

# SONDERREGELUNGEN FÜR DEN BEREICH DER JUGEND 2007

	U 11	U 14	U 17	U 20
<b>Bewertungen</b>	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)
<b>Bestrafungen</b>	zun. Erklärung (KINSA <sup>1)</sup> , bei Wdh. SHIDO; Ausn.: Verb. Hdlg. [Art. 27 Bst. b] = sof. HANSOKU-MAKE	zun. Erklärung (KINSA <sup>1)</sup> , bei Wdh. SHIDO; Ausn.: Verb. Hdlg. [Art. 27 Bst. b] = sof. HANSOKU-MAKE	gemäß IJF-Kampfbregeln	gemäß IJF-Kampfbregeln
<b>Würgetechniken</b> (Absicht + äußeres Verhalten + Tauglichkeit + Kontrolle ==> konkrete Gefahr)	verboten <sup>2,3)</sup> MATTE (S-M <sup>4)</sup> u. Erkl. SHIDO bei Wdh.	verboten <sup>2,3)</sup> MATTE (S-M <sup>4)</sup> u. Erkl. SHIDO bei Wdh.	erlaubt	erlaubt
<b>Hebeltechniken am Boden</b> sobald sich ein Judoka in Ne-Waza befindet (Absicht + äußeres Verhalten + Tauglichkeit + Kontrolle ==> konkrete Gefahr)	verboten <sup>2,3)</sup> MATTE (S-M <sup>4)</sup> u. Erkl. SHIDO bei Wdh.	erlaubt (IPPON bei einwandfreiem Ansatz mit kontrolliertem und fixiertem Arm)	erlaubt	erlaubt
<b>Hebeltechniken im Stand und vom Stand zum Boden</b> solange sich beide Judoka in Tachi-Waza befinden	verboten <sup>2,3)</sup> MATTE (S-M <sup>4)</sup> u. Erkl. SHIDO bei Wdh.	verboten <sup>2,3)</sup> MATTE (S-M <sup>4)</sup> u. Erkl. SHIDO bei Wdh.	erlaubt	erlaubt
<b>Tani-Otoshi</b> sowie verwandte Techniken nach hinten mit Varianten als Angriff oder Verteidigung	verboten <sup>2,3,5)</sup> MATTE (S-M <sup>4)</sup> u. Erkl. SHIDO bei Wdh.	erlaubt	erlaubt	erlaubt
<b>Beinfasser-Techniken als Angriffstechniken</b> 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 <sup>2,3,5)</sup> MATTE (S-M <sup>4)</sup> u. Erkl. SHIDO bei Wdh.	verboten <sup>2,3,5)</sup> MATTE (S-M <sup>4)</sup> u. Erkl. SHIDO bei Wdh.	erlaubt	erlaubt
<b>Technikansatz auf einem Knie oder beiden Knien</b> (erlaubt ist ein "Nachkippen" oder ein bloßes Touchieren der Matte)	verboten <sup>2,3,5)</sup> MATTE (S-M <sup>4)</sup> u. Erkl. SHIDO bei Wdh.	verboten <sup>2,3,5)</sup> MATTE (S-M <sup>4)</sup> u. Erkl. SHIDO bei Wdh.	erlaubt	erlaubt
<b>Abtauchtechniken</b> 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 <sup>2,3,5)</sup> MATTE (S-M <sup>4)</sup> u. Erkl. SHIDO bei Wdh.	verboten <sup>2,3,5)</sup> MATTE (S-M <sup>4)</sup> u. Erkl. SHIDO bei Wdh.	erlaubt	erlaubt
<b>Griff in/um Nacken mit/ohne Judogi zu fassen</b> (Kommt Griff dadurch zustande, daß Uke unterm Arm hergreift, ist dies nicht zu unterbinden. Daraus entstehende Aktionen sind gültig. MATTE <sup>6)</sup> muß bei Stillstand od. frontaler Stellung angesagt werden.)	verboten <sup>2,3,5)</sup> MATTE (S-M <sup>4)</sup> u. Erkl. SHIDO bei Wdh.	verboten <sup>2,3,5)</sup> MATTE (S-M <sup>4)</sup> u. Erkl. SHIDO bei Wdh.	erlaubt	erlaubt
<b>Griff über Schulter oder Arm auf den Rücken</b> (Kommt Griff dadurch zustande, daß Uke unterm Arm hergreift, ist dies nicht zu unterbinden. Daraus entstehende Aktionen sind gültig. MATTE <sup>6)</sup> muß bei Stillstand od. frontaler Stellung angesagt werden.)	verboten <sup>2,3,5)</sup> MATTE (S-M <sup>4)</sup> u. Erkl. SHIDO bei Wdh.	verboten <sup>2,3,5)</sup> MATTE (S-M <sup>4)</sup> u. Erkl. SHIDO bei Wdh.	erlaubt	erlaubt
<b>Gegendrehtechniken gegen einbeinige Eindrehtechniken</b> (z.B. Uchi-Mata-Gaeshi)	keine Bewertung <sup>3)</sup>	keine Bewertung <sup>3)</sup>	erlaubt	erlaubt
<b>Anwendung von Art. 29 IJF-Kampfbregeln</b> (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)
<b>Entscheidungssystem Golden Score</b>	keine Anwendung (sof. HANTEI/HIKI-WAKE)	Anwendung gemäß IJF-Kampfbregeln <sup>7), 8)</sup>	Anwendung gemäß IJF-Kampfbregeln <sup>7)</sup>	Anwendung gemäß IJF-Kampfbregeln <sup>7)</sup>
<b>Verfahrensweise bei HANSOKU-MAKE<sup>9)</sup> wegen "Diving"<sup>10)</sup></b>	Ausschluß aus der Veranstaltung <sup>11)</sup>	Ausschluß aus der Veranstaltung <sup>11)</sup>	Ausschluß aus der Veranstaltung <sup>11)</sup>	Anwendung gemäß IJF-Kampfbregeln
<b>Effektive Kampfzeit</b>	2 Minuten	3 Minuten	4 Minuten	4 Minuten
<b>Wettkampffläche</b>	Minimale Kampffläche: 5 m * 5 m Maximale Kampffläche: 10 m * 10 m Sicherheitsfläche um die Kampffläche: 2 m - 3 m Sicherheitsfläche zwischen zwei Kampfflächen: 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 <sup>12)</sup> 10 m * 10 m 3 m 3 m - 4 m

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

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

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

<sup>4)</sup> SONO-MAMA sofern sich Uke in einer Vorteilsposition befindet.

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

<sup>6)</sup> In diesem Fall ist weder zu belehren noch zu bestrafen.

<sup>7)</sup> Beachte allerdings die Regelungen des DJB bei Mannschaftsmeisterschaften und für die Bundesliga.

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

<sup>9)</sup> 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.

<sup>10)</sup> **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.*

<sup>11)</sup> Auch bei Liga-Veranstaltungen erfolgt ein Ausschluß für den Kampftag.

<sup>12)</sup> 6 m \* 6 m bis Landesebene, 7 m \* 7 m ab Gruppenebene.