Kampfregeln für den Bereich des

Deutschen Judo-Bundes

Stand: 03.03.2016

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

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

Kampfregeln des Deutschen Judo Bundes

auf der Grundlage der IJF-Regel Stand Januar 2015
Überarbeitet von Stephan Bode und Hans-Werner Krämer

Inhaltsverzeichnis

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

DJB Anhang: Sonderregeln im Nachwuchsbereich

Verletzungsregel im Nachwuchsbereich U 12/15 im Bereich des DJB

ARTIKEL 1 - Wettkampffläche

Die Wettkampffläche soll mindestens 14 m x 14 m und höchstens 16 m x 16 m groß sein und mit Tatami oder einem ähnlich annehmbaren Material bedeckt sein. Auf DJB-Ebene beträgt die Wettkampffläche bei den Männern und Frauen im Allgemeinen 14 x 14 oder 13 x13 m. Für die anderen Altersklassen können andere Regelungen gelten (s. Wettkampfordnung 2.8.4)

Die Wettkampffläche ist in zwei Zonen unterteilt: Innen die Kampffläche, die im Allgemeinen mindestens 8 m x 8 m und höchstens 10 m x 10 m und außen die Sicherheitsfläche, die mindestens 3 m betragen muss. Die Kampffläche und die Sicherheitsfläche müssen von unterschiedlicher Farbe sein, wobei die Farbe nicht festgelegt ist (s. Wettkampfordnung 2.8.4).

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

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

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

Anhang zu Artikel 1 - Wettkampffläche

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

Sie dürfen nicht zu rutschig oder zu rau sein.

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

ARTIKEL 2 - Ausrüstung

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

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

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

(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.

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

Anhang zu Artikel 2 - Ausrüstung

<u>Position der Registratoren, Listenführer und Zeitnehmer</u>

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

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

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

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

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

ARTIKEL 3 - Judoanzug (Judogi)

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

a. reißfest aus Baumwolle oder ähnlichem Material hergestellt, in gutem Zustand (ohne Risse oder schadhafte Stellen). Das Material darf nicht so dick oder so hart sein, dass es den Griff des Gegners verhindert.
b. weiß oder fast weiß in der Farbe für den ersten Wettkämpfer, blau für den zweiten Wettkämpfer (siehe Anhang).
c. Bis auf weiteres gelten auf nationaler Ebene die Maße die auch 2013 gültig waren:

   Siehe Anhang zu Artikel 3

Siehe IJF und DJB Wettkampfordnung

Anhang zu Artikel 3 - Judoanzug (Judogi)

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

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

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 3.13).

Artikel 3 – Judoanzug (Judogi) (Fortsetzung)

d. Die Jacke soll lang genug sein, um die Oberschenkel zu bedecken und soll mindestens bis zu den Fäusten reichen, wenn die Arme an den Körperseiten abwärts voll ausgestreckt werden. Die Jacke soll links über rechts getragen werden und soll so weit sein, dass sie in Höhe des Rippenbogens mit einer Überlappung von mindestens 20 cm übereinander geschlagen werden kann.

Die Jackenärmel sollen maximal bis zum Handgelenk und mindestens bis 5 cm ober - halb des Handgelenks reichen.

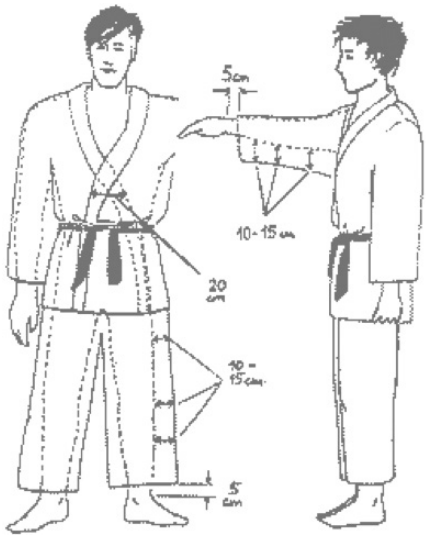
Zwischen Ärmel und Arm (einschließlich der Bandagen) soll ein Zwischenraum von 10 bis 15 cm auf der gesamten Länge bestehen. Das Revers und der Kragen dürfen nicht dicker als 1 cm und nicht breiter als 5 cm sein.

e. Auf der Hose dürfen sich keine Abzeichen befinden. Sie 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 vor - handen sein.

f. Ein fester Gürtel, 4 cm bis 5 cm breit, dessen Farbe der Graduierung entspricht, soll über der Jacke getragen werden, zweimal um die Taille gehen und mit einem eckigen Knoten gebunden werden, der beide Gürtellagen umfasst, fest genug, um die Jacke zusammen zu halten, und lang genug, um an jedem Ende 20 cm bis 30 cm herunterzu - hängen.

g.

1. Kämpferinnen sollen unter der Jacke entweder ein sauberes entweder weißes oder fast weißes T-Shirt mit kurzen Ärmeln tragen, das ausreichend reißfest ist; es sollte lang genug sein, um in die Hose gesteckt zu werden, oder
2. sie sollen einen sauberen weißen oder fast weißen kurzärmligen Einteiler tragen.
3. Das Tragen einer Kopfbedeckung ist nicht erlaubt. Auch das Tragen von Ohrschützern ist nicht erlaubt



ARTIKEL 4 - Hygiene

a. Der Judogi soll sauber, generell trocken und ohne unangenehmen Geruch sein.

b. Die Zehen- und Fingernägel sollen kurz geschnitten sein.
c. Die persönliche Hygiene des Kämpfers soll sehr gut sein.
d. Lange Haare sollen so zusammengebunden werden, dass eine Behinderung des Gegners vermieden wird, d. h. offene (lange) Haare dürfen nicht den eigenen Kragen bedecken und so ein Fassen verhindern.

Anhang zu Artikel 4 – Hygiene

Jeder Kämpfer, der nicht den Anforderungen von Artikel 3 oder 4 entspricht, ist nicht berechtigt zu kämpfen, und der Gegner soll den Kampf gemäß der „Dreiermehrheitsregel" durch „Fusen-Gachi", wenn der Wettkampf noch nicht begonnen hat, oder „Kiken-Gachi", wenn der Wettkampf bereits begonnen hat, gewinnen. (s. Artikel 26).

ARTIKEL 5 - Kampfrichter und Offizielle

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

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

Anhang zu Artikel 5 - Kampfrichter und Offizielle

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

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

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

Der Zeitnehmer für die Osae-komi-Zeit startet seine Uhr, wenn er das Kommando 'Osae-ko- mi' 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 (20 sec, wenn vorher keine Wertung war, oder 15 sec, wenn der Wettkämpfer, der den Osae-komi hält, bereits Waza-ari erzielte. Der Zeitnehmer zeigt das Ende des Haltegriffs durch ein hörbares Signal an.

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

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

Wenn die vorgesehene Kampfzeit abgelaufen ist, sollen die Zeitnehmer dieses dem Kampfrichter durch ein gut hörbares Zeichen mitteilen (siehe Artikel 10, 11 und 12 dieser Kampfregeln).

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

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

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

ARTIKEL 6 - Position und Aufgabe des Kampfrichters

Der Kampfrichter soll sich generell innerhalb der Kampffläche befinden.

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

Anhang zu Artikel 6 - Position und Aufgabe des Kampfrichters

Bevor er den Kampf startet, soll der Kampfrichter sicherstellen, dass alles in Ordnung ist, z. B. die Wettkampffläche, Ausrüstung, Kleidung, Hygiene, technische Offizielle etc.
Während der Kampfrichter eine Bewertung ansagt und das entsprechende Zeichen macht, soll er sich so hinstellen, dass er mindestens einen Außenrichter in seiner Sichtlinie hat, um sofort eine unterschiedliche Meinung erkennen zu können. In jedem Fall muss er sicherstellen, dass er die Aktionen der Kämpfer immer im Blick behält.

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

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, sowie der Position des Arztes oder der Sanitäter 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 Kampfregeln entsprechen.

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

Bei längeren Unterbrechungen sollen die KR die Wettkampffläche verlassen.

ARTIKEL 7 - 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 ein Außenrichter ein technisches Resultat oder eine Strafe höher einstuft als der Kampfrichter und der andere Außenrichter niedriger als der Kampfrichter, dann sollte der Kampfrichter seine Meinung beibehalten.

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

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

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

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

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 7 - 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 außerhalb der Wettkampffläche wechseln muss und der ihn begleitende Außenrichter nicht dasselbe Geschlecht hat, dann soll ein von der sportlichen Leitung bestimmter Offizieller den Kämpfer anstelle des Außenrichters begleiten.

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

ARTIKEL 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. Osae-komi:
   Er zeigt mit seinem Arm nach unten in Richtung der Kämpfer, wobei er sich in deren Richtung beugt und sie ansieht.
6. Toketa:
   Er streckt einen Arm nach vorne und bewegt ihn zwei- oder dreimal schnell von rechts nach links hin und her, während er seinen Körper zu den Kämpfern beugt.
7. Hiki-wake:
   Er hebt eine Hand hoch in die Luft, lässt sie vor seinem Körper herunter sinken und belässt sie dort eine Weile (mit dem Daumen nach oben).
8. Matte:
   Er hebt eine Hand in Schulterhöhe, wobei der Arm nahezu parallel zur Matte ist und zeigt dem Zeitnehmer die offene Handfläche mit den Fingern nach oben.
9. Sono-mama:
   Er beugt sich vorwärts und berührt beide Kämpfer mit seinen Handflächen.
10. Yoshi:
    Er berührt beide Kämpfer mit seinen Handflächen und stößt sie an.
11. Annullierung:
    Um die Rücknahme einer Beurteilung anzuzeigen wird dasselbe Handzeichen mit der einen Hand wiederholt, während die andere Hand über den Kopf nach vorne hochgehoben und zwei- oder dreimal von rechts nach links hin und her bewegt wird.
12. Kachi:
    Um den Sieger eines Kampfes zu bezeichnen, hebt der Kampfrichter eine Hand mit

der Handfläche nach vorne in Richtung des Siegers.

13. Kleiderordnen:
    Um die Kämpfer zum Kleiderordnen aufzufordern, kreuzt er die linke über die rechte Hand, Handflächen nach innen, in Gürtelhöhe.
14. Arzt:
    Um den Arzt zu rufen, blickt der Kampfrichter zum Tisch des Arztes. Er bewegt seinen Arm (Handfläche nach oben) vom Tisch des Arztes in Richtung zu dem verletzten Wettkämpfer.
15. Strafe verhängen:
    Bei Erteilung einer Strafe (Shido, Hansoku-make) wird mit dem Zeigefinger auf den Kämpfer gezeigt.
16. Inaktivität:
    Die Unterarme kreisen mit einer Vorwärtsbewegung in Brusthöhe und anschließend wird mit dem Zeigefinger auf den Kämpfer gezeigt.
17. Scheinangriff:
    Beide Arme werden mit geschlossenen Händen nach vorne ausgestreckt und damit eine Abwärtsbewegung ausgeführt.
18. Unerlaubtes Raustreten aus der Kampffläche
    Der Kampfrichter zeigt mit ausgestrecktem Arm auf den Mattenrand.
19. Abgebeugtes Kämpfen
    Der Kampfrichter führt mit der offenen Hand, Handfläche nach oben, eine Aufwärtsbewegung aus.
20. Aktion / Blocken unterhalb des Gürtels
    Der Kampfrichter führt mit einer Hand eine Art Greifbewegung aus.

Anhang zu Artikel 8 - Handzeichen

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

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

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

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

Das „Hikiwake“ Handzeichen gilt nur bei Mannschaftswettkämpfen.

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

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

Bei der Annullierung einer Wertung oder Strafe wird nichts angesagt.

Alle Handzeichen sollen wenigstens 3 - 5 sec aufrechterhalten werden.

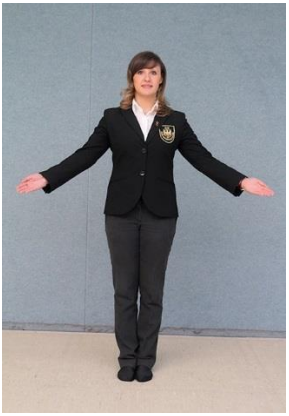
Um den Sieger anzuzeigen, begibt sich der Kampfrichter auf seine Position, die er zu Beginn des Kampfes hatte, macht einen Schritt vorwärts, zeigt auf den Sieger und geht dann wieder einen Schritt zurück.

b. Die Außenrichter (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 Kampfflächen-grenze aus und bewegt ihn mehrfach von rechts nach links hin und her.
   3. Um anzuzeigen, dass nach seiner Meinung eine vom Kampfrichter gemäß Artikel 8(a) vergebene Bewertung, Strafe oder Meinung keine Gültigkeit hat, hebt der Außenrichter seine Hand über seinen Kopf und bewegt sie zwei - oder dreimal von rechts nach links hin und her.
   4. Um eine andere Meinung als die des Kampfrichters anzuzeigen, macht der Außen-richter bzw. machen die Außenrichter eines der Handzeichen von Artikel 8(a).
   5. Wenn die Außenrichter den Kampfrichter veranlassen möchten, in Ne-waza "Matte" anzusagen (z. B. kein Fortgang), dann sollen sie dies anzeigen, indem sie beide Arme mit den Handflächen nach oben bis in Schulterhöhe anheben.

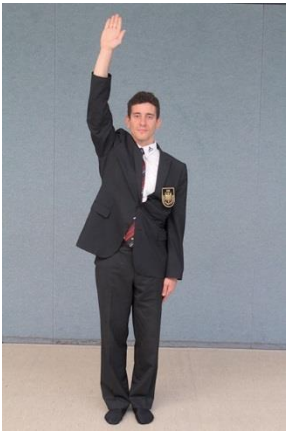
<u>Handzeichen:</u>

Verbeugen beim Betreten und Verlassen

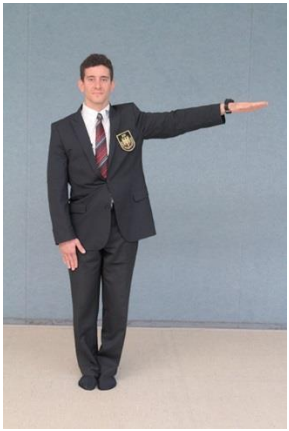
Standposition vor Beginn des Kampfes



Die Kämpfer auf die Matte bitten

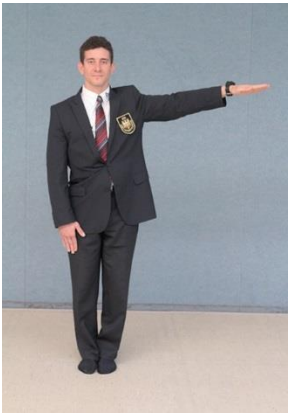


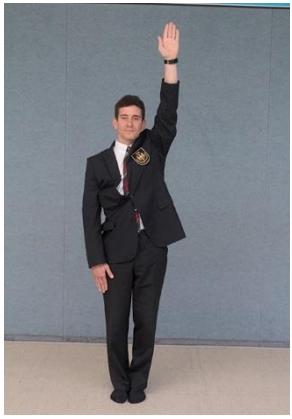
Ippon



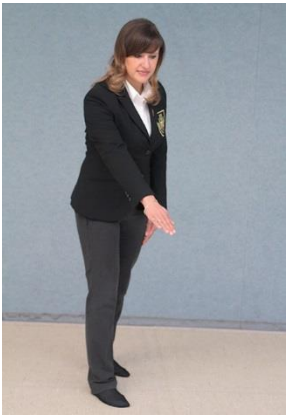
Wazaari

Yuko

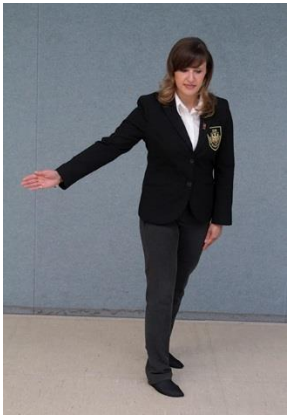


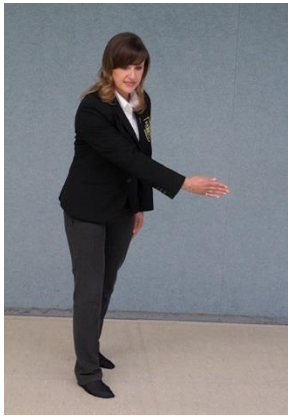


Wazaari - Awasete - Ippon



Osae-komi



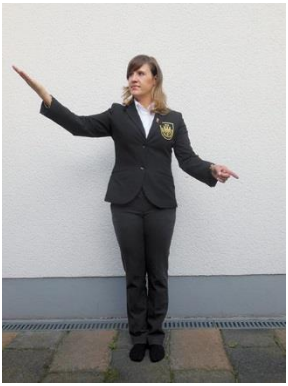


Toketa

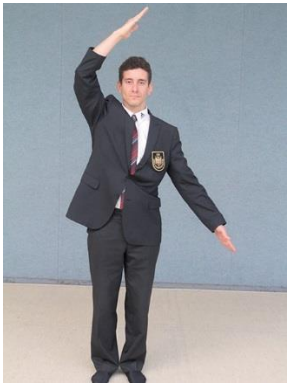
Sono-mama bzw. Yoshi

Mate

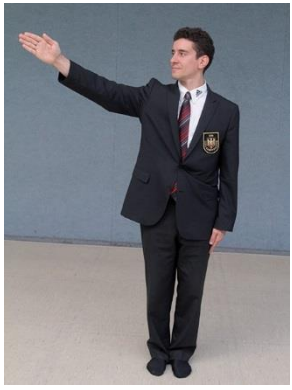
Kleiderordnen



Den Arzt rufen

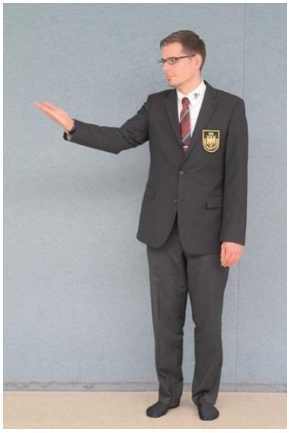


Wertung korrigieren



Siegererklärung

Eine Technik ist nicht gültig/bewertbar



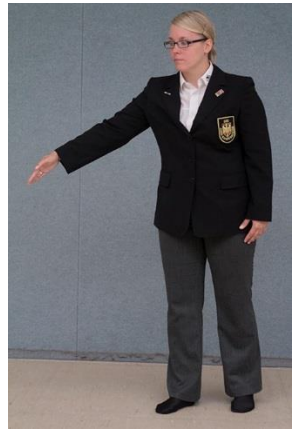
Aufstehen

Strafe für Abdecken der Jacke

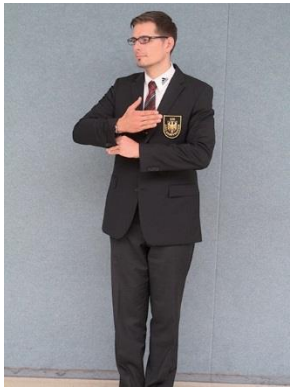
Eine Strafe vergeben

Scheinangriff

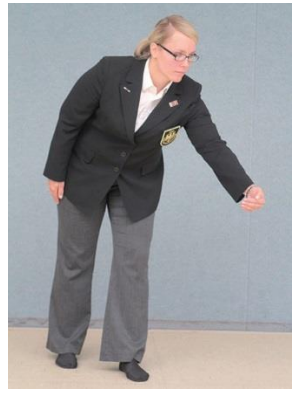
Strafe für Pistolgrip



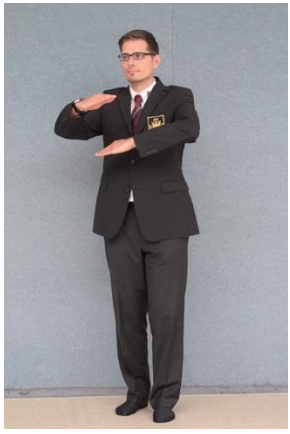
Strafe für Raustreten



Strafe für in den Ärmel fassen

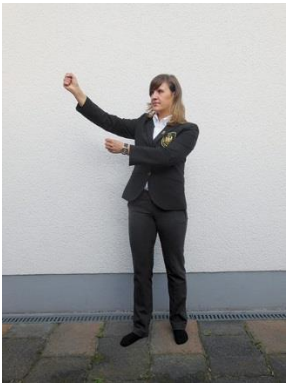


Strafe für Beinfassen



Rolle / Strafe für Inaktivität

Strafe für Blocken



Strafe für einseitiges Fassen und Cross Grip

ARTIKEL 9 - Kampfbereich (Gültigkeit)

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

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

Ausnahmen:

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

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

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

c. Wenn eine Wurfaktion auf der Sicherheitsfläche endet und einer der Kämpfer sofort Osaekomi, Kanstsu-Waza oder Shime-Waza anwendet, dann ist diese Technik gültig. Wenn während Ne-Waza Uke die Kontrolle mit einer dieser Techniken übernimmt, mit kontinuierlichem Erfolg, soll es gültig sein.
   Kansetsu-Waza und Shime-Waza, innerhalb begonnen und als wirksam erkannt, können weitergeführt werden, selbst wenn beide Kämpfer außerhalb sind.

Erläuterungen für den Bereich des DJB

In Tachi-waza

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

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

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

Kommt Uke ohne Angriff von Tori mit beiden Füßen nach draußen, sofort Matte = Shido.

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

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

Solange Uke angegriffen werden kann, kann er auch kontern.

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

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

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

Anhang zu Artikel 9 - Kampfbereich (Gültigkeit)

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

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

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. Die Nachbarmatte wird dem Boden gleichgesetzt.

ARTIKEL 10 - Dauer des Kampfes

Senioren Männer:	5 Minuten effektive Kampfzeit
Senioren Frauen	4 MInuten effektive Kampfzeit
Junioren Männer und Frauen:	4 Minuten effektive Kampfzeit

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

Im Nachwuchsbereich gelten gesonderte Kampfzeiten (WKO 3.3).

Anhang zu Artikel 10 - Kampfdauer

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

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

ARTIKEL 11 - Zeitunterbrechung

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

ARTIKEL 12 - Zeitzeichen

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

Anhang zu Artikel 12 - Zeitzeichen

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

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

ARTIKEL 13 - Haltegriffzeit

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

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

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

ARTIKEL 14 - Technik, die mit dem Zeitzeichen zusammenfällt

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

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

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

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

ARTIKEL 15 - Beginn des Kampfes

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

Wenn sie die Kampffläche verlassen, verbeugen sie sich ebenfalls zu Yoseki. Die Wettkämpfer müssen sich beim Betreten und Verlassen der Wettkampffläche zu Beginn und nach Ende des Kampfes verbeugen.

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

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

Der Kampf beginnt immer in der Standposition.

Nur Mitgliedern der Kampfrichterkommission ist es erlaubt, den Kampf zu unterbrechen (siehe Artikel 17 der Kampfregeln).

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, 2 m hinter der Verbindungslinie, von wo aus die Kämpfer den Kampf beginnen. Er sollte dabei den Zeitnehmertisch ansehen.

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

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

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

Die Arme hängen lang an der Körperseite herab.

ARTIKEL 16 - Übergang zu Ne-waza (Bodenarbeit)

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

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

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

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

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

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

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

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

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

ARTIKEL 17 - Anwendung von Mate (Warten)

Der Kampfrichter soll „Mate" (warten) ansagen, um den Kampf zeitweise zu stoppen; um den Kampf wieder zu starten, soll er „Ha-jime" (anfangen) ansagen. Die Kämpfer sollen dann so schnell wie möglich zu ihrer Ausgangsposition zurückkehren.

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

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

In folgenden Situationen soll der KR Mate ansagen:

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

Beratung für nötig halten;

j. wenn ein Kämpfer in der Standposition den Oberkörper des Gegners umschlingt (Bear Hug);
k. die Anwendung der sog. „Nossow-Schleuder“ wird mit Mate unterbrochen;
l. in jedem anderen Falle, wenn der Kampfrichter es für nötig hält.

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

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.

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

ARTIKEL 18 - Sono-mama

In jedem Fall, 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.

Situationen:

a. Um eine Strafe auszusprechen.

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

b. Medizinische Hilfe

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 Kantsesu-waza ist nicht möglich.

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

ARTIKEL 19 - Kampfende

Der Kampfrichter soll Sore-made ansagen, um das Ende des Kampfes entsprechend diesem Artikel anzusagen. Nach der Ansage von „Sore-made“ sollte der Kampfrichter die Kämpfer noch in seinem Blick behalten, für den Fall, dass sie die Ansage nicht gehört haben und weiterkämpfen.

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

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

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

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

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

Sore-made Situationen:

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

Der Kampfrichter bewertet den Kampf wie folgt:

a. Wenn ein Kämpfer Ippon oder etwas Gleichwertiges erreicht hat, soll er zum Sieger erklärt werden.
b. 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. Wenn auf der Anzeigetafel keine Wertungen angezeigt sind oder genau dieselben unter jeder Rubrik (Waza-ari, Yuko) für beide Kämpfer vorliegen, soll der Wettkampf durch „Golden Score“ entschieden werden.
c. Wenn keine Wertungen angezeigt sind oder genau die gleichen unter jedem Punkt (Waza-ari, Yuko) soll der Kämpfer mit den wenigsten Shido gewinnen. Gibt es auch hier keinen Unterschied, wird der Kampf in „Golden Score“ entschieden.

Golden Score Kampf

Vor jedem „Golden Score“-Kampf müssen die Uhren zurückgesetzt werden, wie für einen neuen Kampf, die Wertungen und Strafen bleiben stehen (ebenso die Anzahl der ärztlichen Untersuchungen). Es gibt kein Zeitlimit in Golden Score.
Wenn die Zeit für den Kampf abgelaufen ist, ruft der Kampfrichter „Sore-made“ um den Kampf zeitweilig zu beenden und die Kämpfer gehen zu ihren Ausgangspositionen zurück. Dann ruft der Kampfrichter sofort „Hajime“ um den Wettkampf wieder zu beginnen. Es gibt keine Pause zwischen dem Ende des ursprünglichen Wettkampfes und dem Beginn des „Golden Score“-Kampfes. Die erste Wertung oder Strafe zwischen den beiden Wettkämpfern während des „Golden Score“-Kampfes entscheidet den Kampf. Soll der „Golden Score“ Kampf durch eine Strafe beendet werden, so ist eine Beratung notwendig. Es genügt hier eine 2:1 Mehrheit.

Im „Golden Score“, wenn ein Kämpfer gehalten wird und „Osae-komi“ angesagt wurde, wird der Kampfrichter den Haltegriff bis 20 Sekunden (Ippon) weiterlaufen lassen, oder bis Toketa oder Matte erfolgt. Im Fall von Matte oder Toketa gewinnt der Kämpfer mit Unterbewertungspunkten entsprechend der Bewertung. Erzielt der Gehaltene mit Shime-waza oder Kansetzu-waza einen Erfolg, so gewinnt dieser den Kampf.

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

Die Entscheidung „Hikiwake“ wird nur bei Mannschaftsmeisterschaften angewendet.

Spezielle 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 Fall, dass beide Kämpfer während der normalen Kampfzeit gleichzeitig Ippon erreichen, soll der Kampf durch „Golden Score“ entschieden werden. Im Falle, dass beide Kämpfer in „Golden Score“ gleichzeitig Ippon erziehlen, soll der KR Mate sagen und den Kampf fortsetzen, ohne eine Bewertung zu geben.
c. Im Fall, dass beide Kämpfer gleichzeitig einen zusammengesetzten „Hansoku-make“ erhalten (resultierend aus Shido), soll der Kampf durch „Golden Score“ entschieden werden.
d. Im Fall, dass beide Kämpfer gleichzeitig einen direkten Hansoku-make erhalten, sollen beide Kämpfer vom Turnier ausgeschlossen werden.

ARTIKEL 20 - Ippon

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

a. wenn ein Wettkämpfer den anderen Wettkämpfer mit Kontrolle, zum großen Teil auf den Rücken, mit Kraft und Schnelligkeit wirft; um dem Ippon mehr Wert zu geben und nur Techniken mit einem wirklichen Aufschlag auf dem Rücken zu berücksichtigen gilt, wenn der Fall gerollt ist, ohne wirklichen Aufschlag, ist es nicht möglich Ippon anzunehmen. Alle Situationen, in denen einer der Kämpfer absichtlich eine „Brücke“ macht, nachdem er geworfen wurde, werden mit Ippon bewertet. Diese Entscheidung ist zum Schutz der Wettkämpfer, damit sie nicht versuchen der Technik zu entkommen und ihre Wirbelsäule gefährden. Auch der Versuch einer Brücke (Körper in Bogenspannung) sollte als „Brücke“ gewertet wer- den. Als Brücke gilt auch, wenn nur der in den Nacken genommene Kopf zur Verteidigung aufgesetzt wird, Uke sich dann aber abdreht und möglichweise nur auf den Bauch fällt.
b. wenn ein Wettkämpfer den anderen Wettkämpfer mit Osae-komi hält und es diesem nicht gelingt, sich innerhalb von 20 sec. nach der Ansage von Osae-komi zu befreien;
c. wenn ein Wettkämpfer aufgibt, indem er zweimal oder mehr mit seiner Hand oder seinem Fuß abklopft oder wenn er "Maitta" (ich gebe auf) sagt, im Allgemeinen als Ergebnis von Osae-komi (Haltegriff), Shime-waza (Würgegriff) oder Kansetsu-waza (Armhebel);
d. wenn ein Wettkämpfer durch die Wirkung von Shime-waza oder Kansetsu-waza kampfunfähig ist.

Gleichwertigkeit:

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

Gleichzeitiger Ippon: Siehe Artikel 19/b der Kampfregeln.

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.

Erläuterungen für den Bereich des DJB

Ude-gaeshi zählt nicht als bewertbare Wurftechnik.

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

Landung in der Brücke

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

Brücke bedeutet:
- Kopf und ein Fuß/beide Füße auf der Matte (Brückenspannung);
- Kopf und Schulter und ein Fuß/beide Füße auf der Matte (Brückenspannung);
- Kopf auf der Matte, Körper fällt nach, Bogenspannung (Brücke zu erkennen);
- Kopf auf Tori, ein Fuß/beide Füße auf der Matte, Brückenspannung.
- In den nacken gelegter Kopf auf der Matte, Drehung von Uke auf den Bauch.

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

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

Wird ein Kämpfer bewusstlos gewürgt, so kann er auf DJB-Ebene an diesem Tag nicht mehr weiterkämpfen. Dies gilt für alle Altersklassen. Schlägt der Kämpfer ab, der KR gibt Ippon, der Gegner würgt aber weiter und es kommt dann zur Bewußtlosigkeit des Kämpfers, scheidet dieser trotzdem aus dem Turnier aus (Gesundheitsschutz).

ARTIKEL 21 - Waza-ari-awasete-Ippon

Wenn ein Wettkämpfer in einem Kampf den zweiten Waza-ari erreicht (siehe Artikel 22), so hat der Kampfrichter „Waza-ari-awasete-Ippon“ anzusagen.

ARTIKEL 22 - Waza-ari

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

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

ARTIKEL 23 - Yuko

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

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

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

   Beispiele:

   1. teilweise unvollständig in dem Faktor „zum großen Teil auf den Rücken“ und gleichzeitig teilweise unvollständig in einem der beiden anderen Faktoren „Kraft“ oder „Schnelligkeit“;
   2. zum großen Teil auf den Rücken aber teilweise unvollständig in den beiden anderen Faktoren „Kraft“ und „Schnelligkeit“;
   3. mit Kraft und Schwung, aber nur auf die Seite.

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

Anhang zu Artikel 23 - Yuko

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

ARTIKEL 24 - Osae-komi

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

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

Anhang zu Artikel 24 - Osae-komi

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

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

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

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

„Toketa“ soll angesagt werden, wenn es während des „Osae-komi“ dem gehaltenen 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.

Yoko-sankaku zählt nicht als Haltegriff.

Erläuterungen für den Bereich des DJB

Osaekomi läuft außerhalb der Kampffläche weiter, solange er innerhalb angesagt wurde. Wenn eine Wurfaktion auf der Sicherheitsfläche endet und einer der Kämpfer sofort Osaeko-mi, Kanstsu-Waza oder Shime-Waza anwendet, dann ist diese Technik gültig. Wenn während Ne-Waza Uke die Kontrolle mit einer dieser Techniken übernimmt, mit kontinuierlichem Erfolg, soll es gültig sein.

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

Ausführungsvorgaben zur Osae-komi-Regelung auf DJB-Ebene

Gemeint sind hier die Osae-komi-Situationen auf der Sicherheitsfläche.

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

b. Hält Tori auf der Sicherheitsfläche Osae-komi und während der Befreiungsversuche drehen Tori und Uke sich so, dass Tori auf den Boden oder auf die benachbarte Kampfläche kommt, so erfolgt Mate, es gibt die Wertung für den Osae-komi und es geht im Stand weiter.

c. Hält Tori auf der Sicherheitsfläche Osae-komi, Uke hebt ihn herüber und nimmt selbst Osae-komi, wobei der neue Uke auf den Hallenboden/Nebenmatte gerät, 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/Nebenmatte ist. Kommt Uke dann sofort auf den Boden/die Nebenmatte erfolgt trotzdem Ippon. Dies ist anfangs sicher gewöhnungsbedürftig, wenn Uke aber weiß welches Risiko er eingeht, müssen die Befreiungsversuche entsprechend ausgelegt sein.

e. Für die U 9/12 gilt folgende Regekung:

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

   Begründung: Da bei U9/12 oft nur 2m Sicherheitsfläche ausliegen, erfolgt dies zum Schutz der Kämpfer.

f. Sollten Landesverbände im U 15 Bereich andere Mattenvorgaben haben, z. B. nur 2 m Sicherheitsfläche, so müssen sie eine verbandsinterne Regelung treffen.

ARTIKEL 25 - Verbotene Handlungen

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

Leichte Regelverstöße: Werden mit Shido bestraft.

Schwere Regelverstöße: Werden direkt mit Hansoku-make bestraft.

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

Während des Kampfes gibt es drei Shidos, der vierte wird Hansoku-make sein (3 Warnungen und dann Disqualifikation). Shidos geben keine Punkte für den anderen Kämpfer, nur technische Wertungen können Punkte auf der Wertungstafel geben. Am Ende des Kampfes, wenn

die Wertungen auf der Wertungstafel gleich sind, gewinnt der Kämpfer mit weniger Shidos. Wenn der Kampf in Golden Score weitergeht, verliert derjenige, der den ersten Shido bekommt oder es gewinnt derjenige, der die erste Wertung erzielt.

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

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

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

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

Shido (Gruppe der leichten Regelverstöße)

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

1)	Absichtlich Kumi-kata zu vermeiden, um Kampfaktionen zu verhindern.
2)	In der Standposition, nach Kumi-kata, eine übermäßig defensive Haltung einzunehmen.
3)	Eine Aktion auszuführen, die dazu gedacht ist, den Eindruck eines Angriffs zu geben, die aber klar zeigt, dass keine Absicht vorhanden war, den Gegner zu werfen False attack (Scheinangriff). Scheinangriffe werden definiert: - Tori hat keine Wurfabsicht; - Tori greift ohne Kumi-kata an oder lässt sofort los: - Tori macht einen einzelnen Angriff oder mehrere Angriffe ohne Ukes Gleichgewicht zu brechen; - Tori tut ein Bein zwischen Ukes Beine, um die Möglichkeit eines Angriffs zu blockieren.
4)	In der Standposition fortwährend das/die Ärmelende(n) des Gegners zum defensiven Zweck zu halten oder zu greifen, indem man den Ärmel verdreht.
5)	In der Standposition fortwährend die Finger des Gegners mit einer oder beiden Händen verhakend zu fassen, um Kampfaktionen zu verhindern oder das Handgelenk oder die Hände des Gegners zu fassen um seinen Griff oder Angriff zu verhindern.

6)	Absichtlich den eigenen Judogi in Unordnung zu bringen oder den Gürtel oder die Hose ohne die Erlaubnis des Kampfrichters auf- oder zu zubinden.
7)	Den Gegner herunterzuziehen, um mit Ne-waza zu beginnen, ausgenommen in Übereinstimmung mit Artikel 16.
8)	Mit einem oder mehreren Fingern in das Ärmelende oder das Ende des Hosenbeines des Gegners zu fassen.
9)	In der Standposition ohne anzugreifen anders als „normal" zu fassen.
10)	In der Standposition, bevor oder nachdem Kumi-kata (Greifen) erfolgt ist, keine Angriffsaktionen zu machen (siehe Anhang Inaktivität).
11)	Des Gegners Ärmelende/n zwischen dem Daumen und den Fingern zu halten, bekannt als „Pistol grip" (Pistolengriff).
12)	Des Gegners Ärmelende/n durch Umfalten zu halten „Pocket grip" (Taschengriff).
13)	Den Gegner für einen Wurf zu umklammern (Bear Hug). Es ist aber kein Shido, wenn Tori zuvor mit mindestens einer Hand zuvor Kumi-kata hatte.
14)	Das Ende des Gürtels oder der Jacke um einen Körperteil des Gegners zu schlingen.
15)	Den eigenen oder den Judogi des Gegners in den Mund zu nehmen.
16)	Eine Hand, einen Arm, einen Fuß oder ein Bein direkt auf das Gesicht des Gegners zu legen.
17)	Einen Fuß oder ein Bein in den Gürtel, den Kragen oder das Revers des Gegners zu setzen.
18)	Shime-waza anzuwenden, indem man das Jackenende, den Gürtel oder nur die Finger benutzt.
19)	Von Tachi-waza oder Ne-waza aus die Kampffläche zu verlassen oder den Gegner absichtlich zu zwingen, die Kampffläche zu verlassen (siehe Artikel 9, Ausnahmen). Wenn ein Kämpfer mit einem Fuß aus der Kampffläche tritt, ohne einen sofortigen Angriff oder ohne sofort wieder in die Kampffläche zu kommen, so wird er mit Shido bestraft. Beide Füße außerhalb der Kampffläche ist Shido. Die Kämpfer werden nicht bestraft, wenn sie in einem innerhalb angesetzten Angriff nach draußen geraten.
20)	Anwendung der Beinschere (Dojime) am Rumpf, Hals oder Kopf des Gegners. (Schere mit gekreuzten Füßen und ausgestreckten Beinen).
21)	Mit dem Knie oder Fuß gegen die Hand oder den Arm des Gegners zu treten, damit er seinen Griff freigibt, oder gegen des Gegners Bein oder Fußgelenk zu treten, ohne eine Technik anzuwenden.
22)	Die Finger des Gegners zurückzubiegen, um seinen Griff zu lösen.
23)	Den Griff des Gegners mit beiden Händen zu lösen. Beide Hände an einem Arm.
24)	Das Revers des Judogi abdecken, um den Griff zu verhindern.
25)	Den Gegner in der Standposition mit einem oder beiden Armen runter zu drücken, ohne sofort anzugreifen, so dass der Gegner selber nicht angreifen kann.

Erläuterungen für den Bereich des DJB

Weitere Shidostrafen:

Die Kampfrichter sollten den Kämpfer konsequent bestrafen, der nicht schnell Kumi-Kata einnimmt oder versucht, nicht vom Gegner gefasst zu werden.

Eine extrem defensive Verhaltensweise einzunehmen, indem man sich sehr abbeugt.

Mit dem Kopf unter dem Arme des Gegners durchzutauchen, ohne sofort anzugreifen.

Anhang zu Artikel 25 - Verbotene Handlungen

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

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

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

Besteht bei direktem Hansoku-make keine Einigung unter den Kampfrichtern, so sollte kein Hansoku-make gegeben werden. Einigung besteht dann, wenn eine 3:0-Entscheidung vorliegt, aber auch dann, wenn eine 2:0-Entscheidung vorliegt, weil ein KR die Situation nicht sehen konnte (DJB-Kommentar)

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

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

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

4) Verfahrensweise bei "false attacks" (bzw. Angriff auf den Knien bei U12/U15): Wenn Osae-Komi für den Kämpfer ohne strafbare Handlung angesagt wird, entfällt die Strafe für den anderen. Es gilt die Vorteilsregelung, auch wenn der Vorteil dann schnell verloren geht.

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

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

Gürtels zu fassen.

Wenn ein Kämpfer wiederholt „unnormale" Kumi-kata einnimmt, kann die Zeit zwischen den Strafen verkürzt werden oder direkt mit Shido bestraft werden.

Wenn ein Kämpfer Cross Grip hält, muss er sofort angreifen oder er wird mit Shido bestraft. In keinem Fall ist es erlaubt, unterhalb des Gürtels zu greifen.

Ein Kämpfer sollte nicht dafür bestraft werden, einen unnormalen Griff einzunehmen, wenn die Situation dadurch entstanden ist, dass sein Gegner mit dem Kopf unter dem Arm durchtaucht.

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.

10) Inaktivität wird als gegeben betrachtet, wenn über einen längeren Zeitraum keine Angriffshandlungen von einem oder beiden Kämpfern erfolgen.
Als Inaktivität wird nicht betrachtet, wenn keine Angriffshandlungen erfolgen, der Kampfrichter jedoch der Ansicht ist, dass der Kämpfer tatsächlich eine Gelegenheit zum Angriff sucht oder wenn ein Kämpfer nicht angreifen kann, da sein Gegner ununterbrochen Angriffe startet.

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

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

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

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

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

19) Ein verbotenes Verlassen der Matte kann auch gegeben sein, wenn einer der Kämpfer sich noch innerhalb befindet.

Artikel 25 Verbotene Handlungen und Strafen (Fortsetzung)

HANSOKU-MAKE (Gruppe der schweren Regelverstöße)

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

1)	Kawazu-gake anzuwenden. (Den Gegner dadurch zu werfen, dass ein Bein um das Bein des Gegners geschlungen wird, während man mehr oder weniger in dieselbe Richtung wie der Gegner blickt und sich rückwärts auf ihn fallen lässt).
2)	Kansetsu-waza (Hebeltechnik) anderswo als am Ellenbogengelenk anzusetzen.
3)	Einen Gegner, der auf dem Rücken liegt, von der Tatami hochzuheben, um ihn dann wieder auf die Tatami hinunter zu stoßen.
4)	Das Standbein des Gegners von innen wegzufegen, wenn dieser eine Technik wie z. B. Harai-goshi etc. ausführt.
5)	Die Anweisungen des Kampfrichters nicht zu beachten.
6)	Während des Wettkampfes unnötige Ausrufe, Bemerkungen oder Gesten zu machen, die abfällig gegenüber dem Gegner oder dem Kampfrichter sind.
7)	Irgendeine Handlung zu begehen, die den Gegner gefährden oder verletzen kann, insbesondere des Gegners Nacken oder Wirbelsäule, oder die gegen den Geist des Judo ist.
8)	Sich bei der Ausführung oder bei dem Versuch der Ausführung von solchen Techniken wie Ude-hishigi-waki-gatame direkt auf die Tatami fallen zu lassen.
9)	Bei der Ausführung oder bei dem Versuch der Ausführung solcher Techniken wie Uchi-mata, Harai-goshi etc. durch das Beugen nach vorn und unten den Kopf zuerst in die Tatami zu „tauchen“ oder sich aus dem Stand oder von den Knien aus direkt rückwärts fallen zu lassen während des Versuchs oder der Ausführung solcher Techniken wie Kata-guruma.
10)	Sich absichtlich nach hinten fallen zu lassen, wenn sich der andere Kämpfer von hinten am Rücken festklammert und wenn einer der Kämpfer die Bewegungen des anderen unter Kontrolle hat.
11)	Harte oder metallene Gegenstände zu tragen (bedeckt oder nicht bedeckt).
12)	Alle Angriffe oder alles Blocken mit einer oder zwei Händen oder mit einem oder zwei Armen unterhalb des Gürtels werden mit Hansoku-make bestraft. Es ist nur möglich das Bein zu fassen, wenn die beiden Gegner in einer klaren Ne-Waza Position sind und die Tachi-Waza Aktion zu Ende ist. (Ne- Waza bedeutet, dass es für keinen der beiden Kämpfer mehr möglich ist zu werfen).
13)	Jede Handlung gegen den Geist des Judo kann sofort mit Hansoku-make bestraft werden, zu jeder Zeit des Wettkampfes.
14)	Einen Judogi zu tragen, der nicht den Regeln entspricht (DJB-Kommentar)

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

Anhang Artikel 25 – Verbotene Handlungen und Strafen (Fortsetzung)

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

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

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

11) 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.

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

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

ARTIKEL 26 - Nichtantreten und Aufgabe

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

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

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

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

Anhang zu Artikel 26 - Nichtantreten und Aufgabe

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

ARTIKEL 27 - Verletzung, Krankheit oder Unfall

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

a. Verletzung
   1. wenn die Ursache für die Verletzung dem verletzten Kämpfer zugeschrieben wird, verliert dieser den Kampf
   2. wenn die Ursache für die Verletzung dem unverletzten Kämpfer zugeschrieben wird, verliert der unverletzte Kämpfer den Kampf
   3. wenn es unmöglich ist, die Ursache für die Verletzung einem der beiden Kämpfer zuzuschreiben, verliert der Kämpfer den Kampf, der nicht fähig ist weiterzukämpfen.

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

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

<u>Medizinische Untersuchungen</u>

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

   Wenn der Arzt nach der Untersuchung eines verletzten Kämpfers den Kampfrichter informiert, dass der Kämpfer den Wettkampf nicht fortsetzen kann, soll der Kampfrichter nach Beratung mit den Außenrichtern den Kampf beenden und den Gegner zum Sieger durch Kiken-gachi erklären.

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

c. Der Arzt kann ebenfalls um eine Intervention für seinen Kämpfer bitten. Aber in diesem Fall ist der Wettkampf beendet und der Gegner gewinnt durch Kiken-gachi.

In jedem Fall, wenn die Kampfrichter der Meinung sind, dass der Kampf nicht fortgesetzt werden sollt, soll der Mattenleiter den Kampf beenden und das Ergebnis in Übereinstimmung mit dieser Regel bekanntgeben.

Blutende Verletzungen

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

In Fällen von Blutungen soll der Kampfrichter aus Sicherheitsgründen den Arzt so oft wie notwendig rufen. Es ist nicht erlaubt weiterzukämpfen, wenn man blutet.
Dieselbe Blutung kann von dem Arzt zweimal versorgt werden. Tritt dieselbe Verletzung zum dritten Mal auf, dann soll der Kampfrichter mit der Intention, die Unversehrtheit des Kämpfers zu schützen (nach vorheriger Beratung mit den Außenrichtern), den Wettkampf beenden und den Gegner zum Sieger durch Kiken-gachi erklären.

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

Kleinere Verletzungen oder Wunden

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

Anhang Artikel 27 - Verletzung, Krankheit oder Unfall

Wenn während eines Kampfes ein Wettkämpfer durch eine Aktion des Gegners verletzt wird und der verletzte Wettkämpfer nicht weiterkämpfen kann, soll das Kampfrichterteam den Fall analysieren und gemäß den Regeln entscheiden. Jeder Fall ist für sich zu beurteilen (siehe Abschnitt: a) Verletzung 1, 2 und 3)
Generell ist auf der Wettkampffläche nur ein Arzt für jeden Kämpfer gestattet. Sollte der Arzt Helfer benötigen, muss der Kampfrichter erst informiert werden.
Der Trainer darf niemals auf die Wettkampffläche.

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

Bei der IJF gilt: Die medizinische Versorgung in den nachfolgenden Situationen sollte außerhalb der Wettkampffläche, nahe des Außenrichtertisches vorgenommen werden und der verletzte Kämpfer muss von einem Aussenrichter begleitet werden.

Medizinische Hilfe

a. Kleinere Verletzungen oder Wunden

   Im Falle eines gebrochenen Nagels darf der Arzt helfen, den Nagel zu schneiden. Der Arzt darf ebenfalls bei einer Hodenverletzung helfen.

b. bei einer blutenden Verletzung

   Aus Sicherheitsgründen, wann immer es zu Blutungen kommt, sollen diese mit Hilfe des Arztes komplett versorgt werden, durch Tape, Bandagen, Nasentampons (es ist erlaubt, Blutgerinnungsmittel bzw. blutstillende Mittel zu benutzen).

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

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

Fälle des Erbrechens

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

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

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

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

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

Sonderregeln im Nachwuchsbereich des DJB

3.12 Sonderregelungen Nachwuchsbereich

3.12.1 Mattenfläche
Die Mindestgröße der Wettkampffläche beträgt bei U12 m/w:
5m x 5m Sicherheitsfläche 2m Zwischenraum 3m
U15 m/w: 5m x 5m Sicherheitsfläche 3m Zwischenraum 3m
U18 m/w: 6m x 6m Sicherheitsfläche 3m Zwischenraum 3m

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

3.12.3 Shime-waza
Bei der U12 und U15 sind alle Würgetechniken verboten.

3.12.4 Kansetsu-waza

3.12.4.1 Bei der U12 sind alle Hebeltechniken verboten.
3.12.4.2 Bei der U15 sind alle Hebeltechniken im Stand und vom Stand zum Boden verboten.

3.12.5 Nage-waza

3.12.5.1 Bei der U12 ist Tani-otoshi verboten.

3.12.5.2 Bei der U12 und U15 sind verboten:

a. Techniken, die auf einem oder beiden Knien angesetzt werden;
b. Abtauchtechniken;
c. der Griff in und um den Nacken (mit oder ohne Jacke);
d. der Griff über die Schulter oder über den Arm auf den Rücken. Bei gegengleicher Auslage (Rechtskämpfer gegen Linkskämpfer) erlaubt. Wenn Tori unter dem Arm durchgreift, kann Uke gar nicht anders greifen. Dies ist wie folgt auszulegen: Auch bei gegengleicher Auslage darf Uke nur um den Kopf/Nacken/Schulter greifen, wenn Toris Hand unter dem Arm auf den Rücken geht, um eine Technik wie z.B. O-Goshi anzusetzen.
e. Gegendrehtechniken gegen einbeinige Eindrehtechniken (z.B. Uchi-mata-gaeshi) werden in der U12 und U15 nicht bewertet;
f. Bei der U12/15 ist die „Reitertechnik" verboten. Der KR sagt Mate, es erfolgt keine Bestrafung und keine Wertung für den Haltegriff.

3.12.6 Bestrafungen

Bei der U12 wird die „neue" Kumi-Kata-Regelung der IJF und die „ein Fuß/beide Füße" draußen Regel nicht angewendet.

Bei der U12 und U15 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 die entsprechende Strafe ausgesprochen. Die Kämpfer gehen zu jeder Belehrung zum Ausgangspunkt zurück.
Jedes verbotene Beinfassen wird in der U12/U15 nur wird mit Shido bestraft.

3.12.7 Diving

Kämpfer der Alterklasse U18 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. Der aus dem Ausschluss resultierende Listenplatz bleibt erhalten.

3.12.8 Golden Score

Bei allen Meisterschaften und Turnieren gilt die „Golden Score" Regel der IJF. Bei der U9/U12 gibt es kein Golden Score, der Kampf wird direkt mit Hantei entschieden.

Verletzungs-Sonderregelung für die Jugend U9/U12 und U15

Artikel 27 – Verletzung, Krankheit oder Unfall

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

(a) Verletzung

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

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

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

(b) Krankheit

Im Allgemeinen verliert der Kämpfer den Kampf, der während eines Kampfes krank wird und ihn nicht fortsetzen kann.

(c) Unfall

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

Medizinische Untersuchung

Während eines Kampfes hat jeder Kämpfer das Recht auf zwei medizinische Untersuchungen.

Der Kampfrichter muss sicherstellen, dass bei jedem Kämpfer die Anzahl der Kampfunterbrechungen für eine ärztliche Untersuchung registriert wird.

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

Wenn der Doktor nach Untersuchung eines verletzten Kämpfers den Kampfrichter informiert, dass der Kämpfer den Wettkampf nicht fortsetzen kann, soll der Kampfrichter nach Beratung mit den Außenrichtern, den Kampf beenden und den Gegner zum Sieger durch Kiken-gachi erklären.

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 fortsetzt werden kann, dann beendet der Kampfrichter den Kampf und zeigt das Ergebnis gemäß den anderen Bestimmungen dieses Artikels an.

Anhang zu Artikel 27 – 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.

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

Judo Shopping

DJB

DEUTSCHER JUDO-BUND e.V.

www.judobund.de