



**Herzlich Willkommen
zum Kampfrichter- und
Coach-Seminar 2018
in Bad Homburg!**

ORGANISATORISCHES



➔ Begrüßung

➔ Mobiltelefone, Tablets u.ä.

➔ Getränke, Essen, Schuhe im Dojo

➔ Verpflegung

ORGANISATORISCHES

Ablauf I



09.00 – 10.00 Uhr Begrüßung, WettkampfregeIn I

Dojo 1. OG

10.00 – 10.15 Uhr Pause 

10.15 – 11.15 Uhr WettkampfregeIn II

Dojo 1. OG

11.15 – 11.25 Uhr Pause 

11.25 – 11.45 Uhr Organisatorisches

Dojo 1.OG

11.45 – 12.00 Uhr Umziehen

12.00 – 13.00 Uhr Mittagspause 

Restaurant

13.00 – 13.45 Uhr Test

Dittrich 1. OG

13.45 – 14.00 Uhr Pause 

ORGANISATORISCHES

Ablauf II

14.00 – 14.30 Uhr Testbesprechung

Dittrich 1. OG

14.30 – 15.15 Uhr Video I

Dittrich 1. OG

15.15 – 15.45 Uhr Pause



15:45 – 16.30 Uhr Video II

Dittrich 1. OG

16.30 – 17.15 Uhr Video III
Datenschutzschulung

*Dittrich 1. OG
Aitokan 2. OG*

17.15 – 17.25 Uhr Pause



17.25 – 18.15 Uhr Abschlussbesprechung

Dojo 1. OG



INFORMATIONEN

Judogi & Kampfdauer



- ➔ Für eine erhöhte Effizienz und um einen guten Griff zu erlauben, ist es notwendig, dass die Jacke gut im Gürtel steckt und dass der Gürtel fest gebunden ist.
- ➔ Um dies sicher zu stellen, sollen die Athleten ihren Judogi zwischen den Kommandos "Mate" und "Hajime" schnell ordnen.
- ➔ Wenn ein Athlet absichtlich Zeit beim Ordnen von Jacke und Gürtel verliert, soll er Shido erhalten.
- ➔ Kampfdauer Frauen und Männer: 4 Minuten
- ➔ Kein Golden-Score unterhalb der U15, in der U15 beschränkt auf 3 Minuten

INFORMATIONEN

Kampfergebnis



- ➔ In der regulären Kampfzeit kann ein Kampf nur durch technische Wertungen (Ippon oder Waza-ari) gewonnen werden.
- ➔ Eine Strafe ist nie eine Wertung.
- ➔ Es gibt zwei Shido, der dritte Shido wird Hansoku-make.
- ➔ Eine oder mehrere Strafen entscheiden den Kampf nicht.
Ausnahme ist hier die Bestrafung mit Hansoku-make (direkt oder akkumuliert).

INFORMATIONEN

Golden Score



- ➔ Wenn beide Judoka in der regulären Kampfzeit das gleiche technische Ergebnis erreicht haben, wird der Kampf unabhängig von der Zahl der Shido im Golden Score fortgesetzt.
- ➔ Alle technischen Wertungen und Shido aus der regulären Kampfzeit werden in den Golden Score übernommen und verbleiben auf der Anzeigetafel.
- ➔ Golden Score kann nur mit technischer Wertung (Waza-ari oder Ippon) oder Hansoku- make (direkt oder akkumuliert) gewonnen werden.

INFORMATIONEN

Ippon / Waza-ari



➔ Es gibt nur noch Ippon und Waza-ari.

➔ **Ippon** wird gegeben, wenn ein Kämpfer seinen Gegner auf den Rücken wirft, indem er eine Technik anwendet oder die Technik seines Gegners kontert.

➔ Kriterien für Ippon:

- Schnelligkeit
- Kraft
- auf den Rücken
- Kontrolle (bis zum Ende der Landung)

Rollen kann nur dann als Ippon bewertet werden, wenn es während der Landung keine Unterbrechung gibt.

INFORMATIONEN

Ippon / Waza-ari



INFORMATIONEN

Ippon / Waza-ari



- ➔ **Waza-ari** wird gegeben, wenn die vier Kriterien für Ippon nicht ganz erreicht werden.
- ➔ Die Bewertung Waza-ari beinhaltet die bisherigen Yuko-Bewertungen.
- ➔ Zwei Waza-ari sind das gleiche wie Ippon (Waza-ari-awasete-ippou) und der Kampf ist damit beendet.
- ➔ Rollen kann als Waza-ari bewertet werden, wenn es eine Unterbrechung in der Landung gibt.

INFORMATIONEN

Ippon / Waza-ari



INFORMATIONEN

Ippon / Waza-ari

➡ Waza-ari:



➡ Kein Waza-ari:



INFORMATIONEN

Ippon / Waza-ari



- ➔ Die Landung auf beiden Händen, Ellbogen oder Unterarmen ist gültig und wird mit Waza-ari bewertet.
- ➔ Die Landung auf einem Ellenbogen und einer Hand ist gültig und wird mit Waza-ari bewertet.
- ➔ Die Landung auf einem Ellbogen, dem Gesäß oder dem Knie mit sofortiger Weiterführung auf den Rücken, wird mit Waza-ari bewertet.

INFORMATIONEN

Kumi-kata



➔ Griffvermeidung – Shido:

- durch Lösen des Griiffs mit zwei Händen
- durch Lösen des Griiffs mit Hilfe des Beins
- durch einen Schlag gegen Ukes Arm oder seine Hand

O.g. findet keine Anwendung unterhalb der U15!

- durch Abblocken oder Greifen der Hände / der Handgelenke des Gegners
- durch Abdeckung des Revers oder Endes der eigenen Jacke
- durch Herausziehen des eigenen Jackenendes

INFORMATIONEN

Kumi-kata



➡ Die Zeit zwischen Kumi-kata und einem Angriff wird auf 45 Sekunden erweitert, so lange „orthodox“ gegriffen bzw. versucht wird, „orthodox“ zu greifen, und ein Fortschritt zu erkennen ist.

➡ Einige Arten, wie man „unorthodox“ die Jacke oder den Gürtel des Gegners greifen kann, sind erlaubt, wenn direkt angegriffen wird:

- Pistolengriff
- Taschengriff
- Gürtelgriff
- einseitiger Griff
- Crossgriff
- Handgelenksgriff

Wer hieraus nicht direkt angreift, wird mit Shido bestraft.

INFORMATIONEN

Knechten / Beinumschlingen



➡ Den Gegner mit beiden Armen in eine abgebeugte Position zu zwingen, ohne unverzüglich anzugreifen, wird mit Shido bestraft.

➡ Das Umschlingen des Beines ohne sofortigen Angriff wird mit Shido bestraft.



INFORMATIONEN

Kawazu-gake – Hansoku-make



INFORMATIONEN

Kata-sankaku-Griff

- ➔ Der Kata-sankaku-Griff ist in Ne-Waza Aktionen erlaubt. **Mate in der U15 und unterhalb!**
- ➔ Kata-sankaku in Ne-waza ist verboten, wenn der Körper des Gegners gleichzeitig mit den Beinen blockiert wird. Es muss "Mate" gegeben werden.
- ➔ Bei Kata-sankaku-Griff in Tachi-waza muss "Mate" gegeben werden.



INFORMATIONEN

Bear Hug



- ➔ Wer mit Bear Hug angreifen will, muss mit mindestens einer Hand vorher greifen, ansonsten erfolgt Shido.
- ➔ Es ist nicht gültig, mit der 2. Hand gleichzeitig zu greifen. Den Judogi nur berühren wird nicht als Kumi-kata angesehen, Greifen ist notwendig.
- ➔ Wenn nach einem Bear Hug von Blau Weiß Waza-ari wirft, wird die Wertung für Weiß (Waza-ari) und die Strafe für Blau (Shido) gegeben.

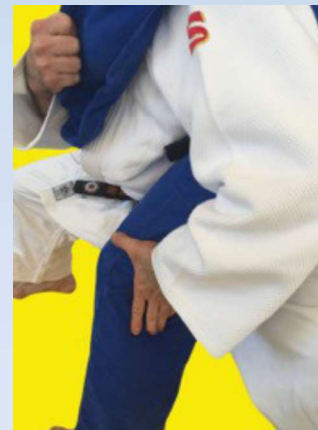


INFORMATIONEN

Beingreifen



- ➔ Das Fassen des Beines oder der Hose wird jedes Mal mit Shido bestraft.
- ➔ Es gibt also 3 Shido bis zum Hansoku-make.
- ➔ Wenn nach einem Beinfassen von Blau Weiß Waza-ari wirft, wird die Wertung für Weiß (Waza-ari) und die Strafe für Blau (Shido) gegeben.



INFORMATIONEN

Beingreifen

➞ erlaubtes Beinfassen:



INFORMATIONEN

Ne- / Tachi-waza

- ➔ Beide Athleten müssen 2 Knie auf dem Boden haben, damit es Ne-waza ist.
- ➔ Bei keinem Kontakt zwischen den Gegnern muss „Mate“ gegeben werden.
- ➔ Mit dem Bauch auf dem Boden liegend befindet sich der blaue Athlet in Ne-waza.



INFORMATIONEN

Ne- / Tachi-waza

- ➔ Kontrollierter Griff des stehenden Athleten (Weiß): Der Athlet auf den Knien (Blau) wird als in Tachi-waza angesehen. Es werden in diesem Fall die Tachi-waza-Regeln angewendet.
- ➔ Wenn Weiß aber nicht sofort angreift, muss der Kampfrichter „Mate“ geben.
- ➔ Der Athlet auf den Knien (Blau) darf nicht an die Beine fassen, um sich mit den Armen gegen einen Wurf zu verteidigen. Wenn ist passiert, wird „Shido“ gegeben.

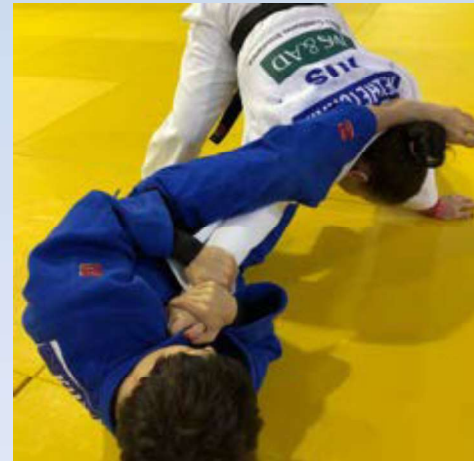


INFORMATIONEN

Kansetsu- / Shime-waza



- ➔ Wenn beide Athleten stehen, sind Kansetsu- und Shime-waza verboten. Es ist sofort „Mate“ und „Shido“ zu geben.
- ➔ Nach Sutemi-waza kann der Kampf in Ne-waza mit Shime- und Kansetsu-waza fortgesetzt werden.



INFORMATIONEN

Kansetsu- / Shime-waza



- ➡ In dieser Position kann Tori eine Wurftechnik ansetzen und mit Kansetsu-, Shime- oder Osae-komi-waza (nicht im Bild) fortsetzen.



INFORMATIONEN

Brückenposition



- ➡ Alle Situationen, in denen man freiwillig in der Brückenposition landet, werden als Ippon angesehen.

INFORMATIONEN

Verteidigen mit dem Kopf



- ➡ Der freiwillige Einsatz des Kopfes, um die Landung/eine Wertung zu vermeiden, wird mit Hansoku-make bestraft.
- ➡ In diese Fällen würde Uke auf dem Bauch, der Seite oder den Knien landen.

INFORMATIONEN

Verteidigen mit dem Kopf

➔ Unbeabsichtigte Verteidigung mit dem Kopf - keine Strafe

Beispiele:

- Seoi-otoshi (drop Seoi-nage)
- Sode-tsurikomi-goshi mit dem Griff an beiden Ä
- Koshi-guruma mit beiden Händen am Kragen



INFORMATIONEN

Negativjudo



- ➔ Im Falle eines doppelten Hansoku-make (in der regulären Kampfzeit oder im Golden Score) als Ergebnis eines dritten Shido werden beide Athleten vom Wettkampf ausgeschlossen.
- ➔ Bei einem direkten Hansoku-make für beide Athleten wird die zuständige sportliche Leitung im Rahmen der geltenden Bestimmungen entscheiden.

INFORMATIONEN

Kontern



- ➔ Im Fall einer gleichzeitigen Wurfaktion kann Tori, der Werfende, der den Konter wirft, die Landung mit dem Rücken auf der Matte nicht zur Wurfausführung nutzen.
- ➔ Wenn eine Bewertung gegeben werden kann, soll sie zugeteilt werden.
- ➔ Wenn zwei Athleten gleichzeitig landen, ohne das einer deutlich die Kontrolle hat, wird keine Bewertung gegeben.
- ➔ Jede Aktion nach der Landung wird als Ne-waza Aktion angesehen.

INFORMATIONEN

Osae-komi-waza

- ➔ Waza-ari: 10 Sekunden
- ➔ Ippon: 20 Sekunden

- ➔ Die „Ura“-Position ist gültig:



- ➔ Diese Art von Festhalte ist nicht gültig:



INFORMATIONEN

Jugendsonderregeln



- ➔ Für die Jugend U 18 und darunter gelten die Wettkampffregeln der IJF, erweitert durch die Sonderregeln der Jugend. Die bestehenden Sonderregeln werden für die Altersklassen U15 und darunter wie folgt ergänzt:
- ➔ Es gibt nur 3 Bestrafungen. Bestrafungen können den Kampf nicht entscheiden, außer bei 3 x Shido = Hansoku-make oder direktem Hansoku-make.
- ➔ Der Griff um den Nacken sowie auf den Rücken, das Aufsetzen auf den Knien beim Wurf und Abtauchtechniken werden beim ersten Mal belehrt und erst beim zweiten Mal bestraft (technische Vergehen). Alle anderen Vergehen werden sofort bestraft (taktische Vergehen).
- ➔ Bei den Altersklassen unter U 15 zählen Tani-otoshi und artverwandte Techniken nach hinten ebenfalls als technische Vergehen.
- ➔ Unter der Altersklasse U 15 (Ausnahme Jugendpokal U14) wird das Schließen der Beine beim Sankaku-gatame mit „Mate“ unterbrochen.

INFORMATIONEN

Jugendsonderregeln: Hantei in U15 und darunter



- ➔ Der gesamte Kampf wird gewertet, d. h. der Kampfrichter muss alle Angriffe und Kinsas während des gesamten Kampfes zählen.
- ➔ Sieger ist der Kämpfer mit der größten Anzahl von Kinsa. Ein Kinsa ist eine Technik, die fast eine Bewertung ist. Zum Beispiel wenn ein Kämpfer auf den Bauch geworfen wird, auf sein Gesäß oder Osae-komi bis unter 10 Sekunden hält. Der starke Ansatz eines Hebels ist ebenfalls ein Kinsa. Alle Kinsa werden gleich bewertet, es gibt keinen „starken“ Kinsa.
- ➔ Nur wenn die Anzahl der Kinsa gleich ist, wird derjenige Sieger, der die **wenigsten Shido** hat. Hier steht das Grundprinzip dahinter, dass immer die Technik/Wertung gewinnen soll. Ein Kinsa ist auch eine technische Wertung, auch wenn er nicht auf dem Scoreboard steht. Ein Kämpfer, der ein oder 2 Strafen hat, gewinnt also trotzdem, wenn er mehr Kinsa hat als sein Gegner.
- ➔ Wenn alles gleich ist, so gewinnt derjenige, der das positivere Judo gemacht hat, z. B. versucht, mehr anzugreifen.

INFORMATIONEN

Jugendsonderregeln



- ➡ Ungvari-Dreher und Reiter-Technik (U15 und unterhalb mit „Mate“ zu unterbrechen):



INFORMATIONEN

Mattenrand



➡ Ein Fuß außerhalb der Wettkampffläche, ohne sofortigen Angriff oder ohne sofort wieder in die Kampffläche zu kommen, wird mit Shido bestraft.

➡ Wenn Ne-waza innerhalb der Wettkampffläche beginnt und außerhalb dieser mit ununterbrochenen Aktionen (Osae-komi-, Kansetsu-, Shime-waza) beider Athleten fortgesetzt wird, ist das gültig.

INFORMATIONEN

Mattenrand



- ➔ Osae-komi läuft außerhalb der Kampffläche weiter, solange er innerhalb angesagt wurde.
- ➔ Kommt im Verlauf von Osae-komi irgendein Körperteil von Uke oder Tori mit dem Hallenboden in Berührung, erfolgt Ippon.
- ➔ Kommt im Verlauf von Osae-komi irgendein Körperteil von Uke oder Tori mit der benachbarten Kampffläche in Berührung, wird der Kampf auf dieser „Mate“ unterbrochen, um Osae-komi weiterlaufen zu lassen.
- ➔ Hält Tori auf der Sicherheitsfläche Osae-komi, Uke hebt ihn herüber und nimmt selbst Osae-komi, wobei der neue Uke den Hallenboden berührt, so erfolgt „Mate“, der Osae-komi wird nicht angesagt.

INFORMATIONEN

Verletzung

➔ Anwendung der Verletzungsregel

➔ Bei Verletzung eines Kämpfers, die eine Untersuchung/Behandlung erfordert, soll diese am Mattenrand neben dem Kampfrichtertisch stattfinden. Der am nächsten positionierte Außenrichter begleitet den Kämpfer.





VIELEN DANK

FÜR EURE AUFMERKSAMKEIT !

NOCH FRAGEN ?

EINFACH FRAGEN !