



ÖJV WETTKAMPFREGEN

Die Wettkampfregeln des Österreichischen Judoverbandes sind eine Übersetzung der **IJF Refereeing Rules 2017** unter Einarbeitung der IJF Refereeing Rules 2018 und der ÖJV Schülerregeln, angepasst an die organisatorischen Gegebenheiten des Österreichischen Judoverbandes und gelten uneingeschränkt für sämtliche Judo Wettkämpfe in Österreich.

Änderungen zu den WKR 2017 **sind rot geschrieben**, die Änderungen zu den ÖJV-Wettkampfregeln 2018 final sind **gelb markiert**.

Erstellt: KR-Referat / GS	Genehmigt: ÖJV Vorstand am 15.12.2017	
Version: 1/2018	Ersetzt: Wettkampfregeln 2015	Gültig: ab 01.01.2018

KULTUR, GESCHICHTE, GRUNDLAGEN

Jiu-Jitsu, als Oberbegriff, bezeichnet alle Arten der waffenlosen Kampfkunst, die Krieger im japanischen Mittelalter praktizierten.

Die anspruchsvollen Kämpfe zwischen den verschiedenen Jiu-Jitsu Schulen trugen zum Ruhm ihrer Lehrer und Schüler bei. In allgemeinen Zweikämpfen zwischen den Schulen wurden die Besten unter ihnen ermittelt.

Am Ende des 19. Jahrhunderts entwickelte Jigoro Kano eine Schule des Jiu-Jitsu, die sich von den anderen „Ryu“ durch ihr Ziel unterschied. Er nannte diese „JUDO“. Wie die anderen Schulen kultivierte Judo die maximale Effizienz, aber das Ziel war nicht dasselbe.

"Die Verbesserung des Menschen und der Gesellschaft"

Durch das Praktizieren von Kampfkunst ist Judo eine Methode der körperlichen, geistigen und moralischen Erziehung.

Judo ist die einzige Kampfkunst des Jiu-Jitsu, in der man am Gegner zufasst. Dies macht seinen technischen Reichtum sowie seine Raffinesse und Intelligenz aus. Bei Konfrontationen im Jiu-Jitsu war es nicht möglich Kämpfe richtig auszukämpfen, da es Ziel war zu töten ohne selbst getötet zu werden.

Jigoro Kano entwickelte eine Disziplin, welche die vollständige Anwendung von Techniken in Kämpfen erlaubte, ohne dabei jemals den Gegner zu verletzen.

Ippon wurde nur gewährt, wenn der Fall des Gegners bis zum Boden oder die Ausführung der Techniken beherrscht wurde.

Abgesehen von Techniken die am Ellbogen wirken, bei denen man dem Gegner überlassen muss aufzugeben, werden alle Techniken mit Rücksicht auf die Gelenke und niemals überdehnt ausgeführt.

Der perfekte Erfolg der Technik wird durch die Kontrolle über die Fallrichtung, die Auswirkungen vom Aufprall "voll am Rücken" und die Geschwindigkeit der Ausführung definiert.

Judo ist kein Kampf in dem man Vorteile oder Punkte sammelt, egal ob stehend oder am Boden, Judo ist ein Zweikampf mit Normen. **Das einzige Ziel ist Ippon, alle anderen Wertungen können nur gezählt werden, wenn der Wille einen Ippon zu erzielen ersichtlich ist.**

Die Entwicklung der Kämpfe und deren Leitung und bewertung über die Jahre

Von den erbarmungslosen Herausforderungen zwischen den Jiu-Jitsu Schulen entwickelte sich Judo in nur etwas mehr als 100 Jahre zu einer Disziplin des Internationalen Olympischen Komitees.

Heute ist der Wettbewerb sehr geregelt und entspricht ganz der Olympischen Charta: humanistisch, pädagogisch, sozial. Judo bleibt jedoch eine Kampfkunst deren Ziel zu 100% das Duell ist. Die Ansammlung von Punkten bringt nicht den Sieg, es ist die perfekte Technik, die mit Ippon dem Kampf ein Ende setzt.

Die einzige Ausnahme ist "Waza-ari-awazete - Ippon", für den Fall, dass zwei Techniken ausgeführt und bewertet werden, die beinahe als Ippon qualifiziert werden können. Es wird entschieden, dass dieses mit „out of fight“ (wie es schon zu Zeiten der Krieger im Mittelalter war) im Judo als „Ippon“ gewertet werden kann.

Der Kampfrichter muss den Aspekt des Duells zwischen den beiden Kämpfern philosophisch berücksichtigen und gerecht belohnen oder sanktionieren.

Die **Wertungen** sind: **Ippon** oder fast Ippon (**Waza - ari**)

Die **Bestrafungen** sind: Eine Verwarnung oder Disqualifikation, je nach Schwere, für denjenigen der seine eigene Gesundheit oder die seines Gegners gefährdet, denjenigen der den Kampf verweigert, denjenigen der den Kampf verhindert und denjenigen der aus der Wettkampffläche tritt. Jede Aktion die im Widerspruch mit dem Geist des Judo steht muss ebenfalls bestraft werden.

Sieger ist wer „DIE“ beste Technik einsetzte oder, wenn es keine technischen Wertungen gibt, wer seine größte Loyalität durch eine offensive Haltung und Fairness unter Beweis stellte.

Weiter beschränkt sich Judo kulturell nicht auf seinen Olympia-Terminus. Judo bleibt eine Kampfkunst und ist mehr als ein Sport. Alle Techniken der Gokyo sind Teil des Judo Erbes und müssen immer gelehrt werden.

Dies gilt auch für die "Kuatsu", Techniken der Reanimation und Gelenkmobilisation, die vor etwa 40 Jahre von den Judo-Lehrern und Schiedsrichtern praktiziert wurden und die heutzutage in einigen Ländern verboten sind. Ihre Praxis ist nicht erlaubt, aber ihr Wissen ist Teil des Judo Erbes und darf auf keinen Fall vergessen werden.

Die Kampfrichter sind die Hüter des physischen, kulturellen und philosophischen Geistes des Judo.

Judo muss man verstehen, um es zu würdigen.

INHALT

Art 1.	Wettkampffläche	5
Art 2.	Ausstattung	5
Art 3.	Judoanzug (Judogi)	6
Art 4.	Hygiene	7
Art 5.	Kampfrichter und Offizielle	7
Art 6.	Position und Funktion des hauptKampfrichters	8
Art 7.	Position und Funktion der Aussenrichter	8
Art 8.	Handzeichen	9
Art 9.	Kampfbereich (Gültigkeit)	12
Art 10.	Dauer des Kampfes	13
Art 11.	Zeitunterbrechnung	13
Art 12.	Zeitsignal	13
Art 13.	Osaekomi-Zeit	14
Art 14.	Technik, die mit dem Zeitsignal zusammenfällt	14
Art 15.	Beginn des Kampfes	14
Art 16.	Übergang zu <i>Newaza</i>	15
Art 17.	Anwendung von <i>Mate</i>	16
Art 18.	<i>Sono-mama</i>	17
Art 19.	Ende des Kampfes	18
Art 20.	<i>Ippon</i>	20
Art 21.	<i>Waza-ari</i>	21
Art 22.	<i>Waza-ari awasete Ippon</i>	22
Art 23.	<i>Osaekomi-waza</i>	22
Art 24.	Verbotene Handlungen und Strafen	23
Art 25.	Nichtantreten und Aufgabe	29
Art 26.	Verletzung, Krankheit oder Unfall	29
Art 27.	Situationen, die von den Regeln nicht erfasst sind	32
Art 28.	SCHÜLERREGELN FÜR DIE ALTERSKLASSEN U10 UND U12	32

Der Gebrauch der männlichen Schreibweise für die Begriffe Kämpfer, Kampfrichter, Außenrichter, etc. dient lediglich der Vereinfachung und besseren Lesbarkeit und bezieht sich selbstverständlich auch auf Frauen.

ART 1. WETTKAMPFFLÄCHE

Die Wettkampffläche ist in zwei (2) Zonen unterteilt: die Kampffläche und die Sicherheitsfläche, deren Abmessungen in der ÖJV Wettkampfordnung (WKO) des österreichischen Judoverbandes geregelt sind.

Die Matten (*Tatami*) müssen eine Abmessung von 1 m x 2 m oder 1 m x 1 m haben und aus gepresstem Schaumstoff bestehen (gemäß technischer Spezifikationen der IJF). Die Oberfläche der Elemente, welche die Wettkampffläche bilden, muss eben sein und darf keine Zwischenräume aufweisen und die Elemente müssen so fixiert sein, dass sie sich nicht verschieben können. Verzahnungsmatten dürfen, **mit Ausnahme der von der IJF als Wettkampfmatten zertifizierten *Tatami***, nicht verwendet werden.



Abb. 1: Positionen der Offiziellen und der Kämpfer (weiß/blau)

ART 2. AUSSTATTUNG

a) Anzeigetafel

Für jede Wettkampffläche muss es zwei (2) Anzeigetafeln mit horizontaler Wertungsanzeige geben. Sie werden außerhalb der Wettkampffläche so aufgestellt, dass sie von den Kampfrichtern, den Mitgliedern der Kampfrichterkommission, den Funktionären und den Zuschauern leicht eingesehen werden können. Auf den Anzeigetafeln müssen die Zeit, die Wertungen sowie ausgesprochenen Strafen für die Kämpfer ersichtlich sein (siehe Beispiel im Anhang). Wenn elektronische Anzeigetafeln verwendet werden, müssen manuelle Anzeigetafeln in Reserve verfügbar sein (siehe Anhang zu Artikel 2).

b) Stoppuhren

Es müssen folgende Stoppuhren vorhanden sein:

Kampfzeit	Eine (1)
<i>Osaekomi</i> -Zeit	Zwei (2)
In Reserve	Eine (1)

Wenn elektronische Stoppuhren verwendet werden, sollen zusätzlich auch manuelle verwendet werden, um deren Fehlerfreiheit zu überprüfen (siehe Anhang).

c) Fahnen (Zeitnehmer)

Die Zeitnehmer sollen folgende Fahnen verwenden:

Gelb	Kampfunterbrechung
Grün	Dauer des <i>Osaekomi</i>

Es ist nicht notwendig, die gelben und grünen Fahnen zu verwenden, wenn die Wettkampfzeit und *Osaekomi*-Dauer elektronisch angezeigt werden. Allerdings müssen diese Fahnen in Reserve zur Verfügung stehen.

d) Zeitsignal

Eine Glocke oder ein ähnliches akustisches Gerät soll dem Kampfrichter das Ende der festgesetzten Kampfzeit signalisieren.

e) Weiße und blaue *Judogi*

Die Kämpfer müssen entweder einen weißen oder einen blauen *Judogi* tragen (der Kämpfer, der in der Wettkampfliste oben steht, muss den weißen *Judogi* tragen, der unten stehende Kämpfer den blauen).

ANHANG ART. 2 – AUSSTATTUNG

Position der Registratoren / Listenführer / Zeitnehmer

Die Listenführer, Registratoren und Zeitnehmer müssen Sicht auf den Kampfrichter haben.

Stoppuhren und Anzeigetafeln

Die Stoppuhren müssen zur Feststellung ihrer Fehlerfreiheit den dafür Verantwortlichen zugänglich sein, zu Beginn und regelmäßig während des Wettbewerbes müssen die Stoppuhren auf Fehlerfreiheit überprüft werden.

Die Anzeigetafeln müssen die Normen der IJF bzw. dieses Dokuments erfüllen und den Kampfrichtern entsprechend zur Verfügung stehen. Manuelle Stoppuhren müssen, für den Fall des Ausfalles der elektronischen Stoppuhren, parallel zu den elektronischen Geräten verwendet werden. Manuelle Anzeigetafeln müssen in Reserve zur Verfügung stehen.



Abb. 2: Elektronische Anzeigetafel

ART 3. JUDOANZUG (JUDOGI)

Die Jacke muss gut unter dem Gürtel fixiert sein und der Gürtel muss eng gebunden sein. Die Judoka müssen ihre *Judogi* und Gürtel zwischen *Mate* und *Hashime* selbständig, zügig richten. Wenn ein *Judoka* absichtlich hierbei Zeit vergeudet, erhält er/sie dafür *Shido*.

ART 4. HYGIENE

1. Der *Judogi* muss sauber, generell trocken und ohne unangenehmen Geruch sein.
2. Die Finger- und Zehennägel müssen kurz geschnitten sein.
3. Die persönliche Hygiene des Kämpfers muss sehr gut sein.
4. Lange Haare müssen zusammengebunden werden, um dem Gegner keine Unannehmlichkeiten zu verursachen. Die Haare müssen mit einem Gummiband oder einem Band aus ähnlichem Material zusammengebunden werden und dürfen kein hartes oder metallisches Material beinhalten. Der Kopf darf nicht bedeckt sein, ausgenommen durch einen Verband aus medizinischen Gründen.
5. Jedem Kämpfer, der nicht gewillt ist, den Anforderungen von Artikel 3 und 4 zu entsprechen, wird das Recht zu kämpfen entzogen und der Gegner wird, wie in Artikel 24 dieser Regeln vorgesehen, gemäß der „Mehrheitsregel aus Drei“ den Kampf durch „*Fusen-gachi*“, wenn der Wettkampf noch nicht begonnen hat, oder „*Kiken-gachi*“, wenn der Wettkampf bereits begonnen hat, gewinnen.

ART 5. KAMPFRICHTER UND OFFIZIELLE

Im Allgemeinen leiten drei Kampfrichter den Wettkampf, die von anderer Nationalität (beim ÖM von anderen Landesverbänden) als die beiden kämpfenden Athleten sein müssen. Dasselbe gilt für Teambewerbe.

Der Kampfrichter auf der Matte (Hauptkampfrichter) ist durch ein Funkkommunikationssystem mit den beiden Kampfrichtern am Tisch bei der Matte (Seitenkampfrichter) verbunden. Unter Aufsicht der Kampfrichterkommission unterstützen sie den Hauptkampfrichter mit einem Video-CARE-System.

Das angewendete Einteilungssystem für die Kampfrichterbesetzung gewährleistet die Neutralität des Kampfgerichts.

Der Kampfrichter wird durch Registratoren, Zeitnehmer und Listenführer unterstützt.

Die Mitglieder der Kampfrichterkommission, welche erforderlichenfalls eingreifen können und in der Nähe ihres eigenen CARE-Systems sitzen, sollen nach Möglichkeit mit den Kampfrichtern via Kopfhörer verbunden sein. Das entsprechende Verfahren ist in Artikel 19.6. beschrieben.

ANHANG ART. 5 – KAMPFRICHTER UND OFFIZIELLE

Die Uniform der Kampfrichter hat der Kleiderordnung der Organisation zu entsprechen. Das Organisationskomitee muss sicherstellen, dass die Zeitnehmer, Listenführer und Registratoren, sowie andere technische Assistenten als technisches Personal gründlich geschult wurden.

Es müssen mindestens zwei (2) Zeitnehmer anwesend sein; einer stoppt die Kampfzeit und einer speziell die *Osaekomi*-Zeit.

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

Der Zeitnehmer für die *Osaekomi*-Zeit startet seine Uhr, wenn er das Kommando „*Osaekomi*“ hört, stoppt sie, wenn er „*Sono-mama*“ hört und startet sie wieder, wenn er „*Yoshi*“ hört. Hört er die Kommandos „*Toketa*“ oder „*Mate*“ stoppt er die Zeit und zeigt dem Kampfrichter die Anzahl der vergangenen Sekunden an.

Nach Ablauf der *Osaekomi*-Zeit (20 Sekunden; oder 10 Sekunden, wenn der Wettkämpfer der den „*Osaekomi*“ hält, bereits *Waza-ari* erzielt hat) soll der Zeitnehmer das Ende von *Osaekomi* durch ein hörbares Signal anzeigen.

Manuelle Zeichen

Wenn der Zeitnehmer für *Osaekomi* die Kommandos „*Osaekomi*“ oder „*Yoshi*“ hört bzw. die Handzeichen dafür sieht hebt er eine grüne Fahne, wenn er die Uhr startet. Er senkt die Fahne, wenn er die Uhr, auf die Kommandos „*Toketa*“, „*Mate*“ oder „*Sono-mama*“, oder bei Ablauf der *Osaekomi*-Zeit, anhält.

Der Zeitnehmer für die Kampfzeit hebt eine gelbe Fahne, wenn er beim Hören des Kommandos und beim Sehen des Zeichens für *Mate* oder *Sono-mama* die Uhr stoppt und senkt die Fahne, wenn er beim Hören von *Hajime* oder *Yoshi* die Uhr wieder startet.

Wenn die vorgesehene Kampfzeit abgelaufen ist, teilen die Zeitnehmer dieses dem Kampfrichter durch ein gut hörbares Zeichen mit (siehe Artikel 10, 11 und 12 der Wettkampfregeln).

Der Registrator muss sicherstellen, dass er mit den aktuellen Handzeichen und Kommandos des Kampfrichters vertraut ist, damit er den Verlauf und die Ergebnisse des Kampfes genau anzeigen kann.

Zusätzlich zu den oben erwähnten Personen muss ein Listenführer den gesamten Verlauf der Kämpfe aufzeichnen.

Wenn elektronische Systeme eingesetzt werden, ist das Verfahren das gleiche wie oben beschrieben. Allerdings müssen manuelle Uhren parallel zu der elektronischen Ausrüstung verwendet werden, um ihre Fehlerfreiheit zu gewährleisten und manuelle Anzeigetafeln müssen in Reserve zur Verfügung stehen.

ART 6. POSITION UND FUNKTION DES HAUPTKAMPFRICHTERS

Der Kampfrichter befindet sich in der Regel innerhalb der Kampffläche. Er soll den Wettkampf leiten und beurteilen. Er muss dafür sorgen, dass die Entscheidungen korrekt aufgezeichnet werden.

ANHANG ART. 6 – POSITION UND FUNKTION DES KAMPFRICHTERS

Der Kampfrichter muss vor Beginn des Wettkampfes sicherstellen, dass alles in Ordnung ist, z.B. Kampffläche, Ausrüstung, Kleidung, Hygiene, technisches Personal etc.

Der Kämpfer mit dem weißen *Judogi* befindet sich auf der rechten und der Kämpfer mit dem blauen *Judogi* auf der linken Seite des Kampfrichters.

Für den Fall, dass beide Kämpfer in *Newaza* und nach außen gerichtet sind, kann der Kampfrichter die Aktion von der Sicherheitsfläche aus beobachten.

Bevor der Kampfrichter einen Wettkampf eröffnet, soll er sich mit dem Klang der Glocke oder des akustischen Signals, welches das Ende des Kampfes auf der jeweiligen Tatami anzeigt und mit der Position des Arztes oder des medizinischen Assistenten sowie dem Funkkommunikationssystem und dem CARE-System vertraut machen.

Bei der Übernahme einer Wettkampffläche soll der Kampfrichter sicherstellen, dass die Oberfläche der Matte sauber und in gutem Zustand ist, dass keine Lücken zwischen den *Tatamis* sind und dass die Kämpfer den Artikeln 3 und 4 der Wettkampfregeln entsprechen.

Der Kampfrichter hat sicherzustellen, dass sich keine Zuschauer, Helfer oder Fotografen in einem Bereich befinden, wo sie die Kämpfer stören oder zu einer Verletzungsgefahr werden könnten.

Bei Vorführungen oder längeren Pausen im Programm soll der Kampfrichter die Wettkampffläche verlassen.

ART 7. POSITION UND FUNKTION DER AUSSENRICHTER

Zwei Außenrichter, die am Mattentisch platziert sind, beurteilen gemeinsam mit dem Kampfrichter, mit dem sie über einen Kopfhörer verbunden sind, den Kampf und unterstützen den Kampfrichter mit einem Video-CARE-System entsprechend der „Mehrheitsregel aus Drei“.

Sollte ein Außenrichter bemerken, dass der Stand auf der Anzeigetafel nicht korrekt ist, sollte er den Kampfrichter darauf aufmerksam machen.

Sollte ein Kämpfer nach Kampfbeginn irgendeinen Teil des *Judogi* außerhalb der Wettkampffläche wechseln müssen oder die Wettkampffläche aus einem vom Mattenkampfrichter als notwendig erachteten Grund vorübergehend verlassen müssen, diese Erlaubnis wird nur in Ausnahmefällen gewährt, muss ein Außenrichter den Kämpfer begleiten, um sicher zu stellen, dass keine Regelverstöße eintreten.

Falls keiner der Außenrichter das gleiche Geschlecht hat, wird vom Kampfrichterobmann ein Außenrichter bestimmt, der den Kämpfer begleitet.

ART 8. HANDZEICHEN

Der Kampfrichter soll bei den folgenden Handlungen die unten angeführten Handzeichen ausführen:

- 1) **Ippon:**.....einen Arm, mit der Handfläche nach vorne, hoch über den Kopf heben.
- 2) **Waza-ari:**.....einen Arm, mit der Handfläche nach unten, seitlich bis auf Schulterhöhe heben.
- 3) **Waza-ari awasete Ippon:**.....Zuerst das Handzeichen für *Waza-ari*, dann jenes für *Ippon* ausführen.
- 4) **Osaekomi:**.....mit einen Arm von seinem Körper weg, nach unten, in Richtung der Kämpfer zeigen, während er seinen Körper etwas über die Kämpfer beugt.
- 5) **Toketa:**.....einen Arm nach vorne heben und diesen schnell zwei- oder dreimal von rechts nach links bewegen, während er seinen Körper etwas über die Kämpfer beugt.
- 6) **Hikiwake:**.....eine Hand hoch in die Luft heben, sie nach unten vor seinen Körper führen (mit dem Daumen nach oben) und sie dort eine Weile halten. (* siehe Anhang)
- 7) **Mate:**.....eine Hand bis in Schulterhöhe, etwa parallel zur *Tatami* heben, die Handfläche (Finger nach oben) zeigt zum Zeitnehmer.
- 8) **Sono-mama:**..... sich nach vorne beugen und beide Kämpfer mit seinen Handflächen berühren.
- 9) **Yoshi:**.....beide Kämpfer mit seinen Handflächen fest berühren und auf sie drücken.
- 10) **Annullierung einer angezeigten Wertung/Strafe:** mit einer Hand das gleiche Handzeichen wiederholen, während er die andere Hand hoch über seinen Kopf zur Vorderseite hebt und sie zwei- oder dreimal von rechts nach links schwenkt.
- 11) **Siegerverkündung (Kachi):**..... einen Arm, Handfläche nach innen, über Schulterhöhe in Richtung des Siegers heben.
- 12) **Ordnen des Judogi:**in Gürtelhöhe die linke Hand über die rechte kreuzen, die Handflächen zeigen zum Körper.
- 13) **Den Arzt rufen:**.....zum Ärztetisch wenden und mit einem Arm (Handfläche nach oben) von Richtung des Ärztetisches in Richtung des verletzten Kämpfers weisen.
- 14) **Strafe verhängen (Shido, Hansoku-make):**.....mit dem gestreckten Zeigefinger auf den zu bestrafenden Kämpfer zeigen.
- 15) **Inaktivität:**mit einer Vorwärtsbewegung die Unterarme in Brusthöhe übereinander kreisen und dann mit dem Zeigefinger auf den zu bestrafenden Kämpfer zeigen.
- 16) **Falsche Attacke:**beide Arme nach vorne ausstrecken, und mit beiden geballten Fäusten eine Abwärtsbewegung machen.

ANHANG ART. 8 – HANDZEICHEN

Wenn nicht klar ist, welcher der Kämpfer eine Wertung erzielt hat oder bestraft wird, soll der Kampfrichter nach dem offiziellen Handzeichen auf die Startposition des blauen oder weißen Kämpfers zeigen, um anzuzeigen, welchem Kämpfer die Wertung oder Bestrafung zugeordnet wird.

Um dem/den Kämpfer(n), wenn eine längere Unterbrechung zu erwarten ist, anzuzeigen, dass er/sie sich mit gekreuzten Beinen (Schneidersitz) an der Startposition setzen darf/dürfen, deutet der Kampfrichter mit der offenen Hand, Handfläche nach oben, auf die Startposition.

Die Handzeichen für *Waza-ari* sollen quer vor der Brust beginnen und dann seitlich zur richtigen Endposition geführt werden.

Die Handzeichen für *Waza-ari* sollen in der Bewegung für 3-5 Sekunden beibehalten werden, um sicherzustellen, dass die Wertungen für die Außenrichter gut sichtbar sind. Allerdings soll bei einer Drehung darauf geachtet werden, die Kämpfer nicht aus dem Blickfeld zu verlieren.

*7. Das Handzeichen für *Hikiwake* gilt nur für Jeder-Gegen-Jeden-Wettbewerbe (Round Robin).

Sollten beide Kämpfer eine Strafe erhalten, führt der Kampfrichter das entsprechende Handzeichen aus und zeigt abwechselnd auf beide Kämpfer (linker Zeigefinger für den Kämpfer an seiner linken und rechter Zeigefinger für den Kämpfer an seiner rechten Seite).

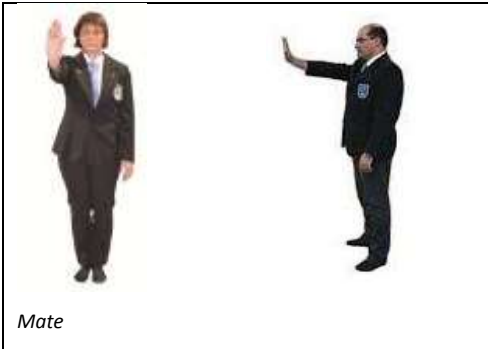
Sollte ein korrigierendes Handzeichen erforderlich sein, soll es so schnell als möglich nach dem Handzeichen für die Annullierung erfolgen.

Eine Durchsage der Annullierung einer Wertung/Strafe wird nicht gemacht.

Alle Handzeichen sollen 3 bis 5 Sekunden gehalten werden.

Um den Sieger anzuzeigen, kehrt der Kampfrichter zu der Position zurück, die er zu Beginn des Kampfes eingenommen hatte, macht einen Schritt nach vorne, verkündet den Sieger und macht dann wieder einen Schritt zurück.





Mate



Osaekomi



Toketa



Sono-mama ↔ Yoshi



Annullierung einer Wertung



Keine Wertung



Hajime ↔ Sore-made



Strafe aussprechen



Inaktivität



Falsche Attacke



Bestrafung wegen Blockens



ART 9. KAMPFBEREICH (GÜLTIGKEIT)

Der Wettkampf wird auf der Kampffläche ausgetragen. Eine gültige Wurfaktion muss eingeleitet werden, wenn beide Kämpfer innerhalb der Kampffläche sind oder zumindest *Tori* mit der Kampffläche in Kontakt ist oder wenn diese Aktion durchgehend ist.

Wenn beide Kämpfer außerhalb der Kampffläche sind wird jede ausgeführte Technik nicht anerkannt.

Alle Aktionen sind gültig und können weitergeführt werden (kein *Mate*), so lange einer der beiden Kämpfer mit einem Teil seines Körpers die Kampffläche berührt.

Ausnahmen:

- a) Wenn ein Wurf begonnen wird, bei dem ein Kämpfer mit der Kampffläche in Kontakt ist, aber sich während der Aktion beide Kämpfer aus der Kampffläche hinausbewegen, kann die Aktion für die Punktebewertung berücksichtigt werden, wenn die Wurfaktion nicht unterbrochen wurde.

Ebenso kann jede sofort erfolgte Gegentechnik eines Kämpfers, der, als die Wurfaktion begonnen wurde, nicht mit der Kampffläche in Kontakt war, für die Punktwertung berücksichtigt werden, wenn die Aktion nicht unterbrochen wurde.

b) In *Newaza* ist die Aktion gültig und kann außerhalb der Kampffläche fortgesetzt werden, sofern *Osaekomi* innerhalb der Kampffläche angesagt wurde.

c) Wenn *Ne-waza* innerhalb der Kampffläche beginnt und sich die Kämpfer bei fortlaufender Aktion eines der Kämpfer aus der Kampffläche hinaus bewegen, kann die Aktion weiter geführt werden.

d) *Osaekomi* außerhalb der Kampffläche: Wenn die Wurfaktion außerhalb der Kampffläche endet und einer der Kämpfer sofort *Osaekomi*, *Shime-waza* oder *Kansetsu-waza* ansetzt, wird diese Technik als gültig betrachtet.

Wenn während *Newaza* Uke mit einer der genannten Techniken die Kontrolle ohne Unterbrechung übernimmt, ist auch diese gültig.

Wenn *Kansetsu-waza* und *Shime-waza* innerhalb der Kampffläche begannen und beim Gegner als wirksam erachtet werden, können diese fortgesetzt werden, auch wenn sich die Kämpfer außerhalb der Kampffläche befinden.

ANHANG ART. 9 – KAMPFBEREICH (GÜLTIGKEIT)

Sobald der Wettkampf begonnen hat, dürfen die Kämpfer die Wettkampffläche nur verlassen, wenn ihnen dazu die Erlaubnis durch den Kampfrichter erteilt wurde. Die Erlaubnis wird nur in ganz besonderen Ausnahmefällen erteilt, wie etwa der Notwendigkeit, einen *Judogi* zu wechseln, der beschädigt oder beschmutzt wurde.

ART 10. DAUER DES KAMPFES

1. Die Dauer und Form der Wettkämpfe wird durch die Wettkampfordnung (WKO) des österreichischen Judoverbandes (ÖJV) bestimmt.

Die Kampf- und Ruhezeiten dieses Artikels gelten für alle Turniere und Meisterschaften, die unter der Verantwortung der IJF ausgetragen werden.

Diese Richtlinien sollen auch den Nationalen Föderationen als Leitfaden für ihre Turniere dienen.

Allgemeine Klasse Männer und Teams: 4 Minuten Nettokampfzeit

Allgemeine Klasse Frauen und Teams: 4 Minuten Nettokampfzeit

Junioren U21 Männer und Frauen und Teams: 4 Minuten Nettokampfzeit

Kadetten U18 Männer und Frauen und Teams: 4 Minuten Nettokampfzeit

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

3. Dem Kampfrichter soll die Kampfzeit bekannt sein, bevor er die Wettkampffläche betritt.

ART 11. ZEITUNTERBRECHUNG

Die Zeit, die zwischen den Kampfrichterkommandos *Mate* und *Hajime* und zwischen *Sono-mama* und *Yoshi* verstreicht, wird nicht zur Kampfzeit gezählt.

ART 12. ZEITSIGNAL

Das Ende der festgesetzten Kampfzeit soll dem Kampfrichter mit einer Glocke oder einem anderen ähnlichen akustischen Signal angezeigt werden.

ANHANG ART. 12 - ZEITSIGNAL

Wenn gleichzeitig auf mehreren Wettkampfflächen gekämpft wird, ist die Verwendung von unterschiedlichen Signalen erforderlich. Das Zeitsignal muss laut genug sein, um den Lärm der Zuschauer zu übertönen.

ART 13. OSAEKOMI-ZEIT

- a) **Ippon:** volle 20 Sekunden
- b) **Waza-ari:** 10 Sekunden oder mehr, jedoch weniger als 20 Sekunden

ART 14. TECHNIK, DIE MIT DEM ZEITSIGNAL ZUSAMMENFÄLLT

1. Jedes unmittelbare Ergebnis einer Technik, die gleichzeitig mit dem Zeitsignal begonnen wurde, ist gültig.
2. Wird eine Wurftechnik gleichzeitig mit dem Zeitsignal angewendet, ist diese nach Meinung des Kampfrichters jedoch nicht sofort wirksam, muss er *Sore-made* verkünden und sie nicht für eine Wertung heranziehen.
3. Jede Technik, die nach dem Zeitsignal für das Ende der Kampfzeit, angewandt wird, darf nicht anerkannt werden, auch wenn der Kampfrichter noch nicht *Sore-made* verkündet hat.
4. Wird *Osaekomi* gleichzeitig mit dem Zeitsignal für das Ende der Kampfzeit verkündet oder die verbleibende Kampfzeit reicht nicht für die Vollendung des *Osaekomi* aus, wird die Kampfzeit verlängert bis entweder *Ippon* (oder Gleichwertiges) erreicht ist oder der Kampfrichter *Toketa* oder *Mate* verkündet.

Während dieser Zeit kann der Kämpfer, der *Osaekomi* gehalten wird (*Uke*), mit *Shime-waza* oder *Kansetsu-waza* kontern. Im Falle, dass der Kämpfer, der *Osaekomi* hält (*Tori*) aufgibt, gewinnt derjenige, der unter *Osaekomi* gehalten wird (*Uke*), mit *Ippon* den Kampf.

ART 15. BEGINN DES KAMPFES

1. Bevor die Kämpfer vor dem Kampf die Wettkampffläche betreten, müssen der Kampfrichter auf der Matte und die Kampfrichter am Tisch ihre Position immer schon eingenommen haben.

Bei Einzelbewerben muss der Kampfrichter in der Mitte der Kampffläche, 2 m hinter der Linie zwischen den Ausgangspositionen der Kämpfer stehen und zum Tisch der Zeitnehmer blicken. Die Außenrichter sitzen an ihrem jeweiligen Tisch.

Bei Mannschaftsbewerben muss vor Beginn jeder Begegnung folgende Verbeugungszeremonie durchgeführt werden:

- a) Der Kampfrichter steht an der gleichen Stelle wie bei Einzelbewerben. Auf sein Kommando stellen sich beide Mannschaften, gegenüber und einander zugewandt, auf der entsprechenden Seite in einer Linie entlang der Kampffläche auf. Der schwerste Kämpfer ist dem Kampfrichter am nächsten.
- b) Auf Kommando des Kampfrichters betreten die beiden (2) Mannschaften nach einer Verbeugung die Kampffläche und stellen sich bei der Ausgangsposition auf.
- c) Der Kampfrichter weist die Mannschaften an, sich zu *Joseki* zu drehen, indem er beide Arme mit den Handflächen nach oben parallel nach vorne ausstreckt und „*Rei*“ verkündet, damit sich beide Mannschaften gleichzeitigen verbeugen. Der Kampfrichter verbeugt sich nicht.
- d) Dann weist der Kampfrichter mit rechtwinklig gebeugten Armen, Unterarme nach oben und Handflächen nach innen, beide Mannschaften an sich zueinander zu drehen, um „*Otagai-ni*“ (Verbeugung zueinander) auszuführen und verkündet „*Rei*“, damit sie in gleicher Weise wie zuvor vorgehen.
- e) Nach Abschluss der Verbeugungszeremonie treten die Mannschaften an die gleiche Stelle zurück, an der sie die Matte betreten haben und warten am äußeren Rand, an der Mitte der Wettkampffläche. Die ersten Kämpfer jeder Mannschaft beginnen den ersten Kampf. Bei jedem Kampf führen die Kämpfer die gleiche Verbeugungszeremonie wie bei Einzelbewerben aus.
- f) Nach Abschluss des letzten Kampfes fordert der Kampfrichter beide Mannschaften auf, sich in gleicher Weise wie in lit. a) und b) angeführt, aufzustellen und verkündet den Sieger. Die

Verbeugungszeremonie wird in umgekehrter Reihenfolge durchgeführt wie zu Beginn, zuerst verbeugen sich die Mannschaften zueinander und zum Abschluss zu *Joseki*.

2. Da es nicht vorgeschrieben ist, steht es den Kämpfern frei, sich beim Betreten oder Verlassen der Wettkampffläche zu verneigen.

Beim Betreten des *Tatami*-Bereiches sollen die Kämpfer gleichzeitig bis zur Kampffläche gehen.

Die Kämpfer dürfen sich vor Beginn des Wettkampfes nicht die Hände schütteln.

3. Anschließend gehen die Kämpfer auf ihrer jeweiligen Seite (auf die Sicherheitsfläche), entsprechend der Kampfreihefolge (aus der Sicht des Kampfrichters: Erstaufgerufener auf der rechten, Zweitaufgerufener auf der linken Seite) zur Mitte des Kampfflächenrandes und bleiben dort stehen.

Auf das Zeichen des Kampfrichters begeben sich beide Kämpfer nach vorne auf ihre jeweilige Ausgangsposition, verbeugen sich gleichzeitig zueinander und machen mit dem linken Fuß beginnend einen Schritt vor.

Sobald der Kampf beendet ist und der Kampfrichter das Ergebnis verkündet hat, machen die Kämpfer gleichzeitig mit dem rechten Fuß beginnend einen Schritt zurück und verbeugen sich zueinander.

Verbeugen sich die Kämpfer nicht oder nicht korrekt, sind sie vom Kampfrichter dazu aufzufordern. Es ist sehr wichtig, die Verbeugung in der richtigen Weise auszuführen.

4. Der Wettkampf beginnt immer in der Standposition, wenn der Kampfrichter „*Hajime*“ verkündet.
5. Der akkreditierte Arzt kann in bestimmten Fällen verlangen, dass der Kampfrichter den Kampf, entsprechend der in Artikel 27 angeführten Fälle und Folgen, unterbricht.
6. **Coachingregeln:**

Der Coach an der Matte darf ausschließlich seinem / ihrem Athleten Anweisungen geben. Nicht erlaubt ist das lautstarke Kommentieren von Kampfrichterentscheidungen, das Fordern von Wertungen oder Bestrafungen, wildes Gestikulieren und Ähnliches. Bei Nichteinhaltung kann der Coach durch den Turnierdirektor und den verantwortlichen Kampfrichter auf die Tribüne, bei einem wiederholten Vergehen auch der Halle verwiesen werden.

7. Die Mitglieder der Kampfrichterkommission dürfen den Kampf unterbrechen. Sie tun dies nur, wenn ein Fehler korrigiert werden muss.

Interventionen und jede Änderung der Kampfrichterentscheidung durch die Kampfrichterkommission werden nur in Ausnahmesituationen gemacht.

Die Intervention der Kampfrichterkommission findet in folgenden 3 Fällen statt:

- Ein Fehler der richtigen Zuordnung der Wertung für den weißen oder blauen Kämpfer
- Wertung mit *Hansoku-make*
- Ausnahmefälle

Die Kampfrichterkommission muss, wie die Kampfrichter, anderen Nationen angehören, als die Kämpfer auf der Matte.

Es gibt kein Einspruchsrecht für Trainer, aber sie dürfen zum Tisch der Kampfrichterkommission kommen, um die Begründung der endgültigen Entscheidung zu erfahren.

ART 16. ÜBERGANG ZU NEWAZA

1. Den Kämpfern ist erlaubt, in den in diesem Artikel genannten Fällen, von *Tachi-waza* zu *Newaza* zu wechseln. Wenn jedoch die angewandte Technik nicht kontinuierlich ausgeführt wird, verkündet der Kampfrichter *Mate* und weist beide Kämpfer an, wieder in die Standposition zurückzukehren.
2. Situationen, in denen ein Übergang von *Tachi-waza* zu *Newaza* erlaubt ist:

- a) Wenn ein Kämpfer, nachdem er mit einer Wurftechnik einen gewissen Erfolg erzielt hat, ohne Unterbrechung in *Newaza* übergeht und die Offensive übernimmt.
- b) Wenn einer der Kämpfer nach der erfolglosen Anwendung einer Wurftechnik zu Boden fällt, kann der andere die Position seines Gegners zu seinem Vorteil ausnutzen und ihn zu Boden bringen.
- c) Wenn ein Kämpfer in der Standposition durch die Anwendung von *Shime-waza* oder *Kansetsu-waza* eine erhebliche Wirkung erzielt und dann ohne Unterbrechung in *Newaza* übergeht.
- d) Wenn ein Kämpfer seinen Gegner durch die Anwendung einer besonders geschickten Bewegung, die nicht als Wurftechnik angesehen wird, in *Newaza* bringt.
- e) In jedem anderen Fall, in dem ein Kämpfer nicht wie im oberen Abschnitt dieses Artikels erwähnt fällt oder im Begriff ist zu fallen, kann der andere Kämpfer diese Position seines Gegners ausnützen und in *Newaza* übergehen.

3. Ausnahmen:

Wenn ein Kämpfer seinen Gegner, nicht entsprechend Artikel 16 Absatz 2, zu *Newaza* herunterzieht und sein Gegner dies nicht zu seinem Vorteil nützt, um in *Newaza* weiterzuarbeiten, muss der Kampfrichter *Mate* verkünden und den Kämpfer, der gegen Artikel 23.7 verstoßen hat mit *Shido* bestrafen.

Wenn der Gegner die Aktion von *Tori* zu seinem Vorteil nützt, kann die Arbeit in *Newaza* fortgesetzt werden.

ANHANG Artikel 16 – Übergang zu Ne-waza:

Wenn *Uke* sich in knieender Position und *Tori* im Stand befindet, kann *Tori* eine Wurftechnik anwenden oder mit einer *Kansetsu-*, *Shime-* oder *Osea-komi-waza* fortfahren.

ART 17. ANWENDUNG VON MATE

1. Allgemein

Der Kampfrichter muss in den in diesem Artikel genannten Situationen *Mate* verkünden, um den Kampf vorübergehend zu unterbrechen. Um den Kampf fortzusetzen verkündet der Kampfrichter *Hajime*.

Die Kämpfer müssen nach *Mate* in folgenden Fällen rasch zu ihrer Ausgangsposition zurückkehren:

- der Kampfrichter vergibt *Shido* für das Hinaussteigen aus der Kampffläche
- der Kampfrichter vergibt das dritte (3.) *Shido - Hansoku-make*
- der Kampfrichter fordert die Kämpfer auf, ihren *Judogi* zu ordnen
- der Kampfrichter befindet, dass der/die Kämpfer medizinische Versorgung brauchen.

Bei *Mate* zur Vergabe eines *Shido* an den verursachenden Kämpfer bleiben die Kämpfer an Ort und Stelle ohne zu ihrer Ausgangsposition zurückzukehren (*Mate – Shido – Hajime*).

Nachdem der Kampfrichter *Mate* verkündet hat, muss er die Kämpfer weiter im Blick behalten, falls sie das Kommando nicht gehört haben und weiterkämpfen oder etwas anderes passiert.

2. Situationen, bei denen der Kampfrichter Mate verkündet:

- a) Wenn beide Kämpfer die Kampffläche ganz verlassen.
- b) Wenn einer oder beide Kämpfer eine der in Artikel 23 angeführten verbotenen Handlungen begehen.
- c) Wenn sich einer oder beide Kämpfer verletztten oder krank werden. Bei Auftreten einer in Artikel 25 angeführten Situation, ruft der Kampfrichter nach der Verkündung von *Mate*, entweder auf Verlangen des Kämpfers oder auf Grund der Schwere der Verletzung, den Arzt, um eine in diesem Artikel angeführte medizinische Versorgung vorzunehmen. Er erlaubt dem Kämpfer zur Erleichterung der Versorgung eine passendere Position, als die Ausgangsposition, einzunehmen.

- d) Wenn es für einen oder beide Kämpfer notwendig ist, ihren *Judogi* zu ordnen.
- e) Wenn während *Newaza* kein sichtbarer Fortschritt erkennbar ist.
- f) Wenn ein Kämpfer aus *Newaza* in eine stehende oder fast stehende Position gelangt, seinen Gegner auf dem Rücken trägt und die Hände ganz klar von der *Tatami* löst, um anzuzeigen, dass sein Gegner die Kontrolle verloren hat.
- g) Wenn ein Kämpfer in oder aus *Newaza* in eine stehende Position gelangt und seinen Gegner, der auf dem Rücken liegt und ein (1) oder beide Bein(e) um irgendeinen Teil des stehenden Kämpfer geschlungen hat, klar von der *Tatami* weg hebt.
- h) Wenn ein Kämpfer *Kansetsu-waza* oder *Shime-waza* in einer stehenden Position ausführt oder auszuführen versucht und die Wirkung nicht deutlich sichtbar ist.
- i) Wenn ein Kämpfer bei der Ausführung von *Shime-waza* oder *Kansetsu-waza* das Bein des Gegners überstreckt (Ziehen am Knöchel).
- j) Bei der Anwendung von *Kansetsu-* oder *Shime-waza*, während sich beide Athleten in Standposition befinden.
- k) Wenn ein Kämpfer irgendeine Vorbereitung für eine Art Kampf- oder Ringertechnik (keine eigentliche *Judo*-Technik) ansetzt oder ausführt, muss der Kampfrichter unverzüglich *Mate* rufen, um die Aktion zu stoppen und den Kämpfer daran zu hindern sie zu beenden.
- l) In jedem anderen Fall, in dem es der Kampfrichter für erforderlich hält.

Situationen, bei denen der Kampfrichter nicht *Mate* verkündet:

- a) Der Kampfrichter ruft nicht *Mate*, um den/die Kämpfer daran zu hindern die Kampffläche zu verlassen, es sei denn, die Situation ist gefährlich.
- b) Der Kampfrichter verkündet nicht *Mate*, wenn ein Kämpfer, der sich aus *Osaekomi-waza*, *Shime-waza* oder *Kansetsu-waza* befreit hat, offensichtlich eine Erholungspause benötigt oder verlangt.

Ausnahmesituationen:

Sollte der Kampfrichter während *Newaza* irrtümlich *Mate* sagen und sich die Kämpfer aus diesem Grunde trennen, kann der Kampfrichter, wenn möglich und in Übereinstimmung mit der „Mehrheitsregel aus Drei“, die Kämpfer so nahe als möglich in ihre ursprüngliche Position zurückbringen und den Kampf neu starten. Dies erfolgt, wenn auf diese Weise eine Ungerechtigkeit gegenüber einem der Kämpfer korrigiert werden kann.

Art 18. SONO-MAMA

1. In allen Fällen, wo der Kampfrichter den Kampf vorübergehend unterbrechen möchte ohne eine Veränderung der Position der Kämpfer zu verursachen, muss er *Sono-mama* verkünden und das Handzeichen gemäß Artikel 8.9 ausführen. Dabei muss er sicherstellen, dass beide Kämpfer weder die Position noch den Griff verändern.
2. *Sono-mama* kann nur in *Newaza* angewendet werden.
3. Situationen:
 - a) Um eine Strafe auszusprechen:

Wenn der Kämpfer, der zu bestrafen ist, in einer ungünstigen Position ist, gibt es kein *Sono-mama*: die Strafe wird direkt ausgesprochen.
 - b) Medizinische Hilfe:

Wenn während *Newaza* ein Kämpfer Anzeichen einer Verletzung aufweist, die gemäß Artikel 27 den Einsatz des Arztes erfordert, kann der Kampfrichter *Sono-mama* verkünden und die Kämpfer nötigenfalls trennen.

Anschließend werden die Kämpfer wieder in ihre Positionen vor der Verkündung von *Sono-mama* zurückgebracht, dabei wird der Kampfrichter von den Außenrichtern am Tisch entsprechend der „Mehrheitsregel aus Drei“ unterstützt.

4. Um den Wettkampf fortzusetzen soll der Kampfrichter *Yoshi* verkünden und das Handzeichen gemäß Artikel 8.10 ausführen.

ART 19. ENDE DES KAMPFES

1. Ein Kampf kann in der regulären Kampfzeit (4 Minuten) ausschließlich mit Wertungen (*Waza-ari* oder *Ippon*) entschieden werden. Strafen (*Shido*) entscheiden den Kampf erst, wenn *Shido* das 3. Mal ausgesprochen wird (*Hansokumake*) oder ein direktes *Hansokumake* ausgesprochen wird. Eine Strafe wird niemals in eine Wertung umgewandelt.

Der Kampfrichter muss *Sore-made* verkünden, um den Kampf entsprechend der in diesem Artikel genannten Fälle zu beenden. Nach der Verkündung soll der Kampfrichter die Kämpfer im Auge behalten, für den Fall, dass sie seine Ankündigung nicht gehört haben und weiter kämpfen.

Der Kampfrichter muss, wenn notwendig, vor der Bekanntgabe des Ergebnisses die Kämpfer anweisen, ihren *Judogi* zu ordnen.

Nachdem der Kampfrichter das Ergebnis des Kampfes verkündet und das Handzeichen gemäß Artikel 8 ausgeführt hat, sollen die Kämpfer einen Schritt zurück zu ihrer jeweiligen weißen oder blauen Markierung machen, sich verbeugen und die Kampffläche an den Seiten der Matte, insbesondere auf der Sicherheitsfläche, verlassen.

Wenn die Kämpfer die Matte verlassen, müssen sie ihren *Judogi* in der korrekten Weise tragen und dürfen nicht irgendeinen Teil des *Judogi* oder den Gürtel entfernen, bevor sie das FOP (Spielfeld = Field Of Play) verlassen haben.

Sollte der Kampfrichter irrtümlich den falschen Kämpfer zum Sieger erklären, müssen die beiden Außenrichter am Tisch sicherstellen, dass er diese falsche Entscheidung ändert, noch bevor der Kampfrichter die Wettkampffläche verlässt, ansonsten wird die Entscheidung endgültig und kann nicht mehr geändert werden.

Alle Maßnahmen und Entscheidungen, die entsprechend der „Mehrheitsregel aus Drei“ durch die Kampfrichter und nach Absprache mit der ÖJV Kampfrichterkommission getroffen wurden, sind endgültig und unwiderruflich.

2. Situationen von *Sore-made*:

- a) Wenn ein Kämpfer einen *Ippon* oder *Waza-ari awasete Ippon* erreicht (Artikel 20 und 21).
- b) Im Falle von *Kiken-gachi* (Artikel 26).
- c) Im Falle von *Hansoku-make* (Artikel 25).
- d) Wenn ein Kämpfer wegen Verletzung den Kampf nicht mehr fortsetzen kann (Artikel 27).
- e) Wenn die festgesetzte Zeit für den Kampf abgelaufen ist.

3. Der Kampfrichter soll den Kampf wie folgt beurteilen:

- a) Wenn ein Kämpfer einen *Ippon* oder eine gleichwertige Wertung erzielt hat, muss er zum Sieger erklärt werden.
- b) Wurde kein *Ippon* oder Gleichwertiges erzielt, soll der Sieger auf folgender Grundlage ermittelt werden:

Wenn ein Kämpfer einen *Waza-ari* hat, gewinnt er den Kampf.

c) Haben beide Kämpfer einen *Waza-ari* oder keinen *Waza-ari*, wird der Kampf sowohl im Einzel- als auch im Mannschaftsbewerb im „Golden Score“ entschieden, ungeachtet der vergebenen *Shidos*.

4. „Golden Score“

Wenn die festgesetzte Kampfzeit endet und die Voraussetzungen des Absatzes 3.c dieses Artikels gegeben sind, muss der Kampfrichter „*Sore-made*“ verkünden, um den Wettkampf vorübergehend zu beenden und die Kämpfer müssen zu ihrer Ausgangsposition zurückkehren.

Es gibt kein Zeitlimit für Golden Score, die registrierten Daten auf den Anzeigetafeln bleiben jedoch erhalten.

Der Kampfrichter muss „*Hajime*“ verkünden, um den Kampf neu zu starten. Es darf keine Ruhezeit zwischen dem Ende des ursprünglichen Kampfes und dem Beginn des „**Golden Score**“ geben.

Der Kampf endet:

a) wenn eine technische Wertung (*Waza-ari* oder *Ippon*) vergeben wird

b) wenn ein Kämpfer mit *Hansoku-make* (direkt oder als 3. *Shido*) bestraft wird.

Wird ein Kämpfer im „Golden Score“ gehalten und „*Osaekomi*“ wurde angesagt, soll der Kampfrichter den Haltegriff für 20 Sekunden (*Ippon*), bis zu *Toketa* oder *Mate* oder bis ein Kämpfer *Shime-waza/Kansetsu-waza* mit einem sofortigen Ergebnis ausführt, laufen lassen. Die erste Wertung des „*Osaekomi*“ ist die gewinnentscheidende Wertung.

In diesem Fall gewinnt der Kämpfer durch die Punktwertung.

Wenn während des „Golden Score“ ein „Direkt-*Hansoku-make*“ vergeben wird, hat das Ergebnis für den bestraften Kämpfer die gleichen Folgen wie während eines normalen Kampfes.

In dem Fall, dass der Kampfrichter entscheidet, einen Kämpfer zu bestrafen, muss er sich zuerst mit den Außenrichtern am Tisch beraten und die Entscheidung auf Grundlage der „Mehrheitsregel aus Drei“ treffen.

5. Besondere Situationen im „Golden Score“:

a) Sollte nur ein Kämpfer von seinem Recht Gebrauch machen, den „Golden Score“ zu bestreiten und der andere Kämpfer lehnt dies ab, soll der Kämpfer, welcher nochmals kämpfen möchte, zum Sieger durch „*Kiken-gachi*“ erklärt werden.

b) In dem Fall wo beide Kämpfer während des ersten Kampfes gleichzeitig *Ippon* erreichen, soll der Kampf durch den „Golden Score“ entschieden werden. In dem Fall wo beide Kämpfer während des „Golden Score“ gleichzeitig *Ippon* erzielen, soll der Kampfrichter *Mate* verkünden und den Kampf fortsetzen, ohne diese Aktion für die Beurteilung zu berücksichtigen.

c) In dem Fall wo beide Kämpfer mit einem kumulierten *Hansoku-make* (als Ergebnis aufeinander folgender *Shidos*) bestraft werden, **scheiden beide Kämpfer aus dem Bewerb aus.**

d) In dem Fall wo beide Kämpfer gleichzeitig durch „Direkt-*Hansoku-make*“ bestraft werden, entscheidet die ÖJV Turnierleitung.

6. CARE-System:

Das CARE-System, wie in diesen Regeln und den SOR definiert, liegt in der ausschließlichen Zuständigkeit der Kampfrichterkommission, so kann sich niemand in einen von der Kampfrichterkommission festgelegten Betrieb, auch wenn dieser abweichend zu den hier angeführten Regeln ist, einmischen oder darüber bestimmen.

IN FOLGENDEN SITUATIONEN IST DER GEBRAUCH VORGESEHEN:

- a) Möchte das Mitglied der Kampfrichterkommission in den unten angeführten Fällen eingreifen, stoppt es den Wettkampf und berät sich kurz mit den Kampfrichtern.
- b) Das Mitglied der Kampfrichterkommission kann allen Kampfrichtern ein zustimmendes Zeichen geben (ohne den Kampf zu unterbrechen), wenn seine Meinung, nach Beobachtung sowohl der tatsächlichen Aktion (live) als auch der nachfolgenden Überprüfung mittels CARE-System, mit allen Kampfrichtern übereinstimmt.

Die verpflichtende Überprüfung mit dem CARE-System zur Unterstützung der Entscheidungsfindung auf der Matte ist unter folgenden Umständen erforderlich:

- a) Jede Entscheidung, die während der Kampfzeit sowie der Zeit des „Golden Score“ das Ende des Kampfes herbeiführt.
- b) *Kaeshi*-Aktionen, die das Ende des Kampfes bedeuten, bei denen es möglicherweise Schwierigkeiten bei der Beurteilung gibt, welcher Kämpfer die Kontrolle über die Aktion hatte. **Im Fall eines Angriffs und Gegenangriffs wird jener Kämpfer verlieren, der zuerst am Boden landet.**
 - Wenn eine Wertung gegeben werden kann, wird sie vergeben
 - Wenn die beiden Kämpfer gleichzeitig landen, wird keine Wertung gegeben
 - Wenn die Aktion durch einen Wettkämpfer nach seiner Landung geführt wird (*Kaeshi-waza*), wird diese Aktion nicht gezählt
 - Jede Aktion nach der Landung zählt als *Ne-waza*.

Die Überprüfung mittels CARE-System und anschließende Kommunikation mit den Kampfrichtern, wie in diesem Artikel geregelt, liegt im Ermessen des Mitgliedes der Kampfrichterkommission, welches die Aufsicht über die Matte hat.

Jede Verwendung oder Anfrage für die Verwendung des CARE-Systems, außer durch die Kampfrichterkommission, ist nicht erlaubt.

ART 20. IPPON

1. Der Kampfrichter muss *Ippon* verkünden, wenn seiner Meinung nach die ausgeführte Technik folgenden Kriterien entspricht:
 - a) Wenn ein Kämpfer den anderen Kämpfer kontrolliert wirft und dieser mit Wirkung auf dem Rücken auf der Matte auftrifft, wobei der Krafteinsatz und die Schnelligkeit erheblich sind. **Wird die Landung gerollt kann auf *Ippon* entschieden werden, wenn während der Landung keine Unterbrechung besteht.**

Bei den folgenden Abroll-Bewegungen kann *Ippon* gegeben werden:



Alle Situationen, in denen einer der Kämpfer, nachdem er geworfen wurde, bewusst eine „Brücke“ (Kopf und ein Fuß oder beide Füße in Kontakt mit der *Tatami*) macht, werden mit *Ippon* bewertet. Auch der Versuch einer Brücke (Wölbung des Körpers) soll als „Brücke“ angesehen werden.

- b) Wenn ein Kämpfer den anderen mit *Osaekomi-waza* festhält und es diesem nicht gelingt, innerhalb von 20 Sekunden, nach der Verkündung von *Osaekomi*, freizukommen.

- c) Wenn ein Kämpfer aufgibt, indem er zwei- (2) oder mehrmals mit der Hand oder dem Fuß abklopft, oder „*Maitta*“ (Ich gebe auf!) sagt, im Allgemeinen als Folge einer *Osaekomi-waza*, *Shime-waza* oder *Kansetsu-waza*.
- d) Wenn ein Kämpfer in Folge einer *Shime-waza* oder *Kansetsu-waza* handlungsunfähig ist.

2. Entsprechung:

Sollte ein Kämpfer mit *Hansoku-make* bestraft werden, ist der andere Kämpfer zum Sieger **zu erklären** (Unterbewertung entspricht einem *Ippon*).

3. Besondere Situationen:

- a) Gleichzeitige Techniken: Wenn beide Kämpfer nach einem gleichzeitigen Angriff auf die *Tatami* fallen und die Kampfrichter nicht beurteilen können, welche Technik vorherrschend war, soll keine Wertung gegeben werden.
- b) In dem Fall wo beide Kämpfer gleichzeitige *Ippon* erzielen, soll der Kampfrichter entsprechend Artikel 19 Absatz 5.b handeln.
- c) **Gegenwurf: Im Fall von *Kaeshi-waza* darf *Tori* (jener Kämpfer, der den Gegenwurf ausführt) den Aufprall auf der Matte nicht für seinen Gegenwurf nutzen.**

ART 21. WAZA-ARI

Der Kampfrichter soll *Waza-ari* verkünden, wenn seiner Meinung nach die ausgeführte Technik folgenden Kriterien entspricht:

- a) Wenn ein Kämpfer den anderen Kämpfer kontrolliert wirft, aber die Technik die vier notwendigen Kriterien für *Ippon* nicht vollständig erfüllt. (siehe Artikel 20.a)
- b) Wenn ein Kämpfer den anderen Kämpfer mit *Osaekomi-waza* festhält und sich letzterer innerhalb von 10 Sekunden oder mehr, aber weniger als 20 Sekunden, nicht befreien kann.
- c) Wenn ein Kämpfer den anderen Kämpfer kontrolliert wirft, aber der Technik teilweise zwei (2) der erforderlichen vier Elemente für *Ippon* fehlen.

Wenn ein Kämpfer seinen Gegner mit Kontrolle wirft und der Gegner auf die Seite des Oberkörpers fällt, soll *Waza-ari* gegeben werden.

Wenn *Uke* geworfen wird und in einer Rollbewegung landet, kann *Waza-ari* gegeben werden, wenn während der Landung eine Unterbrechung entsteht und die Rollbewegung über die Seite oder die Hüfte ausgeführt wird.



Wenn ein Kämpfer seinen Gegner mit Kontrolle wirft und dieser auf beide Ellbogen fällt oder sich mit beiden gestreckten Armen abstützt, ist *Waza-ari* zu geben. Das Landen auf einem Ellbogen und einer Hand wird mit *Waza-ari* bewertet.

BEISPIELE:

1. Teilweises Fehlen des Elementes „mit Wirkung auf den Rücken aufprallen“ und auch teilweises Fehlen von einem der drei anderen Elemente „Schnelligkeit“, „Kraft“ oder „Geschickte Kontrolle bis zum Ende der Landung“.
2. Mit Wirkung auf den Rücken aufprallt, jedoch teilweises Fehlen der drei anderen Elemente „Schnelligkeit“, „Kraft“ oder „Geschickte Kontrolle bis zum Ende der Landung“.

ART 22. WAZA-ARI AWASETE IPPON

Sollte ein Kämpfer im Wettkampf einen zweiten *Waza-ari* erhalten (siehe Artikel 21), soll der Kampfrichter *Waza-ari awasete Ippon* verkünden. (siehe Artikel 21)

ART 23. OSAEKOMI-WAZA

Der Kampfrichter verkündet *Osaekomi*, wenn seiner Meinung nach die angewandte Technik den folgenden Kriterien entspricht:

- a) Der gehaltenen Kämpfer muss von seinem Gegner kontrolliert werden und muss mit seinem Rücken, beiden oder einer Schulter in Kontakt mit der *Tatami* sein.
- b) Die Kontrolle kann von der Seite, von hinten oder von oben erfolgen.
- c) Das/die Bein(e) oder der Körper des haltenden Kämpfers darf/dürfen nicht von den Beinen seines Gegners kontrolliert werden.
- d) Mindestens ein Kämpfer muss mit einem Teil seines Körpers die Kampffläche berühren.
- e) Der haltende Kämpfer muss seinen Körper entweder in einer *Kesa-*, *Shiho-* oder *Ura-*Position haben, das heißt, ähnlich den Techniken *Kesa-gatame*, *Kami-shiho-gatame* oder *Ura-gatame*.

ANHANG Artikel 23 – Osaekomi-waza

Sollte ein Kämpfer, der seinen Gegner mit einer *Osaekomi-waza* kontrolliert, in eine andere *Osaekomi-waza* wechseln, ohne dabei die Kontrolle zu verlieren, wird die *Osaekomi*-Zeit fortgesetzt bis *Ippon* (oder Gleichwertiges), *Toketa* oder *Mate* verkündet wird.

Wenn *Osaekomi* ausgeführt wird und der Kämpfer, der sich in einer vorteilhaften Position befinden, einen Verstoß begeht und eine Strafe verdient, muss der Kampfrichter *Mate* verkünden, die Kämpfer zu ihren Ausgangspositionen zurückkehren lassen, die Strafe (und eine etwaige Wertung für den *Osaekomi*) verkünden und dann den Kampf durch das Kommando *Hajime* wieder aufnehmen.

Wenn *Osaekomi* ausgeführt wird und der Kämpfer, der sich in einer ungünstigen Position befindet, einen Verstoß begeht und die Strafe *Hansoku-make* verdient, muss der Kampfrichter *Sono-mama* verkünden, mit den anderen Kampfrichtern beraten, *Mate* verkünden, die Kämpfer auf ihre Anfangspositionen zurückkehren lassen, dann *Hansoku-make* aussprechen und den Kampf durch das Verkünden von *Sore-made* beenden.

Wenn sich beide Außenrichter am Tisch einig sind, dass ein *Osaekomi* besteht, aber der Kampfrichter hat keinen *Osaekomi* angesagt, dann sollen sie sofort den Kampfrichter informieren und gemäß der „Mehrheitsregel aus Drei“ muss der Kampfrichter sofort *Osaekomi* ansagen.

Toketa wird verkündet, wenn es dem gehaltenen Kämpfer während *Osaekomi* gelingt, das/die Bein/e des Gegners von oben oder von unten „scherenartig“ zu umschlingen.

In Situationen, in denen der Rücken des gehaltenen Kämpfers nicht mehr in Kontakt mit der *Tatami* ist (z.B. „Brückenhaltung“), aber der haltende Kämpfer die Kontrolle behält, soll *Osaekomi* fortgesetzt werden.

ART 24. VERBOTENE HANDLUNGEN UND STRAFEN

Die verbotenen Handlungen werden in „**leichte**“ Verstöße (*Shido*) und „**schwere**“ Verstöße (*Hansoku-make*) eingeteilt.

LEICHTE VERSTÖSSE: Werden mit *Shido* bestraft.

SCHWERE VERSTÖSSE: Werden mit Direkt-*Hansoku-make* bestraft.

Der Kampfrichter muss eine Strafe wie *Shido* oder *Hansoku-make* je nach Schwere des Verstoßes vergeben.

Entscheidet sich der Kampfrichter den/die Kämpfer zu bestrafen, muss er den Kampf durch Aussprechen von *Mate* vorübergehend unterbrechen (außer im Fall von *Sono-mama* in *Newaza*), das Handzeichen sowohl für das Vergehen als auch die Bestrafung machen und diese verkünden, während er auf den/die Kämpfer, der/die den Verstoß begangen hat/haben, zeigt.

Während eines Kampfes gibt es zwei (2) *Shidos* und das dritte *Shido* ist ein *Hansoku-make* (2 Verwarnungen und dann die Disqualifikation). *Shidos* werden nicht dem anderen Kämpfer als Punkte gutgeschrieben, nur technische Wertungen können als Punkte auf der Anzeigetafel aufscheinen.

Wenn am Ende eines Kampfes der Punktestand unentschieden ist, wird der Kampf im Golden Score verlängert. Dieser Kampf ist dann beendet, wenn ein Kämpfer eine Wertung (*Waza-ari* oder *Ippon*) erzielt, oder einer der Kämpfer mit *Hansoku-make* bestraft wird.

Shido wird dem Kämpfer, der den Verstoß begangen hat, an Ort und Stelle gegeben, ohne dass beide Kämpfer zu ihren Ausgangspositionen zurückkehren (*Mate - Shido - Hajime*) müssen, außer wenn ein *Shido* für das Verlassen der Kampffläche gegeben wird.

Es gibt einige Möglichkeiten der Disqualifikation (*Hansoku-make*). Wurde ein Kämpfer zuvor mit *Hansoku-make* bestraft, kann ihm oder kann ihm auch nicht erlaubt werden weiter am Wettbewerb teilzunehmen.

Im Fall, dass *Hansoku-make* in Folge von progressiven Strafen gegeben wird, darf der mit 3 *Shido* bestrafte Kämpfer weiter am Wettbewerb teilnehmen.

Im Fall, dass Direkt-*Hansoku-make* zur Sicherheit des *Judoka* (Eintauchen mit dem Kopf in die Matte) vergeben wird, darf dieser *Judoka* weiter am Wettbewerb teilnehmen.

Im Fall, dass Direkt-*Hansoku-make* wegen Handlungen gegen den Geist des *Judo* vergeben wird, darf dieser *Judoka* nicht weiter am Wettbewerb teilnehmen. In diesem Fall kann eine disziplinarische Sanktion von den ÖJV Offiziellen verhängt werden.

Im Fall eines doppelten *Hansoku-make* aufgrund eines dritten *Shido*, werden beide Kämpfer vom Bewerb ausgeschlossen.

Über ein Direkt-*Hansoku-make* für beide Kämpfer entscheidet die ÖJV Turnierleitung.

In jedem Fall von Fehlverhalten durch einen Athleten, das zu dessen Disqualifikation führt, kann die ÖJV Turnierleitung diesen Athleten vom Rest der Meisterschaften ausschließen.

Immer, wenn ein Kampfrichter eine Strafe vergibt, muss er mit einem einfachen Handzeichen den Grund der Strafe anzeigen.

Eine Strafe kann auch nach der Verkündung von *Sore-made* für jede verbotene Handlung die während der festgesetzten Kampfzeit oder, in einigen Ausnahmefällen, für schwerwiegende Handlungen die nach dem Signal für das Kampfbegangen wurden, verhängt werden - solange die Entscheidung noch nicht verkündet wurde.

Shido (Gruppe der leichten Verstöße)

A) SHIDO WIRD JEDEM KÄMPFER GEGEBEN, DER EINEN LEICHTEN VERSTOSS BEGANGEN HAT:

- 1) Absichtliches Vermeiden der *Kumi-kata*, um eine Aktion im Kampf zu verhindern. (siehe Anhang Artikel 24 – Verbotenen Handlungen und Strafen a) *Shido* *).
- 2) Nach *Kumi-kata* in einer stehenden Position eine übermäßig defensive Haltung einzunehmen.
- 3) Eine Angriffsaktion vorzutäuschen, obwohl klar ersichtlich ist, dass keine Absicht besteht, den Gegner zu werfen (falsche Attacke).

FALSCHER ANGRIFFE WERDEN WIE FOLGT DEFINIERT:

- *Tori* hat nicht die Absicht zu werfen.
 - *Tori* greift ohne *Kumi-kata* an, oder löst die *Kumi-kata* sofort wieder.
 - *Tori* macht einen einzelnen oder mehrere Angriffe ohne das Gleichgewicht von *Uke* zu brechen.
 - *Tori* setzt ein Bein zwischen die Beine von *Uke*, um einen möglichen Angriff zu blockieren.
- 4) In einer stehenden Position fortwährend des Gegners Finger einer oder beider Hände verschlungen zu halten, um die Handlung im Kampf zu verhindern oder das Handgelenk oder die Hände des Gegners zu halten, nur um den Griff oder den Angriff zu verhindern, wird mit *Shido* bestraft.
 - 5) Den eigenen *Judogi* absichtlich in Unordnung zu bringen oder den Gürtel oder die Hosen ohne der Erlaubnis des Kampfrichters zu lösen oder zu binden. Absichtlich Zeit beim Kleidungsrichten vergeuden.
 - 6) Den Gegner nicht entsprechend Artikel 16 herunterzuziehen, um *Newaza* zu beginnen (siehe Anhang Artikel 24 – Verbotene Handlungen und Strafen a) *Shido*).
 - 7) Mit einem oder mehreren Fingern in das Ende des Ärmels oder des Hosenbeines des Gegners zu greifen.
 - 8) Unkonventionelle *Kumi-kata* (Kreuzgriff, einseitiges Zugreifen, Fassen des Gürtels, Taschengriff, Pistolengriff,...) wird bestraft, wenn nicht unmittelbar ein Angriff folgt.
 - 9) In der stehenden Position, bevor oder nachdem *Kumi-kata* erfolgt ist, keine Angriffsversuche zu machen (siehe Anhang Artikel 24 – Verbotenen Handlungen und Strafen a) *Shido* *). Die Zeit zwischen klassischer *Kumi-kata* und Wurfangriff ist auf bis zu 45 Sekunden ausgeweitet, solange ein positiver Fortschritt stattfindet.
 - 10) Negative Haltungen werden mit *Shido* bestraft, weil sie gegen den Geist des Judo verstoßen (nicht versuchen anzugreifen, defensive Verhaltensweise, etc.).
 - 11) Beifassen oder das Fassen der Hose wird mit *Shido* bestraft.
 - 12) Umklammern des Gegners, um diesen zu werfen (Bärenklammer). Es gibt jedoch kein *Shido*, wenn ein Kämpfer, *Tori* oder *Uke*, eine *Kumi-kata* mit mindestens einer Hand hat und es entweder *Tori* oder *Uke* möglich ist, den Gegner für einen Wurf zu umklammern (Bärenklammer). Kein *Shido*.
 - 13) Das Ende des Gürtels oder der Jacke um einen Körperteil des Gegners zu schlingen. (siehe Anhang Artikel 24 – Verbotene Handlungen und Strafen a) *Shido* *).
 - 14) Den *Judogi* in den Mund zu nehmen (entweder seinen eigenen oder den *Judogi* des Gegners).
 - 15) Eine Hand, einen Arm, einen Fuß oder ein Bein direkt auf das Gesicht des Gegners zu legen. (siehe Anhang Artikel 24 – Verbotene Handlungen und Strafen a) *Shido* *).

- 16) Einen Fuß oder ein Bein in den Gürtel, Kragen oder das Revers des Gegners zu setzen.
- 17) *Shime-waza* entweder mit Hilfe des eigenen oder des gegnerischen Gürtels oder Jackenendes oder den Fingern alleine auszuführen. (siehe Anhang Artikel 25 – Verbotenen Handlungen und Strafen a) *Shido* *).
- 18) Wenn ein Kämpfer bei der Ausführung von *Shime-waza* oder *Kansetsu-waza* das Bein des Gegners überstreckt (Ziehen am Knöchel).
- 19) Die Anwendung von *Kansetsu-* oder *Shime-waza*, während sich beide Athleten in Standposition befinden.
- 20) Sowohl in stehender Position als auch in *Newaza* die Kampffläche zu verlassen, oder absichtlich den Gegner zu zwingen die Kampffläche zu verlassen (siehe Artikel 9 – „Ausnahmen“).
- Stellt ein Kämpfer einen Fuß außerhalb der Kampffläche auf ohne sofort anzugreifen oder nicht sofort wieder auf die Kampffläche zurückzusteigen, wird er mit *Shido* bestraft. Mit beiden Füßen aus der Kampffläche zu steigen wird mit *Shido* bestraft.
- Wird der Kämpfer von seinem Gegner aus der Kampffläche geschoben, wird sein Gegner mit *Shido* bestraft.
- (Wenn die Kämpfer die Kampffläche verlassen, werden sie nicht mit *Shido* bestraft, wenn der Angriff aus einer gültigen Position erfolgte.)
- 21) Die Anwendung der Beinschere (*Dojime*) an Rumpf, Hals oder Kopf des Gegners (Schere mit gekreuzten Füßen, während man die Beine durchstreckt).
- 22) Mit dem Knie oder dem Fuß gegen die Hand oder den Arm des Gegners zu treten, damit er seinen Griff löst oder gegen das Bein oder Fußgelenk des Gegners zu treten, ohne dabei eine Wurftechnik auszuführen.
- 23) Des Gegners Finger nach hinten umzubiegen, um seinen Griff zu lösen.
- 24) Den gegnerischen Griff mit beiden (2) Händen zu brechen.
- 25) Den Kragen der *Judogi*-Jacke abzudecken, um den Griff zu verhindern.
- 26) Den Gegner mit einem oder beiden Armen zu zwingen, eine gebeugte Position einzunehmen ohne sofort anzugreifen, wird mit *Shido* für eine blockende Haltung bestraft.

Hansoku-make (Gruppe der schweren Verstöße)

- A) **HANSOKU-MAKE WIRD JEDEM KÄMPFER GEGEBEN, DER EINEN SCHWEREN VERSTOSS BEGANGEN HAT (ODER DER BEREITS MIT ZWEI (2) SHIDOS BESTRAFT WURDE UND EINEN WEITEREN LEICHTEN VERSTOSS BEGEHT):**
- 1) Anwendung von *Kawazu-gake* (den Gegner zu werfen, indem man ein Bein um ein gegnerisches Bein schlingt, während man mehr oder weniger in die gleiche Richtung schaut wie der Gegner und sich rückwärts auf ihn fallen lässt). (siehe Anhang Artikel 24 – Verbotene Handlungen und Strafen b) *Hansoku-make* **).
 - 2) Die Anwendung von *Kansetsu-waza* an einem andern als dem Ellenbogengelenk. (siehe Anhang Artikel 24 – Verbotene Handlungen und Strafen b) *Hansoku-make* **)
 - 3) Den auf der *Tatami* liegenden Gegner von der *Tatami* hochzuheben und ihn wieder auf die *Tatami* zurückzustoßen.
 - 4) Das Standbein des Gegners von innen wegzufegen, wenn der Gegner eine Technik wie *Harai-goshi* etc. ausführt.
 - 5) Die Anweisungen des Kampfrichters zu missachten.

- 6) Während des Kampfes unnötig zu schreien, abfällige Bemerkungen oder Gesten zum Gegner oder Kampfrichter zu machen.
- 7) Eine Aktion auszuführen, die den Gegner gefährden oder verletzen kann, insbesondere das Genick oder die Wirbelsäule des Gegners, oder dem Geist des *Judo* widerspricht.
- 8) Sich während der Ausführung oder dem Versuch der Ausführung von Techniken wie *Ude-hishigi-waki-gatame* direkt auf die *Tatami* fallen zu lassen. (siehe Anhang Artikel 24 – Verbotene Handlungen und Strafen b) *Hansoku-make* **)
- 9) A. Während der Ausführung oder dem Versuch der Ausführung von Techniken wie *Uchi-mata*, *Harai-goshi* etc., mit Kopf nach vorne und unten gebeugt auf die *Tatami* zu „tauchen“, oder sich während der Ausführung oder des Versuches der Ausführung von Techniken direkt nach hinten fallen zu lassen.
 B. Sich, während man geworfen wird, mit dem Kopf abzustützen, um einer Wertung zu entgehen.
- 10) Sich absichtlich nach hinten fallen zu lassen, wenn sich der Gegner an seinem Rücken festhält und wenn einer der Kämpfer die Bewegung des anderen kontrolliert.
- 11) Einen harten oder metallischen Gegenstand zu tragen (bedeckt oder nicht bedeckt).
- 12) Jede Handlung, die gegen den Geist des *Judo* verstößt (das beinhaltet alles, das mit „*Anti-Judo*“ beschrieben werden kann), kann zu jeder Zeit des Kampfes mit einem direkten *Hansoku-make* bestraft werden.

Wenn ein Kämpfer leichte Verstöße wiederholt hat und mit einem dritten (3.) *Shido* bestraft werden soll, muss der Kampfrichter, nachdem er sich mit den anderen Kampfrichtern beraten hat, dem Kämpfer *Hansoku-make* geben. Das heißt, dass das 3. *Shido* nicht als „*Shido*“, sondern direkt als „*Hansoku-make*“, verkündet wird. Der Kampf endet gemäß Artikel 19.2.c.

ANHANG Artikel 24 – Verbotene Handlungen und Strafen

Die Kampfrichter sind berechtigt, Strafen entsprechend der „Absicht“ oder der Situation und im besten Interesse des Sports zu verhängen.

Sollte der Kampfrichter den/die Kämpfer bestrafen (außer im Falle von *Sono-mama* in *Newaza*), muss er den Kampf durch die Verkündung von *Mate* vorübergehend unterbrechen, die Kämpfer auf ihre Ausgangspositionen zurückkehren lassen und die Strafe(n) aussprechen. Dabei zeigt er auf den/die Kämpfer, welche(r) die verbotene Handlung begangen hat/haben.

Bevor der Kampfrichter *Hansoku-make* verhängt, muss er sich mit den Außenrichtern beraten und seine Entscheidung entsprechend der „Mehrheitsregel aus Drei“ treffen. Wenn beide Kämpfer gleichzeitig die Wettkampfgeln verletzen, muss jeder entsprechend der Schwere des Verstoßes bestraft werden.

Wurden beide Kämpfer mit zwei (2) *Shidos* bestraft und anschließend erhält jeder eine weitere Strafe, muss für beide *Hansoku-make* verkündet werden.

Eine Strafe in *Newaza* soll auf die gleiche Weise verhängt werden wie in *Osaekomi* (Artikel 23, Anhang, 2. und 3. Absatz).

A) SHIDO

- 1) Bricht ein Kämpfer während der *Kumi-kata* dreimal hintereinander den Griff seines Gegners, muss der Kampfrichter diesen Kämpfer mit *Shido* bestrafen.
- 6) Hat ein Kämpfer seinen Gegner nicht in Übereinstimmung mit Artikel 16 in *Newaza* heruntergezogen und nützt sein Gegner dies nicht aus, um in *Newaza* weiter zu machen, muss der Kampfrichter *Mate* verkünden und den Kämpfer, der gegen Artikel 16 verstoßen hat, mit *Shido* bestrafen.

- 8) Bei der „normalen“ *Kumi-kata* fasst man mit der linken Hand an der rechten Seite des gegnerischen *Judogi* den Ärmel, den Kragen, im Brustbereich, oben an der Schulter oder am Rücken und mit der rechten Hand auf der linken Seite des gegnerischen *Judogi* den Ärmel, den Kragen, im Brustbereich, oben an der Schulter oder am Rücken und immer oberhalb des Gürtels und umgekehrt.

Wenn ein Kämpfer weiterhin eine unorthodoxe *Kumi-kata* verwendet, kann die gestattete Griffzeit schrittweise reduziert werden und sogar eine „Direktbestrafung“ mit *Shido* erfolgen.

Solange ein Kämpfer einen Cross grip ausführt, d.h. mit zwei Händen, eine Hand auf der gegenüberliegenden Seite auf Rücken, Schulter oder Arm des anderen Kämpfers greift, soll er sofort angreifen oder der Kampfrichter muss ihn mit *Shido* bestrafen. Unter keinen Umständen ist es erlaubt, unterhalb des Gürtels zuzufassen.

Dem Cross grip sollte ein sofortiger Angriff folgen. Dieselbe Regel gilt für den Griff auf den Gürtel und das einseitige Fassen.

Das Ärmelende des Gegners von vorne zwischen Daumen und Fingern zu halten (Pistolengriff) oder zu falten (Taschengriff) ohne unmittelbar folgenden Angriff wird mit *Shido* bestraft.

Ein Kämpfer sollte nicht für einen „unorthodoxen“ Griff bestraft werden, wenn er durch seinen Gegner, der mit dem Kopf unter dem Arm des Haltenden durchgetaucht ist, in diese Situation gebracht wurde. Wenn allerdings ein Kämpfer auf diese Weise ständig „durchtaucht“, soll der Kampfrichter erwägen, ob nicht eine „übermäßig defensive Haltung“ (a.2) vorliegt.

Das Einhaken eines Beines zwischen den Beinen des Gegners, außer bei der gleichzeitigen Ausführung einer Wurftechnik, wird nicht als normale *Kumi-kata* angesehen und der Kämpfer muss innerhalb von 5 Sekunden angreifen, sonst wird er mit *Shido* bestraft.

- 9) „Inaktivität“ kann im Allgemeinen angenommen werden, wenn innerhalb von ungefähr 25 Sekunden entweder von einem oder von beiden Kämpfern keine Angriffsaktion erfolgt. Die Bestrafung Inaktivität sollte nicht verhängt werden, wenn zwar keine Angriffsversuche erkennbar sind, der Kampfrichter jedoch der Meinung ist, dass der Kämpfer tatsächlich nach einer Gelegenheit zum Angriff sucht.

Die Kampfrichter sollen den Kämpfer, der sich nicht um eine rasche *Kumi-kata* bemüht oder versucht, den Gegner am Zugreifen zu hindern, streng bestrafen.

- 11) Es ist nur erlaubt, das Bein des Gegners zu fassen, wenn sich beide Kämpfer eindeutig in *Ne-waza* befinden und die Standaktion beendet ist. Wenn sich *Uke* in einer knieenden Position befindet kann *Tori* eine *Kansetsu-* oder *Shime-waza* mit Griff am Bein des Gegners durchführen, weil *Uke* sich in *Ne-waza* befindet.

- 13) Die Handlung „Umschlingen“ bedeutet, dass der Gürtel oder die Jacke komplett herumgeschlungen sein muss. Das Verwenden des Gürtels oder der Jacke als „Anker“ für den Griff (ohne zu umschlingen), z.B. um den Arm des Gegners zu fixieren, sollte nicht bestraft werden.

- 16) Das Gesicht ist die Fläche innerhalb der Linie, die von der Stirn, der Vorderseite der Ohren und der Kante des Unterkiefers gebildet wird.

- 18) Punkt 18 wird streng beobachtet, da es nicht erlaubt ist *Shime-waza* entweder mit dem eigenen oder dem gegnerischen Gürtel oder Jackenende oder mit den bloßen Fingern auszuführen.

B) HANSOKU-MAKE

- 1) Auch wenn sich der Werfende während einer Wurfaktion windet/dreht, sollte das immer als „*Kawazu-gake*“ angesehen und bestraft werden.

Techniken wie *O soto-gari*, *O uchi-gari* und *Uchi-mata*, wo der Fuß / das Bein mit dem gegnerischen Bein verflochten ist, sind zulässig und sollen gewertet werden.

- 2) *Kansetsu-waza* ist bei Kadetten zugelassen.

- 8) Der Versuch von Techniken wie *Harai-goshi*, *Uchi-mata* etc. mit nur einer Hand am Revers des Gegners aus einer Position ähnlich *Ude-hishigi-waki-gatame* (bei denen das Handgelenk des Gegners unter der Achselhöhle des Werfenden eingeklemmt ist) wobei man sich absichtlich mit dem Gesicht nach unten auf die *Tatami* fallen lässt, birgt ein Verletzungsrisiko und wird bestraft.

Handlungen, bei denen keine Absicht besteht, einen Gegner sauber auf seinen Rücken zu werfen, sind gefährlich und werden auf die gleiche Weise behandelt wie *Ude-hishigi-waki-gatame*.

- 9.B) Unabsichtliche Verteidigung mit dem Kopf: keine Strafe für *Tori* und *Uke*. In folgenden Situationen, in denen *Uke* von *Tori* so geworfen wird, dass dieser auf dem Kopf landet aber sich nicht abstützt, um einer Wertung zu entgehen, soll keine Strafe ausgesprochen werden:

- bei *Seoi-otoshi* (*Seoi-nage* auf den Knien)

- *Sode-tsuri-komi-goshi* mit Griff an beiden Ärmelenden

- *Koshi-guruma* mit Griff an beiden Revers.

Dies sind Beispiele und diese Situation kann auch auf andere Wurftechniken ausgeweitet werden.

DIE WETTKAMPFREGELN WERDEN IN FOLGENDEN FÄLLEN STRIKT ANGEWENDET:

VERBOTEN: GREIFEN UND BLOCKIEREN DER BEINE

Alle direkten Angriffe oder das Blockieren mit einer oder beiden Händen oder mit einem oder beiden Armen unterhalb des Gürtels sind verboten.

BESTRAFUNG: *Shido*

Beispiele:



Extrem defensive Haltung:



ART 25. NICHTANTRETEN UND AUFGABE

Die Entscheidung *Fusen-gachi* erhält jeder Kämpfer, dessen Gegner nicht innerhalb der 30-Sekunden-Regel zu seinem Kampf antritt.

Verlust eines Kampfes: Wenn ein Kämpfer rechtzeitig bereit ist und die Kampfrichterkommission sieht, dass sein Gegner nicht anwesend ist, veranlasst sie „den letzten Aufruf für den fehlenden Athleten“ (es gibt keine drei Aufrufe mehr in einem Intervall von einer Minute).

Der Kampfrichter ersucht den vorbereiteten Kämpfer am Rande der Wettkampffläche zu warten. Auf der Anzeigetafel werden die 30 Sekunden herunter gezählt. Ist am Ende der 30 Sekunden der Gegner immer noch nicht anwesend, ersucht der Kampfrichter der Matte den Athleten, die Wettkampffläche zu betreten und erklärt ihn zum Sieger durch *Fusen-gachi*.

Der Athlet, der einen Kampf eingebüßt hat, kann in der Hoffnungsrunde starten, sofern die ÖJV Turnierleitung feststellt, dass bestimmte Kriterien erfüllt sind.

Die Kampfrichter müssen sich vor der Vergabe von *Fusen-gachi* sicher sein, dafür die Befugnis der Kampfrichterkommission erhalten zu haben.

Die Entscheidung *Kiken-gachi* erhalten alle Kämpfer, deren Gegner sich aus irgendeinem Grunde während des Kampfes aus diesem zurückziehen.

ANHANG Artikel 25– Nichtantreten und Aufgabe

Weiche Kontaktlinsen: Für den Fall, dass ein Kämpfer während des Kampfes seine Kontaktlinsen verliert und sie nicht unverzüglich wieder einsetzen kann und er dann den Kampfrichter informiert, dass er ohne die Kontaktlinsen nicht weiterkämpfen kann, muss der Kampfrichter, nach Rücksprache mit den Außenrichtern am Tisch, seinen Gegner zum Sieger durch *Kiken-gachi* erklären.

ART 26. VERLETZUNG, KRANKHEIT ODER UNFALL

Wenn in diesem Artikel von einem Arzt gesprochen wird, ist dessen Rolle im Anhang E, Absatz E1.1. definiert.

Die Entscheidung des Kampfes, wenn ein Kämpfer wegen einer Verletzung, Krankheit oder eines Unfalls während des Kampfes nicht weiterkämpfen kann, soll der Kampfrichter nach Rücksprache mit den anderen Kampfrichtern entsprechend der folgenden Kriterien treffen:

A) Verletzungen

- 1) Wenn die Ursache der Verletzung dem verletzten Kämpfer zugeschrieben wird, verliert er den Kampf.
- 2) Wenn die Ursache der Verletzung dem unverletzten Kämpfer zugeschrieben wird, verliert der unverletzte Kämpfer den Kampf.
- 3) Wenn es nicht möglich ist festzustellen, welcher der Kämpfer die Verletzung verursacht hat, verliert der Kämpfer, der nicht mehr weiterkämpfen kann, den Kampf.

B) Krankheit

Generell gilt, wenn ein Kämpfer während eines Kampfes krank wird und nicht weiterkämpfen kann, verliert er den Kampf.

C) Unfall

Wenn sich ein Unfall wegen äußerer Einflüsse (höhere Gewalt) ereignet, gilt der Kampf, nach Rücksprache mit der Kampfrichterkommission, als abgesagt oder verschoben. Im Falle von „höherer Gewalt“ treffen die ÖJV Turnierleitung und/oder die Bundesligakommission die letzte Entscheidung.

Ärztliche Untersuchung

- a) Der Kampfrichter muss den Arzt rufen, wenn ein Kämpfer einen schweren Aufprall auf den Kopf oder Rücken (Wirbelsäule) erlitten hat, oder wann immer der Kampfrichter Grund zur Annahme hat, dass es sich um eine schwere Verletzung handeln kann. In jedem der Fälle untersucht der Arzt den Kämpfer in der kürzest möglichen Zeit und teilt dem Kampfrichter mit, ob der Kämpfer weiterkämpfen kann oder nicht.

Wenn der Arzt nach der Untersuchung eines verletzten Kämpfers den Kampfrichtern mitteilt, dass der Kämpfer nicht weiterkämpfen kann, soll der Kampfrichter, nach Rücksprache mit den anderen Kampfrichtern, den Kampf beenden und den Gegner zum Sieger durch *Kiken-gachi* erklären.

- b) Der Kämpfer kann den Kampfrichter ersuchen, den Arzt zu rufen, jedoch ist in diesem Fall der Kampf beendet und sein Gegner wird zum Sieger durch *Kiken-gachi* erklärt.
- c) Der Arzt kann eine Untersuchung seines Kämpfers fordern, jedoch ist in diesem Fall der Kampf beendet und der Gegner wird zum Sieger durch *Kiken-gachi* erklärt.

In jedem Fall, wo die Kampfrichter der Meinung sind, dass der Kampf nicht fortgesetzt werden soll, muss der Kampfrichter den Kampf beenden und in Übereinstimmung mit den Wettkampffregeln das Ergebnis bekannt geben.

Blutende Verletzungen

Wenn eine blutende Verletzung auftritt, muss der Kampfrichter den Arzt rufen, um dem Kämpfer zu helfen, die Blutung zu stillen und zu versorgen.

Aus gesundheitlichen Gründen muss der Kampfrichter im Falle von Blutungen den Arzt rufen; es ist nicht erlaubt mit blutenden Wunden zu kämpfen.

Allerdings kann dieselbe blutende Verletzung durch den Arzt nur zweimal (2) behandelt werden. Blutet dieselbe Verletzung zum dritten (3.) Mal muss der Kampfrichter zur Sicherheit des Kämpfers, nach Rücksprache mit den anderen Kampfrichtern, den Kampf beenden und seinen Gegner zum Sieger durch *Kiken-gachi* erklären.

In jedem Fall, wo die Blutung nicht gestillt und verbunden werden kann, muss der Gegner zum Sieger durch *Kiken-gachi* erklärt werden.

Kleinere Verletzungen

Eine kleine Verletzung kann durch den Kämpfer selbst versorgt werden. Zum Beispiel im Falle eines verrenkten Fingers soll der Kampfrichter den Kampf stoppen (durch Verkündung von *Mate* oder *Sono-mama*) und dem Kämpfer erlauben, den Finger einzurenken. Diese Handlung soll unverzüglich und ohne Unterstützung durch den Kampfrichter oder den Arzt erfolgen und der Kämpfer kann den Kampf fortsetzen.

Dem Kämpfer ist es erlaubt, denselben Finger zweimal (2) einzurenken. Wenn dieselbe Verrenkung das dritte (3.) Mal auftritt, wird der Zustand des Kämpfers so beurteilt als könne er nicht mehr weiterkämpfen. Der Kampfrichter muss, nach vorheriger Rücksprache mit den Kampfrichtern am Tisch, den Kampf beenden und den Gegner zum Sieger durch *Kiken-gachi* erklären.

ANHANG Artikel 26 – Verletzung, Krankheit oder Unfall

Wenn während des Kampfes ein Kämpfer durch eine Aktion des Gegners verletzt wird und der verletzte Kämpfer den Kampf nicht fortsetzen kann, müssen die Kampfrichter den Fall analysieren und eine Entscheidung auf Grundlage der Wettkampffregeln treffen. Jeder Fall muss nach seinen eigenen Merkmalen entschieden werden (siehe Absatz: a) Verletzungen 1, 2 und 3).

Im Allgemeinen ist es nur einem (1) Arzt für jeden Kämpfer erlaubt, auf der Wettkampffläche zu sein. Sollte ein Arzt einen oder mehrere Assistenten benötigen, muss er zuerst den Kampfrichter informieren. Dem Trainer ist es niemals

erlaubt, die Wettkampffläche zu betreten. Der Kampfrichter muss in der Nähe des verletzten Kämpfers sein, um zu gewährleisten, dass die Hilfeleistung des Arztes regelkonform ist.

Jedoch kann sich der Kampfrichter mit den anderen Kampfrichtern beraten, falls er irgendeine Entscheidung treffen muss.

ÄRZTLICHE HILFE

Die medizinische Versorgung in folgenden Fällen soll außerhalb der Wettkampffläche, in der Nähe des Kampfrichtertisches, stattfinden. Der verletzte Kämpfer muss von einem Kampfrichter begleitet werden.

a) Bei einer kleinen Verletzung:

Im Falle eines abgebrochenen Nagels ist es dem Arzt erlaubt, beim Nagelschneiden zu helfen.

Der Arzt darf auch bei einer Scrotum-Verletzung (Hoden) helfen.

b) Bei einer blutenden Verletzung:

Aus Sicherheitsgründen muss Blut immer mit Hilfe des Arztes durch Heftpflaster, Bandagen, Nasentampons (die Verwendung von Blutstillern und hämostatischen Produkten ist zulässig) vollständig gestillt werden.

Wenn der Arzt gerufen wird, um einem Kämpfer zu helfen, soll eine solche medizinische Hilfeleistung so rasch als möglich erfolgen.

Hinweis: Mit Ausnahme der oben genannten Situationen wird, wenn der Arzt irgendeine Behandlung durchführt, der Gegner zum Sieger durch *Kiken-gachi* erklärt.

FORMEN DES ERBRECHENS

Jede Art des Erbrechens durch einen Kämpfer hat ein *Kiken-gachi* für den anderen Kämpfer zur Folge (siehe Absatz: b) Krankheit).

Im Falle, wo ein Kämpfer durch eine absichtliche verbotene Aktion eine Verletzung des Gegners verursacht, muss die Strafe für den Kämpfer der seinem Gegner die Verletzung zugefügt hat, unabhängig jeder anderen disziplinarischen Maßnahme welche durch die ÖJV Turnierleitung und/oder die Bundesligakommission verhängt wird, *Hansoku-make* sein.

Wenn ein Arzt klar erkennt - insbesondere im Falle von *Shime-waza*-, dass für einen der Kämpfer, für die er verantwortlich ist, eine ernste Gefahr für die Gesundheit besteht, kann er zum Rand der Wettkampffläche gehen und die Kampfrichter auffordern, den Kampf sofort zu stoppen. Der Kampfrichter muss alle notwendigen Schritte einleiten, um dem Arzt zu helfen. Eine solche Intervention bedeutet zwangsläufig den Verlust des Kampfes für seinen Kämpfer und daher sollte dies nur in extremen Ausnahmefällen geschehen.

Verliert ein Kämpfer während *Shime-waza* das Bewusstsein, ist er nicht mehr in der Lage, den Wettbewerb fortzusetzen.

Bei IJF-Meisterschaften muss der offizielle Team-Arzt einen medizinischen Grad haben und muss vor dem Wettbewerb registriert werden. Er ist die einzige Person, der es erlaubt ist, in dem gekennzeichneten Bereich zu sitzen – er muss als Arzt erkennbar sein, z.B. durch das Tragen einer Rot-Kreuz-Armbinde.

Bei der Akkreditierung eines Arztes für ihr Team, muss die nationale Föderation die Verantwortung für die Handlungen ihres Arztes übernehmen. Die Ärzte müssen jede Änderung und die Interpretationen der Wettkampffregeln kennen.

ART 27. SITUATIONEN, DIE VON DEN REGELN NICHT ERFASST SIND

Entsteht eine Situation, die nicht von diesen Vorschriften erfasst ist, soll sie von den Kampfrichtern nach Rücksprache mit der Kampfrichterkommission behandelt und entschieden werden.

ART 28. SCHÜLERREGELN FÜR DIE ALTERSKLASSEN U10 UND U12

Der Kampfrichter muss, zusätzlich zu den in ART 17 angeführten, auch in den folgenden Situationen *Mate* verkünden:

- a) Wenn ein Kämpfer versucht, *Shime-waza* auszuführen
- b) Wenn ein Kämpfer versucht, *Kansetsu-waza* auszuführen
- c) Wenn ein Kämpfer versucht, den anderen mit *Kata-sangaku* oder ähnlichen Techniken, die das Genick gefährden, umzudrehen

Folgende Aktionen werden zusätzlich zu den in ART 24 angegebenen mit *Shido* bestraft:

- 1) Einseitiger Griff weit in den Rücken des Gegners (Kreuzgriff, Crossgrip).
- 2) Jede Form von *Seoi-nage/Seoi-otoshi* direkt eingesprungen auf ein oder beide Knie
- 3) Alle Formen von *Ura-nage*

Ein Angriff mit *Tani-otoshi* wird nicht als Wurftechnik gewertet, der Kampf kann jedoch in *Ne-waza* weiter geführt werden.