



DJJB

DEUTSCHER JUDO-BUND e.V.

DJB- Präsentation der neuen IJF- Regeln

DEUTSCHER JUDO-BUND e.V.

Wettkampfzeit

Männer und Frauen vier (4) Minuten

Forderung des IOC um Männer und Frauen gleich zu behandeln.



Punktvergabe

- Es gibt nur Ippon und Wazaari.
- Wazaari werden nicht zusammengezählt.
- 2 Wazaari geben keinen Ippon mehr.
- Die Wertung Wazaari umfasst auch alle bisherigen Yukowertungen.

Haltegriff

- Osae-komi Zeit:
Waza-ari 10 Sekunden
Ippon 20 Sekunden
- Der Kampf wird nicht durch 2 Waza-ari beendet, da Wertungen nicht addiert werden. Es gibt kein Waza-ari-awasete mehr.

Technische Wertungen

- In der regulären Kampfzeit kann ein Kampf nur durch eine technische Wertung oder Wertungen gewonnen werden (Waza-ari oder Ippon).
- Eine Strafe oder Strafen werden den Sieger nicht bestimmen, außer bei Hansoku-make.

Golden Score

- Wenn beide Kämpfer am Ende der regulären Wettkampfzeit keine Wertung haben oder die Wertungen gleich sind, geht der Kampf in Golden Score weiter, unabhängig davon, wie viele Shidos gegeben wurden.
- Alle Wertungen und/oder Strafen aus der regulären Kampfzeit bleiben auf der Anzeigetafel.

- Jede gegebene Wertung beendet sofort die Golden Score Phase.
- Wenn ein Kämpfer in Golden Score einen Shido bekommt verliert er NUR, wenn er mehr Shidos als sein Gegner hat.

DJB-Kommentar

- Erläuterung: Wenn ein Kämpfer mit 2 Bestrafungen in Golden Score geht, hat der andere 2 Bestrafungen „gut“, nimmt also einen Vorteil mit in Golden Score.



Beispiele (1)



WHITE

IJF 0

IJF 0



BLUE

-81 kg 0:00



WHITE

IJF 1

IJF 0



BLUE

GS -81 kg 1:24

Golden Score -> Winner White

Beispiele (2)



WHITE

IJF 0

IJF 0



BLUE

-81 kg 0:00



WHITE

IJF 0

IJF 0 



BLUE

GS -81 kg 1:24

Golden Score -> Winner White

Beispiele (3)



WHITE

IJJF 1 

IJJF 1



BLUE

-81 kg 0:00



WHITE

IJJF 1 

IJJF 1 



BLUE

GS -81 kg 1:24



WHITE

IJJF 1 

IJJF 1 



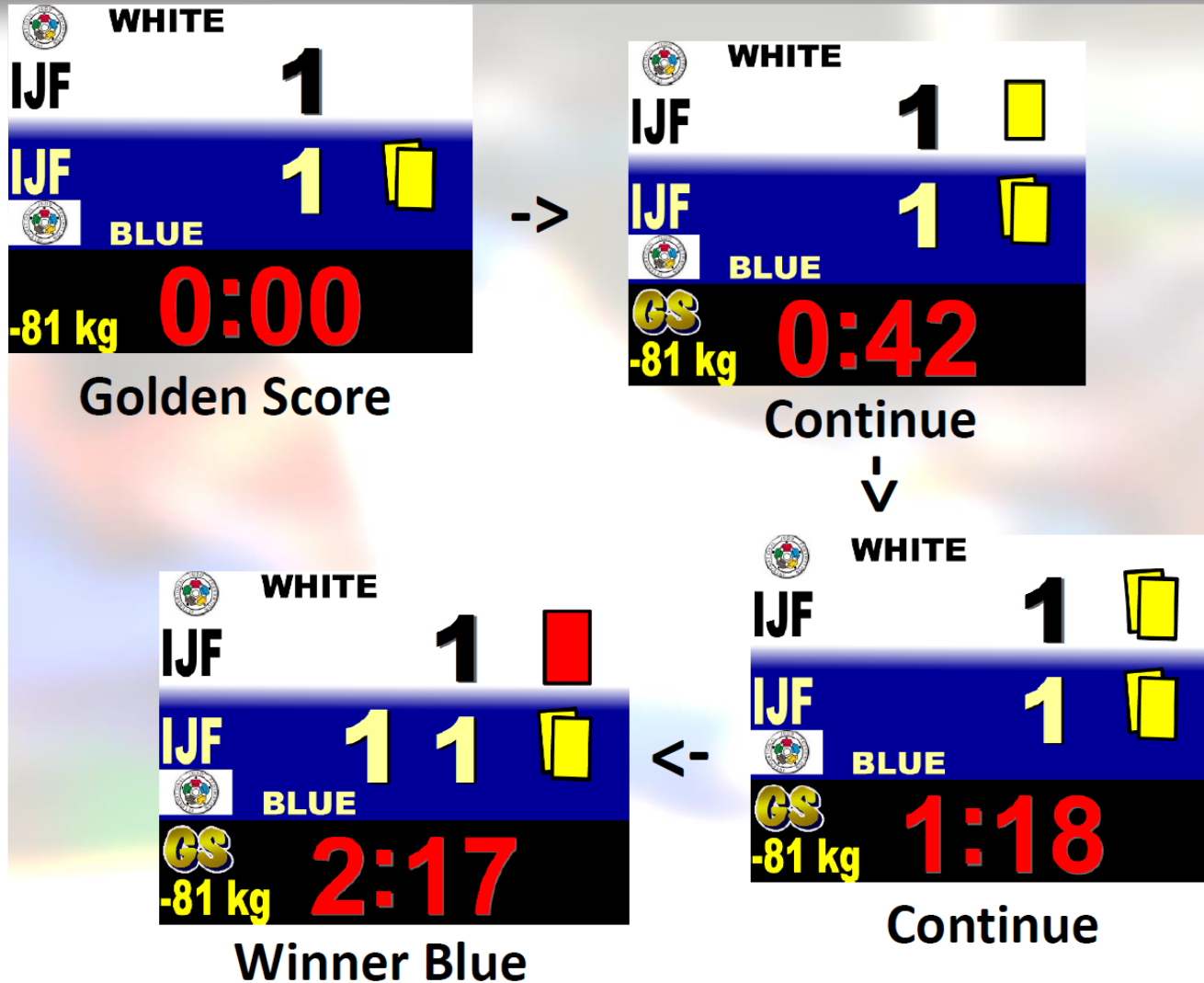
BLUE

GS -81 kg 1:52

Golden Score -> Continue -> Winner White

DEUTSCHER JUDO-BUND e.V.

Beispiele (4)



Strafen

Es gibt jetzt drei (3) Shidos, anstelle der bisherigen vier, und der dritte Shido wird Hansoku-make.



Kumikata 1

- Um das Schiedsen und das Verständnis dafür zu erleichtern, werden einige Varianten, wie man den Judogi greifen kann und die bisher verboten waren, nun nicht mehr bestraft (Pistol Grip, Pocket Grip). Finger in den Ärmel wird bestraft.
- Unkonventionelle Kumikata, so wie Cross Grip und Fassen in den Gürtel werden nicht bestraft, so lange Tori einen Angriff vorbereitet.

Kumi-Kata

- Erläuterungen: Das bedeutet, man darf den bisher verbotenen Griff, bzw. die unkonventionelle Kumi-kata beibehalten, solange man angreift, einen Wurf vorbereitet, den Gegner für die Eindrehbewegung positioniert oder damit eine Reaktion beim Gegner provoziert.



DJB-Kommentar

- Alle bisher bestraften Aktionen um den Griff zu brechen, werden weiterhin bestraft (Lösen mit beiden Händen, Lösen mit dem Bein, Hand wegschlagen, Revers abdecken etc.).



Kumikata 2

- Negatives Verhalten wird mit Shido bestraft, weil es gegen den Geist des Judo ist. Das bedeutet nicht versuchen anzugreifen, defensives Verhalten etc.
- In Kenntnis wie schwer es ist, eine Wurfaktion vorzubereiten, wird die Zeit zwischen Kumikata und einem Angriff auf 45 Sekunden erweitert.

Griff unterhalb des Gürtels

Das Fassen des Beins oder der Hose soll beim ersten Mal mit Shido bestraft werden und beim zweiten Mal mit Hansoku-make.

Ergänzung:

Wenn Tori wirft und Uke fasst dabei ans Bein, wird die Wertung und die Strafe gegeben, außer bei Ippon.

Handlungen gegen den Geist des Judo

Jede Handlung gegen den Geist des Judo wird sofort mit Hansoku-make bestraft.



Sicherheit

- Wenn Uke versucht, die Landung auf dem Rücken durch eine Bewegung zu verhindern, die gefährlich ist für den Kopf, den Nacken oder die Wirbelsäule, so soll er mit Hansokumake bestraft werden (Brücke in Artikel 20).
- **DJB-Kommentar: Der Kämpfer kann weiterhin im Turnier kämpfen.**



Sicherheit

- Das Landen auf beiden Ellbogen wird als gültig angesehen und sollte mit Waza-ari bewertet werden.
- Das Landen auf einem Ellbogen ist ungültig und kann nicht bewertet werden.

Wurf und Kontertechnik

- Im Falle einer Kontertechnik wird derjenige Kämpfer als geworfen angesehen, der zuerst landet.
- Wenn eine Wertung gegeben werden kann, wird sie zugeteilt.
- Jede Aktion nach der Landung wird als Ne-waza Aktion angesehen und kann nicht gezählt werden.

Kaeshi-waza

- Wenn eine Aktion von einem Kämpfer nach der Landung weitergeführt wird, wird sie nicht bewertet.
- **DJB-Erläuterungen:**
- Bei direktem Angriff mit Ura-nage, Tani-otoshi etc. Wertung für den Angreifer, auch bei Landung zuerst.
- Benutzt der Konternde die Matte zum Wurf, keine Wertung. D.h. Tori landet zuerst auf dem Rücken, Uke landet auf ihm und Tori zieht ihn dann weiter.

Kaeshi-waza

- Wenn eine deutliche Trennung zu sehen ist (der Wurf ist eigentlich schon erfolgt) und Tori landet zuerst, Wertung.
- Seoi-nage. Aussteigen, Yoko-guruma, 2 unterschiedliche Aktionen, ist Wertung für Konter/Übernahme, auch wenn Tori zuerst landet.
- Ist eine Technik keinem Athleten sicher zuzuordnen, so gibt es keine Wertung. Um eine Wertung geben zu können, muss man einem Athleten die Kontrolle zuordnen können.

Kaeshi-waza

- Landen Tori und Uke bei Ko/O-uchi-gari + Konterung gleichzeitig, so ist keine Wertung zu geben.



Judogi

Für eine bessere Effektivität und um einen guten Griff zu haben ist es notwendig, dass die Judojacke gut im Gürtel steckt und der Gürtel eng gebunden ist. Um dies zu unterstützen, sollen die Kämpfer - zwischen Mate und Hajime - schnell ihren Judogi und Gürtel ordnen.

DEUTSCHER JUDO-BUND e.V.