



# Kampfregeln 2014 – 2016



# Inhalt



1. Technische Bewertung
  - Ippon
  - Yuko
  - Landung in der Brücke
2. Strafen
  - Allgemein
  - Shido
  - Hansoku-Make
3. Osaekomi, Kansetsu-Waza und Shime-Waza
4. Die Verbeugung
5. Dauer der Wettkämpfe
6. Kampfrichter und Außenrichter

Textquelle: IJF, Ljubljana 28.10.2013, Übersetzung aus dem Englischen von Stephan Bode

Bildquelle: IJF-Veröffentlichung vom 04.11.2013

Text in **Rot**: Neue Regeln oder neue Regelinterpretation gegenüber IJF Testing Rules 2013



# 1. Technische Bewertung



## Ippon

Um dem Ippon mehr Wert zu geben und nur Techniken mit einem wirklichen Aufschlag auf dem Rücken zu berücksichtigen. **Wenn der Fall gerollt ist, ohne wirklichen Aufschlag, ist es nicht möglich Ippon anzunehmen.**



### *Landung in der Brücke*

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

**Brücke bedeutet, Kopf auf der Matte, beide Füße oder mindestens ein Fuß auf der Matte.**





# 1. Technische Bewertung

---

## Yuko

Wenn ein Kämpfer seinen Gegner mit Kontrolle wirft, und der Gegner fällt auf die Seite des Oberkörpers, sollte es Yuko sein. (Artikel 24a)





## 2. Strafen

### Allgemein

- Es können bis zu drei Shidos ausgesprochen werden; der vierte wird Hansoku-Make sein.
- Shidos ergeben keine Wertungspunkte für den Gegner
- Am Ende des Kampfes, wenn die Wertungen auf der Wertungstafel gleich sind, gewinnt der Kämpfer mit weniger Shidos
- Wenn der Kampf in Golden Score weitergeht, verliert derjenige, der den ersten/nächsten Shido bekommt, oder es gewinnt derjenige, der zuerst eine Wertung erzielt.





## 2. Strafen

Der Kämpfer, der einen Shido verdient, bekommt ihn an der Stelle ausgesprochen, an der die Kämpfer sich gerade befinden. Die Kämpfer müssen nicht zu ihrer Ausgangsposition zurück (Matte – Shido – Hajime), außer wenn ein Shido für das Verlassen der Matte gegeben wird.





## 2. Strafen

### Shido

- Den Griff des Gegners mit beiden Händen lösen. Beide Hände an einer Hand/einem Arm. (Abb. 1)
- Es ist nicht verboten, den Griff des Gegners zu lösen, wenn eine der beiden Hände am eigenen Judogi ist (Abb. 2).





## 2. Strafen

### Shido

- Es ist verboten, den Griff hinter dem eigenen Knie zu lösen (Abb. 3 und 4).





## 2. Strafen

### Shido

- Es ist verboten, den Griff des Gegners durch Wegschlagen zu lösen (Abb. 5).
- Den Gegner ohne anzugreifen mit einer oder beiden Händen in eine abgebeugte Position zu zwingen, wird mit Shido für blockendes Verhalten bestraft (Abb. 6).





## 2. Strafen

### Shido

- Das Revers des Judogis abdecken, um den Griff zu verhindern.
- Es ist verboten, die Griffe des Gegners ohne eigene Angriffsabsichten mit einer Hand oder beiden Händen zu blockieren (Abb. 7 und 8).





## 2. Strafen

### Shido

- Cross Grip muss sofort von einem Angriff gefolgt werden (Abb. 9 und 10).





## 2. Strafen

### Shido

- Die Kampfrichter sollten den Kämpfer konsequent bestrafen, der nicht schnell Kumi-Kata einnimmt oder versucht, nicht vom Gegner gefasst zu werden (Abb 11 und 12). **Wenn ein Kämpfer in einer Griffphase 2 x den Griff löst, wird er beim dritten Mal mit Shido bestraft.**





## 2. Strafen

### Shido

- Pistolengriff und Taschengriff am Ärmelende, ohne sofortigen Angriff, werden mit Shido bestraft.
- Den Gegner zum Wurf zu umklammern (Bear Hug). Es ist kein Shido, wenn der Kämpfer **vorher** mindestens mit einer Hand Kumi-Kata hat.



Wird nicht bestraft, wenn Tori vorher mit einer Hand am Judogi gefasst hat und die zweite Hand zur Wurfausführung nachfasst





## 2. Strafen

### Shido

- Das Handgelenk oder die Hand des Gegners zu fassen, nur um den Griff oder Angriff von ihm zu verhindern, wird mit Shido bestraft.





## 2. Strafen

### Shido

- Scheinangriff wird mit Shido bestraft.  
Scheinangriffe werden definiert:
  - Tori hat keine Wurfabsicht
  - Tori greift ohne Kumi-Kata an oder lässt sofort los.
  - Tori macht einen einzelnen Angriff oder mehrere Angriffe, ohne Ukes Gleichgewicht zu brechen.
  - Tori setzt ein Bein zwischen Ukes Beine, um die Möglichkeit eines Angriffs zu blockieren.





## 2. Strafen

### Shido

- Einen Fuß außerhalb der Kampffläche zu haben, ohne sofort anzugreifen und ohne ihn sofort nach innen zu stellen, wird mit Shido bestraft. Beide Füße außerhalb der Kampffläche (ohne Aktion) wird mit Shido bestraft. Wenn der Kämpfer von seinem Gegner aus der Kampffläche geschoben wird, wird der Gegner mit Shido bestraft. (Wenn die Kämpfer die Kampffläche verlassen, sollen sie nicht bestraft werden, wenn der Angriff von einer gültigen Position ausgeführt wurde).





## 2. Strafen



### Hansoku-Make

Alle Angriffe oder alles Blocken mit einer oder zwei Händen oder mit einem oder zwei Armen unterhalb des Gürtels wird mit Hansoku-make bestraft. Es ist nur möglich das Bein zu fassen, wenn die beiden Gegner in einer **klaren** Ne-Waza Position sind und die Tachi-Waza Aktion zu Ende ist. In Ne-Waza ist der Griff unterhalb des Gürtels weiterhin erlaubt.

(Ne- Waza bedeutet, dass es für keinen der beiden Kämpfer mehr möglich ist zu werfen).

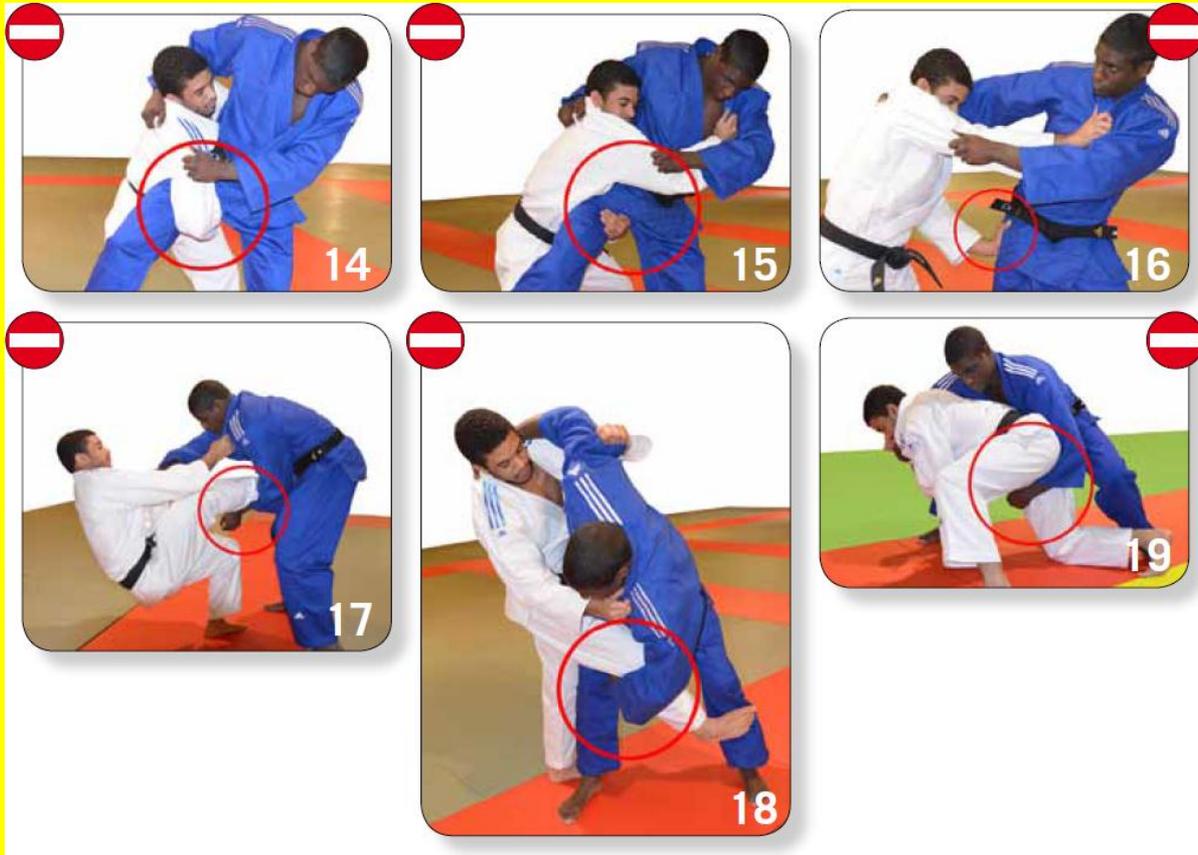
Nicht im IJF-Regeltext, aber auf den IJF Video-Clips und gültig:

Hat Tori beide Hände an Ukes Judogi (Ärmel und/oder Revers), so kann er, bei der Ausführung einer Technik, mit dem Arm Ukes Bein/e berühren.



# 2. Strafen

## Hansoku-Make





### 3. Osaekomi, Kansetsu-Waza und Shime-Waza



- Osaekomi Wertung: 10 Sekunden Yuko, 15 Sekunden Wazaari, 20 Sekunden Ippon.
- Osaekomi läuft außerhalb der Kampffläche weiter, solange er innerhalb angesagt wurde. Der Haltegriff sollte jedoch auf dem Teil der Wettkampffläche stattfinden (Wettkampffläche = Kampffläche + Sicherheitsfläche). Wird die benachbarte Kampffläche oder die Fläche hinter der Sicherheitsfläche erreicht, so gibt der Kampfrichter Mate. Ergreift Uke den Mattenrand (letzte Mattenreihe), um beispielsweise das Herausschieben aus der Wettkampffläche zu erleichtern, so wird Uke mit Shido bestraft (u.U. Sono-mama).
- Wenn eine Wurfaktion auf der Sicherheitsfläche endet und einer der Kämpfer sofort Osaekomi, Kansetsu-Waza oder Shime-Waza anwendet, dann ist diese Technik gültig. Wenn während Ne-Waza Uke die Kontrolle mit einer dieser Techniken übernimmt (mit kontinuierlichem Erfolg) soll es gültig sein.



Osaekomi



### 3. Osaekomi, Kansetsu-Waza und Shime-Waza

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



柔





### 3. Osaekomi, Kansetsu-Waza und Shime-Waza



- Der Kämpfer, der Osaekomi ansetzt, muss seinen Körper in Kesa-, Shiho- oder Ura- Position haben, vergleichbar den Techniken Kesa-Gatame, Kami-Shiho-Gatame oder Ura-Gatame.  
Die Ura-Position ist jetzt gültig. (Artikel 26)
- Artikel 27: Die Punkte 14 und 18 werden strikt eingehalten. Shime-Waza mit dem eigenen Gürtel, dem Gürtel des Gegners, dem Ende der Jacke oder nur mit den Fingern, ist nicht erlaubt.



# 4. Die Verbeugung



- Wenn die Kämpfer Matte betreten, sollten sie gleichzeitig zum Eingang der Kampffläche gehen und sich zueinander verbeugen, wenn sie diese betreten.
- Die Wettkämpfer dürfen sich **vor** Kampfbeginn nicht die Hände schütteln; keine Bestrafung (Abb. 28).



- Wenn die Athleten die Matte verlassen, muss ihr Judogi ordentlich sein und die Athleten dürfen keinen Teil des Judogi oder des Gürtels verändern, bevor sie die Wettkampffläche verlassen haben.



# 5. Dauer der Wettkämpfe



- Kein Zeitlimit für Golden Score (Hantei ist abgeschafft)
- Wettkampfzeit ist:
  - Männer 5 Minuten
  - Frauen 4 Minuten



# 6. Kampfrichter und Außenrichter



## International und Bundesebene

- Ein Kampfrichter auf der Matte, der über Funk (wenn vorhanden) mit zwei Kampfrichtern am Tisch verbunden ist, die ihn mit einem Video-CARE-System unterstützen. Ein Rotationssystem wird eingerichtet, um die Neutralität der Kampfrichter sicherzustellen.
- Die IJF-Jury wird nur dann eingreifen, wenn ein Fehler gemacht wird, der berichtigt werden muss. Das Eingreifen und die Änderung der Entscheidung der Kampfrichter wird nur in Ausnahmefällen vorgenommen. Die IJF-Jury wird nur dann eingreifen, wenn sie es für notwendig erachtet.
- Es gibt keine Einspruchsmöglichkeit für Coaches, aber sie können zum Tisch der IJF-Jury kommen, um den Grund für die Änderung der Entscheidung anzuschauen.
- In der Bundesliga wird wie bisher einheitlich mit einem Dreier-Kampfrichterteam geschiedst.



# 6. Kampfrichter und Außenrichter



## Gruppenebene

- Es kann nur dann mit einem Mattenkampfrichter geschiedst werden, wenn auf *allen* Matten ein CARE System zum Einsatz kommt. Sonst wie auf Landesebene und darunter.



## Landesebene und darunter

- Es wird wie bisher mit *einem* Mattenkampfrichter und *zwei auf der Matte platzierten Außenrichtern* geschiedst. Ein CARE System ist nicht notwendig, kann aber zur Unterstützung des Kampfrichterteams eingesetzt werden.





# Verletzungsunterbrechung



- Verletzter Kämpfer wird zum Rand der Matte geführt und wird dort behandelt
- Kampfrichter geht zur Ausgangsposition
- Außenrichter steht neben Arzt und Kämpfer und beobachtet die Aktionen des Arztes



# Kampfregeleln 2014 – 2016

---



**Vielen Dank für Eure  
Aufmerksamkeit und viel Erfolg  
bei der Umsetzung!**