

Wettkampffregeln des Österreichischen Judoverbandes



AUSGABE: FEBRUAR 2010



Wettkampfregeeln

der Internationalen JUDO-Föderation

Inhaltsverzeichnis:

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

Version von BudoWiki übernommen,



ARTIKEL 1. Wettkampffläche

Die Wettkampffläche soll mindestens eine Abmessung von 14 m x 14 m und maximal 16 m x 16 m haben und aus [Tatami](#) oder einem ähnlich akzeptablen Material, im Allgemeinen in grüner Farbe, bestehen.

Die Wettkampffläche wird in **zwei** (2) Zonen unterteilt. In die **Kampffläche** und in die **Sicherheitsfläche**. Diese beiden Zonen müssen durch unterschiedlich farbige Matten deutlich erkennbar sein.

Der Bereich innerhalb der Kampffläche genannt und soll 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 3 m breit sein.

Ein blauer und weißer Streifen eines Klebebandes, ca. 10 cm breit und 50 cm lang, soll in einem Abstand von 4m im Zentrum der Kampffläche angebracht werden, um jene Position zu kennzeichnen, von der aus die Kämpfer den Kampf beginnen und beenden müssen. Der blaue Streifen soll sich auf der rechten Seite des Kampfrichters und der weiße auf seiner linken Seite befinden.

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 zwischen 3 m und 4 m erforderlich.

Um die Wettkampffläche muss eine mindestens 50 cm breite, freie Zone gewährleistet sein.

Bei Olympischen Spielen, Weltmeisterschaften, kontinentalen und IJF-Veranstaltungen muss die Kampffläche allgemein 8m x 8m groß sein.

[Tatamis](#)

Im Allgemeinen mit den Maßen 1 m x 2 m, gefertigt aus gepresstem Stroh, oder häufiger, gepresstem Schaumstoff.

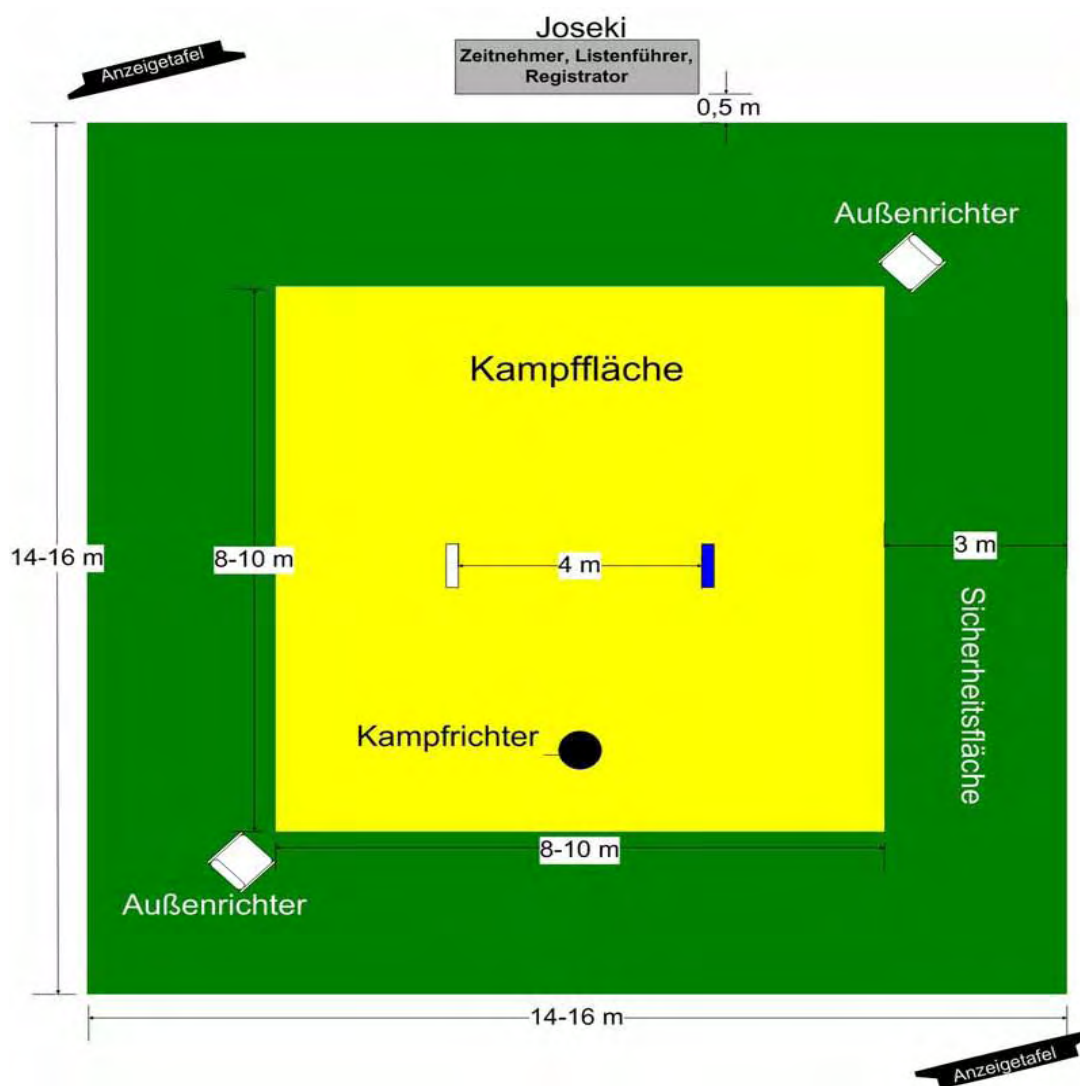
Sie müssen unter den Füßen fest sein und die Eigenschaften haben, Stöße während des [Ukemi](#) zu absorbieren und nicht rutschig oder rau sein.

Die Elemente, aus denen die Wettkampffläche besteht, müssen ohne Zwischenraum zwischen den Flächen glatt und rutschfest ausgelegt werden, ohne dass sie sich verschieben.

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 4m breit sein sollte.)



ARTIKEL 2. Ausrüstung

a. **Flaggen**(Kampfrichter)

Eine blaue und eine weiße Fahne, welche die Schiedsrichter in einer [Hantei-Situation](#) in einem "Golden Score"-Kampf ^[1] ^[2] verwenden, sollen in unmittelbarer Nähe der Wettkampffläche (z.B. am Tisch der Zeitnehmung) zur Verfügung stehen.

b. **Stühle und Flaggen** (Außenrichter)

Zwei (2) leichte Stühle müssen auf der Sicherheitsfläche an diagonal gegenüberliegenden Ecken der Wettkampffläche so aufgestellt werden, dass sie weder den Außenrichtern, den Mitgliedern der Kampfrichterkommission, noch den Registratoren den Blick auf die Anzeigetafeln behindern.

c. **Anzeigetafeln**

Für jede Wettkampffläche muss es zwei (2) Anzeigetafeln geben, die horizontal

die Wertungen anzeigen und nicht höher als 90cm und nicht breiter als 2m sein dürfen 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. Strafpunkte müssen unverzüglich in technische Wertungen für den Gegner umgewandelt und über die Anzeigetafeln angezeigt werden. Allerdings müssen die Anzeigetafeln 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](#)).

d. **Stoppuhren**

Es müssen folgende Stoppuhren vorhanden sein:

- Kampfzeit - eine (1)
- [Osaekomi-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](#)).

a. **Flaggen** (Zeitnehmer)

Die Zeitnehmer sollen folgende Fahnen verwenden:

- gelb - Kampfunterbrechung
- grün - Dauer des [Osaekomi](#)

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.

a. **Zeitsignal**

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

b. **Blau+weiße [Judogis](#)**

Die Kämpfer müssen entweder einen blauen oder einen weißen [Judogi](#) tragen (der Erstaufgerufene Kämpfer muss den blauen [Judogi](#) tragen, der Zweitaufgerufene Kämpfer den weißen).

Anhang

Position der Registratoren / Listenführer / Zeitnehmer

Die Listenführer, Registratoren und Zeitnehmer müssen Blick auf das Kampfgericht haben.

Abstand(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 für die 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.

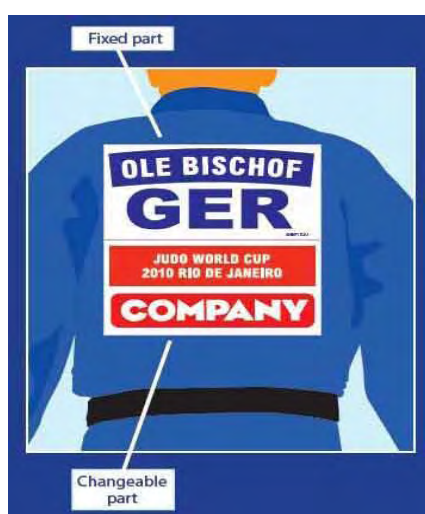
Manuelle Uhren müssen, für den Fall des Ausfalles der elektronischen Uhren, gleichzeitig mit den elektronischen Geräten verwendet werden. Manuelle Anzeigetafeln müssen in Reserve zur Verfügung stehen.

ARTIKEL 3. JUDOANZUG ([JUDOGI](#))

Die Kämpfer tragen einen [Judogi](#), der folgenden Kriterien entsprechen muss:

- Reißfest, aus Baumwolle oder ähnlichem Material (siehe [Leitfaden](#)), in gutem Zustand (ohne schadhafte Stellen oder Risse). Das Material darf nicht so dick oder hart oder glatt sein, dass es den Griff des Gegners verhindert.
- Blau für den erstaufgerufenen Kämpfer - weiß oder cremefarben für den zweitaufgerufenen Kämpfer (siehe [Anhang](#)).
- Verpflichtende Kennzeichnung:

Die Rückenidentifikation eines Athleten muss den Namen und das Land beinhalten:



- Jeder Teilnehmer an einer IJF/EJU-Veranstaltung ist verpflichtet am Rücken seines Judogi eine entsprechende Rückennummer aufgenäht zu haben, die aus zwei Teilen besteht:*

Fixer oberer Teil mit Nachnamen und der nationalen olympischen Abkürzung,

- Variabler unterer Teil, reserviert für die Sponsoren und/oder IJF/EJU-Veranstaltungslogo, einzigartig für jede Veranstaltung.*

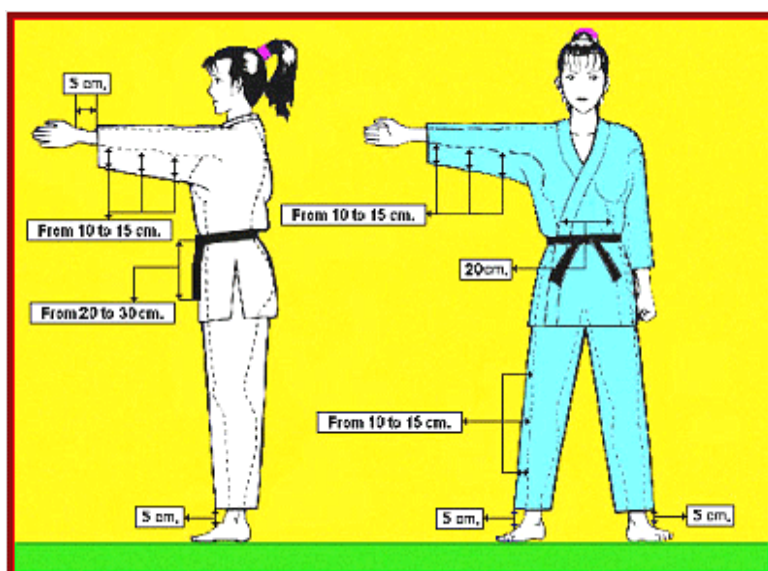
- Die einheitlichen Rückennummern und Transparente sind im Annex "Rückennummern" der IJF/EJU beschrieben.[4]*
- Der Bestellvorgang für die Rückennummern ist im Annex "Bestellvorgang für Rückennummern" der IJF/EJU beschrieben.[5]*
- Es werden bei der Judogi-Kontrolle nach Artikel 3 nur die offiziell erworbenen Rückennummern mit dem Logo der IJF/EJU akzeptiert.*
- Die IJF/EJU-Rückennummern sind für alle Veranstaltungen der IJF/EJU verpflichtend.*



d. Erlaubte Kennzeichnungen:

1. Nationales Emblem (auf der linken Brust der Jacke). Maximale Größe 100 cm².
2. Schulter-Markierungen (vom Kragen - über die Schulter hinunter zum Arm - auf beiden Seiten der Jacke). Maximale Länge 25 cm und maximale Breite 5 cm in den Nationalfarben oder das Logo des offiziell unterstützenden Herstellers. (Die gleiche Werbung oder nationalen Farben auf beiden Seiten).
3. Markenzeichen des Herstellers (auf dem unteren Rand der Jackenvorderseite, auf dem unteren Rand des linken Hosenbeines und an einem Ende des Gürtels). Maximale Größe 20 cm². Es ist erlaubt das Markenzeichen des Herstellers auf einen Ärmel zu platzieren, jedoch auf einer Fläche von 25 cm x 5 cm und anstelle jenes auf der Jackenvorderseite. Die offiziellen Ausrüster der [IJF/EJU](#) dürfen das [IJF/EJU](#)-Logo über ihrem Markenzeichen (in direktem Kontakt) verwenden.
4. Werbung auf den Ärmeln, 10 cm x 10 cm auf jedem Ärmel (unterschiedliche Werbung erlaubt). Diese 100 cm² müssen direkt unterhalb und in Berührung mit den 25cm x 5cm Streifen angebracht sein.
5. Angabe der Platzierung (1., 2., 3.) bei den Olympischen Spielen oder Weltmeisterschaften, auf einer Fläche von 6 cm x 10 cm an der unteren linken Vorderseite der Jacke.
6. Der Name des Kämpfers (bedruckt oder bestickt) darf auf dem Gürtel, auf der unteren Vorderseite der Jacke und der oberen Vorderseite der Hose bis zu einer maximalen Größe von 3 cm x 10 cm getragen werden.
7. Die Kämpfer müssen den [Judogi](#) ohne irgendeine Kennzeichnung zum Nähtisch bringen.

e. Die Jacke soll lang genug sein, um die Oberschenkel zu bedecken und soll mindestens bis zu den Fäusten reichen, wenn die Arme an den Körperseiten abwärts voll ausgestreckt werden. Die Jacke soll links über rechts getragen werden und soll so weit sein, dass sie in Höhe des Rippenbogens mit einer Überlappung von mindestens 20 cm übereinander geschlagen werden kann. Die Jackenärmel sollen maximal bis zum Handgelenk und mindestens bis 5 cm oberhalb des Handgelenks reichen. Zwischen Ärmel und Arm (einschließlich der Bandagen) soll ein Zwischenraum von 10 bis 15 cm auf der gesamten Länge bestehen. Das Revers und der Kragen dürfen nicht dicker als 1 cm und nicht breiter als 5 cm sein.



Anhang: Judogi-Kontrolle: 1. Es gibt eine strikte

Durchsetzung der Kontrolle für die Kriterien des [Judogi](#). Bei nationalen und internationalen Veranstaltungen liegt es in der Verantwortung des Trainers, Managers oder Kämpfers, die Vorschriften für den [Judogi](#) einzuhalten. 2. Bei Veranstaltungen auf internationaler Ebene wird das neue [Judogi-Kontrollgerät \(Sokuteiki\)](#) zur Verfügung gestellt. 3. Vor der Anreise zu einem Turnier sollte ein Kämpfer und dessen Trainer sicher sein, dass der [Judogi](#) des Kämpfers allen Anforderungen, wie in Artikel 3 der WKR ausgeführt, entspricht. 4. Bevor der Kämpfer die Wettkampffläche betritt, wird im Aufwämbereich ein [Gi-Kontrollgerät \(Sokuteiki\)](#) bereitgestellt, sodass der Kämpfer oder sein Trainer überprüfen kann, ob der [Judogi](#) den Anforderungen des Artikel 3 entspricht. 5. Wenn ein Kämpfer die Wettkampffläche betritt, hat er die Verantwortung darüber übernommen, dass der [Judogi](#) vorschriftsmäßig ist. **ACHTUNG:** Es gibt nicht mehr die Option oder Möglichkeit, den [Gi](#) auf der Wettkampffläche zu wechseln.

6. Eine [Judogi-Kontrolle](#) auf der Matte wird durch den Kampf- und die Außenrichter durchgeführt. Wenn sie feststellen, dass der [Gi](#) nicht den Anforderungen des Artikels 3 entspricht. 7. Wenn der Kampf- und die Außenrichter (einstimmig) nach der Messung

f. Auf der Hose dürfen sich keine Abzeichen befinden (außer lit. d.3. und d.5.). Sie soll lang genug sein, um die Beine zu bedecken und soll maximal bis zum Fußknöchel und mindestens bis 5 cm oberhalb des Fußknöchels reichen. Zwischen dem Bein (einschließlich Bandagen) und dem Hosenbein soll auf der gesamten Länge ein Zwischenraum von 10 bis 15 cm vorhanden sein.

g. Ein fester Gürtel, 4 cm bis 5 cm breit, dessen Farbe der Graduierung entspricht, soll über der Jacke getragen werden, zweimal um die Taille gehen und mit einem eckigen Knoten gebunden werden, der beide Gürtellagen umfasst, fest genug, um die Jacke zusammen zu halten, und lang genug um an jedem Ende 20 cm bis 30 cm herunter zu hängen.

h. Kämpferinnen sollen unter der Jacke entweder:

1. ein völlig weißes oder fast weißes T-Shirt mit kurzen Ärmel tragen, das ausreichend reißfest ist; es sollte lang genug sein, um in die Hose gesteckt zu werden, oder
2. sie sollen einen weißen oder fast weißen kurzärmeligen Einteiler tragen.

i. Die Farbe der offiziellen blauen [Judogi](#) muss folgenden Standards entsprechen: Zwischen der [Pantone](#) Nummer 18-4051 und 18-4039 auf der [Pantone](#) Skala von TP oder Nr. 285 oder Nr. 286 auf der [Pantone](#) Druckskala.

feststellen, dass der [Judogi](#) vorschriftswidrig ist, verliert der Kämpfer durch [Hansoku-make](#).**8.** Dieses [Hansoku-make](#) disqualifiziert den Kämpfer nur für diesen Kampf, nicht jedoch aus dem etwaig weiteren Wettbewerb.**9.** Es werden künftig Diskussionen der NRC (*nationale Kampfrichterkommission*) über die Anwendung dieser Regel bei nationalen und lokalen Turnieren stattfinden.

ARTIKEL 4. Hygiene

- a. Der [Judogi](#) soll sauber, generell trocken und ohne unangenehmen Geruch sein.
- b. Die Zehen- und Fingernägel sollen kurz geschnitten sein.
- c. Die persönliche Hygiene des Kämpfers soll sehr gut sein.
- d. Lange Haare sollen so zusammengebunden werden, dass eine Behinderung des Gegners vermieden wird.

Anhang: Jeder Kämpfer, der nicht den Anforderungen von Artikel [3](#) oder [4](#) entspricht, ist nicht berechtigt zu kämpfen, und der Gegner soll den Kampf gemäß der "Mehrheitsregel" durch „[Fusen-gachi](#)“, wenn der Wettkampf noch nicht begonnen hat, oder „[Kiken-gachi](#)“, wenn der Wettkampf bereits begonnen hat, gewinnen. (siehe Artikel [28](#)).

ARTIKEL 5. Kampfrichter und Offizielle

Generell wird der Kampf, unter der Aufsicht der Kampfrichterkommission, von einem [Kampfrichter](#) und zwei (2) Außenrichtern geleitet.

Der Kampfrichter und die Außenrichter werden von den Registratoren und Zeitnehmern unterstützt.

Die Kampfrichterkleidung soll den Vorgaben der Organisation entsprechen.

Die Zeitnehmer, Listenführer und Registratoren sowie andere technische Assistenten müssen mindestens 21 Jahre alt sein, wenigstens drei Jahre Erfahrung als Nationalkampfrichter und eine gute Kenntnis der Kampfregeln haben.

Das Organisationskomitee muss sicherstellen, dass sie vorher gründlich eingewiesen worden sind. Es sollen wenigstens zwei (2) Zeitnehmer vorhanden sein; einer für die Kampfzeit und einer für die Osaekomi-Zeit.

Falls möglich, sollte eine dritte Person zur Überwachung der beiden 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. Gleiches gilt beim Ablauf der Zeit für den Haltegriff (25 Sekunden, wenn vorher keine Wertung war, oder 20 Sekunden, wenn der Wettkämpfer der den "Osaekomi" hält, bereits Waza-ari erzielte, oder der Wettkämpfer der gehalten wird, bereits mit drei (3) Shido bestraft wurde); er zeigt das Ende des Haltegriffs durch ein hörbares Signal an.

Der Zeitnehmer für die Osaekomi-Zeit 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 Wettkampffregeln).

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 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

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

Während der Verkündung einer Wertung und Durchführung des entsprechenden Handzeichens soll sich der Kampfrichter in eine solche Position bringen, dass er mindestens zu einem Außenrichter Blickkontakt hat, um abweichende Meinungen sofort zu registrieren. Jedoch muss der Kampfrichter jederzeit darauf achten, die fortgesetzten Aktionen der Kämpfer nicht aus dem Auge zu verlieren.

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, sollen sich der Kampfrichter und die Außenrichter 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 sollen der Kampfrichter und die Außenrichter sicherstellen, dass die Oberfläche der Matte sauber und in gutem Zustand ist, dass es keine Lücken zwischen den [Tatamis](#) gibt, dass die Stühle für die Außenrichter auf ihrem Platz sind und dass die Kämpfer den Artikeln [3](#) und [4](#) der Wettkampffregeln entsprechen.

Der Kampfrichter soll dafür sorgen, dass kein Zuschauer, Fan oder Fotograf in der Lage ist, die Kämpfer zu belästigen oder sie zu gefährden.

ARTIKEL 7. Position und Funktion der Außenrichter

Die Außenrichter müssen den Kampfrichter unterstützen und sitzen an zwei (2) einander gegenüberliegenden Ecken außerhalb der [Kampffläche](#). Jeder Außenrichter

muss seine Meinung durch das entsprechende offizielle Handzeichen anzeigen, wenn sich seine Ansicht über eine durch den Kampfrichter ausgesprochene technische Bewertung oder Strafe von diesem unterscheidet.

Sollte die vom Kampfrichter ausgesprochene technische Wertung oder eine Strafe höher sein als jene der beiden (2) Außenrichter, muss er seine Entscheidung an die jenes Außenrichters anpassen, der die höhere Wertung zum Ausdruck bringt.

Sollte die vom Kampfrichter ausgesprochene technische Wertung oder eine Strafe niedriger sein als jene der beiden (2) Außenrichter, muss er seine Entscheidung an die jenes Außenrichters anpassen, der die niedrigere Wertung zum Ausdruck bringt.

Sollte ein Außenrichter eine höhere Wertung und der andere Außenrichter eine niedrigere Wertung als jene des Kampfrichters anzeigen, muss der Kampfrichter seine Meinung beibehalten.

Sollten beide Außenrichter eine unterschiedliche Meinung zu jener des Kampfrichters anzeigen und der Kampfrichter hat ihre Handzeichen nicht bemerkt, sollen sie unter Beibehaltung ihres Handzeichens aufstehen, bis der Kampfrichter informiert ist und seine Entscheidung korrigiert. Wenn nach einer gewissen Zeit (wenige Sekunden), der Kampfrichter die stehenden Außenrichter nicht bemerkt hat, muss der dem Kampfrichter am nächsten stehende Außenrichter sofort zu ihm hin gehen und ihn über die Mehrheitsmeinung informieren.

Ein Außenrichter muss mit dem entsprechenden Handzeichen seine Meinung über die Gültigkeit einer Aktion am Rande oder außerhalb der Kampffläche anzeigen.

Eine Diskussion ist zulässig und nur dann erforderlich, wenn der Kampfrichter oder einer der Außenrichter klar etwas gesehen hat, was für die anderen beiden (2) nicht sichtbar war und das ihre Entscheidung ändern könnte.

Der Außenrichter muss auch dafür sorgen, dass die Wertungen, welche durch den Kampfrichter verkündet wurden, vom Registrator erfasst werden.

Sollte ein Kämpfer die Kampffläche, nachdem der Kampf bereits begonnen wurde und aus einem vom Kampfrichter notwendig erachteten Grund, vorübergehend verlassen müssen, muss unbedingt ein Außenrichter mit dem Kämpfer mitgehen, um sicherzustellen, dass keine Regelwidrigkeit begangen wird. Diese Genehmigung soll nur in Ausnahmefällen gegeben werden.

Anhang

Der Kampf- und die Außenrichter sollten bei einer Vorführung oder längeren Verzögerung des Programms die Wettkampffläche verlassen.

Die Außenrichter sollten mit leicht geöffneten Beinen außerhalb der Kampffläche sitzen, Handflächen liegen dabei auf den Oberschenkeln.

Sollte ein Außenrichter feststellen, dass die Anzeigetafel nicht korrekt ist, sollte er die Aufmerksamkeit des Kampfrichters auf diesen Fehler lenken.

Ein Außenrichter muss sich und seinen Stuhl rasch zur Seite bringen können, sollte seine Position die Kämpfer gefährden.

Ein Außenrichter darf nicht vor dem Kampfrichter eine Wertung anzeigen.

Bei einer Aktion am Rand sollte der Außenrichter sofort anzeigen, ob die Aktion [Jonai](#) (innen) oder [Jogai](#) (außen) ist.

Sollte ein Kämpfer irgendeinen Teil des [Judoji](#) außerhalb der Wettkampffläche wechseln müssen und der Außenrichter, der den Kämpfer begleitet, hat nicht das

gleiche Geschlecht, soll der Kampfrichterobmann einen Offiziellen bestimmen, der den Außenrichter ersetzt und den Kämpfer begleitet.

Wird eine Wettkampffläche gerade nicht verwendet und auf einer angrenzenden Wettkampffläche wird noch gekämpft, sollte der Außenrichter seinen Stuhl entfernen, wenn dieser eine Gefährdung der Kämpfer darstellen könnte.

ARTIKEL 8. Handzeichen

a. Der Kampfrichter

Der Kampfrichter soll 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. **Hiki-wake**: 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. **Hantei**: Bei der Vorbereitung des Kommandos **Hantei** soll der Kampfrichter seine Arme, mit den richtigen Flaggen in jeder Hand, etwa 45 Grad heben und dann bei der Ankündigung von **Hantei** soll er die Fahne hoch über den Kopf heben, die seine Meinung anzeigt.
13. **Siegerverkündung Kachi**: Er soll eine Hand, Handfläche nach innen, über Schulterhöhe in Richtung des Siegers heben.
14. **Aufforderung zum Ordnen des Judogi**: Er soll die linke Hand über die rechte in Gürtelhöhe kreuzen, Handflächen zeigen nach innen.

15. **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.
16. **Eine Strafe aussprechen ([Shido](#), [Hansoku-make](#)):** Er soll mit dem aus der Faust ragenden Zeigefinger auf den zu bestrafenden Kämpfer zeigen.
17. **Inaktivität:** Er soll in einer Vorwärtsbewegung die Unterarme in Brusthöhe übereinander kreisen und dann mit dem Zeigefinger auf den zu bestrafenden Kämpfer zeigen.
18. **Falsche Attacke:** Er soll beide Arme nach vorne ausstrecken, die Hände geschlossen und mit beiden Händen eine Abwärtsbewegung machen.
19. **Absichtl. Verlassen d. Kampffläche:** Mit Zeigefinger auf die betreffende Stelle hinweisen.

b. Die Außenrichter

1. **[Jonai](#):** Um anzuzeigen, dass seiner Meinung nach ein Kämpfer eine Wurftechnik innerhalb der Kampffläche ausgeführt hat, soll der Außenrichter eine Hand bis in Schulterhöhe heben, Daumen nach oben, und den Arm entlang der Begrenzungslinie der Kampffläche einen Moment dort halten.
2. **[Jogai](#):** Um anzuzeigen, dass seiner Meinung nach beide Kämpfer die Kampffläche verlassen haben, soll der Außenrichter eine Hand bis in Schulterhöhe heben, Daumen nach oben, und den Arm entlang der Begrenzungslinie der Kampffläche mehrmals von rechts nach links, oder umgekehrt, schwenken.
3. Um anzuzeigen, dass seiner Meinung nach eine durch den Kampfrichter mit einem Handzeichen gem. lit. a. vergebene Wertung oder Strafe nicht zutrifft, soll der Außenrichter eine Hand über seinen Kopf heben und sie zwei- bis dreimal von rechts nach links schwenken.
4. Um anzuzeigen, dass sich seine Meinung von jener des Kampfrichters unterscheidet, soll(en) der/die Außenrichter eines in lit. a) angeführtes Handzeichen ausführen.
5. Bei [Hantei-Situationen](#) müssen die Außenrichter die Fahnen in den richtigen Händen halten, entsprechend der Position der Kämpfer. Nachdem der Kampfrichter [Hantei](#) verkündet, sollen die Außenrichter unverzüglich entweder die blaue oder weiße Fahne über ihre Köpfe heben, um anzuzeigen, für welchen der Kämpfer sie sich entscheiden.
6. Wenn die Außenrichter meinen, der Kampfrichter soll in [Newaza Mate](#) verkünden (z.B. kein Fortschritt), dann sollen sie dies signalisieren, indem sie beide Hände mit den Handflächen nach oben in Schulterhöhe heben.

Wenn nicht klar hervorgeht, welcher der Kämpfer eine Wertung erzielt hat oder bestraft wird, soll der Kampfrichter nach dem offiziellen Handzeichen auf das blaue oder weiße Band (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 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 Hiki-wake gilt nur für Mannschafts- und Round Robin-Bewerbe.

12. Die beschriebene Hantei-Situation wird erst wirksam, wenn es nach Ende des erforderlichen "Golden Score"-Kampfes keinen Unterschied in der Wertung gibt.

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 aufrecht erhalten 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.

Wertungen: [Ippon](#), [Waza-ari](#), [Waza-ari awasete Ippon](#) und [Yuko](#)



Handzeichen: [Osaekomi](#), [Toketa](#), [Mate](#) und [Sono-mama](#) und [Yoshi](#).



Handzeichen: [Hantei](#) m.anschl.Siegenerkündigung u. Rufen des Arztes.

Handzeichen: Verhängung einer Strafe, Inaktivität und falsche Attacke.

ARTIKEL 9. KAMPFBEREICH (GÜLTIGE FLÄCHE)

Der Wettkampf wird auf der [Kampffläche](#) ausgetragen. Jede Technik, die von einem der beiden Kämpfer außerhalb der [Kampffläche](#) ausgeführt wird, soll nicht anerkannt werden.

Ausnahmen:

Alle Aktionen sind gültig und können weitergeführt werden (kein [Mate](#)), so lange einer der beiden Kämpfer mit einem Teil seines Körpers die [Kampffläche](#) berührt. Dies gilt gleichermaßen für [Tachi-waza](#) und [Newaza](#)

Im Falle von [Osaekomi](#) am Rand muss der Kampfrichter [Mate](#) bekannt geben, wenn sich der eine Teil des Kämpfers, der noch die [Kampffläche](#) berührt, in der Luft befindet (z.B. er wird angehoben und verliert den Kontakt zur [Tatami](#)).

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 z.B. der Notwendigkeit nachzukommen, einen [Judoji](#) zu wechseln, der beschädigt oder verschmutzt wurde.

ARTIKEL 10. Dauer des Kampfes

Die offizielle Wettkampfzeit beträgt:

- **Senioren, Männer und Frauen:** 5 Minuten reine Kampfzeit
- **Junioren, Männer und Frauen:** 4 Minuten reine Kampfzeit
- **Kadetten, Männer und Frauen:** 4 Minuten reine Kampfzeit

Jedem Kämpfer ist zwischen den Kämpfen eine Pause von 10 Minuten zu gewähren.

Anhang

Die Dauer und Form des Wettkampfes wird durch das Turnierreglement bestimmt. Dem Kampfrichter soll die Dauer des Kampfes bekannt sein, bevor der die Wettkampffläche betritt.

ARTIKEL 11. Zeitunterbrechnung

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

Das Ende der für den Wettkampf festgesetzten Zeit soll dem Kampfrichter durch eine Glocke oder einem ähnlich akustischen Signal angezeigt werden.

Anhang

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-Zeiten

- [Ippon](#): volle 25 Sekunden
- [Waza-ari](#): 20 Sekunden oder mehr, jedoch weniger als 25 Sekunden
- [Yuko](#): 15 Sekunden oder mehr, jedoch weniger als 20 Sekunden

Ein [Osaekomi](#) von weniger als 15 Sekunden wird gleich wie ein [Angriff](#) gezählt.

Anhang

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.

ARTIKEL 14. Technik, die mit dem Zeitsignal zusammenfällt

Jedes unmittelbare Ergebnis einer Technik, die gleichzeitig mit dem Zeitsignal gestartet wurde, ist gültig.

Im Falle, dass ein [Oksaekomi](#) gleichzeitig mit dem Zeitsignal angekündigt wurde, soll die Kampfzeit verlängert werden, bis entweder [Ippon](#) (oder Gleichwertiges) erreicht wird, oder der Kampfrichter [Toketa](#) oder [Mate](#) verkündet.

Anhang

Jede Technik, die nach dem Glockenzeichen oder einem anderen verwendeten Gerät, welches das Ende der Kampfzeit ausdrückt, angewandt wird, soll nicht anerkannt werden, auch wenn der Kampfrichter noch nicht [Sore-made](#) verkündet hat.

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.

ARTIKEL 15. Beginn des Kampfes

Bevor der Wettkampf gestartet wird, sollen sich der Kampfrichter und die Außenrichter gemeinsam zentriert zur [Wettkampffläche](#) aufstellen und bevor sie ihre Plätze einnehmen eine Verbeugung zu [Joseki](#) machen.

Bevor sie die [Wettkampffläche](#) verlassen, müssen sie sich ebenfalls zu [Joseki](#) verbeugen.

Die Kämpfer müssen sich beim Betreten und Verlassen der [Wettkampffläche](#) zum Beginn und am Ende des Kampfes verbeugen.

Die Kämpfer gehen dann zum Rand der [Kampffläche](#) (auf der [Sicherheitsfläche](#)) an ihrer jeweiligen Seite, entsprechend der Reihenfolge (erstaufgerufener Kämpfer rechts, zweitaufgerufener Kämpfer links des Kampfrichters) und bleiben dort stehen. Auf ein Zeichen des Kampfrichters begeben sie sich auf ihre jeweilige Ausgangsposition, verbeugen sich gleichzeitig zueinander und machen einen Schritt mit dem linken Fuß vorwärts.

Ist der Kampf beendet und der Kampfrichter hat den Sieger angezeigt, machen die Kämpfer gleichzeitig einen Schritt mit dem rechten Fuß rückwärts und verbeugen sich zueinander.

Es steht den Kämpfern frei, sich beim Betreten oder Verlassen der [Kampffläche](#) zu verbeugen, obwohl es nicht vorgeschrieben ist (siehe [Verbeugungszeremonie](#)).

Der Wettkampf beginnt immer in stehender Position.

Nur die Mitglieder der Kampfrichterkommission dürfen den Kampf unterbrechen (siehe Artikel [17](#)).

Anhang

Der Kampf- und die Außenrichter sollten, um den Kampf beginnen zu können, immer an ihrer Position sein, bevor die Kämpfer die Kampffläche erreichen. Der Kampfrichter sollte in der Mitte, 2 m hinter der Linie zwischen den Ausgangspositionen der Kämpfer stehen. Er sollte zum Tisch des Zeitnehmers blicken.

Es ist sehr wichtig, die Verbeugung in der richtigen Weise auszuführen.

Wenn die Kämpfer zu ihren Ausgangspositionen gehen und sich einander ansehen, sollen sie sich unter der Aufsicht des Kampfrichters verbeugen und diesen Vorgang am

Ende des Kampfes wiederholen. Wenn sich die Kämpfer nicht verbeugen, dann soll der Kampfrichter die Kämpfer dazu auffordern.

Alle stehenden Verbeugungen durch die Kämpfer sollen in einem Winkel von 30 Grad, gemessen von der Taille, ausgeführt werden.

ARTIKEL 16. Übergang zu Ne-waza (Bodenarbeit)

Den Kämpfern ist es erlaubt, in folgenden Fällen von der Standposition zu [Newaza](#) zu wechseln. Jedoch wenn die angewandte Technik nicht kontinuierlich ausgeführt wird, soll der Kampfrichter beide Kämpfer anweisen, wieder in die Standposition zurückzukehren:

- 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 diesen Vorteil des verlorenen Gleichgewichts ausnutzen und ihm zu Boden folgen.
- 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.

Anhang zu Artikel 16

Wenn ein Kämpfer seinen Gegner nicht in Übereinstimmung mit Artikel 16 zu [Newaza](#) herunterzieht und sein Gegner nutzt dies nicht zu seinem Vorteil, um in [Newaza](#) weiterzuarbeiten, muss der Kampfrichter [Mate](#) verkünden, den Kampf stoppen und den Kämpfer, der gegen Artikel [26 Z. 8](#) verstoßen hat, mit [Shido](#) bestrafen.

Wenn ein Kämpfer seinen Gegner nicht in Übereinstimmung mit Artikel 16 zu [Newaza](#) herunterzieht und sein Gegner nützt dies zu seinem Vorteil, um in [Newaza](#) weiterzuarbeiten, soll der Kampf fortgesetzt werden, aber der Kampfrichter muss den Kämpfer, der gegen Artikel [26 Z. 8](#) verstoßen hat mit [Shido](#) bestrafen.

ARTIKEL 17. Anwendung von Mate (Warten)

Der Kampfrichter soll in den folgenden Fällen Mate verkünden, um den Kampf vorübergehend zu unterbrechen. Um den Kampf fortzusetzen, soll er Hajime verkünden.

Zu Artikel 17

- a. Wenn beide Kämpfer die Kampffläche verlassen (siehe "Ausnahmen" im Sinne des Artikels 9).
- b. Wenn einer oder beide Kämpfer eine verbotene Handlung begehen.
- c. Wenn sich einer oder beide Kämpfer verletzen oder krank werden.
- 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, mit seinem Gegner auf dem Rücken, aus Newaza in eine stehende oder fast stehende Position gelangt.
- g. Wenn ein Kämpfer in oder aus Newaza in eine stehende Position gelangt und seinen Gegner, der auf dem Rücken liegt und sein(e) Bein(e) um irgendeinen Teil des stehenden Kämpfers geschlungen hat, klar von der Tatami weg hebt.
- h. Wenn ein Kämpfer Kansetsu-waza oder Shime-waza aus einer stehenden Position ausführt oder versucht auszuführen und die Wirkung ist nicht genug sichtbar.
- i. Wenn es in jedem anderen Fall der Kampfrichter für erforderlich hält.
- j. Wenn der Kampfrichter und die Außenrichter oder die Kampfrichterkommission sich beraten möchten.

Anhang

Nachdem der Kampfrichter [Mate](#) verkündet hat, muss er die Kämpfer weiter im Blick behalten, falls sie das Kommando [Mate](#) nicht gehört haben und weiterkämpfen.

Der Kampfrichter soll nicht [Mate](#) rufen, um den/die Kämpfer daran zu hindern, die [Kampffläche](#) zu verlassen, es sei denn die Situation ist gefährlich.

Der Kampfrichter soll nicht [Mate](#) rufen, wenn ein Kämpfer, der sich z.B. aus [Osaekomi-waza](#), [Shime-waza](#) oder [Kansetsu-waza](#) befreit hat, offensichtlich eine Erholungspause benötigt oder verlangt.

Der Kampfrichter soll [Mate](#) verkünden, wenn es einem Kämpfer, der mit dem Gesicht zur [Tatami](#) schaut und sich sein Gegner an seinem Rücken festklammert, gelingt, in eine stehende oder halb stehende Position zu kommen und klar seine Hände von der [Tatami](#) weg hebt und damit anzeigt, dass sein Gegner die Kontrolle verloren hat.

Sollte der Kampfrichter während [Newaza](#) irrtümlich [Mate](#) rufen und die Kämpfer trennen sich aus diesem Grunde, können der Kampf- und die Außenrichter, wenn möglich und in Übereinstimmung mit der "Mehrheitsregel", die Kämpfer so weit als möglich in ihre ursprüngliche Position zurückbringen und den Kampf neu starten, wenn auf diese Weise eine Ungerechtigkeit gegenüber einem der Kämpfer korrigiert werden kann.

Nach der Verkündung von [Mate](#) sollen die Kämpfer wieder zu ihren Anfangspositionen zurückkehren.

Der Kampfrichter soll [Mate](#) verkünden, um den Arzt zu rufen, wenn dies entweder der Kämpfer oder der Arzt selbst verlangt, oder wenn der Kampfrichter es für notwendig hält (siehe Artikel [28](#)).

ARTIKEL 18. SONO-MAMA (NICHT BEWEGEN)

In allen Fällen, wo der Kampfrichter den Wettkampf vorübergehend unterbrechen möchte (z.B. um sich an einen oder beide Kämpfer zu wenden, ohne eine Veränderung ihrer Position herbeizuführen, oder um eine Strafe zu verhängen, ohne dass der Kämpfer, der nicht bestraft wird, seine vorteilhafte Position verliert), sollte er [Sono-mama](#) verkünden.

Um den Wettkampf fortzusetzen soll er [Yoshi](#) verkünden.

[Sono-mama](#) kann nur in [Newaza](#) angewendet werden.

Anhang

Wenn der Kampfrichter [Sono-mama](#) verkündet, muss er sicherstellen, dass es keine Veränderung in der Position oder im Griff der beiden Kämpfer gibt.

Wenn während [Newaza](#) ein Kämpfer eine Verletzung anzeigt, kann der Kampfrichter, falls notwendig, nach der Verkündung von [Sono-mama](#) die Kämpfer trennen und sie dann wieder in ihre Position vor der Verkündung von [Sono-mama](#) zurückbringen - und dann [Yoshi](#) ansagen.

ARTIKEL 19. Ende des Kampfes

Der Kampfrichter soll [Sore-made](#) verkünden und den Kampf beenden:

- a. Wenn ein Kämpfer einen [Ippon](#) oder [Waza-ari awasete Ippon](#) erreicht (Artikel [20](#) und [21](#)).
- b. Im Falle von [Sogo-gachi](#) (Artikel [22](#)).
- c. Im Falle von [Kiken-gachi](#) (Artikel [28](#)).
- d. Im Falle von [Hansoku-make](#) (Artikel [27](#)).
- e. Wenn ein Kämpfer wegen Verletzung den Kampf nicht mehr fortsetzen kann (Artikel [28](#)).
- f. Wenn die festgesetzte Zeit für den Kampf abgelaufen ist.

Der Kampfrichter soll den Kampf wie folgt beurteilen:

1. Wenn ein Kämpfer einen [Ippon](#) erzielt hat, soll er zum Sieger erklärt werden.
2. Wurde kein [Ippon](#) oder etwas Gleichwertiges erzielt, soll der Sieger auf folgender Grundlage ermittelt werden: Ein [Waza-ari](#) übertrifft jede Anzahl an [Yukos](#).
3. Gibt es keine aufgezeichneten Wertungen oder unter jeder Rubrik ([Waza-ari](#), [Yuko](#)) exakt die selbe Anzahl, dann soll der Kampf im "Golden Score"-Kampf entschieden werden.

Golden Score-Kampf

1. Die Dauer für den Golden Score wird unabhängig von der ursprünglichen Wettkampfzeit auf **3** Minuten festgelegt.
2. Eine [Hantei-Entscheidung](#) ist nur auf Grund der [Kinsa](#) zulässig, die während der gesamten Wettkämpfe (einschließlich Golden Score) aufgetreten sind.
3. 1. [Shido](#) = Freie Ermahnung (= keine siegreiche Wertung).

Wenn die festgesetzte Kampfzeit endet, soll der Kampfrichter [Sore-made](#) verkünden und die Kämpfer sollen zu ihrer Ausgangsposition zurückkehren. Auf der Anzeigetafel bleiben alle Wertungen und Strafen stehen, nur die Stoppuhr soll zurückgestellt werden, dann soll der Kampfrichter unverzüglich [Haijime](#) verkünden und den Kampf in üblicher Weise neu starten. Es darf keine Ruhezeit zwischen dem Ende des ursprünglichen Kampfes und dem Beginn des "Golden Score"-Kampfes geben.

[Arzteinsätze](#) werden im Vor-bzw. Golden Scorekampf eingerechnet.

Der erste Wertungsunterschied zwischen den beiden (2) Kämpfern während des "Golden Score"-Kampfes entscheidet den Kampf. Der Kampf endet sobald ein Kämpfer einen Vorteil erzielt hat.

Falls der "Golden Score"-Kampf ohne einen Vorteil für irgendeinen Kämpfer über die volle Distanz geht, wird das Ergebnis durch [Hantei](#) entschieden. Bei der Ankündigung von [Hantei](#) sollen der Kampfrichter und die zwei (2) Außenrichter die Fahne in der entsprechenden Farbe hoch über ihre Köpfe heben, um anzuzeigen, welcher Kämpfer der Sieger sein soll. In diesem Fall sollen der Kampfrichter und die Außenrichter nur [Kinsa](#) (leichte Überlegenheit oder Unterlegenheit) durch die Haltung, Geschicklichkeit und Wirksamkeit der Techniken während des ganzen Kampfes in Betracht ziehen. Der Kampfrichter soll das Ergebnis entsprechend der "Mehrheitsregel" verkünden.

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.

4. In den Fällen wo beide Kämpfer [Ippon](#) oder Gleichwertiges erreichen, soll der Kampf durch den "Golden Score"-Kampf entschieden werden.
5. In den Fällen wo beide Kämpfer mit einem kumulierten [Hansoku-make](#) (als Ergebnis fortgesetzter [Shidos](#)) bestraft werden, oder wo ein Kämpfer mit einem kumulierten [Hansoku-make](#) bestraft wird und gleichzeitig wurde ein [Sogo-gachi](#) erreicht, soll der Kampf durch einen "Golden Score"-Kampf entschieden werden.
6. In den Fällen wo beide Kämpfer gleichzeitig durch "Direkt-[Hansoku-make](#)" bestraft werden, sind beide Kämpfer aus dem Turnier ausgeschlossen.
7. Die Entscheidung [Hiki-wake](#) soll gegeben werden, wenn es innerhalb der festgesetzten Kampfzeit keinen Vorteil auf der Anzeigetafel für irgendeinen Kämpfer gibt (siehe [Anhang](#)).

Nachdem der Kampfrichter das Ergebnis des Kampfes verkündet hat, sollen die Kämpfer einen Schritt zurück, zu ihrer jeweiligen blauen und weißen Markierung machen, sich stehend verbeugen und die Kampffläche verlassen.

Sobald der Kampfrichter das Ergebnis(bzw.den Sieger) des Kampfes verkündet hat, ist es für den Kampfrichter nicht mehr möglich, diese Entscheidung zu ändern, nachdem der Kampfrichter und die Außenrichter die Wettkampffläche verlassen haben.

Sollte der Kampfrichter irrtümlich den falschen Kämpfer zum Sieger erklären, müssen die zwei Außenrichter sicherstellen, dass er diese falsche Entscheidung ändert, bevor der Kampfrichter und die Außenrichter die Wettkampffläche verlassen haben.

Alle Maßnahmen und Entscheidungen, die in Übereinstimmung mit der "Mehrheitsregel" durch den Kampfrichter und die Außenrichter getroffen wurden, sind endgültig und unwiderruflich.

Anhang

Nach der Verkündung von [Sore-made](#) soll der Kampfrichter die Kämpfer im Auge behalten, für den Fall, dass sie seine Ankündigung nicht gehört haben und weiter kämpfen.

Der Kampfrichter soll vor der Bekanntgabe des Ergebnisses die Kämpfer anweisen, wenn notwendig, ihren [Judogj](#) zu ordnen.

Vor jedem "Golden Score"-Kampf werden die Stoppuhren (nicht jedoch Anzeigetafeln) vollständig zurückgesetzt, wie für einen neuen Kampf.

Im "Golden Score"-Kampf, wenn ein Kämpfer gehalten wird und [Osaekomi](#) wurde angesagt, soll der Kampfrichter den Haltegriff fortsetzen lassen bis 25 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.

zu 7: Die Entscheidung [Hiki-wake](#) wird nur bei Mannschaftsbewerben angewendet.

Während der ersten Mannschaftsbegegnung ist die Entscheidung [Hiki-wake](#) anwendbar. Wenn am Ende der Begegnung die Anzahl der Siege und Punkte für beide Mannschaften gleich ist, dann werden alle Kämpfe mit einem [Hiki-wake-Ergebnis](#) aus der letzten Begegnung ausgekämpft, um den Mannschaftssieger zu ermitteln. Diese Entscheidungskämpfe sollen "Golden Score"-Kämpfe sein; jedoch erhält der Sieger nur einen (1) Punkt für diese Art der Entscheidung.

(Das gleiche System wird bei [Round Robin-Bewerben](#) angewendet.)

ARTIKEL 20. *Ippon*

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, großteils auf seinen Rücken wirft.
- b. Wenn ein Kämpfer den anderen mit [Osaekomi-waza](#) festhält und es diesem nicht gelingt, innerhalb von 25 Sekunden, nach der Verkündung von [Osaekomi](#), freizukommen.
- c. Wenn ein Kämpfer aufgibt, indem er zwei- 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.

Gleichwertigkeit: Sollte ein Kämpfer mit [Hansoku-make](#) bestraft werden, soll der andere Kämpfer zum Sieger erklärt werden.

Gleichzeitige Ippons - Siehe Artikel [19 lit. f Zif. 4](#).

Gleichzeitige Techniken: Wenn beide Kämpfer nach einem gleichzeitigen Angriff auf die Matte fallen und der Kampf- und die Außenrichter können nicht beurteilen, welche Technik vorherrschend war, sollte keine Wertung gegeben werden.

Sollte der Kampfrichter während [Newaza](#) irrtümlich [Ippon](#) verkünden und die Kämpfer trennen sich aus diesem Grunde, sollen der Kampf- und die Außenrichter, falls möglich, in Übereinstimmung mit der "Mehrheitsregel" die Kämpfer, wenn dadurch eine Ungerechtigkeit gegenüber einem Kämpfer korrigiert werden kann, soweit als möglich in ihre ursprüngliche Lage zurückbringen und den Kampf neu starten.

Wenn einer der Kämpfer, nachdem er geworfen wurde, absichtlich eine "Brücke" (Kopf und Fuß oder beide Füße in Kontakt mit der [Tatami](#)) macht, soll der Kampfrichter - obwohl dadurch die notwendigen Kriterien für [Ippon](#) vermieden wurden, dennoch [Ippon](#) oder jede andere Wertung, welche der Technik entspricht, verkünden, um diese Aktion hintan zu halten.

Der Gebrauch von [Kansetsu-waza](#), um den Gegner zu werfen, wird nicht für die Punktwertung in Betracht gezogen.

HINWEIS: Bei Olympischen Spielen, Weltmeisterschaften, nationalen und [IJF](#)-Veranstaltungen sollen die Regeln, welche angewendet werden, erklärt werden. Bei nationalen Veranstaltungen sind die Veranstalter berechtigt, solche Bestimmungen, welche für die Sicherheit der Teilnehmer an solchen Turnieren auf diesem Niveau angemessen sind, zu erlassen. Zum Beispiel sind die Veranstalter von Turnieren für niedrige Grade berechtigt, die Regeln für die Vergabe von [Ippon](#) dermaßen abzuändern, wenn die Wirkung der Technik ausreichend erkennbar ist, oder bei Veranstaltungen für Kinder [Shime-waza](#) und [Kansetsu-waza](#) nicht erlauben.

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. Sogo-gachi (zusammengesetzter Sieg)

Der Kampfrichter soll in folgenden Fällen [Sogo-gachi](#) verkünden:

- a. Wenn ein Kämpfer einen [Waza-ari](#) erzielt hat und sein Gegner dann drei (3) [Shidos](#) erhält (siehe Artikel [26 lit. a](#)).
- b. Wenn ein Kämpfer, dessen Gegner bereits drei (3) [Shidos](#) erhalten hat, anschließend einen [Waza-ari](#) erzielt.
- c. Gleichzeitiges [Sogo-gachi](#) - siehe Artikel [19 lit. f Zif. 4](#).

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 eines (1) der notwendigen drei (3) Elemente für [Ippon](#) fehlt (siehe Artikel [20](#) lit. a und Anhang).
- b. Wenn ein Kämpfer den anderen mit [Osaekomi-waza](#) festhält und es diesem gelingt nach 20 Sekunden oder mehr, aber in weniger als 25 Sekunden frei zu kommen.

Gleichwertigkeit: Sollte ein Kämpfer mit drei (3) [Shidos](#) bestraft werden, muss der anderen Kämpfer sofort ein [Waza-ari](#) erhalten.

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 zwei (2) der erforderlichen drei (3) Elemente für [Ippon](#) fehlen.

Beispiel:

1. Teilweises Fehlen des Elementes "weitgehend auf der Rückseite" 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 15 Sekunden, aber weniger als 20 Sekunden freizukommen.

Gleichwertigkeit: Sollte ein Kämpfer mit zwei (2) [Shidos](#) bestraft werden, muss der andere Kämpfer sofort ein [Yuko](#) erhalten.

Unabhängig davon, wie viele [Yukos](#) angekündigt werden, wird keine Anzahl als gleichwertig mit einem [Waza-ari](#) angesehen. Die Gesamtanzahl der verkündeten [Yuko](#) wird registriert.

ARTIKEL 25. **OSA EKOMI-WAZA**

Der Kampfrichter verkündet [Osaekomi](#), wenn seiner Meinung nach die angewandte Technik den folgenden Kriterien entspricht:

- a. Der gehaltene Kämpfer muss von seinem Gegner kontrolliert werden und muss mit seinem Rücken, beiden oder einer Schulter mit der [Tatami](#) in Kontakt 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.
- e. Der haltende Kämpfer muss seinen Körper entweder in einer [Kesa](#)- oder [Shiho-Position](#) haben, das heißt, ähnlich den Techniken [Kesa-gatame](#) oder [Kami-shiho-gatame](#).

Anhang

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.

Wenn [Osaekomi](#) ausgeführt wird und wenn der Kämpfer, welcher sich in einer vorteilhaften Position befinden, einen Verstoß begeht und eine Strafe verdient, soll der Kampfrichter [Mate](#) verkünden, die Kämpfer zu ihrer Ausgangsposition zurückkehren lassen, die Strafe (und eine 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 Außenrichtern 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 einig sind, dass ein [Osaekomi](#) besteht, aber der Kampfrichter hat keinen [Osaekomi](#) angesagt, dann sollen sie das Handzeichen für [Osaekomi](#) ausführen und der Kampfrichter muss wegen der "Mehrheitsregel" sofort [Osaekomi](#) ansagen.

Im Falle eines [Osaekomi](#) am Mattenrand soll der Kampfrichter [Mate](#) verkünden, wenn sich der eine Teil des Kämpfers, der noch die Kampffläche berührt, in der Luft befindet (z.B. er wird angehoben und verliert den Kontakt zur [Tatami](#)).

[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 26. 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. Die Verhängung eines zweiten oder folgenden [Shido](#) bewirkt automatisch eine technische Wertung für den Gegner. Die vorherige Wertung, entsprechend der früheren Strafe, wird gelöscht und es wird unverzüglich die nächst höhere Wertung angezeigt.

Die Verhängung eines "Direkt-[Hansoku-make](#)" bedeutet, der Kämpfer ist disqualifiziert und vom Turnier ausgeschlossen und der Kampf endet in Übereinstimmung mit Artikel [19 lit. d](#) (siehe [Anhang](#)).

Wenn der Kampf- und die Außenrichter (einstimmig) nach der Kontrolle des [Judogi](#) feststellen, dass der [Judogi](#) vorschriftswidrig ist, verliert der Kämpfer durch [Hansoku-make](#) (siehe Artikel [3](#), [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).

4. In einer stehenden Position fortwährend des Gegners Ärmelende(n) aus defensiven Gründen zu halten, in der Regel länger als 5Sek.; 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).
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 Hose 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 Inaktivität").
11. Des Gegners Ärmelende(n) zwischen Daumen und Finger ("Pistolengriff") zu halten.
12. Des Gegners Ärmelende(n) umgefaltet ("Taschengriff") zu halten.
13. Das Ende des Gürtels oder der Jacke um einen Körperteil des Gegners zu schlingen.
14. Den Judogi in den Mund zu nehmen (entweder seinen eigenen oder den Judogi des Gegners).
15. Eine Hand, einen Arm, einen Fuß oder ein Bein auf das Gesicht des Gegners zu legen.
16. Einen Fuß oder ein Bein in den Gürtel, Kragen oder das Revers des Gegners zu setzen.
17. Unter Verwendung des Jackenendes oder des Gürtels oder nur der Finger Shime-waza auszuführen.
18. 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").
19. Die Anwendung der Beinschere (Dojime an Rumpf, Hals oder Kopf des Gegners (Schere mit gekreuzten Beinen, während man die Beine durchstreckt).
20. Mit dem Knie oder dem Fuß die Hand oder dem Arm des Gegners zu treten, damit er seinen Griff löst, oder des Gegners Bein oder Fußgelenk zu treten, ohne dabei eine Wurftechnik auszuführen.
21. Des Gegners Finger nach hinten zu biegen, um seinen Griff zu lösen.
22. Extrem defensive (gebeugte Haltung), von einem oder beider Kämpfer.
<u>Hansoku-make</u> (Gruppe der schweren Verstöße)
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):
23. 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 ihn fallen lässt).
24. Die Anwendung von Kansetsu-waza irgendwo anders, als am Ellenbogengelenk.
25. Den auf der Tatami liegenden Gegner von der Tatami hoch zu heben und ihn zurück auf die Tatami zu stoßen.
26. Das Standbein des Gegners von innen wegzufegen, wenn der Gegner eine solche Technik wie Harai-goshi etc. ausführt.
27. Die Anweisungen des Kampfrichters zu missachten.
28. Während des Kampfes unnötige Ausrufe, abfällige Bemerkungen oder Gesten zum Gegner oder Kampfrichter zu machen.
29. Irgendeine Handlung zu machen, welche den Gegner gefährden oder verletzen könnte, insbesondere das Genick oder die Wirbelsäule des Gegners, oder die dem Geist des Judo widerspricht.
30. Sich während der Ausführung oder dem Versuch der Ausführung von Techniken wie Ude-hishigi-wake-

<i>gatame in Verbindung mit einem Wurfansatz direkt auf die Tatami fallen zu lassen.</i>
<i>31. Während der Ausführung oder den 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 aus der stehenden oder knieenden Position während der Ausführung oder des Versuches der Ausführung von Techniken wie Kata-guruma direkt nach hinten fallen zu lassen.</i>
<i>32. Sich absichtlich nach hinten fallen zu lassen, wenn der andere Kämpfer an seinem Rücken festhält und wenn einer der Kämpfer die Bewegung des anderen unter Kontrolle hat.</i>
<i>33. Einen harten oder metallischen Gegenstand zu tragen(bedeckt oder nicht).</i>
<i>34. Alle direkten Angriffe oder das Blockieren mit einer oder beiden Händen oder mit einem oder beiden Armen unterhalb des Gürtels, oder das Ergreifen der Hosen entweder zur Einleitung eines Angriffes oder zur Verteidigung.</i>

Anhang

Kampf- und Außenrichter 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 Außenrichtern beraten und seine Entscheidung in Übereinstimmung mit der "Mehrheitsregel" bekanntgeben. Wenn beide Kämpfer gleichzeitig eine Regelwidrigkeit begehen, soll jeder entsprechend der Schwere des Verstoßes bestraft werden.

Wurden beide Kämpfer mit drei (3) [Shidos](#) bestraft und anschließend erhält jeder eine weitere Strafe, sollte 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).

Erläuterung zu den Punkten:

1. Dazu gehört:

- Das Blockieren durch Erfassen der Hände, Finger oder des Handgelenkes um die [Kumi-kata](#) zu verhindern.
- Das Halten des eigenen Revers, um den Gegner daran zu hindern zuzugreifen, z.B. das Ergreifen des eigenen Revers und Wegziehen aus der Reichweite des Gegners, etc.
- Das beinhaltet auch das Hinunterdrücken; das heißt, den Gegner durch einen Griff über die Schulter, auf den Rücken in eine vorgeneigte Position zu zwingen, um die [Kumi-kata](#) zu verhindern.

Das Zeitfenster dazu ist allgemein mehr als fünf Sekunden.

Die Anwendung irgendeiner Bestrafung für Negativ-Judo, wie das Verhindern des Zufassens, sollte intuitiv unter Berücksichtigung des Zeitpunktes, die Auswirkungen auf die ausgeführte Aktion und des Kampfverlaufes vorgenommen werden.

- #### **2. Diese verbotene Handlung soll schneller bestraft werden (6-8 Sekunden).**
- Das Ziel ist, den [Sambo-artigen](#) Ringstil und Taktiken hintanzuhalten.

3. Die Kampfrichter sollten bei der Bestrafung für falsche Attacken strenger sein, das beinhaltet z.B. das Abtauchen zu den Beinen ohne einer klaren Wurfabsicht, oder die Unterscheidung zwischen einem hinuntergezogenen [Seoi-nage](#) ohne klarer Wurfabsicht und einem ungeschicktem Angriff.

Berücksichtigt werden muss natürlich die erforderliche Verteidigung des Gegners. Ein tatsächlich gescheiterter Angriff ist keine falsche Attacke.

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, den Kampf vorübergehend unterbrechen und dem Kämpfer, der gegen Artikel [16](#) verstoßen hat, mit [Shido](#) bestrafen.

Dazu gehört auch ein [Tomoe-nage](#), ein [Sumi-gaeshi](#) und ähnliche Angriffe, bei denen es die Absicht ist, zu [Newaza](#) überzugehen, ohne den Gegner zu werfen. Diese Art von Angriffen wird mit [Shido](#) bestraft.

Die Verwendung von [Tomoe-nage](#) oder ähnlicher Techniken ([Hikkomi-gaeshi](#)), um zu [Juji-gatame](#) überzugehen sind solange erlaubt, als der Angriff ohne Unterbrechung und geschickt durchgeführt wird.

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 [Jugodi](#) den Ärmel, Kragen, am Brustbereich, an der Schulter oder am Rücken und immer oberhalb des Gürtels.

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

Wenn ein Kämpfer weiterhin eine abnormale [Kumi-kata](#) verwendet, kann die Zeit schrittweise reduziert werden und sogar eine "Direktbestrafung" mit [Shido](#) erfolgen.

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.

Der Kampfrichter muss sich klar sein, dass eine Strafe nur gegeben werden kann, wenn sie offensichtlich ist. Sobald ein Regelverstoß erfolgt, muss dieser auch bestraft

werden. Der Kampfrichter soll aber nicht nach Strafen suchen. Im Allgemeinen bedeutet "mehr als fünf Sekunden" 6-8 Sekunden, nicht 15-20 Sekunden oder länger. Wiederholte Regelverstöße sollten wesentlich rascher bestraft werden (nach 4-5 Sekunden). Inaktivität wird nach 20-30 Sekunden bestraft.

13. Die Handlung "Umschlingen" bedeutet, dass der Gürtel oder die Jacke komplett herumgeschlungen sein muss. Der Gebrauch 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.

15. Das Gesicht ist die Fläche innerhalb der Linie, die von der Stirn, der Vorderseite der Ohren und der Kante des Unterkiefers begrenzt wird.

22. Wenn sich der Werfende während der Wurfaktion verdreht/dreht, sollte dies als Kawazu-gake angesehen und bestraft werden. Techniken wie Osoto-gari, O-uchi-gari und Uchi-mata, wo der Fuß/das Bein vom Bein des Gegners umschlagen ist, sind erlaubt und sollten bewertet werden.

28. Jede Handlung, die gegen den Geist des Judo verstößt, kann zu jeder Zeit des Wettkampfes mit einem **direkten** Hansoku-make bestraft werden.

30. 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-wake-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-wake-gatame.

34. Das Greifen der Beine ist erlaubt, wenn dies nach einer ernstgemeinten Technik erfolgt und zeitlich deutlich abgesetzt ist. Eine ernstgemeinte Technik ist eine Technik mit der Absicht, den Gegner zu werfen. Sie ist das Gegenteil eines Scheinangriffs (falsche Attacke). Gleichzeitige oder fast gleichzeitige Angriffe mit Greifen der Beine sind verboten und werden mit Hansoku-make bestraft.

Das Greifen der Beine als Konter ist erlaubt. Die Kontertechniken sind nur innerhalb einer Folge (ohne Unterbrechung) von Techniken, welche vom Gegner begonnen wurden, erlaubt. Die Prinzipien von Go No Sen (Gegenangriff). Ohne Körperkontakt ist der Griff des Beines/der Beine verboten.

Das Greifen der Beine ist erlaubt, wenn der Gegner einseitig übergreift. Das Durchtauchen mit dem Kopf unter dem Arm des Gegners bei normaler Kumi-kata mit anschließendem Griff auf das Bein ist verboten und wird mit Hansoku-make bestraft.

Die Verhängung eines "Direkt-Hansoku-make" im Falle eines direkten Angriffes unterhalb des Gürtels bedeutet zwar, dass der Kämpfer den Kampf verliert, jedoch nicht aus dem gesamten Bewerb ausgeschlossen ist.

Ein Kämpfer darf nicht zuerst das/die Hosenbei(e) erfassen und dann angreifen, er darf sehr wohl die Hose ergreifen, als Fortsetzung und zur Beendigung eines bereits eingeleiteten Angriffes.

Das Ergreifen der Hosen entweder zur Einleitung eines Angriffes oder zur Verteidigung resultiert ein sofortiges [Mate](#) und eine Bestrafung mit [Hansoku-make](#).

Das Ergreifen der Hosen mitten in einem laufendem Angriff, sollte nicht unterbrochen oder bestraft, sondern entsprechend bewertet werden.

Auf der Anzeigetafel werden die wiederholten Shido gesammelt und in technische Wertungen für den anderen Kämpfer umgewandelt:

Auf der Anzeigetafel wird aus dem wiederholten Shido :		
2 Shido	3 Shido	4 Shido
= Yuko für den Gegner	= Waza-ari für den Gegner	= Hansoku-make = Ippon für den Gegner

Wenn ein Kämpfer einen leichten Verstoß wiederholt und wird mit seinem vierten (4.) Shido bestraft, soll der Kampfrichter, nachdem er sich mit den Außenrichtern beraten hat, Hansoku-make verkünden, das heißt, dass das 4. Shido nicht als Shido verlautbart wird, sondern direkt als Hansoku-make. Der Kampf endet gemäß Artikel 19 lit. d.

ARTIKEL 27. Nichtantreten ([Fusen-gachi](#)) und Aufgabe ([Kiken-gachi](#))

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.

Der Kampfrichter muss sich vor der Vergabe von [Fusen-gachi](#) sicher sein, dass er dazu die Aufforderung durch die Kampfrichterkommission erhalten hat.

Die Entscheidung [Kiken-gachi](#) erhalten alle Kämpfer, dessen Gegner sich aus irgendeinem Grunde während des Kampfes aus diesem zurückziehen.

Anhang

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, seinen Gegner zum Sieger durch [Kiken-gachi](#) erklären.

ARTIKEL 28. 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 Außenrichtern 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](#)-Kommission die letzte Entscheidung.

Ärztliche Untersuchung

- a. Der Kampfrichter soll den Arzt rufen, wenn ein Kämpfer einen schweren Aufprall auf den Kopf oder Rücken (Wirbelsäule) erlitten hat, oder wenn immer der Kampfrichter begründet glaubt, dass es eine schwere Verletzung gibt. 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 Außenrichtern, 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 der Kampf- und die Außenrichter der Meinung sind, dass der Kampf nicht fortgesetzt werden sollte, soll der Kampfrichter den Kampf beenden und in Übereinstimmung mit den Wettkampffregeln 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 dieselbe Verletzung zum dritten(3)Mal, soll der Kampfrichter, nach Rücksprache mit den Außenrichtern, 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 der Rücksprache mit den Außenrichtern, den Kampf beenden und den Gegner zum Sieger durch [Kiken-gachi](#) erklären.

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 lt. 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 Assistenten benötigen, muss er zuerst den Kampfrichter informieren.

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

Wenn der Arzt gerufen wird, sollen die Außenrichter sitzen bleiben und die Situation beobachten. Nur der Kampfrichter steht in der Nähe des verletzten Kämpfers, um zu gewährleisten, dass die Hilfeleistung des Arztes regelkonform ist.

Jedoch kann der Kampfrichter die Außenrichter zu sich rufen, falls er irgendeine Entscheidung treffen muss.

Ärztliche Hilfe

a. Bei einer kleinen Verletzung:

Im Falle eines abgebrochenen Fingernagels ist es dem Arzt erlaubt, beim Nägelschneiden 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 erlaubt) 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 lit. b. Krankheit).

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

Wenn ein Arzt klar erkennt - besonders 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 hat zwangsläufig den Verlust des Kampfes für seinen Kämpfer zur Folge und daher sollte dies nur in extremen Ausnahmefällen geschehen.

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 29. Situationen, die von den Regeln nicht erfasst sind

Entsteht eine Situation, die nicht unter diese Vorschriften fällt, soll sie von den Kampfrichtern nach Rücksprache mit der Kampfrichterkommission behandelt und entschieden werden.

