

Judo Wettkampfregel
der
internationalen Judo-Föderation
mit Deutschem Kommentar



Stand 1.Juni 1994

(überarbeitet von Rolf Lerch)

INHALTSVERZEICHNIS

		Seite
Artikel 1	Wettkampffläche	2
Artikel 2.	Ausrüstung	4
Artikel 3.	Judoanzug (Judogi)	5
Artikel 4.	Hygiene	7
Artikel 5.	Offizielle	7
Artikel 6.	Position und Aufgabe des Kampfrichters	8
Artikel 7.	Position und Aufgabe der Außenrichter	9
Artikel 8.	Handzeichen	10
Artikel 9.	Kampfbereich	12
Artikel 10.	Dauer des Kampfes	14
Artikel 11.	Zeitunterbrechung	14
Artikel 12.	Zeitzeichen	14
Artikel 13.	Osae-komi-Zeit	15
Artikel 14.	Technik, die mit dem Zeitzeichen zusammenfällt	15
Artikel 15.	Beginn des Kampfes	15
Artikel 16.	Übergang zu Ne-waza (Bodenarbeit)	17
Artikel 17.	Anwendung von Matte (Warten)	18
Artikel 18.	Sono-mama	20
Artikel 19.	Kampfende	20
Artikel 20.	Ippon	21
Artikel 21.	Waza-ari awasete-Ippon	22
Artikel 22.	Sogo-gachi	23
Artikel 23.	Waza-ari	23
Artikel 24.	Yuko	23
Artikel 25.	Koka	24
Artikel 26.	Osae-komi	24
Artikel 27.	Verbotene Handlungen	26
Artikel 28.	Nichtantreten und Aufgabe	30
Artikel 29.	Verletzung, Krankheit, Unfall	30
Artikel 30.	Situationen, die von diesen Regeln nicht erfaßt werden	33

Sonderregelung für den Bereich der Jugend im DJB

Die Kampfrichterordnung des D J B

Die Begriffe 'Kämpfer/Kampfrichter' gelten für den männlichen
sowie für den weiblichen Personenkreis gleichermaßen.

ARTIKEL 1 - WETTKAMPFFLÄCHE

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

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

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

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

Die Wettkampffläche muß auf einem federnden Boden oder einer Plattform befestigt sein (siehe Anhang).

Falls mehrere Wettkampfflächen nebeneinander benutzt werden, ist eine gemeinsame Sicherheitsfläche erlaubt, die jedoch mindestens 4m breit sein muß.

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

ANHANG ZU ARTIKEL 1 - WETTKAMPFFLÄCHE

Bei Olympischen Spielen, Weltmeisterschaften, kontinentalen und IJF-Veranstaltungen muß die Wettkampffläche im allgemeinen die maximale Größe haben.

Tatamis

Traditionell rechteckige Elemente, 1 m x 2 m groß, sollen aus gepreßtem Stroh oder häufiger aus gepreßtem Schaumstoff hergestellt sein.

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

Sie müssen mit rotem oder grünem Kunststoff bedeckt sein und dürfen nicht zu rutschig oder zu rauh sein.

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

Podium

Die Aufstellung eines Podiums ist möglich; es muß aus solidem Holz hergestellt sein, sollte jedoch eine gewisse Elastizität haben und etwa 18m breit und nicht höher als 50cm sein. Es muß nur auf Anforderung der IJF errichtet werden.

Bei allen Meisterschaften und Turnieren innerhalb des DJB incl. deutschen Meisterschaften und internationalen Veranstaltungen, soll die Sicherheitsfläche mindestens 3 m breit sein und die Größe der Wettkampffläche den IJF-Anforderungen entsprechen.

Ausnahmen sind nur durch den Bundeskampfrichterreferenten und den jeweiligen Ressortleiter oder dessen Stellvertreter nach vorheriger Genehmigung möglich, solange die Sicherheitsbelange der Wettkämpfer gewährleistet sind.

Harte Gegenstände (z.B. Wände, Pfeiler, Tische) müssen einen ausreichenden Abstand vom äußersten Rand der vorschriftsmäßigen Sicherheitsfläche haben; als ausreichend wird ein Abstand von ca. 1m angesehen.

Entsprechen die Matten nicht den Vorschriften der Regel (Art.1 mit Anhang und Anhang zu Art.6), so haben die Kampfrichter unverzüglich den sportlichen Leiter der Veranstaltung zu informieren.

Das gleiche gilt, wenn die Sicherheitsabstände oder die Ausrüstung nicht der Regel entsprechen (Art. 1 mit Anhang, Art. 2 mit Anhang und Anhang zu Art. 6).

Dem sportlichen Leiter obliegt die gesamte Verantwortung und die Entscheidung, wie bei nicht regelgerechtem Zustand zu verfahren ist. In diesem Falle sind vor Beginn der Veranstaltung die Wettkämpfer und Betreuer hierüber zu informieren.

Zusatz zur DJB-Sportordnung § 10 Abs.3:

Der sportliche Leiter, sein Vertreter oder ein Beauftragter müssen anwesend sein.

Artikel 1 Anhang zur Wettkampffläche

(a) Stühle und Flaggen (Außenrichter)

Auf der Sicherheitsfläche müssen diagonal zueinander an den gegenüberliegenden Ecken der Kampffläche zwei leichte Stühle stehen; diese dürfen die Sicht der Außenrichter und Registratoren zur Anzeigetafel nicht verdecken. Eine rote und eine weiße Flagge sollen sich in einem Köcher befinden, der an jedem Stuhl befestigt ist.

(b) Anzeigetafeln

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

Die Strafpunkte sollen unmittelbar in technische Resultate umgerechnet und auf der Anzeigetafel registriert werden. Die Tafeln müssen jedoch eine Anzeigevorrichtung für die den Kämpfern erteilten Strafen besitzen.

Für die 1. und 2. Untersuchung des Arztes (s. Artikel 8 und 29 Anhang) sollen zwei rote bzw. weiße Kreuze oben auf der Anzeigetafel vorhanden sein.

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

(c) Stoppuhren

Es müssen folgende Stoppuhren vorhanden sein:

Kampfzeit :	1
Haltegriff :	2
Reserve :	1

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

(d) Flaggen (Zeitnehmer)

Die Zeitnehmer sollen folgende Flaggen benutzen:

gelb : Kampfunterbrechung
blau : Haltegriff

Es ist nicht nötig, die gelben und blauen 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 ähnliches akustisches Zeichen soll dem Kampfrichter das Ende der angesetzten Kampfzeit mitteilen.

(f) Rote und weiße Bänder

Der Kämpfer soll ein rotes oder weißes Band von wenigstens 5cm Breite tragen, das lang genug ist, um einmal über den Graduierungsgürtel um die Taille des Kämpfers zu gehen und nach dem Binden 20cm bis 30cm an jedem Ende herunterhängt.

Position der Tischbesetzung und Anzeigetafel

So weit wie möglich müssen die Registratoren und Zeitnehmer dem Kampfrichter zugewandt sein und die Wertungstafel gut im Blickfeld haben.

Abstand der Zuschauer

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

Zeitnahme, elektr. und manuelle Anzeigetafeln

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

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

Die manuellen Stoppuhren und Anzeigetafeln müssen gleichzeitig mit den elektronischen Geräten benutzt werden, falls diese ausfallen.

Rote und weiße Kreuze

Der Untergrund der Anzeigefläche sollte grün sein, und die Kreuze sollten rot bzw. weiß entsprechend der Gürtelfarbe der Kämpfer sein.

ARTIKEL 3 - JUDOANZUG (JUDO GI)

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

- (a) reißfest aus Baumwolle oder ähnlichem Material hergestellt, in gutem Zustand (ohne Risse oder schadhafte Stellen)
- (b) weiß oder fast weiß in der Farbe
- (c) Folgende Abzeichen sind gestattet:
 - 1) Die (olympische) Abkürzung der Nation (auf dem Rücken der Jacke)
 - 2) Das nationale Abzeichen (auf der linken Brust der Jacke), maximale Größe 100 qcm
 - 3) Das Markenzeichen des Herstellers (unten am Vorderteil der Jacke), maximale Größe 25 qcm
 - 4) Schultermarkierungen (vom Kragen über die Schulter armabwärts auf beiden Seiten der Jacke), maximale Länge 25 cm, maximale Breite 5 cm
 - 5) Der Name des Kämpfers kann auf dem Gürtel, auf der unteren Vorderseite der Jacke sowie auf der oberen Vorderseite der Hose getragen werden und darf höchstens 3cm x 10cm groß sein. Ebenfalls kann der Name oder die Abkürzung über der Olympischen Abkürzung stehen, max. 7cm hoch
- (d) Die Jacke soll lang genug sein, um die Oberschenkel zu bedecken und soll mindestens bis zu den Fäusten reichen, wenn die Arme an den Körperseiten abwärts voll ausgestreckt werden. Sie soll so weit sein, daß sie in Höhe des Rippenbogens mit einer Überlappung von mindestens 20 cm übereinander geschlagen werden kann.

Die Jackenärmel sollen maximal bis zum Handgelenk und mindestens bis 5 cm oberhalb des Handgelenks reichen.

Zwischen Ärmel und Arm (einschließlich der Bandagen) soll ein Zwischenraum von 10 bis 15 cm auf der gesamten Länge bestehen.

- (e) Auf der Hose dürfen sich keine Abzeichen befinden. Sie soll lang genug sein, um die Beine zu bedecken und soll maximal bis zum Fußknöchel und mindestens bis 5 cm oberhalb des Fußknöchels reichen.
Zwischen dem Bein (einschließlich Bandagen) und dem Hosenbein soll auf der gesamten Länge ein Zwischenraum von 10 bis 15 cm vorhanden sein.
- (f) Um die Taille soll über der Jacke ein fester, 4cm bis 5cm breiter Gürtel getragen werden, dessen Farbe der Graduierung entspricht; er soll zu einem eckigen Knoten gebunden werden, der fest genug ist, die Jacke zusammenzuhalten. Der Gürtel muß so lang sein, daß er zweimal um die Taille geschlungen werden kann und nach dem Binden an jedem Ende 20cm bis 30cm herunterhängt.
- (g) Kämpferinnen sollen unter der Jacke ein völlig weißes oder fast weißes T-Shirt mit kurzen Ärmeln tragen, das ausreichend reißfest ist; es sollte lang genug sein, um in die Hose gesteckt zu werden.

ANHANG ZU ARTIKEL 3 - JUDOANZUG (JUDOGI)

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

Um sicherzustellen, daß die Jackenärmel des Kämpfers die erforderliche Länge haben, soll der Kampfrichter den Kämpfer beide Arme nach vorn voll ausgestreckt in Schulterhöhe heben lassen und die Kontrolle durchführen.

Um fernerhin zu sichern, daß bei den Ärmeln der erforderliche Zwischenraum vorhanden ist, soll der Kampfrichter beide Arme vorwärts heben und die Ellbogen um 90 Grad beugen lassen.

Die Beschaffenheit des Judogi muß es zulassen, daß jede Faßart an allen Bereichen der Judokleidung für den Wettkampf möglich ist.

ARTIKEL 4 - HYGIENE

- (a) Der Judogi soll sauber, generell trocken und ohne unangenehmen Geruch sein.
- (b) Die Zehen- und Fingernägel sollen kurz geschnitten sein.
- (c) Die Kämpfer sollen in einem hygienisch angemessenem Zustand antreten.
- (d) Lange Haare sollen so zusammengebunden werden, daß eine Behinderung des Gegners vermieden wird.

ANHANG ZU ARTIKEL 4 - HYGIENE

Jeder Kämpfer, der nicht den Anforderungen von Artikel 3 oder 4 entspricht, ist nicht berechtigt zu kämpfen, und der Gegner soll den Kampf gemäß der 'Dreiermehrheitsregel' durch Kiken-Gachi gewinnen. (s. Artikel 28).

ARTIKEL 5 - OFFIZIELLE

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

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

ANHANG ZU ARTIKEL 5 - OFFIZIELLE

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

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

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

Der Zeitnehmer für die Kampfzeit startet seine Uhr, wenn er das Kommando 'Hajime' oder 'Yoshi' hört und stoppt sie, wenn er das Kommando 'Matte' oder 'Sono-mama' hört.

Der Zeitnehmer für die Osae-komi-Zeit startet seine Uhr, wenn er das Kommando 'Osae-komi' hört und stoppt sie, wenn er 'Sono-mama' hört; er startet sie wieder, wenn er 'Yoshi' hört. Ebenfalls stoppt er seine Uhr, wenn er 'Toketa' oder 'Matte' hört und zeigt die Anzahl der vergangenen Sekunden dem Kampfrichter an. Gleiches gilt beim Ablauf der Zeit für den Haltegriff (30sec, wenn vorher keine Wertung war, oder 25sec, wenn gegen den mit Osae-komi Gehaltenen ein Wazari angesagt oder Keikoku erteilt wurde); er zeigt das Ende des Haltegriffs durch ein Signal an.

Der Zeitnehmer für die Osae-komi-Zeit soll während des Kampfes eine blaue Flagge heben, wenn er beim Hören von 'Sono-mama' seine Uhr stoppt und senkt die Flagge, wenn er beim Hören von 'Yoshi' die Uhr wieder startet.

Der Zeitnehmer für die Kampfzeit hebt eine gelbe Flagge, wenn er beim Hören des Kommandos und beim Sehen des Zeichens für 'Matte' oder 'Sono-mama' die Uhr stoppt und senkt die Flagge, wenn er beim Hören von 'Ha-jime' oder 'Yoshi' die Uhr wieder startet.

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

Der Kampfregistrator muß vollständig informiert sein über die gebräuchlichen Handzeichen und über die zu benutzenden Anzeigen, um das Ergebnis eines Kampfes anzuzeigen.

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

Beim Gebrauch von elektronischen Uhren geht alles genau so vor sich, wie oben beschrieben ist. Es sollten jedoch auch Geräte zur Verfügung stehen, die von Hand zu bedienen sind.

ARTIKEL 6 - POSITION UND AUFGABE DES KAMPFRICHTERS

Der Kampfrichter soll sich generell innerhalb der **Kampffläche** befinden.

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

ANHANG ZU ARTIKEL 6 - POSITION UND AUFGABE DES KAMPFRICHTERS

Wenn der Kampfrichter eine Entscheidung ansagt, soll er, ohne die Kämpfer aus seinem Blick zu verlieren und während er das Handzeichen aufrechterhält, sich so hinstellen, daß er den am günstigsten plazierten Außenrichter beobachten kann, der ihm infolge seiner besseren Position eine andere Meinung anzeigen könnte.

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

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

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

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

ARTIKEL 7 - POSITION UND AUFGABE DER AUSSENRICHTER

Die Außenrichter müssen den Kampfrichter unterstützen und sitzen einander gegenüber an den beiden Ecken außerhalb der Kampffläche. Jeder Außenrichter muß seine Meinung durch das zugehörige offizielle Zeichen anzeigen, wenn diese von der Meinung des Kampfrichters für die angesagte Bewertung einer Technik oder der erteilten Strafe abweicht.

Sollte der Kampfrichter ein technisches Resultat oder eine Strafe höher einstufen als beide Außenrichter, muß er seine Bewertung an die höchste Bewertung der beiden Außenrichter anpassen.

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

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

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

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

Der Außenrichter muß seine Meinung über die Gültigkeit einer jeden Aktion am Rand oder außerhalb der Kampffläche durch das geeignete Handzeichen ausdrücken. Eine Diskussion ist möglich und nur nötig, falls der Kampfrichter oder einer der Außenrichter etwas gesehen hat, was die beiden anderen nicht gesehen haben und was die Entscheidung beeinflussen könnte; aber derjenige, dessen Meinung in der Minderheit ist, muß über das, was er sagt, sicher sein, um unnötige Diskussionen zu vermeiden. Die Außenrichter müssen ebenfalls darauf achten, daß die registrierten Bewertungen mit den vom Kampfrichter angesagten Wertungen übereinstimmen.

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

ANHANG ZU ARTIKEL 7 POSITION UND AUFGABE DER AUSSENRICHTER

Die Außenrichter und 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 Knien.

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 jeder Aktion am Rand sollte der Außenrichter zuerst anzeigen, ob die Aktion 'innerhalb' oder 'außerhalb' ist.

Wenn ein Kämpfer irgendeinen Teil seiner Kleidung außerhalb der Wettkampffläche wechseln muß und der ihn begleitende Außenrichter nicht dasselbe Geschlecht hat, dann soll ein vom Sportdirektor bestimmter Offizieller den Kämpfer anstelle des Außenrichters begleiten.

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

ARTIKEL 8 - HANDZEICHEN

(a) Kampfrichter

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

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

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

11. **Yoshi:**
Er berührt beide Kämpfer mit seinen Handflächen und stößt sie an.
12. Um die Rücknahme einer Beurteilung anzuzeigen wird dasselbe Handzeichen mit der einen Hand wiederholt, während die andere Hand über den Kopf nach vorne hochgehoben und zwei- oder dreimal von rechts nach links hin und her bewegt wird.
13. **Hantei:**
Bei der Vorbereitung zu dem Ruf 'Hantei' soll der Kampfrichter beide Arme nach vorne 45 Grad anheben mit der richtigen Flagge in jeder Hand. Mit dem Ausruf 'Hantei' soll er die Flagge über seinen Kopf hochheben, um seine Meinung anzuzeigen.
14. **Kachi:**
Um den Sieger eines Kampfes zu bezeichnen hebt der Kampfrichter eine Hand mit der Handfläche nach innen Richtung des Siegers.
15. Um die Kämpfer zum Kleiderordnen aufzufordern, kreuzt die linke über die rechte Hand, Handflächen nach innen, in Gürtelhöhe
16. **Inaktivität:**
Die Unterarme kreisen mit einer Vorwärtsbewegung in Brusthöhe,
17. Bei Erteilung einer Strafe (Shido, Chui, Keikoku, Hansoku-make) wird mit dem Zeigefinger auf den Kämpfer gezeigt.
18. Um die Registrierung einer medizinischen Untersuchung durch den Arzt anzuzeigen, zeigt der Kampfrichter mit der offenen Hand in Richtung des Kämpfers und mit der anderen Hand hebt er zur ersten Untersuchung den Zeigefinger in Richtung der Zeitnehmer und zur zweiten Untersuchung den Zeige- und Mittelfinger (siehe Anhang zu Artikel 29).
19. **Freie Berührung:**
Im Falle einer kleinen Verletzung (Nasenbluten ect.) wird mit der offenen Hand, Handfläche nach oben, auf den Kämpfer gezeigt.
20. **Freie Untersuchung:**
Es wird mit beiden offenen Händen, Handfläche nach oben, auf den Kämpfer gezeigt.
21. **Scheinangriff (Anm.: s.Art.27 (4)):**
Beide Arme werden mit geschlossenen Händen nach vorne ausgestreckt und damit eine Abwärtsbewegung ausgeführt.
22. **Warnflächenbestrafung**
erfolgt, indem eine Hand mit gespreizten Fingern (Anm.: 5-sec.-Symbol) nach vorne bis über Kopfhöhe gehoben wird.

(b) Die Außenrichter:

1. Um die Meinung anzuzeigen, daß ein Kämpfer innerhalb der Kampffläche verblieben ist, soll der Außenrichter über der Randmarkierung der Kampffläche eine Hand in die Luft heben und den Arm ausgestreckt bis zur Schulterhöhe heruntersinken lassen; dabei zeigt der Daumen nach oben, während der Arm für einen Augenblick so gehalten wird.
2. Um anzuzeigen, daß sich seiner Meinung nach einer der Kämpfer außerhalb der Kampffläche befindet, hebt der Außenrichter eine Hand in Schulterhöhe mit dem Daumen nach oben, streckt den Arm über der Kampfflächengrenze aus und bewegt ihn mehrfach von rechts nach links hin und her.
3. Um anzuzeigen, daß nach seiner Meinung eine vom Kampfrichter gemäß Artikel 8(a) vergebene Bewertung, Strafe oder Meinung keine Gültigkeit hat, hebt der Außenrichter seine Hand über seinen Kopf und bewegt sie zwei- oder dreimal von rechts nach links hin und her.
4. Um eine andere Meinung als die Kampfrichters anzuzeigen, macht der Außenrichter bzw. machen die Außenrichter eines der Handzeichen von Artikel 8(a).

5. In Hantei-Situationen müssen die Außenrichter die Flaggen in den richtigen Händen halten.
Nachdem der Kampfrichter Hantei angesagt hat, sollen die Außenrichter unverzüglich entweder die weiße oder rote Flagge über ihren Kopf heben, um anzuzeigen, welcher Kämpfer ihrer Meinung nach den Sieg verdient.
6. Wenn die Außenrichter den Kampfrichter veranlassen möchten, in Ne-waza 'Matte' anzusagen (z.B. kein Fortgang), dann sollen sie dies anzeigen, indem sie beide gestreckten Arme mit den Handflächen nach oben bis in Schulterhöhe anheben.

ANHANG ZU ARTIKEL 8 - HANDZEICHEN

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

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

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

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

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

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

Bei der Annullierung einer Wertung oder Strafe wird nichts angesagt.

Alle Handzeichen sollen wenigstens 3 - 5 sec aufrecht erhalten werden.

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

ARTIKEL 9 - KAMPFBEREICH (ABGRENZUNGEN)

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

von Sutemi-waza mehr als die Hälfte seines Körpers außerhalb der Kampffläche hat.

Ausnahmen:

- (a) Wenn ein Kämpfer seinen Gegner aus der Kampffläche herauswirft, aber selbst lange genug innerhalb der Kampffläche bleibt, so daß die Wirksamkeit der Technik klar ersichtlich ist, wird die Technik bewertet.

Wenn ein Wurf begonnen wird, während sich beide Kämpfer innerhalb der Kampffläche befinden, der geworfene Kämpfer sich aber aus der Kampffläche bewegt, dann soll die Aktion als gültig angesehen werden, wenn die Wurfaktionen ohne Unterbrechung fortgeführt werden und der Kämpfer, der das Werfen ausführt, lange genug innerhalb der Kampffläche bleibt, so daß die Wirksamkeit der Aktion klar ersichtlich ist.

- (b) In Ne-waza ist die Aktion gültig und soll weiterlaufen, so lange wenigstens ein Kämpfer mit irgendeinem Teil seines Körpers die Kampffläche berührt.
- (c) Wenn im Verlaufe eines Angriffs, wie z.B. mit O-uchi-gari oder Ko-uchi-gari, der werfende Kämpfer mit seinem Fuß oder seinem Bein die Kampffläche verläßt und sich über der Matte der Sicherheitsfläche bewegt, wird die Aktion als gültig betrachtet (für die Bewertung), solange der werfende Kämpfer kein Gewicht auf seinen Fuß oder sein Bein legt, wenn dieser/dieses außerhalb der Kampffläche ist.

ANHANG ZU ARTIKEL 9 - KAMPFBEREICH (ABGRENZUNGEN)

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

Wenn sich Tori während der Ausführung einer Wurftechnik außerhalb der Kampffläche in der Luft befindet (d.h. er hat keinen Kontakt mehr mit der Matte), dann kann die Technik nur bewertet werden, falls Uke aufkommt, bevor Tori mit irgendeinem Körperteil die Matte außerhalb der Kampffläche berührt.

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

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

Wenn Tori bei der Ausführung einer Wurftechnik aus der Kampffläche herausfällt, wird die Aktion nur dann bewertet, wenn der Körper von Uke die Matte vor Tori berührt. Wenn Tori mit dem Knie, einer Hand oder irgendeinem anderen Körperteil die Sicherheitsfläche vor Uke berührt, ist jedes so erzielte Resultat ungültig.

Nach Kampfbeginn dürfen die Kämpfer die Mattenfläche nur verlassen, wenn es ihnen vom Kampfrichter gestattet wird. Die Erlaubnis dazu wird nur in sehr seltenen Ausnahmefällen erteilt, wie z.B. für das notwendige Wechseln eines

Judogi, der nicht mit dem Artikel 3 übereinstimmt oder das beschädigt oder beschmutzt worden ist.

DJB - KOMMENTAR

Bezüglich Ausnahmen a) Abs.2 darf der Außenrichter das Handzeichen für 'i'nerhalb' oder 'außerhalb' erst geben, wenn die Aktion abgeschlossen ist.

ARTIKEL 10 - DAUER DES KAMPFES

Für die Weltmeisterschaften und Olympischen Spiele wird die Kampfdauer durch die IJF-Sportordnung bestimmt.

Kampfzeiten

Männer (Senioren)	5 min. effektive Kampfzeit
Männer (unter 21)	5 min. effektive Kampfzeit
Frauen	4 min. effektive Kampfzeit

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

ANHANG ZU ARTIKEL 10 - KAMPFDAUER

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

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

ARTIKEL 11 - ZEITUNTERBRECHUNG

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

ARTIKEL 12 - ZEITZEICHEN

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

ANHANG ZU ARTIKEL 12 - ZEITZEICHEN

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

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

DJB - KOMMENTAR

Die Anzeige der Stoppuhren (Haltegriff- und Kampfzeit) muß lange genug erhalten bleiben, damit den Kampfrichtern im Zweifelsfall eine Kontrolle möglich ist.

ARTIKEL 13 - HALTEGRIFFZEIT

Ippon:	30sec
Waza-ari:	25sec oder mehr, aber weniger als 30sec
Yuko:	20sec oder mehr, aber weniger als 25sec

Koka: 10sec oder mehr, aber weniger als 20sec

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

ANHANG ZU ARTIKEL 13 - Haltegriffzeit

Wenn Osae-komi gleichzeitig mit dem Zeitzeichen angesagt wird, dann wird die Kampfzeit verlängert, bis der Kampfrichter entweder 'Ippon' (oder etwas Gleichwertiges), 'Toketa' oder 'Matte' ansagt.

ARTIKEL 14 - TECHNIK, DIE MIT DEM ZEITZEICHEN ZUSAMMENFÄLLT

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

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

ANHANG ZU Artikel 14 TECHNIK, DIE MIT DEM ZEITZEICHEN ZUSAMMENFÄLLT

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

Obwohl eine Wurftechnik gleichzeitig mit dem Klingelzeichen angewandt werden darf, soll der Kampfrichter 'Soremade' ansagen, falls er der Meinung ist, daß die Wurftechnik nicht unmittelbar wirksam wird.

ARTIKEL 15 - BEGINN DES KAMPFES

Vor Beginn eines jeden Kampfes sollen der Kampfrichter und die beiden Außenrichter gemeinsam innerhalb am Rand der Wettkampffläche stehen, sich dann in Richtung zu Yoseki verbeugen und anschließend ihre Plätze einnehmen. Nach Ende des Kampfes verbeugen sie sich in Richtung Yoseki, bevor sie die Wettkampffläche verlassen.

An der Stelle der Kampffläche, die durch das weiße bzw. rote Klebeband markiert ist, stehen sich die Kämpfer - entsprechend der Farbe ihres Zusatzbandes - einander gegenüber und sehen sich an. Nachdem die Kämpfer im Stand eine Verbeugung ausgeführt haben, machen sie einen Schritt vorwärts; der Kampfrichter sagt 'Ha-jime' an, um den Kampf zu starten.

Der Kampf beginnt immer in der Standposition.

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

ANHANG ZU ARTIKEL 15 - BEGINN DES KAMPFES

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

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

Die Kämpfer sollen sich zu Beginn und Ende des Kampfes zueinander verbeugen.

Falls die Kämpfer keine Verbeugung machen, fordert sie der Kampfrichter durch ansagen von 'Rei' dazu auf.

Der Kampfrichter überzeugt sich davon, daß 'alles korrekt' ist, z.B. Wettkampffläche, Ausrüstung, Registratur, Kleidung, Hygiene, Offizielle etc., bevor er den Kampf beginnen läßt.

Begrüßung

a) Bei Veranstaltungsbeginn

- (1) Zu Beginn eines in sich abgeschlossenen Teils einer Wettkampfveranstaltung gehen die ersten drei Offiziellen - der Kampfrichter zwischen den beiden Außenrichtern - in die Mittelachse an den äußeren Rand der Sicherheitsfläche gegenüber Yoseki. Dort grüßen sie im Stehen zu Yoseki.
- (2) Danach gehen sie zur Warnzone der Kampffläche vor, wo sie erneut zu Yoseki und dann zueinander grüßen. Dann gehen sie auf ihre Plätze.

b) beim Wechsel zwischen Kampfrichter und Außenrichter

Wenn der Kampfrichter nach einem Kampf mit einem Außenrichter seinen Platz tauscht, so daß jetzt der Außenrichter Kampfrichter wird, sollen sich Kampfrichter und Außenrichter, wenn sie sich auf der Warnfläche entgegenkommen, zueinander verbeugen. Dann gehen sie auf ihre Plätze.

c) Vor einem Kampf

Nachdem die drei Offiziellen des ersten in sich abgegeschlossenen Teils einer Wettkampfveranstaltung die Begrüßung wie in (a) (1) und (2) dargestellt, ausgeführt haben, sollen die Offiziellen der darauffolgenden Kämpfe zum äußeren Rand der Sicherheitsfläche gehen, dort nur die Begrüßung wie in (a) (1) ausführen und dann ihre Plätze einnehmen.

d) Nach dem Kampf

Wenn die drei Offiziellen nach Ende eines Wettkampfes die Wettkampffläche verlassen, kehren sie zu der in (a) (1) beschriebenen Position zurück, verbeugen sich zu Yoseki und verlassen dann die Wettkampffläche.

e) Bei Veranstaltungsende

Nach Ende des letzten Kampfes eines in sich abgeschlossenen Teils einer Wettkampfveranstaltung gehen die drei Offiziellen zu der in (a)(2) beschriebenen Position, verbeugen sich zu Yoseki, dann zueinander, gehen zu der in (a)(1) beschriebenen Position, verbeugen sich erneut zu Yoseki und verlassen dann die Wettkampffläche.

DJB - KOMMENTAR

Bei Mannschaftskämpfen grüßen Kämpfer und Kampfrichter vor dem Kampf zuerst zum Ehrenplatz, dann begrüßen sich die Mannschaften zusammen mit den Kampfrichtern, danach die Kampfrichter untereinander. Nach Beendigung des Mannschaftskampfes grüßen die Mannschaften nach Bekanntgabe des Ergebnisses zusammen mit den

Kampfrichtern zuerst zueinander, dann grüßen Kampfrichter und Mannschaften zum Ehrenplatz, zuletzt die Kampfrichter untereinander.

Bezüglich Kampfrichterkommission im DJB siehe Artikel 30.

ARTIKEL 16 - ÜBERGANG ZU NE-WAZA (BODENARBEIT)

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

- (a) Wenn ein Kämpfer durch eine Wurftechnik ein Resultat erreicht hat, ohne Unterbrechung zu Ne-waza (Bodenarbeit) übergeht und die Offensive ergreift.
- (b) Wenn infolge eines erfolglosen Wurfansatzes ein Kämpfer zu Boden fällt, darf der andere ihm in den Boden folgen; oder wenn nach einem das Gleichgewicht verliert, dann kann der andere aus dieser schwachen Position des Gegners seinen Vorteil ziehen und ihn zu Boden bringen.
- (c) Wenn ein Kämpfer bei der Anwendung von Shime-waza (Würgetechnik) oder Kansetsu-waza (Hebeltechnik) in der Standposition einen gewissen Erfolg erzielt und dann ohne Unterbrechung zu Ne-waza (Bodenarbeit) übergeht.
- (d) Wenn ein Kämpfer seinen Gegner durch die geschickte Anwendung einer Bewegung, die nahezu einer Wurftechnik ähnelt aber nicht voll als solche zählt, in Ne-waza (Bodenarbeit) bringt.
- (e) In jedem anderen Falle, der in den vorgenannten Abschnitten dieses Artikels nicht genannt ist, in dem aber ein Kämpfer fällt oder zu fallen droht kann der andere Kämpfer aus der Position seines Gegners den Vorteil ziehen und zu Ne-waza (Bodenarbeit) übergehen.

ANHANG ZU ARTIKEL 16 - ÜBERGANG ZU NE-WAZA (BODENARBEIT)

zu (d) Beispiel

wenn ein Kämpfer Hikkomi-gaeshi ausführt, (eine verklammerte, gemeinsame Rollaktion) und die Kämpfer sich am Ende der Aktion voneinander trennen, dann kann das Ergebnis als Wurf betrachtet und entsprechend bewertet werden.

Wenn ein Kämpfer seinen Gegner nicht in Übereinstimmung mit Artikel 16 in die Bodenlage zieht und dieser daraus keinen Vorteil zieht, indem er den Bodenkampf nicht annimmt, hat der Kampfrichter 'Matte' anzusagen, den Kampf zu stoppen und dem Kämpfer 'Chui' zu erteilen, der gegen den Artikel 27 (20) verstoßen hat.

Wenn ein Kämpfer seinen Gegner nicht in Übereinstimmung mit Artikel 16 in die Bodenlage zieht und dieser den Vorteil daraus zieht, indem er den Bodenkampf annimmt, geht der Kampf weiter, aber der Kampfrichter erteilt dem Kämpfer 'Chui', der gegen den Artikel 27 (20) verstoßen hat.

DJB - KOMMENTAR

zu (c)

Tritt die Wirkung bei Shime-waza oder Kansetsu-waza am Boden nicht sofort ein, so wird 'Matte' angesagt, es sei denn, der mit Shime-waza oder Kansetsu-waza angegriffene Kämpfer befindet sich im Vorteil und nimmt den Bodenkampf an, dann wird der Kampf in der Bodenlage fortgesetzt.

zu (d)

Beim flüssigen Übergang in die Bodenlage (z.B. Hikkomi-gaeshi) wird keine Bewertung angesagt.

Eine gültige Wurftechnik muß aus dem Stand erfolgen und beabsichtigt sein. Wenn sich Uke mit einem Knie auf dem Boden befindet, kann Tori eine bewertbare Wurftechnik ausführen, falls er sich in der Standposition befindet. Würfe aus der Bodenlage werden nicht bewertet.

Dreht sich Uke bei der Ausführung eineswurfes derart ab, daß Tori die Wurfausführung nicht mehr kontrollieren kann und Uke z.B. auf dem Bauch landet, so wird dieses nur wie ein Angriff und nicht als ein Resultat bewertet.

In der Unterbewertung zählt:	Ippon	10 Punkte
	Waza-ari	7 Punkte
	Yuko	5 Punkte
	Koka	3 Punkte
	Hantei-Entscheidung	1 Punkt

ARTIKEL 17 - ANWENDUNG VON MATTE (WARTEN)

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

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

ANHANG ZU ARTIKEL 17 - ANWENDUNG VON MATTE

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

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

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

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

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

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

Wenn der Kampfrichter 'Matte' angesagt hat, müssen der/die Kämpfer stehen, wenn sie angesprochen werden oder ihre Kleider ordnen. Sie dürfen sich nur dann hinsetzen, wenn eine längere Unterbrechung zu erwarten ist.

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

Der Kampfrichter sagt 'Matte' an, wenn ein Kämpfer verletzt oder indisponiert ist und kann den akkreditierten Mannschaftsarzt bitten, auf die Wettkampffläche zu kommen und eine rasche Untersuchung durchzuführen (s. Artikel 29).

Der Kampfrichter sagt 'Matte' an, wenn ein verletzter Kämpfer dem Kampfrichter anzeigt, daß er eine Untersuchung durch seinen akkreditierten Mannschaftsarzt nötig hat. Eine solche Untersuchung muß so schnell wie möglich durchgeführt werden (s. Artikel 29).

Der Kampfrichter sagt 'Matte' an, wenn die Kampfrichterkommission den akkreditierten Mannschaftsarzt auf dessen Verlangen hin ermächtigt, eine schnelle Untersuchung eines verletzten Kämpfers vorzunehmen (s. Artikel 29).

ARTIKEL 18 - SONO-MAMA

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

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

ANHANG ZU ARTIKEL 18 - SONO-MAMA

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

Falls in Ne-waza ein Kämpfer andeutet, daß er verletzt ist, kann der Kampfrichter 'Sono-mama' falls nötig ansagen, läßt dann die Kämpfer in die Position zurückkehren, die sie vor der Ansage von 'Sono-mama' hatten und sagt dann 'Yoshi' an.

ARTIKEL 19 - KAMPFENDE

Der Kampfrichter sagt am Ende des Kampfes 'Sore-made' (das ist alles) an:

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

Nach der Ansage von 'Sore-made' durch den Kampfrichter sollen die Kämpfer zu ihren Ausgangspositionen zurückkehren.

Der Kampfrichter bewertet den Kampf wie folgt:

1. Wenn ein Kämpfer Ippon oder etwas Gleichwertiges erreicht hat, soll er zum Sieger erklärt werden.
2. Wenn nicht Ippon oder etwas Gleichwertiges erreicht worden ist, soll der Sieger auf folgender Basis erklärt werden:
 ein Waza-ari zählt mehr als jede Anzahl von Yuko,
 ein Yuko zählt mehr als jede Anzahl von Koka.
3. Wenn auf der Anzeigetafel keine Wertungen angezeigt sind oder genau dieselben unter jeder Rubrik (Waza-ari, Yuko, Koka) für beide Kämpfer vorliegen, so sagt und zeigt der Kampfrichter 'Hantei'.

Vor der Ansage von Hantei müssen sich Kampfrichter und Außenrichter festgelegt haben, welchen Kämpfer sie als Sieger betrachten; dabei ist ein erkennbarer Unterschied in der Haltung während des Kampfes oder in der Geschicklichkeit und Wirksamkeit von Techniken zu berücksichtigen.

Der Kampfrichter zählt seine Meinung zu der von den Außenrichtern angezeigten Meinung hinzu und zeigt das Ergebnis aufgrund der Mehrheit der drei Meinungen an.

4. Die Entscheidung 'Hikiwake' wird gegeben, wenn auf der Anzeigetafel kein Vorteil vorhanden ist und es in Übereinstimmung mit diesem Artikel unmöglich ist, innerhalb der Kampfzeit die Überlegenheit eines Kämpfers zu beurteilen.

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

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

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

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

ANHANG ZU ARTIKEL 19 - KAMPFENDE

Nach der Ansage von 'Sore-made' sollte der Kampfrichter die Kämpfer noch in seinem Blick behalten, für den Fall, daß sie die Ansage nicht gehört haben und weiterkämpfen.

Der Kampfrichter fordert, falls nötig, die Kämpfer dazu auf, ihre Judogi zu ordnen, bevor er das Resultat bekanntgibt.

DJB - KOMMENTAR

'Sogo-gachi' und 'Hiki-wake' werden als Urteil auf der Matte angesagt.

Entscheidungen können bei formellen Fehlern entweder durch die Kampfrichter selber oder durch die Kampfrichterkommission widerrufen werden, auch wenn der Kampfrichter und die Außenrichter die Wettkampffläche verlassen haben.

Formelle Fehler sind z.B.:

- (a) falsche Kampfpaarungen,*
- (b) Siegererklärung entgegen der Registraturanzeige,*
- (c) Versagen der Zeitnahme.*

ARTIKEL 20 - IPPON

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

- (a) Wenn ein Kämpfer seinen Gegner mit Kontrolle, zum großen Teil auf den Rücken, mit Kraft und Schnelligkeit wirft
- (b) wenn ein Kämpfer seinen Gegner mit Osaekomi hält und es diesem nicht gelingt, sich innerhalb von 30sec nach der Ansage von Osaekomi zu befreien
- (c) wenn ein Kämpfer aufgibt, indem er zweimal oder mehr mit seiner Hand oder seinem Fuß abklopft oder wenn er 'Maitta' (ich gebe auf) sagt, i.a. als Ergebnis von Osaekomi (Haltegriff), Shime-waza (Würgegriff) oder Kansetsu-waza (Armhebel)

(d) wenn die Wirkung einer Würgetechnik oder eines Armhebels klar genug ersichtlich ist.

Gleichwertigkeit:

Wird ein Kämpfer mit 'Hansoku-make' bestraft, so wird sein Gegner zum Sieger erklärt.

Falls beide Kämpfer gleichzeitig Ippon erreichen, soll der Kampfrichter 'Hikiwake' (unentschieden) ansagen, und die Kämpfer haben das Recht, den Kampf unmittelbar erneut zu beginnen. Sollte nur ein Kämpfer von seinem Recht Gebrauch machen, noch einmal zu kämpfen, und der andere Kämpfer sollte dies ablehnen, dann wird der Kämpfer zum Sieger durch 'Kiken-gachi' erklärt, der noch einmal zu kämpfen wünscht.

ANHANG ZU ARTIKEL 20 - IPPON

Gleichzeitig ausgeführte Techniken - wenn beide Kämpfer nach einem anscheinend gleichzeitigen Angriff auf die Matte fallen und der Kampfrichter und die Außenrichter nicht entscheiden können, welche Technik den Ausschlag gab - sollen nicht bewertet werden.

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

Wenn ein Kämpfer absichtlich eine 'Brücke' macht, nachdem er geworfen worden ist (Kopf und Fersen auf der Matte und den übrigen Körper über der Matte gebogen), soll der Kampfrichter - obwohl der Kämpfer die für Ippon nötigen Kriterien vermieden hat - trotzdem 'Ippon' ansagen oder irgendeine andere Bewertung, die seiner Meinung nach die Technik verdient, um diese Aktion zu unterbinden.

Die Anwendung von 'Kansetsu-waza', wie z.B. Ude-gaeshi wird nicht als eine bewertbare Wurftechnik angesehen.

DJB - KOMMENTAR

Falls beide Kämpfer gleichzeitig Ippon erreichen, muß der erneute Kampf sofort (mit voller neuer Kampfzeit) angetreten werden. Eine Ruhezeit kann für beide Kämpfer in Höhe der Dauer des vorhergegangenen Kampfes eingelegt werden. Bei Mannschaftskämpfen wird kein erneuter Kampf ausgetragen, sondern das Resultat ist Hiki-wake.

ARTIKEL 21 - WAZA-ARI AWASETE IPPON

Wenn ein Kämpfer in einem Kampf ein zweites Waza-ari erreicht (s.Art. 23), so hat der Kampfrichter 'Waza-ari awasete Ippon' anzusagen (zwei Waza-ari ergeben zusammen Ippon).

ARTIKEL 22 - SOGO-GACHI (ZUSAMMENGEFASSTER SIEG)

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

23

- (a) wenn ein Kämpfer Waza-ari erreicht hat und sein Gegner danach eine Strafe mit Keikoku erteilt wird (s. Art. 27c)
- (b) wenn ein Kämpfer, dessen Gegner bereits eine Strafe mit Keikoku erteilt wurde, danach selbst noch Waza-ari erreicht.
- (c) im Falle, wenn beide Kämpfer Sogo-gachi erhalten, soll der Kampfrichter 'Hiki-wake' (Unentschieden) ansagen, und die Kämpfer erhalten das Recht, sofort einen neuen Kampf zu beginnen. Sollte nur ein Kämpfer von seinem Recht Gebrauch machen, den Kampf noch einmal zu kämpfen, und der andere Kämpfer sollte es ablehnen, dann wird der Kämpfer zum Sieger durch Kiken-gachi erklärt, der noch einmal zu kämpfen wünscht.

DJB - KOMMENTAR

Falls beide Kämpfer gleichzeitig 'Sogo-gachi' erhalten, muß der erneute Kampf sofort (mit voller neuer Kampfzeit) angetreten werden. Eine Ruhezeit kann für beide Kämpfer in Höhe der Dauer des vorhergegangenen Kampfes eingelegt werden. Bei Mannschaftskämpfen wird kein erneuter Kampf ausgetragen, sondern das Resultat ist 'Hiki-wake'.

ARTIKEL 23 - WAZA-ARI

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

- (a) Wenn ein Kämpfer seinen Gegner mit Kontrolle wirft, aber die Technik teilweise unvollständig ist in einem der vier Faktoren, die für die Erreichung eines Ippon nötig sind (s. Artikel 20a und Anhang).
- (b) Wenn ein Kämpfer seinen Gegner mit Osae-komi hält und dieser sich 25sec lang oder mehr, aber weniger als 30sec lang, nicht befreien kann.

Gleichwertigkeit:

Wird ein Kämpfer mit 'Keikoku' bestraft, erhält sein Gegner sofort 'Waza-ari'.

ANHANG ZU ARTIKEL 23 - WAZA-ARI

Obwohl die Faktoren für 'Ippon' - nämlich mit Kraft und Schnelligkeit zum großen Teil auf den Rücken - bei einem Wurf wie Tomoe-nage erfüllt sind, kann nur, falls eine Unterbrechung im Wurf ist, maximal nur ein 'Waza-ari' angesagt werden.

ARTIKEL 24 - YUKO

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

- (a) wenn ein Kämpfer seinen Gegner mit Kontrolle wirft, aber die Technik ist teilweise unvollständig in zwei von den anderen drei Faktoren, die nötig sind, um Ippon zu erreichen;

Beispiele:

- (1) teilweise unvollständig in dem Faktor 'zum großen Teil auf den Rücken' und gleichzeitig teilweise unvollständig in einem der beiden anderen Faktoren 'Kraft' oder 'Schnelligkeit';
- (2) zum großen Teil auf den Rücken aber teilweise unvollständig in

den beiden anderen Faktoren 'Kraft' und 'Schnelligkeit'

- (b) Wenn Osaе-komi angesagt ist, und der Gegner sich 20sec lang, aber weniger als 25sec lang, nicht befreien kann.

Gleichwertigkeit:

Wird ein Kämpfer mit 'Chui' bestraft, erhält sein Gegner sofort 'Yuko'.

ANHANG ZU ARTIKEL 24 - YUKO

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

ARTIKEL 25 - KOKA

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

- (a) Wenn ein Kämpfer seinen Gegner mit Kontrolle, auf seinen Oberschenkel oder sein Gesäß, mit Kraft und Schnelligkeit wirft.
 (b) Wenn ein Kämpfer seinen Gegner mit 'Osaе-komi' hält und dieser sich 10sec lang oder mehr, aber weniger als 20sec lang, nicht befreien kann.

Gleichwertigkeit:

Wird ein Kämpfer mit 'Shido' bestraft, erhält sein Gegner sofort 'Koka'.

ANHANG ZU ARTIKEL 25 - KOKA

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

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

ARTIKEL 26 - OSAE-KOMI

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

- (a) Der gehaltene Kämpfer muß von seinem Gegner kontrolliert werden, und sein Rücken, beide Schultern oder eine Schulter müssen Kontakt mit der Matte haben.
 (b) Die Kontrolle kann von der Seite, von hinten oder von oben ausgeführt werden.
 (c) Die Beine/ein Bein **oder der Körper des Kämpfers**, der den Haltegriff ausführt, dürfen/darf nicht von den Beinen seines Gegners kontrolliert werden.

- (d) Zur Ansage von Osae-komi muß mindestens ein Kämpfer mit irgendeinem Teil seines Körpers die Kampffläche berühren.

ANHANG ZU ARTIKEL 26 - OSAE-KOMI

Wenn ein Kämpfer, 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 'Waza-ari' im Falle von 'Waza-ari awasete Ippon' oder etwas Gleichwertigem), 'Toketa' oder 'Matte'.

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

Wenn während der Ausführung eines Haltegriffs der in der nachteiligen Position befindliche Kämpfer eine strafbare Handlung begeht, hat der Kampfrichter 'Sono-mama' anzusagen, die Strafe zu vergeben und danach den Kampf durch Berühren beider Kämpfer und Ansagen von 'Yoshi' fortsetzen zu lassen. Sollte jedoch die zuerkannte Strafe 'Hansoku-make' sein, dann handelt der Kampfrichter in Übereinstimmung mit dem Anhang zu Artikel 27, Anh.3.Absatz.

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

Wenn beim Osae-komi am Mattenrand der Teil des Körpers des Kämpfers, der noch die Kampffläche berührt, angehoben wird, muß der Kampfrichter 'Matte' ansagen.

'Toketa' soll angesagt werden, wenn es während des 'Osae-komi' dem gehaltenen Kämpfer gelingt, das Bein des anderen Kämpfers scherenartig zu umklammern.

Wenn in Ne-waza nach der Ansage von 'Sono-mama' die zu erteilende Strafe 'Hansoku-make' ist, wird 'Matte' angesagt und der Kampf mit 'Hansoku-make' und 'Sore-made' beendet.

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.

DJB-KOMMENTAR

Yoko-sankaku zählt nicht als 'Osae-komi'.

ARTIKEL 27 - VERBOTENE HANDLUNGEN

Die Einteilung der Vergehen in vier Gruppen ist als Richtlinie gedacht, um allen ein klareres Verständnis zu geben für die normalerweise für eine verbotene Handlung zu erteilende Strafe.

Strafen sind nicht addierbar. Jede Strafe muß nach ihrem eigenen Wert erteilt werden. Bei Erteilung einer zweiten oder folgenden Strafe wird automatisch eine frühere Strafe gelöscht. Wenn ein Kämpfer bereits bestraft worden ist, muß bei

jeder folgenden Strafe für diesen Kämpfer die nächst höhere Stufe der Bestrafung als die existierende erteilt werden.

Jedesmal, wenn der Kampfrichter eine Strafe erteilt, soll er mit einer einfachen Aktion den Grund der Bestrafung andeuten.

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

Alle folgenden Handlungen sind verboten:

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

- (1) absichtlich den Griff vermeiden, um Kampfaktionen zu verhindern
- (2) in der Standposition eine übermäßig defensive Haltung einzunehmen (im allgemeinen mehr als 5 Sekunden)
- (3) in der Standposition, nachdem Kumi-kata (Greifen) erfolgt ist, keine Angriffsaktionen zu machen (s.Anhang: Inaktivität)
- (4) eine Aktion auszuführen, die dazu gedacht ist, den Eindruck eines Angriffs zu geben, die aber klar zeigt, daß keine Absicht vorhanden war, den Gegner zu werfen (Scheinangriff)
- (5) sich ganz innerhalb der Warnfläche mit beiden Füßen zu befinden, außer zum Beginn eines Angriffs, zur Ausführung eines Angriffs, zum Kontern eines Angriffs des Gegners oder zur Verteidigung gegen einen Angriff des Gegners (s. Anhang: Warnfläche)
- (6) in der Standposition fortwährend ohne anzugreifen folgendermaßen zu halten (im allgemeinen mehr als 5 Sek.):
 - (a) mit einer oder beiden Händen den Gürtel oder das Jackenende des Gegners
 - (b) die Jacke oder das Revers des Gegners mit beiden Händen auf derselben Seite
 - (c) einen Jackenärmel des Gegners mit beiden Händen
- (7) in der Standposition fortwährend das/die Ärmelende(n) des Gegners zum defensiven Zweck zu halten (im allgemeinen mehr als 5 Sek.)
- (8) mit einem oder mehreren Fingern in das Ärmelende oder das Ende der Hosenbeine des Gegners zu fassen oder beim Greifen des Ärmels zu knebeln
- (9) in der Standposition fortwährend die Finger des Gegners mit einer oder beiden Händen verhakend zu fassen, um Kampfaktionen zu verhindern (im allgemeinen mehr als 5 Sekunden)
- (10) absichtlich den eigenen Judogi in Unordnung zu bringen oder den Gürtel oder die Hose ohne die Erlaubnis des Kampfrichters auf- oder zuzubinden
- (11) das Ende des Gürtels oder der Jacke um einen Körperteil des Gegners zu schlingen
- (12) den Judogi in den Mund zu nehmen
- (13) eine Hand, einen Arm, einen Fuß oder ein Bein direkt auf das Gesicht des Gegners zu legen
- (14) von der Standposition aus des Gegners Fuß/Füße, Bein(e) oder Hosenbein(e) mit einer Hand oder beiden Händen zu ergreifen, wenn nicht gleichzeitig eine Wurftechnik versucht wird
- (15) einen Fuß oder ein Bein in den Gürtel, den Kragen oder das Revers des Gegners zu setzen

(b) CHUI wird jedem Kämpfer erteilt, der einen ernstlichen Verstoß begangen hat, (oder der bereits mit Shido bestraft worden ist und einen zweiten leichten Verstoß begangen hat):

- (16) Shime-waza anzuwenden, indem man das Jackenende oder den Gürtel benutzt
- (17) Anwendung der Beinschere (Dojime) am Rumpf, Hals oder Kopf des Gegners. (Schere mit gekreuzten Füßen und ausgestreckten Beinen)
- (18) mit dem Knie oder Fuß gegen die Hand oder den Arm des Gegners zu stoßen, damit er seinen Griff freigibt
- (19) die Finger des Gegners zurückzubiegen, um seinen Griff zu lösen
- (20) den Gegner herunterzuziehen, um mit Ne-waza zu beginnen, ausgenommen in Übereinstimmung mit Artikel 16
- (21) von Tachi-waza oder Ne-waza aus die Kampffläche zu verlassen oder den Gegner zu zwingen, die Wettkampffläche zu verlassen (s. Artikel 9, Ausnahmen)

(c) KEIKOKU wird jedem Kämpfer erteilt, der einen schweren Verstoß begangen hat (oder der bereits mit 'Chui' bestraft worden ist und einen weiteren leichten oder ernstlichen Verstoß begeht):

- (22) zu versuchen, 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 (Kawazu-gake)
- (23) Kansetsu-waza (Hebeltechnik) anderswo als am Ellenbogengelenk anzusetzen
- (24) irgendeine Handlung zu begehen, die den Nacken oder Wirbelsäule des Gegners verletzen könnte
- (25) einen Gegner, der auf dem Rücken liegt, von der Matte hochzuheben, um ihn dann wieder auf die Matte hinunterzustoßen
- (26) das Standbein des Gegners von innen wegzufegen, wenn dieser eine Technik wie z.B. Harai-goshi etc. ausführt
- (27) die Anweisungen des Kampfrichters nicht zu beachten
- (28) während des Wettkampfes unnötige Ausrufe, Bemerkungen oder Gesten zu machen, die den Gegner herabwürdigen
- (29) irgendeine Handlung zu begehen, die den Gegner verletzen oder gefährden könnte oder die gegen den Geist des Judo ist
- (30) sich bei der Ausführung oder bei dem Versuch der Ausführung von solchen Techniken wie Waki-gatame direkt auf die Matte fallen zu lassen

(d) HANSOKU-MAKE wird jedem Kämpfer erteilt, der einen sehr schweren Verstoß begangen hat (oder der bereits mit Keikoku bestraft worden ist und ein weiteres Vergehen in irgendeiner Höhe begeht):

- (31) bei der Ausführung oder bei dem Versuch der Ausführung solcher Techniken wie Uchi-mata, Harai-goshi etc. durch das Beugen nach vorn und unten den Kopf zuerst in die Matte zu 'tauchen'
- (32) sich absichtlich nach hinten fallen zu lassen, wenn sich der andere Kämpfer von hinten am Rücken festklammert und wenn einer der Kämpfer die Bewegungen des anderen unter Kontrolle hat
- (33) harte oder metallene Gegenstände zu tragen (bedeckt oder nicht bedeckt).

ANHANG ZU ARTIKEL 27 - VERBOTENE HANDLUNGEN

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

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

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

Wenn beide Kämpfer bereits mit 'Keikoku' bestraft worden sind und danach beide eine weitere Strafe erhalten sollen, dann werden beide disqualifiziert. Trotzdem können die Offiziellen ihre endgültige Entscheidung in dieser Angelegenheit in Übereinstimmung mit Art.30 (Situationen, die nicht in diesen Regeln enthalten sind) treffen.

'Keikoku' oder 'Hansoku-make' in Ne-waza soll in derselben Weise angewandt werden wie in 'Osaekomi' (s.Art.26, Anh.Abs.2 und 3).

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

- (3) Inaktivität: wird als gegeben betrachtet, wenn im allgemeinen 25 sec keine Angriffshandlungen von einem oder beiden Kämpfern erfolgt sind.

Als Inaktivität wird nicht betrachtet, wenn keine Angriffshandlungen erfolgen, der Kampfrichter jedoch der Ansicht ist, daß der Kämpfer tatsächlich eine Gelegenheit zum Angriff sucht.

- (5) Warnfläche: Der Kampfrichter soll dem/den Kämpfer(n) eine kurze Zeitspanne (ungefähr 5 sec) auf der Warnfläche zugestehen.

- (6) Ein Kämpfer sollte nicht bestraft werden, weil er mit beiden Händen auf derselben Seite die Jacke hält, falls die Situation dadurch entstanden, ist, daß der Gegner seinen Kopf unter dem Arm des Haltenden durchgetaucht hat. Sollte jedoch ein Kämpfer wiederholt seinen Kopf so wegdrehen, dann hat der Kampfrichter darauf zu achten, ob der Kämpfer nicht eine übermäßig defensive Haltung einnimmt (Art. 27(2)).

- (11) Umschlingen bedeutet, daß der Gürtel oder die Jacke vollständig einen 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.

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

- (29) Beispiel: Kani-Basami / Kombination von Hebel- und Wurftechnik.

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

DJB - KOMMENTAR

zu (8) *Das Drehen des Revers oder des Ärmels ist nur zum Zwecke der Ausführung einer Technik gestattet.*

zu (13) *Wenn bei dem Versuch zu würgen über das Gesicht gezogen wird, erfolgt Matte; eine Bestrafung erfolgt nur dann, wenn eineerkennbare Absicht vorliegt.*

zu (17) *Verboten ist nur ein ruckartiges Lösen (Treten, Stoßen).*

zu (24) *Im Stand nur den Nacken des Gegners zu greifen, um ihn schleudernd zu Boden zu werfen, ist verboten. Der Doppelnelson ist verboten. Ein direkter Angriff auf den Nacken wird mit sofortigem 'Keikoku' bestraft. Das alleinige Halten des Kopfes zählt nicht als Haltegriff. Kommt aus einem Haltegriff ein Halten nur des Kopfes zustande, muß der Haltende seine Technik sofort ändern, sonst sagt der Kampfrichter Matte an, und erteilt 'Keikoku'.*

Zu (26) *Das bloße Sperren des gegnerischen Standbeines ist nur zur Verteidigung erlaubt.*

Zu (30) *Der Waki-Gatame vom Stand zum Boden ist ohne Berücksichtigung der Ausführungsgeschwindigkeit verboten.*

zu (31) *Das Abstützen (Eintauchen) von Tori mit dem Kopf ist verboten, gleichgültig, ob die Stirn, der Ober- oder der Hinterkopf aufgesetzt wird und ungeachtet dessen, ob Uke mitfällt oder stehen bleibt.*

Bei der Registrierung der Strafen muß bei Vergabe einer höherwertigen Strafe die zuvor gegebene Strafe zurückgenommen werden.

Entsprechend wird die bereits umgerechnete Wertung (siehe Art.2b) ebenfalls zurückgenommen.

ARTIKEL 28 - NICHT ANTRETEN UND AUFGABE

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

Bevor der Kampfrichter 'Fusen-gachi' anzeigt, muß er sicher sein, daß er dazu die Erlaubnis der sportlichen Leitung erhalten hat.

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

Jedem Kämpfer, der sich nicht an die Forderungen der Artikel 3 und 4 hält, wird das Recht zu kämpfen verweigert, und sein Gegner soll den Kampf durch 'Kiken-gachi' gewinnen in Übereinstimmung mit der 'Dreiermehrheitsregel'.

ANHANG ZU ARTIKEL 28 - NICHT ANTRETEN UND AUFGABE

Kontaktlinsen/Bandagen:

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.

Nicht Antreten:

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

ARTIKEL 29 - VERLETZUNG, KRANKHEIT ODER UNFALL

Die Entscheidung Kachi (Sieg), Hiki-wake (Unentschieden) soll - wenn ein Kämpfer aufgrund einer Verletzung, Krankheit oder eines Unfalls während des Kampfes nicht weiterkämpfen kann - durch den Kampfrichter in Absprache mit den Außenrichtern entsprechend den folgenden Klauseln angezeigt 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, kann die Entscheidung 'Hiki-wake' angezeigt werden.

(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, soll die Entscheidung 'Hiki-wake' angezeigt werden.

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 eine Tafel mit einem Kreuz zeigen, um die erste medizinische Untersuchung anzuzeigen und zwei Kreuze, um die zweite medizinische Untersuchung anzuzeigen.

Wenn der akkreditierte Mannschaftsarzt nach einer Untersuchung eines verletzten Kämpfers dem Kampfrichter mitteilt, daß der Kämpfer den Kampf nicht fortsetzen kann, dann beendet der Kampfrichter nach Beratung mit den

Außenrichtern den Kampf und zeigt das Ergebnis gemäß den anderen Bestimmungen dieses Artikels an.

Sollte die Verletzung eines Kämpfers so ernstlich sein, daß eine Behandlung außerhalb der Wettkampffläche nötig ist oder sollte eine Verletzung eines Kämpfers mehr als zwei Untersuchungen durch den akkreditierten Mannschaftsarzt 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 akkreditierten Mannschaftsarzt auf der Wettkampffläche benötigt, 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 29 - VERLETZUNG, KRANKHEIT ODER 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.

Ausnahmen: kleine Verletzung (s.Artikel 8 (19) 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: (s.Artikel 8 (18) 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 ärztliche Untersuchung gezählt werden, wenn der Arzt gerufen wird.

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

**Verletzung - freie Untersuchung
(s.Artikel 8 (20) 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 Situationen - so gewinnt der Gegner durch 'Kiken-gachi'.

Wenn während eines Kampfes Uke durch eine Aktion von Tori verletzt wird und Uke nicht weiterkämpfen kann, soll das Kampfrichterteam den Fall analysieren und gemäß den Regeln entscheiden. Jeder Fall ist für sich zu beurteilen.

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 Fall verliert der verletzte Kämpfer den Kampf.

Wenn der Arzt, der im Kampf für den Kämpfer verantwortlich ist, klar erkennt - besonders im Fall von Würgetechniken - , daß eine ernste Gefahr für die Gesundheit seines Kämpfers besteht, kann er an den Mattenrand gehen und den Kampfrichtern zurufen, den Kampf sofort zu stoppen. Die Kampfrichter müssen alle notwendigen Schritte unternehmen, dem Arzt zu helfen.

Eine derartige Intervention bedeutet den Verlust des Kampfes und sollte daher nur im Falle einer wirklichen Gefahr angewandt werden.

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

Bei Weltmeisterschaften muß der offizielle Mannschaftsarzt einen medizinischen Grad (z.B.Approbation) haben und muß sich vor dem Wettkampf registrieren lassen. Er ist die einzige Person, der es gestattet ist, auf dem vorbestimmten Platz zu sitzen und muß entsprechend kenntlich gemacht sein, z.B. eine Armbinde mit einem roten Kreuz tragen.

Wenn eine nationale Föderation einen Arzt für ihre Mannschaft akkreditiert, dann muß sie für seine Handlungen die Verantwortung übernehmen.

Der Arzt muß über die Änderungen und Interpretationen der Regeln informiert sein. Vor jeder Weltmeisterschaft wird von den Mannschaftsärzten eine Besprechung organisiert, die von IJF-Sportdirektoren geleitet wird.

DJB - KOMMENTAR

Der Kampfrichter ist berechtigt, sobald er die Kampfunfähigkeit eines Kämpfers feststellt, nach Rücksprache mit den Außenrichtern den Verletzten aus dem Kampf zu nehmen. In allen Endkämpfen - auch bei Mannschaftskämpfen - ist der Unverletzte Sieger, wenn er nicht die Schuld an der Verletzung trägt.

Die medizinische Betreuung muß sichergestellt sein. Dies geschieht in der Regel dadurch, daß ein Sanitäter anwesend und ein Arzt erreichbar ist, wenn von der Veranstaltungsstätte aus der Notruf getätigt werden kann.

ARTIKEL 30 - SITUATIONEN, DIE VON DIESEN REGELN NICHT ERFASST WERDEN

Wenn eine Situation entsteht, die von diesen Regeln nicht erfaßt ist, dann soll sie vom Kampfrichter nach Beratung mit der Kampfrichterkommission entschieden werden.

DJB - KOMMENTAR

Die Wettkampfleitung einer Veranstaltung des DJB setzt sich aus dem zuständigen sportlichen Leiter und dem Verantwortlichen des Kampfrichterwesens zusammen.

Die Wettkampfleitung hat das Recht, Kämpfer bei einer unsportlichen Verhaltensweise auch vor oder nach den Kämpfen zu disqualifizieren.

Unter dem Begriff 'Kampfrichterkommission' bei DJB ist/sind der/die Verantwortliche/n des Kampfrichterwesens der jeweiligen Veranstaltung zu verstehen.

Horst Menz, Bundes-KR-Referent
Bundeskampfrichterkollegium