Kampfrichterlehrgang 2019

in Schwerin

Zeitplan

11:00 – 11:15	Begrüßung
11:15 – 13:30	Präsentation der Neuregelungen
13:30 – 14:00	Pause
14:00 – 15:00	Präsentation der Neuregelungen
15:00 – 16:30	Praxis in der Judohalle
17:30 – 18:30	Theoretischer Test (Übung)

Geselliger Kampfrichterabend

ab 19:15	Abendessen im Restaurant See-Idyll
ab 21:00	Bowling im Bowling Center Schwerin

…

08:00 – 09:00	Frühstück
09:00 – 12:00	Sonderregeln der Jugend

1. Teil

IJF Wettkampfregeln

Abstützen mit beiden Ellbogen/Händen

Bisher:

- Landungen auf 2 Ellbogen/Händen oder auf 1 Ellbogen und 1 Hand sind gültig und werden mit Waza-ari bewertet.

Abstützen mit beiden Ellbogen/Händen

HINWEIS:

- Achtet besonders auf das Kriterium **gleichzeitig**:
  Mindestens zu einem gleichen Zeitpunkt müssen beide Ellbogen/Hände oder 1 Ellbogen und 1 Hand die Matte berührt haben, um mit Waza-ari bewerten zu können. <105, 107; 108b, 111>

- Achtung:
  Nur das **Abstützen zur Verteidigung bzw. Verhinderung einer Trefferfläche** wird mit Waza-ari bewertet!
  Drückt Tori Ukes Hand nach, so ist die Aktion nicht bewertbar. <106>

Definition Ne-waza / Tachi-waza

Ne-waza (Boden):

- Ein Kämpfer liegt flach auf dem Boden (Bauchlage).
- Ein Kämpfer ist auf 2 Knien und 2 Ellbogen/Unterarmen.

Definition Ne-waza / Tachi-waza

- Tachi-waza (Stand):
- Sind die Kriterien für Ne-waza nicht erfüllt sind, ist es Tachi-waza.
- Ein Kämpfer hat 2 Knie und 2 Hände auf der Matte.
- Ein Kämpfer hat 2 Knie und 1 Unterarm/Hand auf der Matte.
- Ein Kämpfer hat 1 Knie und 2 Unterarme/Hände auf der Matte.

Würfe im Übergang von Tachi-waza zu Ne-waza

- Wurftechniken sind nur gültig und bewertbar, wenn beide Kämpfer in Tachi-waza sind. <37ab>
- Ein Kämpfer in Ne-waza kann **nicht bewertbar** geworfen werden.

- Wenn Uke in Ne-waza ist und selbst aufsteht, kann Tori **bewertbar** werfen.
- Wenn Uke in Ne-waza ist und durch Tori nach oben gezogen/gerissen wird, ist die Aktion **nicht bewertbar**, kann aber weiterlaufen.

- Wir müssen also unterscheiden, ob Uke freiwillig in Tachi-waza zurückkommt (bewertbar) oder durch Tori hochgezogen wird (nicht bewertbar). <28ab, 29ab, 30ab, 33ab>

Würfe im Übergang von Tachi-waza zu Ne-waza

- Wenn Uke in Ne-waza ist und selbst aufsteht, kann Tori **bewertbar** werfen.

  Das bedeutet auch:
  Uke darf sich nicht gegen Toris Beine verteidigen (Bein/Hose greifen oder blockieren), denn Uke kommt freiwillig in Tachi-waza zurück!

- Wenn Uke in Ne-waza ist und durch Tori nach oben gezogen/gerissen wird, ist die Aktion **nicht bewertbar**.

  Das bedeutet auch:
  Es ist Ne-waza und Uke darf sich gegen Toris Beine verteidigen.

Würfe im Übergang von Tachi-waza zu Ne-waza

- Kommt Uke durch eine Aktion zu Boden und versucht in Ne-waza zu kommen, aber Tori hält ihn oben, so kann Tori unmittelbar werfen und die Technik ist **bewertbar.** <25a>
- Wirft Tori nicht unmittelbar (z.B. Herumlaufen), so ist die Technik **nicht bewertbar.**

- Sankaku-Eingänge werden nicht als Wurf gezählt (sind nur Übergang Stand/Boden). <30ab, 31>
- Werfen mit Gurken-Griff:
  ...in Richtung Ma-Sutemi **nicht bewertbar** (auch wenn beide Kämpfer aus diesem Griff in Tachi-waza zurückkommen) <34>
  ...in Richtung Maki-komi **bewertbar.** <27ab>
- Aus Marhenke-Griff kann **bewertbar** geworfen werden.

Kansetsu-waza und Shime-waza

Bisher:

- Kansetsu-waza (Hebel) und Shime-waza (Würgen) sind im Stand als direkte Aktion nicht erlaubt.

PRÄZISIERUNG:

- Tori darf Kansetsu- und Shime-waza zum Nachsetzen als 2. Aktion nutzen (z.B. Seoi-nage Angriff > Übernahme Laufwürger).
- Ist zu erkennen, dass Tori zuvor keine klare Wurfabsicht hatte, dann ist es verboten (Shido).
- Wenn Tori mit Kansetsu- oder Shime-waza weitermacht, kann Uke zur Verteidigung das Bein greifen (die Aktion ist klar Ne-waza).

<122, 123, 124b, 126a, 127>

Kaeshi-waza

Wie bisher:

- Kontern ist eine Reaktion auf eine ersthaft angesetzte Wurfaktion.
- Um eine Wertung zu erzielen, darf der Konternde mit seinem Körper (Rücken/Seite; Gesäß zählt hier nicht zum Körper) die Mattenfläche nicht zum Abstützen nutzen.

Wir müssen also unterscheiden:

- Ist der gekonterte bereits im Fallen, wenn der Konternde die Matte berührt?

  Ja. → **bewertbar** <1a, 2ab>

  Nein, der Gekonterte wird rübergezogen bzw. der Konternde braucht die Matte als Stützfläche. → **nicht bewertbar** <12ab>

Kaeshi-waza

Klarstellung:

- Wird Uke nicht ersthaft durch Tori angegriffen, ist es kein Konter. Demzufolge kann Uke werfen und sich dabei auf der Matte abstützen, denn es ist sein eigener direkter Angriff.

- Lässt sich Technik klar zuordnen → **bewerten**
  z.B. Angriff > Abwehr > weiter = direkter Angriff

- Lässt sich Technik nicht klar zuordnen → besser **nicht bewerten**
  z.B. O-uchi-gari oder Sumi-gaeshi wirksam?

Stretching the leg

Bisher:

- Shime- oder Kansetsu-waza bei gleichzeitiger Überstreckung von Ukes Bein ist verboten.

- Hilfsmittel:
  Wenn Uke nicht mehr in der Lage ist, sein Bein zu beugen
  → Mate, Shido.

<69ab, 70b, 71ab, 72a, 74ab>

Osae-komi

- Uke kann Toris Bein/e von oben oder unten klammern → Toketa
  Aber kurz abwarten, ob Tori das Bein nicht direkt wieder befreien kann.

- Sankaku-Techniken ohne Einschluss von Ukes Arm sind nicht gültig.
  → sofort Mate

- Sankaku-Techniken mit eingeschlossenem Arm sind gültig (Abb.).

Osae-komi

Kriterien für Osae-komi (Haltegriff):

- Tori befindet sich in einer der 5 Positionen:
  - Kesa-gatame-Position
  - Yoko-shiho-gatame-Position
  - Tate-shiho-gatame-Position
  - Kami-shiho-gatame-Position
  - Ura-gatame-Position
- Uke ist mit 1 oder 2 Schulter/n auf der Matte
- Tori kontrolliert Uke von oben
- Tori außerhalb von Ukes Beinen

Osae-komi

- Osae-komi ohne Kontrolle von Ukes Arme/n ist nicht gültig.

- Wird in Kesa-gatame nur Ukes Kopf gehalten und Arm/Schulter sind durch engen Körperkontakt blockiert, ist das ausreichend.

<75ab, 76ab, 77ab, 78ab, 79ab, 80>

Pushing actions (Nachdrücken im Wurf)

Kriterien zur Bewertung:

- Direkte Weiterführung der vorherigen Wurfaktion
- Weiterführung in die gleiche Richtung
- Ohne Unterbrechung
- Kontrolle bis zum Ende
- Hände müssen Griff haben (erst zum Wurfende kann sich eine Hand lösen)

<113, 114, 115, 116, 118; 119, 120, 121>

Kumi-kata

- Es ist verboten, den Griff mit beiden Händen zu lösen. → Shido
- Das gilt auch bei einseitigen Griff: 1 Hand am Ärmel und 1 Hand am Revers (wenn beide Hände auf der gleichen Seite und die Arme parallel/nicht gekreuzt sind), denn die Wirkung ist dieselbe.

Kumi-kata

- Den Griff des Gegners mit Hilfe der Beine lösen ist verboten.
  → Mate, Shido

- Nur das erfolgreiche Lösen wird bestraft!
- Ist der Versuch erfolglos, kann keine Strafe gegeben werden.

Mattenrand: Rausschieben / Raustreten

- IJF Statistik:
  95% Shido für Raustreten
  5% Shido für Rausschieben

- Tendenziell haben Kämpfer am Mattenrand nichts zu suchen.

- Kommt Uke durch einen Angriff von Tori mit 1Fuß/2 Füsse nach außerhalb, muss er nicht wieder reinkommen → **kein Shido.**
- Kommt ein Uke durch eine Wurfaktion von Tori an den Mattenrand und taumelt infolgedessen nach außerhalb → **kein Shido.**

Mattenrand: Rausschieben / Raustreten

Entscheidungshilfen für Rausschieben oder Raustreten:

- Welche Position haben die Kämpfer?
- Wo beginnt der Druck?

Indizien für **erlaubtes** Drücken/Schieben:

- Wurfabsicht erkennbar
- Aufrechte Körperhaltung
- Beine eher vertikal und nicht diagonal stemmend
- Kopf oben (nicht gegen Uke gedrückt)
- Arme angelegt/gebeugt (nicht gestreckt)

Dennoch ist Shido möglich, auch wenn einzelne Punkte erfüllt sind!

Mattenrand: Rausschieben / Raustreten

- Auch mit Übergriff auf den Rücken ist strafbares Rausschieben oder erlaubtes Drücken möglich.

Indizien für **verbotenes** Rausschieben:

- Gestreckte Arme.
- Eindeutiger kurzer starker Druck am Mattenrand.
- Kurze, intervallartige Drücke.
- Der Gegendruck wird nie für eigenen Wurfansatz genutzt.
- Über die Kampfzeit ist Methodik zu erkennen.

<51, 52, 53, 54; 56, 57, 58, 59, 63, 64>

Kleiderkontrolle

- Es soll wieder genauer auf korrekte Kleidung geachtet werden.
- Sportler sollen die Jacke bei Mate möglichst immer selbst reinstecken.
- Sehr schmutzige Anzüge sollen gewechselt werden.
- Die Hosen sollen wieder stärker geprüft werden. In Ne-waza muss der Gegner die Möglichkeit zum Greifen haben!
- Hosenweite ist besonders beim Tragen von Schienbeinschonern zu beachten. Notfalls Schienbeinschonern ablegen.
- Sportler möglichst schon bei Erwärmung auf Anzug ansprechen (→ HSM soll unbedingt vermieden werden).
- Leggings unter Hose soll nicht zu sehen sein. Tipp: Weiße Leggings.
- Gürtel soll <u>über</u> der Hüfte gebunden sein; ggf. wegschicken und neu binden lassen (wichtige Aufgabe der Trainer!).

Kampfführung

- Grundsätzlich nicht zu früh Mate geben. Ungefährliche Situationen so lange laufen lassen, dass bei einer Änderung der getroffenen Entscheidung keine Nachteile entstehen.

- Mate ist das **gefährlichste Kommando**, denn es kann nicht zurückgenommen werden.

- Auch am Mattenrand im Boden etwas mehr Zeit lassen. Schnelles Rausarbeiten bzw. fließender Uke-Tori-Wechsel sind möglich. <40ab>

2. Teil

Sonderregeln der Jugend

Griff

- Der Griff in/um den Nacken mit oder ohne den Judogi zu fassen ist verboten.
- Der direkte Griff über Arm oder Schulter auf den Rücken ist verboten.

→ technisches Vergehen → 1. Ermahnen → 2. Shido

Merken:
Was rechts verboten ist, ist auch links (falsche Seite) verboten!

Griff

Verboten:

- Cross-Grip über den Arm auf den Rücken.
- Cross-Grip über die Schulter auf den Rücken.

Erlaubt:

- Unter Ukes Armen auf den Rücken greifen.
- Über Ukes Arm mit Soto-maki-komi-Griff greifen (aber nicht auf den Rücken!). Aber hier gilt die Regel, dass Tori sofort angreifen muss!

  Greift Tori nicht sofort an, ist es einseitiger Griff ohne unmittelbare Wurfaktion → taktisches Vergehen → direkt Shido.

Griff

- Wenn Uke bei Auslage von Tori nur noch auf den Rücken fassen kann (engen Körperkontakt beachten) → keine Strafe.

- Wenn beide Kämpfer gleichzeitig auf den Rücken fassen → Mate, Hajime (keine Strafe).

- Wenn Tori mit hohem Reversgriff bei der Wurfausführung um den Kopf rutscht → keine Strafe.

- Die Griffregelungen beziehen immer nur auf die Fälle, in denen beide Kämpfer stehen.
  Wenn Uke im Kniestand ist, kann Tori fast gar nicht mehr unter den Arm oder am unteren Revers fassen.

Sankaku-Techniken

Nicht erlaubt:

- Anwendung von Sankaku-Techniken **unterhalb U15 → Mate.**

Erlaubt:

- Sankaku-Eingänge ohne Schließen der Beine zum Umdrehen. So können Kinder zumindest schon den Ansatz und die Verteidigung üben.

Tani-otoshi und verwandte Techniken

- Bei dieser Jugendsonderregel geht es darum, Techniken nach hinten als **direkten Konter** zu unterbinden. Kinder sollen nicht schnell nach hinten umgerissen werden.

  Pädagogischer Ansatz:
  Die Kinder sollen keine Angst haben mit (neu erlernten) Eindrehtechniken nach vorne anzugreifen!

- Beispiele für Kontertechniken:
  - Tani-otoshi
  - Ura-nage
  - Ko-soto-gake
  - Yoko-guruma

Tani-otoshi und verwandte Techniken

- Alle diese Techniken dürfen jedoch als Angriffstechnik angewendet werden und sind **bewertbar**.

- Es muss deutlich erkennbar sein, dass ein zuvor erfolgter Angriff gestoppt/geblockt ist <u>und</u> durch Platzwechsel eine neue Technik beginnt.

- Beispiele für Angriffstechniken:
  - Ko-soto-gake: mit Platzwechsel → bäuchlings
  - Tani-otoshi als Kombination (2. Technik)
  - Tani-otoshi als direkter Angriff
  - Tani-otoshi in Verbindung mit einer Finte

Werfen auf Knien

- Technikansätze auf einem oder beiden Knien sind verboten.

- Bsp. Seoi-nage: bei Knieeinsatz muss Uke schon in der Luft sein.
  Ändert der Einsatz des Knies den Wurf oder die Wurfrichtung
  → 1. Ermahnung, 2. Shido

- Frage: Kann Uke auch ohne Knieeinsatz fallen?
  Ja. → keine Strafe, bewertbar
  Nein. → Ermahnung/Strafe

Zeitplan

ab 19:15 Uhr

Restaurant See-Idyll

Rogahner Straße 16

19061 Schwerin

ab 21:00 Uhr

Bowling Center Schwerin

Rogahner Straße 50

19061 Schwerin

Sonntag ab 9:00 Uhr

Haus des Sports

Wittenburger Straße 116A

19059 Schwerin