

Deutscher Judo Bund e.V. Prüfungsordnung

8. KYU	7. KYU	6. KYU	5. KYU	4. KYU	3. KYU	2. KYU	1. KYU
7. Lebensjahr weiß/ gelb vollendetes Lebensjahr	im 8. Lebensjahr gelb Jahrgang	im 9. Lebensjahr gelb / orange Jahrgang	im 10. Lebensjahr orange / Jahrgang (mind. im 9. Lebensjahr)	im 11. Lebensjahr orange / grün Jahrgang	im 12. Lebensjahr grün /Jahrgang (mind. vollend. 11. Lebensjahr)	im 13. Lebensjahr blau Jahrgang	14. Lebensjahr braun / Jahrgang (mind. vollend. 12. Lebensjahr)







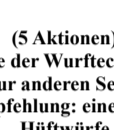




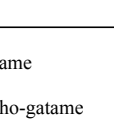



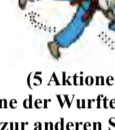











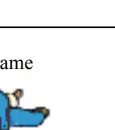



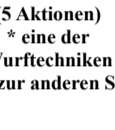



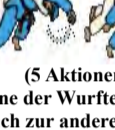

Vorkenntnisse

	stichprobenartig	stichprobenartig	stichprobenartig
--	------------------	------------------	------------------





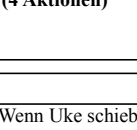
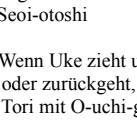








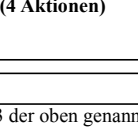




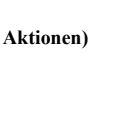
Falltechnik

- rückwärts, - seitwärts (beidseitig) (3 Aktionen)	- rückwärts, - seitwärts (beidseitig) - Judorolle vorwärts mit Liegen-Bleiben oder Aufstehen (4 Aktionen)	- rückwärts - seitwärts (beidseitig) - Judorolle beidseitig vorwärts mit Liegen-Bleiben oder Aufstehen (5 Aktionen)	- rückwärts, - seitwärts (beidseitig), - Judorolle beidseitig vorwärts über ein Hindernis (5 Aktionen)	Freier Fall, ggf. mit Partnerhilfe	freier Fall		
---	---	---	--	------------------------------------	-------------	--	--

Grundform der Wurftechniken

O goshi *  oder Uki goshi *  O soto otoshi  (2 Aktionen) * alternativ auch eine beidbeinige Eindreh-technik aus dem Ärmel-Rewers-Griff	O goshi *  Uki goshi *  O uchi gari  Seoi otoshi  (5 Aktionen) * eine der Wurftechniken zur anderen Seite, Empfehlung: einer der Hüftwürfe	Ippon seoi nage  Tai otoshi  Ko uchi gari  Ko soto gake oder Ko soto gari  De ashi barai  (6 Aktionen) *eine der Wurftechniken zur andern Seite, Empfehlung: Ippon-seoi-nage	Morote-seoi-nage  Sasae tsuri komi ashi oder Hiza guruma  Okuri ashi barai  O soto gari  Harai goshi  (5 Aktionen) *eine der Wurftechniken zur anderen Seite, Empfehlung: Sasae oder Hiza	Tsuru-komi-goshi  Kochi-uchi-mata  O-uchi-barai  oder Ko-uchi-barai  Ko-uchi-maki-komi  Tomoe nage  (5 Aktionen) * eine der Wurftechniken zur anderen Seite, Empfehlung: (Sode-)Tsuru-komi-goshi	Koshi guruma  Ushiro-goshi  Hane goshi  Sumi gaeshi  Tani-otoshi  (5 Aktionen) * eine der Wurftechniken zur anderen Seite, Empfehlung: Koshi-guruma	Yoko otoshi  Ashi-uchi-mata  Utsuri goshi  Yoko-gake  (5 Aktionen) * eine der Wurftechniken auch zur anderen Seite	Ashi guruma oder O-guruma  Ura-nage oder Yoko-guruma  Sukui-nage / Te-guruma  Kata guruma  Soto maki komi oder Hane-maki-komi  (5 Aktionen) * eine der Wurftechniken auch zur anderen Seite Empfehlung: Ura-nage
---	---	--	---	---	---	---	--

Grundform der Bodentechniken

Kuzure-kesa-gatame  Mune-gatame  (2 Aktionen)	Kesa-gatame  Yoko-shiho-gatame  Tate-shiho-gatame  Kami-shiho gatame  (4 Aktionen)	- Kesa-gatame - Yoko-shiho-gatame - Tate-shiho-gataame - Kami-shiho-gatame zwei der oben genannten Haltegriffe in zwei unterschiedlichen Ausführungen (6 Aktionen)	Juji-gatame  Ude-garami  (2 Aktionen)	Ude Gatame  Waki Gatame  (2 Aktionen)	Ashi-gatame  Ashi-garami  (2 Aktionen)	Juji-jime  Hadaka-jime  Okuri-eri-jime  Kata ha jime  (4 Aktionen)	Sankaku-osae-gatame  Sankaku-gatame  Sankaku-jime  Kata-te-jime  (4 Aktionen)
--	---	--	--	--	---	---	--

Anwendungsaufgabe Stand

- Wenn Uke schiebt und/ oder vorkommt, wirft Tori nach vorne - Wenn Uke zieht und / oder zurückgeht, wirft Tori nach hinten (2 Aktionen)	- Wenn Uke schiebt und/ oder vorkommt, wirft Tori mit Uki-goshi oder O-goshi oder Seoi-otoshi - Wenn Uke zieht und/ oder zurückgeht, wirft Tori mit O-uchi-gari. (2 Aktionen)	- Wenn Tori zieht und/oder zurückgeht, wirft Tori mit Ippon-seoi-nage oder Tai-otoshi. - Wenn Uke zieht und/oder zurückgeht, wirft Tori mit Ko-uchi-gari oder De-ashi-barai. - Wenn Uke mit Ippon-seoi-nage, Tai-otoshi und De-ashi barai angreift, weicht Tori aus oder steigt über. (5 Aktionen)	- Wenn Uke mit einer Eindrehtechnik oder Fußtechnik angreift, dann weicht Tori aus oder steigt über und wirft selber (Konter) . - Wenn Tori mit einer Eindrehtechnik oder Fußwurf angreift, dann weicht Uke aus oder steigt über und Tori setzt nach und wirft. (Kombination) (2 Aktionen)	- Tsuru-komi-goshi oder Koshi-uchi-mata aus gegengleichem Griff werfen. - zwei der anderen vier Techniken aus jeweils einer sinnvollen Ausgangssituation werfen. - Verteidigen durch Blocken gegen 2 verschiedene Eindrehtechniken. (5 Aktionen)	- Die fünf Wurftechniken aus je einer sinnvollen Situation werfen. - Wenn Uke sich durch Blocken verteidigt, zwei frei wählbare Kombinationen ausführen. (7 Aktionen)	- 3 der oben genannten Techniken aus je 2 verschiedenen sinnvollen Situationen werfen. (6 Aktionen)	- 3 dieser Techniken aus je 2 verschiedenen sinnvollen Situationen werfen. (6 Aktionen)
---	--	--	---	--	--	---	---



Anwendungsaufgabe Boden

1 unterschiedliche Verkettung von kontrolliertem Werfen, mit anschließendem Haltegriff und nachfolgender Befreiung von Uke. (1 Aktionen)	- Je 1 Befreiung aus den 4 Haltegriffen. - 1 Angriff gegen einen in der Bankposition oder einen in der Bauchlage befindlichen Uke mit Haltegriff beenden. - 1 Wechsel von Haltegriff zu Haltegriff unter Ausnutzung der Befreiungsversuche von Uke. (6 Aktionen)	- O-uchi-gari oder Ko-uchi-gari mit nachfolgendem Haltegriff. - 2 unterschiedliche Befreiungsprinzipien aus einem der oben genannten Haltegriffe - 1 Angriff wenn Uke auf dem Rücken liegt (Tori zwischen Ukes Beinen im Stand oder auf den Knien). - 1 Angriff aus der eigenen Rückenlage (Uke zwischen Toris Beinen) mit Haltegriff abschließen. (5 Aktionen)	- Ukes Befreiungsversuche aus 1 Haltegriff zu Juji-gatame oder zu Ude-garami nutzen. - Einsatz der Beinklammer zur Verteidigung in der eigenen Rückenlage. - 1 Befreiung aus der Beinklammer. - 1 Angriff gegen die mittlere Bankposition mit Juji-gatame beenden. (4 Aktionen)	- Aus der eigenen Rückenlage (Uke zwischen Toris Beinen) Ude-gatame oder Juji-gatame ausführen. - Aus Kuzure-kesa-gatame Ude-gatame oder Waki-gatame ausführen. - Aus der eigenen Bankposition zu Waki-gatame und zu einem Haltegriff kommen. (3 Aktionen)	2 unterschiedliche Techniken vom Stand zum Boden, - als Folgetechnik nach einem missglückten Angriff von Uke, - als Fortsetzung eines eigenen missglückten oder teilweise erfolgreichen Angriffs. (2 Aktionen)	Aus je 1 Standardsituation Juji-jime, Hadaka-jime, Okuri-eri-jime und Kata-ha-jime anwenden. (4 Aktionen)	- Aus drei unterschiedlichen Standardsituationen oder Ausgangspositionen Sankaku anwenden. - 2 Übergänge vom Stand zum Boden mit Shime-waza nach einem missglückten Angriff mit einer Wurftechnik des Gegners (z.B. mit Koshi-jime). (5 Aktionen)
--	--	--	--	--	--	--	--

Randori

Aus dem Kniestand Bodenrandori beginnen; d.h. freies Kämpfen, um die erlernten Haltegriffe und Befreiungen zu erproben. (2-3 Randori a`1min.)	Bodenrandori beginnen, nachdem Uke nach einem Wurf eine korrekte Falltechnik gemacht hat. (3-4 Randori a`1 min.)	- Im Standrandori die erlernten Würfe kontrolliert werfen und bei Wurfversuchen sich durch Ausweichen verteidigen. - Im Bodenrandori nachweisen, dass man einen sich ernsthaft verteidigenden Partner mit Haltegriffen kontrollieren kann. (3-5 Randori a`2 min.)	- Im Standrandori Wurftechniken auch bei gegengleichem Griff werfen, ohne den Griff zu lösen. - Bodenrandori in der Ausgangssituation "Beinklammer" beginnen. (3-5 Randori a`2 min.)	- Im Standrandori die erlernten Würfe aus verschiedenen Griffen und nach Lösen des gegnerischen Griffs (am Ärmel und am Revers) werfen. (Randori spielen!) - Beim Übergang vom Stand zum Boden die Chance zum erfolgreichen Angriff oder zur notwendigen Verteidigung nutzen. (3-5 Randori a`2 min.)	- Im Standrandori Wurftechniken in sinnvollen Kombinationen und als Konter nach Ausweichen oder Blocken werfen. - Bodenrandori in Standardsituationen beginnen. (3-5 Randori a`2 min.)	- Im Standrandori Wurftechniken gegen einen Partner, der eine extreme Haltung und/oder eine extreme Auslage einnimmt, situativ und angemessen werfen. - Bodenrandori (auch unter Einbezug von Shime waza). (3 Randori a`3 min.)	3 Randori mit verschiedenen Partnern. (3 Randori a`3 min.)
---	--	--	---	---	---	--	--

Kata

 <p>Prüfungsinhalte aus dem Ausbildungsprogramm für Kyu-Grade des Deutschen Judo Bundes e.V. - Stand: 16.11.2014 Arbeits- und Prüfungshilfe – Kreis Unna-Hamm-Dortmund erstellt von Udo Röhrig, 6. Dan für NWDK – NRW (Bilder: Henning Schäfer)</p>	 <p>Nage-no-Kata Gruppe Koshi-waza: Uki-goshi Harai-goshi Tsuru-komi-goshi (nur zu einer Steite)</p>	<p>Nage-no-kata Gruppe Ashi-waza: Okuri-ashi-barai Sasae-tsuru-komi-ashi Uchi-mata (nur zu einer Steite)</p>	<p>Nage no kata Gruppe Te-waza: Uki-otoshi Seoi-nage Kata-guruma zu beiden Seiten</p>
---	--	---	--