



Schweizerischer Judo und Ju-Jitsu Verband

WETTKAMPFREGLEMENT FÜR KAMPFRICHTER

2014-2016

Reglement für den Schweizer Judo & Ju-Jitsu Verband

Version 1.15 (19.05.2015)

Inhalt

Artikel 1 – Wettkampffläche

Artikel 2 – Ausrüstung

Artikel 3 – Judoanzug (Judogi)

Artikel 4 – Hygiene

Artikel 5 – Kampfrichter und Offizielle

Artikel 6 – Position und Aufgabe des Kampfrichters

Artikel 7 – Position und Aufgaben der Aussenrichter

Artikel 8 – Handzeichen

Artikel 9 – Kampfbereich (Gültigkeit)

Artikel 10 – Kampfdauer

Artikel 11 – Zeitunterbrechung / Sono-mama / Mate

Artikel 12 – Zeitzeichen

Artikel 13 – Haltegriffzeit

Artikel 14 – Technik, die mit dem Zeitzeichen zusammenfällt

Artikel 15 – Beginn des Kampfes

Artikel 16 – Übergang zu Ne-waza

Artikel 17 – Anwendung von Mate

Artikel 18 – Sono-mama

Artikel 19 – Kampfende

Artikel 20 – Ippon

Artikel 21 – Waza-ari

Artikel 22 – Waza-ari-awasete-Ippon

Artikel 23 - Yuko

Artikel 24 – Osae-komi-waza

Artikel 25 – Verbotene Handlungen und Strafen

Artikel 26 – Nichtantreten und Aufgabe

Artikel 27 – Verletzung, Krankheit, Unfall

Artikel 28 – Situationen, die von diesen Regeln nicht erfasst werden

ARTIKEL 1 – Wettkampffläche

Die **Wettkampffläche** soll mindestens 14 m x 14 m und höchstens 16 m x 16 m groß sein und mit Tatami oder einem ähnlich annehmbaren Material bedeckt sein.

Wettkampffläche für Ranking Turnier SJV

Kampffläche mindestens 6 m x 6 m

Sicherheitsfläche mindesten 3 m

Die **Wettkampffläche** ist in zwei Zonen unterteilt: Innen die **Kampffläche**, die im Allgemeinen mindestens 8 m x 8 m und höchstens 10 m x 10 m und außen die **Sicherheitsfläche**, die mindestens 3 m betragen muss. Die Kampffläche und die Sicherheitsfläche müssen von unterschiedlicher Farbe sein, wobei die Farbe nicht festgelegt ist.

Die Wettkampffläche sollte auf einem elastischen Boden oder einer Plattform befestigt sein.

Falls zwei oder mehrere Wettkampfflächen nebeneinander benutzt werden, ist eine gemeinsame Sicherheitsfläche erlaubt, die jedoch zwischen 3 und 4 m breit sein muss. Rund um die Wettkampffläche muss sich eine freie Zone von mindestens 50 cm Breite befinden.

ANHANG zu Artikel 1 – Wettkampffläche

Tatamis

Sie müssen fest unter dem Fuß sein und sollen die Eigenschaft haben, den Aufschlag beim

Fall zu mildern. Sie dürfen nicht zu rutschig oder zu rau sein.

Die Elemente, die die Fläche für den Wettkampf bilden, müssen ohne Zwischenräume ausgelegt sein und müssen fest und dicht auf dem Boden liegen, so dass sie nicht verrutschen.

Artikel 2 – Ausrüstung

Zwei Anzeigetafeln, auf denen die Bewertungen horizontal angezeigt werden und die nicht höher als 90 cm und nicht breiter als 2 m sein dürfen, sollen für jede Wettkampffläche außerhalb der Wettkampffläche so aufgestellt sein, dass sie leicht von den Kampfrichtern, Kommissionsmitgliedern, Offiziellen und Zuschauern eingesehen werden können.

Die Tafeln müssen eine Anzeigevorrichtung für die den Kämpfern erteilten Strafen besitzen.

Werden elektronische Anzeigetafeln benutzt, dann müssen manuelle Anzeigetafeln zur Kontrolle verfügbar sein.

(b) Stoppuhren

Es müssen folgende Stoppuhren vorhanden sein:

Kampfzeit: 1
Haltegriff: 2
Reserve: 1

Werden elektronische Anzeigetafeln benutzt, dann müssen manuell zu bedienende Stoppuhren zur Kontrolle benutzt werden.

(c) Flaggen für die Zeitnehmer

Grüne Flagge Osae-komi
Gelbe Flagge Kampfzeit

(d) Zeitzeichen

Eine Glocke oder ein ähnliches akustisches Zeichen muss dem Kampfrichter das Ende der angesetzten Kampfzeit mitteilen.

(e) Blaue und weiße Judogi

Die Wettkämpfer sollen einen blauen oder weißen Judogi tragen (der zuerst aufgerufene Kämpfer trägt den weißen, der zweite trägt den blauen Judogi).

ANHANG zu Artikel 2 – Ausrüstung

Position der Registratoren, Listenführer und Zeitnehmer

Die Registratoren, Listenführer und Zeitnehmer müssen dem Kampfrichter zugewandt sein.

Abstand der Zuschauer

Zuschauer müssen im Allgemeinen mindestens 3 m von der Wettkampffläche entfernt sein.

Zeitnahme, elektronische und manuelle Anzeigetafeln

Die Uhren müssen für die Bedienungspersonen zugänglich sein und regelmäßig vor und während des Wettkampfes auf ihre ordnungsgemäße Funktionsfähigkeit überprüft werden.

Die Anzeigetafeln müssen den Forderungen der IJF/SJV entsprechen und sollen im Bedarfsfall den Kampfrichtern zur Verfügung stehen.

Die manuellen Stoppuhren müssen gleichzeitig mit den elektronischen Geräten benutzt werden, falls diese ausfallen. Die manuellen Anzeigetafeln müssen in Reserve zur Verfügung stehen.

ARTIKEL 3 - Judoanzug (Judogi)

Nach reiflicher Überlegung hat sich die Geschäftsleitung SJV entschieden, **die von der IJF homologierten Judogi (mit dem roten Logo) NICHT für die Schweizer Turniere zu verlangen**, welche nicht durch die IJF oder EJU anerkannt sind.

Jedoch ist die vorletzte Änderung betreffend der Länge der Ärmel, die das Handgelenk ganz bedecken müssen, noch gültig. (SJV HP 10.09.2014)

Für Turniere der IJF/EJU gilt folgendes Reglement: zu finden auf der Homepage der IJF; unter:

- DOCUMENTS
- Education & Coaching Commission
- Guide de contrôle de judogi FRA/ENG

Existiert nur in englischer und französischer Sprache.

Die Kämpfer müssen Judogi tragen, die den folgenden Anforderungen entsprechen:

(a) reißfest aus Baumwolle oder ähnlichem Material hergestellt, in gutem Zustand (ohne Risse oder schadhafte Stellen). Das Material darf nicht so dick oder so hart sein, dass es den Griff des Gegners verhindert.

(b) weiß oder fast weiß in der Farbe für den ersten Wettkämpfer, blau für den zweiten Wettkämpfer (siehe Anhang).

(c) 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.

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.

(d) Auf der Hose dürfen sich keine Abzeichen befinden. 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.

(e) 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 herunterzuhängen.

(f) 1. Kämpferinnen sollen unter der Jacke entweder ein sauberes entweder weißes

oder fast weißes T-Shirt mit kurzen Ärmeln tragen, das ausreichend reißfest ist; es sollte lang genug sein, um in die Hose gesteckt zu werden, oder

2. sie sollen einen sauberen weißen oder fast weißen kurzärmeligen Einteiler tragen.

3. Das Tragen einer Kopfbedeckung ist nicht erlaubt.

ANHANG zu Artikel 3 - Judoanzug (Judogi)

Falls der Judogi eines Kämpfers nicht diesem Artikel entspricht, wird gegen den Kämpfer „Hansoku-make“ ausgesprochen. Da dies als Unsportlichkeit angesehen wird, kann er auch im weiteren Turnier nicht mehr starten.

Die Kämpfer sind für ihre ordnungsgemäße Kleidung selbst verantwortlich.

Um sicherzustellen, dass der Judogi des Kämpfers nicht den Regeln entspricht, soll der Kampfrichter den Judogi mit dem Sokuteiki (Judogimessgerät) nachmessen. Hierbei kommen die beiden Außenrichter hinzu und führen die Kontrolle gemeinsam mit dem Kampfrichter durch. Hierbei muss eine Einstimmigkeit erzielt werden.

Reglement SJV/IJF

Das Tragen von Ohrenschützern und oder Zahnschutz in jeglicher Form ist nicht erlaubt.

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, d. h. offene (lange) Haare dürfen nicht den eigenen Kragen bedecken und so ein Fassen verhindern.

ANHANG zu Artikel 4 – Hygiene

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 „Dreiermehrheitsregel“ 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 anderen Nationalitäten als die beiden kämpfenden Athleten jeden Wettkampf.

Der Kampfrichter auf der Matte ist durch ein Funkkommunikationssystem mit den beiden Kampfrichtern am Tisch bei der Matte verbunden, die ihn mit einem

Video-CARE-System, unter Aufsicht der Kampfrichterkommission, unterstützen.

Das angewandte Einteilungssystem für die Kampfrichterbesetzung gewährleistet die Neutralität des Kampfgerichts.

Wettkampfregeln der IJF (2014-16) **SEM und SMM Final**

Der Kampfrichter wird durch Registratoren, Zeitnehmer und Listenführer unterstützt.

Die Mitglieder der Kampfrichterkommission, welche im erforderlichen Fall, eingreifen können und in der Nähe ihres eigenen CARES-Systems sitzen, müssen mit den Kampfrichtern via Kopfhörer verbunden sein.

Die Kleidung des Kampfrichters soll dem Dresscode der Organisation entsprechen.

ANHANG zu 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 Fahne heben, wenn er die Uhr startet, sobald er die Kommandos „Osaekomi“ oder „Yoshi“ hört bzw. die Handzeichen dafür sieht. Er soll die Fahne 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 Fahne, wenn er beim Hören des

Kommandos und beim Sehen des Zeichens für Mate oder Sono-mama die Uhr stoppt und senkt die Fahne, 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.

Der Registrator muss sicherstellen, dass er mit den 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 parallel zu der elektronischen Ausrüstung verwendet werden, um ihre Richtigkeit zu gewährleisten und manuelle Anzeigetafeln müssen in Reserve zur Verfügung stehen.

ARTIKEL 6 - Position und Aufgabe des Kampfrichters

Der Kampfrichter soll sich generell innerhalb der Kampffläche befinden. Er leitet den Kampf und verkündet das Urteil. Er hat dafür Sorge zu tragen, dass seine Entscheidungen korrekt registriert werden.

ANHANG zu Artikel 6 - Position und Aufgabe 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 Ne-waza 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 des akustischen Signals, welches das Ende des Kampfes auf der entsprechenden 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 Wettkampfvorgaben entsprechen.

Der Kampfrichter hat sicherzustellen, dass sich keine Zuschauer, Helfer oder Fotografen in einem Bereich befinden, wo sie die Kämpfer stören oder zu einer Verletzungsgefahr werden könnten.

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

ARTIKEL 7 - Position und Funktion der Außenrichter

Zwei Außenrichter haben ihren Sitzplatz beim Mattentisch und beurteilen gemeinsam mit dem Kampfrichter, mit dem sie über einen Kopfhörer verbunden sind, den Kampf und unterstützen diesen mit einem Video-CARE System in Übereinstimmung mit der „Mehrheitsregel“.

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

Sollte ein Kämpfer irgendeinen Teil des Judogi außerhalb der Wettkampffläche wechseln oder aus einem vom Kampfrichter als 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.

Turniere SJV

Bei Ranking-Turnieren welche nicht mit dem Care-system arbeiten, gilt das alte System mit drei **Ranking** Kampfrichtern auf der Matte.

Die **Finalkämpfe**, so wie die **Kämpfe um die dritten Plätze** müssen mit drei Kampfrichtern ausgetragen werden.

ARTIKEL 8 - Handzeichen

(a) Der Kampfrichter soll die unten beschriebenen Handzeichen in den folgenden Situationen machen:

1.Ippon:

Er hebt einen Arm mit der Handfläche nach vorn hoch über seinen Kopf.

2.Waza-ari:

Er hebt einen Arm mit der Handfläche nach unten seitwärts in Schulterhöhe.

3.Waza-ari - awasete - Ippon:

Zuerst Waza-ari, dann Ippon-Handzeichen.

4.Yuko:

Er hebt einen Arm mit der Handfläche nach unten 45 Grad seitwärts von seinem Körper.

5.Osae-komi:

Er zeigt mit seinem Arm nach unten in Richtung der Kämpfer, wobei er sich in deren Richtung beugt und sie ansieht.

6.Toketa:

Er streckt einen Arm nach vorne und bewegt ihn zwei- oder dreimal schnell von rechts nach links hin und her, während er seinen Körper zu den Kämpfern beugt.

7.Hiki-wake:

Er hebt eine Hand hoch in die Luft, lässt sie vor seinem Körper herunter sinken und belässt sie dort eine Weile (mit dem Daumen nach oben).

8.Matte:

Er hebt eine Hand in Schulterhöhe, wobei der Arm nahezu parallel zur Matte ist und zeigt dem Zeitnehmer die offene Handfläche mit den Fingern nach oben.

9.Sono-mama:

Er beugt sich vorwärts und berührt beide Kämpfer mit seinen Handflächen.

10.Yoshi:

Er berührt beide Kämpfer mit seinen Handflächen und stößt sie an.

11.Annullierung:

Um die Rücknahme einer Beurteilung anzuzeigen wird dasselbe Handzeichen mit der einen Hand wiederholt, während die andere Hand über den Kopf nach vorne hochgehoben und zwei- oder dreimal von rechts nach links hin und her bewegt wird.

12.Kachi:

Um den Sieger eines Kampfes zu bezeichnen, hebt der Kampfrichter eine Hand mit der Handfläche nach vorne in Richtung des Siegers.

13.Kleiderordnen:

Um die Kämpfer zum Kleiderordnen aufzufordern, kreuzt er die linke über die rechte Hand, Handflächen nach innen, in Gürtelhöhe.

14.Arzt:

Um den Arzt zu rufen, blickt der Kampfrichter zum Tisch des Arztes. Er bewegt seinen Arm (Handfläche nach oben) vom Tisch des Arztes in Richtung zu dem verletzten Wettkämpfer.

15. Strafe verhängen:

Bei Erteilung einer Strafe (Shido, Hansoku-make) wird mit dem Zeigefinger auf den Kämpfer gezeigt.

16. Inaktivität:

Die Unterarme kreisen mit einer Vorwärtsbewegung in Brusthöhe und anschließend wird mit dem Zeigefinger auf den Kämpfer gezeigt.

17. Scheinangriff:

Beide Arme werden mit geschlossenen Händen nach vorne ausgestreckt und damit eine Abwärtsbewegung ausgeführt.

18 .Unerlaubtes Raustreten aus der Kampffläche:

Der Kampfrichter zeigt mit ausgestrecktem Arm auf den Mattenrand.

19 .Abgebeugtes Kämpfen:

Der Kampfrichter führt mit der offenen Hand, Handfläche nach oben, eine Aufwärtsbewegung aus.

20. Aktion / Blocken unterhalb des Gürtels:

Der Kampfrichter führt mit einer Hand eine Art Greifbewegung aus.

ANHANG zu Artikel 8 - Handzeichen

Falls nicht klar ersichtlich ist, für welchen Kämpfer die Wertung bzw. die Strafe sein sollte, kann der Kampfrichter nach dem offiziellen Handzeichen auf den blauen oder weißen Kämpfer deuten (Ausgangsposition).

Um dem/den Kämpfer(n) anzuzeigen, dass sie mit gekreuzten Beinen an der Ausgangsposition sitzen dürfen, falls eine längere Verzögerung während des Kampfes zu erwarten ist, soll der Kampfrichter mit der offenen Hand (Handfläche nach oben) zur Ausgangsposition zeigen.

Die Handzeichen für Yuko und Waza-ari sollen mit dem Arm quer über der Brust beginnen und dann seitwärts zur korrekten Endposition geführt werden.

Yuko- und Waza-ari-Handzeichen sollen solange beibehalten werden, bis sichergestellt ist, dass die Außenrichter es erkannt haben. Falls eine Drehung dafür notwendig ist, sollte man jedoch darauf achten, dass die Kämpfer im Blick behalten werden.

Das „Hikiwake“ Handzeichen gilt nur bei Mannschaftswettkämpfen.

Sollte beiden Kämpfern eine Strafe erteilt werden, dann macht der Kampfrichter das entsprechende Handzeichen und zeigt getrennt auf beide Kämpfer (mit dem linken Zeigefinger auf den links stehenden Kämpfer, mit dem rechten Zeigefinger auf den rechts stehenden Kämpfer).

Sollte eine Korrektur verlangt werden, so hat sie so schnell wie möglich nach der Annullierung zu geschehen.

Bei der Annullierung einer Wertung oder Strafe wird nichts angesagt.

Alle Handzeichen sollten wenigsten 3-5 sec. Aufrechterhalten werden.

Um den Sieger anzuzeigen, begibt sich der Kampfrichter auf seine Position, die er zu Beginn des Kampfes hatte, macht einen Schritt vorwärts, zeigt auf den Sieger und geht dann wieder einen Schritt zurück.

(b) Die Außenrichter (nur SJV und ohne Care-System)

1. Jonai: Um die Meinung anzuzeigen, dass bei Beginn einer Wurftechnik einer der beiden Kämpfer innerhalb war, soll der Außenrichter über der Randmarkierung der Kampffläche eine Hand in die Luft heben und den Arm ausgestreckt bis zur Schulterhöhe herunter sinken lassen; dabei zeigt der Daumen nach oben, während der Arm für einen Augenblick so gehalten wird.

2. Jogai: Um anzuzeigen, dass seiner Meinung nach die Technik außerhalb begonnen wurde, d. h. beide Kämpfer außerhalb waren, hebt der Außenrichter eine Hand in Schulterhöhe mit dem Daumen nach oben, streckt den Arm über der Kampf-flächengrenze aus und bewegt ihn mehrfach von rechts nach links hin und her.

3. Um anzuzeigen, dass nach seiner Meinung eine vom Kampfrichter gemäß Artikel 8(a) vergebene Bewertung, Strafe oder Meinung keine Gültigkeit hat, hebt der Außenrichter seine Hand über seinen Kopf und bewegt sie zwei- oder dreimal von rechts nach links hin und her.

4. Um eine andere Meinung als die des Kampfrichters anzuzeigen, macht der Außenrichter bzw. machen die Außenrichter eines der Handzeichen von Artikel 8(a).

5. Wenn die Außenrichter den Kampfrichter veranlassen möchten, in Ne-waza "Matte" anzusagen (z. B. kein Fortgang), dann sollen sie dies anzeigen, indem sie beide Arme mit den Handflächen nach oben nach oben bis in Schulterhöhe anheben.

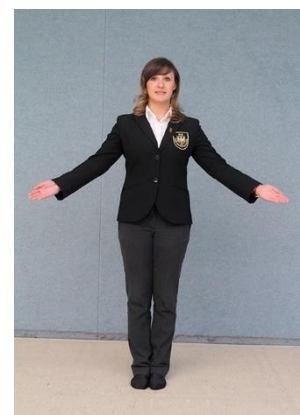
Handzeichen:



Verbeugen beim Betreten und Verlassen



Position vor Beginn des Kampfes



Die Kämpfer auf die Matte bitten



Ippon



Waza-ari



Yuko



Waza-ari - Awasete - Ippon



Osae-komi



Toketa



Sono-mama / Yoshi



Mate



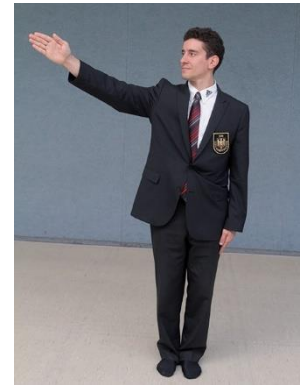
Kleiderordnen



Den Arzt rufen



Wertung korrigieren



Kachi (Siegererklärung)



Eine Technik ist nicht gültig / bewertbar



Aufstehen



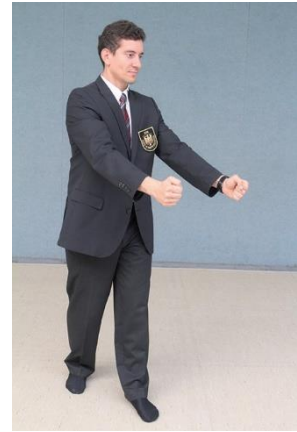
Strafe für Abdecken der Jacke



Eine Strafe vergeben



Scheinangriff



Strafe für "Pistolgrip"



Strafe für Raustreten



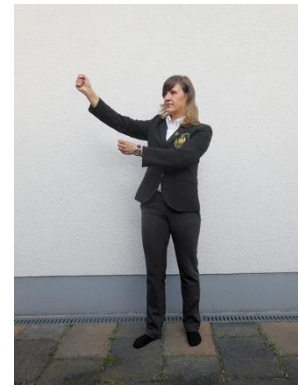
Strafe für in den Ärmel fassen



Strafe für Beinfassen



Rolle / Strafe für Inaktivität / fehlender Kampfgeist



Strafe für einseitiges Fassen und Cross Grip



Strafe für Blocken

ARTIKEL 9 - Kampfbereich (Gültigkeit)

Der Kampf soll innerhalb der Kampffläche ausgetragen werden. Eine Wurfaktion muss begonnen werden, wenn beide Kämpfer oder wenigstens Tori die Kampffläche berühren. Jede Technik die angesetzt wird, wenn beide Kämpfer außerhalb der Kampffläche sind, kann nicht bewertet werden.

Alle Aktionen sind gültig und können fortgesetzt werden (kein Mate), solange ein Kämpfer mit einem Teil seines Körpers die Kampffläche berührt.

Ausnahmen:

a) Wenn ein Wurf begonnen wird und nur ein Kämpfer hat Kontakt mit der Kampffläche und beide Kämpfer bewegen sich nach außerhalb der Kampffläche, so soll die Technik bewertet werden, solange die Wurfaktion ohne Unterbrechung fortgeführt wird.

Eine gleichzeitig angesetzte Kontertechnik durch den Kämpfer, der keinen Kontakt mit der Kampffläche hatte, kann ebenfalls bewertet werden, wenn die Aktion nicht unterbrochen wurde.

b) In Ne-waza ist eine Aktion gültig und kann weiterlaufen, solange Osaekomi innerhalb angesagt wurde.

c) Wenn eine Wurfaktion auf der Sicherheitsfläche endet und einer der Kämpfer sofort Osaekomi, Kanstsu-Waza oder Shime-Waza anwendet, dann ist diese Technik gültig. Wenn während Ne-Waza Uke die Kontrolle mit einer dieser Techniken übernimmt, mit kontinuierlichem Erfolg, soll es gültig sein.

Kansetsu-Waza und Shime-Waza, innerhalb begonnen und als wirksam erkannt, können weitergeführt werden, selbst wenn beide Kämpfer außerhalb sind.

ANHANG zu Artikel 9 - Kampfbereich (Gültigkeit)

Aktionen im Stand werden als gültig angesehen, solange der Werfende zum Beginn des Wurfes innerhalb ist.

Nach Kampfbeginn dürfen die Kämpfer die Mattenfläche nur verlassen, wenn es ihnen vom Kampfrichter gestattet wird. Die Erlaubnis dazu wird nur in sehr seltenen Ausnahmefällen erteilt, wie z. B. für das notwendige Wechseln eines Judogi, der nicht mit dem Artikel 3 der Kampfregeln übereinstimmt oder der beschädigt oder beschmutzt worden ist.

Erläuterungen für den Bereich des SJV

Kommt Uke durch einen Angriff von Tori mit einem Fuß/beiden Füßen nach draußen und kommt nicht sofort von alleine wieder rein = Mate.

Kommt Uke ohne Angriff von Tori mit einem Fuß nach draußen, muss er sofort wieder rein oder einen ernsthaften Angriff machen, sonst Shido.

Kommt Uke ohne Angriff von Tori mit einem Fuß nach draußen, will wieder rein aber Tori ver- hindert dies durch Gegendruck, trotzdem Shido für Uke, er ist dieses Risiko eingegangen.

Kommt Uke ohne Angriff von Tori mit beiden Füßen nach draußen, sofort Matte = Shido. Kommt Uke ohne Angriff von Tori mit beiden Füßen nach draußen, darf er selbst nicht mehr angreifen = Shido.

Kommt Uke durch Angriff von Tori nach draußen, kann er selber übernehmen/kontern. (Angriff innen begonnen, kann auch weit draußen gekontert werden, (z. B. Ken-ken).

Solange Uke angegriffen werden kann, kann er auch kontern.

Kommt Uke durch eine aktive Aktion von Tori nach draußen (Zug/Drehbewegung), soll er nicht bestraft werden.

In Ne-waza sind Shime-Waza, Kansetsu-waza und Osaekomi-waza gültig, solange sie inner- halb begonnen werden.

Osaekomi läuft außerhalb der Kampffläche weiter, solange er innerhalb angesagt wurde.

ARTIKEL 10 - Dauer des Kampfes

Senioren Männer	5 Minuten effektive Kampfzeit
Senioren Frauen	4 Minuten effektive Kampfzeit
Junioren Frauen+Männer	4 Minuten effektive Kampfzeit

SJV - Kampfzeiten

Jugend m & w	4 Minuten effektive Kampfzeit
Schüler/Mädchen A	3 Minuten effektive Kampfzeit
Schüler/Mädchen B+C	2 Minuten effektive Kampfzeit

Jedem Kämpfer steht zwischen den Kämpfen eine Ruhepause von 10 Minuten zu.

Dem Kampfrichter sollte die Kampfzeit bekannt sein, bevor er auf die Wettkampffläche kommt.

ARTIKEL 11 - Zeitunterbrechung

Die Zeit, die zwischen den Ausrufen des Kampfrichters „Mate“ und „Ha-jime“ und zwischen „Sono-mama“ und „Yoshi“ vergeht, zählt nicht zur Kampfzeit.

ARTIKEL 12 - Zeitzeichen

Das Ende der Kampfzeit wird dem Kampfrichter durch eine Glocke oder ein ähnliches akustisches Zeichen angezeigt.

ANHANG zu Artikel 12 - Zeitzeichen

Falls mehrere Wettkampfflächen gleichzeitig benutzt werden, sind **verschiedene** akustische Zeichen erforderlich.

Das Zeitzeichen muss ausreichend laut sein, damit es trotz des Zuschauerlärms gehört werden kann.

ARTIKEL 13 - Haltegriffzeit

Ippon: 20 Sekunden
Waza-ari: 15 Sekunden oder mehr, aber weniger als 20 Sekunden
Yuko: 10 Sekunden oder mehr, aber weniger als 15 Sekunden

Wenn Osae-komi gleichzeitig mit dem Zeitzeichen angesagt wird oder die verbleibende Zeit nicht ausreichend ist für die Beendigung des Osae-komi, dann wird die Kampfzeit verlängert, bis der Kampfrichter entweder "Ippon" (oder Gleichwertiges), "Toketa" oder "Mate" ansagt.

Während der Zeit in der Uke gehalten wird, kann er kontern in dem er Shime-waza oder Kasetsu-waza ansetzt. Im Fall, dass der Haltende aufgibt oder ohnmächtig wird, gewinnt der Gehaltene den Kampf mit Ippon.

ARTIKEL 14 - Technik, die mit dem Zeitzeichen zusammenfällt

Jedes unmittelbare Ergebnis einer Technik, die gleichzeitig mit dem Zeitzeichen begann, ist gültig.

Obwohl eine Wurftechnik gleichzeitig mit dem Klingelzeichen angewandt werden darf, soll der Kampfrichter "Sore-made" ansagen, falls er der Meinung ist, dass die Wurftechnik nicht unmittelbar wirksam wird.

Jede Technik, die nach dem Klingelzeichen oder einem anderen Zeichen für das Kampfzeiten- de angewandt wird, ist ungültig, auch wenn der Kampfrichter noch nicht "Sore-made" angesagt hat.

Falls ein Haltegriff gleichzeitig mit dem Zeitzeichen angesagt wird, verlängert sich die Kampfzeit, bis entweder "Ippon" oder "Waza-ari" oder "Yuko" erreicht ist oder der Kampfrichter "Toketa" oder "Mate" ansagt.

ARTIKEL 15 - Beginn des Kampfes

1.) Um den Kampf beginnen zu können, sollen der Kampfrichter in der Mitte und die Kampfrichter am Tisch immer ihre Positionen eingenommen haben, bevor die Kämpfer die Kampffläche erreichen.

Bei Einzelwettbewerben 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 Mannschaftswettbewerben soll vor Beginn jeder Begegnung folgende Verbeugungszeremonie durchgeführt werden:

a) Der Kampfrichter steht an der gleichen Stelle wie bei Einzelwettbewerben. Auf sein Kommando stellen sich beide Mannschaften in einer Linie entlang der Kampffläche, gegenüber und einander zugewandt auf, der schwerste Kämpfer dem Kampfrichter am nächsten.

b) Auf Kommando des Kampfrichters betreten die beiden (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 parallel nach vorne ausstreckt, mit den Handflächen nach oben, und „Rei“ verkündet, 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, mit den 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 zuvor 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, an der Mitte der Wettkampffläche und die ersten Kämpfer jeder Mannschaft beginnen den ersten Kampf. Bei jedem Kampf führen die Kämpfer die gleiche Verbeugungszeremonie wie bei Einzelwettbewerben aus.

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 die Mannschaften zueinander und zum Abschluss zu Joseki.

2.) Da es nicht zwingend vorgeschrieben ist, steht es den Kämpfern frei, sich beim Betreten oder Verlassen der Wettkampffläche zu verneigen. Beim Betreten des Tatamibereiches 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 zur Mitte des Randes der Kampffläche (auf die Sicherheitsfläche) begeben, auf ihrer jeweiligen Seite, entsprechend der Kampfreiherfolge (Erstaufgerufener auf der rechten, der Zweitaufgerufener auf der linken Seite, aus 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 vor. Sobald der Wettkampf beendet ist und der Kampfrichter das Ergebnis verkündet 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°, gemessen von der Taille), sind sie vom Kampfrichter dazu aufgefordert es korrekt zu tun. 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, das Verhalten der Trainer während des Kampfes zu regeln. 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 ihren Kämpfern 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, wird von der Wettkampffläche verwiesen und darf für diesen Kampf auch nicht ersetzt werden.

f) Wenn der Trainer sein Verhalten ausserhalb der Wettkampffläche fortsetzt, wird er bestraft. Die Sanktion kann den Entzug der 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 Begründung der Entgültigen Entscheidung zu verfolgen.

ARTIKEL 16 - Übergang zu Ne-waza (Bodenarbeit)

1.) Die Kämpfer dürfen in den unten aufgeführten Fällen von der Standposition zu Ne-waza (Bodenarbeit) übergehen. Sollte jedoch die Technik nicht kontinuierlich ausgeführt werden, lässt der Kampfrichter die Kämpfer in die Standposition zurückkehren:

2.) Situationen, in denen der Übergang von Tachi-waza in Ne-waza möglich ist:

a) Wenn ein Kämpfer durch eine Wurftechnik ein Resultat erreicht hat, ohne Unterbrechung zu Ne-waza (Bodenarbeit) übergeht und die Offensive ergreift.

b) Wenn infolge eines erfolglosen Wurfansatzes ein Kämpfer zu Boden fällt, darf der andere ihm in den Boden folgen; oder wenn er das Gleichgewicht verliert, dann kann der andere aus dieser schwachen Position des Gegners seinen Vorteil ziehen und ihn zu Boden bringen.

c) Wenn ein Kämpfer bei der Anwendung von Shime-waza (Würgetechnik) oder Kan-setsu-waza (Hebeltechnik) in der Standposition einen gewissen Erfolg erzielt und dann ohne Unterbrechung zu Ne-waza (Bodenarbeit) übergeht.

d) Wenn ein Kämpfer seinen Gegner durch die geschickte Anwendung einer Bewegung, die nicht als Wurftechnik zählt, in Ne-waza (Bodenarbeit) bringt.

e) In jedem anderen Fall, der in den vorgenannten Abschnitten dieses Artikels nicht genannt ist, in dem aber ein Kämpfer fällt oder zu fallen droht, kann der andere Kämpfer aus der Position seines Gegners den Vorteil ziehen und zu Ne-waza (Bodenarbeit) übergehen.

Wenn ein Kämpfer seinen Gegner nicht in Übereinstimmung mit Artikel 16 in die Bodenlage zieht und dieser daraus keinen Vorteil zieht, indem er den Bodenkampf annimmt, hat der Kampfrichter „Mate“ anzusagen, den Kampf zu stoppen und dem Kämpfer „Shido“ zu erteilen, der gegen den Artikel 25 /7 der Kampfregeln verstoßen hat. Wenn ein Kämpfer seinen Gegner nicht in Übereinstimmung mit Artikel 16 in die Bodenlage zieht und dieser einen Vorteil daraus zieht, indem er den Bodenkampf annimmt, geht der Kampf weiter, aber der Kampfrichter erteilt dem Kämpfer „Shido“, der gegen den Artikel 25/7 der Kampfregeln verstoßen hat.

ARTIKEL 17 - Anwendung von Mate (Warten)

1.) Allgemein: Der Kampfrichter soll in den in diesem Artikel genannten Situationen Mate verkünden, um den Kampf vorübergehend zu unterbrechen und die Kämpfer sollen dann so schnell wie möglich zu ihrer Ausgangsposition zurückkehren. Um den Kampf fortzusetzen soll der Kampfrichter Hajime verkünden.

In folgenden Fällen sollen die Kämpfer, nach der Ansage von Mate, so schnell als möglich zu ihrer Ausgangsposition zurückkehren:

- Wenn der Kampfrichter, Shido für Raustreten erteilt.
- Wenn der Kampfrichter das vierte Shido – Hasoku-make erteilt.
- Wenn der Kampfrichter den/die Kämpfer auffordert den Judogi zu ordnen.
- Wenn der Kampfrichter glaubt das der/die Kämpfer medizinische Versorgung brauchen.

Außer wenn Mate angesagt wird, um eine Shido auszusprechen. Dann bleiben die Kämpfer an ihrem Platz, ohne zur Ausgangsposition zurückgehen zu müssen. (Mate - Shido - Hajime), außer wenn die Strafe für das Verlassen der Matte erteilt wird.

Nach der Ansage von „Mate“ muss der Kampfrichter darauf achten, dass er die Kämpfer in seinem Blick behält für den Fall, dass sie die Ansage von „Mate“ nicht gehört haben und mit dem Kampf fortfahren.

2.) In folgenden Situationen soll der KR Mate ansagen:

- a)** wenn beide Kämpfer die Kampffläche verlassen;
- b)** wenn ein Kämpfer oder beide Kämpfer eine verbotene Handlung begeht /begehen;
- c)** wenn ein Kämpfer oder beide Kämpfer verletzt oder krank wird/werden; sollte eine der Situationen von Artikel 27 eintreten, so soll der KR Mate ansagen und den Arzt rufen, der die medizinische Versorgung entsprechend Artikel 27 vornehmen kann. Der Arzt wird entweder auf Bitten des Kämpfers oder sofort gerufen, entsprechend der Schwere der Verletzung. Ist der Arzt auf der Matte, so kann der Kämpfer jede beliebige Position einnehmen, die das Vorgehen erleichtert;
- d)** wenn es für einen Kämpfer oder beide Kämpfer nötig ist, seinen/ihre Judogi zu ordnen;
- e)** wenn während Ne-waza (Bodenarbeit) kein offensichtlicher Fortschritt erzielt wird;
- f)** wenn ein Kämpfer in eine stehende oder halbstehe Position von Ne-waza aus kommt, er seinen Gegner auf dem Rücken trägt und er beide Hände deutlich von der Matte hebt und somit einen Kontrollverlust durch Uke anzeigt;
- g)** wenn ein Kämpfer in einer stehenden Position bleibt oder aus Ne-waza in eine stehende Position kommt und den auf dem Rücken liegenden Gegner, der seine Beine oder ein Bein um irgendein Körperteil des stehenden Kämpfers geschlungen hat, deutlich von der Tatami hebt und dieser keine Kontrolle mehr hat;
- h)** wenn ein Kämpfer von der Standposition aus Kansetsu-waza oder Shime-waza anwendet oder versucht anzuwenden, und das Resultat nicht ausreichend ersichtlich ist;
- i)** wenn ein Kämpfer irgendeine Vorbereitungshandlung für eine Art Kampf- oder Ringertechnik (keine eigentliche Judotechnik) ansetzt oder ausführt, soll der Kampfrichter unverzüglich Mate rufen, um die Aktion zu stoppen und den Kämpfer daran zu hindern sie zu beenden.
- j)** wenn der Kampfrichter und die Außenrichter oder die Kampfrichterkommission eine Beratung für nötig halten;
- k)** in jedem anderen Falle, wenn der Kampfrichter es für nötig hält.

3.) Situationen bei denen der Kampfrichter nicht Mate verkündet

- a)** Der Kampfrichter soll nicht „Mate“ ansagen, um den/die Kämpfer daran zu hindern, die Kampffläche zu verlassen, es sei denn, dass er die Situation als gefährlich ansieht.

b) Der Kampfrichter soll nicht „Mate“ ansagen, wenn ein Kämpfer, der sich z. B. aus einem Haltegriff, einem Armhebel oder einem Würgegriff herausgedreht hat, offensichtlich einer Ruhepause bedarf oder darum bittet.

4.) Ausnahmesituationen

a) Sollte während Ne-waza der Kampfrichter irrtümlicherweise „Mate“ ansagen, und die Kämpfer trennen sich aus diesem Grund, dann können, falls möglich, der Kampfrichter und die Außenrichter in Übereinstimmung mit der „Mehrheitsregel“ die Kämpfer so gut wie möglich in ihre ursprüngliche Position zurücklegen und den Kampf wieder beginnen lassen, falls so eine Ungerechtigkeit gegenüber einem der Kämpfer ausgeglichen werden kann.

ARTIKEL 18 - Sono-mama

1.) In allen Fällen, wo der Kampfrichter den Kampf vorübergehend unterbrechen möchte ohne eine Veränderung ihrer Position zu verursachen, sollte er Sono-mama verkünden und das Handzeichen gemäss Artikel 8.9 ausführen. Dabei muss er sicherstellen, dass beide Kämpfer weder Position noch Griffe verändert.

2.) Sono-mama kann nur in Ne-waza (Bodenarbeit) angewandt werden.

3.) Situationen:

a) Um eine Strafe auszusprechen.

Wenn der Kämpfer, gegen den die Strafe ausgesprochen wird, sich in der benachteiligten Position befindet, gibt es kein Sono-mama, die Strafe wird direkt ausgesprochen.

b) Medizinische Hilfe

Wenn während Ne-waza ein Kämpfer Anzeichen einer Verletzung aufweist, die gemäss Artikel 27 den Einsatz des Arztes erfordert, kann der Kampfrichter 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 Kampf wieder beginnen zu lassen, soll der Kampfrichter „Yoshi“ ansagen.

Sono-mama bei Shime-waza oder Kantsesu-waza ist nicht möglich.

ARTIKEL 19 - Kampfende

1.) Der Kampfrichter soll Sore-made ansagen, um das Ende des Kampfes entsprechend diesem Artikel anzusagen. Nach der Ansage von „Sore-made“ sollte der Kampfrichter die Kämpfer noch in seinem Blick behalten, für den Fall, dass sie die Ansage nicht gehört haben und weiterkämpfen. Der Kampfrichter fordert, falls nötig, die Kämpfer dazu auf, ihre Judogi zu ordnen, bevor er das Resultat bekannt gibt.

Nachdem der Kampfrichter das Ergebnis des Kampfes angezeigt hat, gehen die Kämpfer einen Schritt rückwärts, machen im Stand eine Verbeugung und verlassen die Wettkampffläche.

Wenn die Athleten die Matte verlassen, müssen sie ihren Judogi korrekt geordnet haben und sie dürfen keinen Teil des Judogi oder des Gürtels verändern, bevor sie die Wettkampffläche verlassen.

Sollte der Kampfrichter versehentlich den falschen Kämpfer zum Sieger erklärt, müssen die beiden Außenrichter sicherstellen, dass er diese falsche Entscheidung korrigiert, bevor er und die beiden Außenrichter die Wettkampffläche verlassen, da dann die Entscheidung endgültig wird, ohne Möglichkeit der Veränderung.

Alle Handlungen und Entscheidungen, die in Übereinstimmung mit der „Mehrheitsregel“ vom Kampfrichter und den Außenrichtern getroffen wurden, sind endgültig und ohne Einspruchsmöglichkeit.

2.) Sore-made Situationen:

- a)** Wenn ein Kämpfer Ippon oder Waza-ari-awasete-Ippon erreicht (Artikel 20 und 21);
- b)** im Falle von Kiken-gachi (Sieg durch Aufgabe) Artikel 26;
- c)** im Falle von Hansoku-make (Disqualifikation) Artikel 25;
- d)** wenn ein Kämpfer infolge Verletzung den Kampf nicht fortsetzen kann (Artikel 27);
- e)** wenn die Kampfzeit abgelaufen ist.

Der Kampfrichter bewertet den Kampf wie folgt:

- a)** Wenn ein Kämpfer Ippon oder etwas Gleichwertiges erreicht hat, soll er zum Sieger erklärt werden.
- b)** Wurde kein Ippon oder Gleichwertiges erzielt, soll der Sieger auf folgender Grundlage ermittelt werden: Ein Waza-ari übertrifft jede Anzahl an Yukos.
- c)** Gibt es keine aufgezeichnete Wertung oder unter jeder Rubrik (Waza-ari, Yuko) exakt dieselbe Anzahl, gewinnt derjenige Kämpfer mit der geringeren Anzahl an Shidos. Andernfalls wird, der Kampf in „Golden Score“ 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 Kampf vorübergehend zu beenden und die Kämpfer sollen zu ihrer Ausgangsposition zurückkehren.

Es gibt kein Zeitlimit für den Golden Score, die reistrierten Daten auf der Anzeigetafel bleiben jedoch erhalten.

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

Der Kampf 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“ gehalten und „Osae-komi“ wurde angesagt, soll der Kampfrichter den Haltegriff bis 20 Sekunden (Ippon), Toketa oder Mate laufen lassen, 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“ 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 Aussenrichter am Tisch beraten und die Entscheidung auf Grundlage der „Mehrheitsregel“ treffen.

5.) Besondere Situationen im „Golden Score“

a) Sollte nur ein Wettkämpfer das Recht wahrnehmen, den „Golden Score“-Kampf zu kämpfen und der andere Wettkämpfer es ablehnen, soll der Wettkämpfer der kämpfen möchte, zum Sieger durch „Kiken-gach“ erklärt werden.

b) Im Fall, dass beide Kämpfer während der normalen Kampfzeit gleichzeitig Ippon erreichen, soll der Kampf durch „Golden Score“ entschieden werden. Im Falle, dass beide Kämpfer in „Golden Score“ gleichzeitig Ippon erzielen, soll der KR Mate sagen und den Kampf fortsetzen, ohne eine Bewertung zu geben.

c) Im Fall, dass beide Kämpfer gleichzeitig einen zusammengesetzten „Hansoku-make“ erhalten (resultierend aus Shido), soll der Kampf durch „Golden Score“ entschieden werden.

d) Im Fall, dass beide Kämpfer gleichzeitig einen direkten Hansoku-make erhalten, sollen beide Kämpfer vom Turnier ausgeschlossen werden.

6.) Das care-System

Das CARESystem, wie in diesen Regeln und dem SOR (Sport and Organisation Rules in International Judo Federation) 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 aufgeführten Fällen eingreifen, stoppt es den Kampf 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 Beobachtung sowohl der tatsächlichen Aktion (live), als auch der folgenden Überprüfung mittels dem Care-System, mit allen Kampfrichtern übereinstimmt.

Die verpflichtende Überprüfung mit dem Care-System zur Unterstützung der Entscheidungsfindung auf der Matte ist unter folgenden Umständen erforderlich:

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 Überprüfung mittels Care-Systems und die anschliessende Kommunikation mit den Kampfrichtern, wie in diesem Artikel geregelt, liegt im Ermessen des Mitgliedes der Kampfrichterkommission, welches die Aufsicht über die Matte hat. Jede Verwendung oder Anfrage für die Verwendung des care-Systems, ausser durch die Kampfrichterkommission, ist nicht erlaubt.

Artikel 20 - Ippon

1.) Der Kampfrichter soll Ippon verkünden, wenn seiner Meinung nach die ausgeführte Technik folgenden Kriterien entspricht:

a) Wenn ein Wettkämpfer den anderen Wettkämpfer mit **Kontrolle**, zum **grossen Teil** auf den **Rücken (Real Impact)**, mit **Kraft** und **Schnelligkeit** wirft.

Wird die Landung gerollt, ohne eigentlichem Aufschlag, ist es nicht möglich die Technik mit Ippon zu bewerten. = Waza-ari

Alle Situationen, in denen einer der Wettkämpfer bewusst eine „Brücke“ (Kopf und 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, der Technik zu entkommen und dabei ihre Halswirbelsäule gefährden. Auch der Versuch einer Brücke (Wölbung des Körpers) soll als „Brücke“ angesehen werden.

b) wenn ein Wettkämpfer den anderen Wettkämpfer mit Osae-komi hält und es diesem nicht gelingt, sich innerhalb von 20 sec. nach der Ansage von Osae-komi zu befreien;

c) wenn ein Wettkämpfer aufgibt, indem er zweimal oder mehr mit seiner Hand oder seinem Fuß abklopft oder wenn er "Maitta" (ich gebe auf) sagt, im Allgemeinen als Ergebnis von Osae-komi (Haltegriff), Shime-waza (Würgegriff) oder Kansetsu-waza (Armhebel);

d) wenn ein Wettkämpfer durch die Wirkung von Shime-waza oder Kansetsu-waza kampfunfähig ist.

Gleichwertigkeit:

Wird ein Wettkämpfer mit „Hansoku-make“ bestraft, so wird der andere Wettkämpfer sofort zum Sieger erklärt.

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 Falle eines gleichzeitigen Ippon, soll der Kampfrichter entsprechend Artikel 19. 5b handeln.

Erläuterungen für den SJV

Landung in der Brücke

Alle Situation, in denen ein Kämpfer in der Brücke landet, sollen mit Ippon bewertet werden. Diese Entscheidung wird für die Sicherheit der Kämpfer getroffen, so dass sie nicht versuchen einer Technik zu entkommen, indem sie ihre Wirbelsäule gefährden.

Brücke bedeutet:

- Kopf und ein Fuß/beide Füße auf der Matte (Brückenspannung);
- Kopf und Schulter und ein Fuß/beide Füße auf der Matte (Brückenspannung);
- Kopf auf der Matte, Körper fällt nach, Bogenspannung (Brücke zu erkennen);
- Kopf auf Tori, ein Fuß/beide Füße auf der Matte, Brückenspannung.

Alles was Brücke ist oder wie Brücke aussieht ist Ippon. Die Intention, bzw. der Versuch der Brücke soll schon verhindert werden. Es ist keine Brücke, wenn Uke z. B. auf der Seite landet, danach in die Brücke geht um ein Weiterrollen zu verhindern.

Die Anwendung von „Kansetsu-waza“, um den Wettkämpfer zu werfen, wird nicht als eine bewertbare Wurftechnik angesehen (z. B. Ude-gaeshi)

ARTIKEL 21 - Waza-ari

Der Kampfrichter soll „Waza-ari“ ansagen, wenn seiner Meinung nach die angewandte Technik folgenden Kriterien entspricht:

- a)** Wenn ein Wettkämpfer den anderen Wettkämpfer mit Kontrolle wirft, aber die Technik teilweise unvollständig ist in einem der drei Faktoren, die für die Erreichung eines Ippon nötig sind (siehe Artikel 20/a).
- b)** Wenn ein Wettkämpfer den anderen Wettkämpfer mit Osae-komi hält und dieser sich 15 sec. lang oder mehr, aber weniger als 20 sec. lang, nicht befreien kann.

ARTIKEL 22 - Waza-ari awasete Ippon

Wenn ein Wettkämpfer in einem Kampf den zweiten Waza-ari erreicht (siehe Artikel 21), so hat der Kampfrichter „Waza-ari-awasete-Ippon“ anzusagen.

ARTIKEL 23 – Yuko

Der Kampfrichter soll „Yuko“ ansagen, wenn seiner Meinung nach die angewandte Technik folgenden Kriterien entspricht:

- a)** Wenn ein Wettkämpfer den anderen Wettkämpfer mit Kontrolle wirft, aber die Technik in zwei von den anderen drei Faktoren teilweise unvollständig ist, die nötig sind, um Ippon zu erreichen.

Wenn ein Kämpfer seinen Gegner mit Kontrolle wirft und dieser auf die Seite des Oberkörpers fällt, sollte dies Yuko sein.

Beispiele:

1. teilweise unvollständig in dem Faktor „zum großen Teil auf den Rücken“ und gleichzeitig teilweise unvollständig in einem der beiden anderen Faktoren „Kraft“ oder „Schnelligkeit“;

2. zum großen Teil auf den Rücken aber teilweise unvollständig in den beiden anderen Faktoren „Kraft“ und „Schnelligkeit“;

b. Wenn ein Wettkämpfer den anderen Wettkämpfer mit Osae-komi hält und dieser sich 10 sec. lang oder mehr, aber weniger als 15 sec. lang, nicht befreien kann.

ANHANG zu Artikel 23 – Yuko

Ungeachtet dessen, wie viele Yuko angesagt wurden, wird keine Anzahl davon gleich einem Waza-ari gezählt. Die angesagte Gesamtanzahl wird registriert.

ARTIKEL 24 - Osae-komi-waza

Der Kampfrichter soll „Osae-komi“ ansagen, wenn seiner Meinung nach die angewandte Technik folgenden Kriterien entspricht:

a) Der gehaltene Wettkämpfer muss von seinem Gegner kontrolliert werden, und sein Rücken, beide Schultern oder eine Schulter müssen Kontakt mit der Tatami haben;

b) Die Kontrolle kann von der Seite, von hinten oder von oben ausgeführt werden;

c) Die Beine/ein Bein oder der Körper des Wettkämpfers, der den Haltegriff ausführt, dürfen/darf nicht von den Beinen seines Gegners kontrolliert werden;

d) Mindestens ein Wettkämpfer muss mit irgendeinem Teil seines Körpers die Kampffläche berühren;

e) Der Wettkämpfer, der den Haltegriff ausführt, muss seinen Körper entweder in der Kesa- oder Shiho- oder Ura-Position haben, ähnlich wie bei den Techniken Kesa-gatame, Kami-Shiho-gatame oder Ura-gatame. **Ura-gatame ist wieder gültig.**

ANHANG zu Artikel 24 - Osae-komi

Wenn ein Wettkämpfer, der seinen Gegner mit „Osae-komi“ kontrolliert, ohne die Kontrolle zu verlieren in einen anderen „Osae-komi“ übergeht, läuft die Zeit für „Osae-komi“ weiter bis zur Ansage von „Ippon“ (oder Gleichwertigem), „Toketa“ oder „Mate“.

Wenn während der Ausführung eines „Osae-komi“ der in der Vorteilsposition befindliche Kämpfer eine strafbare Handlung begeht, hat der Kampfrichter „Mate“ anzusagen, die Kämpfer zur Ausgangsposition zurückkehren zu lassen, die Strafe zu erteilen (die Bewertung für den Haltegriff anzusagen) und dann den Kampf durch die Ansage von „Ha-jime“ wieder beginnen zu lassen.

Wenn während der Ausführung eines Haltegriffs, der in der nachteiligen Position befindliche Kämpfer eine strafbare Handlung begeht, hat der Kampfrichter „Sono-mama“ anzusagen, die Strafe zu vergeben und danach den Kampf durch Berühren beider Kämpfer und Ansagen von „Yoshi“ fortsetzen zu lassen. Sollte jedoch die zuerkannte Strafe „Hansoku-make“ sein, dann soll der Kampfrichter, nach Sono-mama sich mit den Außenrichtern beraten, Mate ansagen und die Wettkämpfer zu ihrer Ausgangsposition zurückkehren lassen, dann Hansoku-make aussprechen und den Wettkampf mit Ansage von Sore-made beenden.

Wenn beide Außenrichter darin übereinstimmen, dass ein „Osae-komi“ gegeben ist, der Kampfrichter aber nicht „Osae-komi“ angesagt hat, dann sollen sie dieses mit dem Handzeichen für „Osae-komi“ anzeigen, und gemäß der „Mehrheitsregel“ sagt der Kampfrichter sofort „Osae-komi“ an.

„Toketa“ soll angesagt werden, wenn es während des „Osae-komi“ dem gehaltenen Wett- kämpfer gelingt, das Bein des anderen Kämpfers scherenartig zu umklammern, entweder von oben oder von unten.

Hat Ukes Rücken keinen Kontakt mehr mit der Matte (z. B. wenn er eine Brücke macht) aber Tori behält die Kontrolle, so zählt der „Osae-komi“ weiter.

ARTIKEL 25 – Verbotene Handlungen und Strafen

Die verbotenen Handlungen sind in "leichte" Regelverstöße (Shido) und in "schwere" Regelverstöße (Hnsoku-make) unterteilt.

LEICHTE REGELVERSTÖSSE: Werden mit Shido bestraft.

SCHWERE REGELVERSTÖSSE: Werden mit Hansoku-make bestraft.

Wenn der Kampfrichter eine Strafe aussprechen muss (ausser im Falle von Sono-mama in Ne-waza), sollte er den Kampf mittels Ansage von Mate vorläufig unterbrechen. Der Kampfrichter zeigt das Vergehen mit dem entsprechenden Handzeichen an und zeigt auf den Wettkämpfer, welcher den Regelverstoss begann.

Während des Kampfes gibt es drei Shidos, der vierte wird Hansoku-make sein (3 Warnungen und dann Disqualifikation). Shidos geben keine Punkte für den anderen Kämpfer, nur technische Wertungen können Punkte auf der Wertungstafel geben. Am Ende des Kampfes, wenn die Wertungen auf der Wertungstafel gleich sind, gewinnt der Kämpfer mit weniger Shidos. Wenn der Kampf in Golden Score weitergeht, verliert derjenige, der den ersten Shido bekommt oder es gewinnt derjenige, der die erste Wertung erzielt.

Der Kämpfer, der mit Shido verwarnt werden soll, bekommt ihn an der Stelle ausgesprochen, an der die Kämpfer sich gerade befinden, die Kämpfer müssen nicht zu ihrer Ausgangsposition zurück (Mate - Shido - Hajime), außer wenn ein Shido für das Verlassen der Matte gegeben wird.

Das Aussprechen eines direkten Hansoku-make bedeutet, dass der Wettkämpfer disqualifiziert und vom Turnier ausgeschlossen wird. Der Wettkampf endet entsprechend Artikel 19/ c. Ausnahmen: Diving, Aktion unterhalb des Gürtels.

Erhält ein Kämpfer den Hansoku-make aufgrund eines 4. Shido, so verbleibt er im Turnier.

Im Falle eines direkten Hansoku-make aufgrund eines unsportlichen Verhaltens, kann der Kämpfer das Turnier nicht mehr fortsetzen. In diesem Fall kann die IJF Kommission ein Disziplinarverfahren einleiten.

Im Falle eines doppelten Hansoku-make, als Folge eines vierten Shido, ist das Ergebnis gleichwertig und die Golden-Score Regel wird angewendet. (Ähnliche Situation wie gleichzeitiger Ippon)

Bei einem direkten Hansoku-make für beide Kämpfer, muss die IJF Jury eine Entscheidung treffen.

Jedes Mal wenn der Kampfrichter eine Strafe erteilt, soll er mit einer einfachen Geste den Grund der Bestrafung andeuten.

Auch nach der ansage von „Sore-made“ kann eine Strafe erteilt werden für jede verbotene Handlung, die während der Kampfzeit begangen wurde, oder in aussergewöhnlichen Situationen für schwerwiegende Handlungen, die nach den Zeitzeichen begangen worden sind, solange die Entscheidung noch nicht angezeigt worden ist.

SHIDO (Gruppe der leichten Regelverstösse)

a) Shido wird jedem Kämpfer erteilt, der einen leichten Regelverstoss begangen hat:

1.	Absichtlich Kumi-kata zu vermeiden, um Kampfaktionen zu verhindern.
2.	In der Standposition, nach Kumi-kata, eine übermäßig defensive Haltung einzunehmen. (Generell mehr als 5 Sekunden)
3.	Eine Aktion auszuführen, die dazu gedacht ist, den Eindruck eines Angriffs zu geben, die aber klar zeigt, dass keine Absicht vorhanden war, den Gegner zu werfen False attack (Scheinangriff). Scheinangriffe werden definiert: - Tori hat keine Wurfabsicht; - Tori greift ohne Kumi-kata an oder lässt sofort los; - Tori macht einen einzelnen Angriff oder mehrere Angriffe ohne Ukes Gleichgewicht zu brechen; - Tori tut ein Bein zwischen Ukes Beine, um die Möglichkeit eines Angriffs zu Blockieren;
4.	In der Standposition fortwährend das/die Ärmelende(n) des Gegners zum defensiven Zweck zu halten oder zu greifen, indem man den Ärmel verdreht.
5.	In der Standposition fortwährend die Finger des Gegners mit einer oder beiden Händen verhakend zu fassen, um Kampfaktionen zu verhindern oder das Handgelenk oder die Hände des Gegners zu fassen um seinen Griff oder Angriff zu verhindern.
6.	Absichtlich den eigenen Judogi in Unordnung zu bringen oder den Gürtel oder die Hose ohne die Erlaubnis des Kampfrichters auf- oder zu zubinden.
7.	Den Gegner herunterzuziehen, um mit Ne-waza zu beginnen, ausgenommen in Übereinstimmung mit Artikel 16.
8.	Mit einem oder mehreren Fingern in das Ärmelende oder das Ende des Hosenbeines des Gegners zu fassen.
9.	In der Standposition ohne anzugreifen anders als „normal“ zu fassen.
10.	In der Standposition, bevor oder nachdem Kumi-kata (Greifen) erfolgt ist, keine Angriffsaktionen zu machen (siehe Anhang Inaktivität).
11.	Des Gegners Ärmelende/n zwischen dem Daumen und den Fingern zu halten, bekannt als „Pistol grip“ (Pistolengriff).
12.	Des Gegners Ärmelende/n durch Umfalten zu halten „Pocket grip“ (Taschengriff).

13.	Den Gegner für einen Wurf zu umklammern (Bear Hug). Es ist aber kein Shido, wenn einer der Kämpfer, Tori oder Uke, mit mindestens einer Hand zuvor Kumi-kata haben.
14.	Das Ende des Gürtels oder der Jacke um einen Körperteil des Gegners zu schlingen.
15.	Den eigenen oder den Judogi des Gegners in den Mund zu nehmen.
16.	Eine Hand, einen Arm, einen Fuß oder ein Bein direkt auf das Gesicht des Gegners zu legen.
17.	Einen Fuß oder ein Bein in den Gürtel, den Kragen oder das Revers des Gegners zu setzen.
18.	Shime-waza anzuwenden, indem man das Jackenende, den Gürtel oder nur die Finger benutzt.
19.	Von Tachi-waza oder Ne-waza aus die Kampffläche zu verlassen oder den Gegner absichtlich zu zwingen, die Kampffläche zu verlassen (siehe Artikel 9, Ausnahmen). Wenn ein Kämpfer mit einem Fuß aus der Kampffläche tritt, ohne einen sofortigen Angriff oder ohne sofort wieder in die Kampffläche zu kommen, so wird er mit Shido bestraft. Beide Füße außerhalb der Kampffläche ist Shido. Die Kämpfer werden nicht bestraft, wenn sie in einem innerhalb angesetzten Angriff nach draußen geraten.
20.	Anwendung der Beinschere (Dojime) am Rumpf, Hals oder Kopf des Gegners. (Schere mit gekreuzten Füßen und ausgestreckten Beinen).
21.	Mit dem Knie oder Fuß gegen die Hand oder den Arm des Gegners zu treten, damit er seinen Griff freigibt, oder gegen des Gegners Bein oder Fußgelenk zu treten, ohne eine Technik anzuwenden.
22.	Die Finger des Gegners zurückzubiegen, um seinen Griff zu lösen.
23.	Den Griff des Gegners mit beiden Händen zu lösen. Beide Hände an einem Arm.
24.	Das Revers des Judogi abdecken, um den Griff zu verhindern.
25.	Den Gegner in der Standposition mit einem oder beiden Armen runter zu drücken, ohne sofort anzugreifen, so dass der Gegner selber nicht angreifen kann.

Weitere Shido-Strafen:

26.) Der Kampfrichter sollte den Kämpfer konsequent bestrafen der nicht schnell Kumi-Kata einnimmt oder versucht, nicht vom Gegner gefasst zu werden.

27.) Eine extreme defensive Verhaltensweise einzunehmen, indem man sich sehr abbeugt.

28.) Mit dem Kopf unter dem Arme des Gegners durch zu tauchen, ohne sofort anzugreifen.

ANHANG zu Artikel 25 - Verbotene Handlungen

Kampf- und Außenrichter sind berechtigt, Strafen entsprechend der „Absicht“ oder aus der Situation heraus und im besten Interesse des Sportes zu erteilen.

Wenn der Kampfrichter den oder die Kämpfer bestrafen möchte (ausgenommen im Falle von „Sono-mama“ in Ne-waza), dann unterbricht er zeitweise den Kampf durch Ansage von „Mate“, und erteilt die Strafe, während er auf den Kämpfer zeigt, der die verbotene Handlung begangen hat.

Vor der Vergabe von „Hansoku-make“ muss der Kampfrichter die Außenrichter befragen und seine Entscheidung in Übereinstimmung mit der „Mehrheitsregel“ treffen. Wenn beide Kämpfer gleichzeitig einen Regelverstoß begehen, dann soll jeder, entsprechend der Schwere des begangenen Verstoßes, bestraft werden.

Wenn beide Kämpfer bereits mit drei „Shido“ bestraft worden sind und anschließend beide eine weitere Strafe erhalten, dann sollte für beide Hansoku-make ausgesprochen werden.

Eine Strafe in Ne-waza soll in derselben Weise angewandt werden wie in „Osae-komi“ (siehe Artikel 24 Anhang, 2. und 3. Abschnitt)

a) Shido

1.) Wenn ein Kämpfer 3 x in Folge den Griff löst, ohne anzugreifen, soll er mit Shido bestraft werden.

7.) Wenn ein Kämpfer seinen Gegner nicht in Übereinstimmung mit Art.16 in die Bodenlage bringt und sein Gegner keinen Vorteil daraus zieht, indem er den Bodenkampf nicht aufnimmt, dann soll der Kampfrichter "Mate" ansagen, den Kampf zeitweise unterbrechen und dem Kämpfer „Shido“ erteilen, der gegen den Artikel 16 verstoßen hat.

9.) Normale Kumi-kata bedeutet, mit der linken Hand auf der rechten Seite des Gegners dessen Ärmel, Kragen, Brustbereich, oben auf der Schulter oder auf dem

Rücken oberhalb des Gürtels zu fassen bzw. mit rechten Hand auf der linken Seite des Gegners dessen Ärmel, Kragen, Brustbereich, oben auf der Schulter oder auf dem Rücken oberhalb des Gürtels zu fassen.

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

Solange ein Kämpfer einen Cross-Grip 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, unterhalb des Gürtels zuzufassen.

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

Ein Kämpfer sollte nicht dafür bestraft werden, einen unnormalen Griff einzunehmen, wenn die Situation dadurch entstanden ist, dass sein Gegner mit dem Kopf unter dem Arm durchtaucht. Allerdings, wenn ein Kämpfer auf diese Weise ständig „durchtaucht“, soll der Kampfrichter erwägen, ob nicht eine „übermässig defensive Haltung“ vorliegt. (2)

Das Einhaken eines Beines zwischen den Beinen des Gegners, außer beim gleichzeitigen Versuch einer Wurftechnik, wird nicht als normale Kumi-kata angesehen, der Kämpfer muss innert 5 Sekunden angreifen oder er wird mit Shido bestraft.

10.) „Inaktivität“ kann im Allgemeinen angenommen werden, wenn innerhalb von ungefähr 25 Sekunden weder von einem, noch von beiden Kämpfern eine Angriffsaktion erfolgt. Die Bestrafung Inaktivität sollte nicht verhängt werden, wenn zwar keine Angriffsversuche erkennbar sind, der Kampfrichter jedoch der Meinung ist, dass der Kämpfer tatsächlich nach einer Gelegenheit zum Angriff sucht.

11.) Dieser Griff soll bestraft werden, wenn nicht sofort damit angegriffen wird.

12.) Dieser Griff soll bestraft werden, wenn nicht sofort damit angegriffen wird.

14.) Umschlingen bedeutet, dass der Gürtel oder die Jacke einen vollständigen Kreis bilden muss. Der Gebrauch des Gürtels oder der Jacke als Haltepunkt für einen Griff ohne vollständiges Umschlingen, also z. B. um den Arm des Gegners festzulegen, wird nicht bestraft.

16.) Gesicht bedeutet die Fläche innerhalb der Linie, die durch Stirn, Bereich vor den Ohren und Kinnlinie begrenzt wird.

18.) Punkt 18 wird sehr streng beobachtet werden, da Shime-waza mit dem eigenen Gürtel oder dem Gürtel des Gegners oder dem dem jeweiligen Jackenende, sowie nur den Fingern nicht erlaubt ist.

HANSOKU-MAKE (Gruppe der schweren Regelverstöße)

b) Hansoku-make wird jedem Kämpfer erteilt, der einen schweren Regelverstoß begangen hat (oder der mit drei Shido bestraft worden ist und einen weiteren leichten Regelverstoß begeht):

1.	Kawazu-gake anzuwenden. (Den Gegner dadurch zu werfen, dass ein Bein um das Bein des Gegners geschlungen wird, während man mehr oder weniger in dieselbe Richtung wie der Gegner blickt und sich rückwärts auf ihn fallen lässt).
2.	Kansetsu-waza (Hebeltechnik) anderswo als am Ellenbogengelenk anzusetzen.
3.	Einen Gegner, der auf dem Rücken liegt, von der Tatami hochzuheben, um ihn dann wieder auf die Tatami hinunter zu stoßen.
4.	Das Standbein des Gegners von innen wegzufegen, wenn dieser eine Technik wie z. B. Harai-goshi etc. ausführt.
5.	Die Anweisungen des Kampfrichters nicht zu beachten.
6.	Während des Wettkampfes unnötige Ausrufe, Bemerkungen oder Gesten zu machen, die abfällig gegenüber dem Gegner oder dem Kampfrichter sind.
7.	Irgendeine Handlung zu begehen, die den Gegner gefährden oder verletzen kann, insbesondere des Gegners Nacken oder Wirbelsäule, oder die gegen den Geist des Judo ist.
8.	Sich bei der Ausführung oder bei dem Versuch der Ausführung von solchen Techniken wie Ude-hishigi-waki-gatame direkt auf die Tatami fallen zu lassen.
9.	Bei der Ausführung oder bei dem Versuch der Ausführung solcher Techniken wie Uchi-mata, Harai-goshi etc. durch das Beugen nach vorn und unten den Kopf zuerst in die Tatami zu „tauchen“ oder sich aus dem Stand oder von den Knien aus direkt rückwärts fallen zu lassen.
10.	Sich absichtlich nach hinten fallen zu lassen, wenn sich der andere Kämpfer von hinten am Rücken festklammert und wenn einer der Kämpfer die Bewegungen des anderen unter Kontrolle hat.
11.	Harte oder metallene Gegenstände zu tragen (bedeckt oder nicht bedeckt).

12.	Alle Angriffe oder alles Blocken mit einer oder zwei Händen oder mit einem oder zwei Armen unterhalb des Gürtels werden mit Hansoku-make bestraft. Es ist nur möglich das Bein zu fassen, wenn die beiden Gegner in einer klaren Ne-Waza Position sind und die Tachi-Waza Aktion zu Ende ist. (Ne- Waza bedeutet, dass es für keinen der beiden Kämpfer mehr möglich ist zu werfen).
13.	Jede Handlung gegen den Geist des Judo kann sofort mit Hansoku-make bestraft werden, zu jeder Zeit des Wettkampfes.
14.	Einen Judogi zu tragen, der nicht den Regeln entspricht

Wenn ein Wettkämpfer leichte Regelverstöße wiederholt und zum vierten Mal mit Shido bestraft werden muss, soll der Kampfrichter nach Beratung mit den Außenrichtern den Kämpfer mit Hansoku-make bestrafen, d. h. der vierte Shido wird nicht als Shido vergeben, sondern es wird Hansoku-make ausgesprochen. Der Kampf endet entsprechend Artikel 19/c.

ANHANG Artikel 25 – Verbotene Handlungen und Strafen (Fortsetzung)

b) Hansoku-make

1.) Wenn sich der Werfende während der Wurfaktion verdreht/dreht, sollte dies als Kawa- zu-gake angesehen werden und bestraft werden.

Techniken wie Osoto-gari, O-uchi-gari und Uchi-mata, bei denen der Fuß/das Bein und das Bein des Gegners miteinander verschlungen sind, sind erlaubt und sollten bewertet werden.

8.) Beim Versuch, Würfe wie Harai-Goshi, Uchi-mata etc. auszuführen, wenn dabei nur mit einer Hand das Revers des Gegners gegriffen wird - von einer Position, die Ude-hishigi- waki-gatame ähnelt (wobei das Handgelenk unter der Achselhöhle des Werfenden festgeklemmt wird) - und sich absichtlich mit dem Gesicht nach unten auf die Tatami fallen zu lassen, wird als verletzungsgefährlich angesehen und soll bestraft werden. Solche Aktionen, bei denen es nicht beabsichtigt ist, seinen Gegner klar auf den Rücken zu werfen, sind gefährlich und werden in derselben Weise behandelt wie Ude-hishigi- waki-gatame. Verboten ist jede Art von Waki-gatame vom Stand zum Boden.

12.) Sind beide Arme von Tori an Ukes Judogi (Ärmel/Revers) so ist ein Kontakt unterhalb des Gürtels erlaubt.

14.) Bestehen Zweifel an der Korrektheit des Judogi, sollte der KR den Kämpfer auf die Matte holen und dort gemeinsam mit den Außenrichtern den Judogi vermessen.

ARTIKEL 26 - Nichtantreten und Aufgabe

Die Entscheidung „Fusen-gachi“ (Sieger durch Nichtantreten) soll für jeden Kämpfer angezeigt werden, dessen Gegner nicht zu seinem Kampf erscheint.

Ein Kämpfer, der nach drei Aufrufen im Abstand von einer Minute nicht an seinem Startplatz ist, verliert den Kampf.

Bevor der Kampfrichter „Fusen-gachi“ anzeigt, muss er sicher sein, dass er dazu die Erlaubnis der Wettkampfleitung erhalten hat.

Die Entscheidung „Kiken-gachi“ (Sieger durch Aufgabe) soll für den Kämpfer angezeigt werden, dessen Gegner sich während des Kampfes aus irgendeinem Grund aus dem Wettkampf zurückzieht.

ANHANG zu Artikel 26 - Nichtantreten und Aufgabe

Weiche Kontaktlinsen: Wenn ein Kämpfer während des Kampfes seine Kontaktlinse verliert, sie nicht unmittelbar wieder finden kann und den Kampfrichter davon in Kenntnis setzt, dass er ohne Kontaktlinse nicht weiterkämpfen kann, soll der Kampfrichter nach Beratung mit den Außenrichtern den Sieg durch „Kiken-gachi“ seinem Gegner zuerkennen.

ARTIKEL 27 - Verletzung, Krankheit oder Unfall

Die Entscheidung des Kampfes – wenn ein Kämpfer unfähig ist weiterzukämpfen – wegen Verletzung, Krankheit oder Unfall während eines Wettkampfes soll von dem KR nach Absprache mit den Außenrichtern entsprechend folgender Klauseln gegeben werden:

a) Verletzung:

1) Wenn die Ursache für die Verletzung dem verletzten Kämpfer zugeschrieben wird, verliert dieser den Kampf

2) Wenn die Ursache für die Verletzung dem unverletzten Kämpfer zugeschrieben wird, verliert der unverletzte Kämpfer den Kampf

3) Wenn es unmöglich ist, die Ursache für die Verletzung einem der beiden Kämpfer zuzuschreiben, verliert der Kämpfer den Kampf, der nicht fähig ist weiterzukämpfen.

b) Krankheit: Im Allgemeinen verliert der Kämpfer den Kampf, der während eines Kampfes krank wird und den Kampf nicht fortsetzen kann.

c) Unfall: Wenn durch äußeren Einfluss ein Unfall eintritt (höhere Gewalt), kann der Wettkampf nach Rücksprache mit der Kampfrichterkommission annulliert oder verschoben werden. In diesen Fällen von höherer Gewalt hat die Wettkampfleitung zu entscheiden.

Medizinische Untersuchungen

a) Der Kampfrichter kann den Arzt rufen, um den Kämpfer zu untersuchen in Fällen, wo eine größere Verletzung des Kopfes oder des Rückens (Wirbelsäule) auftritt oder wann immer der Kampfrichter eine größere oder schwere Verletzung annimmt. In diesem Fall soll der Arzt den Kämpfer in der kürzest möglichen Zeit untersuchen und dem Kampfrichter mitteilen, ob der Kämpfer weiterkämpfen kann oder nicht. Wenn der Arzt nach der Untersuchung eines verletzten Kämpfers den Kampfrichter informiert, dass der Kämpfer den Wettkampf nicht fortsetzen kann, soll der Kampfrichter nach Beratung mit den Außenrichtern den Kampf beenden und den Gegner zum Sieger durch Kiken-gachi erklären.

b) Der Wettkämpfer kann den KR um eine medizinische Untersuchung bitten, aber in diesem Fall ist der Wettkampf beendet und der Gegner gewinnt durch Kiken-gachi.

c) Der Arzt kann ebenfalls um eine Intervention für seinen Kämpfer bitten. Aber in diesem Fall ist der Wettkampf beendet und der Gegner gewinnt durch Kiken-gachi. In jedem Fall, wenn die KR der Meinung sind, dass der Kampf nicht fortgesetzt werden sollt, soll der Mattenleiter den Kampf beenden und das Ergebnis in Übereinstimmung mit dieser Regel bekanntgeben.

Blutende Verletzungen

Wenn eine blutende Verletzung auftritt, soll der Kampfrichter den Arzt rufen, um dem Kämpfer zu helfen mit der Intention, das Blut zu stoppen und zu isolieren.

In Fällen von Blutungen soll der Kampfrichter aus Sicherheitsgründen den Arzt so oft wie notwendig rufen. Es ist nicht erlaubt weiterzukämpfen, wenn man blutet.

Dieselbe Blutung kann von dem Arzt zweimal versorgt werden. Tritt dieselbe Verletzung zum dritten Mal auf, dann soll der Kampfrichter mit der Intention, die Unversehrtheit des Kämpfers zu schützen (nach vorheriger Beratung mit den Außenrichtern), den Wettkampf beenden und den Gegner zum Sieger durch Kiken-gachi erklären.

In jedem Fall, in dem die Blutung nicht gestoppt und isoliert ist, gewinnt der Gegner mit Kiken-gachi.

Kleinere Verletzungen oder Wunden

Eine kleinere Verletzung oder Wunde kann vom Wettkämpfer selbst geregelt werden. Zum Beispiel im Fall eines ausgelenkten Fingers soll der Kampfrichter den Kampf unterbrechen (durch Matte oder Sono-mama) und dem Wettkämpfer erlauben, den Finger einzurenken. Diese Handlung sollte sofort gemacht werden und weder durch den Arzt noch durch den Kampfrichter unterstützt werden, und der Wettkämpfer sollte den Kampf fortsetzen. Es soll dem Kämpfer erlaubt werden, denselben Finger zweimal einzurenken. Wenn dieselbe Verletzung zum dritten Mal auftritt, soll angenommen werden, dass der Wettkämpfer nicht in der Verfassung ist, den Wettkampf

fortzusetzen. Der Kampfrichter, nach vorheriger Beratung mit den Außenrichtern, sollte den Kampf beenden und den Gegner zum Sieger durch Kiken-gachi erklären.

ANHANG Artikel 27 - Verletzung, Krankheit oder Unfall

Wenn während eines Kampfes ein Wettkämpfer durch eine Aktion des Gegners verletzt wird und der verletzte Wettkämpfer nicht weiterkämpfen kann, soll das Kampfrichterteam den Fall analysieren und gemäß den Regeln entscheiden. Jeder Fall ist für sich zu beurteilen (siehe Abschnitt: a) Verletzung 1, 2 und 3)

Generell ist auf der Wettkampffläche nur ein Arzt für jeden Kämpfer gestattet. Sollte der Arzt Helfer benötigen, muss der Kampfrichter erst informiert werden. Der Trainer darf niemals auf die Wettkampffläche. 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 Außenrichter beraten, falls er irgendeine Entscheidung treffen muss.

Die medizinische Versorgung in den nachfolgenden Situationen sollte ausserhalb der Wettkampffläche, nahe des Außenrichtertisches vorgenommen werden und der verletzte Kämpfer muss von einem Außenrichter begleitet werden.

Medizinische Behandlungen

Folgendes Vorgehen wird angewandt:

- Hat der Kampfrichter die Notwendigkeit einer medizinischen Behandlung festgestellt:
- Der Kampfrichter begleitet den Kämpfer zum Tisch.
- Einer der beiden Außenrichter verbleibt während der Behandlung gemeinsam mit dem Arzt am Rande der Matte (oder etwas ausserhalb), bis diese abgeschlossen ist. Der Kämpfer kehrt in die Mitte der Tatami zurück und der Kampf wird fortgesetzt.

a) Kleinere Verletzungen oder Wunden: Im Falle eines gebrochenen Nagels darf der Arzt helfen, den Nagel zu schneiden. Der Arzt darf ebenfalls bei einer Hodenverletzung helfen.

b) Bei einer blutenden Verletzung: Aus Sicherheitsgründen, wann immer es zu Blutungen kommt, sollen diese mit Hilfe des Arztes komplett versorgt werden, durch Tape, Bandagen, Nasentampons (es ist erlaubt, Blutgerinnungsmittel bzw. blutstillende Mittel zu benutzen). Wenn der Arzt gerufen wird, um einem Kämpfer zu helfen, sollte eine solche medizinische Hilfeleistung so rasch als möglich erfolgen.

Beachte: Wendet der Arzt irgendwelche Behandlungen an – mit Ausnahme der oben genannten Situationsen – so gewinnt der Gegner durch Kiken-gachi.

Fälle des Erbrechens: Jede Art des Erbrechens eines Wettkämpfers resultiert in Kiken-gachi für den anderen Kämpfer. (vergleiche Paragraph: b) Krankheit)

Im Fall, dass ein Wettkämpfer bei einer absichtlichen Aktion eine Verletzung des Gegners verursacht, soll die zu vergebende Strafe für den Kämpfer, der die Verletzung seines Gegners verursacht hat, direkt Hansoku-make sein, unabhängig von anderen Entscheidungen, die von der sportlichen Leitung getroffen werden können.

Im Fall, dass ein Arzt, der für den Wettkämpfer verantwortlich ist, deutlich bemerkt – besonders im Fall von Würgetechniken – dass eine ernsthafte Gefahr für die Gesundheit seines Wettkämpfers besteht, kann er an den Rand der Wettkampffläche gehen und den Kampfrichtern zurufen, den Wettkampf sofort zu stoppen. Die Kampfrichter müssen alle notwendigen Schritte ergreifen, dem Arzt zu helfen. Solch eine Intervention bedeutet konsequenterweise den Verlust des Wettkampfes und soll daher nur in extremen Fällen angewandt werden.

ARTIKEL 28 - Situationen, die von diesen Regeln nicht erfasst werden

Wenn eine Situation entsteht, die von diesen Regeln nicht erfasst ist, dann soll sie von den Kampfrichtern nach Beratung mit der Kampfrichterkommission/Wettkampfleitung entschieden werden.

