

ERWEITERUNGSPROGRAMM STAND

3. Kyu „Sensationelle Technikwelten“

15 Würfe
3 von 12 aus dem Erweiterungsprogramm



Tomoe-nage*



Tani-otoshi*



Okuri-ashi-barai



Tsuri-goshi

2. Kyu „Die Judo-Taktik“

18 Würfe
6 von 12 aus dem Erweiterungsprogramm



Soto-makikomi*



Sumi-gaeshi*



Ashi-guruma



Utsuri-goshi

1. Kyu „Das eigene Judo-Profil“

20 Würfe
9 von 12 aus dem Erweiterungsprogramm
zusätzlich 1 Wahlpflichtbereich



Ura-nage*



Ko-uchi-makikomi*



Uki-otoshi



Kata-guruma

15 von 28 Wurftechniken:
• verbindliche Techniken *
• 3 von 12 Wurftechniken aus dem Erweiterungsprogramm
• je 1 Konter, 1 Finte, 1 Kombination



18 von 28 Wurftechniken:
• verbindliche Techniken *
• 6 von 12 Wurftechniken aus dem Erweiterungsprogramm
• je eine Grifferarbeitung mit Wurf aus Ai-yotsu und Kenka-yotsu



20 von 28 Wurftechniken:
• verbindliche Techniken *
• 9 von 12 Wurftechniken aus dem Erweiterungsprogramm
• je 2 Konter, 2 Finten, 2 Kombinationen



ERWEITERUNGSPROGRAMM

BODEN

3. Kyu

„sensationelle Technikwelten“

11 Aktionen



Hiza-gatame*



Sankaku-gatame*



Ashi-gatame



Hara-gatame



Positionswechsel

2. Kyu

„Die Judo-Taktik“

11 Aktionen



Gyaku-juji-jime*



Okuri-eri-jime („Koshi-jime“)*



Hadaka-jime



Kataha-jime



Positionswechsel

1. Kyu

„Das eigene Judo-Profil“

14 Aktionen



Okuri-eri-jime*



Sode-guruma-jime*



Sankaku-jime



Tsukomi-jime



Positionswechsel

- 4 Hebeltechniken, davon verbindliche Techniken*
- Wiederholung Standardsituationen 7.-4. Kyu (aus DJB-Musterlösungen)
- 1 Positionswechsel



- 3 Würgetechniken, davon verbindliche Techniken*
- Wiederholung Standardsituationen 7.-4. Kyu (aus DJB-Musterlösungen)
- 2 Positionswechsel



- 4 Würgetechniken, davon verbindliche Techniken*
- Wiederholung Standardsituationen 7.-4. Kyu (aus DJB-Musterlösungen)
- 3 Positionswechsel
- je 1 Übergang Stand zu Boden von Ai-yotsu und Kenka-yotsu

