



9. Judo

Meldeschluss: 20. Februar 2026

Allgemeine Bestimmungen

9.1 Es gelten die Wettkampfregeln und die -bestimmungen des Deutschen Judo-Bundes (Jugend, U18, weiblich/männlich und JtfO), sofern nichts anderes festgelegt ist. Bezugsquelle: Deutscher Judo-Bund e.V. (DJB).

9.2 Für den Wettbewerb Jugend trainiert für Olympia & Paralympics gelten folgende **Sonderregelungen**:

- Würge- und Hebeltechniken sind nicht erlaubt. Bei Zuwiderhandlung Bestrafung mit „Shido“, im Wiederholungsfalle und bei Kampfunfähigkeit des/der Gehebelten/-würgten Bestrafung mit „Hansoku-make“.
- Der Griff unterhalb des Gürtels wird jeweils mit „Shido“ bestraft.
- Kommt es zum „Diving“ oder zu einer „Kopfverteidigung“ (jegliche Aktion, wo der Kopf/Nacken benutzt wird, um eine Landung auf dem Rücken zu verhindern) wird sofort ein direkter Hansoku-make ausgesprochen, dem in der Altersklasse U16 aber KEIN Wettkampfausschluss folgt.
- Grundsätzlich führt ein direkter „Hansoku-make“ nur zum Ausschluss für den aktuellen Wettkampftag. Bei Wiederholung derselben strafbaren Handlung führt dies zum Ausschluss vom Wettbewerb.
- Der Ungvari-Umdreher und die Reiter-Technik sind nicht zugelassen und werden mit „Mate“ unterbrochen.
- Die Abschenk-Regel entfällt bei „Jugend trainiert“.
- Verletzungsbedingte Behandlungen sind durch Ärzte/Sanitäter möglich – unter Beachtung der Aussagen des Artikel 26 der DJB-Kampfregeln zu blutenden und kleineren Verletzungen.
- Die Wettkampfzeit beträgt 3 Minuten.

9.3 Eine Mannschaft besteht aus maximal 8 Schülern*innen (5 Wettkämpfern*innen und maximal 3 Ersatzkämpfer*innen).

9.4 Auf der Waage wird das tatsächliche Gewicht ermittelt. Pro Gewichtsklasse können 3 Schüler*innen eingewogen werden. Die Athlet*innen müssen eine lange Hose und ein T-Shirt tragen. Hierfür wird eine Gewichtstoleranz von 500g bei Jungen und Mädchen zugelassen.

Der Start in der nächst höheren Gewichtsklasse ist zulässig. Zu Wettkampfbeginn müssen mindestens 3 Gewichtsklassen besetzt sein.

9.5 Der Austragungsmodus wird nach der Zahl der teilnehmenden Mannschaften festgelegt (jeder gegen jeden oder Vorgepooltes-K.-o.-System).

9.6 Bei Dreierturnieren wird folgende Kampffolge festgelegt:

Mannschaft 1 : Mannschaft 2

Mannschaft 3 : Verlierer aus 1 : 2

Mannschaft 3 : Sieger aus 1 : 2

9.7 Die Mindestgraduierung ist der weiß-gelbe Gürtel (8. Kyu) nach alter PVO (mit Prüfungsmarke), sonst der 7. Kyu (gelber Gürtel).

9.8 Die Wettkampffläche beträgt mindestens 6 x 6 m zuzüglich einer Sicherheitsfläche von 3 m, zwischen den beiden Wettkampfflächen mindestens 4 m. Eine Reduzierung der äußeren Sicherheitsfläche ist in begründeten Ausnahmefällen möglich.

9.9 Jede Mannschaft muss von einem(r) volljährigen Betreuer*in begleitet werden.



9.10 Wettkämpfe: Altersklasse U16 Jungen

Jahrgänge 2011 bis 2014

– 40 kg – 46 kg – 55 kg – 66 kg + 66 kg

(ein Mindestgewicht entfällt im unteren und oberen Gewichtsklassenbereich)

Altersklasse U14 Jungen

Jahrgänge 2013 und jünger

– 32 kg – 36 kg – 40 kg – 45 kg + 45 kg

(Mindestgewichtsbeschränkung entfällt)

Altersklasse U16 Mädchen

Jahrgänge 2011 bis 2014

– 40 kg – 48 kg – 57 kg – 63 kg + 63 kg

(ein Mindestgewicht entfällt im unteren und oberen Gewichtsklassenbereich)

Altersklasse U14 Mädchen

Jahrgänge 2013 und jünger

– 32 kg – 36 kg – 40 kg – 44 kg + 44 kg

(Mindestgewichtsbeschränkung entfällt)

9.11 Die Wettkampffläche ist in 2 unterschiedliche Farben aufgeteilt. Die Kampffläche wird eine Farbe haben und die Sicherheitsfläche eine andere. Die Farben sind nicht festgelegt. Die Warnfläche gibt es nicht mehr. Konsequenterweise entfällt dadurch die Bestrafung für die „5-Sekunden-Regel“.

Eine Wurfaktion muss beginnen, wenn beide Kämpfer sich ganz innerhalb der Kampffläche befinden. Nachdem die Wurfaktion begonnen hat, ist die Technik gültig und kann bewertet werden, solange einer der beiden Kämpfer mit irgendeinem Teil seines Körpers die Kampffläche berührt.

9.12 Am Landesentscheid nehmen die Sieger der Regionen teil. Über Ausnahmen entscheidet das Ministerium für Bildung.

9.13 Wettkampfsystem für das Bundesfinale:

„Vorgepooltes System mit Final- und Platzierungsrunde“:

1. Tag: Poolsystem mit 4 Pools (um die 1., 2., 3., 4. Plätze in den Pools) sowie erster Teil der Finalrunde
2. Tag: Abschluss der Finalrunde (1.-8. Platz) und Platzierungsrunde (9.–16. Platz)

3. Tag: Mixed-Team-Wettbewerb (optionale Teilnahme der Ländervertretungen, die mit Mädchen- UND Jungen-Teams vertreten sind).

Grundsätzlich gilt: Es gibt im Einzelkampf des Mannschaftskampfes kein Hiki-wake mehr, sondern der Kampf wird ggf. im Golden Score entschieden. Die Länge des Golden Scores wird auf maximal 3 Minuten begrenzt, danach erfolgt KR-Entscheid.

Poolkämpfe (1. Tag):

Die siegreiche Mannschaft im Poolsystem erhält zwei Gewinnpunkte. Im Falle eines Unentschieden, wobei die Siegpunkte (SP), nicht die Unterbewertungspunkte (UP), ausschlaggebend sind, erhält jede Mannschaft einen Gewinnpunkt.¹

Für den Tabellenplatz im Pool entscheidet bei gleichen Punkten die höhere Zahl der gesamten SP, dann die höhere Zahl der erreichten UP, wobei zuerst die höhere Differenz der UP, dann erst die höhere UP-Zahl entscheidend ist.

Herrscht auch dort Gleichstand, so entscheiden die untereinander geführten Kämpfe. Haben beide Mannschaften gegeneinander unentschieden gekämpft, so entscheidet ein auszuloser Stichkampf (Auslosung des Stichkampfes siehe unten).

Im Falle von drei oder mehr absolut gleichstehenden Mannschaften werden Entscheidungskämpfe im Pool-System durchgeführt. Die vorher auszulosende Gewichtsklasse gilt dann für alle diese Stichkämpfe.

Ausscheidungs-/Platzierungskämpfe (1. und 2. Tag):

Es gewinnt die Mannschaft mit mehr SP als die gegnerische. Sind die SP gleich, entscheiden die UP. Herrscht auch hier Gleichstand, gibt es einen Stichkampf (siehe Poolkämpfe).

Bei der Auslosung des Stichkampfes wird nach folgendem Verfahren vorgegangen:

Aus allen von mindestens einer Mannschaft besetzten Gewichtsklassen wird eine Gewichtsklasse für einen Stichkampf gelost. Die Mannschaftsführer dürfen vorher eine neue Mannschaftsaufstellung abgeben.

¹ Ein 2:2, 20:17 z.B. bedeutet als Mannschaftskampfergebnis im Poolsystem „Hiki-wake“ (Unentschieden).