

Alternatives Wettkampfkonzep (Besonders geeignet für Anfängerturniere)

1. Kampfsystem

1.1 Grundsätzlich wird über die volle Kampfzeit gekämpft. (Ausnahme: Jemand gibt wegen Unterlegenheit auf, was jederzeit möglich ist)

1.2 Es wird im Poolssystem: Jede/r gegen Jede/n gekämpft

1.3 Anzustreben sind 4er-Pools zur Verkürzung der Veranstaltungsdauer.

Rechenbeispiel für 20 Mitwirkende:

4 Pools mit je 5 Personen

5 Pools mit je 4 Personen

10 Kämpfe pro Pool

6 Kämpfe pro Pool

ergibt 40 Kämpfe

ergibt 30 Kämpfe (Zeitersparnis 25%)

2. Kampfzeit

U11: 2 Minuten

U14: 2:30 Minuten

U17 und älter: 3 Minuten

Bei großer Teilnehmerzahlen kann weiter verkürzt werden.

3. Wertungssystem

Ein für alle Beteiligten leicht verständliches Punktesystem dient als Wertungsbasis. Die erzielten Punkte werden addiert.

4. Punktevergabe

4.1 Stand: Gute Technik 2 Punkte, nicht so gute Technik 1 Punkt. Die Beurteilung wird der bewertenden Person auf der Matte überlassen. Eine Person sollte immer einen kompletten Pool beurteilen, um zu gewährleisten dass für alle Teilnehmer der gleiche Maßstab gilt.

4.2 Boden: Haltegriffzeit an Wettkampfzeit anpassen. Z.B.:
U11: 10 Sekunden (oder Aufgabe) = 2 Punkte
U14: 15 Sekunden (oder Aufgabe) = 2 Punkte
U17: 20 Sekunden (oder Aufgabe) = 2 Punkte
anschl. Mate geben und im Stand weiterkämpfen lassen.
ein angesetzter, aber nicht beendeter Haltegriff gibt 1 Punkt.
eine erfolgreiche Befreiung gibt 2 Punkte.
Hebel und Würger sind nur bei der U17 erlaubt und werden bei Erfolg (Aufgabe) mit 2 Punkten bewertet.
Diese Aufgaben im Boden beenden nicht den Kampf.

4.3 Bei kompletter Aufgabe des Kampfes einer Person bekommt die siegende Person 20 Punkte. Die aufgebende Person behält in diesem Falle die bis dahin erzielte Punkte (sofern vorhanden).

Bei Unentschieden am Kampfe gibt es Hantei. Jede Person bekommt die erzielten Punkte für die Tabelle.

4.4 Der Sieger bekommt 2 Tabellenpunkte (2:0), Bei Unentschieden bekommt jeder einen Tabellenpunkt (1:1), Unterbewertungen für beide Personen werden übernommen. (Beispiel: A gewinnt gegen B mit 7:5. A bekommt in der Tabelle 2:0 Punkte und 7:5 Unterbewertungspunkte. B bekommt 0:2 und 5:7.)

5. Mattenfläche

Eine abgegrenzte Mattenfläche, der Größe entsprechend der Altersklasse, ist anzustreben, aber nicht Bedingung.

Am Ende des Turniers erhalten alle Judoka eine Urkunde mit der Platzierung im Pool und der Anzahl der selbst erzielten Punkte.

6. Negatives Kampfverhalten

Verhält sich eine kämpfende Person negativ (Ständiges Sperren, Nichtangreifen, Abgebeugtes Kämpfen etc.) so wird das Verhalten nach Mate erläutert und die andere Person erhält einen Punkt.

7. Anzuwendende Techniken

Bei den einzelnen Altersklassen sollen nur die in der Altersklasse erlaubten Techniken bewertet werden. Bei wiederholter Anwendung nicht erlaubter Techniken muss die bewertende Person den Kampf unterbrechen und erklären warum die Technik nicht bewertet wurde. Ein Bestrafung erfolgt nicht.

Anmerkungen:

Die Ausschreibung eines Turniers und die Definition des Teilnehmerkreises obliegt grundsätzlich dem Veranstalter. Es ist jedoch anzustreben, dass sich erfahrenere Sportler dem regulären Wettkampfbetrieb mit dem entsprechenden Regelwerk stellen. Die hier vorgestellten vereinfachten Regeln sind für jüngere Sportler und ältere Anfänger gedacht. Als maximale Graduierung sollte der 5. Kyu als Maßstab gelten.