

Neue Wettkämpfe für Kinder

Weißgelbgurt Bodenrandori-Turnier

Gelbgurt Standrandori- und
Vielseitigkeitsturnier

Eine Erläuterung, warum im Württembergischen Judo-Verband e.V. für Kinder, die mit dem wettkämpfen beginnen andere Wettkampfformen eingeführt werden sollen. Mit Beschreibungen und Organisationshinweisen für die Durchführung solcher Turniere.

Ausgearbeitet von:

Hans-Jürgen Heißwolf

Vizepräsident Breitensport

Referent für das Lehrwesen

Unter Mitwirkung von: Mirko Grosche

Landestrainer Arge BW

Wolfgang Schmid

Landestrainer U15

Detlef Schwertfeger

Referent U11/U13

Inhalt

Vorwort

Beschreibung der jetzigen Situation

Ziele der neuen Wettkämpfe

Beschreibung der neuen Wettkämpfe

- Randori
- Kastenbumerang
- Techniktest
- Turnen

Ergebnisbogen

Erläuterung des Ergebnisbogens

Organisationshinweise

Mattenaufbau

Berichte von zwei durchgeführten Turnieren

Weissgelb-Bodenrandori in Stuttgart-Wangen

Standrandori und Vielseitigkeit in Bietigheim

Vorwort

Viele erfahrene und erfolgreiche Trainer bringt die Informationen über „alternative Wettkämpfe“ in Unruhe. Sie sind mit dem bisherigen System gut gefahren und ihre Kinder waren erfolgreich und zufrieden. Bei genauer Betrachtung müssen wir aber feststellen, dass gerade bei den Kindern die Austrittsquote sehr hoch ist und dass in Württemberg nur ca. 30% aller Vereine an dem bisherigen Wettkampfsystem teilnehmen. Für die restlichen 70% passt dieses so bewährte System wohl doch nicht so richtig.

An der sehr hohe Austrittsquote sind natürlich sehr viele Faktoren schuld. Nach sehr vielen wissenschaftlichen Untersuchungen ist ein Grund dafür, dass die Kinder im jungen Alter schon viel leisten müssen und danach keine Reserven mehr haben, wenn sie in das Alter ihrer höchsten Leistungsbereitschaft (im Judo ab 21 Jahre) kommen. Um es danach zu schaffen die Kinder möglichst lange für unseren Sport zu motivieren und ihnen dadurch die Möglichkeit zu geben, dass sie bis zu dem Alter durchhalten in dem auch wirklich Leistung notwendig ist um große Erfolge zu erlangen, müssen sie am Anfang ihrer Wettkampfkariere langsam starten. Mit jeder Altersklasse sollte dann die Teilnahme an Wettkampfveranstaltungen und der Trainingsumfang und die Trainingsintensität zunehmen.

Die neuen Turniere sind genau aus diesem Grund so konzipiert worden. Sie stellen eine angemessenen Einstieg in den Wettkampf dar, in Bezug auf ihre körperlichen, psychischen und technisch-taktischen Fähig- und Fertigkeiten.

Zu Beginn der Judoausbildung sollte viel Wert auf die Schaffung der Freude an der Bewegung (allgemein und judospezifisch) und die allgemeinen Bewegungsfertigkeiten (Turnen und koordinativen Fähigkeiten) gelegt werden. Dies erreichen wir überwiegend durch zielgerichtet Spiele und spielerische Übungsformen. Auf die gezielte Wettkampfvorbereitung sollte erst viel später (3. Ausbildungsjahr zum gelbergangenen Gürtel) eingegangen werden. Um es allen zu ermöglichen, sich mit diesen, ihrem Alter angemessenen Trainingsinhalten zu messen, wurden diese neuen Turniere entwickelt.

Ich wünsche mir eine rege Diskussion um diese neuen Turniere, den Skeptikern viel Mut auch einmal etwas neues auszuprobieren und den Kindern viel Spaß auf diesen Turnieren.

Hans-Jürgen Heißwolf

Vizepräsident Breitensport

Referent Lehrwesen

Die bisherige Situation auf Meisterschaften insbesondere für die Kinder, die mit dem wettkämpfen beginnen, meist Träger des 8. und 7. Kyu-Grades:

- starke **psychische Belastung**, da die Stimmung von lauten Betreuern und überehrgeizigen Eltern aufgeheizt ist,
- **technische Überforderung**, da die Kinder die Techniken noch nicht so beherrschen um sie im Wettkampf erfolgreich anzuwenden,
- **Gewicht machen**, wegen der Einteilung in Gewichtsklassen,
- teilweise **schnelles Ausscheiden**, wenn sie die ersten Kämpfe verlieren,
- oft **schmerzhafte Niederlagen**, wenn sie unerfahren und hart geworfen werden,
- oft nur sehr **kurze Kämpfe**, wenn sie gegen wesentlich bessere und erfahrenere Kinder kämpfen müssen,
- **lange Wartezeiten**
 - bis zum Wiegen,
 - vom Wiegen bis zum ersten Kampf,
 - vom ersten Kampf der Vorrunde bis zum ersten Kampf in der Trostrunde,
 - bis zur Siegerehrung.

Zusätzliche Probleme für die Eltern:

- lange Anfahrtswege,
- opfern viel Zeit für ihre Kinder die nur kurz kämpfen,
- verstehen das komplizierte Wettkampfsystem nicht
- benötigen oft viele Stunden, bis sie wieder nach Haus fahren können

Aufgrund der oben genannten Situation sollen die neuen Kinderturniere folgende Ziele verfolgen:

Die Kinder sollen:

- Spaß an dieser Meisterschaft haben, so dass sie die Freude am kämpfen erfahren können um fürs Training neue Motivation zu erhalten und um weiterhin an Wettkämpfen teilnehmen zu wollen,
- in homogenen Gruppen den Wettbewerb austragen,
- nicht lange auf den ersten und die nächsten Kämpfe warten müssen,
- nach einem Ippon weiter kämpfen dürfen,
- ihre Vielseitige Judoausbildung auch auf dem Turnier demonstrieren dürfen,

Württembergischer Judo-Verband e.V.

Im Württembergischen Landessportbund Mitglied des Deutschen Judo-Bundes e.V.

- eventuelle Schwächen im Wettkampf durch andere, ebenso wichtige Fähigkeiten ausgleichen können.

Durch folgende Turniere können die genannten Ziele erreicht werden:

- Es geht nicht um das Siegen um jeden Preis, sondern im Randori soll dem Schwächeren immer wieder die Möglichkeit zum Ausgleich gegeben werden.
- Es wird nicht nur die erfolgreiche Judotechnik bewertet, sondern auch das gesamte Kampfverhalten der Kinder.
- Kein Betreuen und Coachen von außen, sondern alle Trainer und Betreuer sind in die Wettkämpfe mit einbezogen.
- Verantwortliche betreuen und coachen die Kinder ihrer Truppe alle gleich.
- Die Kinder kämpfen in 3-er bis 5-er Pools, jeder gegen jeden, so dass jedes Kind sicher 2 bis 4 Kämpfe machen muss,
- Es kämpfen nur Kinder mit dem gleichen Gürtel und fast im gleichen Alter (zwei Jahrgänge) gegeneinander.
- Weißgelbgurt – Träger kämpfen ihren Kenntnissen entsprechend nur im Boden,
- Gelbgurt – Träger kämpfen ihren Kenntnissen entsprechend nur im Stand,
- nach einem gemeinsamen Aufwärmen tragen die Kinder im Pool mit den Verantwortlichen die Wettkämpfe aus. Unmittelbar danach nehmen die Verantwortlichen die Siegerehrung vor, so dass die Kinder nur 50 – 90 Minuten beschäftigt sind, danach können sie mit den Eltern wieder nach Hause fahren.
- Die Gelbgurt – Träger führen neben dem Randori Wettbewerbe aus in denen sie
 - Techniken in Wettkampfsituationen und beidseitig -,
 - ihre koordinativen Fähigkeiten – und
 - ihre turnerischen Fertigkeiten demonstrieren.

Randori

Gemäß ihrem technischen Kenntnisstand der sich aus dem Gürtel ableiten lässt, kämpfen die Kinder im Boden (Weißgelbgurt) oder im Stand (Gelbgurt). Da die Kinder mit dem gelbweißen Gürtel noch nicht über genügend judospezifischen und allgemeinen Fähigkeiten und Fertigkeiten vergleichen sie sich nur im Bodenrandori. Für Kinder mit dem gelben Gürtel sind die vier Stationen zu durchzuführen.

Das Randori ist für die Kinder in dieser Alters- und Gürtelstufe besser geeignet als der Shiai, da der Kampf nicht nach einem Ippon beendet ist und der Geworfene somit die Möglichkeit hat auch noch Wertungen zu erlangen. Natürlich sollte der Mattenleiter darauf achten, dass nicht das eindeutig bessere Kind das andere sehr oft wirft und das unterlegene somit sehr enttäuscht wäre. Stellt der Mattenleiter eine sehr ungleiche Situation fest, sollte er das bessere Kind etwas zurückhalten und das nicht so gute etwas mehr motivieren. Bei der Bewertung erhält das bessere Kind dennoch die Maximalpunktzahl.

Da der Mattenleiter gleichzeitig Betreuer und Coach ist, sollte er beide Kinder gleich motivierend unterstützen.

Kampfregele und Bewertung

Die Kampfzeit beträgt 2 Minuten und wird nicht ohne unterbrochen.

Beim Bodenrandori: Die Kämpfe beginnen im Kniestand gegenüber. Einen Punkt bekommt ein Kind, wenn es das andere im Haltegriff hält und wenn es sich befreien kann. Sieht der Mattenleiter, dass das untere Kind sich nicht mehr befreien kann, bricht er den Haltegriff ab und lässt erneut im Kniestand beginnen. So soll auch der Gehal-tene nochmals die Chance bekommen einen Punkt zu sammeln.

Beim Standrandori:

Kein Griffkampf, die Kinder fassen sich in normaler Kumi-kata (Reversgriff).

Es sind nur die Techniken aus dem Programm des 8. und 7. Kyu-Grades erlaubt. Also auch kein Tani-otoshi. Koshi-guruma ist nur einmal erlaubt (mit Bewertung). Bei Wiederholung soll der Mattenleiter den Reversgriff fordern.

Stand-Bodenübergang ist erwünscht. Wenn schnell ein Haltegriffansatz erfolgt, bekommt das Kind nach ca. 10 Sekunden ein Ippon.

Bewertung:

3 Punkte = Sieg mit Ippon,

2 Punkte = Sieg mit niedrigeren Wertungen,

1 Punkt = Niederlage aber Wertungen

1 Zusatzpunkt wenn aufrecht, vielseitig und fair gekämpft wird.

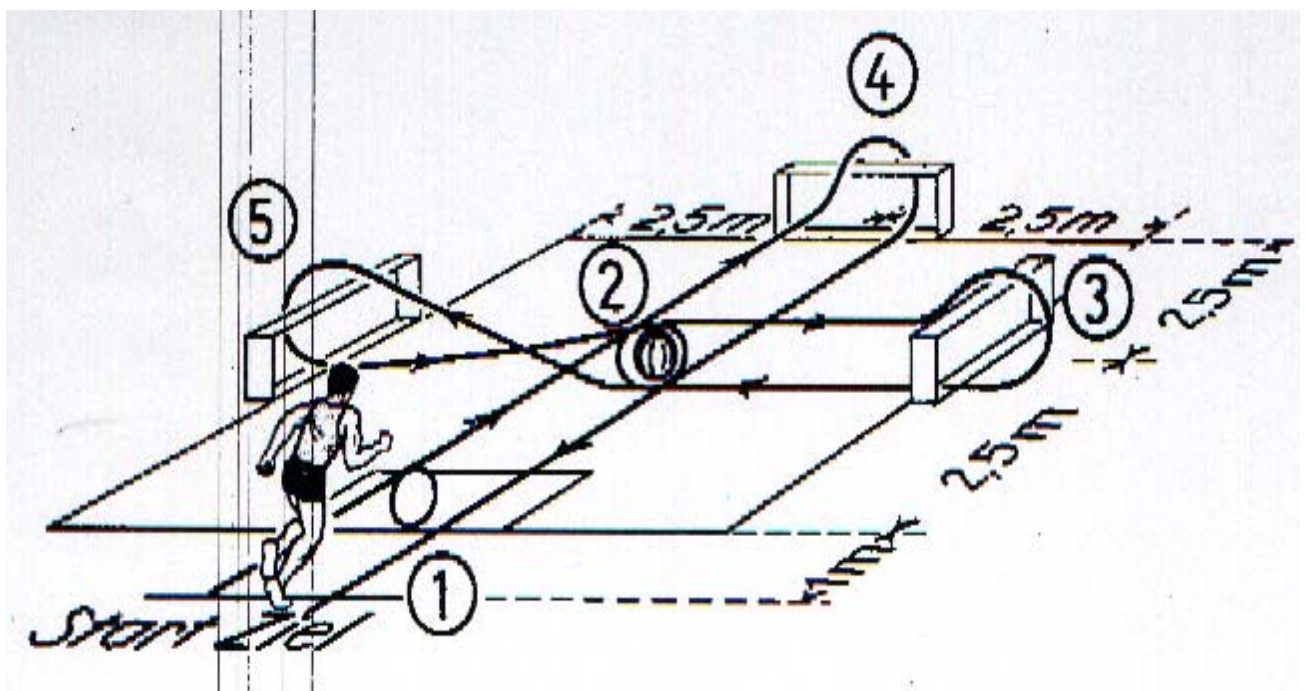
Kasten-Bumerang-Test

Testziel: Überprüfen der Gewandtheit, Gleichgewichts-, Kopplungs- und Orientierungsfähigkeit:

Testvorbereitung: Es werden benötigt: 3 Kastenteile und ein Medizinball.

Testbeschreibung: Die Kinder starten im Hochstart an der Startlinie (1). Auf der Geraden zum Medizinball machen sie eine Judorolle mit aufstehen. Laufen weiter um den Medizinball (2) 90° nach rechts überspringen das Kastenteil (3) und kriechen von hinten durch. Sie umlaufen den Medizinball 90° nach rechts zum Kasten (4), springen drüber und von hinten durch. Weiter um den Medizinball 90° nach rechts zum Kasten (5). Wieder drüber springen und von hinten durchkriechen. Um den Medizinball 90° zur Startlinie machen sie zum Abschluss eine Judorolle vorwärts.

Der Test wird in zwei Stufen durchgeführt. Die erste Runde durchlaufen die Kinder den Kasten-Bumerang als Test, in der zweiten Runde wird die Zeit gestoppt. Das Kind mit der schnellsten Zeit bekommt bei 5 Kinder 5 Punkte, das Kind mit der langsamsten Zeit noch 1 Punkt.



Techniktest

Testziel: Die Kinder sollen zeigen, dass sie die Wurftechniken situativ, zu beiden Seiten und in unterschiedlichen Wurfrichtungen ausführen können.

Testbeschreibung: Mit einem Partner, der nicht aus dem gleichen Verein ist führen die Kinder eigene Lösungsmöglichkeiten zu folgenden Situationen vor.

- Eine Eindrehtechnik rechts
- Eine Eindrehtechnik links
- Eine Fußtechnik

Die Techniken sollen in sinnvollen Bewegungsvorgaben durchgeführt werden.

- Übergang Stand-Boden nach erfolgter Fußtechnik
- Herausarbeiten eines Haltegriff gegen Uke in der Bank oder Bauchlage

Bewertung: 3 Punkte sehr gute Ausführung
 2 Punkte gute Ausführung
 1 Punkt befriedigende bis ausreichende Ausführung
 0 Punkte mangelhafte Ausführung

Turnerische Grundlagen

Testziel: Da turnerische Übungen grundlegende Bewegungsformen für die Judotechniken sind, werden diese demonstriert und bewertet.

Testbeschreibung: Auf einer Mattengröße von 6 * 2 Meter oder der Kampfmatte demonstrieren die Kinder über die Matte

- eine Rolle vorwärts,
- Strecksprung mit halber Drehung,
- eine Rolle rückwärts.

- eine Rolle vorwärts in die Grätsche,
- eine Rolle rückwärts in die Grätsche.

- ein Rad rechts, zurück
- ein Rad links.

Bewertung: 2 Punkte sehr gute Ausführung
 1 Punkt gute Ausführung
 0 Punkte mangelhafte Ausführung

Jede Technikgruppe (Rollen, Rollen in die Grätsche und Rad) werden gesondert bewertet. Die maximale Punktzahl ist danach 6.

Württembergischer Judo-Verband e.V.

Im Württembergischen Landessportbund Mitglied des Deutschen Judo-Bundes e.V.

Ergebnisbogen für das Standrandori- und Vielseitigkeitsturnier

Nr.	Vorname Name	Verein	Jahrgang	Kyu
1				
2				
3				
4				
5				

Standrandori

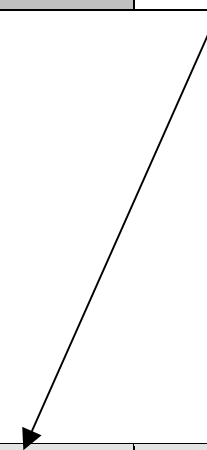
Nr.	1	2	3	4	5	Gesamt- punktzahl
1		K - Y - W - I: P	K - Y - W - I: P	K - Y - W - I: P	K - Y - W - I: P	
2	K - Y - W - I: P		K - Y - W - I: P	K - Y - W - I: P	K - Y - W - I: P	
3	K - Y - W - I: P	K - Y - W - I: P		K - Y - W - I: P	K - Y - W - I: P	
4	K - Y - W - I: P	K - Y - W - I: P	K - Y - W - I: P		K - Y - W - I: P	
5	K - Y - W - I: P	K - Y - W - I: P	K - Y - W - I: P	K - Y - W - I: P		

Turnen

Nr.	Übungen 1	Übungen 2	Übungen 3	Zusammen
1				
2				
3				
4				
5				

Koordination, Techniktest und Zusammenfassung

Nr.	Kasten-Bumerang-Test		Techniktest	Übertrag		Zusammen	Platz
	Zeit	Punkte		Turnen	Randori		
1							
2							
3							
4							
5							



Erläuterungen zu den Ergebnislisten

Zum Randori:

In das freie Feld werden die erreichten Wertungen als kleine Striche eingetragen (K = Koka, Y = Yuko, W = Wazaari, I = Ippon). Unter P die Punkte für das einzelne Randori, wobei gilt:

3 Punkte: gewonnen mit Ippon,

2 Punkte: gewonnen mit kleineren Wertungen,

1 Punkt: verloren aber Wertungen erreicht.

Das Kind, das besonders angriffsfreudig, aufrecht, vielfältig oder beidseitig kämpft bekommt einen Sonderpunkt. Daraus ergibt sich eine Maximalpunktzahl je Kampf von 4 Punkten.

Zum Turnen

2 Punkte sehr gute Ausführung

1 Punkt gute Ausführung

0 Punkte mangelhafte Ausführung

Jede Technikgruppe (Rollen, Rollen in die Grätsche und Rad) werden gesondert bewertet. Die maximale Punktzahl ist danach 6.

Zum Kasten-Bumerang

Der Test wird in zwei Stufen durchgeführt. Die erste Runde durchlaufen die Kinder den Kasten-Bumerang als Test, in der zweiten Runde wird die Zeit gestoppt. Das Kind mit der schnellsten Zeit bekommt bei 5 Kinder 5 Punkte, das Kind mit der langsamsten Zeit noch 1 Punkt.

Zum Techniktest

3 Punkte sehr gute Ausführung

2 Punkte gute Ausführung

1 Punkt befriedigende bis ausreichende Ausführung

0 Punkte mangelhafte Ausführung

Württembergischer Judo-Verband e.V.

Im Württembergischen Landessportbund Mitglied des Deutschen Judo-Bundes e.V.

Ergebnisbogen zum Bodenrandori-Turnier

Nr.	Vorname Name	Verein	Jahrgang
1			
2			
3			
4			
5			

Paarungen

Nr.	1	2	3	4	5	Gesamt-punktzahl	Platzie-rung
1							
2							
3							
4							
5							

Bewertung und Ablauf:

Die Kinder begrüßen sich im Kniestand und beginnen mit dem Reversgriff. Jedes Kind, das es schafft das andere Kind in einem Haltegriff zu halten bekommt einen Punkt. Kann sich das gehaltene Kind befreien bekommt auch dieses einen Punkt. Der Mattenleiter löst den Haltegriff wenn er den Eindruck hat, dass das gehaltene Kind sich nicht befreien kann. Jedes Kind kann maximal 3 Punkte je Kampf bekommen.

Organisation im Vorfeld

- Einteilung der Kinder nach Alter
7/8 Jahre, 9/10 Jahr, 11/12 Jahre, 13/14 Jahre. In den unteren zwei Altersklassen kämpfen Jungs und Mädchen gemischt, in den oberen Altersklassen getrennt.
- Einteilung der Kinder nach dem Kyu-Grad, es kämpfen nur
8. Kyu als Bodenrandori
7. Kyu Standrandori und Vielseitigkeit.
- Stündlich eine andere Altersklasse, die vollständig durchgeführt wird.
- Pool-Kämpfe (3 – 6 Kinder je Matte, jeder kämpft gegen jeden). Beim Bodenrandori ist die optimale Poolgröße 5 Kinder, beim Standrandori- und Vielseitigkeitsturnier 4 Kinder. Bei dieser Anzahl ist ein Durchgang in einer knappen Stunde beendet.
- Pooleinteilung:
Boden: die Kinder stellen sich der Größe nach auf und werden vom Verantwortlichen in möglichst gleiche Pools zusammengefasst.
Vielseitigkeit: Kinder werden mit Judoanzug gewogen nach dem Gewicht sortiert und in Pools zusammengefasst,
- Jeder Teilnehmer erhält eine Teilnahmeurkunde mit der Platzierung
- Auf jeder Matte gibt es einen Mattenleiter (ML) (Betreuer, kompetente Person) die die Kämpfe auf dieser Matte selbständig leitet.
Der Mattenassistent (MA) (z.B. Eltern), nimmt die Zeit, führt die Listen und schreibt die Urkunden.
- Wenn auf der Matte die Kämpfe abgeschlossen sind findet unverzüglich die formelle Siegerehrung, bzw. Überreichung der Urkunden statt.
- Zeit für einen Durchgang für 8 * 5 = 40 Kinder

gemeinsames Aufwärmen	10 Minuten
Poolbildung	5 Minuten
Kämpfe 10 * 3 Min (maximal)	30 Minuten
<u>Siegerehrung</u>	<u>5 Minuten</u>
insgesamt	50 Minuten
- Zusatzangebot für die Eltern und Kinder:
Speisen und Getränke
Alternatives Sportangebot, z.B. Fußball, andere Spiele, Trampolin, Wettbewerbe.
- Die Gruppen bleiben während der ganzen Meisterschaften zusammen, auch bei den Kämpfen sitzen die Pausierenden am Mattenrand auf der Matte.

Württembergischer Judo-Verband e.V.

Im Württembergischen Landessportbund

Mitglied des Deutschen Judo-Bundes e.V.

Ablauf

	<u>Minuten</u>
➤ Begrüßung durch den Ausrichter	5
➤ Gemeinsames Aufwärmen in spielerischer Form	10
Gleichzeitig Besprechung mit den verantwortlichen Mattenleitern und Mattenassistenten. Gleichzeitig Poolbildung beim Gelbgurt-Turnier	
➤ Poolbildung	5
Weißgelbgurt: Aufstellung nach der Größe und Poolbildung durch den Verantwortlichen	
Gelbgurt Verantwortlicher ruft die Kinder auf, die in einem Pool sind. Jedem Pool wird ein Mattenleiter und Mattenassistent zugeteilt.	
➤ Durchführung der Kämpfe und Disziplinen	
Weißgelbgurt: Bei 5-er Pool je Kampf 2 Min. + 1 Min für Wechsel	30
Gelbgurt: Bei 4-er Pool je Kampf 2 Min. + 1 Min für Wechsel	18
Techniktest je Kind 2 Min	8
Koordination je Kind 1,5 Min	6
Turnen je Kind 1,5 Min	6
Zusammen	38
Siegerehrung durch den Mattenleiter und Mattenassistent	5
Gesamtzeit beim Weißgelbgurt-Bodenrandori-Turnier	50
Gesamtzeit beim Gelbgurt-Standrandori-und Vielseitigkeits-Turnier	58

Anmerkung

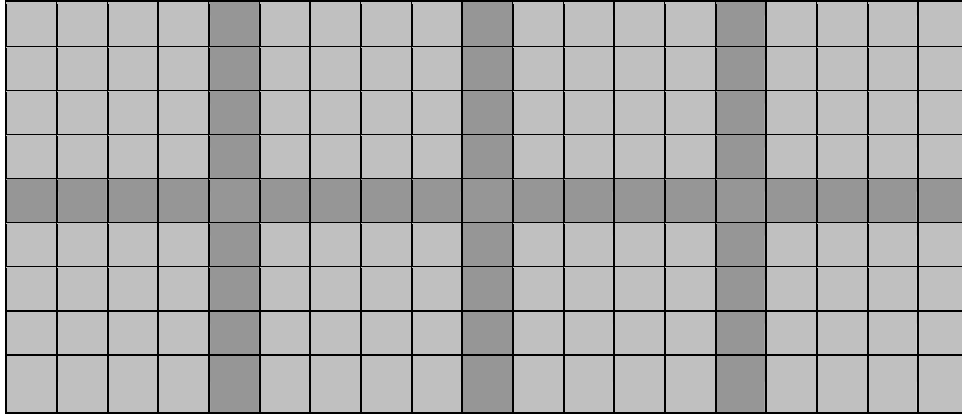
Eine Gruppe von Trainern und Funktionären haben beschlossen, dass an dem Standrandori- und Vielseitigkeits-Turnier Kinder U11 mit dem 8. und 7. Kyu-Grad teilnehmen dürfen. Die oben genannten Ausführungen erläutern davon abweichend Turniere für den 8. oder den 7. Kyu. Welche Turnierform im WJV endgültig durchgeführt wird kann erst entschieden werden, wenn mit den Turnieren genügend Erfahrungen gesammelt wurden.

Württembergischer Judo-Verband e.V.

Im Württembergischen Landessportbund Mitglied des Deutschen Judo-Bundes e.V.

Mattenfläche in einer kleineren Halle:

171 benötigte Matten insgesamt, davon 43 rote und 128 grüne



Mattenfläche bei einer größeren Halle:

234 benötigte Matten insgesamt, davon 96 rote und 135 grüne

K	K	K	K	K			K	K	K	K	K			K	K	K	K	K			
MI						MI								MI							MI
Ma						Ma								Ma							Ma
Ma						Ma								Ma							Ma
MI						MI								MI							MI
	K	K	K	K	K			K	K	K	K	K			K	K	K	K	K		

Auf jeder Matte sitzen am Rand die Kinder des Pools.

Der Mattenleiter (Trainer, Betreuer) leitet die Kämpfe.

Der Mattenassistent (Trainer, Betreuer, Eltern) helfen dem Mattenleiter.

Mattenleiter und Mattenassistenten bewerten einvernehmlich.