



Kampfrichter-Leitfaden

1. Organisatorisches

- a) Das Dragon Randori ist ein Ne-waza-Turnier (Bodenkampf).
- b) Jungen und Mädchen kämpfen ihrer Altersklasse entsprechend in 4er-Gruppen zusammen (gemischt).
- c) Das Gewicht wird im kompletten Judogi mittels digitaler Waage ermittelt und auf der Startkarte vermerkt.
- d) Die Kampffläche beträgt 3x3 Meter.
- e) Für alle Kinder gibt es Medaillen und Urkunden.

2. Angrüßen/ Abgrüßen

- a) Vor- und nach dem Kampf An- und Abgrüßen im Stand am Kampfflächenrand.
- b) Überprüfen, ob Kampfgürtel rot oder weiß getragen wird.
- c) Kämpfer kommen im Kniestand zur Kampfflächenmitte und nehmen „Ärmel Kragengriff“ ein.
- d) Kampfbeginn mit Kommando: „Hajime“
- e) Nettokampfzeit zwei Minuten. Kampfende mit Kommando: „Mate Sore-made“

3. Wertungen

- a) Für alle Aktionen aus oder gegen Standardsituationen des Bodenkampfes gibt es je einen Punkt. Auch aktives Verteidigungsverhalten wird positiv bewertet. Die Beinklammer als Verteidigungsaktion wird nur 3x gewertet.
Beispiele:
 - Gegner aus der Kniestandposition aktiv in die Rückenlage drehen.
 - Angriff gegen die Bauchlage oder Bankposition und den Gegner in die Rückenlage drehen.
 - Den Gegner zwischen den Beinen sichern (Beinklammer).
Wird nur 3x gewertet!
 - Haltegriff einnehmen. Kommando: „Osae-komi“
 - Haltegriff 10 Sekunden halten = IPPON
 - Befreiung aus dem Haltegriff. Kommando: „Tokeda“

- Aus der eigenen Unterlage einen Angriff ausführen.
(Schweinerolle im Boden, Stütze festlegen und drehen, usw.)
- b) Maximalpunktzahl 20 Punkte = Kampfende
Kommando: „Mate, Sore-made“
- c) Es gibt keine „Strafen“. Nicht konformes Kampfverhalten wird kindgerecht angesprochen.
- d) Bei grob unsportlichem Verhalten wird, nach Rücksprache mit der sportlichen Leitung, der Kampf beendet und dem Gegner der Sieg zugesprochen. Der sportlichen Leitung bleibt es vorbehalten, den Kämpfer vom weiteren Turnierverlauf auszuschließen.
- e) Der Kampfrichter zeigt deutlich und anhaltend, bis die Wertung an der Wertungstafel erscheint, mit der jeweils rot/rechts oder weiß/links markierten Hand an, welcher Kämpfer den Punkt erhält.

4. Kampfunterbrechung „Mate“

- a) Erfolgt immer dann, wenn der Kampf keinen „Verlauf“ nimmt.
Beispiel: Gegner liegt auf dem Bauch und keine Technik wird angesetzt oder zeigt nach mehrmaligem Ansatz keinen Erfolg.
- b) Erfolgt immer dann, wenn Verletzungsgefahren entstehen könnten.
Beispiele:
 - Der Gegner wird im Schwitzkasten genommen. Besonders im Kniestand, aber auch im Bodenkampf (Ausnahme Hon-kesa-gatame).
 - Wenn Hebel und Würger (im weitesten Sinne) entstehen könnten.
Hebel und Würger sind verboten!
- c) Wenn ein Kämpfer „Schmerzbekundungen“ von sich gibt.
- d) Wenn ein Kämpfer weint.
Kampf fortführung nach „Mate“ im Kniestand mit Ärmel-Kragengriff und Kommando: „Jime“.

5. Auftreten des Kampfrichters

Der Kampfrichter hat beim Dragon Randori eine besondere Bedeutung. Die Kämpfer (Sieben- und Achtjährige) bestreiten überwiegend erstmalig einen Judowettkampf und werden sehr aufgeregt sein. Viele neue Eindrücke und Anforderungen werden auf sie zukommen.

Um dies zu bewältigen und eine positive Erfahrung zu sammeln, *hilft ihnen der Kampfrichter*. Er soll also nicht nur darüber wachen, dass ein fairer, regelgerechter und verletzungsfreier Kampf durchgeführt wird, sondern auch vermeiden, dass Kämpfer beim Bestreiten des Kampfes über die Maßen frustriert werden. Pädagogisches Geschick und Empathie zu den Kindern ist gefragt!

- Um eine übermäßige offizielle Atmosphäre zu vermeiden, tragen die Kampfrichter weiße Judogi.
- Die Kampfrichter sind stets freundlich und hilfsbereit zu den Kindern.
- Die Kampfrichter loben nach dem Kampf beide Kämpfer und lassen diese sich die Hand geben.