

# Philosophie des Krümelrandoris

Das Krümelrandori soll jungen Judoka (und Eltern) ermöglichen erste Eindrücke des Wettkampfsjudo zu erfahren. D.h. die jungen Kämpfer /innen werden in freundschaftlicher und informativer Atmosphäre die Wettkampfbregel 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.

## Wettkampfbregel

Generell wird nach den Wettkampfbregeln des HJV gekämpft, mit folgenden Ausnahmen:

- Startberechtigt die Altersklasse U10 u. U12 mit dem 8. und 7. Kyu-Grad (soll für Wettkampfeinsteiger sein).
- Bewertung nach einem Addiersystem
- Punktevergabe:
  - 10 Pkt. für Ippon oder bei Aufgabe (danach Matte, es wird im Stand weitergeköpft)
  - 5 Pkt. für Wazaari
  - 3 Pkt. für Yuko
  - Bestrafung, jeder Shido gibt 1 Pkt. für den Gegner, der Verstoß wird dem Judoka erklärt
  - 20 Pkt. für Hansokumake bei groben Verstoß (sollte eigentlich bei den Krümel nicht vorkommen)
  - Gewonnen hat derjenige der als erster 20 Pkt. erreicht hat oder bei Kampfzeitende (2min) die meisten Pkt. aufweisen kann.
- Bei Gleichstand, Hantei