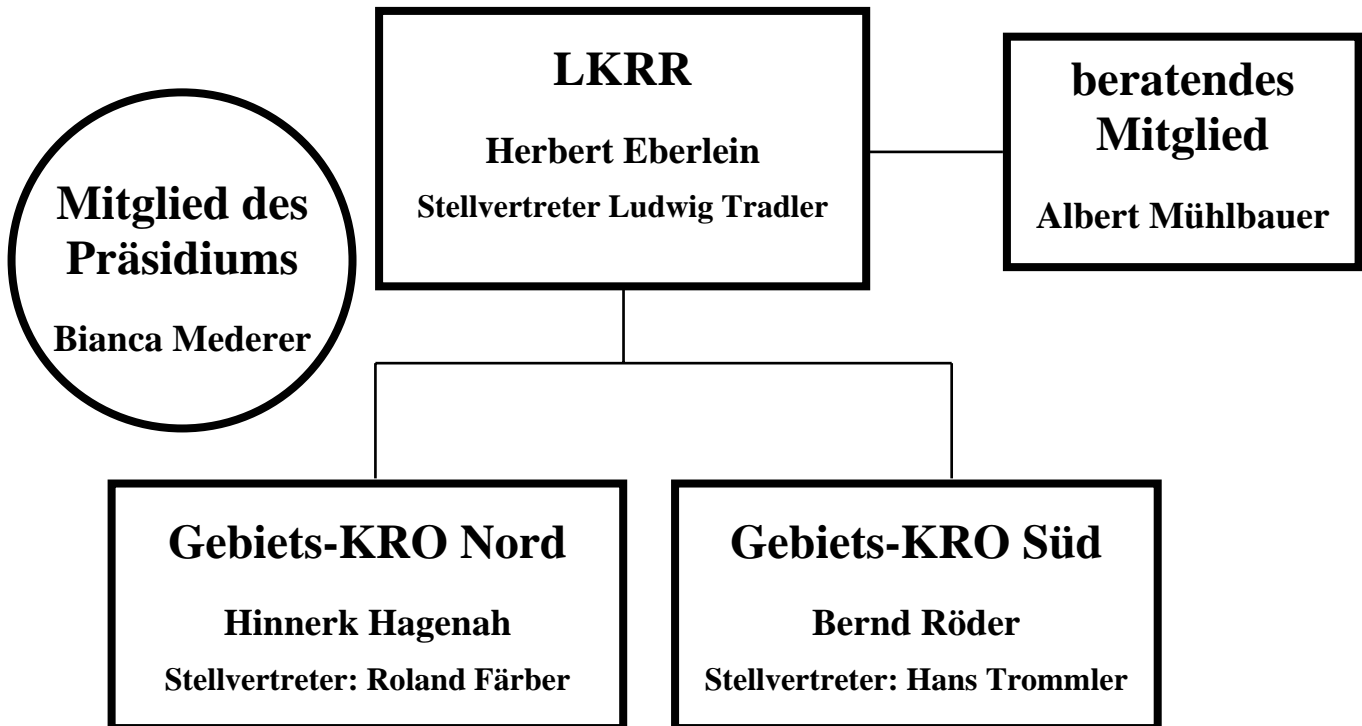


Inhaltsverzeichnis

	Seite
⇒ Inhaltsverzeichnis	1
⇒ BJV KR-Kommission	2-5
⇒ KR-Ausbildung	6
⇒ Passordnung/Passkontrolle	7-8
⇒ Durchführung von Veranstaltungen	9-10
⇒ Teilnahme eines Judoka am Wettkampf	11
⇒ Startberechtigung	12-13
⇒ Ablauf eines Kampfes	14-15
⇒ Voraussetzungen für bewertbare Wurftechniken	16
⇒ Bewertbare Techniken in Tachi- und Ne-waza	17-18
⇒ Entscheidungskriterien bei Hantei	19-20
⇒ Übergang zu Ne-waza	21
⇒ Techniken, die nicht als Wurftechnik bewertet werden	22
⇒ Mattenrandsituationen in Tachi- und Ne-waza	23
⇒ Kampfunterbrechung in Tachi- und Ne-waza	24-25
⇒ Negativ-Judo / Scheinangriff	26
⇒ Sonderregelungen	27-30

BJV KR-Kommission

Organisation KR-Kommission



BJV KR-Kommission

Zuständigkeiten der Mitglieder der KR-Kommission

KR-Referent:

- Teilnahme an versch. Sitzungen (Vertretung des KR-Ressorts)
- Termin- u. Finanzplanung
- KR-Einteilung Landes-Meisterschaften
- KR-Bewertung bei Gebiets- u. Landesmeisterschaften und in den Ligen.
- Verantwortlich für die praktische Aus- und Fortbildung
- Entscheidungsträger über Berufung in den Kader
- Auswertung von Absagen
- Verteilung von Sonderaufgaben

Stellvertretender KR-Referent:

- Vertretung des KR-Referenten
- KR-Einteilung Landes- u. Bayernliga
- KR-Bewertung bei Gebiets- u. Landesmeisterschaften und in den Ligen.

Beratendes Mitglied:

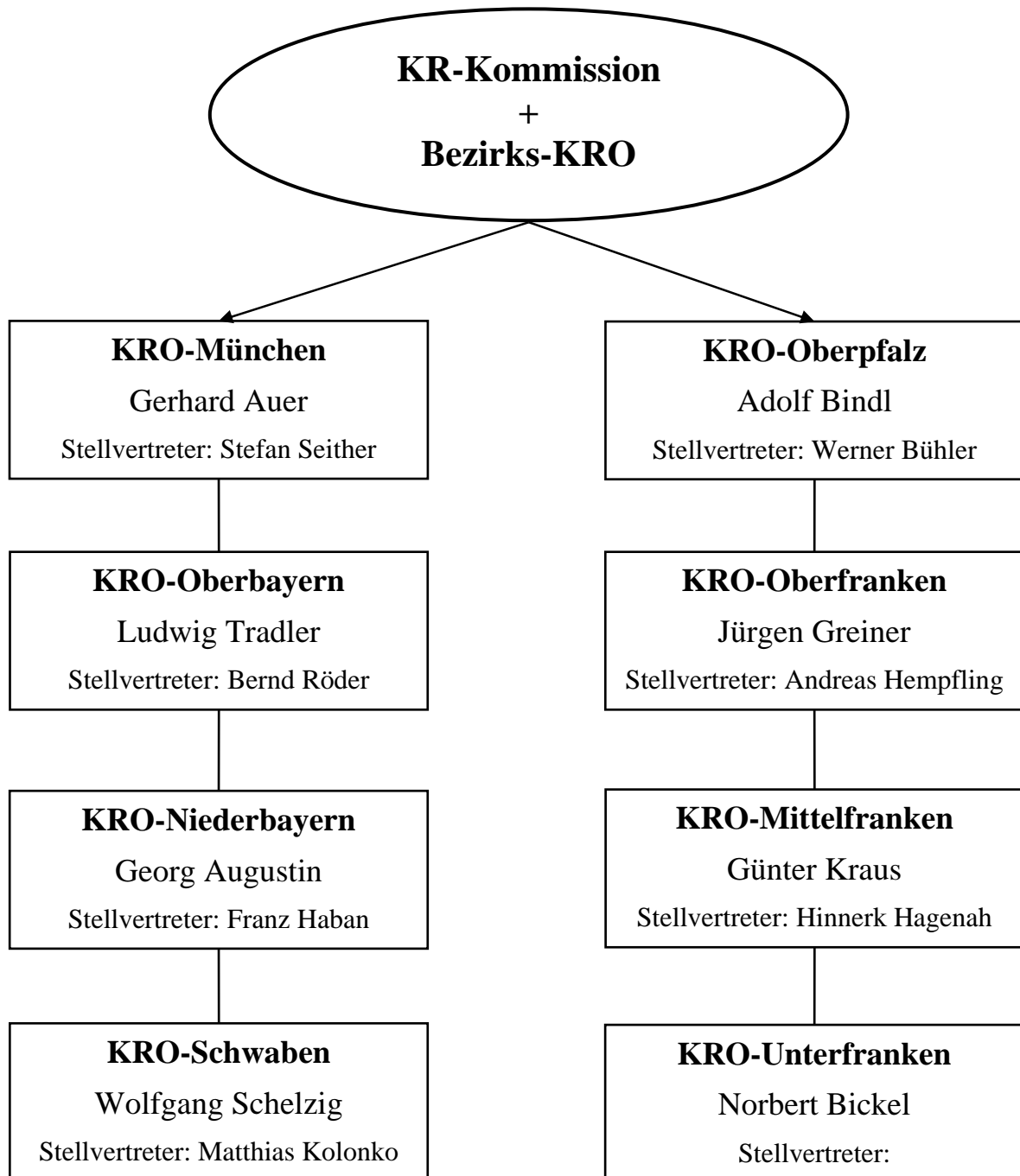
- KR-Bewertung bei Gebiets- u. Landesmeisterschaften und in den Ligen.
- Unterstützung der Kommissionsmitglieder
- Übernahme von Sonderfunktionen

Gebiets-KRO Nord- u. Südbayern:

- KR-Ausbildung Stufe II (Termine, Ausschreibungen, Test)
- KR-Einteilung Gebiets-Meisterschaften
- KR-Bewertung bei Gebiets- u. Landesmeisterschaften und in den Ligen.
- 1. Ansprechpartner für Bezirks-KRO
- Übernahme "Patenschaft" B-Kandidaten
- Diverse Aufgabengebiete der Aus- und Weiterbildung in Abstimmung mit LKRR
- Übernahme von Sonderaufgaben

BJV erweiterte KR-Kommission

Organisation erw. KR-Kommission

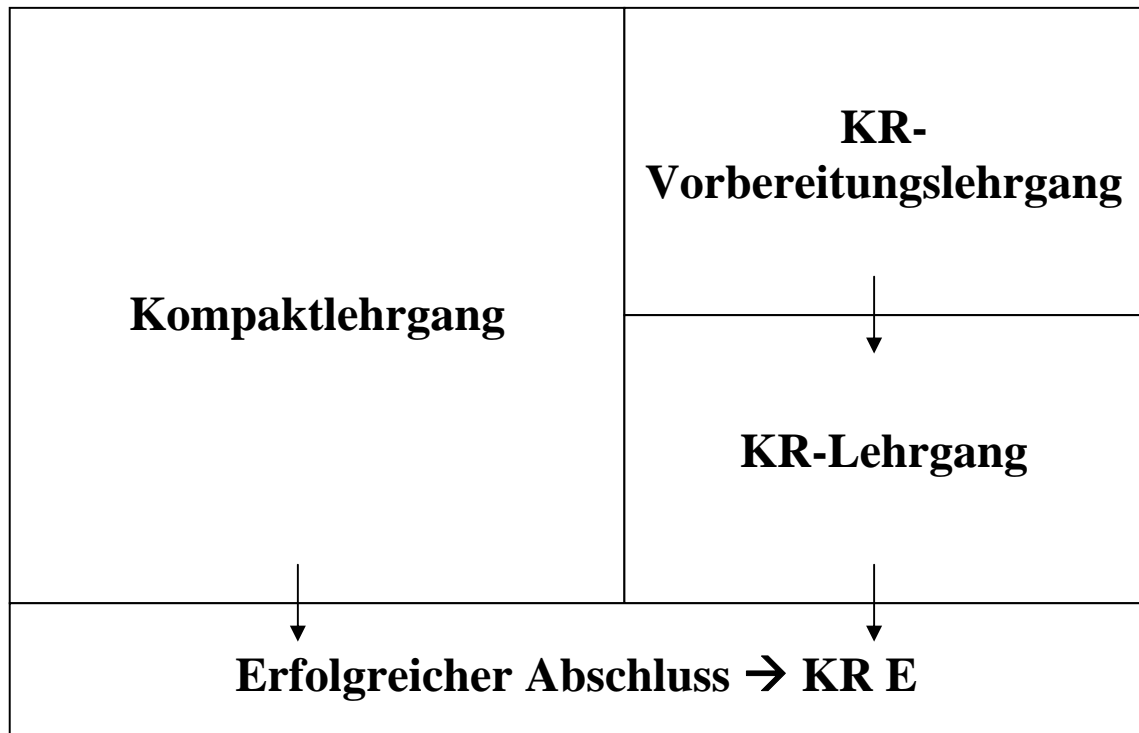


BJV erweiterte KR-Kommission

Zuständigkeiten der Bezirks-KRO

- KR-Einteilung für **alle** Bezirks-Veranstaltungen.
- Herausfinden der persönlichen Zielsetzung des einzelnen Kampfrichters.
- Fortbildung der Kampfrichter nach Eignung und Motivation auf den jeweiligen Bezirks-Veranstaltungen.
- KR-Bewertung der eingesetzten KR auf allen Bezirks-Veranstaltungen; ggf. Delegation an einen erfahrenen KR nach entsprechender Einweisung.
- KR-Bewertungen auf Gebiets- oder Landesebene bei Beauftragung durch den zuständigen KRO / KR-Referenten.
- Planung und Durchführung der jährlichen KR-Fortbildungslehrgänge der E- und D- KR in den zusammengelegten Bezirken
- Meldung von D1-Kandidaten an den LKRR bis 01.10. Des laufenden Jahres
- Meldung der TOP-D-KR an den LKKR bis 31.11. Des laufenden Jahres
- Vertretung des KR-Ressorts bei Bezirks-Tagungen.
- Mitarbeit bei KR-Vorbereitungslehrgang für ÜL, Dan-Anwärter, KR-Interessierte
- Mitarbeit in der erweiterten KR-Kommission.

KR-Ausbildung



Einsätze als KR **E** auf Bezirksebene.

Der KR **E** muss mindestens 3 Bewertungen nachweisen;

die dritte Bewertung kann bei entsprechender Leistung zugleich die Lizenzierung zum KR **D** durch den Bezirks-KRO sein.

Nach der Lizenzierung erhält der KR **D** das BJV-KR-Abzeichen vom BJV-KR-Referenten oder bei entsprechender Vorbereitung vom Bezirks-KRO kostenlos überreicht.

Passordnung / Passkontrolle

Auszug aus der DJB-Passordnung

§ 1



Aktuelle Jahressichtmarke

Ab **01.03.** des Jahres **gültig** bis **Ende Februar** des Folgejahres



Graduierungen nach dem 15.06.90 **NUR** vom DJB!

§ 2



Mit **Vollendung des 18. Lebensjahres** ist ein neues Paßbild einzuheften.

§ 3



Zur Teilnahme an Veranstaltungen ist der Besitz eines Judopasses als Nachweis der Startberechtigung Voraussetzung.



Eintragungen über Vereinswechsel (= Wechsel der Startberechtigung) werden von dem alten Verein mit Stempel ausgetragen und von dem neuen Verein mit Stempel eingetragen. (ab 01.01.2002)

Hinweis zur Überprüfung der Startberechtigung in Ligen



Im Ligastatut kann als Nachweis der Startberechtigung eine „Mannschaftsstartliste“ gefordert sein (z.B. BJV-Landesligen und Bayernliga).

Passordnung / Passkontrolle

Der KR hat folgende Angaben im Judopass zu überprüfen

- ↪ Vergleich: Passbild / Judoka
- ↪ Vergleich: Geburtsdatum / Jahrgänge der Altersklasse
- ↪ Überprüfung: Startberechtigung / Vereinszugehörigkeit
- ↪ Graduierung: Mindestanforderung im BJV = 7. Kyu (Gelbgurt)
Beachte: z. T. andere Regelungen beim DJB ab süddeutscher Ebene bei Frauen und Männern / MU+FU 20
- ↪ aktuelle Jahressichtmarke!

Durchführung von Veranstaltungen

Anforderungen an den Ausrichter

IJF-Wettkampffregel (Auszüge)

Art. 1 Wettkampffläche

↪	Wettkampffläche	mind. 14m x 14 m max. 16m x 16 m
↪	Kampffläche	mind. 8m x 8m max. 10m x 10m
↪	Sicherheitsfläche um die Kampffläche	3 m
↪	Gemeinsame Sicherheitsfläche zwischen freie Zone	3 m mind. 50 cm
↪	blaue u. weiße Markierung	10cm x 50cm im Abstand von 4m

Art. 2 Ausrüstung

- ↪ je eine blaue und weiße Flagge für KR u. 2 AR pro Matte (Hantei)
- ↪ Anzeigetafeln mit Strafpunkten links und rechts mit 3 x Shido
- ↪ 4 Stoppuhren (Kampfzeit, 2 x Haltegriff, Reserve)
- ↪ gelbe Flagge (Kampfunterbrechung) und grüne Flagge (Haltegriff.) für Zeitnehmer

Durchführung von Veranstaltungen

Anforderungen an den Ausrichter

Größe der Kampfflächen und der Sicherheitsflächen

Sonderregelung der Mattengrößen für den Bereich des BJV

Nachfolgende **Mindestmaße** für die Kampfflächen und die Sicherheitsflächen gelten gemäß Beschluss des Gesamtvorstandes ab sofort.

Tabelle 1: Mindestgröße der Kampffläche in Meter

Alters- klasse	Kreis/Bezirks- ebene	Gebiets- ebene	Landes- ebene	Landesliga Nord/Süd	Bayernliga
MF U11	5x5				
MF U14	5x5	5x5	5x5		
MF U17	6x6	6x6	6x6		
R. d. S. / Bayern- pokal			6x6		
MF U20	5x6	6x6	6x6		
F	5x6	6x6	6x6	6x6 (oder 5x7)	6x6 (oder 5x7)
M	5x6	6x6	7x7	6x6 (oder 5x7)	6x6 (oder 5x7)

Bei allen Größen der Kampffläche ist im Bereich des DJB/BJV eine Sicherheitsfläche von 3m um die Kampffläche bzw. zwischen zwei Kampfflächen erforderlich. Der Mindestabstand vom Rand der Sicherheitsfläche zu harten Gegenständen beträgt 0,5m wenn diese abgepolstert sind oder 1m sonst. Von diesen Anforderungen gibt es keine Ausnahmen.

Eine Mattengröße von 5mx7m ist ausschließlich und als Ausnahme für die Ligen im BJV zulässig. An dieser Stelle ist das Schreiben vom 03.11.2006 als falsch und hiermit überholt zu betrachten.

Teilnahme eines Judoka am Wettkampf

Materielle und persönliche Voraussetzungen

IJF-Wettkampffregel (Auszüge)

Art. 3 Judoanzug (Judogi)

Jacke:

- Lang genug, um Oberschenkel zu bedecken, mind. bis zu den Fäusten bei ausgestreckten Armen.
- Überlappung auf Höhe der Rippenbogen = **20 cm**.
- Ärmellänge max. bis zum Handgelenk und mind. bis **5 cm** oberhalb des Handgelenkes.
- Zwischenraum von **10 bis 15 cm** zw. Ärmel u. Arm.
- Das Revers des Judogi darf nur **1 cm dick** u. **5 cm breit** sein.

Hose:

- Keine Werbung oder andere Abzeichen an der Hose!
- Länge bis max. zum Fußknöchel u. mind. 5 cm oberhalb des Fußknöchels.
- Zwischenraum von 10 bis 15 cm zw. Bein u. Hosenbein einschließlich Bandagen auf der gesamten Länge.

Art. 4 Hygiene

- Der Judogi soll sauber, generell trocken und ohne unangenehmen Geruch sein.
- Die Zehen- und Fingernägel sollen kurz geschnitten sein.
- Die Kämpfer sollen in einem hygienisch angemessenen Zustand antreten.
- Lange Haare sollen so zusammengebunden werden, daß eine Behinderung des Gegners vermieden wird.
- Kämpfer, die gegen Art. 3 und 4 verstoßen, sind nicht berechtigt zu kämpfen und der Gegner soll den Kampf gemäß der „Dreimehrheitsregel“ durch „Fusen-Gachi“, wenn der Wettkampf noch nicht begonnen hat, oder durch „Kiken-Gachi“, wenn der Wettkampf bereits begonnen hat, gewinnen.

Startberechtigung für den Bereich des Bayerischen Judo-Verbandes

1.1. 1 Allgemeine Voraussetzungen

(SpO-Judo BJV / JSpO-BJV / Ligastatut)

- ⇒ gültiger DJB-Judopass
- ⇒ gültiger Kyu- / Dangrad des BJV / DJB muss bescheinigt sein
- ⇒ ärztliches Attest ist nicht erforderlich
- ⇒ **Mindestgraduierung Gelbgurt** (= 7. Kyu)
- ⇒ **Zweitstart** (Ligastatut):
Ein Kämpfer kann in einem Sportjahr im Gesamtbereich des DJB und BJV höchstens in zwei Mannschaften starten (weitergehende Bestimmungen siehe Ligastatut).
- ⇒ **Fremdstart** (Jugend):
In der weiblichen und männlichen Jugend können für Mannschafts-Wettbewerbe **pro** Mannschaft **drei** Fremdstarter/innen des gleichen Landesverbandes gemeldet werden („Fremdstartkarte“, Kennzeichnung auf der Wiegelliste).
- ⇒ **Ausländer** und Staatenlose, die ihren Wohnsitz seit mind. 1 Jahr in Deutschland haben und einen gültigen DJB Mitgliedsausweis besitzen, haben Startberechtigung (weitergehende Bestimmungen siehe Ligastatut).

Startberechtigung für den Bereich des Bayerischen Judo-Verbandes

2 Altersklassen

		Einzel (Jahrgang)	Mannschaft (Jahrgang)
Jugend	MU 11	8 - 10	8 - 10
Jugend	FU 11	8 - 10	8 - 10
Jugend	MU 14	11 - 13	11 - 13
Jugend	FU 14	11 - 13	11 - 13
Jugend	MU 17	13 - 16	13 - 16
Jugend	FU 17	13 - 16	13 - 16
	MU 20	17-19	
	FU 20	17-19	
	Männer	17 und älter	17 und älter
	Frauen	17 und älter	17 und älter
	Männer u. Frauen in der Landes und Bayernliga	Im Jahr, in dem sie 17 Jahre werden.	Im Jahr, in dem sie 17 Jahre werden.

3 Gewichtsklassen

siehe Sportordnungen / Statuten

Ablauf eines Kampfes

Art. 10 Dauer des Kampfes

⇒		Kampfzeiten	Pause zw. den Kämpfen
	Männer	5 Minuten	10 Minuten
	Frauen	5 Minuten	10 Minuten
	MU+FU 20	4 Minuten	10 Minuten
⇒	JSpO-BJV		
	MU+FU 11	2 Minuten	doppelte Kampfzeit
	MU+FU 14	3 Minuten	doppelte Kampfzeit
	MU+FU 17	4 Minuten	doppelte Kampfzeit

Art. 11 Zeitunterbrechung

- ⇒ Die Zeit, die zwischen den Ausrufen des Kampfrichters „**Matte**“ und „**Hajime**“ und zwischen „**Sono-mama**“ und „**Yoshi**“ vergeht, zählt nicht zur Kampfzeit.

Art. 13 Haltegriffzeit

Ippon	= 25 Sekunden
Waza-ari	= 20 bis 24 Sekunden
Yuko	= 15 bis 19 Sekunden
Koka	= 10 bis 14 Sekunden
(Kinsa	= 0 bis 9 Sekunden)

Ein „Osae-komi“, der gleichzeitig mit dem Zeitzeichen angesagt wird, läuft über die Kampfzeit hinaus, bis der Kampfrichter „Ippon“, „Toketa“ oder „Matte“ ansagt.

Art. 14 Technik, die mit den Zeitzeichen zusammenfällt

- ⇒ Jedes unmittelbare Ergebnis einer Technik, die gleichzeitig mit dem Zeitzeichen beginnt, ist gültig.
- ⇒ (Diese Regelung gilt sinngemäß für das Kommando „Matte“ des KR's)
- ⇒ Haltegriff siehe oben.

Ablauf eines Kampfes

Kampfrichter / Außenrichter:

Zu Beginn und Abschluss einer Veranstaltung bzw. eines abgeschlossenen Teiles einer Veranstaltung:

- ⇒ KR und AR betreten die Wettkampffläche und grüßen am äußeren Mattenrand zu Yoseki.
- ⇒ KR und AR gehen sofort zu ihren Plätzen (Auslegung entgegen IJF-Regel!!).
- ⇒ Nach dem letzten Kampf der Veranstaltung gehen KR und AR zum äußeren Mattenrand und grüßen zu Yoseki.

Wechsel KR / AR

KR und AR begegnen sich auf der äußeren Matte der Kampffläche, grüßen zueinander und gehen auf ihre jeweiligen Plätze.

Grüßen bei Mannschaftskämpfen

Vor Beginn der Begegnung:

- ⇒ KR und AR betreten die Wettkampffläche und grüßen am äußeren Mattenrand zu Yoseki
- ⇒ Mannschaften betreten die Wettkampffläche und grüßen zu Yoseki.
- ⇒ Mannschaften begrüßen sich.
- ⇒ Danach grüßen KR und AR untereinander und gehen auf ihre Plätze.

Nach der Begegnung:

- ⇒ Mannschaften grüßen sich nach der Siegererklärung.
- ⇒ Mannschaften grüßen zum Yoseki.
- ⇒ Danach grüßen KR und AR untereinander und gehen an den äußeren Mattenrand.
- ⇒ KR grüßen vom äußeren Mattenrand zu Yoseki

Voraussetzungen für bewertbare Wurftechniken

 Eine **gültige Wurftechnik** muss

 **aus dem Stand** erfolgen

 und **beabsichtigt** sein.

 **Nicht bewertet** wird 

 Die Anwendung von **Kansetsu-waza** vom Stand zum Boden, wie z.B. **Ude-gaeshi**.

Bewertbare Techniken in Tachi-waza und Ne-waza

Kriterien für „IPPON“ (Art. 20):

- Tachi-waza**
- ⇒ Kontrolle
 - ⇒ zum größten Teil auf den Rücken oder „Kopfbrücke“
 - ⇒ Kraft
 - ⇒ Schnelligkeit
- Ne-waza**
- ⇒ 25 Sekunden Osae-komi
 - ⇒ Aufgabe durch Abschlagen oder Ausruf „Maitta“ bei Hebel- u. Würgegriffen
 - ⇒ klar ersichtliche Wirkung bei Hebel- und Würgegriffen

Kriterien für „Waza-ari“ (Art. 23)

- Tachi-waza**
- ⇒ Wenn ein Kämpfer seinen Gegner mit Kontrolle wirft, aber die Technik teilweise unvollständig ist in einem der vier Faktoren, die für die Erreichung eines Ippon nötig sind. (s. Art. 20 a)
 - Kontrolle
 - zum größten Teil auf den Rücken (Kopfbrücke)
 - Kraft
 - Schnelligkeit
- Ne-waza**
- ⇒ Osae-komi 20 bis 24 Sekunden

Kriterien für „Yuko“ (Art. 24)

- Tachi-waza**
- ⇒ Wenn ein Kämpfer seinen Gegner mit **Kontrolle** wirft, aber die Technik ist teilweise **unvollständig in zwei** von den anderen drei Faktoren.
 - Zum großen Teil auf den Rücken
 - Kraft
 - Schnelligkeitsiehe Beispiele 1 und 2 Seite 22 IJF-Regel unter Art. 24
- Ne-waza**
- ⇒ Osae-komi 15 bis 19 Sekunden

Bewertbare Techniken in Tachi-waza und Ne-waza

Kriterien für „Koka“ (Art. 25)

- Tachi-waza** ⇒ Wenn ein Kämpfer seinen Gegner mit
- Kontrolle
 - Kraft
 - Schnelligkeit
 - auf eine Schulter (kleine Trefferfläche)
 - den/die Oberschenkel
 - oder sein Gesäß wirft.

Ne-waza ⇒ Osae-komi 10 bis 14 Sekunden

Kriterien für „Kinsa“

- Tachi-waza** ⇒ Landung auf
- Körper-Vorderseite
 - einem oder beiden Knien
 - Händen und Knien

Ne-waza ⇒ Osae-komi 1 bis 9 Sekunden
⇒ Mit Shime- oder Kansetsu-waza beinahe Ippon erreicht

Kriterien für Osae-komi

- Der gehaltene Kämpfer muss von seinem Gegner kontrolliert werden, und **sein Rücken, beide Schultern** oder **eine Schulter** müssen Kontakt mit der Matte haben.
- Die Kontrolle kann **von der Seite, von hinten oder von oben** ausgeführt werden.
- Die Beine / ein Bein oder der Körper des Kämpfers, der den Haltegriff ausführt, dürfen / darf nicht von den Beinen seines Gegners kontrolliert werden.
- Zur Ansage von Osae-komi muss mindestens ein Kämpfer mit irgendeinem Teil seines Körpers die Kampffläche berühren.
- Der Kämpfer der den Haltegriff ausführt, muss seinen Körper entweder in der Kesa- oder Shiho-Position haben, ähnlich wie bei Techniken Kesa-gatame od. Kami-shiho-gatame.

Yoko-sankaku-gatame und **Ura-gatame** werden nicht als Haltegriff angesagt

Entscheidungskriterien bei Hantei

Kinsa / Angriffe / Aktivität / positives Judo

Wenn auf der Anzeigetafel nach Ende der Kampfzeit oder nach Golden Score exakt die selben Bewertungen unter jeder Rubrik Waza-ari, Yuko oder Koka angezeigt werden oder wenn keine Bewertung angezeigt ist, soll der KR **Hantei** rufen. Eine Ausnahme hiervon sind Mannschaftskämpfe, bei denen ein Unentschieden (Hikewake) möglich ist.

Eine **richtige Entscheidung** muss folgenden Kriterien entsprechen:

KINSA
in Tachi-waza u. Ne-waza



ANGRIFFE
in Tachi-waza u. Ne-waza



AKTIVITÄT
in Tachi-waza u. Ne-waza



POSITIVES JUDO
in Tachi-waza u. Ne-waza

Entscheidungskriterien bei Hantei Kinsa / Angriffe / Aktivität / positives Judo

Kinsa

- Tachi-waza** ⇒ Landung auf
- Körper-Vorderseite
 - einem oder beiden Knien
 - Händen und Knien
- Ne-waza** ⇒ Osae-komi 1 bis 9 Sekunden
- ⇒ Mit Shime- o. Kansetsu-waza beinahe Ippon erreicht

Angriffe

- Tachi-waza** ⇒ Angriffe mit deutlichem Gleichgewichtsbruch bei Uke, der ein Fallen gerade noch verhindern kann.
- Ne-waza** ⇒ Klare Vorbereitung eines Haltegriffes.
- ⇒ Kansetsu-waza- und Shime-waza-Techniken insbesondere verbunden mit erfolgreichen Umdrehtechniken.

Aktivität (positiv)

- Tachi-waza** ⇒ Echte Angriffe, ohne dass Toris Gleichgewicht gebrochen wurde.
- Ne-waza** ⇒ Ernsthafte Versuche, Umdrehtechniken anzusetzen (und ähnliche); die Umdrehtechniken sind aber nicht erfolgreich.

Positives Judo

- Tachi-waza** ⇒ Aktiv sein durch den Versuch einer guten Kumi-kata, sowie durch positives Verhalten und Kampfziel.
- Ne-waza** ⇒ Aktiv sein durch Angriffsjudo, ohne Unterbrechungen und ohne auf das Matte des KR zu warten.

Übergang zu Ne-waza

Art. 16 Übergang zu Ne-waza (Bodenarbeit)


Die Kämpfer dürfen in den unten aufgeführten Fällen von der Standposition zu Ne-waza übergehen. Sollte jedoch die Technik nicht kontinuierlich ausgeführt werden, lässt der Kampfrichter die Kämpfer in die Standposition zurückkehren:


- Wenn ein Kämpfer durch eine **Wurftechnik** ein Resultat erreicht hat, ohne Unterbrechung zu Ne-waza übergeht und die Offensive ergreift.
- Wenn infolge eines **erfolglosen Wurfansatzes** ein Kämpfer zu Boden fällt, darf der andere ihm in den Boden folgen; oder wenn ein Kämpfer das Gleichgewicht verliert, dann kann der andere aus dieser schwachen Position des Gegners seinen Vorteil ziehen und ihn zu Boden bringen.
- Wenn ein Kämpfer bei der **Anwendung von Shime-waza (Würgetechnik) oder Kansetsu-waza (Hebeltechnik)** in der Standposition einen gewissen Erfolg erzielt und dann ohne Unterbrechung zu Ne-waza übergeht.
- Wenn ein Kämpfer seinen Gegner durch die **geschickte Anwendung** einer Bewegung, die nahezu einer Wurftechnik ähnelt, aber nicht voll als solche zählt, in Ne-waza bringt.
- In **jedem anderen Falle**, der in den vorgenannten Abschnitten dieses Artikels nicht genannt ist, in dem aber ein Kämpfer fällt oder zu fallen droht, kann der andere Kämpfer aus der Position seines Gegners den Vorteil ziehen und zu Ne-waza übergehen.


Siehe dazu auch Anhang Artikel 16


Techniken, die nicht als Wurftechniken bewertet werden

Hier werden nur einige Beispiele gegeben, die Liste erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit:

-  Übergänge vom Stand zum Boden, als Weiterführung einer Aktion des Gegners oder einer eigenen Aktion, die nicht als Wurf bewertet wird.

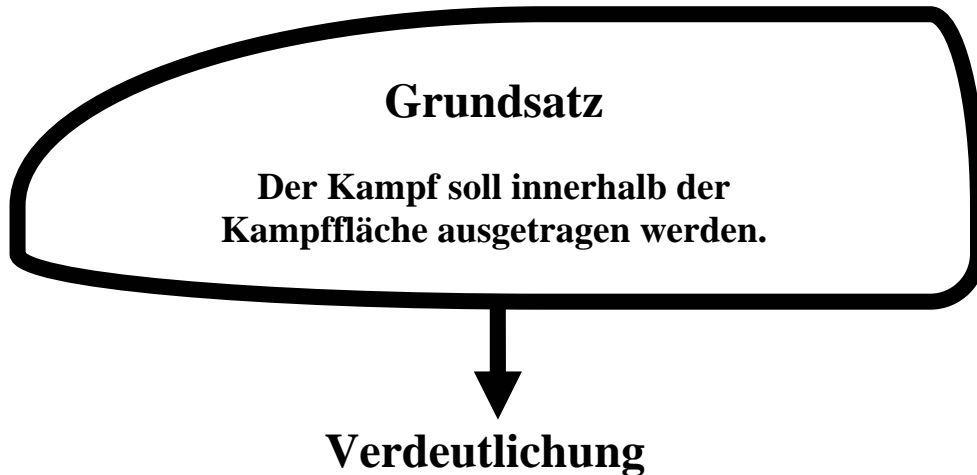
-  gleichzeitige Techniken

-  Würfe aus der Bodenlage

-  **Ude-gaeshi**

Mattenrandsituationen in Tachi-waza und Ne-waza

Art. 9 Kampfbereich



Eine Wurfaktion muss beginnen, wenn beide Kämpfer sich ganz innerhalb der Kampffläche befinden. Nachdem die Wurfaktion begonnen hat, ist die Technik gültig und kann bewertet werden, solange einer der beiden Kämpfer mit irgendeinem Teil seines Körpers die Kampffläche berührt.

- Beginnt eine Wurfaktion innerhalb der Kampffläche und erfolgt eine Übernahme der Technik durch Uke außerhalb der Kampffläche aber ohne Unterbrechung, so ist diese Technik gültig (Kaeshi Waza), so lange mindestens 1 Kämpfer die Kampffläche noch berührt.
- Wurfaktionen, vor deren Beginn einer der beiden Kämpfer außerhalb der Kampffläche steht, sind ungültig. Der Kampfrichter unterbricht hier mit Matte.
- Die Regelungen der letzten Jahre, bei denen Uke die Wettkampffläche verlässt und eine unmittelbar folgende Technik Toris gültig sind, gibt es nicht mehr.
- Der Kampfrichter soll immer dann Matte geben, wenn ein Kämpfer sich in Tachi Waza mit einem Körperteil außerhalb der Kampffläche befindet und keine Wurfaktion begonnen hat.
- Die Bestrafung für Nutzung der Sicherheitsfläche zur Wurfausführung (z. B. Sute-mi Waza, Seoi-Nage auf den Knien, ...) entfällt.

Kampfunterbrechung in Tachi-waza und Ne-waza

Art. 17 Anwendung von Matte (Warten)

Der Kampfrichter soll in folgenden Fällen „Matte“ (warten) ansagen, um den Kampf zeitweise zu stoppen und um den Kampf wieder zu starten, soll er „Ha-jime“ (anfangen) ansagen:

- ⇒ wenn ein Kämpfer oder beide Kämpfer die Kampffläche verlässt/verlassen (Ausnahme Artikel 9),
- ⇒ wenn ein Kämpfer oder beide Kämpfer eine verbotene Handlung begeht/begehen (siehe auch Artikel 18),
- ⇒ wenn ein Kämpfer oder beide Kämpfer verletzt oder krank wird/werden,
- ⇒ wenn es für einen Kämpfer oder beide Kämpfer nötig ist, seine/ihre Kleidung zu ordnen,
- ⇒ wenn während Ne-waza (Bodenarbeit) kein offensichtlicher Fortschritt erzielt wird;
- ⇒ wenn ein Kämpfer in eine stehende oder halbstehende Position von Ne-waza aus kommt und seinen Gegner auf dem Rücken trägt,
- ⇒ wenn ein Kämpfer in einer stehenden Position bleibt oder aus Ne-waza in eine stehende Position kommt und den auf dem Rücken liegenden Gegner, der seine Beine oder ein Bein um irgendeinen Körperteil des stehenden Kämpfers geschlungen hat, deutlich von der Matte hebt,
- ⇒ wenn ein Kämpfer von der Standposition aus Kansetsu-waza oder Shime-waza anwendet oder versucht anzuwenden, und das Resultat nicht unmittelbar ersichtlich ist,
- ⇒ in jedem anderen Falle, wenn der Kampfrichter es für nötig hält,
- ⇒ wenn die Kampfrichter oder die Kampfrichterkommission eine Beratung für nötig halten.



Nach der Ansage „Matte“ muss der KR weiterhin beide Kämpfer im Auge behalten !



Kampfunterbrechung in Tachi-waza und Ne-waza

Art. 18 Sono-mama

In jedem Fall, in dem der Kampfrichter den Kampf zeitweise stoppen möchte, z.B. um sich an einen oder beide Kämpfer zu wenden, ohne eine Änderung ihrer Position her- vorzurufen, oder um eine Strafe zu vergeben, so dass der nicht bestrafte Kämpfer seine Vorteilsposition nicht verliert, soll er „Sono-mama“ (nicht bewegen) ansagen. Um den Kampf wieder beginnen zu lassen, soll er „Yoshi“ ansagen.

„Sono-mama“ kann nur in Ne-waza angewandt werden.



Während einer angesetzten Shime-waza- oder Kansetsu-waza- Technik darf „Sono-mama“ nicht angesagt werden !



Negativ-Judo

Unter Negativ-Judo versteht man insbesondere Verhaltensweisen (verbotene Handlungen), die ein Judoka im Wettkampf passiv oder aktiv vollzieht, um seinen Gegner am positiven Kampf zu hindern, mit dem Ziel, einen erreichten Vorteil zu verteidigen oder ein Unentschieden (im Mannschaftskampf) zu verteidigen.

SCHEINANGRIFF

Erlaubte Aktionen

zur
Vorbereitung
einer
Technik

z.B.
Fußwürfe
oder
„Finte“

Keine Bestrafung

Verbotener Scheinangriff

zum
Vortäuschen
von
Aktivität
ohne Wurfabsicht
z. B.
Seoi-nage
(Fallenlassen auf die Knie)
oder
Makikomi-waza

SHIDO

Sonderregelungen für den Bereich der Jugend im Bayerischen Judo- Verband e.V.

Verbotene Techniken

MU+FU11	MU+FU14	MU+FU17	Bestrafung
Würge-Techniken im Stand und Boden	Würge-Techniken im Stand und Boden		Shido
Hebel-Techniken im Stand und Boden	Hebel-Techniken im Stand		Shido
Hebeln- und Würgen vom Stand in den Boden	Hebeln- und Würgen vom Stand in den Boden		Shido
Kani-basami	Kani-basami	Kani-basami	Hansoku-make
Waki-gatame Stand/Boden	Waki-gatame Stand/Boden	Waki-gatame Stand/Boden	Hansoku-make

Bestrafungen mit Shido oder Hansoku-make bei der MU+FU 11 und MU+FU 14:

Bei der U14 wird jede verbotene Handlung aus dem Shido-Bereich mit Matte oder je nach Situation mit Sono-Mama unterbrochen und dem/der Kämpfer/in wird die verbotene Handlung erklärt.

- Eine Bestrafung erfolgt erst im Wiederholungsfall.
- Ausgenommen sind verletzungsgefährdende Handlungen, die mit Hansoku-

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.

- Dabei werden die Strafen im Shido-Bereich ohne Aussprache des Wortes „Shido“ in Nachteilposition umgesetzt:
 - o 1. Strafe: Verteidigung in der hohen Bank, Tori darf Uke mit 1 Hand an Revers, Rücken oder Ärmel berühren
 - o 2. Strafe: Verteidigung durch die einfache Beinklammer, Tori kniet, Uke klammert 1 Bein
 - o 3. und jede weitere Strafe: Verteidigung in angesetzttem Osae Komi, die sportl. Leitung sagt vor der Meisterschaft an, welcher Halter (Grundhaltetechniken) für das Turnier gilt
- Verletzungsgefährdende Handlungen, die mit Hansoku Make zu bestrafen sind, werden unverändert geahndet.

Sonderregelungen für den Bereich der Jugend im Bayerischen Judo-Verband e.V.

Hebeln in der U 14

Bei der U14 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 soll (muss) der Kampfrichter „Ippon“ ansagen, auch wenn der Gehebelte nicht aufgibt.

Das Hebeln in der Altersklasse MU+FU 14 ist im Stand und vom Stand zum Boden verboten !

Sonderregelungen für den Bereich der Jugend im BJV e.V.

Sonderregelungen der BJV-JuSpO Ziffer 11

U14

- ▶ Bei Gleichstand nach der regulären Kampfzeit werden die Kämpfe der U14 durch Golden Score entschieden.
- ▶ Bei der U14 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 soll (muss) der Kampfrichter „Ippon“ ansagen, auch wenn der Gehebelte nicht aufgibt.
- ▶ Bei der U14 wird jede verbotene Handlung aus dem Shido-Bereich mit Matte oder je nach Situation mit Sono-Mama unterbrochen und dem/der Kämpfer/in wird die verbotene Handlung erklärt.
 - Eine Bestrafung erfolgt erst im Wiederholungsfall.
 - Ausgenommen sind verletzungsgefährdende Handlungen, die mit Hansoku-
- ▶ Gegendrehtechniken gegen einbeinige Eindrehtechniken (z.B. Uchi-Mata-Gaeshi) werden in der U14 nicht bewertet. Der Kampf läuft weiter.
- ▶ Verbotene Techniken und Aktionen:
 - Beifasstechniken als Angriffstechniken (es wird erst das Bein gefasst und dann angesetzt (Kata- oder Rio-Ashi-Dori, Koshiki-Daoshi, Te-Guruma und Varianten). Das Fixieren des Beins nach dem Wurfansatz mit der Hand ist erlaubt (Ko-Uchi-Maki-Komi, O-Uchi-Gari,...).
 - 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 bewertbaren Gegenangriff starten. Erfolgt kein Angriff, so sagt der KR „Matte“, es erfolgt aber keine Bestrafung !!!
 - Alle Würgetechniken (Shime-Waza)
 - Hebeltechniken (Kansetsu-Waza) im Stand und vom Stand in den Boden (Shido). Verletzt sich Uke, ist mit direktem Hansoku-Make zu bestrafen.
 - 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 Hansoku-Make zu bestrafen.

U11

- ▶ Für Jugendliche der U11 ist ausschließlich das Kämpfen im Poolsystem in einer gewichtsnahen Gruppe mit maximal 5 Teilnehmern zulässig.
- ▶ 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.
- ▶ Die Bewertung Koka wird weder in Tachi-Waza noch in Ne-Waza gegeben. Diese Wertung existiert in der U11 nicht mehr.
- ▶ Bei Vorteilsposition Uke in Ne-Waza erfolgt bei verbotenen Handlungen keine Unterbrechung, die Belehrung erfolgt erst nach Ippon oder Matte
- ▶ Gegendrehtechniken gegen einbeinige Eindrehtechniken (z.B. Uchi-Mata-Gaeshi) werden in der U11 nicht bewertet. Der Kampf läuft weiter.
- ▶ Jugendveranstaltungen im BJV dürfen eine Gesamtzeit von sieben Stunden (Wiegeschluss bis Ende der Finalkämpfe) nicht überschreiten. Zuwiderhandlungen werden geahndet und können eine Sperre nach sich ziehen.
- ▶ Verbotene Techniken und Aktionen:
 - Beifasstechniken als Angriffstechniken (es wird erst das Bein gefasst und dann angesetzt (Kata- oder Rio-Ashi-Dori, Koshiki-Daoshi, Te-Guruma und Varianten). Das Fixieren des Beins nach dem Wurfansatz ist erlaubt (Ko-Uchi-Maki-Komi, O-Uchi-Gari,...).
 - Ansätze auf einem oder beiden Knien
 - Abtauchtechniken
 - Tani-Otoshi und alle Varianten artverwandter Techniken sowohl als Angriff als auch als Konter. Hat nach einer solchen Technik Uke in Ne-Waza 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 (Shime-Waza)
 - Alle Hebeltechniken (Kansetsu-Waza)