

Was ist mitzubringen?

Das wichtigste ist natürlich der Judoanzug, also Jacke, Hose und Gürtel. Dann, wie beim Training, Hallenschuhe oder Hausschuhe. Da du nicht die ganze Zeit in Bewegung bist, solltest du, um nicht zu frieren, Socken dabei haben und T-Shirts/Sweatshirts zusätzlich anziehen. Deinen Judopass kannst du bei dem betreuenden Trainer abgeben. Er kümmert sich dann am Wettkampfort um deine Anmeldung. Essen und Trinken kann an Ständen in der Turnhalle gekauft werden, man kann aber auch selbst Verpflegung mitbringen.

Achtung Mädchen: Für euch sind weiße T-Shirts ohne Bedruckung vorgeschrieben. Dies wird bei den Kleinsten noch nicht so eng gesehen, aber ein fast weißes, oder wenigstens helles T-Shirt wäre schon gut und wird erwartet.

Bitte zieht den Judoanzug nicht schon zu Hause an. Wenn Ihr Euch im Laufe des Tages (z.B. beim Essen) schmutzig macht, dürft Ihr mit diesem Anzug nicht mehr kämpfen. Das gilt auch für Straßenschmutz.

Zum Ablauf der Veranstaltung:

Wenn wir in der Wettkampfhalle ankommen bezahlt der Trainer / Betreuer ersteinmal das Startgeld für euch. Er erhält sogenannte Wiegekarten, die er für euch ausfüllt. Mit diesen und den Judopässen gehen wir in den Wiegeraum. Nach dem Wiegen gebt ihr die Pässe wieder beim Trainer ab. Nach dem Wiegeschluß dauert es dann noch einige Zeit, bis die Wettkampflisten erstellt sind und wir erfahren, wer in welcher Gruppe kämpft. Jeder merkt sich dann bitte, zu welcher Gruppe er gehört und paßt selbst auf, auf welcher Mattenfläche er kämpft (die haben meistens Nummern angezeigt) und ob sein Name aufgerufen wird. Bis dahin könnt ihr euch mit anderen Kinder auf den ausgelegten Judomatten in der Gruppe aufwärmen. Wann die Veranstaltung zu Ende ist, kann schwer geschätzt werden. Das hängt sehr stark von der Teilnehmerzahl ab. Meistens kämpft jeder Judoka etwa 3 mal.

Ablauf des Kampfes

Der zuerst aufgerufene Judoka zieht sich den roten Gürtel an und stellt sich auf die rechte Seite, der als zweiter aufgerufene stellt sich auf die linke Seite. Beide stehen hinter der roten Matte, verbeugen sich, gehen über die rote Matte, verbeugen sich noch einmal und machen noch einen kleinen Schritt nach vorne. Wenn der Kampfrichter (KR) Hajime sagt, beginnt der Kampf. Dann versuchen beide Kämpfer den Gegner zu werfen oder nach einem Wurf auf dem Boden festzuhalten. Der Kampf ist zu Ende, wenn einer der beiden Kämpfer den anderen mehr als 25 Sekunden auf dem Boden festgehalten hat, einen Ippon (Erklärung weiter unten) erreicht hat, oder die 3 Minuten Kampfzeit vorbei sind. Sagt der Kampfrichter Matte gehen die Kämpfer zu der Stelle, an der sie mit dem Kämpfen angefangen haben und warten auf das nächste Hajime. Die Würfe werden je nachdem wie gut sie ausgeführt worden sind unterschiedlich hoch bewertet. Man gewinnt durch einen Ippon (ganzer Punkt) wenn man den Gegner mit Kraft, Kontrolle und Schwung zum größten Teil auf den Rücken wirft, oder ihn 25 Sekunden im Haltegriff (der KR sagt dann Osaekomi) festhalten kann.

Der KR sagt Ippon und hebt dabei einen Arm gestreckt Richtung Decke. Für einen Waza-Ari gibt es einen halben Punkte auf der Tafel, z.B. wenn der Partner erst auf die Seite oder den Po gefallen ist und dann auf den Rücken nachrollt, oder Ihr zwischen 20 und 24

Sekunden einen Haltegriff hatten. Der Kampfrichter streckt bei der Ansage einen Arm gerade auf Schulterhöhe zur Seite. Einen viertel Punkte gibt es für einen Yuko (der KR streckt seinen Arm schräg nach unten zur Seite), wenn der Partner nur auf die Seite fällt und nicht mehr auf den Rücken rollt, oder der Haltegriff zwischen 15 und 19 Sekunden gedauert hat. Und zuletzt gibt es noch einen achtel Punkt für den Koka, den es für Fallen nur auf den Po, oder nur die Schulter gibt, oder für einen Haltegriff von 10-14 Sekunden. Der Kampfrichter hebt für diese Wertung einen Arm zur Seite, wobei der Unterarm im rechten Winkel vom Oberarm zur Decke und die Hand nach vorne zeigt.

Für Haltegriffe unter 10 Sekunden und wenn der Partner auf den Bauch fällt, gibt es keine Wertung. Aber der KR merkt sich das und muß daran denken, falls nach 3 Minuten beide Kämpfer gleich viele Punkte auf der Tafel stehen haben. Dann gewinnt, wer mehr von diesen Fast-Wertungen, den Kinsas hatte. Wenn der Kampfrichter den Sieger eines Kampfes angezeigt hat, verbeugen sich beide Kämpfer, geben sich die Hand, gehen hinter die rote Matte und verbeugen sich nochmals. Der Gewinner des Kampfes geht dann zum Kampfrichtertisch und sagt den Listenschreibern seinen Namen, damit Fehler vermieden werden können.

© Judoclub Renshinkan Gelnhausen