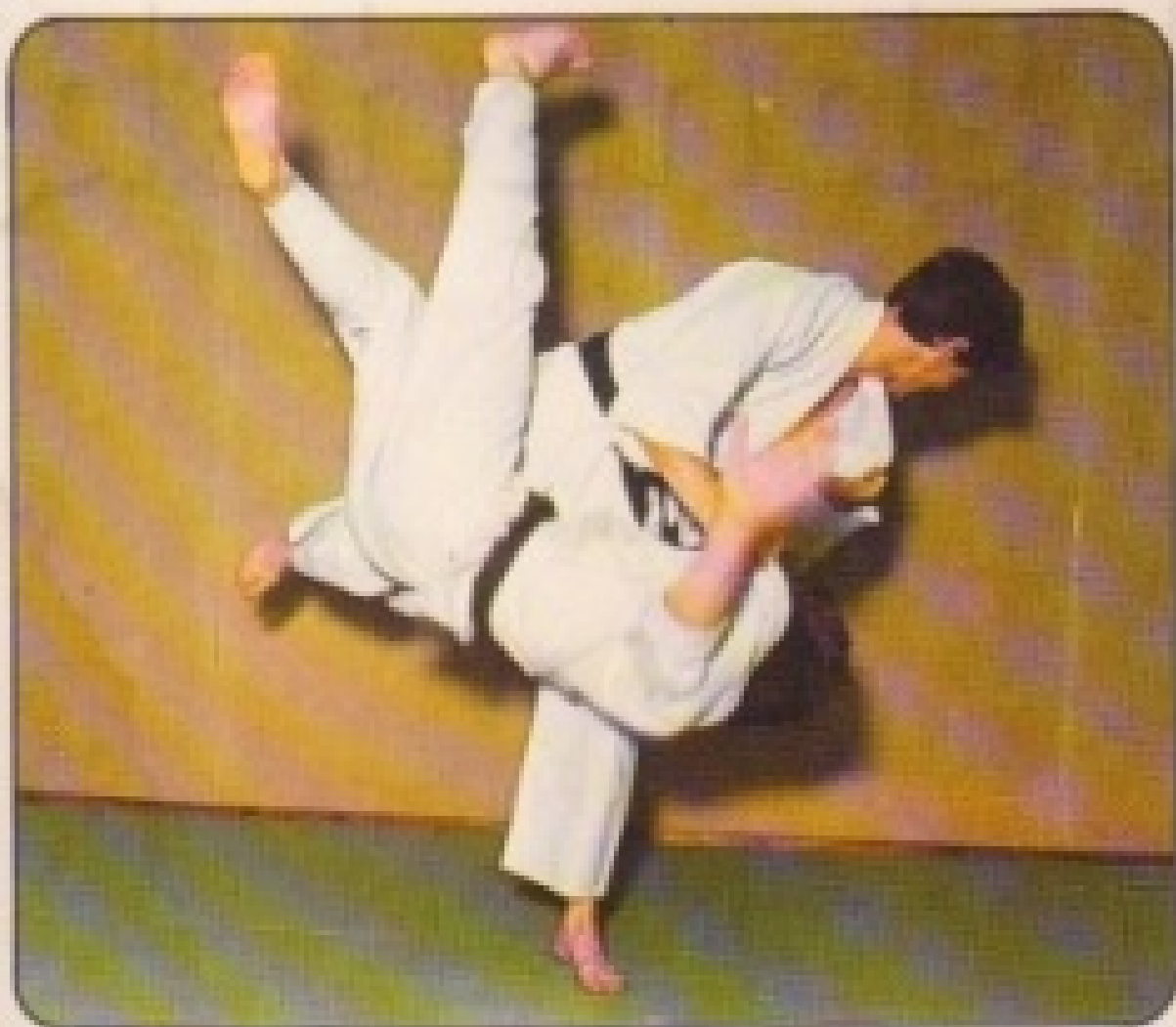


encyclopedie in beeld

# judo

f.m. van haesendonck





**F.M. VAN HAESENDONCK**

# **JUDO**

**ENCYCLOPEDIA IN BEELD**

**ZESDE DRUK**

**S**



© by N.V. Scriptoria, Antwerpen, 1974, vierde druk, 1976  
Verantwoordelijke uitgever : N.V. Scriptoria, Belgiëlei 147, Antwerpen.

*Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd en/of openbaar gemaakt door middel van druk, fotocopie, microfilm of op welke wijze ook zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever.*

*No part of this book be reproduced in any form by print, photoprint, microfilm or any other means without written permission from the publisher.*

*Wettelijk Depot : D/1980/0034/251*



## WOORD VOORAF

François van Haesendonck is een veteraan van het Belgisch Judo. Iedereen in zijn omgeving en zijn vrienden weten hoe hard hij gedurende deze 25 voorbije jaren gewerkt heeft ten voordele van het Judo-onderricht.

Het is mij een groot genoegen het voorbericht te schrijven voor deze uitgave. Zij geeft het werk van mijn vriend François niet enkel vaste vorm, maar combineert ook hetgeen sommigen verschillende methodes hebben genoemd en die in werkelijkheid slechts uitleggingen waren van het Judo, zoals dat aan ons Judoka's verkondigd werd door onze meester en stichter Jigoro Kano en zoals wij het sinds vele jaren beoefenen onder de efficiënte leiding van Meester Ichiro Abé 8<sup>e</sup> Dan en Meester Tokio Hirano 7<sup>e</sup> Dan.

Raymond Delforge 5<sup>e</sup> Dan  
Voorzitter van de Belgische Judo Bond  
Tweede Vice-Voorzitter en penningmeester  
van de Europese Judo Unie en van de  
Internationale Judofederatie

# INHOUD

Voorwoord . . . . .	5
Beenworpen . . . . .	9
Handworpen . . . . .	17
Heupworpen . . . . .	23
Offerworpen . . . . .	29
Combinaties . . . . .	36
Overgangen (Tegenworpen) . . . . .	53
Houdgrepen . . . . .	65
Bevrijding houdgrepen . . . . .	73
Wurgingen . . . . .	87
Bevrijding wurgingen . . . . .	101
Armklemmen . . . . .	111
Bevrijding armklemmen . . . . .	123
Bevrijding benen . . . . .	133
Inkomen grondwerk . . . . .	135
Valbreken . . . . .	155
Ceremonie van de Kata's . . . . .	158
NAGE-NO-KATA . . . . .	159
KATAME-NO-KATA . . . . .	171
KIME-NO-KATA . . . . .	179
GONOUSEN-NO-KATA . . . . .	193
JU-NO-KATA . . . . .	201
KOSHIKI-NO-KATA . . . . .	203
ITSUTSU-NO-KATA . . . . .	205
GOSHINJITSU-NO-KATA . . . . .	207
Graduaties . . . . .	208
GOKIO KODOKAN . . . . .	209
KAWAISHI-Methode (Werptechniek) . . . . .	210
KAWAISHI-Methode (Controle techniek) . . . . .	212
Indeling der Judotechnieken . . . . .	215
Judoregels en houding . . . . .	216
Judogeschiedenis . . . . .	218
Sportvoeding . . . . .	223
Sportvoeding, (De groep van vijf) . . . . .	226
Sportmenu . . . . .	228
Voeding - Wedstrijd - Conditie . . . . .	229

Sauna en sportconditie . . . . .	230
Voethygiëne . . . . .	231
Eerste hulp bij Judo-Ongevallen . . . . .	232
Katsu . . . . .	252
Competitiereglement . . . . .	259
Woordenlijst . . . . .	267
Trainingsvormen . . . . .	270
Worpen in alfabetische volgorde . . . . .	271
Nawoord . . . . .	272

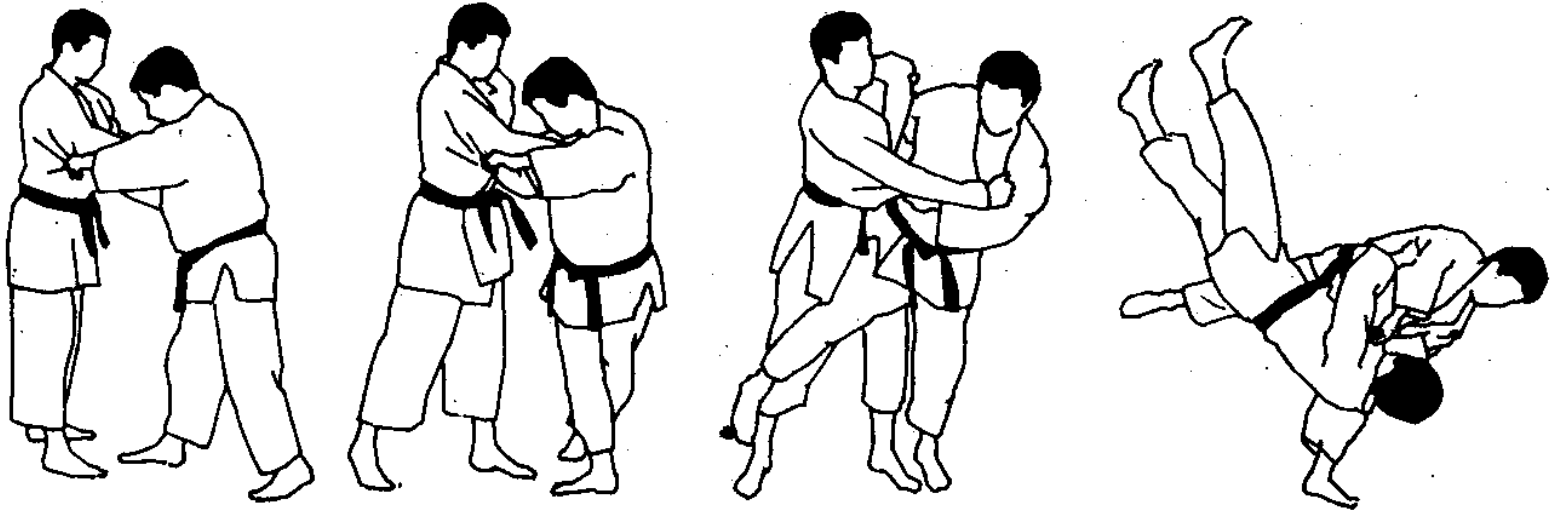


# BEENWORPEN

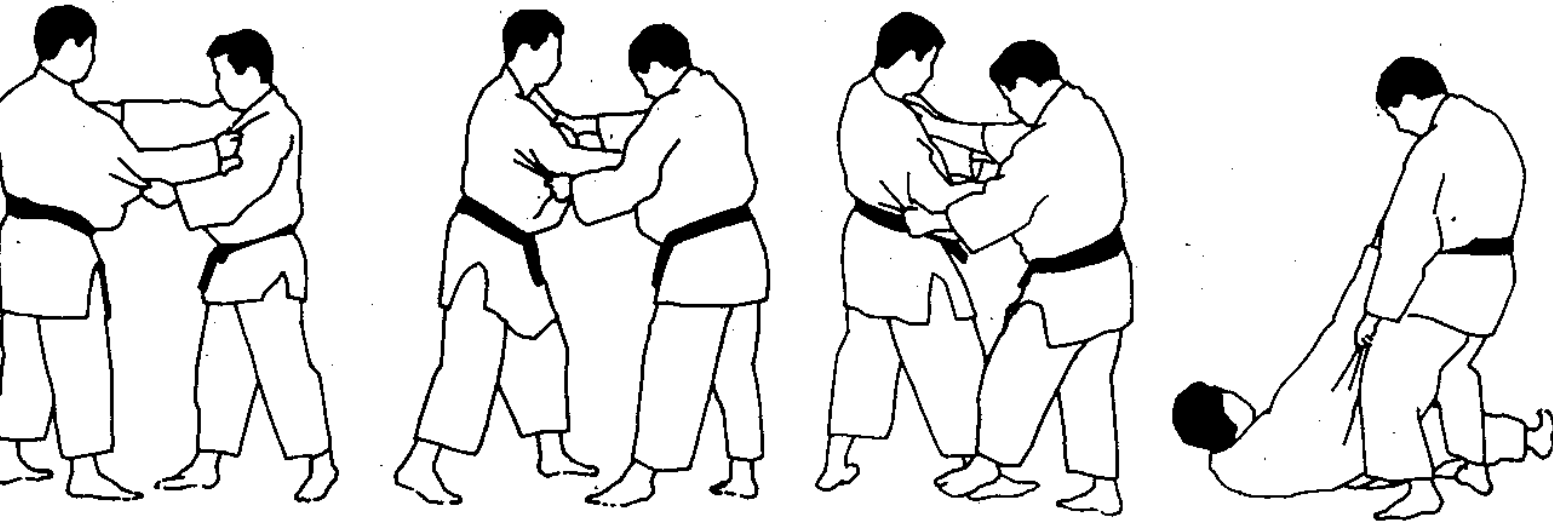
- 1 ASHI-GURUMA / Beenrad
- 2 DE-ASHI-BARAI / Vooruitkomende voet vegen
- 3 HARAI-TSURI-KOMI-ASHI / Vegen van de voet af trekkend en oplichtend
- 4 HIZA-GURUMA / Knierad
- 5 KO-SOTO-GAKE / Kleine buitenwaartse haakworp
- 6 KO-SOTO-GARI / Kleine buitenwaartse haakworp
- 7 KO-UCHI-GARI / Kleine binnenwaartse haakworp
- 8 OKURI-ASHI-BARAI / Vegen van beide voeten
- 9 O-SOTO-GARI / Grote buitenwaartse maaiworp
- 10 O-SOTO-GURUMA / Groot buitenwaarts rad
- 11 O-SOTO-O-TOSHI / Grote buitenwaartse worp
- 12 O-UCHI-GARI / Grote binnenwaartse worp
- 13 SASAE-TSURI-KOMI-ASHI / Blokkeren van de voet al trekkend en oplichtend
- 14 UCHI-MATA / Binnenwaartse dijworp
- 15 UCHI-MATA / Binnenwaartse dijworp



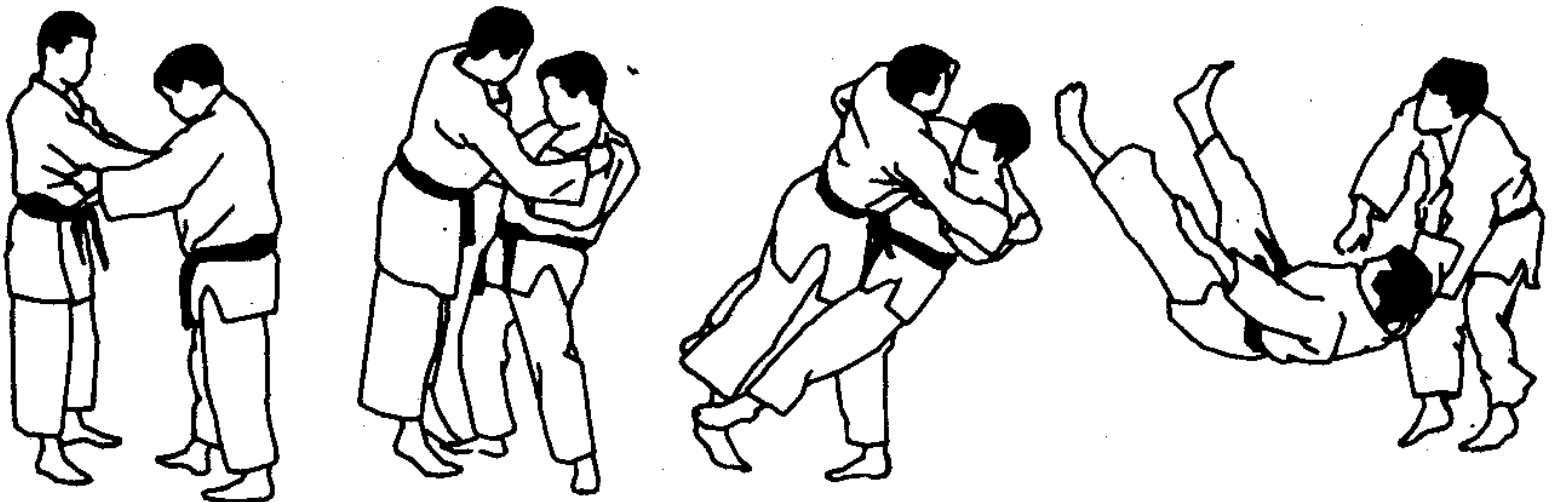
# ASHI-GURUMA



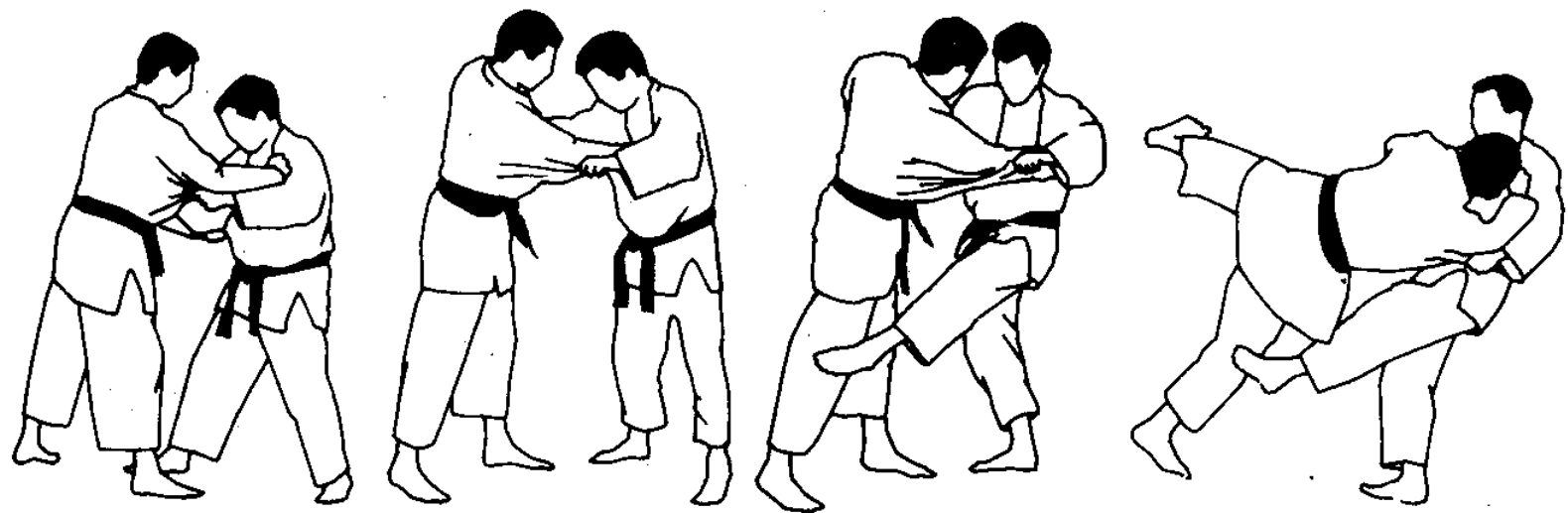
# DE-ASHI-BARAI



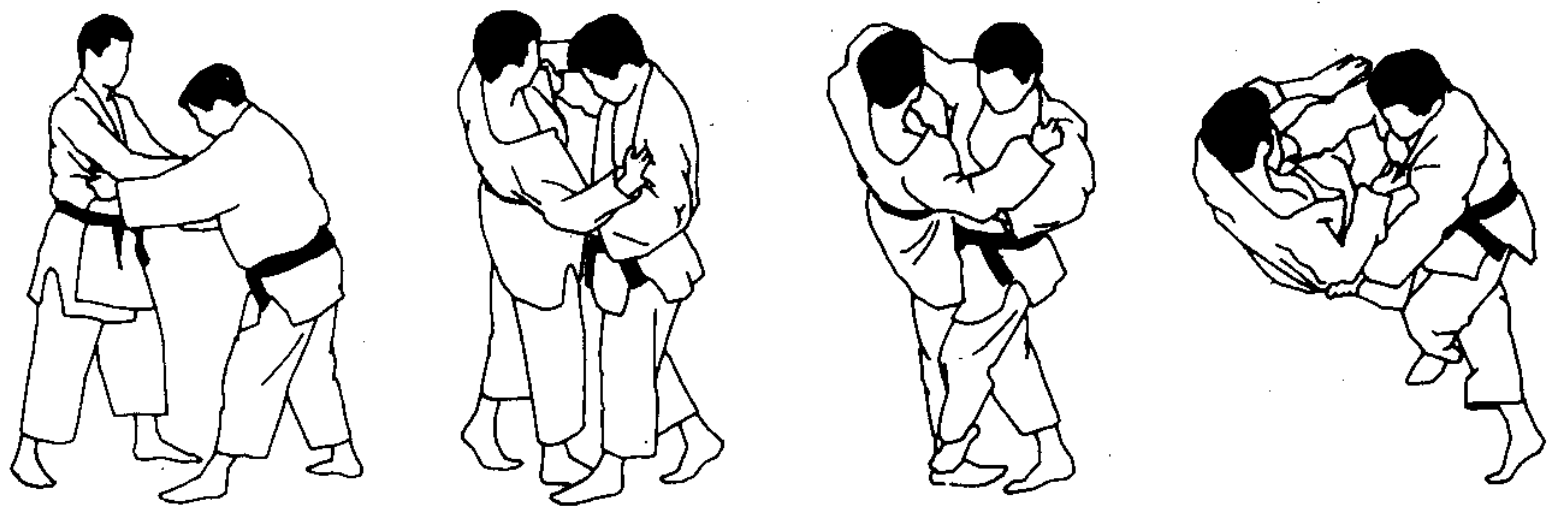
# HARAI-TSURI-KOMI-ASHI



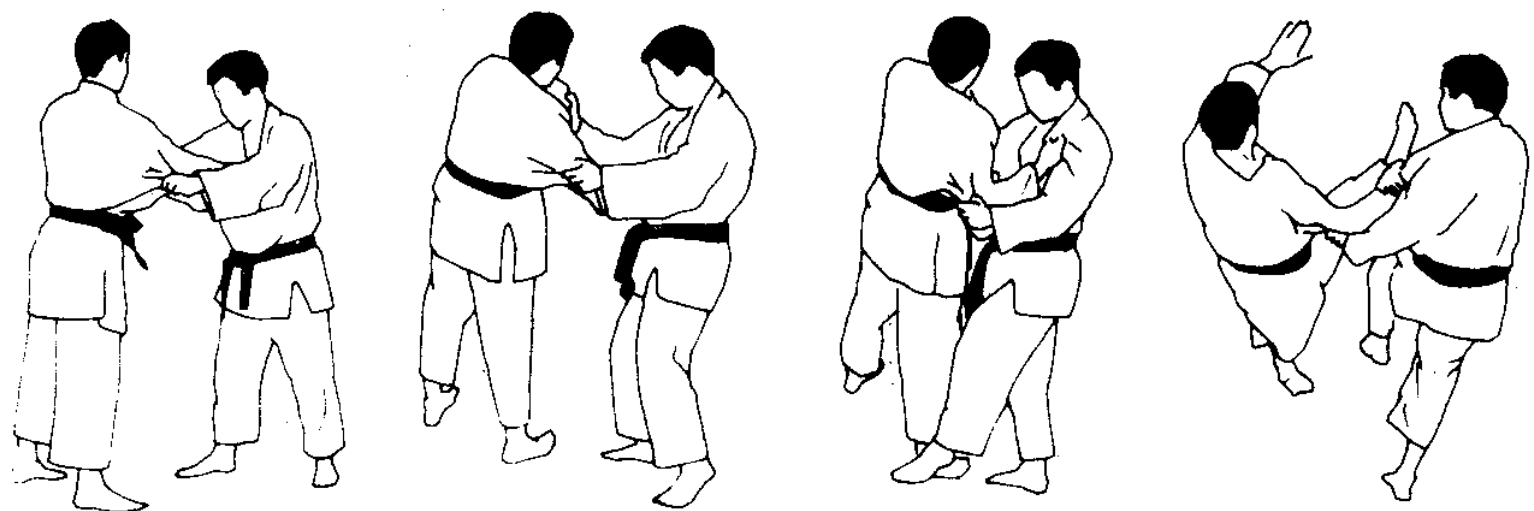
# HIZA-GURUMA



# KO-SOTO-GAKE

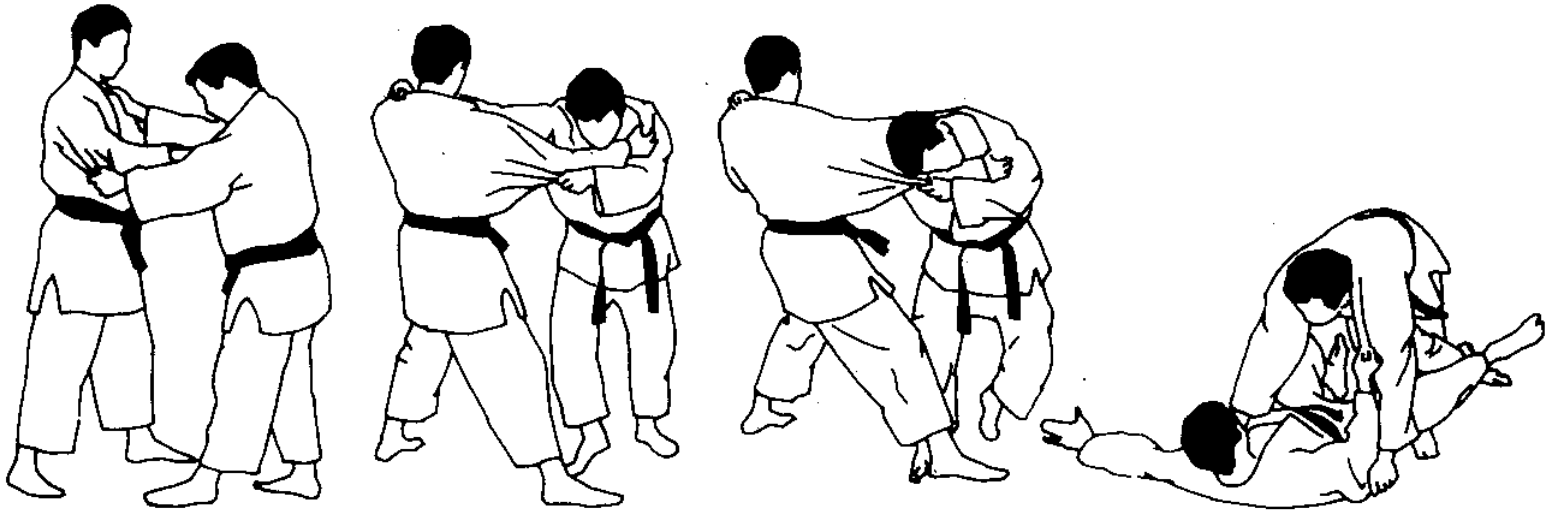


# KO-SOTO-GARI

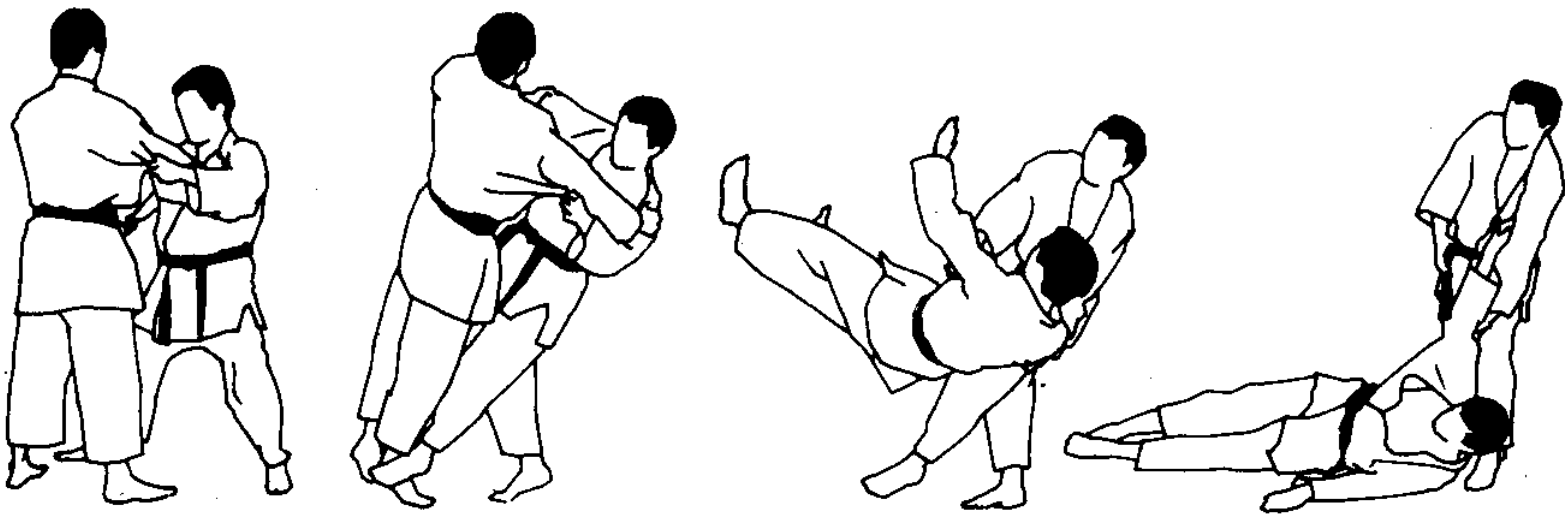




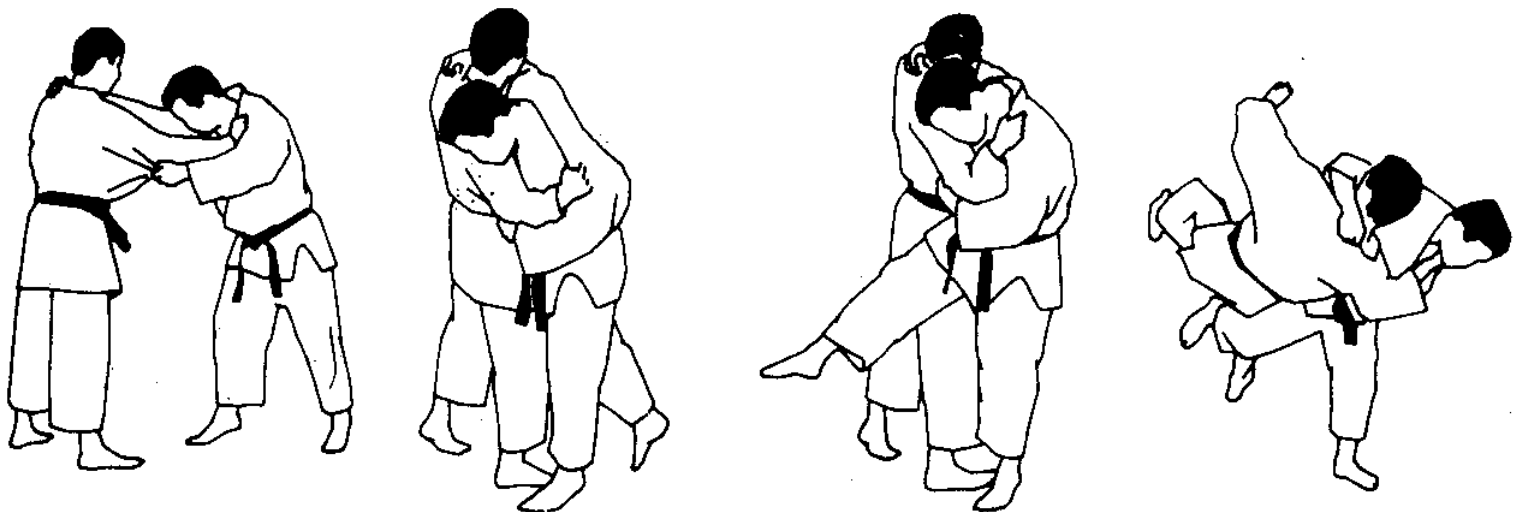
# KO-UCHI-GARI



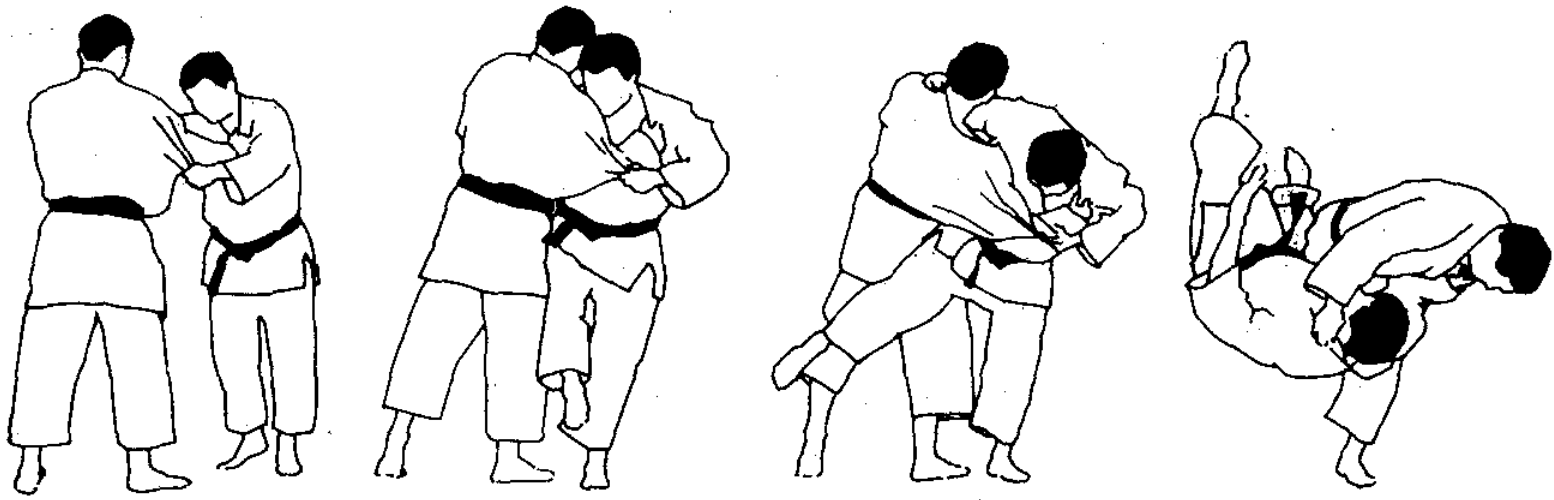
# OKURI-ASHI-BARAI



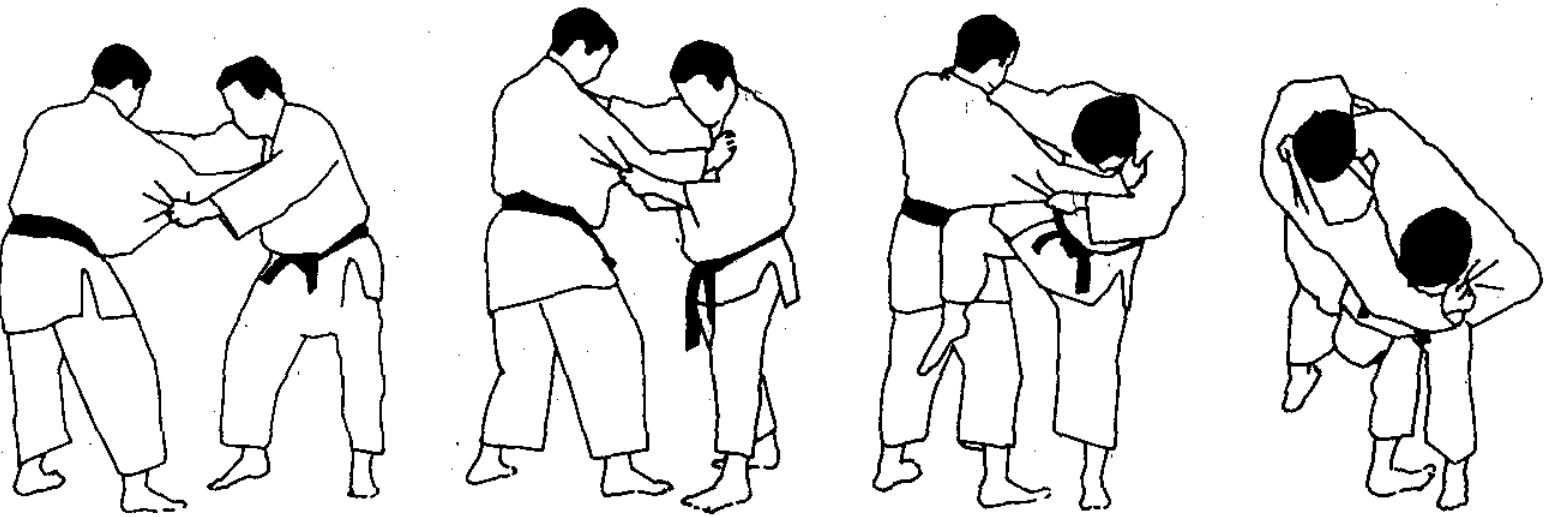
# O-SOTO-GARI



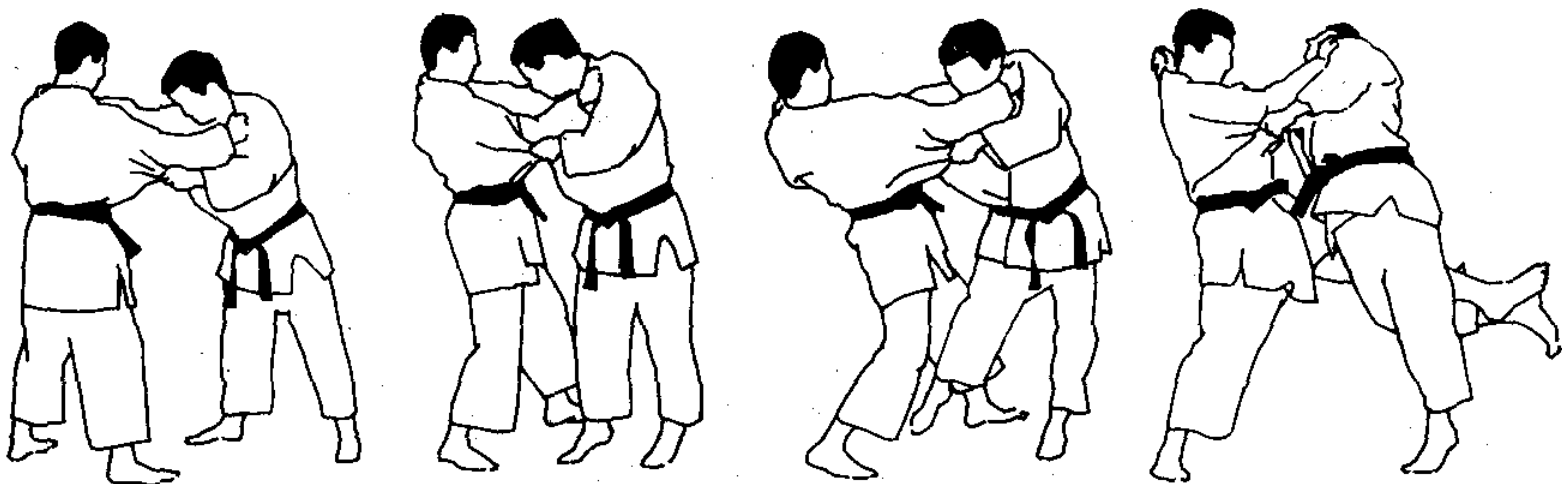
## O-SOTO-GURUMA



## O-SOTO-OTOSHI



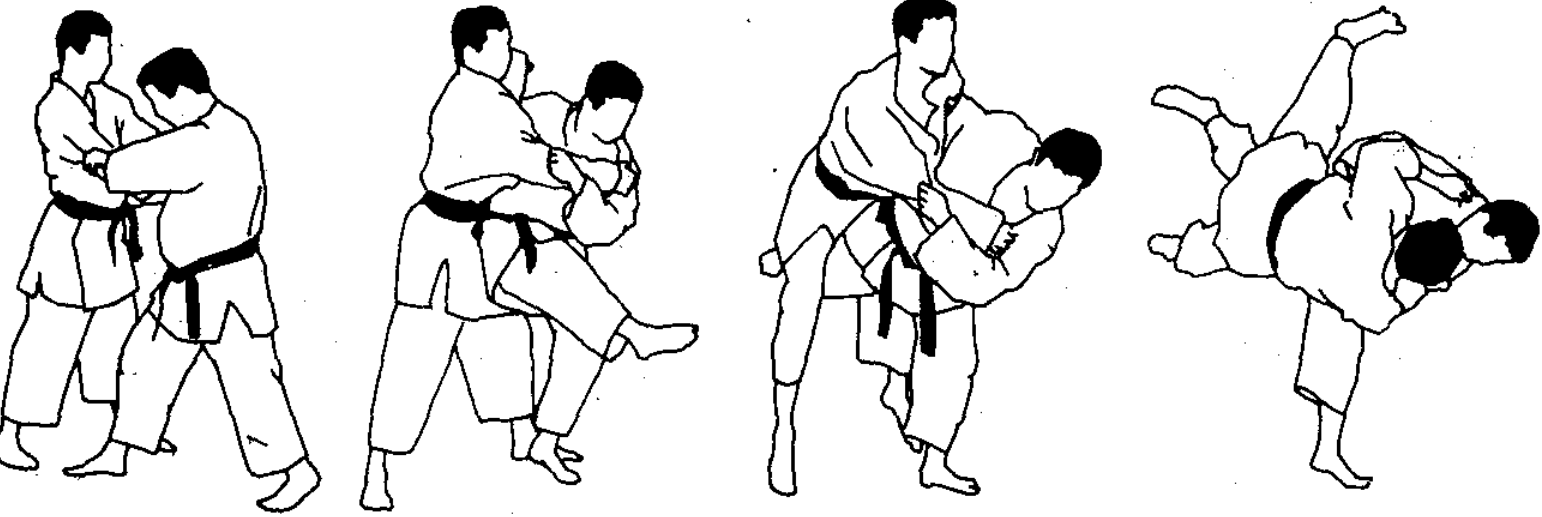
## O-UCHI-GARI



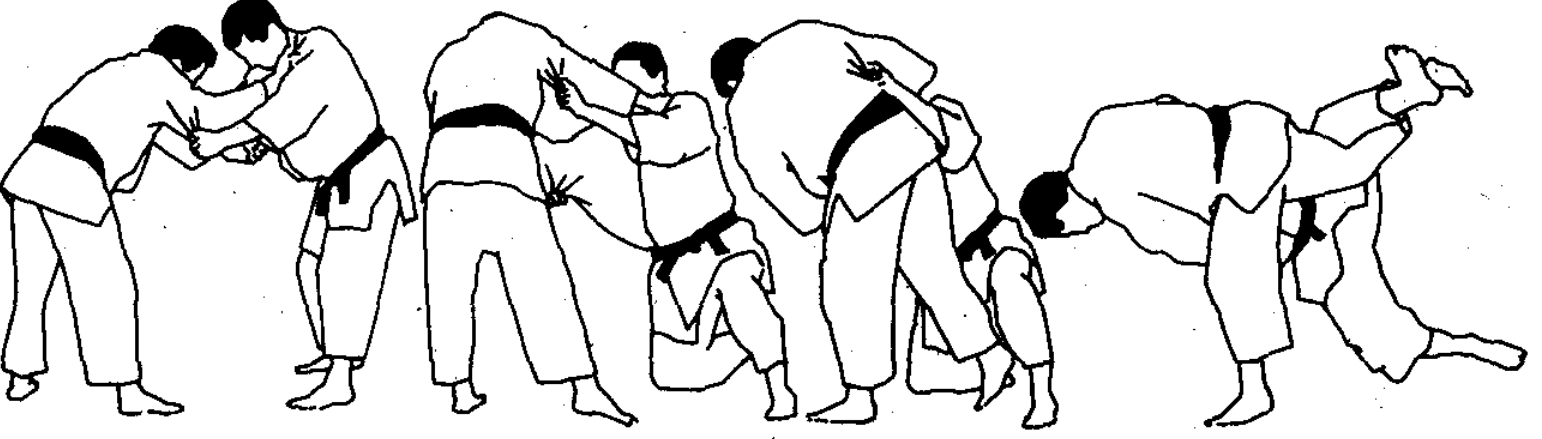
SASAE-TSURI-KOMI-ASHI



UCHI-MATA



UCHI-MATA



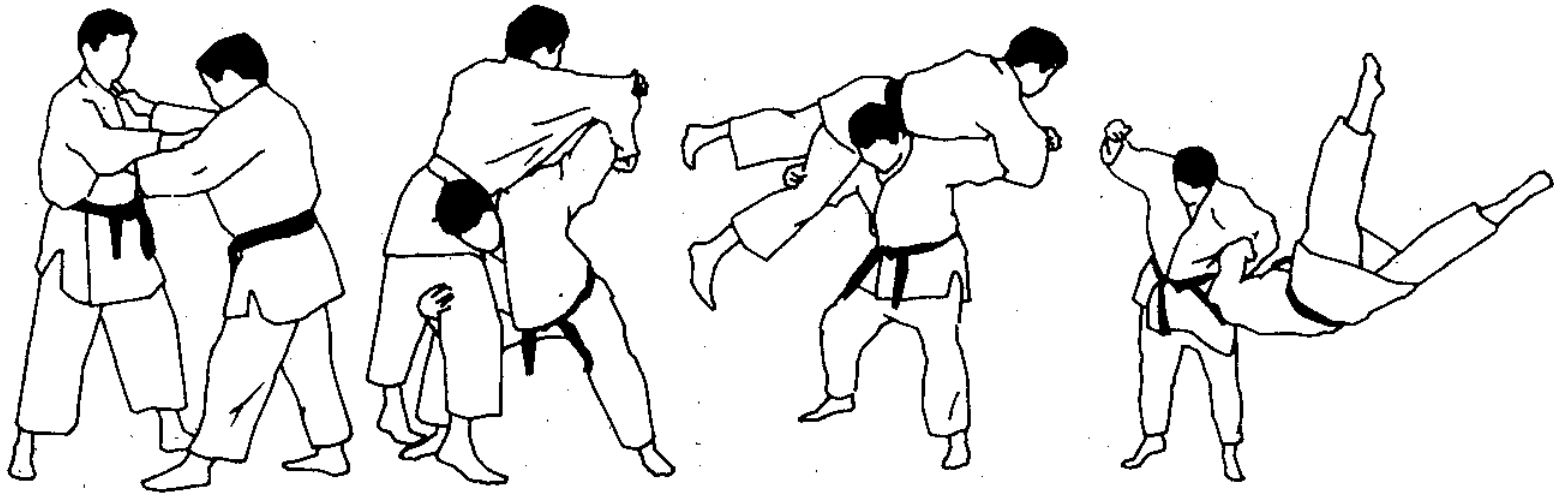


## HANDWORPEN

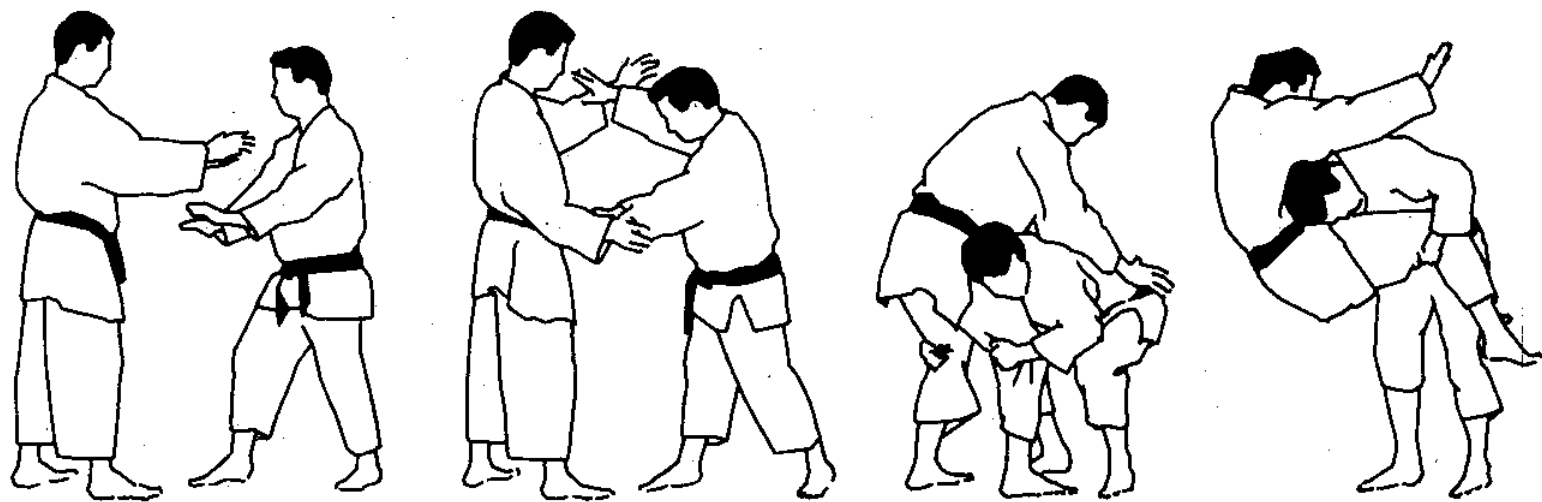
- 1 KATA-GURUMA / Schouderrad
- 2 MOROTE-GARI / Met beide handen maaien
- 3 IPPON-SEOI-NAGE / Eén punt over de rug werpen
- 4 SODE-SEOI-NAGE / Mouw rug werpen
- ERI-SEOI-NAGE / Revers rug werpen
- MOROTE-SEOI-NAGE / Met twee handen rug werpen
- SEOI-OTOSHI / Rug vallen
- 5 SUKUI-NAGE / Lepel werpen
- 6 SUKUI-NAGE / Lepel werpen
- 7 SUMI-OTOSHI / Hoekworp
- 8 TAI-OTOSHI / Lichaam werpen
- 9 UKI-OTOSHI / Vlottende worp



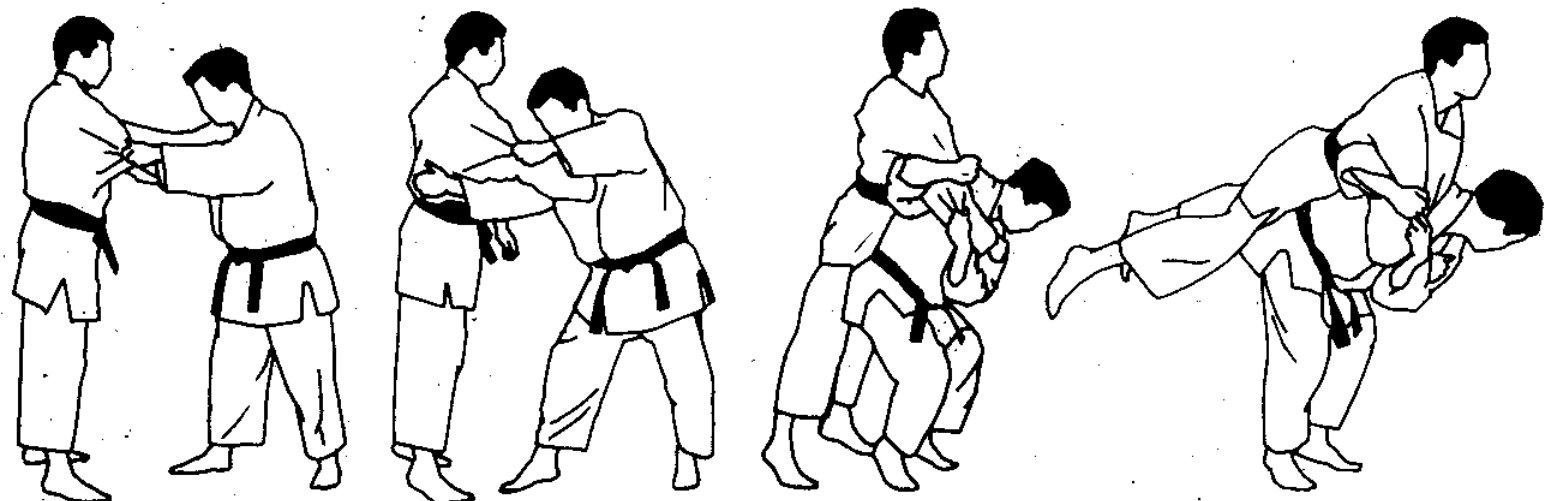
## KATA-GURUMA



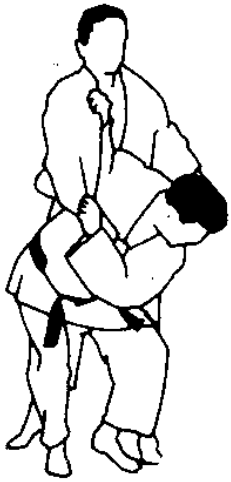
## MOROTE-GARI



## IPPON-SEOI-NAGE



SODE-SEOI-NAGE



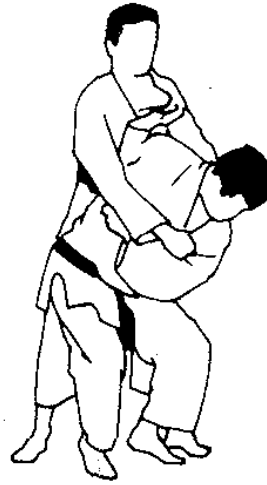
SEOI-OTOSHI



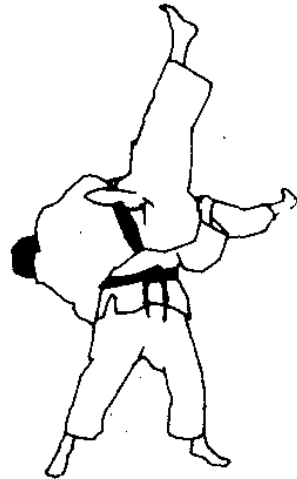
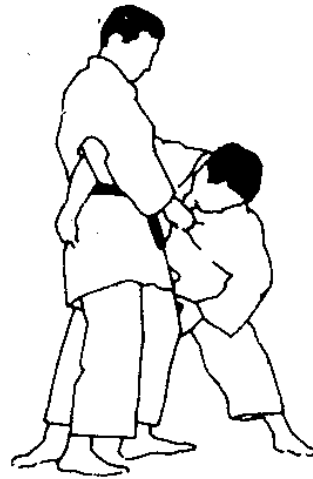
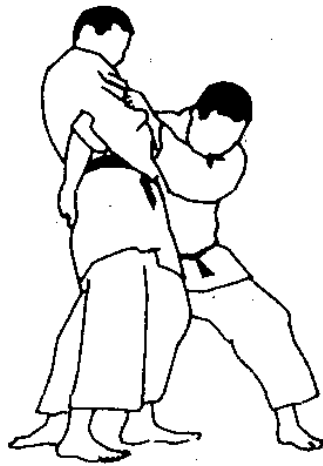
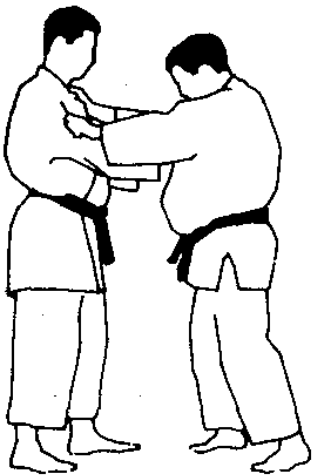
ERI-SEOI-NAGE



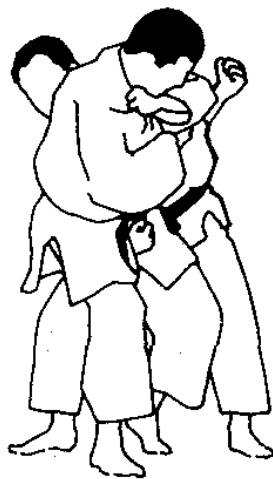
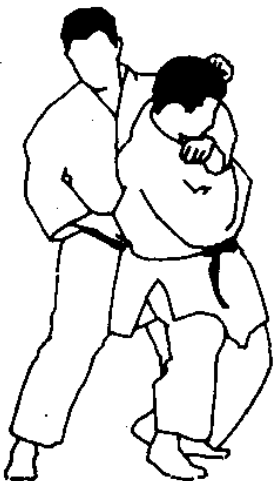
MOROTE-SEOI-NAGE



SUKUI-NAGE

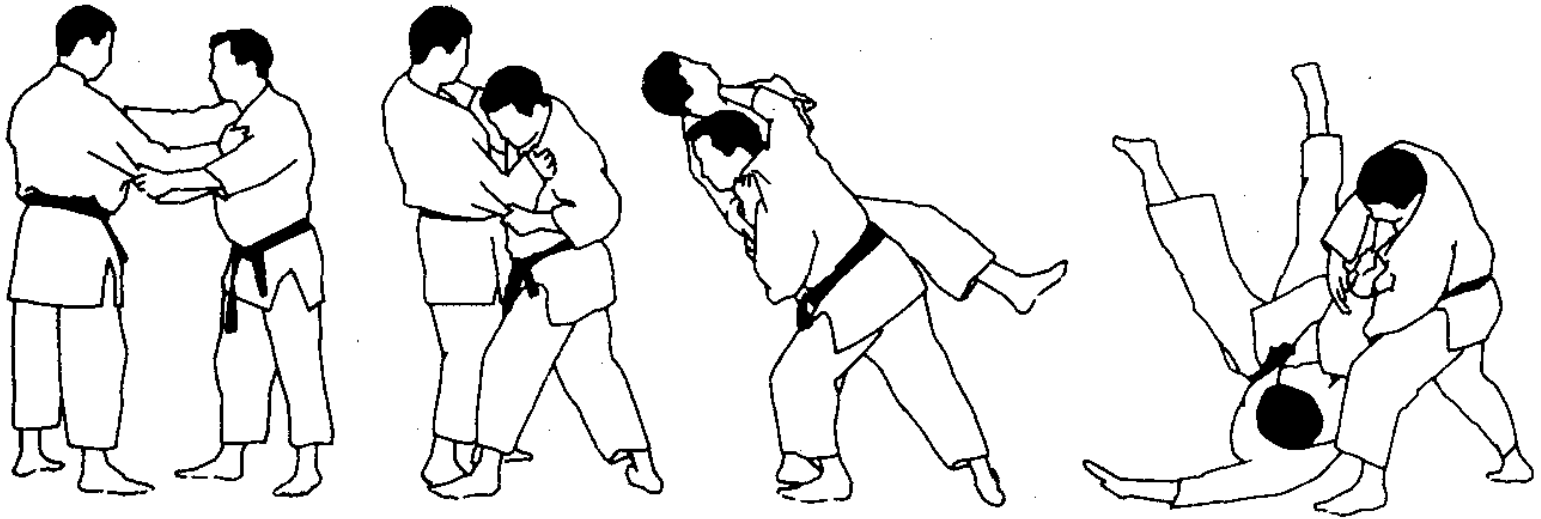


SUKUI-NAGE

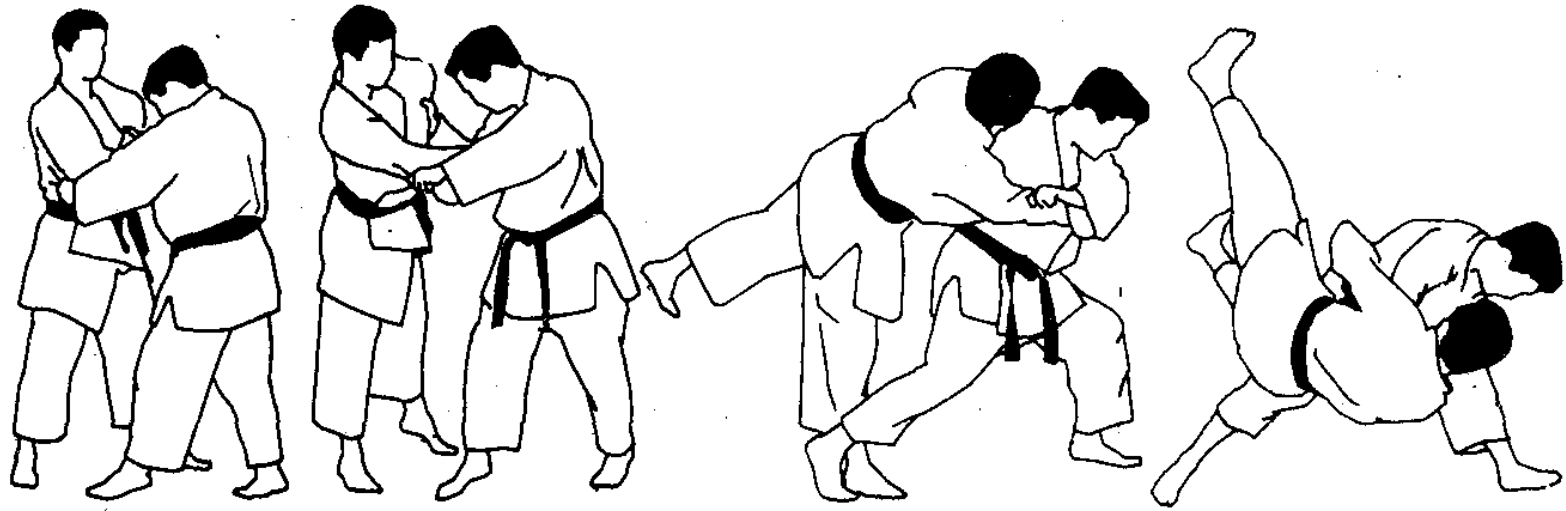




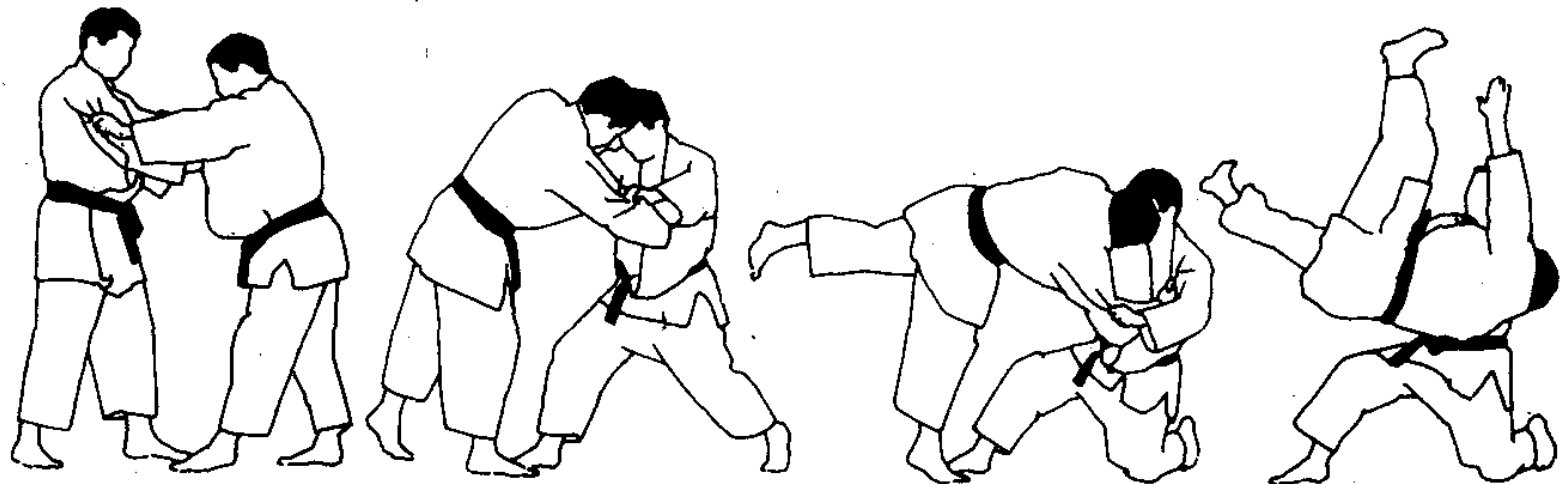
## SUMI-OTOSHI



## TAI-OTOSHI



## UKI-OTOSHI

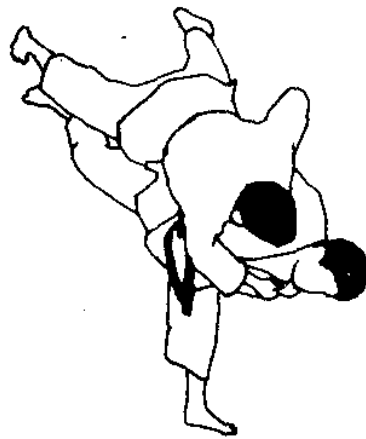
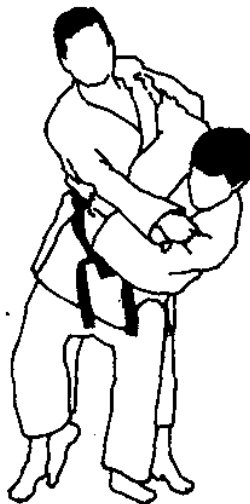
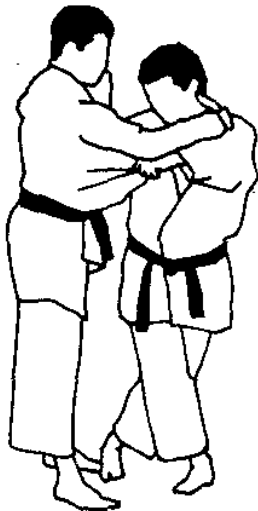
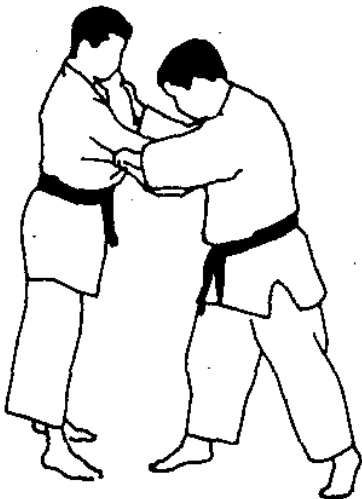




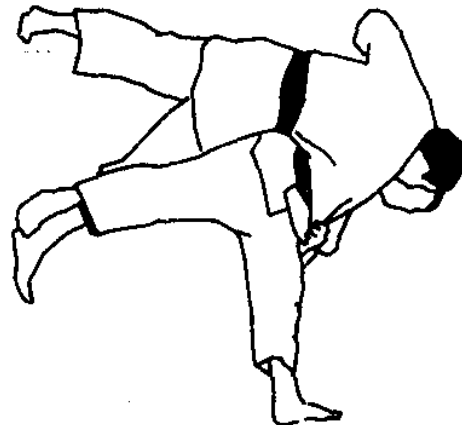
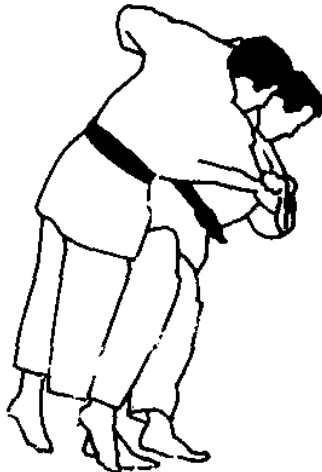
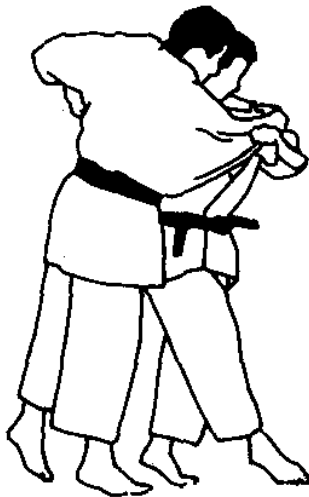
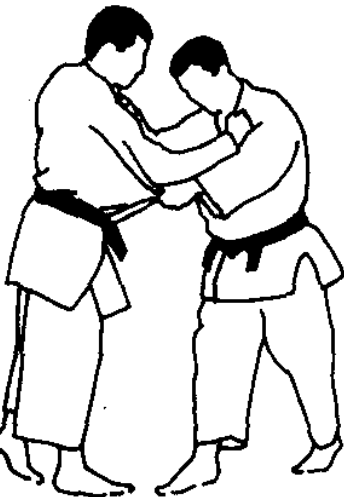
## HEUPWORPEN

- 1 HANE-GOSHI / Springende heupworp
- 2 HARAI-GOSHI / Vegende heupworp
- 3 KOSHI-GURUMA / Heuprad
- 4 O-GOSHI / Grote heupworp
- 5 O-GURUMA / Groot rad
- 6 SODE-TSURI-KOMI-GOSHI / Mouw trekkend en oplichtend heupworp
- 7 KO-TSURI-GOSHI / Kleine heffende heupworp  
O-TSURI-GOSHI / Grote heffende heupworp
- 8 TSURI-KOMI-GOSHI / Heupworp al trekkend en oplichtend
- 9 UKI-GOSHI / Vlottende heupworp
- 10 USHIRO-GOSHI / Achter heupworp
- 11 UTSURI-GOSHI / Omkerende heupworp
- 12 YAMA-ARASHI / Bergstormworp

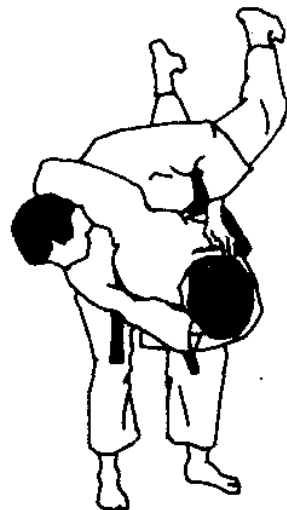
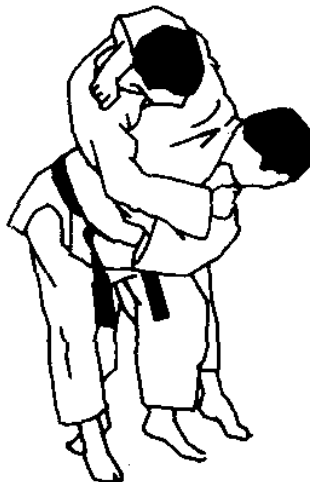
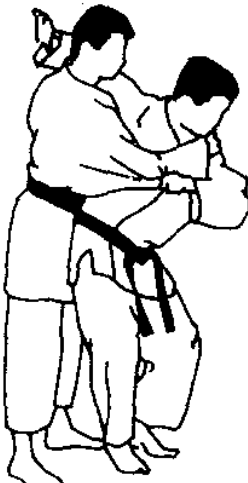
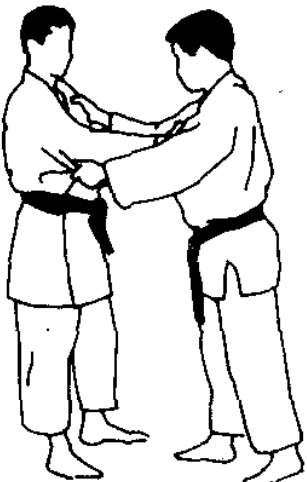
HANE-GOSHI



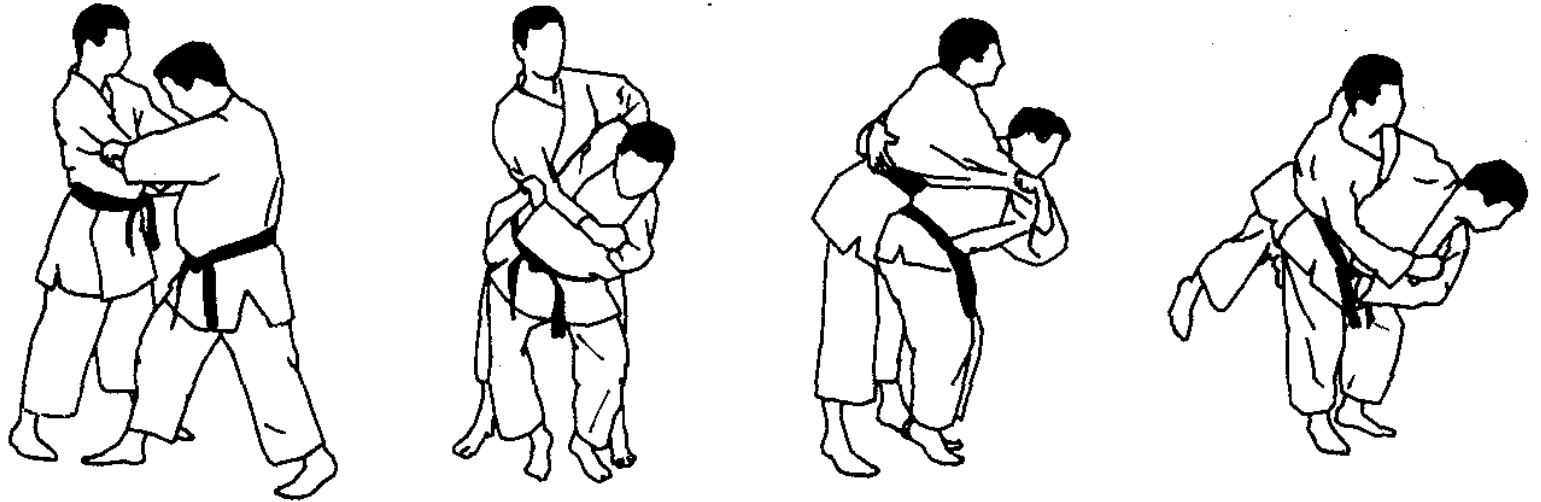
HARAI-GOSHI



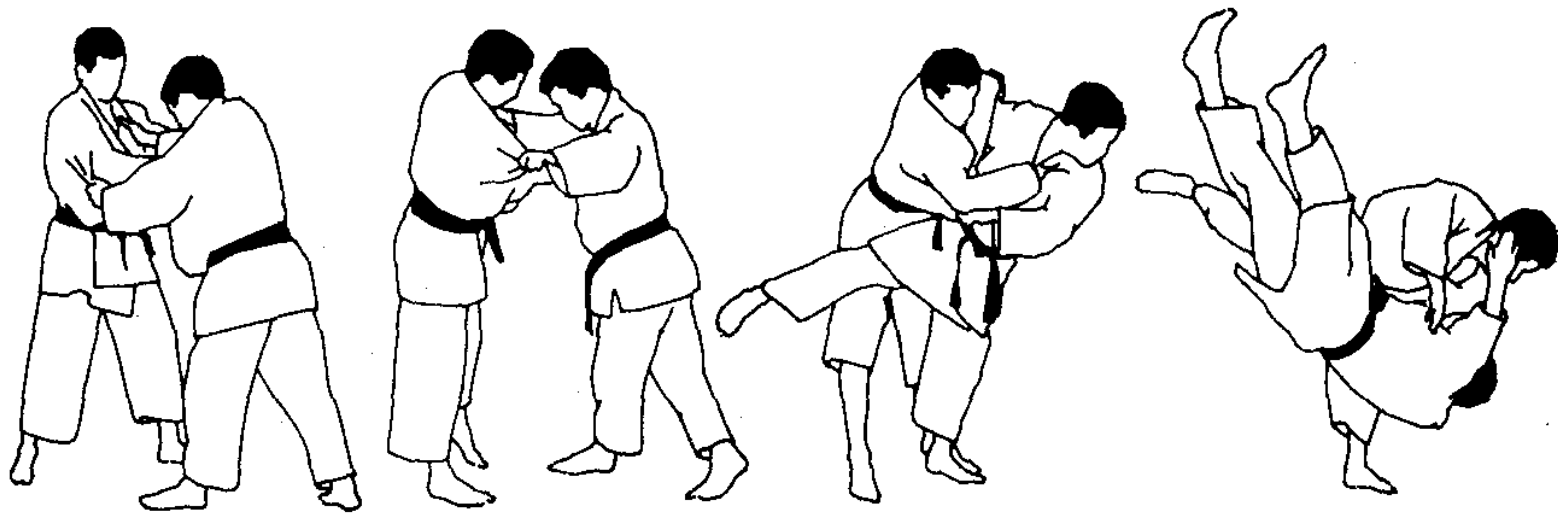
KOSHI-GURUMA



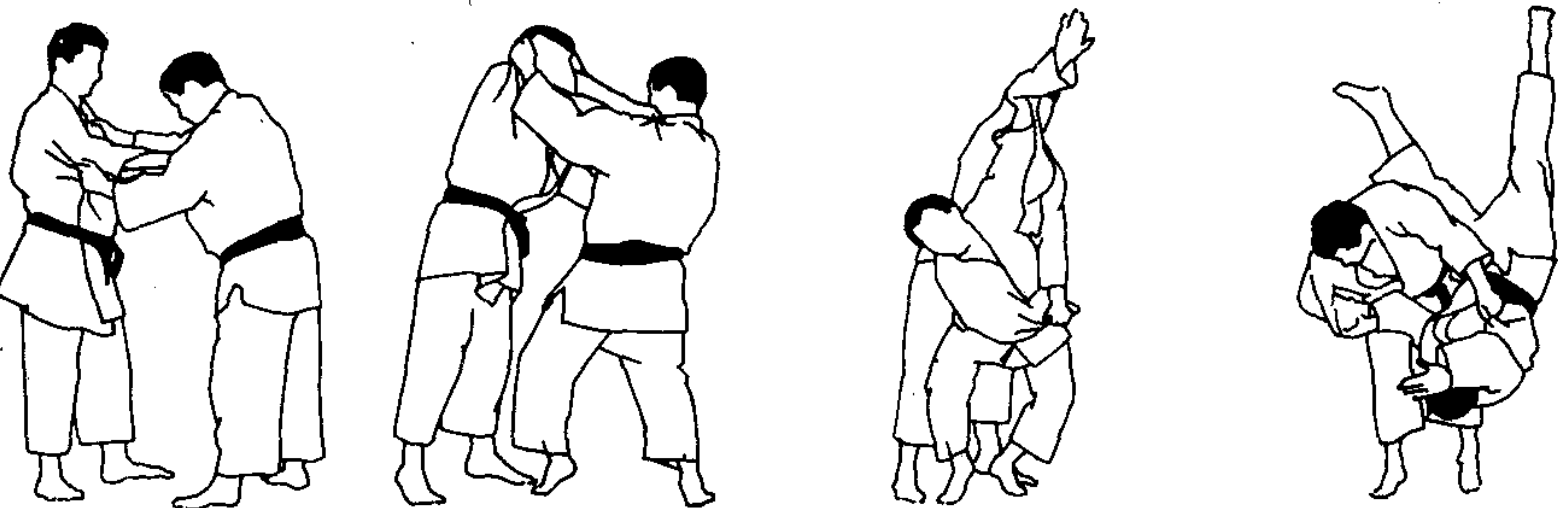
## O-GOSHI



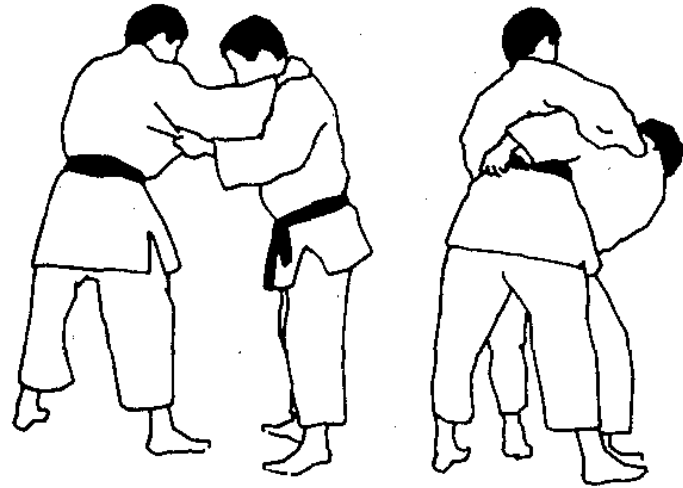
## O-GURUMA



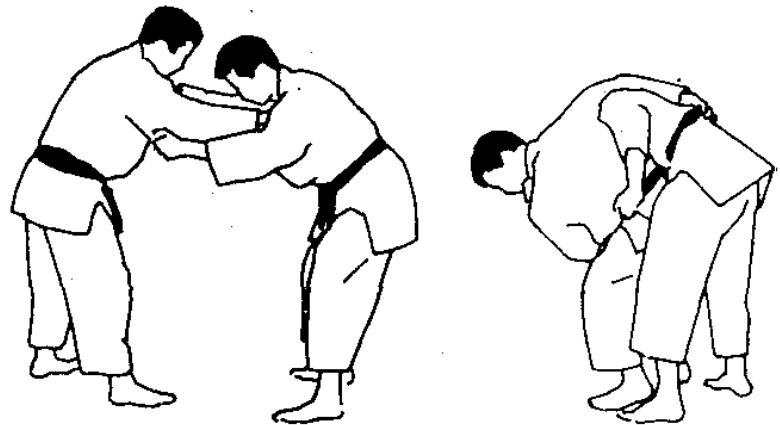
## SODE-TSURI-KOMI-GOSHI



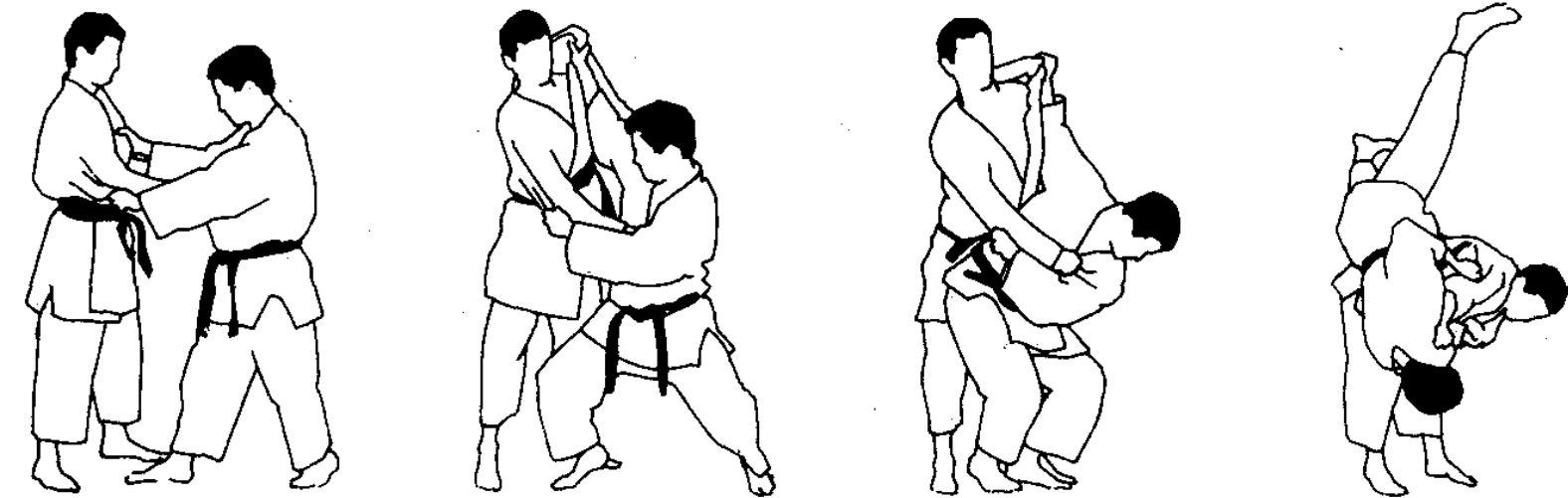
### KO-TSURI-GOSHI



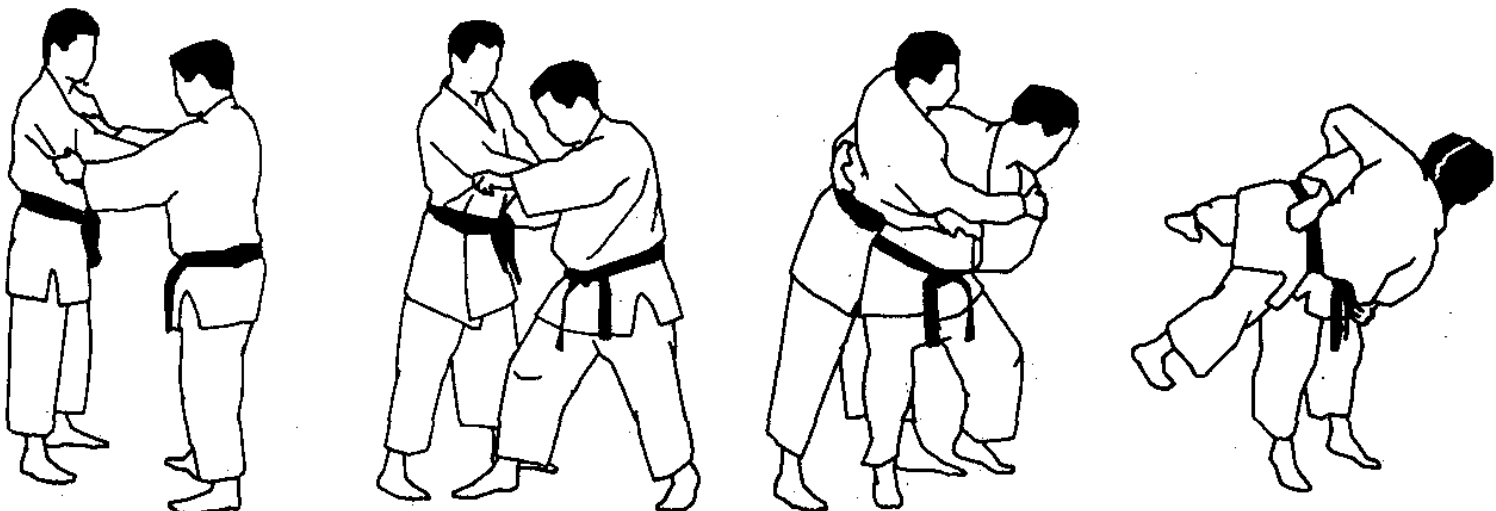
### O-TSURI-GOSHI



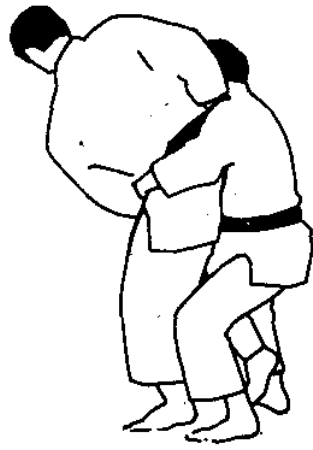
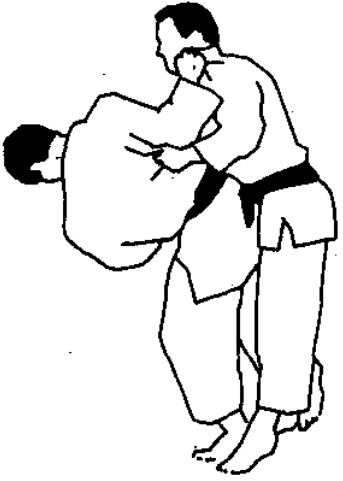
### TSURI-KOMI-GOSHI



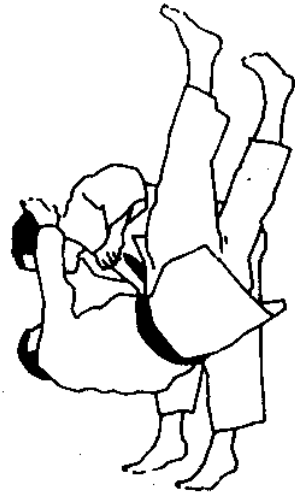
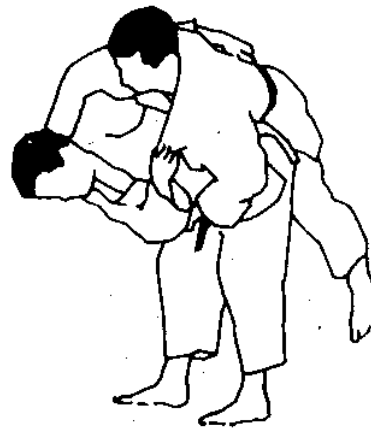
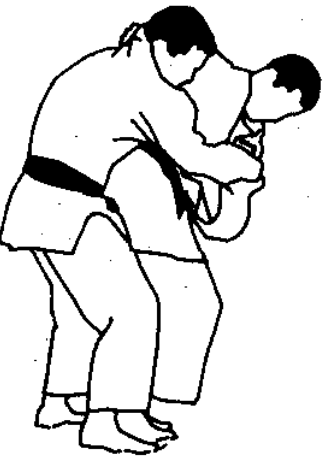
### UKI-GOSHI



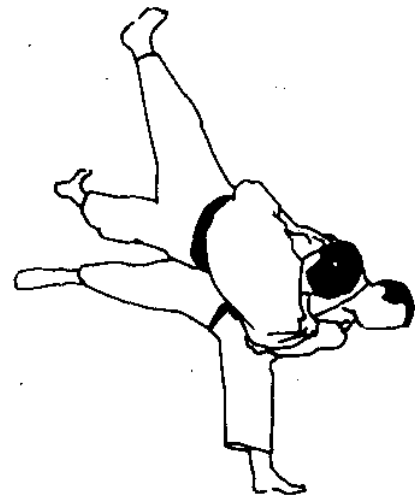
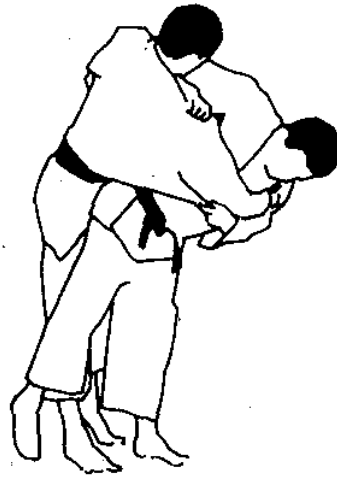
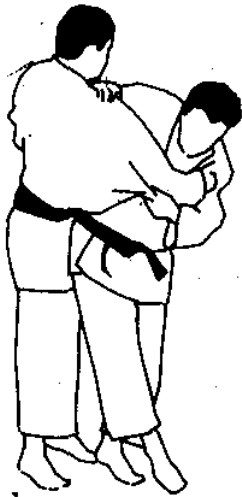
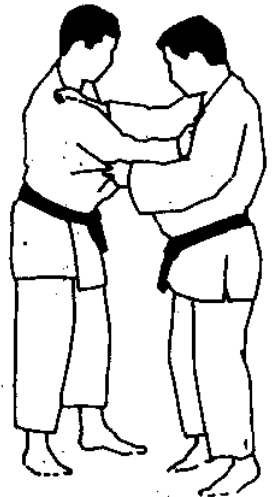
**USHIRO-GOSHI**



**UTSURI-GOSHI**



**YAMA-ARASHI**



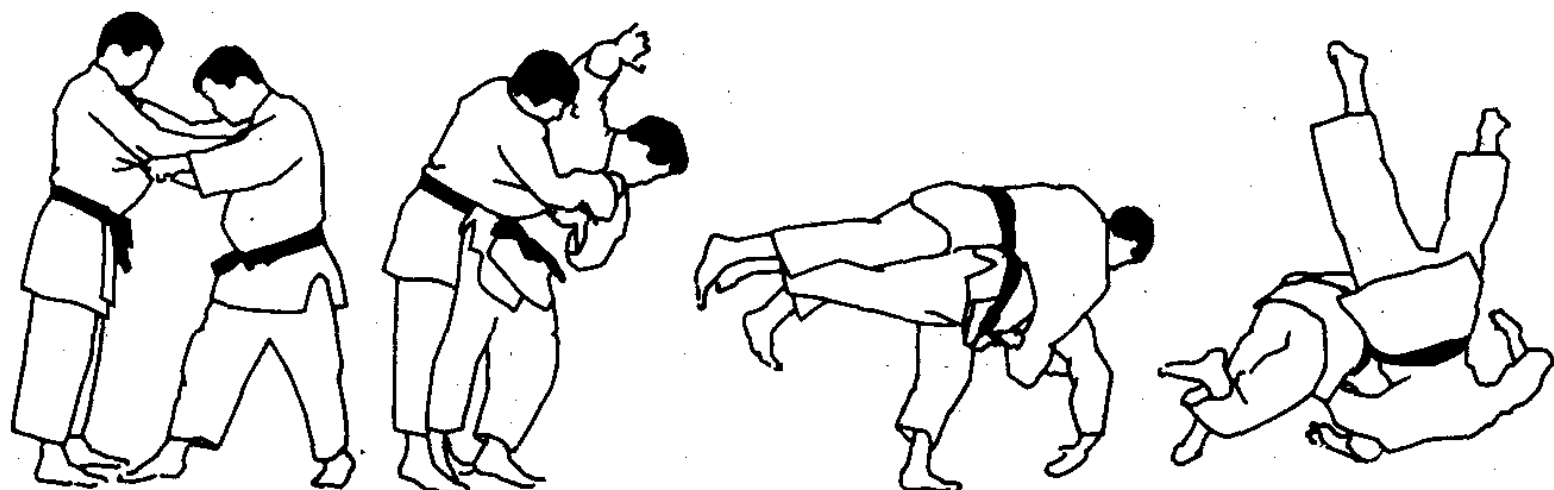




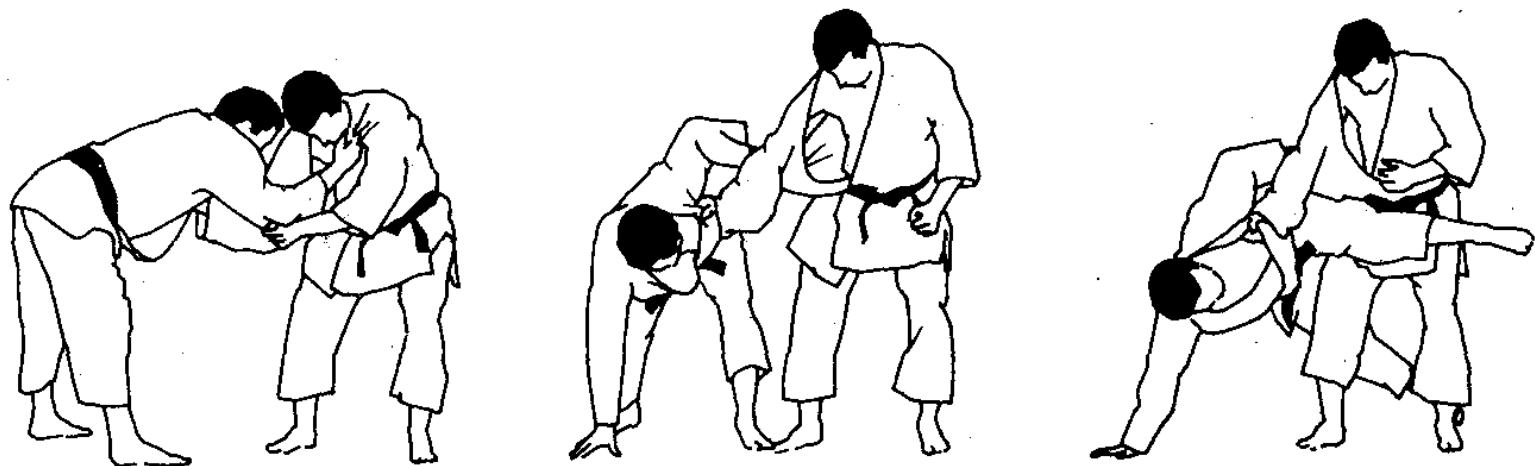
## OFFERWORPEN

- 1 HANE-MAKI-KOMI / Vleugel oprollen
- 2 KANI-WAZA / Vliegende schaar
- 3 O-SOTO-MAKI-KOMI / Grote buitenwaartse rol
- 4 SOTO-MAKI-KOMI / Buitenwaartse rol
- 5 SUMI-GAESHI / In hoek omkantelen
- 6 TANI-OTOSHI / Worp in de vallei
- 7 TAWARA-GAESHI / Zak omver kantelen
- 8 TOMOE-NAGE / Werpen in cirkel
- 9 UCHI-MAKI-KOMI / Binnenwaartse rol
- 10 UKI-WAZA / Vlottende techniek
- 11 URA-NAGE / Tegenovergestelde kant werpen
- 12 YOKO-GAKE / Zijdelings haken
- 13 YOKO-GURUMA / Zijdelings rad
- 14 YOKO-OTOSHI / Zijdelings werpen
- 15 YOKO-WAKARE / Zijdelings scheiden

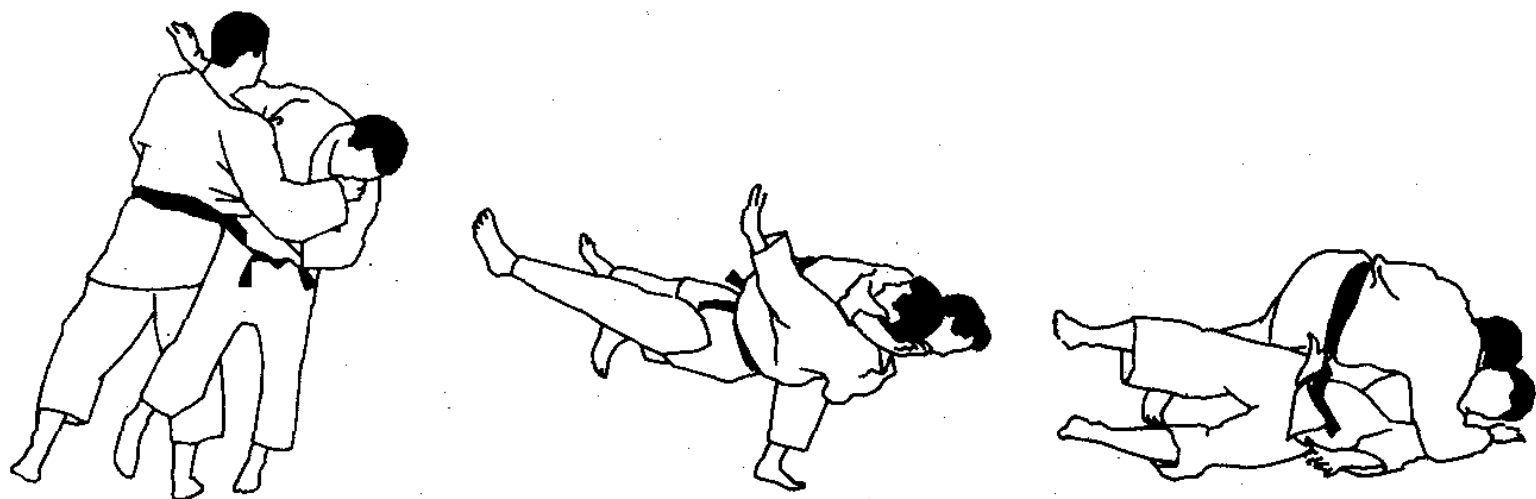
## HANE-MAKI-KOMI



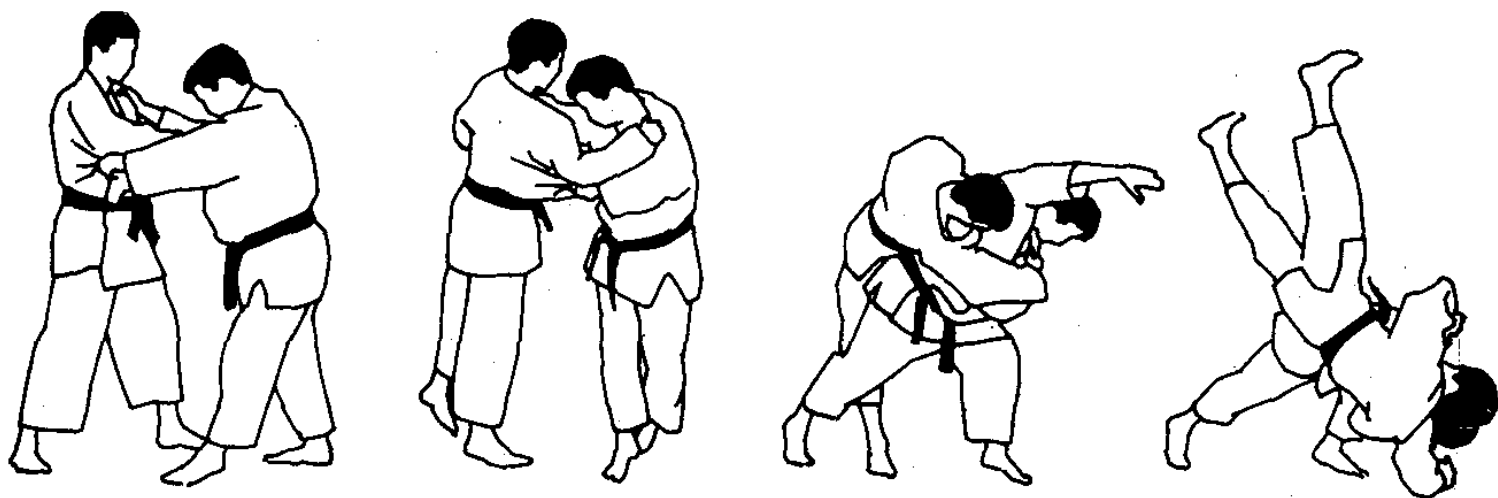
## KANI-WAZA



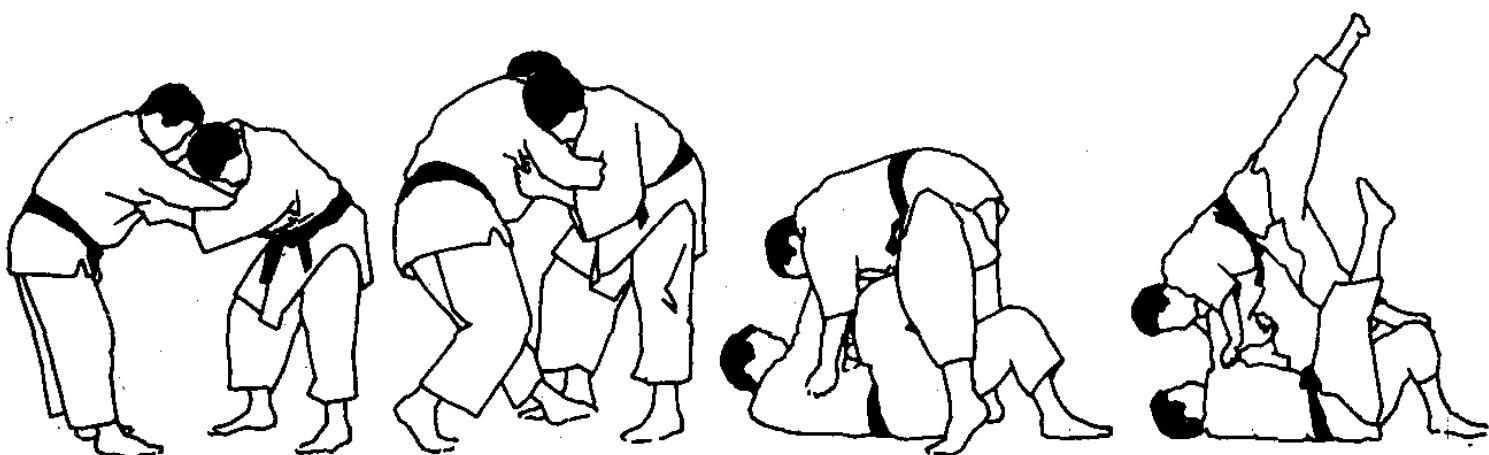
## O-SOTO-MAKI-KOMI



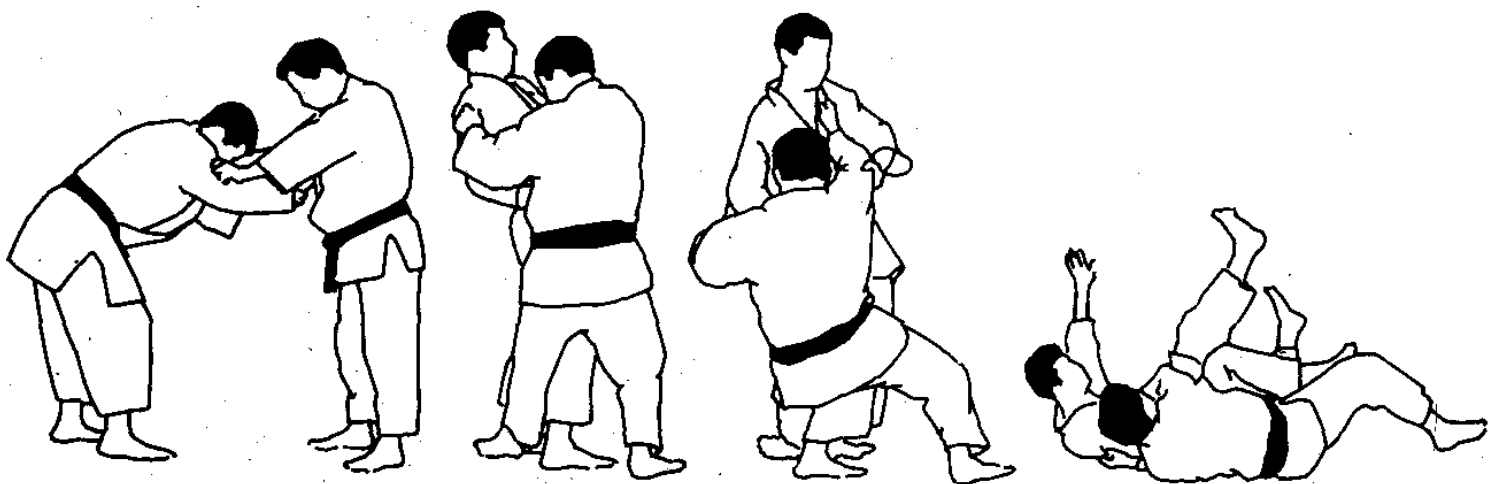
# SOTO-MAKI-KOMI



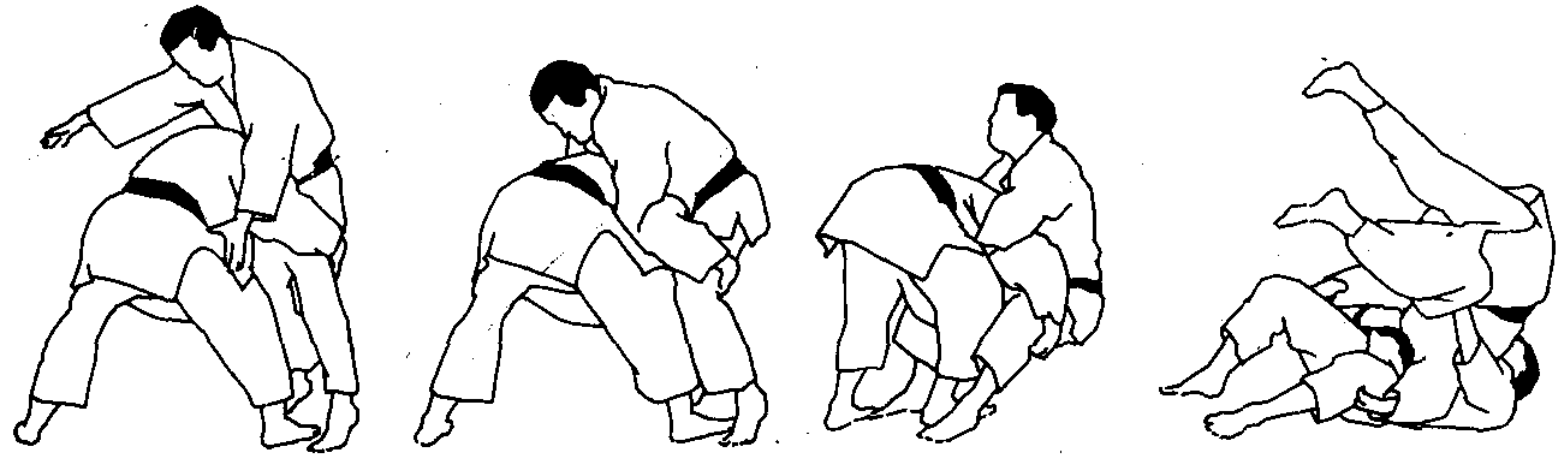
# SUMI-GAESHI



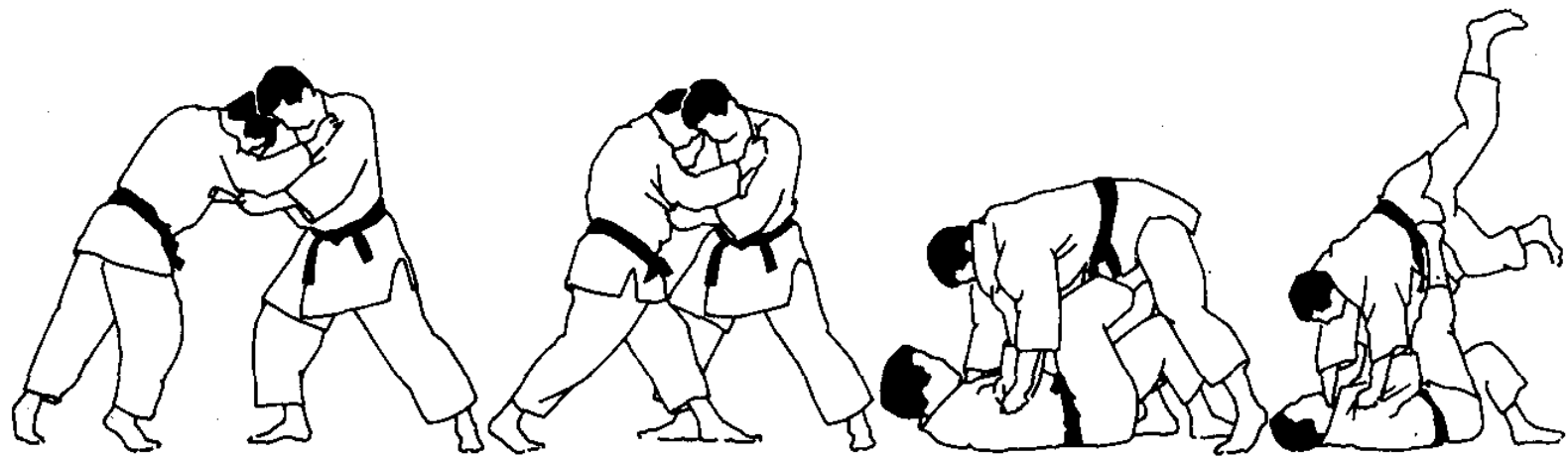
# TANI-OTOSHI



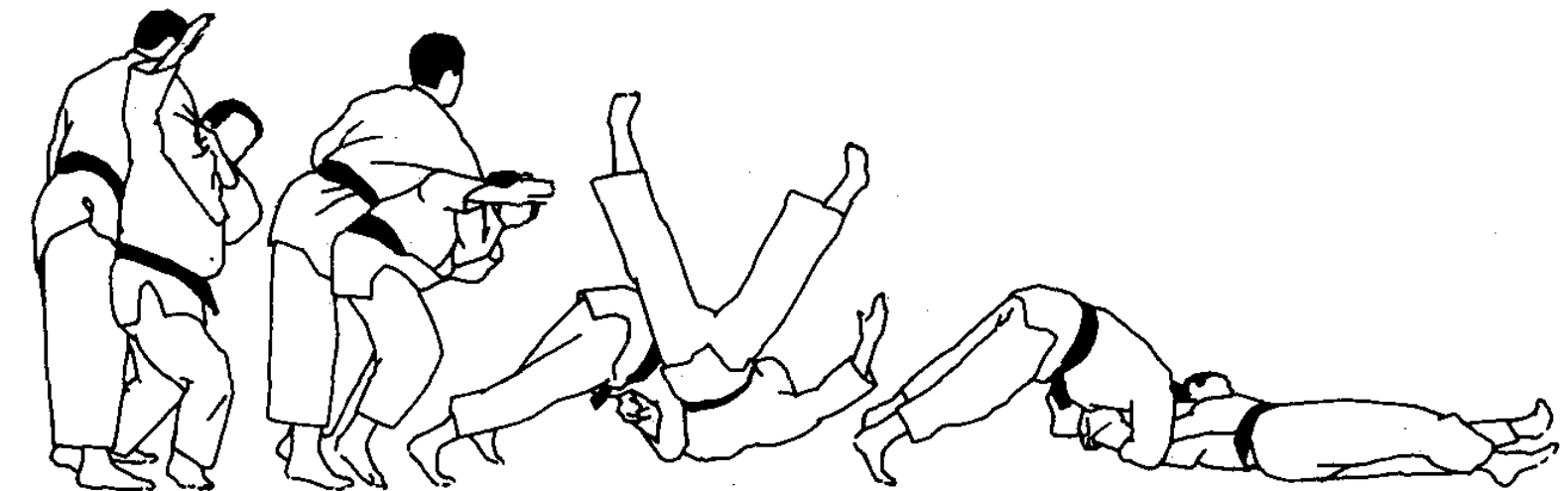
# TAWARA-GAESHI



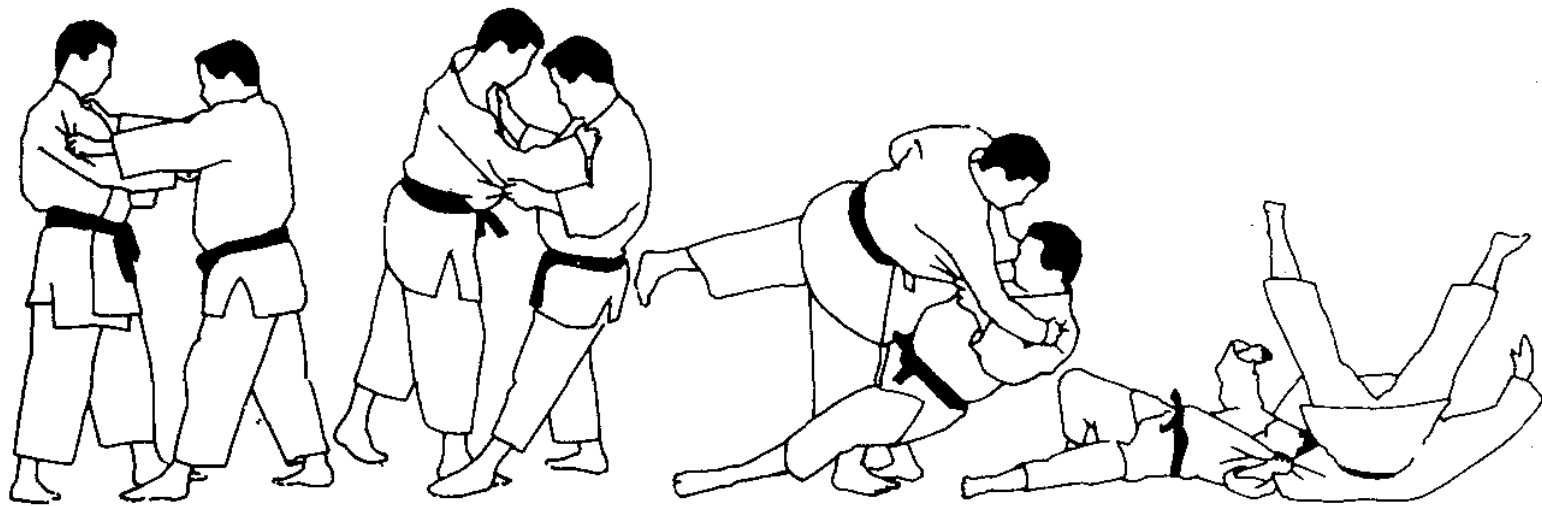
# TOMOE-NAGE



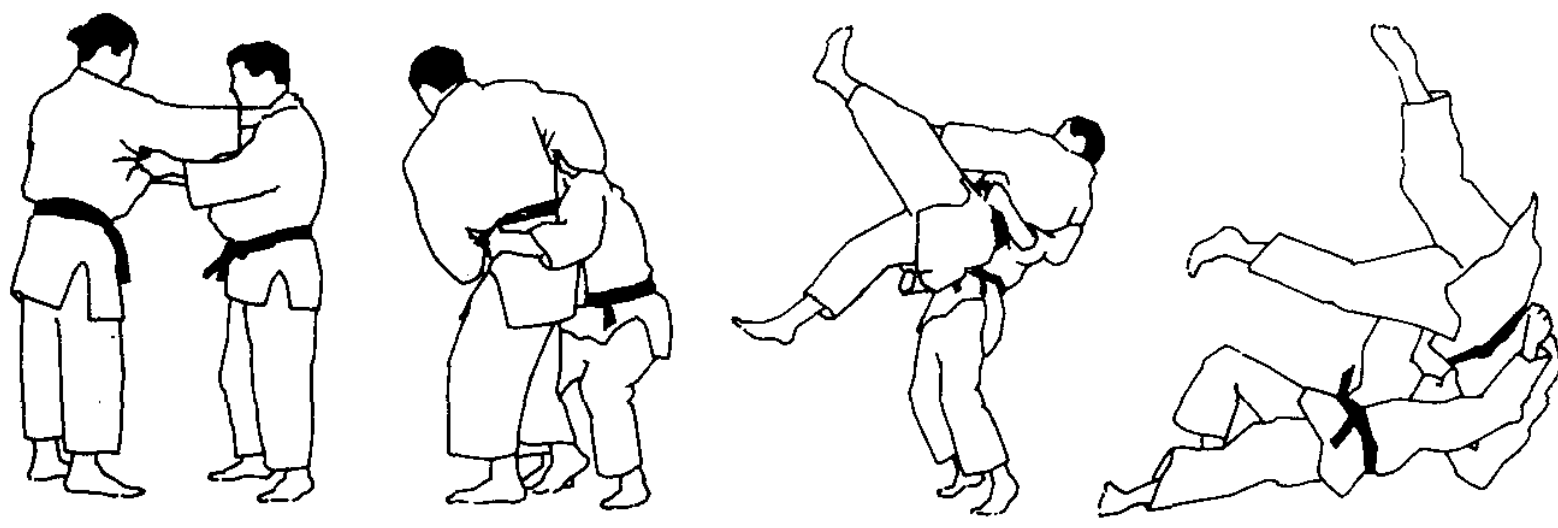
# UCHI-MAKI-KOMI



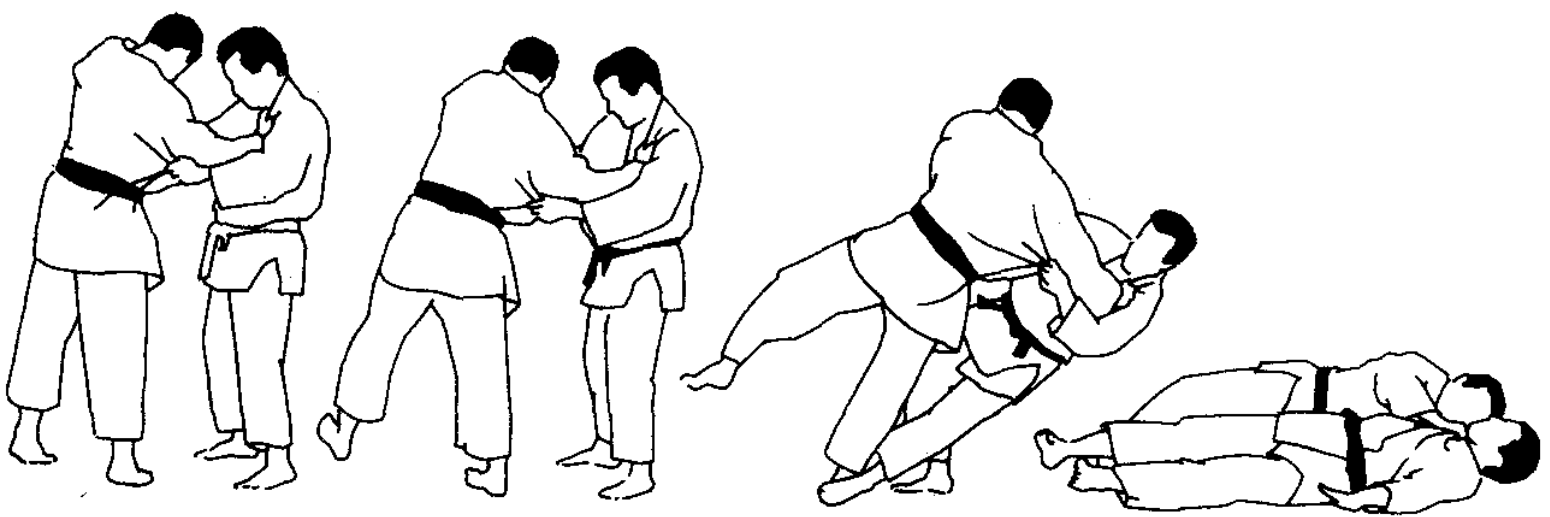
# UKI-WAZA



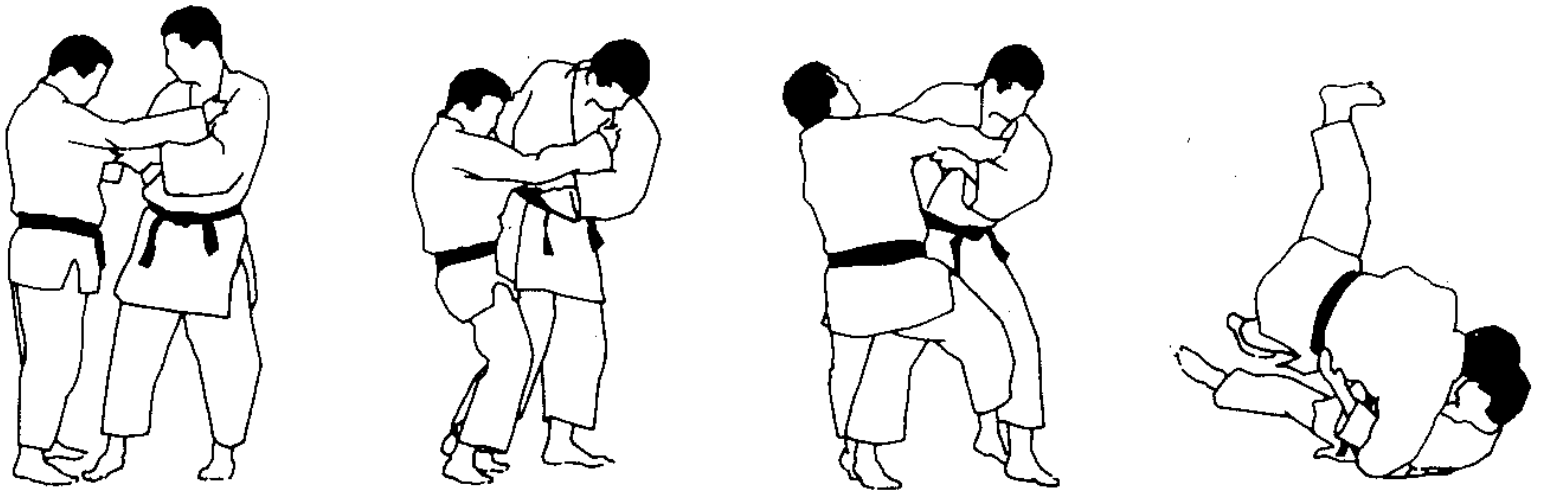
# URA-NAGE



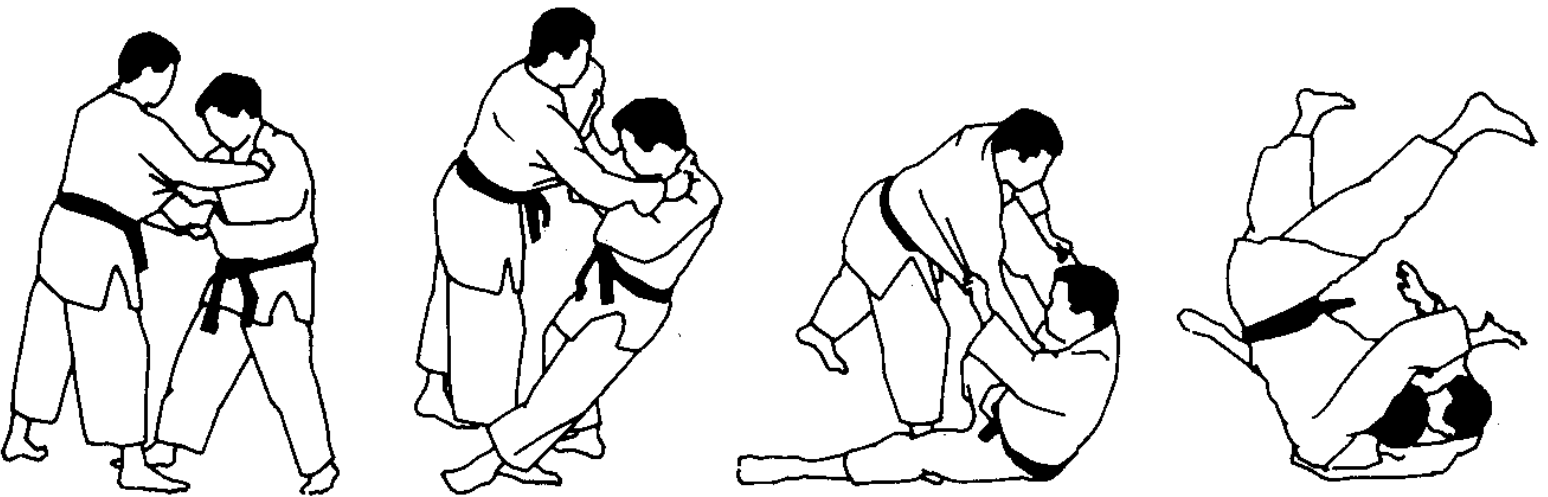
# YOKO-GAKE



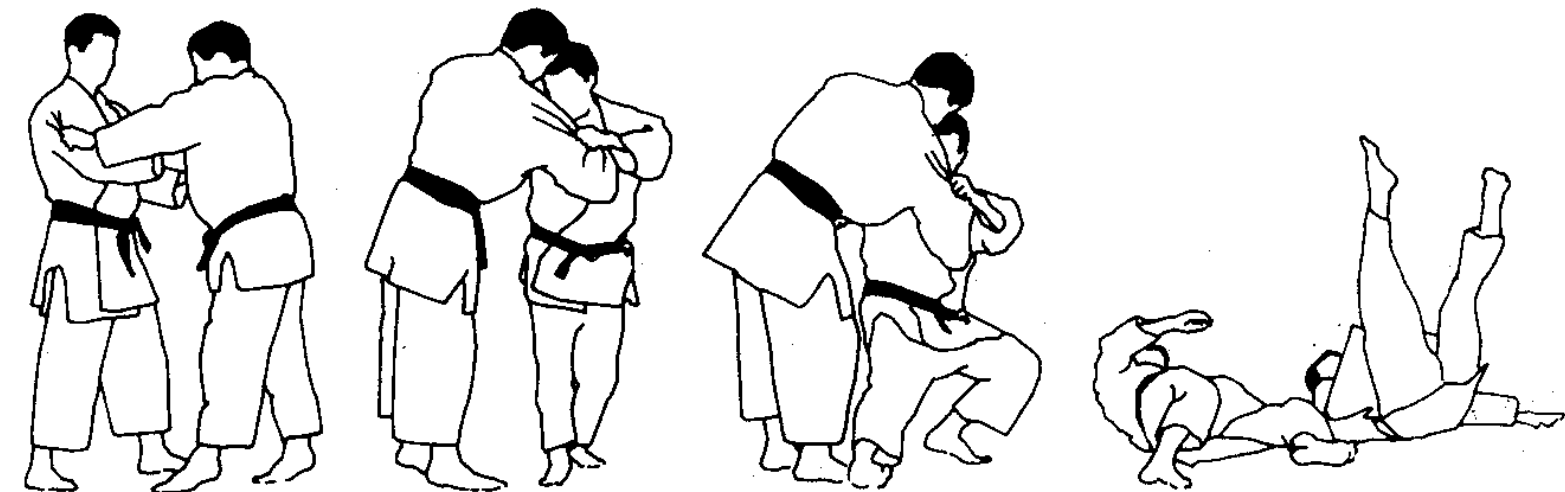
# YOKO-GURUMA



# YOKO-OTOSHI



# YOKO-WAKARE





# COMBINATIES

## WERPTECHNIEK + WERPTECHNIEK

- 1 O-UCHI-GARI + TAI-OTOSHI
- 2 O-UCHI-GARI + HARAI-GOSHI
- 3 O-SOTO-GARI + HIZA-GURUMA
- 4 TAI-OTOSHI + O-UCHI-GARI
- 5 HIZA-GURUMA + O-SOTO-GARI
- 6 UCHI-MATA + O-UCHI-GARI
- 7 KO-UCHI-GARI + IPPON-SEOI-NAGE
- 8 KO-UCHI-GARI + HANE-GOSHI
- 9 O-UCHI-GARI + UCHI-MATA
- 10 IPPON-SEOI-NAGE + KO-UCHI-GARI
- 11 TSURI-KOMI-GOSHI + O-UCHI-GARI
- 12 HANE-GOSHI + O-UCHI-GARI
- 13 KO-UCHI-GARI + O-UCHI-GARI
- 14 O-UCHI-GARI + KO-UCHI-GARI
- 15 KO-UCHI-GARI + O-UCHI-GARI
- 16 TSURI-KOMI-GOSHI + SODE-TSURI-KOMI-GOSHI
- 17 HIZA-GURUMA + SASAE-TSURI-KOMI-ASHI
- 18 SASAE-TSURI-KOMI-ASHI + UCHI-MATA
- 19 TSURI-KOMI-GOSHI + TSURI-KOMI-GOSHI
- 20 O-SOTO-GARI + O-SOTO-GARI
- 21 HIZA-GURUMA + HIZA-GURUMA
- 22 SASAE-TSURI-KOMI-ASHI + TAI-OTOSHI



23 HIZA-GURUMA + HARAI-GOSHI

24 IPPON-SEOI-NAGE + SEOI-OTOSHI

WERPTECHNIEK + CONTROLETECHNIEK

25 O-SOTO-GARI + HON-GESA-GATAME

26 O-SOTO-GARI + JUJI-GATAME

27 O-UCHI-GARI + KATATE-JIME

CONTROLETECHNIEK + WERPTECHNIEK

28 MOROTE-JIME + TOMOE-NAGE

29 UDE-GATAME + O-UCHI-GARI

30 UDE-GARAMI + SASAE-TSURI-KOMI-ASHI

CONTROLETECHNIEK + CONTROLETECHNIEK

31 HON-GESA-GATAME + KATA-GATAME

32 KUZURE-GESA-GATAME + ASHI-GATAME-JIME

33 YOKO-SHIHO-GATAME + UDE-GATAME

34 KATATE-JIME + JUJI-GATAME

35 OKURI-ERI-JIME + KAMI-SHIHO-GATAME

36 OKURI-ERI-JIME + KATAHA-JIME

37 UDE-GATAME + KUZURE-GESA-GATAME

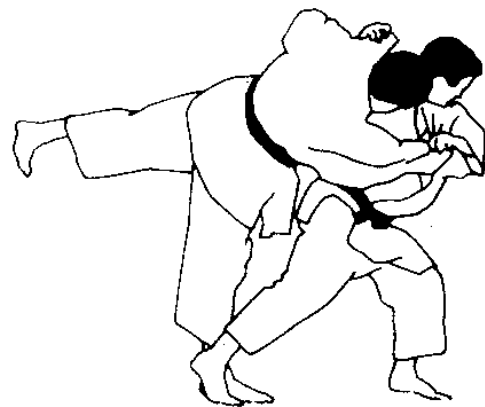
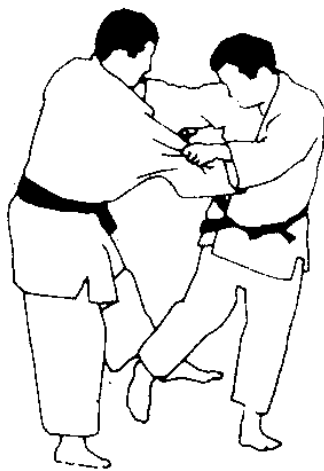
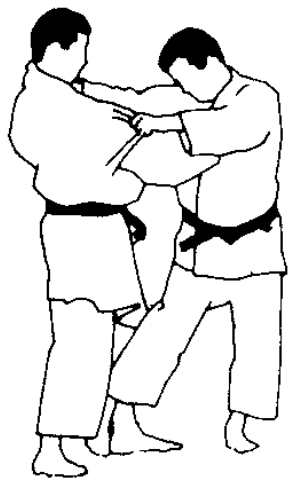
38 UDE-GARAMI + WAKI-GATAME

39 JUJI-GATAME + KATATE-JIME

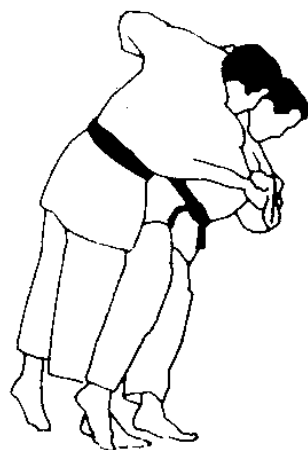
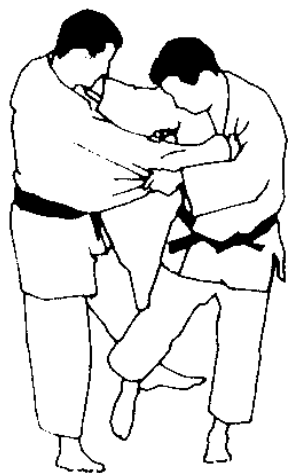
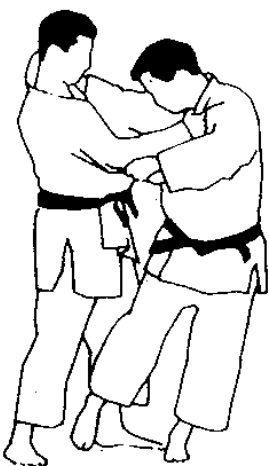


WERPTECHNIEK + WERPTECHNIEK

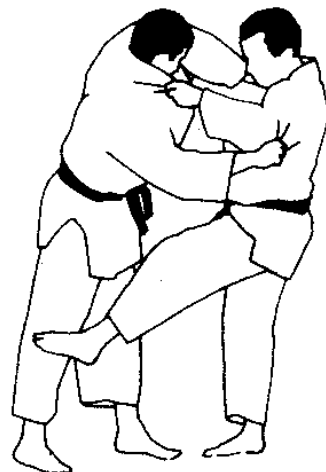
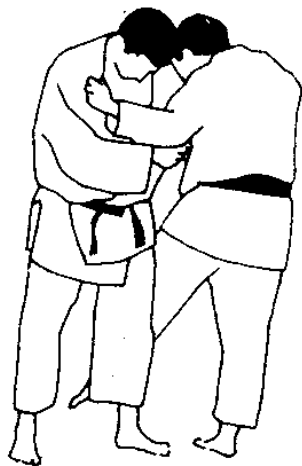
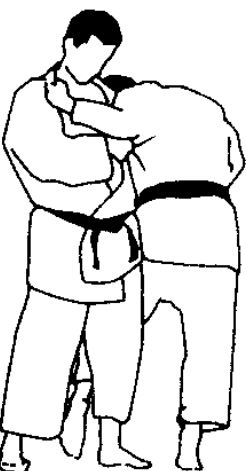
O-UCHI-GARI + TAI-OTOSHI



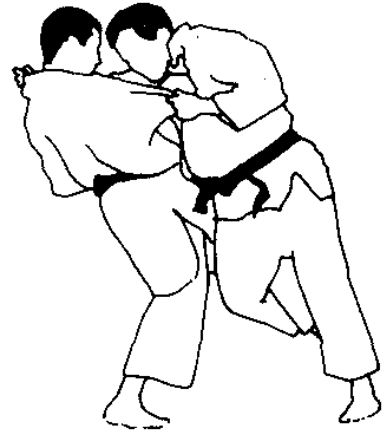
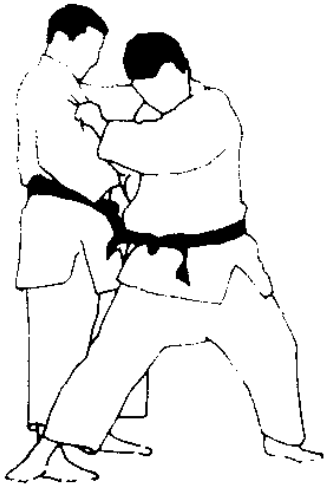
O-UCHI-GARI + HARAI-GOSHI



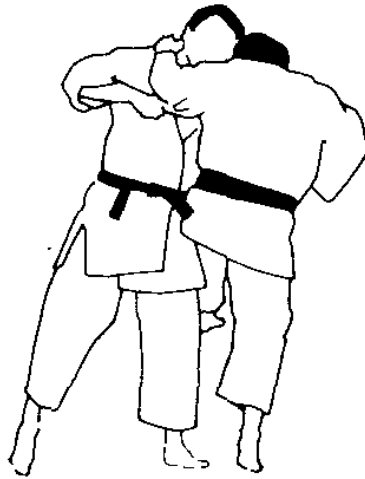
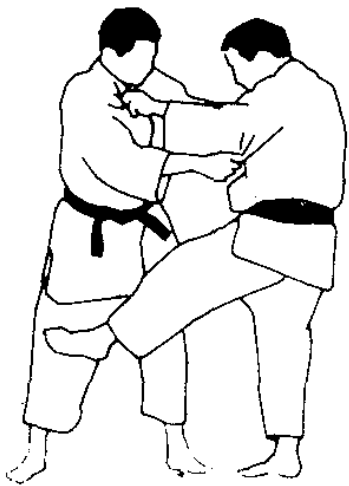
O-SOTO-GARI + HIZA-GURUMA



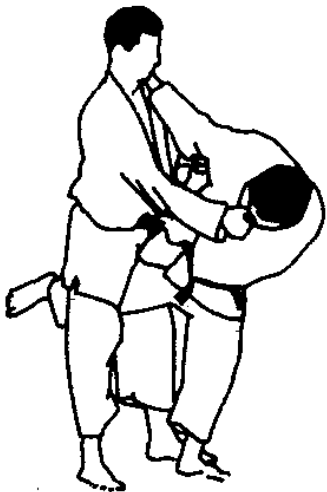
TAI-OTOSHI + O-UCHI-GARI



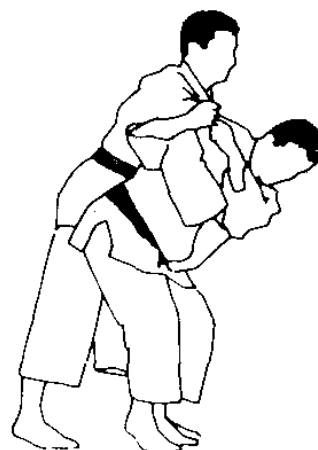
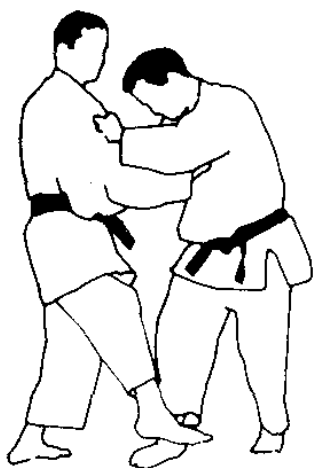
HIZA-GURUMA + O-SOTO-GARI



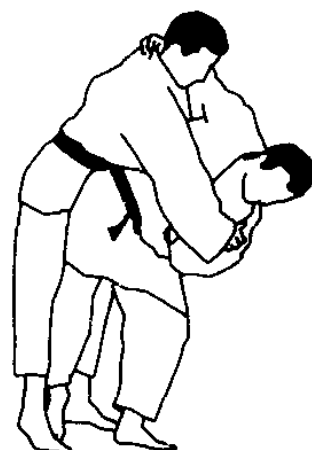
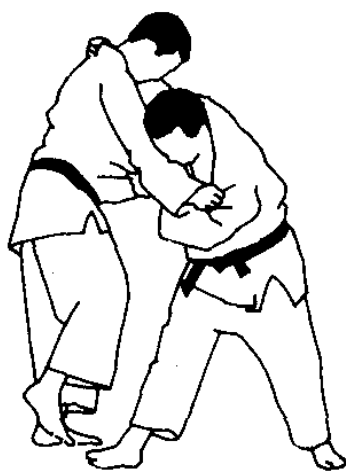
UCHI-MATA + O-UCHI-GARI



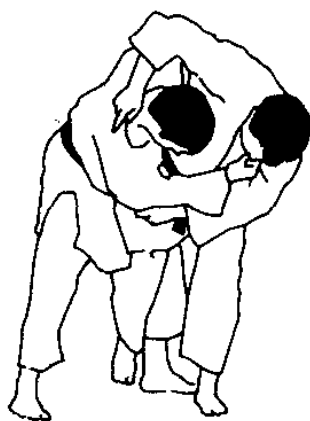
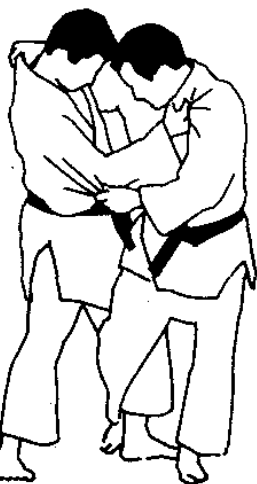
KO-UCHI-GARI + IPPON-SEOI-NAGE



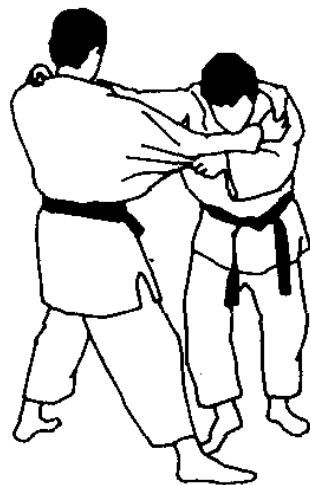
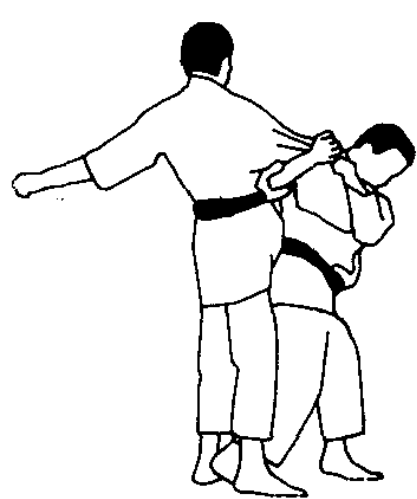
KO-UCHI-GARI + HANE-GOSHI



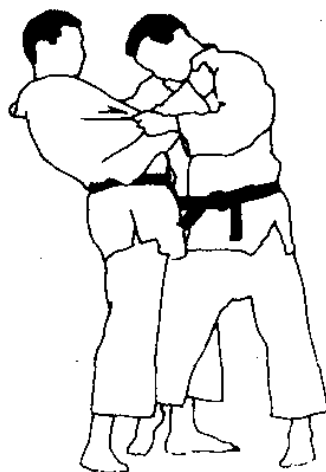
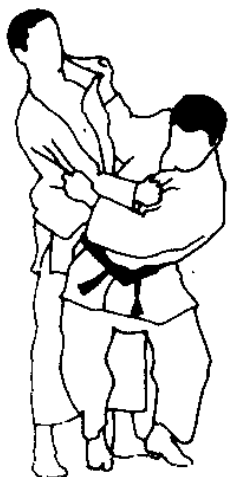
O-UCHI-GARI + UCHI-MATA



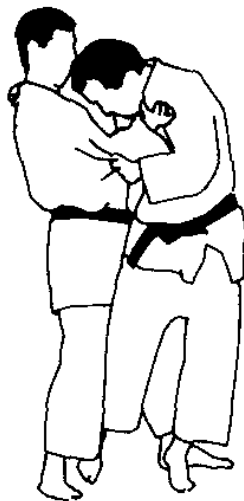
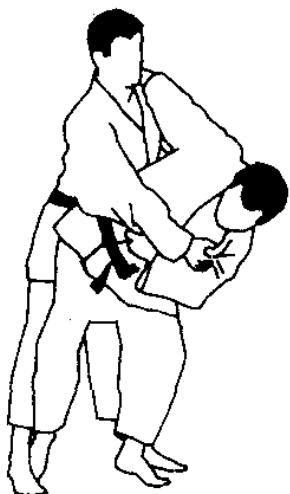
IPPON-SEOI-NAGE + KO-UCHI-GARI



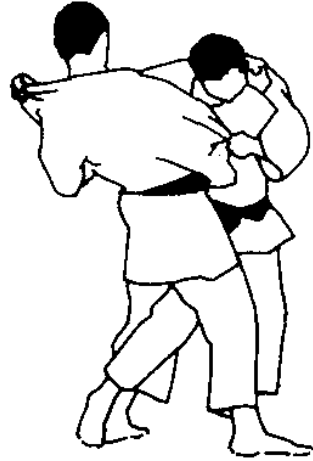
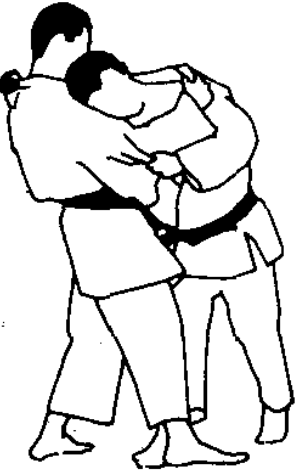
TSURI-KOMI-GOSHI + O-UCHI-GARI



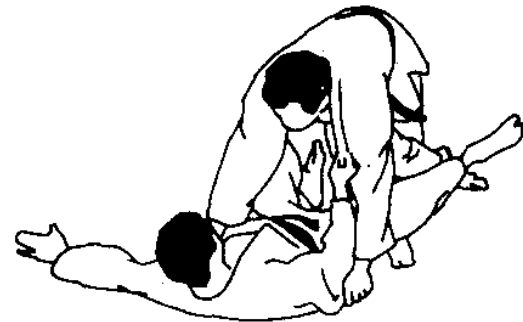
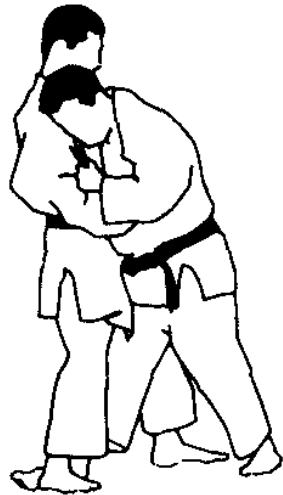
HANE-GOSHI + O-UCHI-GARI



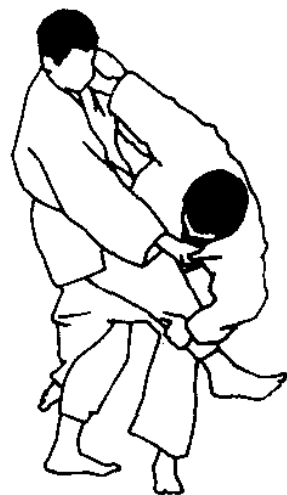
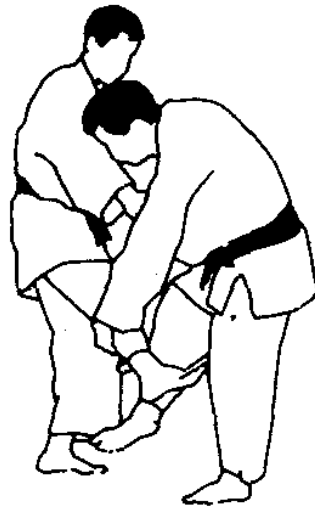
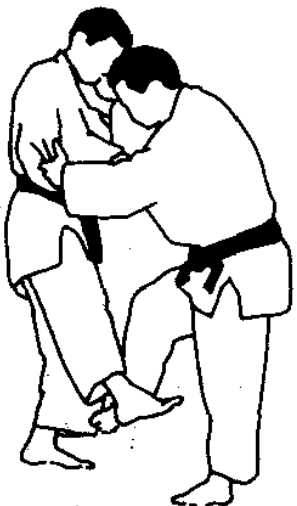
KO-UCHI-GARI + O-UCHI-GARI



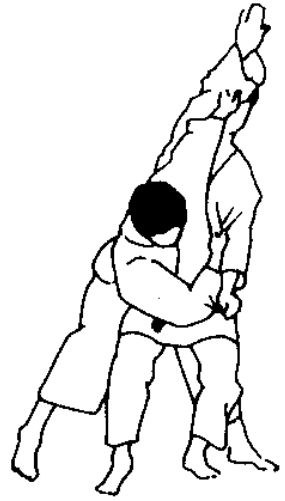
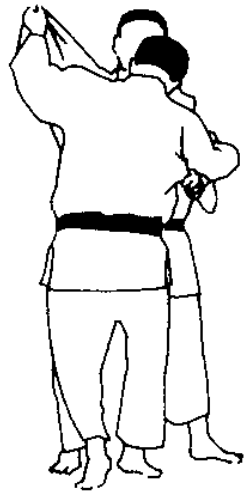
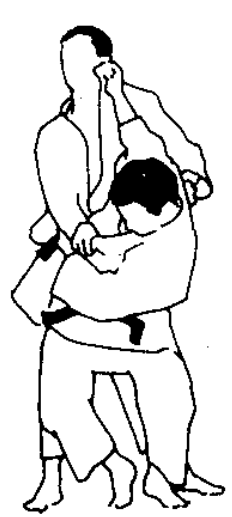
O-UCHI-GARI + KO-UCHI-GARI



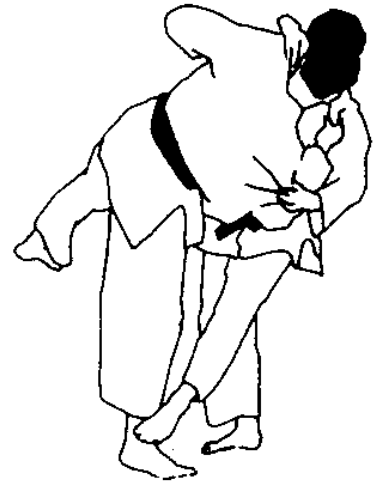
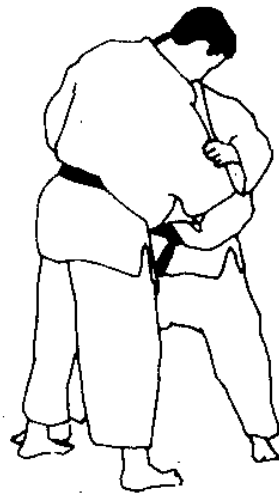
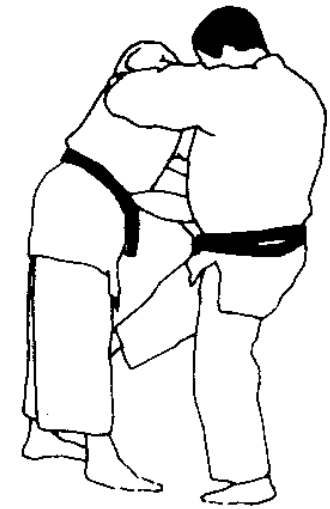
KO-UCHI-GARI + O-UCHI-GARI



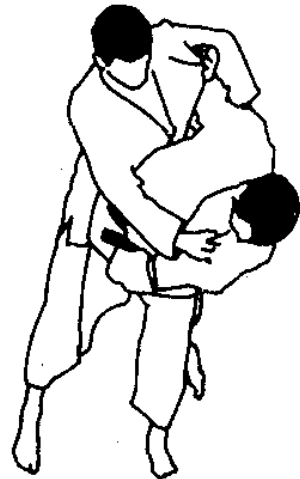
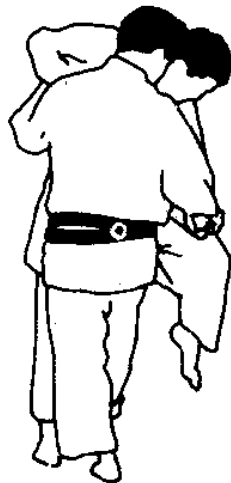
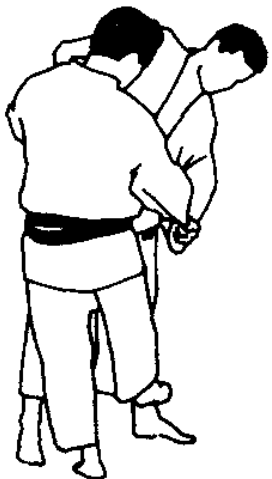
TSURI-KOMI-GOSHI + SODE-TSURI-KOMI-GOSHI



HIZA-GURUMA + SASAE-TSURI-KOMI-ASHI

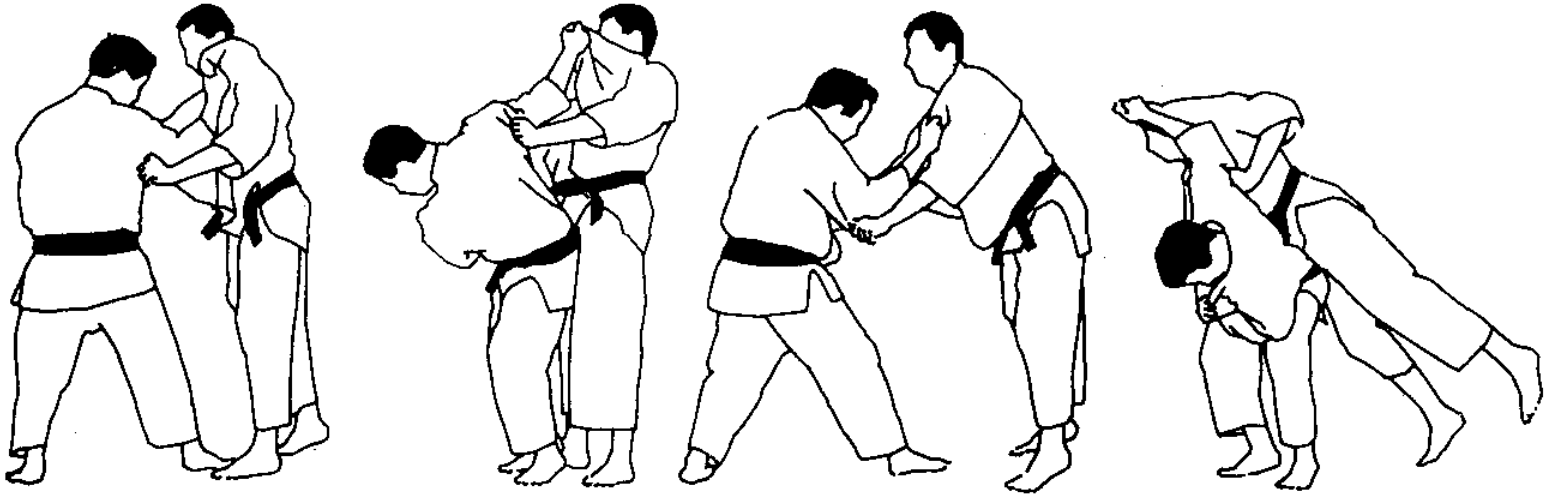


SASAE-TSURI-KOMI-ASHI + UCHI-MATA

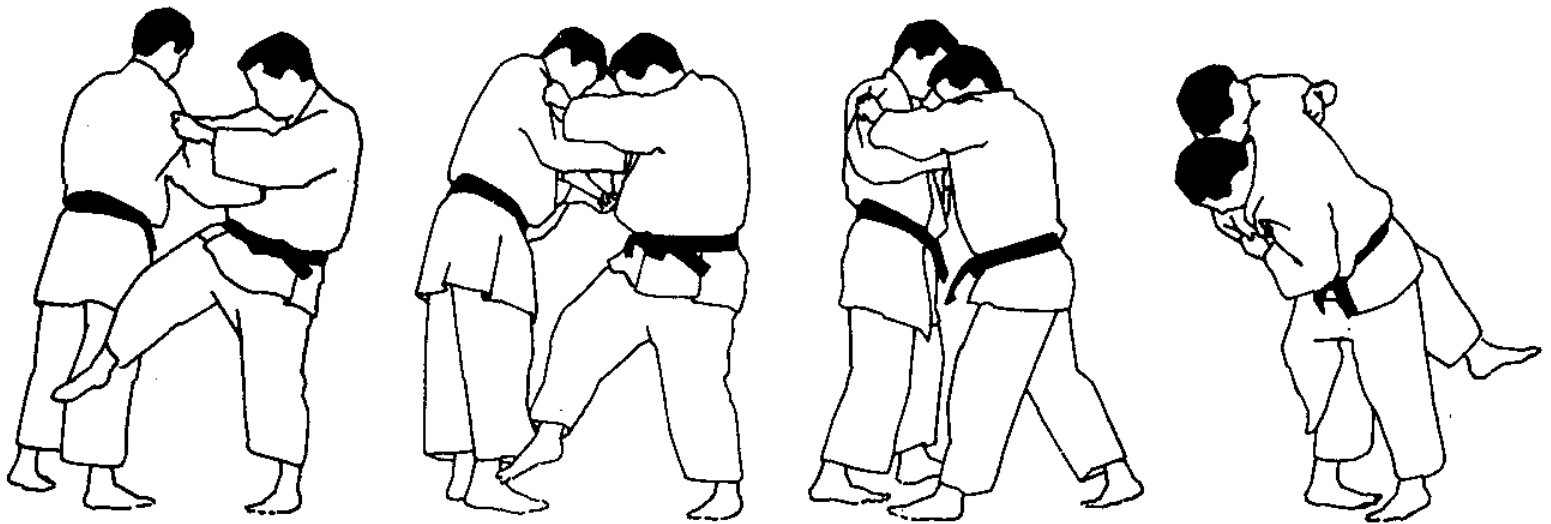




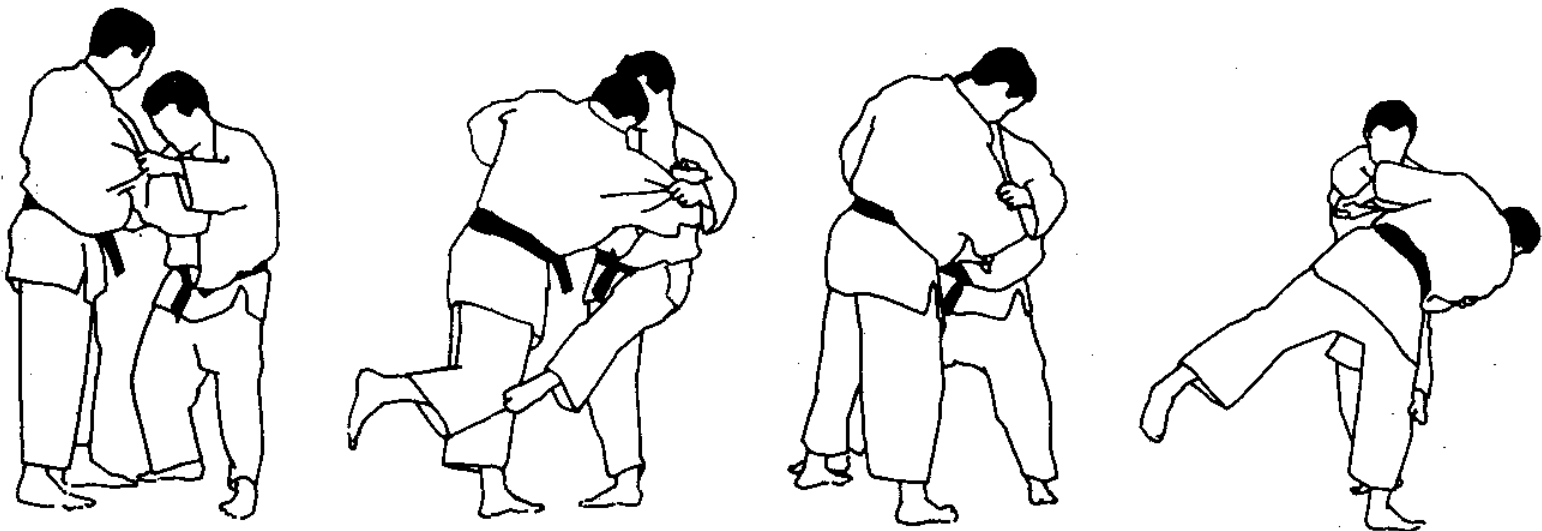
TSURI-KOMI-GOSHI + TSURI-KOMI-GOSHI



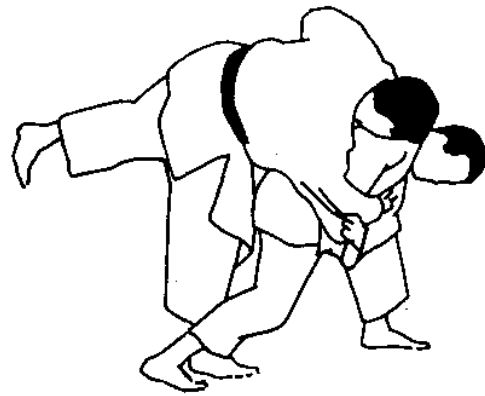
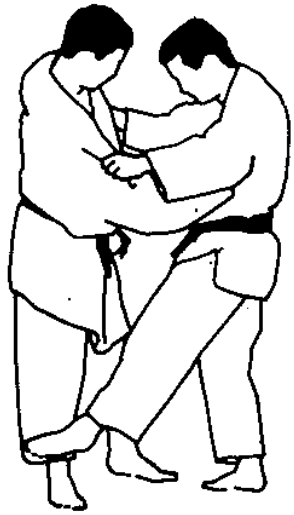
O-SOTO-GARI + O-SOTO-GARI



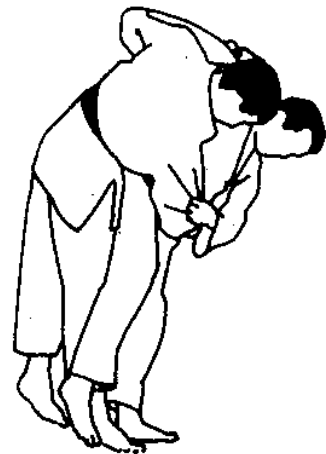
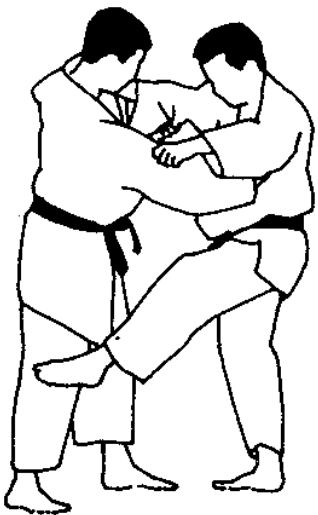
HIZA-GURUMA + HIZA-GURUMA



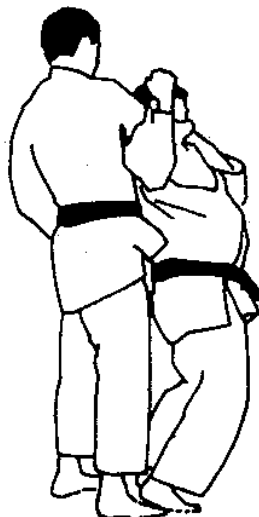
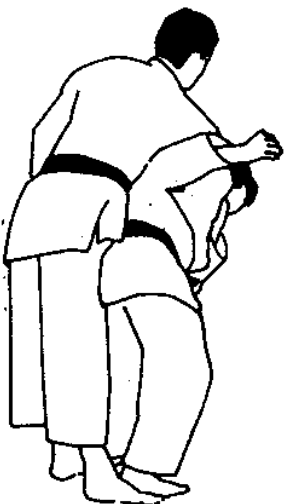
SASAE-TSURI-KOMI-ASHI + TAI-OTOSHI



HIZA-GURUMA + HARAI-GOSHI

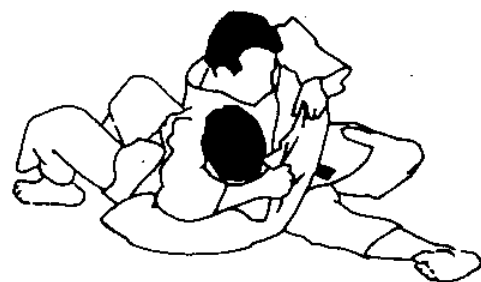
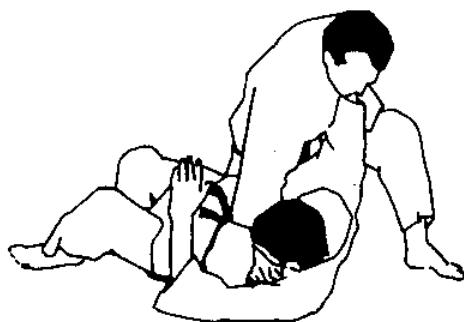
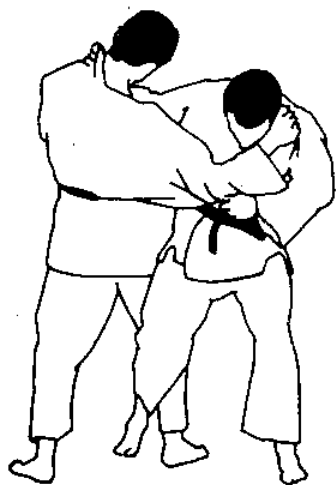


IPPON-SEOI-NAGE + SEOI-OTOSHI

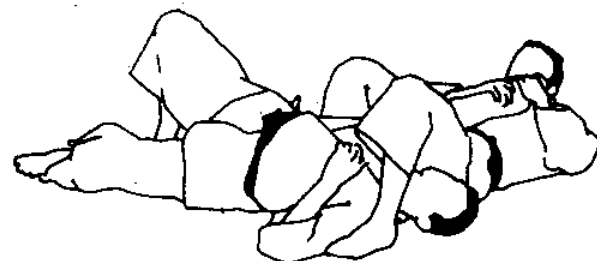


# WERPTECHNIK + KONTROLETECHNIK

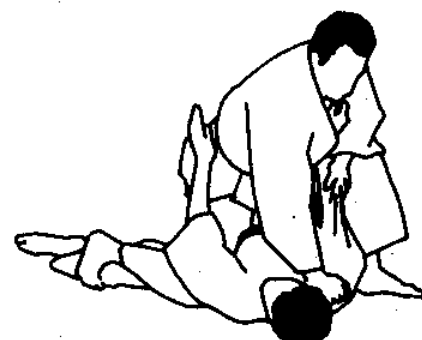
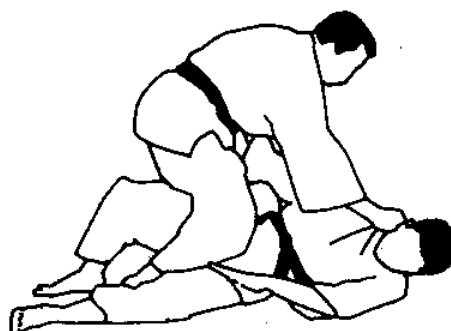
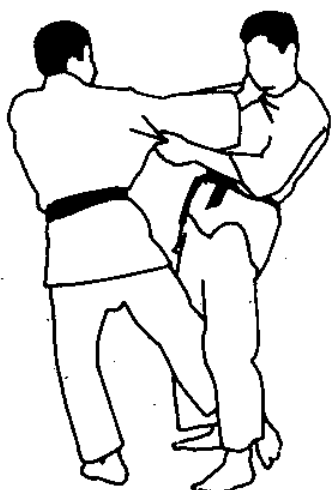
## O-SOTO-GARI + HON-GESA-GATAME



## O-SOTO-GARI + JUJI-GATAME

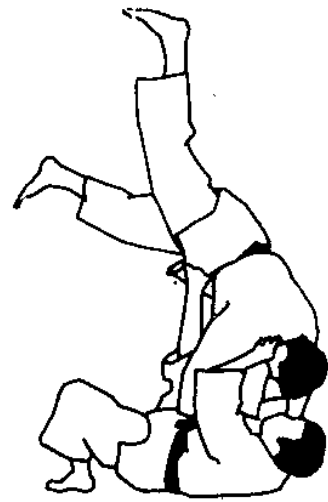
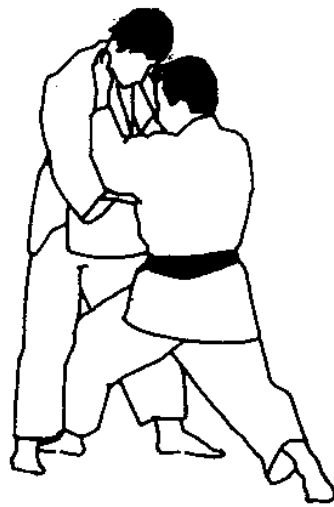
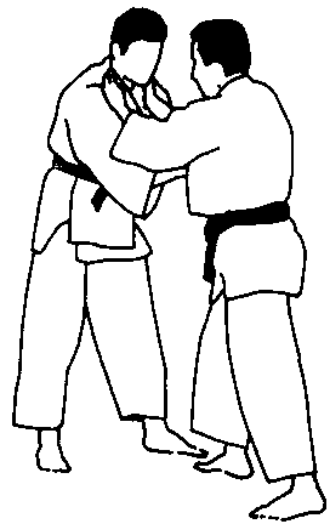


## O-UCHI-GARI + KATATE-JIME

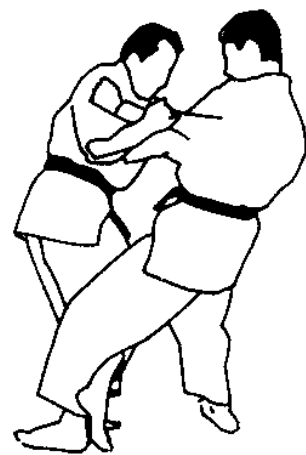
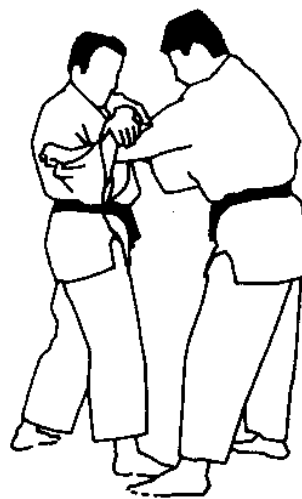
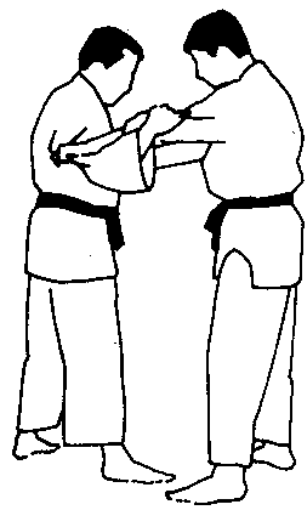


KONTROLETECHNIEK + WERPTECHNIEK

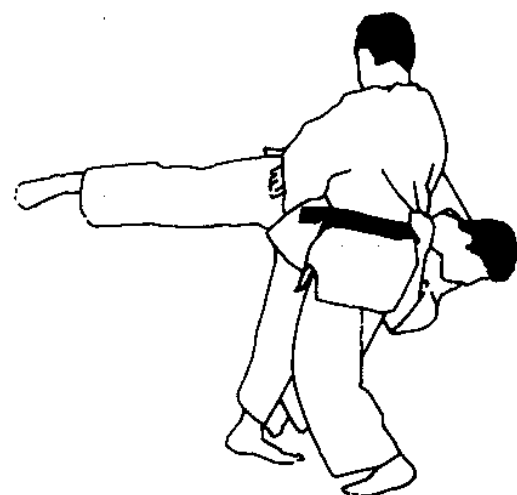
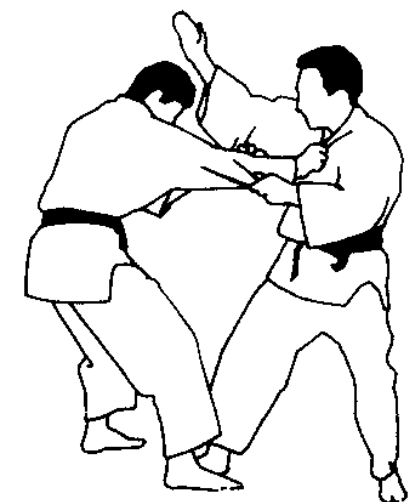
MOROTE-JIME + TOMOE-NAGE



UDE-GATAME + O-UCHI-GARI

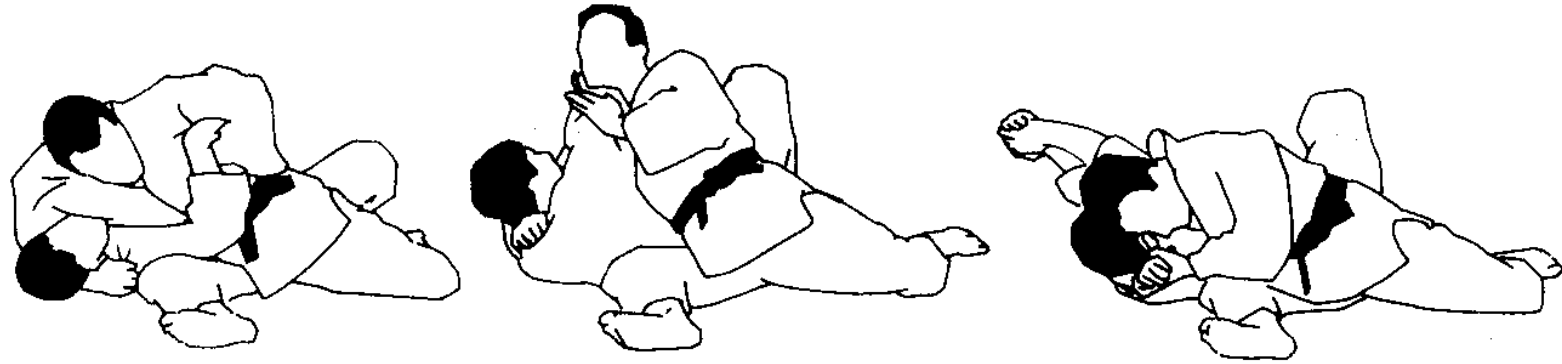


UDE-GARAMI + SASAE-TSURI-KOMI-ASHI

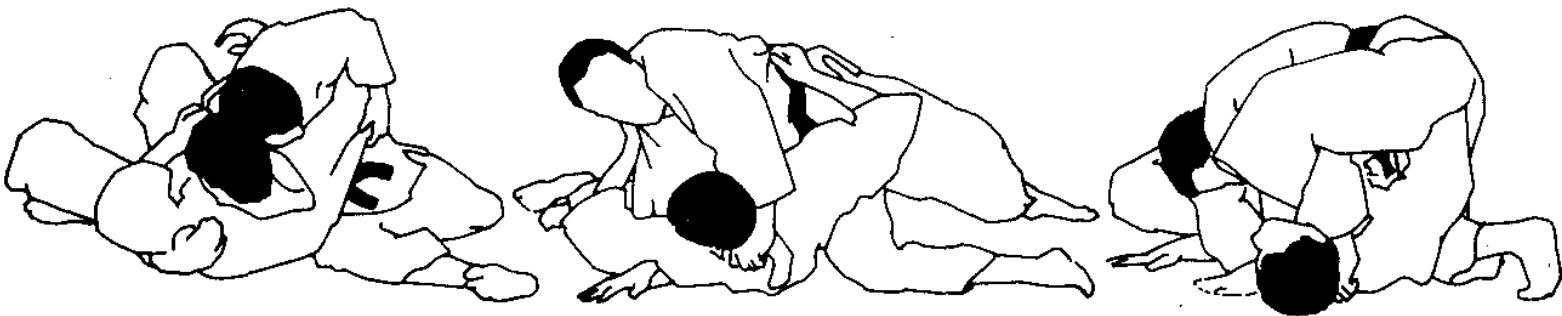


KONTROLETECHNIEK + KONTROLETECHNIEK

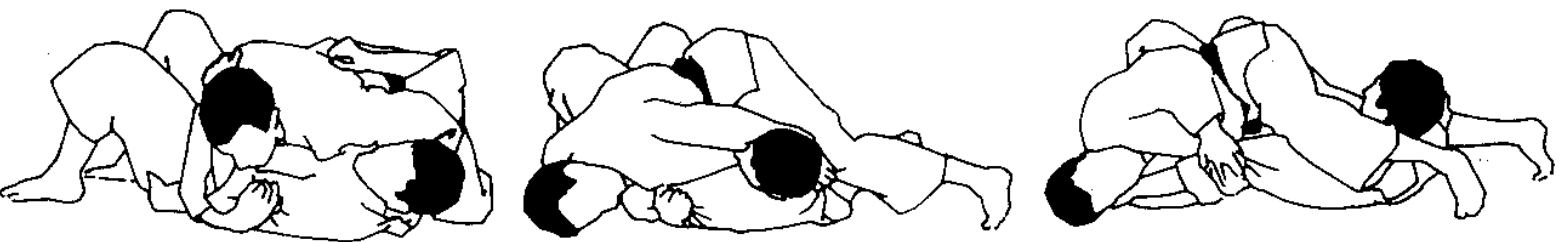
HON-GESA-GATAME + KATA-GATAME



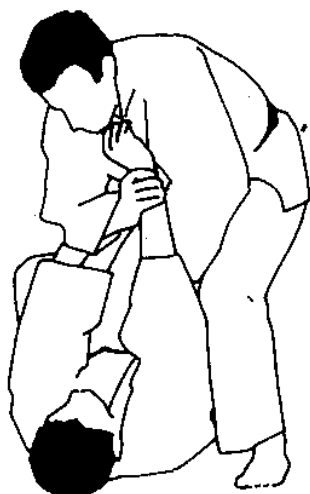
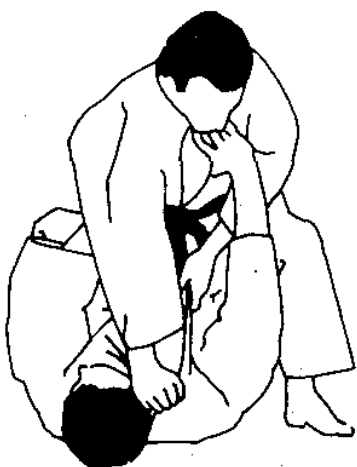
KUZURE-GESA-GATAME + ASHI-GATAME-JIME



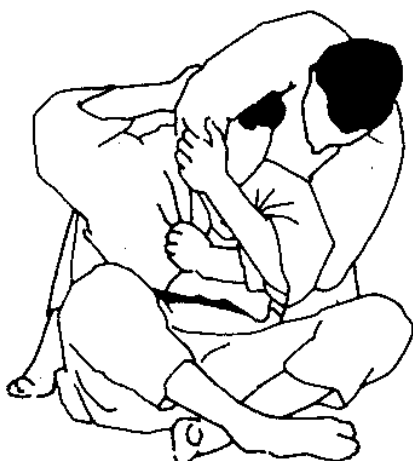
YOKO-SHIHO-GATAME + UDE-GATAME



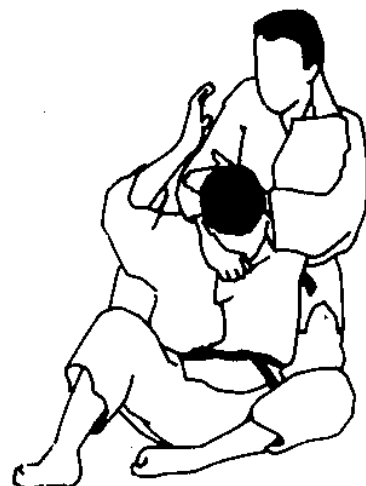
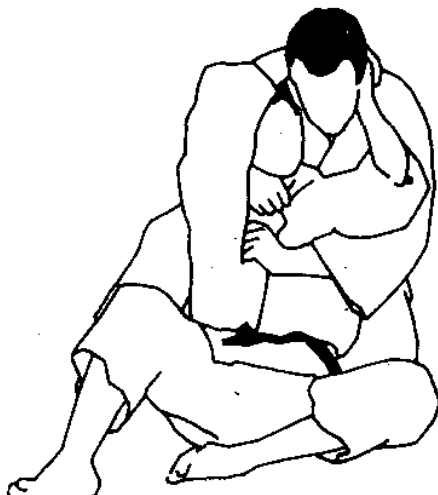
KATATE-JIME + JUJI-GATAME



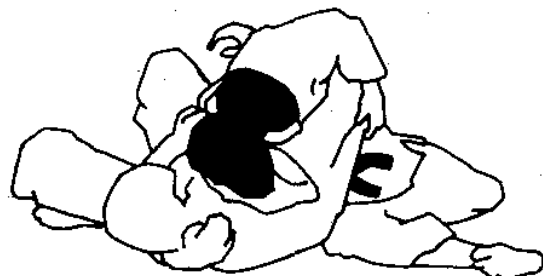
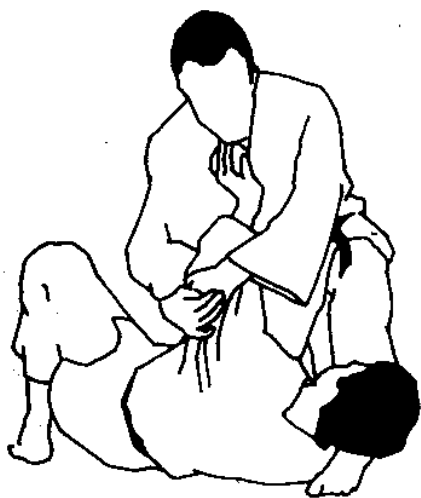
OKURI-ERI-JIME + KAMI-SHIHO-GATAME



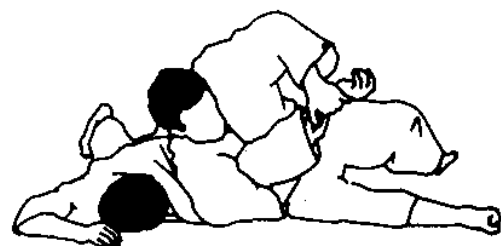
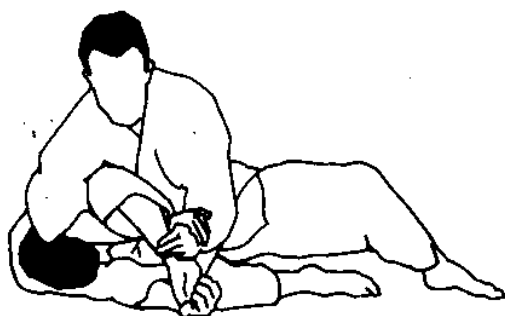
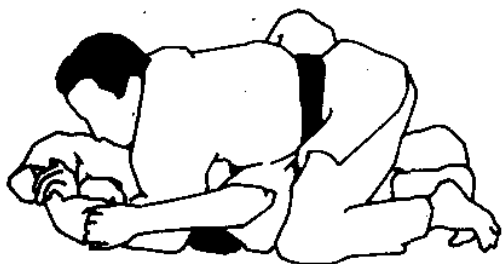
OKURI-ERI-JIME + KATAHA-JIME



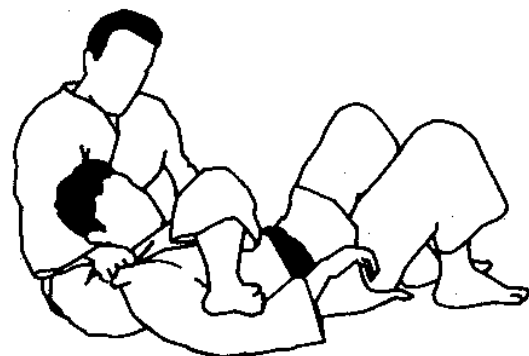
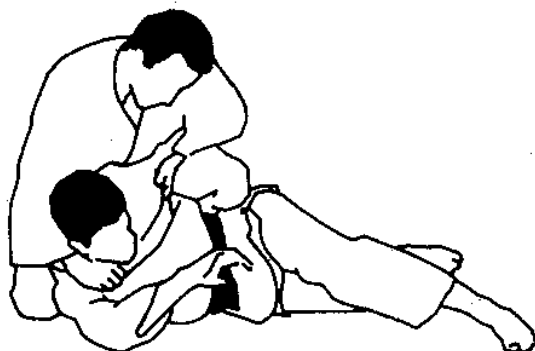
UDE-GATAME + KUZURE-GESA-GATAME



UDE-GARAMI + WAKI-GATAME



JUJI-GATAME + KATATE-JIME





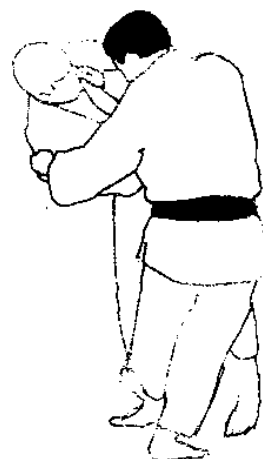
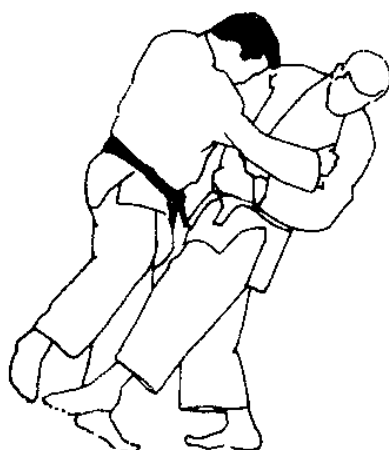
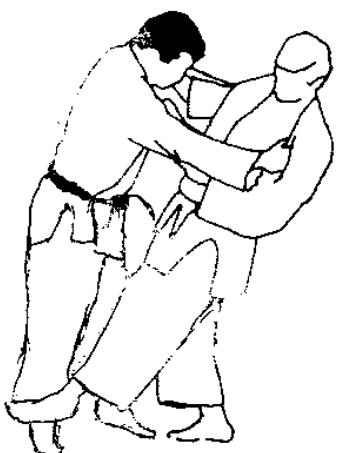


## OVERGANGEN (TEGENWORPEN)

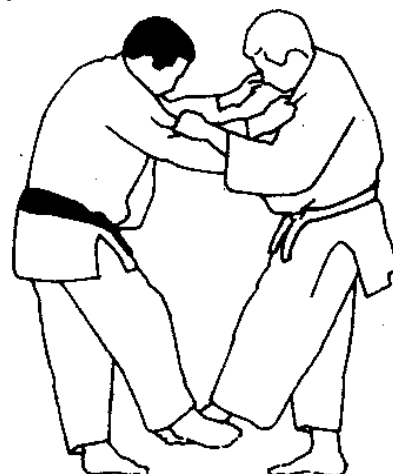
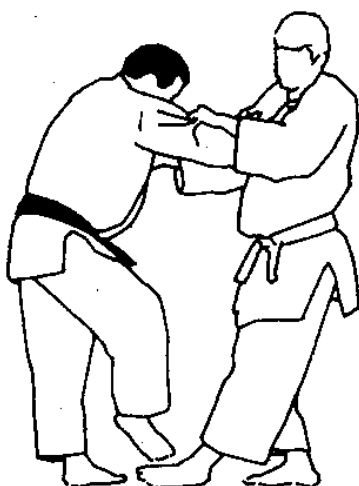
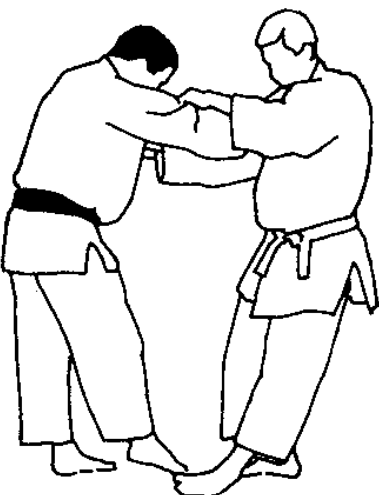
- 1 SASAE-TSURI-KOMI-ASHI + SASAE-TSURI-KOMI-ASHI
- 2 DE-ASHI-BARAI + TSUBAME-GAESHI (DE-ASHI-BARAI)
- 3 O-SOTO-GARI + O-SOTO-GARI-GAESHI
- 4 O-UCHI-GARI + O-UCHI-GARI-GAESHI
- 5 KO-SOTO-GAKE + UCHI-MATA
- 6 UCHI-MATA + UKI-OTOSHI
- 7 HIZA-GURUMA + O-UCHI-GARI
- 8 KO-UCHI-GARI + SASAE-TSURI-KOMI-ASHI
- 9 HANE-GOSHI + HARAI-TSURI-KOMI-ASHI
- 10 O-UCHI-GARI + UKI-WAZA
- 11 DE-ASHI-BARAI + O-SOTO-GARI
- 12 UCHI-MATA + SUKUI-NAGE
- 13 IPPON-SEOI-NAGE + HADAKA-JIME
- 14 TOMOE-NAGE + HON-GESA-GATAME
- 15 KO-UCHI-GARI + HIZA-GATAME
- 16 MOROTE-JIME + TOMOE-NAGE
- 17 KATA-JUJI-JIME + SODE-TSURI-KOMI-GOSHI
- 18 UDE-GATAME + O-UCHI-GARI
- 19 HON-GESA-GATAME + KUZURE-GESA-GATAME
- 20 KAMI-SHIHO-GATAME + ASHI-GATAME-JIME
- 21 YOKO-SHIHO-GATAME + UDE-GATAME
- 22 KATATE-JIME + WAKI-GATAME
- 23 NAMI-JUJI-JIME + KAMI-SHIHO-GATAME
- 24 MOROTE-JIME + JUJI-GATAME
- 25 UDE-GARAMI + UDE-GARAMI
- 26 JUJI-GATAME + KUZURE-YOKO-SHIHO-GATAME
- 27 UDE-GATAME + ASHI-GATAME-JIME



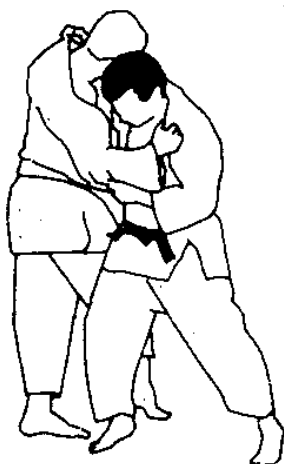
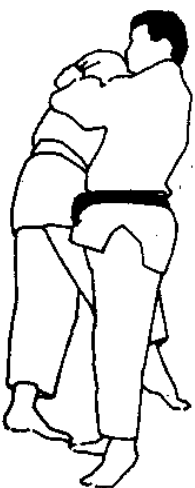
SASAE-TSURI-KOMI-ASHI + SASAE-TSURI-KOMI-ASHI



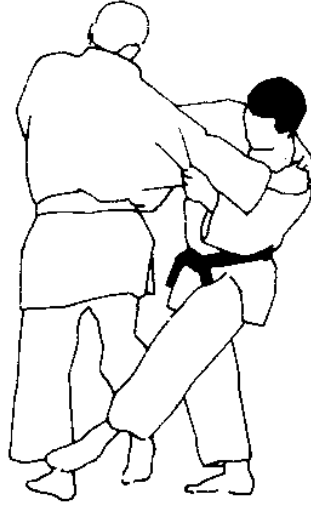
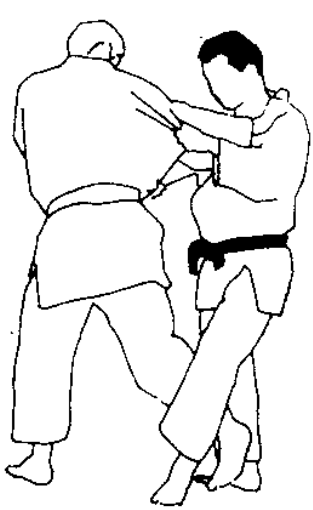
DE-ASHI-BARAI + TSUBAME-GAESHI (DE-ASHI-BARAI)



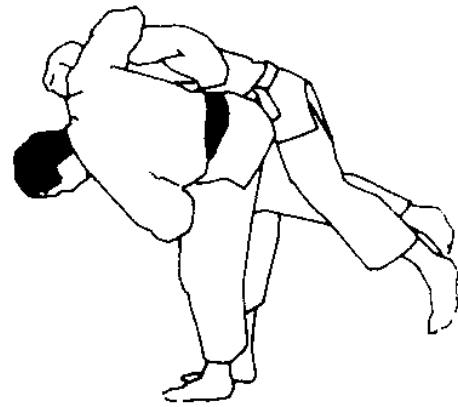
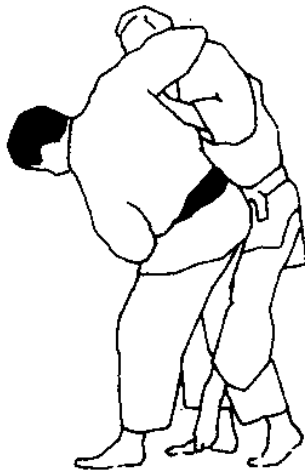
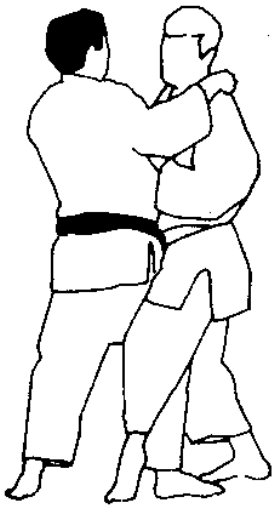
O-SOTO-GARI + O-SOTO-GARI-GAESHI



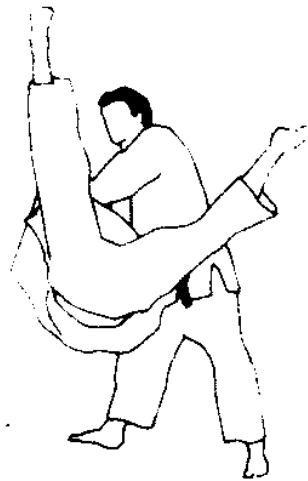
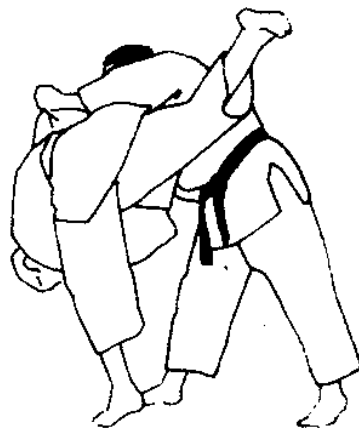
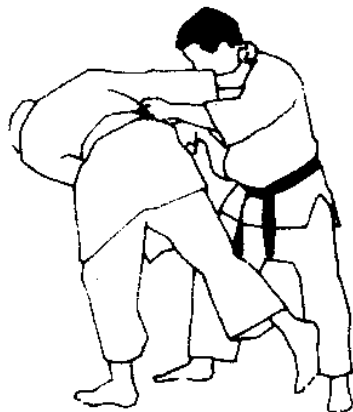
O-UCHI-GARI + O-UCHI-GARI-GAESHI



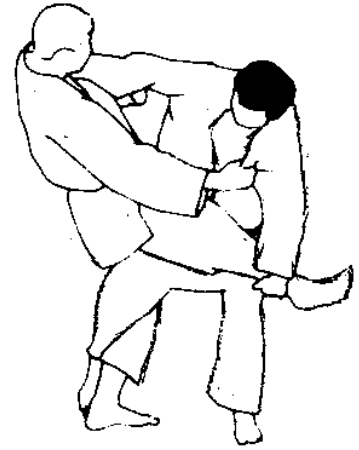
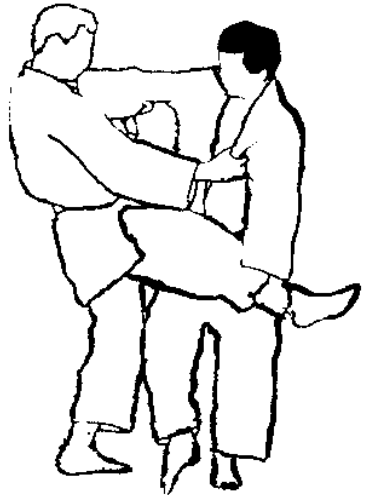
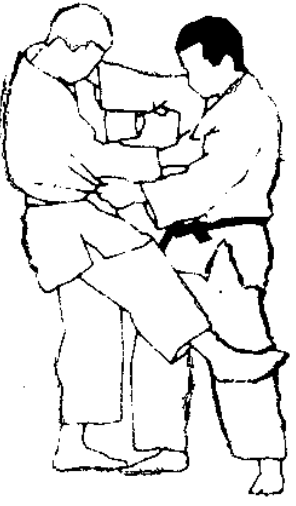
KO-SOTO-GAKE + UCHI-MATA



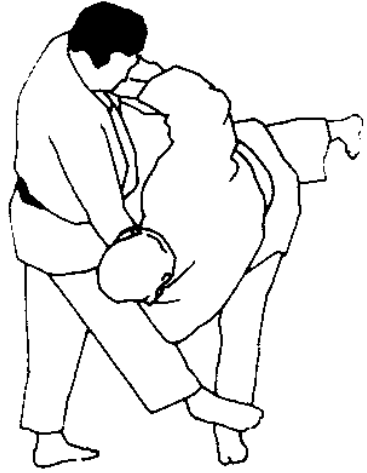
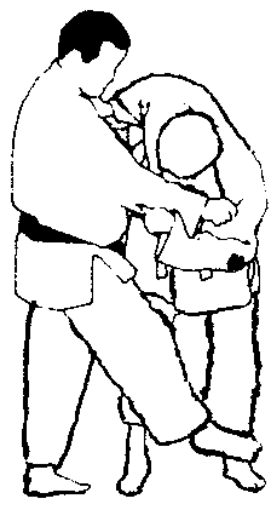
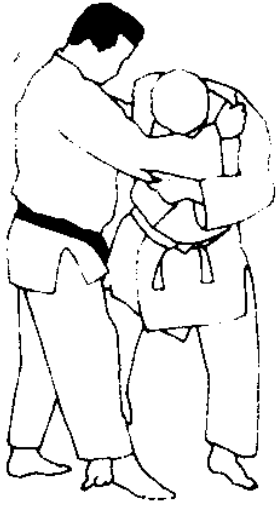
UCHI-MATA + UKI-OTOSHI



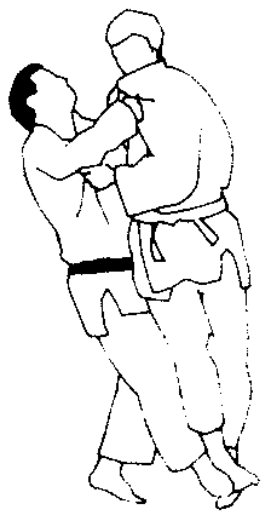
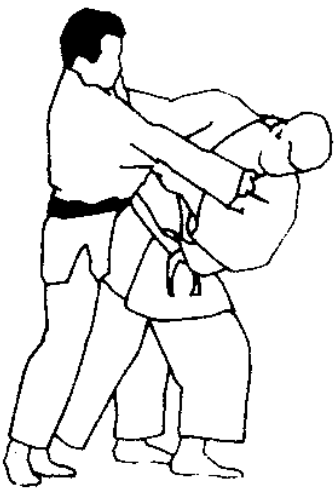
HIZA-GURUMA + O-UCHI-GARI



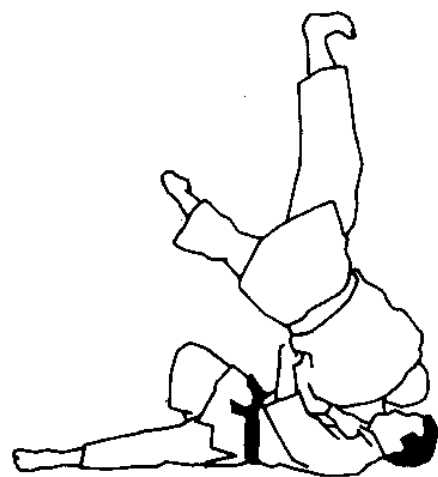
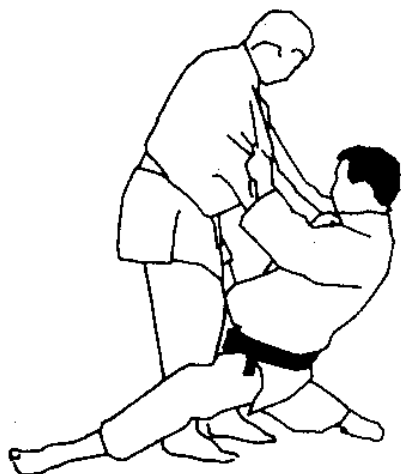
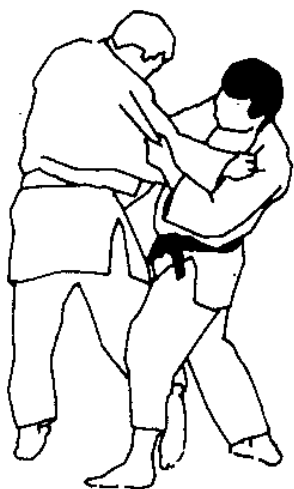
KO-UCHI-GARI + SASAE-TSURI-KOMI-ASHI



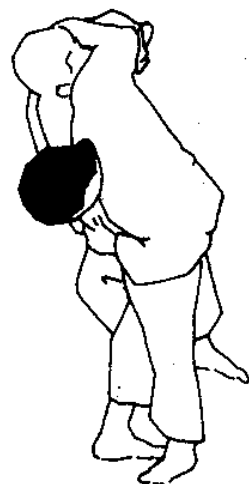
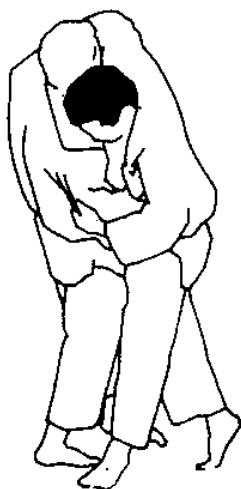
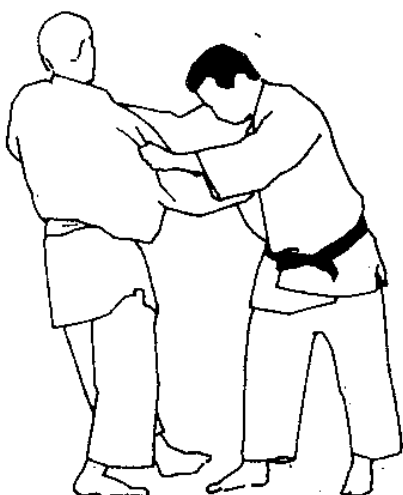
HANE-GOSHI + HARAI-TSURI-KOMI-ASHI



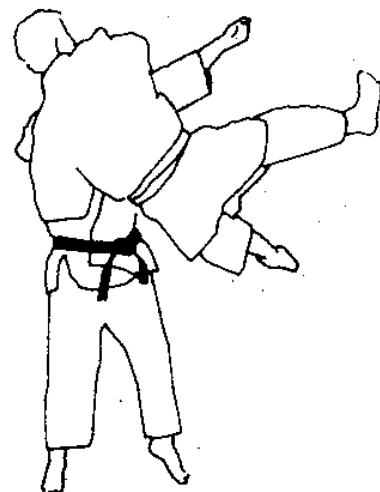
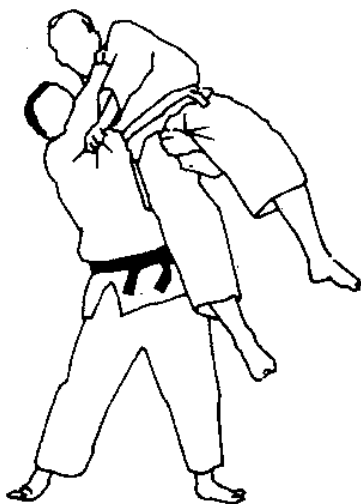
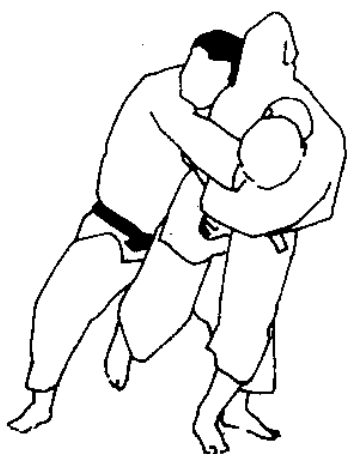
O-UCHI-GARI + UKI-WAZA



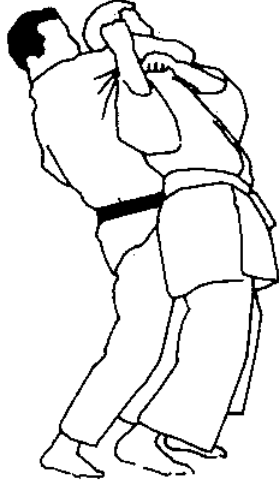
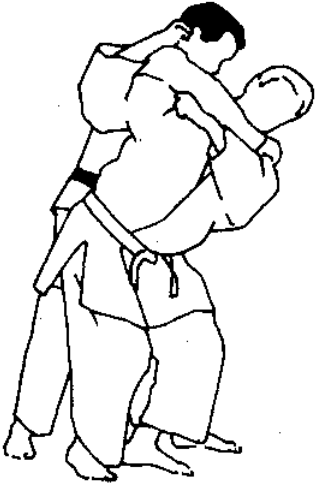
DE-ASHI-BARAI + O-SOTO-GARI



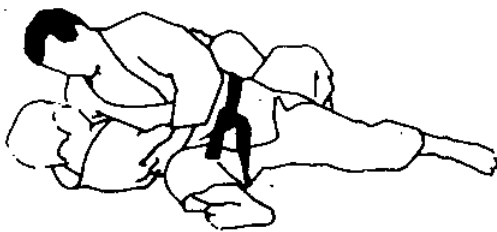
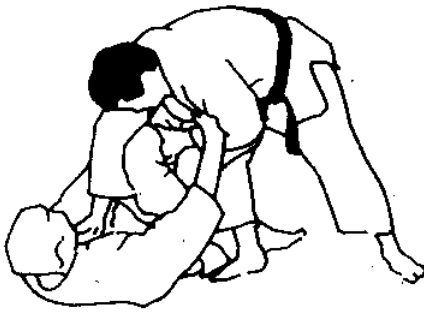
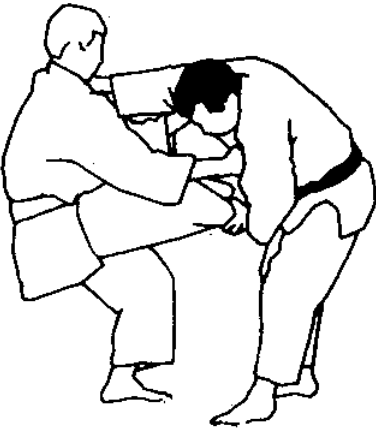
UCHI-MATA + SUKUI-NAGE



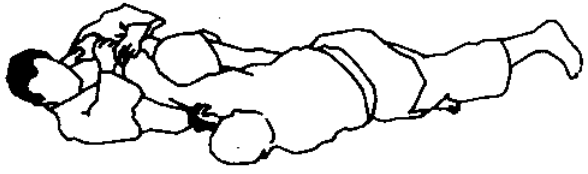
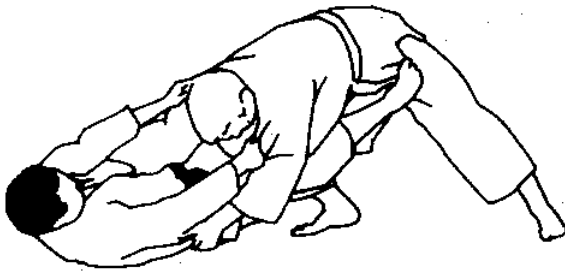
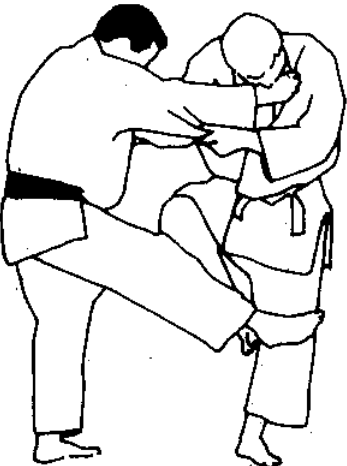
IPPON-SEOI-NAGE + HADAKA-JIME



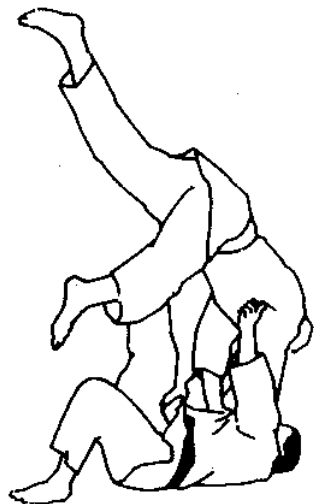
TOMOE-NAGE + HON-GESA-GATAME



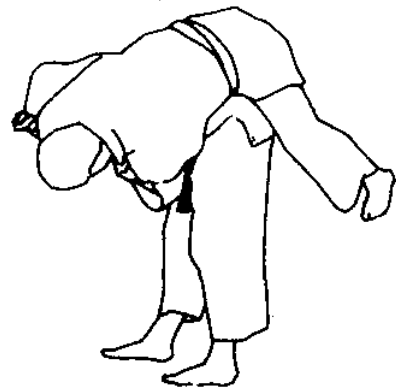
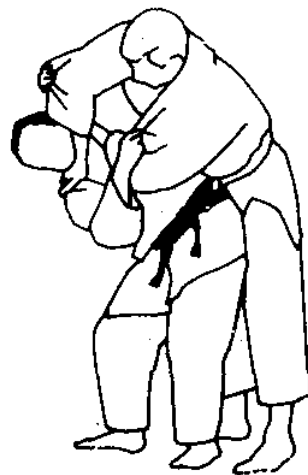
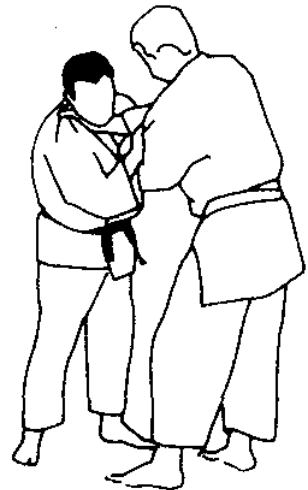
KO-UCHI-GARI + HIZA-GATAME



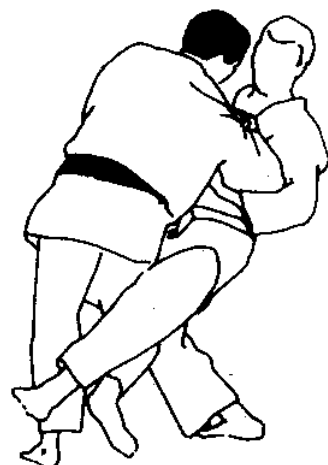
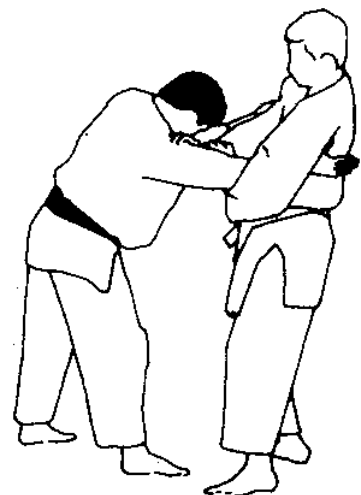
MOROTE-JIME + TOMOE-NAGE



KATA-JUJI-JIME + SODE-TSURI-KOMI-GOSHI

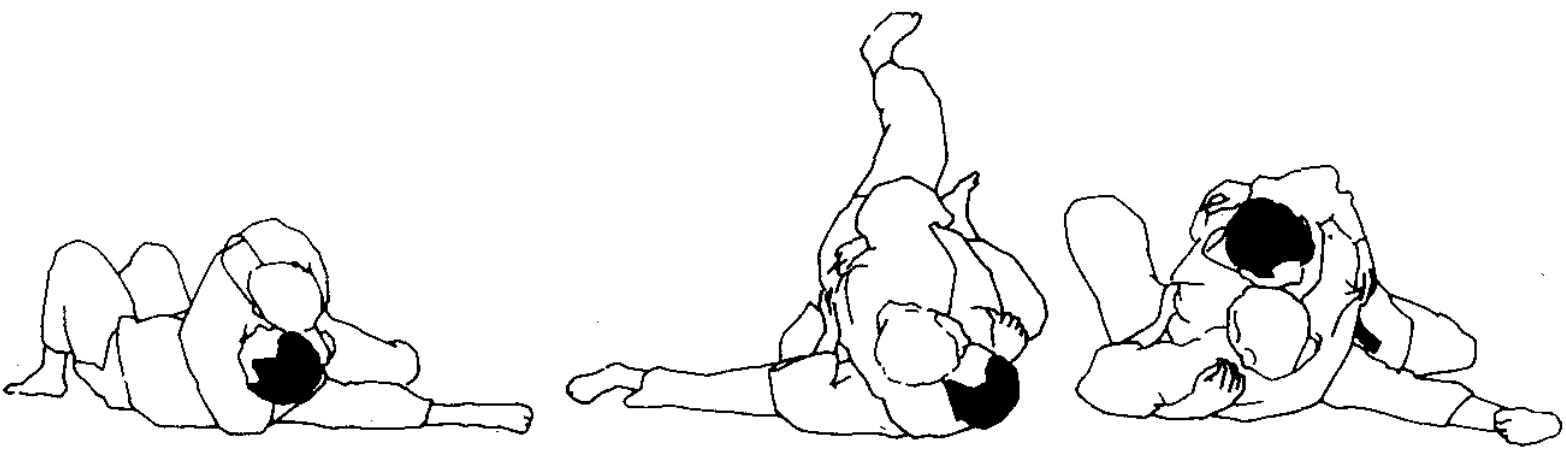


UDE-GATAME + O-UCHI-GARI





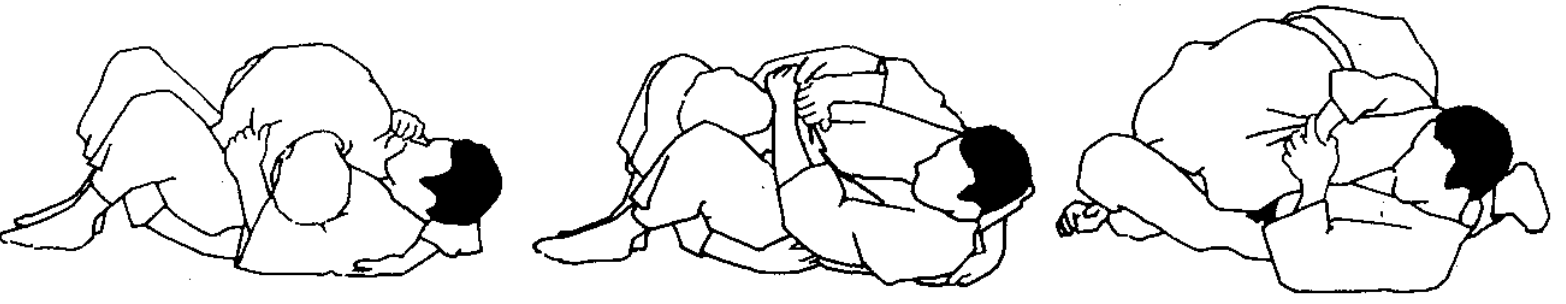
HON-GESA-GATAME + KUZURE-GESA-GATAME



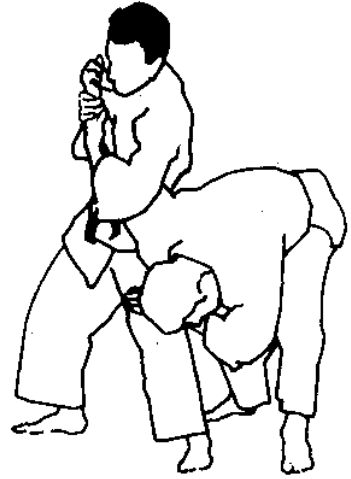
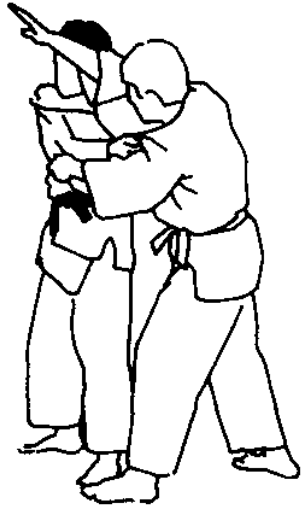
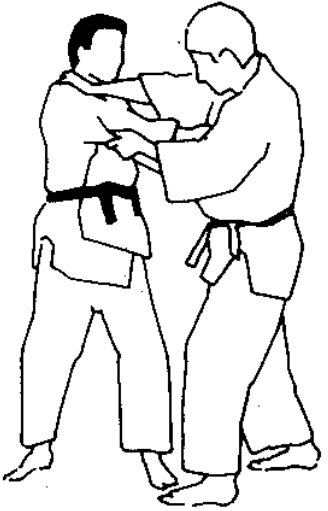
KAMI-SHIHO-GATAME + ASHI-GATAME-JIME



YOKO-SHIHO-GATAME + UDE-GATAME



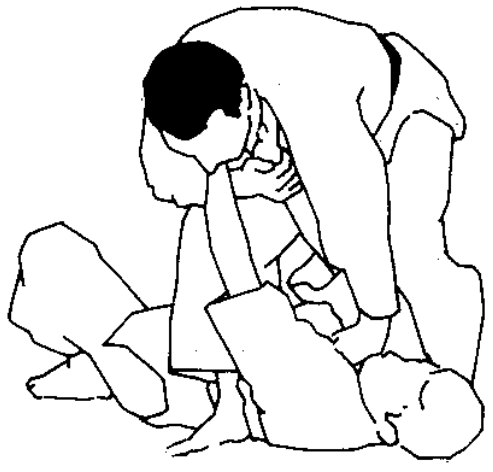
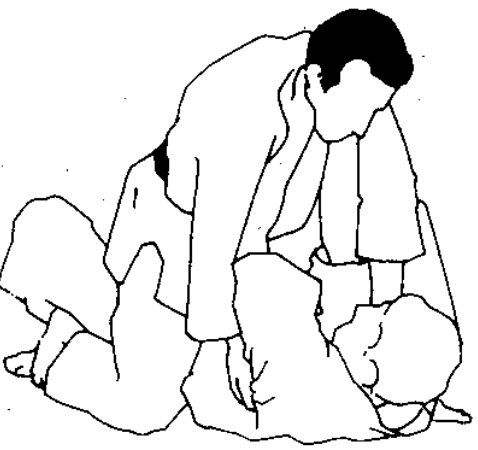
KATATE-JIME + WAKI-GATAME



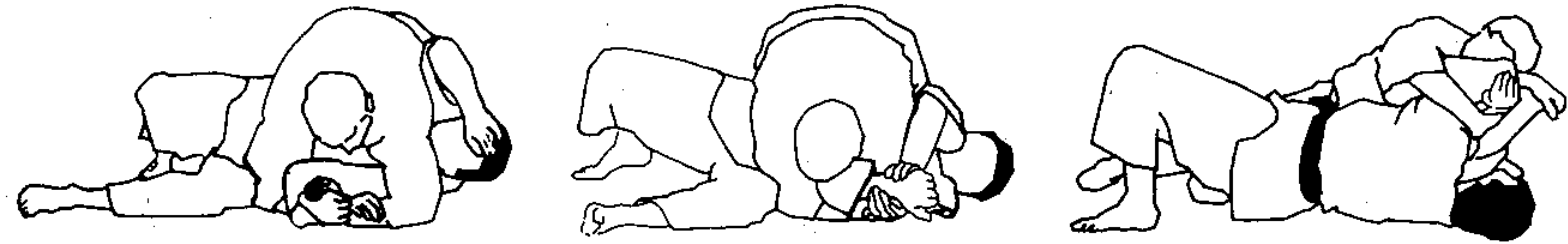
NAMI-JUJI-JIME + KAMI-SHIHO-GATAME



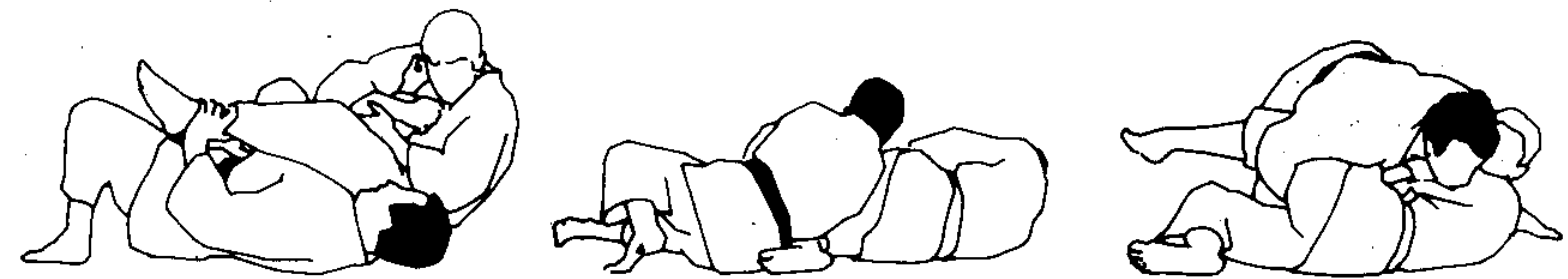
MOROTE-JIME + JUJI-GATAME



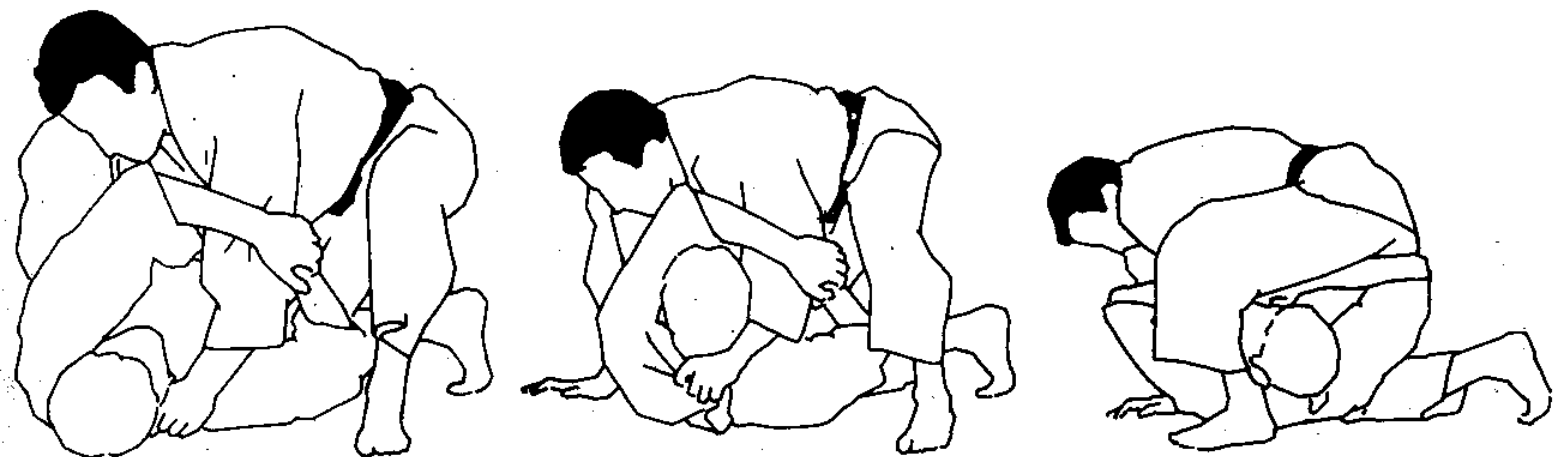
UDE-GARAMI + UDE-GARAMI



JUJI-GATAME + KUZURE-YOKO-SHIHO-GATAME



UDE-GATAME + ASHI-GATAME-JIME





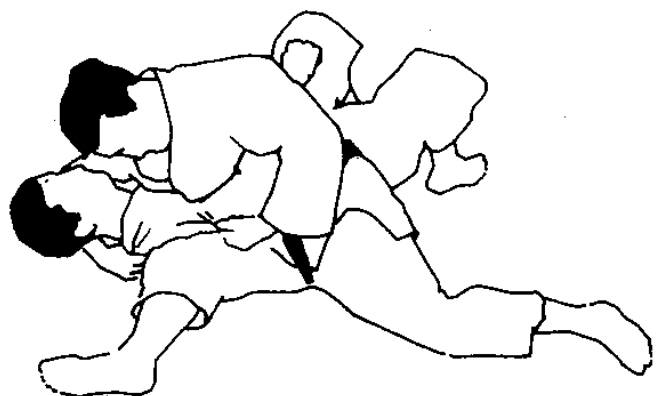
## **HOUDGREPEN**

- 1 HON-GESA-GATAME / Fundamenteel-flank-houden
- 2 KUZURE-GESA-GATAME / Variatie-flank-houden
- 3 KATA-GATAME / Schouder-houden
- 4 MAKURA-GESA-GATAME / Hoofdkussen-flank-houden
- 5 USHIRO-GESA-GATAME / Achterwaarts-flank-houden
- 6 YOKO-SHIHO-GATAME / Zijdelings-4 punten-houden
- 7 KUZURE-YOKO-SHIHO-GATAME / Variatie-zijdelings-4 punten-houden
- 8 KAMI-SHIHO-GATAME / Bovenop-4 punten-houden
- 9 KUZURE-KAMI-SHIHO-GATAME / Variatie-bovenop-4 punten-houden
- 10 TATE-SHIHO-GATAME / Recht/vertikaal-4 punten-houden
- 11 KUZURE-TATE-SHIHO-GATAME / Variatie-recht/vertikaal-4 punten-houden

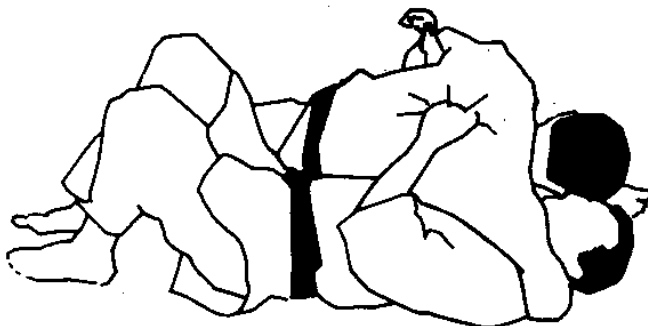


# HON-GESA-GATAME

Voor

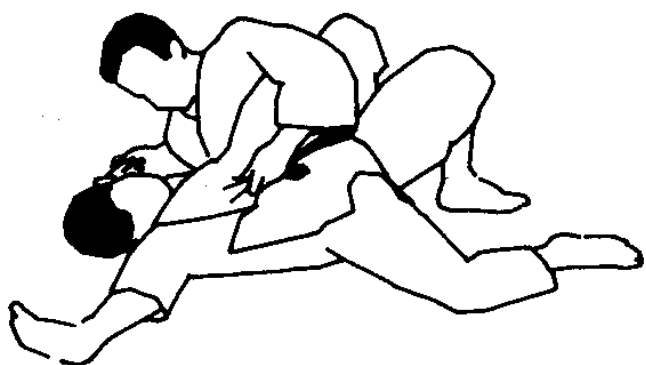


Achter

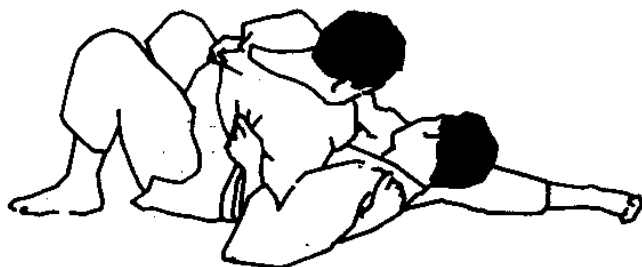


# KUZURE-GESA-GATAME

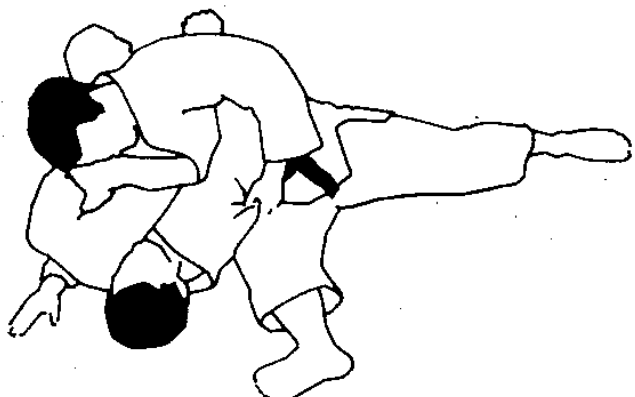
Voor



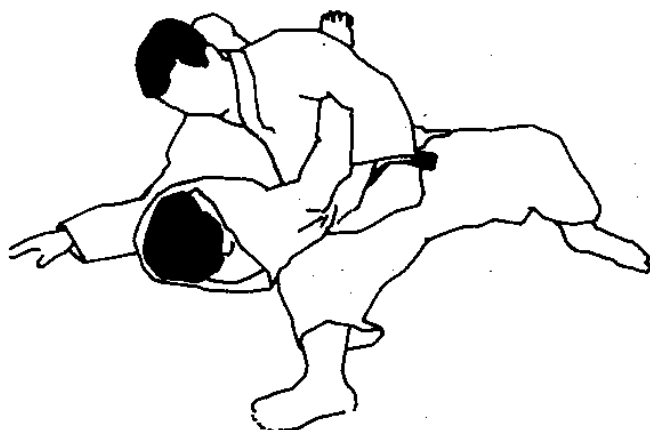
Achter



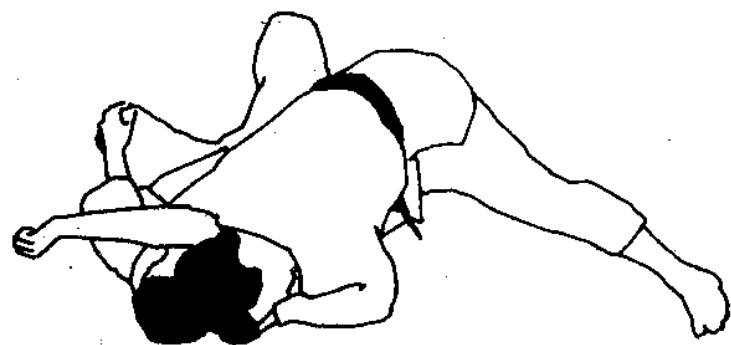
B



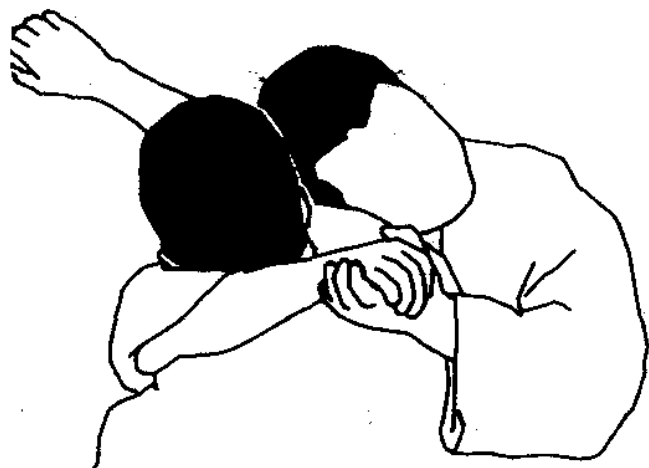
C



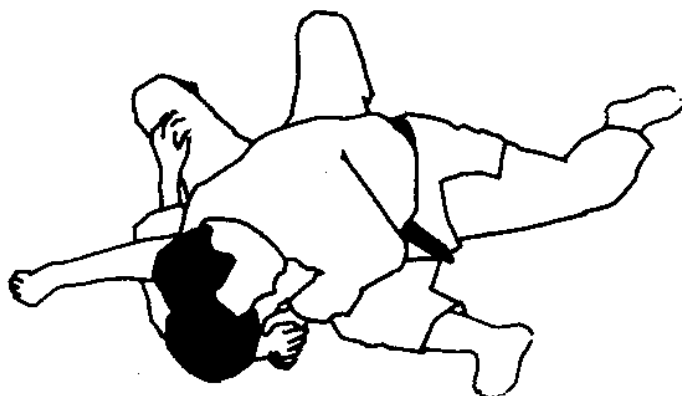
# KATA-GATAME



Detail



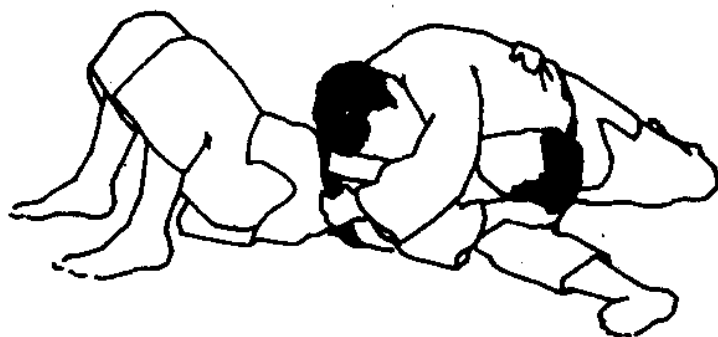
Variatie



# MAKURA-GESA-GATAME



Variatie

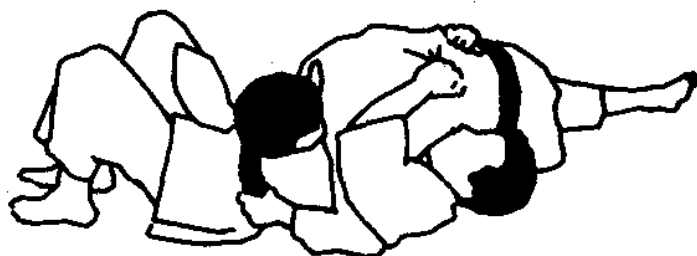


# USHIRO-GESA-GATAME

Voor



Achter



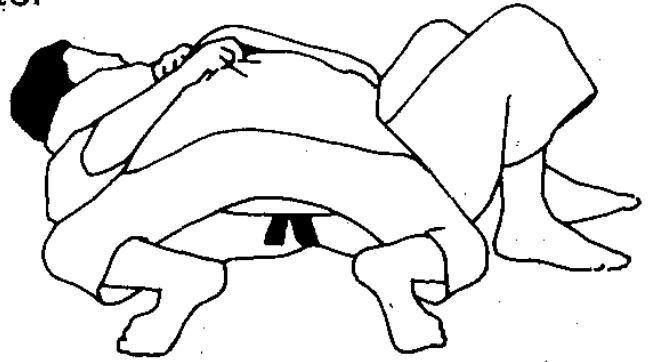


# YOKO-SHIHO-GATAME

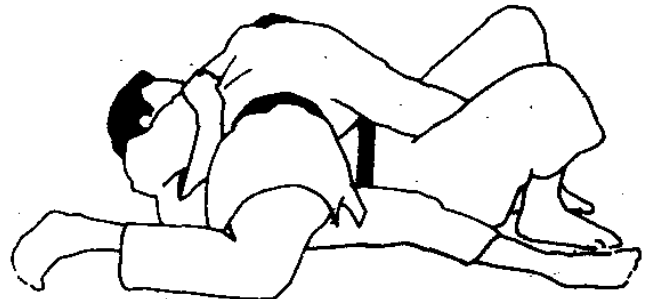
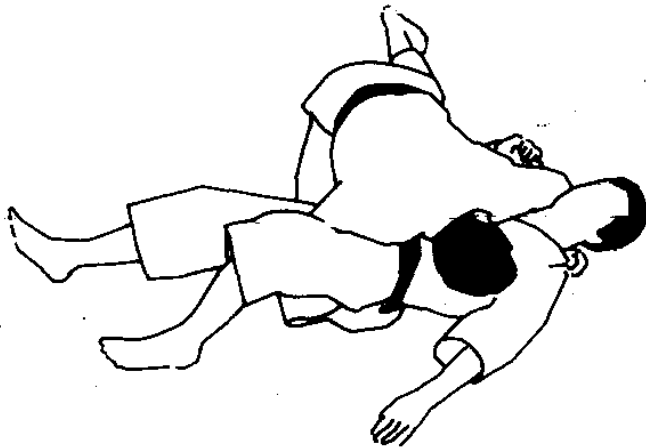
Voor



Achter

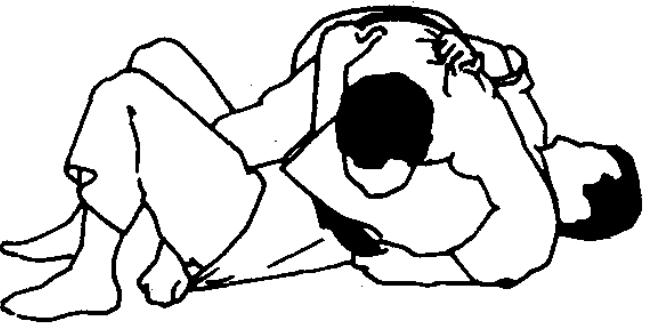


Andere plaatsing der benen

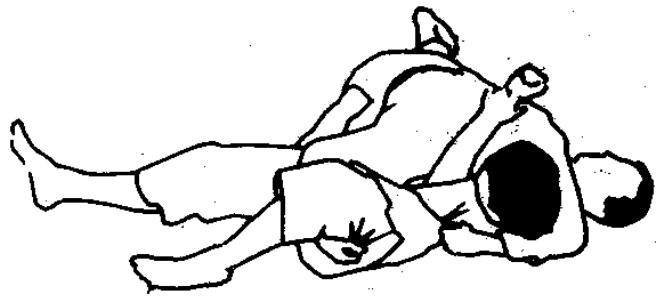


# KUZURE-YOKO-SHIHO-GATAME

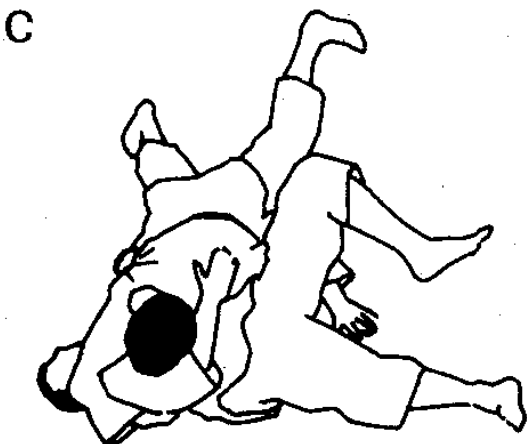
A



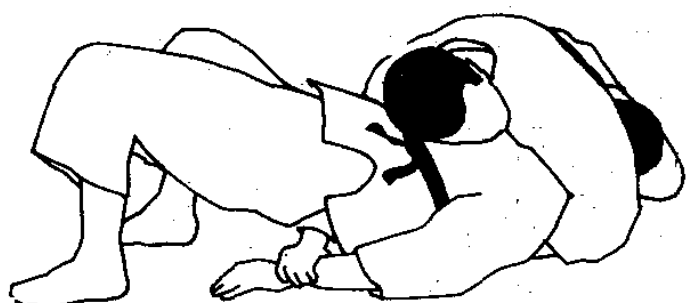
B



C

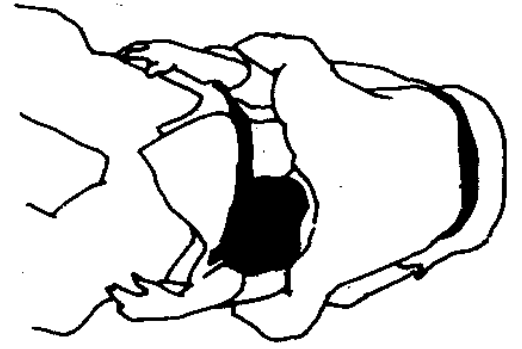
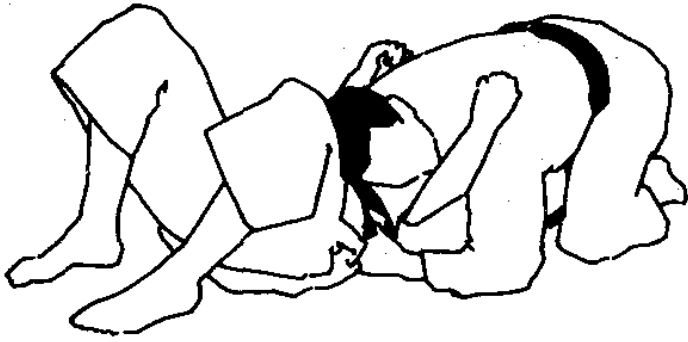


D



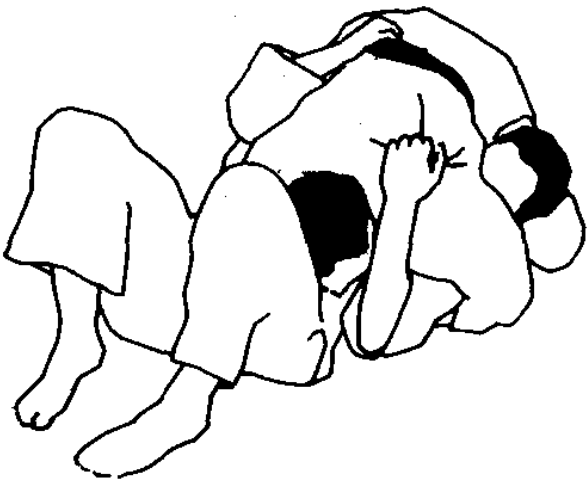
# KAMI-SHIHO-GATAME

Detail

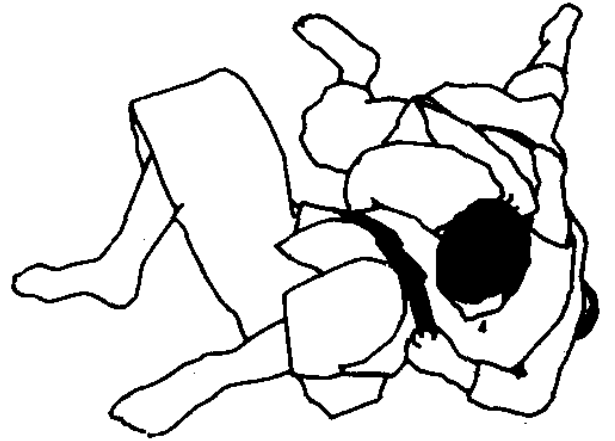


# KUZURE-KAMI-SHIHO-GATAME

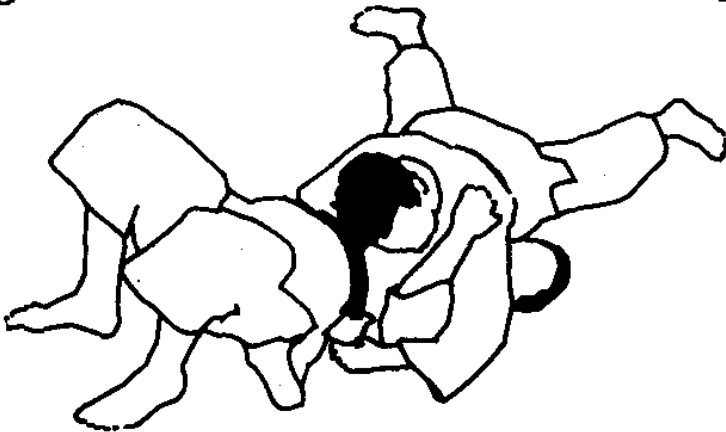
A



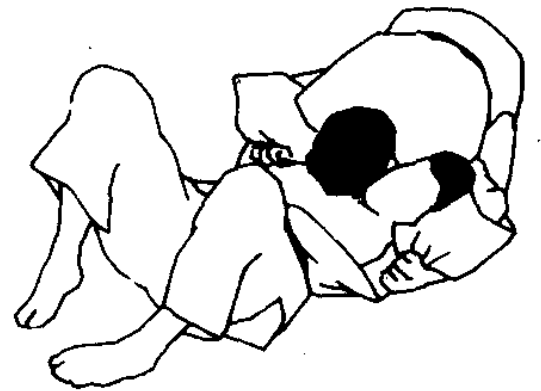
B



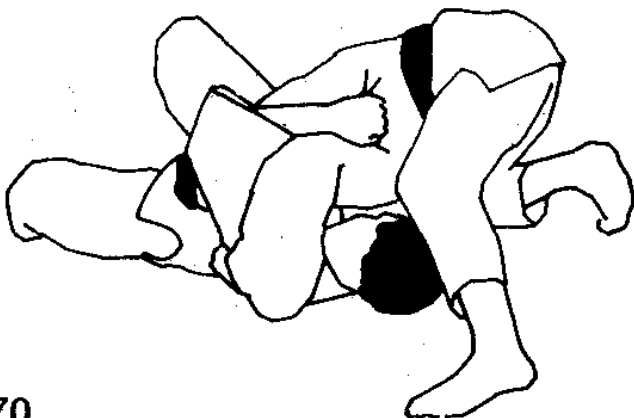
C



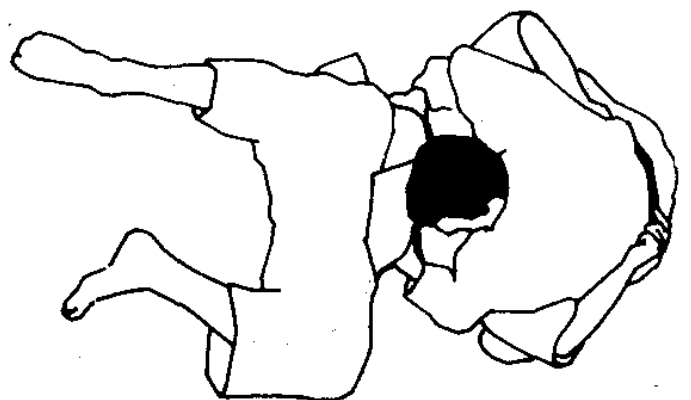
D



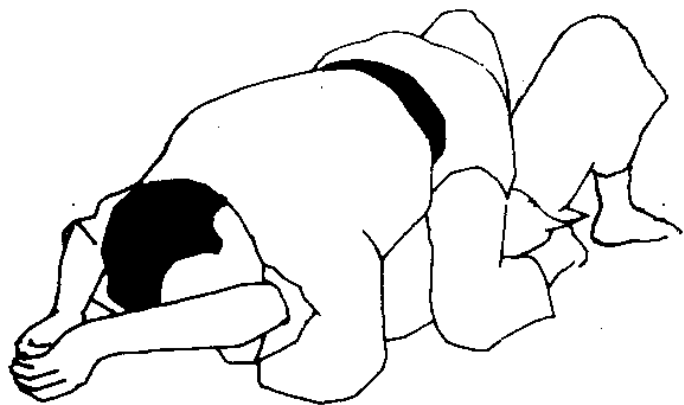
E



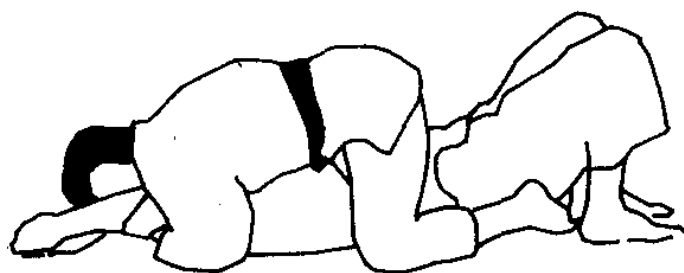
F



# TATE-SHIHO-GATAME

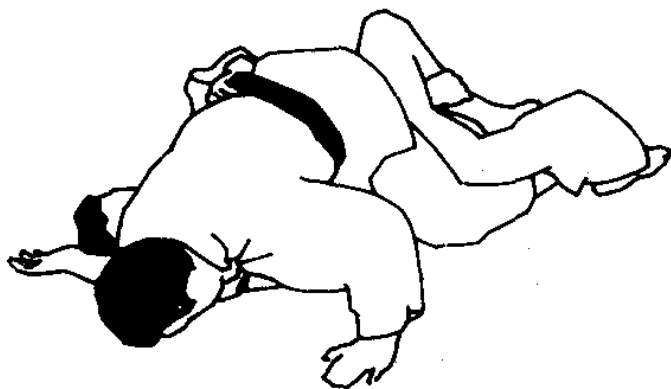


Zijaanzicht

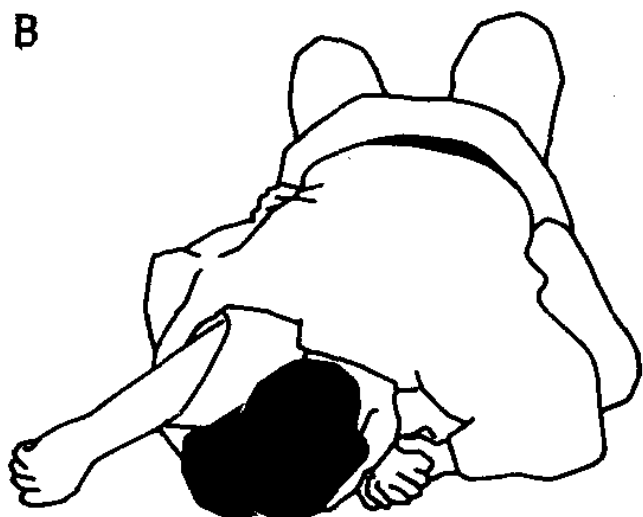


# KUZURE-TATE-SHIHO-GATAME

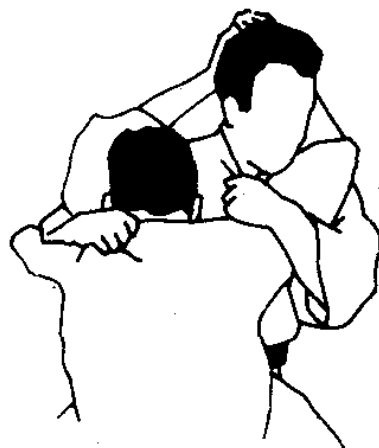
A



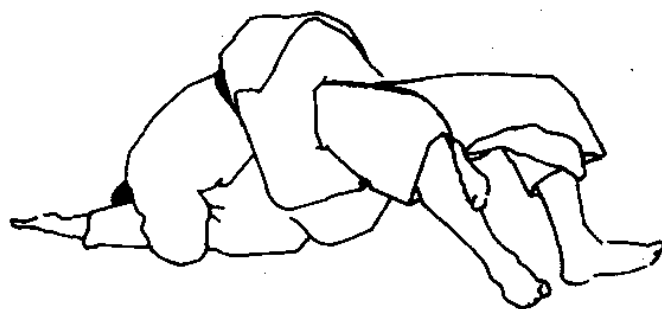
B



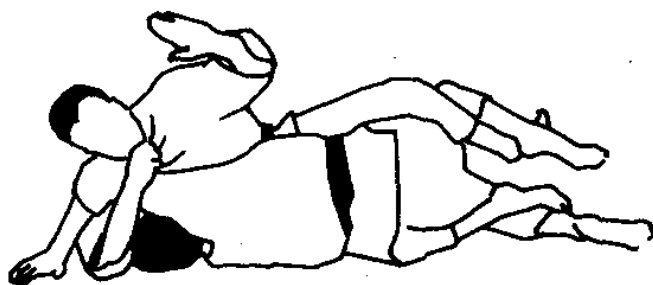
# Detail van onderen gezien



Plaatsing voeten bij brug van Uke



# Detail van onderen gezien



C Van onderen gezien



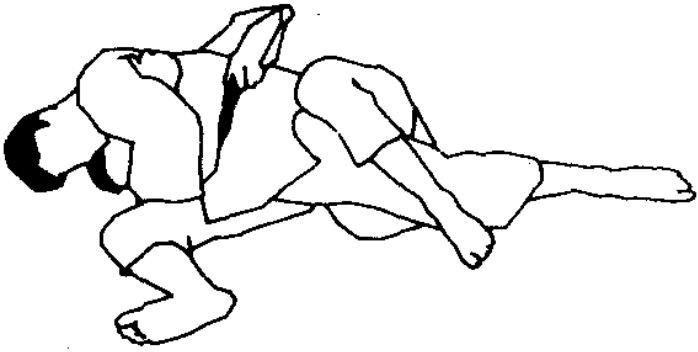


## BEVRIJDING HOUDGREPEN

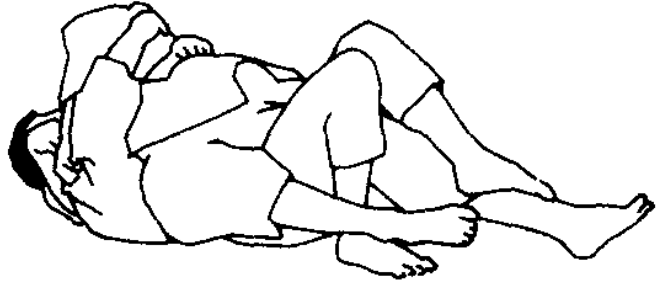
- 1 HON-GESA-GATAME
- 2 KUZURE-GESA-GATAME
- 3 KATA-GATAME
- 4 MAKURA-GESA-GATAME
- 5 USHIRO-GESA-GATAME
- 6 YOKO-SHIHO-GATAME
- 7 KUZURE-YOKO-SHIHO-GATAME
- 8 KAMI-SHIHO-GATAME
- 9 KUZURE-KAMI-SHIHO-GATAME
- 10 TATE-SHIHO-GATAME
- 11 KUZURE-TATE-SHIHO-GATAME

# Bevrijding HON-GESA-GATAME

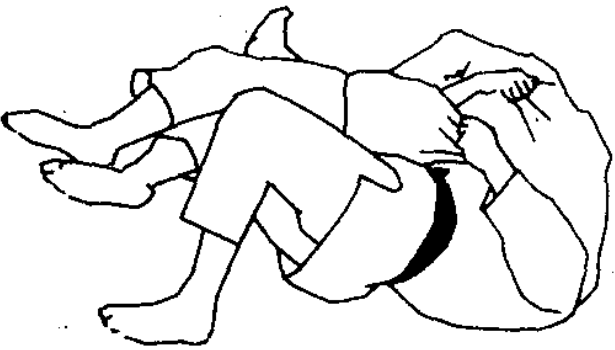
1



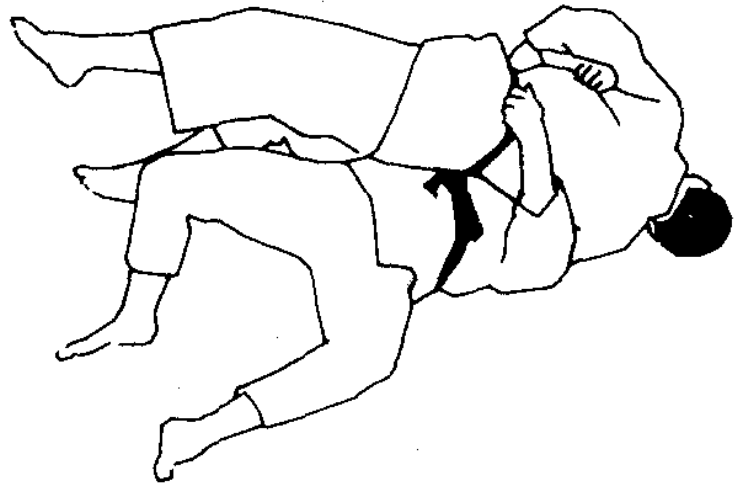
2



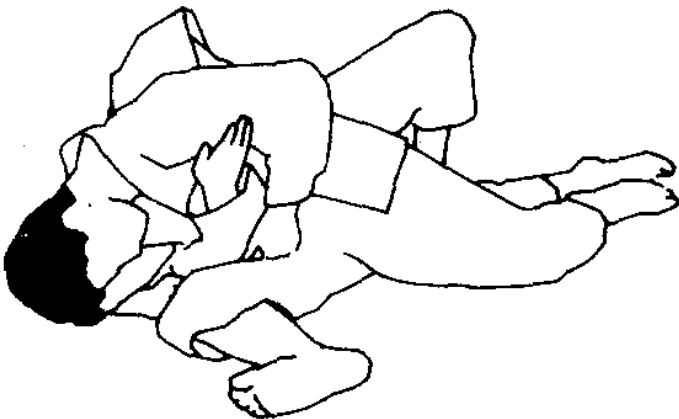
3



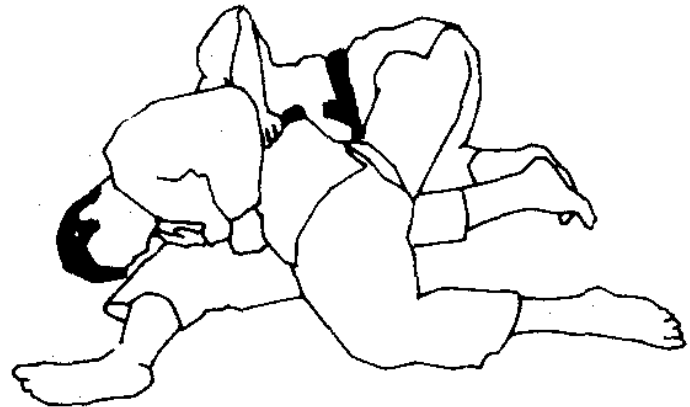
4



5



6



## Bevrijding HON-GESA-GATAME

1 - 2

Uke grijpt Tori bij de gordel en bij de judogi en trekt hem stevig tegen zich aan. Hij omstrengelt met linkerbeen het linkerbeen van Tori. Zich steunende op zijn rechtervoet, draait hij Tori langs de andere kant over.

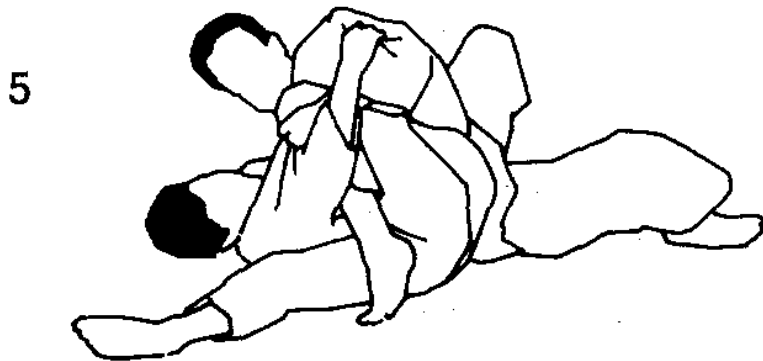
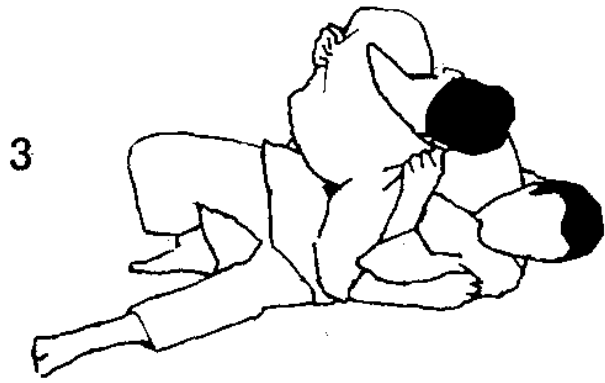
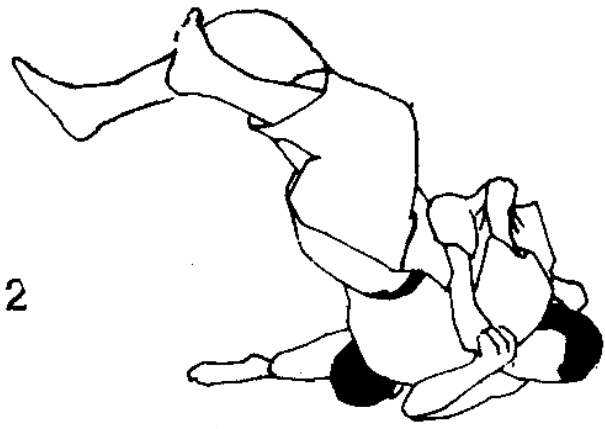
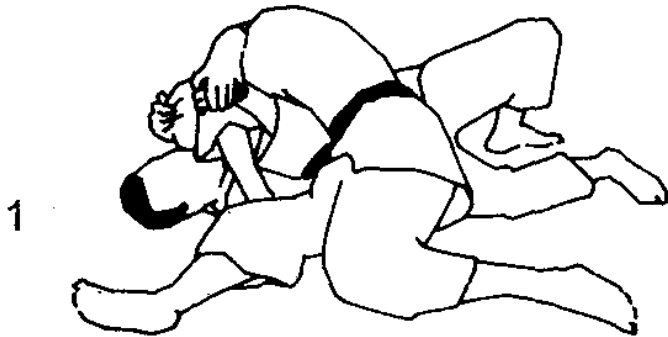
3 - 4

Uke grijpt Tori bij de gordel en bij de judogi en trekt hem stevig tegen zich aan. Zijn voeten vast in de mat plaatsend, draait hij Tori langs de andere kant over.

5 - 6

Uke zorgt ervoor, dat zijn rechter arm niet volledig vast zit. Door een snelle trekbeweging van die arm en zich draaiend op zijn buik in de richting van Tori, trekt Uke zijn knie in en bevrijdt zich.

# Bevrijding KUZURE-GESA-GATAME





## Bevrijding KUZURE-GESA-GATAME

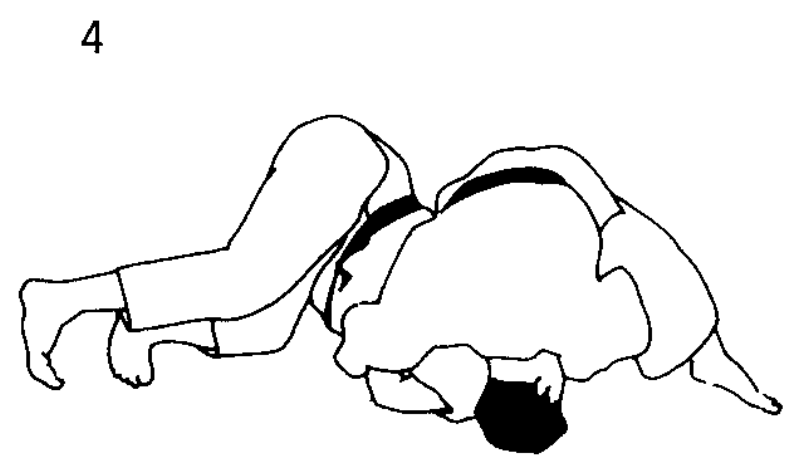
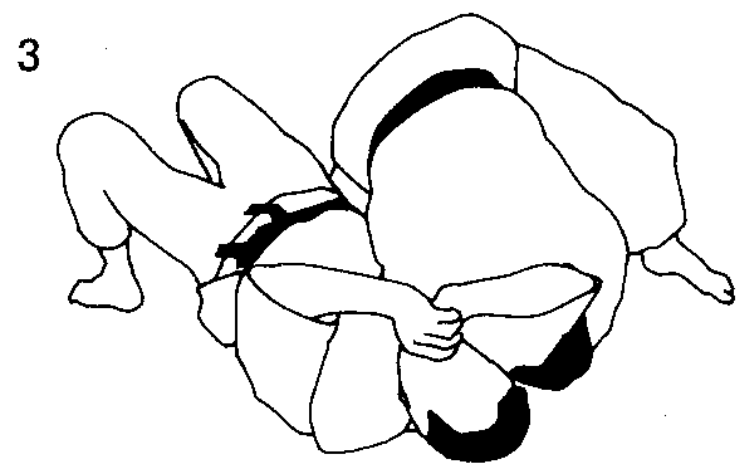
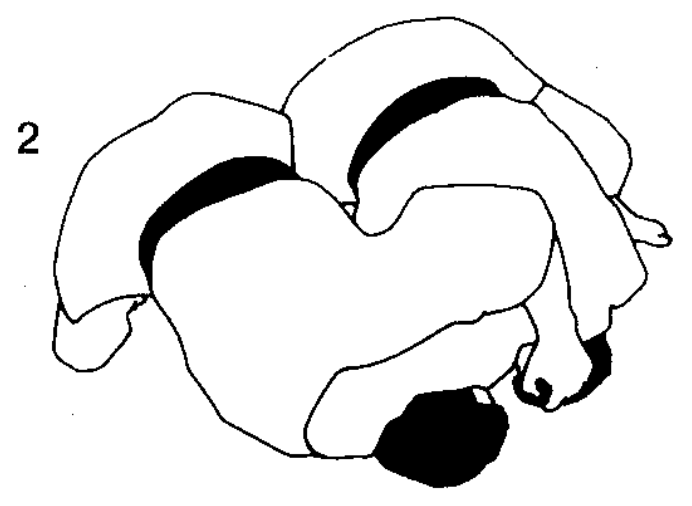
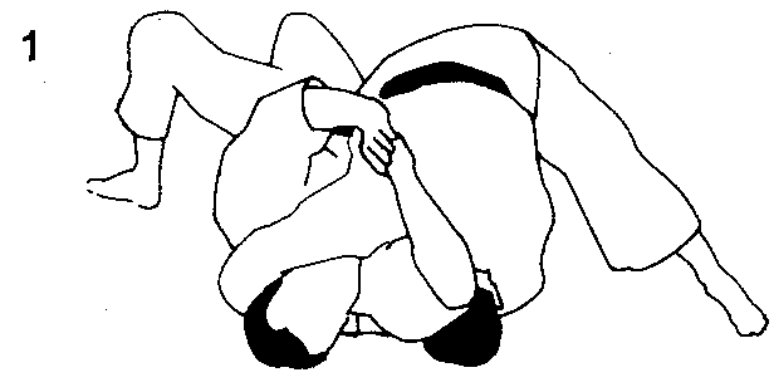
1 - 2

Uke draait zich lichtjes op zijn rechterzijde, ervoor zorgend dat zijn rechterarm niet volledig onder controle zit. Hij plaatst beide handen op de linker elleboog van Tori en zijn rechter elleboog tegen diens buik. Door een krachtige beweging in de richting van zijn linker-schouder draait hij Tori over.

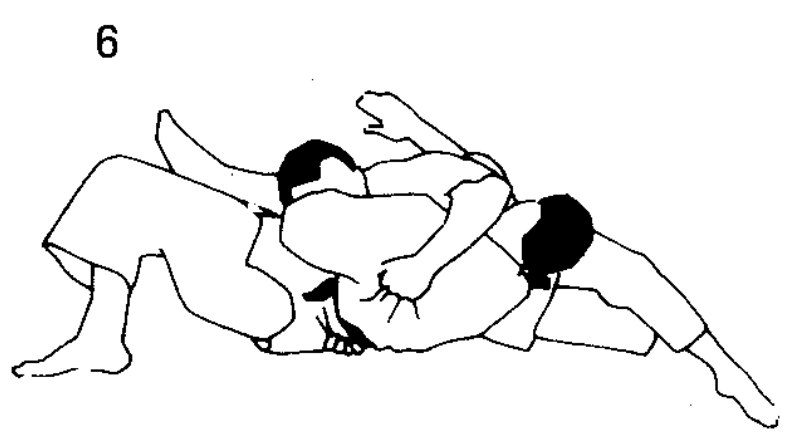
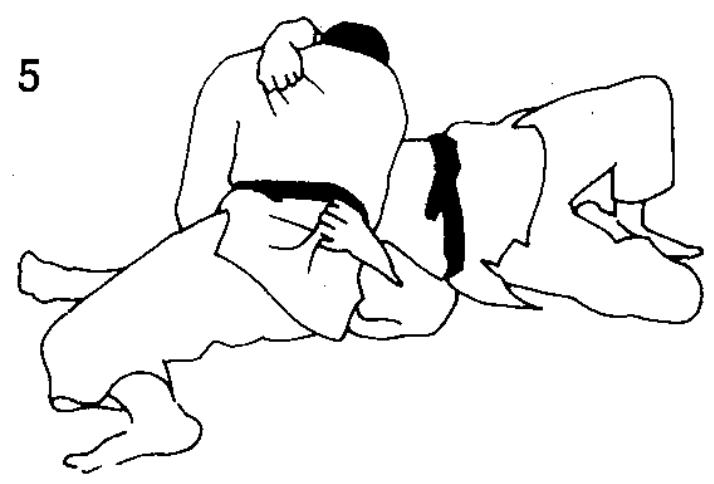
3 - 4 - 5

Uke draait zich op zijn linkerzijde en maakt met zijn linkerarm een opening, zodanig dat hij zijn linkerknie er tussen kan brengen. Vervolgens richt hij zich op en komt boven Tori te liggen.

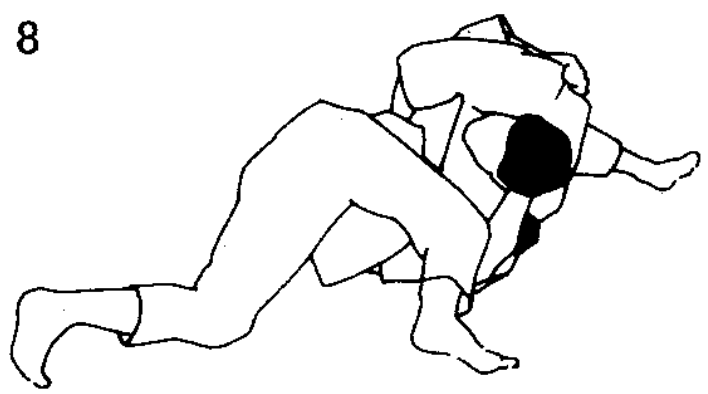
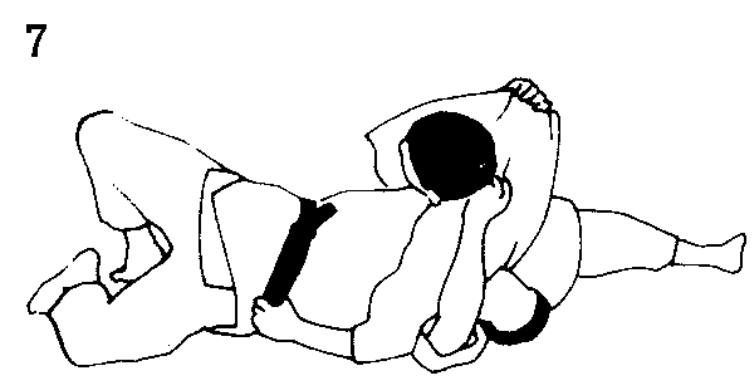
# Bevrijding KATA-GATAME



# Bevrijding MAKURA-GESA-GATAME



# Bevrijding USHIRO-GESA-GATAME



## Bevrijding KATA-GATAME

1 - 2

Uke duwt met zijn linkerhand tegen zijn rechtervuist, zijn rechterarm tussen beide hoofden door. Hij brugt sterk op zijn rechterschouder. Op het ogenblik, dat de greep van Tori verzwakt, draait hij verder tot op zijn knieën en bevrijdt zich alzo.

3 - 4

Uke duwt met zijn rechterarm tegen de hals van Tori met de hulp van zijn linkerhand. Hij draait vervolgens over zijn linkerschouder, zich alzo bevrijdend.

## Bevrijding MAKURA-GESA-GATAME

5 - 6

Uke grijpt Tori vast met beide handen. Hij draait zijn lichaam in hun beider lengteas, trekt en duwt Tori vervolgens rugwaarts op zijn rug.

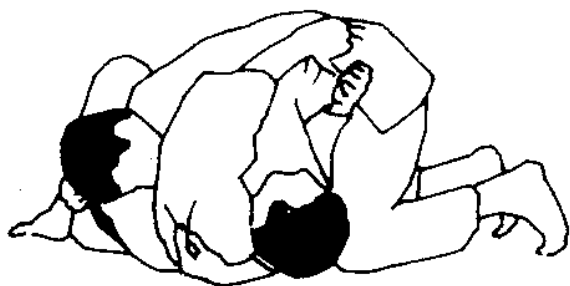
## Bevrijding USHIRO-GESA-GATAME

7 - 8

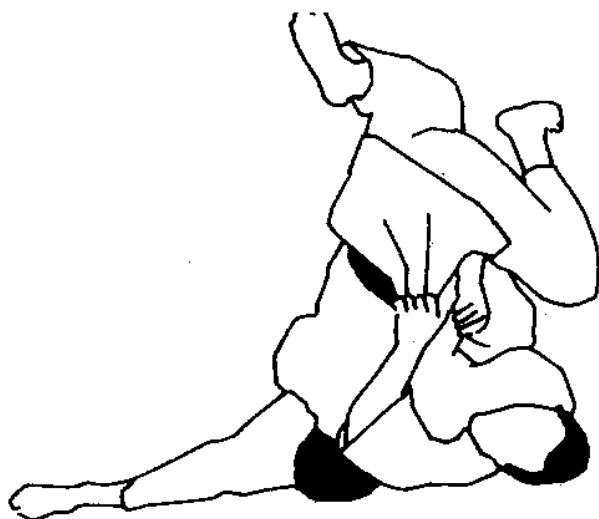
Uke pakt Tori met beide handen vast. Hij duwt hem rugwaarts al bruggend en met behulp van zijn handen en kantelt vervolgens over, zodat Tori op zijn rug komt te liggen.

# Bevrijding YOKO-SHIHO-GATAME

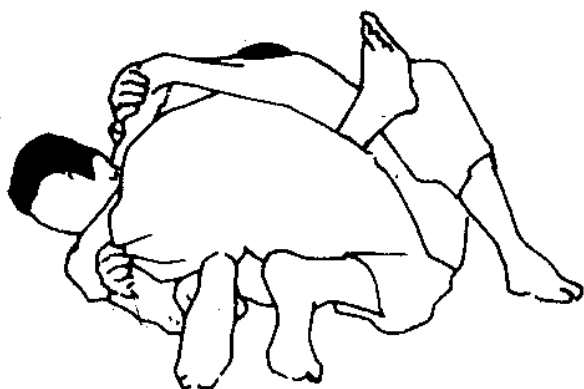
1



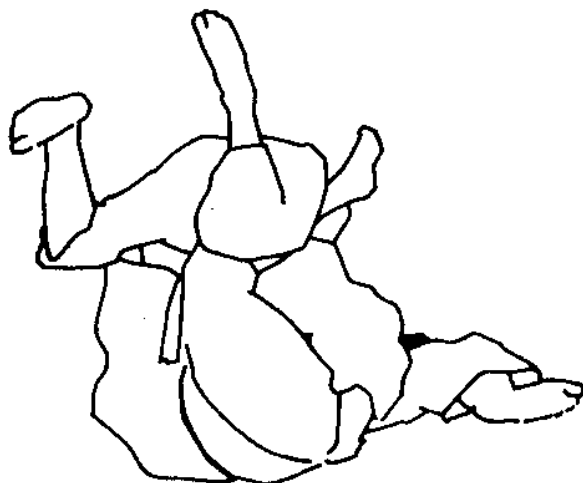
2



3

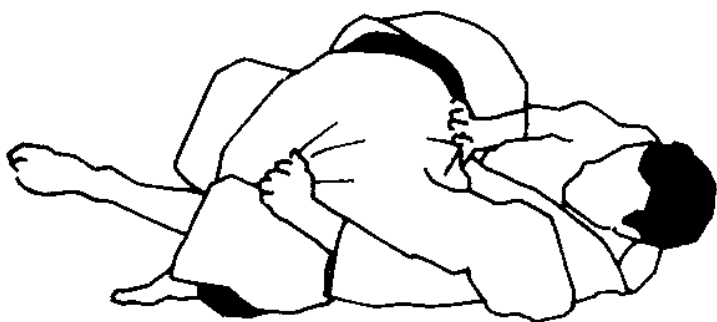


4

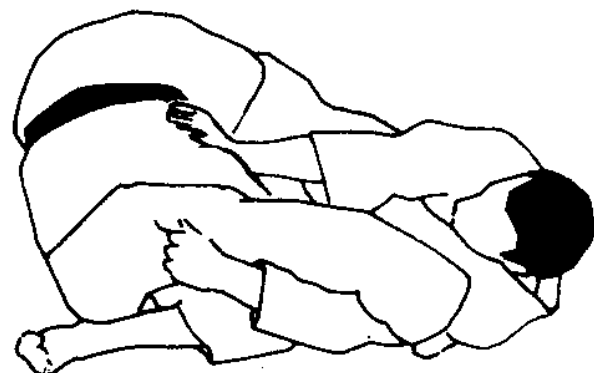


# Bevrijding KUZURE-YOKO-SHIHO-GATAME

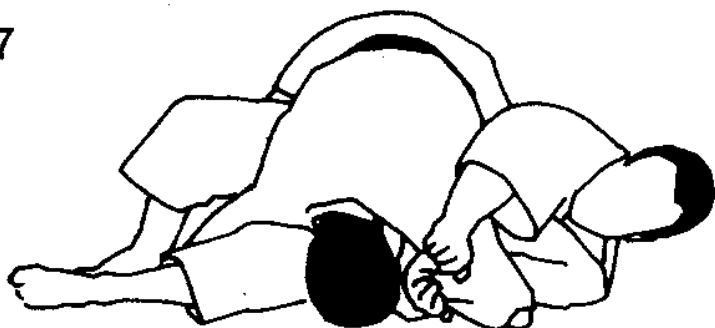
5



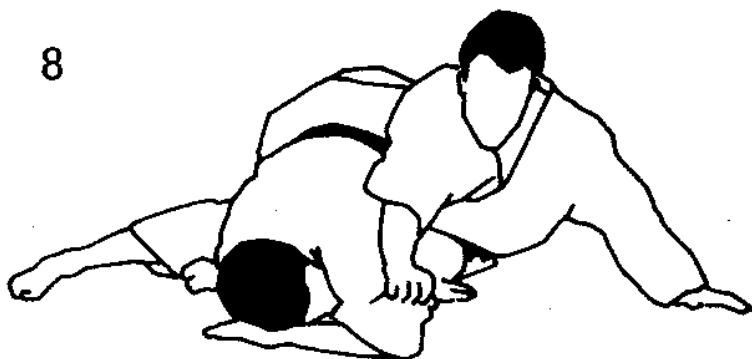
6



7



8



## Bevrijding YOKO-SHIHO-GATAME

1 - 2

Uke plaatst zijn rechter voorarm onder de buik van Tori en grijpt met de linkerhand diens gordel vast. Hij draait zich vervolgens op zijn rechterzijde alzo een sterke reactie van Tori uitlokkend. Uke maakt hiervan gebruik door hem over te draaien.

3 - 4

Uke draait zich op zijn rechterzijde en duwt Tori met beide handen achteruit; gelijktijdig maakt hij een beweging met zijn zitvlak, zodat er een opening komt tussen beide lichamen. Uke maakt hiervan gebruik om er zijn gebogen rechterbeen tussen te plaatsen in contact met Tori's buik. Uke draait zich in de lengteas van Tori en duwt hem met behulp van zijn handen en been langs de andere kant over.

## Bevrijding KUZURE-YOKO-SHIHO-GATAME

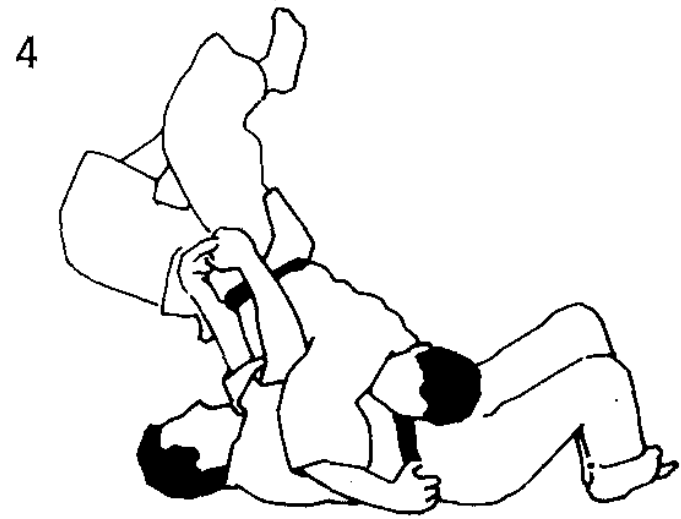
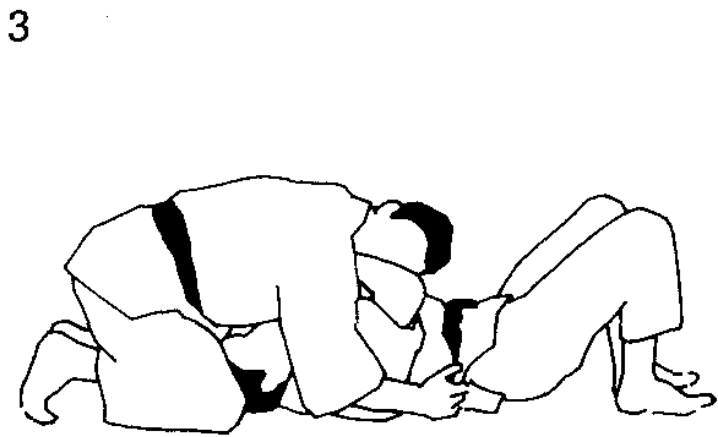
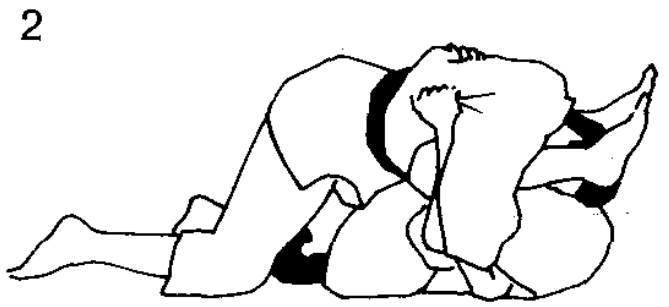
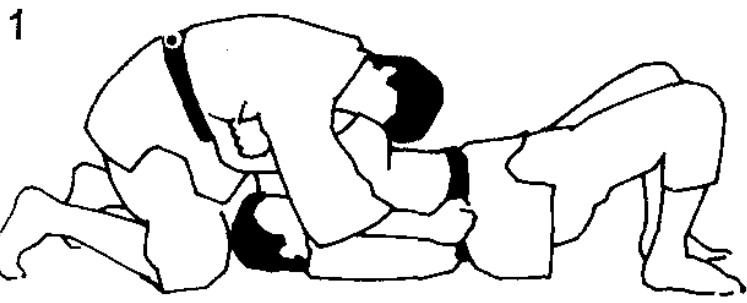
5 - 6

Uke duwt met beide handen Tori weg en plaatst dan zijn linkerbeen tegen de hals van Tori. Hij vervolgt en bevrijdt zich.

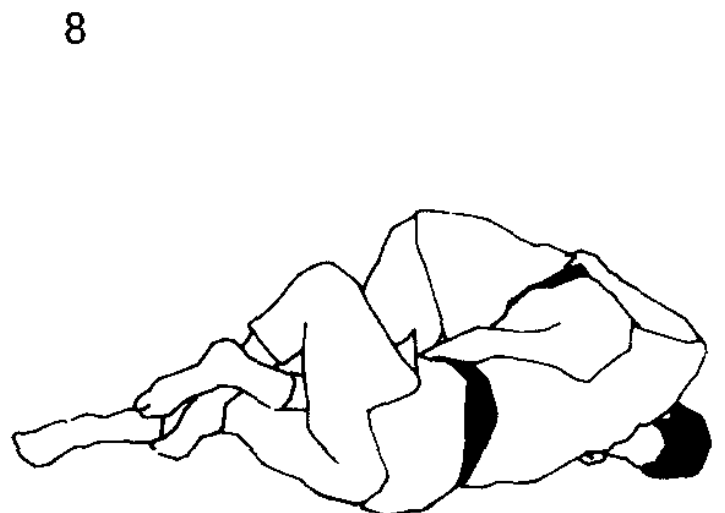
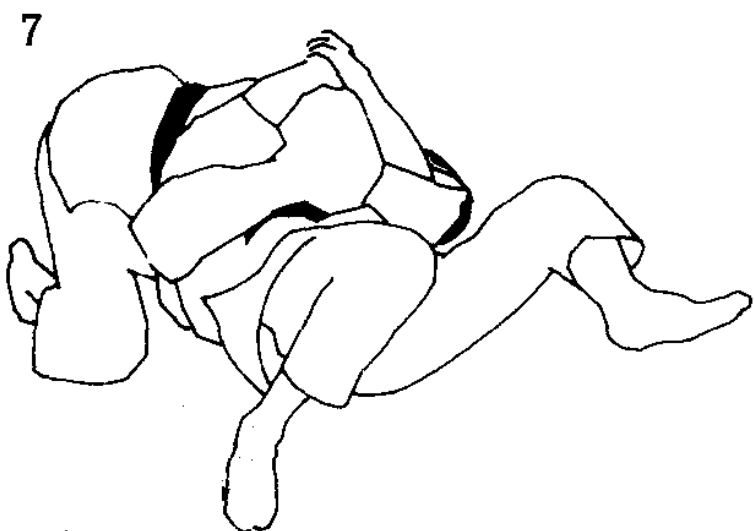
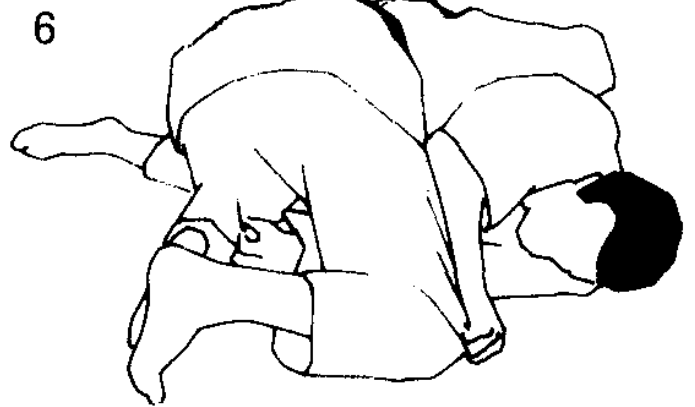
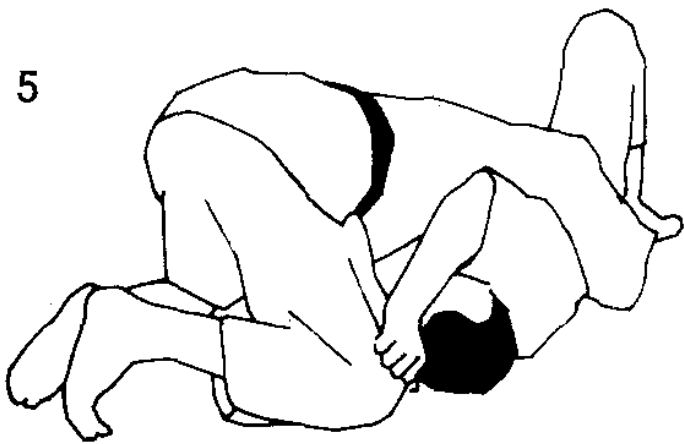
7 - 8

Uke duwt met rechterhand de linkerarm van Tori weg. Vervolgens grijpt hij met linkerhand eveneens die arm en duwt Tori volledig naar achteren. Uke komt recht, door een steun te nemen op de grond met zijn linkerhand, en bevrijdt zich.

# Bevrijding KAMI-SHIHO-GATAME



# Bevrijding KUZURE-KAMI-SHIHO-GATAME



## Bevrijding KAMI-SHIHO-GATAME

1 - 2

Uke zorgt ervoor zich niet volledig vast te laten grijpen, zodat hij beide handen tegen de borst van Tori kan plaatsen. Hij heft Tori op, plaatst beide knieën ertussen en met kleine schokbewegingen verplaatst hij beurtelings beide knieën in de richting van de buik van Tori en bevrijdt zich.

3 - 4

Uke zorgt, dat Tori de greep niet volledig kan aanzetten, zodat hij met beide armen tegen diens buik kan aandrukken. Door een zodanige reactie uit te lokken, dat Tori met zijn hoofd vooruit komt, kan Uke hem makkelijk overkantelen en zich bevrijden.

## Bevrijding KUZURE-KAMI-SHIHO-GATAME

5 - 6

Variatie blz. 70 / F

Uke grijpt met beide handen de knieën van Tori vast. Al duwend draait hij zich naar links op zijn buik.

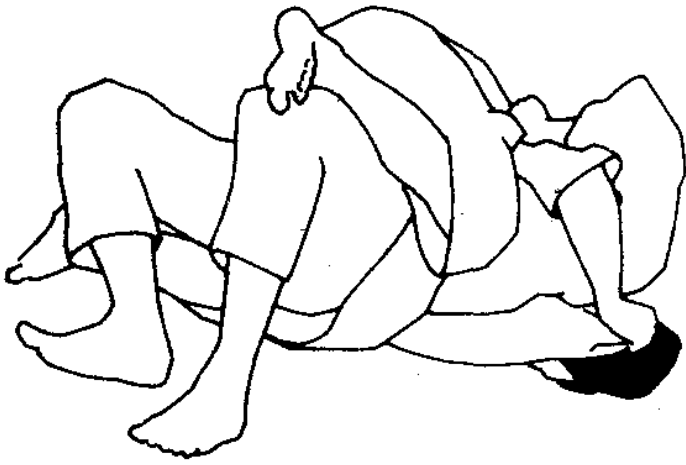
7 - 8

Variatie blz. 70 / A

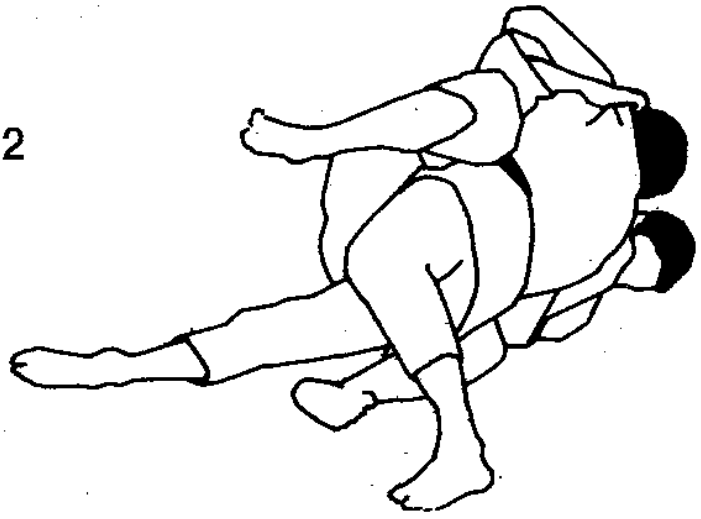
Uke duwt Tori eerst opzij met behulp van beide armen tegen de hals. Vervolgens draait hij zich op zijn rechterzijde en grijpt met beide benen het rechterbeen van Tori vast. Uke draait zich verder op zijn buik en bevrijdt zich.

# Bevrijding TATE-SHIHO-GATAME

1

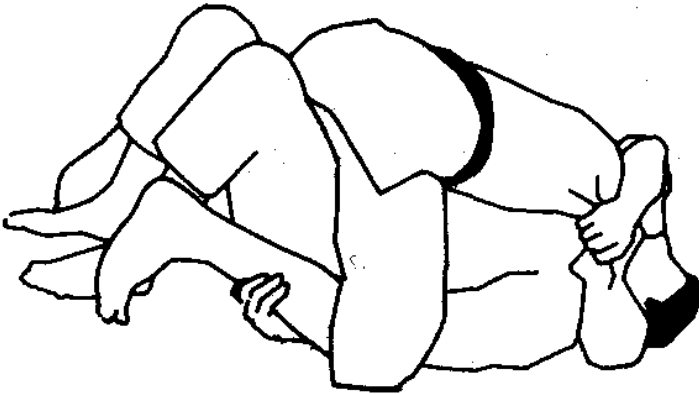


2

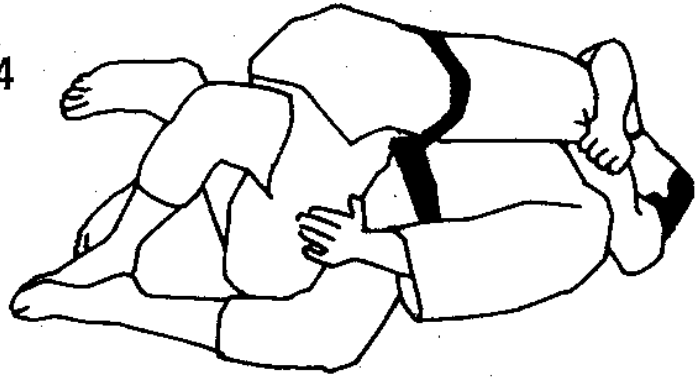


# Bevrijding KUZURE-TATE-SHIHO-GATAME

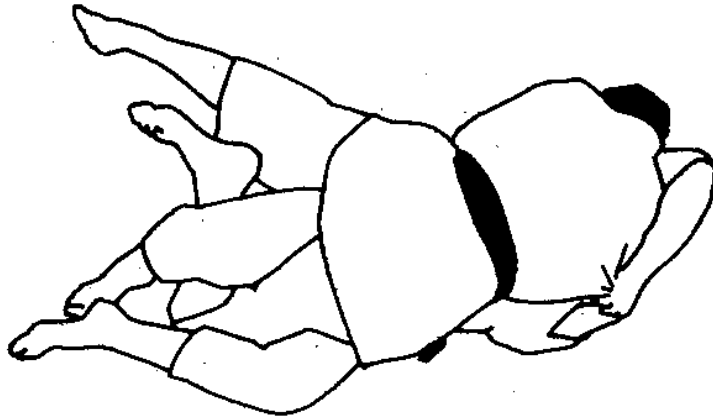
3



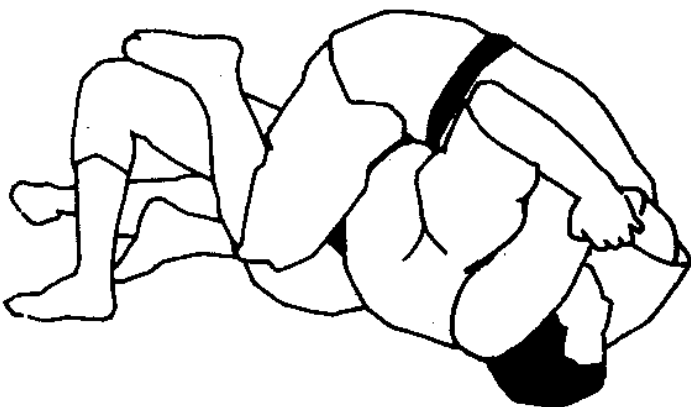
4



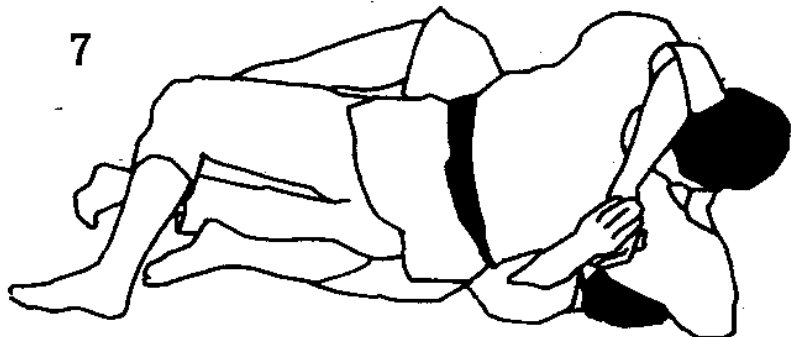
5



6



7





## Bevrijding TATE-SHIHO-GATAME

1 - 2

Uke draait naar links om een reactie uit te lokken; vervolgens brugt hij, draait naar rechts en bevrijdt zich.

## Bevrijding KUZURE-TATE-SHIHO-GATAME

3 - 4 - 5

Variatie blz. 71 / B

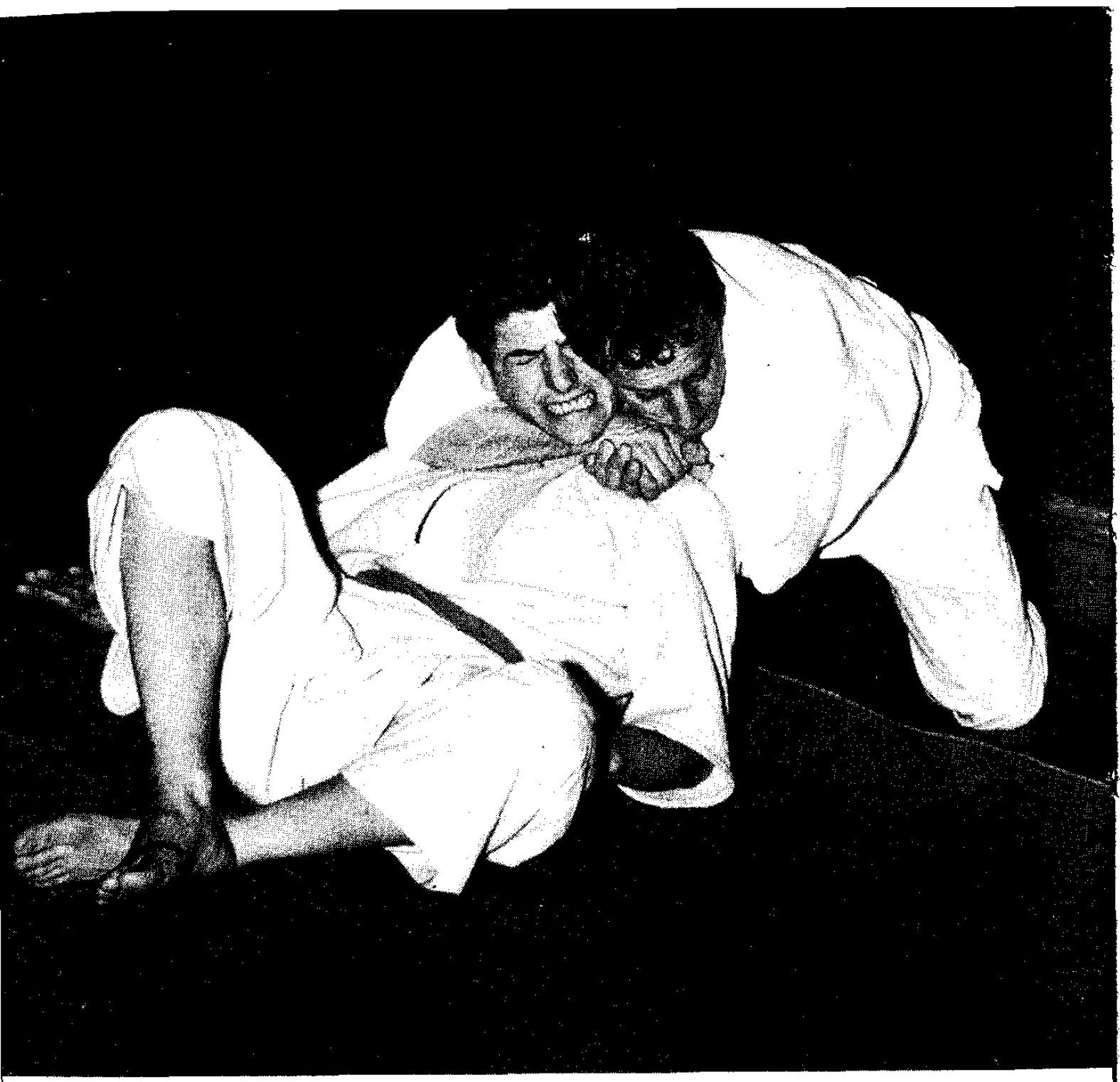
Uke grijpt met linkerhand het rechterbeen van Tori vast en heft het, zodat hij dat been in schaar kan nemen.

Uke trekt vervolgens Tori krachtig naar zijn eigen linkerzijde en draait hem over, geholpen door de steun van zijn rechtersvoet.

6 - 7

Variatie blz. 71 / B

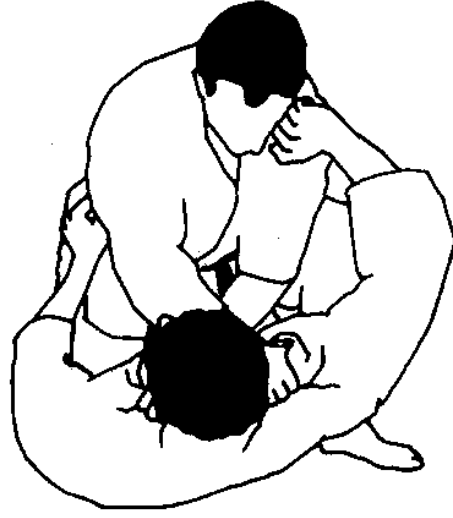
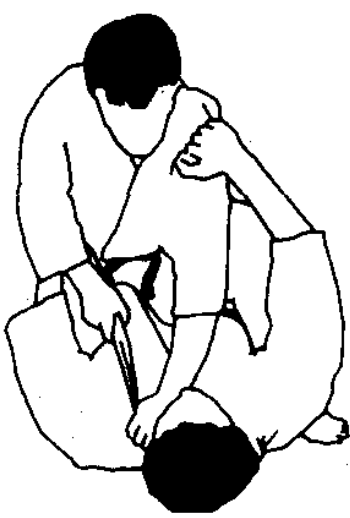
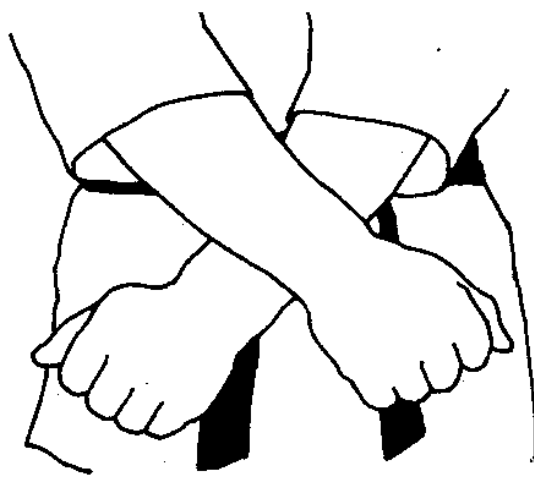
Uke brugt en duwt gelijktijdig zijn rechterarm tussen de beide hoofden. Tori kantelt op zijn rechterzijde, zodat Uke de bovenpositie kan nemen.



## WURGINGEN

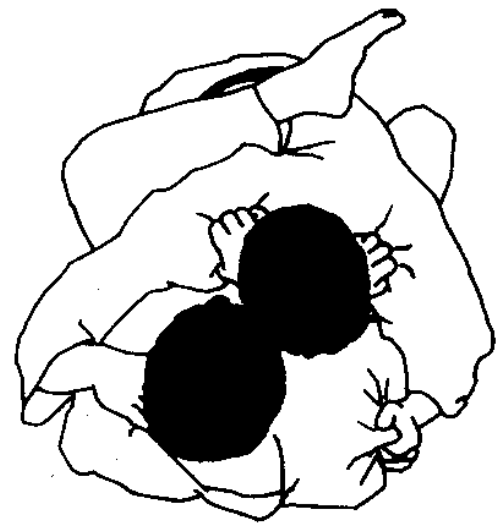
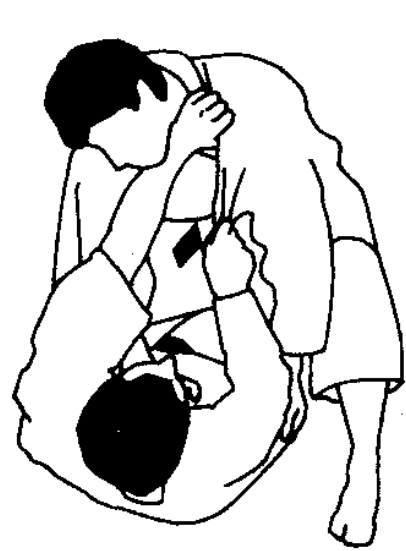
- 1 NAMI-JUJI-JIME / Normaal-gekruist-wurgen
- 2 GYAKU-JUJI-JIME / Omgekeerd-gekruist-wurgen
- 3 KATA-JUJI-JIME / Tegenovergesteld-gekruist-wurgen
- 4 KATATE-JIME / Wurging met 1 hand
- 5 MOROTE-JIME / Met 2 handen wurgen
- 6 ASHI-GATAME-JIME / SANKAKU-JIME / Wurging met been-  
kontrole
- 7 HADAKA-JIME / Naakt wurgen
- 8 OKURI-ERI-JIME / Met beide revers wurgen
- 9 KATA-HA-JIME / 1 kant controlerende wurging

# NAMI-JUJI-JIME

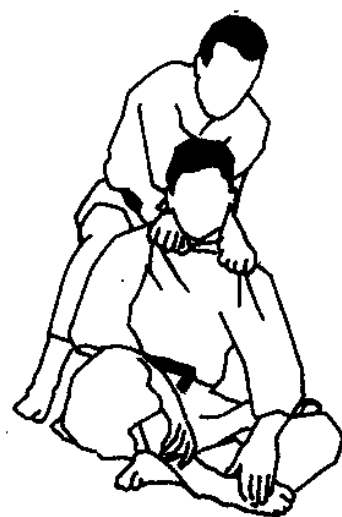
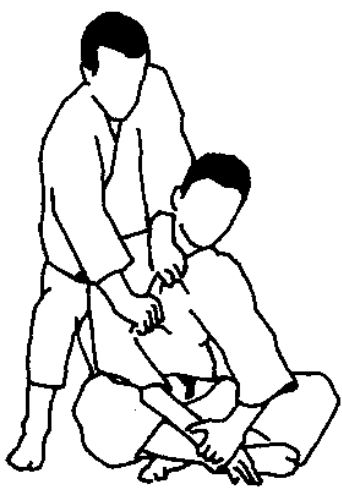


## Varieties

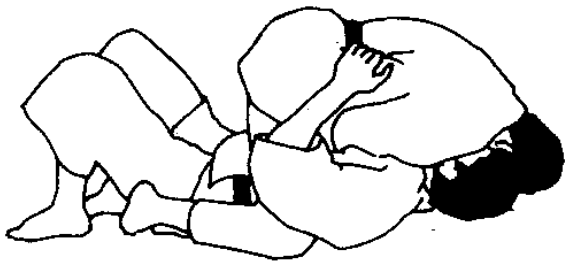
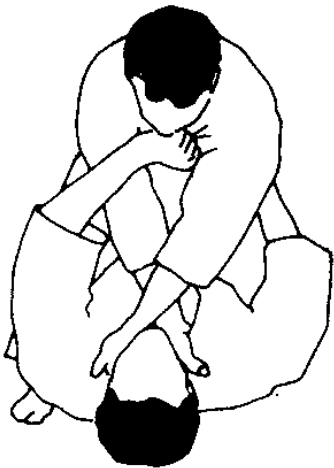
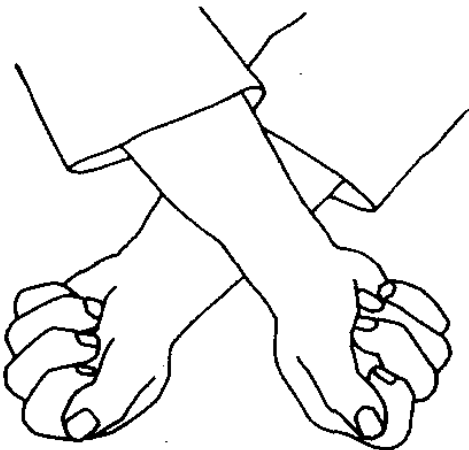
1



2

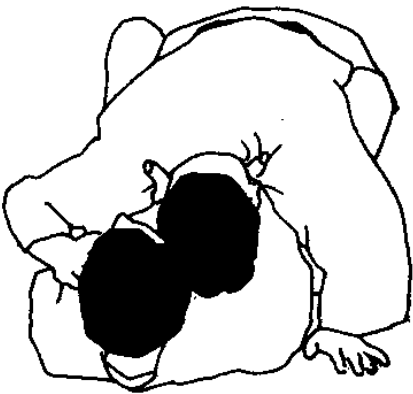
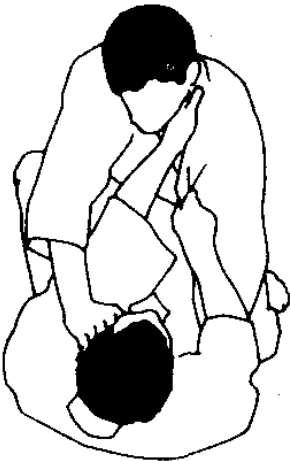


GYAKU-JUJI-JIME

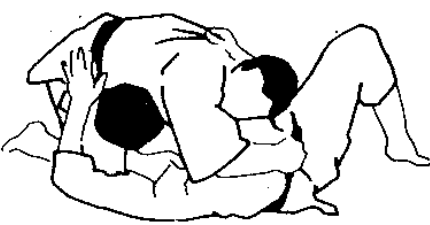


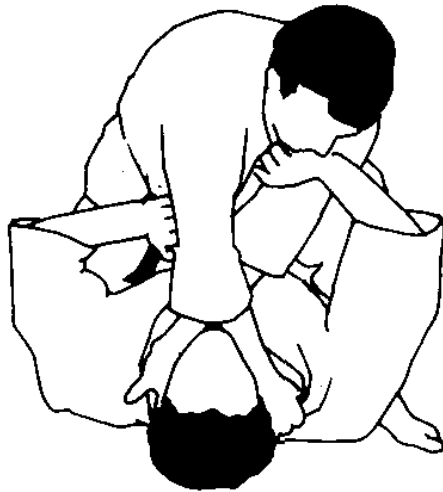
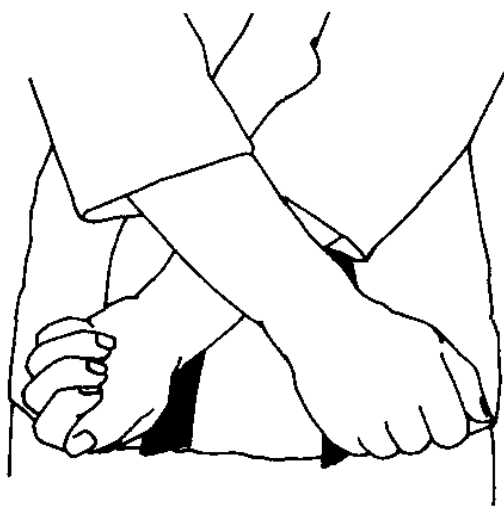
Varieties

1

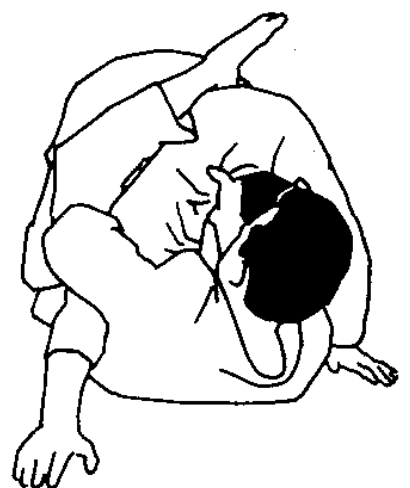
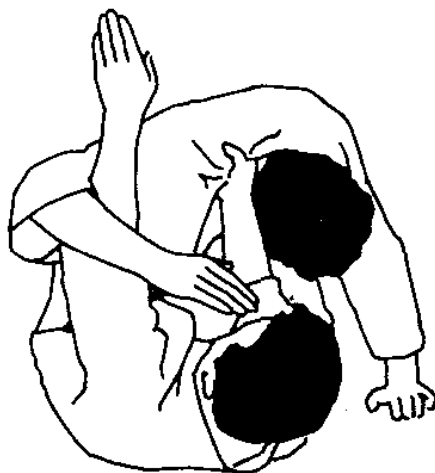
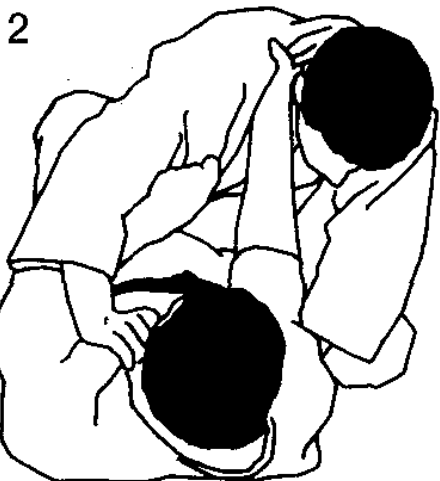
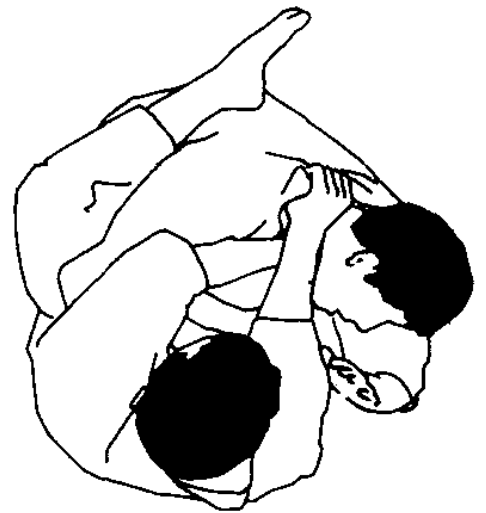
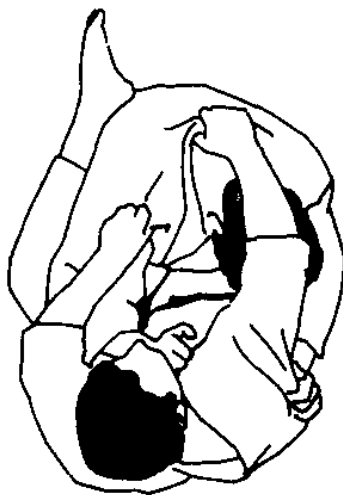
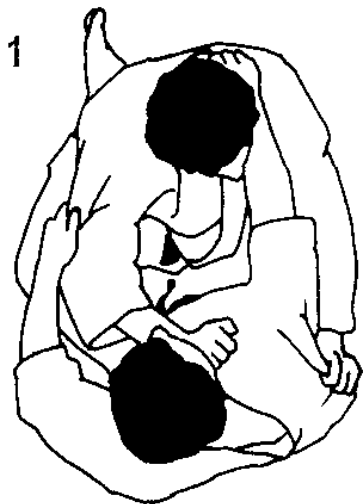


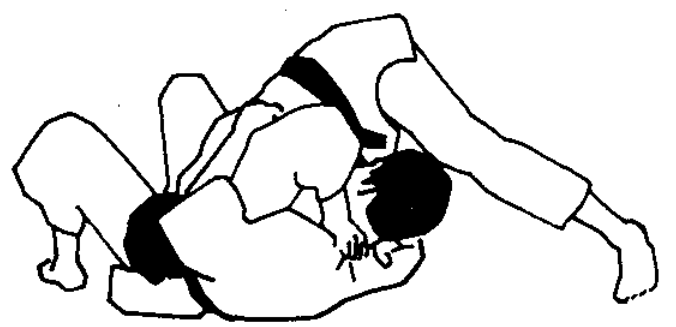
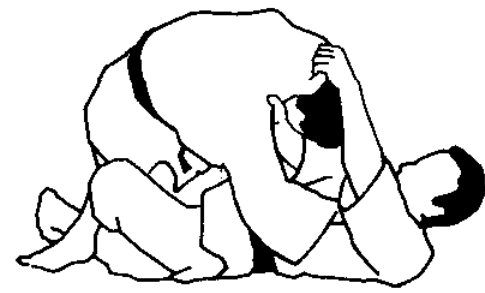
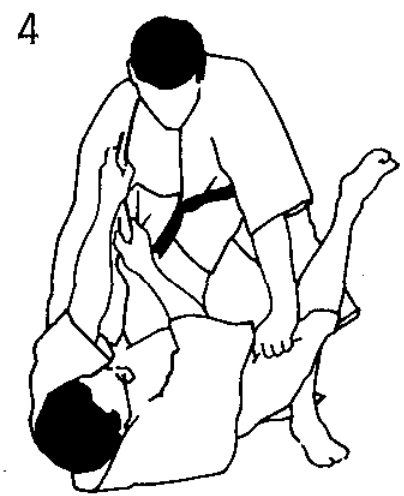
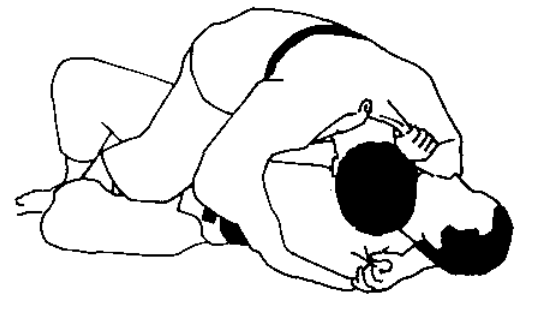
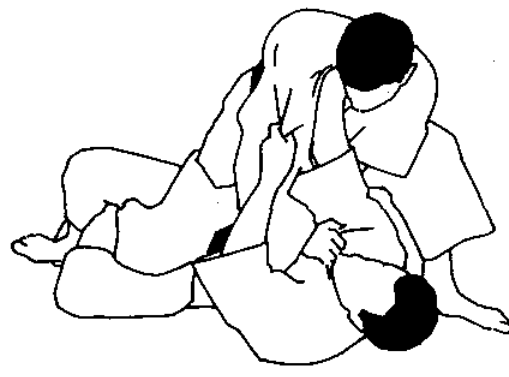
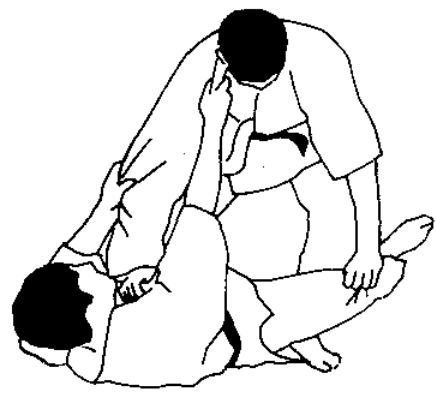
2



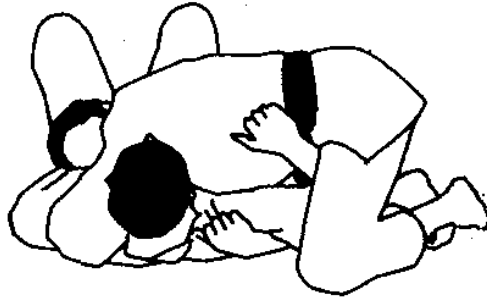
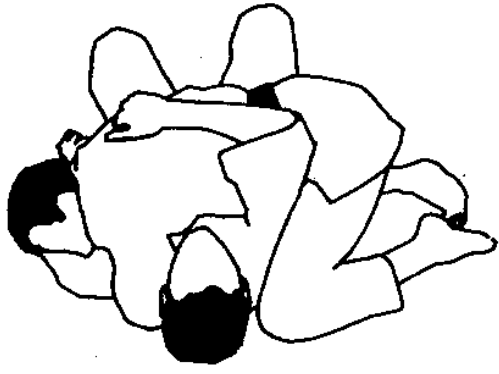


Varieties





# KATATÉ-JIME

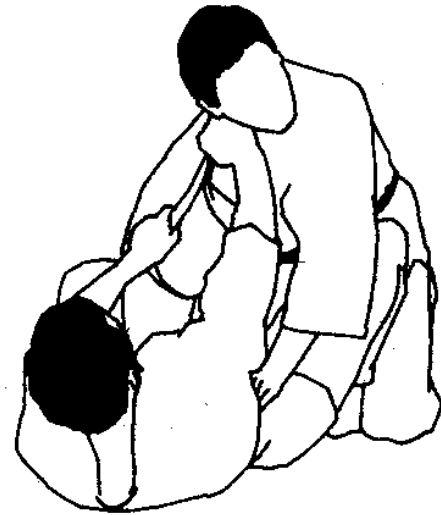
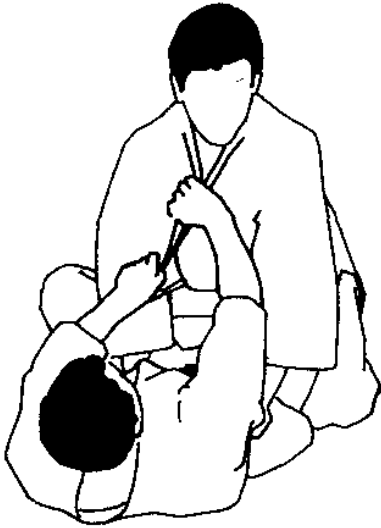


## Varieties

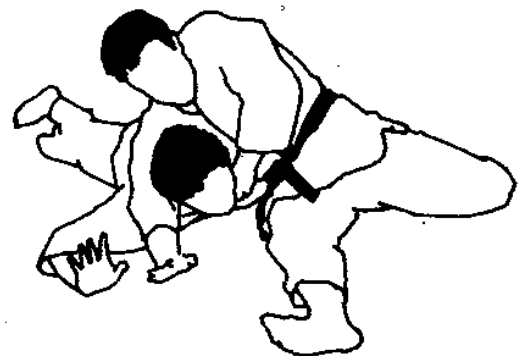
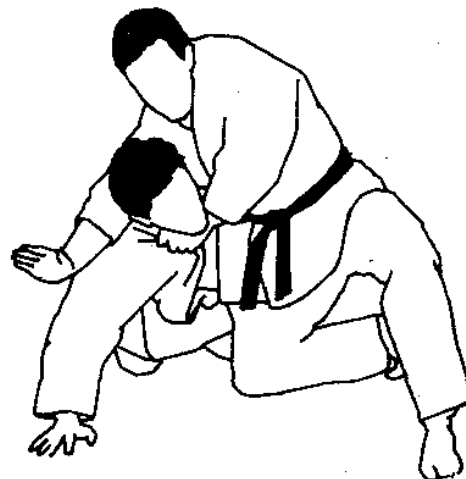
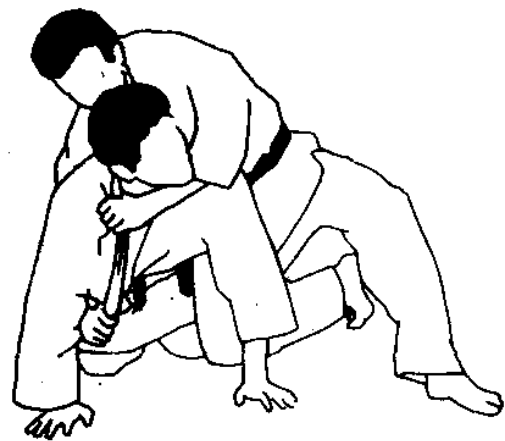
1



2

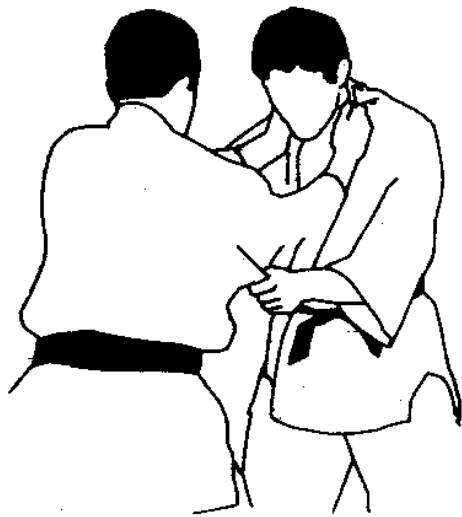


3

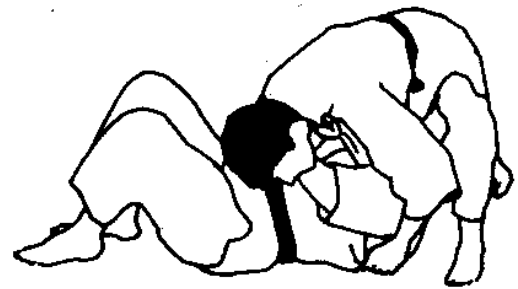
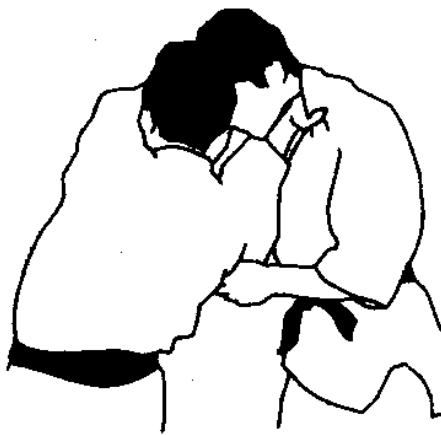
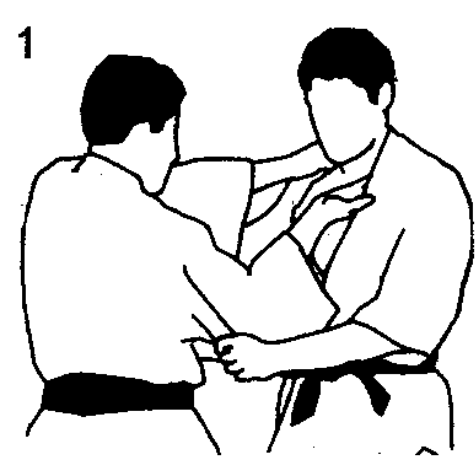




# MOROTE-JIME



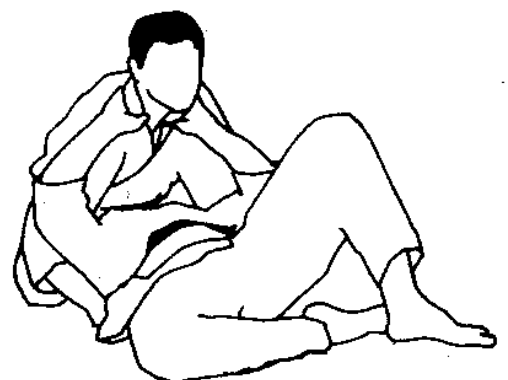
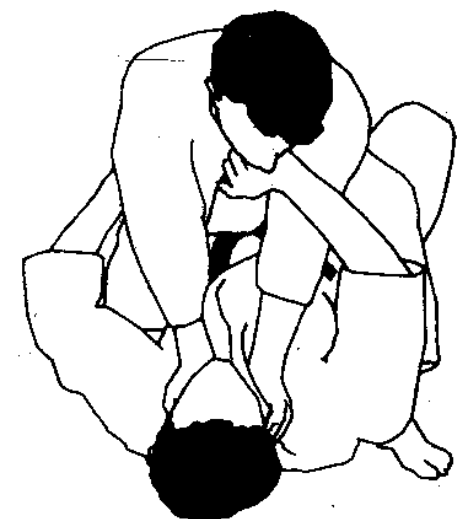
## Variaties



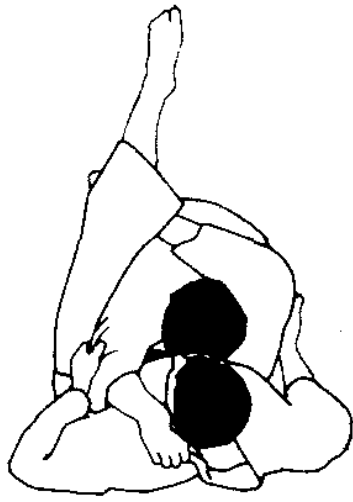
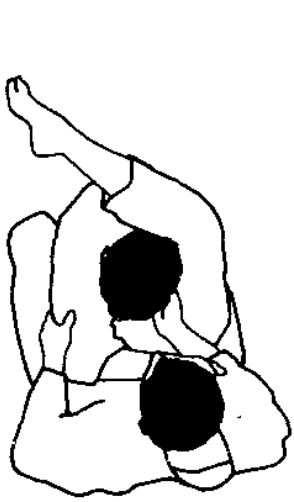
Tori boven

Tori onder

Tori onder

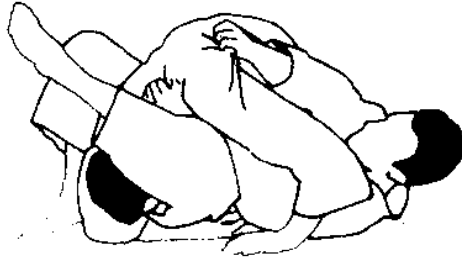


# ASHI-GATAME-JIME / SANKAKU-JIME

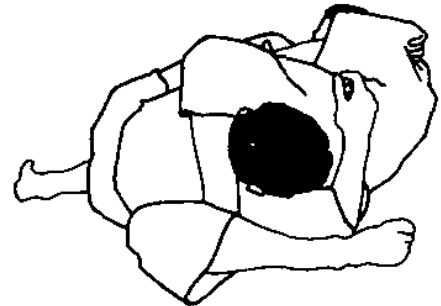
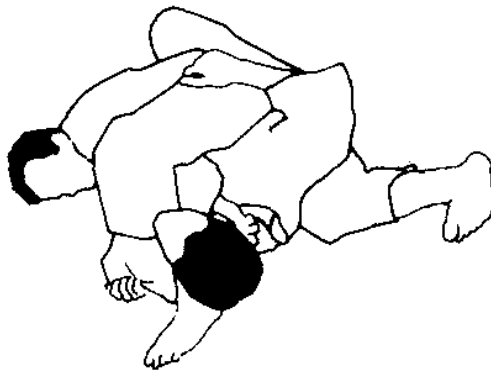
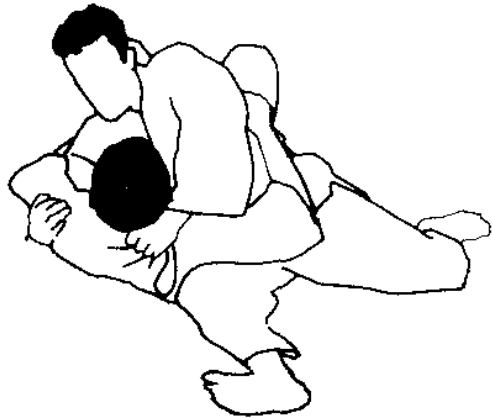


## Variaties

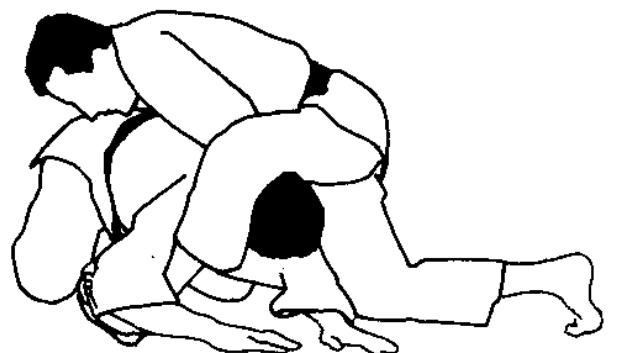
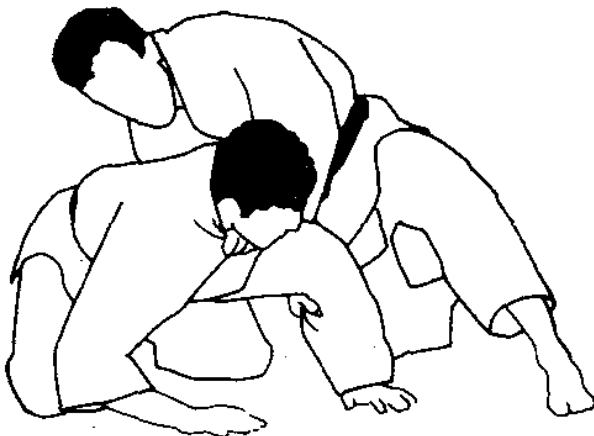
1



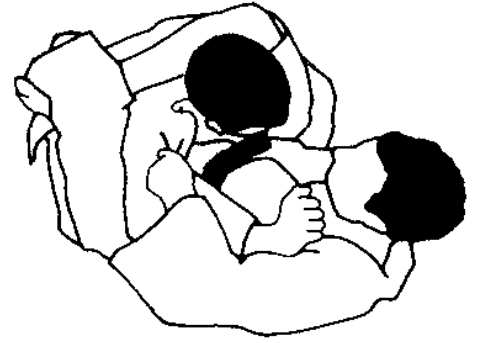
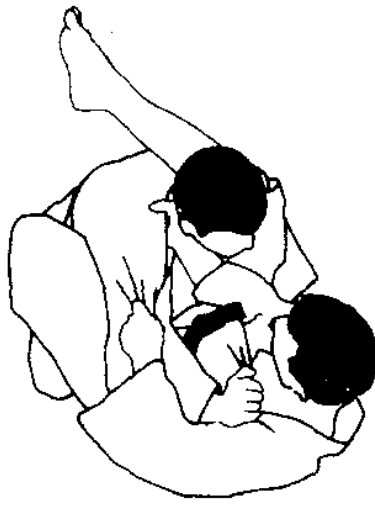
2



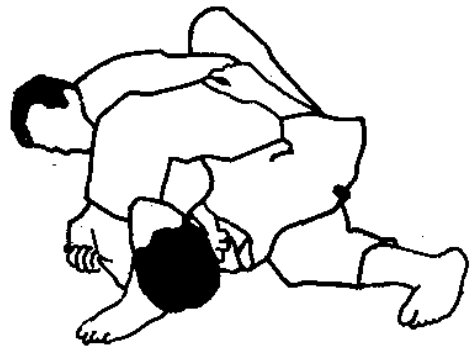
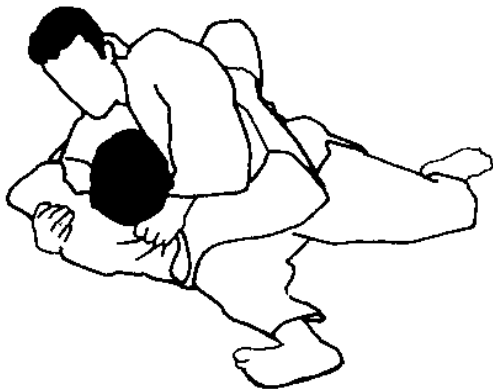
3



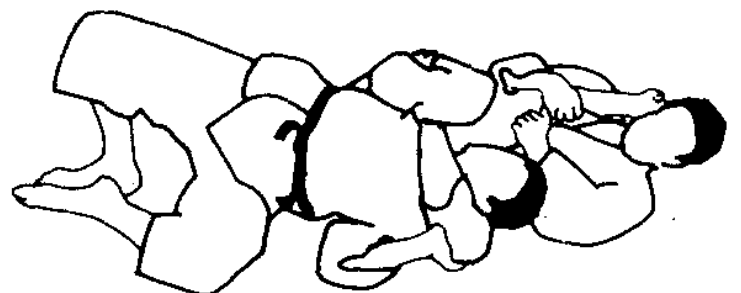
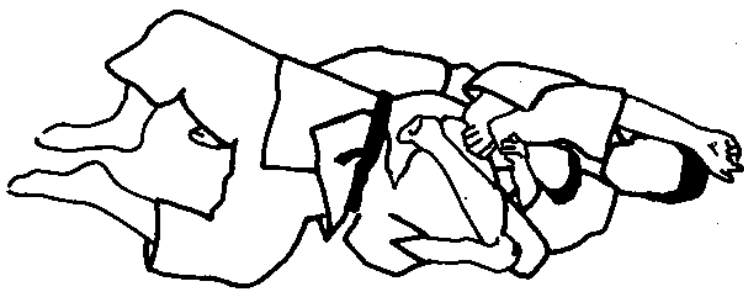
4



5

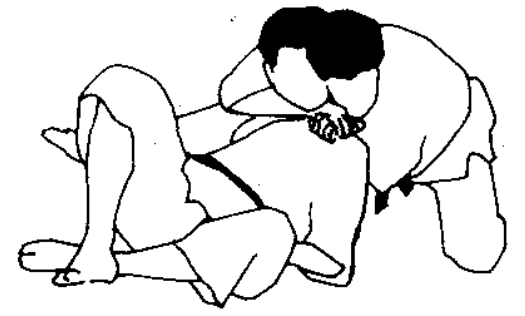
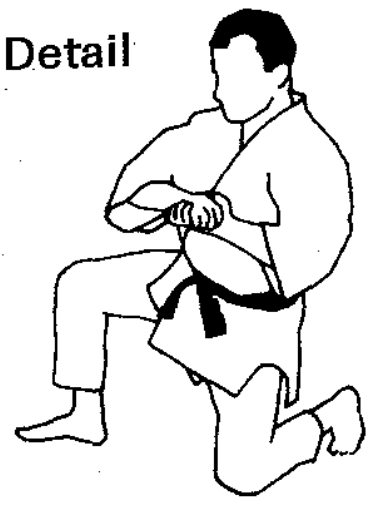


6



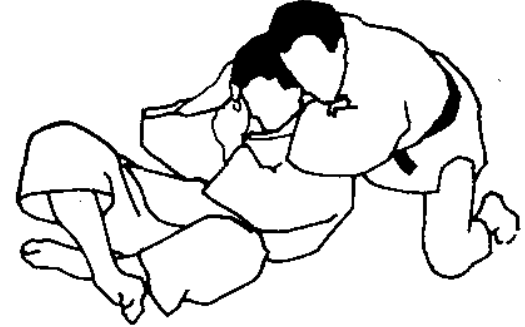
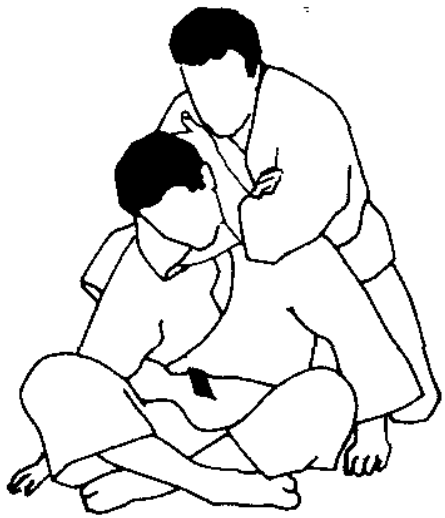
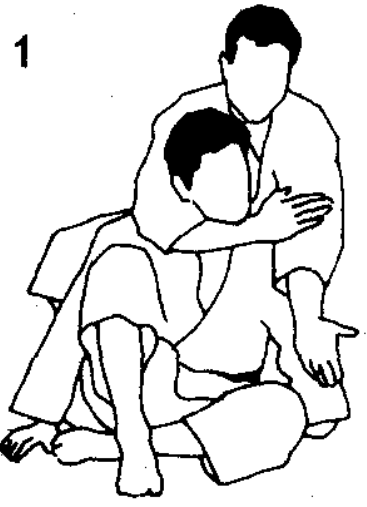
# HADAKA-JIME

## Detail

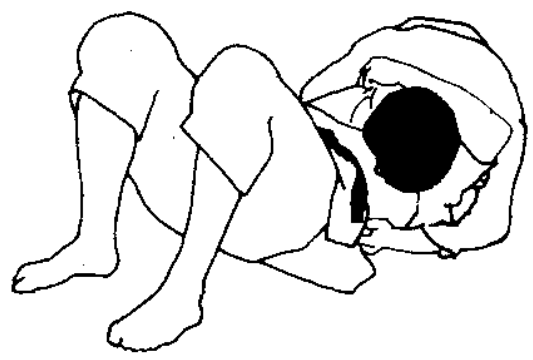
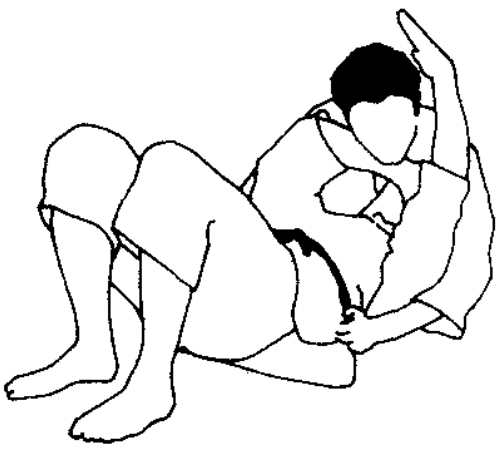


## Varieties

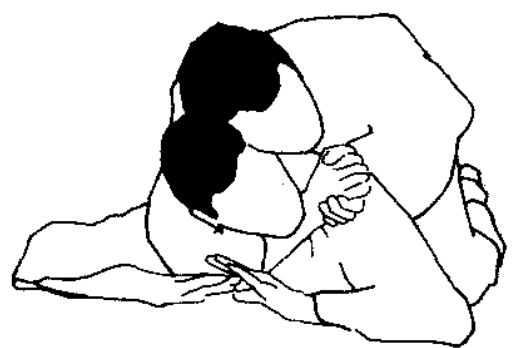
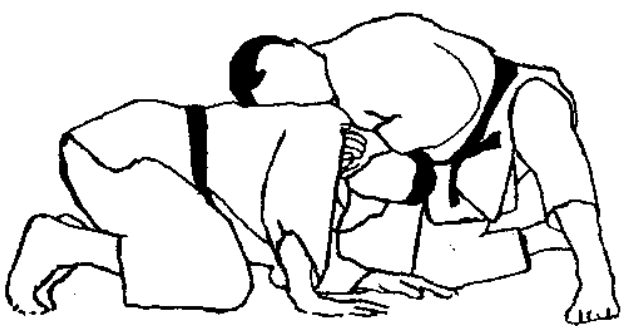
1



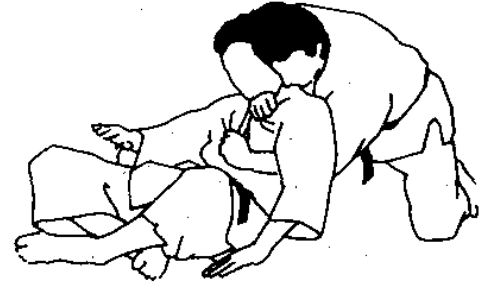
2



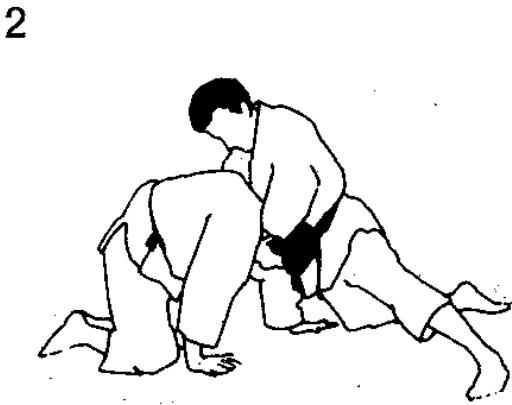
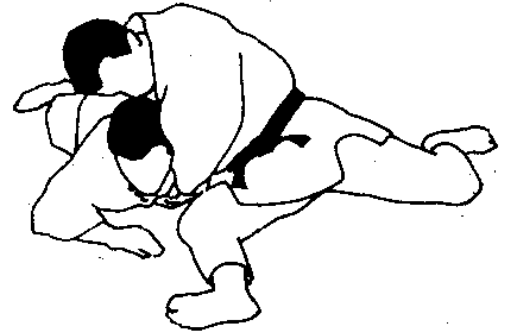
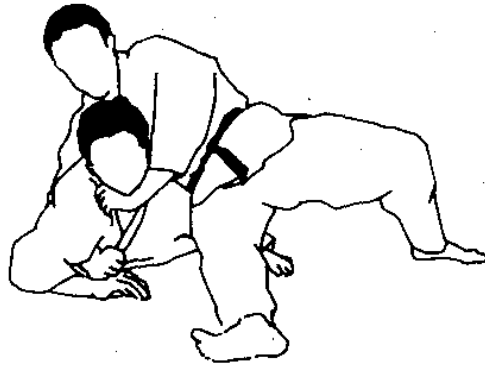
3



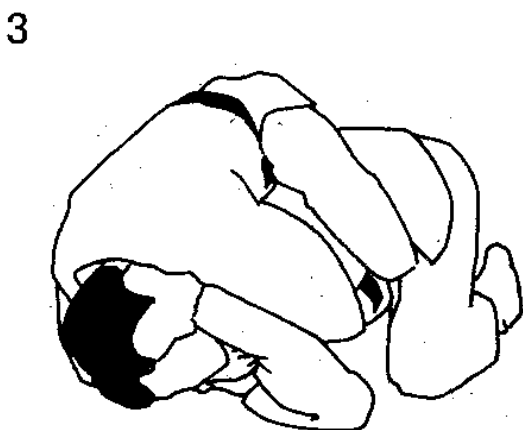
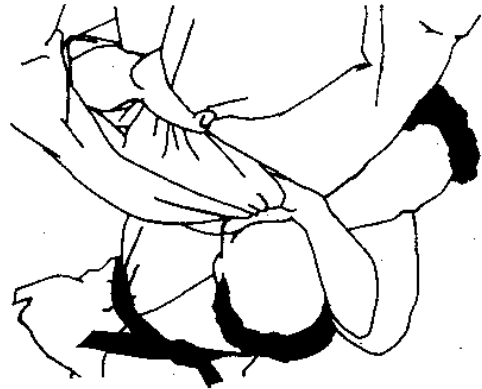
# OKURI-ERI-JIME



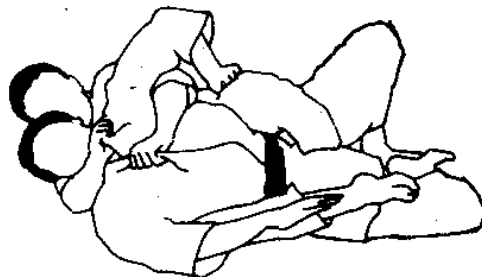
## Varieties

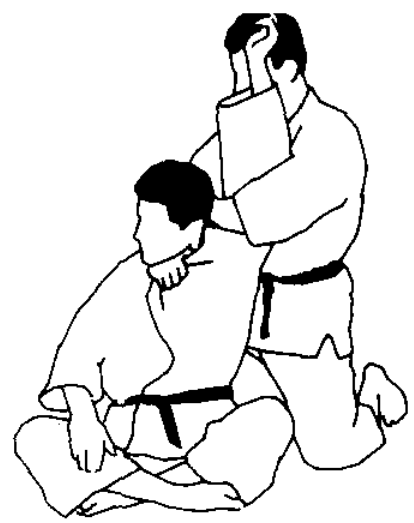


## Detail



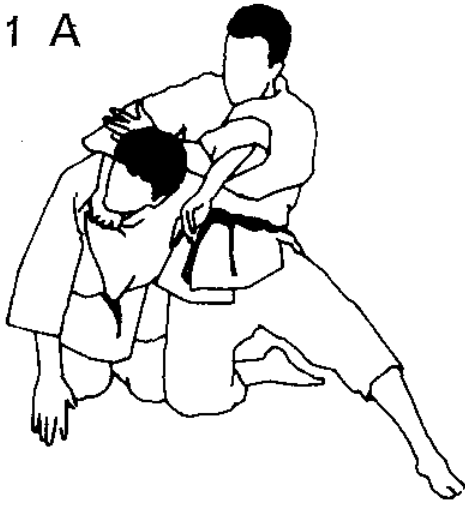
## Detail





Varieties

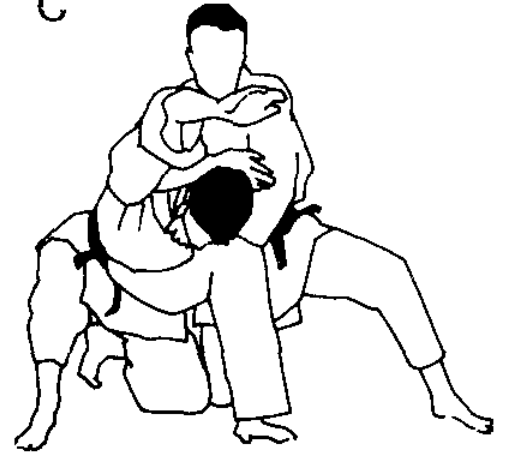
1 A



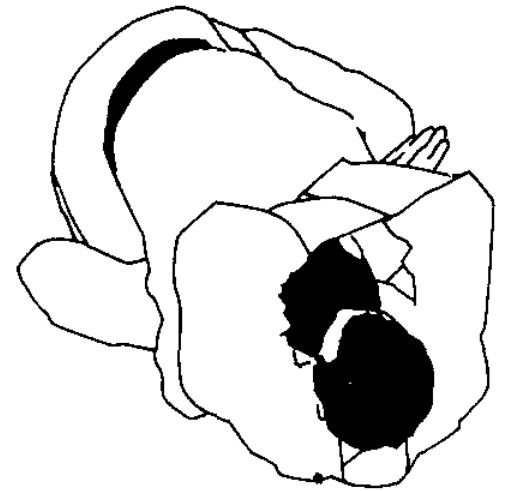
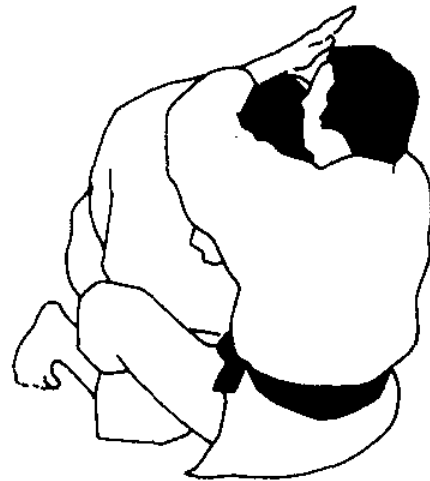
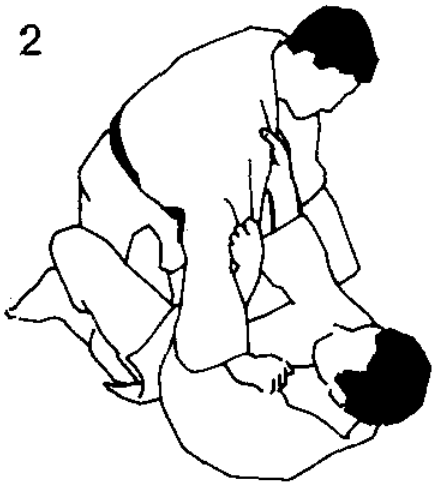
B



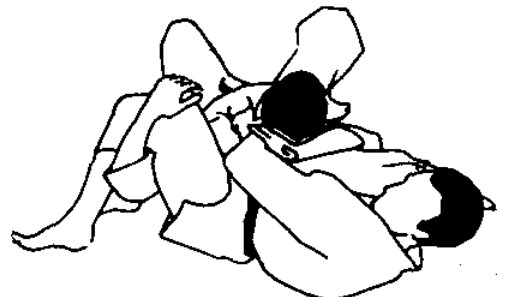
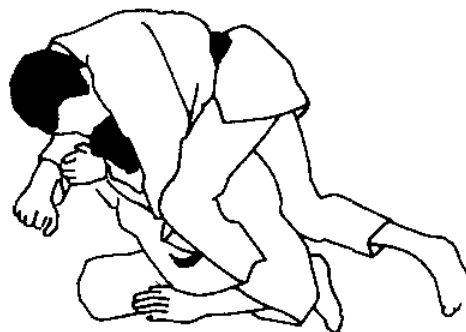
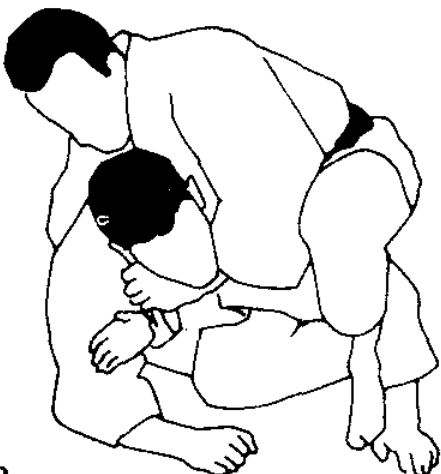
C

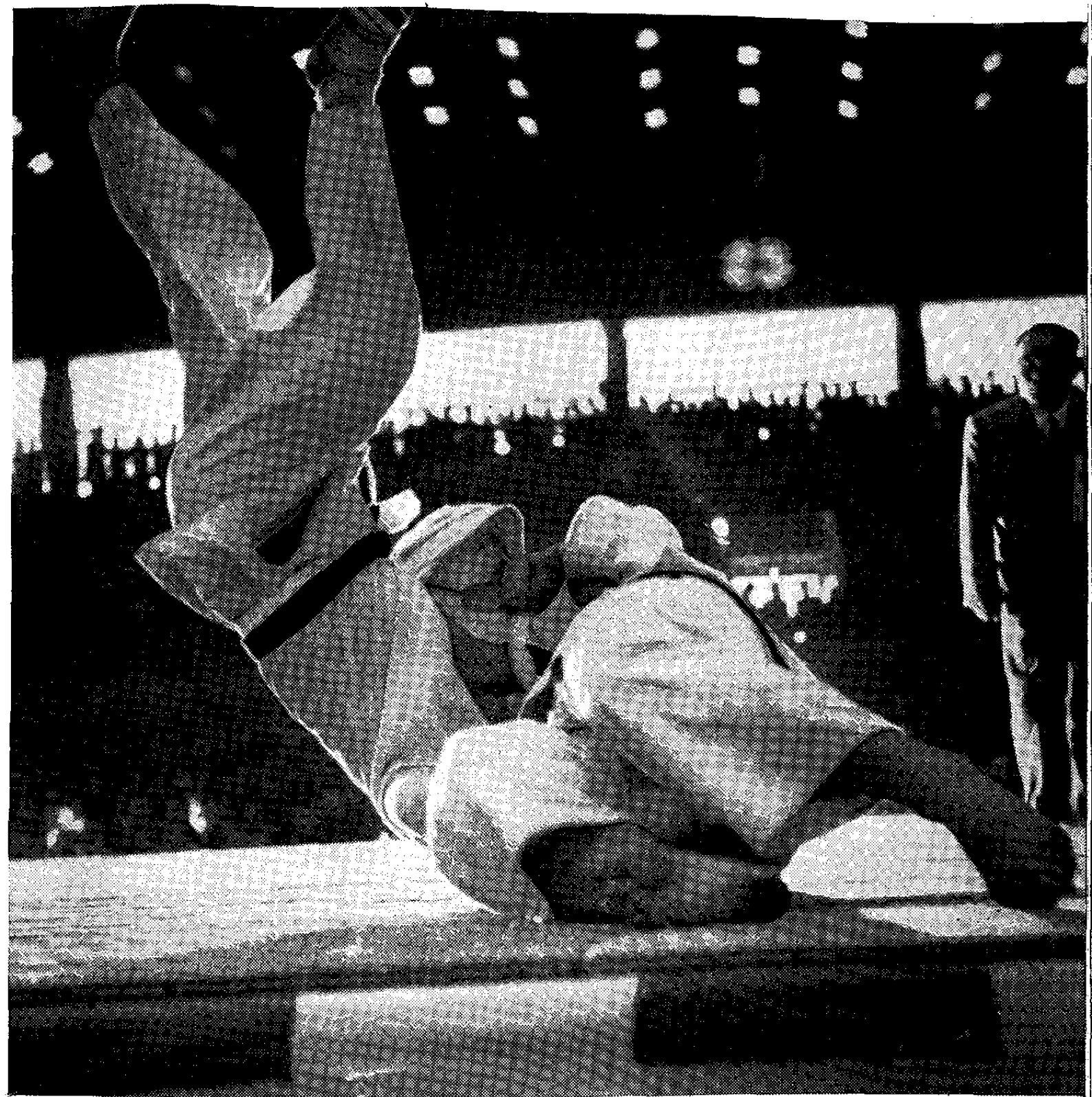


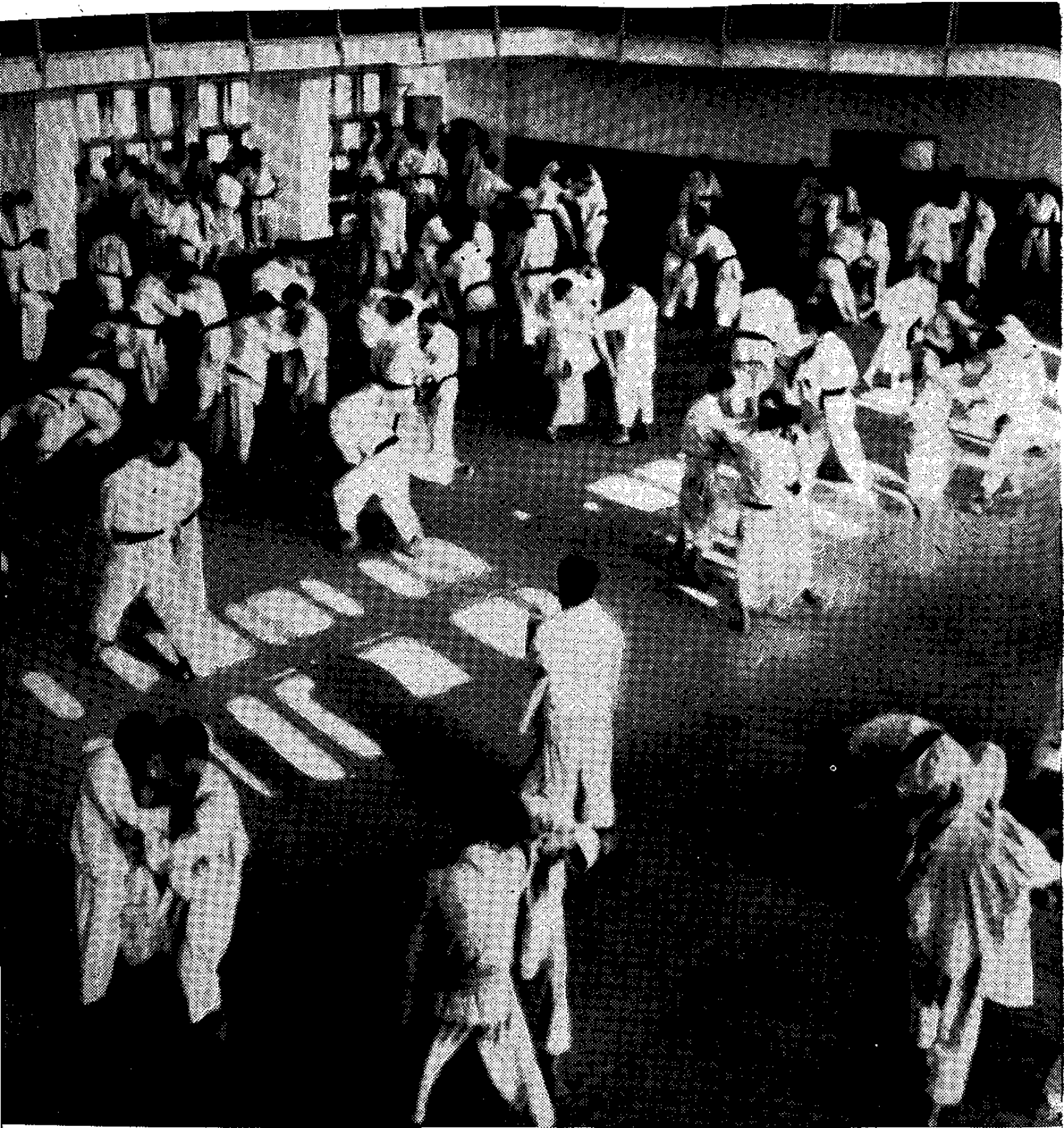
2



3





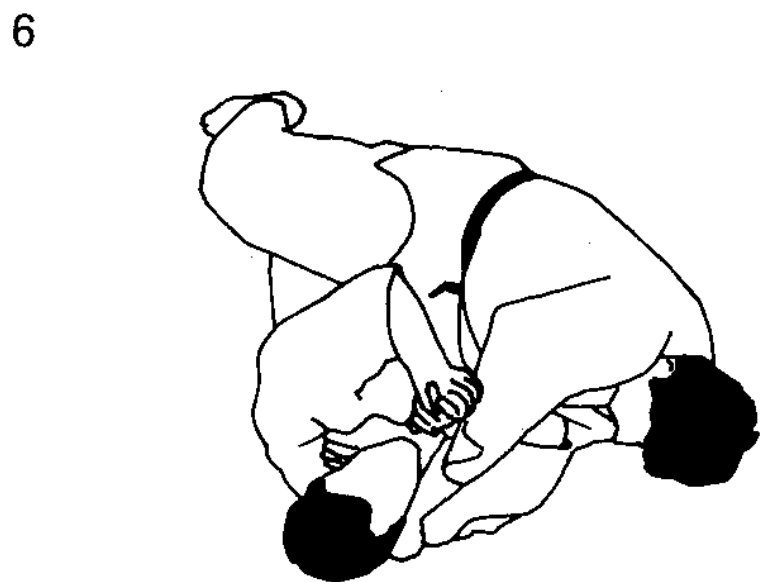
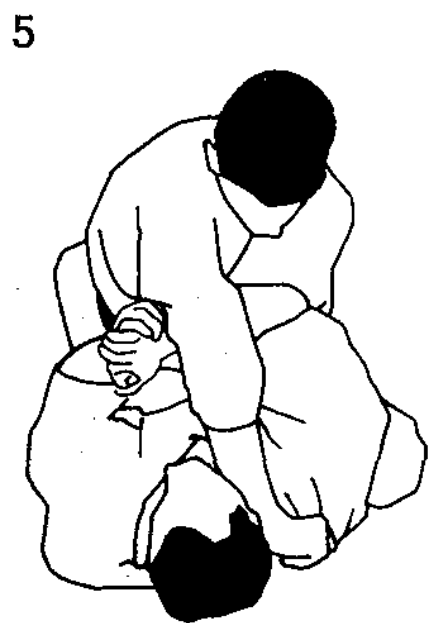
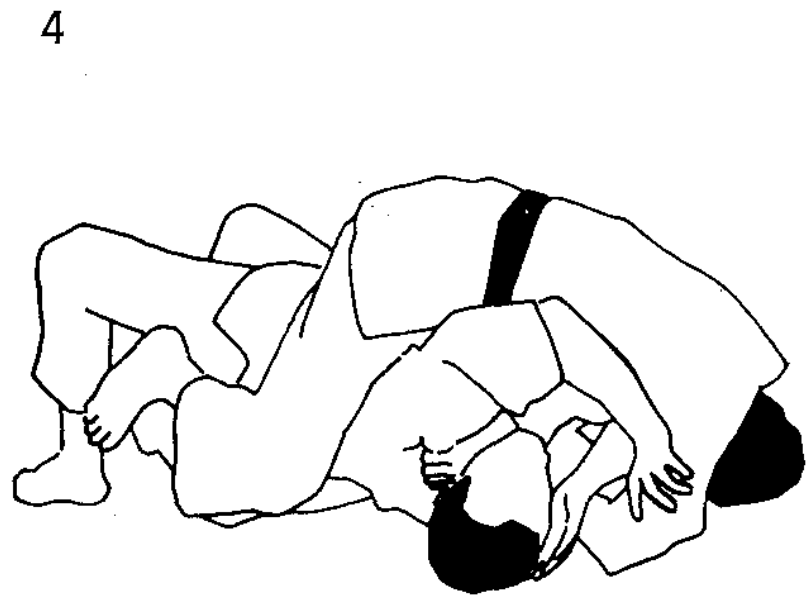
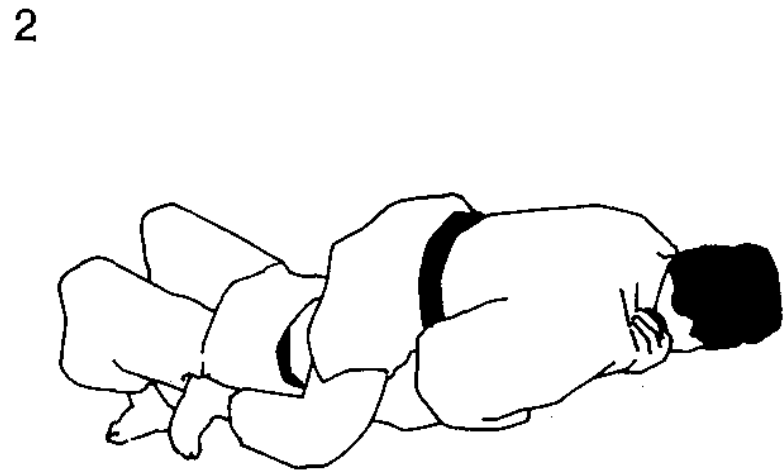




## **BEVRIJDING WURGINGEN**

- 1 JUJI-JIME**
- 2 KATATE-JIME**
- 3 MOROTE-JIME**
- 4 ASHI-GATAME-JIME**
- 5 HADAKA-JIME / OKURI-ERI-JIME**
- 6 KATAHA-JIME**

# Bevrijding JUJI-JIME



## Bevrijding JUJI-JIME

1 - 2

Uke plaatst beide handen op de ellebogen van Tori, strekt zich opwaarts en gaat vervolgens voorwaarts op Tori liggen.

3 - 4

Uke plaatst zijn rechterhand tussen zijn hoofd en de rechterarm van Tori. Al bruggend duwt hij met linkerhand de rechterarm van Tori weg.

5 - 6

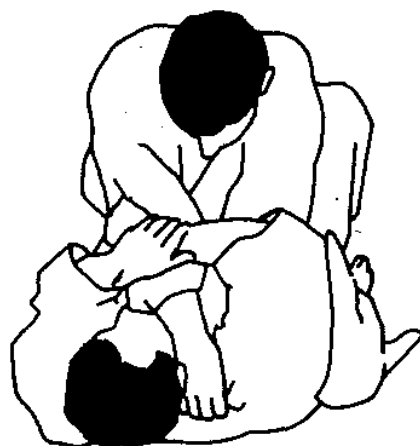
Uke plaatst zijn rechterarm tegen de elleboog van Tori en geholpen door zijn linkerhand kantelt hij, al bruggend, Tori over.

# Bevrijding JUJI-JIME

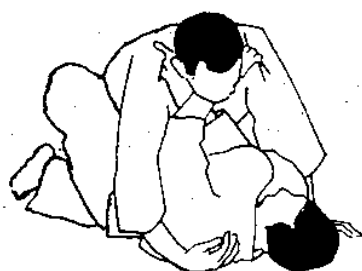
1



2



3



4



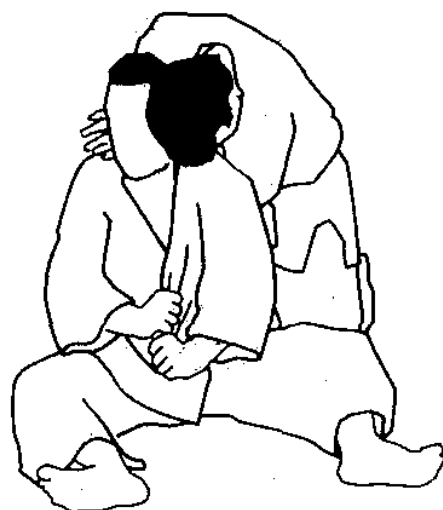
5



6



7



# Bevrijding JUJI-JIME

1 - 2

Uke plaatst, voordat de wurging zit, beide handen op de armen van Tori. Met een krachtige en snelle beweging duwt hij ze vervolgens tegen zijn borst.

Kin flink tegen de borst aandrukken.

3 - 4 - 5

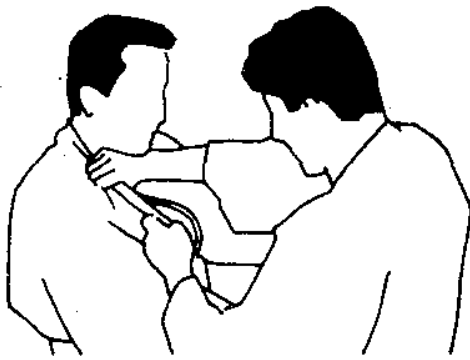
Uke grijpt met rechterhand de linkerrevers van Tori vast en past Katate-jime toe, terwijl hij zijn lichaam rugwaarts strekt.

6 - 7

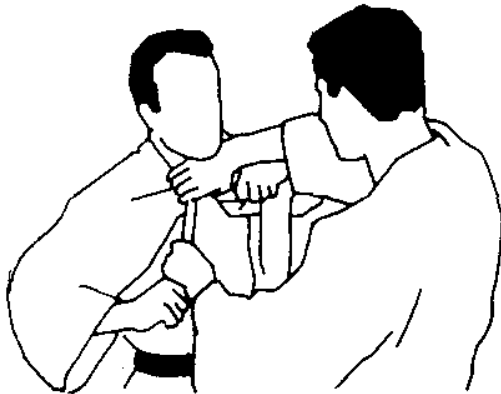
Uke grijpt met beide handen de eigen linkerrevers vast, trekt hem omlaag en bevrijdt zich.

# Bevrijding KATATE-JIME

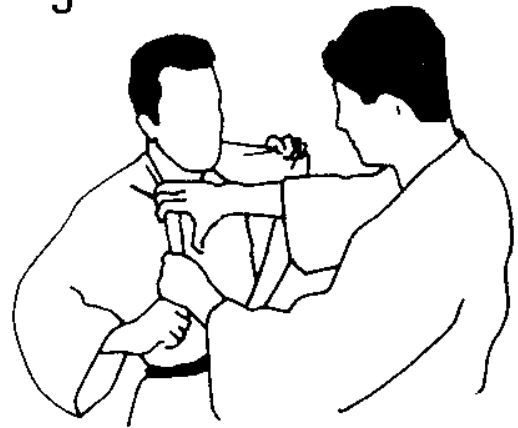
1



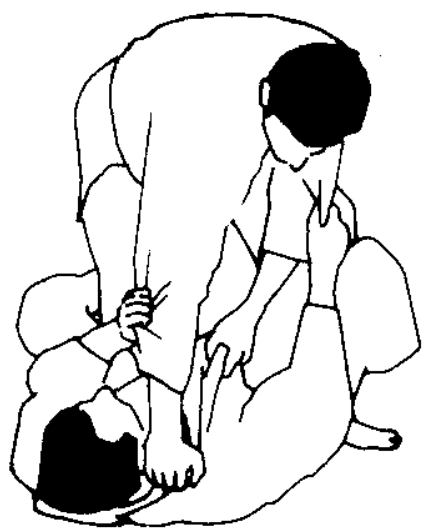
2



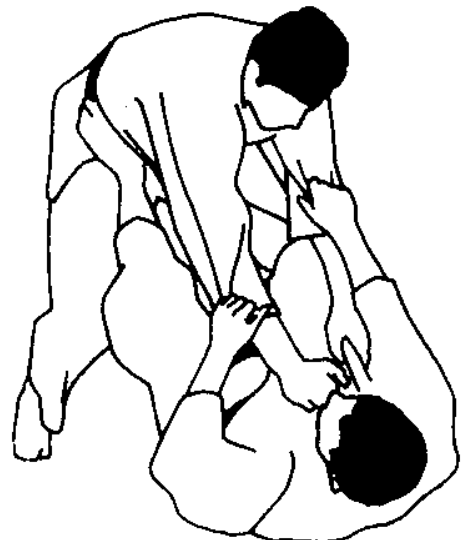
3



4

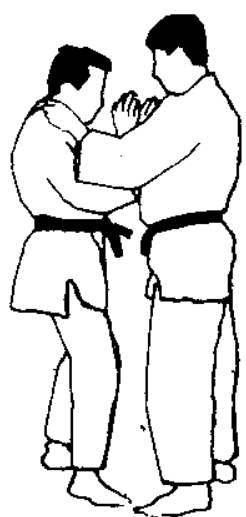


5



# Bevrijding MOROTE-JIME

6



7



## Bevrijding KATATE-JIME

1 - 2 - 3

Uke grijpt met beide handen de eigen revers vast en trekt hem zijwaarts uiteen.

4 - 5

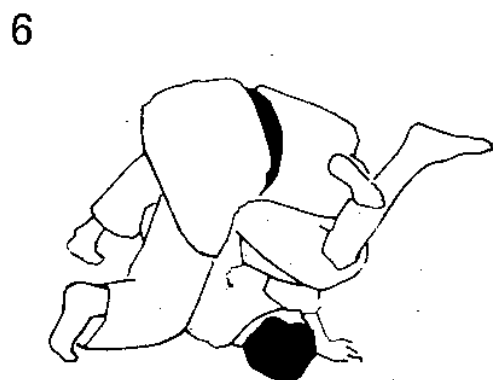
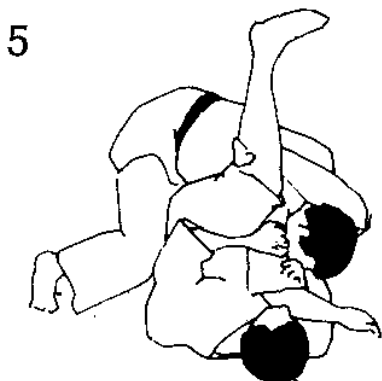
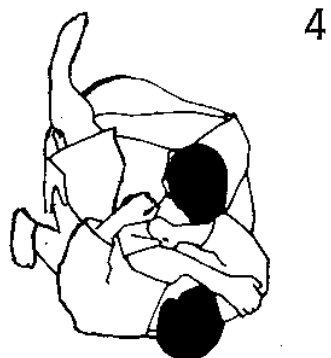
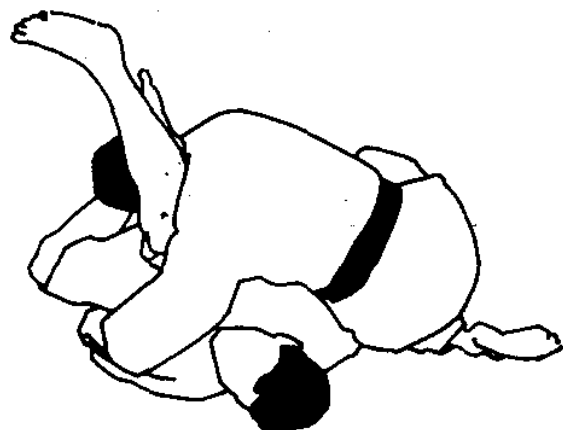
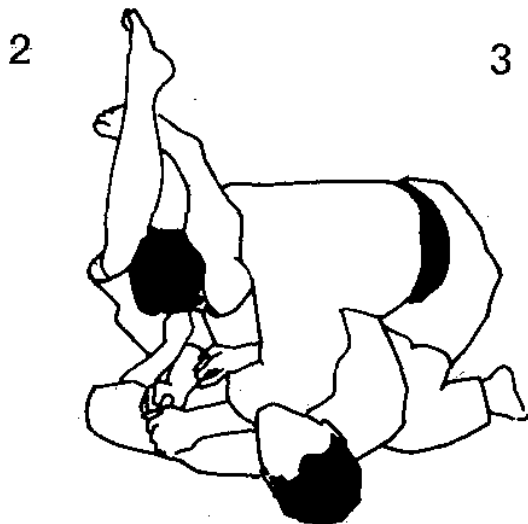
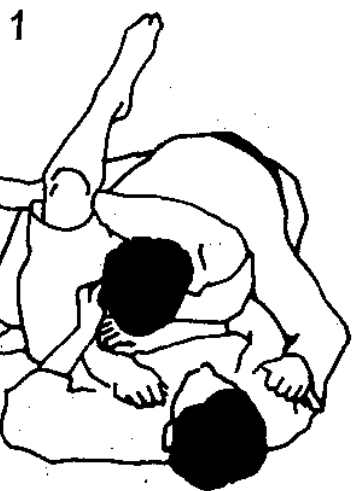
Uke grijpt met beide handen de armen van Tori vast en plaatst tegelijkertijd zijn beide voeten in de buikstreek.

## Bevrijding MOROTE-JIME

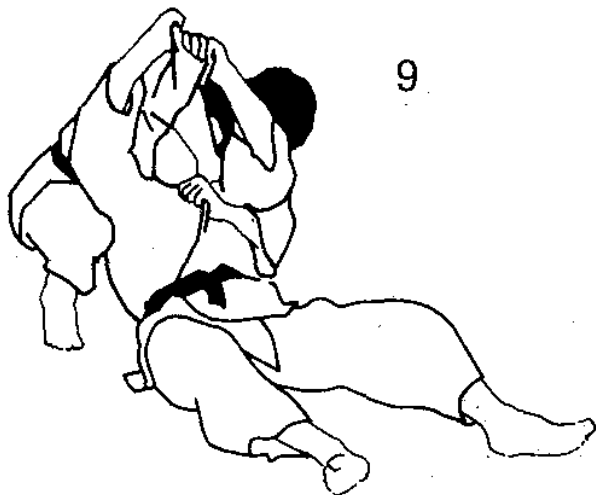
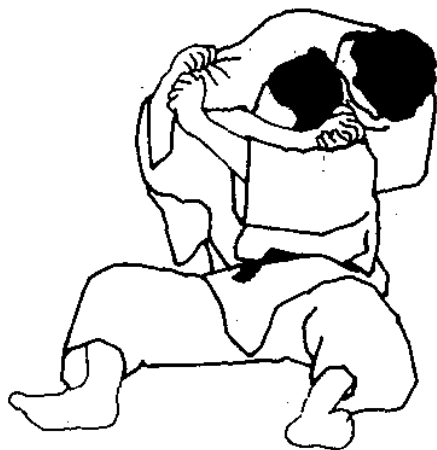
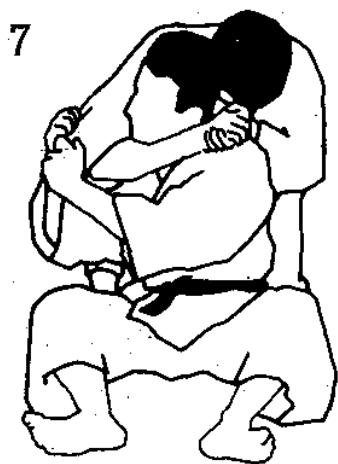
6 - 7

Uke plaatst, tussen de armen van Tori, zijn handen op zijn hoofd en buigt voorover.

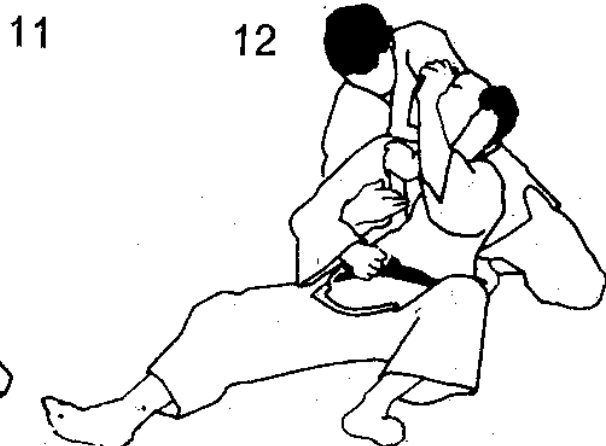
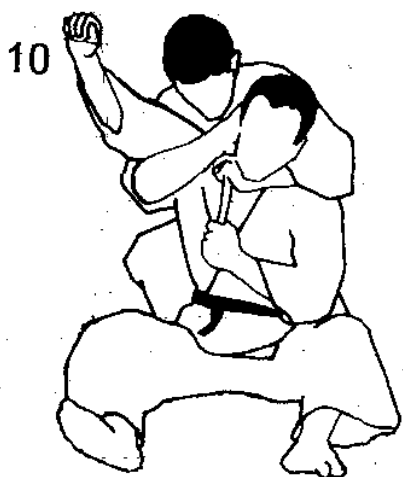
# Bevrijding ASHI-GATAME-JIME



# Bevrijding HADAKA-JIME / OKURI-ERI-JIME



# Bevrijding KATAHA-JIME





## Bevrijding ASHI-GAIAME-JIME

1 - 2 - 3

Uke draait, al duwend met zijn linkerschouder, in de richting van het hoofd van Tori.

4 - 5 - 6

Uke draait, al duwend met zijn rechterflank tegen de linkerzijde van Tori.

## Bevrijding HADAKA-JIME / OKURI-ERI-JIME

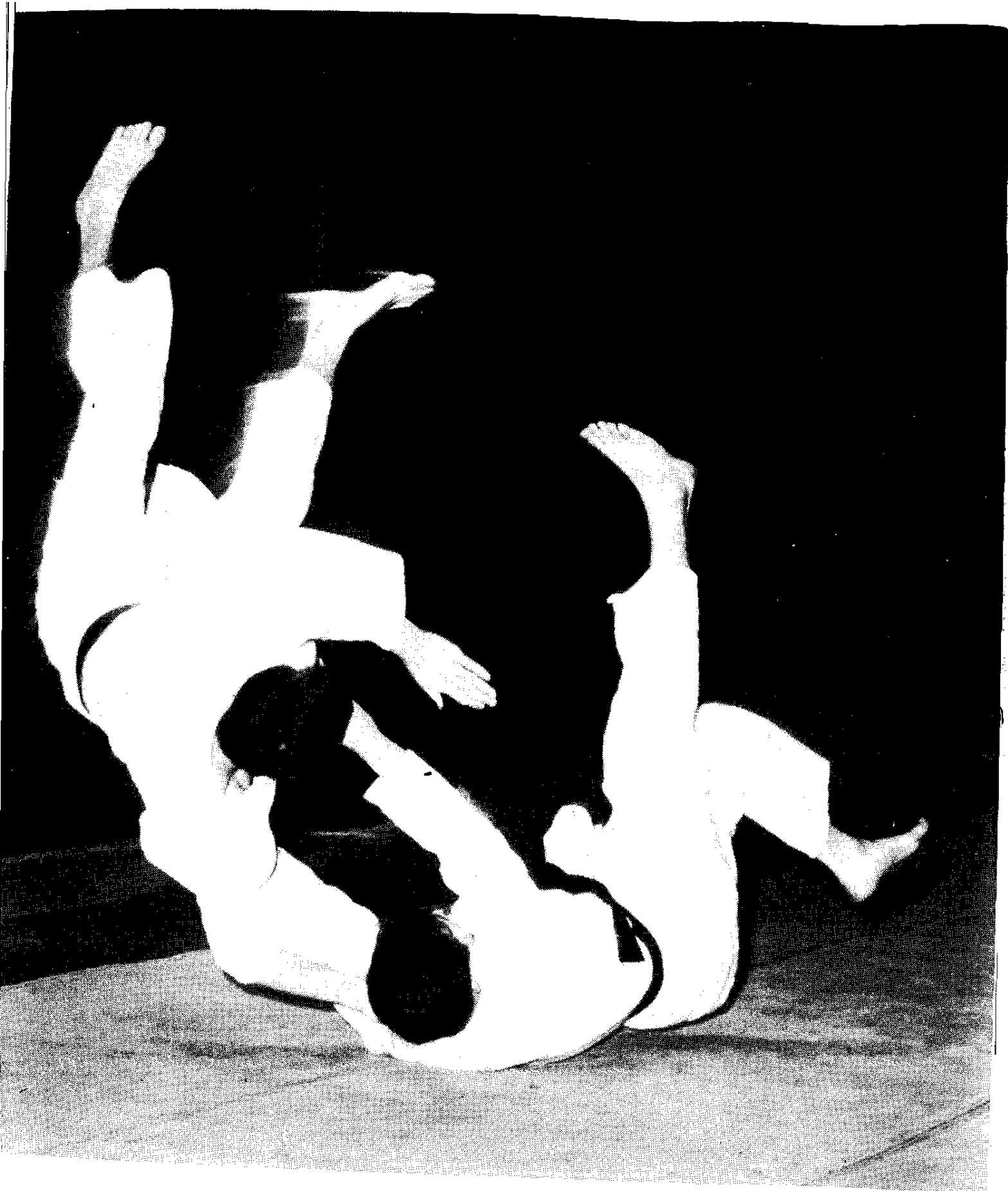
7 - 8 - 9

Uke grijpt met beide handen de rechtermouw van Tori vast en duwt deze zodanig opzij, dat hij zijn hoofd ertussen kan wringen. Vervolgens duwt hij opwaarts met beide armen en draait zich onder de arm uit de wurging.

## Bevrijding KATAHA-JIME

10 - 11 - 12

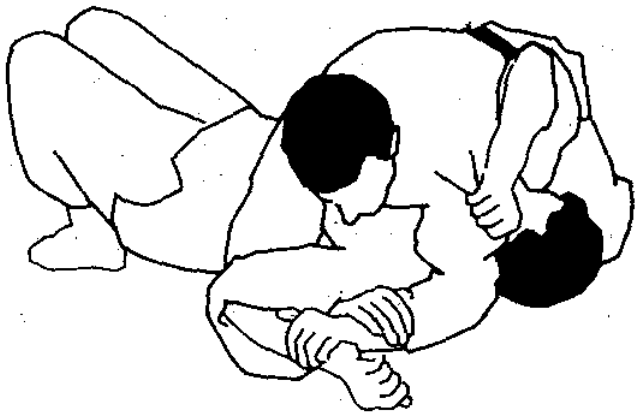
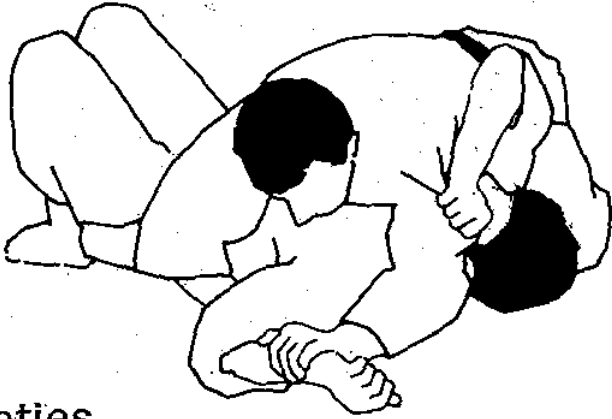
Uke drukt zijn rechterarm omlaag met behulp van zijn linkerhand. Hij vervolgt de beweging zoals voor Hadaka-jime.



## **ARMKLEMMEN**

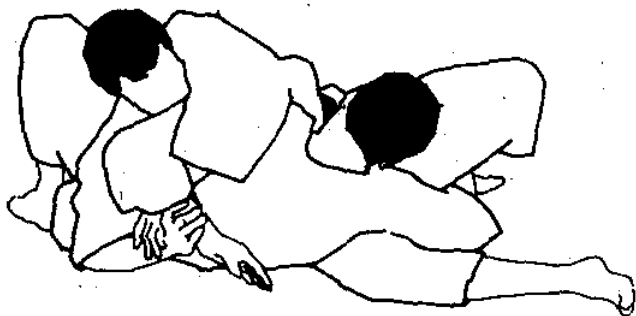
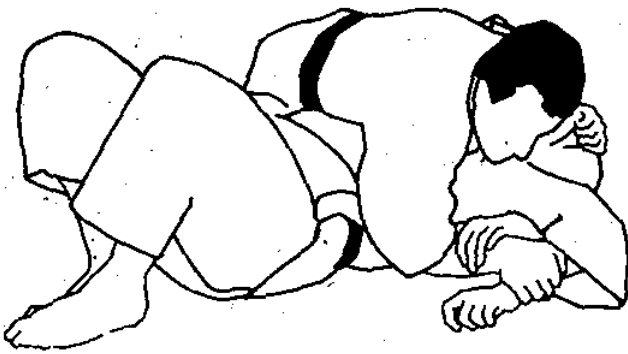
- 1 UDE-GARAMI / Arm oprollen
- 2 JUJI-GATAME / Gekruist kontroleren
- 3 UDE-GATAME / Arm kontroleren
- 4 HIZA-GATAME / Met de knie kontroleren
- 5 HARA-GATAME / Met de buik kontroleren
- 6 WAKI-GATAME / Met de oksel kontroleren

# UDE-GARAMI

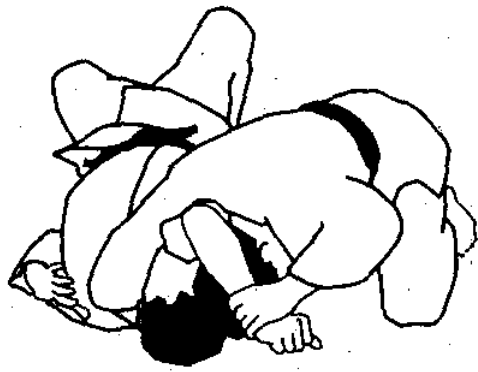
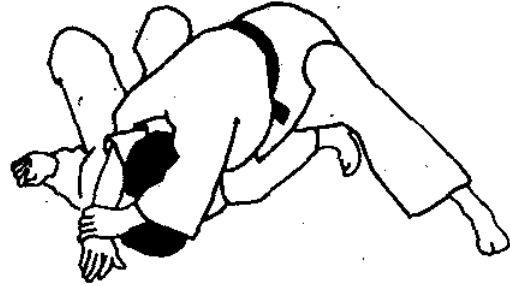
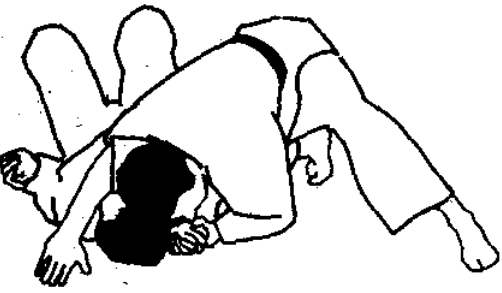


## Varieties

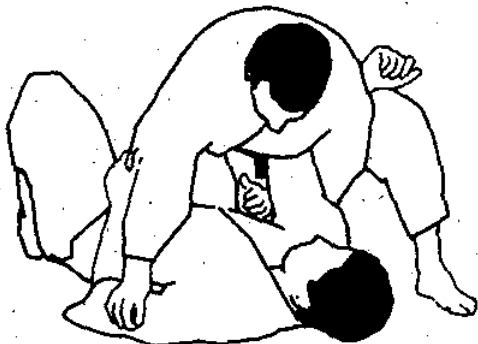
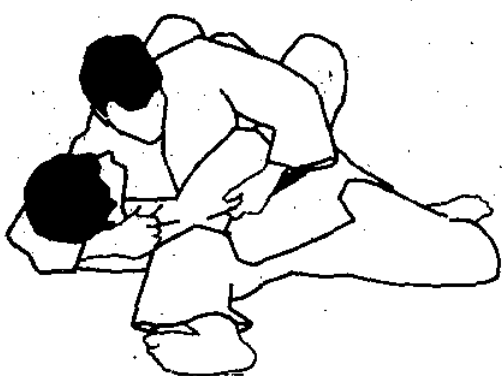
1



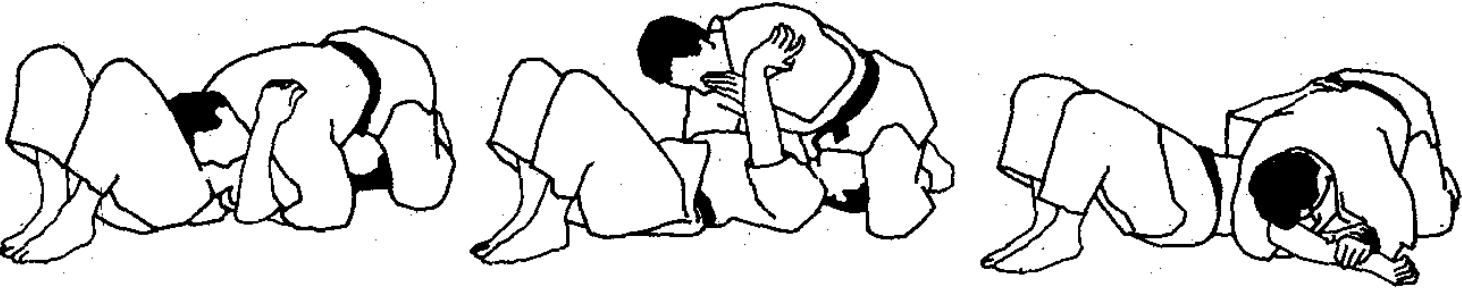
2



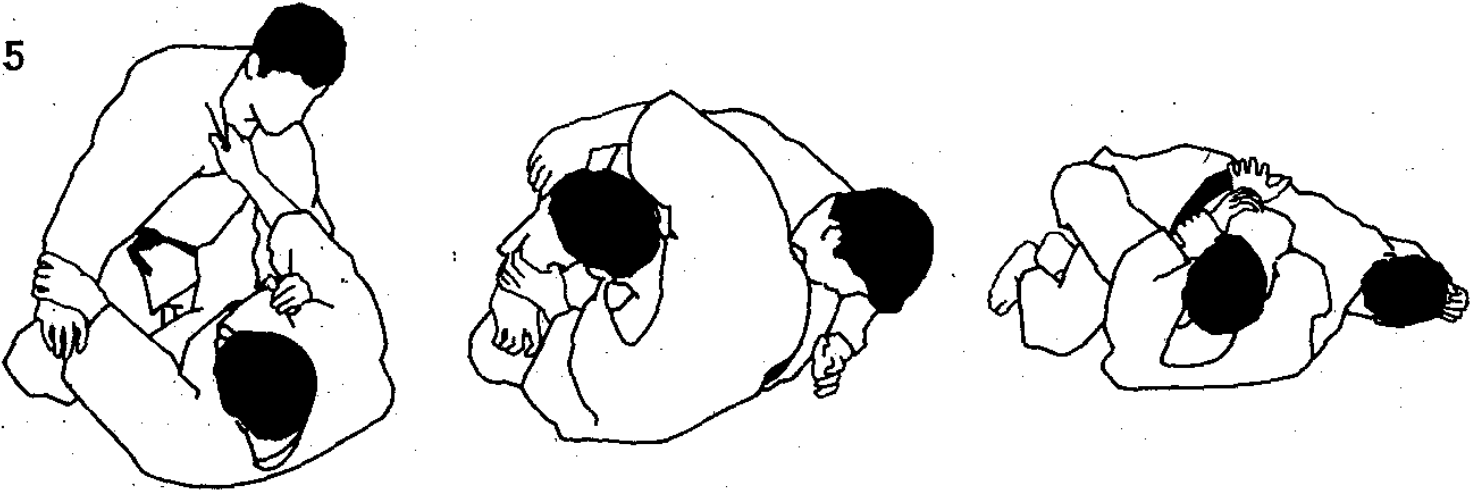
3



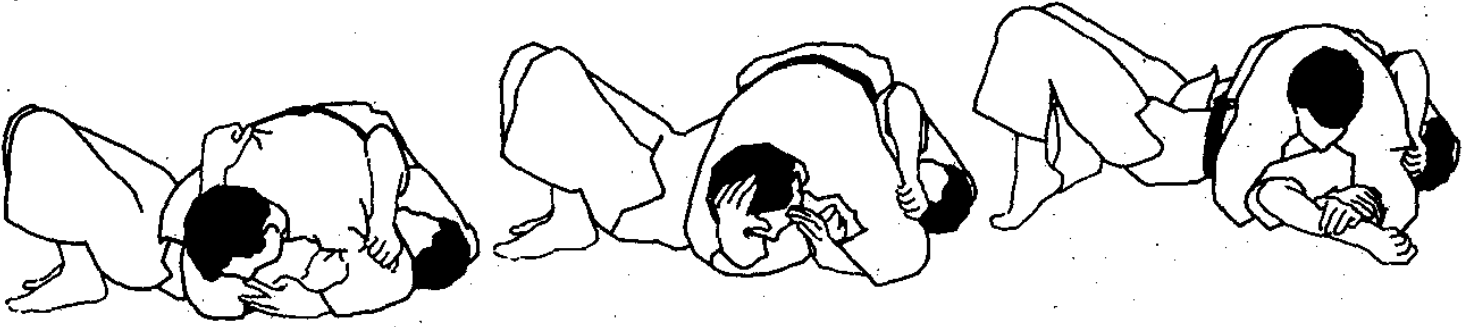
4



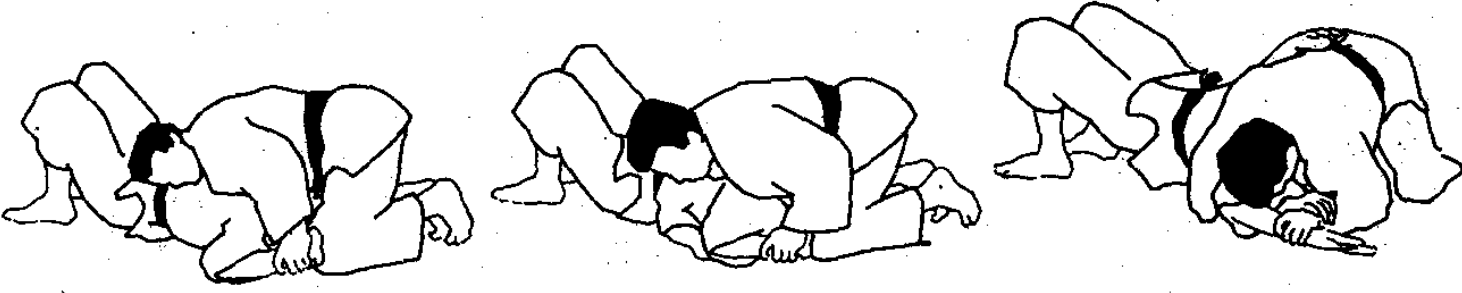
5



6



7

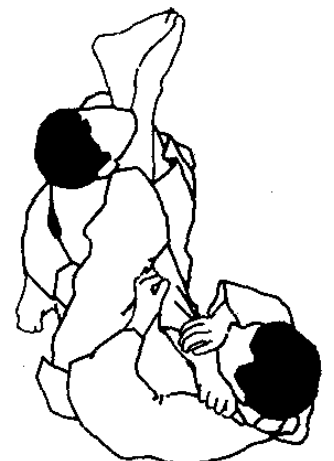
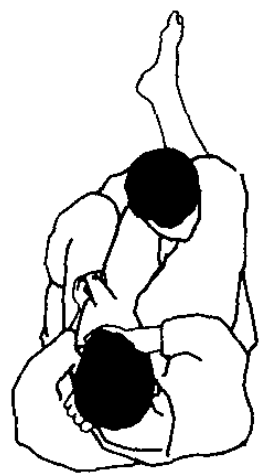
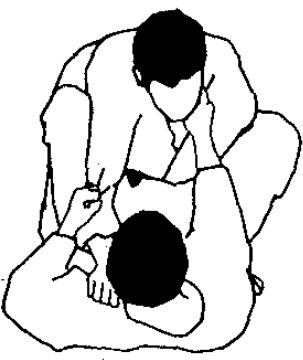




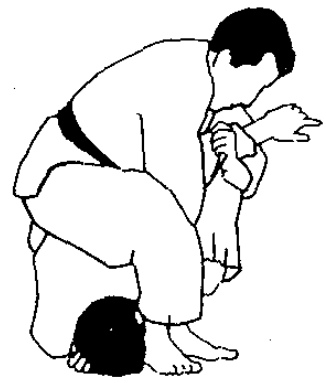
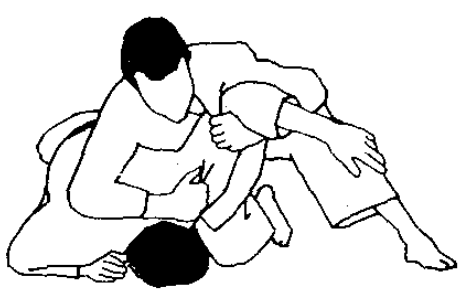
4



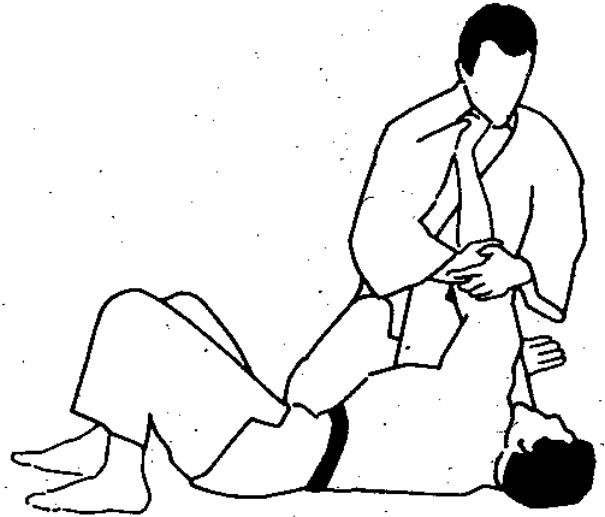
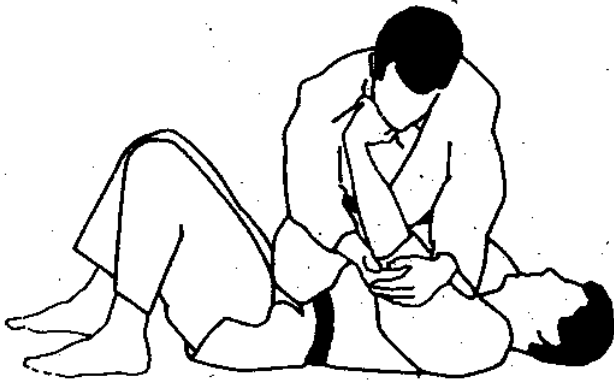
5



6

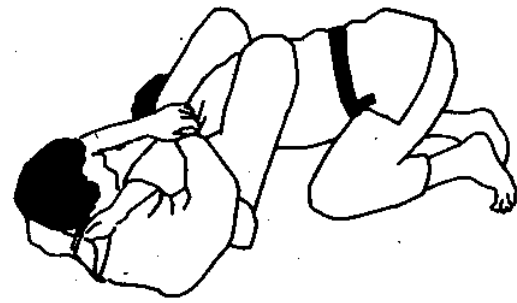
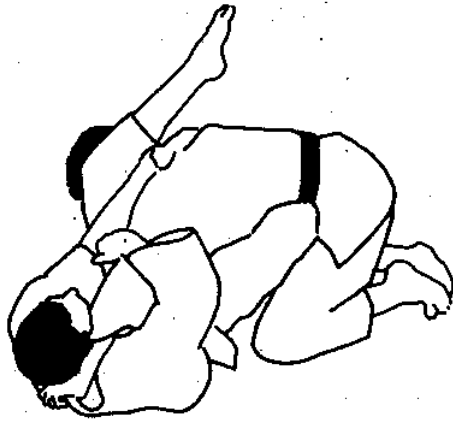
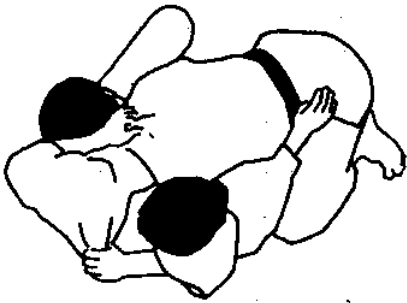


# UDE-GATAME

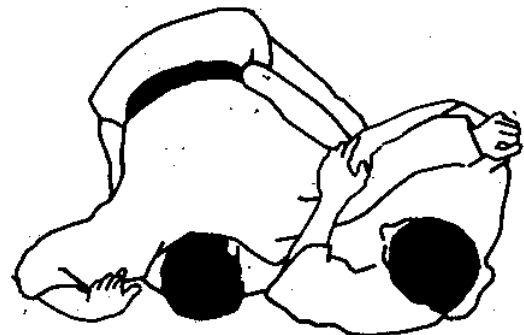
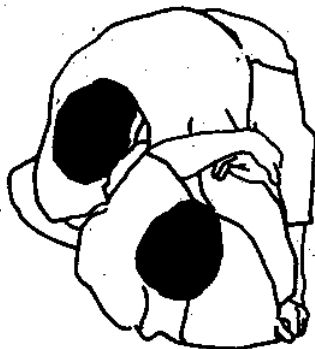
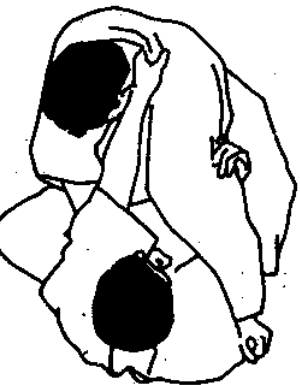


## Varieties

1

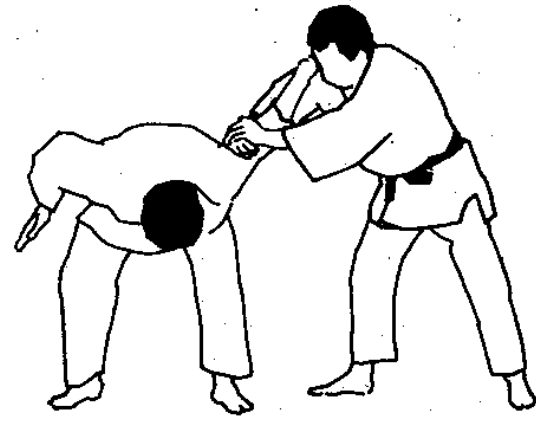
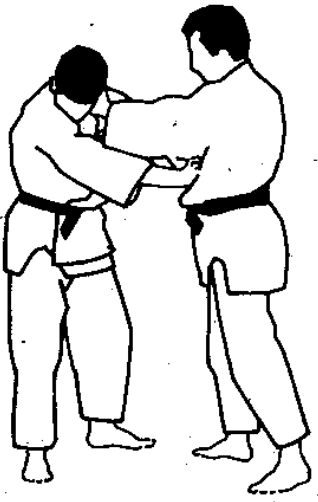


2

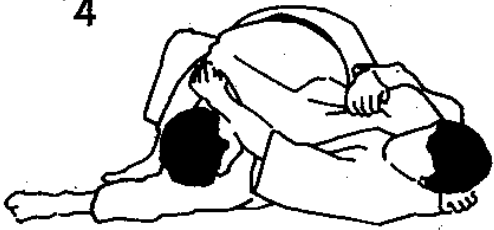




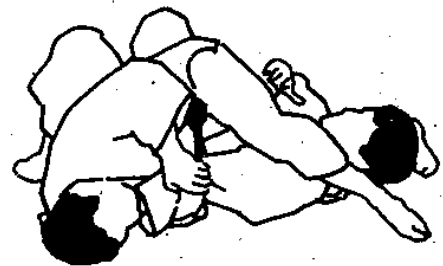
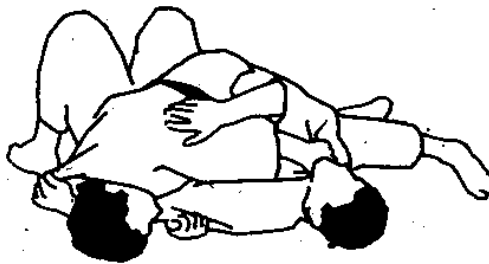
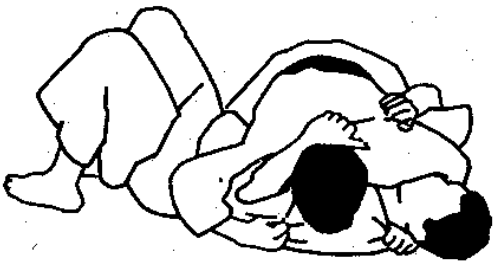
3



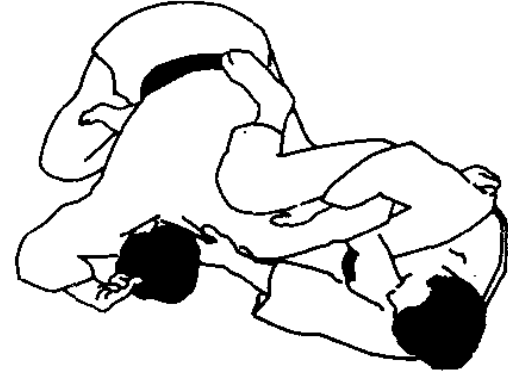
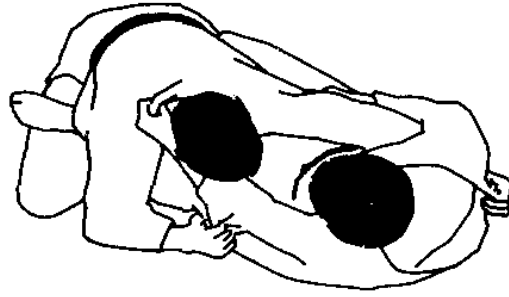
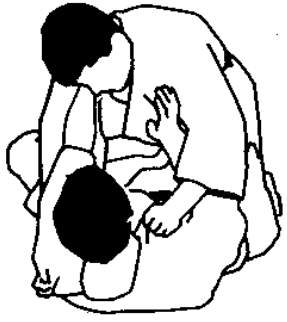
4



5

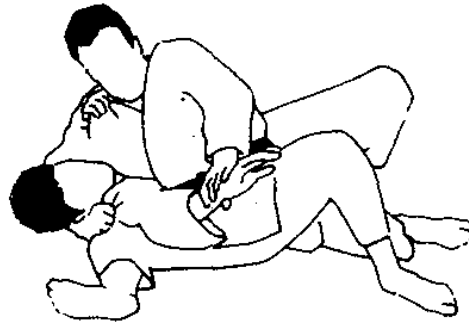
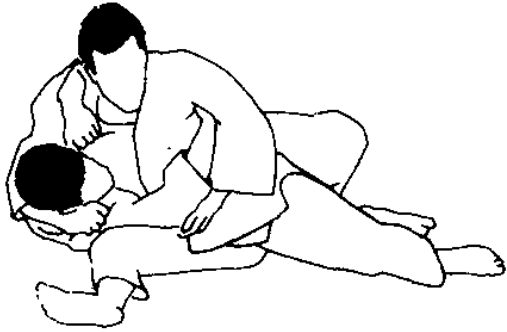


# HIZA-GATAME

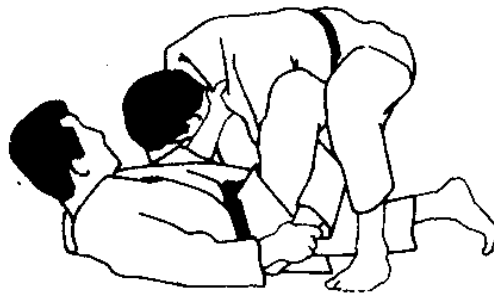


## Varieties

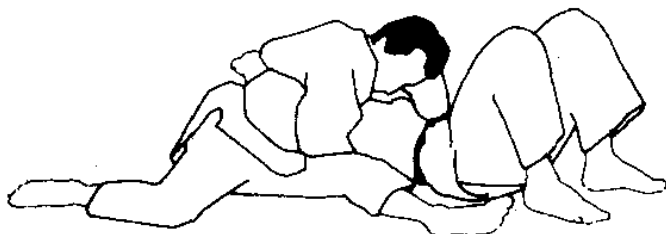
1



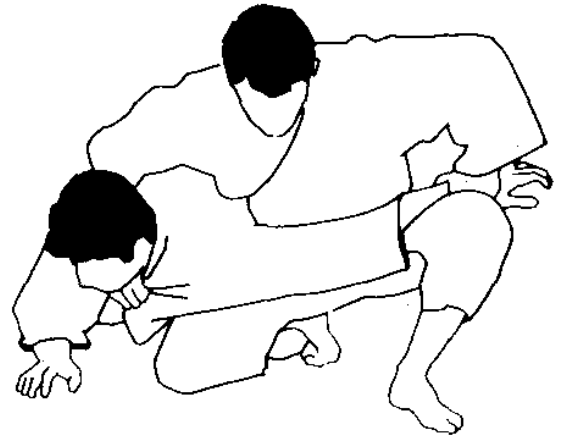
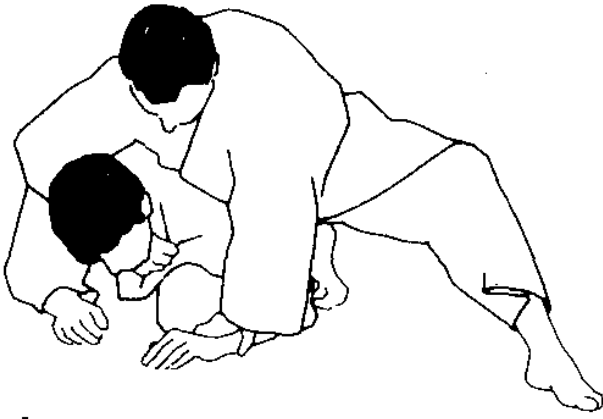
2



3

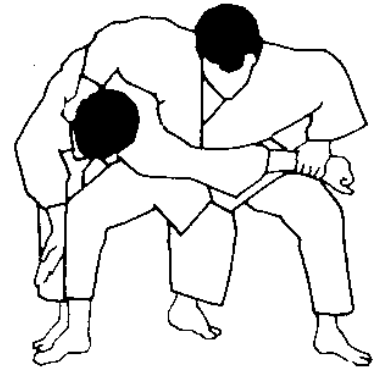
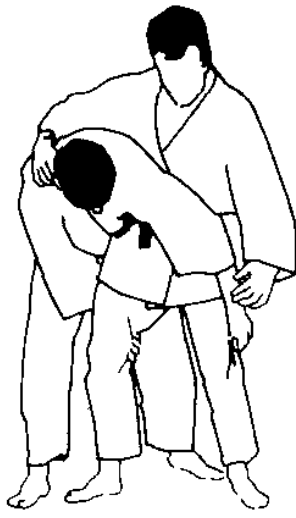


# HARA-GATAME

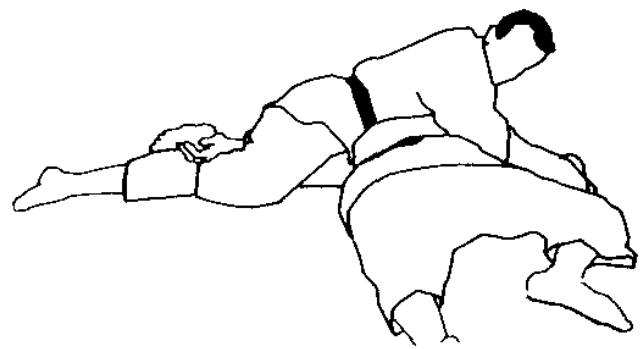
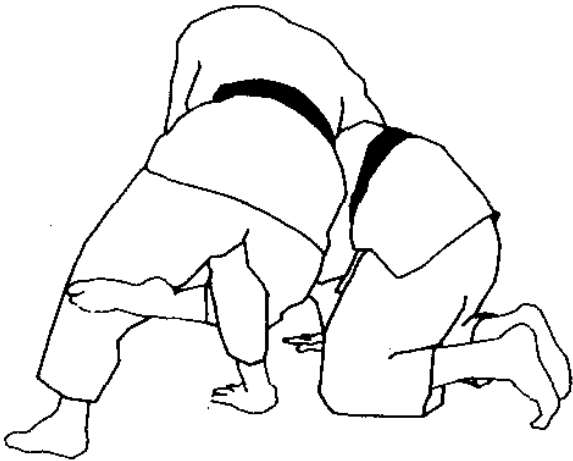


## Varieties

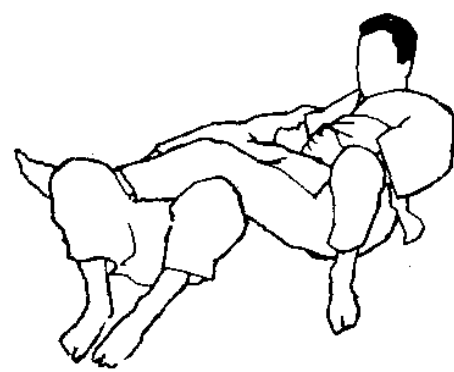
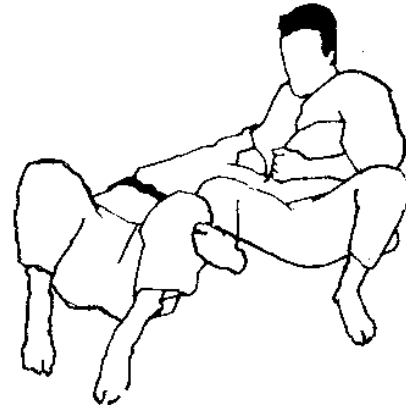
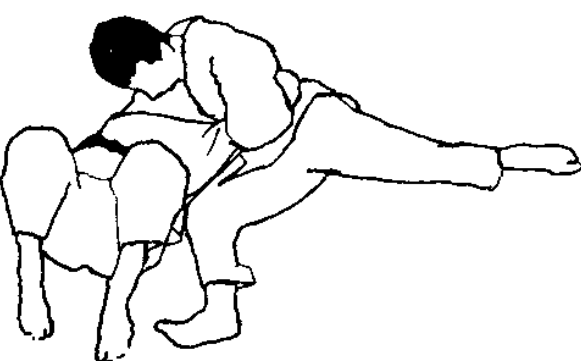
1



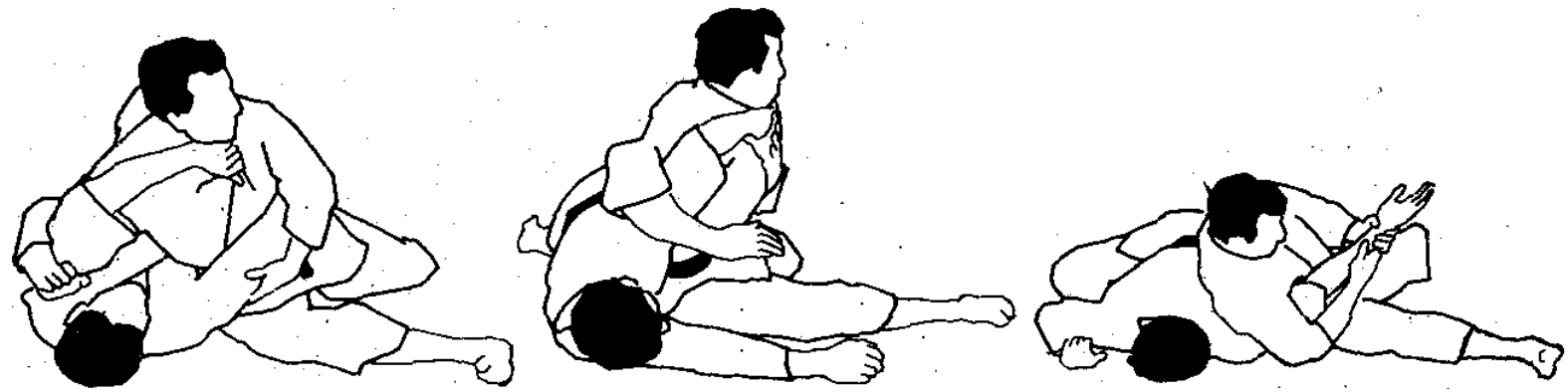
2



3

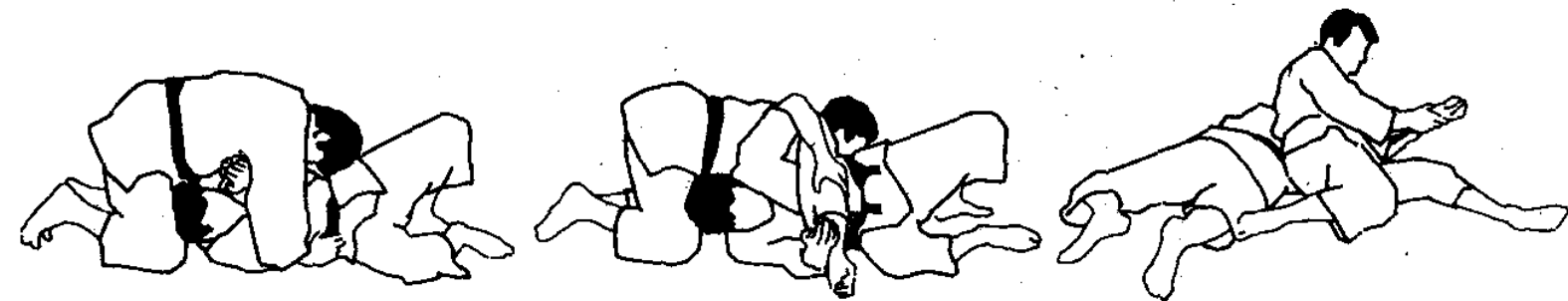


# WAKI-GATAME

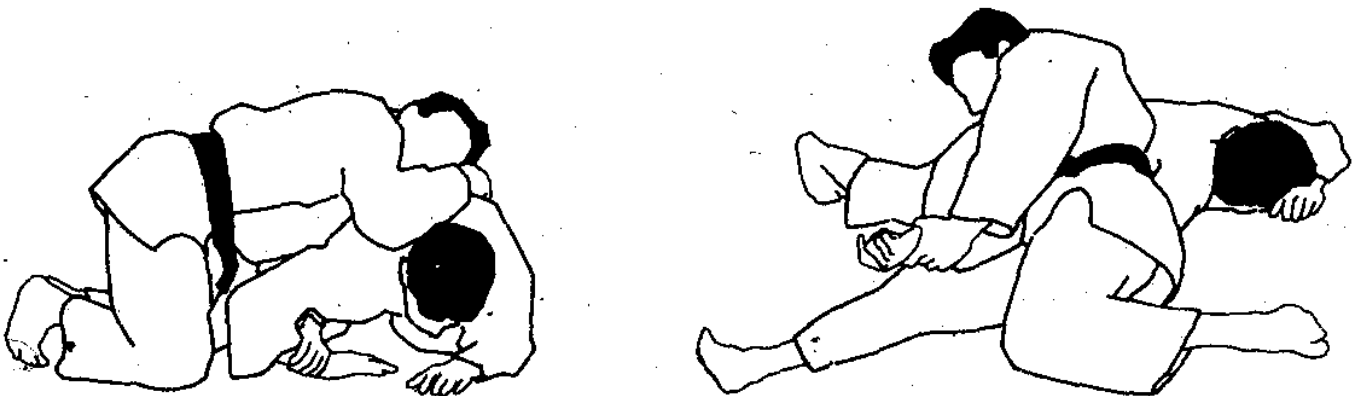


## Varieties

1



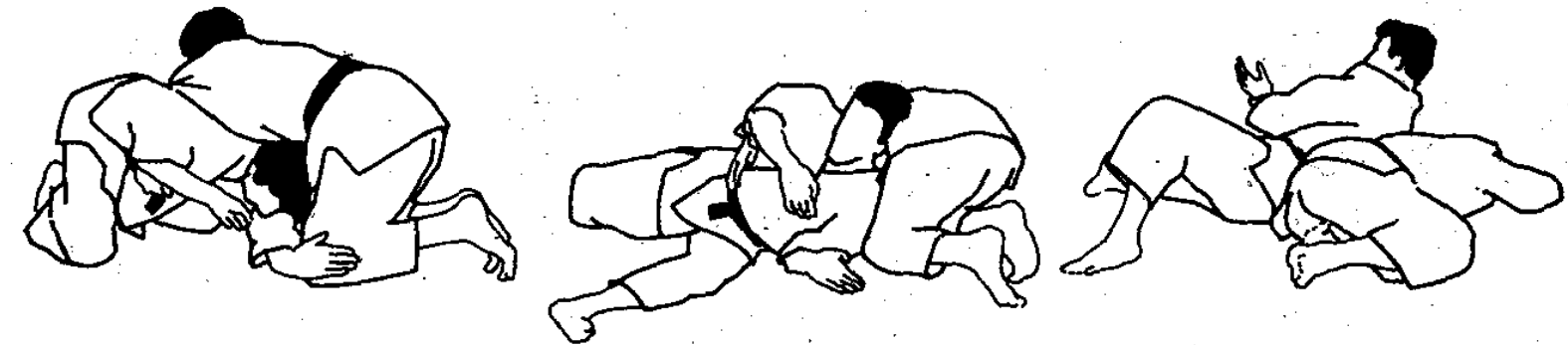
2



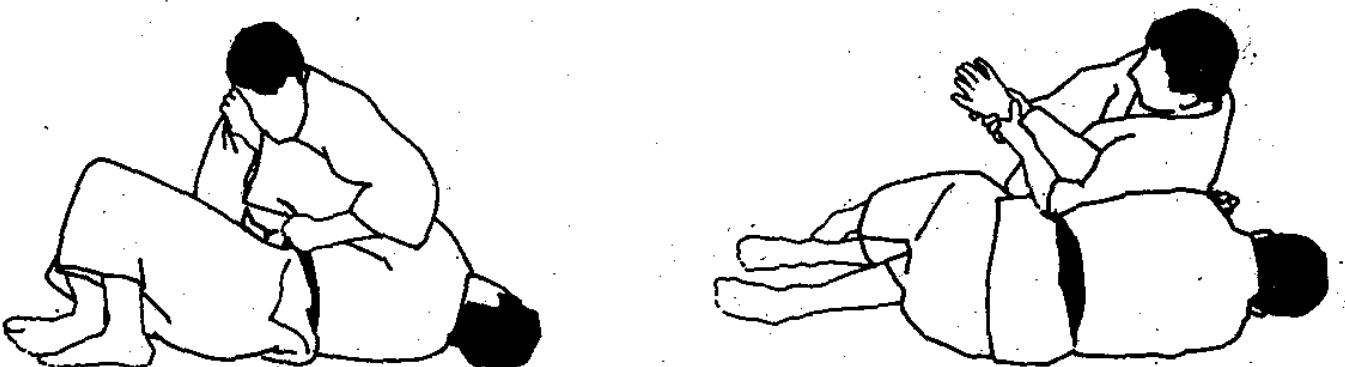
3



4



5



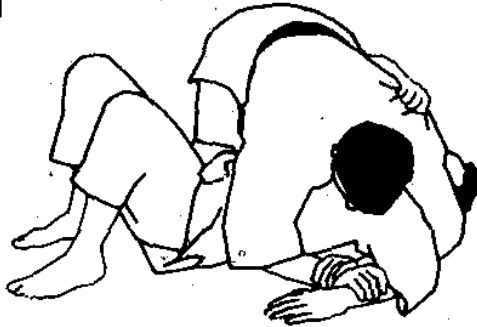


## **BEVRIJDING ARMKLEMMEN**

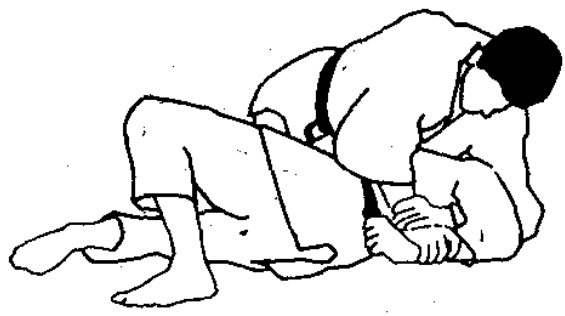
- 1 UDE-GARAMI**
- 2 HIZA-GATAME**
- 3 JUJI-GATAME**
- 4 UDE-GATAME**
- 5 HARA-GATAME**
- 6 WAKI-GATAME**

# Bevrijding UDE-GARAMI

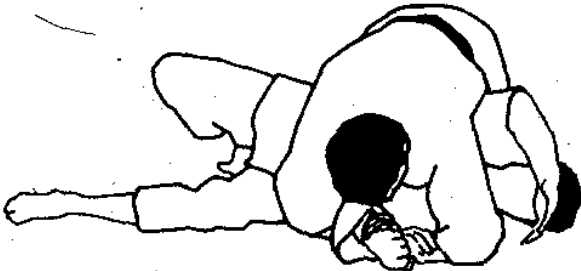
1



2



3

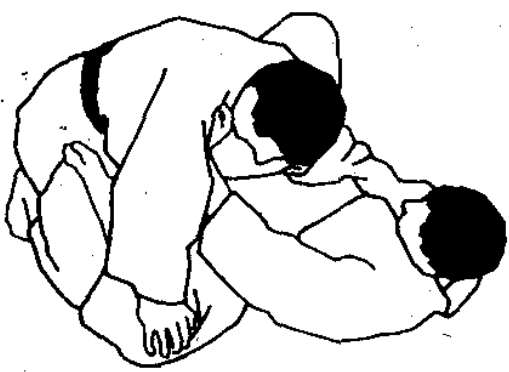


4

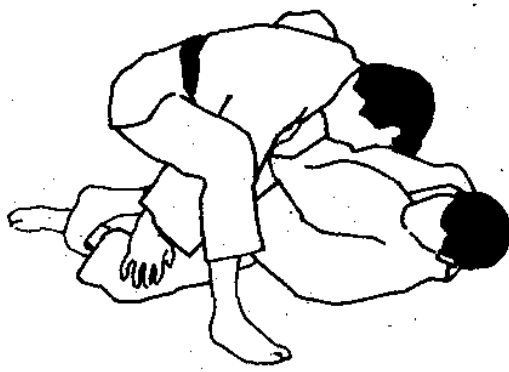


# Bevrijding HIZA-GATAME

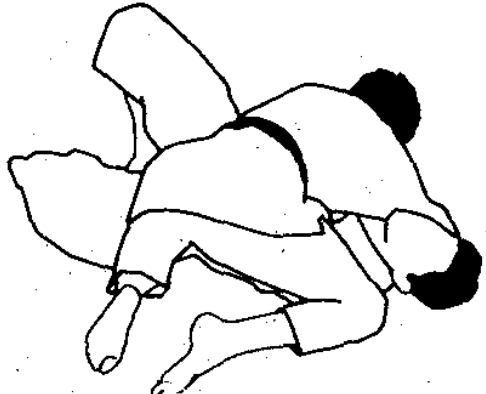
5



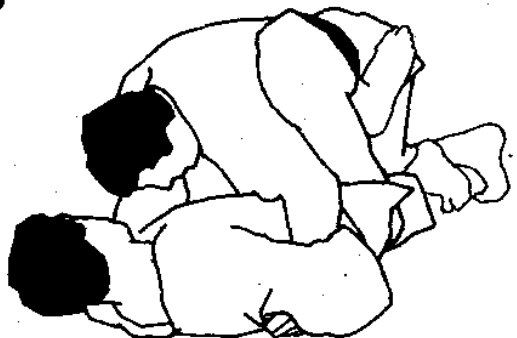
6



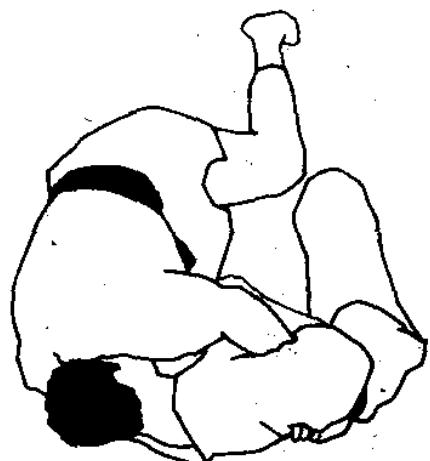
7



8



9





## Bevrijding UDE-GARAMI

1 - 2

Uke pakt met linkerhand zijn gordel vast.

3 - 4

Uke pakt met rechterhand zijn linkerhand vast.

## Bevrijding HIZA-GATAME

5 - 6 - 7

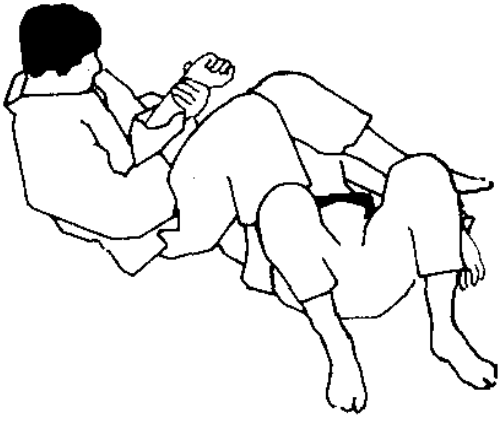
Uke duwt met rechterhand het linkerbeen van Tori omlaag, stapt erover en plaatst zich in positie van Kuzure-yoko-shiho-gatame.

8 - 9

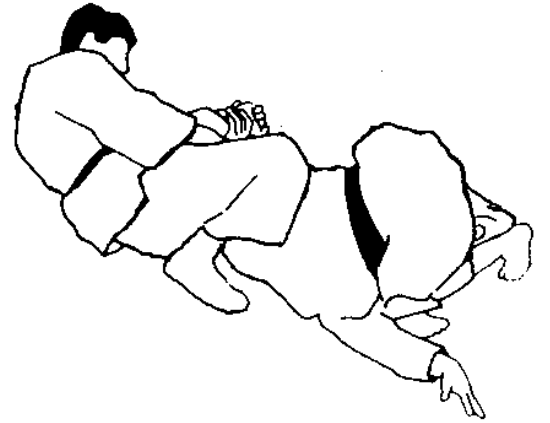
Uke duwt het linkerbeen van Tori omlaag en draait over.

# Bevrijding JUJI-GATAME

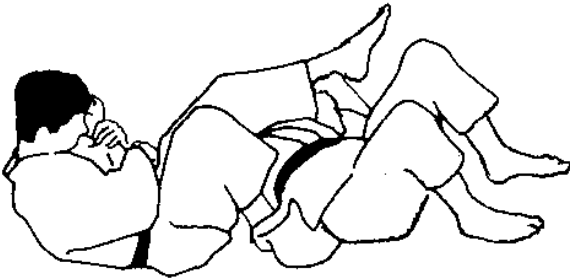
1



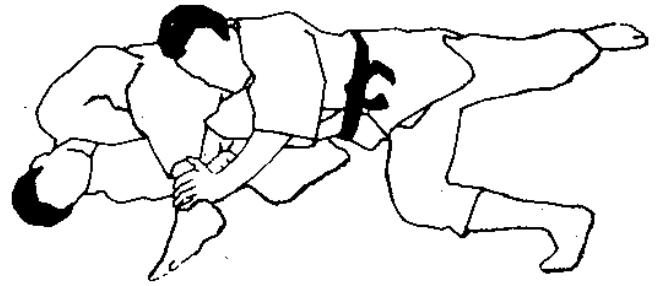
2



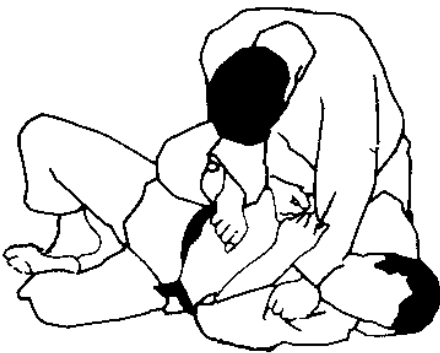
3



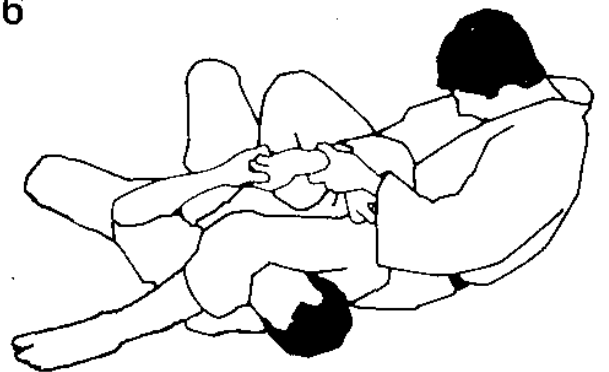
4



5



6



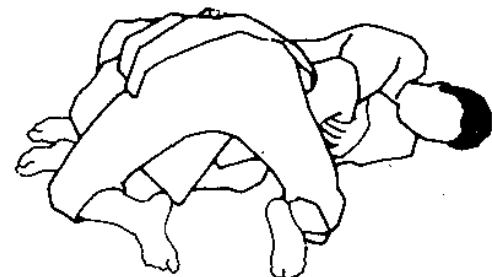
7



8



9



## Bevrijding JUJI-GATAME

1 - 2

Uke houdt zijn rechterarm gebogen en draait snel over zijn linkerschouder.

3 - 4

Uke houdt zijn rechterarm gebogen, duwt met linkerhand het linkerbeen van Tori opzij en bevrijdt zich verder.

5 - 6

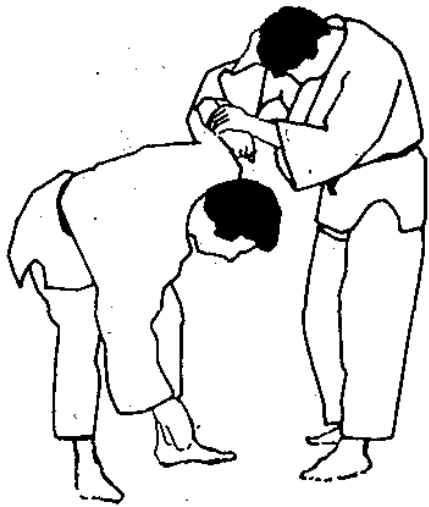
Uke houdt zijn rechterarm gebogen en houdt deze met linkerhand vast.

7 - 8 - 9

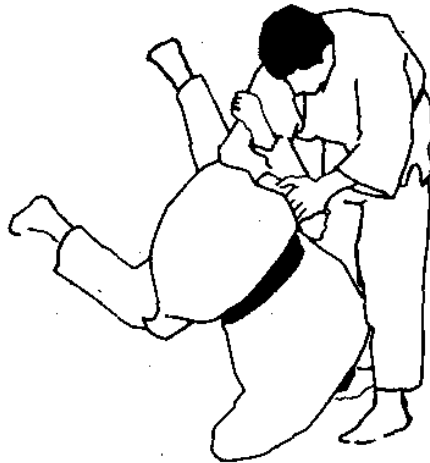
Uke houdt zijn rechterarm gebogen, duwt met linkerhand het linkerbeen van Tori opzij, draait vervolgens over met beide benen en bevrijdt zich.

# Bevrijding UDE-GATAME

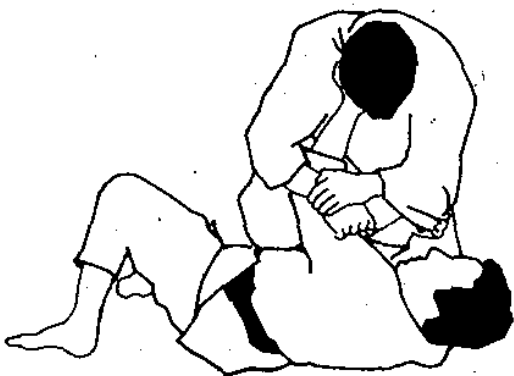
1



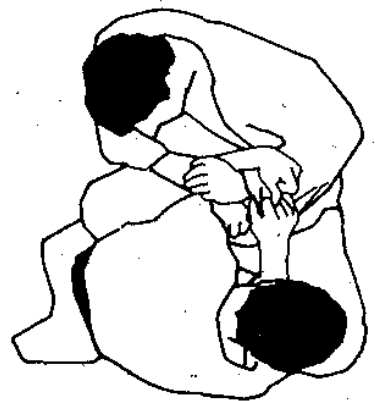
2



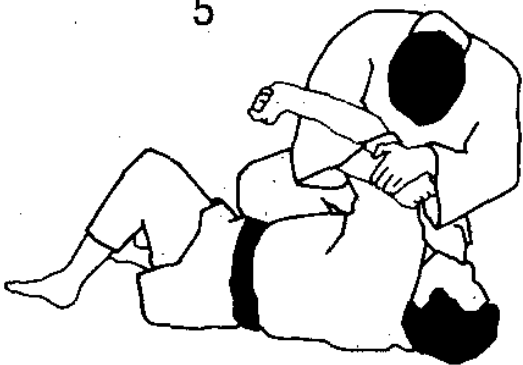
3



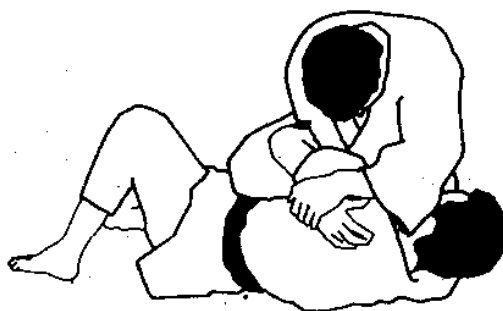
4



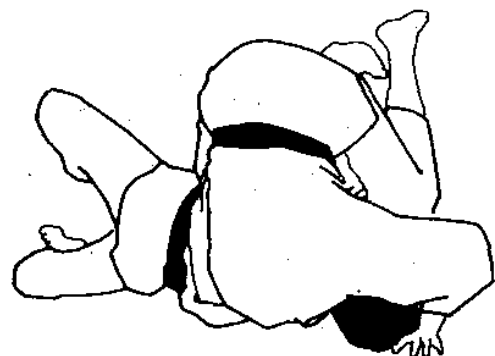
5



6



7



## Bevrijding UDE-GATAME

1 - 2

Uke doet een voorwaartse rol.

3 - 4

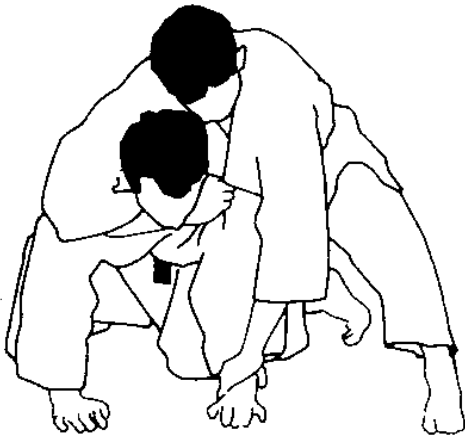
Uke buigt flink zijn linkerarm, zodat hij deze achter de hals van Tori kan weghalen. Met rechterarm controleert hij tegelijkertijd de linkerarm van Tori.

5 - 6 - 7

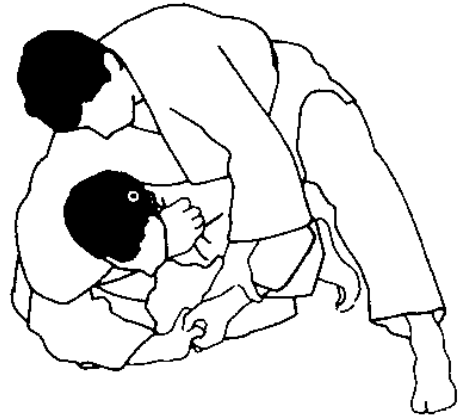
Uke draait zijn linkerhand buitenwaarts en vervolgens onder de rechterarm van Tori. Met rechterhand grijpt hij zijn andere hand vast, plaatst de rechter elleboog in de lies van Tori en draait hem vervolgens over.

# Bevrijding HARA-GATAME

1



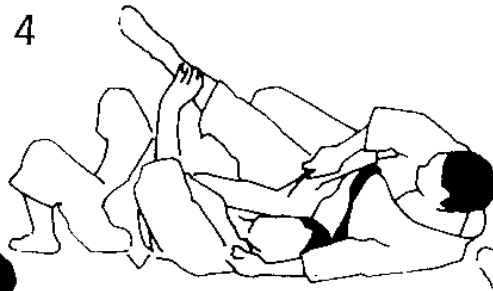
2



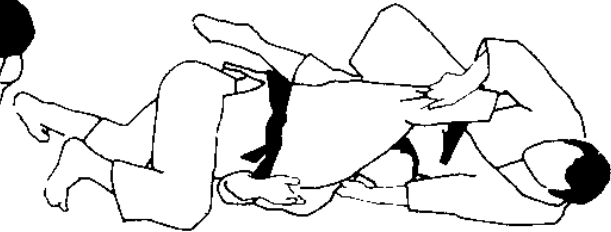
3



4

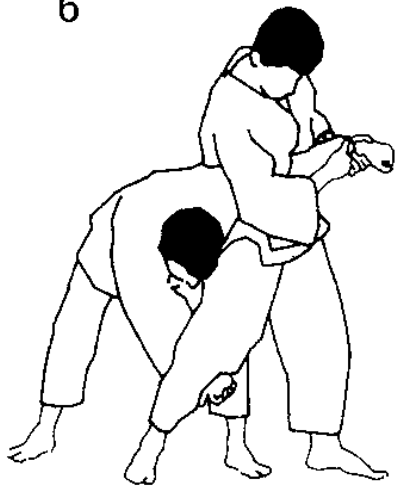


5

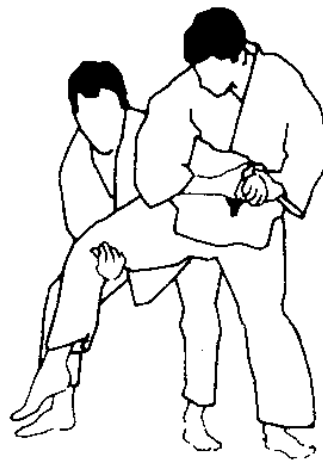


# Bevrijding WAKI-GATAME

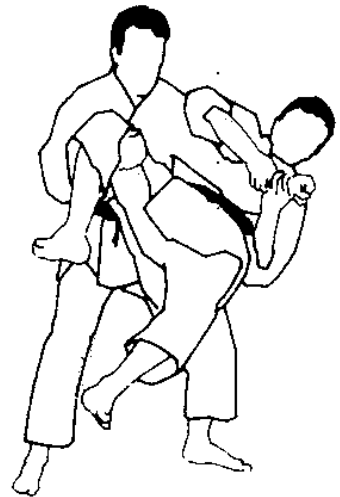
6



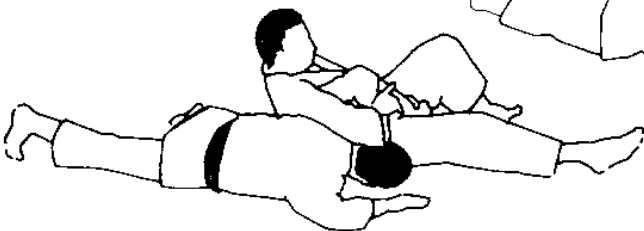
7



8



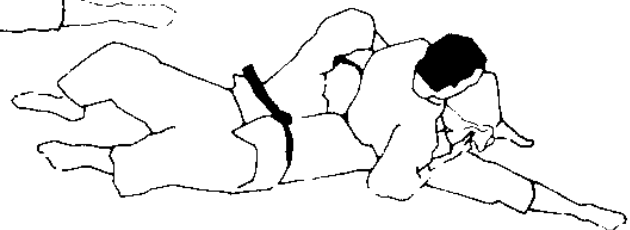
9



10



11



## Bevrijding HARA-GATAME

1 - 2

Uke grijpt met rechterhand zijn eigen hand vast en drukt zijn kin stevig tegen zijn borst aan. Met een draaiende beweging kan hij Tori overkantelen.

3 - 4 - 5

Uke duwt met linkerhand het linkerbeen van Tori opzij ; al draaiend rond zijn eigen lengteas, duwt hij zijn hoofd onder zijn eigen rechterarm en bevrijdt zich.

## Bevrijding WAKI-GATAME

6 - 7 - 8

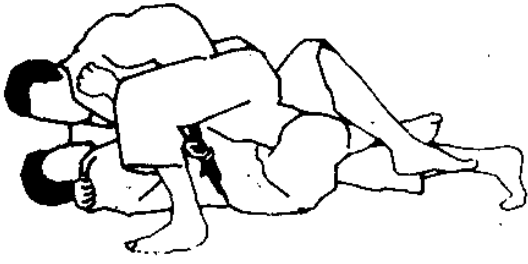
Uke buigt zijn linkerarm, grijpt met zijn rechterhand het been van Tori vast en heft hem uit het evenwicht.

9 - 10 - 11

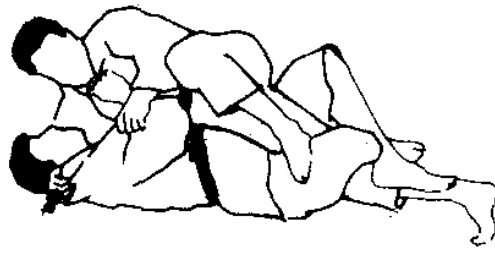
Uke draait met zijn hoofd onder zijn eigen arm door.

# BEVRIJDING BENEN

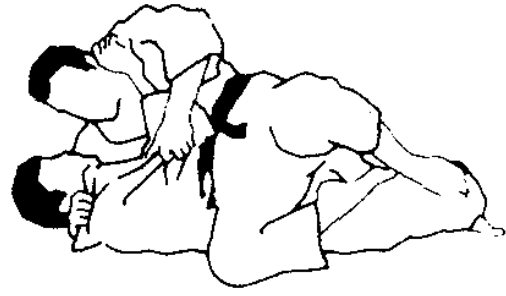
1



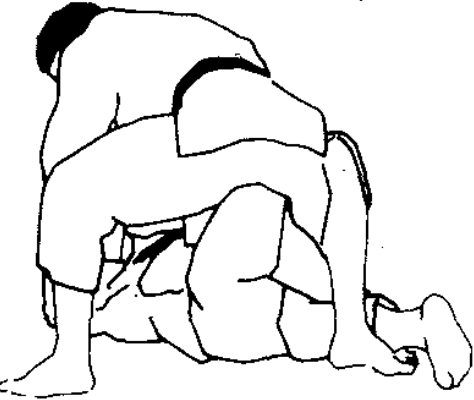
2



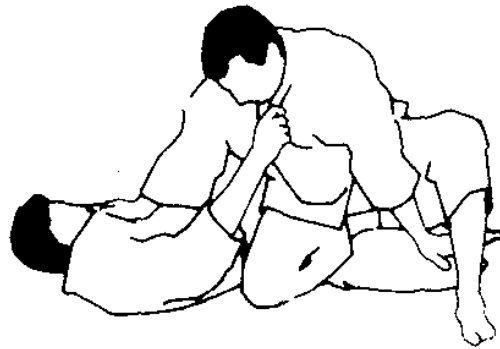
3



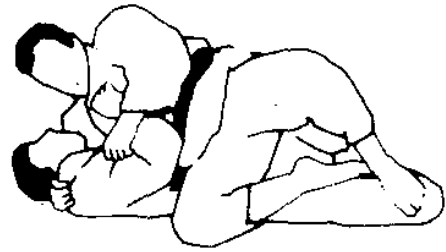
4



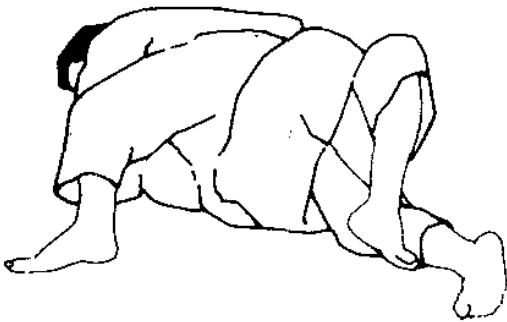
5



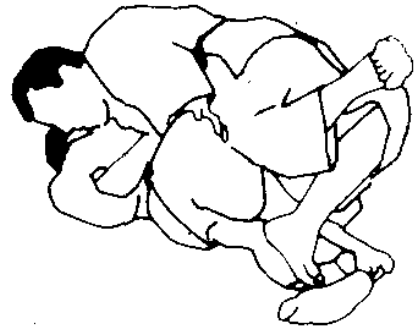
6



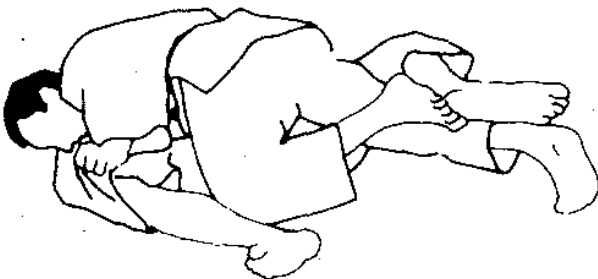
7



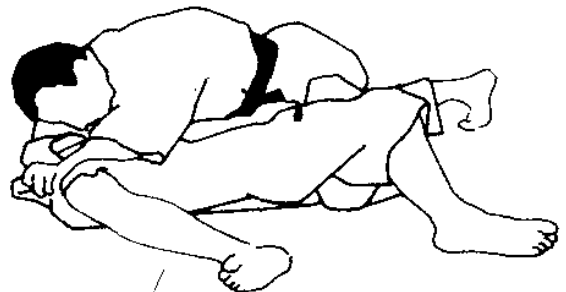
8



9



10





# BEVRIJDING BENEN

1 - 2 - 3

Uke duwt met linkervoet tegen de dij van Tori. Hij zorgt ervoor in evenwicht te blijven met rechter elleboog en trekt vervolgens zijn eigen rechterbeen uit de schaar.

4 - 5 - 6

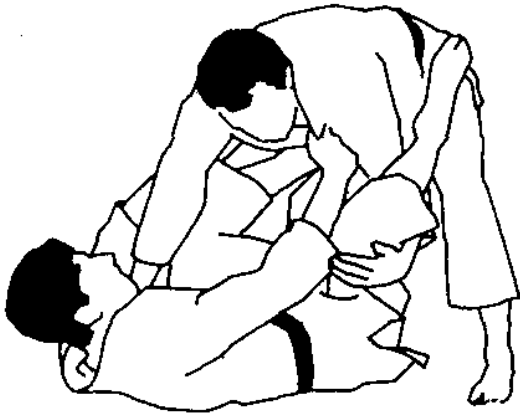
Uke draait zodanig, dat hij het rechterbeen van Tori tegen de grond aandrukt. Hij vervolgt zoals voor 1-2-3.

7 - 8 - 9 - 10

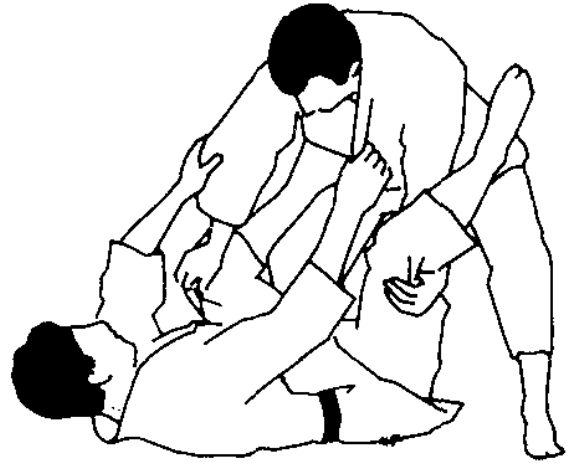
Uke plaatst zijn linker knie alsook zijn linkerhand op de rechter knie van Tori, drukt deze omlaag en verbreekt zodoende de schaar. Met linkerhand blijft hij het been stevig op de grond controleren en draait met beide benen over het linkerbeen in Kuzure-yoko-shiho-gatame.

# INKOMEN GRONDWERK

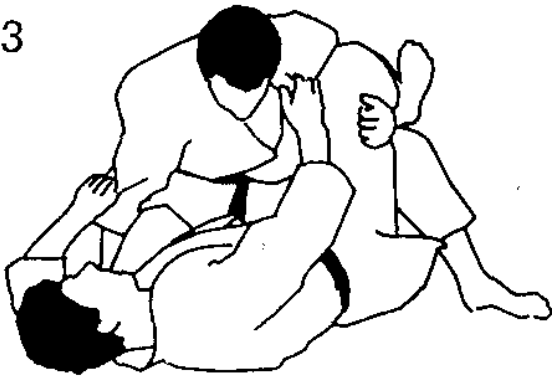
1



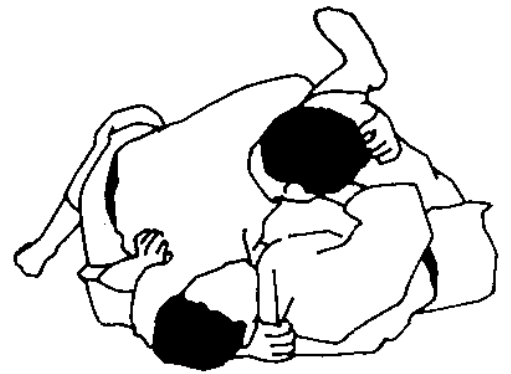
2



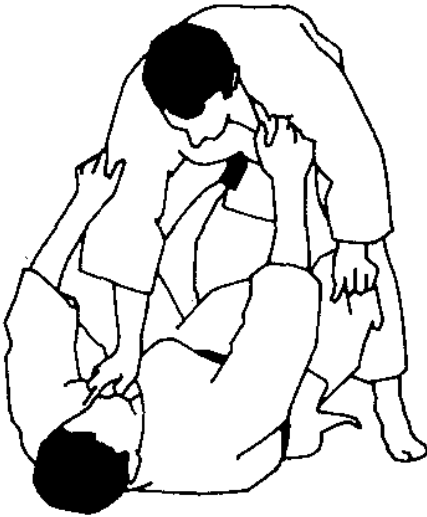
3



4



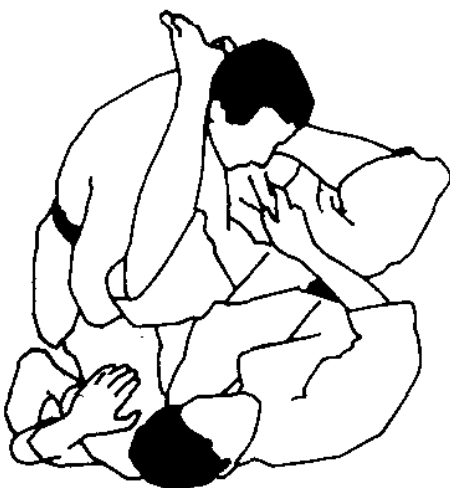
5



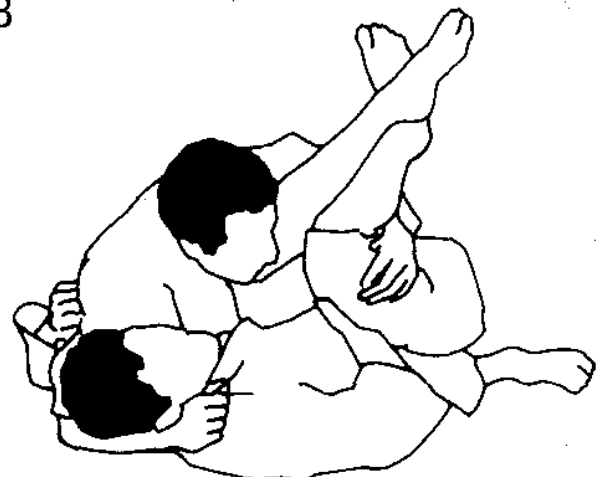
6



7



8



# INKOMEN GRONDWERK

1 - 2 - 3 - 4

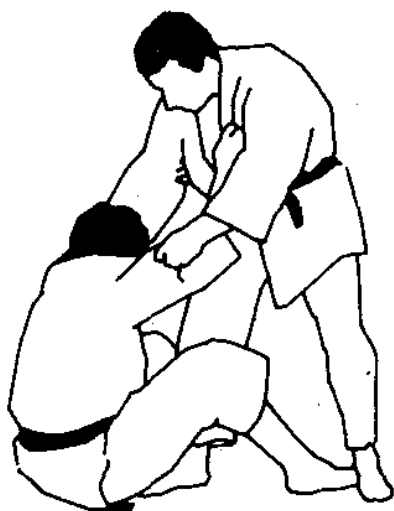
Tori behoudt zijn balans en plaatst zijn linkerhand onder de knie van Uke. Met rechterhand drukt hij de linkerknie van Uke op de grond en plaatst zijn eigen rechterbeen hierover in controle. Hij draait vervolgens zijn eigen linkerbeen rugwaarts over het been van Tori.

5 - 6 - 7 - 8

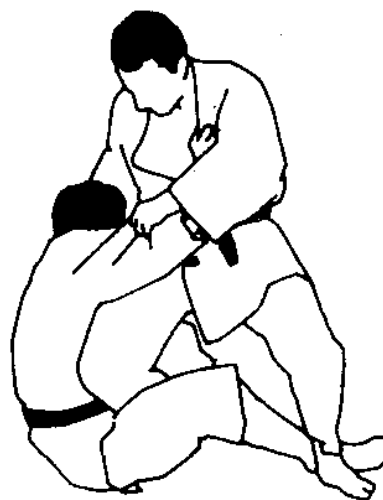
Tori grijpt met beide handen tussen de benen van Uke diens gordel vast en trekt en heft hem naar zich toe. Hij plaatst zijn rechterknie in controle over de linkerarm van Uke, duwt beide benen opzij en komt in voor houdgreep.

# INKOMEN GRONDWERK (vervolg)

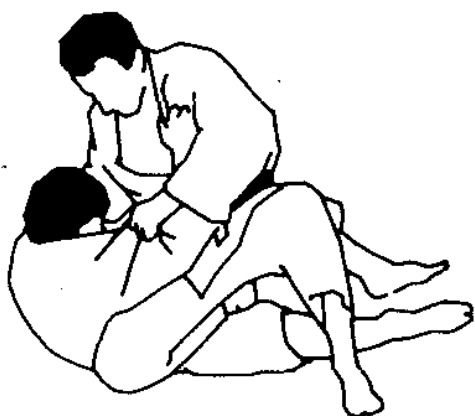
1



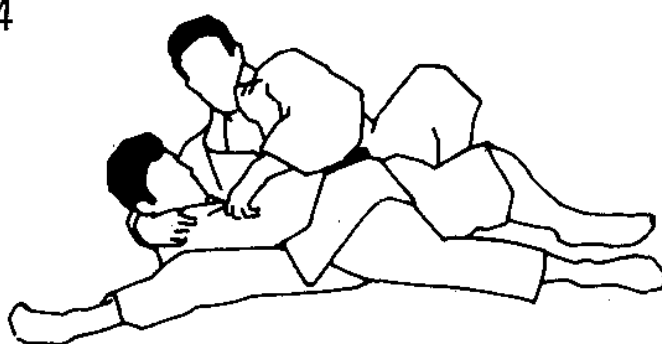
2



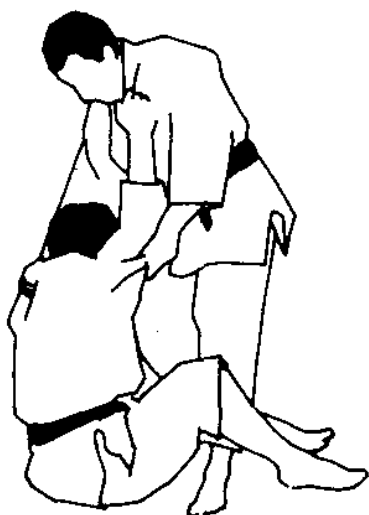
3



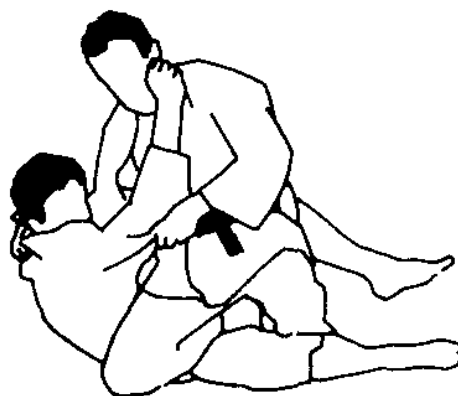
4



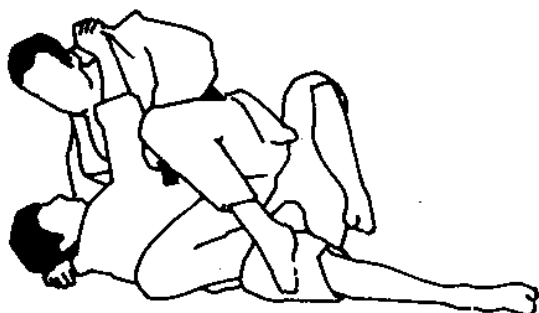
5



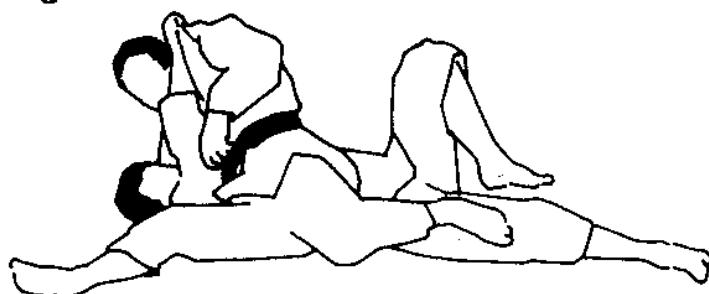
6



7



8



## INKOMEN GRONDWERK (vervolg)

1 - 2 - 3 - 4

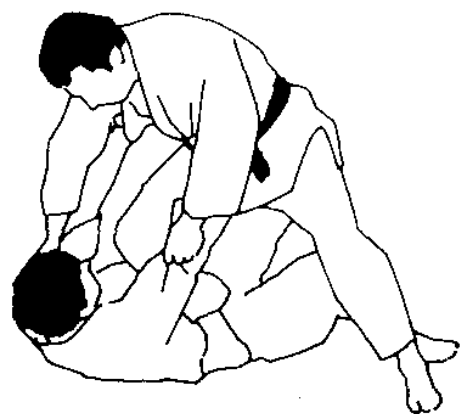
Tori trekt Uke met beide handen naar zich toe, schuift rechterknie over het been van Uke in controle en komt vervolgens in voorhoudgreep.

5 - 6 - 7 - 8

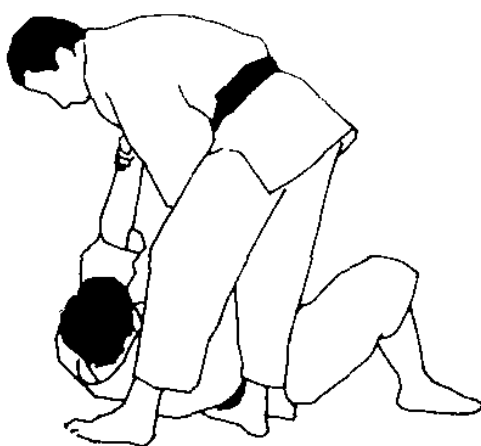
Idem als 1-2-3-4, doch nu is Tori met beide benen tussen de benen van Uke.

# INKOMEN GRONDWERK (vervolg)

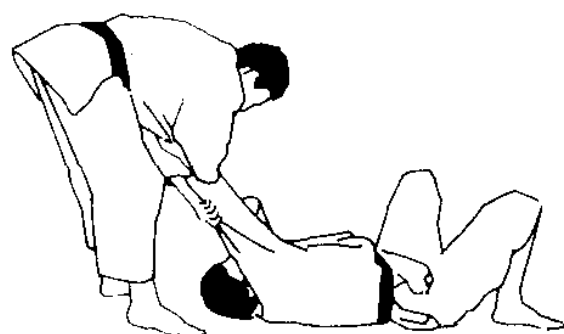
1



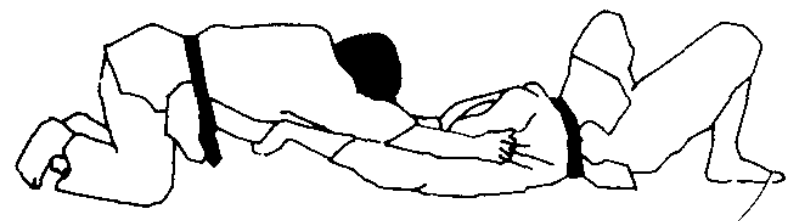
2



3



4



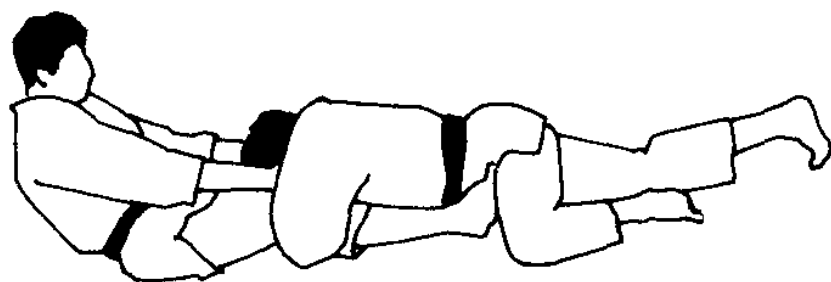
5



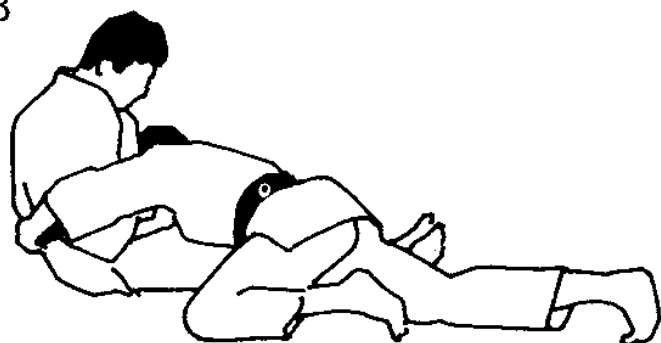
6



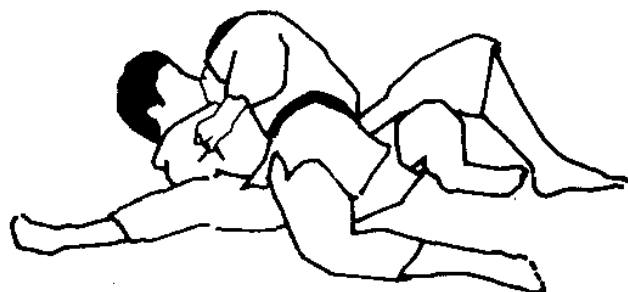
7



8



9



## INKOMEN GRONDWERK (vervolg)

1 - 2 - 3 - 4 - 5

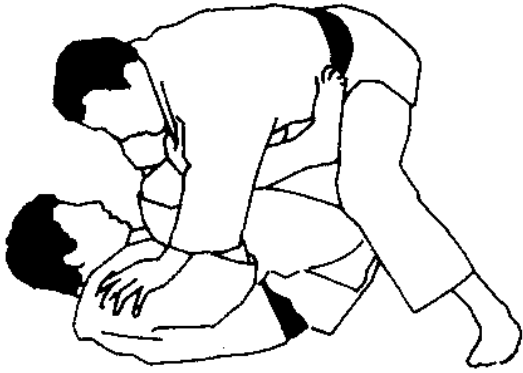
Uke blokkeert sterk door zijn armen te strekken, zodat Tori niet rechtstreeks kan inkomen. Tori draait volledig achter Uke en drukt diens arm omlaag. Inkomen voor Kuzure-kami-shiho-gatame.

6 - 7 - 8 - 9

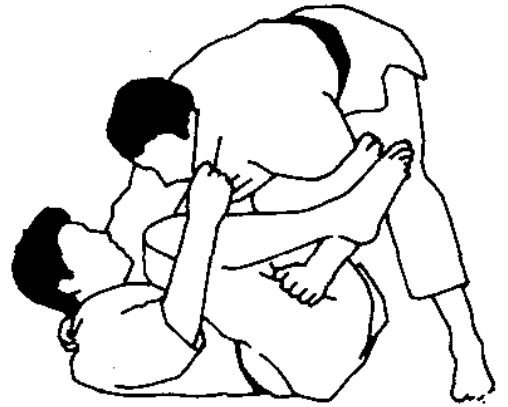
Uke verdedigt zich sterk met beide benen. Tori omstrengelt met beide handen Uke's benen, wijkt en gaat op zijn buik liggen. Hij draait vervolgens op zij met zijn benen en komt in voor houdgreep.

# INKOMEN GRONDWERK (vervolg)

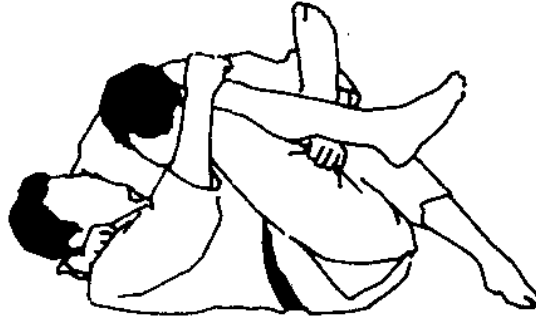
1



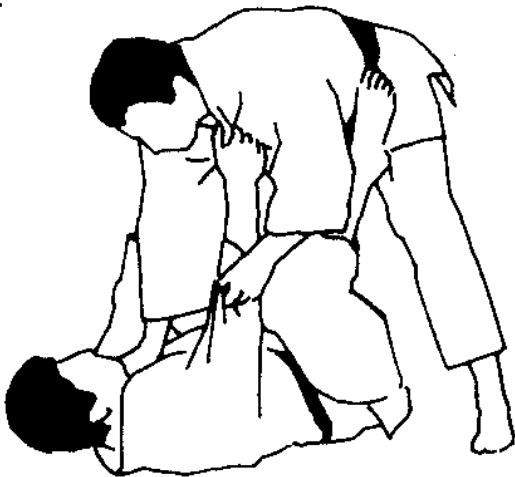
2



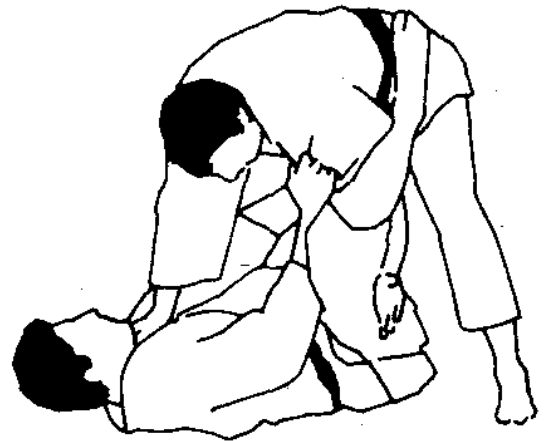
3



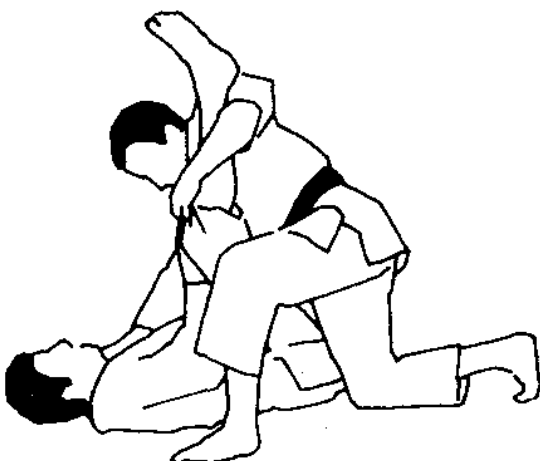
4



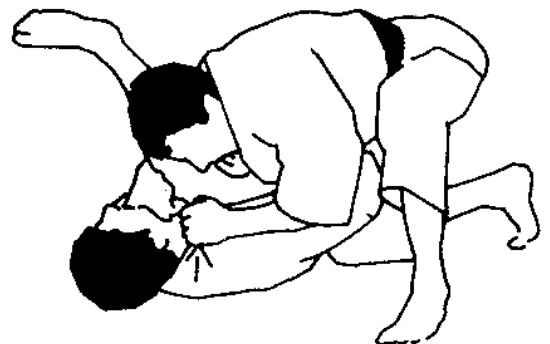
5



6



7





## INKOMEN GRONDWERK (vervolg)

1 - 2 - 3

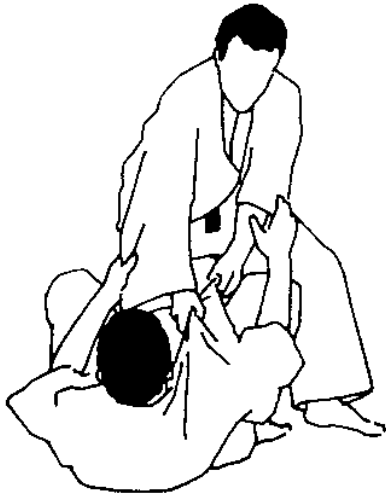
Tori plaatst zijn linkerhand opzij van het linkerbeen van Uke en duwt de benen opzij, terwijl hij met rechterhand Uke naar zich toe trekt.

4 - 5 - 6 - 7

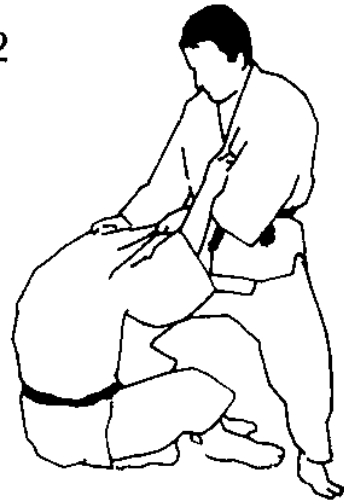
Tori plaatst zijn linkerarm onder het been van Uke, heft het op en draait het vervolgens tegen diens eigen lichaam aan en komt in voor houdgreep.

# INKOMEN GRONDWERK (vervolg)

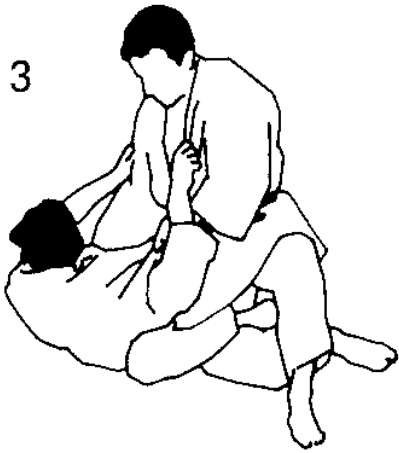
1



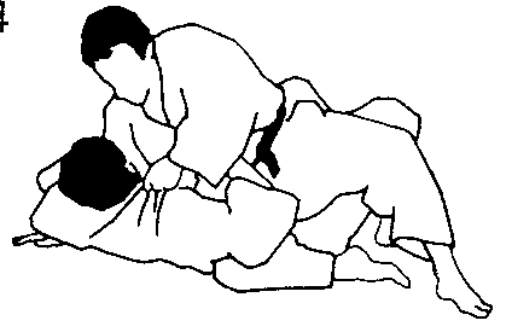
2



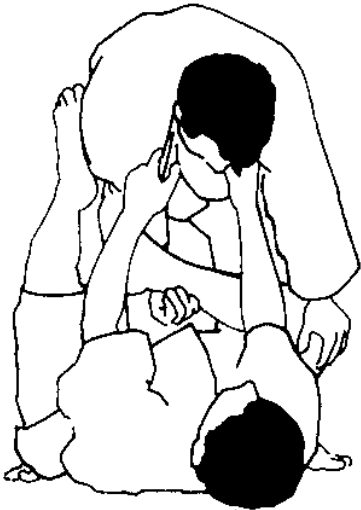
3



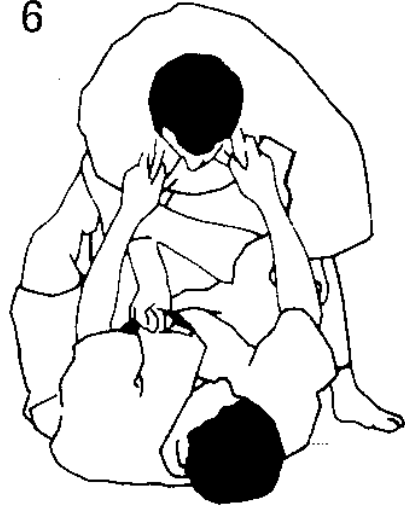
4



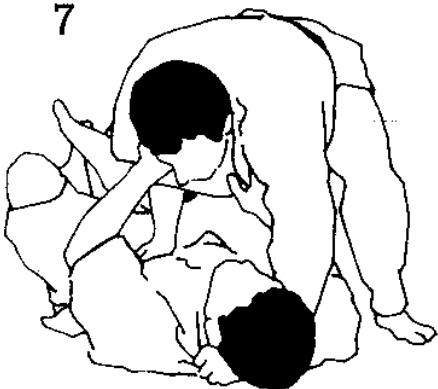
5



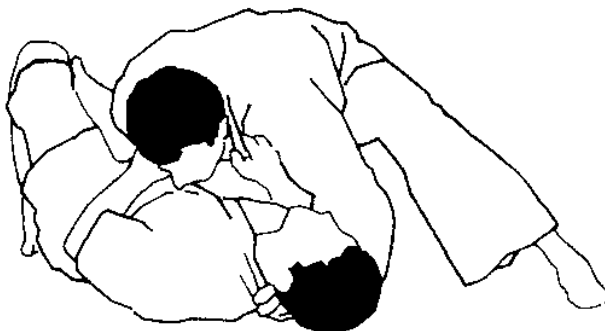
6



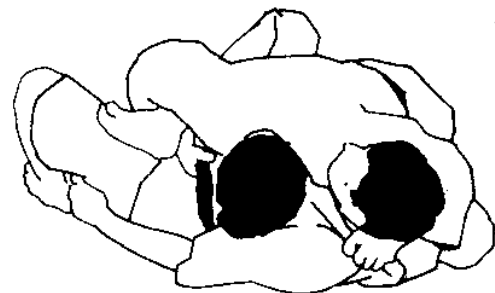
7



8



9



## INKOMEN GRONDWERK (vervolg)

1 - 2 - 3 - 4

Tori trekt Uke opwaarts, duwt zijn rechterknie voorwaarts in controle over het rechterbeen van Uke en komt in voor houdgreep.

5 - 6 - 7 - 8 - 9

Tori glijdt met rechterhand onder het rechterbeen van Uke en pakt diens gordel vast. Met rechter elleboog blokkeert hij de voet van Uke, terwijl hij met linkerhand diens knie opzij drukt. Hij komt vervolgens in, het been steeds vasthoudend.

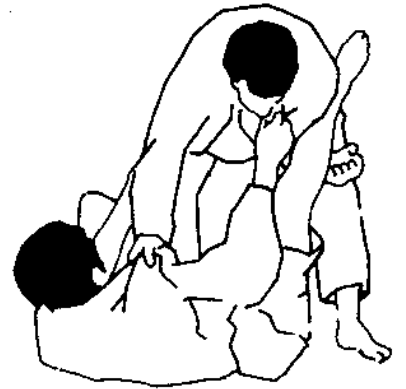
Wanneer de houdgreep aangezet is, kan het been losgelaten worden.

# INKOMEN GRONDWERK (vervolg)

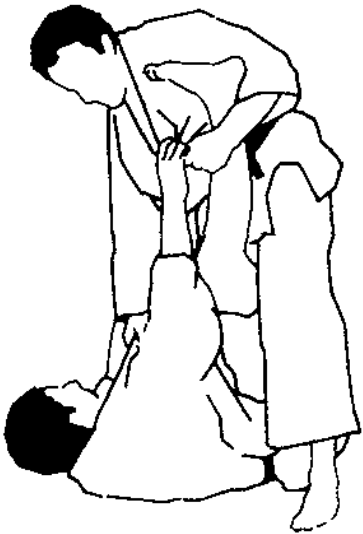
1



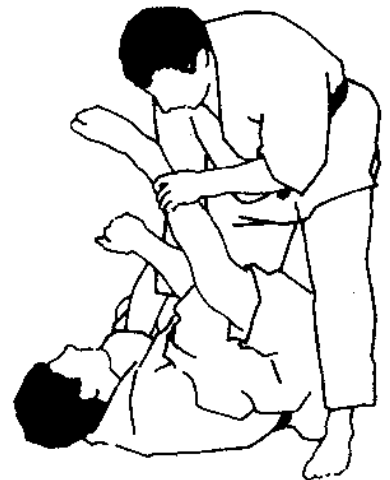
2



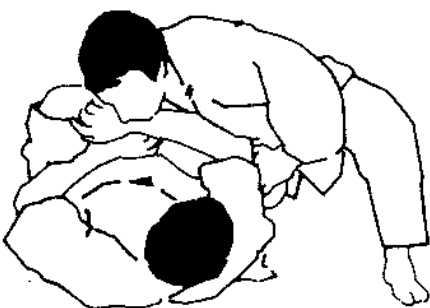
3



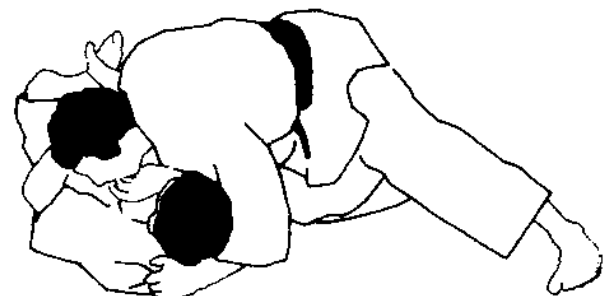
4



5



6



## INKOMEN GRONDWERK (vervolg)

1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6

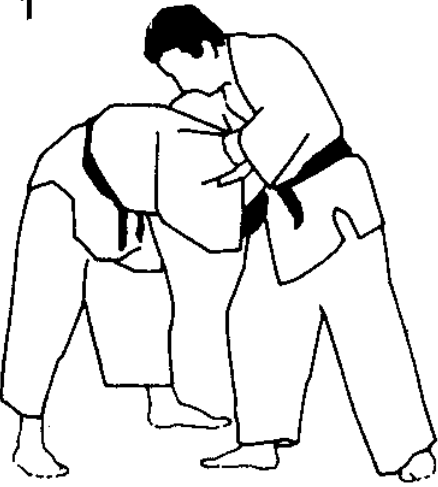
Tori grijpt het rechter been van Uke aan de binnenkant vast en heft het zo hoog mogelijk op.

Vervolgens duwt hij het zijwaarts en drukt het tegen het lichaam van Uke aan.

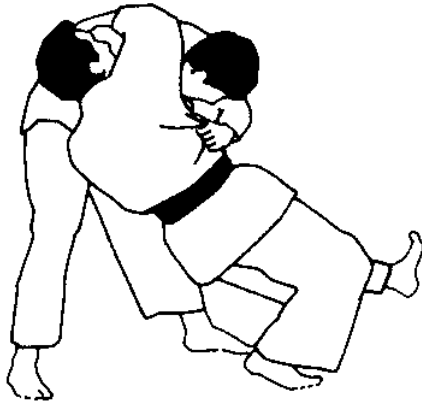
Inkomen voor houdgreep.

# INKOMEN GRONDWERK (vervolg)

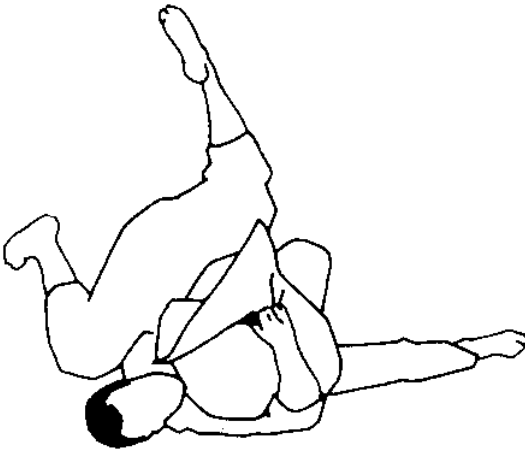
1



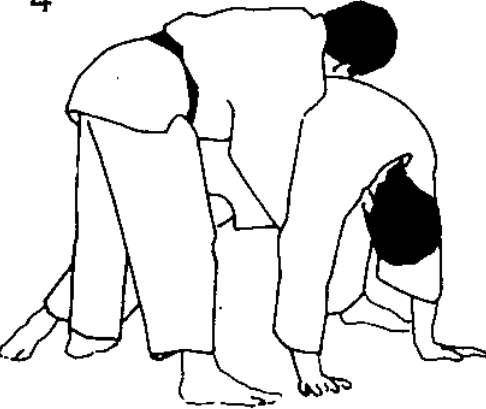
2



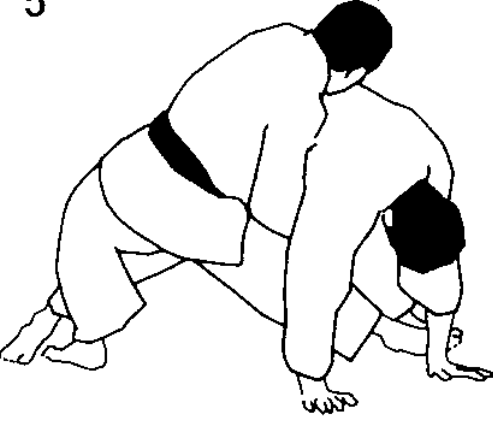
3



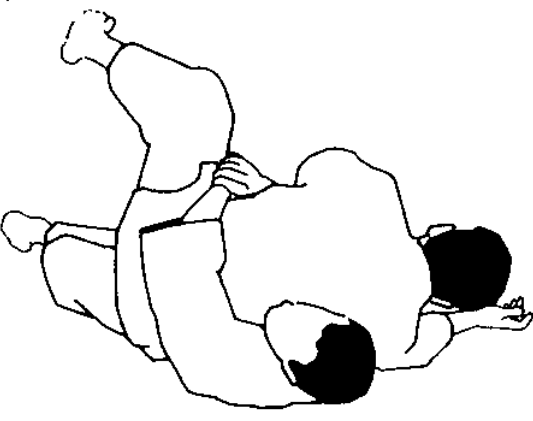
4



5



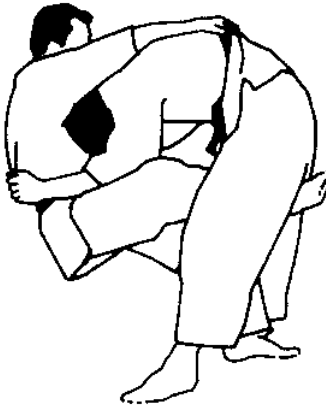
6



7



8



9



## INKOMEN GRONDWERK (vervolg)

1 - 2 - 3

Tori grijpt mouw en gordel van Uke vast. Met een draaiende beweging zwaait hij zijn linkerbeen onder het lichaam van Uke, werpt hem en komt in voor houdgreep.

4 - 5 - 6

Tori omstrengelt met beide armen Uke, zwaait zijn rechterbeen zo ver mogelijk onder het lichaam van Uke en draait hem zijwaarts links op de grond.

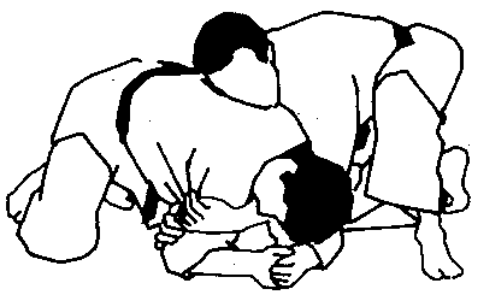
7 - 8 - 9

Tori grijpt met rechterhand de gordel van Uke vast, schuift met linkerbeen zo ver mogelijk tussen de benen van Uke en werpt hem in Sumi-gaeshi.

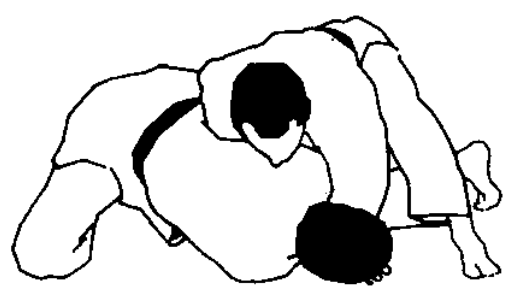
Tori volgt de val van Uke om over te rollen tot houdgreep.

# INKOMEN GRONDWERK (vervolg)

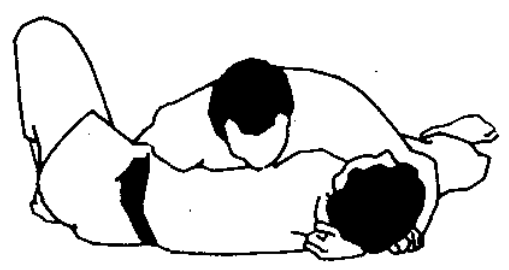
1



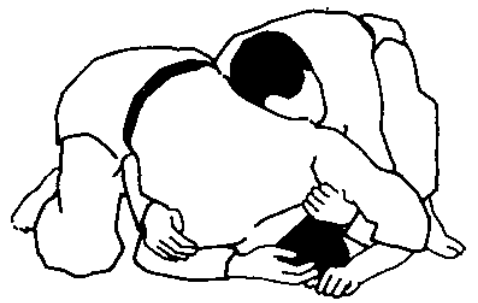
2



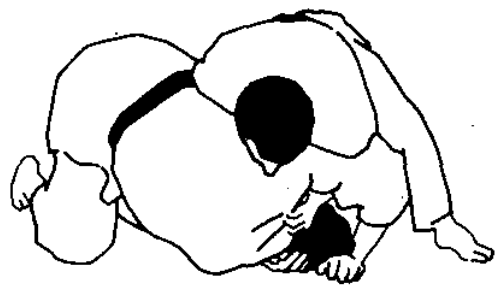
3



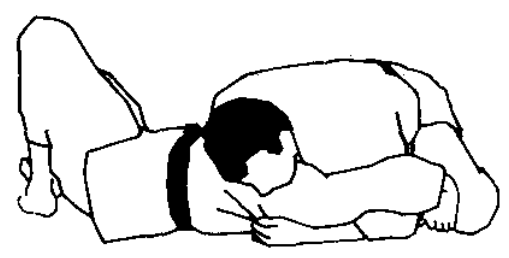
4



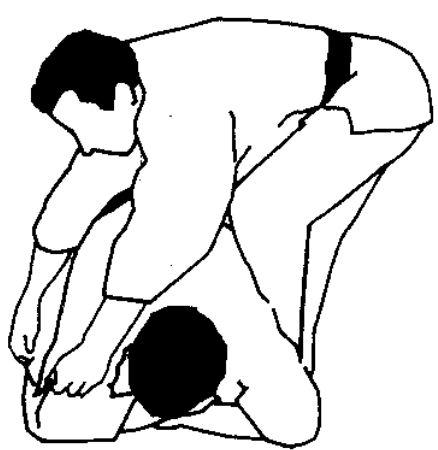
5



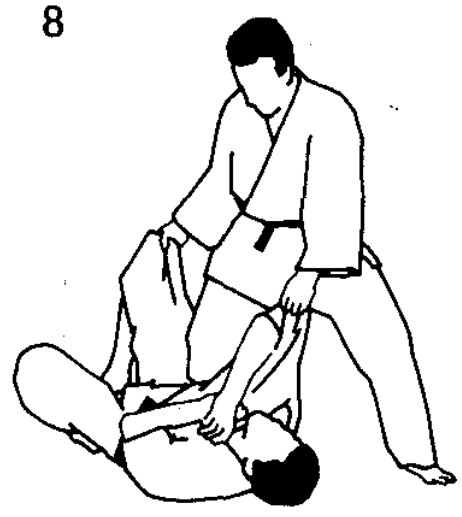
6



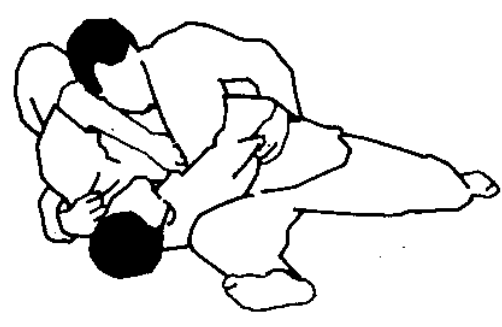
7



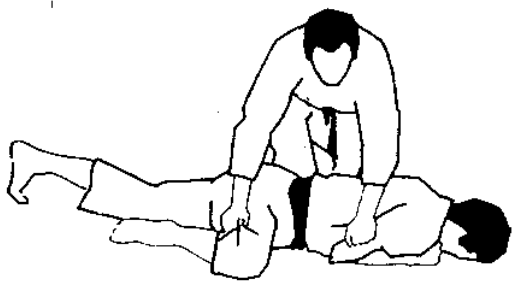
8



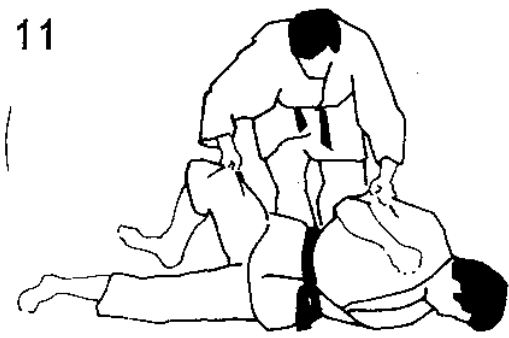
9



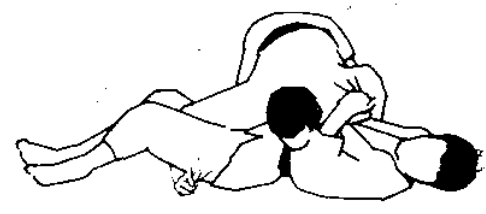
10



11



12





## INKOMEN GRONDWERK (vervolg)

1 - 2 - 3

Tori grijpt met beide handen de elleboog van Uke vast en draait hem op zijn rug om in te komen voor Yoko-shiho-gatame.

4 - 5 - 6

Tori grijpt met rechterhand de elleboog van Uke vast en met linkerhand de kraag achter de hals. Met een gecombineerde beweging van trekken en duwen draait hij Uke over.

7 - 8 - 9

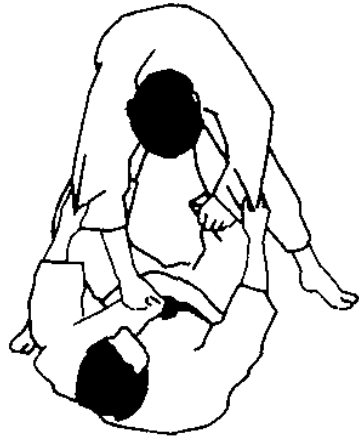
Tori grijpt met één hand de mouw en met de andere hand de broekspijp van Uke vast en heft en draait hem in zijn richting. Tori kan ook van uit dezelfde positie van Uke met zijn linkerhand de linkermouw vastpakken en met rechterhand de knie en Uke in de andere richting overdraaien.

10 - 11 - 12

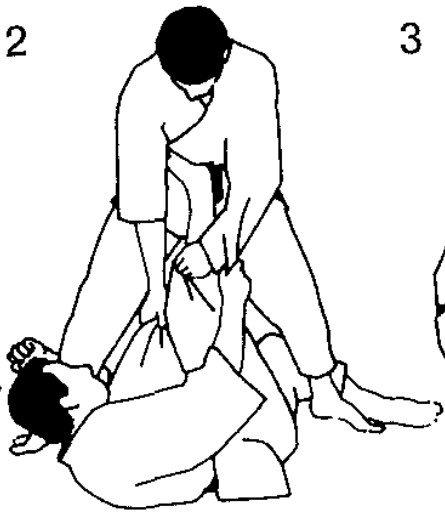
Tori grijpt met linkerhand de mouw vast, met rechterhand de broekspijp en draait Uke naar zich toe.

# INKOMEN GRONDWERK (vervolg)

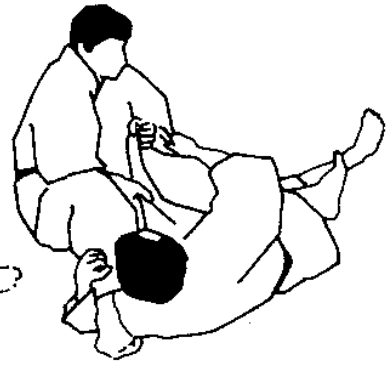
1



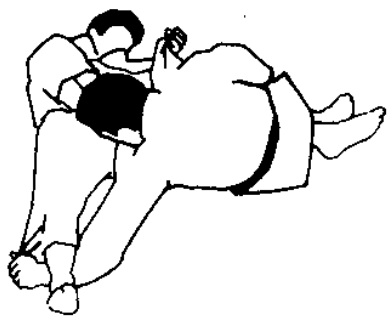
2



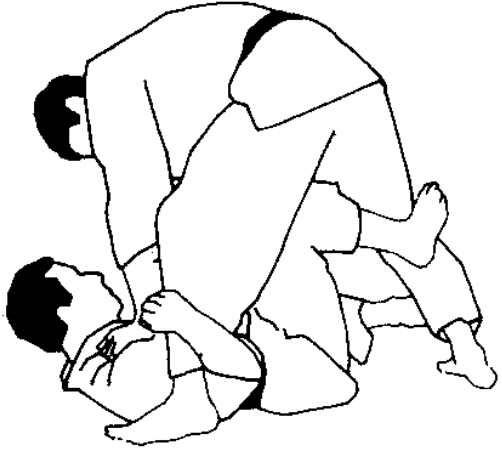
3



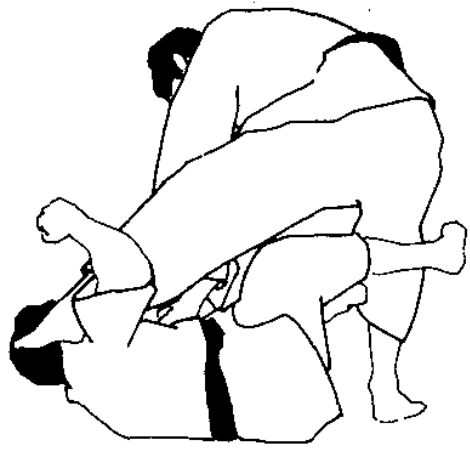
4



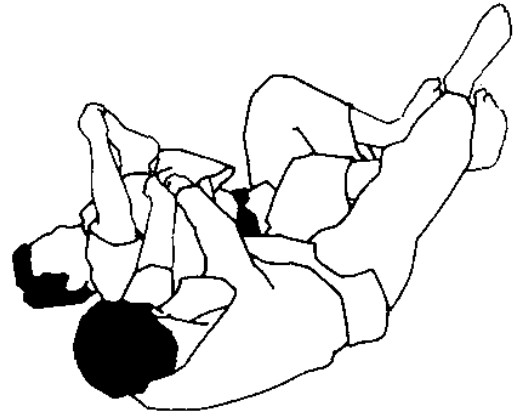
5



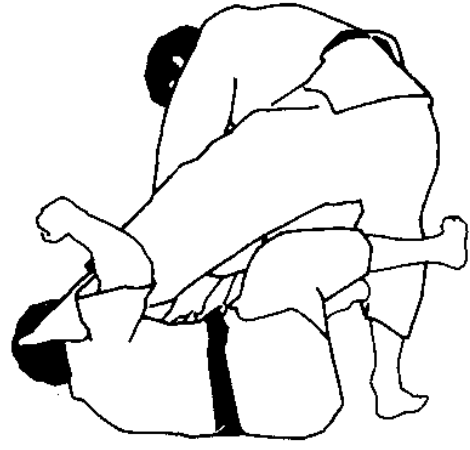
6



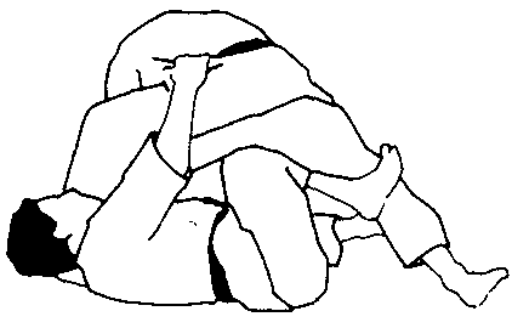
7



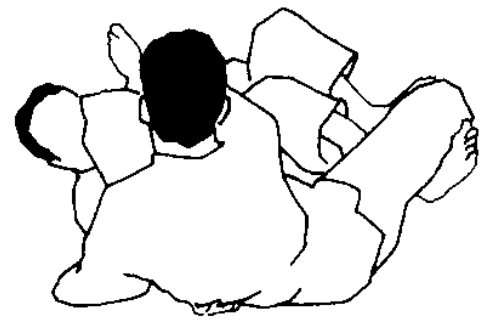
8



9



10



## INKOMEN GRONDWERK (vervolg)

1 - 2 - 3 - 4

Uke plaatst zijn rechtersvoet in de buik van Tori, draait zijwaarts en plaatst zijn linker voorarm achter de enkel van Tori. Vervolgens plaatst hij nog zijn gebogen linkerbeen achter het linkerbeen van Tori.

Uke werpt Tori door zijn rechterbeen te strekken en met zijn linkerarm diens voet voorwaarts te trekken. Uke blijft met linkerhand het been van Tori controleren totdat hij ingekomen is voor houdgreep.

5 - 6 - 7

Uke controleert met beide voeten het been van Tori. Met rechterarm draait hij het been van Tori over zijn hoofd, zodat deze rugwaarts valt.

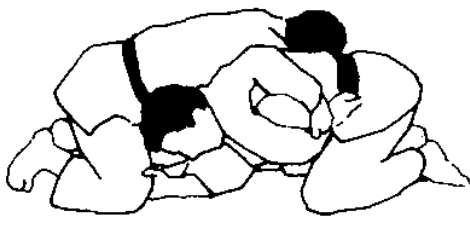
Uke draait zich vervolgens in de richting van Tori en komt in voor houdgreep.

8 - 9 - 10

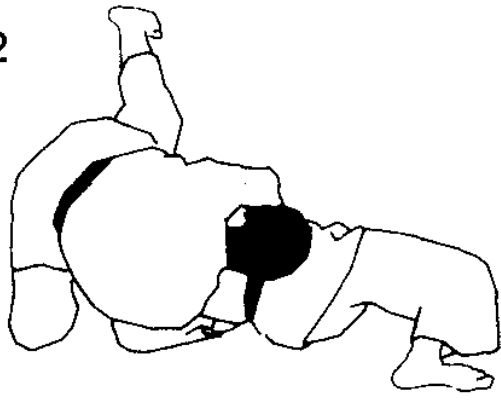
Idem als voorgaand 5-6-7, doch Tori herstelt gedeeltelijk zijn evenwicht. Uke grijpt snel de gordel vast en trekt Tori rugwaarts.

# INKOMEN GRONDWERK (vervolg)

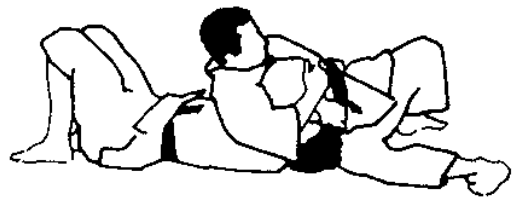
1



2



3



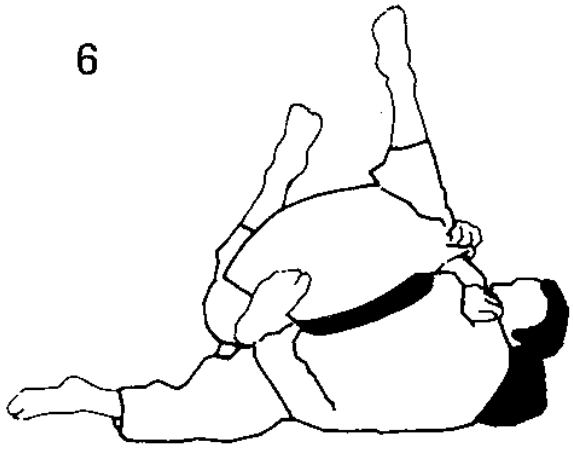
4



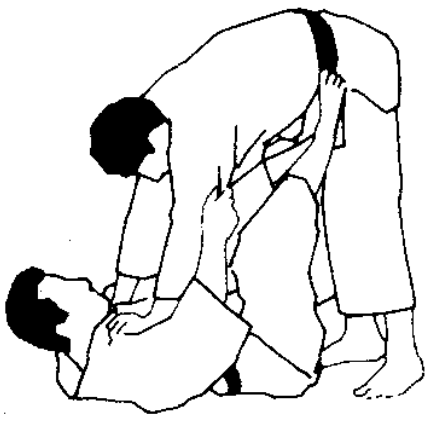
5



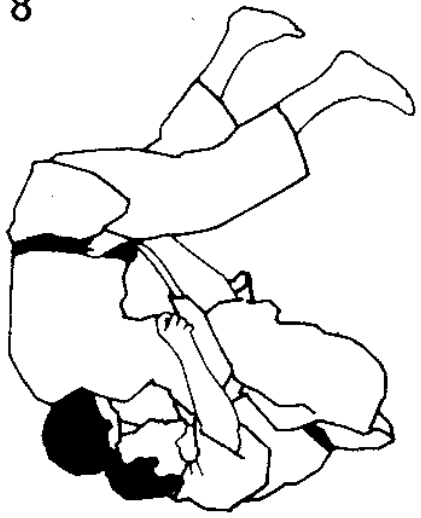
6



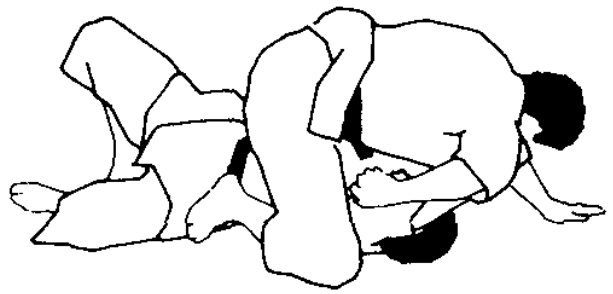
7



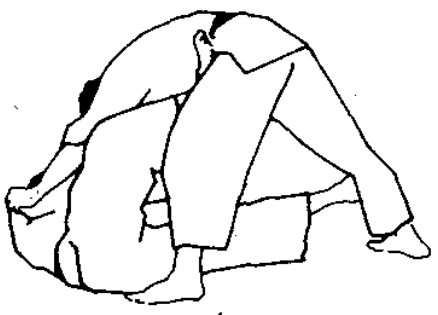
8



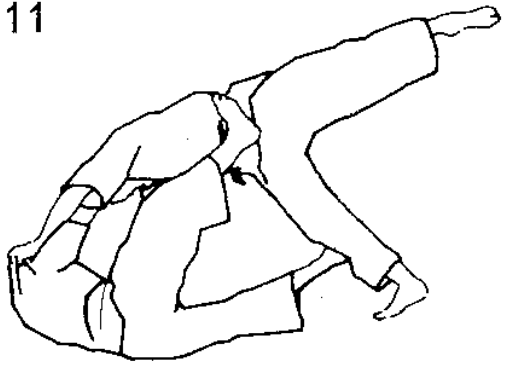
9



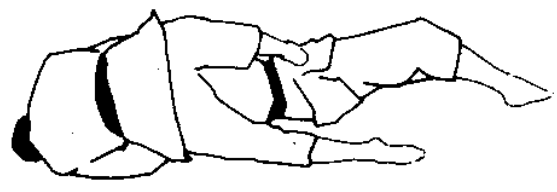
10



11



12



## INKOMEN GRONDWERK (vervolg)

1 - 2 - 3

Uke neemt met linkerarm de rechterarm van Tori in controle en met rechterhand diens knie.

Uke draait zich vervolgens naar zijn linkerzijde, zodat Tori rugwaarts kantelt.

Tori probeert Uke om te kantelen zoals aangegeven op blz. 148  
Uke plaatst snel zijn rechterknie tegen de buik van Tori en draait hem over.

7 - 8 - 9

Tori komt in voor houdgreep en drukt daarbij krachtig op de voeten van Uke.

Uke maakt daarvan gebruik om Tori over te draaien en te volgen om zelf in te komen voor houdgreep.

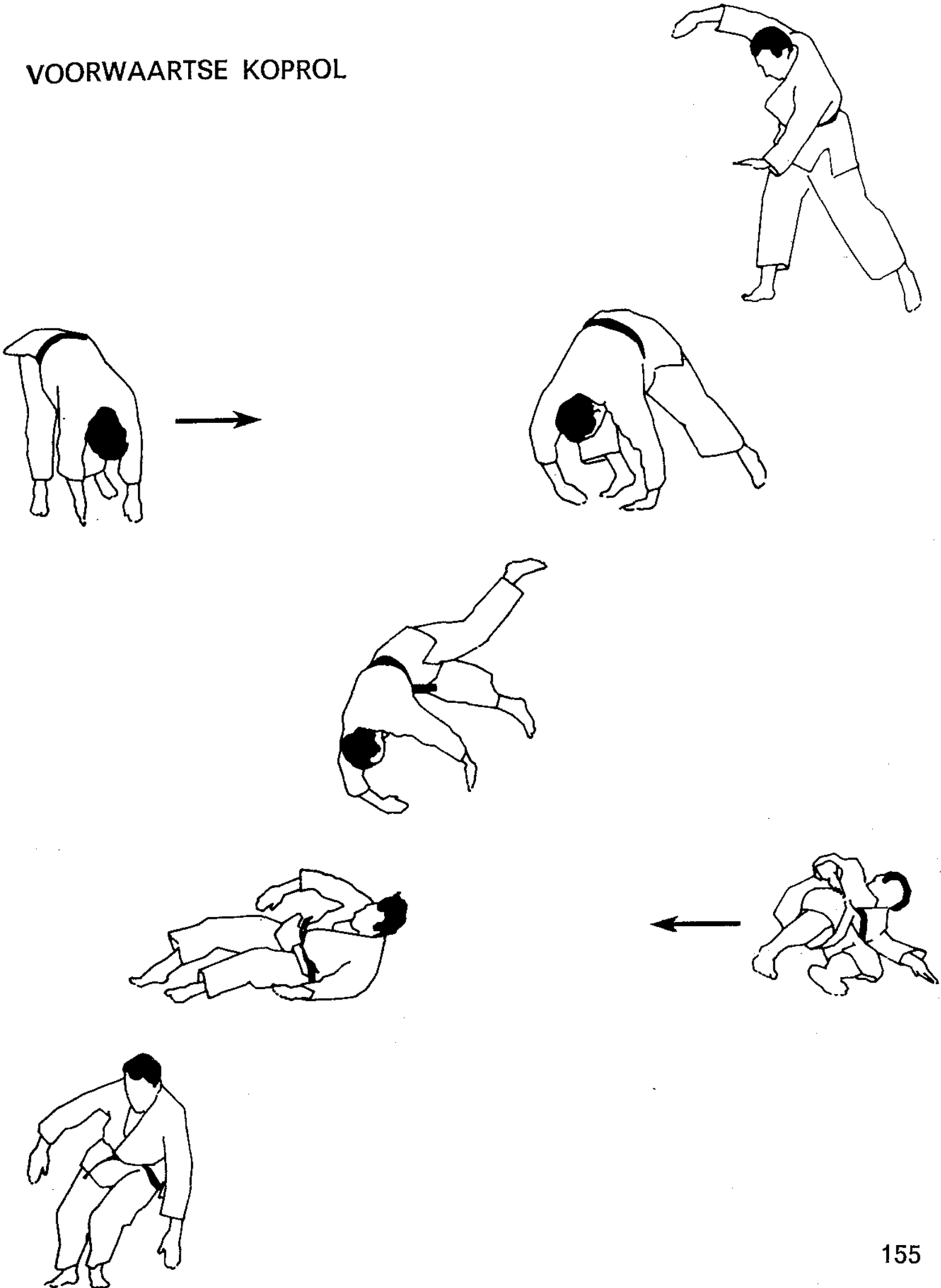
10 - 11 - 12

Uke controleert met linkervoet het rechterbeen van Tori, dat achteruit staat, en rechterbeen plaatst hij tegen diens flank.

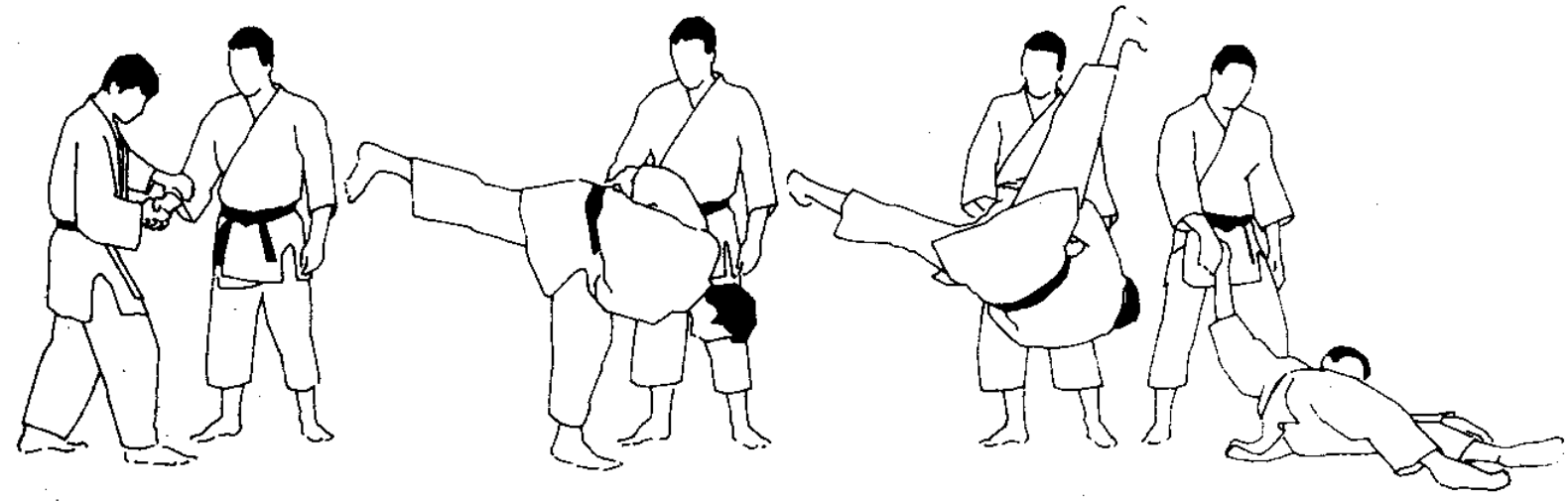
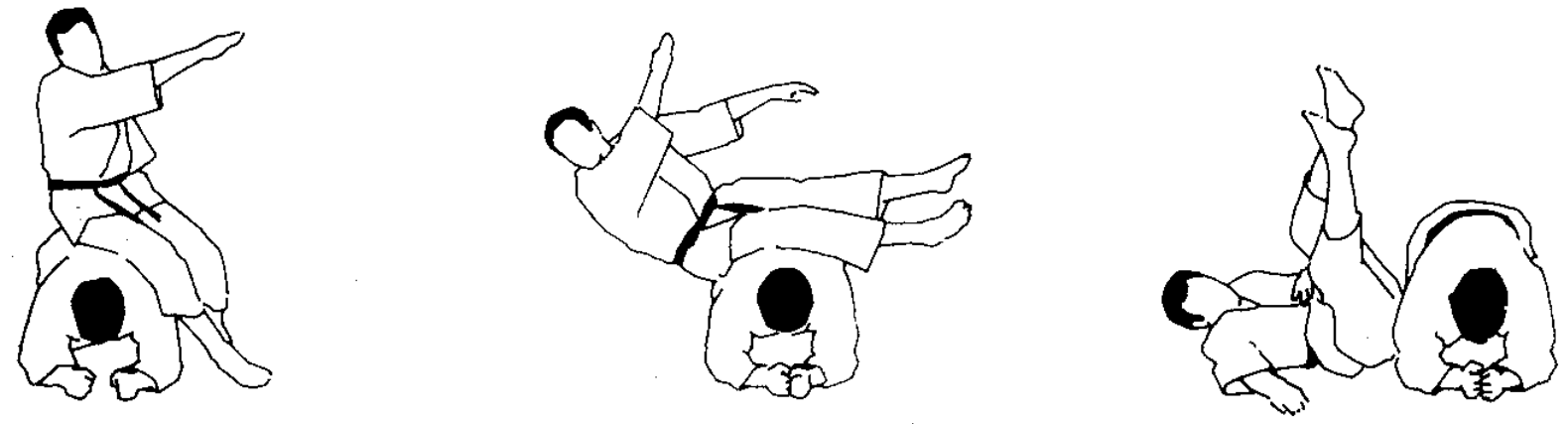
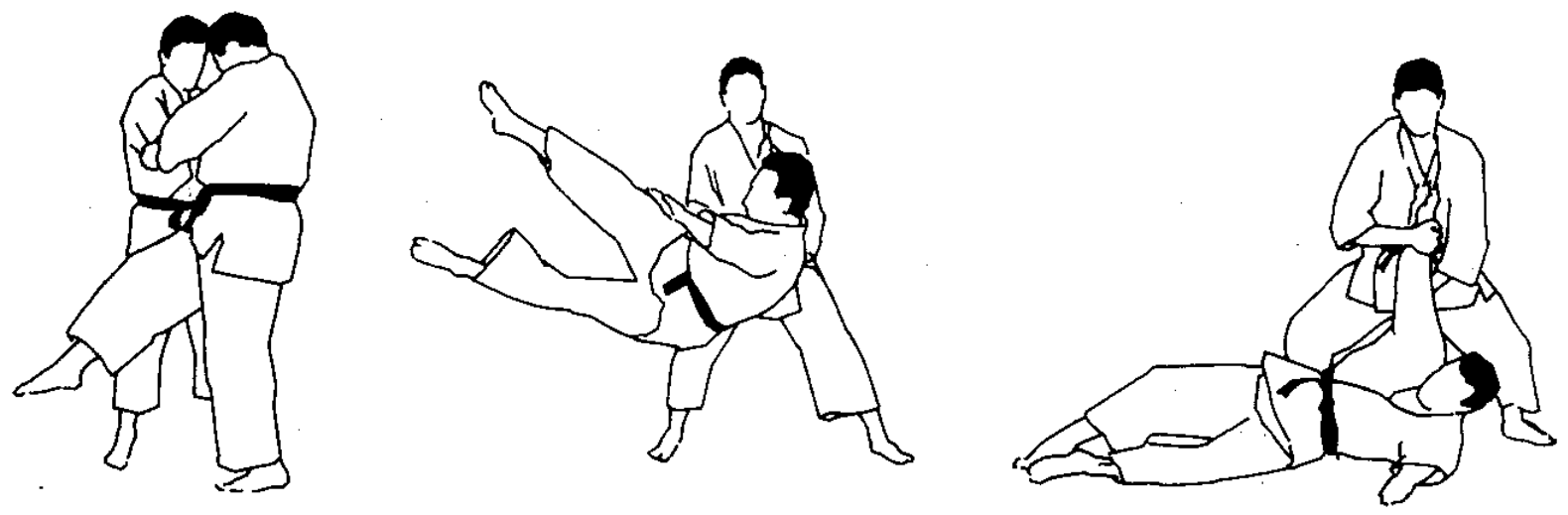
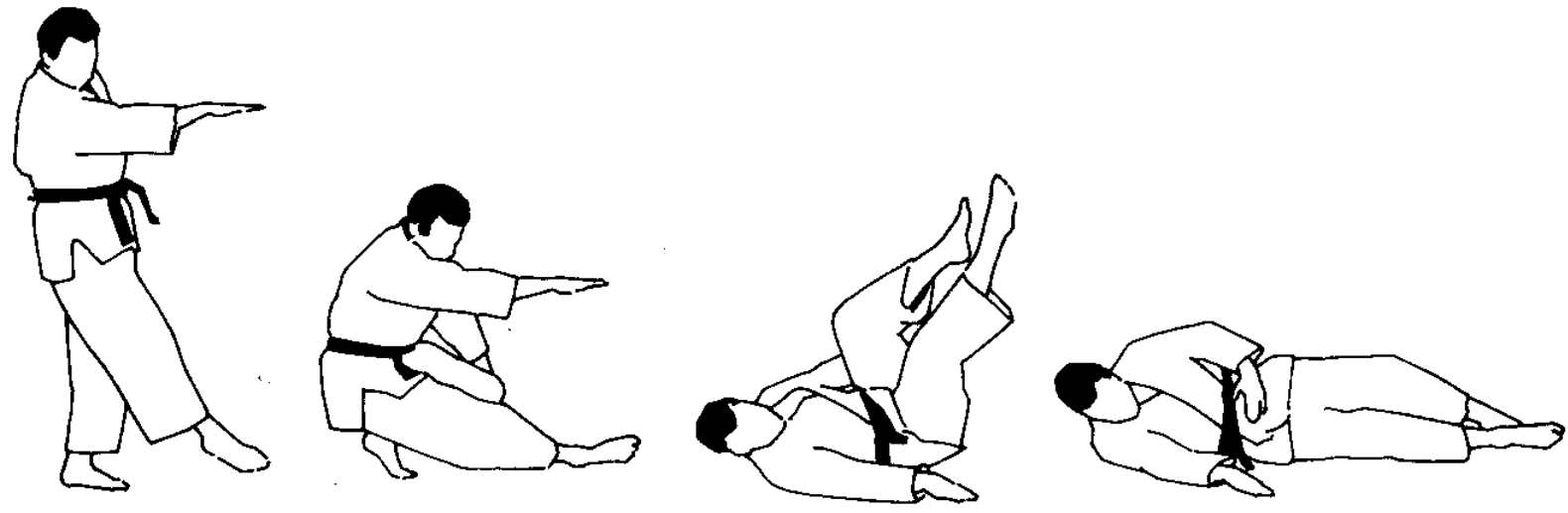


# VALBREKEN

## VOORWAARTSE KOPROL

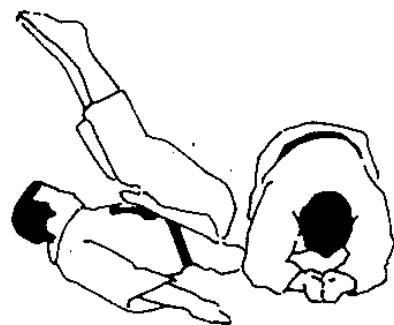
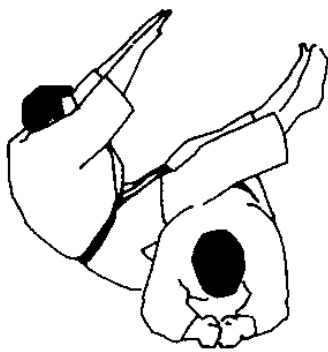
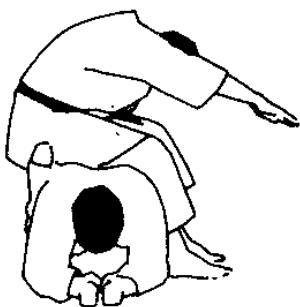
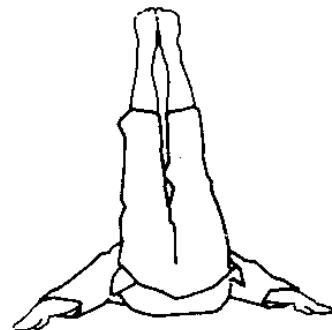
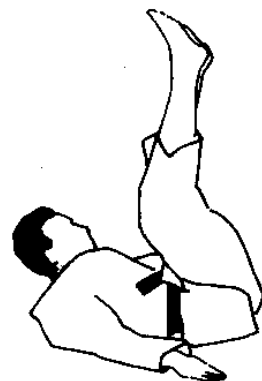
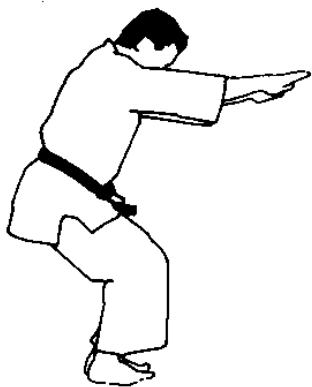
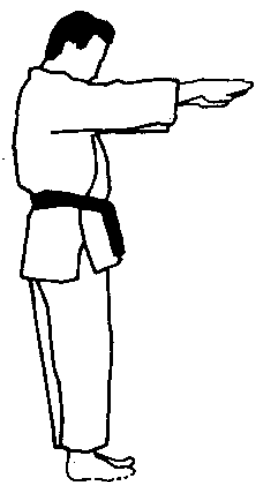


# ZIJWAARTSE VAL

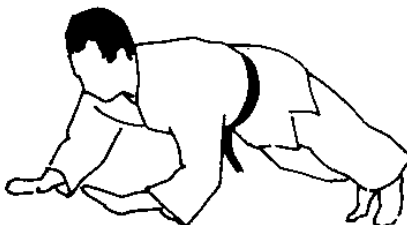
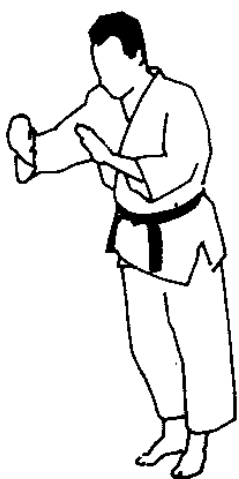
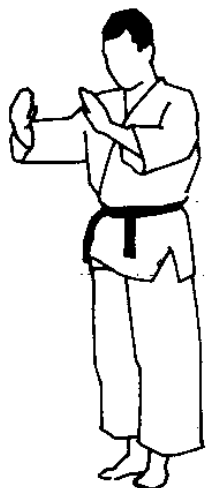




# RUGWAARTSE VAL



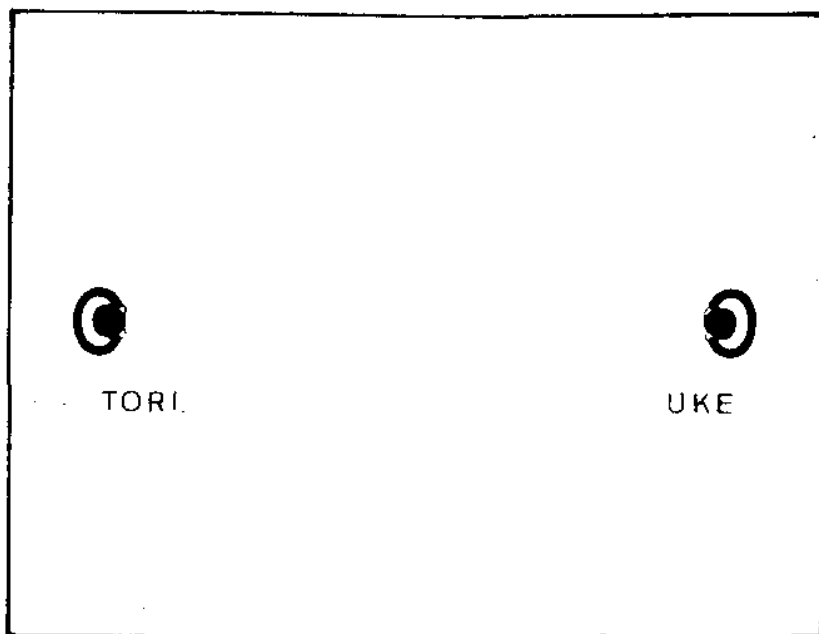
# VOORWAARTSE VAL



# CEREMONIE VAN DE KATA'S

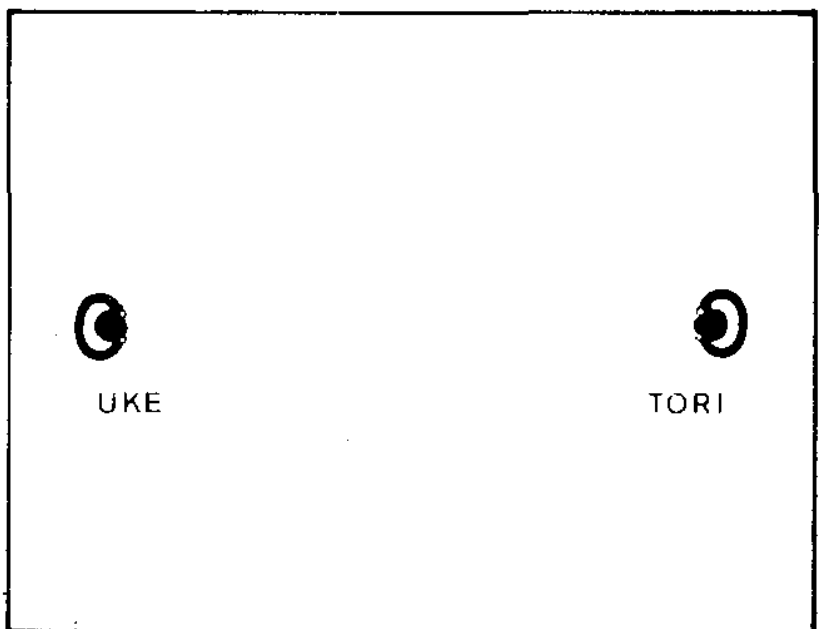
Tori en Uke plaatsen zich, volgens de te uitvoeren Kata, op een vooraf bepaalde plaats, links of rechts, ten opzichte van de JOSEKI/KAMIZA (ereplaats).

## JOSEKI



NAGE-NO-KATA  
KATAME-NO-KATA  
KIME-NO-KATA  
GONOSEN-NO-KATA  
JU-NO-KATA

## JOSEKI



KOSHIKI-NO-KATA  
ITSUTSU-NO-KATA  
GOSHINJITSU-NO-KATA

# NAGE-NO-KATA

## WERPEN NAAR VORM

### TE-WAZA / Handtechniek

- 1 Uki-Otoshi
- 2 Seoi-Nage
- 3 Kata-Guruma

### KOSHI-WAZA / Heuptechniek

- 1 Uki-Goshi
- 2 Harai-Goshi
- 3 Tsuru-Komi-Goshi

### ASHI-WAZA / Beentechniek<sup>or</sup>

- 1 Okuri-Ashi-Barai
- 2 Sasae-Tsuru-Komi-Ashi
- 3 Uchi-Mata

### MA-SUTEMI-WAZA / Rugwaartse offertechniek

- 1 Tomoe-Nage
- 2 Ura-Nage
- 3 Sumi-Gaeshi

### YOKO-SUTEMI-WAZA / Zijdelingse offertechniek

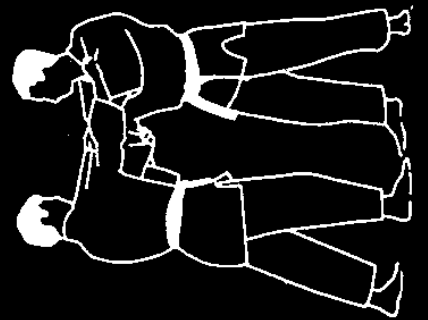
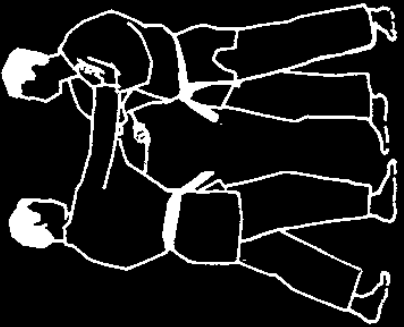
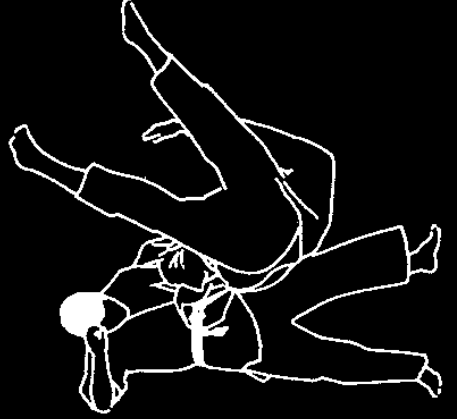
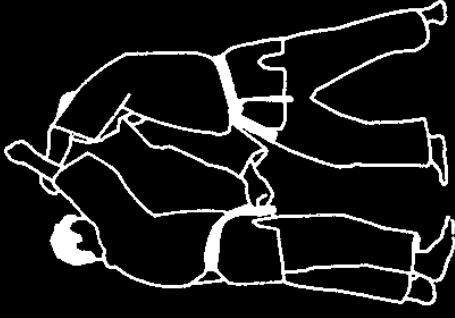
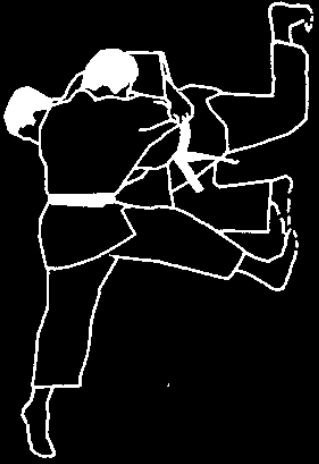
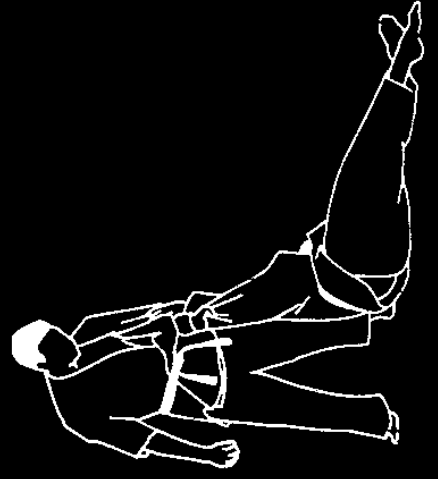
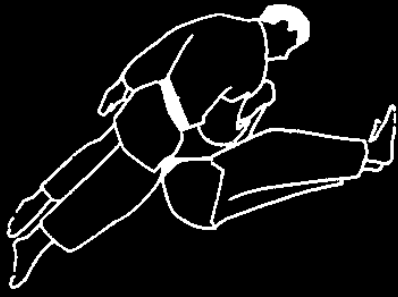
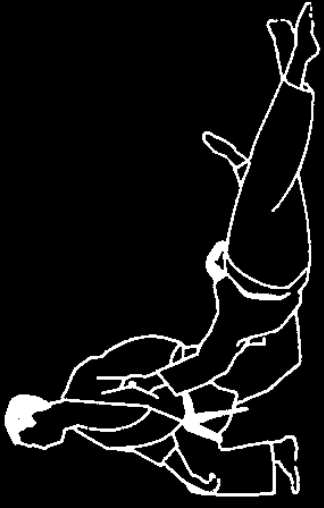
- 1 Yoko-Gake
- 2 Yoko-Guruma
- 3 Uki-Waza

## TE-WAZA

1 UKI-OTOSHI / Vlottende worp

2 SEOI-NAGE / Rug werpen

3 KATA-GURUMA / Schouderrad

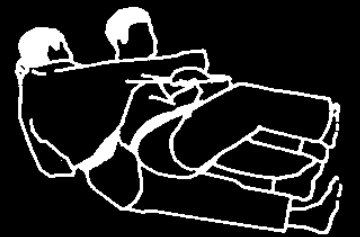
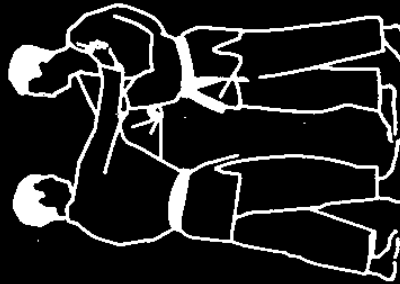
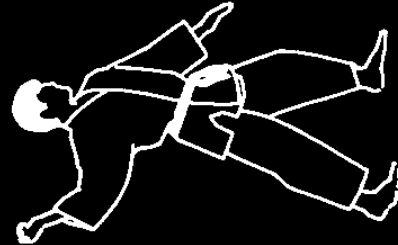
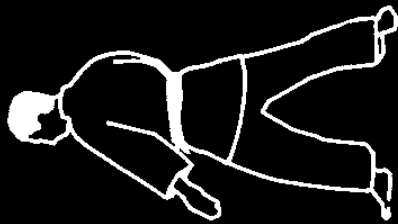
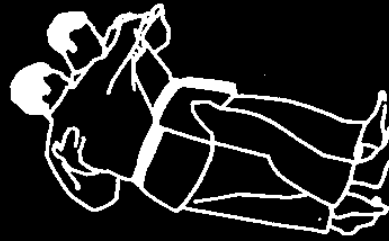
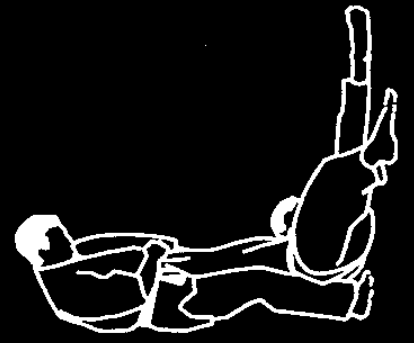
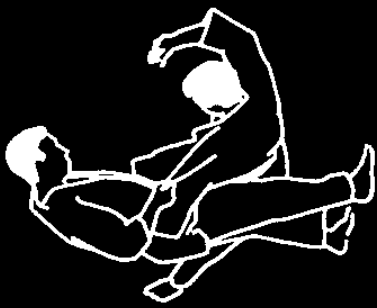


## KOSHI-WAZA

1 UKI-GOSHI / Vlottende heupworp

2 HARAI-GOSHI / Vegende heupworp

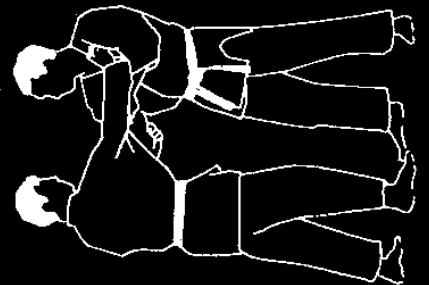
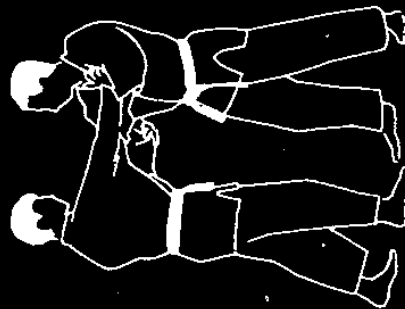
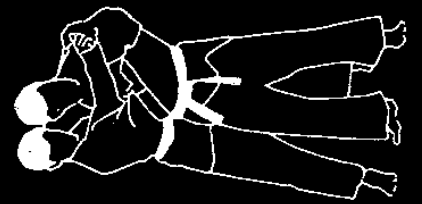
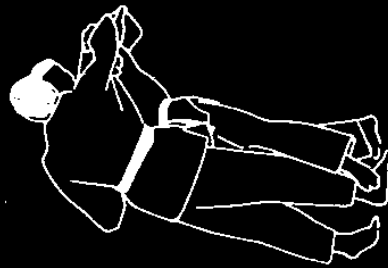
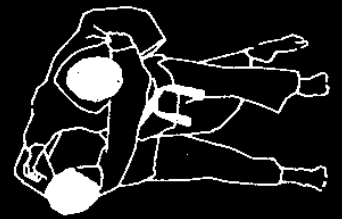
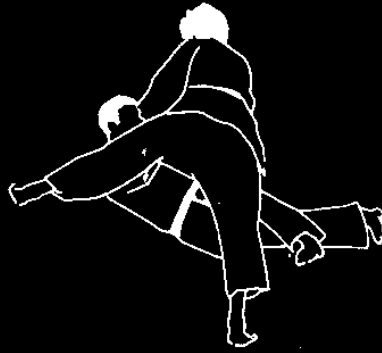
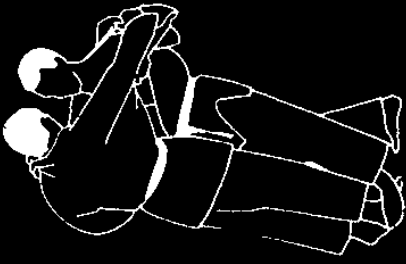
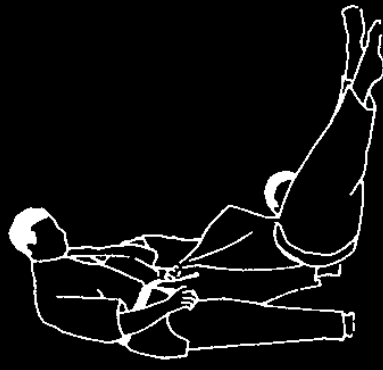
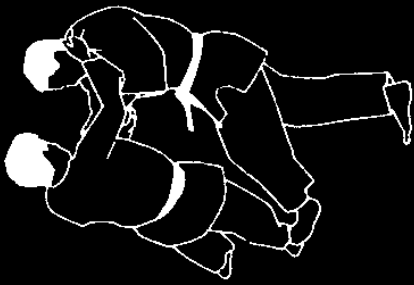
3 TSURI-KOMI-GOSHI / Heupworp al trekkend en oplichtend



## ASHI-WAZA

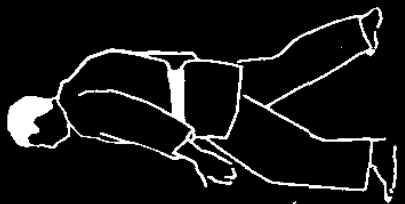
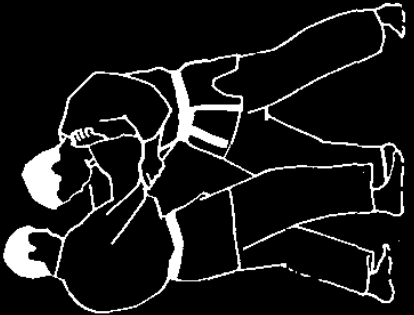
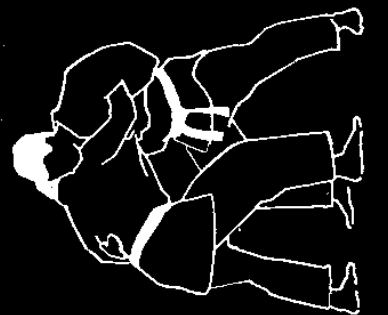
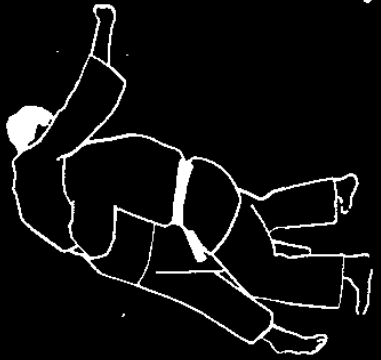
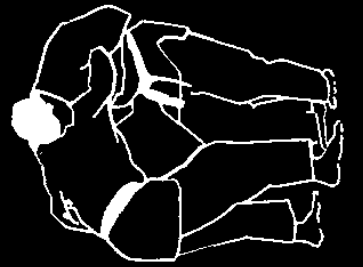
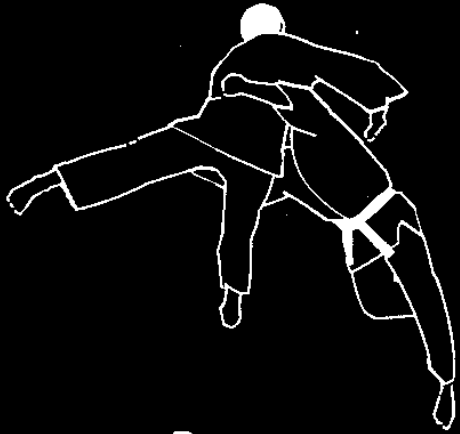
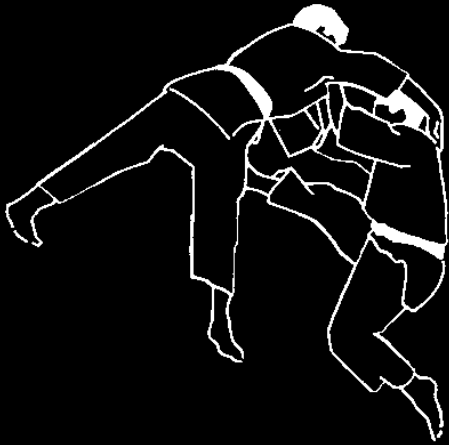
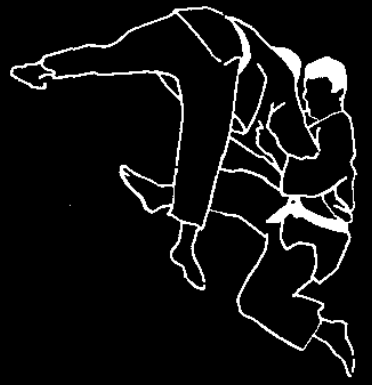
- 1 OKURI-ASHI-BARAI / Vegen van beide voeten
- 2 SASAE-TSURI-KOMI-ASHI / Blokkeren van de voet al trekkend en oplichtend
- 3 UCHI-MATA / Binnenwaartse dijworp





## MA-SUTEMI-WAZA

- 1 TOMOE-NAGE / Werpen in cirkel
- 2 URA-NAGE / Tegenovergestelde kant werpen
- 3 SUMI-GAESHI / In hoek omkantelen

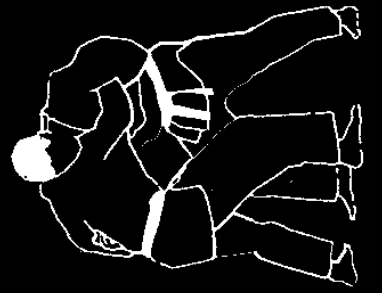
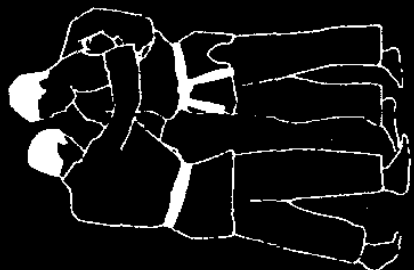
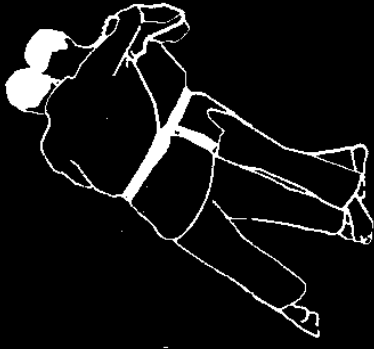
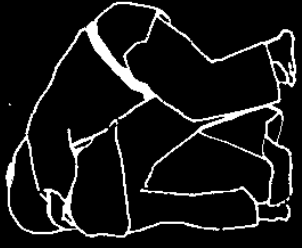
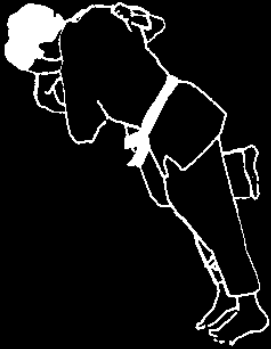
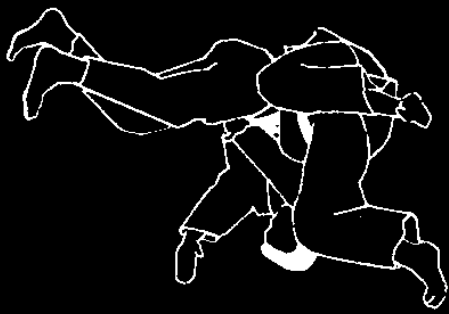


## YOKO-SUTEMI-WAZA

1 YOKO-GAKE / Zijdelings haken

2 YOKO-GURUMA / Zijdelings rad

3 UKI-WAZA / Vlottende techniek





# **KATAME-NO-KATA**

## **KONTROLE NAAR VORM**

### **OSAE-WAZA / Houdgrepentechiek**

- 1 Kesa-Gatame
- 2 Kata-Gatame
- 3 Kami-Shiho-Gatame
- 4 Yoko-Shiho-Gatame
- 5 Kuzure-Kami-Shiho-Gatame

### **SHIME-WAZA / Wurgtechniek**

- 1 Kata-Juji-Jime
- 2 Hadaka-Jime
- 3 Okuri-Eri-Jime
- 4 Kataha-Jime
- 5 Gyaku-Juji-Jime

### **KANSETSU-WAZA / Klemtechniek**

- 1 Ude-Garami
- 2 Ude-Hishigi-Juji-Gatame
- 3 Ude-Hishigi-Ude-Gatame
- 4 Ude-Hishigi-Hiza-Gatame
- 5 Ashi-Garami

# OSAE-WAZA

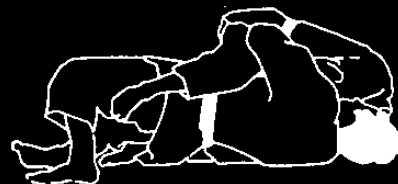
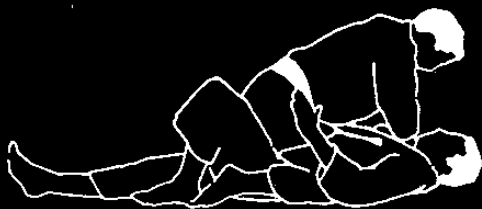
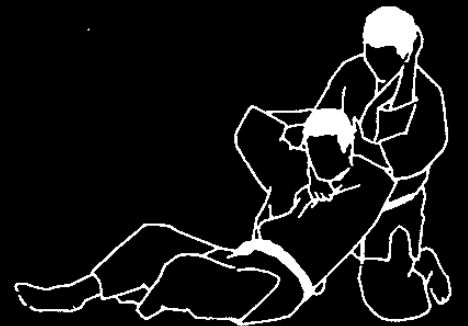
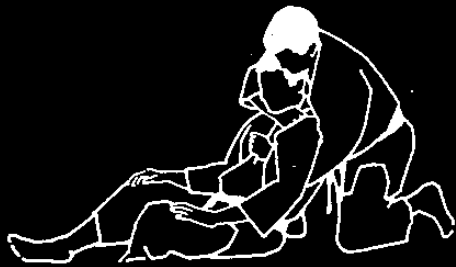
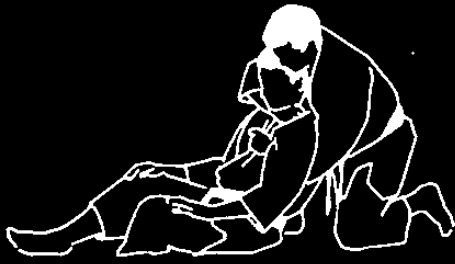
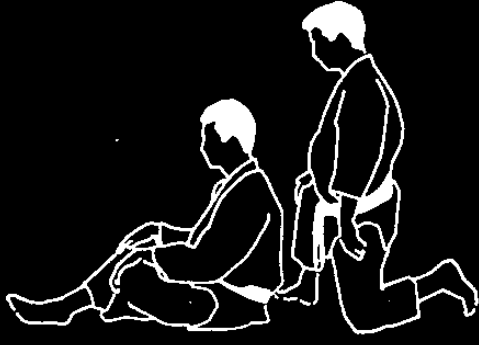
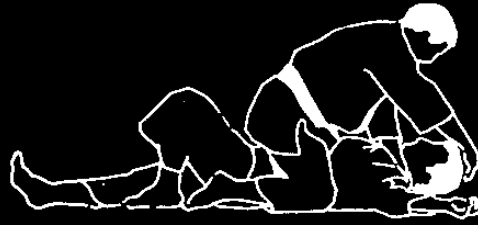
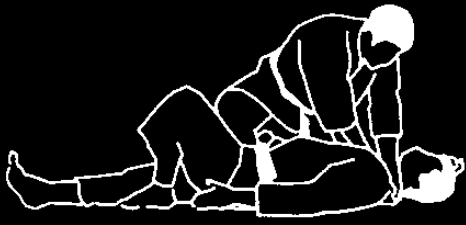
- 1 KESA-GATAME / Flank houden
- 2 KATA-GATAME / Schouder houden
- 3 KAMI-SHIHO-GATAME / Bovenop 4 punten houden
- 4 YOKO-SHIHO-GATAME / Zijdelings vier punten houden
- 5 KUZURE-KAMI-SHIHO-GATAME / Variatie bovenop 4 punten houden





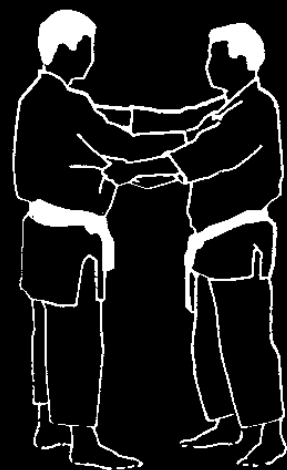
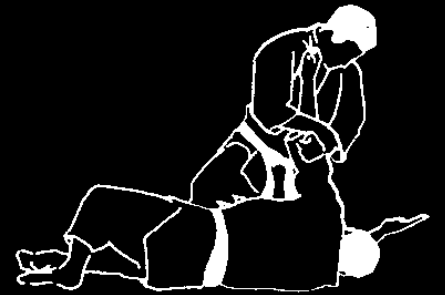
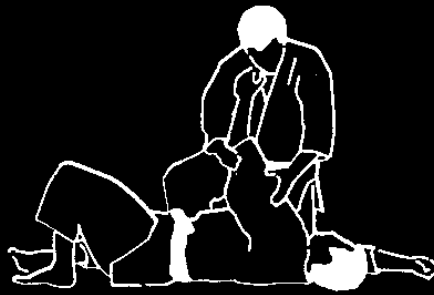
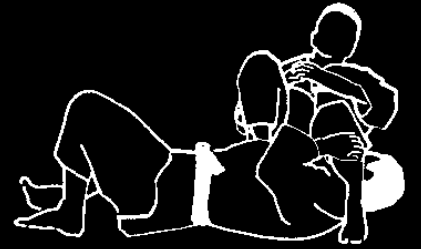
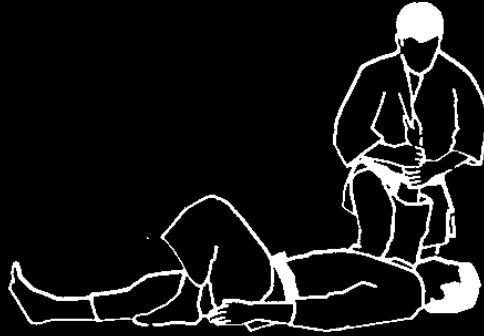
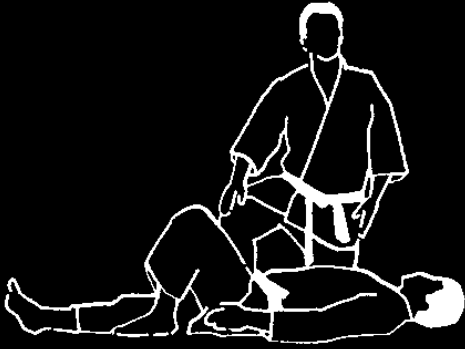
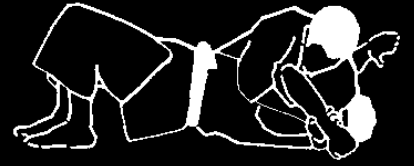
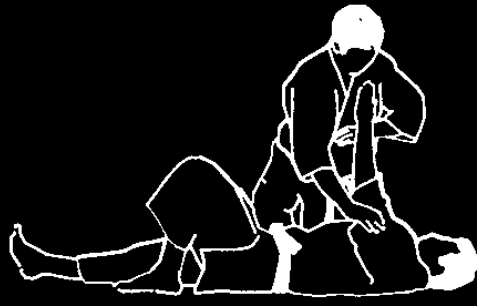
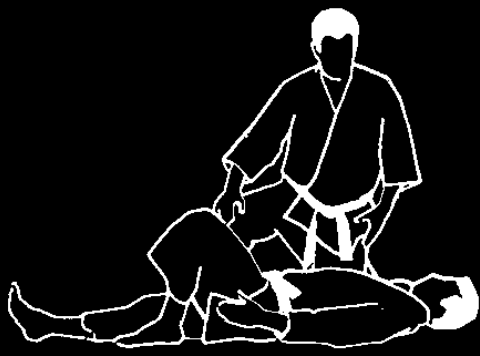
# SHIME-WAZA

- 1 KATA-JUJI-JIME / Tegenovergesteld gekruist wurgen
- 2 HADAKA-JIME / Naakt wurgen
- 3 OKURI-ERI-JIME / Met beide revers wurgen
- 4 KATAHA-JIME / 1 kant kontrollerende wurging
- 5 GYAKU-JUJI-JIME / Omgekeerd gekruist wurgen



## KANSETSU-WAZA

- 1 UDE-GARAMI / Arm oprollen
- 2 UDE-HISHIGI-JUJI-GATAME / Gekruiste armklem
- 3 UDE-HISHIGI-UDE-GATAME / Arm kontroleren
- 4 UDE-HISHIGI-HIZA-GATAME / Met de knie kontroleren
- 5 ASHI-GARAMI / Been oprollen





# KIME-NO-KATA

## SHINKEN-SHOBU-NO-KATA

### VORM VAN ZELFVERDEDIGING

#### IDORI / Geknielde positie

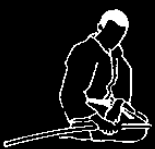
- 1 Ryote-Dori
- 2 Tsukkake
- 3 Suri-Age
- 4 Yoko-Uchi
- 5 Ushiro-Dori
- 6 Tsukkomi
- 7 Kiri-Komi
- 8 Yoko-Tsuki

#### TACHI-AI / Staande positie

- 1 Ryote-Dori
- 2 Sode-Tori
- 3 Tsukkake
- 4 Tsuki-Age
- 5 Suri-Age
- 6 Yoko-Uchi
- 7 Ke-Age
- 8 Ushiro-Dori
- 9 Tsukkomi
- 10 Kiri-Komi
- 11 Nuki-Gake
- 12 Kiri-Oroshi

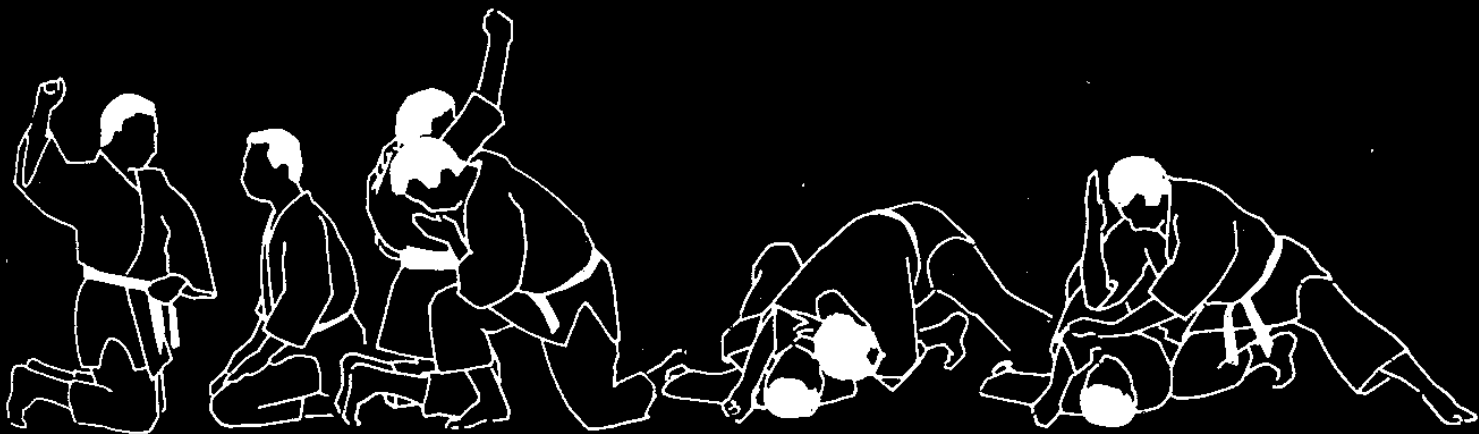
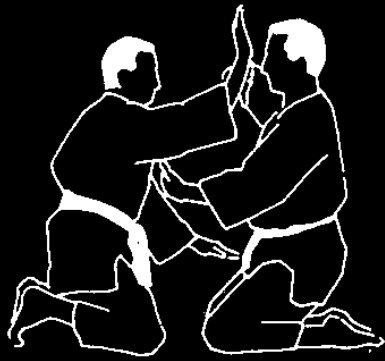
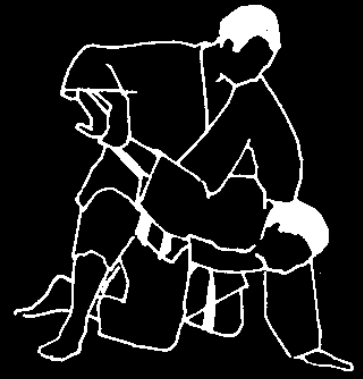
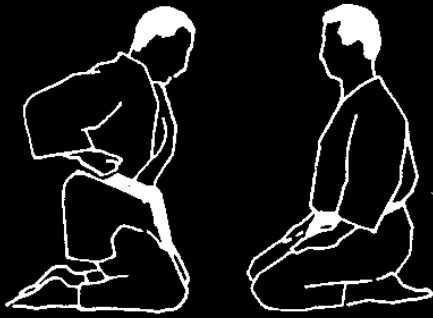
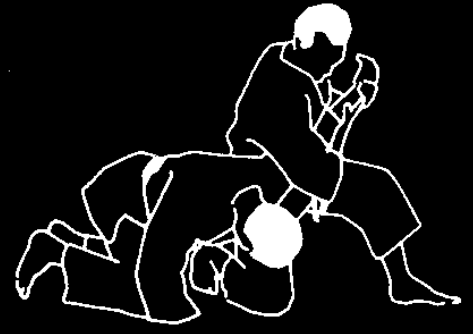
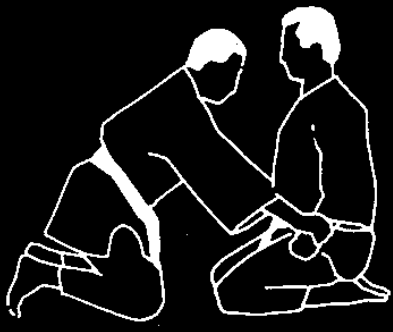






# IDORI

- 1 RYOTE-DORI / Beide handen grijpen
- 2 TSUKKAKE / Stomp naar de maag
- 3 SURI-AGE / Glijdende stomp naar het gezicht
- 4 YOKO-UCHI / Zijdellingse slag



## UKE-DORI (vervolg)



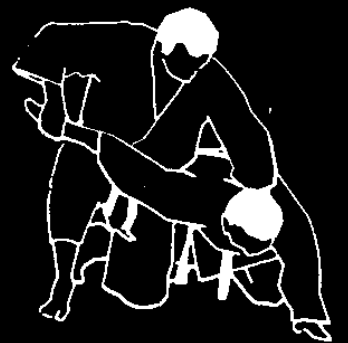
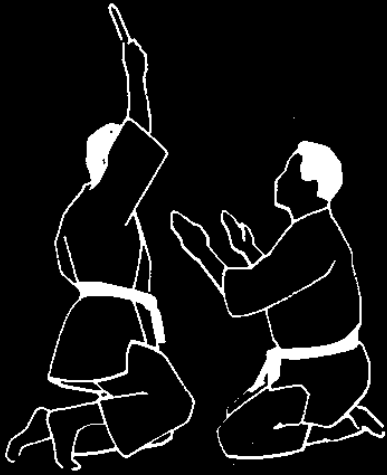
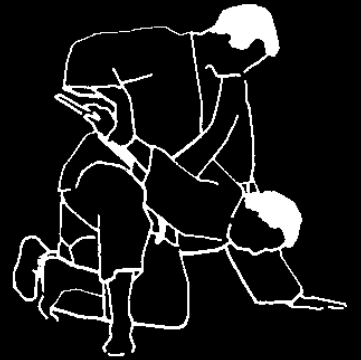
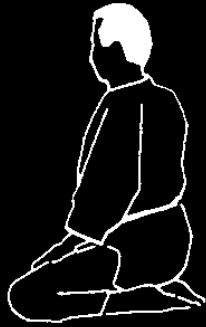
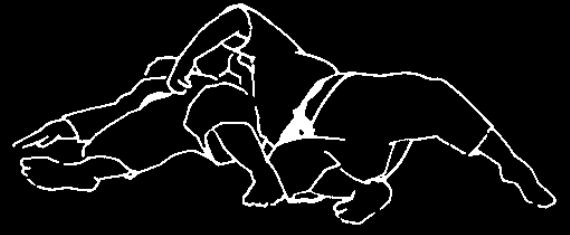
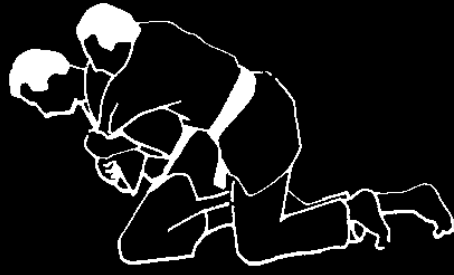
Na USHIRO-DORI gaat Uke dolk halen.

5 USHIRO-DORI / Van achteren grijpen

6 TSUKKOMI / Steek met dolk

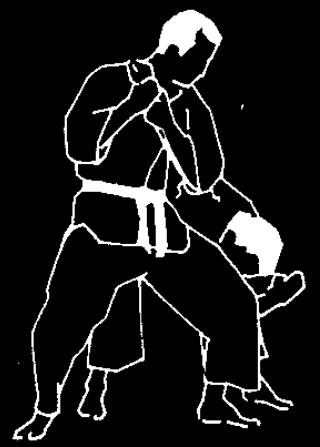
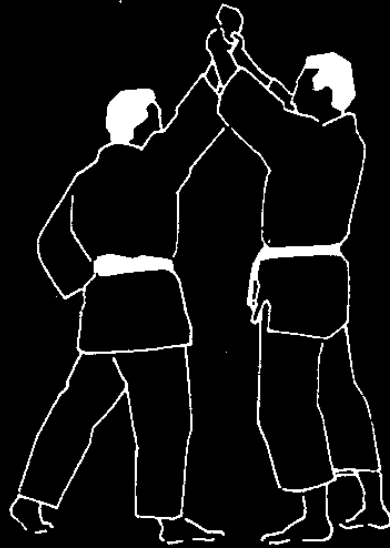
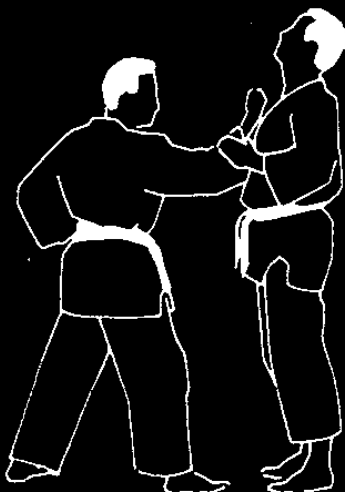
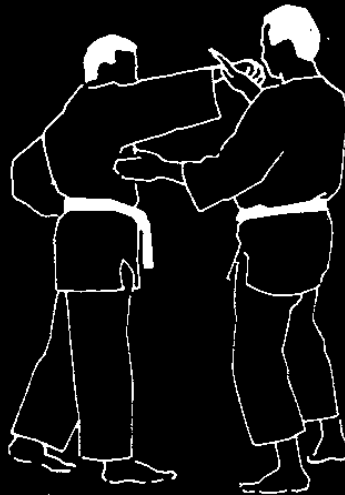
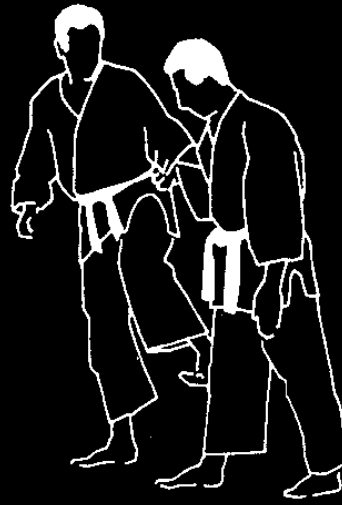
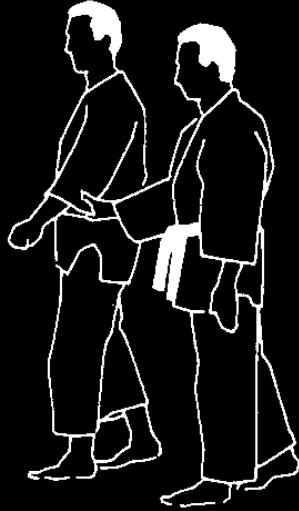
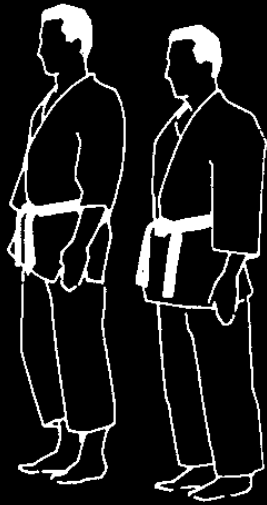
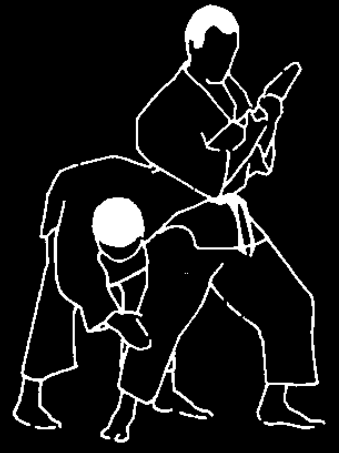
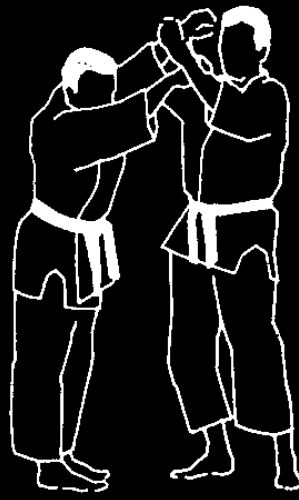
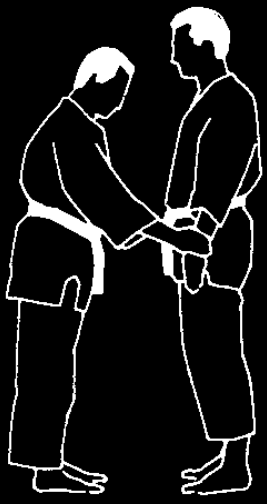
7 KIRI-KOMI / Hoofd klieven

8 YOKO-TSUKI / Zijdelingse dolksteek  
UKE brengt dolk terug.



# TACHI-AI

- 1 RYOTE-DORI / Beide handen grijpen
- 2 SODE-TORI / Mouw vastgrijpen
- 3 TSUKKAKE / Stomp naar het gezicht
- 4 TSUKI-AGE / Uppercut



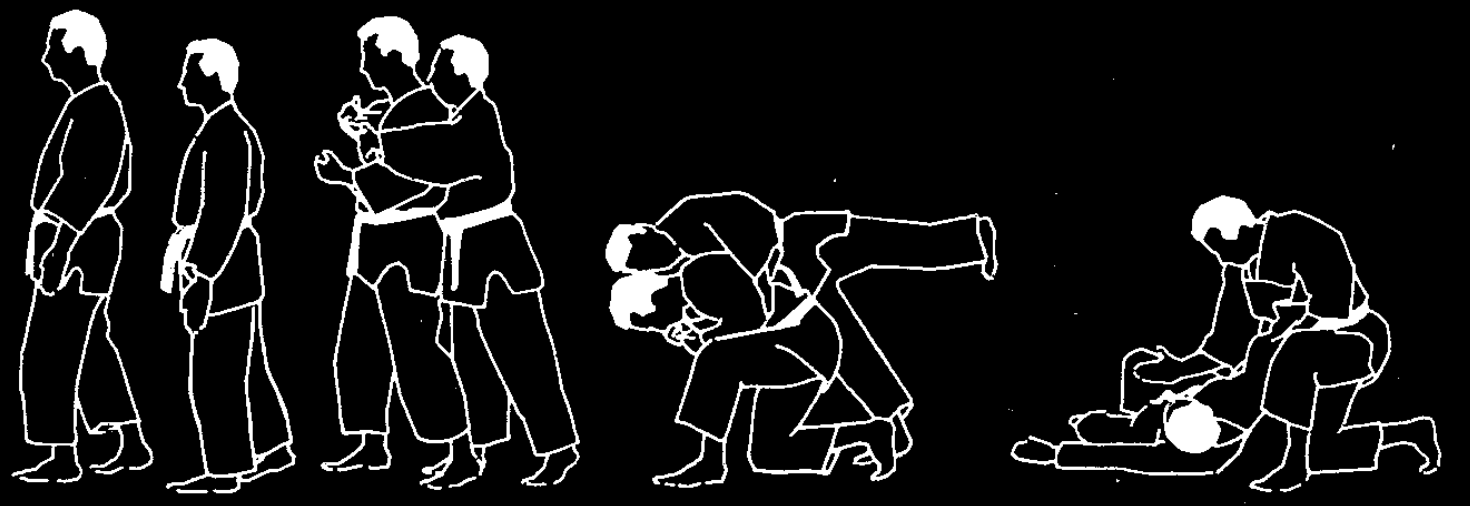
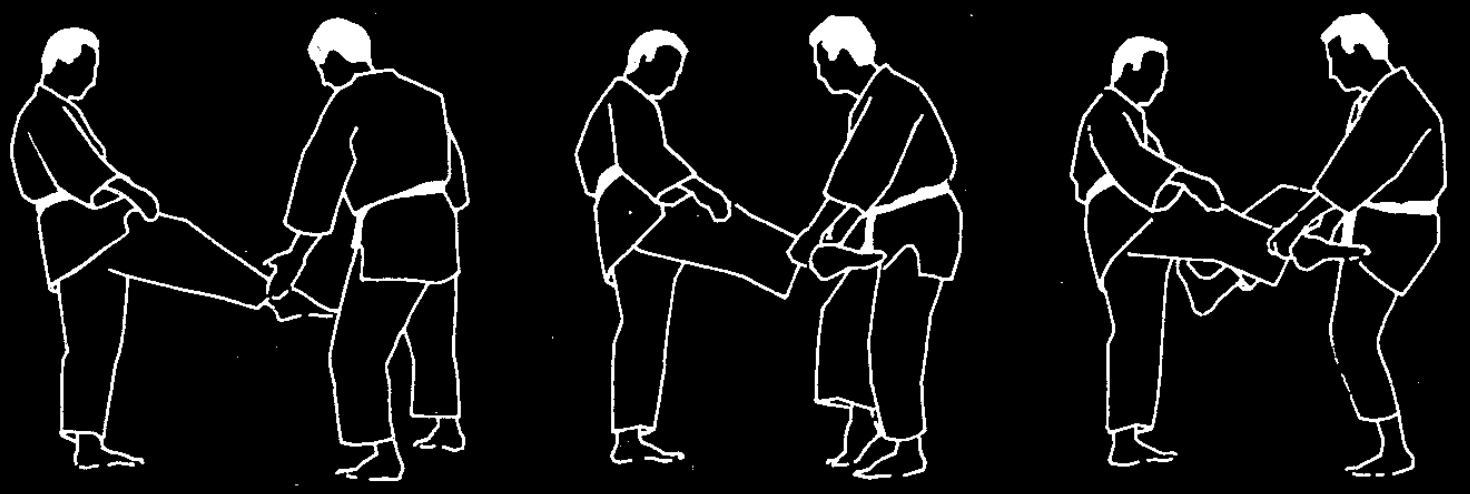
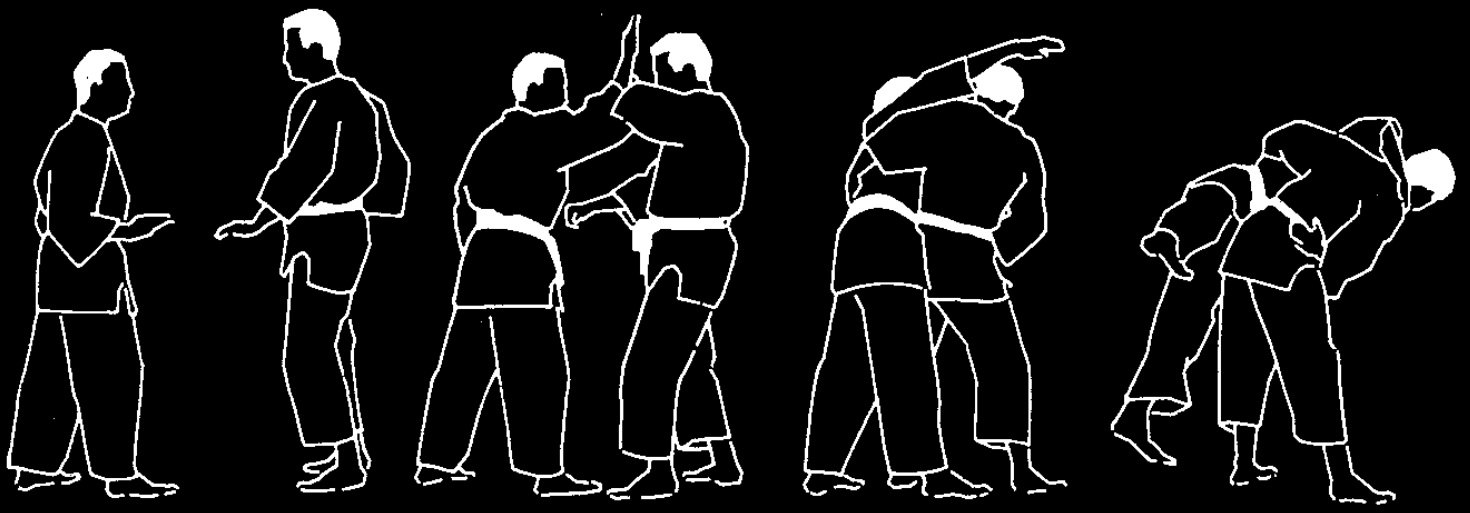
5 SURI-AGE / Glijdende stomp naar het aangezicht.

6 YOKO-UCHI / Zijdelingse slag

7 KE-AGE / Stamp naar onderbuik

8 USHIRO-DORI / Van achteren grijpen





## TACHI-AI (vervolg)

### 9 TSUKKOMI / Steek met dolk

### 10 KIRI-KOMI / Hoofd klieven

Na KIRI-KOMI brengt Uke dolk terug en neemt het zwaard

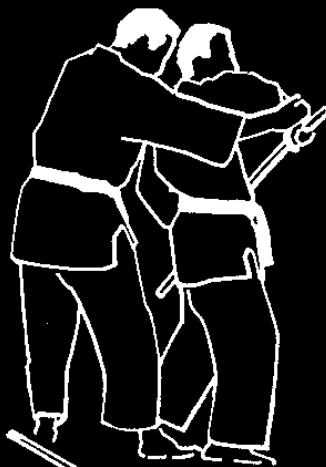
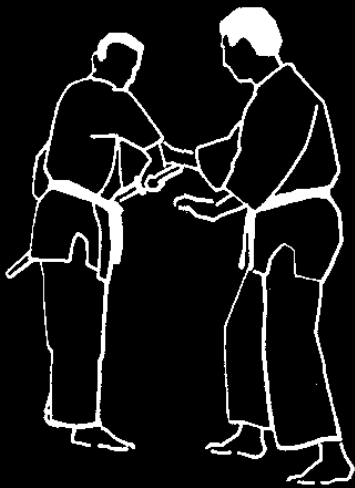
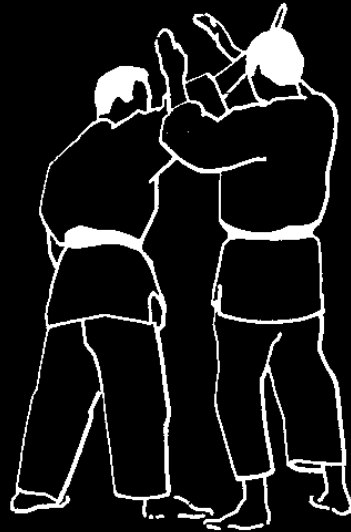
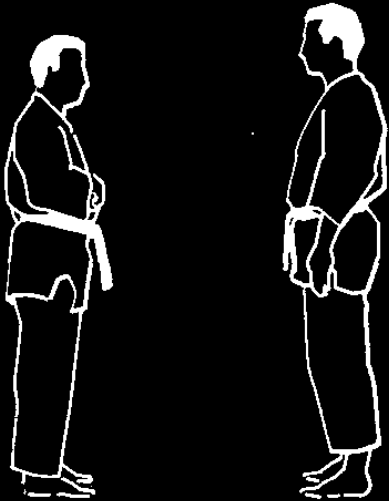
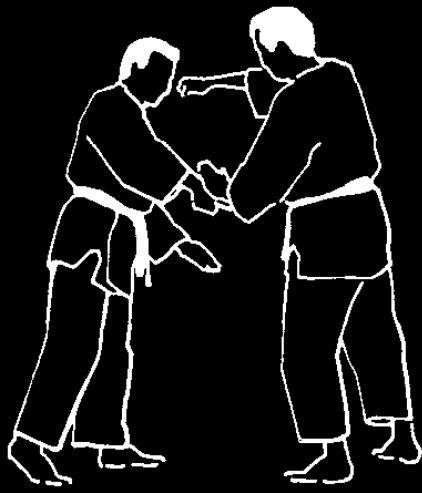
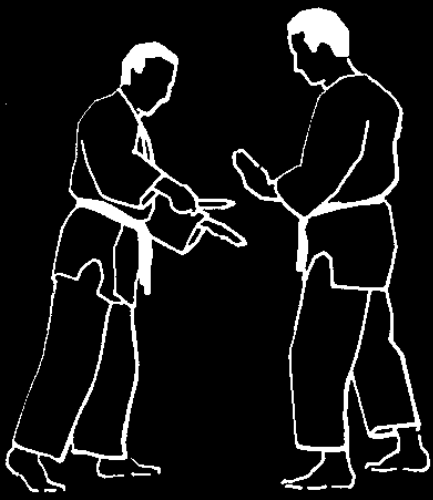


### 11 NUKI-GAKE / Beletten van het zwaard uit de schede te trekken

### 12 KIRI-OROSHI / Hoofd klieven met het zwaard

Na KIRI-OROSHI gaat Uke dolk halen voor de eindceremonie







# GONosen-NO-KATA

## TEGENWORPEN NAAR VORM

UKE

TORI

1 O-SOTO-GARI

O-SOTO-GARI

2 HIZA-GURUMA

HIZA-GURUMA

3 O-UCHI-GARI

DE-ASHI-BARAI

4 DE-ASHI-BARAI

DE-ASHI-BARAI

5 KO-SOTO-GAKE

TAI-OTOSHI

6 KO-UCHI-GARI

SASAE-TSURI-KOMI-ASHI

7 KUBI-NAGE

USHIRO-GOSHI

8 KOSHI-GURUMA

UKI-GOSHI

9 HANE-GOSHI

SASAE-TSURI-KOMI-ASHI

10 HARAI-GOSHI

UTSURI-GOSHI

11 UCHI-MATA

SUKUI-NAGE

12 KATA-SEOI

SUMI-GAESHI

UKE

TORI

1 O-SOTO-GARI

O-SOTO-GARI

2 HIZA-GURUMA

HIZA-GURUMA

3 O-UCHI-GARI

DE-ASHI-BARAI  
(OKURI-ASHI-BARAI)

4 DE-ASHI-BARAI

DE-ASHI-BARAI



UKE

TORI

5 KO-SOTO-GAKE

TAI-OTOSHI

6 KO-UCHI-GARI

SASAE-TSURI-KOMI-ASHI

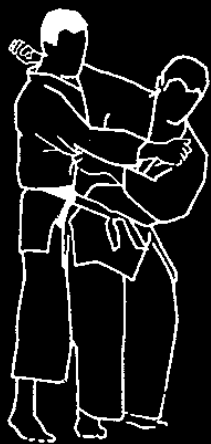
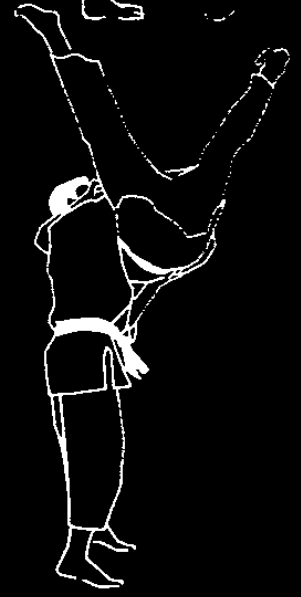
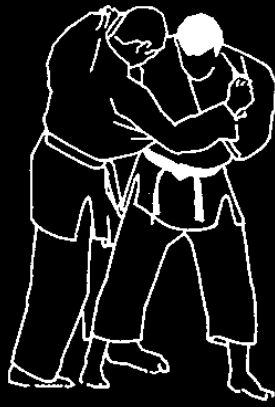
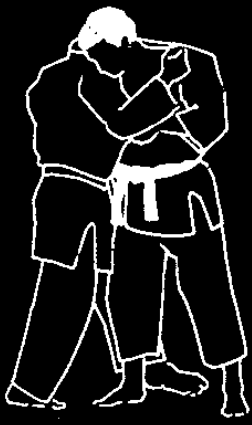
7 KUBI-NAGE

USHIRO-GOSHI

8 KOSHI-GURUMA

UKI-GOSHI





UKE

TORI

9 HANE-GOSHI

SASAE-TSURI-KOMI-ASHI

10 HARAI-GOSHI

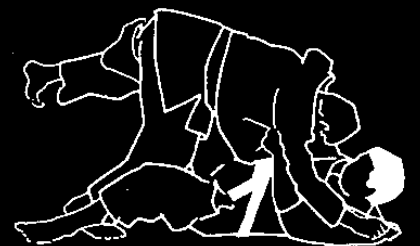
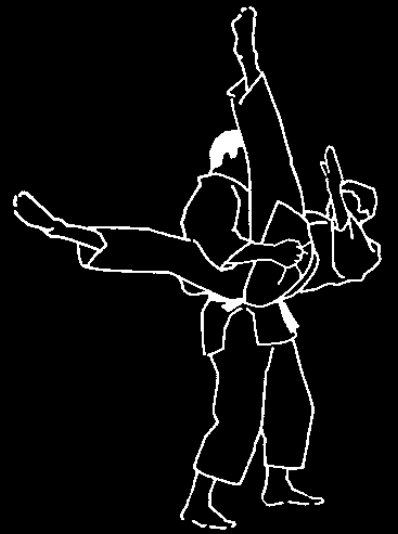
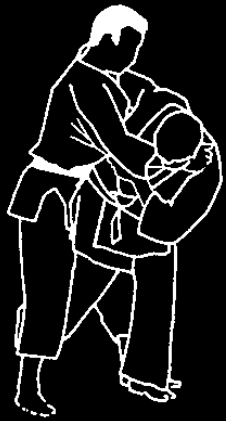
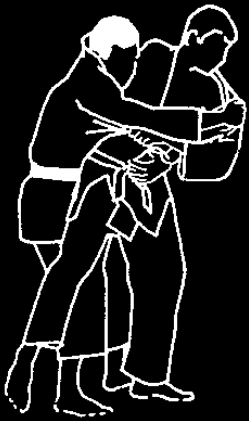
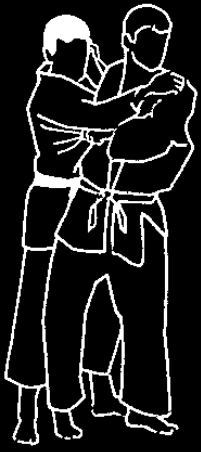
UTSURI-GOSHI

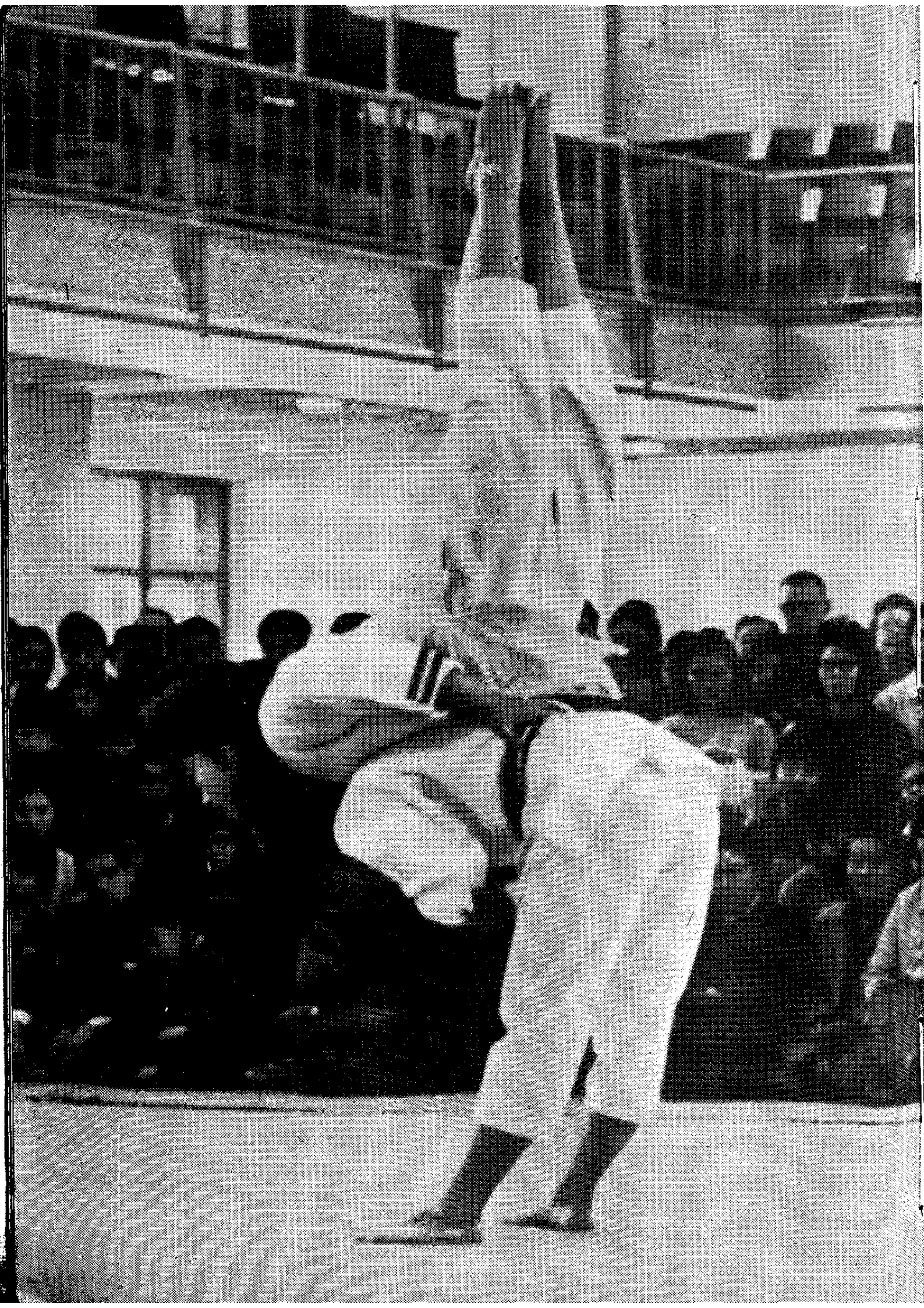
11 UCHI-MATA

SUKUI-NAGE

12 KATA-SEOI

SUMI-GAESHI





# JU-NO-KATA

## SOEPELHEID NAAR VORM

### 1<sup>e</sup> Serie

- 1 TSUKI-DASHI / Steken met de hand
- 2 KATA-OSHI / Duw op de schouder.
- 3 RYOTE-DORI / Beide handen grijpen
- 4 KATA-MAWASHI / Schouders draaien
- 5 AGO-OSHI / Duw tegen kin

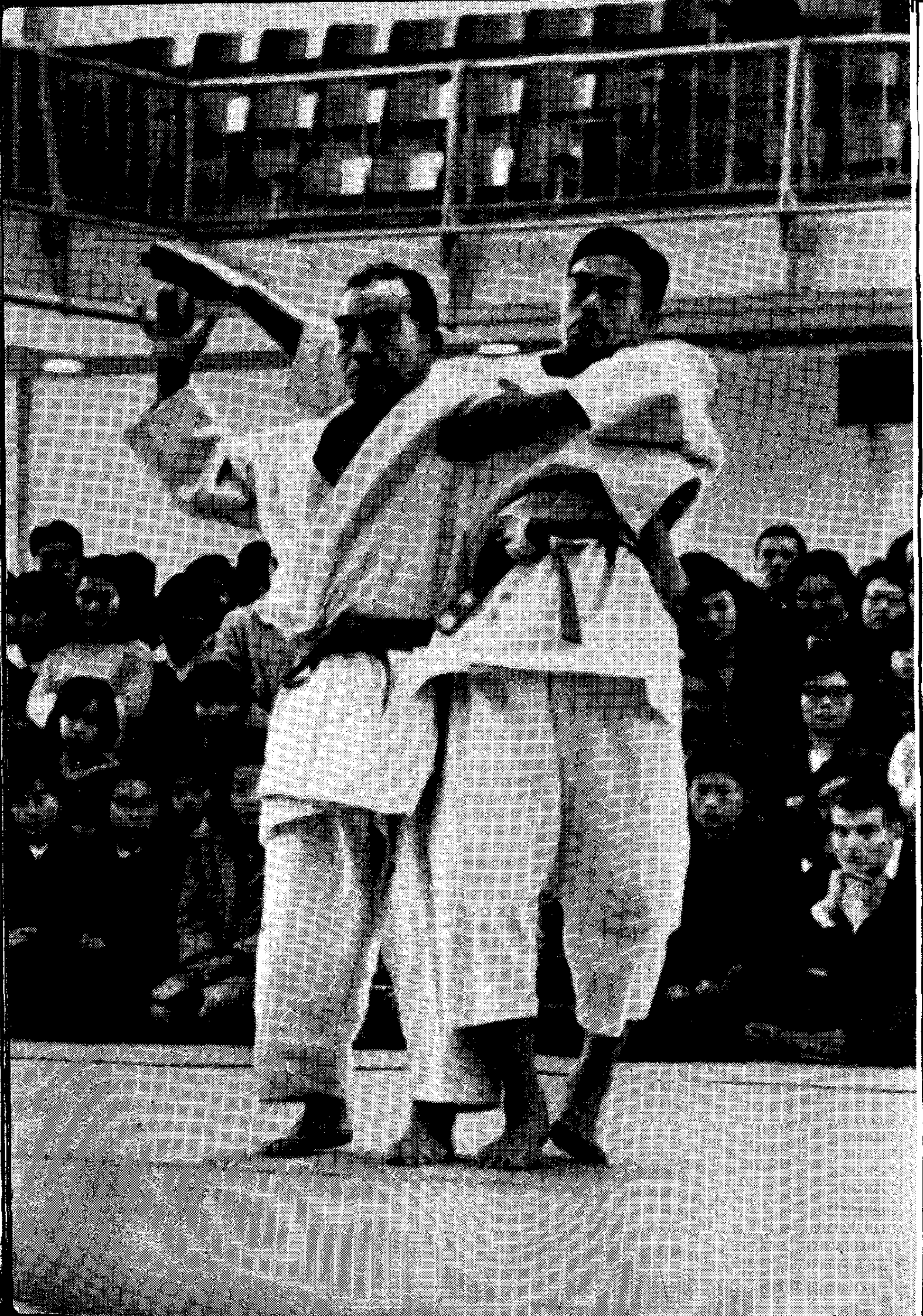
### 2<sup>e</sup> Serie

- 1 KIRI-OROSHI / Hoofd klieven
- 2 RYO-KATA-OSHI / Drukken op de schouders
- 3 NANAME-UCHI / Diagonaal klieven
- 4 KATATE-DORI / Eén hand grijpen
- 5 KATATE-AGE / Met één hand slaan

### 3<sup>e</sup> Serie

- 1 OBI-TORI / Gordel grijpen
- 2 MUNE-OSHI / Borst duwen
- 3 TSUKI-AGE / Uppercut
- 4 UCHI-OROSHI / Slag omlaag
- 5 RYOGAN-TSUKI / Steek in de ogen





# KOSHIKI-NO-KATA

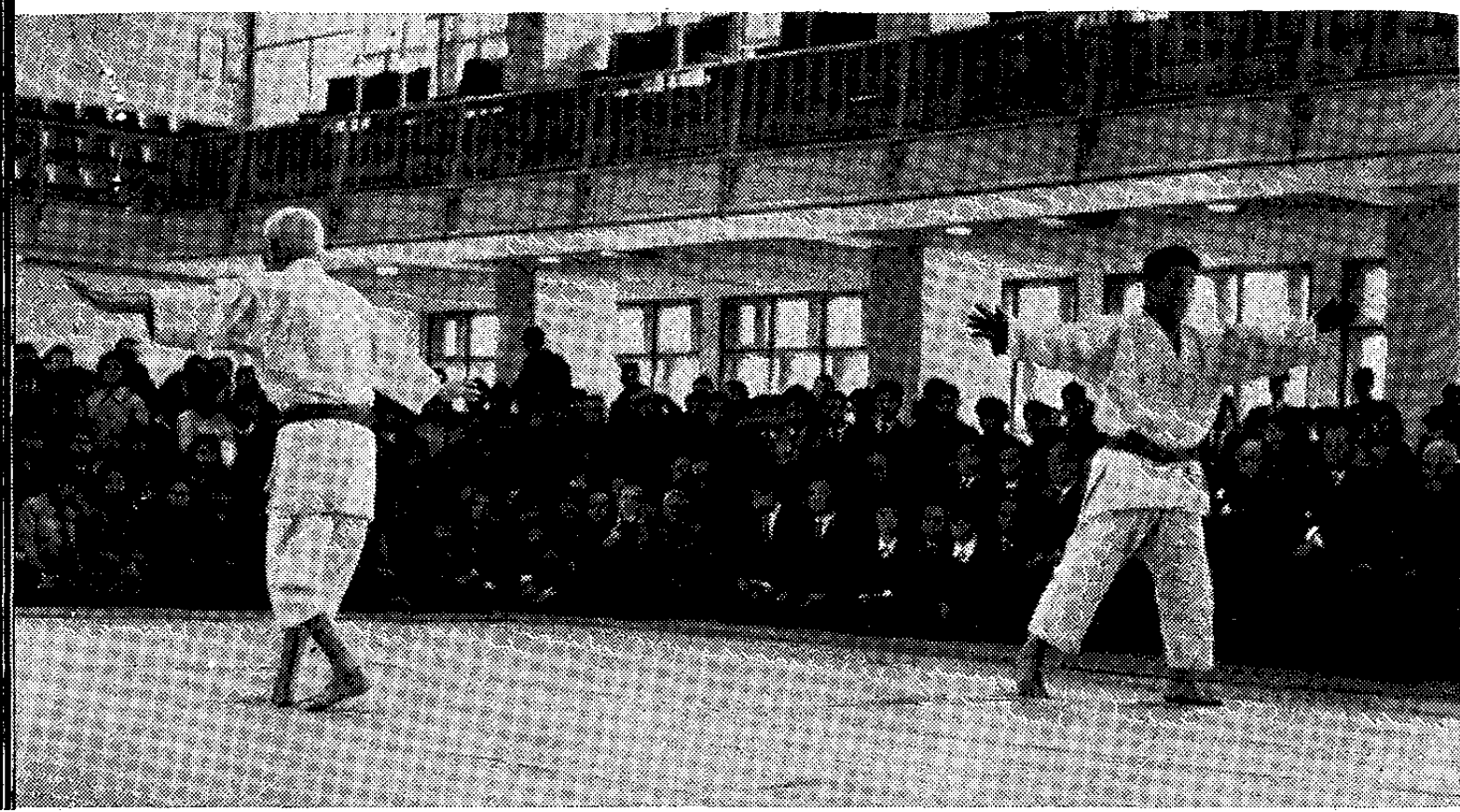
## ANTIEKE VORM

### 1<sup>e</sup> Serie

- 1 TAI
- 2 YUME-NO-UCHI
- 3 RYOKU-HI
- 4 MIZU-GURUMA
- 5 MIZU-NAGARE
- 6 HIKI-OTOSHI
- 7 KODA-ORE
- 8 UCHI-KUDAKI
- 9 TANI-OTOSHI
- 10 KURUMA-DAORE
- 11 SHIKORO-DORI
- 12 SHIKORO-GAESHI
- 13 YUDACHI
- 14 TAKI-OTOSHI

### 2<sup>e</sup> Serie

- 1 MI-KUDAKI
- 2 KURUMA-GAESHI
- 3 MIZU-IRI
- 4 RYUSETSU
- 5 SAKA-OTOSHI
- 6 YUKI-ORE
- 7 IWA-NAMI



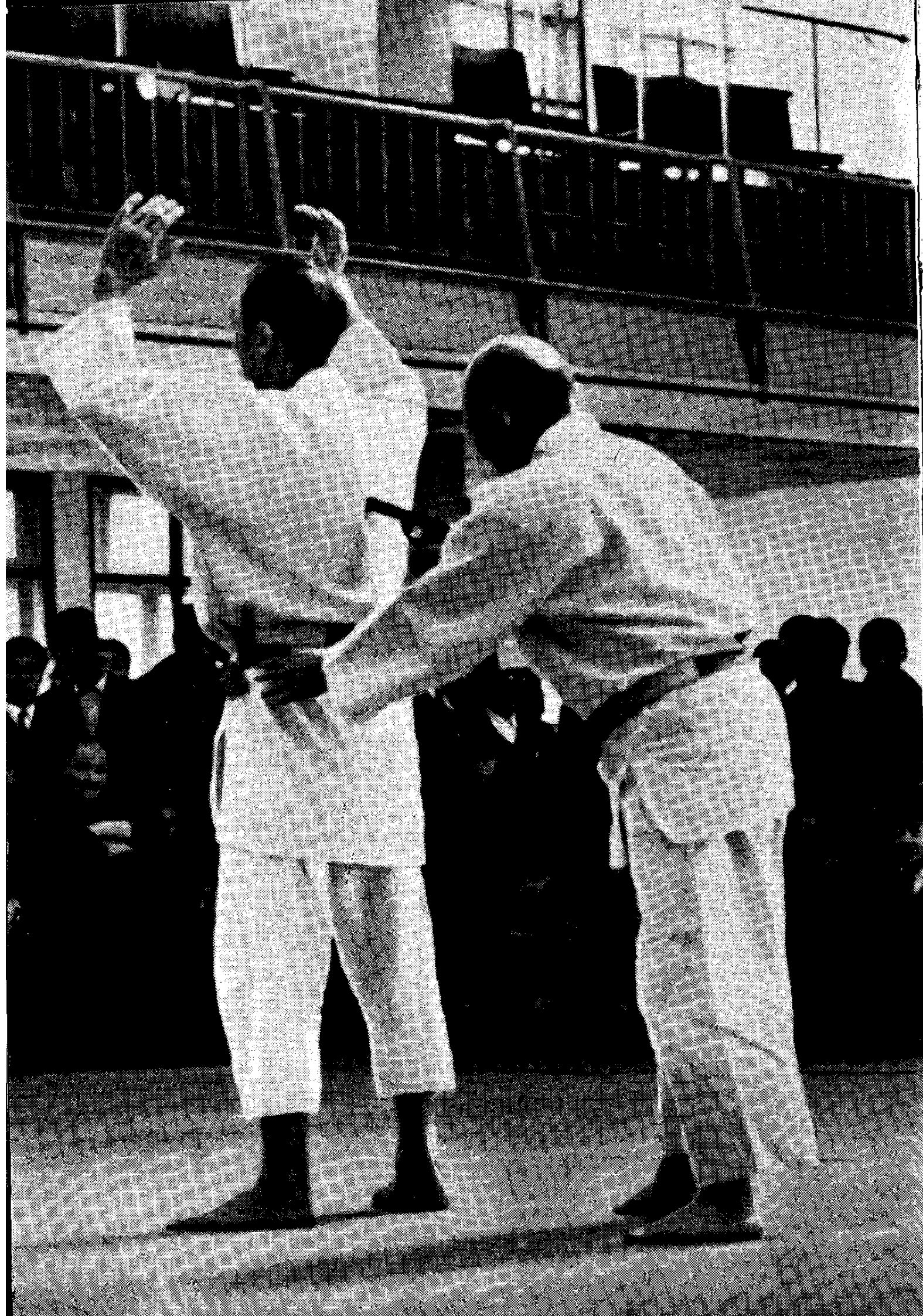


# **ITSUTSU-NO-KATA**

## **VORM VAN 5**

Deze Kata bestaat uit 5 verschillende technieken.  
De technieken hebben geen naam, enkel een nummer.  
Het doel van deze Kata is in het kort het principe van **MAXIMUM DOELTREFFENDHEID** weer te geven.

- 1 Tori duwt tegen de borst van Uke, die rugwaarts valt.
- 2 Uke steekt naar de buik. Tori ontwijkt en voert Uki-Otoshi uit.
- 3 Uke en Tori draaien rond totdat ze elkaar ontmoeten, Tori voert dan Yoko-Wakare uit.
- 4 Tori loopt achter Uke, komt voor Uke te staan, heft beide armen omhoog, brengt linkerhand aan de gordel en met rechterhand duwt hij tegen Uke's borst en gaat op linkerknie zitten.
- 5 Zoals nr. 3 doch raken elkaar niet.



# GOSHINJITSU-NO-KATA

## KODOKAN ZELFVERDEDIGINGSVORM

### 1<sup>e</sup> Serie / Verdediging tegen greep en omklemming

- 1 RYOTE-DORI
- 2 HIDARI-ERI-DORI
- 3 MIGI-ERI-DORI
- 4 KATA-UDE-DORI
- 5 USHIRO-ERI-DORI
- 6 USHIRO-JIME
- 7 KAKAE-DORI

### 2<sup>e</sup> Serie / Verdediging tegen slag en stamp

- 1 NANAME-UCHI
- 2 AGO-UCHI
- 3 GAMMEN-TSUKI
- 4 MAE-KERI
- 5 YOKO-KERI

### 3<sup>e</sup> Serie / Verdediging tegen messteek

- 1 TSUKKAKE
- 2 CHOKO-TSUKI
- 3 NANAME-TSUKI

### 4<sup>e</sup> Serie / Verdediging tegen stokslag

- 1 FURI-AGE
- 2 FURI-OROSHI
- 3 MOROTE-TSUKI

### 5<sup>e</sup> Serie / Verdediging tegen revolver

- 1 SHOMEN-TSUKE
- 2 KOSHIGA-MAE
- 3 HAIMEN-TSUKE

# GRADUATIES

## KYU - GRAAD (lager)

	EUROPA e.a.	JAPAN e.a.
NAAM	Kleur	Kleur
6 ROKKYU	Wit	Wit
5 GOKYU	Geel	Wit
4 YONKYU / SHIKYU	Oranje	Wit
3 SANKYU	Groen	Bruin
2 NIKYU	Blauw	Bruin
1 IKKYU	Bruin	Bruin

## DAN - GRAAD (hoger)

1 SHODAN	Zwart
2 NIDAN	Zwart
3 SANDAN	Zwart
4 YODAN	Zwart
5 GODAN	Zwart
6 ROKUDAN	Zwart / Rood-Wit
7 SHICHIDAN	Zwart / Rood-Wit
8 HACHIDAN	Zwart / Rood-Wit
9 KUDAN	Zwart / Rood
10 JUDAN	Zwart / Rood
11 JUICHIDAN	Zwart / Rood
12 JUNIDAN / SHIHAN	Zwart / Wit (brede band)

Vrouwen hebben dezelfde gordel, echter met een witte horizontale streep in de lengte van de band.

Voor kinderen/juniors kunnen andere gordelkleuren in gebruik zijn, dit verschilt van land tot land.

# GOKIO KODOKAN

## NAGE-WAZA / Werptechnik

1 KIO	2 KIO	3 KIO	4 KIO	5 KIO
De-Ashi-Barai	Ko-Soto-Gari	Ko-Soto-Gake	Sumi-Gaeshi	O-Soto-Guruma
Hiza-Guruma	Ko-Uchi-Gari	Tsuri-Goshi	Tani-Otoshi	Uki-Waza
Sasae-Tsuri-Komi-Ashi	Koshi-Guruma	Yoko-Otoshi	Hane-Maki-Komi	Yoko-Wakare
Uki-Goshi	Tsuri-Komi-Goshi	Ashi-Guruma	Sukui-Nage	Yoko-Guruma
O-Soto-Gari	Okuri-Ashi-Barai	Hane-Goshi	Utsuri-Goshi	Ushiro-Goshi
O-Goshi	Tai-Otoshi	Harai-Tsuri-Komi-Ashi	O-Guruma	Ura-Nage
O-Uchi-Gari	Harai-Goshi	Tomoe-Nage	Soto-Maki-Komi	Sumi-Otoshi
Seoi-Nage	Uchi-Mata	Kata-Guruma	Uki-Otoshi	Yoko-Gake

# KAWAISHI-METHODE

## NAGE-WAZA / Werptechniek

Sommige Kawaishi-technieken verschillen in naam en uitvoering met die van de Kodokan. Achter iedere techniek wordt verwezen naar de meest overeenkomende Kodokantechniek (bladzijde).

### ASHI-WAZA

O-SOTO-GARI 13

DE-ASHI-BARAI 11

HIZA-GURUMA 12

KO-SOTO-GAKE 12

O-UCHI-GARI 14

KO-UCHI-GARI 13

OKURI-ASHI-BARAI 13

O-SOTO-GURUMA 14

O-SOTO-OTOSHI 14

KO-SOTO-GARI 12

SASAE-TSURI-KOMI-ASHI 15

HARAI-TSURI-KOMI-ASHI 11

SOTO-GAKE 12

KO-UCHI-MAKIKOMI 13

ASHI-GURUMA 11

### KOSHI-WAZA

UKI-GOSHI 26

KUBI-NAGE 24

TSURI-GOSHI 26

KOSHI-GURUMA

HARAI-GOSHI 24

HANE-GOSHI 24

USHIRO-GOSHI 27

TSURI-KOMI-GOSHI 26

UTSURI-GOSHI 27

UCHI-MATA 15

O-GOSHI 25

KO-TSURI-GOSHI 26

O-GURUMA 25

YAMA-ARASHI 27

OBI GOSHI

## **KATA-WAZA**

IPPON-SEOI-NAGE 19

SEOI-NAGE 20

KATA-GURUMA 19

SEOI-OTOSHI 20

HIDARI-IPPON-SEOI-NAGE 20

SEOI-AGE

## **TE-WAZA**

TAI-OTOSHI 21

UKI-OTOSHI 21

KUKI-NAGE 21

HIZI-OTOSHI 21

SUKUI-NAGE 20

MOCHIAGE-OTOSHI

SUMI-OTOSHI 21

OBI-OTOSHI 20

KATA-ASHI-DORI

RIO-ASHI-DORI 19

## **SUTEMI-WAZA**

TOMOE-NAGE 32

TOKO-TOMOE 32

MAKI-TOMOE

SOTO-MAKIKOMI 31

YOKO-GAKE 33

TANI-OTOSHI 31

SUMI-GAESHI 31

UKI-WAZA 33

KANI-BASAMI 30

YOKO-OTOSHI 34

HANE-MAKIMOMI 30

URA-NAGE 33

YOKO-GURUMA 34

YOKO-WAKARE 34

TAWARE-GAESHI 32

# KATAME-WAZA / Controletechniek

## OSAE-WAZA

- 1 KESA-GATAME 67
- 2 KATA-GATAME 68
- 3 KAMI-SHIHO-GATAME 70
- 4 KUZURE-KAMI-SHIHO-GATAME 70
- 5 GYAKU-GESA-GATAME 68
- 6 YOKO-SHIHO-GATAME 69
- 7 MUNÉ-GATAME 69
- 8 TATE-SHIHO-GATAME 71
- 9 KUZURE-GESA-GATAME 67
- 10 KATA-OSAE-GATAME
- 11 URA-GATAME
- 12 KASHIRA-GATAME 67
- 13 URA-SHIHO-GATAME 70
- 14 KAMI-SANKAKU-GATAME
- 15 KUZURE-YOKO-SHIHO 69
- 16 TATE-SANKAKU-GATAME
- 17 UKI-GATAME

## KANSETSU-WAZA

- 1<sup>e</sup> Positie
- 1 UDE-HISHIGI-JUJI-GATAME 114
  - 2 UDE-GARAMI 112
  - 3 UDE-HISHIGI 116
  - 4 YOKO-HIZA-GATAME
- 2<sup>e</sup> Positie
- 1 KAMI-UDE-JUJI-GATAME 115
  - 2 YOKO-UDE-HISHIGI
  - 3 KAMI-HIZA-GATAME
- 3<sup>e</sup> Positie
- 1 UDE-HISHIGI-HENKA-WAZA 118
  - 2 GYAKU-JUJI
  - 3 SHIME-GARAMI
  - 4 HIZA-GATAME

## 4<sup>e</sup> Positie

- 1 HARA-GATAME 119
  - 2 ASHI-GATAME
  - 3 UDE-GARAMI-HENKA-WAZA
  - 4 OHTEN-GATAME
- 5<sup>e</sup> Positie
- 1 KESA-GARAMI 118
  - 2 KUZURE-KAMI-SHIHO-GARAMI 114
  - 3 GYAKU-GESA-GARAMI
  - 4 MUNÉ-GARAMI 112
  - 5 MUNÉ-GYAKU 117
- 6<sup>e</sup> Positie
- 1 GYAKU-TEKUBI
  - 2 HIZI-MAKIKOMI
  - 3 KUZURE-HIZI-MAKIKOMI
  - 4 KANNUKI-GATAME
  - 5 UDE-HISHIGI-HIZA-GATAME 118

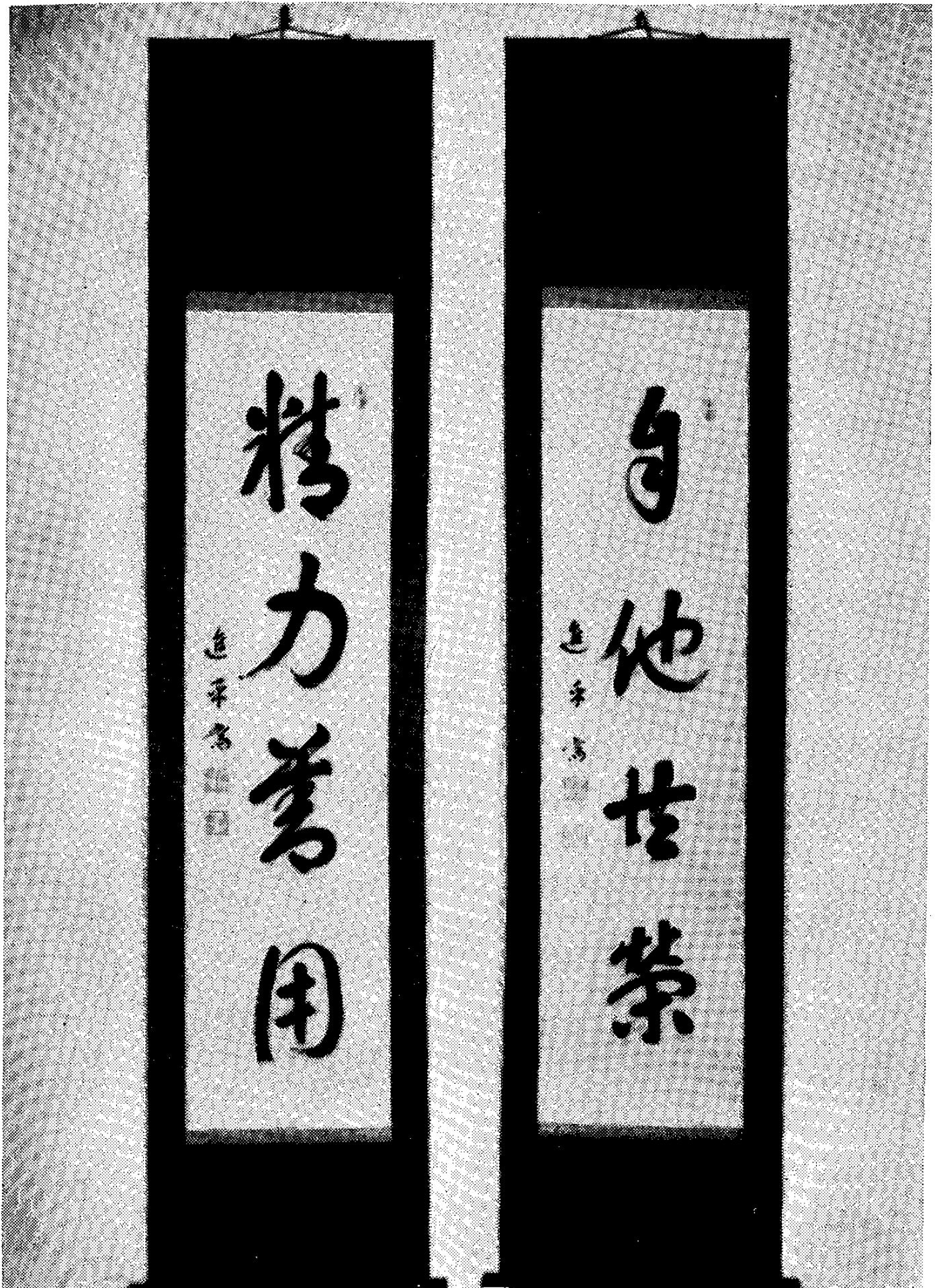


SHIME-WAZA, 1<sup>e</sup> serie

- 1 KATA-JUJI-JIME 92
- 2 GYAKU-JUJI-JIME 89
- 3 YOKO-JUJI-JIME 89
- 4 USHIRO-JIME 96
- 5 OKURI-ERI-JIME 97
- 6 KATA-HA-JIME 98
- 7 HADAKA-JIME 96
- 8 EBI-GARAMI 96
- 9 TOMOE-JIME 90
- 10 ERI-JIME 93
- 11 KENSUI-JIME 93
- 12 KATA-JIME 94
- 13 DO-JIME
- 14 HIZA-JIME
- 15 TSUKKOMI-JIME 92
- 16 EBI-JIME 92
- 17 HASAMI-JIME 94
- 18 OHTEN-JIME 98

SHIME-WAZA, 2<sup>e</sup> serie

- 1 NARABI-JUJI-JIME 88
- 2 KATATE-JIME 92
- 3 SODE-GURUMA 88
- 4 HIDARI-ASHI-JIME 94
- 5 KAGATO-JIME 94
- 6 KAMI-SHIHO-JIME 96
- 7 KAMI-SHIHO-ASHI-JIME 94
- 8 KAMI-SHIHO-BASAMI
- 9 GYAKU-OKURI-ERI 97
- 10 KAESHI-JIME
- 11 GYAKU-GAESHI-JIME



**SEIRYOKU ZENYO**

Maximum doeltreffendheid bij  
een minimum van inspanning.

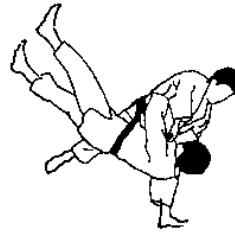
**JITA KYOEI**

Voorspoed en algemeen  
welzijn.

# INDELING DER JUDOTECHNIKEN

## NAGE-WAZA Werptechniek

TACHI-WAZA

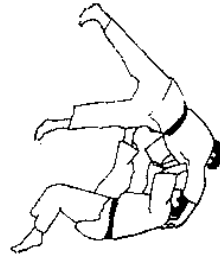


ASHI-WAZA

KOSHI-WAZA

TE-WAZA

SUTEMI-WAZA



MA-SUTEMI

YOKO-SUTEMI

## KATAME-WAZA Controletechniek

OSAE-KOMI-W.



KESA-GATAME  
SHIHO-GATAME

SHIME-WAZA



JUJI-JIME  
HADAKA-JIME  
OKURI-ERI-JIME  
KATAHA-JIME  
MOROTE-JIME  
KATATE-JIME  
ASHI-GATAME-JIME

KANSETSU-WAZA



UDE-GATAME  
UDE-GARAMI  
JUJI-GATAME  
HIZA-GATAME  
HARA-GATAME  
WAKI-GATAME

## ATEMI-WAZA Techniek der slagen op vitale punten

UDE-WAZA



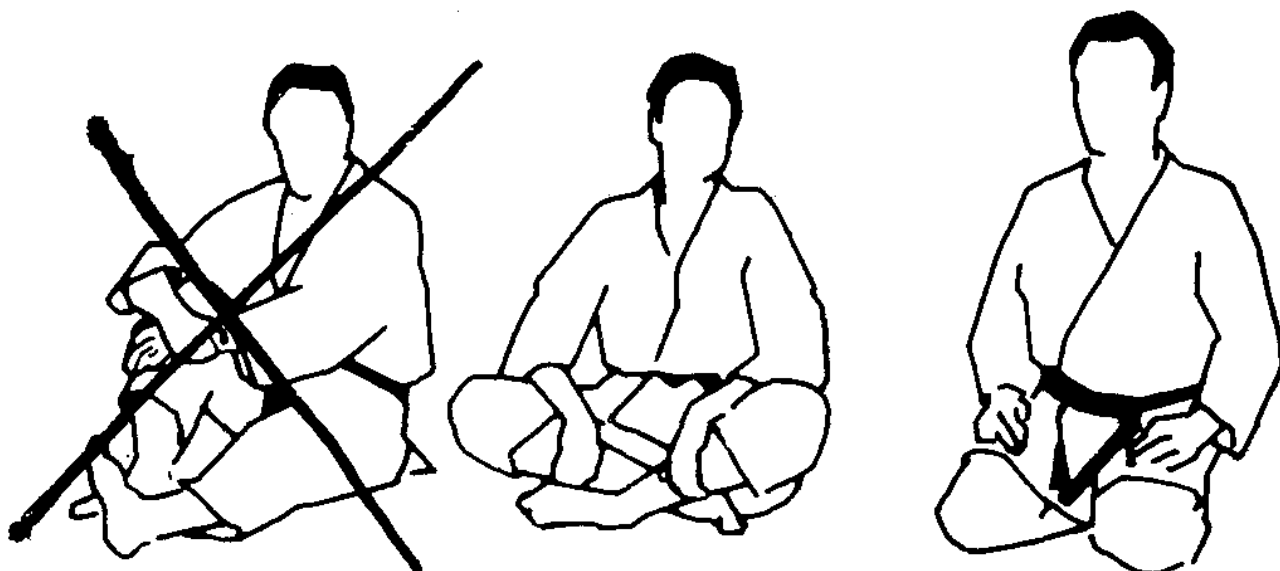
YUBI-SAKI-ATE  
KOBUSHI-ATE  
TEGATANA-ATE  
HIJI-ATE

ASHI-WAZA



HIZA-GASHIRA-ATE  
SEKITO-ATE  
KAKATO-ATE

# JUDOREGELS EN HOUDING



Judo is zowel lichamelijk als geestelijk vormend. Daarom zal men onderstaande regels in acht nemen in de dojo.

Nagels van handen en voeten kort en zuiver, zodat men de partner hiermee niet kan verwonden.

Judogi zuiver, d.w.z. na training verluchten en regelmatig wassen, de afmetingen zijn reglementair (zie Competitiereglement bladz. 265).

Lichaam goed verzorgen.

Niets eten op de mat.

Geen juwelen of scherpe voorwerpen dragen.

Orde en zelftucht, kleding netjes — behoorlijk ophangen.

Verwondingen dienen onmiddellijk verzorgd te worden om besmetting en bevuiling van andere Judoka's en mat te vermijden. Oudere verwondingen moeten van tevoren verbonden zijn.

Judogordel behoorlijk geknoopt.

Bij het betreden van de Dojo staande buigen om de plaats, de leraar en de leerlingen te groeten (ritsu-rei).

Indien de mat zich bevindt in een zaal, die geen Dojo is, zal men groeten bij het betreden van de mat.

Bij het verlaten van de mat of Dojo groet men eveneens.

De geknielde groet (za-rei) gebruikt men om de leraar te groeten aan het begin en het einde van de les.

Aan het begin en einde van een oefening groet men zijn partner.

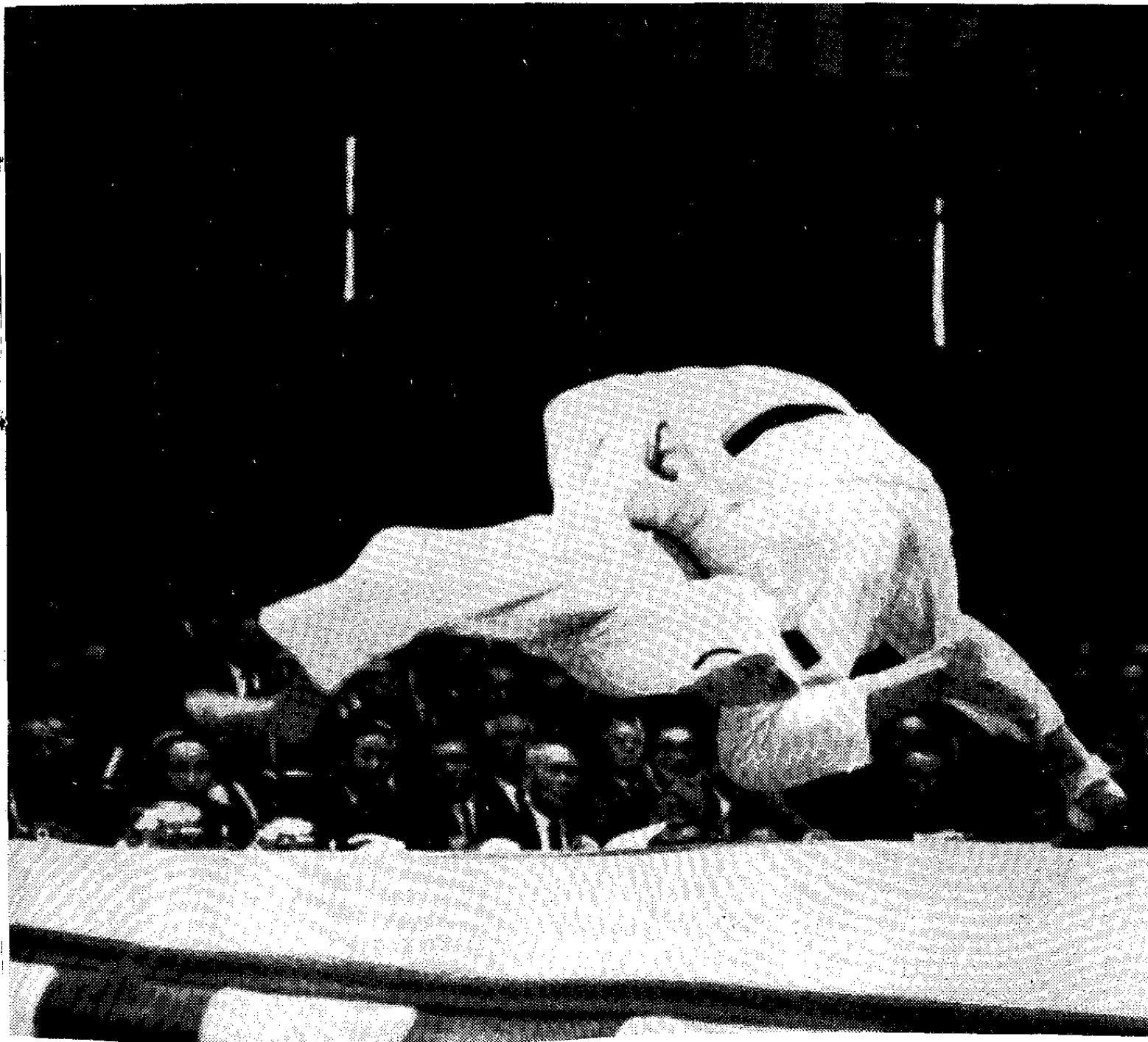
De groet correct uitvoeren.

Tijdig op de training zijn en bij afwezigheid of te laat komen zich verontschuldigen.

Wanneer men niet oefent bijv. om uit te rusten of naar uitleg te luisteren van de leraar, zal men dit doen volgens de regels d.w.z. op de voorgeschreven wijze zittend, geknield of in kleermakerszit, of anders staande zonder ergens tegenaan te leunen.

Concentratie is noodzakelijk om vooruitgang te boeken.

Dus onnodig spreken en zeker over ander zaken dan Judo, vermijden.



# JUDO GESCHIEDENIS

## JU-JUTSU

De Judo-sport is ontwikkeld uit Ju-Jutsu (Ju-Jitsu). Alhoewel er weinig geweten is over het ontstaan van Ju-Jutsu, is toch bekend dat er wel een dozijn verschillende namen en methoden waren, waaronder als voornaamste : Yawara, Kempo, Kumi-Uchi, Taijutsu, Torite, Kogusoku, Koshi Mawari, Hobaku.

Ju-Jutsu werd niet door een Chinees in Japan ingevoerd, zoals vaak wordt beweerd. De Japanse meesters Hitotsubashi en Sekiguchi Jujin onderwezen deze kunst reeds lang voordien in Japan (Oude Densho's — handschriften). Het is wel mogelijk dat het Chinese boksen (Kempo), dat in zekere mate het Ju-Jutsu zou beïnvloed hebben, door een Chinees (Chenyuan-Ping) werd ingevoerd. Geschriften (Nihon-Shoki) uit 720 na J.C. beschrijven reeds een wedstrijd « Chikara-Kurabe », voorloper van het Sumo, die zou plaats gevonden hebben in 230 vóór J.C.

Men kende een twintigtal scholen (Ryu) die van elkaar verschilden door hun gespecialiseerde technieken. Meester Jigoro-Kano heeft speciaal twee dezer scholen « Kito-Ryu » en « Tenshin Shinyo-Ryu » bestudeerd.

Ju-Jutsu werd in Japan bijna uitsluitend beoefend door de klasse der krijgers. De ridderkaste der Samurai's genoten het voorrecht twee zwaarden te mogen dragen, een lang en een kort. Het dragen van wapens door de gewone burgers was ten strengste verboden. Als de Samurai tijdens het gevecht werd ontwapend, moest hij met de blote handen verder strijden. De techniek van het zwaardvechten en het gevecht-met-de-blote-handen leerden de Samurai's op scholen. De specialiteiten van deze scholen werden opgetekend in zeer geheime aantekenboeken « Densho's ». Uit de kunst van het vechten-met-blote-handen, het zgn. Kumi-Uchi, is later het Ju-Jutsu ontstaan.

1868 bracht voor Japan het einde van het feodaal stelsel. De oude zeden, instellingen en gebruiken werden verworpen. De Samurai's werd van overheidswege het dragen van zwaarden verboden. De toelagen aan de scholen, die de krijgskunst leerden, werden stopgezet. De Ju-Jutsumeesters zagen zich gedwongen les te

geven aan allen die betalen wilden. De gewone burgers namen de vechtkunst-met-de-blote-handen over en de geheimen der scholen werden openbaar.

De leer- en stelregels van het Ju-Jutsu in de verschillende scholen steunden alle op het oude en befaamde « Over de krijgskunst », bijbel der soldaten, met als zinspreuk « In soepelheid schuilt de kracht ». De Chinese wijsbegeerte, die o.a. geen-weerstand-bieden, soepelheid enz. predikt, stemt overeen met de geest van het Kodokan Judo.

## KODOKAN JUDO

Meester Jigoro Kano werd op 28.10-1860 geboren in het dorp Mikage (Kobe) als derde zoon. In 1871 verhuisde hij met zijn familie naar Tokio en studeerde er aan de Keizerlijke Universiteit. Hij behaalde achtereenvolgens een graad in de economische en politieke wetenschappen en een doctoraat in de filosofie. Hij werd tenslotte professor in de school voor de adel (Gakushuin) en bekleedde later nog talloze hoge posten.

Ofschoon tenger van lichaamsbouw en klein, nam hij het besluit even sterk te worden als zijn medestudenten en begon Ju-Jitsu te leren. Met veel moeite vond hij nog een school. Meester Teinosuke Yagi zou hem onderwijzen. Later studeerde hij nog bij de meesters Hachinosuke Fukuda en Masatomo Iso van de Tenshin-Shinyo Ryu en Tsunetoshi Ikubo van Kito-Ryu. Jigoro Kano verkreeg een dusdanige kennis dat Meester Ikubo tenslotte moest bekennen « Ik heb U niets meer te leren ».

In 1882 opende Jigoro Kano zijn eigen school, de Kodokan (bijeenkomst voor verkondiging der waarheid — weg), en onderwijst zijn eigen methode JUDO.

Hij was toen 22 jaar.

Hij studeerde verder bij beroemde meesters en in de Densho's.

Begin 1882 werkte hij met 9 leerlingen (Tomita Tsunejiro, Higu-chi Seiko, Nakajima, Arima Junshin, Matsuoka, Amano Kai, Saigo Shiro (beste leerling), Yasmashita Yoshiaki, Yokoyama Sakujiro) in een Dojo met 12 tatami's gelegen in de Eishotempel.

Aan het rijkge vulde en vruchtbare leven van Jigoro Kano kwam een einde op 4 mei 1938, tengevolge van een longontsteking opge-

daan tijdens een bootreis van Cairo via Amerika naar zijn land (bijeenkomst van het Olympisch Comité).

Judo kende een moeilijk debuut daar het vereenzelvigd werd met het in verval geraakte Ju-Jutsu. Langzamerhand komt er echter belangstelling bij de massa. Iedereen bewonderde de principieën, zinspreuken en ideaal van Kodokan Judo, doch zijn nut voor het gevecht werd in twijfel getrokken en door de oude Ju-Jutsu beoefenaars, o.a. de beroemde oude meester Hikosuke Totsuka, zelfs met minachting bekeken. De rivaliteit tussen de school van Totsuka en de Kodokan werd steeds sterker.

In 1886, tijdens een toernooi ingericht door de stedelijke politie van Tokio, kwam de doorbraak. De Kodokan won het toernooi met 13 overwinningen en 2 onbesliste kampen. Dit resultaat bevestigde definitief de superioriteit van het Kodokan Judo over alle Ju-Jutsu-scholen.

Kodokan Judo werd rond 1887 technisch aangevuld en zijn geestelijke inhoud omstreeks 1922 tot perfectie gebracht. Een culturele vereniging van de Kodokan werd gesticht alsook een sociale beweging met als kenspreuk « Maximum doeltreffendheid en voorspoed en Algemeen Welzijn ».

## FILOSOFIE VAN KODOKAN JUDO

In doel en mentaliteit zijn Ju-Jutsu en Judo twee geheel verschillende zaken. Het voornaamste en enig belangrijke doel van Ju-Jutsu is : de tegenstander overwinnen. Judo daarentegen is een studie en methode van training voor geest en lichaam, met als voornaamste oefenstof de aanval en verdediging in het gevecht van man tegen man.

De onderrichtingen die door de stichter Jigoro Kano zijn nagelaten en tot op heden in de Kodokan worden onderwezen, luiden als volgt :

Judo is het principe van het meest nuttige gebruik van geest en lichaam. Judo beoefenen betekent : geest en lichaam ontwikkelen door het spel van aanval en verdediging en zodoende zichzelf vervolmaken tot een harmonisch mens om daarmee bij te dragen tot voorspoed voor alle mensen.

De twee grote formules van Jigoro Kano, de hoofdpijlers waarop Judo steunt, heten :



« Maximum doeltreffendheid bij een minimum van inspanning »  
(SEIRYOKU ZENYO).

« Voorspoed en Algemeen Welzijn » (JITA KYOEI).

JU : betekent soepel, mee- of toegeven (om te overwinnen).

DO : betekent weg of principe.

« Maximum doeltreffendheid van geest en lichaam » = middel.

a) fundamenteel beginsel voor alle technieken van het echte Judo-gevecht. Elk begrip van overwinning en nederlaag is voorbijgestreefd.

b) ontwikkeling van het lichaam = lichamelijke opvoeding.

c) studie — geestelijke opvoeding — karaktervorming.

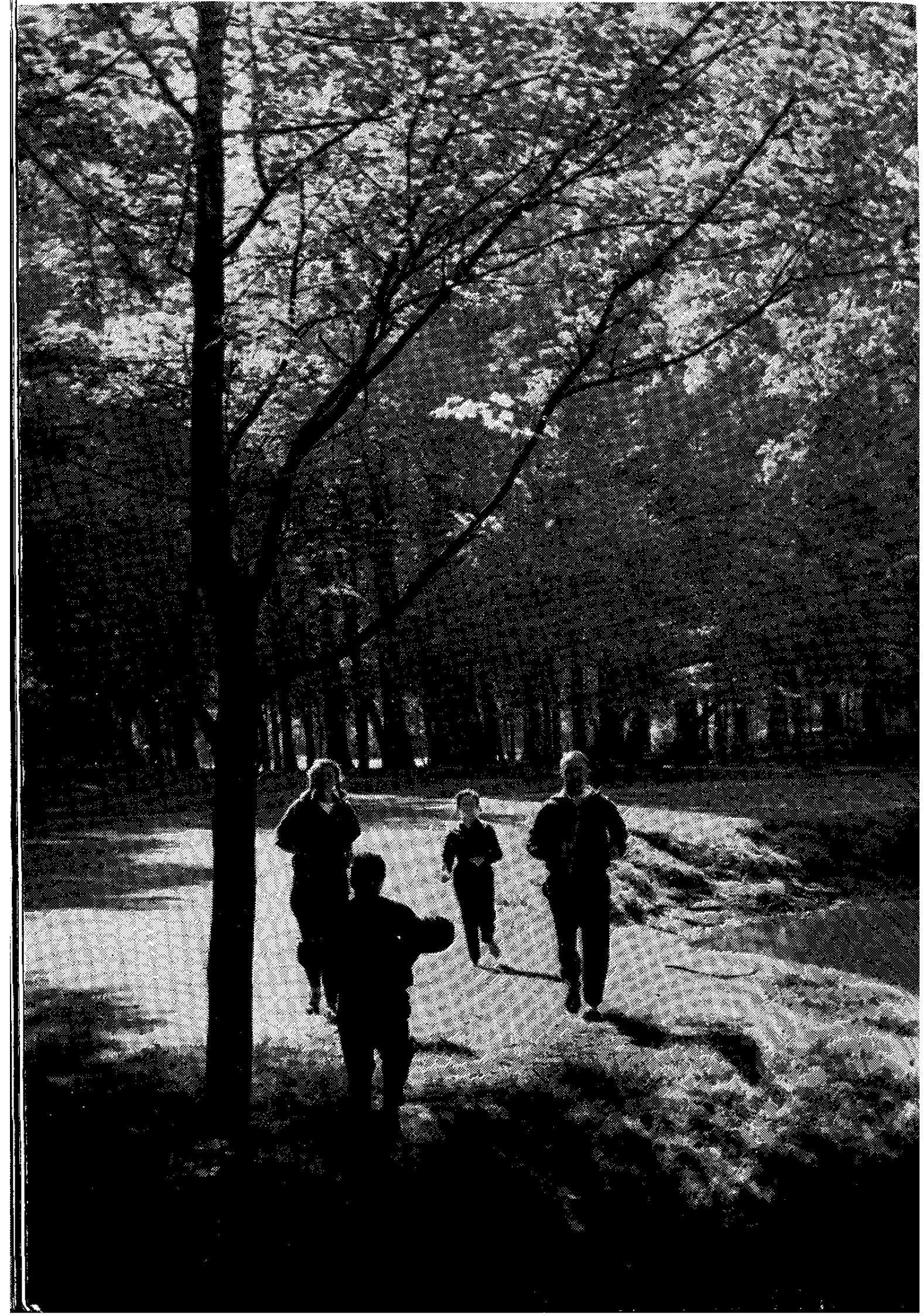
d) manier van eten, kleden, wonen, omgang met de mensen = levenskunst.

« Voorspoed en Algemeen Welzijn » = doel.

Wederzijdse meegaandheid en hulpvaardigheid.

JUDO betekent dus : door eigen vervolmaking de gemeenschap verrijken.

Wederzijdse meegaandheid (soepelheid) is de weg naar voorspoed voor alle mensen.



Niets is meer tegenstrijdig en verwarrend dan de voorlichting en propaganda over voeding.

De voorlichtende organen en het publiek bezitten meestal onvoldoende kennis over dit onderwerp.

Verschillende systemen wekten reeds de belangstelling bij het publiek voor de voeding. Bepaalde dieetsystemen echter verkondigen hun specifieke voedingswijze zonder nochtans rekening te houden met de bevindingen van de voedingswetenschap.

Zij halen wel die gegevens aan, die voor hen van nut zijn met miskenning van de tegenpunten.

Zo kan het gebeuren, dat het ene systeem bepaalde voedingsprodukten aanbeveelt, die een ander systeem volledig zal afkeuren.

Hierdoor is het moeilijk voor de leek een bepaalde keuze te doen.

Verschillende dieetsystemen zijn o.a. het vegetarisme (gebruiken geen vlees, vis of dierlijke produkten). Lacto-vegetarisme (gebruiken geen vlees/vis, doch wel zuivelprodukten), macrobiotiek (verkondigt o.a. een bepaalde manier van voedselverwerking bijv. 20 à 30 keer op een hapje voedsel kauwen, zeer weinig fruit).

De gezonde sportvoeding moet een belangrijk en niet te verwaarlozen onderdeel zijn van het programma van de sportman. Het is een evenwichtige, afwisselende en gezonde voeding. De hoofdvereiste is die voedingsstoffen (opbouwende, energie-leverende en beschermende) aan het lichaam te geven, die nodig zijn om een goede gezondheid en conditie te verkrijgen en te behouden zonder overbelasting.

Het is onmogelijk en het zou ook niet gewenst zijn zich aan tafel te zetten met een weegschaal en een voedingstabel naast zich. Een diepere kennis van de voedingsleer is voorbehouden aan specialisten. De sportman zal nochtans grote aandacht besteden aan kwaliteit, hoeveelheid, smaak, uitzicht en wijze van bereiding.

Men dient onderscheid te maken tussen de voeding van een normaal gezonde persoon en een zieke. Ingeval van ziekte is het aan de dokter om een passend dieet voor te schrijven.

Om prestaties te leveren is het onbetwistbaar, dat men over een perfecte gezondheid moet beschikken.

Daardoor moet de sportman, nog meer dan een ander, aandacht besteden aan een goede en aan zijn persoon aangepaste voeding.

De wijze van eten, omgeving, klimaat en dergelijke spelen een grote rol. Het is logisch, dat een maaltijd, genomen in een rustige en aangename sfeer, aan een mooie en vrolijk gedekte tafel, met een smakelijke geur en uitzicht, de spijsvertering onbetwistbaar gunstig zal beïnvloeden.

De Russische geleerde Pavlov heeft bewezen, dat uitwendige factoren een directe invloed uitoefenen op de geregelde processen van het vegetatieve zenuwstelsel. Vermijd dus haastig te eten, staande of in de gauwte aan een hoekje van de tafel met een krant of tijdschrift in de hand en een radio, die hard aanstaat.

De vertering begint in de mond (koolhydraten), dus dient men goed te kauwen en langzaam te eten (niet overdrijven).

Een speciale wondervoeding om tot betere prestaties te komen bestaat niet. Wel kan men door een goede sportvoeding geleidelijk het lichaam, wat betreft gezondheid, in optimale conditie brengen. Een voedingsgewoonte wijzigen voor de prestatie kan schadelijk zijn. Doping is het enige middel (zeer schadelijk) dat de prestatie kan opdrijven voor korte tijd.

Het geloof in de sportleider of in een bepaalde wondervoeding kan psychisch een bepaalde goede invloed hebben op de prestatie.

Het is niet aan te raden, wanneer men over een goede gezondheid beschikt, vitaminepillen/poeders/dranken zonder dokterstoezicht te gebruiken.

Medicijnen, vooral antibiotica, mogen enkel op doktersvoorschrift genomen worden. Ze kunnen soms de darmflora vernietigen, wat de gezondheid alsook de vorm voor lange tijd kan schaden.

De darmen bevatten bacteriën, darmflora genaamd, die onmisbaar zijn voor een goede spijsvertering.

Voeding en andere stoffen kunnen een goede of nadelige invloed hebben op deze flora.

Karnemelk, yoghurt enz. werken regulariserend evenals vitamine B.

Instinctief is de mens niet in staat het juiste voedsel te kiezen dat nodig is voor een evenwichtige gezondheid.

Een gebrek aan bijv. vitamine C spoort de mens niet aan van bijv. fruit, rijk aan deze vitamine, te eten.

Integendeel hij verliest zijn eetlust en gaat aldus minder eten met als gevolg een nog groter tekort.

In landen, waar men een eenzijdige voeding heeft en toch voldoende caloriën opneemt, kan er een gebreksziekte ontstaan. Als voorbeeld de Pellagraziekte (ruwe huid) in de maïsetende landen (gebrek aan vitamine PP).

Door economische welvaart kunnen deze volkeren zich beter afwisselend voeden, zodat deze ziekte vanzelf verdwijnt.

Een evenwicht aan mineralen is zeer belangrijk in onze dagelijkse behoeften. Wanneer er een tekort is aan potassium (natrium) ontstaat er vermoeidheid, spierzwakte en andere symptomen.

Eigenaardig genoeg ontstaan er bij een teveel andere stoornissen zoals prikkelingen van handen en voeten enz.

Ook is gebleken, dat bij een tekort evenals bij een teveel aan eiwitstoffen bij de jeugd, dit tot een onevenwichtigheid leidde, die groeistoornissen ten gevolge had.

Bepaalde voedingsprodukten verteren soms beter naar gelang ze rauw of warm bereid zijn. In het laatste geval zijn er bepaalde stoffen, die geneutraliseerd worden en zodoende het produkt goed verteerbaar maken. Andere voedingswaren worden beter geabsorbeerd, indien ze rauw genuttigd worden. Men neemt aan, dat dan de plantencel beter stuk gekauwd wordt in tegenstelling met het warm bereid voedsel, dat zich vervormt zoals kauwgummi doch niet kapot gaat.

Wanneer men spreekt over natuurlijke voeding zal de meerderheid de schouders ophalen en zeggen « dat bestaat niet meer », omdat alle voedingsprodukten zowel dierlijk als plantaardig kunstmatig veredeld, gevoed, bemest en met insecticiden bespoten worden. Niettegenstaande dat, is het toch mogelijk het gezondste hiervan uit te kiezen.

Bijvoorbeeld volledig brood (bruin, tarwe, rogge) dat de nodige vitaminen, mineralen, enzymen enz. in een evenwichtige verhouding bezit in tegenstelling met het wit brood, dat zodanig veredeld wordt, dat het bijna alleen zetmeel bevat.

Hierdoor wordt het vitamine B aan het lichaam onttrokken om de vertering van dit zetmeel mogelijk te maken.

Witte suiker is hier ook een voorbeeld van zeer ver doorgevoerde geraffineerde voeding.

De voedingsstoffen van kapitaal belang worden zodanig onttrokken, dat er een bijna eenzijdig produkt overblijft. Het evenwicht werd ook hier verbroken.

De smaak en het uitzicht van voedsel wordt dikwijls vervalst door kleurstoffen en kunstmatige smaken.

Het is aan de sportman om zelf die voedingsprodukten te verkiezen, die het minst kunstmatig zijn en zo natuurlijk mogelijk.

Automatisch gaat dit voor verschillende voedingswaren gepaard met een lichte prijsverhoging.

Vitaminen en mineralen in hun natuurlijke omgeving en verhouding worden het gemakkelijkst door een gezond lichaam opgenomen.

Bij een goede voeding zijn gisting en rotting in evenwicht. Verfijnd voedsel vertraagt de darmbeweging en zo verblijft het langer in de darmen dan normaal is, met als gevolg een ongewenste rotting. Er ontstaan toxinen, die opgenomen worden in het lichaam en zodoende bepaalde ziekten kunnen veroorzaken.

Ijskoude dranken of voedsel, overtollig vlees, suiker, zoetigheden, gebak, geven een grote gisting en verstoren het evenwicht. Spijsverteringsklachten, zuur en diarree zijn er het gevolg van.

Door overdreven smaakprikkeling is men geneigd, zelfs al is men verzadigd, van nog meer te eten. Het gevolg is overvoeding met al de nadelen ervan.

Het is onnodig vruchtensappen, melk, karnemelk e.d. te willen versterken met suiker. De goede afwisselende voeding is uit zichzelf rijk genoeg aan suiker, eiwitstoffen e.a. zodat deze toevoeging niet noodzakelijk is. Uitzonderingen kunnen gemaakt worden voor een extra zware inspanning.

Sommige voedingsprodukten zijn zeer rijk aan essentiële stoffen zoals vitamines, mineralen e.a. doch voor bepaalde personen moeilijk te verteren.

In plaats van deze kan men dan andere produkten nuttigen, die makkelijker verteerbaar zijn en toch deze essentiële stoffen bevatten.

## **DE GROEP VAN 5**

Deze schijf heeft men samengesteld om verantwoorde dagelijkse maaltijden te kunnen samenstellen.

Men zal dus dagelijks uit ieder van de vijf verschillende groepen tenminste één voedingsprodukt gebruiken volgens smaak en behoefte. Met afwisseling en presentatie zal de sleur vermeden worden. In bepaalde landen wordt deze schijf in zes of zeven verdeeld.

In het algemeen worden de suikers/suikerwaren in een aparte groep onderverdeeld buiten de koolhydraten.

#### GROEP I

Melk- en zuivelprodukten.

Hoofdleveranciers van calcium. Verder voor een groot gedeelte dierlijk eiwit, mineralen, sporenelementen (fosfaten) en vitaminen (B1 en 2).

Ze bezitten dus brandstof, bouwstof en beschermende stof.

#### GROEP II

Groenten, rijp fruit, aardappelen.

Leveren het grootste gedeelte vitamine C.

Verder koolhydraten, mineralen (ijzer e.a.), vitaminen van de B-groep en pro-vitamine A.

#### GROEP III

Vlees, vis, ei en peulvruchten.

Overwegend leveranciers van eiwitten.

Verder mineralen (ijzer, fosfaten), vitaminen (B1, B2) e.a.

#### GROEP IV

Grove graanprodukten, bruin brood, havermout.

Belangrijkste leverancier van koolhydraten.

Verder eiwit (plantaardig), vitaminen (B1) e.a.

Grote bron van mineralen (ijzerzouten, fosfaten en natriumzouten).

#### GROEP V

Vetstoffen en vetrijke voedingsmiddelen (boter, margarine, oliën en vetten).

Leveren veel caloriën.

Boter is rijk aan vitamine A.

Zonnebloemolie, maïsolie e.a. zijn rijk aan onverzadigde vetzuren. Deze onverzadigde vetzuren zijn licht verteerbaar en bevatten essentiële stoffen voor de gezondheid.



# SPORTMENU

Hieronder een voorbeeld van een goede voeding voor de sportman, aan te passen volgens omstandigheden (ouderdom, land, seizoen enz.). Uit onderstaande keuze van spijzen en dranken kan een gevarieerd eetmaal worden samengesteld.

Niets is zo vervelend als een dagelijks terugkerend zelfde type van maaltijd.

Sommige voedingsprodukten zijn sporadisch genomen zeer gezond, doch een dagelijks gebruik ervan kan nadelige gevolgen hebben (spinazie, rabarber enz.). Indien mogelijk, zal men liefst 5 kleine maaltijden per dag verkiezen; minimum per dag 3 maaltijden.

## ONTBIJT

Melk en havervlokken, fruitsap, honing, eieren, kaas, vol-brood, 'knäcke'-brood, niet vette vleeswaren, jam, rijp fruit, boter/margarine, magere platte kaas.

Drank: natuurkoffie, thee (bijv. linden-, rozebottelthee e.a.), yoghurt, melk, afgeroomde melk, karnemelk, speciale versterkende melkprodukten, enz.

Biergist, afgeroomde melkpoeder, tarwekiemen.

## TUSSENMAALTIJD

Pudding, vla, pap, milkshake, speciaal versterkend melkprodukt.

## MIDDAGMAAL

Groentensoep, bij voorkeur vers en zelf gemaakt.

Rauwkost, bijv. geraspte wortelen, witlof, koolsoorten, tomaten, komkommer enz.

Dit alles kan natuurlijk gegeten worden of bereid met een saus bestaande uit zonnebloem- of een andere gezonde olie, citroensap, peterselie, look, ui e.a.

Aardappelen, rijst, meelspijzen van volledige graanprodukten.  
Warm bereide groenten.

Magere vis en vlees (vlees bij voorkeur geroosterd), eieren.



Als saus kan men een klontje boter/margarine op het vlees of vis laten smelten.

Drank : mineraal bronwater (geen spuitwater).

## TUSSENMAALTIJD

Gedroogd fruit (dadels, vijgen enz.), noten, pudding/vla, natuurkoekjes.

Drank : natuurkoffie of thee (linden, munt e.a.), melkdranken, bijv. milkshake, karnemelk, yoghurt, fruitsap.

## AVONDMAAL

Niet te overdadig. Zelfde keuze als voor het ontbijt. Rauwkost, warme schotel, groentensoep.

Liefst zo weinig mogelijk drinken tijdens de eetmalen.

De spijsverteringssappen werken het meest actief wanneer ze niet te veel verdund worden.

## VOEDING — WEDSTRIJD — CONDITIE

Voor de wedstrijd de oefeningen gedurende 48 uur geleidelijk verminderen en 24 uur totale rust op de dag zelf.

8 à 10 uren slaap gedurende 1 à 2 nachten voor de prestatie, in donkere en rustige slaapkamer.

Slaapkamer goed verlucht en fris, doch temperatuur niet lager dan 16° C om stijfheid te voorkomen.

Zeker 2 dagen voor de wedstrijd geen zware training/arbeid verrichten, om optimale voorraad glycogeen (energieleverende stof) in de spieren en organen te bezitten, nodig voor de inspanning.

De laatste maaltijd voor de prestatie moet tenminste 2 en bij voorkeur 3 uren van te voren genuttigd worden (lichte maaltijd).

Geen vlees gebruiken gedurende de dag van de wedstrijd.

Bij verplaatsing, vooral naar vreemde landen, dient men ervoor te zorgen de gewone voeding aan te houden zoals gewoonlijk. Buitenlands, niet gewend voedsel, kan catastrofaal zijn voor de prestatie.

Na de prestatie het lichaam van afvalstoffen zuiveren door vloeistofopneming, bij voorkeur mineraalhoudend bronwater — geen spuitwater en geen koude dranken.

## SAUNA EN SPORTCONDITIE

Is een Fins heteluchtbad, waar men tot temperaturen kan komen van 120° Celsius.

Men verwekt korte dampstoten door waterbegieting over de hete stenen, die verwarmd worden op een kachel.

De heteluchtbaden worden afgewisseld met koude stortbaden/begietingen/onderdompelingen, het slaan met berkentwijgen, masseren met borstels e.a., openluchtbad.

Sauna

verbetert de stofwisseling en bloedsomloop

hardt het lichaam tegen temperatuurschommelingen

helpt de genezing van kneuzingen en andere sportletsels

grondige huidreiniging, huidgymnastiek

tegen pijnlijke en stijve ledematen, spieren en gewrichten

1 à 2 dagen voor de prestatie een saunabad nemen om in vorm te geraken.

Na de prestatie kan men een sauna nemen om de afvalstoffen te verwijderen. Voor en tijdens de sauna bronwater drinken (geen spuitwater) om deze afvalstoffen beter te lozen door zweet en urine.

Onmiddellijk na een heel zware inspanning is het beter een dag met sauna te wachten.

Om in conditie te blijven zijn 1 maal per week of 14 dagen voldoende.

In geval van twijfel over gezondheid eerst dokter raadplegen.

Sauna vraagt van het hart niet meer dan bijv. 10 minuten staan of een verdieping bestijgen (Wetenschappelijk bewezen).

## VOETHYGIENE

Atletenvoeten is de benaming, die men geeft aan een bepaalde huidschimmelziekte (epidermofytie).

Deze ziekte komt dikwijls voor bij sportmensen, vooral diegenen, die regelmatig zwembaden bezoeken.

De besmette plaatsen kunnen zijn tussen de tenen, vingers, oksel, lies en andere vochtige delen van het lichaam.

Het is een hardnekkige en besmettelijke ziekte.

### Kenmerken

rood ontstoken plaats met vorming van blaasjes, die sterk kunnen jeuken en een onaangename lucht verspreiden.

Een minder voorkomende vorm is een droge afschilfering.

### Om te voorkomen

rondlopen buiten de mat op sloffen.

voeten goed wassen en volledig drogen, vooral tussen de tenen.

antiseptische middelen (poeder e.a.) gebruiken.

dagelijks zuivere kousen.

regelmatig verwisselen van schoenen.

# EERSTE HULP BIJ JUDO-ONGEVALLLEN

## WAT TE DOEN IN GEVAL VAN

- |  |                         |
|--|-------------------------|
| 1. Beenbreuk (Sleutelbeenbreuk, Ribbenbreuk) | 12. Shock               |
| 2. Bezwijming / Flauwte                      | 13. Spalken             |
| 3. Buil (elleboog)                           | 14. Spierbreuk          |
| 4. Geslachtsorganen (stamp)                  | 15. Spierkramp (gewone) |
| 5. Halsletsel                                | 16. Spierkramp (valse)  |
| 6. Hersenschudding                           | 17. Spierscheuring      |
| 7. Indigestie                                | 18. Spierverrekking     |
| 8. Kneuzing                                  | 19. Verbandkast         |
| 9. Neusbloeding                              | 20. Verstuiking         |
| 10. Ontwrichting                             | 21. Vervoer gekwetste   |
| 11. Spit in de rug                           | 22. Wonden (huid)       |
|  | 23. Zij (steek in)      |

Onder E.H.B.J.O. wordt verstaan het wegnemen van besmettingsgevaar, pijn, opheffen van algemene stoornissen en voorkomen van verwikkelingen.

Men zal zich stipt houden alleen de eerste hulp te verlenen en verdere behandeling over laten aan een dokter.

## Oorzaken van de meest voorkomende Judo-ongevallen

1. Slecht werpen met onvoldoende controle over worp en tegenstander en gebrekkige balans van de uitvoerder.

2. Slechte valtechniek.

Bij schrik voor val gaat Uke zijn benen buigen (bijv. O-Uchi-Gari/O-Soto-Gari) met als gevolg dat het been, dat gemaaid wordt, dubbel plóoit.

Nog een groot gevaar is bijv. het draaien op de volledige voet bij het vallen (bijv. O-Uchi-Gari), zodat een torsie ontstaat in het kniegewricht.

3. Gebrekkige evenwichtverbreking.

Door slecht of niet het evenwicht te verbreken bijv. het geblokkeerde been vegen of maaien in Harai-Goshi, O-Soto-Gari, O-Uchi-Gari enz.

4. Slecht vegen of maaien bijv. met voetkant i.p.v. voetzool of stampen met hiel in De-Ashi-Barai, O-Uchi-Gari, O-Soto-Gari e.a.
5. Niet gecontroleerde bewegingen o.a. stamp tegen testikels in Uchi-Mata, in grondwerk stampen of stompen.
6. Slechte mat-uitrusting bijv. matten, die uiteen liggen, niet gelijke oppervlakte enz.
7. Niet voldoende de spieren opgewarmd.

Om ongevallen te voorkomen

1° Techniek

2° Respect voor de partner

Tijdens gelijk welk Judo-ongeval worden er weefsels en bloedvaten beschadigd.

De taak van de E.H.B.J.O. is nu deze beschadiging zo snel mogelijk af te remmen bijv. door koude compressen, elastisch drukverband en het verwonde lidmaat in verhoogde stand te brengen.

Dit zal de genezing aanmerkelijk bespoedigen.

Nadien, indien noodzakelijk, zo snel mogelijk een dokter raadplegen.

Voor grotere kwetsuren zijn er andere factoren dan bovengenoemde die een rol spelen.

Zie hiervoor de onderscheidene hoofdstukken

Een correcte en snelle verzorging van het kleinste letsel is van zeer groot belang, omdat men aldus niet alleen een veel snellere genezing bekomt, maar ook blijvende letsels kan vermijden.

## 1. BEENBREUK

### **Soorten**

Gesloten beenbreuken

Open beenbreuken

### **Bepaling**

Bij gesloten breuken bestaat er geen uitwendige verwonding van

de huid of slechts oppervlakkig, die niet in verbinding staat met de breuk

Bij open breuken bestaat er een huidwonde tot aan de beenbreuk zelf.

## **Vormen**

De beenbreuk kan zich voordoen onder alle vormen, kleine of grote verplaatsingen der beenstukken

Dwarse of schuine beenbreuken

Gelijke breukvlakken, ongelijke, vermorzeld of afgebrokkeld

Breuk op één plaats of op meer plaatsen, van één of meer beenderen, bijv. spaakbeen en ellepijp of verschillende ribben

## **Symptomen**

Soms is herkenning zeer moeilijk

Gekwetste is meestal niet in staat het gebroken lichaamsdeel te bewegen

Hevige pijn op breukplaats door dit gedeelte te willen bewegen

Abnormale beweeglijkheid (bij de E.H.B.J.O. mag de helper deze abnormale beweeglijkheid niet opzoeken om geen nieuwe letsels aan de omliggende weefsels te veroorzaken en er soms een open beenbreuk van te maken)

Gewaarwording van de gekwetste zelf, die het kraken of het breken gevoeld heeft

Soms hoort men de beenstukken tegen elkaar stoten of over elkaar wrijven

Snelle opzwellings op de plaats van de breuk, wat op een inwendige bloeding duidt

De door een breuk verwekte pijn wordt niet steeds onmiddellijk door de gekwetste gevoeld.

## **Verzorging**

Overbodige bewegingen vermijden

Houding van de gekwetste evenals de door de breuk veroorzaakte beendervorming eerbiedigen

Verbod opleggen op te staan of te gaan zitten

Gekwetst lichaamsdeel in de abnormale houding laten en onbeweeglijk maken.

Alle drukking, plooiing, spanning der spieren of afhangen van het lichaamsdeel vermijden

Open beenbreuken

Handen ontsmetten

Bloeding stelpen

Ontsmetten, met gekookt water begieten, niet betten (nooit alcohol, ether, jodiumtinctuur)

Vervolgens inwrijven met mercurochroom e.d.

Spalken op een brede plank (zie hoofdstuk SPALKEN)

Dokter waarschuwen

OPM. Sleutelbeenbreuk, zie tekening blz. 251

Ribbenbreuk — Spannend verband rond ribben ; zie tekening

## 2. BEZWIJMING OF FLAUWTE

### **Bepaling**

Plotselinge of kortstondige bewusteloosheid te wijten aan een tijdelijke (zeer kortstondige) verminderde bloedtoevoer naar de hersenen

### **Oorzaken**

Wurging

Warmte

Pijn

Spanning

Gebrek aan zuurstof e.a.

### **Symptomen**

Bleke gelaatskleur

Transpireren

Zwakke polsslag

Duizeligheid

Oorsuizen  
Zwarte punten voor de ogen  
Oppervlakkige ademhaling

## **Verzorging**

Zie KUATSU blz. 253

Slachtoffer plat leggen, hoofd laag, voeten omhoog, rustige omgeving

Belangrijk: Wanneer hij terug tot het bewustzijn is gekomen moet hij nog  $\pm$  10 minuten blijven liggen om herhaling van flauwte of hoofdpijn te voorkomen

In frisse lucht brengen; opletten voor te veel afkoeling

Knellende kledingstukken losmaken

Wassen met koud water

Het slachtoffer, op het punt van bezwijming, ondersteunen om te vermijden, dat hij bij het vallen letsels oploopt

Met platte hand in het aangezicht slaan (Reflex opwekken)

## 3. BUIL

Kan voorkomen op de elleboog

Spannend verband aanbrengen en door dokter laten behandelen

## 4. SLAG OP GESLACHTSORGANEN

### **Verzorging**

Zie KUATSU blz. 257

Getroffene doen wateren

Indien bloed in urine, dokter onmiddellijk waarschuwen

Warme compressen op roede

## 5. HALSLETSEL

Kan een letsel zijn aan de spieren of van de wervelgewrichten

Wat behandeling spieren betreft zie onder de hoofdstukken 15 en 18

Wat betreft de wervelgewrichten zie onder hoofdstuk 11



## 6. HERSENSCHUDDING

### **Bepaling**

Verplaatsing van de hersenen zonder bloeding

### **Oorzaken**

Gevolg van val, geweld, slag

1. Lichte hersenschudding

### **Symptomen**

Bewustzijnsverlies van korte duur tot max.  $\pm$  1/2 uur

Hoofdpijn

2. Vrij ernstige hersenschudding

### **Symptomen**

Bewustzijnsverlies van enkele uren tot enkele dagen

Braken (soms)

Misselijkheid

Hoofdpijn

Tijdelijk geheugenverlies

Onsamenhangend spreken

### **Verzorging**

Patiënt neerleggen, hoofd omhoog

Op het hoofd ijs leggen of koud water compressen

Geen kunstmatige ademhaling toepassen

Wanneer de gekwetste bewusteloos is, kleding losmaken

Gekwetste niet vervoeren. Wanneer het volstrekt nodig is hem te vervoeren, hoofd goed ondersteunen: vervoer langzaam en zonder schokken

Dokter waarschuwen

## 7. INDIGESTIE (Maagstoornissen)

### **Oorzaken**

Te overvloedige maaltijd vóór de training

Te veel zoetheid vóór de training

Te koude dranken

Steeds weerkerende spijsverteringsklachten horen niet in deze kroniek

## **Vormen**

Zwaar, ongemakkelijk gevoel

Braaklust

Maagzuur

## **Verzorging**

Rust

Verterings-, regulariserende preparaten

OPM. Minstens 2 à 3 uren voor de training eten

## **8. KNEUZINGEN**

### **Bepaling**

Een kneuzing is een inwendige weefselletsel, zonder dat er een open huidwonde is.

### **Oorzaken**

Gevolg van stamp, val, stoot, verstuiking, ontwrichting e.a.

### **Symptomen**

Pijn, doordat zenuwen geplet of gerekt worden

Inwendige bloedstorting door het openscheuren der bloedvaten ten gevolge van de drukking

Door het stromen van het bloed uit de bloedvaten in het weefsel kan er een zwelling ontstaan ; geldt het echter een groot bloedvat dan krijgt men de vorming van een bloedbuil

Er kan een blauwe plek ontstaan enige uren na het ongeval, wanneer het bloed tot aan de oppervlakte is doorgesijpeld

Ongevoelige huid, indien de weefsels volledig werden verpletterd

N.B. Bij vrouwen zijn de onderhuidse bloedvaten veel brozer dan bij de mannen, zodat een lichte kneuzing reeds een blauwe plek doet ontstaan.

# Verzorging

## A. Uitwendige kneuzing

Het gekneusde deel onbeweeglijk houden en nooit laten hangen (lidmaat) om stuwing te voorkomen, waardoor de bloeding en de pijn vermeerderen (er kan ook een breuk zijn)

Elastisch drukverband, indien het een lidmaat betreft.

Hierdoor zal de verdere uitstorting in de weefsels worden voorkomen. Het verband zodanig aanbrengen, dat de bloedcirculatie niet afgebonden wordt, waardoor men stuwing krijgt, te merken aan verkleuring (wit/blauw)

Koude compressen/ijs ( $\pm 20$  min.) leggen over de gekneusde plek, of koud water over verbonden lidmaat laten lopen; dit onmiddellijk en gedurende 4 uren na het ongeval, met tussenpozen

- a) om bloedstorting in de weefsels tegen te gaan (door koude trekken de bloedvaten samen)
- b) om de pijn te verzachten

Nadien droog elastisch verband, indien het een lidmaat betreft.

## N.B.

Niet masseren (om de bloeding niet te vergroten)

Na 24 uur, wanneer de bloeding volledig gestelpt is, wisselbaden en speciaal helende resorptiezalf

Alcoholhoudende dranken vermijden, de eerste uren na het ongeval, daar dit de bloedvaten verwijdt en dus de bloedstorting vergroot.

## B. Inwendige kneuzing

Kunnen een terugslag hebben op bijzondere levensverrichtingen (darm-, long-, maagscheuring) zonder dat zelfs uitwendig iets te bespeuren is

Er kan bewusteloosheid en schijndood ontstaan

Hier mag nooit kunstmatige ademhaling toegepast worden, want deze kan de bloeding verergeren

- a) Dokter onmiddellijk waarschuwen
- b) Gekwetste laten liggen om toestand niet te verergeren

## 9. NEUSBLOEDING

Het slachtoffer doen zitten, het hoofd recht en onbeweeglijk  
Neus afsluiten

- a) met vingers neuswortel toedrukken
- b) na drukking, propje watten met zuurstofwater in neusgat ; na enkele tijd dit verwijderen (gevaar voor besmetting)
- c) koude compressen in nek en/of neuswortel

Zie KUATSU blz. 256

N.B. Wanneer neusbloeding een gevolg is van zware val of slag op hoofd, gevaar voor schedelbreuk

## 10. ONTWRICHTING

### **Bepaling**

Wanneer door een uitwendig geweld, door drukking of uiteentrekking een gewricht uit elkaar gedrongen of gedrukt wordt, zodat de kop niet meer in de kom zit

### **Gevolg**

Scheuring van kapsel en gewrichtsbanden en soms ook gewrichtsvlakken en beenkoppen (beenbreuk)

### **Symptomen**

Pijn (opzwellling ontstaan door inwendige bloeding)

Opzwellling van gewrichtsstreek

Het gekwetste gewricht kan onmogelijk bewogen worden

Misvorming van het gewricht

N.B. Wanneer de gewrichtskoppeling zeer rekbaar is, ontstaat er een ontwrichting bij het minste geweld

### **Verzorging**

Nooit beproeven de ontwrichte beenderen terug in normale stand te brengen (dokterswerk)

Ontwricht lid hoger leggen om bloeding te verminderen

Compressen leggen met koud water, azijnwater, zout water, goulardwater enz. (zij trekken de bloedvaten samen en verminderen zodoende de inwendige bloedstorting)

Zorgen voor het comfort van het slachtoffer, zijn pijn verminderen door het een gemakkelijke houding te geven — toedekken

Zo er geen dokter te bereiken is, moet men het ontwricht lid spalken zoals voor beenbreuk (zie SPALKEN) en de gekwetste naar huis of dokter voeren

**BELANGRIJK** : Alles wat de bloeding in het gekwetste deel kan verergeren, bijv. bewegen, lopen enz. vermijden gedurende de eerste 24 uren

**OPM.** Wanneer het om een kniegewricht gaat is het noodzakelijk, dat na de eerste hulpverlening onmiddellijk een specialist geconsulteerd wordt. Zelfs door een kortstondige verplaatsing van de beenderen kunnen de meniscussen verplaatst zijn, zodat bij een te late verzorging blijvend letsel zal ontstaan.

Ontwrichting van het sleutelbeen/schouderbladgewricht, zie tekening blz. 251.

## 11. LUMBAGO / SPIT IN DE RUG

### **Bepaling**

Verplaatsing van de kern van de tussenwervelschijf. Deze drukt tegen de lendenenuw

Schijfbreuk (Hernia van Nucleus Pulposus) : breuk in de tussenwervelschijf, waardoor de kern naar buiten komt en niet meer terugkan

Wervelverplaatsing — verplaatsing van de bekkenbeenderen

Wervelbreuk — zeer zeldzaam

### **Oorzaken**

Grootste oorzaak — te weinig ontwikkelde rugspieren, die de wervelkolom dus niet genoeg steunen en versterken

Door een verkeerde beweging

Optillen van een zware last met niet verwarmde spieren  
Verkeerde verrichting onder druk van een te grote last (Kata-  
guruma)

Te zware val

## **Symptomen**

In één seconde doet zich het ongeval voor

Het slachtoffer voelt een hevige pijn in de rug of is niet in staat een beweging te doen

Bij kernverplaatsing van de tussenwervelschijf kan de kern soms weer terug op haar normale plaats keren zonder tussenkomst en dan verdwijnt de pijn

## **Verzorging**

Wanneer de pijn niet vanzelf overgaat en de rug geblokkeerd blijft, het slachtoffer niet verplichten oefeningen te doen of te laten lopen

Doktershulp noodzakelijk ; zo vlug mogelijk een geneesheer raadplegen, die op de hoogte is van ziekten van de ruggesgraat

Eventuele verdere behandeling (door de specialist voorgeschreven) kan zijn rust, manipulaties, hangoefeningen, rekkingen en anti-ontstekingsmiddelen, fysiotherapie

## 12. SHOCKTOESTAND

### **Bepaling**

Algemene hart- of ademhalingsstoornissen door verzwakking van de bloedsomloop veroorzaakt

### **Oorzaken**

Na elk ernstig ongeval

Inwendige en uitwendige bloedingen

Ernstig beenderbreuk

Zware kneuzingen enz.

Zware val / stomp

Na hevige pijn

## **Symptomen**

Bleke, grauwwachtige gelaatskleur, samengeknepen neusvleugels, blauwomrande ogen

Snelle, bijna onvoelbare polsslag

Ongerustheid of slaperigheid

Zweet op de slapen, vochtige huid

Rillingen, tandengeklapper

## **Verzorging**

Shocktoestand is zeer gevaarlijk en kan de dood veroorzaken, indien het slachtoffer niet onmiddellijk verzorgd wordt

Dus onmiddellijk dokter waarschuwen. Intussen :

Slachtoffer, zo mogelijk, plat leggen met laagliggend hoofd — in een rustige plaats — benen hoger leggen, behalve in sommige bijzondere gevallen (zie HERSENSCHUDDING)

Te drinken geven, indien bij bewustzijn (suikerwater, warme aftreksels, nooit alcohol) en niet aan de buik gekwetst

Toedekken, een zwetend slachtoffer niet te zeer verwarmen

Zuurstof toedienen

Zorgen voor lichamelijk comfort

— kleren losmaken

— gekwetste ledematen ondersteunen

Zorgen voor moreel comfort

— geruststellen

— opmonteren

**BELANGRIJK :** De verzorging moet tijdens het overbrengen van het slachtoffer voortgezet worden.

## 13. SPALKEN

Wat er gedaan moet worden :

Onbeweeglijkheid van de breuken, door spalken

Deze kunnen eventueel geïmproviseerd worden: houten latten, hard karton enz.

De spalken moeten langer zijn dan het gekwetste lid (Zij moeten voorbij de gewrichten — boven en onder de breuk — steken)

Doeken plus watten of schuimrubber rond de spalken — en dan vooral rond de uiteinde ervan — wikkelen zodat de randen de huid niet kunnen kwetsen

Als de helper karton gebruikt mag dit niet met een mes doorgesneden worden, maar wel gescheurd worden. Hij kan het zacht maken door het enkele minuten in warm water te dompelen, de vorm geven en zo laten drogen

Indien er een wonde is: de kleren wegsnijden om de wonde vrij te maken en zo vlug mogelijk een snelverband leggen

Indien er geen wonde is: het lid onbeweeglijk maken zonder het slachtoffer te ontkleden of een verband te leggen.

Indien spalken over de kleren heen aangebracht worden, moeten ze niet meer overtrokken worden

De vervorming van het lid eerbiedigen zonder de breuk te willen zetten, de holte, veroorzaakt door een grote vervorming, opvullen.

Het lid moet zo gespalkt worden dat er geen speling meer mogelijk is

De spalken krachtig met talrijke banden vastmaken en nooit op de plaats van de breuk zelf drukken. Platte knopen, die aan de buitenste spalk van de apparatuur gelegd worden.

Het gekwetst lid met zachtheid behandelen en onder de gewrichten steun geven.

## 14. SPIERBREUK (Hernia)

### **Bepaling**

Scheuring van de spierschede (spierkapsel)

### **Oorzaken**

Spier niet voldoende verwarmd

Te grote krachtinspanning

Soms ook gevolg van stamp of stoot



## **Symptomen**

Pijn

Gezwel

a) door scheuring van de spierschede

b) door bloeding

Gezwel vergroot bij samentrekking van de spier

## **Verzorging**

Gekwetste op de grond leggen

Gekwetst lichaamsdeel ontspannen en zo plaatsen, dat alle drukkingen of afhangen vermeden worden

Koude kompressen

Zacht drukkend verband op plaats van het gezwel

Gekwetste naar huis voeren (rust)

Dokter waarschuwen

N.B.: Niet masseren of bewegen, gevaar voor vergroting van de breuk.

## 15. SPIERKRAMP

### **Bepaling**

Samentrekking van de spier

### **Oorzaken**

Gebrek aan zuurstof in de spier en koolzuuroverlading

Vermoeienis

Melkzuur en afvalstoffen in de spier

Koude

### **Symptomen**

Pijn

Zwelling en verharding van de spier

## **Verzorging**

Stil houden

Masseren (effleurage) in de richting van het hart

Passief bewegen (een andere persoon beweegt **voorzichtig** het lidmaat (**groot gevaar voor scheuring**))

Warmte

Wisselbaden

Verlenging van de spier door bijv. wanneer het om de tenen gaat, deze strekken in de tegenovergestelde richting — niet plotseling anders gevaar voor spierscheuring/afrukking

## 16. VALSE SPIERKRAMP (de zweepslag)

### **Bepaling**

Springen van diepe ader in lidmaat

### **Symptomen**

Gevoel van kramp en spanning

Zwelling van het lidmaat

Pijn

### **Verzorging**

Lidmaat in de hoogte houden

Koude kompressen

Onbeweeglijk houden

Verzorging door dokter

## 17. SPIERSCHEURING / PEESAFRUKKING

### **Bepaling**

Scheuring van de spier of pees

## **Oorzaken**

Spier niet voldoende verwarmd  
Te grote krachtsinspanning

## **Symptomen**

Pijn  
Zwelling  
Bij peesafrukking onmogelijkheid van beweging

## **Verzorging**

Gekwetste op de grond leggen, gekwetst lichaamsdeel zo plaatsen, dat alle drukking, plooiing, spanning der spieren of afhangen van het lichaamsdeel vermeden wordt

Spalken op een brede plank (zie hoofdstuk SPALKEN)

Dokter waarschuwen

## 18. SPIERVERREKKING

### **Bepaling**

Gedeeltelijke scheuring, waarbij slechts enkele vezels scheuren

### **Oorzaken**

Spier onvoldoende verwarmd  
Te grote krachtinspanning

### **Symptomen**

Pijn  
Eventuele lichte zwelling  
Moeilijke bewegingen

### **Verzorging**

Koude kompressen  
Rust

### **Minimum aanwezig**

Verbandgaas in verschillende breedten van 2 tot 10 cm

Elastische zwachtels (5 - 7 - 10 cm)

Watten

Steriel gaas in kiemvrije verpakking

Kleefpleisters

Snelverband

Geneesmiddelen

Flesje mercurochroom of alcohol

Ether (om te ontvetten)

Pijnstillend middel

Medicijnen voor maag- en darmstoornissen

Allerlei

Schaar

Veiligheidsspelden

Knevelverband (drukverband)

Pincet

Spalkmateriaal — aan te raden opblaasbaar plastic

Spalken

## 20. VERSTUIKING

### **Bepaling**

Verstuiking is een gewrichtsletsel, dat verwekt wordt door een gewelddadige, doch kortstondige afwijking in de normale stand der beenuiteinden van een gewricht

De beweeglijkheid van een gewricht wordt beperkt door het gewrichtskapsel en de gewrichtsbanden, welke de beenuiteinden bij elkaar houden

Bij een verstuiking gaat de verplaatsing verder dan de normale beweeglijkheid van het gewricht, maar de beenuiteinden keren onmiddellijk tot hun normale stand terug, terwijl de ontwrichting een blijvende verplaatsing van de beenuiteinden tot gevolg heeft.

## **Gevolg**

Door de kortstondige verplaatsing wordt het gewrichtskapsel geweldig overspannen, zodat de vezels van dit kapsel, die vastzitten op de beenderen in de nabijheid van de gewrichtskoppeling, geheel of gedeeltelijk afgerukt worden

Dit gaat gepaard met het stuktrekken van kleine aders en weefsel, wat een inwendige bloeding tot gevolg heeft (kneuzing)

## **Kentekens**

Felle pijn, vooral door het gewricht te bewegen of er op te steunen (weefsels gescheurd)

Zwelling van het gewricht

Functionele onbruikbaarheid door de pijn

## **Verzorging**

Gewricht onbeweeglijk houden en lidmaat niet laten hangen, waardoor bloeding en pijn vermeederen

Gekwetst lidmaat hoger leggen om bloedsomloop te verminderen

Koude kompressen leggen op gewricht

Met elastisch zwachtel het gewricht samendrukken en immobiliseren

Hulp van dokter altijd noodzakelijk, liefst zo vlug mogelijk

Niet masseren of bewegen, waardoor de bloeding verhoogt; zeker niet aan het gewricht trekken of trachten te zien of het gewricht wel goed in elkaar zit (zeer gevaarlijk voor verdere scheuring van de vezels).

**BELANGRIJK :** Alles wat de bloeding in het gekwetste deel kan verergeren bijv. bewegen, lopen enz. vermijden gedurende de eerste 24 uren

Verschillende handleidingen raden warme kompressen aan om de pijn te stillen en het bloed vlugger te doen reabsorberen !

Koude kompressen beperken de schade door samentrekking van de bloedvaten

## **21. VERVOER GEKWETSTE**

De meest voorkomende Judo-ongevallen zijn kwetsuren aan de ledematen

De gekwetste, gesteund door helpers, kan meestal zichzelf verplaatsen.

Bij niet te zware breuken aan onderste ledematen kan een stoel als vervoer goede diensten bewijzen

Bij zware ongevallen bijv. dijbreuk, ruggegraatbreuk e.a. zal men wachten tot de dokter er is en diens instructies uitvoeren

## 22. HUIDWONDEN

### **Bepaling**

Een wond is een kwetsuur van huid of slijmvlies

Elke wond is in principe besmet en dient verzorgd te worden

### **Symptomen**

Bloed sijpelt uit de wonde

Schaafwonde

Hoeveelheid bloed gering

### **Verzorging**

Zich de handen wassen

Indien nodig, wonde uitwassen met water

Ontsmetten

Snelverband, windel, kleefpleister

## 23. STEEK IN DE ZIJ

### **Bepaling**

Stoornissen in de ontlastingsorganen of overwerking van de milt

### **Oorzaken**

Grote inspanning

Vermoeienis

## Symptomen

Komt vooral voor bij kinderen

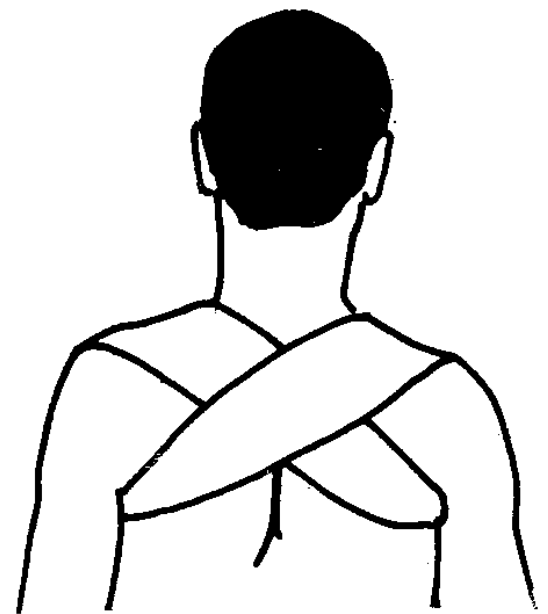
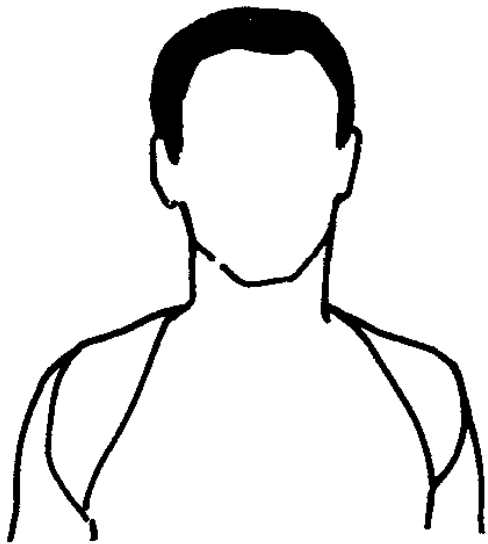
Steken kunnen zowel links als rechts zijn

## Verzorging

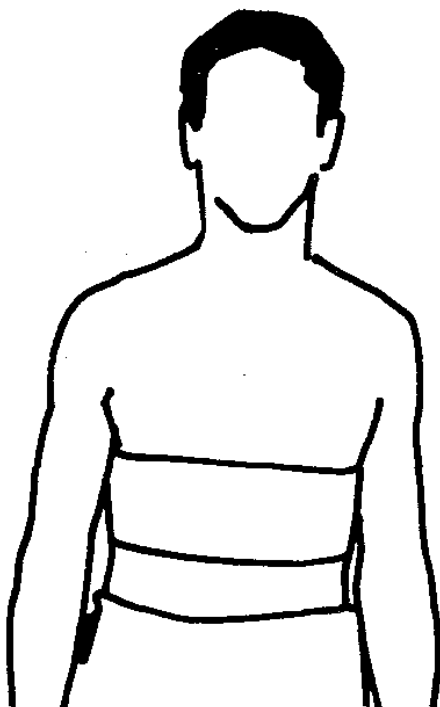
Rust tot de steek weg is

Stoelgang

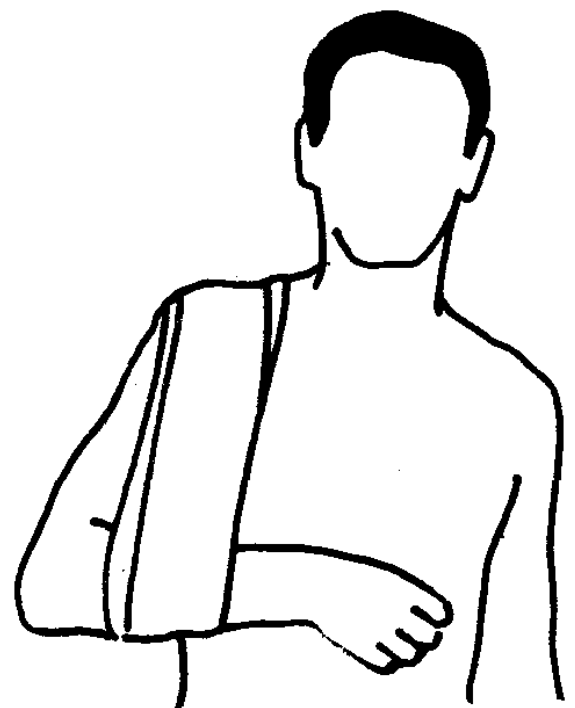
OPM.  $\pm$  2 uur wachten na het eten om te trainen.



SLEUTELBEENBREUK

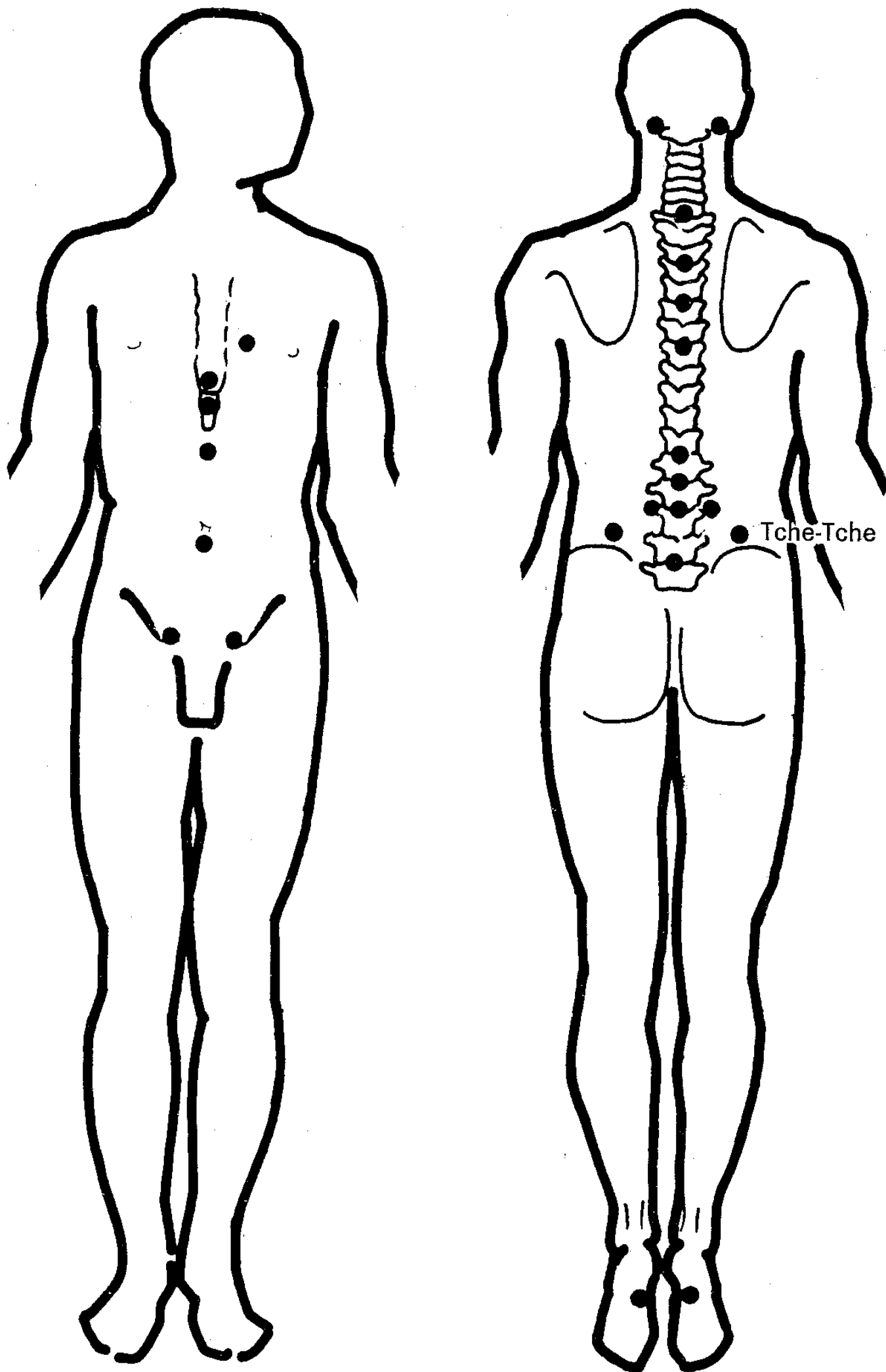


RIBBENBREUK



SCHOUDERGEWRIGHT

# POINTS KATSU





# KATSU

Onder Katsu verstaat men bepaalde handelingen zoals kloppen, vibreren, slaan en andere massagetechnieken op reflexogene punten.

Katsu is een reflexotherapie.

Katsu wordt toegepast met de vuist, de hiel van de hand, de kneukels, de voet, de elleboog, de knie enz.

OPM.

Geen Katsu toepassen in pathologische gevallen zoals stuipen, hersenschudding, beroerte, schedelbreuk enz.

Volgende Katsu's kan men toepassen in geval van bezwijming ten gevolge van wurging, slag enz. — zie E.H.B.J.O. blz. 235.

1. In de meeste gevallen is het slachtoffer, dat gewurgd is, in ontspannen toestand.

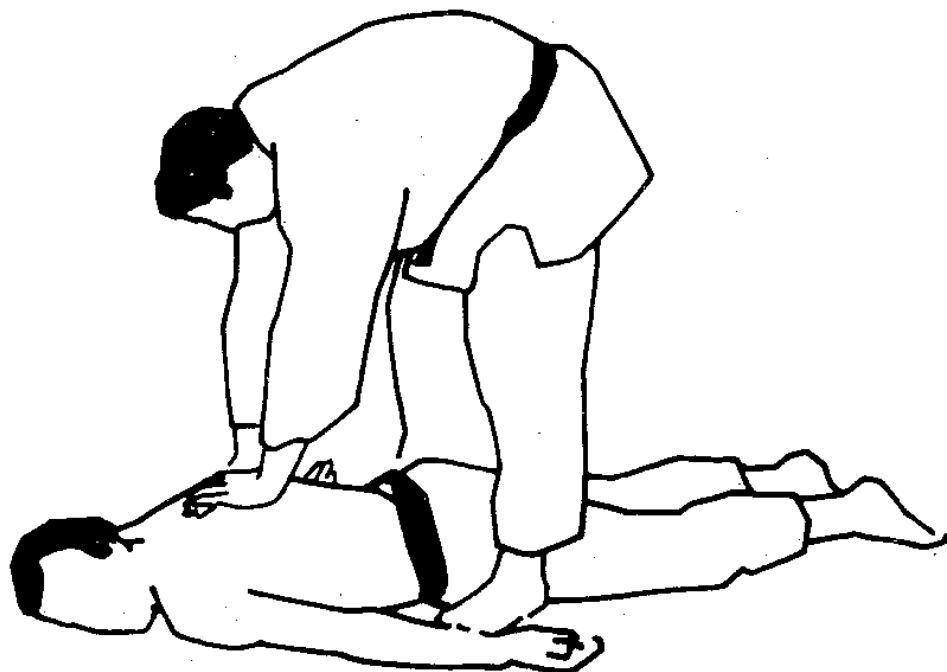
Het kan echter ook gebeuren, dat het in krampachtige toestand is: in dit geval moet men het eerst ontspannen.

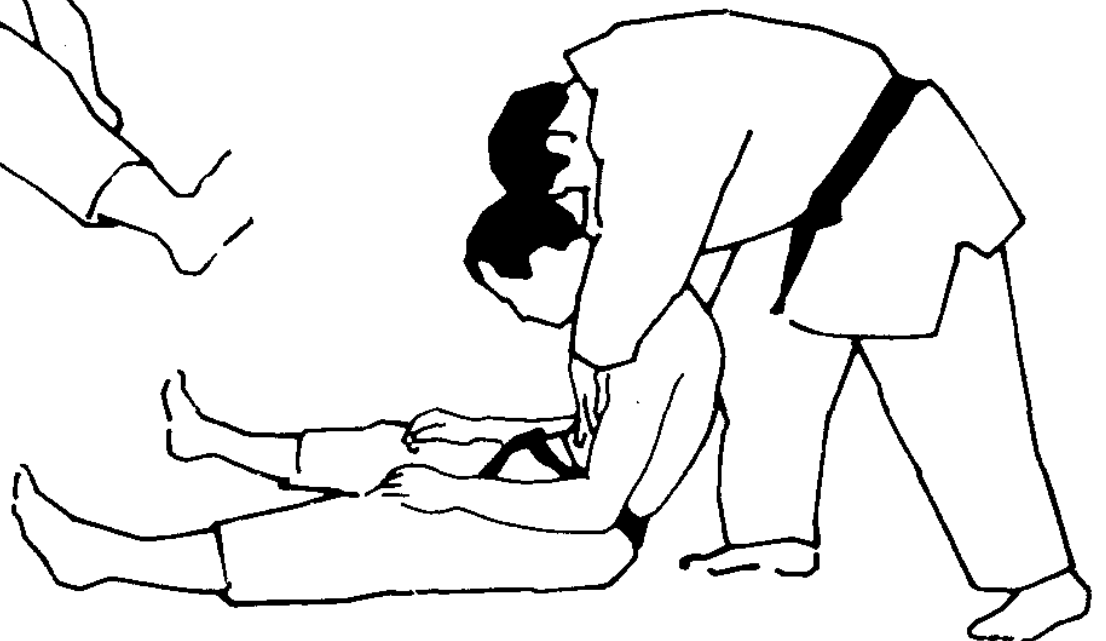
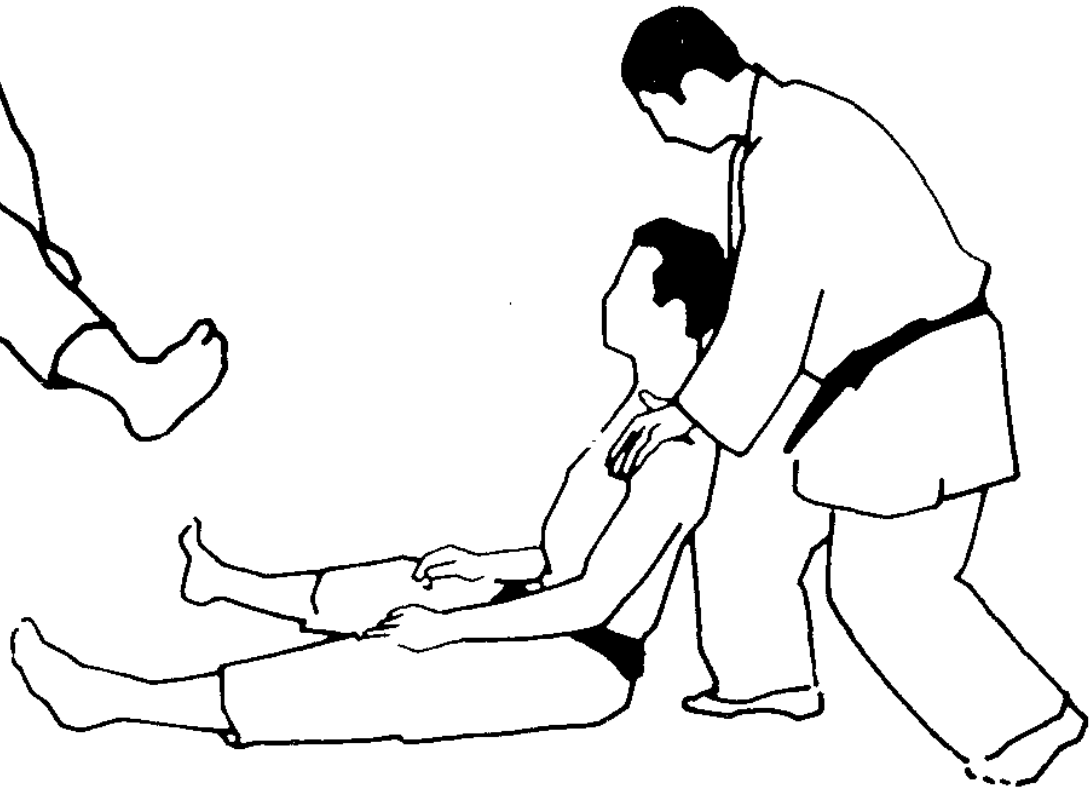
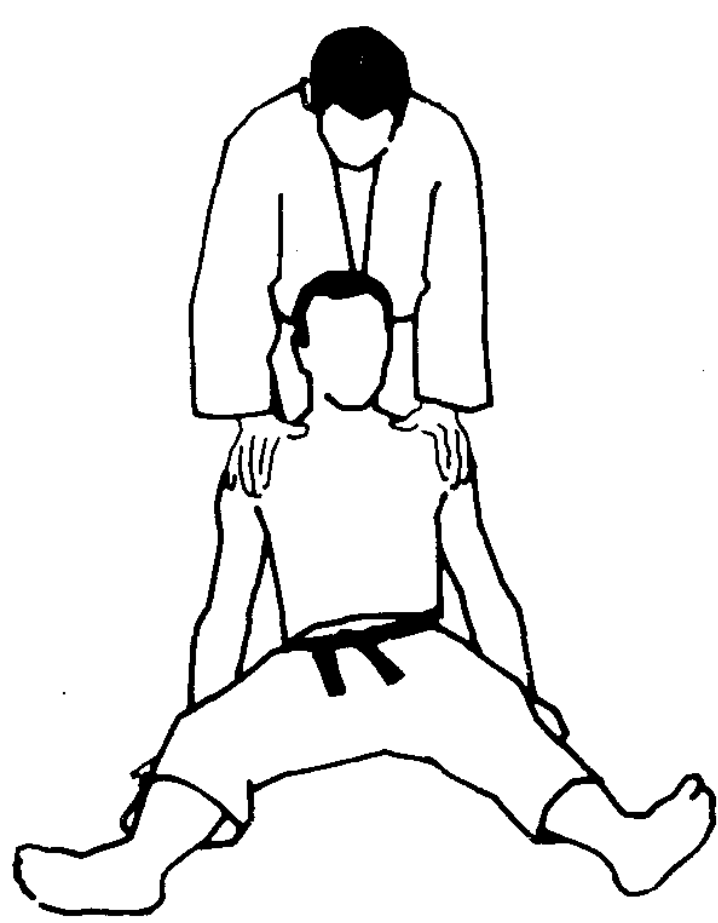
Men plaatst het slachtoffer voorzichtig op de buik, hoofd zijdelings.

De uitvoerder plaatst zich over het slachtoffer; met de benen gespreid en met zijn handen op elkaar drukt hij op de rug van het slachtoffer ter hoogte van de 4de rugwervel.

De uitvoerder buigt de benen en drukt tegelijkertijd op de hierboven beschreven plaats.

De ontspanning is ogenblikkelijk.





2. **Het slachtoffer** : In zit, benen gespreid, romp lichtjes achterover gebogen.

**De uitvoerder** : Plaatst zich achter het slachtoffer. De rechter knie in steun tegen de 4de of 5de rugwervel. Handen op de borst, vingers gespreid.

### **Uitvoering**

1ste tijd : (Inademing) De borst van het slachtoffer opentrekken door

a) met de knie te drukken tegen de rug, men heft daarbij de hiel.

b) met de handen worden de schouders achteruit getrokken.  
2de tijd : (Uitademing) Met de handen drukken in de richting van de buik. De romp van het slachtoffer neigt lichtjes voorover.

Men regelt deze Katsu op het ritme van de eigen ademhaling. Men kan daarbij ook langzaam tellen. 101, 102 inademing, 1 seconde wachten, vervolgens 103, 104, uitademing enz.

### **Bijkomende hulpverlening :**

Wanneer het slachtoffer weer tot het bewustzijn is gekomen, zal men verder hulp verlenen zoals aangegeven in E.H.B.J.O. blz. 236.

1. **Het slachtoffer** : In zit op de grond, nek ontspannen.

**De uitvoerder** : In zit op één knie, of staande.

**Uitvoering** : De uitvoerder ontspant eerst de nek van het slachtoffer met enkele passieve bewegingen. Hij houdt daarbij met beide handen het hoofd vast en laat dit zachtjes enkele keren links en rechts draaien.

De Katsu wordt toegepast met de zijkant van de handpalm op de 1ste nekwervel. Men geeft 2 à 3 slagen in opwaartse richting. De hand niet verder dan 10 cm van de nek verwijderen.

De slagen dienen snel achter elkaar gegeven te worden. Ze moeten vibraties voortbrengen. Men dient erop te letten niet te krachtig te slaan.

Het doel van deze Katsu is een fractie van een seconde een stilstand van de bloedsomloop te bewerken, tijdens dewelke de bloeding kan ophouden.

2. Een heel eenvoudige manier om een neusbloeding te stelpen is het slachtoffer in zit te plaatsen en een koord draaien, enkele keren (3 à 4 maal) rond de basis van de 4 vingers en hand toeknippen. Ca. 1 minuut dichthouden, dan langzaam lossen.



1. Tengevolge van een stamp of knelling tegen de onderbuik is het mogelijk dat de testikels in de buik dringen. Bij hulpverlening zal men eerst naziën of de testikels al dan niet op hun plaats zitten.

Wanneer de testikels in de onderbuik gedrongen zijn, gaat men als volgt te werk om ze terug op hun plaats te krijgen: (OPM. niet nutteloos pijnlijke manipulaties doen ingeval de testikels op hun plaats zitten).

**Het slachtoffer:** In zit.

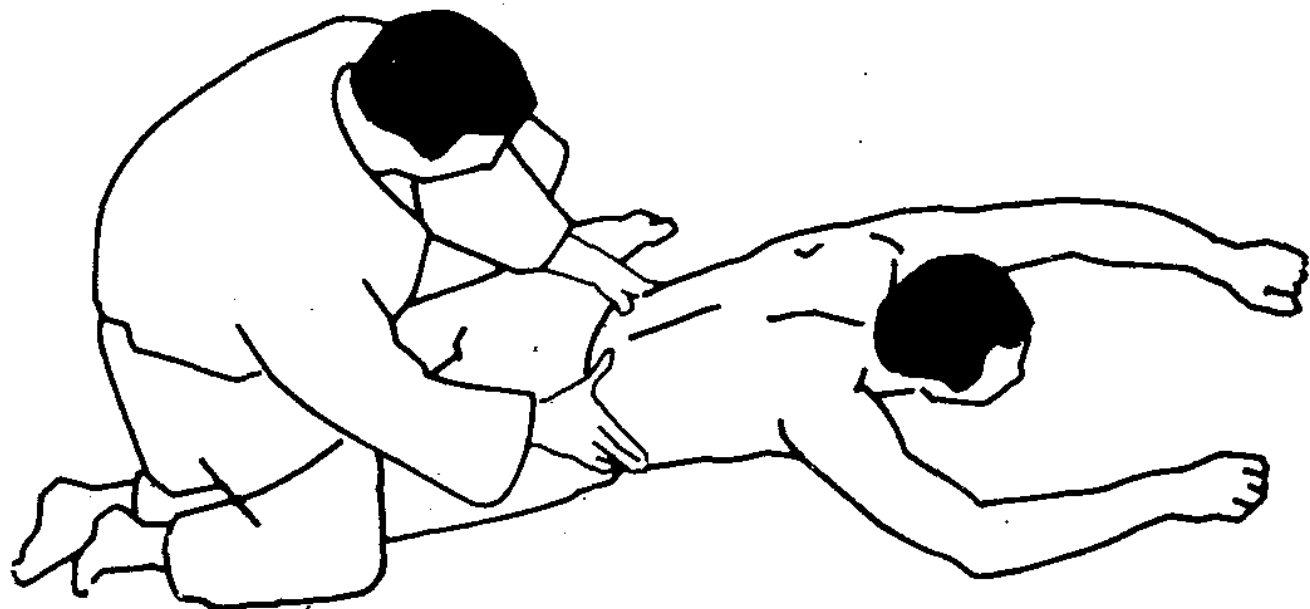
**Uitvoering:** Men plaatst zich achter het slachtoffer, grijpt deze onder de armen, heft het ca. 15 cm van de grond op en laat hem vervolgens terug vallen. Dit 2 à 3 keer herhalen. Nadien moet men zich er van vergewissen of de testikels op hun plaats zitten. Indien niet, herhalen.

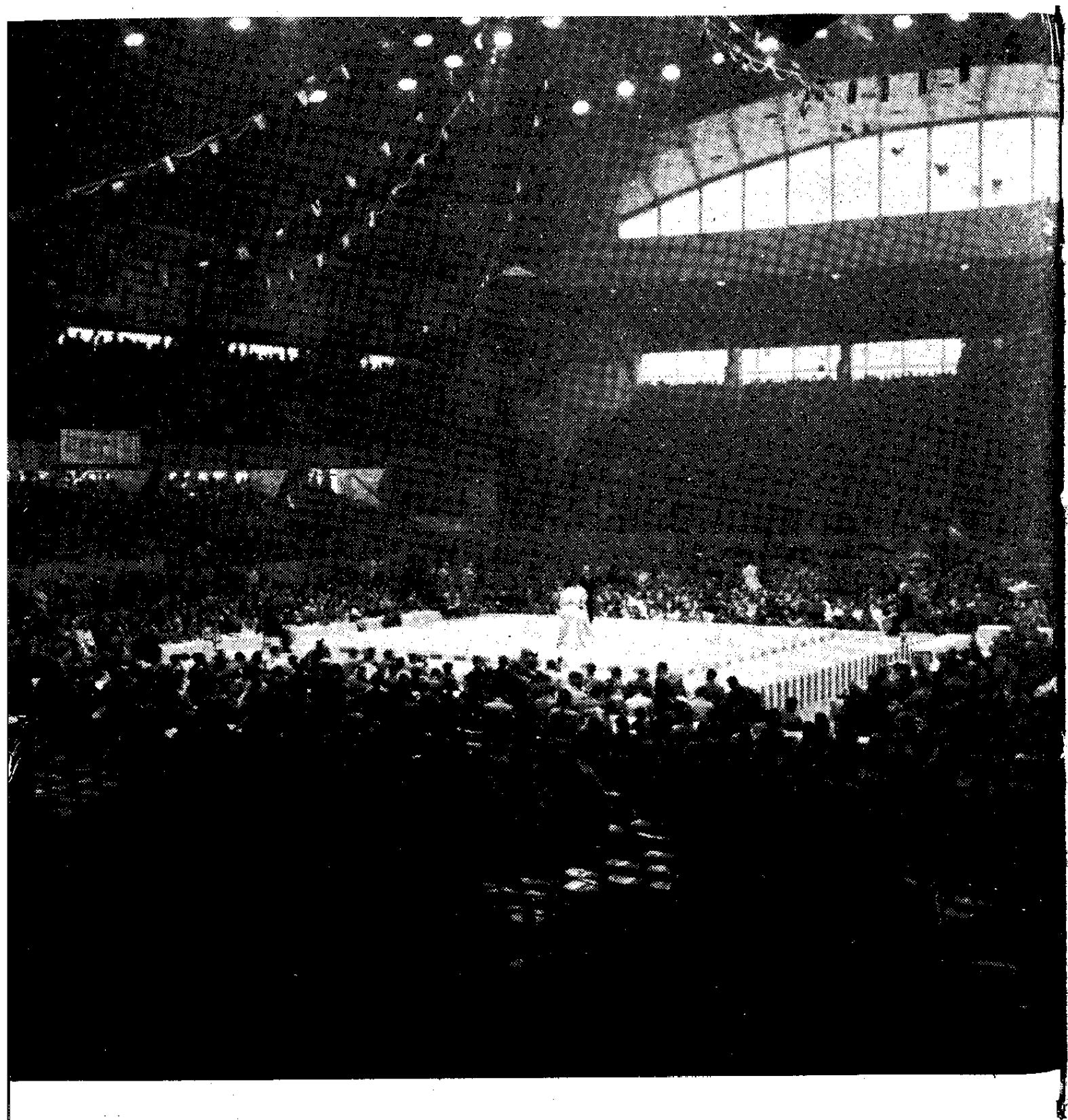
Om de pijn te verdrijven na een stamp of stomp tegen de testikels kan men de volgende Katsu toepassen:

2. **Het slachtoffer:** In buiklig.

**De uitvoerder:** In zit op één knie over de benen van het slachtoffer. Hij plaatst zijn duimen op de TCHE-TCHEpunten. Deze punten moet men masseren met de duimen in kleine kringetjes naar buiten draaiend.

De pijn vermindert snel.





# COMPETITIEREGLEMENT

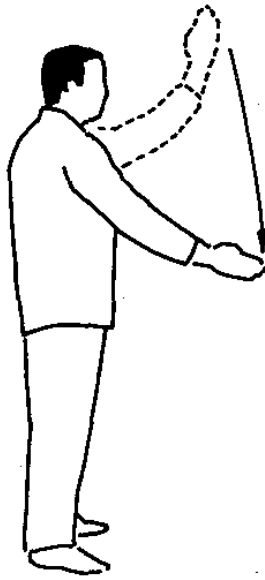
## COMPETITIETERMEN

CHUI	Officiële vermaning
FUSEN GACHI	Winnaar door forfait
FUSEN SHO	Winnaar door forfait
HAJIME	Begin, start
HANSOKUMAKE	Verliezer door inbreuk op de regels
HANTEI	Oordeel
HIKIWAKE	Match-nul, gelijk spel
HIKOMMI	Ongeoorloofd naar de grond brengen
IPPON	Punt
KEIKOKU	Officiële verwittiging
KIKEN GACHI	Winnaar door terugtrekking
KOKA	Bijna YUKO
MAITTA	Ik geef op
MATTE	Break, wachttijd
OSAE-KOMI	Houdgreep
SHIDO	Bemerking
SOGO-GACHI	Winnaar door samenvoeging
SONO MAMA	Beweegt niet meer
SOREMADE	Einde
TOKETA	Verbroken (bij houdgreep)
WAZA-ARI	Bijna punt
WAZA-ARI-AWASETE- IPPON	Tweemaal bijna punt
YOSHI	Herneemt, gaat
YUKO	Bijna WAZA-ARI
YUSEI-GACHI	Winnaar door superioriteit

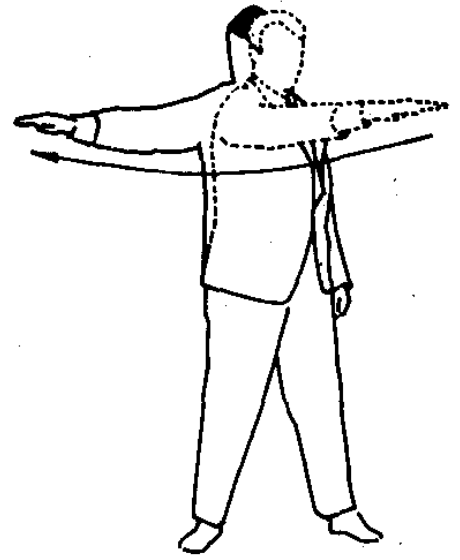
IPPON



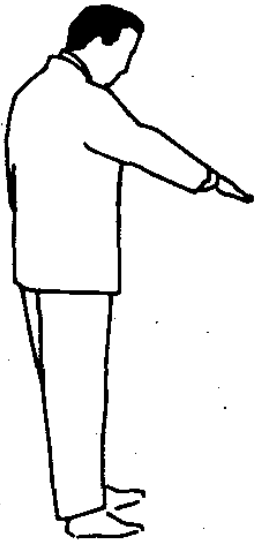
HIKIWAKE



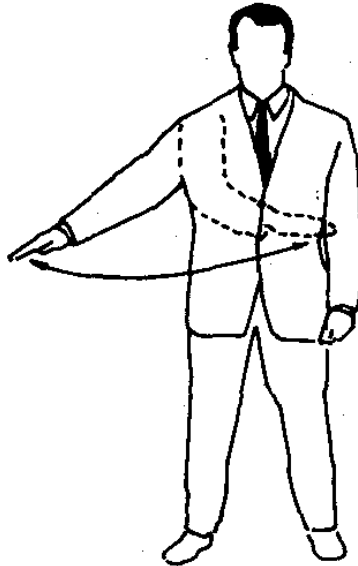
WAZA-ARI



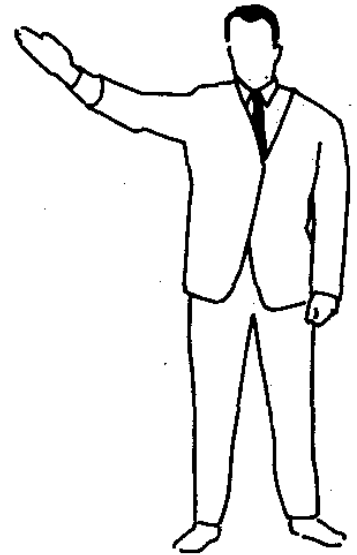
OSAE-KOMI



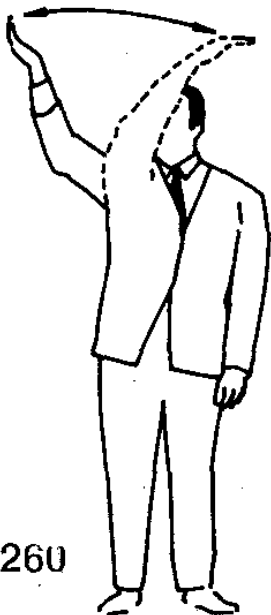
TOKETA



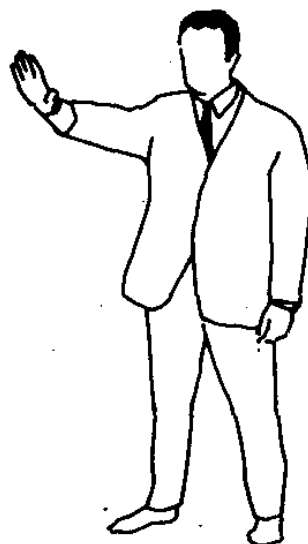
WINNAAR



BUITEN



MATTÉ  
WACHTTIJD

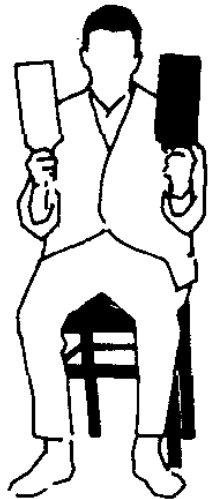
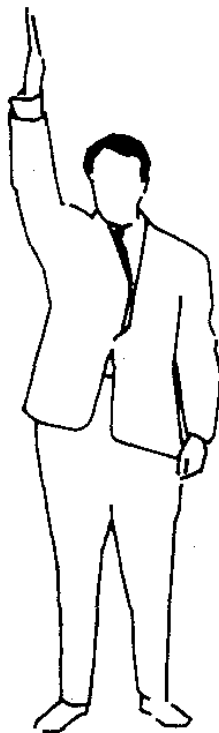
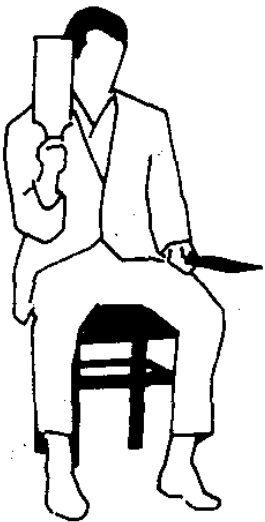
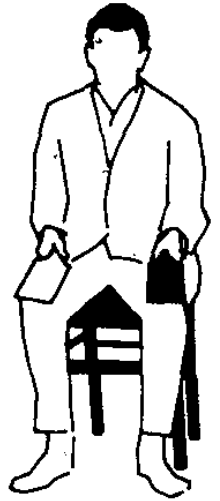
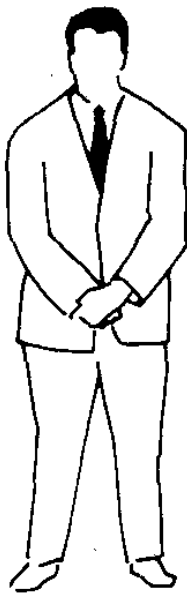
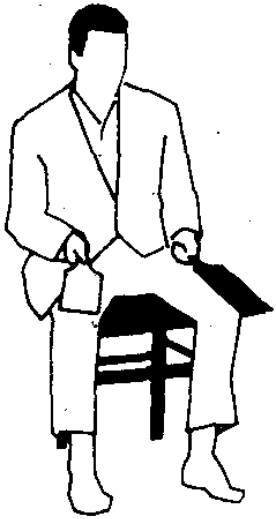


HANTEI

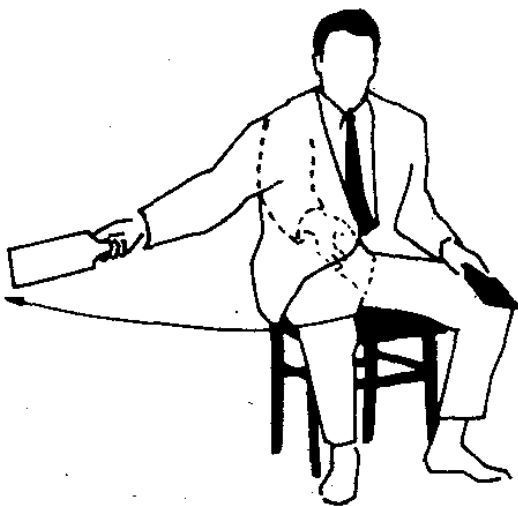




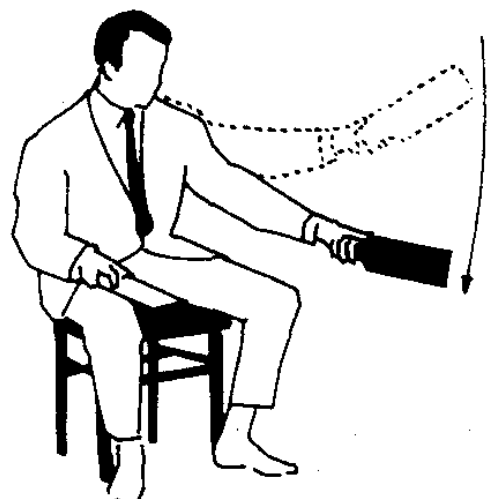
HANTEI



BUITEN MAT



BINNEN MAT



# COMPETITIEREGLEMENT IN HET KORT

## **Men verkrijgt een punt of ippon**

Door de tegenstander zuiver te werpen (100 %), op de rug of in tegenworp.

Door een houdgreep 30 seconden te houden.

Door de tegenstander tot opgave te dwingen door wurging of armklem.

Het verkrijgen van IPPON geeft de overwinning en beëindigt de kamp.

## **Men behaalt eveneens een punt**

Door tweemaal WAZA-ARI te behalen — wordt aangekondigd als WAZA-ARI-AWASETE-IPPON.

Door wurging, wanneer de tegenstander niet opgeeft en het bewustzijn verliest.

Door de tegenstander, de rug naar de grond gekeerd, hoger te heffen dan de eigen schouders.

Wanneer een greep (bijv. kansetsu-waza) goed aangezet is en er gevaar bestaat voor de tegenstander, mag de scheidsrechter het punt toekennen.

Wanneer een werptechniek binnen de kampoppervlakte begonnen is en de tegenstander er buiten valt met de vereisten voor IPPON.

Wanneer de tegenstander opgeeft (MAITTA) of niet naar de competitie komt (FUSENSHO).

Indien de tegenstander het reglement overtreedt, kan de scheidsrechter punt toekennen aan de andere Judoka (HANSOKU).

Door SOGO-GACHI d.w.z. samenvoeging van Waza-Ari en Keikoku (officiële verwittiging).

## **Men behaalt Waza-Ari (bijna punt)**

Voor een worp, die + 90 tot 99 % juist uitgevoerd is.

Door een houdgreep gedurende minstens 25 seconden te houden.

Door het verkrijgen van KEIKOKU.

## **Men behaalt match-nul of Hikiwake**

Wanneer beide tegenstanders van gelijke waarde zijn of wanneer de wedstrijd wordt onderbroken (kwetsuur, enz.).

## **Resultaten**

Een resultaat, dat de waarde oplevert van bijna YUKO wordt KOKA genaamd.

Een resultaat, dat de waarde oplevert van bijna WAZA-ARI, wordt YUKO genaamd.

SHIDO heeft de waarde van KOKA.

CHUI heeft de waarde van YUKO.

## **Houdgreep of Osae-Komi**

Wordt aangekondigd door de scheidsrechter. Wanneer deze heeft vastgesteld, dat er een volledige controle is, kondigt hij OSAE-KOMI aan. Wanneer de timekeepers het eindsignaal geven, dan roept hij IPPON. Wanneer de houdgreep verbroken wordt, kondigt de scheidsrechter aan TOKETA (verbroken).

Indien op het einde van de wedstrijd de houdgreep is aangezet, wordt de tijd verlengd tot de houdgreep beëindigd of verbroken is.

Een aangekondigde houdgreep aan de rand van de wedstrijdoppervlakte wordt als geldig aanzien zolang één der kampers met ten minste een gedeelte van het lichaam de competitie-oppervlakte (inbegrepen de gekleurde gevaarzone) raakt.

Indien géén van beide kampers de gevaarzone nog raakt wordt MATTE aangekondigd.

## **Duur van de wedstrijd**

van 3 tot 7 minuten reële tijd.

## **Verboden handelingen**

Klemmen aan te zetten buiten de elleboog (nekklem, schouderklem, enz.).

Een op de grond liggende tegenstander op te heffen om hem vervolgens terug te werpen.

De uiteinden van de gordel of de onderhoeken van de jas te grijpen om een worp uit te voeren.

Het aangezicht te raken, de vingers om te draaien.

Zelf opzettelijk buiten de mat gaan of de tegenstander er buiten duwen.

Opzettelijk de tegenstander naar de mat trekken, zonder techniek, om grondwerk uit te voeren.

Opzettelijk contact of contactname met de tegenstander vermijden, teneinde het normaal verloop van de wedstrijd te beïnvloeden.

Een defensieve houding aannemen om de nederlaag te vermijden.

Met een doorlopende greep, revers en mouw aan dezelfde kant vasthouden of met een doorlopende greep de gordel van de tegenstander vasthouden.

De uiteinden van de mouwen of het onderste van de broek grijpen met één of meer vingers aan de binnenkant.

Zonder toelating van de scheidsrechter de gordel in orde brengen of weer vastbinden.

Alle andere zaken die voor de tegenstrever gevaarlijk kunnen zijn of nadeel opleveren voor de Judogeest.

## **Men wordt uitgesloten**

Wanneer men het reglement overtreedt.

## **Scheidsrechter en ringrechters**

De scheidsrechter is verantwoordelijk voor het beleid van de competitie. Zijn beslissingen zijn onherroepelijk.

De scheidsrechter kan bijgestaan worden door twee ringrechters, die elk twee tekens hebben, 1 rood en 1 wit.

De ringrechters moeten een hand vrij hebben om bij gebeurlijke actie in hun nabijheid direct de plaats te ruimen met hun stoel.

HANTEI wordt slechts gevraagd ingeval er geen KOKA behaald is.

De ringrechters geven hun oordeel te kennen door het opsteken van één van de gekleurde tekens (beide tegenstanders dragen een rode of witte linnen gordel over hun gordel).

In geval van match-nul worden beide tekens gelijktijdig omhoog gestoken.

## **Kleding**

De kleding moet aan de volgende voorwaarden voldoen :

De mouwen moeten lager reiken dan half de voorarm en er moet minstens 3 cm. plaats zijn tussen arm en mouw.

De jas moet, met geknoopte gordel, lang genoeg zijn om de heupen te bedekken.

De broek moet langer reiken dan de onderste helft van de onderbenen en er moet minstens 3 cm. plaats zijn tussen been en broeks- pijp. Metalen beenbeschermers zijn verboden.

De gordel dient op de juiste manier geknoopt te worden met een reglementaire dubbele knoop, genoeg aangetrokken om te vermijden dat de jas vanzelf losraakt.

Hij moet lang genoeg zijn om tweemaal rond de lenden gedraaid te worden en wanneer de knoop aangetrokken is, dienen de uiteinden minstens 15 cm. lang te zijn.

## **Allerlei**

De deelnemers moeten de nagels (handen en voeten) kort geknipt hebben en mogen geen enkel metalen voorwerp enz. dragen, dat de tegenstrever kan kwetsen.

Nadat de tegenstanders ( + 4 meter uiteen) elkaar gegroet hebben, wordt het begin van de wedstrijd aangekondigd door de scheidsrechter, die HAJIME (start of begint) roept.

OPM. Alle groeten worden staande uitgevoerd.

Bij het einde van de competitie moeten de deelnemers naar hun oorspronkelijke plaats teruggaan, met het aangezicht naar elkaar en na de aanwijzing of het bekend maken van de uitslag door de scheidsrechter, zullen zij gelijktijdig groeten.

Wanneer de voor de wedstrijd voorziene tijdsduur afgelopen is, dient de scheidsrechter hiervan verwittigd te worden door het rinkelen van een bel of op een andere wijze.

Wanneer geen punt verkregen werd en de tijd verstreken is, kondigt de scheidsrechter het einde van de wedstrijd aan met SORE-MADE.

Na IPPON aangekondigd te hebben zegt de scheidsrechter nog SORE-MADE.

Tijdelijke onderbreking wedstrijd.  
Dit kondigt de scheidsrechter aan met MATTE (wacht of break) in onderstaande gevallen :

Wanneer een of twee deelnemers de competitie-oppervlakte verlaten.

Om het teken van onstrijdvaardigheid te geven (moleken).

Om CHUI-KEIKOKU-HANSOKUMAKE-SHIDO te geven.

Wanneer een deelnemer een verboden handeling uitvoert.

Wanneer een deelnemer gekwetst of ongesteld wordt of wanneer zich een ongeval voordeed.

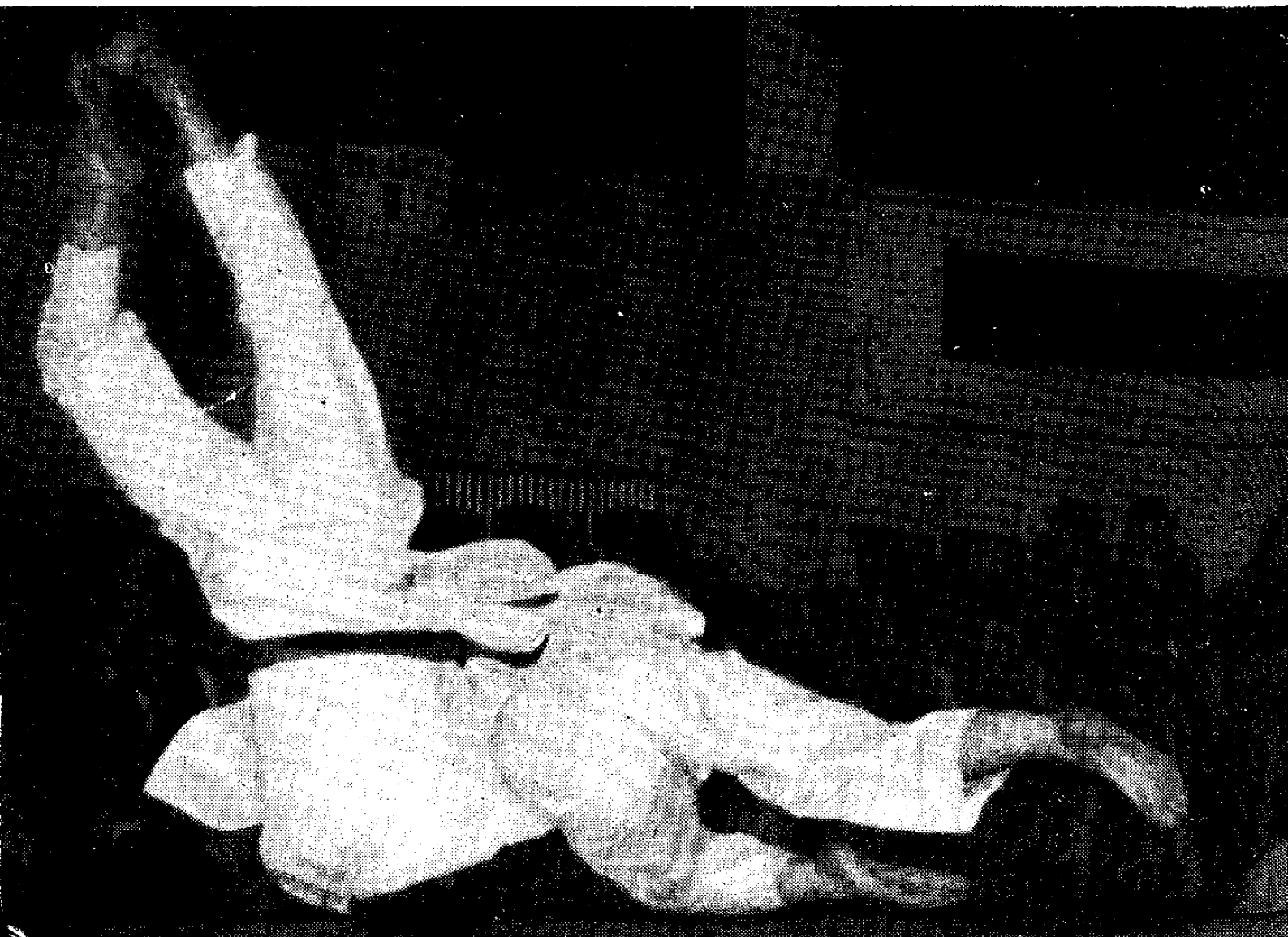
Wanneer een deelnemer verzocht wordt zijn judogi in orde te brengen.

Wanneer bij een grondtechniek, de kamp tot een stilstand komt, de deelnemers ineengestremgeld liggen in ASHI-GARAMI (een been van een deelnemer rond een been van de tegenstrever geslagen) of andere gelijkaardige houding.

In andere gevallen dan deze hierboven vermeld, wanneer het noodzakelijk wordt geacht door de scheidsrechter.

Na MATTE moeten de deelnemers het bevel HAJIME afwachten alvorens de strijd te hernemen.

In NE-WAZA wordt de term SONO MAMA (niet bewegen) gebruikt door de scheidsrechter telkens hij dit nodig acht. Om te hernemen kondigt hij YOSHI aan.



# WOORDENLIJST

## A

AGE - oplichten  
AGO - kin  
AIKIDO - zelfverdedigingsmethode  
ARASHI - storm  
ASHI - voet, been  
ATAMA - hoofd  
ATEMI - slag  
AYUMI ASHI - normaal Judolopen

## B

BARAI (HARAI) - vegen  
BASAMI (HASAMI) - schaar  
BUDO - krijgskunsten  
BUSHIDO - erecode van de Japanse  
ridder

## C

CHIISAI - klein  
CHIKARA - kracht  
CHUSEN - door loting

## D

DAKI (KAKAE) - omarmen  
DAN - klas, graad  
DE - vooruitkomen  
DO - weg, romp  
DOJO - judozaal  
DORI - nemen

## E

EBI (KANI) - kreeft  
ERI - revers, kraag

## F

FUSENSHO - winnaar door forfait

## G

GAESHI (KAESHI) - tegenaanval  
GAKE - haken  
GARAMI - oprollen  
GARI - maaien  
GATAME (KATAME) - houden,  
controle  
GEIKO (KEIKO) - oefening  
GESA (KESA) - schuin - revers van  
kleding boeddhistische monnik  
GO - vijf  
GOKYO (GOKIO) - vijf groepen/  
series  
GONOSSEN-NO-KATA - vorm van  
tegenworpen  
GOSHI (KOSHI) - heup  
GOSHINJITSU-NO-KATA - Kodokan  
zelfverdedigingsvorm  
GURUMA - Rad, wiel  
GYAKU (GIAKU) - omgekeerd

## H

HADAKA - naakt  
HAJIME - begin  
HANE - vleugel  
HANSOKUMAKE - verlies door  
overtreding van de regels  
HANTEI - oordeel  
HARA - buik  
HARAI (BARAI) - vegen  
HASAMI (BASAMI) - schaar  
HENKA - verandering

HIDARI - links  
HIKI - trekken  
HIKIWAKE - gelijk  
HISHIGI - klem, ontwrichten  
HIZA - knie  
HIJI - elleboog  
HON - fundamenteel, basis

## I

ICHI - één  
IDORI - geknielde zit  
IPPON - één punt, één zijde  
ITAMI-WAKE - winnen door kwetsuur  
van tegenstander  
ITSUTSU-NO-KATA - vorm van vijf

## J

JIGO - verdediging  
JIGOTAI - verdedigingshouding  
JIKAN - tijd  
JIME (SHIME) - wurgen  
JITSU (JUTSU) - techniek, kunst  
JOSEKI (KAMIZA) (JOZA) -  
ereplaats in Dojo  
JU (JIU) - zacht, gewillig  
JUDOGEI (KEIGOGI) - judokleding  
JUDOKA - judobeoefenaar  
JUJI - gekruist  
JU-NO-KATA - vorm van soepelheid

## K

KAESHI (GAESHI) - tegenaanval  
KAGAMI-BIRAKI - nieuwjaars-  
ceremonie in Kodokan/Japan  
KAI (KWAJ) - gemeenschap  
KAKAE (DAKI) - omarmen  
KAKARI-GEIKO - trainingmethode  
KAKE - uitvoeren

KAMI - boven op  
KAMIZA (JOSEKI) (JOZA) -  
ereplaats in Dojo  
KAN-GEIKO - wintertraining  
KANI (EBI) - kreeft  
KANSETSU (KWANSETSU) -  
gewricht  
KARATE - lege hand  
KATA - schouder, type, één kant  
KATAHA - vleugel  
KATAME (GATAME) - houden,  
controle  
KATAME-NO-KATA - controle naar  
vorm  
KATSU (KWATSU) (KUATSU) -  
reanimatiemethode  
KEIKO (GEIKO) - oefening  
KEIKOGI (JUDOGEI) - judokleding  
KESA (GESA) - schuin - revers van  
kleding boeddhistische monnik  
KIAI - roepen, kreet  
KIME-NO-KATA (SHINKEN-SHOBU-  
NO-KATA) - zelfverdedigingsvorm  
KIMONO - kleding  
KIO (KYO) - beginsel, groep  
KIRI - splijten  
KO - klein  
KODOKAN - Judocentrum in Tokio  
KOHAKU-SHIAI - competitie rood  
en wit  
KOMI - tegen, binnen  
KOSHI (GOSHI) - heup  
KOSHIKI-NO-KATA - antieke vorm  
KOTEN SHIAI - vorm van competitie  
KUATSU (KATSU) (KWATSU) -  
reanimatiemethode  
KUBI - hals  
KUMIKATA - manier van vastpakken  
KUZURE - variatie  
KUZUSHI - evenwicht verbreken  
KWAJ (KAI) - gemeenschap  
KWANSETSU - gewricht  
KWATSU (KATSU) (KUATSU) -  
reanimatiemethode



KYU - klas, graad  
KYUDO - boogschietkunst

## M

MA - recht  
MAE - van voren  
MAITTA - ik geef op  
MAKI - oprollen  
MAKIKOMI - oprollende worp  
MATA - dij  
MATTE - wacht  
MIGI - rechts  
MOCHI - met de handen nemen  
MOROTE - met twee handen  
MUNE - borst  
MUDANSHA - een KYU-graadhouder

## N

NAGE - werpen  
NAGE-NO-KATA - werpen naar vorm  
NAGE-WAZA - werptechnieken  
NAMI - normaal, gewoon  
NE - liggend  
NE-WAZA - grondtechnieken

## O

O - groot  
OBI - gordel  
OKURI - zenden  
OSAE-KOMI - houdgreep  
OSAE-KOMI-TOKETA - houdgreep  
verbroken  
OTOSHI - laten vallen

## R

RANDORI - vrij oefenen  
REI - buiging, groet  
RENRAKU-WAZA - Techniek van  
combinaties

RENZOKU-WAZA - vervolgtechnieken

RIO (RYO) - twee, beide

RITSU-REI - staande buiging

RYU (RIU) - school, methode

## S

SABAKI - draaien  
SAIKA TANDEN - onderbuik  
SAMURAI - krijgsman  
SANKAKU - driehoek  
SASAE - blokkeren  
SCHOCHU GEIKO - zomertraining  
SENSEI - leraar  
SEOI - op de rug nemen  
SHIAI - competitie  
SHIAIJO - competitieoppervlakte  
SHIHAN - meester  
SHIME (JIME) - wurgen  
SHINPAN - scheidsrechter  
SHINTAI - verplaatsing zonder  
draaien  
SHIHO - vier punten  
SHISEI - houding  
SHIZENTAI - normale houding  
SHOBU - gevecht  
SODE - mouw  
SONO MAMA - beweegt niet meer  
SOREMADE - einde  
SOTO - buitenwaarts  
SUKOSHI - een beetje  
SUKUI - lepel, opscheppen  
SUMI - hoek  
SUMO - Japans worstelen  
SUTEMI - opoffering

## T

TACHI - rechtstaande  
TACHI-AI - staande positie  
TAI - lichaam  
TAI-SABAKI - draaiende beweging  
van het lichaam

TAISHO - ploegleider  
TANDEN - buik  
TANDOKU RENSHYU - alleen oefenen  
TANI - vallei  
TATAMI - tapijt  
TATE - in de lengte, verticaal  
TAWARA - rijstbaal  
TE - hand  
TOKETA - verbroken  
TOKUI - voorkeurtechniek  
TOMOE - boog, cirkel  
TORI - hij die uitvoert  
TSUGI - achtereenvolgende  
TSUGI-ASHI - wijze-van verplaatsing  
TSUKI - een stoot  
TSUKINAMI-SHIAI - graden-  
competitie  
TSUKKOMI - duwen  
TSUKURI - voorbereiden  
TSURI - opheffen, vissen  
TSURI-KOMI - trekken en oplichten

## U

UCHI - binnenwaarts  
UCHI-KOMI - herhaald inkomen  
UDE - arm  
UKE - hij die ondergaat  
UKEMI - valbreken  
UKI - drijven

URA - tegengesteld  
USHIRO - van achteren  
UTSURI - wisselen

## W

WAKARE - scheiden  
WAZA - kunst, techniek  
WAZA-ARI - bijna punt  
WAZA-ARI-AWASETE-IPPON -  
tweemaal bijna punt

## Y

YAKU-SOKU-GEIKO - studieoefening  
in beweging  
YAMA - berg  
YOKO - zijde  
YOSHI - herneemt, gaat  
YUDANSHA - Dangraaddrager  
YUSEI-GACHI - winnaar door  
superioriteit

## Z

ZA - zitplaats  
ZAREI - geknielde groet  
ZA-ZEN - meditatiezit  
ZEN - religieuze meditatie  
ZORI - sandalen

## TRAININGSVORMEN

TANDOKU-RENSHYU - herhaalde keren technieken inkomen bij een  
ingebeelde partner

UCHI-KOMI - herhaald inkomen bij een partner

YAKU-SOKU-GEIKO - oefenen met partner in beweging

KAKARI-GEIKO - de één valt aan, de ander zet tegen

RANDORI - vrij oefengevecht zonder punten

SHIAI - competitie met punten

## WORPEN IN ALFABETISCHE VOLGORDE

	Blz.		Blz.
ASHI-GURUMA	9/11	SASAE-TSURI-KOMI-	
DE-ASHI-BARAI	9/11	ASHI	9/15
ERI-SEOI-NAGE	17/20	SEOI-OTOSHI	17/20
HANE-GOSHI	23/24	SODE-SEOI-NAGE	17/20
HANE-MAKI-KOMI	29/30	SODE-TSURI-KOMI-	
HARAI-GOSHI	23/24	GOSHI	23/25
HARAI-TSURI-		SOTO-MAKI-KOMI	29/31
KOMI-ASHI	9/11	SUMI-GAESHI	29/31
HIZA-GURUMA	9/12	SUKUI-NAGE	17/20
IPPON-SEOI-NAGE	17/19	SUMI-OTOSHI	17/21
KANI-WAZA	29/30	TAI-OTOSHI	17/21
KATA-GURUMA	17/19	TANI-OTOSHI	29/31
KOSHI-GURUMA	23/24	TAWARA-GAESHI	29/32
KO-SOTO-GAKE	9/12	TOMOE-NAGE	29/32
KO-SOTO-GARI	9/12	TSURI-KOMI-GOSHI	23/26
KO-TSURI-GOSHI	23/26	UCHI-MAKI-KOMI	29/32
KO-UCHI-GARI	9/13	UCHI-MATA	9/15
MOROTE-GARI	17/19	UKI-GOSHI	23/26
MOROTE-SEOI-NAGE	17/20	UKI-OTOSHI	17/21
O-GOSHI	23/25	UKI-WAZA	29/33
O-GURUMA	23/25	URA-NAGE	29/33
OKURI-ASHI-BARAI	9/13	USHIRO-GOSHI	23/27
O-SOTO-GARI	9/13	UTSURI-GOSHI	23/27
O-SOTO-GURUMA	9/14	YAMA-ARASHI	23/27
O-SOTO-MAKIKOMI	29/30	YOKO-GAKE	29/33
O-SOTO-OTOSHI	9/14	YOKO-GURUMA	29/34
O-TSURI-GOSHI	23/26	YOKO-OTOSHI	29/34
O-UCHI-GARI	9/14	YOKO-WAKARE	29/34

## NAWOORD

Wij danken onderstaande personen voor de hulp, die zij verleend hebben bij het tot stand komen van dit werk :

L. van Oeteren — tekenaar,  
J. Cornelissen — internationaal scheidsrechter,  
Dr. Van Steenland — sportvoeding,  
Dr. De Clerck — E.H.B.J.O.,  
J. Wittens — geschiedenis.

Wij danken eveneens de Internationale Judo Federatie en het Rode Kruis van België voor hun raadgevingen.

Verder werkten mede als model :

Clinckemaille R. — 4<sup>e</sup> Dan  
Vernimmen F. — 3<sup>e</sup> Dan  
Kerstens R. — 2<sup>e</sup> Dan  
Donetzky T. — 3<sup>e</sup> Dan  
Feyten E. — 3<sup>e</sup> Dan  
Somers R. — 2<sup>e</sup> Dan  
en anderen