

WETTKAMPFREGLN (2014-16)

Offizielle Übersetzung des Österreichischen Judo Verbandes

Übersetzt von: Gerhard Bucina
Erwin Schön
Genehmigt von: Gerhard Jungwirth



ARTIKEL 1: Wettkampffläche	3
ARTIKEL 2: Ausrüstung	5
ARTIKEL 3: Judoanzug (Judogi)	6
ARTIKEL 4: Hygiene	7
ARTIKEL 5: Kampfrichter und Offizielle	7
ARTIKEL 6: Position und Funktion des (ZENTRAL)Kampfrichters	8
ARTIKEL 7: Position und Funktion der (TISCH)Aussenrichter	9
ARTIKEL 8: Handzeichen	9
ARTIKEL 9: Kampfbereich (gültige Fläche)	14
ARTIKEL 10: Dauer des Kampfes	15
ARTIKEL 11: Zeitunterbrechnung	15
ARTIKEL 12: Zeitsignal	15
ARTIKEL 13: Osaekomi-Zeit	15
ARTIKEL 14: Technik, die mit dem Zeitsignal zusammenfällt	16
ARTIKEL 15: Beginn des Kampfes	16
ARTIKEL 16: Übergang zu Newaza	18
ARTIKEL 17: Anwendung von Mate	19
ARTIKEL 18: Sono-mama	20
ARTIKEL 19: Ende des Kampfes	21
ARTIKEL 20: Ippon	23
ARTIKEL 21: Waza-ari awasete Ippon	24
ARTIKEL 22: Gestrichen	24
ARTIKEL 23: Waza-ari	24
ARTIKEL 24: Yuko	24
ARTIKEL 25: Gestrichen	25
ARTIKEL 26: Osaekomi-waza	25
ARTIKEL 27: Verbotene Handlungen und Strafen	26
ARTIKEL 28: Nichtantreten und Aufgabe	32
ARTIKEL 29: Verletzung, Krankheit oder Unfall	32
ARTIKEL 30: Situationen, die von den Regeln nicht erfasst sind	35

ARTIKEL 1: WETTKAMPFFLÄCHE



Die Wettkampffläche soll mindestens eine Abmessung von 14 m x 14 m haben und aus *Tatami* oder einem ähnlich akzeptablen Material bestehen.

Die Wettkampffläche wird in zwei (2) Zonen unterteilt.

Der innere Bereich wird Kampffläche genannt und soll immer eine Abmessung von minimal 8 m x 8 m und maximal 10 m x 10 m haben.

Der Bereich außerhalb der Kampffläche wird Sicherheitsfläche genannt und soll mindestens 3m breit sein.

Die Kampffläche muss eine andere Farbe als die Sicherheitsfläche aufweisen, mit einem ausreichenden Kontrast, um irreführende Randsituationen zu vermeiden.

Die empfohlenen Farben müssen von der IJF zugelassen sein.

Die Wettkampffläche muss auf einem elastischen Boden oder auf einer Plattform aufgelegt sein (siehe Anhang).

Wo zwei (2) oder mehrere nebeneinander liegende Wettkampfflächen verwendet werden, ist eine gemeinsame Sicherheitsfläche von 4 Metern erforderlich.

Um die gesamte Wettkampffläche muss eine Freizone von 50 cm eingehalten werden.

ANHANG Artikel 1 – Wettkampffläche

Bei Olympischen Spielen, Weltmeisterschaften und Masters muss die Kampffläche 10 m x 10 m und die Sicherheitsfläche mindestens 4 m breit sein.

Dies wird auch bei Kontinentalmeisterschaften empfohlen.

TATAMIS

Sollen eine Abmessung von 1 m x 2 m oder 1 m x 1 m haben und aus gepresstem Schaumstoff bestehen.

Sie müssen unter den Füßen fest sein und die Eigenschaft haben, Stöße während des *Ukemi* zu absorbieren und nicht rutschig oder rau sein

Die Elemente, welche die Wettkampffläche bilden, müssen ohne Zwischenraum zwischen den Flächen glatt und auf eine solche Weise fixiert sein, dass sie sich nicht verschieben können.

Die technischen Spezifikationen, welche an die *Tatamis* gestellt werden sind im Annex 6 „IJF TATAMI REGELN“ im Sport- und Organisationsregulativ der Internationalen Judo Föderation (im Folgenden SOR genannt) festgelegt.

PLATTFORM

Die Plattform ist optional und muss aus massivem Holz gefertigt sein, trotzdem aber noch eine gewisse Elastizität und eine Abmessung von etwa 18 m x 18 m und nicht höher als 1 m (in der Regel 50 cm oder weniger) haben.

(Wenn eine Plattform verwendet wird, ist es empfehlenswert, dass die Sicherheitsfläche rund um die Wettkampffläche 4 m breit sein sollte.)

Abb. 1: Wettkampffläche



Abb. 2: Kampffläche



ARTIKEL 2: AUSTRÜSTUNG



A) ANZEIGETAFEL

Für jede Wettkampffläche muss es zwei (2) Anzeigetafeln geben, die horizontal die Wertung anzeigen und außerhalb der Wettkampffläche so aufgestellt sind, dass sie von den Kampfrichtern, den Mitgliedern der Kampfrichterkommission, den Funktionären und den Zuschauern leicht eingesehen werden können.

Die Anzeigetafeln müssen so ausgestattet sein, dass die ausgesprochenen Strafen für einen Kämpfer ersichtlich sind (siehe Beispiel im Anhang).

Wenn elektronische Anzeigetafeln verwendet werden, müssen manuelle Anzeigetafeln zur Wiederherstellung verfügbar sein (siehe Anhang).

B) STOPPUHREN

Es müssen folgende Stoppuhren vorhanden sein:

Kampfzeit	Eine (1)
<i>Osaekomi</i> -Zeit	Zwei (2)
In Reserve	Eine (1)

Wenn elektronische Stoppuhren verwendet werden, müssen zusätzlich auch manuelle Stoppuhren verwendet werden, um ihre Richtigkeit zu überprüfen (siehe Anhang).

C) FLAGGEN (ZEITNEHMER)

Die Zeitnehmer sollen folgende Fahnen verwenden:

Gelb	Kampfunterbrechung
Grün	Dauer des <i>Osaekomi</i>

Es ist nicht notwendig, die gelben und grünen Fahnen zu verwenden, wenn die Zeit für den Wettkampf und für *Osaekomi* elektronisch angezeigt wird. Allerdings müssen diese Flaggen in Reserve zur Verfügung stehen.

D) ZEITSIGNAL

Eine Glocke oder ein ähnliches, akustisches Gerät soll dem Kampfrichter das Ende der Kampfzeit signalisieren.

E) WEISSE UND BLAUE JUDOGIS

Die Kämpfer müssen entweder einen weißen oder einen blauen *Judogi* tragen (der erstaufgerufene Kämpfer muss den weißen *Judogi* tragen, der zweitaufgerufene Kämpfer den blauen).

ANHANG Artikel 2 – Ausrüstung

POSITION DER REGISTRATOREN / LISTENFÜHRER / ZEITNEHMER

Die Listenführer, Registratoren und Zeitnehmer müssen Blick auf den Kampfrichter haben.

ENTFERNUNG DER ZUSCHAUER

Im Allgemeinen sollte der Abstand der Zuschauer zur Wettkampffläche (oder Plattform) nicht geringer als 3m sein.



STOPPUHREN UND ANZEIGETAFELN

Die Stoppuhren müssen von den Verantwortlichen zur Feststellung ihrer Funktionsfähigkeit zu Beginn und regelmäßig während des Bewerbes überprüft werden. Die Anzeigetafeln müssen die Normen der IJF erfüllen und sollen im Bedarfsfalle den Kampfrichtern zur Verfügung stehen.

Manuelle Uhren müssen, für den Fall des Ausfalles der elektronischen Uhren, gleichzeitig mit den elektronischen Geräten verwendet werden. Manuelle Anzeigetafeln müssen in Reserve zur Verfügung stehen.

Manuelle Anzeigetafel:



Beispiel:

Weiß punktete mit *Waza-ari* und wurde auch mit einem (1) *Shido* bestraft.

Elektronische Anzeigetafel:



Beispiel:

Weiß punktete mit *Waza-ari* und wurde auch mit zwei (2) *Shido* bestraft.

ARTIKEL 3: JUDOANZUG (JUDO GI)

Die Kämpfer sollen einen *Judogi* tragen, der folgenden Kriterien entspricht:

Die Kämpfer müssen die bis zum Wettkampftag gültige JUDO GI VEORDNUNG beachten.

Referenz: JUDO GI REGULATION.

Dieses Dokument ist auf der Webseite der IJF (DOCUMENTS -> ADMINSTRATIVE).

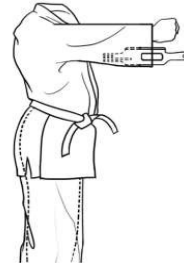
Die Kämpfer müssen die bis zum Wettkampftag gültige ANLEITUNG ZUR JUDO GI-KONTROLLE BEI IJF-WETTBEWERBEN beachten. IJF-Webseite (DOCUMENTS -> COACHING COMMISSION).

Alle Informationen müssen sich in der „JUDO GI VERORDNUNG“ und „ANLEITUNG ZUR JUDO GI-KONTROLLE BEI IJF-WETTBEWERBEN“ befinden.

AKTUALISIERUNG DER JUDOJI VERORDNUNG – (Fassung 1. Jänner 2014)

1. DIE ÄRMEL:

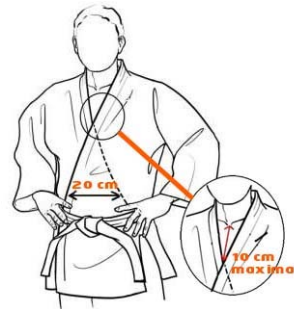
Die Ärmel des *Judogi* müssen in Kontrollposition der Jacke (offene Arme) den ganzen Arm, einschließlich Handgelenk, bedecken.



2. DIE JAKE:

Die horizontale Überschneidung der beiden Jackenteile muss mindestens 20 cm betragen.

Der Abstand zwischen dem Brustbein und dem oberen Überschneidungspunkt der Jackenkragen darf nicht weniger als 10 cm betragen.



ARTIKEL 4: HYGIENE

1. Der *Judogi* soll sauber, generell trocken und ohne unangenehmen Geruch sein.
2. Die Zehen- und Fingernägel sollen kurz geschnitten sein.
3. Die persönliche Hygiene des Kämpfers soll sehr gut sein.
4. Lange Haare sollten so zusammengebunden werden, dass eine Behinderung des Gegners vermieden wird. Die Haare müssen mit einem Gummiband oder ähnlichem Material gebunden werden und kein hartes oder metallisches Material beinhalten. Der Kopf darf nicht abgedeckt sein, ausgenommen durch einen Verband aus medizinischen Gründen.
5. Jeder Kämpfer, der nicht den Anforderungen von Artikel 3 oder 4 entspricht, ist nicht berechtigt zu kämpfen und der Gegner soll, wie in Artikel 28 dieser Regeln, gemäß der „Mehrheitsregel“ den Kampf durch „*Fusen-gachi*“, wenn der Wettkampf noch nicht begonnen hat, oder „*Kiken-gachi*“, wenn der Wettkampf bereits begonnen hat, gewinnen.

ARTIKEL 5: KAMPFRICHTER UND OFFIZIELLE

Im Allgemeinen leiten drei Kampfrichter von einer anderen Nationalität als die beiden kämpfenden Athleten jeden Wettkampf.

Ein Kampfrichter auf der Matte mit einem Funkkommunikationssystem ist mit zwei Kampfrichtern am Tisch bei der Matte verbunden, welche mit einem Video-CARE-System unterstützt werden.

Ein für die Kampfrichter gehandhabtes Rotationssystem gewährleistet die Neutralität.

Der Kampfrichter wird durch Registratoren, Zeitnehmer und Listenführer unterstützt.

Die Kleidung des Kampfrichters soll dem Dresscode der Organisation entsprechen.

Die Mitglieder der Kampfrichterkommission, welche eventuell eingreifen können und in der Nähe ihres eigenen CARE-Systems sitzen, müssen mit den Kampfrichtern via Kopfhörer verbunden sein. Das entsprechende Verfahren ist in Artikel 19.6. beschrieben.



ANHANG Artikel 5 – Kampfrichter und Offizielle

Das Organisationskomitee muss sicherstellen, dass die Zeitnehmer, Listenführer und Registratoren, sowie andere technische Assistenten vorher gründlich eingeschult worden sind. Es müssen mindestens zwei (2) Zeitnehmer vorhanden sein; einer für die Kampfzeit und einer speziell für die *Osaekomi*-Zeit. Falls möglich, sollte eine dritte Person zur Überwachung der beiden (2) Zeitnehmer vorhanden sein, um alle Fehler aufgrund von Irrtümern oder Vergesslichkeit zu vermeiden.

Der Zeitnehmer für die Kampfzeit startet seine Uhr, wenn er das Kommando „*Hajime*“ oder „*Yoshi*“ hört und stoppt sie, wenn er das Kommando „*Mate*“ oder „*Sono-mama*“ hört.

Der Zeitnehmer für die *Osaekomi*-Zeit startet seine Uhr, wenn er das Kommando „*Osaekomi*“ hört und stoppt sie, wenn er „*Sono-mama*“ hört; er startet sie wieder, wenn er „*Yoshi*“ hört. Ebenfalls stoppt er seine Uhr, wenn er „*Toketa*“ oder „*Mate*“ hört und zeigt die Anzahl der vergangenen Sekunden dem Kampfrichter an. Nach Ablauf der *Osaekomi*-Zeit (20 Sekunden; oder 15 Sekunden, wenn der Wettkämpfer der den „*Osaekomi*“ hält, bereits *Waza-ari* erzielt hat) soll er das Ende von *Osaekomi* durch ein hörbares Signal anzeigen.

Der Zeitnehmer für *Osaekomi* soll eine grüne Flagge heben, wenn er die Uhr startet, sobald er die Kommandos „*Osaekomi*“ oder „*Yoshi*“ hört bzw. die Handzeichen dafür sieht. Er soll die Flagge senken, wenn er die Uhr, auf die Kommandos „*Toketa*“, „*Mate*“ oder „*Sono-mama*“, oder bei Ablauf der *Osaekomi*-Zeit anhält.

Der Zeitnehmer für die Kampfzeit hebt eine gelbe Flagge, wenn er beim Hören des Kommandos und beim Sehen des Zeichens für *Mate* oder *Sono-mama* die Uhr stoppt und senkt die Flagge, wenn er beim Hören von *Hajime* oder *Yoshi* die Uhr wieder startet.

Wenn die vorgesehene Kampfzeit abgelaufen ist, sollen die Zeitnehmer dieses dem Kampfrichter durch ein gut hörbares Zeichen mitteilen (siehe Artikel 10, 11 und 12 der Wettkampfregele).

Der Registrator muss sicherstellen, dass er mit die aktuellen Handzeichen und Kommandos des Kampfrichters vertraut ist, damit er genau den Verlauf und die Ergebnisse des Kampfes anzeigen kann.

Zusätzlich zu den oben erwähnten Personen muss ein Listenführer den gesamten Verlauf der Kämpfe aufzeichnen.

Wenn elektronische Systeme eingesetzt werden, ist das Verfahren das gleiche, wie oben beschrieben. Allerdings müssen auch manuelle Uhren gleichzeitig mit der elektronischen Ausrüstung verwendet werden, um ihre Richtigkeit zu gewährleisten und manuelle Anzeigetafeln müssen in Reserve zur Verfügung stehen.

ARTIKEL 6: POSITION UND FUNKTION DES (ZENTRAL)KAMPFRICHTERS

Der Kampfrichter befindet sich in der Regel innerhalb der Kampffläche. Er soll den Wettkampf leiten und beurteilen. Er muss dafür sorgen, dass die Entscheidungen korrekt aufgezeichnet werden.

ANHANG Artikel 6 – Position und Funktion des Kampfrichters

Der Kampfrichter soll vor Beginn des Wettkampfes sicherstellen, dass alles in Ordnung ist, z.B. Kampffläche, Ausrüstung, Kleidung, Hygiene, technisches Personal etc.

Der Kämpfer mit dem blauen *Judogi* befindet sich auf der linken und der Kämpfer mit dem weißen *Judogi* auf der rechten Seite des Kampfrichters.

Für den Fall, dass beide Kämpfer in *Newaza* und nach außen gerichtet sind, kann der Kampfrichter die Aktion von der Sicherheitsfläche aus beobachten.

Bevor der Kampfrichter einen Wettkampf eröffnet, soll sich der Kampfrichter mit dem Klang der Glocke oder Vorrichtung, welche das Ende des Kampfes auf der jeweiligen *Tatami* anzeigt und mit der Position des Arztes oder des medizinischen Assistenten vertraut machen. Bei der Übernahme einer Wettkampffläche soll der Kampfrichter sicherstellen, dass die Oberfläche der Matte sauber und in gutem Zustand ist, dass es keine Lücken zwischen den *Tatamis* gibt und dass die Kämpfer den Artikeln 3 und 4 der Wettkampffregeln entsprechen.

Bei Vorführungen oder längeren Pausen im Programm soll der Kampfrichter die Wettkampffläche verlassen.

ARTIKEL 7: POSITION UND FUNKTION DER (TISCH)AUSSENRICHTER

Zwei Außenrichter sitzen beim Tisch der Matte und beurteilen gemeinsam mit dem Kampfrichter, mit dem sie mit einem Kopfhörer verbunden sind, den Kampf und unterstützen diesen mit einem Video-CARE-System in Übereinstimmung mit der „Mehrheitsregel“.

Sollte ein Außenrichter bemerken, dass die Anzeigetafel nicht korrekt ist, sollte er den Kampfrichter darauf aufmerksam machen.

Ein Außenrichter sollte der Entscheidung des Kampfrichters nicht vorgehen.

Bei Vorführungen oder längeren Pausen im Programm sollen die Außenrichter die Wettkampffläche verlassen.

Sollte ein Kämpfer irgendeinen Teil des *Judogi* außerhalb der Wettkampffläche wechseln oder aus einem vom Kampfrichter notwendig erachteten Grund vorübergehend diese verlassen müssen, nachdem der Kampf bereits gestartet wurde, die Erlaubnis dazu wird nur in Ausnahmefällen gewährt, muss ein Außenrichter den Kämpfer begleiten.

Hat der Außenrichter nicht das gleiche Geschlecht, wird vom Kampfrichterobmann ein Außenrichter bestimmt, der den Kämpfer begleitet.

ARTIKEL 8: HANDZEICHEN

A) DER KAMPFRICHTER

Der Kampfrichter soll bei den folgenden Handlungen die unten angeführten Handzeichen ausführen:

- 1) **Ippon**: Er hebt einen Arm mit der Handfläche nach vorne hoch über den Kopf.
- 2) **Waza-ari**: Er hebt einen Arm mit der Handfläche nach unten seitlich bis auf Schulterhöhe.

- 3) **Waza-ari awasete Ippon:**Zuerst das Handzeichen für *Waza-ari*, dann jenes für *Ippon*.
- 4) **Yuko:**Er hebt einen Arm mit der Handfläche nach unten etwa 45 Grad seitlich von seinem Körper.
- 5) **Osaekomi:**Er soll einen Arm von seinem Körper in Richtung der Kämpfer abheben, während er seinen Körper etwas über die Kämpfer beugt.
- 6) **Toketa:**Er soll einen Arm nach vorne heben und diesen schnell zwei- oder dreimal von rechts nach links bewegen, während er seinen Körper etwas über die Kämpfer beugt.
- 7) **Hikiwake:**Er soll eine Hand hoch in die Luft heben, sie dann zur Körpervorderseite bringen (mit dem Daumen nach oben) und sie dort für eine Weile halten.
- 8) **Mate:**Er hebt eine Hand bis in Schulterhöhe, etwa parallel zur *Tatami*, die Handfläche (Finger nach oben) zeigt zum Zeitnehmer.
- 9) **Sono-mama:**Er soll sich nach vorne beugen und beide Kämpfer mit seinen Handflächen berühren.
- 10) **Yoshi:**Er soll beide Kämpfer mit seinen Handflächen fest berühren und auf sie drücken.
- 11) **Annullierung einer Wertung:**Er soll mit einer Hand das gleiche Handzeichen wiederholen, während er die andere Hand hoch über seinen Kopf zur Vorderseite hebt und sie zwei- oder dreimal von rechts nach links schwenkt.
- 12) **Siegerverkündung (Kachi):**Er soll eine Hand, Handfläche nach innen, über Schulterhöhe in Richtung des Siegers heben.
- 13) **Ordnen des Judogi:**Er soll die linke Hand über die rechte in Gürtelhöhe kreuzen, Handflächen zeigen nach innen.
- 14) **Rufen des Arztes:**Er soll sich zum medizinischen Tisch wenden und mit einem Arm (Handfläche nach oben) aus der Richtung des medizinischen Tisches in Richtung des verletzten Kämpfers weisen.

- 15) **Strafe verhängen (*Shido, Hansoku-make*):**.....Er soll mit dem aus der Faust ragenden Zeigefinger auf den zu bestrafenden Kämpfer zeigen.
- 16) **Inaktivität:** Er soll in einer Vorwärtsbewegung die Unterarme in Brusthöhe übereinander kreisen und dann mit dem Zeigefinger auf den zu bestrafenden Kämpfer zeigen.
- 17) **Falsche Attacke:**..... Er soll beide Arme nach vorne ausstrecken, die Hände geschlossen und mit beiden Händen eine Abwärtsbewegung machen.

ANHANG Artikel 8 – Handzeichen

Wenn nicht klar hervorgeht, welcher der Kämpfer eine Wertung erzielt hat oder bestraft wird, soll der Kampfrichter nach dem offiziellen Handzeichen auf den blauen oder weißen Kämpfer (Startposition) zeigen.

Um dem/den Kämpfer(n) anzuzeigen, dass er sich mit gekreuzten Beinen (Schneidersitz) an der Startposition setzen darf, wenn eine längere Unterbrechung zu erwarten ist, soll der Kampfrichter mit der offenen Hand, Handfläche nach oben, auf die Startposition deuten.

Die Handzeichen für *Yuko* und *Waza-ari* sollten quer vor der Brust beginnen und dann seitlich zur richtigen Endposition geführt werden.

Die Handzeichen für *Yuko* und *Waza-ari* sollten während einer Bewegung beibehalten werden, um sicherzustellen, dass die Handzeichen für die Außenrichter gut sichtbar sind. Allerdings sollte bei einer Drehung darauf geachtet werden, die Kämpfer nicht aus dem Blickfeld zu verlieren.

7) Das Handzeichen für *Hikiwake* gilt nur für Round Robin Wettbewerbe (Mannschaftsbewerbe).

Sollten beide Kämpfer eine Strafe erhalten, soll der Kampfrichter das entsprechende Handzeichen ausführen und abwechselnd auf beide Kämpfer zeigen (linker Zeigefinger für den Kämpfer an seiner linken und rechter Zeigefinger für den Kämpfer an seiner rechten Seite).

Sollte eine Korrektur erforderlich sein, so soll sie so schnell als möglich nach dem Handzeichen für die Annullierung erfolgen.

Es sollte keine Erklärung für die Annullierung einer Meinung gemacht werden.

Alle Handzeichen sollten 3 bis 5 Sekunden aufrechterhalten werden.

Um den Sieger anzuzeigen, soll der Kampfrichter zu seiner Position zurückkehren, die er zu Beginn des Kampfes eingenommen hat, einen Schritt nach vorne machen, den Sieger verkünden und dann wieder einen Schritt zurück machen.

 <p>Verbeugung beim Betreten und Verlassen der <i>Tatami</i></p>	 <p>Haltung vor Kampfbeginn</p>	 <p>Aufforderung an die Kämpfer, auf die <i>Tatami</i> zu kommen</p>
 <p><i>Ippon</i></p>	 <p><i>Waza-ari</i></p>	 <p><i>Waza-ari awasete Ippon</i></p>
 <p><i>Yuko</i></p>	 <p><i>Mate</i></p>	
 <p><i>Osaekomi</i></p>	 <p><i>Toketa</i></p>	
 <p><i>Sono-mama</i> ↔ <i>Yoshi</i></p>	 <p>Annullierung einer Wertung</p>	

 <p>Keine Wertung</p>	 <p><i>Hajime</i> ↔ <i>Sore-made</i></p>	  <p>Strafe aussprechen</p>	
 <p>Inaktivität</p>	  <p>Falsche Attacke</p>		 <p>Bestrafung wegen Blockens</p>
 <p>Cross- bzw. einseitiger Griff</p>	 <p>Unorthodoxe <i>Kumi-kata</i> bzw. Abdecken des Revers</p>	  <p>Bestrafung für Hinaussteigen</p>	
  <p>Pistolengriff</p>	  <p>Finger im Ärmel/Hose</p>	 <p>Beinfassen</p>	 <p><i>Judogi</i> ordnen</p>
  <p>Rufen des Arztes</p>		  <p>Aufstehen</p>	



ARTIKEL 9: KAMPFBEREICH (GÜLTIGE FLÄCHE)

Der Wettkampf wird auf der Kampffläche ausgetragen. Eine Wurfaktion muss eingeleitet werden, wenn beide Kämpfer innerhalb der Kampffläche sind oder zumindest *Tori* mit der Kampffläche in Kontakt ist. Jede Technik, die von einem der beiden Kämpfer außerhalb der Kampffläche ausgeführt wird, soll nicht anerkannt werden.

Alle Aktionen sind gültig und können weitergeführt werden (kein *Mate*), so lange einer der beiden Kämpfer mit einem Teil seines Körpers die Kampffläche berührt.

AUSNAHMEN:

- a) Wenn ein Wurf begonnen wird, bei dem ein Kämpfer mit der Kampffläche in Kontakt ist, aber sich während der Aktion beide Kämpfer aus der Kampffläche hinausbewegen, kann die Aktion für die Punktebewertung berücksichtigt werden, wenn die Wurfaktion nicht unterbrochen wurde.

Ebenso kann jede sofortige Gegentechnik eines Kämpfers, der nicht mit der Kampffläche in Kontakt ist, wenn die Wurfaktion begonnen wurde, für die Punktebewertung berücksichtigt werden, wenn die Aktion nicht unterbrochen wurde.

- b) In *Newaza* ist eine Aktion gültig und kann außerhalb der Kampffläche fortgesetzt werden, solange *Osaekomi* innerhalb angesagt wurde.
- c) *Osaekomi* außerhalb der Kampffläche: Wenn die Wurfaktion außerhalb der Kampffläche abgeschlossen wird und sofort einer der Kämpfer *Osaekomi*, *Shime-waza* oder *Kansetsu-waza* ansetzt, wird diese Technik als gültig betrachtet. Wenn während *Newaza Uke* mit einer der genannten Techniken ohne Unterbrechung die Kontrolle übernimmt, ist auch diese gültig.

Kansetsu-waza und *Shime-waza*, die innerhalb der Kampffläche begonnen und beim Gegner als wirksam erachtet wird, kann fortgesetzt werden, auch wenn die Kämpfer außerhalb der Kampffläche sind.

ANHANG Artikel 9 – Kampfbereich (gültige Fläche)

Sobald der Wettkampf begonnen hat, dürfen die Kämpfer die Kampffläche nur verlassen, wenn ihnen dazu die Erlaubnis durch den Kampfrichter erteilt wurde. Die Erlaubnis wird nur in ganz besonderen Ausnahmefällen erteilt, wie etwa der Notwendigkeit, einen *Judogi* zu wechseln, der beschädigt oder verschmutzt wurde.

ARTIKEL 10: DAUER DES KAMPFES

1. Die Dauer und Form des Wettkampfes wird durch die Turnierregeln bestimmt.

Für alle Meisterschaften, die unter der Verantwortung der IJF stattfinden, werden die Dauer des Wettkampfes und der Erholungszeit im SOR und den Wettkampfregele geregelt.

Diese Bestimmungen sind sowohl auf nationale Meisterschaften, als auch auf alle übrigen offiziellen Turnieren anzuwenden.

Senioren Männer / Mannschaften:	5 Minuten reine Kampfzeit
Senioren Frauen / Mannschaften:	4 Minuten reine Kampfzeit
Junioren unter 21 Männer und Frauen / Mannschaften:	4 Minuten reine Kampfzeit
Kadetten unter 18 Männer und Frauen / Mannschaften:	4 Minuten reine Kampfzeit

2. Jedem Kämpfer ist zwischen den Kämpfen eine Pause von 10 Minuten zu gewähren.
3. Dem Kampfrichter soll die Dauer des Kampfes bekannt sein, bevor der die Wettkampffläche betritt.
4. Das Mindestalter, um an offiziellen Wettkämpfer der IJF teilzunehmen ist 15 Jahre, entsprechend dem SOR.

ARTIKEL 11: ZEITUNTERBRECHUNG

Die verstreichende Zeit zwischen den Kommandos *Mate* und *Hajime* und zwischen *Sono-mama* und *Yoshi* des Kampfrichters wird nicht zur Kampfzeit gezählt.

ARTIKEL 12: ZEITSIGNAL

Beim gleichzeitigen Einsatz mehrerer Wettkampfflächen ist die Verwendung von unterschiedlichen Signalen erforderlich.

Das Zeitsignal muss laut genug sein, um den Lärm der Zuschauer zu übertönen.

ARTIKEL 13: OSAEKOMI-ZEIT

1. GLEICHWERTIGKEIT:

- a) **Ippon:** volle 20 Sekunden
- b) **Waza-ari:** 15 Sekunden oder mehr, jedoch weniger als 20 Sekunden
- c) **Yuko:** 10 Sekunden oder mehr, jedoch weniger als 15 Sekunden

2. GLEICHZEITIGER OSAEKOMI MIT DEM ZEITSIGNAL:

Wird *Osaekomi* gleichzeitig mit dem Zeitsignal verkündet oder die verbleibende Zeit reicht nicht für die Vollendung des *Osaekomi*, soll die Kampfzeit verlängert werden bis entweder *Ippon* (oder Gleichwertiges) erreicht wird oder der Kampfrichter *Toketa* oder *Mate* verkündet.

Während dieser Zeit kann der Kämpfer, der *Osaekomi* gehalten wird (*Uke*), mit *Shima-waza* oder *Kansetsu-waza* kontern. Im Falle, dass der Kämpfer, der *Osaekomi* hält (*Tori*) aufgibt, gewinnt derjenige, der unter *Osaekomi* gehalten wird (*Uke*), mit *Ippon* den Kampf.

ARTIKEL 14: TECHNIK, DIE MIT DEM ZEITSIGNAL ZUSAMMENFÄLLT

1. Jedes unmittelbare Ergebnis einer Technik, die gleichzeitig mit dem Zeitsignal gestartet wurde, ist gültig.
2. Obwohl eine Wurftechnik gleichzeitig mit dem Zeitsignal angewendet werden darf, soll der Kampfrichter *Sore-made* verkünden, wenn er der Meinung ist, dass sie nicht sofort wirksam wird.
3. Jede Technik, die nach dem Zeitsignal, welches das Ende der Kampfzeit ausdrückt, angewandt wird, soll nicht anerkannt werden, auch wenn der Kampfrichter noch nicht *Sore-made* verkündet hat.
4. Im Falle, dass ein *Osaekomi* gleichzeitig mit dem Zeitsignal angekündigt wurde, soll der Kampfrichter entsprechend Artikel 13.2 handeln.

ARTIKEL 15: BEGINN DES KAMPFES

1. Der Kampfrichter in der Mitte und die Kampfrichter am Tisch sollen, um den Kampf beginnen zu können, immer an ihrer Position sein, bevor die Kämpfer die Kampffläche erreichen.

Bei Einzelbewerben soll der Kampfrichter in der Mitte, 2 m hinter der Linie zwischen den Ausgangspositionen der Kämpfer stehen und zum Tisch des Zeitnehmers blicken. Die Außenrichter sitzen auf ihrem jeweiligen Stuhl.

Bei Mannschaftsbewerben soll man vor Beginn des Wettbewerbes, vor jeder Begegnung, bei der Verbeugungszeremonie zwischen den beiden Mannschaften wie folgt vorgehen:

- a) Der Kampfrichter steht an der gleichen Stelle wie bei Einzelbewerben. Auf sein Kommando stellen sich beide Mannschaften, gegenüber zugewandt und der Schwerste am nächsten zum Kampfrichter, in einer Linie entlang des äußeren Randes der Kampffläche auf.
- b) Auf Kommando des Kampfrichters betreten die zwei (2) Mannschaften nach einer Verbeugung die Kampffläche und stellen sich bei der Ausgangsposition, die auf der Matte gekennzeichnet ist, auf.
- c) Der Kampfrichter weist die Mannschaften an, sich zu *Joseki* zu drehen, indem er beide Arme, mit den Handflächen nach oben, nach vorne parallel ausstreckt und verkündet „*Rei*“, damit sich beide Mannschaften gleichzeitig verbeugen. Der Kampfrichter soll sich nicht verbeugen.
- d) Dann soll der Kampfrichter durch eine Geste der Arme, mit rechtwinkelig gebeugten Unterarmen, die Handflächen nach innen, beide Mannschaften anweisen sich zueinander zu drehen, um „*Otagai-ni*“ (Verbeugung zueinander) auszuführen und verkündet „*Rei*“, damit sie in gleicher Weise wie vorhin vorgehen.
- e) Nach Abschluss der Verbeugungszeremonie treten die Mannschaften an die gleiche Stelle zurück, bei der sie die Matte betreten haben und warten am äußeren Rand, in der Mitte der Kampffläche und die ersten Kämpfer jeder Mannschaft beginnen

den ersten Kampf. Bei jedem Kampf führt jeder Kämpfer die gleiche Verbeugungszeremonie aus, wie bei Einzelbewerben.

- f) Nach Abschluss des letzten Kampfes fordert der Kampfrichter beide Mannschaften auf, sich in gleicher Weise wie in lit. a) und b) angeführt, aufzustellen und verkündet den Sieger. Die Verbeugungszeremonie wird in umgekehrter Reihenfolge durchgeführt wie zu Beginn, zuerst verbeugen sich Mannschaft zueinander und zum Schluss zu *Joseki*.
2. Obwohl dies nicht zwingend vorgeschrieben ist, steht es den Kämpfern frei, sich beim Betreten oder Verlassen der Wettkampffläche zu verneigen.

Beim Betreten des Tatami-Bereiches sollen die Kämpfer gleichzeitig bis zur Kampffläche gehen.

Die Kämpfer dürfen sich vor Beginn des Wettkampfes nicht die Hände schütteln.

3. Anschließend sollen sich die Kämpfer zentriert zum Rand der Kampffläche (auf die Sicherheitsfläche) begeben, auf ihrer jeweiligen Seite, entsprechend der Kampfreihenfolge (Erstaufgerufener auf der rechten, Zweitaufgerufener auf der linken Seite, aus der Sicht des Kampfrichters), und bleiben dort stehen. Nach einem Zeichen des Kampfrichters begeben sich beide Kämpfer nach vorne auf ihre jeweilige Ausgangsposition und verbeugen sich gleichzeitig zueinander und machen mit dem linken Fuß einen Schritt nach vor. Sobald der Wettkampf beendet ist und der Kampfrichter das Ergebnis angezeigt hat, machen die Kämpfer gleichzeitig, mit dem rechten Fuß einen Schritt zurück und verbeugen sich zueinander.

Verbeugen sich die Kämpfer nicht oder nicht korrekt (kein Winkel von 30 Grad, gemessen von der Taille), sind sie vom Kampfrichter dazu aufzufordern. Es ist sehr wichtig, die Verbeugung in der richtigen Weise auszuführen.

4. Der Wettkampf beginnt immer in der Standposition, wenn der Kampfrichter „*Hajime*“ verkündet.
5. Der akkreditierte Arzt kann in bestimmten Fällen verlangen, dass der Kampfrichter den Kampf unterbricht, jedoch mit den in Artikel 29 angeführten Folgen.
6. Die IJF hat beschlossen die Funktionen des Trainers während des Kampfes zu regulieren. Diese Maßnahme wird bei allen Wettbewerben, die von der IJF organisiert und für die Weltrangliste maßgebend sind, angewendet.
 - a) Den Trainern ist es nicht erlaubt, den Kämpfern Anweisungen zu geben, während sie kämpfen.
 - b) Nur während der Kampfunterbrechung (zwischen *Mate* und *Hajime*) dürfen Trainer ihre Kämpfer Anweisungen geben.
 - c) Ist die Unterbrechung beendet und der Kampf wird fortgesetzt (*Hajime*) müssen die Trainer wieder still sein und dürfen nicht gestikulieren.
 - d) Befolgt ein Trainer diese Regel nicht, wird er beim ersten Mal VERWARNT.
 - e) Verhält sich der Trainer abermals so, wird er ein zweites Mal verwarnt und wird von der Wettkampffläche verwiesen und darf während dieses Kampfes auch nicht ersetzt werden.

- f) Wenn der Trainer sein Verhalten weiterhin außerhalb der Wettkampffläche fortsetzt, wird er bestraft. Die Sanktion kann den Entzug seiner Akkreditierung bedeuten.
7. Die Mitglieder der Kampfrichterkommission dürfen den Kampf unterbrechen.

Die IJF-Jury interveniert nur, wenn ein Fehler korrigiert werden muss. Die Intervention und jede Änderung der Kampfrichterentscheidung durch die IJF-Jury werden nur in Ausnahmesituationen gemacht. Die IJF-Jury mischt sich nur ein, wenn sie es für notwendig erachtet.

Die IJF-Jury muss, wie die Kampfrichter, anderen Nationen angehören, als die Kämpfer auf der Matte. Es gibt kein Einspruchsrecht für Trainer, aber sie dürfen sich dem Tisch der IJF-Jury nähern, um die Gründe für die Änderung der endgültigen Entscheidung zu verfolgen.

ARTIKEL 16: ÜBERGANG ZU NEWAZA

1. Den Kämpfern ist es in den in diesem Artikel genannten Fällen erlaubt, von *Tachi-waza* zu *Newaza* zu wechseln. Jedoch wenn die angewandte Technik nicht kontinuierlich ausgeführt wird, soll der Kampfrichter beide Kämpfer anweisen, wieder in die Standposition zurückzukehren.

2. SITUATIONEN, DIE EINEN ÜBERGANG VON TACHI-WAZA ZU NEWAZA ERMÖGLICHEN:

- a) Wenn ein Kämpfer, nachdem er mit einer Wurftechnik einen gewissen Erfolg erzielt hat, ohne Unterbrechung in *Newaza* übergeht und die Offensive übernimmt.
- b) Wenn einer der Kämpfer nach der erfolglosen Anwendung einer Wurftechnik zu Boden fällt, kann der andere diese vorteilhafte Position seines Gegners ausnutzen und ihm zu Boden bringen.
- c) Wenn ein Kämpfer in der Standposition durch die Anwendung von *Shime-waza* oder *Kansetsu-waza* eine erhebliche Wirkung erzielt und dann ohne Unterbrechung in *Newaza* übergeht.
- d) Wenn ein Kämpfer seinen Gegner durch die Anwendung einer besonders geschickten Bewegung, die nicht als Wurftechnik angesehen wird, in *Newaza* bringt.
- e) In jedem anderen Fall, in dem ein Kämpfer fällt oder im Begriff ist zu fallen und nicht im oberen Abschnitt dieses Artikels erwähnt ist, kann der andere Kämpfer diese Position seines Gegners ausnutzen und in *Newaza* übergehen.

3. AUSNAHMEN:

- a) Wenn ein Kämpfer seinen Gegner nicht in Übereinstimmung mit Artikel 16 Absatz 2 zu *Newaza* herunterzieht und sein Gegner nutzt dies nicht zu seinem Vorteil, um in *Newaza* weiterzuarbeiten, muss der Kampfrichter *Mate* verkünden und den Kämpfer, der gegen Artikel 27.2 verstoßen hat mit *Shido* bestrafen. Wenn der Gegner die Aktion als *Tori* zu seinem Vorteil nutzt, kann die Arbeit in *Newaza* fortgesetzt werden.

1. ALLGEMEIN

Der Kampfrichter soll in den in diesem Artikel erfassten Situationen *Mate* verkünden, um den Kampf vorübergehend zu unterbrechen und die Kämpfer müssen rasch zu ihrer in Absatz 3 des Artikels 1 definierten Ausgangsposition zurückkehren. Um den Kampf fortzusetzen soll der Kampfrichter *Hajime* verkünden:

Außer bei *Mate* zur Vergabe eines *Shido* an einen Kämpfer, bleiben die Kämpfer an Ort und Stelle, ohne zu ihrer Ausgangsposition zurückzukehren (*Mate – Shido – Hajime*), es sei denn, es wird ein *Shido* wegen Verlassens der Kampffläche gegeben.

Nachdem der Kampfrichter *Mate* verkündet hat, muss er die Kämpfer weiter im Blick behalten, falls sie das Kommando nicht gehört haben und weiterkämpfen oder etwas anderes passiert.

2. SITUATIONEN, BEI DENEN DER KAMPFRICHTER MATE BEKANNT GIBT:

- a) Wenn beide Kämpfer die Kampffläche verlassen.
- b) Wenn einer oder beide Kämpfer eine der in Artikel 27 angeführten verbotenen Handlungen begehen.
- c) Wenn sich einer oder beide Kämpfer verletzt oder krank werden. Bei Auftreten einer in Artikel 29 angeführten Situation, ruft der Kampfrichter nach der Verkündung von *Mate* entweder auf Verlangen des Kämpfers oder auf Grund der Schwere der Verletzung den Arzt, um eine in diesem Artikel angeführte medizinische Versorgung vornehmen zu lassen und erlaubt dem Kämpfer zur Erleichterung der Versorgung eine angemessenere Position einzunehmen, als die Ausgangsposition.
- d) Wenn es für einen oder beide Kämpfer notwendig ist, ihren *Judogi* zu ordnen.
- e) Wenn während *Newaza* kein erkennbarer Fortschritt ist.
- f) Wenn ein Kämpfer aus *Newaza* in eine stehende oder fast stehende Position gelangt, seinen Gegner auf dem Rücken trägt und die Hände ganz klar von der *Tatami* löst, um anzuzeigen, dass sein Gegner die Kontrolle verloren hat.
- g) Wenn ein Kämpfer in oder aus *Newaza* in eine stehende Position gelangt und seinen Gegner klar von der *Tatami* weg hebt, der auf dem Rücken liegt und ein (1) oder beide Bein(e) um irgendeinen Teil des stehenden Kämpfers geschlungen hat.
- h) Wenn ein Kämpfer *Kansetsu-waza* oder *Shime-waza* aus einer stehenden Position ausführt oder versucht auszuführen und die Wirkung ist nicht deutlich sichtbar.
- i) Wenn ein Kämpfer irgendeine vorbereitende Bewegung zu einer Art Kampf- oder Ringertechnik (keine echte Judo-Technik) beginnt oder ausführt, soll der Kampfrichter unverzüglich *Mate* rufen, um die Aktion zu stoppen und den Kämpfer daran zu hindern sie zu beenden.
- j) Wenn es in jedem anderen Fall der Kampfrichter für erforderlich hält.

3. SITUATIONEN, BEI DENEN DER KAMPFRICHTER NICHT MATE BEKANNT GIBT:

- a) Der Kampfrichter soll nicht *Mate* rufen, um den/die Kämpfer daran zu hindern, die Kampffläche zu verlassen, es sei denn die Situation ist gefährlich.
- b) Der Kampfrichter soll nicht *Mate* rufen, wenn ein Kämpfer, der sich aus *Osaekomi-waza*, *Shime-waza* oder *Kansetsu-waza* befreit hat, offensichtlich eine Erholungspause benötigt oder verlangt.

4. AUSNAHMESITUATIONEN:

- a) Sollte der Kampfrichter während *Newaza* irrtümlich *Mate* rufen und die Kämpfer trennen sich aus diesem Grunde, kann der Kampfrichter, wenn möglich und in Übereinstimmung mit dem „Mehrheitsregel“, die Kämpfer so weit als möglich in ihre ursprüngliche Position zurückbringen und den Kampf neu starten, wenn auf diese Weise eine Ungerechtigkeit gegenüber einen der Kämpfer korrigiert werden kann.

ARTIKEL 18: SONO-MAMA

1. In allen Fällen, wo der Kampfrichter den Wettkampf vorübergehend unterbrechen möchte ohne eine Veränderung ihrer Position herbeizuführen, sollte er *Sono-mama* verkünden und das Handzeichen gemäß Artikel 8.9 ausführen. Dabei muss er sich vergewissern, dass beide Kämpfer die Position oder den Griffe nicht verändern.
2. *Sono-mama* kann nur in *Newaza* angewendet werden.

3. SITUATIONEN:

- a) Um eine Strafe auszusprechen:

Wenn der Kämpfer, der zu bestrafen ist, in einer ungünstigen Position ist, gibt es kein *Sono-mama*: die Strafe wird direkt ausgesprochen.

- b) Medizinische Hilfe:

Wenn während *Newaza* ein Kämpfer eine Verletzung anzeigt und in Übereinstimmung mit Artikel 29 einen Arzt verlangt, kann der Kampfrichter, wenn erforderlich, *Sono-mama* verkünden und die Kämpfer trennen.

Anschließend werden die Kämpfer wieder in ihre Position vor der Verkündung von *Sono-mama* zurückgebracht, dabei wird der Kampfrichter von den Außenrichtern am Tisch in Übereinstimmung mit der „Mehrheitsregel“ unterstützt.

4. Um den Wettkampf fortzusetzen soll er *Yoshi* verkünden und das Handzeichen gemäß Artikel 8.10 ausführen.

1. Der Kampfrichter soll *Sore-made* verkünden und den Kampf entsprechend der in diesem Artikel aufgezählten Fälle beenden. Nach der Verkündung soll der Kampfrichter die Kämpfer im Auge behalten, für den Fall, dass sie seine Ankündigung nicht gehört haben und weiter kämpfen.

Der Kampfrichter soll, wenn notwendig, vor der Bekanntgabe des Ergebnisses die Kämpfer anweisen, ihren *Judogi* zu ordnen.

Nachdem der Kampfrichter das Ergebnis des Kampfes verkündet und das Handzeichen gemäß Artikel 8 ausgeführt hat, sollen die Kämpfer einen Schritt zurück zu ihrer jeweiligen weißen und blauen Markierung machen, sich verbeugen und die Kampffläche an den Seiten der Matte, insbesondere rund um die Sicherheitsfläche, verlassen.

Wenn die Athleten die Matte verlassen, müssen sie ihren *Judogi* in der richtigen Weise tragen und dürfen nicht irgendeinen Teil des *Judogi* oder den Gürtel entfernen, bevor sie das FOP (Spielfeld = Field Of Play) verlassen haben.

Sollte der Kampfrichter irrtümlich den falschen Kämpfer zum Sieger erklären, müssen die zwei Außenrichter am Tisch sicherstellen, dass er diese falsche Entscheidung ändert, bevor der Kampfrichter die Wettkampffläche verlässt, ansonsten wird die Entscheidung endgültig und kann nicht mehr geändert werden. Sollte ein Mitglied der Kampfrichterkommission den Fehler bemerken und kann darauf hinweisen, dann sollen die 3 Kampfrichter wie im folgenden Absatz beschrieben, die bestmögliche Entscheidung treffen.

Alle Maßnahmen und Entscheidungen, die in Übereinstimmung mit der „Mehrheitsregel“ durch die Kampfrichter getroffen wurden, sind endgültig und unwiderruflich.

2. SITUATIONEN VON SORE-MADE:

- a) Wenn ein Kämpfer einen *Ippon* oder *Waza-ari awasete Ippon* erreicht (Artikel 20 und 21).
- b) Im Falle von *Kiken-gachi* (Artikel 28).
- c) Im Falle von *Hansoku-make* (Artikel 27).
- d) Wenn ein Kämpfer wegen Verletzung den Kampf nicht mehr fortsetzen kann (Artikel 29).
- e) Wenn die festgesetzte Zeit für den Kampf abgelaufen ist.

3. DER KAMPFRICHTER SOLL DEN KAMPF WIE FOLGT BEURTEILEN:

- a) Wenn ein Kämpfer einen *Ippon* erzielt hat, soll er zum Sieger erklärt werden.
- b) Wurde kein *Ippon* oder etwas Gleichwertiges erzielt, soll der Sieger auf folgender Grundlage ermittelt werden:

Ein *Waza-ari* übertrifft jede Anzahl an *Yukos*.

- c) Gibt es keine aufgezeichneten Wertungen oder unter jeder Rubrik (*Waza-ari*, *Yuko*) exakt dieselbe Anzahl, gewinnt derjenige Kämpfer mit der geringeren Anzahl an *Shidos*. Anderenfalls wird, sowohl im Einzel- als auch im Mannschaftsbewerb, der Wettkampf im „Golden Score“-Kampf entschieden.

4. „GOLDEN SCORE“-KAMPF

Wenn die festgesetzte Kampfzeit endet und es sind die Voraussetzungen des Absatzes 3.c dieses Artikels gegeben, soll der Kampfrichter „*Sore-made*“ verkünden, um den Wettkampf vorübergehend zu beenden und die Kämpfer sollen zu ihrer Ausgangsposition zurückkehren.

Es gibt kein Zeitlimit für Golden Score, die registrierten Daten auf den Anzeigetafeln bleiben jedoch erhalten.

Der Kampfrichter soll „*Hajime*“ verkünden, um den Kampf neu zu starten. Es darf keine Ruhezeit zwischen dem Ende des ursprünglichen Kampfes und dem Beginn des „**Golden Score**“-Kampfes geben.

Der Wettkampf endet und der Kampfrichter verkündet „*Sore-made*“, sobald ein Kämpfer mit *Shido* bestraft wurde (Verlierer) oder der Gegner eine technische Wertung erhält (Gewinner).

Wer als erster ein *Shido* erhält verliert bzw. wer zuerst eine technische Wertung bekommt gewinnt.

Wird ein Kämpfer im „Golden Score“-Kampf gehalten und „*Osaekomi*“ wurde angesagt, soll der Kampfrichter den Haltegriff fortsetzen lassen bis 20 Sekunden (*Ippon*), *Toketa* oder *Mate*, oder bis ein Kämpfer *Shime-waza/Kansetsu-waza* mit einem sofortigen Ergebnis ausführt.

In diesem Fall soll der Kämpfer durch die Punktwertung siegen.

Wenn während des „Golden Score“-Kampfes ein „Direkt-*Hansoku-make*“ vergeben wird, hat das Ergebnis für den bestraften Kämpfer die gleichen Folgen, wie während eines normalen Kampfes.

In dem Fall, dass der Kampfrichter entscheidet, einen Kämpfer zu bestrafen, muss er sich zuerst mit den Außenrichtern am Tisch beraten und die Entscheidung auf Grundlage der „Mehrheitsregel“ treffen.

5. BESONDERE SITUATIONEN IM „GOLDEN SCORE“:

- a) Sollte nur ein Kämpfer von seinem Recht Gebrauch machen, den „Golden Score“-Kampf zu bestreiten und der andere Kämpfer lehnt dies ab, soll der Kämpfer, welcher nochmals kämpfen möchte, zum Sieger durch „*Kiken-gachi*“ erklärt werden.
- b) In dem Fall wo beide Kämpfer während des ersten Kampfes gleichzeitig *Ippon* oder erreichen, soll der Kampf durch den „Golden Score“-Kampf entschieden werden. In dem Fall wo beide Kämpfer während des „Golden Score“-Kampfes gleichzeitig *Ippon* erzielen, soll der Kampfrichter *Mate* verkünden und den Kampf fortsetzen, ohne diese Aktion für die Beurteilung zu berücksichtigen.
- c) In dem Fall wo beide Kämpfer mit einem kumulierten *Hansoku-make* (als Ergebnis fortgesetzter *Shidos*) bestraft werden, soll der Kampf durch einen „Golden Score“-Kampf entschieden werden.
- d) In dem Fall wo beide Kämpfer gleichzeitig durch „Direkt-*Hansoku-make*“ bestraft werden, sind beide Kämpfer aus dem/der Turnier/Meisterschaft ausgeschlossen.

6. CARE-SYSTEM:

Das CARE-System, wie in diesen Regeln und dem SOR definiert, liegt in der ausschließlichen Zuständigkeit der Kampfrichterkommission und in dieser Hinsicht kann sich niemand in die Entscheidung der Kampfrichterkommission einmischen oder seine Anwendung außerhalb der hier aufgelisteten Regeln bestimmen.

IN FOLGENDEN SITUATIONEN IST DER GEBRAUCH VORGESEHEN:

- a) Möchte das Mitglied der Kampfrichterkommission in den unten angeführten Fällen eingreifen, stoppt es den Wettkampf und berät sich kurz mit den Kampfrichtern.
- b) Das Mitglied der Kampfrichterkommission kann allen Kampfrichtern ein zustimmendes Zeichen geben (ohne den Kampf zu unterbrechen), wenn seine Meinung, nach Besichtigung sowohl der tatsächlichen Aktion (live), als auch der folgenden Wiederholung durch das CARE-System, mit allen Kampfrichtern übereinstimmt.

Die obligatorische Überprüfung durch den Gebrauch des CARE-Systems zur Unterstützung der Entscheidungsfindung auf der Matte ist in folgenden Umständen möglich:

- a) Jede Entscheidung, die während der Kampfzeit sowie der Zeit des „Golden Score“ das Ende des Kampfes herbeiführt.
- b) *Kaeshi*-Aktionen, die das Ende des Kampfes bedeuten, bei denen es möglicherweise Schwierigkeiten bei der Beurteilung gibt, welcher Kämpfer die Kontrolle über die Aktion hatte.

Die Besichtigung des CARE-Systems und anschließende Kommunikation mit den Kampfrichtern, wie in diesem Artikel geregelt, unterliegt dem Ermessen des Mitgliedes der Kampfrichterkommission, welches die Aufsicht über die Matte hat.

Durch die Kampfrichterkommission darf es keine unerlaubte Verwendung oder Anfrage für die Verwendung des CARE-Systems geben.

ARTIKEL 20: IPPON

1. Der Kampfrichter soll *Ippon* verkünden, wenn seiner Meinung nach die ausgeführte Technik folgenden Kriterien entspricht:
 - a) Wenn ein Kämpfer den anderen mit Kontrolle, Kraft und Schnelligkeit tatsächlich Aufprall auf seinen Rücken wirft. Wird die Landung gerollt, ohne eigentlichen Aufprall, ist es nicht möglich die Technik mit *Ippon* zu bewerten.

Alle Situationen, in denen einer der Kämpfer bewusst eine „Brücke“ (Kopf und ein Fuß oder beide Füße in Kontakt mit der *Tatami*) macht, nachdem er geworfen wurde, werden mit *Ippon* bewertet. Diese Entscheidung dient der Sicherheit der Kämpfer, damit sie nicht versuchen, aus der Technik herauszukommen und ihre Halswirbelsäule gefährden. Auch der Versuch einer Brücke (Wölbung des Körpers) soll als „Brücke“ angesehen werden.
 - b) Wenn ein Kämpfer den anderen mit *Osaekomi-waza* festhält und es diesem nicht gelingt, innerhalb von 20 Sekunden, nach der Verkündung von *Osaekomi*, freizukommen.

- c) Wenn ein Kämpfer aufgibt, indem zwei- (2) oder mehrmals mit der Hand oder dem Fuß abklopft, oder „*Maitta*“ (Ich gebe auf!) sagt, im Allgemeinen als Folge einer *Osaekomi-waza*, *Shime-waza* oder *Kansetsu-waza*.
- d) Wenn ein Kämpfer in Folge einer *Shime-waza* oder *Kansetsu-waza* handlungsunfähig ist.

2. GLEICHWERTIGKEIT:

Sollte ein Kämpfer mit *Hansoku-make* bestraft werden, soll sofort der andere Kämpfer zum Sieger durch *Ippon* erklärt werden.

3. BESONDERE SITUATIONEN:

- a) Gleichzeitige Techniken: Wenn beide Kämpfer nach einem gleichzeitigen Angriff auf die *Tatami* fallen und die Kampfrichter können nicht beurteilen, welche Technik vorherrschend war, sollte keine Wertung gegeben werden.
- b) In dem Fall wo beide Kämpfer gleichzeitige *Ippon* erzielen soll der Kampfrichter entsprechend Artikel 19 Absatz 5.b handeln.

ARTIKEL 21: WAZA-ARI AWASETE IPPON

Sollte ein Kämpfer im Wettkampf einen zweiten *Waza-ari* erhalten (siehe Artikel 23), soll der Kampfrichter *Waza-ari awasete Ippon* verkünden.

ARTIKEL 22: GESTRICHEN

(ohne Inhalt)

ARTIKEL 23: WAZA-ARI

Der Kampfrichter soll *Waza-ari* verkünden, wenn seiner Meinung nach die ausgeführte Technik folgenden Kriterien entspricht:

- a) Wenn ein Kämpfer den anderen kontrolliert wirft, aber der Technik fehlt teilweise eines (1) der notwendigen drei (3) Elemente für *Ippon* (siehe Artikel 20.a)
- b) Wenn ein Kämpfer den anderen mit *Osaekomi-waza* festhält und es diesem gelingt nach 15 Sekunden oder mehr, aber in weniger als 20 Sekunden freizukommen.

ARTIKEL 24: YUKO

Der Kampfrichter soll *Yuko* verkünden, wenn seiner Meinung nach die ausgeführte Technik folgenden Kriterien entspricht:

- a) Wenn ein Kämpfer den anderen kontrolliert wirft, aber der Technik teilweise zwei (2) der erforderlichen drei (3) Elemente für *Ippon* fehlen.

Wenn ein Kämpfer seinen Gegner mit Kontrolle wirft und der Gegner fällt auf die Seite des Oberkörpers soll *Yuko* gegeben werden.

BEISPIELE:

- 1) Teilweises Fehlen des Elementes „weitgehend auf den Rücken“ und auch teilweises Fehlen in einem der beiden (2) anderen Elemente „Schnelligkeit“ oder „Kraft“.
 - 2) Weitgehend auf dem Rücken, jedoch teilweises Fehlen der beiden (2) anderen Elemente „Schnelligkeit“ und „Kraft“.
- b) Wenn ein Kämpfer den anderen mit *Osaekomi-waza* festhält und es diesem nicht gelingt in 10 Sekunden oder mehr, aber in weniger als 15 Sekunden freizukommen.

ANHANG Artikel 24 – Yuko

Unabhängig davon, wie viele Yukos vergeben werden, wird keine Anzahl als gleichwertig mit einem *Waza-ari* angesehen. Die Gesamtanzahl der verkündeten *Yuko* wird registriert.

ARTIKEL 25: GESTRICHEN

(ohne Inhalt)

ARTIKEL 26: OSAEKOMI-WAZA

Der Kampfrichter verkündet *Osaekomi*, wenn seiner Meinung nach die angewandte Technik den folgenden Kriterien entspricht:

- a) Der gehaltenen Kämpfer muss von seinem Gegner kontrolliert werden und muss mit seinem Rücken, beiden oder einer Schulter in Kontakt mit der *Tatami* sein.
- b) Die Kontrolle kann von der Seite, von hinten oder von oben erlangt werden.
- c) Das/die Bein(e) oder der Körper des haltenden Kämpfers darf/dürfen nicht von den Beinen seines Gegners kontrolliert werden.
- d) Mindestens ein Kämpfer muss mit einem Teil seines Körpers die Kampffläche berühren.¹
- e) Der haltende Kämpfer muss seinen Körper entweder in einer *Kesa-*, *Shiho-* oder *Ura-*Position haben, das heißt, ähnlich den Techniken *Kesa-gatame*, *Kami-shiho-gatame* oder *Ura-gatame*.

ANHANG Artikel 26 – Osaekomi-waza

Sollte ein Kämpfer, der seinen Gegner mit einer *Osaekomi-waza* kontrolliert, in eine andere *Osaekomi-waza* wechseln, ohne dabei die Kontrolle zu verlieren, wird die *Osaekomi-Zeit* fortgesetzt bis *Ippon* (oder Gleichwertiges), *Toketa* oder *Mate* verkündet wird.

¹ Vergleiche ARTIKEL 9 – Kampfbereich (gültige Fläche): Ausnahmen, lit. b) und c) wo es heißt:

- a) In *Newaza* ist eine Aktion gültig und kann außerhalb der Kampffläche fortgesetzt werden, solange *Osaekomi* innerhalb angesagt wurde.
- b) *Osaekomi* außerhalb der Kampffläche: Wenn die Wurfaktion außerhalb der Kampffläche abgeschlossen wird und sofort einer der Kämpfer *Osaekomi*, *Shime-waza* oder *Kansetsu-waza* ansetzt, wird diese Technik als gültig betrachtet. Wenn während *Newaza Uke* mit einer der genannten Techniken ohne Unterbrechung die Kontrolle übernimmt, ist auch diese gültig.

Kansetsu-waza und *Shime-waza*, die innerhalb der Kampffläche begonnen und beim Gegner als wirksam erachtet wird, kann fortgesetzt werden, auch wenn die Kämpfer außerhalb der Kampffläche sind.

Wenn *Osaekomi* ausgeführt wird und wenn der Kämpfer, welcher sich in einer vorteilhaften Position befindet, einen Verstoß begeht und eine Strafe verdient, soll der Kampfrichter *Mate* verkünden, die Kämpfer zu ihrer Ausgangsposition zurückkehren lassen, die Strafe (und eine etwaige Wertung für den *Osaekomi*) verkünden und dann den Kampf durch das Kommando *Hajime* wieder aufnehmen.

Wenn *Osaekomi* ausgeführt wird und wenn der Kämpfer, der sich in einer ungünstigen Position befindet, einen Verstoß begeht und eine Strafe verdient, soll der Kampfrichter *Sono-mama* verkünden, die Strafe vergeben und dann den Kampf durch das Berühren beider Kämpfer und das Kommando *Yoshi* wieder fortsetzen. Sollte allerdings die vergebene Strafe *Hansoku-make* sein, soll der Kampfrichter, nachdem er *Sono-mama* verkündet hat, sich mit den anderen Kampfrichtern beraten, *Mate* verkünden, die Kämpfer auf ihre Anfangspositionen zurückkehren lassen, dann *Hansoku-make* aussprechen und den Kampf durch das Verkünden von *Sore-made* beenden.

Wenn sich beide Außenrichter am Tisch einig sind, dass ein *Osaekomi* besteht, aber der Kampfrichter hat keinen *Osaekomi* angesagt, dann sollen sie sofort den Kampfrichter informieren und gemäß der „Merheitsregel“ muss der Kampfrichter sofort *Osaekomi* ansagen.

Toketa soll verkündet werden, wenn während *Osaekomi* es dem gehaltenen Kämpfer gelingt, das Bein des Gegners von oben oder von unten „scherenartig“ zu umschlingen.

In Situationen, in denen der Rücken des gehaltenen Kämpfers nicht mehr in Kontakt mit der *Tatami* ist (z.B. „Brückenhaltung“), aber der haltende Kämpfer die Kontrolle behält, soll *Osaekomi* fortgesetzt werden.

ARTIKEL 27: VERBOTENE HANDLUNGEN UND STRAFEN

Die verbotenen Handlungen werden in „**leichte**“ Verstöße (*Shido*) und „**schwere**“ Verstöße (*Hansoku-make*) eingeteilt.

LEICHTE VERSTÖSSE: Werden mit *Shido* bestraft.

SCHWERE VERSTÖSSE: Werden mit *Hansoku-make* bestraft.

Der Kampfrichter soll eine Strafe wie *Shido* oder *Hansoku-make* je nach Schwere des Verstoßes vergeben.

Während eines Kampfes gibt es drei (3) *Shidos* und die vierte Strafe ist ein *Hansoku-make* (3 Verwarnungen und dann die Disqualifikation). *Shidos* werden nicht dem anderen Kämpfer als Punkte zugeschrieben. Nur technische Wertungen können als Punkte auf der Anzeigetafel aufscheinen. Wenn am Ende eines Kampfes der Punktestand unentschieden ist, gewinnt derjenige mit den wenigsten *Shidos*. Wird der Kampf im Golden Score verlängert, verliert derjenige, der als erster *Shido*, oder gewinnt derjenige, der als erster eine technische Wertung erhält.

Shido wird dem Kämpfer an Ort und Stelle gegeben, ohne dass beide Kämpfer zu ihrer Ausgangsposition zurückkehren (*Mate - Shido - Hajime*), außer wenn ein *Shido* für das Verlassen der Kampffläche gegeben wird.

Die Verhängung eines „Direkt-*Hansoku-make*“ bedeutet, der Kämpfer ist für den Kampf disqualifiziert und wegen bestimmter, schwerwiegender Gründe vom Turnier ausgeschlossen und der Kampf endet in Übereinstimmung mit Artikel 19.c (siehe Anhang).

Immer, wenn ein Kampfrichter eine Strafe vergibt, soll er mit einer einfachen Geste den Grund der Strafe anzeigen.

Eine Strafe kann auch nach der Verkündung von *Sore-made* für irgendeine verbotene Handlung, die während der festgesetzten Kampfzeit oder, in einigen Ausnahmefällen, für schwerwiegende Handlungen, die nach dem Signale für das Ende des Kampfes begangen wurden, verhängt werden, solange die Entscheidung noch nicht verkündet wurde.

SHIDO (GRUPPE DER LEICHTEN VERSTÖSSE)

A) SHIDO WIRD JEDEM KÄMPFER GEGEBEN, DER EINEN LEICHTEN VERSTOSS BEGANGEN HAT:

- 1) Absichtliches Vermeiden der *Kumi-kata*, um eine Aktion im Kampf zu verhindern.
- 2) Nach *Kumi-kata* in einer stehenden Position eine übermäßig defensive Haltung einzunehmen (in der Regel länger als 5 Sekunden).
- 3) Scheinbar einer Aktion den Eindruck eines Angriffes zu geben, obwohl klar ersichtlich ist, dass keine Absicht besteht, den Gegner zu werfen (falsche Attacke).

FALSCHER ATTACKEN WERDEN WIE FOLGT DEFINIERT:

- *Tori* hat nicht die Absicht zu werfen.
 - *Tori* greift ohne *Kumi-kata* an, oder löst die *Kumi-kata* sofort.
 - *Tori* macht einen einzelnen oder mehrere Angriffe ohne das Gleichgewicht von *Uke* zu brechen.
 - *Tori* setzt ein Bein zwischen die Beine von *Uke*, um einen möglichen Angriff zu blockieren.
- 4) In einer stehenden Position fortwährend des Gegners Ärmelende(n) aus defensiven Gründen zu halten (in der Regel länger als 5 Sekunden) oder die Ärmelenden zu halten, indem dabei „geknebelt“ wird.
 - 5) In einer stehenden Position fortwährend des Gegners Finger einer oder beider Hände verschlungen zu halten, um die Handlung im Kampf zu verhindern (in der Regel länger als 5 Sekunden), oder das Handgelenk oder die Hände des Gegners zu halten, nur um den Griff oder den Angriff zu verhindern, wird mit *Shido* bestraft werden.
 - 6) Ohne der Erlaubnis des Kampfrichters absichtlich seinen eigenen *Judogi* in Unordnung zu bringen oder den Gürtel oder die Hosen zu lösen oder zu binden.
 - 7) Den Gegner nicht in Übereinstimmung mit Artikel 16 herunterzuziehen, um *Newaza* zu beginnen.
 - 8) Mit einem oder mehreren Fingern in das Ende des Ärmels oder der Hosen des Gegners zu greifen.
 - 9) In der stehenden Position anders als „normal“ zuzufassen, ohne dabei anzugreifen (in der Regel länger als 5 Sekunden).
 - 10) In der stehenden Position, bevor oder nachdem *Kumi-kata* erfolgt ist, keine Angriffsversuche zu machen (siehe Anhang Inaktivität).
 - 11) Des Gegners Ärmelende(n) zwischen Daumen und Finger („Pistolengriff“) zu halten.

- 12) Des Gegners Ärmelende(n) umgefaltet („Taschengriff“) zu halten. „Pistolen-„ und „Taschengriff“ am Ärmelende ohne sofortigen Angriff, wird mit *Shido* bestraft.
- 13) Umklammern des Gegners, um diesen zu werfen (Bärenklammer). Es gibt jedoch kein *Shido*, wenn ein Kämpfer, *Tori* oder *Uke*, eine *Kumi-kata* mit mindestens einer Hand hat und es entweder *Tori* oder *Uke* möglich ist, den Gegner für einen Wurf zu umklammern (Bärenklammer). Kein *Shido*.
- 14) Das Ende des Gürtels oder der Jacke um einen Körperteil des Gegners zu schlingen.
- 15) Den *Judogi* in den Mund zu nehmen (entweder seinen eigenen oder den *Judogi* des Gegners).
- 16) Eine Hand, einen Arm, einen Fuß oder ein Bein auf das Gesicht des Gegners zu legen.
- 17) Einen Fuß oder ein Bein in den Gürtel, Kragen oder das Revers des Gegners zu setzen.
- 18) *Shime-waza* auszuführen und dabei den eigenen oder gegnerischen Gürtel oder das Jackenende, oder bloß die Fingern, zu verwenden.
- 19) Sowohl in stehender Position als auch in *Newaza* die Kampffläche zu verlassen, oder absichtlich den Gegner zu zwingen die Kampffläche zu verlassen (siehe Artikel 9 – „Ausnahmen“).

Stellt ein Kämpfer einen Fuß außerhalb der Kampffläche aufsetzen ohne sofort anzugreifen oder nicht sofort innerhalb der Kampffläche zurückzukehren, wird er mit *Shido* bestraft. Zwei Füße außerhalb der Kampffläche wird mit *Shido* bestraft. Wird der Kämpfer durch seinen Gegner aus der Kampffläche geschoben, wird sein Gegner mit *Shido* bestraft.

(Wenn die Kämpfer die Kampffläche verlassen, werden sie nicht mit *Shido* bestraft, wenn der Angriff aus einer gültigen Position erfolgte.)

- 20) Die Anwendung der Beinschere (*Dojime*) an Rumpf, Hals oder Kopf des Gegners (Schere mit gekreuzten Füßen, während man die Beine durchstreckt).
- 21) Mit dem Knie oder dem Fuß die Hand oder den Arm des Gegners zu treten, damit er seinen Griff löst, oder des Gegners Bein oder Fußgelenk zu treten, ohne dabei eine Wurftechnik auszuführen.
- 22) Des Gegners Finger nach hinten zu biegen, um seinen Griff zu lösen.
- 23) Den gegnerischen Griffes mit zwei (2) Händen zu brechen.
- 24) Den Kragen der *Judogi*-Jacke abzudecken, um den Griff zu verhindern.
- 25) Den Gegner mit einem oder beiden Armen zu zwingen, eine gebeugte Position einzunehmen ohne sofort anzugreifen, wird bei einer blockenden Haltung mit *Shido* bestraft.

B) HANSOKU-MAKE WIRD JEDEM KÄMPFER GEGEBEN, DER EINEN SCHWEREN VERSTOSS BEGANGEN HAT (ODER DER BEREITS MIT DREI (3) SHIDOS BESTRAFT WURDE UND EINEN WEITEREN LEICHTEN VERSTOSS BEGEHT):

- 1) Anwendung von *Kawazu-gake* (den Gegner zu werfen, indem man ein Bein um das Bein des Gegners schlingt, während man mehr oder weniger in die gleiche Richtung schaut wie der Gegner und sich rückwärts auf den Boden fallen lässt).
- 2) Die Anwendung von *Kansetsu-waza* irgendwo anders als am Ellenbogengelenk.
- 3) Den auf der *Tatami* liegenden Gegner von der *Tatami* hochzuheben und ihn zurück auf die *Tatami* hinunter zu stoßen.
- 4) Das Standbein des Gegners von innen wegzufegen, wenn der Gegner eine solche Technik wie *Harai-goshi* etc. ausführt.
- 5) Die Anweisungen des Kampfrichters zu missachten.
- 6) Während des Kampfes unnötige Ausrufe, abfällige Bemerkungen oder Gesten zum Gegner oder Kampfrichter zu machen.
- 7) Irgendeine Handlung zu machen, welche den Gegner gefährden oder verletzen könnte, insbesondere das Genick oder die Wirbelsäule des Gegners, oder dem Geist des *Judo* widerspricht.
- 8) Sich während der Ausführung oder dem Versuch der Ausführung von Techniken wie *Ude-hishigi-wake-gatame* direkt auf die *Tatami* fallen zu lassen.
- 9) Während der Ausführung oder dem Versuch der Ausführung von Techniken wie *Uchi-mata*, *Harai-goshi* etc. den Kopf durch Beugen nach vorne und unten zuerst auf die *Tatami* zu „tauchen“, oder sich während der Ausführung oder des Versuches der Ausführung von Techniken wie *Kata-guruma* direkt nach hinten fallen zu lassen.
- 10) Sich absichtlich nach hinten fallen zu lassen, wenn sich der andere Kämpfer an seinem Rücken fest hält und wenn einer der Kämpfer die Bewegung des anderen unter Kontrolle hat.
- 11) Einen harten oder metallischen Gegenstand zu Tragen (bedeckt oder nicht).
- 12) Alle Angriffe oder Blocks in *Tachi-waza* mit einer oder beiden Händen oder mit einem oder beiden Armen unterhalb des Gürtels werden mit *Hansoku-make* bestraft. Es ist nur erlaubt das Bein zu ergreifen, wenn beide Kämpfer in einer klaren *Newaza*-Position sind und die Aktion in *Tachi-waza* gestoppt wurde.
- 13) Jede Handlung, die gegen den Geist des *Judo* verstößt, kann zu jeder Zeit des Wettkampfes mit einem direkten *Hansoku-make* bestraft werden.

Wenn ein Kämpfer einen leichten Verstoß wiederholt und mit seinem vierten (4.) *Shido* bestraft wird, soll der Kampfrichter, nachdem er sich mit den anderen Kampfrichtern beraten hat, dem Kämpfer *Hansoku-make* geben, das heißt, dass das 4. *Shido* wird nicht als „*Shido*“ verkündet, sondern direkt als „*Hansoku-make*“. Der Kampf endet gemäß Artikel 19.2.c.

ANHANG Artikel 27 – Verbotene Handlungen und Strafen



Die Kampfrichter sind berechtigt, Strafen entsprechend der „Absicht“ oder der Situation und im besten Interesse des Sports zu verhängen.

Sollte der Kampfrichter den/die Kämpfer bestrafen (außer im Falle von *Sono-mama* in *Newaza*), soll er den Kampf durch die Verkündung von *Mate* vorübergehend unterbrechen, die Kämpfer auf ihre Ausgangsposition zurückkehren lassen und die Strafe aussprechen, während er auf den/die Kämpfer zeigt, welche(r) die verbotene Handlung begangen hat.

Bevor er *Hansoku-make* verhängt muss sich der Kampfrichter mit den anderen Kampfrichtern beraten und seine Entscheidung in Übereinstimmung mit der „Mehrheitsregel“ bekanntgeben. Wenn beide Kämpfer gleichzeitig die Wettkampfbregeln verletzen, soll jeder entsprechend der Schwere des Verstoßes bestraft werden.

Wurden beide Kämpfer mit drei (3) *Shidos* bestraft und anschließend erhält jeder eine weitere Strafe, soll für beide *Hansoku-make* verkündet werden.

Eine Strafe in *Newaza* soll auf die gleiche Weise verhängt werden wie in *Osaekomi* (Artikel 26, Anhang, 2. und 3. Absatz).

A) SHIDO

- 7) Hat ein Kämpfer seinen Gegner nicht in Übereinstimmung mit Artikel 16 in *Newaza* heruntergezogen und sein Gegner nutzt dies nicht aus, um in *Newaza* weiter zu machen, soll der Kampfrichter *Mate* verkünden und den Kämpfer, der gegen Artikel 16 verstoßen hat, mit *Shido* bestrafen.
- 9) Bei der „normalen“ *Kumi-kata* fasst man mit der linken Hand an der rechten Seite des gegnerischen *Judogi* den Ärmel, Kragen, am Brustbereich, oben an der Schulter oder am Rücken und mit der rechten Hand auf der linken Seite des gegnerischen *Judogi* den Ärmel, Kragen, am Brustbereich, an der Schulter oder am Rücken und immer oberhalb des Gürtels.

Wenn ein Kämpfer weiterhin eine abnormale *Kumi-kata* verwendet, kann die Zeit schrittweise reduziert werden und sogar eine „Direktbestrafung“ mit *Shido* erfolgen.

Solange ein Kämpfer einen Cross-Griff ausführt, d.h. mit zwei Händen, eine Hand auf der gegenüberliegenden Seite auf der Schulter oder dem Arm des anderen Kämpfers, sollte er sofort angreifen oder der Kampfrichter muss ihn mit *Shido* bestrafen. Unter keinen Umständen ist es erlaubt, unter die Gürtellinie zu greifen.

Dem Cross-Griff sollte ein sofortiger Angriff folgen. Dieselbe Regel gilt für den Griff auf den Gürtel und das einseitige Greifen.

Ein Kämpfer sollte nicht für einen „abnormalen“ Griff bestraft werden, wenn er in diese Situation durch seinen Gegner durch das Durchtauchen mit dem Kopf unter dem Arm des Haltenden in diese Situation gebracht wurde. Allerdings, wenn ein Kämpfer auf diese Weise ständig „durchtaucht“, soll der Kampfrichter erwägen, ob nicht eine „übermäßig defensive Haltung“ (a.2) vorliegt.

Das Einhaken eines Beines zwischen den Beinen des Gegners, außer bei der gleichzeitigen Ausführung einer Wurftechnik, wird nicht als normale *Kumi-kata* angesehen und der Kämpfer muss innerhalb von 5 Sekunden angreifen oder er wird mit *Shido* bestraft.

- 10) „Inaktivität“ kann allgemein angenommen werden, wenn nach schätzungsweise 25 Sekunden kein Angriffsversuch seitens der beiden Kämpfer erfolgt. Inaktivität sollte nicht bestraft werden, obwohl es keine Angriffsversuche gibt, wenn der Kampfrichter der Meinung ist, dass der Kämpfer tatsächlich nach einer Gelegenheit zum Angriff sucht.

Die Kampfrichter sollen die Kämpfer, die sich nicht rasch um eine *Kumi-kata* bemühen, oder versuchen, den Gegner am Zugreifen zu hindern, streng bestrafen.

- 13) Die Handlung „Umschlingen“ bedeutet, dass der Gürtel oder die Jacke komplett herumgeschlungen sein muss. Das Verwenden des Gürtels oder der Jacke als „Anker“ für den Griff (ohne zu umschlingen), z.B. um den Arm des Gegners zu fixieren, sollte nicht bestraft werden.
- 16) Das Gesicht ist die Fläche innerhalb der Linie, die von der Stirn, der Vorderseite der Ohren und der Kante des Unterkiefers begrenzt wird.
- 18) Punkt 18 ist strikt zu beachten: es ist nicht erlaubt, *Shime-waza* sowohl mit dem eigenen als auch dem gegnerischen Gürtel oder Jackenende oder mit den bloßen Fingern auszuführen.

B) HANSOKU-MAKE

- 1) Auch wenn sich der Werfende während einer Wurfaktion windet/dreht, sollte das immer als „*Kawazu-gake*“ angesehen und bestraft werden.
- 2) *Kansetsu-waza* ist bei Kadetten zugelassen. Für niedrigere Kategorien ist sie jedoch verboten.
- 8) Der Versuch von solchen Techniken wie *Harai-goshi*, *Uchi-mata* etc. mit nur einer Hand am Revers des Gegners aus einer Position ähnlich *Ude-hishigi-waki-gatame* (bei denen das Handgelenk des Gegners unter der Achselhöhle des Werfenden eingeklemmt ist) und sich absichtlich mit dem Gesicht nach unten auf die *Tatami* fallen lässt, birgt ein hohes Verletzungsrisiko und wird bestraft. Handlungen, bei denen keine Absicht besteht, einen Gegner sauber auf seinen Rücken zu werfen, sind gefährlich und werden auf die gleiche Weise behandelt wie *Ude-hishigi-waki-gatame*.

DIE WETTKAMPFREGELN WERDEN IN FOLGENDEN FÄLLEN STRIKT ANGEWENDET:

VERBOTEN: GREIFEN UND BLOCKIEREN DER BEINE

Alle direkten Angriffe oder das Blockieren mit einer oder beiden Händen oder mit einem oder beiden Armen unterhalb des Gürtels sind verboten.

BESTRAFUNG: Beim ersten Angriff: **HANSOKU-MAKE**

Beispiele:



Extrem defensive Haltung:



ARTIKEL 28: NICHTANTRETEN UND AUFGABE

Die Entscheidung *Fusen-gachi* erhält jeder Kämpfer, dessen Gegner nicht zu seinem Kampf antritt. Ein Kämpfer, der nach drei (3) Aufrufen in einem Intervalle von einer (1) Minute nicht an seiner Anfangsposition ist, verliert den Kampf.

Einbuße des Kampfes („30-Sekunden-Regel“): gilt bei allen IJF-Veranstaltungen.

Pauschalwert für einen Kampf: Wenn ein Kämpfer rechtzeitig bereit ist und die Kampfrichterkommission sieht, dass sein Gegner nicht anwesend ist, veranlasst sie „den letzten Aufruf für den fehlenden Athleten“ (es gibt keine drei Aufrufe mehr in einem Intervall von einer Minute).

Der Kampfrichter ersucht den vorbereiteten Kämpfer am Rande der Wettkampffläche zu warten. Auf der Anzeigetafel werden die 30 Sekunden heruntergezählt. Ist am Ende der **30 Sekunden** der Gegner immer noch nicht anwesend, ersucht der Kampfrichter der Matte den Athleten, die Wettkampffläche zu betreten und erklärt ihn zum Sieger durch *Fusen-gachi*.

Der Athlet, der einen Kampf eingebüßt hat, kann in der Hoffnungsrunde starten, sofern die IJF-Jury feststellt, dass bestimmte Kriterien erfüllt sind.

Die Kampfrichter müssen sich vor der Vergabe von *Fusen-gachi* sicher sein, dass sie dazu die Befugnis der Kampfrichterkommission erhalten hat.

Die Entscheidung *Kiken-gachi* erhalten alle Kämpfer, deren Gegner sich aus irgendeinem Grunde während des Kampfes aus diesem zurückziehen.

ANHANG Artikel 28 – Nichtantreten und Aufgabe

Weiche Kontaktlinsen: Für den Fall, dass ein Kämpfer während des Kampfes seine Kontaktlinsen verliert und sie nicht unverzüglich wieder einsetzen kann und er dann den Kampfrichter informiert, dass er ohne die Kontaktlinsen nicht weiterkämpfen kann, soll der Kampfrichter, nach Rücksprache mit den Außenrichtern am Tisch, seinen Gegner zum Sieger durch *Kiken-gachi* erklären.

ARTIKEL 29: VERLETZUNG, KRANKHEIT ODER UNFALL

Die Entscheidung des Kampfes, wenn ein Kämpfer wegen einer Verletzung, Krankheit oder eines Unfalls während des Kampfes nicht weiterkämpfen kann, soll der Kampfrichter nach Rücksprache mit den anderen Kampfrichtern entsprechend der folgenden Kriterien treffen:

A) VERLETZUNGEN

- 1) Wenn die Ursache der Verletzung dem verletzten Kämpfer zugeschrieben wird, soll er den Kampf verlieren.

- 2) Wenn die Ursache der Verletzung dem unverletzten Kämpfer zugeschrieben wird, soll der unverletzte Kämpfer den Kampf verlieren.
- 3) Wenn es nicht möglich ist festzustellen, welcher der Kämpfer die Verletzung verursacht hat, soll der Kämpfer, der nicht mehr weiterkämpfen kann, den Kampf verlieren.



B) KRANKHEIT

Wenn ein Kämpfer während eines Kampfes krank wird und nicht weiterkämpfen kann, verliert er im Allgemeinen den Kampf.

C) UNFALL

Wenn sich ein Unfall wegen äußerer Einflüsse (höhere Gewalt) ereignet, gilt der Kampf, nach Rücksprache mit der Kampfrichterkommission, als abgesagt oder verschoben. Im Falle von „höherer Gewalt“ treffen der Sportdirektor, die Sportkommission und/oder die IJF-Jury die letzte Entscheidung.

ÄRZTLICHE UNTERSUCHUNG

- a) Der Kampfrichter soll den Arzt rufen, wenn ein Kämpfer einen schweren Aufprall auf den Kopf oder Rücke (Wirbelsäule) erlitten hat, oder wenn immer der Kampfrichter Grund zur Annahme hat, es könnte sich um eine schwere Verletzung handeln. In beiden Fällen untersucht der Arzt den Kämpfer in der kürzest möglichen Zeit und teilt dem Kampfrichter mit, ob der Kämpfer weiterkämpfen kann oder nicht.

Wenn der Arzt nach der Untersuchung eines verletzten Kämpfers dem Kampfrichter mitteilt, dass der Kämpfer nicht weiterkämpfen kann, soll der Kampfrichter, nach Rücksprache mit den anderen Kampfrichtern, den Kampf beenden und den Gegner zum Sieger durch *Kiken-gachi* erklären.

- b) Der Kämpfer kann den Kampfrichter ersuchen, den Arzt zu rufen, jedoch in diesem Fall ist der Kampf beendet und sein Gegner wird zum Sieger durch *Kiken-gachi* erklärt.
- c) Der Arzt kann eine Untersuchung seines Kämpfers fordern, jedoch in diesem Fall ist der Kampf beendet und der Gegner wird zum Sieger durch *Kiken-gachi* erklärt.

In jedem Fall, wo die Kampfrichter der Meinung sind, dass der Kampf nicht fortgesetzt werden sollte, soll der Kampfrichter den Kampf beenden und in Übereinstimmung mit den Wettkampfbregeln das Ergebnis bekannt geben.

BLUTENDE VERLETZUNGEN

Wenn eine blutende Verletzung auftritt, soll der Kampfrichter den Arzt rufen, um dem Kämpfer zu helfen, die Blutung zu stillen und zu versorgen.

Aus gesundheitlichen Gründen soll der Kampfrichter im Falle von Blutungen den Arzt rufen; es ist nicht erlaubt, blutend zu kämpfen.

Allerdings kann dieselbe blutende Verletzung durch den Arzt nur zweimal (2) behandelt werden. Blutet die selbe Verletzung zum dritte (3.) Mal, soll der Kampfrichter, nach Rücksprache mit den anderen Kampfrichtern, zur Sicherheit des Kämpfers den Kampf beenden und seinen Gegner zum Sieger durch *Kiken-gachi* erklären.

In jedem Fall, wo die Blutung nicht gestillt und verbunden werden kann, soll der Gegner zum Sieger durch *Kiken-gachi* erklärt werden.

KLEINERE VERLETZUNGEN

Eine kleine Verletzung kann durch den Kämpfer selbst versorgt werden. Zum Beispiel im Falle eines verrenkten Fingers soll der Kampfrichter den Kampf stoppen (durch Verkündung von *Mate* oder *Sono-mama*) und dem Kämpfer erlauben, den Finger einzurenken. Diese Handlung sollte unverzüglich und ohne Unterstützung durch den Kampfrichter oder den Arzt erfolgen und der Kämpfer kann den Kampf fortsetzen.

Dem Kämpfer ist es erlaubt, denselben Finger zweimal (2) zu versorgen. Wenn dieselbe Verrenkung das dritte (3.) Mal auftritt, dann wird der Zustand des Kämpfers dermaßen beurteilt, dass er nicht mehr weiterkämpfen kann. Der Kampfrichter soll, nach vorheriger Rücksprache mit den Kampfrichtern am Tisch, den Kampf beenden und den Gegner zum Sieger durch *Kiken-gachi* erklären.

ANHANG Artikel 29 – Verletzung, Krankheit oder Unfall

Wenn während des Kampfes ein Kämpfer durch eine Aktion des Gegners verletzt wird und der verletzte Kämpfer kann den Kampf nicht fortsetzen, sollen die Kampfrichter den Fall analysieren und eine Entscheidung auf Grundlage der Wettkampffregeln treffen. Jeder Fall soll nach seinen eigenen Merkmalen entschieden werden (siehe Absatz: a) Verletzungen Z. 1, 2 und 3).

Im Allgemeinen ist es nur einem (1) Arzt für jeden Kämpfer erlaubt, auf der Wettkampffläche zu sein. Sollte ein Arzt einen oder mehrere Assistenten benötigen, muss er zuerst den Kampfrichter informieren.

Dem Trainer ist es niemals erlaubt, die Wettkampffläche zu betreten.

Nur der Kampfrichter steht in der Nähe des verletzten Kämpfers, um zu gewährleisten, dass die Hilfeleistung des Arztes regelkonform ist. Jedoch kann sich der Kampfrichter mit den anderen Kampfrichtern beraten, falls er irgendeine Entscheidung treffen muss.

ÄRZTLICHE HILFE

a) Bei einer kleinen Verletzung:

Im Falle eines abgebrochenen Nagels ist es dem Arzt erlaubt, beim Nagelschneiden zu helfen.

Der Arzt darf auch bei einer Scrotum-Verletzung (Hoden) helfen.

b) Bei einer blutenden Verletzung:

Immer wenn es Blut gibt, muss dieses aus Sicherheitsgründen mit Hilfe des Arztes vollständig von Heftpflastern, Bandagen, Nasentampons (die Verwendung von Blutstillern und hämostatischen Produkten ist zulässig) entfernt werden.

Wenn der Arzt gerufen wird, um einem Kämpfer zu helfen, sollte eine solche medizinische Hilfeleistung so rasch als möglich erfolgen.

Hinweis: Mit Ausnahme der oben genannten Situationen wird, wenn der Arzt irgendeine Behandlung durchführt, der Gegner zum Sieger durch *Kiken-gachi* erklärt.

FORMEN DES ERBRECHENS



Jede Art des Erbrechens durch einen Kämpfer hat ein *Kiken-gachi* für den anderen Kämpfer zur Folge (siehe Absatz: b) Krankheit).

Im Falle, wo ein Kämpfer durch eine absichtliche Aktion eine Verletzung des Gegners verursacht, soll die Strafe für den Kämpfer, der seinen Gegner die Verletzung zugefügt hat, unabhängig jeder anderen disziplinarischen Maßnahme, welche durch den Sportdirektor, der Sportkommission und/oder der IJF-Jury verhängt wird, *Hansoku-make* sein.

Wenn ein Arzt klar erkennt - insbesondere im Falle von *Shime-waza* -, dass für einen der Kämpfer eine ernste Gefahr für die Gesundheit besteht, wofür er verantwortlich ist, kann er zum Rand der Wettkampffläche gehen und den Kampfrichter auffordern, sofort den Kampf zu stoppen. Der Kampfrichter soll alle notwendigen Schritte einleiten, um dem Arzt zu helfen. Eine solche Intervention bedeutet zwangsläufig den Verlust des Kampfes für seinen Kämpfer und daher sollte dies nur in extremen Ausnahmefällen geschehen.

Verliert ein Kämpfer während *Shime-waza* das Bewusstsein, ist er nicht mehr in der Lage, den Wettkampf fortzusetzen.

Bei IJF-Meisterschaften soll der offizielle Team-Arzt einen medizinischen Grad haben und muss sich vor dem Wettbewerb registrieren. Er ist die einzige Person, der es erlaubt ist, in dem gekennzeichneten Bereich zu sitzen und muss auch so gekennzeichnet sein (z.B. durch das Tragen einer Rot-Kreuz-Armbinde).

Bei der Akkreditierung eines Arztes für ihr Team, muss die nationale Föderation die Verantwortung für die Handlungen ihres Arztes übernehmen.

Die Ärzte müssen jede Änderung und die Interpretationen der Wettkampffregeln kennen.

ARTIKEL 30: SITUATIONEN, DIE VON DEN REGELN NICHT ERFASST SIND

Entsteht eine Situation, die nicht von diesen Vorschriften erfasst ist, soll sie von den Kampfrichtern nach Rücksprache mit der Kampfrichterkommission behandelt und entschieden werden.

INDEX

<i>Dojime</i>	
Beinschere	28
<i>Fusen-gachi</i>	
Sieg durch Nichterscheinen	7, 32
<i>Hajime</i>	
Beginnen, Los	8, 13, 15, 17, 19, 22, 26
<i>Hansoku-make</i>	
Disqualifikation	11, 21, 22, 24, 26, 29, 30, 31, 35
<i>Harai-goshi</i>	
Hüftfeger (Wurftechnik)	29, 31
<i>Hikiwake</i>	
Unentschieden	10, 11
<i>Ippon</i>	
Punkt	2, 9, 10, 12, 15, 16, 21, 22, 23, 24, 25
<i>Joseki</i>	
Ehrenplatz	16, 17
<i>Judogi</i>	
Kampfkleidung	2, 5, 6, 7, 9, 10, 13, 14, 19, 21, 27, 28, 30
<i>Kachi</i>	
Sieg	10, 14
<i>Kami-shiho-gatame</i>	
Oberer Vierer (Haltegriff)	25
<i>Kansetsu-waza</i>	
Hebeltechnik	14, 16, 18, 19, 20, 22, 24, 25, 29, 31
<i>Kata-guruma</i>	
Schulterrad (Wurftechnik)	29
<i>Kawazu-gake</i>	
Beinhängen	29, 31
<i>Kesa-gatame</i>	
Schärpengriff (Haltetechnik)	25
<i>Kiken-gachi</i>	
Sieg durch Aufgabe	7, 21, 22, 32, 33, 34, 35
<i>Kumi-kata</i>	
Griff, Art des Greifens	13, 27, 28, 30, 31
<i>Mate</i>	
Stopp, warten, halt	2, 8, 10, 12, 14, 15, 17, 18, 19, 20, 22, 25, 26, 30, 34
<i>Newaza</i>	
Bodentechnik ..	2, 9, 14, 18, 19, 20, 25, 27, 28, 29, 30
<i>Osaekomi</i>	
Haltegriff	2, 5, 8, 10, 12, 14, 15, 16, 20, 22, 23, 24, 25, 26, 30
<i>Otagai-ni</i>	
Verbeugung zueinander	16
<i>Rei</i>	
Gruß	16
<i>Shido</i>	
Verwarnung	6, 11, 18, 19, 22, 26, 27, 28, 29, 30
<i>Shime-waza</i>	
Würgetechnik ...	14, 18, 19, 20, 22, 24, 25, 28, 31, 35
<i>Sono-mama</i>	
Nicht bewegen	2, 8, 10, 12, 15, 20, 26, 30, 34
<i>Sore-made</i>	
Das ist alles, Kampfende	13, 16, 21, 22, 26, 27
<i>Tachi-waza</i>	
Standtechnik	18, 29
<i>Tatami</i>	
Matte	3, 9, 10, 12, 17, 19, 23, 24, 25, 26, 29, 31
<i>Toketa</i>	
Haltegriff gebrochen	8, 10, 12, 15, 22, 25, 26
<i>Tori</i>	
Ausführender	14, 16, 18, 27, 28
<i>Uchi-mata</i>	
Innenschenkel Wurf	29, 31
<i>Ude-hishigi-wake-gatame</i>	
Achselkontrolle (Hebeltechnik)	29
<i>Uke</i>	
Duldender	14, 16, 25, 27, 28
<i>Ukemi</i>	
Fall	3
<i>Ura-gatame</i>	
Verkehrte Kontrolle (Haltegriff)	25
<i>Waza-ari</i>	
Wertung (halber Punkt) .	2, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 15, 21, 24, 25
<i>Waza-ari awasete Ippon</i>	
Zwei Waza-ari ergeben Ippon	24
<i>Yoshi</i>	
Weiter, nach Sono-mama	8, 10, 12, 15, 20, 26
<i>Yuko</i>	
Wertung (Vorteil)	2, 10, 11, 12, 15, 21, 24, 25