



Prüfungsprogramm 1.Kyu braun

Das bisher Gelernte wird vertieft und punktuell ergänzt

Herstellen der Ausgangssituationen für die Anwendung der Nage-waza und Katame-waza

Abwehrverhalten gegen alle Techniken in der Bodenlage

Die für den 1. Kyu markierten Standtechniken sind Empfehlungen, es können

auch andere Techniken aus dem Technikpool – Erweiterung ausgewählt werden

Pflichttechniken sind mit * gekennzeichnet

Je zwei Konter, Finten und Kombinationen aus dem Programm des DJB

Situationslösungen 7. – 4.Kyu und zusätzlich

2 Übergänge Stand/Boden, davon 1 in Ai-yotsu und einen in Kenka-yotsu

3 Positionswechsel von einer Verteidigungsposition in eine günstige Angriffsposition

Individueller Schwerpunkt (Alternativen) ca 10 technische Aktionen

- Vorstellung der eigenen individuellen Kampfkonzeption (Stand und Boden)
- Demonstration einer Zusammenstellung von technischen Aktionen aus Kata des Dan Programms
- Selbstverteidigung (ab vollendetem Lebensjahr
- Taiso mit technischen Inhalten des Judo (ab vollendetem 16 Lebensjahr)

Die Randori entfallen bei Nachweis von Teilnahme an 3 offiziellen Wettkämpfen seit der letzten Graduierung







Begriffe

Bei den Wurftechniken wird zwischen Linksauslage (Hidari kumi kata) und

Rechtsauslage (Migi kumi kata) unterschieden

Kenka yotsu – gegengleiche Auslage

Beispiel: Tori in Rechtsauslage, Uke in Linksauslage

Ai yotsu – gleiche Auslage

Beide Partner nehmen die gleiche Auslage ein

Tsugi-ashi Steppschritt

Suri-ashi gleiten (schlurfen) auf der Tatami

Ayumi-ashi normales Gehen

Ukemi-waza Falltechniken

Nage-waza Wurftechniken

Ne-waza Bodentechniken

Osae-komi-waza Haltegriffe

Kensetsu-waza Hebel Shime waza Würger

1. Kyu braun Erweiterungsprogramm



Tomoe-nage



Tani-otoshi



Okuri-ashi-barai



Tsuri-goshi



Soto-makikomi



Ura-nage *



9 von 12 Wurftechniken aus dem Erweiterungsprogramm
* Verbindliche Techniken

Je 2 Konter, Finten, Kombination

Herstellen der Ausgangssituationen für die Anwendung der Nage-waza



Sumi-gaeshi



Uki-otoshi



Ko-uchi-makikomi *



Kata-guruma



Utsuri-goshi



Ashi-guruma

1. Kyu braun Boden Erweiterungsprogramm



Hiza-gatame *



Sankaku-gatame *



Ashi-gatame



Hara-gatame



Gyaku-juji-jime *

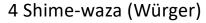


Tsukkomi-jime



Sankaku-jime





* Verbindliche Techniken Situationslösungen aus den Musterlösungen des DJB

- Mindestens 8 Wiederholungen aus 7. bis 4.Kyu (Stichproben) zusätzlich
- Zwei Übergänge Stand/Boden, davon einer in Ai-yotsu und einen in Kenka-yotsu
- Drei Positionswechsel aus einer Verteidigungsposition in eine günstige Angriffsposition



Sode-guruma-jime *



Okuri-eri-jime *



Kataha-jime



Okuri-eri-jime (Koshi-jime) *



Hadaka-jime



柔道



Lösungsbeispiele 1.Kyu Erweiterungsprogramm



Ura-nage



Uki-otoshi



Ko-uchi-makikomi



Ashi-guruma



Sumi-gaeshi



Soto-makikomi



Tomoe-nage



Tani-otoshi



Uki-otoshi





柔道



Lösungsbeispiele 1.Kyu



Uki-goshi (links)



Ko-soto-gake



Harai-goshi



O-oto-gari (links)



Ippon-seoi-nage (links)



ks) O-uchi-gari



De-ashi-barai (links)



Koshi-guruma (links)



Morote-seoi-nage



Uchi-mata

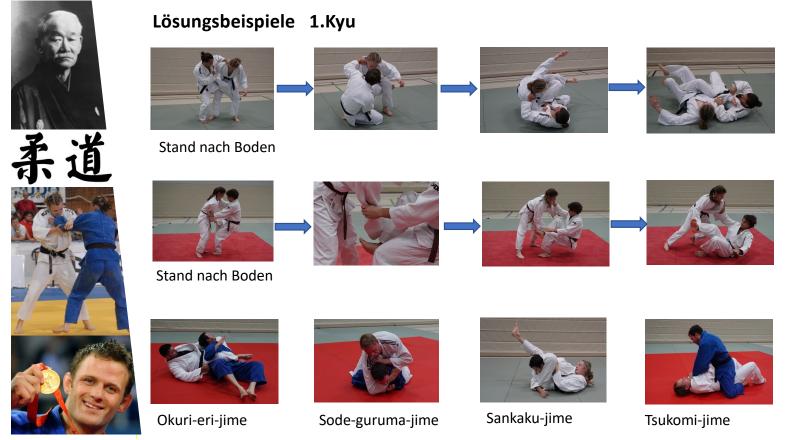


Tai-otoshi

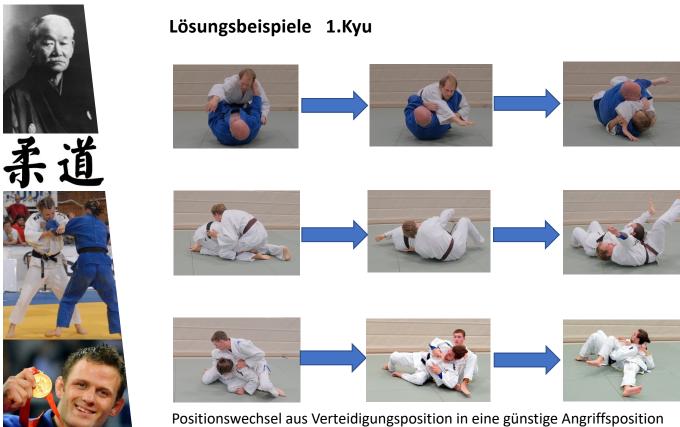


Sode-tsurikomi goshi (links)













Lösungsbeispiele Grundprogramm

Haltegriffwechsel



von Kesa-gatame



nach Ura-gatame



von Tate-shiho-gatame



nach Kesa-gatame



von Kami-shiho-gatame





nach Ushiro-kesa-gatame



Ansatz von Kopfseite



Seite



Umdreher

2023_02

Version 1.1

9

Grundprogramm Boden 7. – 4. Kyu







Yoko-shiho-gatame





Tate-shiho-gatame Kami-shiho-gatame Ushiro-kesa-gatame





Ura-gatame



Uki-gatame



Ura-shiho-gatame



Ude-gatame



Waki-gatame

Anforderungen zu den Graduierungen sind in den Programmbeschreibungen der jeweiligen Graduierungsstufen festgelegt



Umdreher





Ude-garami



Juji-gatame



Rückenlage



Rückenlage



Beinklammer lösen



Angriff gegen Bank



Bauchlage



Beinklammer



zw. den Beinen

Brückenrolle