

REGELKUNDE – Das Wichtigste für den Betreuer auf einen Blick ohne die Sonderregel für die Jugend

1. Judogi (s. Anhang)

- (a) Die Jacke soll lang genug sein, um die Oberschenkel zu bedecken. Sie soll so weit sein, dass sie in Höhe des Rippenbogens mit einer Überlappung von mindestens 20 cm übereinander geschlagen werden kann.
- (b) 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.
- (c) Der Kragen darf max. 5 cm breit und 1 cm dick sein.
- (d) Auf der Hose dürfen sich keine Abzeichen und keine Werbung 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) Um die Taille soll über der Jacke ein fester, 4 bis 5 cm breiter Gürtel getragen werden, dessen Farbe der Graduierung entspricht; er soll zu einem eckigen Knoten gebunden werden, der fest genug ist, die Jacke zusammenzuhalten. Der Gürtel muss so lang sein, dass er zweimal um die **Taille** geschlungen werden kann und nach dem Binden an jedem Ende 20 bis 30 cm herunterhängt.
- (f) Kämpferinnen sollen unter der Jacke ein völlig weißes oder fast weißes T-Shirt (ohne Aufdruck) mit kurzen Ärmeln tragen, das ausreichend reißfest ist; es sollte lang genug sein, um in die Hose gesteckt zu werden, oder sie sollen einen weißen oder fast weißen kurzärmeligen Einteiler tragen.
- (g) Es gilt die Werberichtlinie IJF/DJB (siehe Anhang). Die Bundesliga hat eine eigene Werberichtlinie. Das bedeutet, Bundesligakämpfer dürfen mit einem Judogi nach der Werberichtlinie der Bundesliga (Maße der Ärmelstreifen, Hose usw.) nicht bei anderen Meisterschaften antreten. Ausnahme ist das GKM-Logo.

2. Hygiene

- (a) Der Judogi soll sauber, generell trocken und ohne unangenehmen Geruch sein.
- (b) Die Zehen- und Fingernägel sollen kurz geschnitten sein.
- (c) Die Kämpfer sollen in einem hygienisch angemessenen Zustand antreten (d.h. auch, außerhalb der Matte Fußbekleidung tragen).
- (d) Lange Haare sollen so zusammengebunden werden, dass eine Behinderung des Gegners vermieden wird. Falls erforderlich, ist es während des Kleiderordnens erlaubt, die Haare neu zu binden. Mehr als einmaliges Haarebinden ohne gleichzeitiges Kleiderordnen wird mit Shido geahndet.

Ein Judoka der nicht den Anforderungen zu 1 und 2 entspricht, verliert das Recht zu kämpfen.

3. Mattengröße

- (a) U11 / U14: 5 x 5 m (inkl. Warnfläche); 2 m Sicherheitsfläche - zwischen den Kampfflächen 3 m.
- (b) U17: 6 x 6 m (inkl. Warnfläche); 3 m Sicherheitsfläche - zwischen den Kampfflächen 3 m.
- (c) ab U20: 7 x 7 m (inkl. Warnfläche); 3 m Sicherheitsfläche - zwischen den Kampfflächen 3 - 4 m.

Begriffe: **Kampffläche** = innere Fläche zzgl. roter Warnfläche;
Wettkampffläche = Kampffläche zzgl. Sicherheitsfläche.

4. Mattenrand

Der Kampf soll innerhalb der Kampffläche ausgetragen werden. Jede Technik, die angewandt wird, wenn sich einer der beiden Kämpfer außerhalb der Kampffläche befindet, wird nicht bewertet. Das bedeutet, dass ein Kämpfer als außerhalb der Kampffläche betrachtet wird, wenn er im Stand nur schon einen Fuß, eine Hand oder ein Knie außerhalb der Kampffläche hat, oder wenn er während der Ausführung von Sutemi-waza mehr als die Hälfte seines Körpers außerhalb der Kampffläche hat. Da die farbige Warnfläche Teil der Kampffläche ist, wird jeder Kämpfer, dessen Füße in der Standposition noch die farbige Warnfläche berühren, als innerhalb der Kampffläche befindlich angesehen.

Ausnahmen:

- (a) Wenn ein Kämpfer seinen Gegner aus der Kampffläche herauswirft, aber selbst lange genug innerhalb der Kampffläche bleibt, so dass die Wirksamkeit der Technik klar ersichtlich ist, wird die Technik bewertet.
- (b) Wenn ein Wurf begonnen wird, während sich beide Kämpfer innerhalb der Kampffläche befinden, der geworfene Kämpfer sich aber während der Aktion aus der Kampffläche bewegt, dann soll die Aktion als gültig angesehen werden, wenn die Wurfaktion ohne Unterbrechung fortgeführt wird und der Kämpfer, der den Wurf ausführt, lange genug innerhalb der Kampffläche bleibt, so dass die Wirksamkeit der Aktion klar ersichtlich ist.
- (c) Wenn im Verlaufe eines Angriffs, wie z.B. mit O-uchi-gari oder Ko-uchi-gari, der werfende Kämpfer mit seinem Fuß oder seinem Bein die Kampffläche verlässt und sich über der Matte der Sicherheitsfläche bewegt, wird die Aktion als gültig betrachtet (für die Bewertung), solange der werfende Kämpfer kein Gewicht auf seinen Fuß oder sein Bein legt, wenn dieser/dieses außerhalb der Kampffläche ist.
- (d) Benutzt Tori zur Ausführung einer Wurftechnik die Sicherheitsfläche, d. h. befindet er sich außerhalb und die Technik ist somit ungültig, wird er mit Shido bestraft. Anders wenn dies aufgrund eines Angriffs von Uke resultiert und Tori sich verteidigt. Dann erfolgt Matte und der Kampf geht ohne Bestrafung weiter (Prinzip: Actio-Reactio).
- (e) In Ne-waza ist die Aktion gültig und soll weiterlaufen, solange wenigstens ein Kämpfer mit irgendeinem Teil seines Körpers die Kampffläche berührt.

5. Wertungen

A. Generell:

- (a) Eine gültige Wurftechnik muss aus dem Stand erfolgen und beabsichtigt sein. Die Position von Uke ist für die Bewertbarkeit einer Technik unbedeutend.
Standposition bedeutet: Tori hat mit seinen Knien keinen Mattenkontakt.
Kommen beide Kämpfer aus Ne-waza, wird nur getrennt, wenn für einen oder beide Kämpfer eine Gefahr bestehen könnte.
Standposition bedeutet auch: Der Angriff muss im Stand erfolgen, die Wurfausführung kann mit beiden Knien auf der Matte erfolgen.
- (b) Sobald eine Verzögerung im Wurf ist, die Spannung der Technik jedoch aufrecht erhalten bleibt, kann diese gemäß der o. g. Kriterien, jedoch um eine Stufe nach unten, bewertet werden.
- (c) Die Anwendung von Kansetsu-waza, wie z. B. Ude-gaeshi wird nicht als eine bewertbare Wurftechnik angesehen. Ein Wurf unter Einsatz von Shime-waza wird hingegen bewertet.
- (d) Uke fängt sich in der Kopfbrücke ab: jede Bewertung möglich (wie wäre Uke ohne Brücke gefallen?).
Kopfstand und abfangen mit den Füßen ist keine typische Kopfbrücke und wird maximal mit Wazaari bewertet.
- (e) Bei 3 Kampfrichter auf der Matte: Entscheidungen fallen mit 2/3 Mehrheit. Zeigen alle 3 Kampfrichter unterschiedliche Wertung an, wird die mittlere Wertung übernommen. Bei 2 Kampfrichtern auf der Matte kommt es darauf an, wer die Aktion besser gesehen hat. Sind sich beide uneinig, entscheidet der Mattenleiter.
- (f) Gleichzeitig ausgeführte Techniken bei denen die Kampfrichter nicht entscheiden können, welche Technik den Ausschlag gab, sollen nicht bewertet werden.

B. Ippon:

- (a) Wenn ein Kämpfer seinen Gegner mit Kontrolle, Kraft und Schnelligkeit zum großen Teil auf den Rücken wirft;
- (b) wenn ein Kämpfer seinen Gegner 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 Kämpfer aufgibt, indem er zweimal oder mehr mit seiner Hand oder seinem Fuß abklopft oder wenn er Maitta (ich gebe auf) sagt; i.a. als Ergebnis von Osae-komi (Haltegriff), Shime-waza (Würgegriff) oder Kansetsu-waza (Armhebel);
- (d) wenn die Wirkung einer Würgetechnik oder eines Armhebels klar genug ersichtlich ist (Abschlagen, Schmerzensäußerung oder Bewusstlosigkeit).

Gleichwertigkeit:

Wird ein Kämpfer mit Hansoku-make bestraft, so wird sein Gegner zum Sieger erklärt.

C. Waza-ari:

- (a) Wenn ein Kämpfer seinen Gegner mit Kontrolle wirft, aber die Technik teilweise unvollständig ist in einem der drei Faktoren, die für die Erreichung eines Ippon nötig sind;
- (b) wenn ein Kämpfer seinen Gegner mit Osae-komi hält und dieser sich 20 sec lang oder mehr, aber weniger als 25 sec lang, nicht befreien kann.

Gleichwertigkeit:

Wird ein Kämpfer mit dem 3. Shido bestraft, erhält sein Gegner Waza-ari. Das Yuko für das 2. Shido wird gelöscht. (Achtung: ggfls jetzt "Sogo gachi").

D. Yuko:

- (a) Wenn ein Kämpfer seinen Gegner mit Kontrolle wirft, aber die Technik ist teilweise unvollständig in zwei von den anderen drei Faktoren, die nötig sind, um Ippon zu erreichen;
- (b) Wenn Osae-komi angesagt ist, und der Gegner sich 15 sec lang, aber weniger als 20 sec lang, nicht befreien kann.

Gleichwertigkeit:

Wird ein Kämpfer mit dem 2. Shido bestraft, erhält sein Gegner Yuko. Das Koka für den 1. Shido wird gelöscht.

E. Koka:

- (a) Wenn ein Kämpfer seinen Gegner mit Kontrolle, Kraft und Schnelligkeit auf eine Schulter, den/die seitlichen Oberschenkel oder sein Gesäß wirft.
- (b) Wenn ein Kämpfer seinen Gegner mit Osae-komi hält und dieser sich 10 sec lang oder mehr, aber weniger als 15 sec lang, nicht befreien kann.

Gleichwertigkeit:

Wird ein Kämpfer mit dem 1. Shido bestraft, erhält sein Gegner Koka.

6. Unterbewertungen

Bei Mannschaftskämpfen wird nur der siebringende Unterbewertungspunkt in die Liste eingetragen. Hat Weiß ein Waza-ari und Rot ein Waza-ari und ein Yuko, so gewinnt Rot mit 5 Unterbewertungspunkten für Yuko.

7. Osae-komi

- (a) Der gehaltene Wettkämpfer muss von seinem Gegner kontrolliert werden, und sein Rücken, beide Schultern oder eine Schulter müssen Kontakt mit der Tatami haben. Grundsätzlich wird für die Ansage von Osae-komi ein höheres Maß an „Kontrolle“ gefordert als für das Beibehalten des Osae-komi, ohne Toketa zu geben (z. B. kommt Uke während Osae-komi auf die Knie (Kesa-gatame), um sich zu befreien, aber seine Schulter berührt noch die Tatami, wird nicht Toketa gegeben. Aber es würde in dieser Position kein Osae-komi angesagt.)

- (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 (Klammer).
- (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 Shio-Position haben, ähnlich wie bei den Techniken Kesa-gatame oder Kami-shio-gatame. (= kein klass. Ura-gatame, kein Yoko-sankaku).
- (f) Wenn während der Ausführung eines Osae-komi der in der Vorteilsposition befindliche Kämpfer eine strafbare Handlung begeht, hat der Kampfrichter "Matte" anzusagen, die Kämpfer zur Ausgangsposition zurückkehren zu lassen, die Strafe zu erteilen (und die Bewertung für den Haltegriff anzusagen) und dann den Kampf durch die Ansage von "Ha-jime" wieder beginnen zu lassen.

Wenn während der Ausführung eines Haltegriffs der in der nachteiligen Position befindliche Kämpfer eine strafbare Handlung begeht, hat der Kampfrichter "Sono-mama" anzusagen, die Strafe zu vergeben und danach den Kampf durch Berühren beider Kämpfer und Ansagen von "Yoshi" fortsetzen zu lassen.

8. Strafen

A. Generell:

- (a) Die Strafen sind in zwei Gruppen eingeteilt: Shido (leichte Regelverstöße) und Hansoku-make (schwere Regelverstöße).
- (b) Kampf- und Außenrichter sind berechtigt, Strafen entsprechend der Absicht oder aus der Situation heraus und im besten Interesse des Sportes zu erteilen, d. h. sie sind nicht zwingend an den folgenden Strafenkatalog gebunden, sondern können auch jederzeit je nach Situation eine andere Strafe vergeben.
- (c) Das Aussprechen eines zweiten oder anschließenden Shido, wirkt sich automatisch auf die technische Bewertung des Gegners aus. Die vorherige Bewertung, entsprechend der früheren Strafe, wird entfernt und die nächsthöhere Bewertung wird sofort angezeigt. 1. Shido = Koka, 2. Shido = Yuko, 3. Shido = Waza-ari, Hansoku-make = Disqualifikation.
- (d) Auch nach der Ansage von Sore-made kann eine Strafe erteilt werden für jede verbotene Handlung, die während der Kampfzeit begangen wurde, oder in außergewöhnlichen Situationen für eine schwerwiegende Handlung, die nach dem Zeitzeichen begangen wurde und solange die Entscheidung noch nicht angezeigt worden ist.
- (e) Direktes Hansoku-make führt zu einer Kampfsperre dieses Kämpfers für diesen Tag, egal ob Einzel- oder Mannschaftskampf. Dies gilt nicht für die Ligakämpfe. Direktes Hansoku-make für Gefährdung des Gegners bedeutet im Finalkampf den Verlust der Platzierung und somit der Qualifikation.

B. Shido:

Die angegebenen Zeiten können im Wiederholungsfall reduziert werden oder auch zu einer direkten Shido-Strafe führen.

- (a) In der Standposition, bevor oder nachdem Kumi-kata (Greifen) erfolgt ist, keine Angriffsaktionen zu machen. Inaktivität wird als gegeben betrachtet, wenn im Allgemeinen 25 sec keine Angriffshandlungen von einem oder beiden Kämpfern erfolgt sind;
- (b) in der Standposition nach Kumi-kata eine übermäßig defensive Haltung einzunehmen (im Allgemeinen mehr als 5 sec);
- (c) absichtlich Kumi-kata vermeiden, um Kampfactionen zu verhindern (z. B. das Fassen am eigenen Revers, Ärmelhochschieben);
- (d) in der Standposition fortwährend die Finger des Gegners mit einer oder beiden Händen verhakend zu fassen, um Kampfactionen zu verhindern (im Allgemeinen mehr als 5 sec);
in der Standposition fortwährend ohne anzugreifen, anders als "normal" zu halten (im

- (e) Allgemeinen mehr als 5 sec):
- (1) mit einer oder beiden Händen den Gürtel,
 - (2) die Jacke oder das Revers des Gegners mit beiden Händen auf derselben Seite,
 - (3) mit nur einer Hand; (4) das Einhaken eines Beines zwischen den Beinen des Gegners, außer beim gleichzeitigen Versuch einer Wurftechnik, wird nicht als normale Kumi-kata angesehen.
- zu (e) (2) Ein Kämpfer sollte nicht bestraft werden, weil er mit beiden Händen auf derselben Seite die Jacke hält, falls die Situation dadurch entstanden ist, dass der Gegner seinen Kopf unter dem Arm des Haltenden durchgetaucht hat. Sollte jedoch ein Kämpfer wiederholt seinen Kopf so wegdrehen, dann hat der Kampfrichter darauf zu achten, ob der Kämpfer nicht eine übermäßig defensive Haltung einnimmt;
- (f) in der Standposition fortwährend das/die Ärmelende(n) des Gegners zum defensiven Zweck zu halten (im Allgemeinen mehr als 5 sec) oder zu greifen indem man den Ärmel verdreht;
 - (g) Des Gegners Ärmelende/n zwischen dem Daumen und den Fingern zu halten, bekannt als "Pistol grip";
 - (h) Des Gegners Ärmelende/n durch Umfalten zu halten "Pocket grip";
 - (i) sich mit beiden Füßen ganz innerhalb der Warnfläche zu befinden, außer zum eigenen Angriff, zur Verteidigung gegen einen Angriff des Gegners oder zum Kontern eines Angriffs des Gegners (im Allgemeinen mehr als 5 sec);
 - (j) eine Aktion auszuführen, die dazu gedacht ist, den Eindruck eines Angriffs zu geben, die aber klar zeigt, dass keine Absicht vorhanden war, den Gegner zu werfen = False attack (Scheinangriff);
 - (k) mit einem oder mehreren Fingern in das Ärmelende oder das Ende der Hosenbeine des Gegners zu fassen oder beim Greifen des Ärmels zu knebeln; das Drehen des Revers oder des Ärmels ist nur zum Zwecke der Ausführung einer Technik gestattet;
 - (l) von der Standposition aus des Gegners Fuß/Füße, Bein(e) oder Hosenbein(e) mit einer Hand oder beiden Händen zu ergreifen, wenn nicht gleichzeitig eine Wurftechnik versucht wird; Indiz: wird Ukes Bein angehoben, kann man von einer Wurfabsicht ausgehen;
 - (m) mit dem Knie oder Fuß gegen die Hand oder den Arm des Gegners zu treten, damit er seinen Griff freigibt oder gegen des Gegners Bein oder Fußgelenk zu treten, ohne eine Technik anzuwenden;
 - (n) von Tachi-waza oder Ne-waza aus die Kampffläche zu verlassen oder den Gegner absichtlich zu zwingen, die Kampffläche zu verlassen (Zwingen ist sehr eng auszulegen; im Prinzip nur in der Ecke möglich, wenn Uke weder nach links noch rechts ausweichen kann);
 - (o) den Gegner ohne Wurf oder Übergang Stand-Boden einfach herunterzuziehen, um mit Ne-waza zu beginnen;
 - (p) eine Hand, einen Arm, einen Fuß oder ein Bein direkt auf das Gesicht des Gegners zu legen; Gesicht bedeutet die Fläche innerhalb der Linie, die durch Stirn, Bereich vor den Ohren und Kinnlinie begrenzt wird; wenn bei dem Versuch zu würgen über das Gesicht gezogen wird, erfolgt Matte; eine Bestrafung erfolgt nur dann, wenn eine erkennbare Absicht vorliegt;
 - (q) einen Fuß oder ein Bein in den Gürtel, den Kragen oder das Revers des Gegners zu setzen;
 - (r) das Ende des Gürtels oder der Jacke um einen Körperteil des Gegners zu schlingen; Umschlingen bedeutet, dass der Gürtel oder die Jacke einen vollständigen Kreis bildet; der Gebrauch des Gürtels oder der Jacke als Haltepunkt für einen Griff ohne vollständiges Umschlingen, also z. B. um den Arm des Gegners festzulegen, wird nicht bestraft;
 - (s) Shime-waza anzuwenden, indem man das Jackenende oder den Gürtel benutzt;
 - (t) die Finger des Gegners zurückzubiegen, um seinen Griff zu lösen (je nach Situation auch HSM);
 - (u) Anwendung der Beinschere (Dojime) am Rumpf, Hals oder Kopf des Gegners (Schere mit gekreuzten Füßen und ausgestreckten Beinen);
 - (v) absichtlich den eigenen Judogi in Unordnung zu bringen oder den Gürtel oder die Hose ohne die Erlaubnis des Kampfrichters auf- oder zuzubinden;
 - (w) den Judogi in den Mund zu nehmen;

C. Hansoku-make:

- (a) 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). Wenn sich der Werfende während der Wurfaktion verdreht/dreht, sollte dies als Kawazu-gake angesehen werden und bestraft werden. Techniken wie O-soto-gari, O-uchi-gari und Uchi-mata bei denen der Fuß/das Bein und das Bein des Gegners miteinander verschlungen sind, sind erlaubt und sollen bewertet werden.
- (b) das Standbein des Gegners von innen wegzufegen, wenn dieser eine Technik wie z.B. Harai-goshi etc ausführt; das bloße Sperren des gegnerischen Standbeines ist nur zur Verteidigung erlaubt;
- (c) 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;
- (d) die Anweisungen des Kampfrichters nicht zu beachten.
- (e) bei der Ausführung oder bei dem Versuch der Ausführung solcher Techniken wie Uchi-mata, Harai-goshi etc. durch das Beugen nach vorn und unten den Kopf zuerst in die Tatami zu "tauchen" oder sich aus dem Stand oder von den Knien aus direkt rückwärts fallen zu lassen während des Versuchs oder der Ausführung solcher Techniken wie Kata-Guruma;
- (f) 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. Aktionen, bei denen es nicht beabsichtigt ist, seinen Gegner klar auf den Rücken zu werfen, sind gefährlich und werden in der selben Weise behandelt wie Ude-hishigi-waki-gatame;
- (g) 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; das alleinige Halten des Kopfes zählt nicht als Haltegriff; kommt aus einem Haltegriff ein Halten nur des Kopfes zustande, muss der Haltende seine Technik sofort ändern, sonst erhält er HSM;
- (h) einen Gegner, der auf dem Rücken liegt, von der Tatami hochzuheben, um ihn dann wieder auf die Tatami hinunterzustoßen;
- (i) Kansetsu-waza (Hebeltechnik) anderswo als am Ellenbogengelenk anzusetzen;
- (j) während des Wettkampfes unnötige Ausrufe, Bemerkungen oder Gesten zu machen, die abfällig gegenüber dem Gegner oder dem Kampfrichter sind;
- (k) harte oder metallene Gegenstände zu tragen (bedeckt oder nicht bedeckt), z. B. (Ohr-)Ring, Piercing, Bandagen und Haarklammern, in die Metall oder Plastik eingearbeitet ist.

9. Verletzungen

A. Generell:

Die derzeitige Regelung (Art.29) gilt nur für die U17 / U20 / Senioren. Für die U11 und U14 gilt weiterhin der Art.29 von 1998, d. h. zwei Untersuchungen sind möglich.

Jedoch gilt für alle Altersklassen: Der Coach darf niemals auf die Wettkampffläche. Eltern zählen zu den Zuschauern und haben i.a. einen Abstand von 3 Metern zu der Wettkampffläche (lt. Regel) einzuhalten. Betreten der Coach oder eine andere Person (Eltern) die Wettkampffläche, so verliert der von ihnen betreute Kämpfer den Kampf.

Ab U17 gilt:

- (a) Es gibt keine Kreuze mehr.
- (b) Kommt der Arzt (der Sanitäter) auf die Matte, verliert der Kämpfer den Kampf, wenn der Gegner nicht die Schuld an der Verletzung trägt (Ausnahmen : siehe B + C). Auch die Kampfrichter können den Kampf beenden, wenn sie der Überzeugung sind, dass der Kämpfer zu seinem Schutz nicht weiterkämpfen sollte. Die Meinung des Trainers oder des Kämpfers sind hierbei nicht entscheidend.

B. sichtbare kleine Verletzung (Nasenbluten, eingerissener Fingernagel, blutende Stelle):

- (a) Der Arzt kann beliebig oft auf die Matte kommen und behandeln, d. h. Pflaster kleben oder Fingernagel schneiden, allerdings maximal zweimal an derselben Stelle. Beim dritten mal wird

der Kampf beendet und der unverletzte Kämpfer gewinnt den Kampf.

- (b) Blutstillende Mittel sind inzwischen erlaubt (weiterhin aber nichts anderes; wie z. B. Asthmaspray oder Kühlpack).
- (c) Ausgerenkte Glieder können vom Kämpfer selbst eingerenkt und Krämpfe selbst gelöst werden, allerdings maximal zweimal an derselben Stelle. Tape ist nicht gestattet.

C. Verletzungen an Kopf, Nacken oder Wirbelsäule:

Der Arzt wird sofort gerufen, um den Kämpfer zu untersuchen. Diese Untersuchung geht nicht zu Lasten des Kämpfers. Keine Beschränkung der Anzahl.

D. Schmerz von kurzer Dauer durch erkennbare Einwirkung:

Der KR gibt dem Kämpfer einen kurzen Moment, sich zu erholen. Der Kampf muss allerdings zügig wieder aufgenommen werden. Der Arzt darf nicht konsultiert werden. Andernfalls geht der Kampf verloren.



Werbung auf dem Judogi

