



**Österreichischer Judoverband
Austrian Judo Federation**

www.oejv.com

Anpassung der Judo-Wettkampfregele für die nächste Olympiade 2017 – 2020

Präsentation der Regeln

Version 10.04.2017



Die Internationale Judoföderation hat die neuen Wettkampfregeln erstellt. Diese werden für die laufende Olympiade 2017 - 2020 gelten. Ziel ist es, die Judoregeln voranzubringen, sie einfacher verständlich zu machen und sie zu vereinfachen. Zweck dieser Regeln ist, Angriffsjudo zu forcieren und mehr *Ippon* zu erzielen. Die neuen Wettkampfregeln mit diesen Änderungen werden sobald als möglich ausgesendet.

Zur Information: eine Bewerbung zur Aufnahme eines Team-Events bei den Olympischen Spielen 2020 wird an das IOC gesendet. Bei diesen sollen gemischte Teams aus 3 Frauen (-57, -70 und +70kg) und 3 Männern (-73, -90 und +90 kg) an den Start gehen. Die Teams müssen aus *Judoka* bestehen, die sich für die Einzelbewerbe der Olympischen Spiele qualifiziert haben.

Die Wettkampfregeln werden auf internationalem Level vom ersten Continental Open in Afrika im Jänner 2017 bis zur Weltmeisterschaft in Budapest vom 28. August bis 3. September 2017 getestet.

Der Grand Slam in Tokyo 2016 war der letzte internationale Wettkampf der vorhergegangenen Olympiade, der nach den alten Wettkampfregeln ausgetragen wurde. In dieser Periode wurden 14 neue Olympiasieger letzten August in Rio gekürt. Ein neuer *Judo*-Olympiazyklus beginnt mit dem Grand Slam Paris 2017 und endet mit den Olympischen Spielen 2020 in Tokyo.

Wie schon nach den Olympischen Spielen 2012 in London hat die Internationale Judoföderation die letzten vier Jahre ausführlich analysiert, sowohl vom organisatorischen als auch vom technischen Blickwinkel aus.

In diesen vier Jahren hat sich *Judo* sehr positiv entwickelt. Der Erfolg der Olympischen Spiele 2016 in Rio bezeugt dies. Innerhalb weniger Jahre haben sich die technischen Fertigkeiten der *Judoka* stark verbessert, zum Beispiel ist die Anzahl der technischen Wertungen im Wettkampf stark gestiegen und hat den Wert von 80% in manchen Gewichtsklassen bei den Weltmeisterschaften in Astana im August 2015 erreicht.

Diese Analysen unter der Leitung des IJF-Vorstandes durch eine erweiterte Gruppe von Experten und Medienvertretern innerhalb der Judocommunity ergaben einige Änderungen und Verbesserungen der Regeln, die bessere Klarheit und größere Dynamik bewirken sollen. Die neuen Regeln wurden auf Basis der Vorschläge von Nationalen Verbänden und den 20 Direktoren der IJF-Koordinierungskommission erarbeitet und danach von einer Gruppe von IJF-Experten und der Sportkommission der IJF analysiert. Die Auswahl, die getroffen wurde, ist das Ergebnis eines breit getragenen demokratischen Konsenses. Die Änderungen berücksichtigen die fundamentalen Werte des Judo und seinen Moralcode, stellen aber gleichzeitig sicher, dass unser Sport, der ein lebendiger Gegenstand ist, sich an die moderne Welt anpasst und eine steigende Anzahl an Zusehern erreicht.

Die angepassten Regeln wurden beim Kampfrichter- und Coachseminar im Jänner in Baku präsentiert und konnten von *Judoka*, Trainern und Fans live auf dem IJF-Youtube-Channel www.youtube.com/judo mitverfolgt werden. Die Mitschnitte sind auf Youtube weiterhin abrufbar.

Jeder Punkt der neuen Regeln wurde auf diesem Seminar allen anwesenden Kampfrichtern, Trainern und Vertretern der nationalen und kontinentalen Verbände erklärt und praktisch demonstriert. Danach wurde die Testperiode eröffnet, in der die Regeln, wenn nötig, geändert werden können. Dieser Prozess erlaubt unserer *Judo*-Community, den nächsten Qualifikationszyklus mit perfekt integrierten Regeln zu beginnen. Im Anschluss an die Weltmeisterschaften in Budapest 2017 wird ein Meeting stattfinden, in dem die Regeln bestätigt werden, die in der kommenden Qualifikationsperiode für die nächsten Olympischen Spiele zur Anwendung kommen.



Inhalt

Kampfdauer	5	
Wertungen	5	
Sicherheit	5	
Waza-ari	5	
Kein Waza-ari	6	
Wurf und Gegenwurf	6	
Festhalter (Osae Komi)	6	
Technische Wertungen	7	
Golden Score	8	
Zufassen (Kumi-kata)	9	
Shido	9	
Judogi	10	
Unorthodoxe Griffarten	10	
Abgebeugte Haltung	11	
Ein oder beide Beine außerhalb der Kampffläche	12	
Bären-Umklammerung (Bear hug)	12	
Bear hug: erlaubte Griffvarianten	12	

Bear hug: doppelte Punkte	13
Bein umschlingen	13
Kawazu-Gake (Hansoku-make)	14
Beinfassen	14
Gültige Aktionen, die nicht mit Shido oder Hansoku-make zu bestrafen sind	15
Würgetechnik (Shime-Waza) mit der eigenen Jacke	15
Gültige Aktionen, kein Shido oder Hansoku-make	16
Gültige Aktionen, kein Mate - Kansetsu-waza	16
Gültige Aktionen, kein Mate - Shime-waza	16
Gültige Aktionen, kein Mate	17
Kata-sankaku-Griff	17
Ne-waza	18



Kampfdauer

Männer und Frauen vier (4) Minuten. Gleichbehandlungsgrundsatz, wie es das IOC wünscht und gleiche Kampfzeiten beim Olympischen Mixed Team Bewerb.

Wertungen

- Es gibt nur mehr *Ippon* und *Waza-ari*.
- *Ippon*: starker Aufprall auf dem Rücken
- Rollen kann nicht mit *Ippon* bewertet werden
- Die Bewertung *Waza-ari* schließt jene Wertungen mit ein, für die bisher *Yuko* vergeben wurde.
- Die *Waza-ari* werden nicht addiert. Zwei *Waza-ari* werden nicht mehr einem *Ippon* gleichgestellt.

Sicherheit

Die Kommission überprüfte die Regeln in Bezug auf die Sicherheit, so wenige Verletzungen wie möglich im *Judo* zuzulassen. Wenn *Uke* versucht, die Landung auf dem Rücken durch eine Aktion zu vermeiden, die für seinen Kopf, Nacken oder seine Wirbelsäule gefährlich ist, soll er/sie mit *Hansoku-make* bestraft werden.

Wenn *Uke* versucht, durch Überstreckung des Nackens die Landung auf dem Rücken zu vermeiden, soll *Hansoku-make* ausgesprochen werden. Besonders Augenmerk ist auf die Berührungsfläche des Kopfes (Auftrefffläche Stirn) zu legen!

Wenn ein *Judoka* absichtlich in einer Brücken-Situation landet, um einer Wertung zu entgehen, wird er mit *Hansoku-make* bestraft.



Der *Judoka* verliert den Kampf, kann aber weiter im Bewerb verbleiben.

Waza-ari:

Die Bewertung *Waza-ari* schließt jene Wertungen mit ein, für die bisher *Yuko* vergeben wurde.





Wenn Uke auf beiden Ellbogen landet ist die Technik gültig und soll mit *Waza-ari* bewertet werden.

Wenn Uke auf einem Ellbogen, auf seinem Gesäß oder Knie landet und sofort auf den Rücken weiter gedreht wird, soll auf *Waza-ari* entschieden werden.

Kein Waza-ari:



Wurf und Gegenwurf

- Im Fall von Wurf und Gegenwurf kann jener *Judoka*, der zuerst auf seiner Seite (bei *Yoko-sutemi-waza*) oder seinem Rücken (bei *Ma-sutemi-waza*) landet, keine Wertung zugesprochen werden, wenn er nicht eindeutig in der Standposition die Kontrolle übernommen hat und die Aktion beendet.
- Wenn eine Wertung gegeben werden kann, wird sie bewertet.
- Wenn die beiden *Judoka* zugleich landen, ohne dass einer von ihnen klar die Kontrolle hat, wird keine Wertung gegeben.
- Jede Aktion nach der Landung zählt als Technik am Boden (*Ne-waza*).



Festhalter (*Osaekomi*)

Waza-ari: 10 Sekunden

Ippon: 20 Sekunden

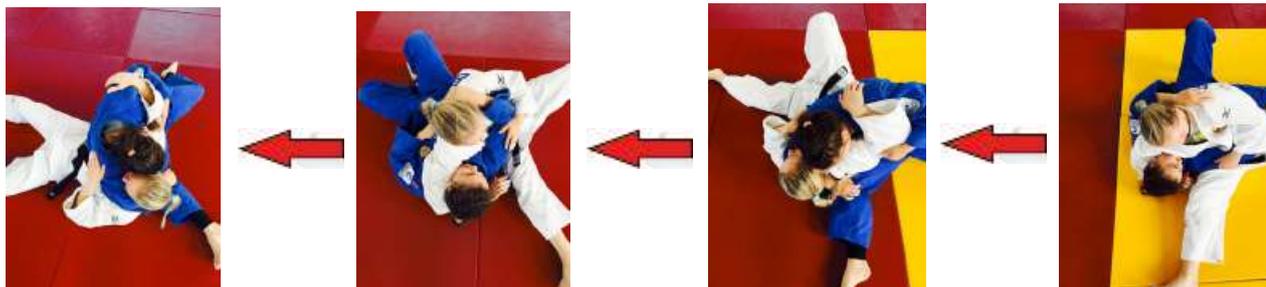


Die „*Ura*“-Position wird nun als Festhalter gewertet.



Wenn *Osaekomi* innerhalb der Kampffläche angesagt wurde, kann er auch außerhalb der Kampffläche fortgesetzt werden.

Wenn während einer Bodensituation außerhalb der Kampffläche Uke mit einer der beschriebenen Techniken die Kontrolle in einer fortlaufenden Aktion übernimmt, soll sie ebenfalls gültig sein.



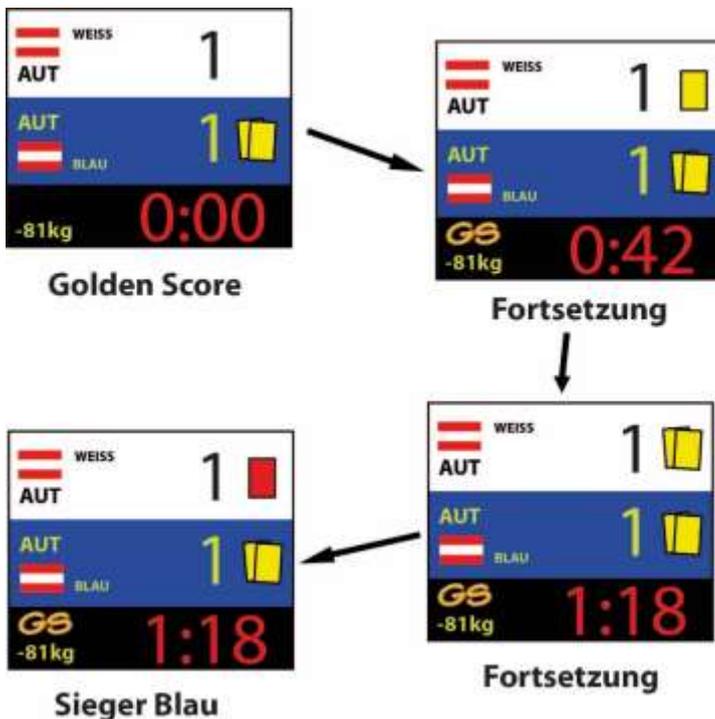
Technische Wertungen

- In der regulären Kampfzeit (4 Minuten) kann der Kampf nur durch eine technische Wertung oder technische Wertungen (*Waza-ari* oder *Ippon*) entschieden werden.
- Eine Strafe oder Strafen entscheiden nicht über den Sieg, ausgenommen *Hansoku-make* (direkt oder als 3. *Shido*).
- Strafen werden niemals in Wertungen umgewandelt.
- Es gibt nun drei *Shido*, das dritte *Shido* wird zu *Hansoku-make*.



Golden Score

- Wenn beide *Judoka* am Ende der regulären Kampfzeit keine oder die gleichen technischen Wertungen haben, wird der Kampf im Golden Score fortgesetzt, ungeachtet der Anzahl der vergebenen *Shido*.
- In der regulären Kampfzeit erworbene technische Wertungen und Strafen werden in das Golden Score mitgenommen und verbleiben auf dem Registrator.
- Im Golden Score vergebene technische Wertungen beenden augenblicklich das Golden Score.
- Wenn ein *Judoka* im Golden Score ein *Shido* erhält, verliert er/sie nur dann den Kampf, wenn er/sie nun mehr *Shido* hat als der Gegner.



Zufassen (*Kumi-kata*)

- Die Zeit zwischen *Kumi-kata* und Angriff wurde auf 45 Sekunden erhöht, wenn dabei eine positive Entwicklung zu sehen ist.

Shido

Mit zwei Händen den Griff des Gegners lösen



BSFF

Ukes Griff durch einen Stoß gegen seine Hand oder seinen Arm lösen



BSO

SPORT

TEAM

Sein Jackenende herausziehen



Das Revers abzudecken, um den Griff des Gegners zu verhindern



SPORT



adidas

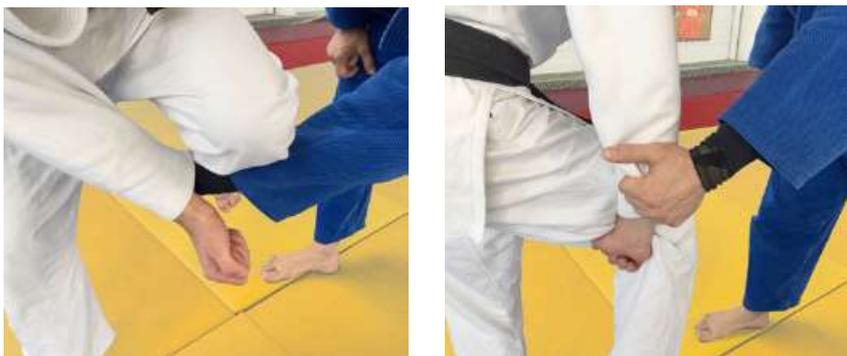
Des Gegners Hände zu blockieren



IPM

Karzelrad

Mit Hilfe des Beins den Griff des Gegners zu lösen



Judogi

- Es ist notwendig, dass sich die Jacke gut unter dem Gürtel befindet und der Gürtel eng gebunden ist, um effektiv zu arbeiten und einen guten Griff zu haben. Um das zu verstärken sollen die *Judoka* ihre *Judogi* und Gürtel zwischen *Mate* und *Hashime* schnell richten, wenn dies vom Kampfrichter angezeigt wird.
- Wenn ein *Judoka* absichtlich hierbei Zeit vergeudet, erhält er/sie dafür *Shido*.



Unorthodoxe Griffarten

Um es den Kampfrichtern zu erleichtern und deren Entscheidungen besser zu verstehen, werden einige der Aktionen, wie man zfasst, und alle unorthodoxen Griffarten (Pistolengriff, Taschengriff,...) nun erlaubt, wenn ein unmittelbarer Angriff erfolgt.

Wenn kein unmittelbarer Angriff erfolgt, werden diese Griffarten mit *Shido* bestraft.





Abgebeugte Haltung



Seinen Gegner mit beiden Armen in eine abgebeugte Haltung zu zwingen, ohne unmittelbar einen Angriff zu starten, wird mit *Shido* für Blocken bestraft.



Ein oder beide Beine außerhalb der Kampffläche



Ein Bein außerhalb der Kämpffläche ohne unmittelbaren Angriff oder sofortiger Rückkehr in die Kampffläche: *Shido*



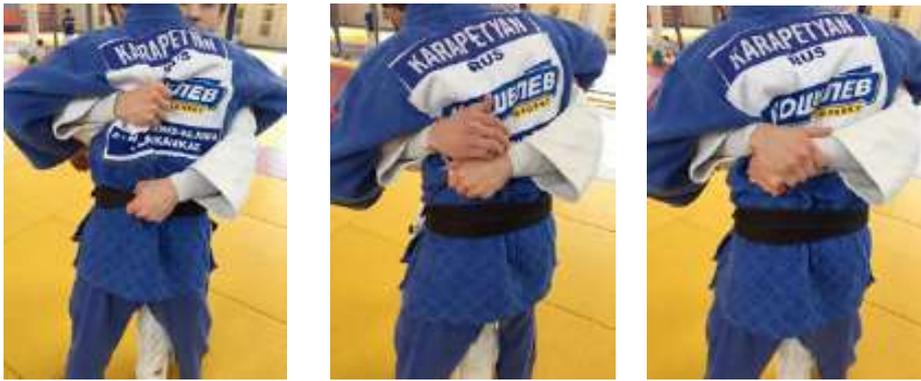
Bären-Umklammerung (Bear hug)

Um mit „bear hug“ angreifen zu können, muss man zumindest mit einer Hand zugegriffen haben. Es ist nicht erlaubt, mit beiden Händen gleichzeitig zuzufassen. Nur den Judogi zu berühren gilt nicht als Zufassen, ein Greifen des Judogi ist notwendig.



Bear hug: erlaubte Griffvarianten:





Bear hug: doppelte Punkte

Wenn der blaue Kämpfer einen nicht erlaubten Bear hug ansetzt oder zum ersten Mal das Bein des weißen Judoka berührt, und dabei vom weißen Judoka mit *Waza-ari* geworfen wird, werden sowohl die Wertung (*Waza-ari* für weiß) als auch die Strafe (*Shido* für blau) gegeben.



Bein umschlingen

Das Bein des Gegners im Stand zu umschlingen ohne unmittelbar anzugreifen muss mit *Shido* bestraft werden.



Kawazu-Gake: Hansoku-make



Beinfassen

Beinfassen oder das Fassen der Hose des Gegners soll beim ersten Mal mit *Shido*, beim zweiten Mal mit *Hansoku-make* bestraft werden.





Gültige Aktionen, die nicht mit *Shido* oder *Hansoku-make* zu bestrafen sind:



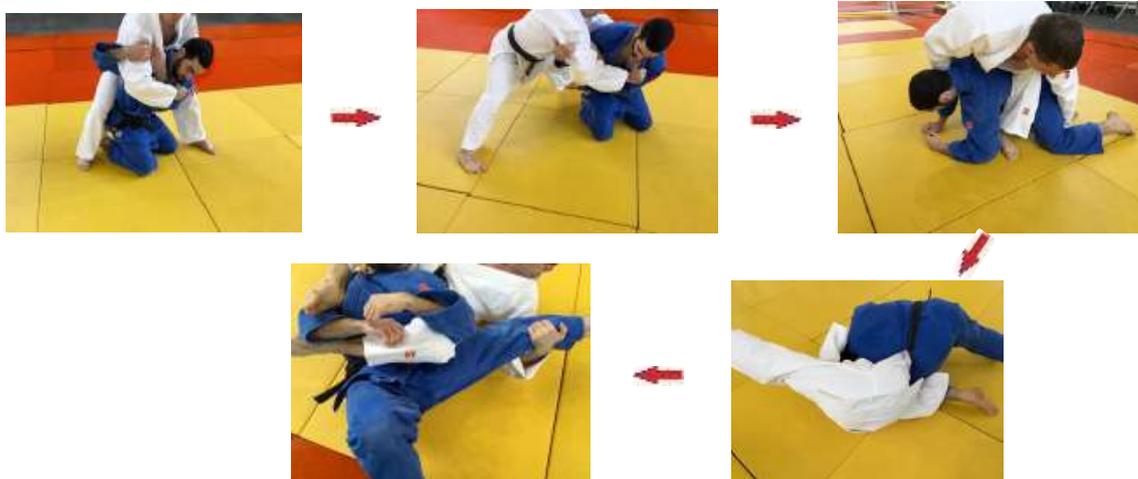
Würgetechnik (*Shime-Waza*) mit der eigenen Jacke

Würgetechniken sind weder mit dem eigenen oder fremden Gürtel, noch mit dem Jackenende erlaubt, ebenfalls ist es untersagt, mit den bloßen Fingern zu Würgen, Diese Aktionen werden mit *Shido* bestraft.



Gültige Aktionen, kein *Shido* oder *Hansoku-make*

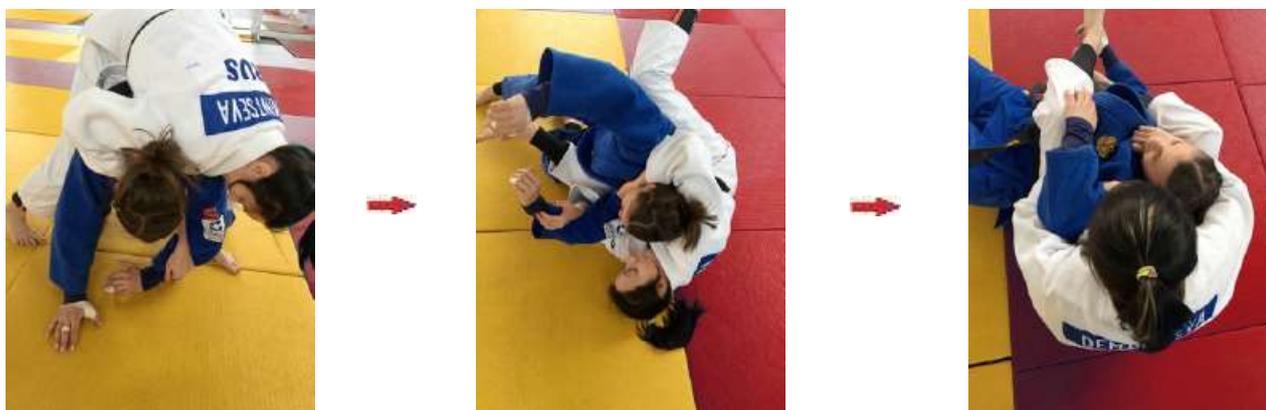
Es ist nur dann möglich, das Bein zu fassen, wenn die beiden Kämpfer klar in *Ne-waza* sind und die Standaktion beendet ist.



Gültige Aktionen, kein *Mate* - *Kansetsu-waza*

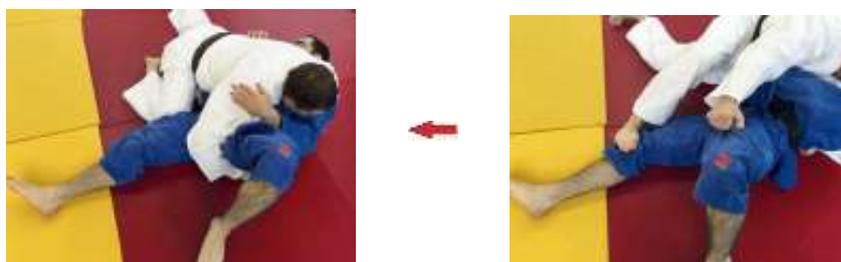


Gültige Aktionen, kein *Mate* - *Shime-waza*



Gültige Aktionen, kein *Mate*

Das Fortsetzen einer Aktion, die auf der Kampffläche begonnen wurde



BSFF
BUNDESSPORTFÖRDERUNG

BSO
BUNDESLEISTENSCHULEN
IM SPORT

SPORT
MINISTERIUM

TEAM
AUSTRIA

SPORT
LIFE

Kata-sankaku-Griff



In einer Bodensituation ist es erlaubt, den *Kata-sankaku-Griff* anzuwenden.



Es ist verboten, bei *Kata-sankaku* in einer Bodensituation *Ukes* Oberkörper mit den Beinen zu blockieren. In diesem Fall muss *Mate* angesagt werden.





Bei *Kata-sankaku-Griff* in *Tachi-waza* muss *Mate* verkündet werden.

Ne-waza



Wenn beide *Judoka* knien, ist die Aktion als *Ne-waza* zu werten.



Wenn kein Kontakt zwischen den *Judoka* besteht, muss *Mate* verkündet werden



Ein Kämpfer, der mit dem Bauch auf dem Boden liegt, befindet sich in *Ne-waza*.



Wenn der weiße Kämpfer den Griff kontrolliert, ist diese Situation als *Tachi-waza* anzusehen. Weiß kann sofort angreifen und Wertungen erzielen. Blau darf die Beine von weiß nicht fassen, um sich zu verteidigen, sonst erhält er beim ersten Mal *Shido*, beim zweiten Mal *Hansoku-make*. Wenn Weiß jedoch nicht unmittelbar einen Angriff startet, muss *Mate* gegeben werden.

