



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

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.

Kampfbereich:

Jede Aktion ist gültig und soll weiterlaufen, solange wenigstens ein Kämpfer mit irgendeinem Teil seines Körpers die Kampffläche berührt. **Ausnahmen bilden Festhalten!** Nach dem Ertönen des Kommandos ‚Osae-komi‘ ist die Festhalte auch noch nach dem Verlassen der Kampffläche durch die Kämpfer gültig. **Ausnahmen u9/u12!** In diesen Altersklassen werden die Festhalten nach Verlassen der Wettkampffläche ungültig.

Hinweise:

Es gilt die Hallenordnung. Bitte achten Sie darauf, Latschen oder Turnschuhe einzupacken, denn das **Betretten des Dojo 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.

Wettkampf - Handzeichen:

Ippon	1 Pkt., Festhalte 25 sek. → Kämpfende. Kampfrichter (KR) hebt einen Arm mit der Handfläche nach vorn hoch über seinen Kopf.
Waza-ari	½ Pkt., Festhalte 20 bis 24 sek. ; KR hebt einen Arm mit der Handfläche nach unten seitwärts in Schulterhöhe.
Waza-ari-awasete-Ippon	ges. 1 Pkt. → Kämpfende. Zuerst Waza-ari, dann Ippon-Handzeichen.
Yuko	Unterpunkt, Festhalte 15 bis 19 sek. ; KR hebt einen Arm mit der Handfläche nach unten 45 Grad seitwärts von seinem Körper.
Koka	Kleinster Unterpunkt, Festhalte 10 bis 14 sek. ; KR hebt einen zu 90 Grad angewinkelten Arm seitwärts von seinem Körper, Handfläche zeigt nach vorn, Finger nach oben.
Osae-komi	‚Festhalte zählt‘ ; KR zeigt mit seinem Arm nach unten in Richtung der Kämpfer, wobei er sich in deren Richtung beugt und sie ansieht. Damit ein Osae-komi gegeben werden kann, müssen eingangs der Festhalte beide Schultern des Uke gleichzeitig den Boden berühren!
Toketa	‚Festhalte gelöst‘ ; 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.

Wettkampf -
Handzeichen (Teil 2):

Mate	,Stopp‘ ; 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.
Sono-mama !!!	,Einhalten‘ ; KR beugt sich vorwärts und berührt beide Kämpfer mit seinen Handflächen. Kämpfer müssen ihre Position exakt beibehalten.
Yoshi	,Kampf fortsetzen‘ ; KR stößt beide Kämpfer leicht mit seinen Handflächen an.
Annullierung	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.
Hantei	,Entscheidung bei Unentschieden‘ ; 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.
Hantei > Hikiwake	,Entscheidung <u>auf</u> Unentschieden‘ ; 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.
Bestrafungen	I.d.R. sollen Strafen 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. Bereits entwertete Bestrafungen haben keine zusätzliche Auswirkung auf die Entscheidungsfindung bei ‚Hantei‘!
Kleiderordnen	Keine Bestrafung - KR kreuzt in Gürtelhöhe die linke über die rechte Hand, Handflächen nach innen.
Shido	Entwertet mit ‚Koka‘ für den Gegner. 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 - KR zeigt mit ausgestrecktem Finger auf den Mattenrand. Aktion Fassen ins Gesicht . Aktion Bewusstes Herbeiführen einer mangelnden Kleiderordnung .
Chui	Entwertet mit ‚Yuko‘ für den Gegner. Erfolgt mehr oder weniger direkt je nach Schwere der Verfehlung, Entscheidung obliegt dem KR! Aktion Sprechen (ohne Aufforderung des KR); Aktionen Ansätze von Hebeln oder Würgen ; Aktionen Aufstehen im Kampf oder Anspringen des Gegners ; Automatisch bei 2. Shido-würdiger Handlung ;
Keikoku	Verlust des Kampfes . Aktionen Direkte Angriffe auf Gesicht, Hals, Nacken oder Wirbelsäule ; Automatisch bei 3. Shido- oder 2. Chui-würdiger Handlung ;
Hansoku-make	Disqualifikation , vollständiger Turnierausschluss, alle bereits absolvierten Kämpfe und deren Ergebnisse werden annulliert. Aktionen Konkretes Würgen, Arm- oder Beinhebel ; Aktionen Schlagen oder Treten des Gegners Aktionen Beleidigende Ausdrücke oder Gesten oder andere Arten ungebührlichen Verhaltens ;
Folge einer Bestrafung	Der bestrafte Kämpfer muss eine tiefe Bankstellung einnehmen, der Gegner muss daraufhin mit beiden Händen an den Judogi des Gegners greifen und darf seine Folgeaktion vorbereiten.

Verwarnungen und
Bestrafungen: