



## **Kampfrichter**

Bei allen Deutschen Meisterschaften und European Cups wird nur noch 1 Kampfrichter auf der Matte stehen. Die beiden Außenrichter sitzen außerhalb der Matte am Care-System und unterstützen bzw. korrigieren den Mattenleiter (optimal mit Head-Set).

Vorteil: Die Außenrichter können kritische Szenen mehrmals anschauen und miteinander verbal kommunizieren.

Auf Gruppenebene (NODEM, NODMM) wird diese Regelung nur umgesetzt, wenn für alle Matten ein Care-System vorhanden ist.

In der 1. und 2. Bundesliga wird es derzeit weiterhin 3 Kampfrichter auf der Matte geben.

## **Kampfzeiten**

Männer: 5 Minuten

Frauen: 4 Minuten

## **Golden Score**

Für Golden Score gibt es kein Zeitlimit mehr. Der Kämpfer, der die erste Wertung erzielt, gewinnt bzw. der Kämpfer, der das erste Shido erhält, verliert den Kampf. Hantei wird nicht mehr angewendet.

## **Wertungen**

### a) Ippon

Das Profil von Ippon soll geschärft werden. Techniken, die einen wirklichen Aufprall mit dem Rücken auf der Matte zeigen, werden mit Ippon bewertet (nicht: gerollte Bewegungen auf den Rücken). Alle Landungen in der Kopfbrücke werden mit Ippon gewertet.

Kopfbrücke bedeutet, dass der Kopf und ein Fuß oder beide Füße auf der Matte landen. Landet Ukes Kopf auf Tori, so ist dies keine Kopfbrücke. Auch im Fall einer Schulterbrücke wird kein Ippon gegeben.

### b) Yuko

Yuko wird noch deutlicher als Wurf auf die Körperseite (Oberkörper: Schulter bis Beginn der Hüfte) definiert. Eventuelle Verdrehung der Hüfte beim Auftreffen auf der Matte wird weniger stark berücksichtigt - die Landung des Oberkörpers auf der Matte rückt stärker in den Fokus.

Begründung:

In Ne-waza kann speziell in den leichten Gewichtsklassen eine Osae-komi immer noch gültig sein, obwohl die Hüfte fast überdreht ist. Konsequenterweise soll dies auch in Tachi-waza möglich sein.

## Strafen

Strafen bringen keine Wertung mehr für den Gegner. In einem Kampf sind drei Shido möglich, der 4. ist Hansoku-make (3 Verwarnungen, dann Disqualifikation).

Wenn am Ende des Kampfes die Wertungen auf der Anzeigetafel gleich sind, so gewinnt der Kämpfer, der weniger Shido erhalten hat (der sich fairer verhalten hat).

Neu: Shido-Strafen können auf der Stelle vergeben werden (Mate > Shido > Hajime). Es ist nicht mehr zwingend notwendig, zur Ausgangsposition zurückzukehren. Ausnahme: Shido wegen Mattenflucht bzw. Rausschieben aus der Matte.

### a) Mattenrand

Ohne Aktion mit einem Fuß aus der Matte treten UND keinen Angriff machen (Stop): Shido.

Ohne Aktion mit beiden Füßen aus der Matte treten: sofort Shido.

Ohne Aktion mit einem Fuß aus der Matte treten und unverzüglich angreifen ist erlaubt. Ohne Aktion mit einem Fuß aus der Matte treten und unverzüglich in die Matte zurückkehren ist erlaubt.

Kommen Tori und/oder Uke bei einer Aktion mit einem oder beiden Füßen aus der Kampffläche, so hat dies keine Konsequenzen. Aktion meint einen ernstgemeinten Angriff, bei dem die Wurfabsicht erkennbar sein muss.

Begründung:

Wenn ein Kämpfer mit einem Fuß die Kampffläche ohne eigene Aktion oder ohne angegriffen zu werden verlässt, so erhält er die Chance, unverzüglich wieder selbst in die Matte zu kommen. Tut er dies nicht, so wird der Kämpfer mit Shido bestraft. Grundsätzlich sollen die Kämpfer lernen, dass der Kampf innerhalb der Kampffläche stattfindet.

### b) Kumi-Kata

Es ist verboten, den Griff des Gegners mit beiden Händen zu lösen: Shido (Abb. 1).

Es ist nicht verboten, den Griff des Gegners zu lösen, wenn eine der beiden Hände am eigenen Judogi ist (Abb. 2).



Es ist verboten, den Griff hinter dem eigenen Knie zu lösen: Shido (Abb. 3).  
Es ist verboten, den Griff mit Hilfe des eigenen Knie zu lösen: Shido (Abb. 4).



Es ist verboten, den Griff des Gegners durch Wegschlagen zu lösen: Shido (Abb. 5).  
Es ist verboten, den Gegner in Kumi-kata nach unten zu drücken ohne einen eigenen ernsthaften Angriff zu machen: Shido (Abb. 6).



Es ist verboten, die Griffe des Gegners ohne eigene Angriffsabsichten mit einer Hand oder beiden Händen zu blockieren: Shido (Abb. 7 und 8).





Nach einem Cross Grip muss unverzüglich angegriffen werden (Abb. 9 und 10). Dieselbe Regel gilt auch für das Greifen in den Gürtel und bei einseitigem Fassen mit beiden Händen. Wenn kein unverzüglicher Angriff erfolgt: Shido.



Die Kampfrichter sollen den Kämpfer konsequent mit Shido bestrafen, der versucht, den Gegner am Fassen zu hindern - insbesondere Verdecken des Revers (Abb. 11) und der nicht schnell Kumi-Kata einnimmt und/oder versucht, den Gegner nicht greifen zu lassen (Abb. 12).



## c) Bear Hug

Ein direkter Angriff durch schnelles, gleichzeitiges Greifen mit beiden Händen auf den Rücken von Uke ist verboten: Shido (Abb. 13).



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

d) Greifen und/oder Blockieren unterhalb des Gürtels

Alle Griffe und Angriffe in Tachi-waza unterhalb des Gürtels, mit einer oder zwei Händen oder ein oder zwei Armen als Angriff oder Verteidigung (Kombination, Blockieren, Konter oder Übergang zu Ne-waza) sind verboten und werden mit Hansoku-make bestraft (Abb. 14 bis 19).



Die Standaktion muss vollständig beendet sein, um beim Übergang zu Ne-waza ins Bein greifen zu dürfen (Tori). Solange ein Kämpfer noch im Stand ist und die Möglichkeit zum Werfen hat, darf nicht unterhalb des Gürtels gegriffen und/oder blockiert werden (Uke).

In Ne-Waza ist der Griff unterhalb des Gürtels erlaubt. In zusammenhängenden Aktion (Bsp. Übergang vom Stand zum Boden) ist es notwendig, dass die Position von Ne-waza deutlich erkennbar ist, um ins Bein greifen zu dürfen.

Ausnahme: 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.

e) Standbein von innen attackieren oder blockieren

Es ist verboten, Toris Standbein von innen zu fegen/attackieren: Hansoku-make.  
Es ist erlaubt, Toris Standbein von innen zu blockieren (Ukes Bein oder Fuß ist passiv).

## Osae-komi-waza

Wertungen für Osae-komi: Yuko (10 sec), Waza-ari (15 sec), Ippon (20 sec).

Der Kämpfer, der den Haltegriff ausführt, muss seinen Körper entweder in Kesa-, Shiho- oder Ura-gatame Position haben.

Eine innerhalb angesagte Osae-komi ist auch außerhalb der Kampffläche gültig und soll weiterlaufen. 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.

Osae-komi-waza, die unmittelbar nach einer gültigen Wurfausführung am Mattenrand erfolgt, kann beibehalten werden. Osae-komi-waza kann außerhalb der Kampffläche auch von Uke übernommen werden (unverzügliche Übernahme). 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).

## Kansetsu-waza & Shime-waza

Kansetsu-waza und Shime-waza, die innerhalb der Kampffläche beginnen und die als wirksam erkannt werden, können beibehalten werden, auch wenn die Kämpfer außerhalb der Kampffläche geraten (Abb. 20 bis 25).



Shime-waza mit dem eigenen Gürtel, dem Gürtel des Gegners, dem Ende der Jacke oder nur mit den Fingern, ist verboten (Beispiel Gerbi-Würge).



## Die Verbeugung

Wenn die Kämpfer die Mattenfläche betreten, sollen sie gleichzeitig zum Eingang der Kampffläche gehen und sich zueinander verbeugen. Die Kämpfer sollten sich nicht mehr vor Kampfbeginn die Hände schütteln (Abb. 28). Die Verbeugung zueinander ist bereits die Begrüßung und Ausdruck von Respekt und Achtung des Gegners.



## Sonderregeln der Jugend

### a) Altersklasse U12

Die neuen Regeln werden übernommen (Ausnahme: Lösen von Kumi-kata vernachlässigen). Die bekannten Sonderregeln für diese Altersklasse bleiben weiterhin bestehen.

Alle Aktionen, bei denen unterhalb des Gürtels mit einer oder beiden Händen gegriffen und/oder blockiert wird, werden mit Shido bestraft (anstelle von Hansoku-make). Es gibt kein Golden Score.

### b) Altersklasse U15

Alle neuen Regeln werden übernommen. Die bekannten Sonderregeln für diese Altersklasse bleiben weiterhin bestehen. Alle Aktionen, bei denen unterhalb des Gürtels mit einer oder beiden Händen gegriffen und/oder blockiert wird, werden mit Shido bestraft (anstelle von Hansoku-make).

In Kansetsu-waza muss abgeklopft werden (Angleichung an internationale Regelung). Im Golden Score wird ohne Zeitlimit gekämpft.

### c) Altersklasse U18

Alle neuen Regeln werden übernommen. Im Golden Score wird ohne Zeitlimit gekämpft.