



# 1. Judo Club Bürstadt

---

## Regelwerk zum Krümelrandori

### Philosophie des Krümelrandoris

Das Krümelrandori soll jungen Judoka (und Eltern) ermöglichen, erste Eindrücke des Wettkampjudo zu erfahren. D.h. die jungen Kämpfer und Kämpferinnen werden in freundschaftlicher und informativer Atmosphäre die Wettkampffregel lernen und erste Erfahrungen mit einem Wettkampfpartner machen.

Jeder Judoka soll möglichst mit positiven Erfahrungen nach Hause gehen. Es wird angestrebt, das Randori nach ca. 2 ½ bis 3 Stunden zu beenden.

### Wettkampffregel

Generell wird nach den Wettkampffregeln des HJV gekämpft, jedoch aufgrund der Philosophie des Krümelrandori mit folgenden Ausnahmen:

- Startberechtigt ist nur die Altersklasse U10 mit dem 8. und 7. Kyu-Grad (soll für Wettkampfeinsteiger sein).
- Bewertung erfolgen nach einem Addiersystem:  
Punktevergabe:
  - 10 Punkte für Ippon (danach Matte, und es wird im Stand weitergekämpft). Ippon bei Aufgabe durch den Gegner führt immer zum vorzeitigen Ende des Kampfes.
  - 5 Punkte für Waza-Ari.
  - 3 Punkte für Yuko.

### Bestrafung:

- Jeder Shido wird registriert, führt aber zu keiner Wertung für den Gegner; der Verstoß wird dem Judoka immer erklärt. Der 4. Shido ist Hansoku-make und gibt 10 Punkte für den Gegner.
- Bei direktem Hansoku-make ist der Kampf vorzeitig beendet und der Gegner erhält 20 Punkte (bei groben Verstoß, sollte eigentlich bei den Krümel nicht vorkommen). Der Kämpfer, der direktes Hansoku-make erhält, ist vom weiteren Wettkampf auszuschließen.
- Gewonnen hat derjenige, der als erster 20 Punkte erreicht hat oder bei Kampfzeitende (2 Minuten) die meisten Punkte aufweisen kann.
- Bei Gleichstand an Wertungspunkten entscheidet die Anzahl an Shido. Derjenige mit weniger Shido hat gewonnen. Sind Anzahl an Wertungspunkten und Strafen gleich, erfolgt Hantei.