



JUDOVERBAND RHEINLAND e.V.

– Landeskampfrichterreferent –

www.judo-rheinland.de

REGELÄNDERUNGEN 2007

A. Mattenrand

I. Wettkampffläche

Die Wettkampffläche ist in zwei unterschiedliche Farben aufgeteilt. Die Kampffläche hat eine Farbe und die Sicherheitsfläche eine andere. Die Farben sind nicht festgelegt.

Anmerkungen:

- Die Warnfläche fällt somit weg. Konsequenterweise entfällt dadurch auch die Bestrafung nach der „5-Sekunden-Regel“ (ex-Art. 27 Bst. a Nr. 3 IJF-Kampfbregeln).
- Auf unterer Ebene (bis hin zur Landesverbandsebene) kann für eine Übergangszeit (mindestens das Jahr 2007) noch auf der alten Wettkampffläche gekämpft werden. Wenn möglich sollten aber die Meisterschaften, die als Qualifikationen für die Gruppenebene dienen, nach der neuen Regelung zur Wettkampffläche ausgerichtet werden.

II. Kampfbereich (Gültigkeit)

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

Anmerkungen:

- Eine Wurfaktion beginnt mit dem Gleichgewichtsbruch (Kuzushi).
- Ein Wurf ist solange gültig und kann bewertet werden, wenn – nachdem sich zu Beginn der Wurfaktion beide Kämpfer ganz innerhalb der Kampffläche befunden haben – immer irgendein Kämpfer mit irgendeinem Körperteil die Kampffläche berührt.
- Wenn im Verlaufe eine Wurfaktion beide Kämpfer die Kampffläche verlassen, der Wurf aber bereits beendet ist (Kake eingeleitet), so ist die Aktion trotzdem noch gültig und bewertbar.
- Bei Kombinationen und Kontertechniken ist – wenn sich ein Kämpfer außerhalb befindet – zu prüfen, ob es sich noch um eine zusammenhängende Wurfaktion handelt. Nur dann ist es der Wurf als gültig und bewertbar anzusehen.
- Mit welcher Technik eine Wurfaktion fortgesetzt wird (bei eine Kombination) oder gekontert wird, ist unerheblich.
- Bei der neuen Regelung entfällt auch die 50 %-Regelung bei Sutemi-Waza-Techniken. Es gilt auch hier, daß nach Beginn der Wurfaktion wenigstens ein Kämpfer mit irgendeinem Körperteil die Kampffläche berühren muß, damit die Aktion gültig ist und bewertet werden kann.
- Die Regelung in Ne-Waza bleiben unverändert: Eine Aktion ist gültig und soll weiterlaufen, solange wenigstens ein Kämpfer mit irgendeinem Teil seines Körpers die Kampffläche berührt.
- Die Strafe für das Verlassen der Kampffläche ist nur noch sehr zurückhaltend zu erteilen. Nur, wenn es offensichtlich ist, daß ein Kämpfer absichtlich die Kampffläche verläßt bzw. die „Mattenflucht“ zur Kampfvermeidung genutzt wird, ist er mit Shido zu bestrafen.

FRANK DOETSCH
Landeskampfrichterreferent
Stettiner Straße 6
56626 Andernach

Frank_Doetsch@t-online.de
026 32/30 08 33
017 0/937 89 44
026 32/49 42 47

JVR-Geschäftsstelle
Kaiser-Heinrich Str. 49
56220 Urmitz
Telefon 026 30/96 92 10

B0002.01

B. Sonderregelungen für die Bereich Jugend

I. Bewertungen

Bei der U 11 und U 14 sind wieder alle Bewertungen zu vergeben: Koka, Yuko, Waza-Ari, Ippon.

II. Bestrafungen

Bei der U 11 und U 14 wird jede verbotene Handlung mit Matte oder je nach Situation mit Sono-Mama unterbrochen und dem zuwiderhandelnden Kämpfer wird die verbotene Handlung erklärt. Eine Bestrafung mit Shido erfolgt erst im Wiederholungsfalle.

Ausnahmen sind für beide Altersklassen die verletzungsgefährlichen Handlungen, die mit Hansoku-Make zu bestrafen sind. Hier erfolgt die Bestrafung bereits beim ersten Mal.

Anmerkungen:

- Die Erklärung einer verbotenen Handlung bedeutet beim Gegner ein Kinsa. Dieses Kinsa zählt allerdings bei Gleichstand von Kinsa weniger als ein Kinsa aus einer technischen Aktion.
- Dadurch, daß wieder alle Bewertungen vergeben werden, bedeutet bereits das erste Shido ein Koka beim Gegner.
- Sollte bei der U 11 und U 14 Tori in einer Vorteilsposition (z.B. Osae-Komi) eine strafbare Handlung begehen, so erfolgt Matte. Tori wird belehrt (im Wiederholungsfalle bestraft) und der Kampf geht in Tachi-Waza weiter.
- Sollte es in der U 14 zu Golden Score kommen, so ist erneut jede verbotene Handlung zu erklären und erst im Wiederholungsfalle zu bestrafen.
- Hansoku-Make ist für alle verbotenen Handlungen nach Art. 27 Bst. b IJF-Kampfbregeln auszusprechen.
- Sollte ein Kämpfer direktes Hansoku-Make erhalten, so verliert er nicht automatisch seine Plazierung (bzw. seine Qualifikation zur nächsten Ebene). Dies kann nur durch eine Entscheidung der Wettkampfleitung bei absichtlicher, grober Unsportlichkeit geschehen.

III. Griffverbote

1. Bei der U 11 und U 14 ist der Griff in und um den Nacken (mit und ohne Jacke) verboten.
2. Bei der U 11 und U 14 ist der Griff über die Schulter oder über den Arm auf den Rücken verboten.

Anmerkungen:

- Der Bereich des Nackens/des Rückens beginnt hinter dem Bereich, auf dem sich Schulterstreifen auf dem Judogi befinden dürfen (→ beim Griff über die Schulter, „Sichtlinie“) bzw. hinter dem Achselzwickel (→ beim Griff über den Arm).
- Sollte einer der vorgenannten Griffe auftreten, so ist der Kampf sofort mit Matte zu unterbrechen und dem Kämpfer ist die verbotene Handlung zu erklären. Im Wiederholungsfalle ist er mit Shido zu bestrafen.
- Ausnahme: Kommt der Griff dadurch zustande, daß Uke regulär unter dem Arm auf den Rücken greift (wie z.B. bei O-Goshi), so kann Tori mit diesem Griff agieren (z.B. mit einem Gegenangriff, Utsuri-Goshi). Wenn solch eine zusammenhängende Aktion zum Stillstand gekommen ist oder sich beide Kämpfer mit diesem Griff überwiegend frontal gegenüberstehen, so ist der Kampf mit Matte zu unterbrechen. Eine Erklärung oder eine Strafe hat in diesem Falle nicht zu erfolgen.
- Wenn Tori in der letzten Phase des Abwurfes mit seiner Hand über die Schulter oder über den Arm auf den Rücken faßt (z.B. bei O-Uchi-Gari), so ist dies zu tolerieren.

Beachte hierzu die Übersicht „Sonderregelungen für den Bereich der Jugend 2007“ auf Seite 3.

SONDERREGELUNGEN FÜR DEN BEREICH DER JUGEND 2007

	U 11	U 14	U 17	U 20
Bewertungen	gemäß IJF-Kampfbregeln (Koka, Yuko, Waza-Ari, Ippon)	gemäß IJF-Kampfbregeln (Koka, Yuko, Waza-Ari, Ippon)	gemäß IJF-Kampfbregeln (Koka, Yuko, Waza-Ari, Ippon)	gemäß IJF-Kampfbregeln (Koka, Yuko, Waza-Ari, Ippon)
Bestrafungen	zun. Erklärung (KINSA ¹⁾ , bei Wdh. SHIDO; Ausn.: Verb. Hdlg. [Art. 27 Bst. b] = sof. HANSOKU-MAKE	zun. Erklärung (KINSA ¹⁾ , bei Wdh. SHIDO; Ausn.: Verb. Hdlg. [Art. 27 Bst. b] = sof. HANSOKU-MAKE	gemäß IJF-Kampfbregeln	gemäß IJF-Kampfbregeln
Würgetechniken (Absicht + äußeres Verhalten + Tauglichkeit + Kontrolle ==> konkrete Gefahr)	verboten ^{2,3)} MATTE (S-M ⁴⁾ u. Erkl. SHIDO bei Wdh.	verboten ^{2,3)} MATTE (S-M ⁴⁾ u. Erkl. SHIDO bei Wdh.	erlaubt	erlaubt
Hebeltechniken am Boden sobald sich ein Judoka in Ne-Waza befindet (Absicht + äußeres Verhalten + Tauglichkeit + Kontrolle ==> konkrete Gefahr)	verboten ^{2,3)} MATTE (S-M ⁴⁾ u. Erkl. SHIDO bei Wdh.	erlaubt (IPPON bei einwandfreiem Ansatz mit kontrolliertem und fixiertem Arm)	erlaubt	erlaubt
Hebeltechniken im Stand und vom Stand zum Boden solange sich beide Judoka in Tachi-Waza befinden	verboten ^{2,3)} MATTE (S-M ⁴⁾ u. Erkl. SHIDO bei Wdh.	verboten ^{2,3)} MATTE (S-M ⁴⁾ u. Erkl. SHIDO bei Wdh.	erlaubt	erlaubt
Tani-Otoshi sowie verwandte Techniken nach hinten mit Varianten als Angriff oder Verteidigung	verboten ^{2,3,5)} MATTE (S-M ⁴⁾ u. Erkl. SHIDO bei Wdh.	erlaubt	erlaubt	erlaubt
Beinfasser-Techniken als Angriffstechniken z.B. Kata-Ashi-, Ryo-Ashi-Dori/Morote-Gari, Koshiki-Daoshi + Varianten, Te-Guruma, Ko-Uchi-Maki-Komi, Kata-Guruma etc. (erlaubt als Konter, Weiterführung, als 2. Technik in Kombinationen)	verboten ^{2,3,5)} MATTE (S-M ⁴⁾ u. Erkl. SHIDO bei Wdh.	verboten ^{2,3,5)} MATTE (S-M ⁴⁾ u. Erkl. SHIDO bei Wdh.	erlaubt	erlaubt
Technikansatz auf einem Knie oder beiden Knien (erlaubt ist ein "Nachkippen" oder ein bloßes Touchieren der Matte)	verboten ^{2,3,5)} MATTE (S-M ⁴⁾ u. Erkl. SHIDO bei Wdh.	verboten ^{2,3,5)} MATTE (S-M ⁴⁾ u. Erkl. SHIDO bei Wdh.	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 ^{2,3,5)} MATTE (S-M ⁴⁾ u. Erkl. SHIDO bei Wdh.	verboten ^{2,3,5)} MATTE (S-M ⁴⁾ u. Erkl. SHIDO bei Wdh.	erlaubt	erlaubt
Griff in/um Nacken mit/ohne Judogi zu fassen (Kommt Griff dadurch zustande, daß Uke unterm Arm hergreift, ist dies nicht zu unterbinden. Daraus entstehende Aktionen sind gültig. MATTE ⁶⁾ muß bei Stillstand od. frontaler Stellung angesagt werden.)	verboten ^{2,3,5)} MATTE (S-M ⁴⁾ u. Erkl. SHIDO bei Wdh.	verboten ^{2,3,5)} MATTE (S-M ⁴⁾ u. Erkl. SHIDO bei Wdh.	erlaubt	erlaubt
Griff über Schulter oder Arm auf den Rücken (Kommt Griff dadurch zustande, daß Uke unterm Arm hergreift, ist dies nicht zu unterbinden. Daraus entstehende Aktionen sind gültig. MATTE ⁶⁾ muß bei Stillstand od. frontaler Stellung angesagt werden.)	verboten ^{2,3,5)} MATTE (S-M ⁴⁾ u. Erkl. SHIDO bei Wdh.	verboten ^{2,3,5)} MATTE (S-M ⁴⁾ u. Erkl. SHIDO bei Wdh.	erlaubt	erlaubt
Gegendrehtechniken gegen einbeinige Eindrehtechniken (z.B. Uchi-Mata-Gaeshi)	keine Bewertung ³⁾	keine Bewertung ³⁾	erlaubt	erlaubt
Anwendung von Art. 29 IJF-Kampfbregeln (Verletzung/Krankheit/Unfall)	Art. 29 "alt" (IJF-Kampfbregeln in der Fassung bis 31.12.2002)	Art. 29 "alt" (IJF-Kampfbregeln in der Fassung bis 31.12.2002)	Art. 29 "neu" (IJF-Kampfbregeln in der Fassung ab 01.01.2003)	Art. 29 "neu" (IJF-Kampfbregeln in der Fassung ab 01.01.2003)
Entscheidungssystem Golden Score	keine Anwendung (sof. HANTEI/HIKI-WAKE)	Anwendung gemäß IJF-Kampfbregeln ^{7), 8)}	Anwendung gemäß IJF-Kampfbregeln ⁷⁾	Anwendung gemäß IJF-Kampfbregeln ⁷⁾
Verfahrensweise bei HANSOKU-MAKE⁹⁾ wegen "Diving"¹⁰⁾	Ausschluß aus der Veranstaltung ¹¹⁾	Ausschluß aus der Veranstaltung ¹¹⁾	Ausschluß aus der Veranstaltung ¹¹⁾	Anwendung gemäß IJF-Kampfbregeln
Effektive Kampfzeit	2 Minuten	3 Minuten	4 Minuten	4 Minuten
Wettkampflfläche	Minimale Kampflfläche: 5 m * 5 m Maximale Kampflfläche: 10 m * 10 m Sicherheitsfläche um die Kampflfläche: 2 m - 3 m Sicherheitsfläche zwischen zwei Kampflflächen: 3 m - 4 m	5 m * 5 m 10 m * 10 m 3 m 3 m - 4 m	6 m * 6 m 10 m * 10 m 3 m 3 m - 4 m	6 m * 6 m / 7 m * 7 m ¹²⁾ 10 m * 10 m 3 m 3 m - 4 m

¹⁾ Dieser KINSA beim Gegner zählt bei Gleichstand von KINSA weniger als ein KINSA aus einer technischen Aktion.

²⁾ Ist Uke nach Maßgabe der medizinisch Verantwortlichen durch die verbotene Aktion kampfunfähig, so verliert Tori gemäß Art. 29 a.F. den Kampf.

³⁾ Die Technik ist bei Hantei-Entscheidungen nicht als KINSA, Angriff, Aktivität oder positives Judo zu werten.

⁴⁾ SONO-MAMA sofern sich Uke in einer Vorteilsposition befindet.

⁵⁾ Die Technik darf nicht als inaktivitätsunterbrechende Handlung im Sinne des Art. 27 Bst. a Nr. 11 IJF-Kampfbregeln interpretiert werden.

⁶⁾ In diesem Fall ist weder zu belehren noch zu bestrafen.

⁷⁾ Beachte allerdings die Regelungen des DJB bei Mannschaftsmeisterschaften und für die Bundesliga.

⁸⁾ Im Golden Score ist jede strafbare Handlung erneut zu erklären. Eine Bestrafung erfolgt erst im Wiederholungsfalle.

⁹⁾ Im Falle eines direkten Hansoku-Make verliert der Judoka grundsätzlich nicht seine Plazierung (bzw. seine Qualifikation zur nächsten Ebene). Dies kann nur aufgrund einer Entscheidung der Wettkampfleitung bei absichtlicher grober Unsportlichkeit geschehen.

¹⁰⁾ **Art. 27 Nr. 32 Alt. 1 Kampfbregeln der IJF:**

Bei der Ausführung oder bei dem Versuch der Ausführung solcher Techniken wie Uchi-Mata, Harai-Goshi etc. durch das Beugen nach vorn und unten den Kopf zuerst in die Tatami zu "tauchen", ist mit HANSOKU-MAKE zu bestrafen.

¹¹⁾ Auch bei Liga-Veranstaltungen erfolgt ein Ausschluß für den Kampftag.

¹²⁾ 6 m * 6 m bis Landesebene, 7 m * 7 m ab Gruppenebene.