

Judo

Wettkampfordnung



**Budo & Kampfsport
Vereinigung e.V.**



Inhaltsverzeichnis:

Artikel 1 - Wettkampffläche

Artikel 2 - Tischausstattung

Artikel 3 - Judoanzug (Judogi)

Artikel 4 - Hygiene

Artikel 5 - Kampfrichter

Artikel 6 - Position und Aufgabe des Kampfrichters

Artikel 7 - Position und Aufgabe der Außenrichter

Artikel 8 - Handzeichen

Artikel 9 - Kampfbereich

Artikel 10 - Dauer des Kampfes

Artikel 11 - Zeitunterbrechung

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 (Bodenarbeit)

Artikel 17 - Matte (Warten)

Artikel 18 - Sono-mama

Artikel 19 - Kampfende

Artikel 20 - Wertungen

Artikel 21 - Osaе-komi

Artikel 22 - Verbotene Handlungen

Artikel 23 - Nichtantreten und Aufgabe

Artikel 24 - Verletzung, Krankheit, Unfall



ARTIKEL 1 - Wettkampffläche

Die Wettkampffläche soll mindestens 7 m x 7 m für Kinder/ Jugendliche und bei Erwachsenen 9 m x 9 m groß sein. Die Kampffläche soll mit Judomatten von einheitlicher Größe ausgelegt sein. Die Matten sollen rutschfest sein und ohne Zwischenräume verlegt werden.

Die Wettkampffläche ist in zwei Zonen unterteilt: Innen die Kampffläche, die im Allgemeinen mindestens 3 m x 3 m für Kinder/Jugendliche und für Erwachsene 5 m x 5 m betragen soll, und außen die Sicherheitsfläche.

Die Kampffläche wird durch eine Umrandung begrenzt, an der die Sicherheitsfläche beginnt. Die Sicherheitsfläche muss mindestens 2 m in jede Richtung um die Kampffläche betragen. Die Kampffläche und die Umrandung müssen von unterschiedlicher Farbe sein. Die Farben sind nicht vorgegeben.

In der Mitte der Kampffläche sollen in einem Abstand von 2,5 m zwei Klebebänder von ungefähr 5 cm Breite und 20 cm Länge befestigt sein, um die Position zu bezeichnen, wo die Kämpfer den Kampf beginnen und beenden müssen.

Gibt es bei einem Wettkampf mehrere Wettkampfflächen, so darf die Sicherheitsfläche gleichzeitig genutzt werden. Sie muss jedoch mindestens 2 m breit sein.

Rund um die Wettkampffläche muss sich eine freie Zone von mindestens 50 cm Breite (1m bis zu harten Gegenständen wird empfohlen) befinden.

Artikel 2 -Tischausstattung

a) Wertungstafeln

eine Wertungstafel, auf der die Bewertungen bis 20 Punkte horizontal angezeigt werden. Rechts vom Kampfrichter sollten die Punkte in Rot gekennzeichnet sein, links vom Kampfrichter in Weiß. Die Wertungstafeln sollen so aufgestellt sein, dass sie sowohl vom Kampfrichter, als auch von den Zuschauern gut gesehen werden können.

b) Stoppuhren

Folgende Stoppuhren müssen am Tisch sein:

- Kampfzeit: 1x + Reserve: 1x
- Haltegriff: 1x + Reserve: 1x



c) **Zeitzeichen**

Ein Gong oder ein ähnliches akustisches Zeichen muss dem Kampfrichter das Ende der Kampfzeit mitteilen.

d) **Rote und weiße Gürtel**

Die Wettkämpfer sollen einen roten oder weißen Gürtel tragen (der zuerst aufgerufene Kämpfer trägt den roten, der zweite trägt den weißen Gürtel)

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 usw.). Das Material darf nicht so dick oder so hart sein, dass es den Griff des Gegners verhindert.
- b) 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.
- c) Die Jacke soll links über rechts getragen werden. Sie soll so weit sein, dass sie in Höhe des Rippenbogens mit einer Überlappung von mindestens 20 cm übereinander geschlagen werden kann.

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

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

- d) Auf der Hose dürfen sich keine Abzeichen befinden. Sie soll lang genug sein, um die Beine zu bedecken und soll maximal bis zum Fußknöchel und mindestens bis 5 cm oberhalb des Fußknöchels reichen. Zwischen dem Bein (einschließlich Bandagen) und dem Hosenbein soll auf der gesamten Länge ein Zwischenraum von 10 bis 15 cm vorhanden sein.



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

- f) Kämpferinnen sollen unter der Jacke ein weißes T-Shirt mit kurzen Ärmeln tragen, das ausreichend reißfest ist; es sollte lang genug sein, um in die Hose gesteckt zu werden.

Artikel 4 - Hygiene

- a) Der Judogi soll sauber, 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 zusammengebunden werden. Haarspangen aus Metall oder Metallklammern dürfen nicht verwendet werden.

(weitere harte Gegenstände wie Ringe, Ketten, Armreif usw. siehe Seite 16, Nr. 36)

ARTIKEL 5 - Kampfrichter

Der Kampf wird von einem Kampfrichter (und wenn möglich einem oder zwei Außenrichtern) geleitet.

Der Kampfrichter (und ein oder zwei Außenrichter) werden von den Kampfregistatoren und Zeitnehmern unterstützt.

Die Kampfrichter schiedsen im weißen Judogi (evtl. weißes T-Shirt und weiße Socken).

Anhang

Die Zeitnehmer, Listenführer und Hauptlistenführer sollten in der Materie ausgebildet sein und sich in den Abläufen und Richtlinien auskennen.



Die sportliche Leitung muss sicherstellen, dass sie vorher gründlich eingewiesen wurden. Es sollen wenigstens zwei Zeitnehmer vorhanden sein; einer für die Kampfzeit und einer für die Haltegriff-Zeit.

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

Der Zeitnehmer für die Kampfzeit stoppt beim Hören des Kommandos und beim Sehen des Zeichens für 'Matte' oder 'Sono-mama' die Uhr und beim Hören von 'Hajime' oder 'Yoshi' startet er die Uhr wieder.

Wenn die vorgesehene Kampfzeit abgelaufen ist, sollen die Zeitnehmer dieses dem Kampfrichter durch ein gut hörbares Zeichen mitteilen.

Der Zeitnehmer für die Haltegriff-Zeit startet seine Uhr, wenn er das Kommando 'Osae-komi' hört und stoppt sie, wenn er 'Sono-mama' hört; und 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 (für mehr als 25 Sekunden gibt es Ippon).

Die Listenführer müssen die Handzeichen des Kampfrichters, die er bei einer Wertung abgibt, kennen.

Der Listenführer dokumentiert den Kampf in den Wettkampflisten und wertet diese aus um die Gewinner der Wettkampflisten zu ermitteln.

ARTIKEL 6 - Position und Aufgabe des Kampfrichters

Der Kampfrichter soll sich generell innerhalb der Kampffläche befinden.

Bevor er den Kampf startet, soll der Kampfrichter sicherstellen, dass die Kampffläche in Ordnung ist, der Judogi der Kämpfer den Anforderungen entspricht usw.

Er leitet den Kampf und gibt das Urteil bekannt. Er hat dafür Sorge zu tragen, dass seine Entscheidungen richtig registriert werden. Diese Entscheidungen können nach Ende des Kampfes nicht mehr verändert werden. Außer, wenn sich beide noch auf der Kampffläche befinden und der Kampfrichter doch noch ein Fehlurteil bemerkt.



ARTIKEL 7 - Position und Aufgabe der Außenrichter

Die Außenrichter müssen den Kampfrichter unterstützen und sitzen am Rand der Kampffläche.

Sie sollen den Kampfrichter bei Entscheidungen beraten und bei Punktgleichstand mit dem Kampfrichter zu einem Urteil kommen.

Bei Fehlern des Kampfrichters sollen sie diesen darauf aufmerksam machen, gegebenenfalls sich mit ihm beraten.

ARTIKEL 8 - Handzeichen

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

Ippon:

Er hebt einen Arm mit der Handfläche nach vorn hoch über seinen Kopf.

Waza-ari:

Er hebt einen Arm mit der Handfläche nach unten seitwärts in Schulterhöhe.

Yuko:

Er hebt einen Arm mit der Handfläche nach unten 45 Grad seitwärts von seinem Körper.

Osae-komi:

Er zeigt mit seinem Arm nach unten in Richtung der Kämpfer, Handfläche nach unten, wobei er sich in deren Richtung beugt und sie ansieht.

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 (Handfläche zeigt zur Seite).

**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.

Sono-mama:

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

Yoshi:

Er berührt beide Kämpfer mit seinen Handflächen und stößt sie an.

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.

Sieg:

Um den Sieger eines Kampfes zu bezeichnen, hebt der Kampfrichter eine Hand mit der Handfläche zur Seite in Richtung des Siegers.

Kleiderordnen:

Um die Kämpfer zum Kleiderordnen aufzufordern, kreuzt er die linke über die rechte Hand, Handflächen nach innen, in Gürtelhöhe.

Sanitäter/Arzt:

Um den Sanitäter oder den Arzt zu rufen, blickt der Kampfrichter zum Tisch des Sanitäters/Arztes. Er bewegt seinen Arm (Handfläche nach oben) vom Tisch des Arztes in Richtung des verletzten Wettkämpfers.



Strafen:

Bei Erteilung einer Strafe, wird mit dem Zeigefinger auf den Kämpfer gezeigt und die Strafe ausgesprochen. Die Punkte, die der Strafe entsprechen, werden dem Gegner zugeteilt.

Inaktivität:

Die Unterarme kreisen mit einer Vorwärtsbewegung in Brusthöhe und anschließend wird mit dem Zeigefinger auf den Kämpfer gezeigt.

ARTIKEL 9 - Kampfbereich

Der Kampf soll innerhalb der Kampffläche ausgetragen werden. Jede Judoaktion ist gültig, solange sich einer oder beide Kämpfer innerhalb der Kampffläche befinden. Innerhalb bedeutet, dass mindestens einer der beiden Kämpfer die Kampffläche noch mit einem Körperteil berührt. Eine Technik, die begonnen wird solange einer der Kämpfer noch innerhalb ist, wird bewertet. Jede innerhalb begonnene Technik kann vom Angegriffenen (auch wenn dieser außen steht) noch gekontert werden.

ARTIKEL 10 - Dauer des Kampfes

Für Turniere im BKV ist die Kampfzeit:

U8	2 Minuten
U10	2 Minuten
U12	2 Minuten
U 14	3 Minuten
U16	3 Minuten
U 18	3 Minuten
U20	4 Minuten
Erwachsene	4 Minuten



ARTIKEL 11 - Zeitunterbrechung

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

ARTIKEL 12 - Zeitzeichen

Das Ende der Kampfzeit wird dem Kampfrichter durch einen Gong oder einem ähnlichen akustischen Zeichen angezeigt.

ARTIKEL 13 - Haltegriffzeit

Ippon: 25 Sekunden

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

Yuko: 15 sec oder mehr, aber weniger als 20 sec

Ein Haltegriff von weniger als 15 sec wird als Kinsa (Vorteil) gezählt.

ARTIKEL 14 - Technik, die mit dem Zeitzeichen zusammenfällt

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

Falls ein Haltegriff gleichzeitig mit dem Zeitzeichen angesagt wird, verlängert sich die Kampfzeit, bis entweder 'Ippon' erreicht ist oder der Kampfrichter 'Toketa' oder 'Matte' ansagt oder wenn durch Erreichen von Yuko oder Waza-ari die max.

Punktzahl (20) bereits erreicht ist.

ARTIKEL 15 - Beginn des Kampfes

Vor Beginn eines jeden Kampfes soll der Kampfrichter innerhalb der Wettkampffläche (Mitte) stehen und sich dann zu Yoseki verbeugen. Anschließend nehmen die Kämpfer ihre Plätze ein. Wenn sie die Kampffläche verlassen, verbeugen sie sich ebenfalls zu Yoseki.

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

Die Wettkämpfer gehen dann zur Mitte des Randes auf beiden Seiten der Wettkampffläche (auf ihrer Seite entsprechend der Kampfreihenfolge) verharren dort und auf ein Zeichen des Kampfrichters gehen die Kämpfer vorwärts zu ihrer Ausgangsposition und verbeugen sich gleichzeitig zueinander.



Wenn der Wettkampf vorbei ist und der Kampfrichter das Ergebnis bekannt gegeben hat machen die Kämpfer gleichzeitig eine Verbeugung und verlassen rückwärts die Kampffläche.

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 eine Wertung erreicht hat, ohne Unterbrechung zu Ne-waza (Bodenarbeit) übergeht und die Offensive ergreift.
- b) Wenn in Folge 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 Kansetsuwaza (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.

ARTIKEL 17 - Matte (Warten)

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

- a) wenn 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.
- d) wenn es für einen Kämpfer oder beide Kämpfer nötig ist, seinen/ihre Judogi zu ordnen.
- e) wenn während Ne-waza (Bodenarbeit) kein offensichtlicher Fortschritt erzielt wird.
- f) wenn ein Kämpfer in eine stehende oder halbstehe Position von Ne-waza aus kommt und seinen Gegner auf dem Rücken trägt.
- g) wenn ein Kämpfer in einer stehenden Position bleibt oder aus Ne-waza in eine



stehende Position kommt und den auf dem Rücken liegenden Gegner, der seine Beine oder ein Bein um irgendein Körperteil des stehenden Kämpfers geschlungen hat, deutlich von der Tatami hebt.

- h) wenn ein Kämpfer von der Standposition aus Kansetsu-waza oder Shime-waza anwendet oder versucht anzuwenden, und das Resultat nicht ausreichend ersichtlich ist.
- i) wenn die Kampfrichter und die Außenrichter eine Beratung für angebracht halten.
- j) wenn die Wertung Ippon gegeben wird und es kein Kampfende zur Folge hat.
- k) in jedem anderen Fall, wenn der Kampfrichter es für nötig hält.

ARTIKEL 18 - Sono-mama

sagt der Kampfrichter zum Beispiel dann, wenn sich die Kämpfer in der Bodenlage befinden und ein Kämpfer die Judojacke über dem Kopf hat. Die Kämpfer dürfen sich dann so lange nicht bewegen, bis der Kampfrichter die Jacke vom Kopf des Gegner in die richtige Position gebracht hat. Dann folgt das Kommando "Yoshi". Sono-mama kann nur in Ne-waza (Bodenarbeit) angewandt werden.

ARTIKEL 19 - Kampfende

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

1. wenn ein Kämpfer 2 x Ippon (20 Punkte) oder mehr Punkte erreicht.
2. im Falle von Kiken-gachi (Sieg durch Aufgabe).
3. im Falle von Hansoku-make (Disqualifikation).
4. wenn die Kampfzeit abgelaufen ist.
5. wenn ein Kämpfer in Folge Verletzung den Kampf nicht fortsetzen kann.

Wertungen von Techniken erfolgen nach dem Punktesystem.

Die Kämpferin/der Kämpfer mit den meisten Punkten ist die Siegerin/der Sieger des Kampfes.

Ist die Kampfzeit abgelaufen, und herrscht Punktegleichstand, so erfolgt eine Kampfzeitverlängerung um maximal die reguläre Kampfzeit.

Erreicht eine Kämpferin/ein Kämpfer in dieser Verlängerung eine Wertung, so ist sie/er die Sieger/der Sieger („Golden Score“).

Wird in der Verlängerungszeit keine Wertung erreicht, so bestimmt die Kampfrichterin/der Kampfrichter nach billigem Ermessen die Siegerin/den Sieger des Kampfes (Hantei).



ARTIKEL 20 – Wertungen

In einem Kampf kann man maximal 20 Punkte erreichen, dann ist er beendet und der Kämpfer mit den 20 Punkten hat gewonnen. Genaueres siehe Artikel 19.

Jede Wertungen hat eine entsprechende zugewiesene Punkteanzahl, die von den Listenführern während des Kampfes für jeden Kämpfer an der Wertungstafel addiert wird, wenn sie vom Kampfrichter vergeben wurde.

Ippon (10 Punkte):

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

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

Gibt der Kampfrichter einen Ippon für eine Wurftechnik, so folgt Matte und der Kampf wird im Stand fortgesetzt (vorausgesetzt kein Kampfende).

Wird der Ippon im Bodenkampf erreicht, so folgt Matte und der Kampf geht im Stand weiter (vorausgesetzt kein Kampfende).

Waza-ari (5 Punkte):

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



Yuko (3 Punkte):

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, die nötig sind, teilweise unvollständig ist um Ippon zu erreichen.

Beispiele:

- teilweise unvollständig in dem Faktor "zum großen Teil auf den Rücken" und gleichzeitig teilweise unvollständig in einem der beiden anderen Faktoren "Kraft" oder "Schnelligkeit".
- "zum großen Teil auf den Rücken" aber teilweise unvollständig in den beiden anderen Faktoren "Kraft" und "Schnelligkeit".
- mit "Kraft" und "Schwung", aber nur auf die Seite.
- 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 21 - Osae-komi

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

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

ARTIKEL 22 - Verbotene Handlungen

Die verbotenen Handlungen sind:

- leichte Regelverstöße: der Kampfrichter ermahnt den Kämpfer.
- mittlere Regelverstöße werden mit Chui (Yuko für den Gegner) bewertet. Folgt ein weiterer Regelverstoß, so gibt es die nächst höhere Bestrafung (Keikoku , dann Hansoku-make)
- schwere Regelverstöße: werden direkt mit Hansoku-make bestraft. Das heißt Sieg für den Gegner und 20 Punkte.



Anhang:

Shido (leichten Regelverstoß)

1. Absichtlich Kumikata zu vermeiden, um Kampfaktionen zu verhindern.
2. In der Standposition, nach Kumikata, 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 (Scheinangriff).
4. Eine extrem defensive Verhaltensweise einzunehmen, indem man sich sehr abbeugt.
5. In der Standposition fortwährend das/die Ärmelende(n) des Gegners zum defensiven Zweck zu halten oder zu greifen, indem man den Ärmel verdreht.
6. In der Standposition fortwährend die Finger des Gegners mit einer oder beiden Händen verhakend zu fassen, um Kampfaktionen zu verhindern.
7. Absichtlich den eigenen Judogi in Unordnung zu bringen oder den Gürtel oder die Hose ohne die Erlaubnis des Kampfrichters auf- oder zuzubinden.
8. Den Gegner herunter zu ziehen, um mit Ne-waza zu beginnen, ausgenommen in Übereinstimmung mit Artikel 16.
9. Mit einem oder mehreren Fingern in das Ärmelende oder das Ende des Hosenbeines des Gegners zu fassen.
10. In der Standposition ohne anzugreifen anders als "normal" zu fassen.
11. In der Standposition, bevor oder nachdem Kumi-kata (Greifen) erfolgt ist, keine Angriffsaktionen zu machen.
12. Des Gegners Ärmelende/n zwischen dem Daumen und den Fingern zu halten, bekannt als (Pistolengriff).
13. Des Gegners Ärmelende/n durch Umfalten zu halten (Taschengriff).
14. Den Gegner in der Standposition runter zu drücken, so dass dieser selber nicht angreifen kann.
15. Das Ende des Gürtels oder der Jacke um einen Körperteil des Gegners zu schlingen.
16. Den eigenen oder den Judogi des Gegners in den Mund zu nehmen.
17. Eine Hand, einen Arm, einen Fuß oder ein Bein direkt auf das Gesicht des Gegners zu legen.
18. Einen Fuß oder ein Bein in den Gürtel, den Kragen oder das Revers des Gegners zu setzen.
19. Shime-waza anzuwenden, indem man das Jackenende, den Gürtel oder nur die Finger benutzt.



20. Von Tachi-waza oder Ne-waza aus die Kampffläche zu verlassen oder den Gegner absichtlich zu zwingen, die Kampffläche zu verlassen.
21. Anwendung der Beinschere (Dojime) am Rumpf, Hals oder Kopf des Gegners. (Schere mit gekreuzten Füßen und ausgestreckten Beinen).
22. Mit dem Knie oder Fuß gegen die Hand oder den Arm des Gegners zu treten, damit er seinen Griff freigibt, oder gegen das Bein oder Fußgelenk des Gegners zu treten, ohne eine Technik anzuwenden.
23. Die Finger des Gegners zurück zu biegen, um seinen Griff zu lösen.
24. In der Standposition den Oberkörper des Gegners mit beiden Armen zu umschlingen). Beim ersten Mal nur „Matte“, bei jedem weiteren Mal „chui“.
25. Einen „Cross Guard Grip“ zu halten, ohne unmittelbar anzugreifen.

Hansoku-make (schwere Regelverstöße):

26. 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).
27. Kansetsu-waza (Hebeltechnik) anderswo als am Ellenbogengelenk anzusetzen.
28. Einen Gegner, der auf dem Rücken liegt, von der Tatami hochzuheben, um ihn dann wieder auf die Tatami hinunter zu stoßen.
29. Das Standbein des Gegners von innen wegzufegen, wenn dieser eine Technik wie z. B. Harai-goshi etc. ausführt.
30. Die Anweisungen des Kampfrichters nicht zu beachten.
31. Während des Wettkampfes unnötige Ausrufe, Bemerkungen oder Gesten zu machen, die abfällig gegenüber dem Gegner oder dem Kampfrichter sind.
32. 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.
33. 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.
34. 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 des Gegners oder seinen eigenen 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.
35. 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.
36. Harte oder metallene Gegenstände zu tragen (bedeckt oder nicht bedeckt).
37. Einen Judogi zu tragen, der nicht den Regeln entspricht.



ARTIKEL 23 - 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.

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.

ARTIKEL 24 - 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 entsprechend folgender Kriterien getroffen werden:

a) Verletzung

- wenn die Ursache für die Verletzung dem verletzten Kämpfer zugeschrieben wird, verliert dieser den Kampf.
- wenn die Ursache für die Verletzung dem unverletzten Kämpfer zugeschrieben wird, verliert der unverletzte Kämpfer den Kampf.
- 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.

Medizinische Untersuchungen:

- a) Der Kampfrichter kann den Sanitäter/Arzt rufen, um den Kämpfer untersuchen zu lassen in Fällen, wenn 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/Sanitäter nach der Untersuchung eines verletzten Kämpfers den Kampfrichter informiert, dass der Kämpfer den Wettkampf nicht fortsetzen kann, soll der Kampfrichter 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.