



Kampfbregeln für den Bereich des
Deutschen-Judo-Bund e.V.

Deutscher-Judo-Bund e.V.
Otto-Fleck-Schneise 12
60528 Frankfurt

Telefon: +49 (0)69 / 6 77 20 80
Telefax: +49 (0)69 / 6 77 22 42
E-Mail: djb@judobund.de



Kampffregeln des Deutschen-Judo- Bund e.V.

auf der Grundlage der IJF-Regeln Stand April 2024
Überarbeitet von Stephan Bode und Jessica Meier

Inhaltsverzeichnis

Wettkampffläche

Ausrüstung

Judoanzug (Judogi) - Hygiene

Artikel 1 - Kampfrichter und Offizielle

Artikel 2 - Position und Aufgabe des Kampfrichters

Artikel 3 - Position und Aufgabe der Außenrichter

Artikel 4 - Handzeichen

Artikel 5 - Kampfbereich (Gültigkeit)

Artikel 6 - Kampfdauer – Zeitzeichen – Zeitunterbrechung/ Sono-mama/ Mate

Artikel 7 - Haltegriffzeit

Artikel 8 - Technik, die mit dem Zeitzeichen zusammenfällt

Artikel 9 - Beginn des Kampfes

Artikel 10 - Übergang von Tachi-waza zu Ne-waza (A) und Ne-waza zu Tachi-waza (B)

Artikel 11 - Anwendung von Mate

Artikel 12 - Sono-mama

Artikel 13 - Kampfbende

Artikel 14 - Ippon

Artikel 15 - Waza-ari

Artikel 16 - Waza-ari-awasete-Ippon

Artikel 17 - Osae-komi-waza

Artikel 18 - Verbotene Handlungen und Strafen

Artikel 18.1 - Shido (Gruppe der leichten Regelverstöße)

Artikel 18.1.1 - Shido für Inaktivität

Artikel 18.1.2 - Shido für eine unerlaubte Bewegung

Artikel 18.1.3 - Shido für unordentliche Kleidung oder Haare

Artikel 18.2 - Hansoku-make (schwere Regelverstöße)

Artikel 18.2.1 - Hansoku-make für gefährliche Techniken

Artikel 18.2.2 - Hansoku-make für Verstöße gegen den Geist des Judo

Artikel 18.3 - Doppel Hansoku-make

Artikel 18.3.1 - Doppel Hansoku-make (indirekt)

Artikel 18.3.2 - Doppel Hansoku-make (direkt)

Artikel 19 - Nichtantreten und Aufgabe

Artikel 20 - Verletzung, Krankheit, Unfall

Artikel 21 - Situationen, die von diesen Regeln nicht erfasst werden

DJB Anhang: Sonderregeln im Nachwuchsbereich

Verletzungsregel im Nachwuchsbereich U 13/15 (Bereich DJB)

Glossar zu den japanischen Ausdrücken

Die Formulierungen „Athlet“, „Kämpfer“, „Kampfrichter“ gelten gleichermaßen für alle Geschlechter.

Nicht in den IJF-Wettkampffregeln aufgeführten Bestimmungen in Blau!

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. Auf DJB-Ebene beträgt die Wettkampffläche bei den Männern und Frauen im Allgemeinen 14 x 14 oder 13 x 13 m. Für die anderen Altersklassen können andere Regelungen gelten (s. Wettkampfordnung 2.8.4)

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 (s. Wettkampfordnung 2.8.4).

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.

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.

Ausrüstung:

(a) Stühle (Außenrichter)

Auf der Sicherheitsfläche müssen diagonal zueinander an den gegenüberliegenden Ecken der Kampffläche zwei leichte Stühle stehen; diese dürfen die Sicht der Außenrichter, Kommissionsmitglieder und Registratoren zur Anzeigetafel nicht verdecken.

(b) Anzeigetafeln

Anzeigetafeln 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 keine elektronischen Anzeigetafeln benutzt, dann müssen manuelle Anzeigetafeln zur Kontrolle verfügbar sein.

(c) Stoppuhren

Es müssen folgende Stoppuhren vorhanden sein:

Kampfzeit:	1
Haltegriff:	2
Reserve:	1

(d) Flaggen (Zeitnehmer)

Die Zeitnehmer sollen folgende Flaggen benutzen:

gelb: Kampfunterbrechung

grün: Haltegriffdauer

Es ist nicht nötig, die gelben und grünen Flaggen zu benutzen, wenn eine elektronische Uhr die Kampfzeit und die Haltegriffzeit anzeigt; jedoch müssen diese Flaggen in Reserve verfügbar sein.

(e) Zeitzeichen

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

(f) Weiße und blaue Judogi

Die Wettkämpfer sollen einen weißen oder blauen Judogi tragen (der zuerst aufgerufene Kämpfer trägt den weißen, der zweite trägt den blauen Judogi). Siehe 2.8.2 DJB-Wettkampfordnung.

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.

Judoanzug (Judogi):

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 zweite Wettkämpfer (siehe WKO DJB 2.8.2).
- c) Bis auf Weiteres gelten auf nationaler Ebene die Maße, die auch 2013 gültig waren. Ab 01.01.2025 gelten ab der U 15 aufwärts die Maße der IJF.

(siehe IJF und DJB Wettkampfordnung)

Anhang- Judoanzug (Judogi)

Falls der Judogi eines Kämpfers nicht diesem Artikel entspricht, wird gegen den Kämpfer „Hansoku-make“ ausgesprochen. Da dies als grobe 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 im Bedarfsfall 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.

Bei internationalen Wettkämpfen sind die Bestimmungen der IJF/EJU einzuhalten.

Bei nationalen Veranstaltungen gelten die Bestimmungen des DJB bezüglich der Rückennummern (WKO 2.8.2) und der Werbung (WKO 3.14).

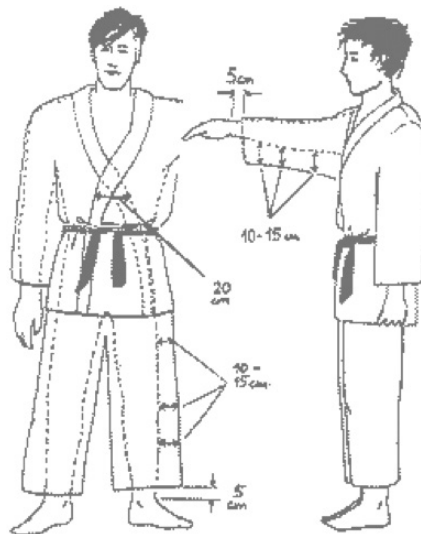
Judoanzug (Judogi) (Fortsetzung)

- d) Die Jacke muss lang genug sein, um die Oberschenkel zu bedecken und muss 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 übereinandergeschlagen werden. 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.

- e) Auf der Hose dürfen sich keine Abzeichen befinden. Sie muss lang genug sein, um die Beine zu bedecken und muss maximal bis zum Fußknöchel und mindestens bis 5 cm oberhalb des Fußknöchels reichen. Zwischen dem Bein (einschließlich Bandagen) und dem Hosenteil muss bis zur Kniehöhe ein Zwischenraum von 10 bis 15 cm vorhanden sein.
- f) Ein fester Gürtel, 4 cm bis 5 cm breit, dessen Farbe der Graduierung entspricht, muss 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.

- g)
1. Kämpferinnen müssen unter der Jacke entweder ein sauberes weißes oder fast weißes T-Shirt mit kurzen Ärmeln tragen, das ausreichend reißfest ist; es muss lang genug sein, um in die Hose gesteckt zu werden, oder
 2. sie müssen einen sauberen weißen oder fast weißen kurzärmeligen Einteiler tragen.
 3. Das Tragen einer Kopfbedeckung ist nicht erlaubt. Auch das Tragen von Ohrschützern ist nicht erlaubt.
 4. Das Tragen von langen Hosen (sichtbar) unter der Judohose ist nicht erlaubt.
 5. Das Tragen eines möglichst transparenten Sportzahnschutzes ist erlaubt.



Hygiene

- a. Der Judogi muss sauber, generell trocken und ohne unangenehmen Geruch sein.
- b. Die Zehen- und Fingernägel müssen kurz geschnitten sein.
- c. Die persönliche Hygiene des Kämpfers muss sehr gut sein.
- d. Lange Haare müssen so zusammengebunden werden, dass eine Behinderung des Gegners vermieden wird, d. h. die Haare dürfen nicht den eigenen Kragen bedecken und so ein Fassen verhindern. Das Zusammenbinden der Haare muss mit einem weichen Band erfolgen. Spiralgummis sind nicht erlaubt.

Jeder Kämpfer, der nicht diesen Anforderungen 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. (s. Artikel 19).

ARTIKEL 1 - Kampfrichter und Offizielle

Generell wird der Kampf von einem Kampfrichter und auf DJB-Ebene von zwei Außenrichtern geleitet, unter der Aufsicht der Kampfrichterkommission. Grundsätzlich können zwei der Kampfrichter am Listenföhertisch sitzen und den Kampfrichter von dort mit Hilfe des Care-Systems unterstützen. In diesem Fall wird der Einsatz einer Funkverbindung zum Mattenleiter empfohlen. Ab Gruppenebene aufwärts darf nur mit einem Kampfrichter auf der Matte geschiedst werden, wenn für alle ausgelegten Matten ein Care-System zur Verfügung steht.

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

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

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 Osae-komi-Zeit startet seine Uhr, wenn er das Kommando „Osae-komi“ 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. Der Zeitnehmer zeigt das Ende des Haltegriffs durch ein hörbares Signal an.

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

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 dieser Kampfregeln).

Der Kampfregistrator muss vollständig informiert sein über die gebräuchlichen Handzeichen und Kommandos des Kampfrichters, die benutzt werden, den Fortschritt eines Kampfes anzuzeigen.

Zusätzlich zu den oben erwähnten Personen soll ein Listenföhrer vorhanden sein, der den Gesamtverlauf der Kämpfe aufschreibt.

ARTIKEL 2 - Position und Aufgabe des Kampfrichters

Der Kampfrichter soll die offizielle KR-Kleidung tragen, ohne Kopfbedeckung, religiöse Gegenstände oder auffälligen Schmuck.

Bevor der Kampfrichter den Kampf startet, sollten die Kampfrichter:

- sich mit dem Klang der Glocke oder dem akustischen Zeitzeichen für das Kampffende auf ihrer jeweiligen Wettkampffläche, sowie der Position des Arztes oder der Sanitäter **und dem Ort der Judogi-Kontrolle** vertraut machen.
- überprüfen, ob das Funkgerät und die Kopfhörer ordnungsgemäß funktionieren.
- sicherstellen, dass die Oberfläche der Kampffläche sauber und in gutem Zustand ist und keine Lücken in der Tatami sind.
- bevor er den Kampf startet, soll der Kampfrichter sicherstellen, dass alles regelkonform ist, z. B. die Wettkampffläche, Ausrüstung, Kleidung, Hygiene, technische Offizielle etc.

Während des Wettkampfes soll der Kampfrichter:

- sich generell innerhalb der Kampffläche befinden.
- den Kampf leiten und das Urteil verkünden. Er hat dafür Sorge zu tragen, dass seine Entscheidungen korrekt registriert werden.
- in Ausnahmefällen, wenn beide Athleten in Ne-waza sind und nach außen schauen, kann der Kampfrichter die Aktion von der Sicherheitsfläche aus beobachten.

Während der Kampfrichter eine Bewertung ansagt und das entsprechende Zeichen macht, soll er sich so hinstellen, dass er mindestens einen Außenrichter in seiner Sichtlinie hat, um sofort eine unterschiedliche Meinung erkennen zu können. In jedem Fall muss er sicherstellen, dass er die Aktionen der Kämpfer immer im Blick behält.

Der Wettkämpfer, der den weißen Judogi trägt, steht immer rechts vom Kampfrichter, derjenige, der den blauen Judogi trägt, immer links.

Die Kampfrichter haben dafür zu sorgen, dass keine Personen (Zuschauer, Fotografen, Betreuer etc.) an einem Platz sind, wo sie die Wettkämpfer behindern oder gefährden könnten. Bei längeren Unterbrechungen sollen die KR die Wettkampffläche verlassen.

ARTIKEL 3 - Position und Aufgabe der Außenrichter (ohne Care-System)

Die Außenrichter müssen den Kampfrichter unterstützen und sitzen einander gegenüber an den beiden Ecken außerhalb der Kampffläche. Jeder Außenrichter muss seine Meinung durch das zugehörige offizielle Zeichen anzeigen, wenn diese von der Meinung des Kampfrichters für die angesagte Bewertung einer Technik oder der erteilten Strafe abweicht. Sollte der Kampfrichter ein technisches Resultat oder eine Strafe höher einstufen als beide Außenrichter, muss er seine Bewertung an die höchste Bewertung der beiden Außenrichter anpassen.

Sollte der Kampfrichter ein technisches Resultat oder eine Strafe niedriger einstufen als beide Außenrichter, muss er seine Bewertung der niedrigsten Bewertung der beiden Außenrichter anpassen.

Wenn beide Außenrichter eine andere Beurteilung abgeben als der Kampfrichter, dann sollen sie, falls der Kampfrichter ihre Zeichen nicht bemerkt, aufstehen und ihr Handzeichen beibehalten, bis der Kampfrichter das bemerkt und seine Entscheidung korrigiert.

Sollte nach einer gewissen Zeit (wenige Sekunden) der Kampfrichter die stehenden Außenrichter nicht bemerkt haben, dann muss der dem Kampfrichter am nächsten befindliche Außenrichter unverzüglich zu ihm hingehen und ihn über die mehrheitliche Meinung informieren.

Der Außenrichter muss seine Meinung über die Gültigkeit einer jeden Aktion am Rand oder außerhalb der Kampffläche durch das geeignete Handzeichen ausdrücken. Eine Diskussion ist möglich und nur nötig, falls der Kampfrichter oder einer der Außenrichter etwas gesehen hat, was die beiden anderen nicht gesehen haben und was die Entscheidung beeinflussen könnte. Die Außenrichter müssen ebenfalls darauf achten, dass die von den Registratoren registrierten Bewertungen mit den vom Kampfrichter angesagten Wertungen übereinstimmen.

Hat es der Kampfrichter für nötig erachtet, es einem Kämpfer zu gestatten, vorübergehend die Kampffläche zu verlassen, so muss obligatorisch ein Außenrichter mit dem Kämpfer gehen, um sicherzustellen, dass keine Unkorrektheiten vorkommen. Diese Erlaubnis soll nur in außergewöhnlichen Fällen erteilt werden (z.B. um den Judogi im Falle einer Nichtübereinstimmung mit den Vorschriften zu wechseln).

Mit Care-System:

Zwei Kampfrichter, die zusammen mit dem Mattenleiter schiedsen, sitzen am Listenführertisch der jeweiligen Matte und sind mit dem Mattenleiter per Funk (optional) verbunden. Sie unterstützen ihn mit Hilfe des Care-Systems entsprechend der Mehrheitsregel.

Anhang zu Artikel 3 - Position und Aufgabe der Außenrichter (ohne Care-System)

Die Außenrichter und der Kampfrichter sollen die Wettkampfflächen während einer Vorführung oder einer längeren Verzögerung im Programm verlassen.

Der Außenrichter sollte mit nicht geschlossenen Beinen außerhalb der Kampffläche sitzen, die Handflächen liegen dabei auf seinen Oberschenkeln.

Sollte ein Außenrichter bemerken, dass die Anzeigetafel unkorrekt ist, dann soll er den Kampfrichter auf diesen Fehler aufmerksam machen.

Ein Außenrichter muss schnell mit seinem Stuhl auf die Seite gehen können, falls seine Position die Kämpfer gefährdet.

Ein Außenrichter sollte nicht vor dem Kampfrichter eine Wertung anzeigen.

Bei einer Aktion am Rand der Wettkampffläche sollte der Außenrichter abwarten bis die Aktion abgeschlossen ist und dann „Jonai“ (innerhalb) oder „Jogai“ (außerhalb) anzeigen.

Wenn ein Kämpfer irgendeinen Teil seines Judogi oder sein T-Shirt außerhalb der Wettkampffläche wechseln muss und der ihn begleitende Außenrichter nicht dasselbe Geschlecht hat, dann soll ein von der sportlichen Leitung bestimmter Offizieller den Kämpfer anstelle des Außenrichters begleiten.

Wenn seine Wettkampffläche gerade nicht benutzt wird und auf der Wettkampffläche daneben ein Kampf stattfindet, soll der Außenrichter seinen Stuhl wegnehmen, wenn das eine Gefahr für die Kämpfer auf der Wettkampffläche daneben ist.

ARTIKEL 4 - Handzeichen:

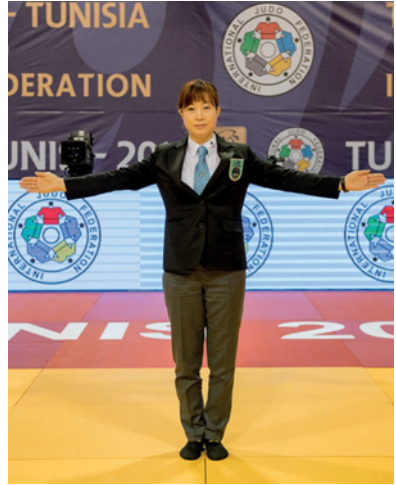
Der Kampfrichter soll Handzeichen geben, entsprechend unten dargestellter Aktionen.



Verbeugung
beim Betreten und
Verlassen der Matte



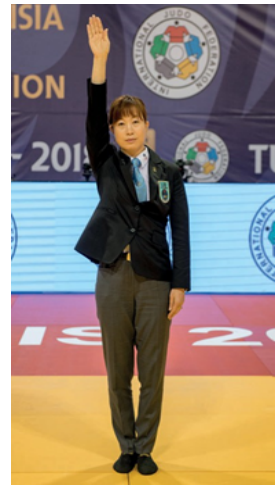
Standposition
vor dem Wettkampf



Die Athleten auf die
Matte holen



Hajime und Sore-made



Ippon (ganzer Punkt, 10 Punkte auf dem Scoreboard): der Kampfrichter hebt einen Arm über den Kopf, mit der



Waza-ari (fast Ippon, 1 Punkt auf dem Scoreboard/ **DJB: 7 Punkte**) Der Kampfrichter hebt einen Arm mit der Handfläche nach unten seitwärts in Schulterhöhe.

Das Waza-ari-Zeichen sollte mit dem Arm vor der Brust beginnen und dann seitlich bis zur korrekten Position führen. Es sollte 3-5 Sekunden beibehalten werden, so dass es von den Außenrichtern, Zeitnehmern und der Kommission gesehen werden kann. Dabei sollte der Kampfrichter die Athleten immer im Blick haben.



Waza-ari-awasete-Ippon (Zwei Waza-ari ergeben einen Ippon): Erst das Waza-ari Handzeichen, dann das Ippon-Handzeichen.



Osaekomi(Haltegriff): Der Kampfrichter zeigt mit seinem Arm nach unten in Richtung der Kämpfer, die Handfläche zeigt nach unten, wobei er sich in deren Richtung beugt und einen Fuß nach vorne setzt. Er muss prüfen, dass die Zeitnehmer die Uhr gestartet haben, bevor er das Handzeichen aufgibt und zu seiner normalen Position zurückkehrt.



Toketa (Haltegriff gelöst): Der Kampfrichter 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. Die Finger der Hand zeigen nach vorne und der Daumen ist angelegt. Er muss sicherstellen, dass die Zeitnehmer die Zeit korrekt stoppen.

Hiki-wake: **Nur auf DJB-Ebene möglich** bei Mannschaftskämpfen

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



Mate: (Warten): Der Kampfrichter 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.



Sono-mama (Position halten) Er beugt sich vorwärts und berührt beide Kämpfer mit seinen Handflächen.

Yoshi (weiterkämpfen) Er berührt beide Kämpfer mit seinen Handflächen und stößt sie an.



Aufstehen (Aufforderung, zur Ausgangsposition zurückzukehren): Beide Arme werden zu dem betreffenden Kämpfer ausgestreckt, Handflächen nach oben parallel zur Tatami, der Kampfrichter bewegt die Arme 2–3 Mal von oben nach unten. Der Kampfrichter muss sicherstellen, dass der Athlet das Handzeichen deutlich sieht.



Annulieren einer Bewertung: 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. Die Rücknahme einer Bewertung oder Strafe wird nicht angesagt.

Sollte eine Berichtigung nötig sein, so sollte sie so schnell wie möglich vorgenommen werden. Wenn möglich sollte der Kampfrichter die Korrektur so vornehmen, dass die Athleten sie sehen können.



Nicht gültig (Wurfaktion ohne Bewertung für einen der Athleten): Eine Hand wird über den Kopf gehoben, die Handfläche parallel zum Kopf und 2–3 Mal von rechts nach links bewegt. Es wird keine Ansage gemacht.



Kachi: Um den Sieger eines Kampfes zu bezeichnen gehen der Kampfrichter und die Athleten zu ihrer Ausgangsposition zurück. Dann macht der Kampfrichter einen Schritt vorwärts (links/rechts) und erklärt den Sieger, indem er eine Hand, mit der Handfläche nach vorne, in Richtung des Siegers hebt. Dann macht er einen Schritt zurück zu seiner Ausgangsposition.



Den Arzt rufen: Der Kampfrichter schaut zum Platz des Arztes und bewegt einen Arm, Handfläche nach oben, von der Richtung des Arzttisches zu dem verletzten Athleten.



Eine Strafe vergeben (Shido oder Hansoku-make): zu dem Athleten zeigen, der die Strafe erhalten soll, mit dem Zeigefinger aus der geschlossenen Faust. Sollten beide Athleten eine Strafe erhalten, soll der Kampfrichter das entsprechende Zeichen zu beiden Athleten machen (rechter Zeigefinger zu dem Athleten rechts, linker Zeigefinger zu dem Athleten links).



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



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



Ordnen des Judogi oder der Haare: Um die Athleten aufzufordern, ihren Gürtel zu ordnen, kreuzt der Kampfrichter die linke Hand über die rechte, Handflächen nach innen, in Gürtelhöhe. Um sie zum Haare ordnen aufzufordern, hebt er seine Hand mit dem kleinen Finger an seine Haare, um dem Athleten zu zeigen, dass er seine Haare binden soll.



Strafe für Nichtordnen des Judogi oder der Haare:

Um eine Strafe für den Athleten auszusprechen, der seinen Judogi nicht korrekt zwischen Mate und Hajime ordnet, zeigt der Kampfrichter auf den Athleten der bestraft werden soll. Er zeigt mit dem Zeigefinger aus der geschlossenen Faust auf den Athleten, während er die Strafe ausspricht. Dann kreuzt er die linke Hand über die rechte, Handflächen nach innen, auf Gürtelhöhe. Die gleiche Vorgehensweise wird für das Nicht-Haare-Binden vorgenommen, mit dem entsprechenden Handzeichen (siehe unten).



Strafe für Raustreten: Der Kampfrichter zeigt mit ausgestrecktem Arm auf den Mattenrand.



Strafe für Beinfassen: Der Kampfrichter führt mit einer Hand eine Art Greifbewegung aus.



Strafe für Blocken mit einer Hand



Strafe für Blocken mit beiden Händen



Strafe für Verweigern der Kumi-Kata durch Abdecken des Revers



Strafe für einseitiges Fassen



Strafe für Finger im Ärmel



Strafe für das Verhindern von Kumi-kata



Strafe für Pistol Grip

Der Kampfrichter muss nach dem offiziellen Zeichen zur Standposition des blauen oder weißen Athleten zeigen, um anzuzeigen, welcher Athlet eine Wertung oder eine Strafe erhält.

Weitere Handzeichen können unter:

www.ijf.org/news/show/refereeing-the-new-gestures gefunden werden.

Waza-ari und Shido für Landen auf zwei Händen/Ellbogen:

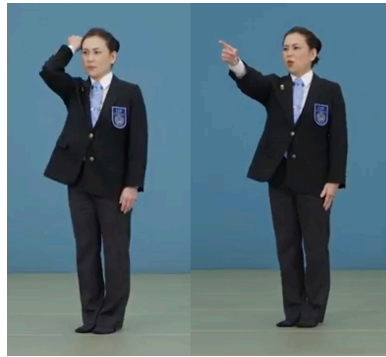
Nach der Vergabe des Waza-ari an den Athleten, der die Wertung erzielt hat, dreht sich der Kampfrichter zu dem zu bestrafenden Kämpfer und macht einen Schritt rückwärts während er seine Arme 90° gebeugt hat, Unterarme parallel zur Matte mit geschlossenen Fäusten. Dann nimmt er seine normale Position wieder ein und zeigt mit dem Zeigefinger auf den zu bestrafenden Kämpfer.



Shido für Reverse-Seoi-nage:

Der Kampfrichter dreht sich zu dem zu bestrafenden Kämpfer und hebt beide Arme, mit geschlossenen Fäusten in Höhe seines Oberkörpers, Dann dreht er sich leicht seitlich, wie beim Beginn einer Eindrehtechnik.

Shido für Haarebinden: Der Kampfrichter dreht sich zu dem zu bestrafenden Kämpfer und bringt seine geschlossene Faust zum Kopf, der kleine Finger berührt die Schläfe.



Um anzuzeigen, dass die Athleten, während einer längeren Unterbrechung, **an der Ausgangsposition stehen dürfen**, soll der Kampfrichter mit der Hand, Handfläche nach oben, auf die Ausgangsposition zeigen.

Für den Bereich des DJB:

Die Außenrichter (nur im Bereich des DJB 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 Kampfflächengrenze aus und bewegt ihn mehrfach von rechts nach links hin und her. Endpunkt: gestreckter Arm außerhalb der Matte.
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 "Mate" anzusagen (z. B. kein Fortgang), dann sollen sie dies anzeigen, indem sie beide Arme mit den Handflächen nach oben bis in Schulterhöhe anheben.

ARTIKEL 5 - Kampfbereich (Gültigkeit)

Der Kampf soll innerhalb der Kampffläche ausgetragen werden. Alle Aktionen sind gültig und können fortgeführt werden, solange einer der Kämpfer mit einem Teil seines Körpers die Kampffläche berührt und die Aktion innerhalb der Kampffläche begonnen wurde. Eine neue Technik die angesetzt wird, wenn beide Kämpfer außerhalb der Kampffläche sind, kann nicht bewertet werden.

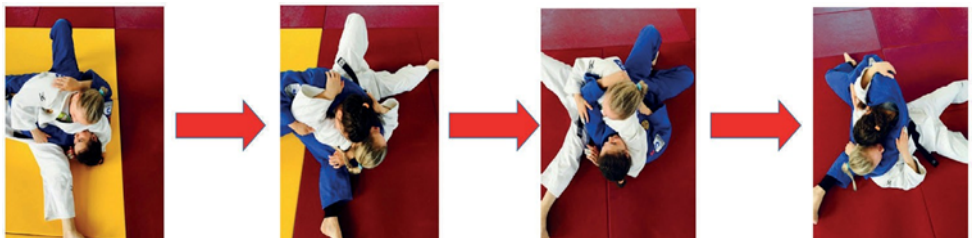
Ausnahmen:

- a. Wenn ein Wurf begonnen wird und nur ein Kämpfer Kontakt mit der Kampffläche hat, und beide Kämpfer sich nach außerhalb der Kampffläche bewegen, so soll die Technik bewertet werden, solange die Wurfaktion ohne Unterbrechung in der Nähe der Kampffläche fortgeführt wird, nicht weiter als 2 Meter auf der Sicherheitsfläche.

Eine gleichzeitig angesetzte Kontertechnik durch den Kämpfer, der keinen Kontakt mit der Kampffläche hatte, kann ebenfalls bewertet werden, wenn keine Unterbrechung in der Aktion ist und wenn diese nicht weiter als 2 Meter auf die Sicherheitsfläche geht.

- b. Ne-waza Aktionen mit dem Ziel Osaekomi-waza, Shime-waza oder Kansetsu-waza sind gültig und können außerhalb der Kampffläche weitergeführt werden, solange sie innerhalb begonnen wurden.
Kansetsu-waza und Shime-waza die innerhalb begonnen wurden und die als effektiv angesehen werden, können weitergeführt werden, auch wenn die Athleten außerhalb sind, solange ein Fortschritt erkennbar ist.
- c. Ne-waza außerhalb der Kampffläche: Wenn eine Wurfaktion auf der Sicherheitsfläche in der Nähe der Kampffläche und nicht weiter als zwei Meter auf der Sicherheitsfläche endet und einer der Kämpfer sofort Osaekomi, Kansetsu-Waza oder Shime-Waza anwendet, dann ist diese Technik gültig, solange ein Fortschritt erkennbar ist.

Wenn während Ne-Waza außerhalb der Kampffläche Uke die Kontrolle mit einer dieser Techniken übernimmt, mit kontinuierlichem Erfolg, soll es gültig sein.



- d. Wenn während Ne-waza außerhalb der Kampffläche die Athleten außerhalb der Sicherheitsfläche geraten und der Kampfrichter nicht Mate ansagen konnte, so soll die Entscheidung nach Konsultation mit der Kampfrichterkommission getroffen werden.

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.

Die Erlaubnis wird auch im Falle einer Verletzung gegeben, wenn der Arzt benötigt wird. Dies wird außerhalb der Matte vorgenommen, in der Nähe des Arztplatzes und der Athlet wird durch einen Außenrichter begleitet.

Erläuterungen für den Bereich des DJB

In Tachi-waza

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 verhindert dies durch Gegendruck, trotzdem Shido für Uke, er ist dieses Risiko eingegangen.

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

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

Landet Uke bei einer Wurfaktion außerhalb der Wettkampffläche, so gilt:

Die zur Bewertung heranzuziehende Körperpartie (Seite, Rücken) muss auf der Wettkampffläche aufkommen. Beispiel: Ukes Füße kommen auf dem Hallenboden auf, die Seite auf der Matte = Wertung. Ukes Seite kommt auf den Boden = keine Wertung.

ARTIKEL 6 - Dauer des Kampfes

Senioren Männer und Frauen/ Mixed-Teams:	4 Minuten effektive Kampfzeit
Junioren U21 Männer und Frauen/ Mixed-Teams:	4 Minuten effektive Kampfzeit
Kadetten U18 Männer und Frauen/ Mixed-Teams:	4 Minuten effektive Kampfzeit

Jedem Kämpfer steht zwischen den Kämpfen eine Ruhepause von 10 Minuten zu. Im Nachwuchsbereich gelten gesonderte Kampfzeiten (WKO 3.3.1).

Anhang zu Artikel 6 - Kampfdauer

Die Kampfzeit und das System, nach dem gekämpft wird, sollen entsprechend den Vorschriften des Turniers festgelegt werden.

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

ARTIKEL 7 - Haltegriffzeit

Ippon: 20 Sekunden

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

ARTIKEL 8 - Technik, die mit dem Zeitzeichen zusammenfällt

1. Jedes unmittelbare Ergebnis einer Technik, die gleichzeitig mit dem Zeitzeichen begann, ist gültig.
2. Obwohl eine Wurftechnik gleichzeitig mit dem Zeitzeichen angewandt werden darf, soll der Kampfrichter „Sore-made“ ansagen, falls er der Meinung ist, dass die Wurftechnik nicht unmittelbar wirksam wird.
3. Jede Technik, die nach dem Klingelzeichen oder einem anderen Zeichen für das Kampfzeitende angewandt wird, ist ungültig, auch wenn der Kampfrichter noch nicht „Sore-made“ angesagt hat.
4. Wenn Osaе-komi in der regulären Zeit beginnt (nicht in Golden-Score) und die verbleibende Zeit ist nicht ausreichend für die Vollendung des Osaе-komi, wird die für den Wettkampf vorgesehene Zeit verlängert, bis entweder Ippon (oder Gleichwertiges) erreicht wird und der Kampfrichter Sore-made verkündet.

Während dieser Zeit kann der gehaltene Athlet kontern, indem er Osaе-komi-waza, Shime-waza oder Kansetsu-waza ansetzt. Die Zeit läuft weiter bis Ippon oder etwas Gleichwertigem oder Sore-made.

ARTIKEL 9 - Beginn des Kampfes

1. Der Kampfrichter soll immer an seiner Ausgangsposition sein, bevor die Kämpfer die Matte betreten.

Bei Einzelwettkämpfen soll der Kampfrichter 2m hinter der Linie stehen, von der die Athleten beginnen und zum Scoreboard schauen.

Bei Mannschaftskämpfen, vor jeder Begegnung, soll folgendermaßen verfahren werden:

- a) Der Kampfrichter bleibt in der selben Position wie bei den Einzelkämpfen. Auf seine Aufforderung stellen sich die beiden Mannschaften auf ihrer zugewiesenen Seite in einer Linie am Rand der Kampffläche auf, in der Reihenfolge der ausgelosten Kategorien, Gesicht zur gegnerischen Mannschaft. (DJB möglicherweise anders)
- b) Auf Zeichen des Kampfrichters gehen sie zu ihrer Ausgangsposition auf der Matte.
- c) Der Kampfrichter fordert die Mannschaften auf, sich zur Anzeigetafel zu drehen (zum Publikum), indem er seine Arme nach vorne streckt, mit den Handflächen nach vorne. Er ruft "Rei" und beide Mannschaften verbeugen sich gleichzeitig. Der Kampfrichter verbeugt sich nicht.
- d) Auf das Zeichen des Kampfrichters drehen sich die Mannschaften zueinander und verbeugen sich erneut bei der Ansage "Rei".
- e) Nach dem letzten Kampf verfahren die Mannschaften wie in Paragraph a) und b) beschrieben und der Kampfrichter erklärt den Sieger. Die Verbeugungen werden in der umgekehrten Reihenfolge vorgenommen, erst zueinander, dann zum Scoreboard (Publikum).

2. Es ist den Athleten freigestellt, sich beim Betreten oder Verlassen der Wettkampffläche zu verbeugen. Es ist nicht vorgeschrieben.
Wenn sie den Tatamibereich betreten, sollten die Athleten gleichzeitig die Wettkampffläche betreten.

Die Athleten sollen sich vor dem Kampf nicht die Hände geben.

3. Die Athleten gehen dann zur Mitte am Rand der Wettkampffläche (auf der Sicherheitsfläche) auf der der Wettkampfreihenfolge entsprechenden Seite (Judoka im weißen Judogi rechts vom Kampfrichter) und bleiben dort stehen.
Auf das Signal des Kampfrichters bewegen sich die Athleten auf ihre Ausgangsposition vor, verbeugen sich gleichzeitig und machen mit dem linken Fuß einen Schritt vorwärts.

Wenn der Kampf vorbei ist und der Kampfrichter das Ergebnis verkündet hat, sollen die Athleten gleichzeitig mit dem rechten Fuß einen Schritt rückwärts machen und sich verbeugen.

Wenn die Athleten sich nicht verbeugen oder dies nicht korrekt tun, soll der Kampfrichter sie anweisen, dies korrekt zu tun. Es ist sehr wichtig, dass die Verbeugung korrekt ausgeführt wird.

4. Der Kampf beginnt immer mit den Athleten in der Standposition, den Judogi korrekt geordnet und den Gürtel fest oberhalb der Hüften gebunden. Dann ruft der Kampfrichter Hajime.
Während des Kampfes müssen die Athleten ihren Judogi/ Haare immer schnellst möglich zwischen Mate und Hajime ordnen.
5. Der akkreditierte Arzt kann den Kampfrichter auffordern, den Kampf zu unterbrechen, mit den Konsequenzen entsprechend Artikel 20.

ARTIKEL 10 - Übergang von Tachi-waza zu Ne-waza (A) und von Ne-waza zu Tachi-waza (B)

Übergang vom Stand zum Boden wird als gültig angesehen, wenn Tori oder Uke einen richtigen Angriff oder eine Kontertechnik durchführen und dann versuchen Osae-komi, Shime-waza oder Kansetsu-waza anzuwenden.

Es wird als Tachi-waza angesehen, wenn beide Kämpfer stehen und sich nicht in einer der folgenden Ne-waza-Positionen befinden (siehe Bilder unten).

Greifen unterhalb des Gürtels in der Endphase eines Wurfes ist erlaubt, wenn der Gegner bereits in Ne-waza ist.

Wenn die Wurftechnik unterbrochen ist, ist das Greifen unterhalb des Gürtels eine Ne-waza-Aktion. Greifen unterhalb des Gürtels in der Endphase eines Wurfes wie Soto-maki-komi und Übergang zu Ushiro-kesa-gatame oder Ura-gatame oder ähnlichen Techniken ist erlaubt. Ein Greifen unterhalb des Gürtels als wichtiger Bestandteil eines Wurfes ist nicht erlaubt.

Athleten dürfen nicht unterhalb des Gürtels fassen um zu werfen.

Ne-waza ist, wenn beide Kämpfer beide Knie auf der Matte haben
Bild 1:



Wenn kein Kontakt zwischen den beiden Kämpfern besteht und es gibt keine Möglichkeit der Weiterführung, muss sofort Mate gegeben werden.

Bild 2:



Wenn ein Kämpfer auf dem Bauch liegt, wird dies als Ne-waza angesehen.

Bild 3:



Bei Griffkontrolle durch den stehenden Kämpfer (Weiß), wird der kniende Kämpfer als immer noch in Tachi-waza angesehen und die Tachi-waza-Regeln werden angewandt. Wenn Weiß aber nicht sofort angreift, muss der Kampfrichter Mate geben. Aus dieser Position kann Weiß bewertbar werfen. Der kniende Kämpfer kann nicht an die Beine fassen um sich zu verteidigen, tut er dies, so wird dies mit Shido bestraft.

Bild 4:



Wenn der blaue Kämpfer beide Knie und beide Ellbogen auf der Matte hat, kann Weiß nur eine Technik als Übergang zu Ne-waza machen (keine Wertung).

Bild 5:



In den Positionen auf den Bildern 6-8 kann der Kämpfer auf den Knien nicht die Beine fassen, um sich gegen einen Wurf zu verteidigen. Tut er dies, wird dies mit Shido bestraft.

Bilder 6 – 8:



In den nachstehenden exemplarischen Fällen kann Weiß noch bewertbar werfen:



1



2



3



4



5



1



2



3



4

A1. Die Kämpfer dürfen in den unten aufgeführten Fällen von **Tachi-waza** zu Ne-waza übergehen. Sollte jedoch die Technik nicht kontinuierlich ausgeführt werden, lässt der Kampfrichter die Kämpfer in die Standposition zurückkehren:

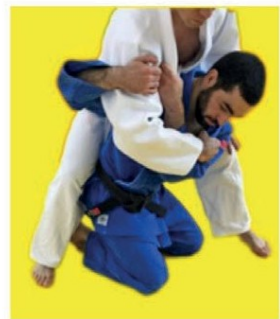
A2. Situationen die den Übergang von Tachi-waza zu Ne-waza erlauben:

- a) Wenn einer der Kämpfer auf dem Boden landet und keine Wertung oder Waza-ari gegeben wird, kann jeder der Athleten, ohne Unterbrechung die Offensive ergreifen und in Ne-waza fortfahren.

Beispiel: In den unten abgebildeten Positionen kann Tori, nachdem er eine ernsthafte Technik angesetzt hat, in Ne-waza fortfahren.



In den nachstehenden Fällen kann Tori eine Wurftechnik ansetzen oder mit Kansetsu – waza, Shime-waza oder Osae-komi-waza fortfahren.



- b) In jedem anderen Fall, indem ein Athlet hinfällt oder hinzufallen droht, der aber nicht durch die vorangegangenen Abschnitte dieses Artikels abgedeckt wird, kann der andere Athlet Vorteil aus dem Gleichgewichtsverlust seines Gegners ziehen und in Ne-waza übergehen.

A2. Ausnahmen

Wenn ein Kämpfer seinen Gegner in die Bodenlage zieht und dies nicht in Übereinstimmung mit den oben genannten Regeln geschieht und sein Gegner keinen Vorteil daraus zieht um in Ne-waza fortzufahren, soll der Kampfrichter Mate sagen und den Kämpfer mit Shido bestrafen, der gegen Artikel 18 verstoßen hat.

Sollte der Gegner einen Vorteil aus der Aktion von Tori ziehen, kann Ne-waza weiterlaufen.

B1. Die Athleten sollen von Ne-waza zu Tachi-waza übergehen können, wenn die Situation für beide nicht gefährlich ist, mit oder ohne Griff, wenn beide sich mehr oder weniger anschauen.

Wenn die Technik nicht kontinuierlich weitergeht soll der Kampfrichter Mate sagen und beide Kämpfer anweisen den Kampf in der Standposition weiterzuführen.

Der Kata-sankaku-Griff (Greifen mit beiden Armen um den Nacken und eine Schulter des Gegners) ist in Ne-waza grundsätzlich erlaubt (Bild 1).

Wenn der Kata-sankaku-Griff angewendet wird, um vom Boden zum Stand zu kommen oder direkt im Stand, muss sofort Mate gegeben werden (Bild 2).

Ein Kata-sankaku-Griff mit der Intention zu werfen wird mit Hansoku-make bestraft (Bild 3).

Kata-sankaku-Griff in Ne-waza: Wenn man den Körper des Gegners mit den Beinen blockiert, ist Hansoku-make (Bild 4).



1



2



3



4

ARTIKEL 11 - Anwendung von Mate

1. Allgemein

Der Kampfrichter soll „Mate“ (Warten) ansagen, um den Kampf zeitweise zu stoppen, in den Situationen die durch diesen Artikel abgedeckt werden. Um den Kampf wieder zu starten, soll er „Hajime“(Anfangen) ansagen.

In den folgenden Fällen müssen die Kämpfer nach Mate schnell zu ihren Ausgangspositionen zurückkehren.

- der Kampfrichter gibt Shido für Heraustreten
- der Kampfrichter gibt den 3. Shido (Hansoku-make)
- der Kampfrichter fordert die Wettkämpfer auf, ihre Judogi zu ordnen
- der Kampfrichter ist der Meinung, dass ein Kämpfer den Arzt benötigt
- der Kampfrichter ist der Meinung, dass Gefahr für einen der Athleten besteht.

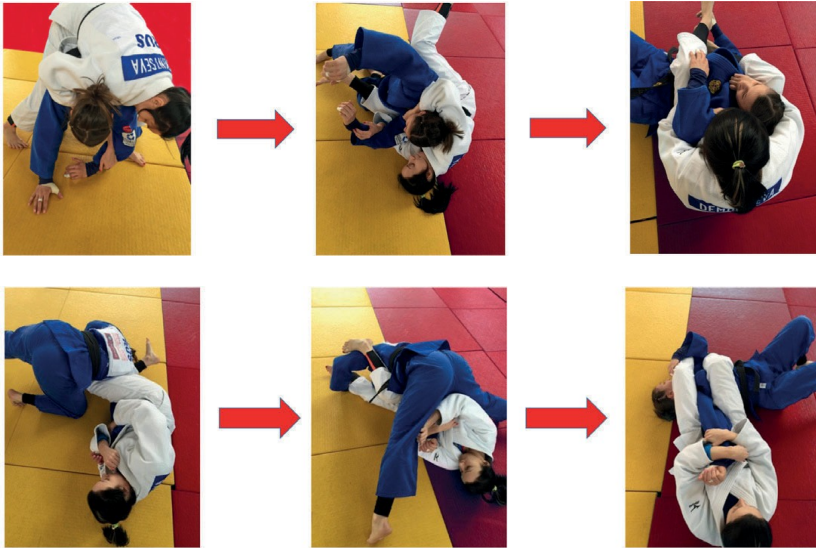
Nach der Ansage von „Mate“ muss der Kampfrichter darauf achten, dass er die Kämpfer in seinem Blick behält für den Fall, dass sie die Ansage von „Mate“ nicht gehört haben und mit dem Kampf fortfahren.

2. In folgenden Situationen soll der Kampfrichter Mate ansagen:
- a. wenn beide Kämpfer die Kampffläche vollständig verlassen ohne Aktion die innerhalb begonnen wurde.
 - b. wenn ein Kämpfer oder beide Kämpfer eine verbotene Handlung begeht/begehen (s. Art. 18)
 - c. wenn ein Kämpfer oder beide Kämpfer verletzt oder krank wird/werden; sollte eine der Situationen von Artikel 20 eintreten, so soll der Kampfrichter Mate ansagen und den Arzt rufen, der die medizinische Versorgung entsprechend Artikel 20 vornehmen kann. Der Arzt wird entweder auf Bitten des Kämpfers oder sofort gerufen, entsprechend der Schwere der Verletzung. In Fällen einer leichteren Verletzung wird diese Verletzung außerhalb der Wettkampffläche, in der Nähe der Matte oder nahe des Arztplatzes, behandelt. Der Kämpfer wird von einem Außenrichter begleitet oder einem Kampfrichter, der nicht betroffen ist.
 - 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 halbstehende Position von Ne-waza aus kommt, er seinen Gegner auf dem Rücken trägt und er beide Hände deutlich von der Matte hebt, ohne das sein Gegner die Aktion fortführen kann.
 - g. wenn ein Kämpfer 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, muss sofort Mate gegeben werden.
 - i. Wenn einer der Kämpfer eine Kampf- oder Ringertechnik beginnt (keine richtige Judotechnik) soll der Kampfrichter sofort Mate geben und versuchen, den Kämpfer seine Technik nicht beenden zu lassen.
 - j. Wenn Tori **Osae-komi-waza**, Shime-waza oder Kansetsu-waza anwendet und dabei Ukes Bein streckt, muss sofort Mate gesagt werden und Shido wird gegeben.
 - k. Wenn ein Athlet die 2-Meter-Marke auf der Sicherheitsfläche erreicht.
 - l. in jedem anderen Falle, wenn der Kampfrichter es für nötig hält.

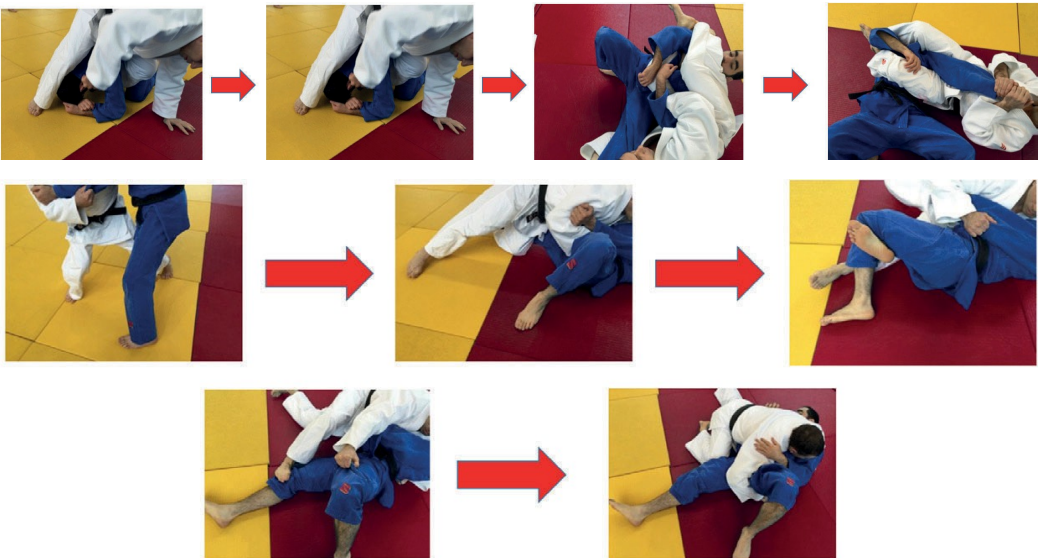
3. Situationen, in denen der Kampfrichter nicht Mate geben soll:

- a. Der Kampfrichter soll nicht „Mate“ ansagen, um den/die Kämpfer daran zu hindern die Kampffläche innerhalb der 2 Meter auf der Sicherheitsfläche zu verlassen, es sei denn, dass er die Situation als gefährlich ansieht.
- b. Wenn eine Wurfaktion innerhalb begonnen wird und beide Kämpfer die Aktion außerhalb fortsetzen solange es innerhalb der 2 Meter auf der Sicherheitsfläche ist.
- c. Der Kampfrichter soll nicht „Mate“ ansagen, wenn ein Kämpfer, der sich z. B. aus einem Halte- griff, einem Armhebel oder einem Würgegriff herausgedreht hat, offensichtlich einer Ruhepause bedarf oder darum bittet.

Diese Aktionen sind gültig und Mate sollte nicht gegeben werden:



Mate soll nicht gegeben werden, diese Aktionen wurden innerhalb begonnen:



ARTIKEL 12 - Sono-mama

1. Sono-mama (Position halten) kann nur in Situationen angesagt werden, wenn die Athleten in Ne-waza arbeiten.
2. In jedem Fall, in dem der Kampfrichter den Kampf zeitweise stoppen möchte ohne eine Änderung ihrer Positionen hervorzurufen, soll er „Sono-mama“ ansagen und die Handzeichen entsprechend Art. 4.7 machen. Er muss sicherstellen, dass keine Veränderung in der Position oder im Griff der Athleten entsteht.
3. Um den Kampf weiterzuführen sagt der Kampfrichter Yoshi (weiter) und macht das Handzeichen entsprechend Art. 4.

Situationen DJB

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

Falls in Ne-waza ein Kämpfer andeutet, dass er verletzt ist, kann der Kampfrichter die Wettkämpfer nach der Ansage von „Sono-mama“ wenn es nötig ist trennen und sie dann wieder in die Position zurückbringen, die sie vor der Ansage von „Sono-mama“ inne hatten und dann „Yoshi“ ansagen.

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

Immer, wenn der Kampfrichter „Sono-mama“ ansagt, soll er darauf achten, dass sich keine Änderung in der Position oder im Griff eines Kämpfers ergibt.

ARTIKEL 13 – Kampfende

1. In der regulären Kampfzeit (4 Minuten) kann ein Kampf gewonnen werden durch:

- eine technische Wertung oder Wertungen (Waza-ari oder Ippon)
- direkter Hansoku-make
- indirekter Hansoku-make
- Fusen-gashi
- Kiken-gashi

Eine Strafe entspricht niemals einer Bewertung.

Der Kampfrichter soll Sore-made (Ende) ansagen, um das Ende des Kampfes entsprechend diesem Artikel anzukündigen. 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, indem er das Handzeichen entsprechend Artikel 4 macht, gehen die Kämpfer einen Schritt rückwärts, machen im Stand eine Verbeugung und verlassen die Wettkampffläche.

Wenn die Kämpfer die Matte verlassen, müssen sie ihren Judogi ordentlich tragen, sie dürfen keinen Teil des Judogi oder des Gürtels lösen, bevor sie die Kampffläche verlassen.

Sollte der Kampfrichter versehentlich den falschen Kämpfer zum Sieger erklärt haben, müssen die beiden Außenrichter und die Kommission sicherstellen, dass der Kampfrichter diese falsche Entscheidung korrigiert, bevor er die Kampffläche verlässt.

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

2. Sore-made Situationen:

- a. Wenn ein Kämpfer Ippon oder Waza-ari awasete-Ippon erreicht (Artikel 14 u. 16);
- b. im Falle von Hansoku-make (Disqualifikation) Artikel 18;
- c. im Falle Kiken-gachi (Sieg durch Aufgabe) Artikel 19;
- d. wenn ein Kämpfer infolge Verletzung den Kampf nicht fortsetzen kann (Artikel 20);
- e. wenn die Kampfzeit abgelaufen ist.
- f. Waza-ari durch eine Wurfaktion in Golden Score

3. Der Kampfrichter bewertet den Kampf wie folgt:

- a. Wenn ein Kämpfer Ippon oder etwas Gleichwertiges erreicht hat, soll er zum Sieger erklärt werden.
- b. Wenn beide Kämpfer keine technische Wertung haben oder die technischen Wertungen am Ende der regulären Kampfzeit gleich sind, geht der Kampf in Golden Score, unabhängig von der Anzahl der gegebenen Shidos.
- c. Im Fall, wenn beide Athleten keine Wertung haben oder beide haben Waza-ari und erreichen dann beide gleichzeitig Ippon während der regulären Kampfzeit, soll der Kampf durch Golden Score entschieden werden.
- d. Im Fall, wenn ein Athlet in der regulären Kampfzeit Waza-ari hat und dann beide Athleten gleichzeitig Ippon erzielen, soll der Kampf bis zum Ende der regulären Kampfzeit weiterlaufen und der Waza-ari entscheidet den Kampf.

4. Golden Score Kampf

Wenn die Zeit in Einzel –und Mannschaftskämpfen abgelaufen ist, entsprechend 3b dieses Artikels, soll der Kampfrichter Sore-made sagen, um den Kampf zeitweise zu beenden und die Athleten sollen zu ihrer Ausgangsposition zurückkehren.

Dann ruft der Kampfrichter „Hajime“, um den Wettkampf wieder zu beginnen. Es gibt keine Pause zwischen dem Ende des ursprünglichen Wettkampfes und dem Beginn des „Golden Score“-Kampfes. Es gibt kein Zeitlimit in Golden Score. Alle Wertungen oder Strafen aus der regulären Kampfzeit bleiben auf dem Scoreboard.

Golden Score kann nur durch eine technische Wertung gewonnen werden (Waza-ari oder Ippon) oder durch Hansoku-make (direkt oder durch Aufaddieren der Shidos).

Wenn während Golden Score ein direkter „Hansoku-make“ ausgesprochen wird, hat das Ergebnis für den bestraften Kämpfer dieselben Konsequenzen wie während eines normalen Kampfes.

Der Kampfrichter gibt Sore-made.

Im Bereich des DJB kann bei Mannschaftskämpfen ein Osaе-komi bis 20 Sekunden gehalten werden.

5. Besondere Situationen in 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 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 direkten Hansoku-make erhalten, wird die sportliche Leitung entscheiden.

6. Care-System

Die Kampfrichterkommission ist verantwortlich für alle Regeln und Entscheidungen während des Wettkampfes.

Die Kampfrichterkommission muss eingreifen, wenn eine Bewertung oder Entscheidung der Kampfrichter nicht den Regeln entspricht.

Das Eingreifen muss sofort erfolgen, ohne Zeitverlust. Wenn die Kommission sich einig ist, wird die Entscheidung geändert, ansonsten wird nicht eingegriffen.

Die Entscheidungen müssen in folgenden Fällen mit dem Care-System überprüft werden:

1. Jede Entscheidung, die den Kampf beendet (in der regulären und auch in der Golden Score Zeit).
2. In Kaeshi-waza Situationen: Der Athlet, der angegriffen wird und die Konteraktion startet, kann nicht die Landung auf der Matte nutzen, um den Wurf zu beenden und eine Wertung zu erzielen. Wenn die Aktion es möglich macht, kann er aber in Ne-waza fortfahren:
 - wenn beide Athleten zusammen landen, ohne klare Kontrolle von einem der beiden, wird keine Wertung gegeben.
 - Jede Aktion nach der Landung wird als Ne-waza angesehen.

Es wird keine Wertung für eine Kontertechnik gegeben, wenn der ursprüngliche Angriff rückwärts zu dem konternden oder verteidigenden Judoka gerollt wird. Es muss einen Unterschied geben, zwischen einer korrekten Kontertechnik und dem Fallen auf die Matte und Drehen/Rollen über den Gegner. Im Fall einer korrekten Technik wie Uchi-mata-gaeshi, Harai-goshi-gaeshi, Tani-otoshi, Ko-soto-gari und Ko-soto-gake, wenn diese Techniken mit einer 90° Landung abschließen, gibt es eine Wertung. Im Fall einer Landung auf dem Bauch oder weniger als 90° wird dies als Übergang vom Stand zum Boden angesehen.

ARTIKEL 14 - Ippon

Bewertung für Aktionen die, ohne Unterbrechung eine Fortführung von Judotechniken sind. Wenn ein Stopp in der Technik ist, gibt es keine Wertung. In Bezug auf Kontinuität ist es wichtig, dass es keine Unterbrechung während der Ausführung der direkten Wurftechniken, Kontertechniken oder Kombinationen gibt.

Bewertung der Technik in **Tachi-waza**:

Die vier Kriterien für Ippon sind Kraft, Schnelligkeit, auf den Rücken und Kontrolle bis zum Ende der Landung. Man beobachtet die Linie von den Schultern zu den Hüften. **Nur die Schultern müssen mindestens in einem Winkel von 90° auf die Matte kommen, damit es eine Wertung gibt.** Die Landung auf der Schulter und dem oberen Rücken wird als Wertung angesehen.

- 1) Ippon wird gegeben, wenn ein Kämpfer seinen Gegner auf den Rücken wirft, unter Anwendung einer Technik oder den Angriff seines Gegners mit einer Technik kontert, mit erheblicher Kraft und großer Wirksamkeit. Eine Judotechnik entsprechend aus dem bekannten Judorepertoire (Go-kyo) muss erkennbar sein. Nur das Landen, Überrollen und auf die Seite/Rücken fallen, ohne dass eine klare Technik angewendet wird, ist nicht genug für eine Wertung. Die Technik muss innerhalb der Grenzen der vom Kodokan veröffentlichten Liste sein.

„ikioi“ Bewegung mit Kraft und Schnelligkeit und „hazumi“ Können mit Schwung, Präzision.

Rollen kann nur als Ippon angesehen werden, wenn es während der Landung keine Unterbrechung gibt. Es ist Ippon, wenn Uke auf seinen Rücken rollt.



- 2) Alle Situationen, in denen einer der beiden Kämpfer **freiwillig** eine Brücke macht (Kopf und ein Fuß/beide Füße auf der Tatami), nachdem er geworfen wurde, wird als Ippon angesehen.



Diese Entscheidung wird für die Sicherheit der Kämpfer getroffen, so dass sie nicht versuchen, einem Wurf zu entgehen, indem sie ihre Wirbelsäule gefährden. **Auch der freiwillige Versuch einer Brücke wird ebenfalls mit Ippon bewertet.**

Keine Wertung oder Strafe wird gegeben, wenn die Landung von Uke auf Toris Körper stattfindet, so dass nicht alle Körperteile Ukes, die eine Brückensituation beinhalten (Kopf, Fuß oder Füße) die Tatami berühren.

Ippon-Bewertung der Techniken in Ne-waza:

- a) Wenn ein Kämpfer seinen Gegner mit Osaе-komi hält und dieser sich nach Ansage 20 Sekunden lang nicht befreien kann.
- b) Wenn ein Kämpfer aufgibt, indem er zweimal oder mehr mit der Hand oder dem Fuß abschlägt oder Maita sagt (ich gebe auf), im Allgemeinen aufgrund von Osaе-komi, Shime-waza oder Kansetsu-waza.
- a) Wenn ein Kämpfer durch Shime-waza oder Kansetsu-waza kampfunfähig wird.

DJB: Wird ein Kämpfer bewusstlos gewürgt, kann er am gleichen Tag nicht mehr kämpfen. Dies gilt für alle Altersklassen.

Wird ein Kämpfer mit Hansoku-make bestraft, wird der andere zum Sieger erklärt, mit der Bewertung wie Ippon.

Besondere Situationen

- Gleichzeitig ausgeführte Techniken, d. h. wenn beide Wettkämpfer nach einem anscheinend gleichzeitigen Angriff auf die Matte fallen und der Kampfrichter und die Außenrichter nicht entscheiden können, welche Technik den Ausschlag gab, sollen nicht bewertet werden.
- Wenn beide Athleten gleichzeitig Ippon erzielen, verfährt der Kampfrichter wie in Artikel 13.3c/d und 13.4b.

ARTIKEL 15 - Waza-ari

Bewertung für Aktionen, die ohne Unterbrechung, eine Fortführung von Techniken sind. Wenn es einen Stopp in der Aktion gibt, gibt es keine Wertung.

Bewertung der Punkte in Tachi-waza: Der Kampfrichter soll Waza-ari ansagen (fast Ippon), wenn seiner Meinung nach die Technik folgenden Kriterien entspricht:

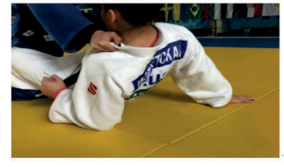
Die Kriterien für Waza-ari umfassen die Landung (Trefferfläche) auf der gesamten Körperseite in einem Winkel von 90 Grad oder mehr nach hinten von der Schulterachse und dem oberen Rücken und die gleichzeitige Landung auf zwei Ellbogen, zwei Händen oder einem Ellbogen und einer Hand. Eine Wertung wird gegeben, wenn die ganze Seite auf der Matte landet, auch wenn der Ellbogen ausgestellt ist. Nur die Schulterposition muss betrachtet werden.

Wenn die 4 Kriterien für Ippon nicht ganz erreicht werden.

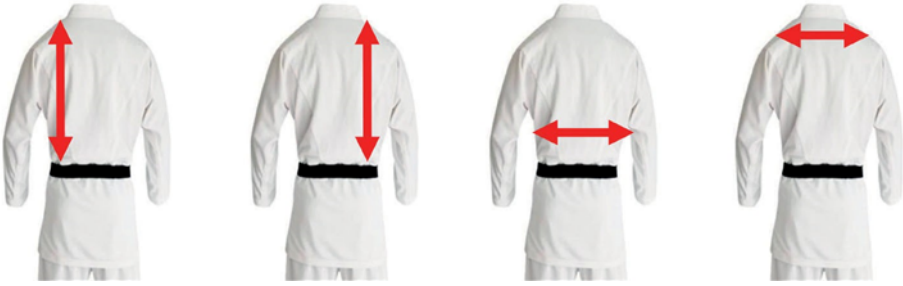
Diese Landungen werden als Waza-ari angesehen:



Diese Landungen werden mit Waza-ari für Tori und Shido für Uke bewertet, in Golden Score wird nur Waza-ari durch den Kampfrichter gegeben. (Bilder unten)



- Landung auf nur einem Ellbogen kann nicht bewertet werden.
- Landung auf der Seite des Oberkörpers sollte mit Waza-ari bewertet werden.
- Landung auf einem Ellbogen, auf dem Gesäß oder Knie mit sofortiger Weiterführung auf den Rücken wird mit Waza-ari bewertet.
- Landung auf dem oberen Teil der Schultern sollte mit Waza-ari bewertet werden.



Diese Landungen werden nicht bewertet:



Bewertung in Osae-komi-waza

- a) Wenn ein Kämpfer seinen Gegner mit Osae-komi-waza hält und dieser sich für mehr als 10 Sekunden und weniger als 20 Sekunden nicht befreien kann.

ARTIKEL 16 - Waza-ari-awasete-Ippon

Wenn ein Kämpfer in einem Kampf einen zweiten Waza-ari erreicht (siehe Artikel 15), so muss der Kampfrichter Waza-ari-awasete-Ippon (zwei Waza-ari sind Ippon) ansagen.

ARTIKEL 17 - Osae-komi

Der Kampfrichter soll „Osae-komi“ ansagen, wenn der Athlet, der gehalten wird:

- a. von der Seite, von oben oder von hinten kontrolliert wird.
- b. sein ganzer Rücken oder sein kompletter oberer Rücken Kontakt mit der Tatami hat.
- c. die Beine/ein Bein oder der Körper des Wettkämpfers, der den Haltegriff ausführt, dürfen/darf nicht von den Beinen seines Gegners kontrolliert werden, weder von oben noch von unter dem Bein.

Wenn die zuletzt genannte Situation entsteht, nachdem der Kampfrichter Osae-komi angesagt hat, soll er „Toketa“ ansagen.



Der Haltende muss seinen Körper auf und über dem Körper des Gegners haben und den Gegner unter seinem Körper haben.

Er muss Druck auf den vorderen Oberkörper des Gegners mit seinem vorderen Oberkörper ausüben, entweder in der Kesa- oder Shiho- oder Ura-Position. Ähnlich wie bei den Techniken Kesa-gatame, Kami-Shiho-gatame, Ura-gatame oder Sankaku-Positionen.

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“ Tori eine strafbare Handlung begeht, die mit Shido zu bestrafen wäre, hat der Kampfrichter „Mate“ anzusagen, die Kämpfer zur Ausgangsposition zurückkehren zu lassen und:

- Wenn der Osae-komi weniger als 10 Sekunden gehalten wurde, die Strafe aussprechen und den Kampf durch Hajime fortsetzen.
- Wenn der Osae-komi mehr als 10 Sekunden gehalten wurde, aber weniger als 20 Sekunden war, die Strafe und die Bewertung (Waza-ari) geben und mit Hajime fortfahren.

Wenn Osae-komi gehalten wird, und Uke begeht ein leichtes Vergehen, soll der Kampfrichter die Strafe direkt aussprechen, ohne den Kampf mit Sono-mama zu unterbrechen, indem er auf Uke zeigt. [Auf DJB-Ebene kann weiterhin Sono-Mama geben werden.](#)

Sollte jedoch die zu vergebende Strafe „Hansoku-make“ für Tori oder Uke sein, dann soll sich der Kampfrichter, nach Sono-mama mit den Außenrichtern/Kommission 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 ein Osae-komi angesetzt ist, der Kampfrichter sagt aber nicht Osae-komi an, müssen die Außenrichter/Kommission den Kampfrichter schnell informieren. Mit Hilfe des Care-Systems können die Außenrichter/Kommission die genaue Zeit rekonstruieren und dem Kampfrichter für die Entscheidung mitteilen.

Nachdem Osae-komi angesagt ist, soll der Kampfrichter nicht Toketa geben, wenn der Gehaltene beispielsweise mit dem Rücken keinen Kontakt mehr mit der Matte hat (Brücke), der Haltende aber noch die Kontrolle hat.

DJB

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 Wettkämpfer 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.

Wenn Uke sich außerhalb der Kampffläche aus Osae-komi befreit, in der Nähe der Kampffläche und innerhalb der 2 m Sicherheitszone:

- der Kampfrichter muss Mate sagen, wenn keine sofortige Weiterführung von Uke oder Tori mit Shime-waza, Kansetsu-waza oder Osae-komi-waza erkennbar ist, und falls nötig muss er die entsprechende Wertung geben.
- der Kampfrichter muss Toketa sagen, wenn eine sofortige Weiterführung mit Shime-waza, Kansetsu-waza oder Osaekomi-waza durch Uke oder Tori erfolgt. Er gibt die entsprechende Osae-komi Wertung und lässt den Kampf weiterlaufen.
- wenn die Osae-komi-Aktion außerhalb der Kampffläche hinaus geht und über die Grenze der Sicherheitszone hinaus geht, gibt der Kampfrichter Ippon! Sore-made.

Diese Art von Osae-komi-waza ist nicht gültig und der Kampfrichter muss Mate sagen, wenn kein Fortschritt der Aktion erkennbar ist:



Diese Art von Osae-komi-waza ist nicht gültig und der Kampfrichter muss sofort Mate geben:



Es ist niemals erlaubt, Osae-komi-waza nur um den Kopf zu halten, ohne mindestens einen Arm zu kontrollieren. **Kontrolle in Ne-waza mit den Beinen um den Nacken des Gegners, ohne dass ein Arm des Gegners dazwischen ist, wird mit Mate unterbrochen und Shido wird gegeben.**

Ausführungsvorgaben zur Osae-komi-Regelung auf allen Veranstaltungen im Bereich des DJB:

Für Osae-komi-Situationen auf der Sicherheitsfläche gilt:

- a) Hält Tori auf der Sicherheitsfläche Osae-komi und Uke gerät auf den Boden, so gibt es Ippon für Tori.
- b) Hält Tori auf der Sicherheitsfläche Osae-komi und während der Befreiungsversuche drehen Tori und Uke sich so, dass Tori auf den Boden kommt, so erfolgt Ippon.
- c) Hält Tori auf der Sicherheitsfläche Osae-komi, Uke hebt ihn herüber und nimmt selbst Osae-komi, wobei der neue Uke auf den Hallenboden kommt, so erfolgt Mate. Der Osae-komi wird nicht angesagt.
- d) Situation wie c.), beide sind noch innerhalb, Osae-komi wird angesagt, auch wenn nur wenig Platz bis zum Boden ist. Kommt Uke dann sofort auf den Boden erfolgt trotzdem Ippon.
- e) Kommen Tori/Uke bei Osae-komi auf die Nebenmatte, so unterbricht der Kampfrichter auf der Nebenmatte den Kampf, so dass die Osae-komi-Situation beendet werden kann.

Für die U 9/11 gilt folgende Regelung:

Verlieren Uke und Tori in Osae-komi den Kontakt zur Kampffläche (vgl. frühere Regel), erfolgt Mate, es gibt möglicherweise eine Wertung für die gehaltene Zeitspanne, dann geht der Kampf im Stand und in der Mattenmitte weiter.

Begründung: Da bei U9/11 oft nur 2m Sicherheitsfläche ausliegen, erfolgt dies zum Schutz der Kämpfer.

ARTIKEL 18 - Verbotene Handlungen

Die verbotenen Handlungen sind unterteilt in:

- Leichte Regelverstöße: Werden mit Shido bestraft.
- Schwere Regelverstöße: Werden direkt mit Hansoku-make bestraft.

Ein Kampf kann nicht durch einen einzelnen oder durch aufgerechnete Shido entschieden werden, außer Hansoku-make wird erreicht.

Der Kampfrichter ist berechtigt Strafen auszusprechen, entsprechend der Intention oder der Situation und im besten Sinne des Sportes.

Wenn der Kampfrichter beschließt, einen Kämpfer zu bestrafen, außer im Falle von Sono-mama in Ne-waza, soll er zeitweilig den Kampf durch die Ansage von Mate stoppen, die Athleten sollten zu ihrer Ausgangsposition gehen (Artikel 11), der Kampfrichter spricht die Strafe aus, indem er auf den zu bestrafenden Kämpfer zeigt.

ARTIKEL 18.1 - Shido (leichte Verstöße)

Während des Kampfes kann ein Athlet Shido erhalten wegen Inaktivität, einer verbotenen Bewegung oder Aktion die nicht gefährlich ist, unordentlicher Kleidung oder nicht regelkonform gebundene Haare.

Zwei Shido werden als Warnung gegeben, der dritte wird Hansoku-make sein. Der disqualifizierte Athlet kann weiter am Wettkampf teilnehmen.

Shido ergeben keine Wertung für den anderen Athleten. Nur technische Wertungen können Punkte auf dem Scoreboard ergeben.

Wenn beide Athleten zur gleichen Zeit einen Regelverstoß begehen, sollen beide eine Strafe erhalten entsprechend der Schwere des Verstoßes.

Wenn beide Athleten zwei Shido erhalten haben und beide gleichzeitig eine weitere Strafe erhalten, sollten beide Hansoku-make bekommen.

Shido-Verstöße können mit Hansoku-make bestraft werden, wenn es offensichtlich unsportlich ist (z. B. ein Athlet setzt mehrmals seinen Fuß auf den seines Gegners, um ihn zu werfen oder zu blocken, wie z.B. das Finger verhaken um den Griff zu vermeiden oder in einer Osae-komi-Position fasst Uke mehrmals kräftig in das Gesicht von Tori, um sich zu befreien).

Eine Strafe in Ne-waza sollte gemäß Artikel 17 (Osae-komi) vergeben werden.

Wenn ein Athlet (Blau) einen leichten Regelverstoß begeht und sein Gegner (Weiß ohne Wertung) wirft ihn mit Waza-ari, bekommt Weiß eine Wertung und Blau einen Shido.

Wenn ein Athlet (Blau) einen leichten Regelverstoß begeht und sein Gegner (Weiß ohne Wertung) wirft ihn mit Ippon, bekommt Weiß Ippon und der Kampf ist beendet.

Wenn ein Athlet (Blau) einen leichten Regelverstoß begeht und sein Gegner (Weiß mit Waza-ari) wirft ihn mit Waza-ari oder Ippon, bekommt Weiß Ippon und der Kampf ist beendet.

Wenn ein Athlet (Blau) einen leichten Regelverstoß begeht und seinen Gegner (Weiß) wirft, wird der Kampfrichter Ne-waza zulassen, solange Weiß im Vorteil ist. Der Kampfrichter muss Mate ansagen um die Strafe zu vergeben, sobald Blau in die Vorteilsposition kommt (z. B. Osae-komi zu lösen und die Kontrolle zu übernehmen, den Osae-komi lösen durch Shime-waza oder Kansetsu-waza). Ne-waza geht auch weiter, bei einem Wurf auf 2 Ellbogen/Hände oder einen Ellbogen und eine Hand, unabhängig ob es der erste, zweite oder dritte Shido ist.

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 für jede verbotene Handlung erteilt werden, die während der Kampfzeit begangen wurde, ebenfalls in außergewöhnlichen Situationen für schwerwiegende Handlungen, die nach dem Zeitzeichen begangen worden sind. In diesem Fall wird der Kampfrichter die Strafe in Absprache mit der Kommission vergeben.

ARTIKEL 18.1.1 - Shido für Inaktivität

1. Negative Haltung, gegen den Angriffsgeist, wird mit Shido bestraft (in der Standposition, nach Kumi-kata, eine extrem defensive Haltung einzunehmen und keine Angriffsmöglichkeit suchen).
2. Eine Aktion auszuführen, die dazu gedacht ist, den Eindruck eines Angriffs zu geben (false attack), die aber klar zeigt, dass keine Absicht vorhanden war, den Gegner zu werfen (Scheinangriff). Scheinangriffe werden definiert als:
 - 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 stellt ein Bein zwischen Ukes Beine, um die Möglichkeit eines Angriffs zu blockieren.
3. Den Gegner herunterzuziehen, um mit Ne-waza zu beginnen, ausgenommen in Übereinstimmung mit Artikel 10. Wenn ein Kämpfer seinen Gegner in Ne-waza zieht, nicht in Übereinstimmung mit Art. 10, und sein Gegner zieht daraus keinen Vorteil um in Ne-waza überzugehen, dann soll der Kampfrichter Mate geben und Shido aussprechen.
4. In der Standposition, nachdem der Kampfrichter Hajime gesagt hat und bevor oder nachdem Kumi-kata eingenommen wurde, keine Angriffsbewegungen zu machen. Die Schwierigkeit berücksichtigend einen Angriff zu starten, beträgt die Zeit zwischen Kumi-kata und einem Angriff 45 Sekunden, solange eine positive Entwicklung erkennbar ist. Der Kampfrichter sollte den Kämpfer konsequent bestrafen, der keine Kumi-kata einnimmt oder sich nicht greifen lassen will.
5. Ohne einen gültige Angriff (siehe Artikel 5 – Ausnahmen):
 - In Tachi-waza die Kampffläche zu verlassen oder den Gegner absichtlich zu zwingen, die Kampffläche zu verlassen (siehe Artikel 5, Ausnahmen)
 - In Ne-waza absichtlich die Kampffläche verlassen.



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.

DJB

Wenn ein Kämpfer durch seinen Gegner nach außen geschoben wird, bekommt der Schiebende Shido.

Die Kämpfer werden nicht bestraft, wenn sie in einem innerhalb angesetzten Angriff nach draußen geraten.

ARTIKEL 18.1.2 - Shido für eine unerlaubte Bewegung

6. Eine Hand, einen Arm, einen Fuß oder ein Bein direkt auf das Gesicht des Gegners zu legen. Das Gesicht bedeutet die Linie zwischen der Stirn, der Vorderseite der Ohren und der Kinnlinie.
7. Absichtlich den Griff vermeiden um Kampffaktionen zu verhindern. Normale Kumi-kata ist mit der linken Hand die rechte Seite des gegnerischen Judogi zu greifen, am Ärmel, Revers, Kragen, Brustbereich, Schulter oder Rücken und mit der rechten Hand gleichermaßen auf der linken Seite des Judogi, immer oberhalb des Gürtels.

Um mehr Chancen für attraktives Judo und Werfen zu geben, sind nicht klassische Griffe erlaubt. Kragen und Revers, einseitig, Taschen –und Pistolengriff sind erlaubt, wenn die Haltung der Athleten positiv ist und sie nach einer Gelegenheit suchen anzugreifen und zu werfen. Bei diesen Griffen wird die Zeit gegeben einen Angriff vorzubereiten. Der gleiche Griff (oder einen Kragen- und Reversgriff) um den Gegner mit einer oder beiden Händen in eine abgebeugte Position zu zwingen oder in einer defensiven, negativen oder blockenden Haltung, wird mit Shido bestraft.





8. Fassen unterhalb des Gürtels

Ausnahmen: Fassen unterhalb des Gürtels in der Endphase eines Wurfes ist erlaubt, wenn der Gegner bereits in Ne-waza ist. Wenn die Wurftechnik unterbrochen ist, ist das Fassen unterhalb des Gürtels eine Ne-waza-Aktion.

9. Unter dem Arm des Gegners durchtauchen, ohne sofort anzugreifen, wird mit Shido bestraft.

DJB

Ein Kämpfer sollte nicht dafür bestraft werden, einen nicht klassischen Griff einzunehmen, wenn die Situation dadurch entstanden ist, dass sein Gegner mit dem Kopf unter dem Arm durchtaucht. Stattdessen wird der durchtauchende Kämpfer mit Shido bestraft, sofern er nicht sofort angreift.

10. 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 angreifen oder er wird mit Shido bestraft.
11. In der Standposition fortwährend das/die Ärmelende(n) des Gegners zum defensiven Zweck zu halten oder zu halten, indem man den Ärmel verdreht.
12. 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.
13. Mit einem oder mehreren Fingern in das Ärmelende oder das Ende des Hosenbeines des Gegners oder in das Hosenband zu fassen.
14. Die Finger des Gegners zurückzubiegen, um seinen Griff zu lösen.

15. Das Lösen des (gegnerischen) Griffs mit einer oder beiden Händen bei sofortigem (eigenem) Griff ist erlaubt. Griff lösen mit einer oder beiden Händen ohne sofort zuzugreifen, ist Shido. Den Griff lösen, wenn eine Hand am Judogi bleibt, ist erlaubt. Z. B. Wenn der Athlet in Blau einen Griff hat und der Athlet in Weiß entscheidet den Griff mit einer oder beiden Händen zu lösen, sollte Weiß mit mindestens einer Hand den Griff halten. Wenn Blau einen Griff hat, nach dem Losreißen, soll Weiß wenigsten mit einer Hand halten. Wenn Weiß nach dem Griff lösen keine Hand am Judogi hat, ist es Shido.



16. Den Griff des Gegners mit der Hand oder dem Knie lösen:



17. Das Revers des Judogi abdecken, um den Griff zu verhindern:



18. Ukes Griff vermeiden, durch einen Schlag auf seine Hand oder seinen Arm:



19. Die Hand des Gegners ablocken:



20. Beifassen, das Fassen der Hosen, Blockieren oder Schieben des Beins/ der Beine des Gegners mit den Händen oder Armen ist verboten. Es ist nur möglich, das Bein/ die Beine zu fassen, wenn beide Kämpfer in Ne-waza sind und die Standaktion beendet ist.



Diese Aktionen sind gültig und kein Shido wird gegeben: beide Hände von Tori sind an Ukes Judojacke.



Tori ist in der Standposition und kann Shime-waza oder Kansetsu-waza ansetzen, da Uke in Ne-waza ist.



21. Das Ende des Gürtels oder der Jacke um einen Körperteil des Gegners zu schlingen. 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.
22. Den eigenen oder den Judogi des Gegners in den Mund zu nehmen.
23. Einen Fuß oder ein Bein in den Gürtel, den Kragen oder das Revers des Gegners zu setzen.
24. Shime-waza anzuwenden, indem man das Jackenende, den Gürtel oder nur die Finger benutzt:

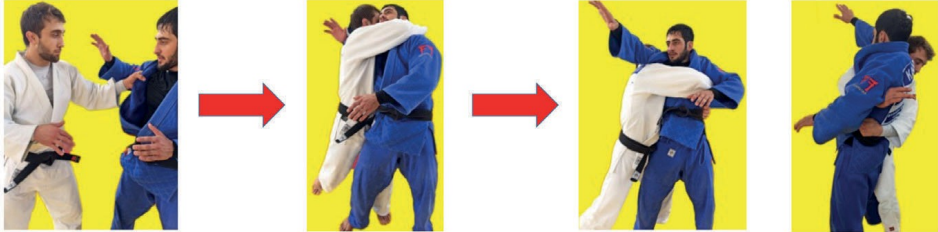


25. In **Osaekomi-waza**, Shime-waza oder Kansetsu-waza das Bein des Gegners zu überstrecken, wird sofort mit Mate unterbrochen und mit Shido bestraft:



Shime-waza während das gestreckte Bein überstreckt wird, ist verboten. Besondere Aufmerksamkeit wird Situationen gewidmet, wo Tori, während er Shime-waza ausführt, gleichzeitig Ukes Bein überstreckt.

26. Den Gegner für einen Wurf zu umklammern (Bear Hug). Es ist aber kein Shido, wenn Tori zuvor mit mindestens einer Hand Kumi-kata hatte. Ein Bear Hug ist ein gleichzeitiger Griff mit beiden Händen, mit dem man den Gegner umklammert.



Es ist nicht gültig gleichzeitig oder direkt aufeinanderfolgend zu greifen. Den Judogi oder des Gegners Hand nur zu berühren um den Griff zu vermeiden wird nicht als Kumi-kata angesehen. Greifen muss erfolgen.

DJB
Bear Hug (Strafe und Wertung): Wenn, nach einem Bear Hug von Blau, Weiß Blau für Waza-ari wirft, wird die Wertung Waza-ari (Weiß) und Shido (Blau) gegeben.

Gültige Griffe für Bear Hug:



27. In Shime-waza (z.B. Ryote-jime wenn Tori und Uke zueinander schauen oder Hadaka-jime mit Tori auf Ukes Rücken **oder Sankaku-Situation, wo die Beine um den Kopf sind, ohne einen Arm dazwischen**) die Beine zu nutzen um den Kopf des Gegners zu umschlingen, ohne einen Arm des Gegners dazwischen zu haben, ist Mate und Shido.
28. 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.
29. Kansetsu- oder Shime-waza in Tachi-waza anzuwenden, ohne eine Wurftechnik, wird mit Shido bestraft. Siehe Artikel 18.2.2 „Hansoku-make für Handlungen gegen den Geist des Judo - Punkt“



30. Das Umschlingen des Beins ohne einen sofortigen Angriff zu machen wird mit Shido bestraft:



31. Reverse-Seoi-nage wird nicht gewertet und mit Shido bestraft. Die Anwendung von Seoi-nage Techniken, bei denen Uke fallen kann und Tori die Kontrolle hat, ist erlaubt. In Variationen von Seoi-nage Techniken, bei denen Tori sich von Uke wegdreht, seine Arme verdreht indem er das Revers von Uke nutzt und ohne Uke zu kontrollieren in eine unbekannte Richtung wirft/fällt und ohne dem Gegner die Möglichkeit zu geben, eine Fallschule auszuführen, der dabei manchmal aufs Genick fällt, ist verboten.

ARTIKEL 18.1.3 - Shido für unordentlichen Judogi oder Haare

Kein Judoka sollte das Ordnen oder Binden der Haare oder des Judogi durchführen, um Zeit zu gewinnen und den Kampf zu unterbrechen. Die korrekte Vorbereitung des Judogi, das Binden des Gürtels und der Haare sind wichtig und in der Verantwortung des Athleten. **Die Athleten müssen beim Betreten und Verlassen der Kampffläche ihren Judogi und ihre Haare geordnet haben.**

32. Wenn der Judogi-Jacke, Hose oder Gürtel während des Kampfes in Unordnung geraten, muss der Athlet sie schnell wieder in Ordnung bringen. Dies kann zwischen Mate und Hajime oder jeder anderen Unterbrechung erfolgen. Ein Athlet der dieser Pflicht nicht nachkommt, wird bestraft (Shido oder Hansoku-make, wenn es die dritte Strafe ist).

Absichtlich den eigenen Judogi oder den des Gegners in Unordnung zu bringen oder den Gürtel oder die Hose ohne die Erlaubnis des Kampfrichters auf- oder zu zubinden oder absichtlich Zeit beim Kleiderordnen zu verlieren, ist Shido.



Der Kampfrichter sollte niemals den Judogi oder Gürtel eines Athleten berühren. Dies kann in Ausnahmefällen vorkommen (z. B. Yoshi) und um die Sicherheit des Athleten sicher zu stellen (z. B. um in Ne-waza den Kopf des Athleten aus dem Judogi zu befreien, welcher verhindert, dass man den Zustand des Athleten erkennt).

33. Das Neubinden der Haare ist einmal pro Kampf und pro Athlet erlaubt. Weitere Male werden mit Shido bestraft. Das korrekte Binden der Haare ist sehr wichtig und liegt in der Verantwortung jedes Athleten.

ARTIKEL 18.2 - Hansoku-make (Schwere Regelverstöße)

Hansoku-make kann indirekt durch die Aufzählung der Shidos erzielt werden (s. Artikel 18.1) oder direkt, was eine direkte Disqualifikation nach sich zieht. In jedem Fall gewinnt der Gegner den Kampf mit Ippon.

Wenn ein Kämpfer einen direkten Hansoku-make erhält, kann es sein, dass er vom weiteren Wettkampf ausgeschlossen wird.

Bevor Hansoku-make ausgesprochen wird, muss der Kampfrichter sich mit den Außenrichtern und der Kommission beraten.

Wenn ein direkter Hansoku-make ausgesprochen wird, müssen die Kampfrichter die Kampfrichterkommission informieren.

ARTIKEL 18.2.1 - Hansoku-make für gefährliche Techniken

Bei diesen Hansoku-make-Fällen kann der Kämpfer weiter am Wettkampf teilnehmen:

Techniken unter Einsatz des „Head Diving“ sind gefährlich und werden mit Hansoku-make bestraft.

1. Bei der Ausführung oder bei der Ausführung oder dem Versuch solcher Techniken wie Uchi-mata, Harai-goshi, **Seoi-nage**, **Tai-otoshi**, **Kata-guruma**, **Tsuri-goshi**, **Ura-nage** etc. durch das Beugen nach vorn und unten den Kopf zuerst in die Tatami zu „tauchen“. Es ist verboten, einen Salto vorwärts zu machen, wenn Uke auf dem Rücken/den Schultern von Tori ist. **Tori kann weiter an den Wettkämpfen teilnehmen.**

DJB

Das Aufsetzen/Benutzen des Kopfes, auch seitlich, um zu werfen, ist Hansoku-make.

2. **Kopfverteidigung als Uke:** Um sicherzustellen, dass es im Judo so wenig Verletzungen wie möglich gibt, wird Hansoku-make ausgesprochen, wenn Uke freiwillig seinen Kopf in einer Bewegung einsetzt, die gefährlich für den Kopf, Nacken oder die Wirbelsäule ist, um sich zu verteidigen oder eine Ladung/Bewertung zu vermeiden. **Uke kann weiter an den Wettkämpfen teilnehmen.**



Besondere Beachtung gilt den Situationen, in denen Tori versucht, seinen Gegner während Tachi-waza zu werfen, beispielsweise mit Seoi-otoshi, Sode-tsuri-komi-goshi mit dem Griff an beiden Ärmeln oder Koshi-guruma mit beiden Händen am Kragen und Uke sich unfreiwillig mit dem Kopf verteidigt.

Dies sind Beispiele und es kann auch bei anderen Wurftechniken vorkommen. In diesen Situationen gibt es keine Bestrafung, weder für Tori noch für Uke.

ARTIKEL 18.2.2 Hansoku-make für Verstöße gegen den Geist des Judo

In diesen Fällen von Hansoku-make für Handlungen gegen den Geist des Judo kann der Kämpfer nicht weiter am Turnier teilnehmen, behält aber seinen Platz laut Wettkampfliste.

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).

Auch wenn sich der Werfende während der Wurfaktion verdreht/dreht, sollte dies als Kawazugake 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.



2. Die Anwendung von Kani-basami.
3. Die Anwendung von Do-jime.
4. Die Anwendung von Ashi-garami.
5. Sich direkt auf die Matte fallen zu lassen, während der Anwendung oder dem Versuch einer Technik wie Ude-hishigi-waki-gatame (siehe Punkt 3 oben).
6. Shime-waza oder Kansetsu-waza im Stand mit einer Wurftechnik anzusetzen, wird mit Hansoku-make bestraft. Siehe Artikel 18.1.2 Punkt 29.
7. Wenn Uke hinter Tori ist, kann er Toris Standbein oder -beine nicht von der Innenseite fegen.
8. Irgendeine Handlung zu begehen, die den Gegner gefährden oder verletzen kann, insbesondere des Gegners Nacken oder Wirbelsäule.
9. Absichtlich nach hinten zu fallen, wenn der andere Athlet sich auf dem Rücken festklammert und einer der Athleten die Kontrolle über die Bewegungen des anderen hat.
10. Den Gegner von der Matte hochzuheben und ihn kraftvoll zurück auf die Matte zu stoßen, ohne eine Judotechnik.
11. Die Anweisungen des Kampfrichters zu missachten.
12. Während des Kampfes unnötige Ausrufe, Bemerkungen oder herabwürdigende Gesten zum Gegner oder Kampfrichter zu machen.
13. Harte oder metallene Gegenstände zu tragen oder im Judogi zu haben (bedeckt oder nicht).

DJB

Im Bereich des DJB gilt, dass harte oder metallene Gegenstände, wenn es während des Kampfes festgestellt wird, abgelegt werden können, es sei denn der Gegner ist bereits dadurch verletzt worden. Das Abkleben harter Gegenstände ist nicht erlaubt.

14. Jede Handlung gegen den Geist des Judo (dies beinhaltet alles was als „Antijudo“ beschrieben werden kann, z. B. wenn man in den letzten Sekunden des Kampfes in Führung ist und die Kampffläche verlässt um den Gegner am Greifen zu hindern) kann mit Hansoku-make bestraft werden, zu jeder Zeit des Wettkampfes.

DJB

Einen Judogi zu tragen, der nicht den Regeln entspricht, wird mit Hansoku-make bestraft. Bestehen Zweifel an der Korrektheit des Judogi, sollte der KR den Kämpfer auf die Matte holen und dort den Judogi vermessen.

ARTIKEL 18.3 - Doppel Hansoku-make

Wenn beide Athleten zur gleichen Zeit Hansoku-make erhalten, müssen folgende Regeln angewandt werden.

ARTIKEL 18.3.1 - Doppel Hansoku-make (indirekt)

Wenn in der regulären Kampfzeit oder in Golden Score beide Athleten 3 Shido erhalten, werden beide Athleten als Verlierer angesehen und der Kampf wird 0:0 bewertet mit folgenden Konsequenzen:

- Finale: beide Athleten erhalten den zweiten Platz, Bronzekampf: beide Athleten werden fünfte.
- Halbfinale: beide Athleten werden fünfte.
- Viertelfinale oder Trostrunde der letzten 8: beide Athleten werden siebte.
- Vorrunde: beide Athleten sind Verlierer und bleiben auf ihrem Platz auf der Liste. Sie können im anschließenden Teamwettbewerb starten.
- Rankingpunkte gibt es entsprechend der vorher gewonnen Kämpfe.
- **Im Bereich des DJB entscheidet die sportliche Leitung.**

Bei „Round Robin“, wenn beide Athleten den 3. Shido erhalten, werden beide als Verlierer angesehen und der Kampf wird mit 0:0 bewertet. Sie können beide im nächsten Kampf antreten.

ARTIKEL 18.3.2 - Doppel Hansoku-make (direkt)

Bei einem direkten Hansoku-make für beide Athleten (in regulärer oder Golden Score Zeit) entscheidet die Sportkommission über die Konsequenzen.

ARTIKEL 19 - Nichtantreten und Aufgabe

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

Aufgabe eines Kampfes: Wenn ein Kämpfer pünktlich ist und der andere nicht bereit, beauftragt ein Sportdirektor (oder eine bestimmte Person) den Sprecher, einen letzten Aufruf zu machen.

Der Kampfrichter fordert dann den bereiten Athleten auf, am Rand der Kampffläche zu warten. Das Scoreboard zählt 30 Sekunden abwärts.

Wenn, nach Ablauf der 30 Sekunden der Gegner noch immer nicht an der Matte ist, holt der Kampfrichter den Athleten auf die Matte und erklärt ihn zum Sieger durch Fusen-gachi.

Bevor der Kampfrichter den Sieger erklärt, muss er sicherstellen, dass er die Befugnis durch den Sportdirektor hat.

Die Sportkommission kann entscheiden, ob der Verlierer in der Trostrunde starten kann.

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.

Ein Kämpfer, der nicht bereit ist die Vorschriften für Hygiene, Haar und Kopfbedeckung zu erfüllen, darf nicht kämpfen und sein Gegner wird zum Sieger durch Fusen-gachi (Nichtantreten) erklärt, wenn der Kampf noch nicht begonnen hat oder zum Sieger durch Kiken-gachi (Aufgabe), wenn der Kampf bereits begonnen wurde.

Wenn ein Kämpfer während des Kampfes seine Kontaktlinse verliert, sie nicht unmittelbar wiederfinden 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.

DJB

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

ARTIKEL 20 - Verletzung, Krankheit oder Unfall

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

a. Verletzung

1. Wenn die Ursache für die Verletzung dem verletzten Kämpfer zugeschrieben wird, verliert dieser den Kampf.
2. Wenn es unmöglich ist, die Ursache für die Verletzung einem der beiden Kämpfer zuzuschreiben, verliert der Kämpfer den Kampf, der nicht fähig ist weiterzukämpfen.
3. Wenn eine Verletzung durch den Kämpfer einer Nebenmatte verursacht wird, hat der verletzte Kämpfer das Recht, einen Arzt zu verlangen. Er kann, wenn nötig, behandelt werden und den Kampf fortsetzen.
4. Wenn eine Verletzung von einem äußeren Gegenstand verursacht wird, Anzeigetafel, Werbung etc. wird wie in Punkt 3 verfahren.

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.

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, auch auf der Kämpffläche, 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.

Generell ist nur ein Arzt für jeden Kämpfer auf der Kämpffläche erlaubt. Sollte ein Arzt Unterstützung brauchen, so muss der Kampfrichter zuerst informiert werden. Der Kampfrichter soll in der Nähe des verletzten Kämpfers stehen, um sicherzustellen, dass die Hilfe durch den Arzt den Regeln konform ist. Der Coach darf niemals auf die Wettkampffläche.

Der Kampfrichter kann sich mit der Kommission beraten, falls er ihre Einschätzung benötigt.

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/Kommission den Kampf beenden und den Gegner zum Sieger durch Kiken-gachi erklären.

- b. Der Wettkämpfer kann den Kampfrichter 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 mit Kiken-gachi.
In jedem Fall, wenn der Kampfrichter der Meinung ist, dass der Kampf nicht fortgesetzt werden soll, soll der Mattenleiter die Kampfrichterkommission/ Supervisor konsultieren und den Kampf beenden und das Ergebnis in Übereinstimmung mit dieser Regel bekanntgeben.

DJB: Wenn ein Kämpfer nach einer Verletzung wieder genesen ist, kann er im nächsten Kampf wieder antreten.

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, außerhalb der Kämpffläche, in Gegenwart eines Außenrichters. Es ist nicht erlaubt weiterzukämpfen, wenn man blutet.

Während des Kampfes kann eine blutende Verletzung zweimal (2) vom Arzt behandelt werden. Wenn dieselbe Blutung zum dritten Mal behandelt werden muss, sollte der Kampfrichter den Gegner per Kiken-gachi zum Sieger erklären.

Die IJF-Ad-hoc-Commission kann jedoch in Absprache mit dem IJF-Medical-Commissioner beschließen, dieselbe blutende Verletzung mehr als zwei (2) Mal behandeln zu lassen.

Wenn die Blutung nicht gestoppt werden kann, informiert der IJF-Medical-Commissioner den Kampfrichter, der den Gegner dann per Kiken-gachi zum Sieger erklärt.

DJB

Auf DJB-Ebene, bei ausnahmslos Deutschen Meisterschaften trifft diese Entscheidung die Wettkampfleitung gemeinsam mit dem Veranstaltungsarzt. Auf allen anderen Veranstaltungen führt eine weitere Behandlung derselben blutenden Verletzung zum Verlust des Kampfes.

Kleinere Verletzungen oder Wunden

Eine kleinere Verletzung oder Wunde kann vom Wettkämpfer selbst geregelt werden. Zum Beispiel im Fall eines ausgerenkten Fingers soll der Kampfrichter den Kampf mit Mate oder Sono-mama stoppen und dem Athleten erlauben, den Finger wieder einzurenken. Dies sollte sofort gemacht werden und auf Bitten des Athleten mit Hilfe des Arztes, außerhalb der Matte. Der Athlet kann dann weiterkämpfen.

Der gleiche Finger kann 2 Mal eingerenkt werden. Wenn die gleiche Ausrenkung zum dritten Mal vorkommt, wird erklärt, dass der Athlet nicht in der Verfassung ist den Wettkampf fortzusetzen. Nach Konsultation mit dem Arzt soll der Kampfrichter den Sieger durch Kiken-gachi erklären.

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.

Wenn ein U18 Kämpfer durch Shime-waza bewusstlos wird, kann er nicht weiter am Wettkampf teilnehmen.

[Auf DJB-Ebene gilt das für alle Altersklassen, einschließlich aller Ligen.](#)

Medizinische Hilfe

Die medizinische Hilfe in den nachstehenden Fällen sollte außerhalb der Kämpffläche stattfinden, in der Nähe des Arzttisches und der Kämpfer muss durch einen Außenrichter begleitet werden.

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 zu einem Kämpfer kommt, soll die Hilfe in der kürzest möglichen Zeit gegeben werden.

c. Finger/Zehdislokation

Zur Erhaltung der Gelenkgesundheit der Athleten, insbesondere bei denjenigen ohne Erfahrung in der Selbstbehandlung, ist es den Athleten erlaubt, für die Reposition des Finger-/Zehengelenks medizinische Hilfe in Anspruch zu nehmen, einschließlich Reposition und Tape zur Stabilisierung des Gelenks.

Beachte:

Wendet der Arzt irgendwelche Behandlungen an – mit Ausnahme der oben genannten Situationen – 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 Aktion absichtlich 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.

Wenn ein verletzter Kämpfer eine längere Behandlung auf der Kampffläche benötigt, erklärt der Kampfrichter den unverletzten Kämpfer zum Sieger, der dann die Kampffläche verlässt.

Der Kampfrichter muss auf der Matte bleiben und die Situation beobachten bis der verletzte Kämpfer von der Matte transportiert wird. Wenn nötig sollte ein Sichtschutz aufgestellt werden.

Der Kampfrichter sollte die letzte Person sein, die die Kampffläche verlässt.

Wenn die Behandlung des Kämpfers auf die Nachbarmatte ausgeweitet wird, sollten die Kämpfe dort gestoppt werden.

ARTIKEL 21 - 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.

Sonderregeln im Nachwuchsbereich des DJB

3.12 Sonderregelungen Nachwuchsbereich

3.12.1 Mattenfläche

Die Mindestgröße der Wettkampffläche beträgt bei U11 m/w:

5m x 5m Sicherheitsfläche 2m Zwischenraum 3m

U 13m/w 5m x 5m Sicherheitsfläche 3m Zwischenraum 3m

U15 m/w: 5m x 5m Sicherheitsfläche 3m Zwischenraum 3m

U18 m/w: 6m x 6m Sicherheitsfläche 3m Zwischenraum 3m

3.12.2 Judogi

Ab Gruppenebene dürfen die Männer/Frauen unter 18 Jahren ein Vereins-, ein Leistungs- und ein Kaderabzeichen am Judogi tragen. Im Übrigen gelten die Werberichtlinien des DJB.

3.12.3 Shime-waza

Bei der U11, U13 und U15 sind alle Würgetechniken verboten.

3.12.4 Kansetsu-waza

3.12.4.1 Bei der U11 und U13 sind alle Hebeltechniken verboten.

3.12.5. Sonstige Beschränkungen

3.12.5.1. In den Altersklassen U11 und U13 sind folgende Aktionen verboten und im Wiederholungsfalle mit Shido zu bestrafen:

- a. Der Griff um den Nacken, ohne dass mit dieser Hand der Judogi gefasst wird.
- b. Der Griff in oder um den Nacken mit Fassen des Judogi.
- c. Der Griff über die Schulter oder den Arm auf den Rücken, sofern er nicht durch eine gegengleiche Auslage entstanden ist.
- d. Das Landen auf einem Knie oder beiden Knien beim Wurfbeginn.
- e. Abtauchtchniken.
- f. Der Ansatz der „Reiter“- oder „Ungvari“-Technik sowie von Techniken, die der Wirkungsweise ähneln. Eine evtl. Osae-komi-Zeit findet keine Berücksichtigung.
- g. Das Schließen der Beine bei Sankaku.

3.12.5.2. In den Altersklassen U11 und U13 werden folgende Aktionen nicht bewertet; der Kampf wird ggfs. in Ne-waza fortgesetzt:

- a. Tani-otoshi als Kontertechnik sowie ähnliche Kontertechniken nach hinten.
- b. Gegendrehtechniken.

3.12.5.3. In der Altersklasse U15 sind folgende Aktionen verboten und werden im Wiederholungsfalle mit Shido bestraft:

- a. Der Griff um den Nacken, ohne dass mit dieser Hand der Judogi gefasst wird.
- b. Der Ansatz der „Reiter“- oder „Ungvari“-Technik sowie von Techniken, die der Wirkungsweise ähneln. Eine evtl. Osae-komi-Zeit findet keine Berücksichtigung.

3.12.5.4. In der Altersklasse U15 werden folgende Aktionen nicht bewertet; der Kampf wird mit Matte unterbrochen, eine Bestrafung erfolgt nicht:

- a. Das Landen auf einem Knie oder beiden Knien beim Wurfbeginn.
- b. Abtauchtchniken.

3.12.5.5. In der Altersklasse U15 werden Gegendrehtechniken nicht bewertet; der Kampf wird nicht unterbrochen, eine Bestrafung erfolgt nicht

3.12.6. Bestrafungen

Bei der Altersklasse U15 und darunter wird jede verbotene Handlung mit Matte oder je nach Situation mit Sono-mama unterbrochen, dem zuwiderhandelnden Kämpfer wird die verbotene Handlung erklärt und dann wird ggfs. die entsprechende Strafe ausgesprochen

3.12.7. Diving

Kämpfer der Alterklasse U15 und jünger, die wegen der Ausführung oder des Versuchs der Ausführung von Techniken wie Uchi-Mata, Harai-goshi, etc. auf Grund des Beugens nach vorn und unten, wobei der Kopf zuerst in die Tatami „taucht“, mit Hansoku-make bestraft wurden, werden zu ihrem eigenen Schutz aus dem weiteren Wettbewerb ausgeschlossen. Das gilt auch für die Kopfverteidigung. Der aus dem Ausschluss resultierende Listenplatz bleibt erhalten.

3.12.8. Kopfbrücke und Kopfverteidigung

Alle Situationen, in denen ein Kämpfer in der Kopfbrücke landet werden mit Ippon bewertet. Aktive Kopfverteidigung wird mit Hansoku-make bestraft und ein sofortiger Turnierausschluss erfolgt für die U15 und jünger.

3.12.8.1 Eine Bestrafung für das wiederholte Neubinden der Haare oder des Gürtels erfolgt in der U11 und U13 nicht.

Golden Score 3.12.9. Golden Score

Bei allen Meisterschaften und Turnieren gilt:

- a. Für die U18: Es findet die Golden Score-Regel der IJF Anwendung; es gibt keine Hantei-Entscheidung.
- b. Für die U15: Die Golden Score-Zeit ist auf 3 Minuten begrenzt. Danach erfolgt eine Hantei-Entscheidung.

- c. Für alle Altersklasse unterhalb der U15: Es gibt kein Golden Score, sondern eine sofortige Hantei-Entscheidung.

Verbindliche Hantei-Regeln für U 15 und darunter:

- 1.) Der gesamte Kampf wird gewertet, d. h. der Kampfrichter muss alle Angriffe und Kinsa während des gesamten Kampfes zählen.
- 2.) Sieger ist der Kämpfer mit der größten Anzahl von Kinsa. Ein Kinsa ist eine Technik, die fast eine Bewertung ist. Zum Beispiel, wenn ein Kämpfer auf den Bauch geworfen wird, auf sein Gesäß oder Osae-komi bis unter 10 Sekunden hält. Der starke Ansatz eines Hebels ist ebenfalls ein Kinsa. Alle Kinsa werden gleich bewertet, es gibt keinen „starken“ Kinsa.
- 3.) Nur wenn die Anzahl der Kinsa gleich ist, wird derjenige Sieger, der die wenigsten Shido hat. Hier steht das Grundprinzip dahinter, dass immer die Technik/Wertung gewinnen soll. Ein Kinsa ist auch eine technische Wertung, auch wenn er nicht auf dem Scoreboard steht. Ein Kämpfer, der ein oder 2 Strafen hat, gewinnt also trotzdem, wenn er mehr Kinsa hat als sein Gegner.
- 4.) Wenn alles gleich ist, so gewinnt derjenige, der das positivere Judo gemacht hat, z. B. der versucht mehr anzugreifen.

Verletzungs-Sonderregelung für die Jugend U9/U13 und U15

Artikel 20 – 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 Kampfrichter 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 ihn 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 die letzte Entscheidung.

Medizinische Untersuchung:

Während eines Kampfes hat jeder Kämpfer das Recht auf zwei medizinische Untersuchungen. Der Kampfrichter muss sicherstellen, dass bei jedem Kämpfer die Anzahl der Kampfunterbrechungen für eine ärztliche Untersuchung registriert wird.

Der Registrator soll ein Kreuz zeigen, um die erste medizinische Untersuchung anzuzeigen und zwei Kreuze, um die zweite medizinische Untersuchung anzuzeigen.

Wenn der Arzt nach 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.

Sollte die Verletzung eines Kämpfers so ernst sein, dass eine Behandlung außerhalb der Wettkampffläche nötig ist oder sollte eine Verletzung eines Kämpfers mehr als zwei Untersuchungen durch den Arzt erfordern, dann beendet der Kampfrichter - nach Beratung mit den Außenrichtern - den Kampf und zeigt das Ergebnis gemäß den anderen Bestimmungen dieses Artikels an.

Sollte die Art der Verletzung eines Kämpfers so sein, dass sie eine Behandlung durch den Arzt auf der Wettkampffläche erforderlich macht, dann beendet der Kampfrichter nach Beratung mit den Außenrichtern den Kampf und zeigt das Ergebnis gemäß den anderen Bestimmungen dieses Artikels an.

Wenn nach einer Verletzung von einem oder beiden Kämpfer(n) der Kampfrichter und die Außenrichter der Meinung sind, dass der Kampf nicht fortgesetzt werden kann, dann beendet der Kampfrichter den Kampf und zeigt das Ergebnis gemäß den anderen Bestimmungen dieses Artikels an.

Anhang zu Artikel 20 – Verletzung, Krankheit und Unfall

Generell ist auf der Wettkampffläche nur ein Arzt für jeden Kämpfer gestattet. Sollte der Arzt Hilfe benötigen, muss der Kampfrichter erst informiert werden. Der Coach darf niemals auf die Wettkampffläche. Wenn die Anwesenheit des Arztes als medizinische Untersuchung registriert werden muss, soll der Kampfrichter dies den Registratorinnen anzeigen, sobald der Arzt den Kämpfer erreicht.

Ausnahmen:

Kleine Verletzung (freie Berührung)

Sollte eine kleine Verletzung (Nasenbluten, Nageleinriss etc.) eine medizinische Versorgung erfordern, muss diese so schnell wie möglich durchgeführt werden.

Beachte: Der Arzt darf den Kämpfer berühren, aber nicht untersuchen.

Medizinische Untersuchung

Für jede kleinere Verletzung, die sich wiederholt, muss der Arzt gerufen und dieses als medizinische Untersuchung gezählt werden.

Wenn ein Kämpfer für eine kleinere Verletzung den Arzt verlangt, muss sie als Untersuchung gezählt werden.

Wird ein Kämpfer versehentlich verletzt und der Grund für die Verletzung ist keinem der Kämpfer zuzuordnen, dann muss eine Untersuchung gezählt werden, wenn der Arzt gerufen wird.

Beachte: Der Arzt darf den Kämpfer berühren, um möglichst schnell die Untersuchung auszuführen.

Verletzung (freie Untersuchung)

Eine freie medizinische Untersuchung ist nur dann erlaubt, wenn nach Meinung der Kampfrichter die Verletzung durch den Gegner verursacht wurde.

Während der Untersuchung darf der Arzt den Kämpfer frei berühren und untersuchen, außerdem

- falls nötig eine Bandage anlegen,
- bei einer Hodenverletzung helfen.

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

Neu:

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)

Beispiele:

Eine Verletzung wurde durch eine verbotene Handlung hervorgerufen. Nach Versorgung der Verletzung informiert der Arzt den Kampfrichter, dass der Kämpfer den Kampf fortsetzen kann. Nach Beratung mit den Außenrichtern bestraft der Kampfrichter den Gegner.

Wenn nach Wiederaufnahme des Kampfes der verletzte Kämpfer erneut Schmerzen verspürt und den Kampf infolge der vorangegangenen Verletzung nicht fortsetzen kann, darf sein Gegner nicht erneut aus dem gleichen Grund bestraft werden. In diesem Falle verliert der verletzte Kämpfer den Kampf.

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.

Ist es unmöglich, die Ursache einer Verletzung einem der Kämpfer zuzuschreiben, so dass keiner verantwortlich ist, gewinnt der Kämpfer, der den Kampf fortsetzen kann.

Glossar zu den japanischen Ausdrücken

Bear Hug	Bärengriff – Umklammerung von vorn über oder unter den Armen von Uke
Cross Guard Grip	Diagonalgriff auf oder über die Schulter von Uke
Do jime	Würgetechnik Beinschere um den Körper des Gegners mit gekreuzten und ausgestreckten Beinen
False Attack	Scheinangriff
Fusen-gachi	Sieg durch Nichtantreten
Go kyo (no waza)	(Wurf)Techniken der fünf Lernstufen des Kodokan
Golden-score	Verlängerung
Ha jime	anfangen, beginnen, kämpfen
Hansoku make	Disqualifikation
Hantei	Entscheidung
Harai goshi	Wurftechnik Hüftfeger
Harai goshi gaeshi	Gegenwurf zu Harai goshi
Hazumi	Schwung
Head Diving	Eintauchen mit dem Kopf in die Matte – auch ohne Berührung dieser
Hiki wake	Unentschieden
Ikioi	Bewegung mit Kraft / Energie, schwungvoll
Ippon	voller Punkt
Jogai	außerhalb
Jonai	innerhalb
Joseki	Ehrenplatz
Judogi	Judoanzug
Kachi	Sieg
Kaeshi-waza	Kontertechnik
Kami shiho gatame	Haltegriff: oberer Vierer
Kansetsu waza	Hebeltechnik
Kata guruma	Wurftechnik Schulterrad

Kata sankaku (Griff)	mit den Armen ein Dreieck um den Nacken und einer Schulter bilden
Kawazu-gake	Wurftechnik: inneres Beinumschlingen von Tori mit gleicher Fallrichtung wie Uke
Ken ken (Uchi-mata)	z. B. Uchi-mata ausführen in der Hüpf-Version
Kesa-gatame	Haltegriff: Schärpe
Kiken-gachi	Sieg durch Aufgabe
Kinsa	technischer Vorteil
Koshi guruma	Wurftechnik: Hüftrad
Ko soto gake	Wurftechnik: kleines äußeres Einhängen
Ko soto gari	Wurftechnik: kleine Außensichel
Kumi-kata	Griff/ die Art, den Judogi zu fassen/greifen
Maitta	ich gebe auf
Mate	warten
Nage-waza	Wurftechnik
Ne-waza	Bodentechnik
O uchi gari	Wurftechnik: große Innensichel
Osae komi	Haltegriff
O soto gari	Wurftechnik: große Außensichel
Pistol grip	Pistolengriff
Pocket grip	Taschengriff
Rei	Gruß, Verbeugung
Reverse Seoi nage	von außen eingedrehter Seoi nage (umgekehrter) mit Griff beider Hände an einem Revers von Uke
Round Robin	Turnier-Form „jeder gegen jeden“
Sankaku	Dreieck
Seoi nage	Wurftechnik: Schulterwurf
Seoi otoshi	Wurftechnik: Schultersturz
Shido	Ermahnung
Shime waza	Würgetechnik

Sode tsurikomi goshi	Wurftechnik: Hebehüftzug mit beidseitigem Ärmelgriff
Sokuteiki	Judogi-Messgerät
Sogo gachi	zusammengefaßter Sieg
Sono mama	nicht bewegen
Sore made	das ist alles / Ende
Soto maki komi	Wurftechnik äußeres Einrollen/Einwickeln
Tani otoshi	Wurftechnik Talfallzug
Tatami	Judomatte
Toketa	Haltegriff gelöst
Tori	Angreifer
Ude gaeshi	Übergang Stand Boden mit einem gehebelten (verdrehten) Arm werfen
Ude hishigi waki gatame	Armhebel: mit der Körperseite hebeln
Uke	Angegriffener
Ukemi	Fall (-übung)
Ura gatame	Haltegriff von der Seite, Tori liegt mit dem Rücken auf Uke und hält ein Bein und einen Arm oder den Kopf
Uchi mata	Wurftechnik: innerer Schenkelwurf
Uchi mata gaeshi	Gegenwurf zu Uchi mata
Ushiro kesa gatame	Haltegriff: entgegengesetzter Kesa gatame mit Blickrichtung zu Ukes Füßen
Waza-ari	Fast Ippon
Waza ari awasete Ippon	zwei Waza ari ergeben einen Ippon
Yoko sankaku gatame	Haltegriff: Tori hält mit seinen Beinen den Kopf und einen Arm von Uke und liegt neben ihm
Yoshi	weiter



www.judobund.de