



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 20 8-25
E-Mail: djb@judobund.de



Kampfregele des Deutschen Judo- Bund e.V.

auf der Grundlage der IJF-Regeln, Stand März 2026,
überarbeitet von Stephan Bode und Jessica Meier

Inhaltsverzeichnis

Prinzipien

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 - Kampfende

Artikel 14 - Ippon

Artikel 15 - Waza-ari und Yuko

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 18.1.4 - Strafen (Shido) in Jugendmeisterschaften

Artikel 18.1.5 - Zeitschinden

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 U13/15 (Bereich DJB)

Glossar zu den japanischen Ausdrücken

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

Nicht in den IJF-Wettkampfregele aufgeführte Bestimmungen in Blau!

Prinzipien

Die Bewertungen sind: Ippon, Waza-ari und Yuko.

Im Rahmen der Regeln für die von der IJF organisierten Wettkämpfe kann ein Judoka unmittelbar von den Kampfrichtern bestraft werden, für jede Handlung, die gegen den Geist des Judo verstößt, wie es im IJF Code of Ethics beschrieben ist.

Aktionen gegen den Geist des Judo auf der Wettkampffläche sind folgende, ohne dass diese Liste vollständig sein muss:

- die eigene physische Unversehrtheit oder die des Gegners anzugreifen oder der Versuch diese anzugreifen.
- verbotene oder gefährliche Techniken auszuführen oder harte Gegenstände während des Kampfes zu tragen.
- es zu verweigern, die Anweisungen des Kampfrichters oder der Organisatoren zu befolgen, zum Beispiel die Matte am Ende des Wettkampfes nicht zu verlassen.
- durch Worte oder Gesten den Gegner, den Kampfrichter, den Coach, den Veranstalter, das Publikum oder irgendeine andere in der Halle anwesende Person zu beleidigen.

Wettkampffläche:

Siehe Wettkampfordnung 2.8.4/ IJF Sport and Organisation Rules S. 78, 8.7 Field of Play)

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):

- ab 1.1.2025 gelten die Maße der IJF ab Gruppenebene und ab U15. (siehe WKO/IJF SOR Seite 106, C1.10)
- auf den unteren Ebene können die alten Maße gelten

<https://www.judobund.de/aktuelles/news/detail/neue-judogi-regeln>

Anhang- Judoanzug (Judogi)

Falls der Judogi eines Kämpfers nicht diesem Artikel entspricht, so muss er ihn vor Kampfbeginn wechseln und kann während diesem einen Kampf nicht gecoacht werden. Sollten sich der Kämpfer und sein Coach nicht an diese Regel halten, so entscheidet die sportliche Leitung wie verfahren wird. Kommt der Kämpfer ein zweites Mal mit einem nicht korrekten Judogi, so wird er vom Turnier ausgeschlossen.

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)

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.
6. Bezüglich T-Shirt für einen männlichen Judoka, siehe SOR C1.11 (Seite 108)

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 (DJB)

Beginnend vom 1. Januar 2026 müssen alle Kandidaten für die Prüfung zum internationalen und kontinentalen Kampfrichter eine gültige IJF Akademie-Lizenz des Levels 1/UJCI haben. Beginnend vom 1. Januar 2026 haben alle Kampfrichter, die in der Rankingliste ihrer Kontinentalen Föderation gelistet sind, eine Zeitspanne von drei (3) Jahren, im Zeitraum von 2026 – 2028 um die IJF-Akademie Lizenz zu erwerben. Wer die IJF-Akademie-Lizenz nicht erwirbt, kann nicht bei offiziellen Events der kontinentalen Föderation eingesetzt werden.

Generell wird der Kampf von einem Kampfrichter und auf unterer DJB-Ebene von zwei Außenrichtern geleitet, unter der Aufsicht der Kampfrichterkommission. Grundsätzlich können zwei der Kampfrichter am Listenführertisch 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 geschiedet werden, wenn für alle ausgelegten Matten ein Care-System zur Verfügung steht.

Der Kampfrichter und die Außenrichter werden von den Kampfregeleuren 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 „Töketa“ 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 „Töketa“, „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 Kampfregeleur 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.

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 Kampfbende 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.
- sicherstellen, dass keine Zuschauer, Helfer oder Fotografen in einer Position sind, wo sie stören oder ein Verletzungsrisiko für die Athleten darstellen.
- 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.

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, muss ihn ein Außenrichter oder anderer Kampfrichter 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:

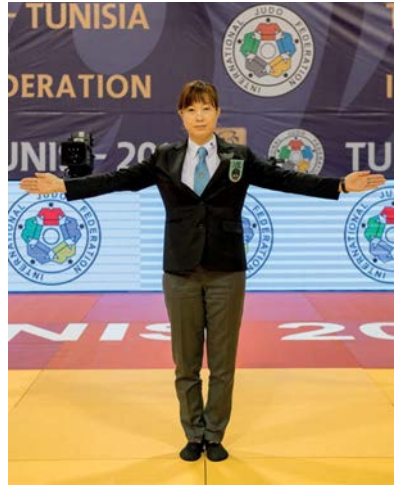
Der Kampfrichter soll Handzeichen geben, entsprechend der unten dargestellten Aktionen. Die Handzeichen sollten 3-5 Sekunden beibehalten werden, sodass sie für die Außenrichter und die Kommission klar zu erkennen sind.



Verbeugung
beim Betreten und
Verlassen der Matte



Standposition
vor dem Wettkampf



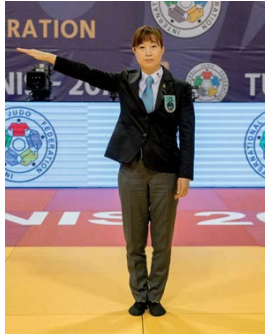
Die Athleten auf die
Matte holen



Hajime und Sore-made



Ippon (ganzer Punkt, 100 Punkte auf dem
Scoreboard, **DJB** möglicherweise anders und
10 Unterbewertungspunkte): der Kampfrichter
hebt einen Arm über den Kopf, mit der
Handfläche nach oben.



Waza-ari (10 Punkte auf dem Scoreboard/ DJB möglicherweise anders und 7 Unterbewertungspunkte) 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. 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.



Yuko (1 Punkt auf dem Scoreboard/ DJB möglicherweise anders und 5 Unterbewertungspunkte):

Der Kampfrichter hebt einen Arm 45° seitlich zu seinem Körper, die Handfläche zeigt nach unten. Das Yuko-Handzeichen:

- sollte mit dem Arm vor der Brust beginnen, dann seitlich bis zur korrekten Endposition.



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).



Mata: (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.



Annullieren 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: In Tachi-waza soll der Kampfrichter den Kampf zeitweise mit Mate stoppen, die Athleten zu ihrer Ausgangsposition zurückgehen lassen (Artikel 11) und muss sich 45° zu dem zu bestrafenden Kämpfer drehen.

Shido oder Hansoku-make: Er soll mit dem ausgestreckten Zeigefinger auf den zu bestrafenden Athleten zeigen.

Für Strafen in Ne-waza, siehe Artikel 17.

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 Verweigern der Kumi-Kata
durch Abdecken des Revers



Strafe für Blocken mit einer Hand



Strafe für Blocken mit beiden Händen



Strafe für das Verhindern von Kumi-kata

Yuko für Landen auf beiden Gesäßbacken und zwei Händen/ Ellbogen, eine Hand/ einem Ellbogen, keine Hände und keine Ellbogen:
 Nach der Yuko-Wertung wird keine Shido-Strafe gegeben.



Shido für Reverse-Seoi-nage:
(Altersklasse U18 und darunter)

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.



Weitere Handzeichen können unter:

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

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.

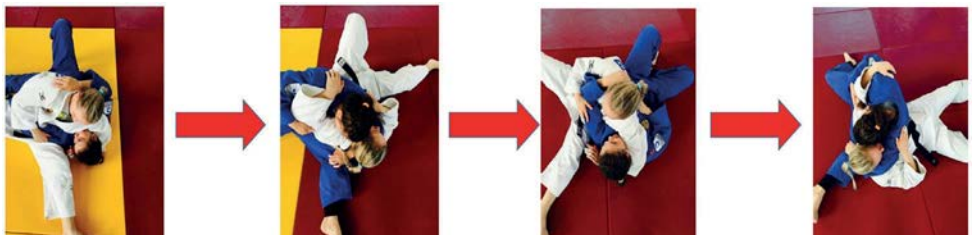
Eine gleichzeitig angesetzte Kontertechnik durch den Kämpfer, der keinen Kontakt mit der Kampffläche hatte, kann ebenfalls bewertet werden, wenn keine Unterbrechung in der Aktion ist und wenn diese nicht weiter als 2 Meter auf die Sicherheitsfläche geht.

- 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

Solange einer von beiden noch mit einem Fuß die Kampffläche berührt, kann bewertbar geworfen werden.

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.

Sofern in der Altersklasse U11 nur die Mindestsicherheitsfläche (2m) um die Matte ausgelegt ist, so ist der Kampf in Tachi-waza am Mattenrand mit Mate zu unterbrechen, sobald einer der Kämpfer die Kampffläche mit beiden Füßen verlassen hat.

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 Kampf- und Pausenzeiten (WKO 3.3.1, 3.3.2).

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
Yuko:	5 Sekunden oder mehr, aber weniger als 10 Sekunden

ARTIKEL 8 - Technik, die mit dem Zeitzeichen zusammenfällt

1. Jedes unmittelbare Resultat einer Technik, die spätestens in der letzten Sekunde der regulären Kampfzeit 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 Osae-komi in der regulären Zeit beginnt (nicht in Golden-Score) und die verbleibende Zeit ist nicht ausreichend für die Vollendung des Osae-komi, wird die für den Wettkampf vorgesehene Zeit verlängert, bis entweder Ippon (oder Gleichwertiges) erreicht wird und der Kampfrichter Sore-made verkündet. (Wird noch von der IJF überprüft)

Während dieser Zeit kann der gehaltene Athlet kontern, indem er Osae-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 Punkt a) und b) beschrieben und der Kampfrichter erklärt den Sieger. Die Verbeugungen werden in der umgekehrten Reihenfolge vorgenommen, erst zueinander, dann zum Scoreboard (Publikum).
- f) Im Falle der gleichen Anzahl von Siegen, nach dem letzten Kampf der Begegnung, fordert der Kampfrichter die Teams auf, wie in Punkt a) und b) zu verfahren, um auf das Losen des zusätzlichen Kampfes zu warten. Wenn das Losen beendet ist, bleiben die betroffenen Athleten auf der Matte, während der Rest des Teams die Matte verlässt.

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.
6. Objekte die auf die Matte fallen, müssen eingesammelt werden/ dem Kampfrichter übergeben werden, der zusammen mit der IJF-Referee-Kommission über die Beschaffenheit des Objekts entscheidet.
7. Es gibt Kodokan klassifizierte Judotechniken, erlaubt für alle Altersgruppen. Es gibt Kodokan klassifizierte Judotechniken, erlaubt nur für Senioren und Junioren, die aber in den unteren Altersklassen bestraft werden (siehe Artikel 18). Es gibt Kodokan klassifizierte Judotechniken, welche in IJF-Veranstaltungen nicht erlaubt sind (Kawatsu-gake, Kani-basami, Do-jjime, Ashi-garami, siehe Artikel 18).

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. [\(Hier ist die alte Regelung gemeint, auch das Fassen unterhalb der Leiste.\)](#)

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.

Ne-waza ist, wenn beide Kämpfer beide Knie auf der Matte haben (Bild 10.1).



Wenn kein Kontakt zwischen den beiden Kämpfern besteht und es gibt keine Möglichkeit der Weiterführung, muss sofort Mate gegeben werden (Bild 10.2).



Wenn ein Kämpfer auf dem Bauch liegt, wird dies als Ne-waza angesehen (Bild 10.3).



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 (Bild 10.4). Wenn Weiß oder Blau 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 10.4

Wenn der blaue Kämpfer in dieser Position (Bild 10.5) beide Knie und beide Ellbogen auf der Matte hat, kann Weiß nur eine Technik als Übergang zu Ne-waza machen (keine Wertung).



Bild 10.5

In den Positionen (Bilder 10.6-10.8) kann der Kämpfer auf den Knien (Blau) nicht die Beine fassen, um sich gegen einen Wurf zu verteidigen. Tut er dies, wird dies mit Shido bestraft.



Bild 10.6



Bild 10.7

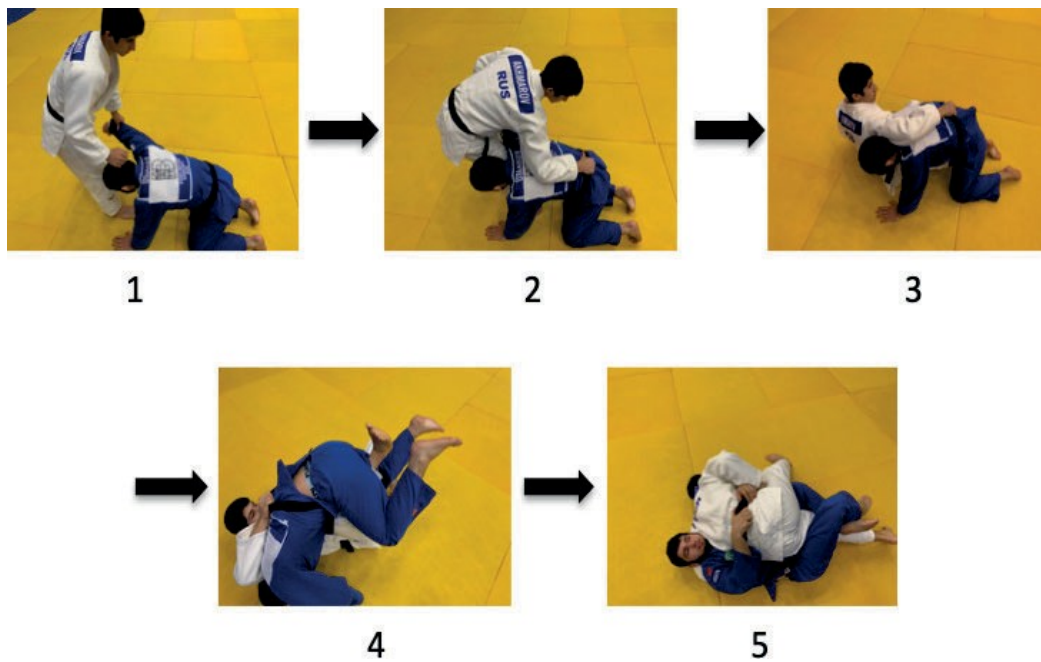
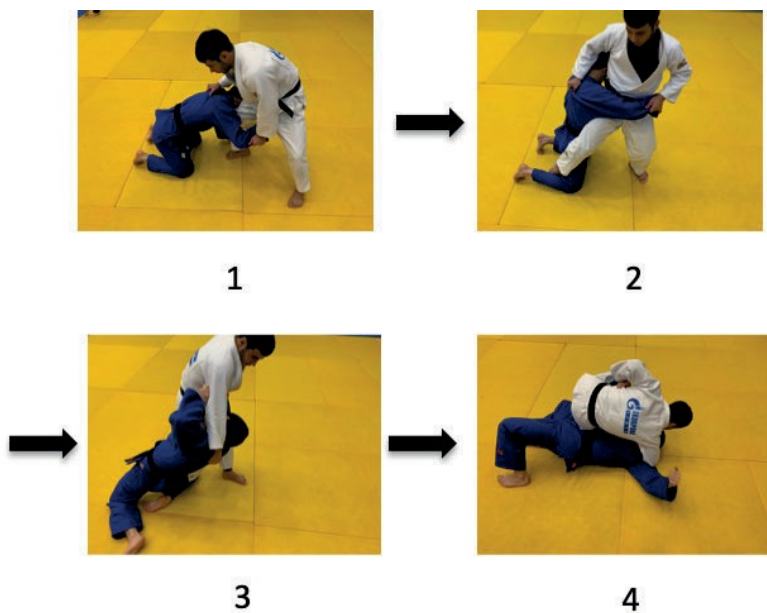


Bild 10.8



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 **Yuko** 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 (Bild 10.9-10.11) kann Tori, nachdem er eine ernsthafte Technik angesetzt hat, in Ne-waza fortfahren.



Bild 10.9-10.11

Beispiel: In den nachstehenden Fällen (Bild 10.12-10.14) kann Tori eine Wurftechnik ansetzen oder mit **Kansetsu-waza**, **Shime-waza** oder **Osae-komi-waza** fortfahren.



Bild 10.12-10.14)

- 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 aufstehen, unabhängig von ihrer Körperposition, können sie fortfahren.**

Der Kata-sankaku-Griff (Greifen mit beiden Armen um den Nacken und eine Schulter des Gegners) ist in Ne-waza grundsätzlich erlaubt (Bild 10.15).

Wenn der Kata-sankaku-Griff angewendet wird, um vom Boden zum Stand zu kommen oder direkt im Stand, muss sofort Mate gegeben werden (Bild 10.16).



Bild 10.15-10.16

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 fordert die Wettkämpfer auf, die Haare zu binden
- 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/ihren Judogi oder Haare zu ordnen.
- e. wenn während Ne-waza (Bodenarbeit) kein offensichtlicher Fortschritt erzielt wird.
- f. 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.
- g. wenn ein Kämpfer von der Standposition aus Kansetsu-waza oder Shime-waza anwendet oder versucht anzuwenden, muss sofort Mate gegeben werden.
- h. 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.
- i. Wenn Tori **Osaе-komi-waza**, Shime-waza oder Kansetsu-waza anwendet und dabei Ukes Bein streckt, muss sofort Mate gesagt werden und Shido wird gegeben.
- j. Wenn ein Athlet in Tachi-waza die 2-Meter-Marke auf der Sicherheitsfläche erreicht.
- k. 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 Haltegriff, einem Armhebel oder einem Würgegriff herausgedreht hat, offensichtlich einer Ruhepause bedarf oder darum bittet.

Diese Aktionen sind gültig (Bild 11.1-11.2) und Mate sollte nicht gegeben werden:



Bild 11.1



Bild 11.2



Mate soll nicht gegeben werden, diese Aktionen wurden innerhalb begonnen (Bild 11.3-11.4).



Bild 11.3



Bild 11.4

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 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. Außer bei Kindern ist eine Trennung nicht möglich.

ARTIKEL 13 – Kampfende

1. In der regulären Kampfzeit (4 Minuten) kann ein Kampf gewonnen werden durch:
 - eine technische Wertung oder Wertungen (Yuko, 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 die Kampfzeit abgelaufen ist.
- e. **Yuko**, Waza-ari oder Ippon 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 die gleichen Wertungen und erreichen dann beide gleichzeitig Ippon, so 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 die vorteilsbringende Wertung (Waza-ari oder Yuko) 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 (**Yuko**, 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.

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, Waza-ari oder Yuko erzielen, soll der Kampfrichter 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.
- d. **Osae-komi in Golden Score: Wenn ein Osae-komi und Golden Score angesagt wird, ist der Kampf nach 5 Sekunden beendet und Tori erhält Yuko. Der Kampfrichter sagt Yuko! Soremade! Auf DJB-Ebene wird in Golden Score bis Ippon oder Waza-ari-awasete-Ippon gehalten.**

5. 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 Konteraktion gegeben, wenn der ursprüngliche Angriff rückwärts zu dem konternden oder verteidigenden Judoka gerollt wird. Es muss einen Unterschied geben, zwischen einer korrekten Konteraktion und dem Fallen auf die Matte und Drehen/Rollen über den Gegner.

Das Care-System darf situativ und ausschließlich durch die Außenrichter, die Kommission und ggf. dem Kampfrichter eingesehen werden. Die Verwendung kann nicht von Anderen, u.a. von Trainern, Athleten, eingefordert werden.

Ein Trainer kann sich unmittelbar nach dem Kampf an die Kommission wenden, um sich eine technische Situation des Kampfes erklären zu lassen, an dem sein Judoka beteiligt war.

Bei Veranstaltungen, bei denen kein Care-System verfügbar ist, sollte die Dreier-Mehrheitsregel angewendet werden und ggf. der Rat der Kommission eingeholt werden.

ARTIKEL 14 - Ippon

Aktionen werden bewertet, die ohne Unterbrechung eine Fortführung einer Kodokan-klassifizierten Technik oder eine Variation davon 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.

Die vier Kriterien für Ippon sind Kraft, Schnelligkeit, auf den Rücken und Kontrolle bis zum Ende der Landung.

- 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 (Bild 14.1). Es ist Ippon, wenn Uke auf seinen Rücken rollt.



Bild 14.1

- 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 (Bild 14.2-14.3).



Bild 14.2-14.3



Diese Entscheidung wird für die Sicherheit der Kämpfer getroffen, so dass sie nicht versuchen, einem Wurf zu entgehen, indem sie ihre Wirbelsäule gefährden.

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:

- Wenn ein Kämpfer seinen Gegner mit Osae-komi hält und dieser sich nach Ansage 20 Sekunden lang nicht befreien kann.
- 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 Osae-komi, Shime-waza oder Kansetsu-waza.
- Wenn ein Kämpfer durch Shime-waza oder Kansetsu-waza oder Osae-komi-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, Waza-ari oder Yuko erzielen, verfährt der Kampfrichter wie in Artikel 13.4b.

ARTIKEL 15 - Waza-ari und Yuko

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:

- mit mehr als 90° auf der Schulterachse landen, aber nicht auf dem Rücken
- Eine Wertung wird auch gegeben, wenn die gesamte Seite des Körpers aufkommt, auch wenn der Ellbogen nach außen geht. Nur die Landung wird berücksichtigt. Alles was davon abweicht ist Yuko oder keine Wertung.
- Wenn die 4 Kriterien für Ippon (Schnelligkeit, Kraft, auf den Rücken, Kontrolle bis zum Ende der Landung) nicht ganz erreicht werden.



Bild 15.1

Waza-ari in Osae-komi-waza:

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.

Yuko:

Yuko in Tachi-waz wird folgendermaßen definiert:

- Landung auf der Seite (90°) oder mehr zum Bauch
- Landung auf dem oberen Rücken
- Landung auf der Seite, auf der Schulterachse und einem Ellbogen oder einer Hand
- Landung auf dem Gesäß (beide Pobacken), nahezu 90° zur Vorderseite, 90° oder mehr nach hinten (Yuko und kein Shido)
- Das Landen auf einer Gesäßhälfte mit oder ohne Berührung der Matte mit dem/den Ellbogen, der Hand oder den Händen
- Landung auf dem Nacken

Yuko wird nicht gegeben, wenn der Bauch, die Vorderseite beider Hüften oder beide Knie die Matte berühren, vor der Landung auf der Seite (90° oder mehr nach vorne).

Yuko-Bewertung in Ne-waza:

Wenn ein Athlet Osae-komi hält und der andere Athlet sich 5 Sekunden oder mehr, aber weniger als 10 Sekunden (5-9 Sekunden) nicht befreien kann.

Yuko-Wertungen werden gezählt (1, 2, 3, etc.), aber sie werden nicht zu Waza-ari addiert.

Diese Landungen (Bild 15.2-15.6) sind Yuko für Tori und kein Shido für Uke.

a) Landung auf der Seite (90°) oder mehr zum Bauch: Yuko



Bild 15.2-15.3

b) Der vordere Teil des Bauches berührt die Matte: KEIN Yuko



Bild 15.4-15.6

c) Beide Knie nach vorne berühren die Matte: KEIN Yuko



Bild 15.7

d) Landung auf dem oberen Rücken: Yuko



Bild 15.8-15.9

e) Landung auf dem Nacken: Yuko



Bild 15.10

f) Landung auf der Seite, auf der Schulterachse und einem Ellenbogen: Yuko



Bild 15.11

g) Landung auf der Seite, auf der Schulterachse und einer Hand: Yuko



Bild 15.12-15.13

h) Landung auf einer Gesäßhälfte, mit oder ohne Berührung der Matte mit Ellbogen und/oder Arm: Yuko



Bild 15.14-15.16

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 mit einer Kodokan klassifizierten Osae-komi-Technik oder einer Variante gehalten wird:

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

In den folgenden Situationen (Bild 17.1-17.2), nachdem der Kampfrichter Osae-komi angesagt hat, soll er „Toketa“ ansagen.



Bild 17.1-17.2

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 5 Sekunden gehalten wurde, die Strafe aussprechen und den Kampf durch Hajime fortsetzen.
- Wenn der Osae-komi 5 Sekunden oder mehr gehalten wurde, aber weniger als 10 Sekunden war, die Strafe aussprechen, die Bewertung „Yuko“ geben und mit Hajime fortfahren.
- 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 gegeben 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.

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 Arten von Osae-komi-waza (Bild 17.3-17.4) sind nicht gültig und der Kampfrichter muss Mate sagen, wenn kein Fortschritt der Aktion erkennbar ist:



Bild 17.3-17.4



Diese Art von Osae-komi-waza (Bild 17.5-17.7) ist nicht gültig und der Kampfrichter muss sofort Mate geben:



Bild 17.5-17.7



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:

- Hält Tori auf der Sicherheitsfläche Osae-komi und Uke gerät auf den Boden, so gibt es Ippon für Tori.
- 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.
- 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.

ARTIKEL 18 - Verbotene Handlungen und Strafen

Die verbotenen Handlungen und Strafen sind unterteilt in Vergehen, die folgende Bestrafungen nach sich ziehen:

- Shido - Zwei Shido können vergeben werden, der dritte ist Hansoku-make. Der Athlet wird disqualifiziert und kann weiter am Wettkampf teilnehmen.
- Hansoku-make - Der Athlet wird disqualifiziert und kann weiter am Wettkampf teilnehmen.
- Hansoku-make - Der Athlet wird disqualifiziert und kann nicht weiter am Wettkampf teilnehmen.

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.

Den Athleten ist es nicht erlaubt, den Kampfrichter in einer negativen Art zu berühren.

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.

Bewertungen und Strafen:

- a) 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.
- b) Wenn ein Athlet (Blau) einen leichten Regelverstoß begeht und sein Gegner (Weiß mit einem Waza-ari) wirft ihn mit Waza-ari, so bekommt Weiß Waza-ari-awasete Ippon und der Kampf ist beendet.
- c) Wenn ein Athlet (Blau) einen leichten Regelverstoß begeht und sein Gegner (Weiß mit keinem Waza-ari) wirft ihn mit Waza-ari, so erhält Weiß Waza-ari und Blau wird mit Shido bestraft.
- d) Wenn ein Athlet (Blau) einen leichten Regelverstoß begeht und sein Gegner (Weiß) wirft in mit Yuko, erhält Weiß Yuko und Blau wird mit Shido bestraft.

Kontinuität in Ne-waza:

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.

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 Kumikata, 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 Kumikata 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.
 - **Tori hat keine realistische Wurfmöglichkeit.**

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 nach Hajime und bevor oder nachdem Kumikata eingenommen wurde, keine Angriffe zu machen. Die Zeit zwischen konventioneller Kumikata und einem Angriff ist 45 Sekunden, wenn es einen Fortschritt gibt. Der Kampfrichter soll den Athleten strikt bestrafen, der keine konventionelle Kumikata einnimmt oder versucht, den Gegner nicht greifen zu lassen.
5. Ohne einen gültigen Angriff (siehe Artikel 5 – Ausnahmen):
 - In Tachi-waza **absichtlich** die Kampffläche zu verlassen
Anmerkung: In Tachi-waza werden beide Athleten solange als „innerhalb“ angesehen, wie Weiß oder Blau mindestens einen Fuß innerhalb der Kampffläche haben.
 - In Ne-waza absichtlich die Kampffläche verlassen.
Anmerkung: In Ne-waza werden beide Athleten solange als „innerhalb“ angesehen, wie Weiß oder Blau einen Teil des Körpers innerhalb der Kampffläche hat. Ausnahme: Osaekomi-waza, Shime-waza und Kansetsu-waza, wenn die Aktion von Blau oder Weiß innerhalb der Wettkampffläche begann.

5a. Angriffe in Tachi-waza und in Ne-waza werden berücksichtigt.

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 Kumikata 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 blockierenden Haltung, wird mit Shido bestraft (siehe Bild 18.1-18.14).



Bild 18.1-18.2



Bild 18.3-18.6



Bild 18.7-18.9



Bild 18.10-18.12



Bild 18.13-18.14

8. Alle Jackengriffe und Griffe unter den Gürtel oberhalb der Leiste sind erlaubt, aber Shido wird gegeben, wenn diese Griffe für negatives Judo angewendet werden. Die Beine mit der Hand oder dem Arm umklammern, das Greifen der Beine, das Greifen der Hose und das Berühren des Beins von der Leiste abwärts ist verboten und wird mit Shido bestraft.
9. Unter dem Arm des Gegners durchtauchen, ohne sofort anzugreifen, wird mit Shido bestraft.

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. Griffe in die Jacke oder Hose:
In Tachi-waza ist es erlaubt, als Tori und Uke in die Ärmel zu greifen.
In Tachi-waza ist es nicht erlaubt, als Tori und Uke in die Hosen (Ende des Hosenbeins) zu fassen, und es wird mit Shido bestraft.
In Ne-waza ist es erlaubt, als Tori und Uke in die Ärmel zu fassen.
In Ne-waza ist es erlaubt, als Tori und Uke in das Hosenbein zu fassen
14. Die Finger des Gegners zurückzubiegen, um seinen Griff zu lösen.
15.
 - a) Griff lösen mit einer oder beiden Händen aber mindesten mit einer Hand den Griff halten ist erlaubt
 - b) Griff lösen mit einer Hand ohne einen Griff zu halten ist erlaubt.
 - c) Griff lösen mit beiden Händen ohne einen Griff zu halten ist Shido.
 - d) Zum Beispiel wenn der Athlet im blauen Judogi einen Griff hat und der Athlet im weißen Judogi sich entschließt, den Griff mit beiden Händen zu lösen, sollte Weiß mindestens mit einer Hand den Griff halten. So dass, wenn Blau nach dem Griff lösen mit beiden Händen einen Griff beibehält, Weiß mindesten eine Griff hält. Wenn nach dem Griff lösen Weiß keinen Griff mehr hat, ist es Shido. (siehe Bilder 18.15-18.16)

Beispiele:

1. Griff lösen mit einer Hand ohne einen Griff zu halten: Erlaubt

1.1



Bild 18.15-18.16

1.2

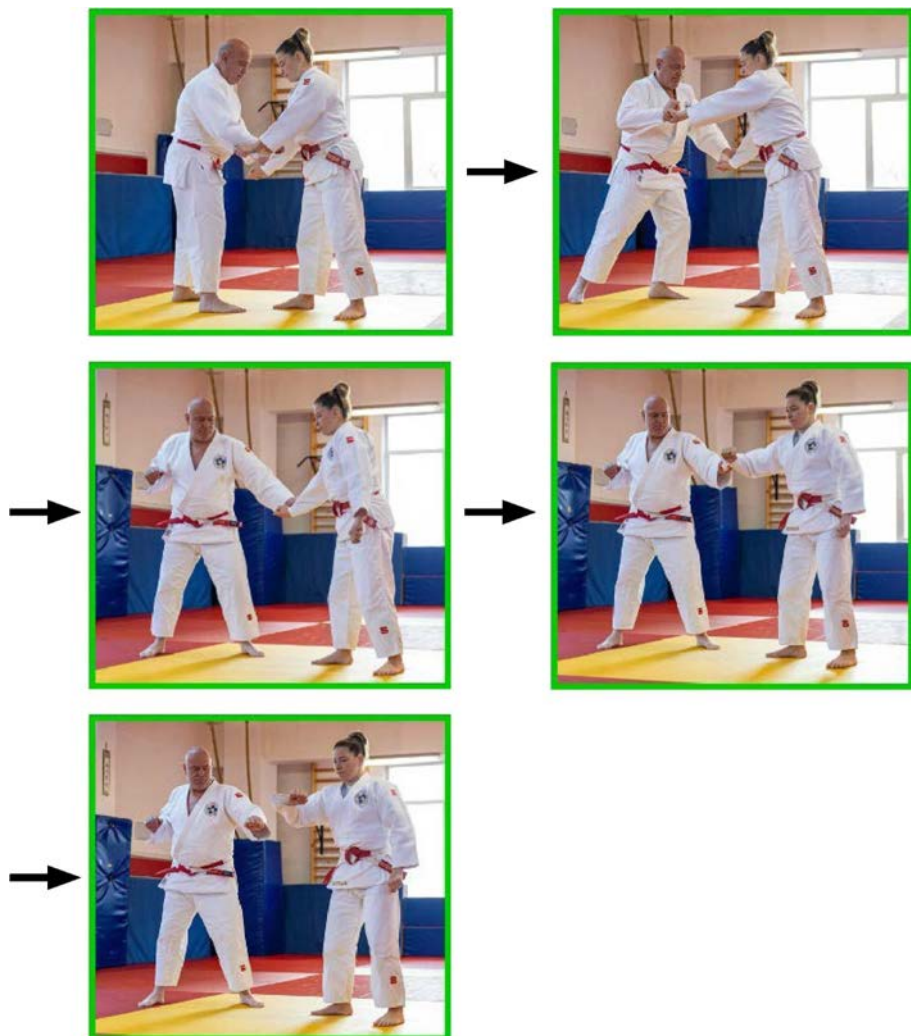


Bild 18.17-18.21

2. Griff lösen mit beiden Händen



Bild 18.22-18.25

16. Den Griff des Gegners mit dem Bein oder dem Knie lösen (Bild 18.26-18.27).



Bild 18.26-18.27

17. Das Rever des Judogi abdecken, um den Griff zu verhindern (Bild 18.28).



Bild 18.28

18. Die Hand des Gegners abblocken (Bild 18.29-18.30).



Bild 18.29-18.30

19. Beifassen, das Fassen der Hosen, Blockieren oder Schieben des Beins/ der Beine des Gegners mit den Händen oder Armen ist verboten ([unterhalb der Leiste](#)). Es ist nur möglich, das Bein/ die Beine zu fassen, wenn beide Kämpfer in Ne-waza sind und die Standaktion beendet ist (siehe Bild 18.31-18.36).



Bild 18.31-18.33



Bild 18.34-18.36

Diese Aktionen sind gültig und kein Shido wird gegeben (Bild 18.37).



Bild 18.37

Tori ist in der Standposition und kann Shime-waza oder Kansetsu-waza ansetzen, da Uke in Ne-waza ist (Bild 18.38).



Bild 18.38

20. 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.
21. Den eigenen oder den Judogi des Gegners in den Mund zu nehmen.
22. Einen Fuß oder ein Bein in den Gürtel, den Kragen oder das Revers des Gegners zu setzen.
23. Shime-waza anzuwenden, indem man das Jackenende, den Gürtel oder nur die Finger benutzt (Bild 18.39).



Bild 18.39

24. In **Osaekomi-waza**, Shime-waza oder Kansetsu-waza das Bein des Gegners zu überstrecken, wird sofort mit **Mate** unterbrochen und mit **Shido** bestraft (Bild 18.40).



Bild 18.40

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.

25. Bear Hug in Tachi-waza ist erlaubt, aber es wird mit **Shido** bestraft, wenn Tori beide Hände zusammenlegt, um einen Kreis zu formen oder wenn Toris Hände den anderen Arm greifen, um einen Kreis zu formen. Es ist Tori erlaubt, seinen eigenen Ärmel mit der anderen Hand zu greifen.

Kein **Shido** wird gegeben, wenn Tori mit geschlossenen Händen Bear Hug macht, wenn Tori bereits vorher einen stabilen Griff hat oder im beim Übergang von Ne-waza zu Tachi-waza.

Dies sind gültige Griffe für Bear Hug (Bild 18.41-18.47).



Bild 18.41



Bild 18.42-18.47

26. 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.
27. 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.
28. Deutlich auf den Arm des Gegners zu schlagen, um den Griff zu lösen oder zu vermeiden.
29. Kansetsu- oder Shime-waza in Tachi-waza anzuwenden, ohne eine Wurftechnik, oder mit einer Wurftechnik mit geringem Verletzungsrisiko wo Uke die Möglichkeit hat zu entkommen ausgeführt mit einer oder beiden Händen an einem Arm, wird mit Shido bestraft. (Siehe Artikel 18.2.2 Punkt 3, Bilder 18.48-18.49)



Bild 18.48-18.49

30. Das Umschlingen des Beins ohne einen sofortigen Angriff zu machen wird mit Shido bestraft (Bild 18.50-18.57).



Bild 18.50-18.57

31. In Tachi-Waza den Kata-sankaku-Griff mit einem Wurf anzuwenden, mit oder ohne Mate, mit einem geringen Verletzungsrisiko, wird mit Shido bestraft. Siehe Artikel 18.2.2, Punkt 7 (Bild 18.58).

Bild 18.58



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 die 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 (siehe Bild 18.59-18.60).

Bild 18.59-18.60



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 18.1.4 - Strafen (Shido) in der Altersklasse U18 (Kadetten)

(Für die weiteren Jugendaltersklassen, siehe Jugendsonderregeln.)

34. Bei Kadettenmeisterschaften ist es den Athleten nicht erlaubt, als Tori den Kopf zum Werfen einzusetzen, dies wird mit Shido bestraft. [Das gilt auch für Ura-nage.](#)
35. Bei Kadettenveranstaltungen ist es den Athleten nicht erlaubt, als Uke den Kopf zur Verteidigung einzusetzen. In so einem Fall bekommt Tori eine mögliche Wertung und Uke wird mit Shido bestraft.



Bild 18.61-18.67

36. Bei Kadettenveranstaltungen wird Reverse-Seoi-nage 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.

Anmerkung: Kadetten die an Senioren- oder Juniorenveranstaltungen teilnehmen, müssen den Regeln dieser Altersgruppe folgen (siehe Artikel 20).

ARTIKEL 18.1.5 - Zeitschinden

Zeitschinden zwischen Mate und Hajime durch Nichtaufstehen nach einer Ne-waza-Aktion, durch nicht unmittelbare Rückkehr zur Ausgangsposition, durch zu langes Ordnen der Haare, durch zu langes Binden des Gürtels oder Ordnen des Judogi oder durch eine Kombination dieser Punkte wird beim ersten Mal mit einer Verwarnung geahndet, aber ab dem zweiten und bei allen weiteren Malen mit Shido bestraft.

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 dem Versuch solcher Techniken wie Uchi-mata, Harai-goshi, Seoinage, Tai-otoshi, Kata-guruma, Tsurigoshi durch das Beugen nach vorn und unten den Kopf 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. (Siehe Artikel 18.1.4, Punkt 34)

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 Kawazu-gake angesehen werden und bestraft werden. Techniken wie Osoto-gari, O-uchi-gari und Uchi-mata, bei denen der Fuß/das Bein und das Bein des Gegners miteinander verschlungen sind, sind erlaubt und sollten bewertet werden. Siehe Bild 18.68-18.69.

Bild 18.68-18.69



2. Die Anwendung von Kani-basami.
3. Die Anwendung von Do-jime.
4. Die Anwendung von Ashi-garami.
5. In Tachi-waza Shime-waza oder Kansetsu-waza mit oder ohne eine Wurftechnik anzusetzen, **mit einem höheren Verletzungsrisiko, wo Uke keine Möglichkeit hat zu entkommen, mit einer oder beiden Händen an einem Arm angesetzt**, wird mit Hansoku-make bestraft. Siehe Artikel 18.1.2 Shido für eine unerlaubte Bewegung, Punkt 29.
6. Wenn Uke hinter Tori ist, kann er Toris Standbein oder -beine nicht von der Innenseite fegen.
7. a) Irgendeine Handlung zu begehen, die den Gegner gefährden oder verletzen kann, insbesondere des Gegners Nacken oder Wirbelsäule.
b) In Tachi-Waza den Kata-sankaku-Griff mit einem Wurf anzuwenden, mit oder ohne Mate, mit einem höheren Verletzungsrisiko für den Nacken oder die Wirbelsäule des Gegners, wird mit Hansoku-make bestraft. Siehe Artikel 18.1.2, Punkt 31.
c) Kata-sankaku-Griff in Ne-waza, wenn man den Körper des Gegners mit beiden Beinen blockiert ist Hansoku-make (Bild 18.70).



Bild 18.70

d) Die Anwendung des Ushiro-sankaku-Griffs in Ne-waza, mit oder ohne Mate, mit einem höheren Verletzungsrisiko für den Nacken oder die Wirbelsäule des Gegners, wird mit Hansoku-make bestraft.

Beispiele:

a) Ushiro-sankaku > Shime-waza: Erlaubt.



Bild 18.71-18.74

b) Ushiro-sankaku > Kansetsu-waza: Erlaubt



Bild 18.75-18.77

c) Ushiro-sankaku mit Druck auf das Genick oder die Wirbelsäule: Nicht erlaubt - Hansoku-make



Bild 18.7818.80

8. 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.
9. Den Gegner von der Matte hochzuheben und ihn kraftvoll zurück auf die Matte zu stoßen, ohne eine Judotechnik.
10. Die Anweisungen des Kampfrichters zu missachten.
11. Während des Kampfes unnötige Ausrufe, Bemerkungen oder herabwürdigende Gesten zum Gegner oder Kampfrichter zu machen.
12. Harte oder metallene Gegenstände zu tragen oder im Judogi zu haben (bedeckt oder nicht).

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.

13. 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.

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. Im Mannschaftswettbewerb, wenn beide Athleten drei Sidos bekommen, werden beide als Verlierer angesehen und das Wettkampfergebnis wird mit 0:0 bewertet. Sie können beide in der nächsten Runde wieder kämpfen.

Wenn im Mannschaftswettbewerb im Golden Score beide Athleten einen dritten Shido erhalten, werden sie als Verlierer für diesen Kampf angesehen und der Kampf wird mit 0:0 bewertet. Die doppelt disqualifizierte Gewichtsklasse wird beim Lösen im Falle des Mannschafts-unentschiedens mit berücksichtigt.

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.

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

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

Die Sportkommission kann entscheiden, ob ein Athlet, der einen Kampf durch Fusen-gachi (Nichtantreten) verloren hat, in der Trostrunde starten darf.

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.

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.

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.

Der Athlet kann zweimal medizinisch versorgt werden, im Fall von kleineren oder größeren Blutungen. Wenn ein Athlet eine dritte Versorgung braucht, soll der Kampfrichter den Gegner zum Sieger durch Kiken-gachi erklären.

In außergewöhnlichen Fällen kann die IJF AdHoc Kommission, nach Beratung mit der IJF Medical Kommission, entscheiden, dass der Athlet ein drittes Mal versorgt werden kann.

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

Kleinere Verletzungen:

Eine kleinere Verletzung 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 eingenrenkt 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. Wenn der Athlet aufgegeben hat, bevor er bewusstlos wurde, mit oder ohne dass der Kampfrichter Mate oder Ippon gerufen hat, kann er den Wettkampf fortsetzen, falls möglich.

Auf DJB-Ebene gilt für alle Altersklassen, einschließlich aller Ligen, dass ein bewusstlos gewürgter Athlet nicht weiter am Wettkampf teilnehmen kann.

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 (siehe WKO)

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

Sofern in der Altersklasse U11 nur die Mindestsicherheitsfläche (2m) um die Matte ausgelegt ist, so ist der Kampf in Tachi-waza am Mattenrand mit Mate zu unterbrechen, sobald einer der Kämpfer die Kampffläche mit beiden Füßen verlassen hat.

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 und werden im Wiederholungsfall mit Shido bestraft.

3.12.4 Kansetsu-waza

3.12.4.1 Bei der U11 und U13 sind alle Hebeltechniken verboten und werden im Wiederholungsfall mit Shido bestraft.

3.12.5. Sonstige Beschränkungen

3.12.5.1.

In den Altersklassen U11 und U13 sind folgende Aktionen verboten und im Wiederholungsfall 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. Abtauchtechniken.
- 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.
- h.) Als Tori Revers-Seoi-Nage auszuführen.

3.12.5.1.1

Als Tori den Kopf zur Wurfausführung zu nutzen wird direkt mit Hansoku-make bestraft, ohne Turnierausschluss.

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. Abtauchtechniken.

3.12.5.5.

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

3.12.5.5.1

Als Tori den Kopf zur Wurfausführung zu nutzen wird direkt mit Shido bestraft.

3.12.6. Bestrafungen

Bei der Altersklasse U15 und darunter wird jede verbotene Handlung mit Mate 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.

3.12.8.2

- a) Für die Altersklasse unterhalb der U18 wird die Anwendung von Kansetsu-waza und Shime-waza in Tachi-waza mit Wurfausführung nicht nach potenzieller Verletzungsgefahr unterschieden, sondern mit Hansoku-make und Turnierausschluss bestraft.
- b) Für die Altersklassen unterhalb der U 18 wird die Anwendung von Kanstu-waza und Shime-waza (ohne Wurfabsticht/-ausführung) mit Shido bestraft, insofern die Verletzungsgefahr als gering einzustufen ist.

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.

Hantei

1. Es wird immer der gesamte Kampf gewertet, d. h. bei der U15 die gesamten 3 Minuten und die darauffolgenden 3 Minuten "Golden Score" gleichermaßen. Der Kampfrichter muss daher alle Angriffe und Kinsas während des gesamten Kampfes zählen.
2. Sieger ist der Kämpfer mit der größten Anzahl von Kinsas. Ein Kinsa ist eine Technik, die fast eine Bewertung ist. Zum Beispiel wenn ein Kämpfer auf den Bauch geworfen wird oder einen Osae-komi bis unter 5 Sekunden hält. Der starke Ansatz eines Hebels (oder einer Würgetechnik bei den Veteranen) ist ebenfalls ein Kinsa. Alle Kinsas werden gleich bewertet, es gibt keinen „starken“ Kinsa.
3. Wenn die Anzahl der Kinsas gleich ist, wird derjenige Sieger, der die meisten Angriffe hat. Ein Angriff ist, wenn der Gegner die Balance verliert und möglicherweise sogar auf die Knie fällt. Eine erfolgreiche Umdrehtechnik in Ne-waza ist ebenfalls ein Angriff.
4. Wenn die Zahl der Angriffe ebenfalls gleich ist, wird derjenige Sieger, der am aktivsten gewesen ist und sich während des Kampfes am meisten eingesetzt hat.

5. Wenn auch dies gleich ist, so gewinnt derjenige, der das positivere Judo gemacht hat, z. B. der versucht hat eine aufrechte Position einzunehmen, der nicht versucht hat die Matte zu verlassen. Wenn ein Kämpfer einen Shido hat, so wird dies erst dann berücksichtigt, wenn keines der anderen Kriterien eine Entscheidung bringt bzw. wenn der Shido bzw. durch Kampfverhindern oder anderes negatives Verhalten entstanden ist.

3.12.10 Verletzung, Krankheit, Unfall

Verletzungs-Sonderregelung für die Jugend U9/U11/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.

3.12.11. Judogi

Entspricht der Judogi nicht den vorgeschriebenen Maßen, so kann er in der U11 und U13 gewechselt werden.

U15 und U18, siehe Seite 6 (Anhang Judoanzug).

3.12.12. Osae-komi am Mattenrand

Sofern in der Altersklasse U11 nur die Mindestsicherheitsfläche (2m) um die Matte ausgelegt ist, ist ein Osae-komi am Mattenrand mit Matte zu unterbrechen, sobald beide Kämpfer die Kampffläche verlassen haben.

3.12.12.1 Rücken zuwenden

Sollte in einer Altersklasse unterhalb der U18 ein Kämpfer dem anderen in Tachi-waza den Rücken zudrehen, ohne dabei eine judotypische Aktion oder Reaktion auszuführen (z. B. keinen Angriff oder keine Verteidigung), so ist der Kampf mit Mate zu unterbrechen.

Sollte in einer Altersklasse unterhalb der U18 ein Kämpfer dem anderen beim Aufstehen aus Ne-waza mit dem Rücken zugewandt sein und sich nicht in einer „face-to-face“-Position befinden, so ist der Kampf mit Mate zu unterbrechen.

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 Registratoren 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.

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 Schulterradd

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
Yuko	Fast Waza-ari



www.judobund.de