

# Wettkampffregeln des Österreichischen Judoverbandes



Ausgabe: Jänner 2004

Wettkampffregeln der International Judo Federation (IJF),  
verabschiedet durch den IJF Kongress in Osaka (Japan) am 08. September 2003.  
Übersetzt aus dem Englischen von Stephan Bode,  
überarbeitet von Stephan Bode und Hans-Werner Krämer  
überarbeitet vom Kampfrichterreferat des Österreichischen DAN-Kollegiums  
mit freundlicher Genehmigung des Kampfrichterreferates des Deutschen Judo-Bundes e.V.



# Österreichischer Judoverband

## Wettkampffregeln

Wettkampffregeln der International Judo Federation (IJF),  
verabschiedet durch den IJF Kongress in Osaka (Japan) am 08. September 2003.  
Übersetzt aus dem Englischen von Stephan Bode,  
überarbeitet von Stephan Bode und Hans-Werner Krämer  
überarbeitet vom Kampfrichterreferat des Österreichischen DAN-Kollegiums  
mit freundlicher Genehmigung des Kampfrichterreferates des Deutschen Judo-Bundes e.V.

## Inhaltsverzeichnis

- Artikel 1      Wettkampffläche**
  - Artikel 2      Ausrüstung**
  - Artikel 3 -    Judoanzug (Judoqi)**
  - Artikel 4      Hygiene**
  - Artikel 5      Kampfrichter und Offizielle**
  - Artikel 6      Position und Aufgabe des Kampfrichters**
  - Artikel 7      Position und Aufgabe der Außenrichter**
  - Artikel 8      Handzeichen**
  - Artikel 9      Kampfbereich (Gültigkeit)**
  - Artikel 10     Kampfdauer**
  - Artikel 11     Zeitunterbrechung / Sono-mama / Matte**
  - Artikel 12     Zeitzeichen**
  - Artikel 13     Haltegriffzeit**
  - Artikel 14     Technik, die mit dem Zeitzeichen zusammenfällt**
  - Artikel 15     Beginn des Kampfes**
  - Artikel 16     Übergang zu Ne-waza**
  - Artikel 17     Anwendung von Matte**
  - Artikel 18     Sono-mama**
  - Artikel 19     Kampfende**
  - Artikel 20     Ippon**
  - Artikel 21     Waza-ari-awasete-Ippon**
  - Artikel 22     Sogo-gachi**
  - Artikel 23     Waza-ari**
  - Artikel 24     Yuko**
  - Artikel 25     Koka**
  - Artikel 26     Osae-komi-waza**
  - Artikel 27     Verbotene Handlungen und Strafen**
  - Artikel 28     Nichtantreten und Aufgabe**
  - Artikel 29     Verletzung, Krankheit, Unfall**
  - Artikel 30     Situationen, die von diesen Regeln nicht erfasst werden**
- 
- Anhang 1      Handzeichen (graphische Darstellung)**
  - Anhang 2      Glossar zu den japanischen Ausdrücken**

## **ARTIKEL 1 - Wettkampffläche**

Die Wettkampffläche soll mindestens 14 m x 14 m und höchstens 16 m x 16 m groß sein und mit Tatami oder einem ähnlich annehmbaren Material, im Allgemeinen in grüner Farbe, bedeckt sein.

Die Wettkampffläche ist in zwei Zonen unterteilt. Die Begrenzung zwischen diesen beiden Zonen wird Warnfläche genannt und muss durch eine rote Fläche markiert sein, die ungefähr 1 Meter breit ist. Sie bildet einen Teil der Kampffläche und verläuft parallel zu den vier Seiten der Wettkampffläche.

Die Fläche innerhalb und einschließlich der Warnfläche heißt Kampffläche und muss immer mindestens 8 m x 8 m und höchstens 10 m x 10 m groß sein. Die Fläche außerhalb der Warnfläche heißt Sicherheitsfläche und muss 3 m breit sein.

In der Mitte der Kampffläche soll in einem Abstand von 4 m ein blaues bzw. weißes Klebeband von ungefähr 10 cm Breite und 50 cm Länge befestigt sein, um die Position zu bezeichnen, wo die Kämpfer den Kampf beginnen und beenden müssen. Das blaue Band soll sich rechts vom Kampfrichter und das weiße links von ihm befinden.

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

Falls zwei oder mehrere Wettkampfflächen nebeneinander benutzt werden, ist eine gemeinsame Sicherheitsfläche erlaubt, die jedoch zwischen 3 und 4 m breit sein muss.

Rund um die Wettkampffläche muss sich eine freie Zone von mindestens 50 cm Breite befinden.

### **Anhang zu Artikel 1 - Wettkampffläche**

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

Die Mattenmaße für Bewerbe des Österreichischen Judoverbandes sowie Judobewerbe in Österreich sind in der Wettkampfordnung des ÖJV festgelegt.

### **Tatamis**

In allgemeinen sind die Maße der Mattenelemente 1 m x 2 m. Sie sollen aus gepresstem Stroh oder häufiger aus gepresstem Schaumstoff hergestellt sein. 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.

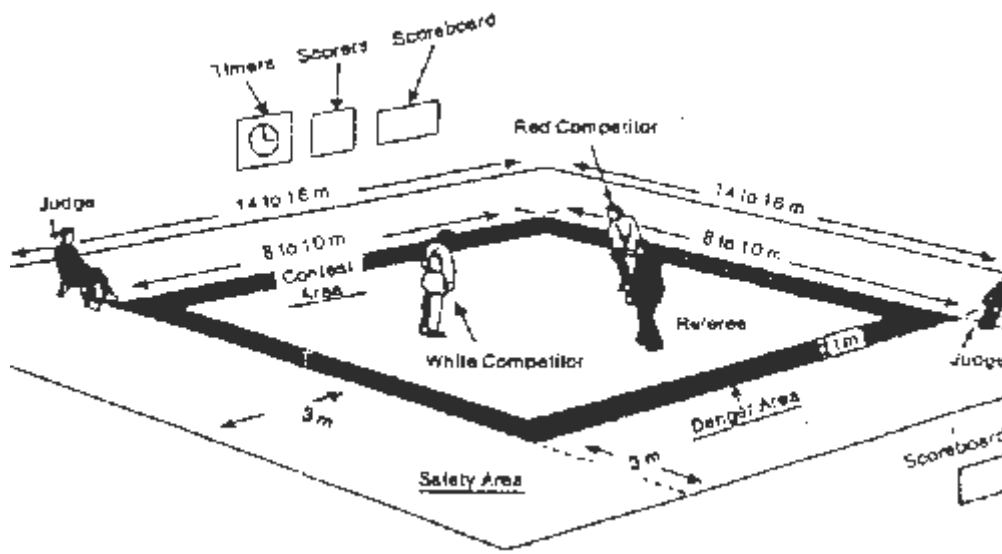
### **Podium**

Die Aufstellung eines Podiums ist möglich; es muss aus solidem Holz hergestellt sein, sollte jedoch eine gewisse Elastizität haben und etwa 18 m breit und nicht höher als 1m sein (im Allgemeinen 50 cm oder niedriger).

(Wenn ein Podium benutzt wird, wird empfohlen, dass die Sicherheitsfläche um die gesamte Kampffläche 4 m betragen soll).

## Artikel 1 Anhang zur Wettkampffläche

### Competition Area



Competition Area	- Wettkampffläche	Blue Competitor	- Blauer Kämpfer
Contest Area	- Kampffläche	White Competitor	- Weißer Kämpfer
Danger Area	- Warnfläche	Timers	- Uhren
Safety Area	- Sicherheitsfläche	Scorers	- Punktzahl Ergebnis
Referee	- Kampfrichter	Scoreboard	- Ergebnistafel
Judge	- Außenrichter		

## ARTIKEL 2 - Ausrüstung

### (a) Flaggen (Kampfrichter)

Eine blaue und weiße Flagge, die der Kampfrichter bei „Hantei“-Situationen im „Golden Score“-Kampf benutzen soll, sollen nahe der Wettkampffläche zur Verfügung stehen (z.B. am Zeitnehmertisch).

### (b) Stühle und Flaggen (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. Eine blaue und eine weiße Flagge sollen sich in einem Köcher befinden, der an jedem Stuhl befestigt ist.

### (c) Anzeigetafeln

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

Die Strafpunkte müssen sofort in die technischen Bewertungen des Gegners umgerechnet und auf der Anzeigetafel registriert werden. Die Tafeln müssen jedoch eine Anzeigevorrichtung für die den Kämpfern erteilten Strafen besitzen (siehe Beispiel im Anhang).

Werden elektronische Anzeigetafeln benutzt, dann müssen manuelle Anzeigetafeln zur Kontrolle verfügbar sein (siehe Anhang).

#### **(d) Stoppuhren**

Es müssen folgende Stoppuhren vorhanden sein:

Kampfzeit: 1  
Haltegriff: 2  
Reserve: 1

Werden elektronische Uhren benutzt, dann müssen manuell zu bedienende Stoppuhren zur Kontrolle benutzt werden (s. Anhang).

#### **(e) 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.

#### **(f) Zeitzeichen**

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

#### **(g) Blaue und weiße Judogi**

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

### **Anhang zu Artikel 2 - Ausrüstung**

#### **Position der Registratoren, Listenführer und Zeitnehmer**

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

#### **Abstand der Zuschauer**

Zuschauer müssen i.A. mindestens 3 m von der Wettkampffläche (oder dem Podium) entfernt sein.

#### **Zeitnahme, elektronische und manuelle Anzeigetafeln**

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

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

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

### Manuelle Anzeigetafeln:

0	1	0	1	0	0
Waza-ari	Yuko	Koka	Waza-ari	Yuko	Koka
				0	
Weiß			Blau		

**Beispiel:** Blau hat Waza-ari erzielt und ist mit zwei Shido bestraft worden. Weiß erhält sofort Yuko als Ergebnis der zwei Shido für Blau.

### ARTIKEL 3 - 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. blau in der Farbe für den ersten Wettkämpfer, weiß oder fast weiß für den zweiten Wettkämpfer (siehe Anhang).
- c. Folgende Abzeichen sind gestattet:
  1. die olympische Abkürzung der Nation (auf dem Rücken der Jacke), Größe der Buchstaben 11 cm
  2. das nationale Abzeichen (auf der linken Brust der Jacke), maximale Größe 100 cm<sup>2</sup>
  3. das Markenzeichen des Herstellers (unten am Vorderteil der Jacke und am vorderen unteren Ende des linken Hosenbeins und an einem Ende des Gürtels), maximale Größe 20 cm<sup>2</sup>. Es ist erlaubt, das Markenzeichen des Herstellers auf einem Ärmel innerhalb der 25 cm x 5 cm Abmessung zu tragen, anstatt am unteren Vorderteil der Jacke. Die offiziellen IJF Ausrüster dürfen das IJF Logo über ihrem Markenzeichen anbringen (in direktem Kontakt).
  4. Schultermarkierungen (vom Kragen über die Schulter armabwärts auf beiden Seiten der Jacke), maximale Länge 25 cm, maximale Breite 5 cm (die gleiche Werbung oder National-Farben).
  5. Werbung auf den Ärmeln, 10 cm x 10 cm auf jedem Ärmel (unterschiedliche Werbung erlaubt). Diese 100 cm<sup>2</sup> müssen in Kontakt mit den 25 cm x 5 cm Streifen angebracht werden (direkt darunter).
  6. Ein Hinweis auf Platzierungen bei Weltmeisterschaften oder Olympischen Spielen (1., 2., 3.PI.) ist in einer Größe von 6 x 10 cm vorne links unten an der Jacke erlaubt.

7. Der Name des Kämpfers kann auf dem Gürtel, auf der unteren Vorderseite der Jacke sowie auf der oberen Vorderseite der Hose getragen werden und darf höchstens 3 cm x 10 cm groß sein. Außerdem kann der Name oder die Abkürzung des Kämpfers oberhalb der nationalen olympischen Abkürzung (aufgedruckt oder bestickt) auf dem oberen Rückenteil der Jacke stehen. In keinem Fall aber in einer Position, wo es den Gegner behindert, die Rückseite der Jacke zu greifen. Die Größe der Buchstaben darf max. 7 cm betragen und die Länge des Namens darf max. 30 cm sein. Diese rechteckige 7 x 30 cm große Zone muss 3 cm unter dem Kragen der Jacke platziert sein und die Rückennummer muss mindestens 4 cm unter dieser Zone angebracht sein.

Anmerkung: Bei IJF Veranstaltungen und Olympischen Spielen sind die Namen in 30 cm x 40 cm angezeigt.

### **Anhang zu Artikel 3 - Judoanzug (Judogi)**

Falls der Judogi eines Kämpfers nicht diesem Artikel entspricht, muss der Kampfrichter den Kämpfer anweisen, ihn in kürzester Zeit gegen einen Judogi zu wechseln, der diesem Artikel entspricht.

Die Ersatz-Judogi der Wettkämpfer sollten von den Trainern zu ihren Stühlen am Rand der Wettkampffläche mitgebracht werden.

Um sicherzustellen, dass die Jackenärmel des Kämpfers die erforderliche Länge haben, soll der Kampfrichter den Kämpfer beide Arme voll nach vorne ausstrecken und in Schulterhöhe heben lassen, wenn er die Kontrolle durchführt.

b) Die Farbe der offiziellen blauen Judogi muss folgenden Standards entsprechen: Zwischen der Pantone Nummer n°18-4051 und n°18-4039 auf der Pantone Skala von TP oder n°285 oder n°286 auf der Pantone Druckskala.

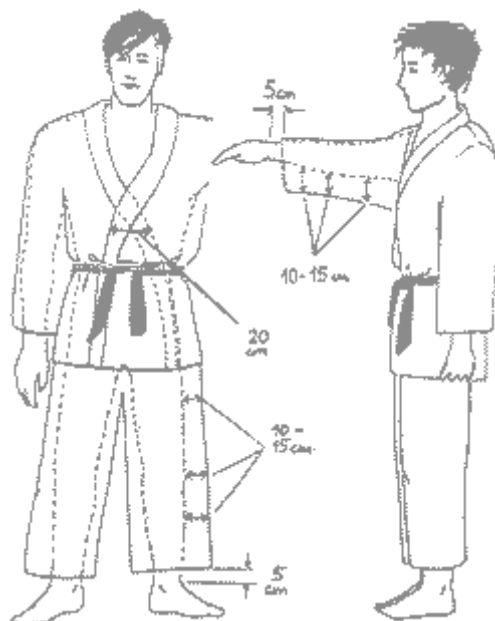
### **Artikel 3 – Judoanzug (Judogi) (Fortsetzung)**

- d. Die Jacke soll lang genug sein, um die Oberschenkel zu bedecken und soll mindestens bis zu den Fäusten reichen, wenn die Arme an den Körperseiten abwärts voll ausgestreckt werden. Die Jacke soll links über rechts getragen werden und soll so weit sein, dass sie in Höhe des Rippenbogens mit einer Überlappung von mindestens 20 cm übereinander geschlagen werden kann.  
Die Jackenärmel sollen maximal bis zum Handgelenk und mindestens bis 5 cm oberhalb des Handgelenks reichen.  
Zwischen Ärmel und Arm (einschließlich der Bandagen) soll ein Zwischenraum von 10 bis 15 cm auf der gesamten Länge bestehen. Das Revers und der Kragen dürfen nicht dicker als 1 cm und nicht breiter als 5 cm sein.
- e. Auf der Hose dürfen sich keine Abzeichen befinden (außer C3 und C7). Sie soll lang genug sein, um die Beine zu bedecken und soll maximal bis zum Fußknöchel und mindestens bis 5 cm oberhalb des Fußknöchels reichen. Zwischen dem Bein (einschließlich Bandagen) und dem Hosenbein soll auf der gesamten Länge ein Zwischenraum von 10 bis 15 cm vorhanden sein.
- f. Ein fester Gürtel, 4 cm bis 5 cm breit, dessen Farbe der Graduierung entspricht, soll über der Jacke getragen werden, zweimal um die Taille gehen und mit einem eckigen Knoten

gebunden werden, der beide Gürtellagen umfasst, fest genug, um die Jacke zusammen zu halten, und lang genug um an jedem Ende 20 cm bis 30 cm herunter zu hängen.

g.

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



#### **ARTIKEL 4 - Hygiene**

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

#### **Anhang zu Artikel 4 - Hygiene**

Jeder Kämpfer, der nicht den Anforderungen von Artikel 3 oder 4 entspricht, ist nicht berechtigt zu kämpfen, und der Gegner soll den Kampf gemäß der "Dreiermehrheitsregel" durch „Fusen-Gachi“, wenn der Wettkampf noch nicht begonnen hat, oder „Kiken-Gachi“, wenn der Wettkampf bereits begonnen hat, gewinnen. (s. Artikel 28).



## **ARTIKEL 5 - Kampfrichter und Offizielle**

Generell wird der Kampf von einem Kampfrichter und zwei Außenrichtern geleitet, unter der Aufsicht der Kampfrichterkommission.

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

Die Kampfrichterkleidung soll den Vorgaben der Organisation entsprechen.

### **Anhang zu Artikel 5 - Kampfrichter und Offizielle**

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

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

Falls möglich, sollte eine dritte Person zur Überwachung der beiden Zeitnehmer vorhanden sein, um alle Fehler aufgrund von Irrtümern oder Vergesslichkeit zu vermeiden.

Der Zeitnehmer für die Kampfzeit startet seine Uhr, wenn er das Kommando 'Ha-jime' oder 'Yoshi' hört und stoppt sie, wenn er das Kommando 'Matte' 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 'Matte' hört und zeigt die Anzahl der vergangenen Sekunden dem Kampfrichter an. Gleiches gilt beim Ablauf der Zeit für den Haltegriff (25 sec, wenn vorher keine Wertung war, oder 20 sec, wenn der Wettkämpfer der den Osae-komi hält bereits Waza-ari erzielte, oder der Wettkämpfer der gehalten wird bereits mit drei Shido bestraft wurde); er 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, Matte 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 'Matte' oder 'Sono-mama' die Uhr stoppt und senkt die Flagge, wenn er beim Hören von 'Ha-jime' oder 'Yoshi' die Uhr wieder startet.

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

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 Listenführer vorhanden sein, der den Gesamtverlauf der Kämpfe aufschreibt.

Wenn elektronische Vorrichtungen genutzt werden, geht alles so vor sich, wie oben beschrieben. Trotzdem muss sichergestellt werden, dass zur Kontrolle eine manuelle Stoppuhr gleichzeitig mit der elektronischen Ausrüstung benutzt wird und ein manuelles „Scoreboard“ in Reserve zur Verfügung steht.

## **ARTIKEL 6 - Position und Aufgabe des Kampfrichters**

Der Kampfrichter soll sich generell innerhalb der Kampffläche befinden.

Er leitet den Kampf und verkündet das Urteil. Er hat dafür Sorge zu tragen, dass seine Entscheidungen korrekt registriert werden.

### **Anhang zu Artikel 6 - Position und Aufgabe des Kampfrichters**

Bevor er den Kampf startet, soll der Kampfrichter sicherstellen, dass alles in Ordnung ist, z.B. die Wettkampffläche, Ausrüstung, Kleidung, Hygiene, technische Offizielle etc.

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.

Im Falle, dass beide Kämpfer sich in Ne-waza befinden und nach außen blicken, kann der Kampfrichter diese Aktion von der Sicherheitsfläche aus beobachten.

Vor Kampfbeginn sollten sich Kampfrichter und Außenrichter mit dem Klang der Glocke oder dem akustischen Zeitzeichen für das Kampfbende auf ihrer jeweiligen Wettkampffläche vertraut machen.

Bei der Kontrolle der Mattenfläche sollen sich Kampfrichter und Außenrichter davon überzeugen, dass die Matten sauber und in gutem Zustand sind und dass keine Ritzen zwischen den Matten sind, ferner, dass die Stühle für die Außenrichter an ihrem Platz stehen, und dass die Kämpfer den Artikeln 3 und 4 der Kampfbregel entsprechen.

Die Kampfrichter haben dafür zu sorgen, dass keine Zuschauer, Fotografen oder Betreuer an einem Platz sind, wo sie die Wettkämpfer behindern oder gefährden könnten.

## **ARTIKEL 7 - Position und Aufgabe der Außenrichter**

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 ein Außenrichter ein technisches Resultat oder eine Strafe höher einstuft als der Kampfrichter und der andere Außenrichter niedriger als der Kampfrichter, dann sollte der Kampfrichter seine Meinung beibehalten.

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 (um den Judogi im Falle einer Nichtübereinstimmung mit den Vorschriften zu wechseln).

### **Anhang zu Artikel 7 - Position und Aufgabe der Außenrichter**

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 sollte der Außenrichter sofort anzeigen, ob die Aktion „Jonai“ (innerhalb) oder „Jogai“ (außerhalb) ist.

Wenn ein Kämpfer irgendeinen Teil seines Judogi außerhalb der Wettkampffläche wechseln muss und der ihn begleitende Außenrichter nicht dasselbe Geschlecht hat, dann soll ein vom Sportdirektor 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 8 - Handzeichen**

### **a. Kampfrichter**

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

1. **Ippon:**  
Er hebt einen Arm mit der Handfläche nach vorn hoch über seinen Kopf.
2. **Waza-ari:**  
Er hebt einen Arm mit der Handfläche nach unten seitwärts in Schulterhöhe
3. **Waza-ari - awasete - Ippon:**  
Zuerst Waza-ari, dann Ippon-Handzeichen.
4. **Yuko:**  
Er hebt einen Arm mit der Handfläche nach unten 45 Grad seitwärts von seinem Körper.
5. **Koka:**  
Er hebt einen gebeugten Arm hoch mit dem Ellbogen an der Körperseite, Handfläche nach vorne, wobei der Daumen in Richtung der Schulter zeigt.
6. **Osae-komi:**  
Er zeigt mit seinem Arm nach unten in Richtung der Kämpfer, wobei er sich in deren Richtung beugt und sie ansieht.
7. **Toketa:**  
Er streckt einen Arm nach vorne und bewegt ihn zwei- oder dreimal schnell von rechts nach links hin und her, während er seinen Körper zu den Kämpfern beugt.
8. **Hiki-wake:**  
Er hebt eine Hand hoch in die Luft, lässt sie vor seinem Körper herunter sinken und belässt sie dort eine Weile (mit dem Daumen nach oben).
9. **Matte:**  
Er hebt eine Hand in Schulterhöhe, wobei der Arm nahezu parallel zur Matte ist und zeigt dem Zeitnehmer die offene Handfläche mit den Fingern nach oben.
10. **Sono-mama:**  
Er beugt sich vorwärts und berührt beide Kämpfer mit seinen Handflächen.

11. **Yoshi:**  
Er berührt beide Kämpfer mit seinen Handflächen und stößt sie an.
12. **Annullierung:**  
Um die Rücknahme einer Beurteilung anzuzeigen wird dasselbe Handzeichen mit der einen Hand wiederholt, während die andere Hand über den Kopf nach vorne hochgehoben und zwei- oder dreimal von rechts nach links hin und her bewegt wird.
13. **Hantei:**  
Bei der Vorbereitung zu dem Ruf 'Hantei' soll der Kampfrichter beide Arme nach vorne 45 Grad anheben, mit der richtigen Flagge in jeder Hand. Mit dem Ausruf "Hantei" soll er die Flagge über seinen Kopf hochheben, um seine Meinung anzuzeigen.
14. **Kachi:**  
Um den Sieger eines Kampfes zu bezeichnen, hebt der Kampfrichter eine Hand mit der Handfläche nach vorne in Richtung des Siegers.
15. **Kleiderordnen:**  
Um die Kämpfer zum Kleiderordnen aufzufordern, kreuzt er die linke über die rechte Hand, Handflächen nach innen, in Gürtelhöhe
16. **Arzt:**  
Um den Arzt zu rufen, blickt der Kampfrichter zum Tisch des Arztes. Er bewegt seinen Arm (Handfläche nach oben) vom Tisch des Arztes in Richtung zu dem verletzten Wettkämpfer.
17. **Strafe verhängen:**  
Bei Erteilung einer Strafe (Shido, Hansoku-make) wird mit dem Zeigefinger auf den Kämpfer gezeigt.
18. **Inaktivität:**  
Die Unterarme kreisen mit einer Vorwärtsbewegung in Brusthöhe und anschließend wird mit dem Zeigefinger auf den Kämpfer gezeigt.
19. **Scheinangriff:**  
Beide Arme werden mit geschlossenen Händen nach vorne ausgestreckt und damit eine Abwärtsbewegung ausgeführt.
20. **Warnflächenbestrafung:**  
Der Kampfrichter zeigt mit einer Hand auf die Warnfläche, während er die andere Hand mit gespreizten Fingern nach vorne bis über Kopfhöhe hebt. Dann zeigt er auf den zu bestrafenden Kämpfer.

## **Anhang zu Artikel 8 - Handzeichen**

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

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

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

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

8) Das „Hikiwake“ Handzeichen gilt nur bei Mannschaftswettkämpfen.

13) Die beschriebene „Hantei-Situation“ findet nur Anwendung, wenn am Ende der für „Golden Score“ vorgesehenen Zeit Gleichstand ist.

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

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

Bei der Annullierung einer Wertung oder Strafe wird nichts angesagt.

Alle Handzeichen sollen wenigstens 3 - 5 sec aufrechterhalten werden.

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

#### **b. Die Außenrichter**

1. Jonai: Um die Meinung anzuzeigen, dass ein Kämpfer, der eine Wurftechnik ausführt, innerhalb der Kampffläche verblieben ist, 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 sich seiner Meinung nach einer der Kämpfer außerhalb der Kampffläche befindet, 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.
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. In Hantei-Situationen müssen die Außenrichter die Flaggen in den richtigen Händen halten. Nachdem der Kampfrichter Hantei angesagt hat, sollen die Außenrichter unverzüglich entweder die weiße oder blaue Flagge über ihren Kopf heben, um anzuzeigen, welcher Kämpfer ihrer Meinung nach den Sieg verdient.
6. Wenn die Außenrichter den Kampfrichter veranlassen möchten, in Ne-waza "Matte" anzusagen (z.B. kein Fortgang), dann sollen sie dies anzeigen, indem sie beide Arme mit den Handflächen nach oben bis in Schulterhöhe anheben.

Graphische Darstellung der Handzeichen siehe Anhang 1.

## **ARTIKEL 9 - Kampfbereich (Gültigkeit)**

Der Kampf soll innerhalb der Kampffläche ausgetragen werden. Jede Technik, die angewandt wird, wenn sich einer oder beide Kämpfer außerhalb der Kampffläche befinden, wird nicht bewertet. Das bedeutet, dass ein Kämpfer als außerhalb der Kampffläche betrachtet wird, wenn er im Stand nur schon einen Fuß, eine Hand oder ein Knie außerhalb der Kampffläche hat, oder

wenn er während der Ausführung von Sutemi-waza (Opferwürfe) mehr als die Hälfte seines Körpers außerhalb der Kampffläche hat.

### **Ausnahmen:**

- a. Wenn ein Kämpfer seinen Gegner aus der Kampffläche heraus wirft, aber selbst lange genug innerhalb der Kampffläche bleibt, so dass die Wirksamkeit der Technik klar ersichtlich ist, wird die Technik bewertet.  
Wenn ein Wurf begonnen wird, während sich beide Kämpfer innerhalb der Kampffläche befinden, der geworfene Kämpfer sich aber während der Aktion aus der Kampffläche bewegt, dann soll die Aktion als gültig angesehen werden, wenn die Wurfaktion ohne Unterbrechung fortgeführt wird und der Kämpfer, der den Wurf ausführt, lange genug innerhalb der Kampffläche bleibt, so dass die Wirksamkeit der Aktion klar ersichtlich ist.
- b. In Ne-waza ist die Aktion gültig und soll weiterlaufen, solange wenigstens ein Kämpfer mit irgendeinem Teil seines Körpers die Kampffläche berührt.
- c. Wenn im Verlaufe eines Angriffs, wie z.B. mit O-uchi-gari oder Ko-uchi-gari, der werfende Kämpfer mit seinem Fuß oder seinem Bein die Kampffläche verlässt und sich über der Matte der Sicherheitsfläche bewegt, wird die Aktion als gültig betrachtet (für die Bewertung), solange der werfende Kämpfer kein Gewicht auf seinen Fuß oder sein Bein legt, wenn dieser/dieses außerhalb der Kampffläche ist.

## **Anhang zu Artikel 9 - Kampfbereich (Gültigkeit)**

Wenn beim Osae-komi am Mattenrand der Teil des Kämpfers, der noch die Kampffläche berührt, den Kontakt zur Matte verliert, so muss der Kampfrichter 'Matte' ansagen.

Da die rote Warnfläche Teil der Kampffläche ist, wird jeder Kämpfer, dessen Füße in der Standposition noch die rote Warnfläche berühren, als innerhalb der Kampffläche befindlich angesehen.

Bei der Ausführung eines Sutemi-waza wird ein Wurf als gültig angesehen, wenn der Werfende die Hälfte oder mehr als die Hälfte seines Körpers innerhalb der Kampffläche hat. (Daher soll der Werfende mit keinem Fuß die Kampffläche verlassen, ehe sein Rücken oder seine Hüften die Matte berührt haben.)

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 übereinstimmt oder der beschädigt oder beschmutzt worden ist.

## **ARTIKEL 10 - Dauer des Kampfes**

Für die Weltmeisterschaften und Olympischen Spiele beträgt die Wettkampfzeit:

Senioren Männer und Frauen: 5 min. effektive Kampfzeit

Junioren Männer und Frauen: 4 min. effektive Kampfzeit

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

Die Kampfzeiten der einzelnen Altersklassen für Bewerbe des Österreichischen Judoverbandes sowie Judobewerbe in Österreich sind in der Wettkampfordnung des ÖJV festgelegt.

### **Anhang zu Artikel 10 - Kampfdauer**

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

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

## **ARTIKEL 11 - Zeitunterbrechung**

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

## **ARTIKEL 12 - Zeitzeichen**

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

### **Anhang zu Artikel 12 - Zeitzeichen**

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

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



## **ARTIKEL 13 - Haltegriffzeit**

Ippon:	25 sec
Waza-ari:	20 sec oder mehr, aber weniger als 25 sec
Yuko:	15 sec oder mehr, aber weniger als 20 sec
Koka:	10 sec oder mehr, aber weniger als 15 sec

Ein Haltegriff von weniger als 10 sec wird genau so wie ein Angriff gezählt.

### **Anhang zu Artikel 13 - Haltegriffzeit**

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

## **ARTIKEL 14 - Technik, die mit dem Zeitzeichen zusammenfällt**

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

Falls ein Haltegriff gleichzeitig mit dem Zeitzeichen angesagt wird, verlängert sich die Kampfzeit, bis entweder 'Ippon' (oder Gleichwertiges) erreicht ist oder der Kampfrichter 'Toketa' oder 'Matte' ansagt.

### **Anhang zu Artikel 14 - Technik, die mit dem Zeitzeichen zusammenfällt**

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.

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

## **ARTIKEL 15 - Beginn des Kampfes**

Vor Beginn eines jeden Kampfes sollen der Kampfrichter und die beiden Außenrichter gemeinsam innerhalb am Rand der Wettkampffläche (Mitte) stehen, sich dann zu Yoseki verbeugen und anschließend ihre Plätze einnehmen.

Wenn sie die Kampffläche verlassen, verbeugen sie sich ebenfalls zu Yoseki.

Die Wettkämpfer müssen sich beim Betreten und Verlassen der Wettkampffläche zu Beginn und nach Ende des Kampfes verbeugen.

Die Wettkämpfer gehen dann zur Mitte am Rand auf beiden Seiten der Wettkampffläche (auf der Sicherheitsfläche) auf ihrer Seite entsprechend der Kampfreihefolge (der zu erst aufgerufene auf der rechten Seite und der als zweites aufgerufene auf der linken Seite des Kampfrichters) verharren dort und auf ein Zeichen des Kampfrichters gehen die Kämpfer vorwärts zu ihrer Ausgangsposition und verbeugen sich gleichzeitig zueinander und machen anschließend mit dem linken Fuß einen Schritt vorwärts. Wenn der Wettkampf vorbei ist und der Kampfrichter das Ergebnis bekannt gegeben hat machen die Kämpfer gleichzeitig mit dem rechten Fuß einen Schritt rückwärts und müssen sich zueinander verbeugen.

Es steht den Wettkämpfern frei sich zu verbeugen, wenn sie die Kampffläche betreten oder verlassen. In diesem Fall ist die Verbeugung nicht verbindlich.

Der Kampf beginnt immer in der Standposition.

Nur Mitgliedern der Kampfrichterkommission ist es erlaubt, den Kampf zu unterbrechen (s.Art.17).

### **Anhang zu Artikel 15 - Beginn des Kampfes**

Um den Kampf beginnen zu lassen, sollen die Kampfrichter und die Außenrichter ihre Positionen einnehmen, bevor die Kämpfer die Kampffläche betreten.

Der Kampfrichter soll in der Mitte stehen, 2m hinter der Verbindungslinie, von wo aus die Kämpfer den Kampf beginnen. Er sollte dabei den Zeitnehmertisch ansehen.

Es ist sehr wichtig die Verbeugung zu respektieren und in einer korrekten Weise auszuführen. Wenn die Wettkämpfer zu ihrer Ausgangsposition gehen und sich gegenseitig anschauen, verbeugen sie sich offiziell unter der strengen Kontrolle des Kampfrichters. Sie wiederholen diesen Vorgang am Ende des Wettkampfes.

Falls die Kämpfer keine Verbeugung machen, fordert sie der Kampfrichter dazu auf.

Alle Verbeugungen im Stand sollten in einem Winkel von 30 Grad sein, gemessen an der Hüfte.

### **ARTIKEL 16 - Übergang zu Ne-waza (Bodenarbeit)**

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

- a. Wenn ein Kämpfer durch eine Wurftechnik ein Resultat erreicht hat, ohne Unterbrechung zu Ne-waza (Bodenarbeit) übergeht und die Offensive ergreift.
- b. Wenn infolge eines erfolglosen Wurfansatzes ein Kämpfer zu Boden fällt, darf der andere ihm in den Boden folgen; oder wenn er das Gleichgewicht verliert, dann kann der andere aus dieser schwachen Position des Gegners seinen Vorteil ziehen und ihn zu Boden bringen.

- c. Wenn ein Kämpfer bei der Anwendung von Shime-waza (Würgetechnik) oder Kansetsu-waza (Hebeltechnik) in der Standposition einen gewissen Erfolg erzielt und dann ohne Unterbrechung zu Ne-waza (Bodenarbeit) übergeht.
- d. Wenn ein Kämpfer seinen Gegner durch die geschickte Anwendung einer Bewegung, die nicht als Wurftechnik zählt, in Ne-waza (Bodenarbeit) bringt.
- e. In jedem anderen Falle, der in den vorgenannten Abschnitten dieses Artikels nicht genannt ist, in dem aber ein Kämpfer fällt oder zu fallen droht, kann der andere Kämpfer aus der Position seines Gegners den Vorteil ziehen und zu Ne-waza (Bodenarbeit) übergehen.

### **Anhang zu Artikel 16 - Übergang zu Ne-Waza (Bodenarbeit)**

Wenn ein Kämpfer seinen Gegner nicht in Übereinstimmung mit Artikel 16 in die Bodenlage zieht und dieser daraus keinen Vorteil zieht, indem er den Bodenkampf annimmt, hat der Kampfrichter "Matte" anzusagen, den Kampf zu stoppen und dem Kämpfer "Shido" zu erteilen, der gegen den Artikel 27 (8) verstoßen hat. (siehe Artikel 27 Anhang 5. Absatz)

Wenn ein Kämpfer seinen Gegner nicht in Übereinstimmung mit Artikel 16 in die Bodenlage zieht und dieser den Vorteil daraus zieht, indem er den Bodenkampf annimmt, geht der Kampf weiter, aber der Kampfrichter erteilt dem Kämpfer "Shido", der gegen den Artikel 27 (8) verstoßen hat. (siehe Artikel 27 Anhang 5. Absatz)

### **ARTIKEL 17 - Anwendung von Matte (Warten)**

Der Kampfrichter soll in den folgenden Fällen 'Matte' (warten) ansagen, um den Kampf zeitweise zu stoppen; um den Kampf wieder zu starten, soll er 'Ha-jime' (anfangen) ansagen:

- a. Wenn ein Kämpfer oder beide Kämpfer die Kampffläche verlässt/verlassen (Ausnahme Art.9);
- b. wenn ein Kämpfer oder beide Kämpfer eine verbotene Handlung begeht/begehen;
- c. wenn ein Kämpfer oder beide Kämpfer verletzt oder krank wird / werden;
- d. wenn es für einen Kämpfer oder beide Kämpfer nötig ist, seinen/ihre Judogi zu ordnen;
- e. wenn während Ne-waza (Bodenarbeit) kein offensichtlicher Fortschritt erzielt wird;
- f. wenn ein Kämpfer in eine stehende oder halbstehe Position von Ne-waza aus kommt und seinen Gegner auf dem Rücken trägt;
- g. wenn ein Kämpfer in einer stehenden Position bleibt oder aus Ne-waza in eine stehende Position kommt und den auf dem Rücken liegenden Gegner, der seine Beine oder ein Bein um irgendein Körperteil des stehenden Kämpfers geschlungen hat, deutlich von der Tatami hebt;
- h. wenn ein Kämpfer von der Standposition aus Kansetsu-waza oder Shime-waza anwendet oder versucht anzuwenden, und das Resultat nicht ausreichend ersichtlich ist;
- i. in jedem anderen Falle, wenn der Kampfrichter es für nötig hält;
- j. wenn die Kampfrichter und die Außenrichter oder die Kampfrichterkommission eine Beratung für nötig halten.

## **Anhang zu Artikel 17 - Anwendung von Matte**

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

Der Kampfrichter soll nicht "Matte" ansagen, um den/die Kämpfer daran zu hindern, die Kampffläche zu verlassen, es sei denn, dass er die Situation als gefährlich ansieht.

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

Der Kampfrichter soll "Matte" (Warten) ansagen, wenn es einem Kämpfer, der auf die Tatami herunterblickt und dessen Gegner sich auf seinem Rücken festklammert, gelingt, in eine halbstehende Position zu gelangen und seine Hände deutlich von der Tatami weg sind. In diesem Moment kann der Gegner ihn nicht mehr kontrollieren.

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

Nach der Ansage von "Matte" müssen die Kämpfer schnell zu ihren Ausgangspositionen zurückkehren.

Wenn der Kampfrichter "Matte" angesagt hat, muss/müssen der/die Kämpfer entweder stehen, wenn sie angesprochen werden oder ihre Judogi ordnen oder sie dürfen sich hinsetzen, wenn eine längere Unterbrechung zu erwarten ist.

Nur im Falle einer ärztlichen Versorgung ist es dem Kämpfer gestattet, eine andere Position einzunehmen.

Der Kampfrichter kann „Matte“ ansagen, um den Arzt zu holen, wenn der Wettkämpfer oder der Arzt selbst, es verlangen, oder es der Kampfrichter für nötig hält. (siehe Artikel 29)

## **ARTIKEL 18 - Sono-mama**

In jedem Falle, in dem der Kampfrichter den Kampf zeitweise stoppen möchte, z.B. um sich an einen oder beide Kämpfer zu wenden, ohne eine Änderung ihrer Positionen hervorzurufen, oder um eine Strafe zu vergeben, so dass der nicht bestrafte Kämpfer seine Vorteilsposition nicht verliert, soll er "Sono-mama" (nicht bewegen) ansagen. Um den Kampf wieder beginnen zu lassen, soll er "Yoshi" ansagen.

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

## **Anhang zu Artikel 18 - Sono-mama**

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

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.

## **ARTIKEL 19 - Kampfende**

Der Kampfrichter sagt am Ende des Kampfes "Sore-made" (das ist alles) an und beendet den Wettkampf:

- a. Wenn ein Kämpfer Ippon oder Waza-ari-awasete-Ippon erreicht (Artikel 20 und 21);
- b. im Falle von Sogo-gachi (zusammengesetzter Sieg) Artikel 22;
- c. im Falle von Kiken-gachi (Sieg durch Aufgabe) Artikel 28;
- d. im Falle von Hansoku-make (Disqualifikation) Artikel 27;
- e. wenn ein Kämpfer infolge Verletzung den Kampf nicht fortsetzen kann (Artikel 29);
- f. wenn die Kampfzeit abgelaufen ist.

Der Kampfrichter bewertet den Kampf wie folgt:

1. Wenn ein Kämpfer Ippon oder etwas Gleichwertiges erreicht hat, soll er zum Sieger erklärt werden.
2. Wenn nicht Ippon oder etwas Gleichwertiges erreicht worden ist, soll der Sieger auf folgender Basis erklärt werden: ein Waza-ari zählt mehr als jede Anzahl von Yuko, ein Yuko zählt mehr als jede Anzahl von Koka.
3. Wenn auf der Anzeigetafel keine Wertungen angezeigt sind oder genau dieselben unter jeder Rubrik (Waza-ari, Yuko, Koka) für beide Kämpfer vorliegen, soll der Wettkampf durch „Golden Score“ entschieden werden.

### **„Golden Score“-Wettkampf**

Die Dauer des „Golden Score“-Wettkampfes soll die gleiche sein wie bei dem vorherigen Kampf.

Wenn die Zeit für den Kampf abgelaufen ist, ruft der Kampfrichter „Sore-made“ um den Kampf zeitweilig zu beenden und die Kämpfer gehen zu ihren Ausgangspositionen zurück. Dann ruft der Kampfrichter sofort „Hajime“ um den Wettkampf wieder zu beginnen. Es gibt keine Pause zwischen dem Ende des ursprünglichen Wettkampfes und dem Beginn des „Golden Score“-Kampfes. Die erste Wertung zwischen den beiden Wettkämpfern während des „Golden Score“-Kampfes entscheidet den Kampf. Der Kampf endet sofort, wenn ein Kämpfer einen Vorteil erzielt.

Wenn der „Golden Score“-Kampf über die volle Zeit geht, ohne einen Vorteil für einen der Kämpfer, soll das Ergebnis durch „Hantei“ entschieden werden. Bei der Ansage von „Hantei“ durch den Kampfrichter, heben der Kampfrichter und die beiden Außenrichter die entsprechend farbige Flagge hoch über ihre Köpfe, um anzuzeigen welchen Wettkämpfer sie als Gewinner ansehen. In diesem Fall berücksichtigen der Kampfrichter und die beiden Außenrichter „Kinsa“

(leichte Überlegenheit oder Unterlegenheit) durch das Verhalten, die Geschicklichkeit und die Wirksamkeit der Techniken nur während der „Golden Score“-Kampfzeit. Das bedeutet, dass der vorherige Kampf überhaupt nicht zählt. Der Kampfrichter soll das Ergebnis entsprechend der „Dreiermehrheitsregel“ bekannt geben.

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

4. Im Fall, dass beide Kämpfer gleichzeitig Ippon oder Sogo-gachi erreichen, soll der Kampf durch „Golden Score“ entschieden werden.
5. Im Fall, dass beide Kämpfer gleichzeitig einen zusammengesetzten „Hansoku-make“ erhalten (resultierend aus aufeinander folgenden Shido) oder wenn ein Kämpfer einen zusammengesetzten „Hansoku-make“ und gleichzeitig Sogo-gachi erhält, soll der Kampf durch „Golden Score“ entschieden werden.
6. Im Fall, wenn beide Kämpfer gleichzeitig direkten Hansoku-make erhalten, sollen beide Kämpfer vom Turnier ausgeschlossen werden.
7. Die Entscheidung "Hiki-wake" wird gegeben, wenn auf der Anzeigentafel kein Vorteil vorhanden ist innerhalb der Kampfzeit die für den Kampf vorgesehen ist.

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

Sobald der Kampfrichter den Kämpfern das Ergebnis angezeigt hat, ist es ihm nicht mehr möglich, diese Entscheidung zu ändern, nachdem der Kampfrichter und die Außenrichter die Wettkampffläche verlassen haben.

Wenn der Kampfrichter versehentlich den falschen Kämpfer zum Sieger erklärt, müssen die beiden Außenrichter sicherstellen, dass er diese falsche Entscheidung korrigiert, bevor er und die beiden Außenrichter die Wettkampffläche verlassen.

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

## **ANHANG ZU ARTIKEL 19 - KAMPFENDE**

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.

Vor jedem „Golden Score“-Kampf sollen die Uhren und Anzeigentafeln zurückgesetzt werden, wie für einen neuen Kampf.

Im „Golden Score“, wenn ein Kämpfer gehalten wird und „Osae-komi“ angesagt wurde, wird der Kampfrichter den Haltegriff bis 25 Sekunden (Ippon) weiterlaufen lassen, oder bis Toketa oder Matte, oder bis Shime-waza oder Kansetsu-waza von einem der Wettkämpfer mit sofortigem

Ergebnis angewendet wird. In diesem Fall soll der Wettkämpfer gewinnen mit Unterbewertungspunkten entsprechend der erreichten Bewertung.

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

7) Die Entscheidung „Hikiwake“ wird nur bei Mannschaftsmeisterschaften angewendet.

Während der ersten Mannschaftsbegegnung wird das Ergebnis „Hikiwake“ angewendet. Wenn am Ende des Durchgangs die Zahl der Siege und Punkte für beide Mannschaften gleich ist, werden alle Kämpfe mit dem Resultat „Hikiwake“ aus dem ersten Durchgang erneut gekämpft um den Sieger zu ermitteln. Diese Entscheidungskämpfe werden im „Golden Score“ System durchgeführt, jedoch erhält der Sieger nur einen Punkt für die Entscheidung. Das gleiche System wird angewendet für die „Round Robin“. (Jeder gegen jeden.)

## **ARTIKEL 20 - Ippon**

Der Kampfrichter soll "Ippon" ansagen, wenn seiner Meinung nach eine angewandte Technik folgenden Kriterien entspricht:

- a. Wenn ein Wettkämpfer den anderen Wettkämpfer mit Kontrolle, zum großen Teil auf den Rücken, mit Kraft und Schnelligkeit wirft;
- b. wenn ein Wettkämpfer den anderen Wettkämpfer mit Osae-komi hält und es diesem nicht gelingt, sich innerhalb von 25 sec. nach der Ansage von Osae-komi zu befreien;
- c. wenn ein Wettkämpfer aufgibt, indem er zweimal oder mehr mit seiner Hand oder seinem Fuß abklopft oder wenn er "Maitta" (ich gebe auf) sagt, im Allgemeinen als Ergebnis von Osae-komi (Haltegriff), Shime-waza (Würgegriff) oder Kansetsu-waza (Armhebel);
- d. wenn ein Wettkämpfer durch die Wirkung von Shime-waza oder Kansetsu-waza kampfunfähig ist.

Gleichwertigkeit:

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

Gleichzeitiger Ippon: Siehe Artikel 19 (f) (4).

## **Anhang zu Artikel 20 - Ippon**

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.

Sagt der Kampfrichter in Ne-waza irrtümlicherweise "Ippon" und die Wettkämpfer trennen sich aus diesem Grund, dann können, falls möglich, der Kampfrichter und die Außenrichter in Übereinstimmung mit der "Dreiermehrheitsregel" die Wettkämpfer so gut wie möglich in ihre ursprüngliche Positionen zurücklegen und den Kampf wieder beginnen lassen, falls dadurch eine Ungerechtigkeit gegenüber einem Wettkämpfer ausgeglichen werden kann.

Wenn ein Wettkämpfer absichtlich eine "Brücke" macht (Kopf und ein Fuß oder beide Füße in Kontakt mit der Tatami) nachdem er geworfen worden ist, soll der Kampfrichter - obwohl der Wettkämpfer die für Ippon nötigen Kriterien vermieden hat - trotzdem "Ippon" ansagen oder irgendeine andere Bewertung, die seiner Meinung nach die Technik verdient, um diese Aktion zu unterbinden.

Die Anwendung von "Kansetsu-waza", um den Wettkämpfer zu werfen, wird nicht als eine bewertbare Wurftechnik angesehen.

**Anmerkung:** Bei Olympischen Spielen, Weltmeisterschaften, kontinentalen- oder IJF-Veranstaltungen werden diese Regeln angewendet. Bei nationalen Veranstaltungen ist der Organisator berechtigt, Vorkehrungen zu treffen, die der Sicherheit der Wettkämpfer auf diesem Niveau entsprechen.

Bei Meisterschaften auf niedrigerem Niveau kann der Organisator die Kampfrichter berechtigen, Ippon zu geben, wenn die Wirkung einer Technik ausreichend ersichtlich ist. Bei Kinderwettbewerben können Shime-waza und Kansetsu-waza ganz verboten werden.

### **ARTIKEL 21 - Waza-ari – awasete - Ippon**

Wenn ein Wettkämpfer in einem Kampf den zweiten Waza-ari erreicht (siehe Artikel 23), so hat der Kampfrichter "Waza-ari-awasete-Ippon" anzusagen.

### **ARTIKEL 22 - Sogo-gachi (zusammengefasster Sieg)**

Der Kampfrichter soll in folgenden Fällen "Sogo-gachi" ansagen:

- a. wenn ein Wettkämpfer Waza-ari erreicht hat und sein Gegner einen dritten Shido erhält. (s. Art. 27a)
- b. wenn ein Wettkämpfer, dessen Gegner bereits drei Shido erhalten hat, anschließend selbst einen Waza-ari erzielt.

Gleichzeitiger Sogo-gachi: siehe Artikel 19 (f) (4).



## **ARTIKEL 23 - Waza-ari**

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

- a. Wenn ein Wettkämpfer den anderen Wettkämpfer mit Kontrolle wirft, aber die Technik teilweise unvollständig ist in einem der drei Faktoren, die für die Erreichung eines Ippon nötig sind (s. Artikel 20a und Anhang).
- b. Wenn ein Wettkämpfer den anderen Wettkämpfer mit Osae-komi hält und dieser sich 20 sec. lang oder mehr, aber weniger als 25 sec. lang, nicht befreien kann.

### **Gleichwertigkeit:**

Wird ein Wettkämpfer mit drei Shido bestraft, erhält der andere Wettkämpfer sofort "Waza-ari".

## **ARTIKEL 24 - Yuko**

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

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

### **Beispiele:**

1. teilweise unvollständig in dem Faktor "zum großen Teil auf den Rücken" und gleichzeitig teilweise unvollständig in einem der beiden anderen Faktoren "Kraft" oder "Schnelligkeit";
  2. zum großen Teil auf den Rücken aber teilweise unvollständig in den beiden anderen Faktoren "Kraft" und "Schnelligkeit".
- b. Wenn ein Wettkämpfer den anderen Wettkämpfer mit Osae-komi hält und dieser sich 15 sec. lang oder mehr, aber weniger als 20 sec. lang, nicht befreien kann.

### **Gleichwertigkeit:**

Wird ein Wettkämpfer mit einem zweiten Shido bestraft, erhält sein Gegner sofort "Yuko".

### **Anhang zu Artikel 24 - Yuko**

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

## **ARTIKEL 25 - Koka**

Der Kampfrichter soll "Koka" ansagen, wenn seiner Meinung nach die angewandte Technik folgenden Kriterien entspricht:

- a. Wenn ein Wettkämpfer den anderen Wettkämpfer mit Kontrolle, Kraft und Schnelligkeit auf eine Schulter, den/die Oberschenkel oder sein Gesäß wirft.
- b. Wenn ein Wettkämpfer den anderen Wettkämpfer mit "Osae-komi" hält und dieser sich 10 sec. lang oder mehr, aber weniger als 15 sec. lang, nicht befreien kann.

### **Gleichwertigkeit:**

Wird ein Wettkämpfer mit "Shido" bestraft, erhält der andere Wettkämpfer sofort "Koka".

### **Anhang zu Artikel 25 - Koka**

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

Wird der Gegner auf die Körpervorderseite, sein/e Knie, Hand/Hände oder Ellenbogen geworfen, so wird das genauso wie jeder andere Angriff gewertet. Ebenso wird ein Haltegriff bis zu 9 sec. wie ein Angriff gewertet.

## **ARTIKEL 26 - Osae-komi**

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

- a. Der gehaltene Wettkämpfer muss von seinem Gegner kontrolliert werden, und sein Rücken, beide Schultern oder eine Schulter müssen Kontakt mit der Tatami haben.
- b. Die Kontrolle kann von der Seite, von hinten oder von oben ausgeführt werden.
- c. Die Beine / ein Bein oder der Körper des Wettkämpfers, der den Haltegriff ausführt, dürfen/darf nicht von den Beinen seines Gegners kontrolliert werden.
- d. Mindestens ein Wettkämpfer muss mit irgendeinem Teil seines Körpers die Kampffläche berühren.
- e. Der Wettkämpfer, der den Haltegriff ausführt, muss seinen Körper entweder in der Kesa- oder Shiho-Position haben, ähnlich wie bei den Techniken Kesa-gatame oder Kami-Shiho-gatame.

### **Anhang zu Artikel 26 - Osae-komi**

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

Wenn während der Ausführung eines "Osae-komi" der in der Vorteilsposition befindliche Kämpfer eine strafbare Handlung begeht, hat der Kampfrichter "Matte" anzusagen, die Kämpfer zur Ausgangsposition zurückkehren zu lassen, die Strafe zu erteilen (die Bewertung für den

Haltegriff anzusagen) und dann den Kampf durch die Ansage von "Ha-jime" wieder beginnen zu lassen.

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

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

Wenn beim Osae-komi am Mattenrand der Teil des Körpers des Wettkämpfers, der noch die Kampffläche berührt, angehoben wird, muss der Kampfrichter "Matte" ansagen.

"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.

## **ARTIKEL 27 - Verbotene Handlungen**

Die verbotenen Handlungen sind in „leichte“ Regelverstöße (Shido) und in „schwere“ Regelverstöße (Hansoku-make) unterteilt.

**Leichte Regelverstöße:** Werden mit Shido bestraft.

**Schwere Regelverstöße:** Werden direkt mit Hansoku-make bestraft.

Der Kampfrichter soll eine Shido oder Hansoku-make Strafe aussprechen, entsprechend dem Grad des Regelverstoßes.

Das Aussprechen eines zweiten oder anschließenden Shido, wirkt sich automatisch auf die technische Bewertung des Gegners aus. Die vorherige Bewertung, entsprechend der früheren Strafe, wird entfernt und die nächsthöhere Bewertung wird sofort angezeigt.

Das Aussprechen eines direkten Hansoku-make bedeutet, dass der Wettkämpfer disqualifiziert und vom Turnier ausgeschlossen wird. Der Wettkampf endet entsprechend Artikel 19 (d). (Siehe Anhang)

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

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

### Shido (Gruppe der leichten Regelverstöße)

a) SHIDO wird jedem Kämpfer erteilt, der einen leichten Regelverstoß begangen hat:

1)	Absichtlich Kumikata zu vermeiden, um Kampffaktionen zu verhindern.
2)	In der Standposition, nach Kumikata, eine übermäßig defensive Haltung einzunehmen (im Allgemeinen mehr als 5 Sekunden).
3)	Eine Aktion auszuführen, die dazu gedacht ist, den Eindruck eines Angriffs zu geben, die aber klar zeigt, dass keine Absicht vorhanden war, den Gegner zu werfen. "false attack" (Scheinangriff).
4)	Sich mit beiden Füßen ganz innerhalb der Warnfläche zu befinden, außer zum Beginn eines Angriffs, zur Ausführung eines Angriffs, zum Kontern eines Angriffs des Gegners oder zur Verteidigung gegen einen Angriff des Gegners (im Allgemeinen mehr als 5 Sekunden).
5)	In der Standposition fortwährend das/die Ärmelende(n) des Gegners zum defensiven Zweck zu halten (im Allgemeinen mehr als 5 Sekunden) oder zu Greifen indem man den Ärmel verdreht.
6)	In der Standposition fortwährend die Finger des Gegners mit einer oder beiden Händen verhakend zu fassen, um Kampffaktionen zu verhindern (im Allgemeinen mehr als 5 Sekunden).
7)	Absichtlich den eigenen Judogi in Unordnung zu bringen oder den Gürtel oder die Hose ohne die Erlaubnis des Kampfrichters auf- oder zuzubinden.
8)	Den Gegner herunterzuziehen, um mit Ne-waza zu beginnen, ausgenommen in Übereinstimmung mit Artikel 16.
9)	Mit einem oder mehreren Fingern in das Ärmelende oder das Ende des Hosenbeines des Gegners zu fassen.
10)	In der Standposition ohne anzugreifen anders als "normal" zu fassen (im Allgemeinen mehr als 5 Sekunden).
11)	In der Standposition, bevor oder nachdem Kumi-kata (Greifen) erfolgt ist, keine Angriffsaktionen zu machen (siehe Anhang Inaktivität).
12)	Des Gegners Ärmelende/n zwischen dem Daumen und den Fingern zu halten, bekannt als „Pistol grip“ (Pistolengriff).
13)	Des Gegners Ärmelende/n durch Umfalten zu halten „Pocket grip“ (Taschengriff).
14)	Von der Standposition aus des Gegners Fuß/Füße, Bein(e) oder Hosenbein(e) mit einer Hand oder beiden Händen zu ergreifen, wenn nicht gleichzeitig eine Wurftechnik versucht wird.
15)	Das Ende des Gürtels oder der Jacke um einen Körperteil des Gegners zu schlingen.
16)	Den eigenen oder den Judogi des Gegners in den Mund zu nehmen.
17)	Eine Hand, einen Arm, einen Fuß oder ein Bein direkt auf das Gesicht des Gegners zu legen.
18)	Einen Fuß oder ein Bein in den Gürtel, den Kragen oder das Revers des Gegners zu setzen.

19)	Shime-waza anzuwenden, indem man das Jackenende, den Gürtel oder nur die Finger benutzt.
20)	Von Tachi-waza oder Ne-waza aus die Kampffläche zu verlassen oder den Gegner absichtlich zu zwingen, die Kampffläche zu verlassen (siehe Artikel 9, Ausnahmen).
21)	Anwendung der Beinschere (Dojime) am Rumpf, Hals oder Kopf des Gegners. (Schere mit gekreuzten Füßen und ausgestreckten Beinen).
22)	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.
23)	Die Finger des Gegners zurückzubiegen, um seinen Griff zu lösen.

## Anhang zu Artikel 27 - Verbotene Handlungen

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

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

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

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

**Eine Strafe in Ne-waza** soll in derselben Weise angewandt werden wie in "Osaekomi" (siehe Artikel 26 Anhang, 2. und 3. Abschnitt)

- 8) Wenn ein Kämpfer seinen Gegner nicht in Übereinstimmung mit Art.16 in die Bodenlage bringt und sein Gegner keinen Vorteil daraus zieht, indem er den Bodenkampf nicht aufnimmt, dann soll der Kampfrichter "Matte" ansagen, den Kampf zeitweise unterbrechen und dem Kämpfer "Shido" erteilen, der gegen den Artikel 16 verstoßen hat.
- 10) Normale Kumikata bedeutet mit der linken Hand auf der rechten Seite des Gegners dessen Ärmel, Kragen, Brustbereich, oben auf der Schulter oder auf dem Rücken oberhalb des Gürtels zu fassen bzw. mit rechten Hand auf der linken Seite des Gegners dessen Ärmel, Kragen, Brustbereich, oben auf der Schulter oder auf dem Rücken oberhalb des Gürtels zu fassen.

Ein Kämpfer sollte nicht für einen unnormalen Griff bestraft werden, falls die Situation dadurch entstanden ist, dass der Gegner mit seinem Kopf unter dem Arm des Haltenden durchgetaucht ist. Sollte jedoch ein Kämpfer wiederholt seinen Kopf so wegrehen, dann sollte der Kampfrichter überlegen ob der Kämpfer nicht eine übermäßig defensive Haltung einnimmt (2).

Wenn ein Kämpfer wiederholt eine unnormale Kumikata einnimmt kann die dafür erlaubte Zeit reduziert werden und sogar zu einer direkten Shido Bestrafung führen.

Das Einhaken eines Beines zwischen den Beinen des Gegners, außer beim gleichzeitigen Versuch einer Wurftechnik, wird nicht als normale Kumikata angesehen, und der Kämpfer muss innerhalb von 5 sec. angreifen, oder er wird mit Shido bestraft.

- 11) Inaktivität: wird als gegeben betrachtet, wenn im Allgemeinen 25 sec. keine Angriffshandlungen von einem oder beiden Kämpfern erfolgt sind.  
Als Inaktivität wird nicht betrachtet, wenn keine Angriffshandlungen erfolgen, der Kampfrichter jedoch der Ansicht ist, dass der Kämpfer tatsächlich eine Gelegenheit zum Angriff sucht.
- 15) 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.
- 17) Gesicht bedeutet die Fläche innerhalb der Linie, die durch Stirn, Bereich vor den Ohren und Kinnlinie begrenzt wird.

## Artikel 27 Verbotene Handlungen und Strafen (Fortsetzung)

### HANSOKU-MAKE (Gruppe der schweren Regelverstöße)

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

24)	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).
25)	Kansetsu-waza (Hebeltechnik) anderswo als am Ellenbogengelenk anzusetzen.
26)	Einen Gegner, der auf dem Rücken liegt, von der Tatami hochzuheben, um ihn dann wieder auf die Tatami hinunter zu stoßen.
27)	Das Standbein des Gegners von innen wegzufegen, wenn dieser eine Technik wie z.B. Harai-goshi etc. ausführt.
28)	Die Anweisungen des Kampfrichters nicht zu beachten.
29)	Während des Wettkampfes unnötige Ausrufe, Bemerkungen oder Gesten zu machen, die abfällig gegenüber dem Gegner oder dem Kampfrichter sind.
30)	Irgendeine Handlung zu begehen, die den Gegner gefährden oder verletzen kann, insbesondere des Gegners Nacken oder Wirbelsäule, oder die gegen den Geist des Judo ist.
31)	Sich bei der Ausführung oder bei dem Versuch der Ausführung von solchen Techniken wie Ude-hishigi-waki-gatame direkt auf die Tatami fallen zu lassen.
32)	Bei der Ausführung oder bei dem Versuch der Ausführung solcher Techniken wie Uchi-mata, Harai-goshi etc. durch das Beugen nach vorn und unten den Kopf zuerst in die Tatami zu "tauchen" oder sich aus dem Stand oder von den Knien aus direkt rückwärts fallen zu lassen während des Versuchs oder der Ausführung solcher Techniken wie Kata-guruma.

33)	Sich absichtlich nach hinten fallen zu lassen, wenn sich der andere Kämpfer von hinten am Rücken festklammert und wenn einer der Kämpfer die Bewegungen des anderen unter Kontrolle hat.
34)	Harte oder metallene Gegenstände zu tragen (bedeckt oder nicht bedeckt).

**Auf der Wertungstafel werden die wiederholten Shido gesammelt und in technische Bewertungen des Gegners umgewandelt:**

<b>Wiederholte Shido werden auf der Wertungstafel wie folgt angezeigt:</b>		
<b>2 Shido</b>	<b>3 Shido</b>	<b>4 Shido</b>
<b>= ein Yuko für den Gegner</b>	<b>= ein Waza-ari für den Gegner</b>	<b>= Hansoku-make = Ippon für den Gegner</b>

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

#### **Anhang Artikel 27 – Verbotene Handlungen und Strafen (Fortsetzung)**

- 24) 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.

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

## **ARTIKEL 28 - Nichtantreten und Aufgabe**

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

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

Bevor der Kampfrichter "Fusen-gachi" anzeigt, muss er sicher sein, dass er dazu die Erlaubnis der Kampfrichterkommission erhalten hat.

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

### **Anhang zu Artikel 28 - Nichtantreten und Aufgabe**

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

## **ARTIKEL 29 - 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 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, der Sportdirektor oder die IJF-Kommission die letzte Entscheidung. Analog dieser Bestimmung liegt die letzte Entscheidung bei den vom ÖDK und ÖJV namhaft gemachten Verantwortlichen der jeweiligen Veranstaltung.



## **Medizinische Untersuchungen**

a) Der Kampfrichter kann den Arzt rufen, um den Kämpfer zu untersuchen in Fällen, wo eine größere Verletzung des Kopfes oder des Rückens (Wirbelsäule) auftritt oder wann immer der Kampfrichter eine größere oder schwere Verletzung annimmt. In diesem Fall soll der Arzt den Kämpfer in der kürzestmöglichen Zeit untersuchen und dem Kampfrichter mitteilen, ob der Kämpfer weiterkämpfen kann oder nicht.

Wenn der Doktor, 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.

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 durch Kiken-gachi.

## **Anhang Artikel 29 - Verletzung, Krankheit oder Unfall**

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

Generell ist auf der Wettkampffläche nur ein Arzt für jeden Kämpfer gestattet. Sollte der Arzt Helfer benötigen, muss der Kampfrichter erst informiert werden.

Der Coach darf niemals auf die Wettkampffläche.

Wenn der Arzt gerufen wird, bleiben die Außenrichter sitzen und kontrollieren die Situation durch Beobachten. Nur der Kampfrichter steht mit dem Arzt in der Nähe des verletzten Kämpfers. Der Kampfrichter kann jedoch die Außenrichter rufen, falls er eine Entscheidung kommentieren muss.

## **Medizinische Hilfe**

### **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 kürzestmöglichen Zeit gegeben werden.

**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)

**Artikel 29 – Verletzung, Krankheit oder Unfall (Fortsetzung)**

In jedem Fall wenn der Kampfrichter und die Außenrichter der Meinung sind, dass der Kampf nicht fortgesetzt werden sollte, soll der Kampfrichter den Kampf beenden und das Ergebnis entsprechend der Regeln anzeigen.

**Blutende Verletzungen**

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

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

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

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

**Kleinere Verletzungen oder Wunden**

Eine kleinere Verletzung oder Wunde kann von dem Wettkämpfer selbst geregelt werden. Zum Beispiel im Fall eines ausgerenkten Fingers soll der Kampfrichter den Kampf unterbrechen (durch Matte oder Sono-mama) und dem Wettkämpfer erlauben, den Finger einzurenken. Diese Handlung sollte sofort gemacht werden und weder durch den Arzt noch durch den Kampfrichter unterstützt werden, und der Wettkämpfer sollte den Kampf fortsetzen. Es soll dem Kämpfer erlaubt werden, denselben Finger zweimal einzurenken. Wenn dieselbe Verletzung zum dritten Mal auftritt, soll angenommen werden, dass der Wettkämpfer nicht in der Verfassung ist, den Wettkampf fortzusetzen. Der Kampfrichter, nach vorheriger Beratung mit den Außenrichtern, sollte den Kampf beenden und den Gegner zum Sieger durch Kiken-gachi erklären.

**Anhang Artikel 29 – Verletzung, Krankheit oder Unfall (Fortsetzung)**

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

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

Bei IJF-Meisterschaften soll der Mannschaftsarzt einen medizinischen Grad haben und muss sich vor dem Wettkampf registrieren lassen. Er ist die einzige Person, die auf dem dafür vorgesehenen Platz sitzen darf. Er muss entsprechend zu erkennen sein, z. B. durch das Tragen eines Rotkreuz-Armbandes.

Wenn eine nationale Föderation einen Mannschaftsarzt für ihre Mannschaft akkreditiert, dann muss sie auch für die Handlung ihres Arztes die Verantwortung übernehmen. Die Ärzte müssen über die Regeln und Interpretationen informiert sein.

### **ARTIKEL 30 - 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 entschieden werden.

# Anhang 1: Handzeichen (graphische Darstellung)

## Hauptkampfrichter

IPPON



WARAARI



WAZAARI AWASETE IPPON



YUKO



KOKA



OSAEKOMI



TOKETA



SONOMAMA



YOSHI



MATTE



Wertung annullieren



JUDOGI richten



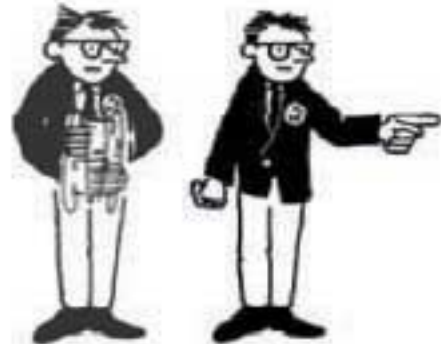
Med. Behandlung



Bestrafung



Inaktivität



HANTEI



Sieger



HIKIWAKE



## Seitenrichter

Innen



Außen



MATTE in NEWAZA



keine Wertung



## Anhang 2: Glossar zu den japanischen Ausdrücken

ASHI GARAMI	Beinverschlingung
DOJIME	Beinschere
HAJIME	Start, Beginn
HANSOKU MAKE	Disqualifikation
HANTEI	Entscheidung, Kampfrichterentscheid
HARAI GOSHI	Hüftfeger
HIKIWAKE	Unentschieden
IPPON	voller Punkt
JOSEKI	Ehrenplatz
JUDOGI	Judobekleidung
KACHI	Sieg
KAMI SHIO GATAME	Haltegriff vom Kopf her
KANI BASAMI	Beinschere, Wurftechnik
KANSETZU WAZA	Hebeltechniken
KAWAZU GAKE	Umschlingen des Beines, Wurftechnik
KIKEN GACHI	Sieg durch Aufgabe
KOKA	kleiner technischer Vorteil
KO SOTO GARI	kleine Außensichel, Wurftechnik
KO UCHI GARI	kleine Innensichel, Wurftechnik
MAITTA	ich gebe auf
MATTE	Warten, Kampfunterbrechung
NAGE WAZA	Wurftechniken
NE WAZA	Bodentechniken, Bodenarbeit
OSAEKOMI	Haltegriff
O UCHI GARI	große Innensichel, Wurftechnik
REI	Verbeugung
SHIDO	Ermahnung, Bestrafung für leichte Verstöße
SHIME WAZA	Würgetechniken
SOGO GACHI	zusammengesetzter Sieg
SONOMAMA	nicht bewegen
SORE MADE	Ende, Kampfende, das ist alles
SUTEMI WAZA	Selbstfalltechniken, Opferwürfe
TACHI WAZA	Standtechniken, Standarbeit
TATAMI	die Matte
TOKETA	Haltegriff gelöst
TORI	Angreifer, Ausführender, Übender
TOMOE NAGE	Überkopfwurf, Wurftechnik
UCHI MATA	Innenschenkelwurf, Wurftechnik
UKE	Partner, Angegriffener
UKEMI	fallen (Fallschule)
WAKI GATAME	Hebeltechnik
WAZA-ARI	halber Punkt
WAZA-ARI AWASETE IPPON	zwei Waza-ari ergeben Ippon
YOSHI	weiterkämpfen, nach Sonomama
YUKO	großer technischer Vorteil
YUSEI GACHI	Sieg durch technische Überlegenheit