



## Allgemeine Informationen und eine einfache Regelkunde zu GenDai-Budo Turnieren im Judo-Standkampf

### Startgeld:

Das Startgeld (bei Bedarf, inkl. sog. ‚Reuegeld‘) ist beim Wiegen zu entrichten.

### Ausrüstung - Anzug:

Die Jackenärmel sollen maximal bis zum Handgelenk und mindestens bis 5 cm oberhalb des Handgelenks reichen. Die Hose soll lang genug sein, um die Beine zu bedecken und soll maximal bis zum Fußknöchel und mindestens bis 5 cm oberhalb des Fußknöchels reichen.

Kämpferinnen sollen unter der Jacke entweder ein völlig weißes oder fast weißes T-Shirt mit kurzen Ärmeln tragen, das ausreichend reißfest ist; es sollte lang genug sein, um in die Hose gesteckt zu werden.

### Hygiene:

- Der Judogi soll sauber, generell trocken und ohne unangenehmen Geruch sein.
- Die Zehen- und Fingernägel sollen kurz geschnitten sein.
- Die persönliche Hygiene des Kämpfers soll sehr gut sein.
- Lange Haare sollen so zusammengebunden werden, dass eine Behinderung des Gegners vermieden wird. Erlaubt sind max. 2 Zöpfe, wobei prinzipiell ein Zusammenbinden der Haare in der Form gewünscht ist, dass das Greifen in oder um den Nacken problemlos gewährleistet ist.

### Regularien:

**u8/u10/u12** (m/w) Gewichtsklassen prinzipiell laut Ausschreibung, bei geringer Teilnehmerzahl jedoch Bildung von sinnvollen 4er bis 5er Pools getrennt nach Alter und Gewicht. Es wird nach den Regeln des Pool-Turniers (sog. ‚Jugendgesamtkonzept‘ bzw. unter Zuhilfenahme sog. ‚Mix-Pool-Systeme‘) gekämpft.

Nach dem sog. ‚**Jugendgesamtkonzept**‘ gibt es max. 8 Punkte: 4 Punkte bei Ippon, 2 Punkte bei Wazari, 1 Punkt bei Yuko → innerhalb einer Aktion können auch im Übergang Stand-Boden max. 4 Punkte verdient werden.

Das ‚**Mix-Pool-System**‘ berücksichtigt bei der Vergabe der Bewertungen das Jugendgesamtkonzept hat jedoch den weiteren Vorteil, dass es den Teilnehmern (bis max. 10 in einer Gewichtsklasse) mehr Kämpfe verschafft. Die jeweiligen Gruppenersten machen dann den Gesamtersten unter sich aus, während sich die Gruppenzweiten automatisch den 3. Platz teilen.

**ACHTUNG!!! Hebel- und Würgetechniken sowie Tani-otoshi sind verboten.**

**u15** (m/w) Gewichtsklassen prinzipiell nach Vorgaben des DJB, bei geringer Teilnehmerzahl jedoch Bildung von sinnvollen 4er bis 5er Pools getrennt nach Alter und Gewicht.

**ACHTUNG!!! Würgetechniken sind verboten.**

**u18** (m/w) Gewichtsklassen prinzipiell nach Vorgaben des DJB, bei geringer Teilnehmerzahl jedoch Bildung von sinnvollen 4er bis 5er Pools getrennt nach Alter und Gewicht.

**Erwachsene** (m/w) Je nach Absprache mit den Teilnehmern Freies Randori oder gewertete Freundschaftskämpfe.

### Kampfbereich:

Im Stand ist jede Aktion gültig und wird gegebenenfalls bewertet, solange der die Technik ansetzende Kämpfer sich innerhalb der Kampffläche befindet.

Am Boden ist dagegen jede Aktion gültig und soll weiterlaufen, solange wenigstens ein Kämpfer mit irgendeinem Teil seines Körpers die Kampffläche berührt.

**ACHTUNG!!!** Nach dem Ertönen des Kommandos ‚**Osae-komi**‘ ist die Festhalte auch noch nach dem Verlassen der Kampffläche durch die Kämpfer gültig.

Wettkampf –  
Handzeichen:

Es gelten die **Kampfregelein des Deutschen Judo Bundes** (Stand Januar 2015). Im Folgenden eine Auswahl der wichtigsten Regelaspekte:

<b>Ippon</b> (1 Punkt)	<b>Stand</b> → Kämpfer wirft den Partner mit Kontrolle, Kraft sowie Schnelligkeit und zum großen Teil auf den Rücken. Sowie nach Aufgabe durch Abklopfen oder durch Kampfunfähigkeit durch Verletzung o.ä.. <b>Boden</b> → <b>Festhalte 20 sek.</b> → Kämpfende. Kampfrichter ( <b>KR</b> ) hebt einen Arm mit der Handfläche nach vorn hoch über seinen Kopf.
<b>Waza-ari</b> (½ Punkt)	<b>Stand</b> → Technik in einem der zum Ippon genannten Merkmale unvollständig. <b>Boden</b> → <b>Festhalte 15 bis 19 sek.;</b> → KR hebt einen Arm mit der Handfläche nach unten seitwärts in Schulterhöhe.
<b>Waza-ari-awasete-Ippon</b> (1 Punkt)	→ Kämpfende. Zuerst Waza-ari, dann Ippon-Handzeichen.
<b>Yuko</b> (Unterpunkt)	<b>Stand</b> → Technik in zwei der zum Ippon genannten Merkmale unvollständig. Wird i.d.R. bei Wurf auf die Seite gegeben. <b>BODEN</b> → <b>Festhalte 10 bis 14 sek.;</b> → KR hebt einen Arm mit der Handfläche nach unten 45 Grad seitwärts von seinem Körper.
<b>Osaе-komi</b> (nur am Boden)	<b>„Festhalte zählt“;</b> KR zeigt mit seinem Arm nach unten in Richtung der Kämpfer, wobei er sich in deren Richtung beugt und sie ansieht.
<b>Toketa</b> (nur am Boden)	<b>„Festhalte gelöst“;</b> KR streckt einen Arm nach vorne und bewegt ihn zwei- oder dreimal schnell von rechts nach links hin und her, während er seinen Körper zu den Kämpfern beugt.
<b>Mate</b>	<b>„Stopp“;</b> KR hebt eine Hand in Schulterhöhe, wobei der Arm nahezu parallel zur Matte ist und zeigt dem Zeitnehmer die offene Handfläche mit den Fingern nach oben.
<b>Sono-mama !!!</b> (nur am Boden)	<b>„Einhalten“;</b> KR beugt sich vorwärts und berührt beide Kämpfer mit seinen Handflächen. Kämpfer müssen ihre Position exakt beibehalten.
<b>Yoshi</b> (nur am Boden)	<b>„Kampf fortsetzen“;</b> KR stößt beide Kämpfer leicht mit seinen Handflächen an.
<b>Annullierung</b>	Um die Rücknahme einer Beurteilung anzuzeigen wird dasselbe Handzeichen mit der einen Hand wiederholt, während die andere Hand über den Kopf nach vorne hochgehoben und zwei- oder dreimal von rechts nach links hin und her bewegt wird.
<b>Hantei</b>	<b>„Entscheidung bei Unentschieden“;</b> → Bei der Vorbereitung zu dem Ruf ‚Hantei‘ hebt der KR die gestreckten Arme mit den Handflächen zueinander auf Schulterhöhe nach vorn. Auf den Ausruf ‚Hantei‘ hin bekundet der KR seine Meinung.
<b>Hantei &gt; Hikiwake</b>	<b>„Entscheidung auf Unentschieden“;</b> → Wie zuvor, jedoch verschränkt in diesem Fall der KR seine Arme, wobei die Handflächen auf der ggü.-liegenden Schulter ruhen. Beide Kämpfer bekommen einen Sieg.

## Verwarnungen und Bestrafungen:

### Bestrafungen

I.d.R. sollen Strafen in der **u11/u13** (m/w) durch eine Ermahnung inkl. einer kurzen Erläuterung des KR vorbereitet werden. Bei Erteilung einer Strafe wird nach dem Anzeigen der Verfehlung mit dem Zeigefinger auf den Kämpfer gezeigt. Strafen geben **keine zusätzlichen Wertungen** für den Gegner, sie dienen lediglich am Kampfbende bei Wertungsgleichstand der Entscheidungsfindung!

### Kleiderordnen

**Keine Bestrafung** - KR kreuzt in Gürtelhöhe die linke über die rechte Hand, Handflächen nach innen.

### Shido

Gruppe der sog. **„leichten Regelverstöße“**, kann **max. 3mal** erteilt werden, ausgewählte Beispiele:

Aktion **Stemmen** - Beide Arme des KR zeigen gestreckt nach vorn in Richtung des betreffenden Kämpfers.

Aktion **Inaktivität** - Unterarme des KR kreisen mit einer Vorwärtsbewegung in Brusthöhe.

Aktion **Verlassen der Matte während des Kampfes** - KR zeigt mit ausgestrecktem Finger auf den Mattenrand.

Aktion **Bewusstes Herbeiführen einer mangelnden Kleiderordnung;**

Aktion **Verhinderung des gegnerischen Griffes;**

Aktion **Sprechen** (ohne Aufforderung des KR);

Aktion **Scheinangriff** (Agieren ohne Wurfabsicht);

Aktion **Griff des Gegners mit beiden Händen lösen;**

Aktion **Direkter Angriff auf das gegnerische Gesicht;**

Aktion **Herunterziehen des Gegners** (ohne direkte und erfolgreiche Ne-waza Fortsetzung);

Aktionen **Ansätze von Hebeln** oder **Würgen** in einer nicht dafür vorgesehenen Altersklasse;

### Hansoku-make

**Disqualifikation**, vollständiger Turnierausschluss, alle bereits absolvierten Kämpfe und deren Ergebnisse werden annulliert. Ausgewählte Beispiele:

Aktionen **Schlagen** oder **Treten des Gegners**

Aktionen **Konkrete Würge-** oder **Hebeltechniken** in einer dafür verbotenen Altersklasse;

Aktionen, die den Gegner **verletzen oder gefährden können**, z.B. der **Einsatz von Beinhebeln, direkte Angriffe auf Gesicht, Nacken oder Wirbelsäule;**

Aktion **Greifen oder Blocken mit Hilfe der Hand oder Hände unterhalb des Gürtels;**

Aktionen **Beleidigende Ausdrücke** oder **Gesten** oder andere **Arten ungebührlichen Verhaltens** gegenüber Gegner oder Kampfrichter;

Aktionen **zuwider dem Geist des Judo.**

### Hinweise:

Es gilt die Hallenordnung. Bitte achten Sie darauf, Latschen oder Turnschuhe einzupacken, denn das **Betreten des Dojo oder der Sporthalle ist in Straßenschuhen nicht erlaubt.**

Bitte versehen Sie alle Sachen (Kleidung, Trinkflaschen usw.) mit dem **Namen Ihres Kindes**, um Verwechslungen auszuschließen und Fundstücke zuordnen zu können.

### Verpflegung:

Eine grundlegende Versorgung wird gegen Entgelt vor Ort angeboten.

### Haftung:

Der **Veranstalter schließt jegliche Haftung aus.** Bitte lassen Sie alle unnötigen Wertsachen daheim.