



# Kampfrichterhandbuch



Inhaltsverzeichnis:

## **1. Verbeugungszeremonie**

**2. Wettkampfablauf:** Austausch des KR während d. Kampfes, Aufbau d. Wettkampffläche, Starten und Stoppen des Kampfes, Wertungen+Strafen, Handzeichen an den Registrator und Zeitnehmer, Handzeichen an die Kämpfer, Handzeichen für die Außenrichter, den Sieger anzeigen.

## **3. Kampfrichterlizenzen**

Kampfrichterordnung des ÖJV

Februar 2010

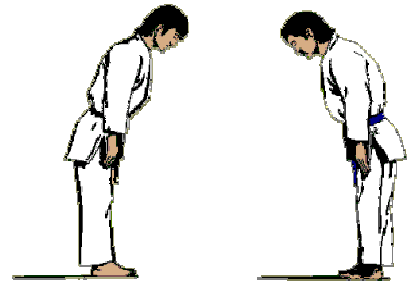
Notizen/Änderungen:

## VERBEUGUNGSZEREMONIE

*Der folgende Leitfaden zur Verbeugung wurde von der IJF angepasst.*

*Das Rei, als Teil der Judo-Etikette ist eine Tradition, welche den Respekt und die Disziplin widerspiegelt, welche die einzelnen Aktivitäten unseres Sports durchdringen. Der Leitfaden für das Verbeugen sollte daher in respektvoller Weise befolgt werden.*

*Alle stehenden Rei werden in einem Winkel von 30 Grad, gemessen an der Taille, ausgeführt.*



### 1. **Erstes Rei - Eröffnungszereemonie**

1. Wenn sich die Wettkämpfer am Ende der Eröffnungszereemonie auf der Wettkampffläche aufstellen, stellen sich auch alle Kampfrichter nebeneinander, in Blickrichtung Joseki, vor den Wettkämpfern und Mannschaftsführern auf.
2. Auf die Kommandos "Kiotsuke, Rei" machen die Mannschaftsführer, Wettkämpfer und Kampfrichter eine Verbeugung zu Joseki.
3. Unmittelbar darauf machen die Kampfrichter eine halbe Drehung gegen den Uhrzeigersinn, sodass sie die Wettkämpfer ansehen und auf das Kommando "Rei" verbeugen sich alle zueinander.
4. In Übereinstimmung mit dem Veranstaltungsprogramm, verlassen dann die Kampfrichter, Mannschaftsführer und Wettkämpfer die Wettkampffläche, damit das Turnier beginnen kann.

### 2. **Letztes Rei - Schlusszereemonie**

1. Wenn sich die Wettkämpfer am Ende der Schlusszereemonie auf der Wettkampffläche aufstellen, stellen sich auch die Kampfrichter nebeneinander, in Blickrichtung Joseki, vor den Wettkämpfern auf.
2. Auf das Kommando "Kiotsuke" machen die Kampfrichter eine halbe Drehung gegen den Uhrzeigersinn zu den Wettkämpfern hin und auf das Kommando "Rei" verbeugen sich alle zueinander.
3. Dann machen die Kampfrichter ein halbe Drehung, sodass sie zu Joseki blicken und auf das Kommando "Rei" verbeugen sie sich zu Joseki.
4. In Übereinstimmung mit dem Veranstaltungsprogramm verlassen die Kampfrichter und Wettkämpfer die Wettkampffläche, damit endet die Veranstaltung.

## **Kampf-und Außenrichter**

### 3. **Am Beginn der einzelnen Kämpfe**

1. Vor dem ersten Wettkampf eines jeden Abschnittes des Shiai geht das erste Team der bestimmten Kampfrichter entlang der Außenseite der Wettkampffläche im Gänsemarsch (Außenrichter/Kampfrichter/Außenrichter) zur Mitte vor die Wettkampffläche mit Blickrichtung Joseki und steigt dann auf die Wettkampffläche.

2. Sobald sie die Mittelposition der Wettkampffläche erreicht haben und nebeneinander stehen, verbeugen sich der Kampf- und die Außenrichter zu Joseki.
3. Von dort begeben sich der Kampf- und die Außenrichter von der Sicherheitsfläche nun auf die Kampffläche, wo sie sich zum zweiten Mal in Richtung Joseki verbeugen.
4. Während sich der Kampf- und die Außenrichter auf der Sicherheitsfläche befinden, verbeugen sie sich zueinander. Dabei macht der Kampfrichter einen Schritt zurück, während sich die Außenrichter für die Verbeugung zueinander drehen.
5. Unverzüglich darauf nehmen der Kampf- und die Außenrichter ihre Positionen ein. Der Außenrichter, der zuerst seinen Stuhl erreicht, wartet vor seinem Stuhl auf den anderen Außenrichter und gemeinsam setzen sie sich nieder. Das gleiche Verfahren sollte beim Niedersetzen nach einer Beratung beachtet werden.
6. Beim ersten Wettkampf eines jeden Abschnittes des Shiai sollte der Kampfrichter darauf achten, dass die ersten beiden Wettkämpfer den Bestimmungen von Unterabschnitt 9.2. nachkommen.
7. Das erste Kampfrichterteam soll beim Verlassen der Wettkampffläche die Verbeugungszeremonie in Abschnitt 6 befolgen.
8. Der Außenrichter mit der kürzeren Distanz soll langsamer und der andere Außenrichter schneller gehen, sodass beide Außenrichter sich zur Verbeugung mit dem Kampfrichter gleichzeitig treffen.

#### **4. Nachfolgende Kampfrichterteams**

9. Nach dem ersten Kampfrichterteam für den ersten Wettkampf, sollten alle nachfolgenden Kampfrichterteams, bevor sie ihre Positionen einnehmen die im Abschnitt 3.1., 3.2. und 3.5. beschriebene Verbeugungszeremonie befolgen.
10. Jedes weitere Kampfrichterteam, mit Ausnahme des letzten eines jeden Abschnittes, verläßt die Wettkampffläche mit der Zeremonie wie in Abschnitt 6 beschrieben.

#### **5. Wechsel zwischen Kampf- und Außenrichter**

11. Sollte es nach einem Wettkampf, nachdem das Ergebnis verkündet wurde und die Wettkämpfer die Wettkampffläche verlassen haben, erforderlich sein, dass der Kampfrichter mit einem Außenrichter seine Position wechselt, sollen sich beide Kampfrichter am Rand der Kampffläche nähern. Sobald sie sich gegenüberstehen, sollen sie sich zueinander verbeugen, bevor sie ihre neue Position einnehmen. Gehen sie aneinander vorbei, sollte der neue Kampfrichter auf der Innenseite den kürzeren Weg zur Hajime-Position gehen.

#### **6. Das Kampfrichterteam verläßt die Wettkampffläche**

12. Wenn nach einem Wettkampf, nachdem das Ergebnis verkündet wurde und die Wettkämpfer die Wettkampffläche verlassen haben,

auch der Kampf- und die Außenrichter die Kampffläche verlassen, sollen sie zum Außenrand der Wettkampffläche gehen. Von der Mittelposition, mit dem Kampfrichter in der Mitte, zu Joseki blicken, sich gemeinsam zu Joseki verbeugen und dann die Wettkampffläche verlassen.

## **7. Kampfrichterteam am Ende des Shiai**

13. Nach dem letzten Wettkampf eines jeden Abschnitts, nachdem das Ergebnis verkündet wurde und ergänzend zu Unterabschnitt 9.6., sollen der Kampf- und die Außenrichter zur Sicherheitsfläche gehen, sich innerhalb der Kampffläche nebeneinander aufstellen, der Kampfrichter in der Mitte, sich zu Joseki wenden und sich zu Joseki verbeugen.
14. Noch auf dem Rand der Kampffläche macht der Kampfrichter einen Schritt zurück und die Außenrichter drehen sich für die Verbeugung zueinander und schließlich verbeugen sich alle drei zueinander.
15. Der Kampf- und Außenrichter gehen zum Rand der Wettkampffläche zur Mittelposition, der Kampfrichter in der Mitte, blicken zu Joseki, verbeugen sich zu diesem und verlassen die Wettkampffläche.

## **Die Wettkämpfer**

### **8. Betreten und Verlassen der Wettkampffläche durch die Wettkämpfer**

1. Beim Betreten und Verlassen der Wettkampffläche sollen sich die Wettkämpfer zu Joseki verbeugen.

### **9. Tachi-rei zwischen den Wettkämpfern**

Die Wettkämpfer werden aufgefordert, die Verbeugungsrichtlinien und die IJF-Wettkampffregeln zu befolgen. Wettkämpfer, die sich nicht in Übereinstimmung mit diesem Leitfaden verbeugen, werden dem IJF-Sportdirektor oder dem Wettkampfleiter gemeldet. Der Wettkampfleiter ist bevollmächtigt, den Wettkämpfer für den weiteren Wettbewerb zu disqualifizieren und im Falle eines Medaillenkampfes wird ihm die Medaille und/oder Platzierung aberkannt.

1. Der Wettkämpfer soll sich bei der Mittelposition am Rande der Wettkampffläche verbeugen, dann sich auf die Kampffläche zu seiner markierten Position begeben und sich erneut verbeugen.

2. Die beiden Wettkämpfer stehen hinter ihren jeweiligen Marken und ohne Aufforderung verbeugen sie sich gleichzeitig zueinander, machen einen Schritt vorwärts und stehen in natürlicher Haltung, während sie auf das Kommando "Hajime" des Kampfrichters warten.

3. Ist der Wettkampf vorbei und der Kampfrichter hat "Sore-made" bekannt gegeben, sollen sich die Kämpfer vor ihren jeweiligen Marken aufstellen und auf das Ergebnis warten. Zu diesem Zeitpunkt sollen die Kämpfer ihren Judogi ordnen.

4. Der Kampfrichter macht einen Schritt nach vorne, verkündet das Ergebnis und macht wieder einen Schritt zurück. Anschließend an diese Verkündung machen die Wettkämpfer einen Schritt zurück und verbeugen sich zueinander.

5. Die Wettkämpfer bewegen sich zur Mittelposition am Rand der Kampffläche und verbeugen sich, dann verlassen sie die Wettkampffläche in Übereinstimmung mit den Bestimmungen von Punkt 7.

## **10. Mannschaftsbewerbe**

1. Jeder Wettbewerb von zwei Mannschaften wird als ein Abschnitt eines Shiai betrachtet.

2. Vor Beginn eines jeden Mannschaftsbewerbes sollen der Kampf- und die Außenrichter die Punkte 3.1., 3.2., 3.3. und 3.4., dann 10.4., 10.5., 10.6., 10.07. und schließlich 3.5. dieser Leitlinien befolgen.

3. Am Ende eines jeden Mannschaftsbewerbes sollen der Kampf- und die Außenrichter die Punkte 10.9., 10.10., 10.11. und 10.12. dieser Leitlinien befolgen. Dann sollten sie an den Rand der Kampffläche zur Mittelposition gehen und sich gemeinsam zu Joseki gewandt verbeugen. Nach dem Verbeugen fahren sie mit den Punkten 7.2. und 7.3. dieses Leitfadens fort.

4. Bevor jeder Mannschaftsbewerb beginnt, stellen sich der Kampf- und die Außenrichter, mit dem Kampfrichter in der Mitte und alle drei zu Joseki gewandt, nebeneinander auf und die zwei Mannschaften verbeugen sich gemeinsam auf der Kampffläche. Dann begeben sie sich, zueinander gewandt, zu ihren Markierungen. Der Kampfrichter fordert die Kämpfer mit beiden ausgestreckten Händen, die Handflächen nach oben, auf, sich zu Joseki zu wenden. Auf dieses Handzeichen drehen sich die Kämpfer hintereinander in einer Reihe stehend zu Joseki.

5. Der Kampfrichter verkündet dann "Rei" und die Kämpfer verbeugen sich.

6. Unmittelbar darauf fordert der Kampfrichter die Kämpfer auf, sich zueinander zu drehen.

7. Abermals verkündet der Kampfrichter "Rei", die Mannschaften verbeugen sich zueinander, gehen zurück zum Rand der Kampffläche und verbeugen sich erneut. Es versteht sich von selbst, dass sich die Wettkämpfer, bevor sie die Wettkampffläche ganz verlassen, noch einmal am Rand der Wettkampffläche verbeugen.

8. Bei jedem einzelnen Wettkampf sollten die Kämpfer die Punkte 9.1., 9.4., 9.5., 9.6. und 9.7. dieser Leitlinien befolgen.

9. Nachdem alle Einzelkämpfe abgeschlossen sind, stellen sich beide Mannschaften innerhalb der Kampffläche zueinander gewandt in einer Linie bei ihren Markierungen auf. Der Kampf- und die Außenrichter, mit dem Kampfrichter in der Mitte, stellen sich nebeneinander mit Blickrichtung zu Joseki und den aufgereihten Mannschaften auf. Der Kampfrichter macht einen Schritt vorwärts und verkündet das Ergebnis.

10. Der Kampfrichter macht wieder einen Schritt zurück zu seiner ursprünglichen Position und verkündet "Rei". Die Mannschaften verbeugen sich zueinander.

11. Dann fordert der Kampfrichter mit dem in Punkt 10.4. beschriebenen Handzeichen die Kämpfer auf, sich zu Joseki zu wenden, wiederum in einer Reihe hintereinander.

12. Unmittelbar darauf verkündet der Kampfrichter "Rei" und die Kämpfer verbeugen sich gleichzeitig zu Joseki.

13. Danach sollen die Kämpfer zurück zum Rand der Kampffläche gehen und sich verbeugen. Es versteht sich von selbst, dass sich die Wettkämpfer, bevor sie die Wettkampffläche verlassen, vom Mattenrand aus noch einmal zu Joseki verbeugen.

14. Zu dieser Zeit verbeugen sich der Kampf- und die Außenrichter am Rand der Kampffläche zu Joseki, verbeugen sich zueinander und gehen, mit dem Kampfrichter in der Mitte, die Vorgehensweise wie in Abschnitt 7 beschrieben, zum Rand der Wettkampffläche zur Mittelposition, Blickrichtung Joseki, verbeugen sich zu diesem und verlassen die Wettkampffläche.

### **Zusammenfassung**

Die Etikette der Verbeugung hebt Judo eindeutig von anderen internationalen Sportarten hervor. Es ist die Geste des Respekts, der Anerkennung und Höflichkeit. Der Kampf- und die Außenrichter haben eine fundamentale Rolle bei der Einhaltung dieser Einzigartigkeit, indem sie sicherstellen, dass die Verbeugung entsprechend dieser Richtlinien durchgeführt wird.

## **Wettkampfablauf**

### **1. Austausch des KAMPFRICHTERS während des Kampfes**

Wenn der Kampfrichter schwer verletzt oder krank ist und nicht weitermachen kann, übernimmt der Außenrichter an der hinteren Ecke die Funktion des Kampfrichters. Normalerweise wird es schwer sein, die nun freigewordene Außenrichterfunktion zu ersetzen, da es sonst niemanden gibt, der offiziell den Wettkampf beaufsichtigt. Allerdings, wenn ein anderer Kampfrichter aus irgendeinem Grund angewiesen wird, den Wettkampf zu beaufsichtigen, ist es möglich ihn individuell einzusetzen.

### **2. Aufbau der Wettkampffläche**

- Werden Markierungen auf der Kampffläche angebracht, befindet sich die blaue Markierung auf der rechten Seite des Kampfrichters, der in Richtung Tisch des [Joseki](#) blickt.
- Die Stühle für die Außenrichter sollen sich auf der rechten vor und auf der linken Seite hinter dem Kampfrichter befinden.

### **3. Starten und Stoppen des Kampfes**

#### **Hajime**

Der Kampfrichter ruft "[Hajime](#)", um den Wettkampf zu beginnen, oder nach der Verkündung von [Mate](#) wieder aufzunehmen. Es gibt dafür kein Handzeichen.

Jedes Mal, bevor er "[Hajime](#)" ruft, soll der Kampfrichter sicherstellen, dass die Außenrichter auf ihren Positionen sitzen, die Zeitnehmer und Registratoren bereit sind und die [Judoji](#) der Kämpfer den Regeln entsprechen.

#### **Mate**

Der Kampfrichter ruft "[Mate](#)" ("Warten oder Halt"), um den Kampf vorübergehend zu unterbrechen.

**Handzeichen:** Der Arm wird in Richtung Zeitnehmer ausgestreckt, mit der Hand nach oben, alle Finger und die Handfläche Richtung Tisch. Dieses Handzeichen muss für mindestens 3 Sekunden und bis der Zeitnehmer die gelbe Fahne hebt, gehalten werden, um anzuzeigen, dass die Wettkampfzeit vorübergehend unterbrochen wurde.

**Hinweis:** Dieses Handzeichen benötigt keine 1/4 Drehung.

### **Sono-mama**

**Sono-mama** (nicht bewegen) wird nur in [Newaza-Situationen](#) verwendet, wenn ein Kämpfer den anderen in einer vorteilhaften Position hält, um die Kämpfer und ihre Stellung vorübergehend "einzufrieren".

**Handzeichen:** Eine Hand wird auf jeden Kämpfer gelegt und stark nach unten gedrückt. Die Kraft wird in dem Moment angewendet, wenn der Kampfrichter "[Sono-mama](#)" ruft.

**Hinweis:** Die Hände werden erst weg genommen, nachdem sichergestellt ist, dass beide Kämpfer das Kommando gehört und aufgehört haben zu kämpfen, jedoch ihren Griff beibehalten.

### **Yoshi**

Der Kampfrichter ruft "[Yoshi](#)" (weitermachen), um die Kämpfer anzuweisen, den Kampf, welcher mit [Sono-mama](#) unterbrochen wurde, wieder aufzunehmen. Bevor der Kampfrichter [Yoshi](#) verkündet, muss er sich davon überzeugen, dass sich die Körperlage der beiden Kämpfer in ihrer ursprünglichen Position befinden.

**Handzeichen:** Eine Hand wird auf jeden Kämpfer gelegt. Beim Verkünden von [Yoshi](#) wird ein gleichmäßiger kräftiger Druck nach unten auf beide Kämpfer ausgeübt.

**Hinweis:** Vor dem Neustart des Wettkampfes mit [Yoshi](#) muss der Kampfrichter einen genügenden Abstand haben, damit er die Bewegungen der Kämpfer nicht behindert und sicherstellen, dass die Außenrichter eine gute Sicht auf die Kämpfer haben.

---

### **Sore-made**

Der Kampfrichter befiehlt "[Sore-made](#)", was soviel wie "das ist alles" bedeutet, um jeden Wettkampf zu beenden. Das Kommando muss unmittelbar auf andere Kommandos oder das Zeitsignal, das das Ende des Wettkampfes anzeigt, folgen.

**Position:** Für die Verkündung von [Sore-made](#) ist keine bestimmte Position notwendig. Wenn [Sore-made](#) gerufen wird, muss der Kampfrichter zu den Kämpfern den Blickkontakt halten, um sicherzustellen, dass das Kommando gehört und eingehalten wird. Nach der Verkündung kehren der Kampfrichter und die Kämpfer auf ihre ursprünglichen Ausgangspositionen zurück und bereiten sich auf die Siegerverkündung vor.

## **4. Wertungen und Strafen**

### **Ippon**

Der Kampfrichter verkündet [Ippon](#), wenn ein Kämpfer seinen Gegner kontrolliert mit Kraft und Schnelligkeit auf den Rücken wirft.

[Ippon](#) wird ebenfalls unter den folgenden Bedingungen vergeben:

- Wenn [Uke](#) für volle 25 Sekunden durch [Osae-waza](#) festgehalten wird;
- Wenn [Uke](#) mit den Worten [Maitta](#) aufgibt;
- Wenn [Uke](#) zwei- oder mehrmals mit seiner Hand oder seinem Fuß abklopft.
- Bei lokalen/nationalen Veranstaltungen, wenn die Wirkung von [Kansetsu-waza](#) (Hebeltechnik) oder [Shime-waza](#) (Würgetechnik) deutlich sichtbar ist (nicht bei internationalen Veranstaltungen).

**Handzeichen:** Der Arm wird seitlich in eine senkrechte Position über den Kopf gebracht, mit geschlossenen, *ausgestreckten* Fingern und die Handfläche zeigt nach vorne.

### **Waza-ari**

Der Kampfrichter verkündet und zeigt mit dem vorgesehenen Handzeichen [Waza-ari](#) an, wenn eine Wurftechnik nicht ganz perfekt ist, das bedeutet, dass eines der vier Kriterien für [Ippon](#) fehlt oder eine [Osae-waza](#) mindestens 20 Sekunden oder mehr, aber weniger als 25 Sekunden gehalten wird.

[Waza-ari](#) wird außerdem unter den folgenden Bedingungen vergeben:

- Wenn [Uke](#) nicht "sauber" auf seinen Rücken fällt;
- Wenn [Uke](#) das Kraft-Schnelligkeits-Verhältnis so kontrolliert, dass die Technik langsamer und leichter wird;
- In allen Fällen, wo verzögert geworfen wird.

**Handzeichen:** Die Hand beginnt auf der gegenüberliegenden Hüfte. Der Arm wird von der Körperseite in Schulterhöhe gebracht, Handfläche nach unten. Es wird empfohlen, den Arm leicht über die Schulterhöhe zu bringen, um [Waza-ari](#) deutlich von [Yuko](#) zu unterscheiden.

### **Waza-ari awasete Ippon**

Wenn ein Kämpfer einen zweiten [Waza-ari](#) erhält, sollte der Kampfrichter mit dem vorgesehenen Handzeichen "[Waza-ari awasete Ippon](#)", das bedeutet "[Ippon](#) durch zwei [Waza-ari](#)", verkünden.

**Handzeichen:** Das Handzeichen ist eine Kombination von zwei Handzeichen, wobei jedes genau mit dem Ausspruch des entsprechenden Kommandos angezeigt wird. Die Hand sollte nach dem [Waza-ari-Handzeichen](#) zur selben Schulter zurückkehren und dann über den Kopf für [Ippon](#) gehoben werden.

**Hinweis:** Das Kommando [Waza-ari awasete Ippon](#) muss laut, aber nicht zu schnell, verkündet werden.

### **Yuko**

**Handzeichen:** Das Handzeichen beginnt mit der Hand auf der gegenüberliegenden Schulter. Der Arm wird weg zur Körperseite in einem Winkel von etwa 45 Grad mit der offenen Handfläche Richtung [Tatami](#) geführt, wenn [Yuko](#) verkündet wird.

Wie bei allen Wertungen wird das Handzeichen 3 bis 4 Sekunden gehalten, während dabei eine 1/4-Drehung ausgeführt wird, um sicherzustellen, dass die Wertung durch den Registrator und die Außenrichter gesehen wird.

## **Inaktivität**

**Handzeichen:** Der Wettkampf wird unterbrochen und die Kämpfer kehren zu ihrer Ausgangsposition zurück.

Die angewinkelten Hände werden in Brusthöhe zur Mitte gebracht, Finger geschlossen und die Handflächen nach innen. Die Hände drehen sich in einer Kreisbewegung umeinander, nach oben und nach außen, und danach wird mit dem Zeigefinger auf den betreffenden Kämpfer gezeigt.

**Hinweis:** Wenn beide Kämpfer gleichzeitig bestraft werden, bleibt das Handzeichen völlig gleich, zum Abschluss wird auf jeden Kämpfer abwechselnd gezeigt.

## **Strafen**

Wenn der Kampfrichter beiden Kämpfern eine Strafe gibt, muss zuerst mit jenem Kämpfer begonnen werden, der am wenigsten Strafen auf der Anzeigetafel aufweist.

**Handzeichen:** Der Wettkampf wird unterbrochen und die Kämpfer kehren auf die Ausgangsposition zurück. Es sollen alle Strafen mit dem zur Verfügung stehendem Handzeichen angezeigt werden. Nach einer Pause für einen kurzen Moment zeigt der Kampfrichter auf den zu bestrafenden Kämpfer und verkündet die Strafe, z.B. [Shido](#) oder "[Hansoku-make](#)".

## **5. Handzeichen an den Registrator und Zeitnehmer**

### **Ungültig**

Das Handzeichen "Ungültig" wird vom Kampf- und den Außenrichtern verwendet, um anzuzeigen, dass eine ausgeführte Technik, obwohl abgeschlossen, nicht gültig ist und daher weder bewertet, noch für die Entscheidung herangezogen wird.

Zum Beispiel, ein Wurf, der außerhalb der Kampffläche ausgeführt wird.

**Handzeichen:** Der Arm wird senkrecht über den Kopf gehoben, Finger und Daumen geschlossen, mit der Handfläche nach innen. Der Arm wird von Seite zu Seite mehrmals über dem Kopf geschwenkt. Der Arm soll entspannt sein, damit sich das Handgelenk und der Ellenbogen leicht bewegen.

---

### **Annullierung einer geäußerten Meinung**

Das ursprüngliche Handzeichen, das verworfen oder korrigiert werden soll, wird mit einem Arm gehalten. Wird dieses Handzeichen angezeigt, führt man mit dem anderen Arm das Handzeichen für "Ungültig" aus. Es gibt dazu kein begleitendes Kommando.

Wenn eine Korrektur gemacht werden soll, kehren die Hände zur seitlichen Normalposition zurück und dann wird das korrekte Handzeichen mit dem dazugehörigen Kommando angezeigt. Es muss die gleiche Hand verwendet werden, wie bei der Wiederholung des ursprünglichen Handzeichens.

**Hinweis:** Wenn die laufende Aktion zu einer neuen Ankündigung führt, soll der Kampfrichter auf eine geeignete Gelegenheit warten, um die Korrektur vorzunehmen.

## ***Osaekomi***

**Handzeichen:** Beginnend mit dem Arm an der Seite, wird der Arm zuerst direkt vor den Körper ausgestreckt und in eine horizontale Position mit der Handfläche nach unten gebracht. Wenn der Kampfrichter "[Osaekomi](#)" verkündet, wird der Arm nach unten, in Richtung der Kämpfer, bewegt und in einem Winkel von etwa 45 Grad gehalten. Die Hand bleibt offen, Handfläche nach unten, Finger zeigen auf die Kämpfer und der Körper sollte leicht nach vorne geneigt sein.

Dieses Handzeichen sollte für mindestens 3 Sekunden gehalten werden.

**Position:** Es gibt keine bestimmte Position für die Verkündung von [Osaekomi](#). Es sollte darauf geachtet werden, aus einer nicht zu nahen Distanz die Oberkörper der Kämpfer zu beobachten. Der Kampfrichter sollte auch weiterhin Blickkontakt zu mindestens einem Außenrichter und dem Zeitnehmer und Registrator haben.

**Hinweis:** Wurde [Osaekomi](#) unmittelbar vor oder gleichzeitig mit dem Zeitnehmer verkündet, welches das Ende der festgesetzten Kampfzeit signalisiert, wird der [Osaewaza](#) als gültig angesehen bis der Kampfrichter [Ippon](#) oder [Toketa](#) verkündet, das heißt, die "[Osaekomi-Zeit](#)" läuft über die abgelaufene Kampfzeit hinaus.

[Osaekomi](#) kann vorübergehend durch [Sono-mama](#) aus irgendeinem berücksichtigungswürdigen Grund durch den Kampf- und die Außenrichter unterbrochen werden.

## ***Toketa***

Nachdem [Osaekomi](#) verkündet wurde, soll der Kampfrichter, so bald erkennbar ist, dass [Tori](#) die Kontrolle der [Osaewaza](#) (Haltetchnik) verloren hat, [Toketa](#) verkünden und damit anzeigen, dass der Haltegriff gebrochen ist.

**Handzeichen:** Der Arm wird in Schulterhöhe ausgestreckt und dann hinunter in Richtung der Kämpfer etwa 45 Grad geführt, die Handfläche geöffnet und der Daumen oben. Der Körper sollte leicht nach vorne gebeugt sein. Der Kampfrichter bewegt seinen Arm seitwärts mehrmals hin und her, energisch aber ruhig, wenn er [Toketa](#) verkündet. Der Arm sollte entspannt sein und sich das Handgelenk und der Ellenbogen leicht bewegen.

**Position:** Es gibt keine bestimmte Position für die Verkündung von [Toketa](#). Der Kampfrichter muss darauf achten, dass er mindestens zu einem Außenrichter, dem Zeitnehmer und Registrator Blickkontakt hat, damit sie das Kommando sehen und hören.

**Hinweis:** Wenn keine Anzeigeuhr verfügbar ist, müssen der Kampf- und die Außenrichter bestimmen, wie viel Zeit zwischen [Osaekomi](#) und [Toketa](#) vergangen ist, um die mögliche Wertung festzulegen. Eine Möglichkeit um die Zeit für [Osaekomi](#) zu bestimmen, ist, der Zeitnehmer hält eine kleine Karte mit den großen Buchstaben "Y" oder "W" hoch, um die jeweilige Wertung [Yuko](#) oder [Waza-ari](#) anzuzeigen.<sup>[1][2]</sup>

Eine weitere Methode ist, der Zeitnehmer schreibt die Dauer der [Osaekomi-Zeit](#) auf eine kleine Tafel und überläßt es dem Kampfrichter die entsprechende Wertung und das Handzeichen zu bestimmen.

## **Anzeige Ao oder Shiro**

In Situationen, in welchen ein Kommando gegeben wird und es ist nicht offensichtlich, wer [Tori](#) ist, wenn z.B. rasch hintereinander bewertbare Techniken auftreten, oder wenn der Zeitnehmer um Klärung ersucht, welchen Kämpfer es betrifft, den blauen oder den weißen, dann muss der Kampfrichter die entsprechende Farbe anzeigen.

**Handzeichen:** Nach dem Kommando zeigt der Kampfrichter auf die entsprechende farbige Markierung auf der [Tatami](#) (die Markierung der Ausgangsposition). Der Kampfrichter hat auch die Möglichkeit [Ao](#) oder [Shiro](#) zu rufen.

## **Aufzeichnung der ärztlichen Untersuchung**

**Handzeichen:** Der Kampfrichter zeigt mit einem Arm auf den verletzten Kämpfer, mit der geöffneten Handfläche nach oben.

**Hinweis:** Während der Untersuchung oder Versorgung einer kleinen Verletzung muss der Kampfrichter den behandelnden Arzt weiterhin beobachten, um sicherzustellen, dass keine unerlaubte Behandlung erfolgt.

## **6. Handzeichen an die Kämpfer**

### **Ordnen des Judogi**

Der Kampfrichter muss sicherstellen, dass der [Judogi](#) eines jeden Kämpfers in einem ordentlichen Zustand ist, so dass kein unfairer Vorteil ausgenutzt werden kann.

Normalerweise wird das Handzeichen nach der Verkündung von [Mate](#) für einen anderen Grund angezeigt. Allerdings, in extremen Fällen, wenn zum Beispiel der Gürtel komplett herunterfällt, kann [Mate](#) speziell für das Ordnen des [Judogi](#) notwendig sein.

**Handzeichen:** Nachdem die Kämpfer bei ihrer Ausgangsposition sind, werden die Hände zur Taille gebracht, die Finger zeigen nach unten, die Handflächen sind zum Körper gewandt, sodass die linke Hand über der rechten ist.

### **Ziehen am Gürtel**

Nach jedem [Mate](#) soll der Kampfrichter visuell die Gürtel eines jeden Kämpfers inspizieren und feststellen, ob ein Straffziehen erforderlich ist.

**Handzeichen:** Nachdem die Kämpfer bei ihrer Ausgangsposition sind, imitiert der Kampfrichter das Ziehen am Gürtel, indem er mit den Händen, zur Faust geschlossen, auf Höhe der Taille mehrmals fiktiv an den Gürtelenden zieht.

## **7. Handzeichen für die Außenrichter**

Wenn die Handzeichen der Außenrichter durch den Kampfrichter nicht bemerkt werden, sollen die Außenrichter aufstehen, um seine Aufmerksamkeit zu erhalten. Immer, wenn die Außenrichter stehen, muss der Kampfrichter "[Mate](#)" oder "[Sono-mama](#)" rufen. Es zeugt von einer sehr schlechten Kampfrichtertätigkeit, die stehenden Außenrichter zu ignorieren. Die Unterbrechung muss zu einem geeigneten Zeitpunkt erfolgen, damit nicht irgendein Vorteil von einem der Kämpfer zerstört wird.

---

## Techniken innerhalb der Kampffläche

Wenn eine [Nage-waza](#) (Wurftechnik) nächst des Randes der [Kampffläche](#) ausgeführt wird, muss der Außenrichter zur Unterstützung des Kampfrichters und des anderen Außenrichters unmittelbar anzeigen, ob die Technik "innerhalb" und damit gültig war, wenn einer der beiden Kämpfer beim Wurfansatz noch innerhalb der Kampffläche war.

**Handzeichen:** Der Arm desjenigen Außenrichters, der am nächsten zur Aktion ist, wird rasch horizontal entlang der Begrenzungslinie von [Kampf- und Sicherheitsfläche](#) mit der offenen Hand und dem Daumen nach oben angehoben. Das Handzeichen muss für ein paar Sekunden gehalten werden, bis der Kampfrichter die Möglichkeit hat, das Urteil zu sehen.

**Hinweis:** Es ist äußerst wichtig, dass der Außenrichter bei allen Techniken am Rande der [Kampffläche](#) sofort "innen" oder "außen" anzeigt. Der Kampfrichter stützt sich auf das Urteil der Außenrichter, ob eine Technik gültig ist, bevor er eine gerechtfertigte Wertung anzeigt.

---

## Techniken außerhalb der Kampffläche

Der Außenrichter soll unverzüglich dem Kampfrichter "außerhalb" anzeigen, wenn:

- beide Kämpfer aus der [Kampffläche](#) getreten sind;
- beide Kämpfer in [Newaza](#) die [Kampffläche](#) verlassen.

**Handzeichen:** Der Arm desjenigen Außenrichters, der am nächsten zur Aktion ist, wird rasch horizontal entlang der Begrenzungslinie von [Kampf- und Sicherheitsfläche](#) mit der offenen Hand und dem Daumen nach oben angehoben. Der Arm wird mehrmals locker hin und her bzw. von links nach rechts bewegt bis die Entscheidung durch den Kampfrichter bemerkt wird. Die Schwenkbewegung sollte mit dem Arm nach außen enden.

### Ungültig

Das Handzeichen für "Ungültig", wie es von einem Außenrichter verwendet wird, zeigt an, dass nach Meinung des Außenrichters, eine durch den Kampfrichter vergebene Wertung oder Strafe nicht zutrifft.

**Handzeichen:** Das Handzeichen wird auf die gleiche Weise ausgeführt, wie durch den Kampfrichter. Das Handzeichen soll bis zu seiner Kenntnisnahme durch den Kampfrichter fortgesetzt werden.

**Hinweis:** Wenn die Außenrichter für die Änderung einer Entscheidung stehen, jedoch bevor der Kampf unterbrochen wurde und ein Kämpfer wirft [Ippon](#), wirkt sich diese Änderung nicht mehr auf das Ergebnis aus. Dennoch sollten die Außenrichter stehen bleiben, um die ursprüngliche Wertung zu korrigieren.

### **Mate in Newaza**

Wenn es nach Meinung des Außenrichters keinen wesentlichen Fortschritt in [Newaza](#) gibt, sollte der Außenrichter seinen Wunsch, dass der Kampfrichter [Mate](#) ruft, anzeigen.

**Handzeichen:** Der Außenrichter dreht die Handflächen nach oben, Hände geöffnet und hebt und senkt die Hände mehrmals aus der Knie- bis in Schulterhöhe.

## 8. Den Sieger anzeigen

## **Hantei**

Nur wenn es am Ende des Kampfes einen Punktegleichstand gibt, ist [Hantei](#) erforderlich. Die Kämpfer warten auf ihren Ausgangspositionen und ordnen den [Judogi](#). Der Kampfrichter nimmt eine blaue Fahne in die rechte Hand und eine weiße Fahne in die linke. (Die Außenrichter halten ebenfalls die Fahnen entsprechend der Positionen des blauen und weißen Kämpfers.) Bevor er "[Hantei](#)" ruft, prüft der Kampfrichter, dass die Außenrichter mit ihren Fahnen in der Hand und für sein Kommando bereit sind. Bei "[Hantei](#)" heben der Kampf- und die Außenrichter unverzüglich und ohne zu zögern die blaue oder weiße Fahne. Der Kampfrichter zeigt entsprechend der "Mehrheitsregel" den Sieger an.

**Handzeichen:** Die Arme, mit einer Fahne in jeder Hand, sind nach vorne in einem Winkel von etwa 45 Grad ausgestreckt. Auf das Kommando "[Hantei](#)" müssen der Kampf- und die Außenrichter die blaue oder weiße Fahne heben, um anzuzeigen, welcher ihrer Meinung der Sieger war.

**Hinweis:** Bei den meisten [Shiai-jo](#), seit die Wertungen auf der Anzeigetafel angezeigt werden, wird das Kommando [Hantei](#) (Bitte um Entscheidung) nur verwendet, wenn die Wertungen der beiden Kämpfer gleich sind. Sollte dies der Fall sein, müssen der Kampf- und die Außenrichter ihre Entscheidung auf Grund der Anzahl der Qualität der tatsächlichen Angriffe, dem Grad der Aggressivität, des Stils, der Körperhaltung, der Einstellung allgemein oder irgendeines anderen Faktors treffen, der dadurch beeinflusst wird, wie sich die Kämpfer präsentieren. Die Entscheidung "Sieger durch [Yusei-gachi](#)" (Sieg durch Überlegenheit) sollte nicht durch den Kampfrichter angesagt werden.

## **Kachi**

**Handzeichen:** Der Kampfrichter macht einen Schritt nach vorne, um den Sieger des Kampfes anzuzeigen, zuerst mit dem linken Fuß, dann mit dem rechten, am Ende steht er etwa schulterbreit.

Gleichzeitig hebt er den Arm, der am nächsten zum Sieger ist (rechter Arm für blau, linker für weiß) in Richtung des Kämpfers und hält ihn dort einen kurzen Augenblick. Wenn der Arm gesenkt wird, macht der Kampfrichter einen Schritt zurück, zuerst mit dem rechten Fuß, dann mit dem linken, am Ende sind die Füße geschlossen.

### **Yusei-gachi**

Nach dem Aufruf von [Hantei](#) verkündet der Kampfrichter auf Basis der "Mehrheitsregel" die Entscheidung [Yusei-gachi](#), was Sieg durch Überlegenheit bedeutet.

### **Sogo-gachi**

Der Kampfrichter erklärt einen Sieger durch [Sogo-gachi](#), was zusammengesetzter Sieg bedeutet, sobald ein Kämpfer durch eine technische Wertung [Waza-ari](#) erzielt hat und er als Gegenwert einen zweiten [Waza-ari](#) erhält, indem sein Gegner mit dem 3. [Shido](#) bestraft wird, oder die umgekehrte Kombination eines 3. [Shido](#) gefolgt von einem [Waza-ari](#). Der Kampfrichter beendet den Kampf, ermöglicht es den Kämpfer zu ihren Ausgangspositionen zurückzukehren und verkündet den Sieger durch [Sogo-gachi](#). Das ist der einzige Sieg, der auch ein entsprechendes verbales Kommando hat.

**Auftrag:** Wenn ein [Waza-ari](#) nach einem 3. [Shido](#) an den Gegner vergeben wird, soll der Kampfrichter "[Waza-ari](#)" rufen und dann "[Sore-made](#)". Der Ausdruck [Waza-ari awasete Ippon](#) wird nicht verwendet.

Wenn ein 3. [Shido](#) nach einem [Waza-ari](#) vergeben wird, soll der Kampfrichter "[Sore-made](#)" rufen und dann [Sogo-gachi](#) verkünden.

### **Hiki-wake**

[Hiki-wake](#) wird nur bei bestimmten Wettkampfformen, entsprechend des Turnierreglements, wie etwa bei Mannschaftskämpfen, vergeben. Es kann auch in besonderen Fällen bei Unfällen verkündet werden, wenn kein Kämpfer weiterkämpfen kann, oder wenn beide Kämpfer "gleichzeitig [Ippon](#)" erzielen. Nachdem der Kampfrichter die Außenrichter zur Urteilsabgabe aufgefordert hat und alle drei heben beide Fahnen, verkündet der Kampfrichter "[Hiki-wake](#)", da kein Kämpfer über den anderen einen Vorteil erzielen konnte.

**Handzeichen:** Mit den Fahnen in der einen Hand, den Arm ausgestreckt nach oben über den Kopf, die Hand geöffnet und den Daumen nach oben (parallel zum Körper), senkt der Kampfrichter deutlich seinen Arm nach vorne und hält ihn in Schulterhöhe. Der Arm bleibt für einige Sekunden in dieser Position.

## **Kampfrichterlizenzen, Kategorien und Stufen**

*Die Stufe der Kampfrichterlizenz bestimmt die Art an Wettkämpfen, bei welchen der Kampfrichter eingesetzt werden kann.*

*In jedem Land bestimmt die nationale Kampfrichterkommission ihre Stufen und die jeweiligen Kriterien und reguliert die Lizenzen durch Bewertungen und Prüfungen. Generell gibt es mindestens drei Stufen für die nationalen Lizenzen, diese sind "A", "B" und "C".*

*Auf internationaler Ebene gibt es drei Lizenzstufen: regional, kontinental und international.*

*Die Kontrolle der kontinentalen und internationalen Kampfrichterlizenz fällt unter die Zuständigkeit der IJF-Kampfrichterkommission.*

## **Erfordernisse für Kontinentalkampfrichter**

### **Prüfer**

Die Prüfung wird von mindestens drei internationalen IJF-Kampfrichtern, welche von der IJF-Kampfrichterkommission bestimmt werden, durchgeführt.

### **Prüfungskriterien**

1. Alter: 25 bis 50 Jahre, ab 1. Jänner 1998;  
Alter: 25 bis 45 Jahre, ab 1. Jänner 2000;
2. mindestens 7 Jahre Erfahrung in [Judo](#);
3. mindestens 2 Jahre im Besitz einer regionalen Lizenz, oder mindestens 4 Jahre im Besitz einer nationalen Lizenz;
4. aktiver Kampfrichter auf nationaler und regionaler Ebene;
5. Genehmigung des nationalen [Judo-Verbandes](#), jenes Landes, in welchem der Bewerber die Staatsbürgerschaft hat;
6. nominiert durch den [Judo-Verband](#) des Kandidaten;
7. durch die [IJF](#) empfohlene Graduierungsstufe - [Sandan](#); (3.Dan)

8. Anmeldegebühr 50 USD.

### **Prüfungsveranstaltungen**

1. auf kontinentaler Verbandsebene;
2. internationale Veranstaltungen mit einer Teilnahme von mindestens 4 Ländern; dies können Wettbewerbe für Männer oder Frauen, mindestens im IJF-Juniorenalter sein. Datum und Anzahl der Prüfungen liegen im Ermessen der Kampfrichterkommission des Verbandes.

### **Durchführung der Prüfung**

1. mindestens 15 bis 25 Minuten mündliche Fragen der [IJF](#)-Wettkampffregeln.
2. Praxis - Schiedsen von mindestens 6 Kämpfen als Kampfrichter und mindestens von 6 Kämpfen als Außenrichter.

### **Gültigkeit der Lizenz**

4 bis maximal 6 Jahre vom Datum der Prüfung; verlängerbar nach einer erneuten Beurteilung.

## **Erfordernisse für internationale Kampfrichter**

Die Prüfung wird von der [IJF](#)-Kampfrichterkommission durchgeführt, die sich aus mindestens drei Mitglieder von mindestens zwei internationalen [Judo-Verbänden](#) zusammensetzt.

Einer der drei Prüfer muss jenen Verband vertreten, von welchem die Prüfung durchgeführt wird.

### **Prüfungskriterien**

1. Alter: 29 bis 50 Jahre;
2. mindestens 15 Jahre Erfahrung in [Judo](#);
3. mindestens 4 Jahre im Besitz einer Kontinentallizenz;
4. aktiver Kampfrichter auf regionaler und kontinentaler Ebene;
5. Genehmigung durch den nationalen [Judo-Verband](#), jenes Landes, in welchem der Bewerber die Staatsbürgerschaft hat;
6. nominiert durch den [Judo-Verband](#) des Kandidaten;
7. durch die [IJF](#) empfohlene Graduierungsstufe - [Yondan](#);(4.Dan)
8. muss im Stande sein mindestens in einer der beiden offiziellen Sprachen der [IJF](#) (Französisch oder Englisch) zu kommunizieren.

### **Prüfungsveranstaltungen**

1. Verbandsmeisterschaften oder vergleichbare Veranstaltungen mit mindestens acht teilnehmenden Ländern; männliche oder weibliche Athleten im mindestens IJF-Juniorenalter;
2. Bei Olympischen Spielen oder Weltmeisterschaften kann keine Prüfung stattfinden;
3. Jeder Verband kann alle zwei Jahre Veranstalter einer Prüfung sein.

## Durchführung der Prüfung

1. Praxis - Schiedsen von mindestens 6 Kämpfen als Kampfrichter und mindestens 6 Kämpfen als Außenrichter.

## Gültigkeit der Lizenz

Maximal 4 Jahre ab dem Datum der Prüfung, verlängerbar nach einer erneuten Beurteilung.

## Kampfrichterordnung des Österr.Judoverbandes

Unabhängig und in Ergänzung der Voraussetzungen, welche durch die [IJF](#) formuliert wurden, führt die Kampfrichterordnung des [Österreichischen Judo-Verbandes \(ÖJV\)](#) folgendes aus.(Auszug):

### Artikel 1. Lizenzerwerb

1. *Kandidaten für den Erwerb einer Internationalen A-Lizenz sollen folgenden Anforderungen entsprechen:*
  - Mindestalter 32 Jahre.
  - Mindestgraduierung 3. Dan (davon mindestens einen Dan-Grad durch Prüfung erworben).
  - Mindestens 5 Jahre im Einsatz als Kampfrichter mit einer Internationalen B-Lizenz.
  - Erfüllung der aktuellen Qualifikationskriterien der IJF.
  - Die Nominierung von Kandidaten zur Lizenz A Prüfung erfolgt durch den Vorstand des ÖDK auf Vorschlag des Kampfrichterreferates; die Entsendung erfolgt durch den ÖJV.
  - Für die Vorbereitung der Kandidaten ist das Kampfrichterreferat des ÖDK? verantwortlich.
  - Über die Zulassung zur Prüfung entscheidet die EJU.
2. **Kandidaten für den Erwerb einer Internationalen B-Lizenz sollen folgenden Anforderungen entsprechen:**
  - Mindestalter 25 Jahre.
  - Mindestgraduierung 2. Dan (davon mindestens einen Dan-Grad durch Prüfung erworben).
  - Mindestens 3 Jahre im Einsatz als Kampfrichter mit einer Bundeskampfrichter Lizenz.
  - Erfüllung der Qualifikationskriterien des ÖDK (Wertungsstufe A mindestens über den Zeitraum von zwei Jahren)
  - Mindestens zweimalige Teilnahme am internationalen Kampfrichterseminar des ÖJV.
  - Für die Vorbereitung der Kandidaten ist das Kampfrichterreferat des ÖDK? verantwortlich.
  - Erfüllung der aktuellen Qualifikationskriterien der EJU.
  - Nominierung und Entsendung erfolgt analog den Bestimmungen der Internationalen A-Lizenz.

**3. Kandidaten für den Erwerb einer Bundeskampfrichter Lizenz sollen folgenden Anforderungen entsprechen:**

- Mindestalter 22 Jahre, max. jedoch 45 Jahre.
- Mindestgraduierung 1. Dan (prüfungsmäßig erworben).
- Mindestens 3 Jahre im Einsatz als Kampfrichter mit einer Landeskampfrichter Lizenz.
- Mindestens dreimalige Teilnahme an einem Landeskampfrichterkurs.
- Nachweis über den Einsatz bei 20 Meisterschaften des Judolandesverbandes.
- Für die Vorbereitung der Kandidaten ist das Kampfrichterreferat des LDK? verantwortlich.
- Nominierung und Entsendung erfolgt durch das Kampfrichterreferat des jeweiligen Landesverbandes.
- Erfüllung der Qualifikationskriterien des ÖDK?-.
- Über die Zulassung zur Prüfung entscheidet die ÖDK-Kampfrichterkommission.

**4. Kandidaten für den Erwerb einer Landeskampfrichter Lizenz sollen folgenden Anforderungen entsprechen:**

- Mindestalter 19 Jahre.
- Mindestgraduierung 1. Dan (prüfungsmäßig erworben).
- Mindestens 3 Jahre Wettkampfpraxis.
- Für die Vorbereitung der Kandidaten ist das Kampfrichterreferat des LDK? verantwortlich.
- Erfüllung der Qualifikationskriterien des LDK?.

**5. Kandidaten für den Erwerb einer Juniorreferee Lizenz sollen folgenden Anforderungen entsprechen:**

- Mindestalter 16 Jahre.
- Mindestgraduierung 1. Kyu (prüfungsmäßig erworben).
- Mindestens 3 Jahre Wettkampfpraxis.
- Für die Vorbereitung der Kandidaten ist das Kampfrichterreferat des LDK? verantwortlich.
- Erfüllung der Qualifikationskriterien des LDK?.

## Die Kunst des Schiedsens

Das Schiedsen auf höchstem internationalem Wettkampfniveau ist eine Kunst, bedarf viele Jahre der Praxis und der Übung. Um sich in der Kunst des Schiedsens auszuzeichnen, muss der Kampfrichter in der Lage sein, "den Kampf zu fühlen", um sowohl geistig als auch seelisch an der Entwicklung des Wettkampfes - als Teil der Handlung - teilzuhaben, um die Techniken vorauszusehen und in der richtigen Position zur rechten Zeit zu sein und mit klarem Verstand die richtige Entscheidung zu treffen.

Für die optimale Leistung sind ein gesunder Geist und Körper erforderlich. Intensive Konzentration ist notwendig, um schnelle und exakte Bewertungen und Entscheidungen zu

treffen. Beständigkeit ist von größter Bedeutung. Die gleiche hohe Leistung, die zu Beginn des Wettkampfes erforderlich ist, ist auch nach vielen Stunden und während des letzten Kampfes des Tages notwendig.

In vielen Fällen ist der Kampfrichter ein ehemaliger Kämpfer, der [Judo](#) ernsthaft studiert und praktiziert hat. Der Übergang zum Kampfrichter ist eine natürliche Entwicklung im Leben eines [Judoka](#) und bietet die Möglichkeit, die Prinzipien des [Judo](#), welche einst unter den Bedingungen des [Shiai](#) gestellt wurden, zu erreichen.

Der Druck des Kampfrichters, bringt für viele das Gefühl des ehemaligen Kämpfers zurück. Einige genießen dieses Gefühl, das sie an die früheren Tage erinnert, als sie noch kämpften. Der Kampfrichter setzt sich jedoch nicht selbst unter Druck, sondern dieser entwickelt sich aus der Veranstaltung, der Kämpfer, Trainer, Zuschauer, des Fernsehens und der Kampfrichter-Prüfungskommission. Dieses Gefühl muss kontrolliert und zur Seite gelegt werden, um den Geist von fremden Gedanken und die Gefühle in Hinblick auf die bevorstehende wichtige Aufgabe zu säubern.

Ein Kampfrichter muss sich dem Wettkampf in gleicher Art und Weise annähern, wie die Kämpfer und solchen Faktoren wie Jet-Lag, körperliche Fitness und Ruhe Beachtung schenken, um aufmerksam, ruhig und energisch zu sein. Vor einem Wettkampf, häufig am Tag davor, sollte der Kampfrichter die [Shiai-jo](#) besuchen, um sich mit der Wettkampfanlage, dem Ort der Anzeigetafeln, des Zeitnehmers, des Registrators und der Position des medizinischen Teams vertraut zu machen. Bei Meisterschaften auf höchster Ebene, wie den Olympischen Spielen und Weltmeisterschaften, ist eine vollständige Generalprobe erforderlich, um eine reibungslose Koordination zwischen den Fernsehanstalten, Ansagern und den Kampfrichtern, welche die Kämpfe leiten, zu gewährleisten. Diese Art der Einarbeitung ist nützlich, um die Angst vor dem Wettbewerb zu verringern und sich geistig auf die kommenden [Shiai](#) vorzubereiten.

## **Merkmale eines Kampfrichters**

Die elementaren Aufgaben eines Kampfrichters sind, die Teilnahme der Kämpfer in einer sportlichen, die Ehre und Tradition des [Judo](#) achtenden Art zu gewährleisten und den Wettkampf in einer für die Kämpfer transparenten Weise zu kontrollieren, um ihnen eine Handlungsfreiheit innerhalb der IJF-Wettkampffregeln zu ermöglichen. Dies erfordert eine Person mit starker Persönlichkeit und starkem Geist, einem bescheidenen, aber sicheren Auftreten, ohne Arroganz und Überheblichkeit.

Der Kampfrichter muss die verwendeten Techniken und verbotene Handlungen beurteilen und dabei bestimmt, human und unparteiisch sein und darf zu keinem Zeitpunkt die ihm übertragenen Befugnisse mißbrauchen. Die Auslegung der Regeln darf nicht persönlich sein, sondern muss so eng wie möglich die Interpretation der Kampfrichterkommission der [Internationalen Judo Föderation](#) wiedergeben.

Die [IJF](#) entwickelte das Dreier-System, ein Kampfrichter und zwei Außenrichter, um die schwierige Aufgabe der Kampfrichter anzusprechen. Die beiden Außenrichter sind dazu da, den Kampfrichter durch eine unabhängige Bewertung zu unterstützen, die oft aus einem anderen Blickwinkel als jene des Kampfrichters erfolgt. Sollte eine Beratung erforderlich sein, sollte sie kurz, aber lang genug sein, um die Sicht der anderen völlig zu verstehen und abzuwägen. Der Kampfrichter muss die Unterstützung des Teams ohne Argumente akzeptieren, dies ist keine Frage des individuellen Richtig oder Falsch. Als Team bietet man mit der endgültigen Entscheidung durch die Dreiermehrheit den Kämpfern eine solche, die fair und gerecht ist.

Teamwork und eine effektive Kommunikation in Wort und Gesten sind auch in der Arbeit mit den technischen Offiziellen erforderlich. Der Kampfrichter hat die Verantwortung, wenn verschiedene Entscheidungen bekannt gegeben werden, sicherzustellen, dass diese Kommandos klar durch den Zeitnehmer und Registrator verstanden werden. Zeitnehmer und Registrator, wie der Kampfrichter, spenden freiwillig ihre Freizeit und sind ein Teil des gesamten unterstützenden Teams und werden entsprechend behandelt.

Kampf- und Außenrichter müssen unparteiisch, aufmerksam, würdig und ruhig sein, während ihr Verhalten weder distanziert, noch theatralisch sein darf. Das Urteil und die Integrität des Kampfrichters und der Außenrichter darf nicht durch sentimentale oder äußere Faktoren beeinflusst werden.

## Verbesserung

Ebenso wie der Kämpfer danach strebt, die Leistung zu verbessern und Meister zu werden, muß auch ein Kampfrichter danach streben die Leistung zu verbessern, um der Beste zu werden, der er sein kann. Jedoch im Gegensatz zu den Kämpfern gibt es keinen Wetteifer unter den Kampfrichtern und es sollte auch keiner toleriert werden. Die Leistung wird gemessen durch das Erreichen der selbst gesetzten Ziele und der noblen Bestätigung der eigenen Fähigkeiten.

Kampfrichterentscheidungen müssen ohne Zögern verkündet werden, um die Autorität zu wahren. Diese Fertigkeit benötigt fortlaufende Festigung, die nur durch das tatsächliche Schiedsen auf der Matte erreicht wird. Selbst ein Kampfrichter auf höchstem Niveau sollte auf so vielen Turnieren wie möglich fungieren, unabhängig auf welcher Ebene und stets Kollegen ersuchen, die Leistung zu kommentieren, um sich weiter zu verbessern. Hauptkampfrichter benötigen ebenso Praxis auf der [Tatami](#), um ihre Fertigkeiten zu schärfen und sollten keine Gelegenheit zu Schiedsen auslassen.

Die IJF-Wettkampffregeln sollten regelmäßig überprüft werden und ganz besonders vor einem wichtigen Wettbewerb. Handzeichen, Körpersprache und verbale Kommandos sollten vor einem Spiegel geprobt werden. Für diejenigen, die Zugang zu einem Videorecorder haben und sich eine aktuelle Leistung auf der Matte nochmals ansehen können, ist dies eine ausgezeichnete Methode zur Selbstanalyse.

Zu Lernen oder sich zu Verbessern endet nie. Perfektion kann niemals erreicht, muss aber mit großem Eifer angestrebt werden.

## **Mentoring**

Jeder erfahrene Kampfrichter hat die Standespflicht, die Entwicklung eines Anfängers zu unterstützen. Durch die Teilnahme bei lokalen und regionalen Turnieren kann ein älterer Kampfrichter die Probleme eines Schwächeren verstehen und bei der Korrektur helfen. Anleitung und Aufsicht eines Schwächeren schafft ein System der Weiterentwicklung und sorgt für eine Reihe an hochkarätigen internationalen Kampfrichtern.

Mentoring und die Fähigkeit, anderen Vertrauen einzuflößen, braucht besondere Qualitäten. Der erfahrene Kampfrichter muss in der Lage sein, andere anzuleiten, ohne direkte Einflußnahme oder Dominanz. Störungen können dazu führen, verlegen, beleidigt oder verspannt zu werden und kann bei den Zuschauern den Eindruck vermitteln, dass das Kampfrichterteam nicht weiß, was es tut. Nur wenn es ein Fehlurteil gibt, wie zum Beispiel ein schwerer technischer Fehler, sollte direkt eingegriffen werden, um sicherzustellen, dass die Kämpfer fair behandelt werden.

## **Die Rolle der Außenrichter**

Der Außenrichter ist ein wichtiges Mitglied des Kampfrichterteams, mit der gleichen Stimme, aber mit unterschiedlichen Zuständigkeiten als der Kampfrichter. Bei den meisten Wettbewerben gibt es zwei Außenrichter und einen Kampfrichter, aber manchmal kann es nur einen Außenrichter und einen Kampfrichter pro Team geben. Die Mitglieder des Teams wechseln sich zwischen den Aufgaben des Außenrichters und des Kampfrichters ab.

Die Außenrichter, die an gegenüberliegenden Ecken der Kampffläche sitzen, beobachten die Kampffläche und deren Rand, das unterscheidet sie oft vom Kampfrichter. Bei allen Techniken, die nahe am Rande der Kampffläche ausgeführt werden, wird der zuständige Außenrichter zum Vorteil der anderen eine Meinung anzeigen, ob die Technik innen oder außen war.

Die Außenrichter müssen unabhängig das Wettkampfgeschehen bewerten und bereit sein, für jede ausgeführte Handlung eine Stellungnahme abzugeben. Die Aufgabe des Außenrichters erfordert das gleiche Wissen, Konzentration und Qualität wie jene des Kampfrichters.

Der Außenrichter muss die Handlungen der Kämpfer vorhersehen, um vorbereitet zu sein, mit dem Stuhl in der Hand, den Weg frei zu machen, um sie nicht zu behindern. Wenn er den Stuhl wieder auf seine ursprüngliche Position zurückstellt, darf ein Außenrichter den Blickkontakt zu den Kämpfern nicht verlieren.

Wie der Kampfrichter überwachen auch die Außenrichter die Anzeigetafel, um sicherzustellen, dass die Ergebnisse durch den Zeitnehmer und Registrator korrekt aufgezeichnet werden. Von Zeit zu Zeit, insbesondere nach einem verkündeten Kommando, sollte die Richtigkeit der Anzeigetafel überprüft werden.

## Ehrenkodex

Internationale Kampfrichter sind die Vertreter der [Internationalen Judo Föderation](#) und der [IJF-Kampfrichterkommission](#), sowohl auf, als auch neben der Kampffläche. Es ist wichtig, dass sie sich jeder Zeit in einer vorbildhaften Weise verhalten.

Der [IJF-Kampfrichter](#) ist ein vollkommener Profi; tadelloses Aussehen; berichtet rechtzeitig für alle Sitzungen und Aufträge; ist bereit, sich bis zum letzten Kampf voll einzusetzen, und nimmt an allen Nachbesprechungen durch den Hauptkampfrichter oder der Kommission vor der Auflassung teil.

Der Kampfrichter hat die Pflicht, sich mit den internationalen [Judo-Protokollen](#) und den [IJF-Wettkampfbregeln](#) und mit deren neuesten Anpassungen und Interpretationen vertraut zu machen.

Die Integrität des Kampfrichters darf nicht beeinträchtigt werden. Während des Wettkampfes sollten die Kampfrichter, um frei von möglichen Interessenskonflikten zu bleiben, nicht in dem zur Verfügung gestellten Sektor sitzen bleiben und Gespräche mit einem Kämpfer oder Trainer vermeiden.

Der Kampfrichter ist für den Schutz des Geistes des [Judo](#) verantwortlich, indem er fair und unparteiische Entscheidungen trifft. Um frei vor eventueller Voreingenommenheit zu sein, ist es am besten, dass sich Kampfrichter allen Aufgaben als Trainer oder Manager eines Judo-Teams, welches zu einem internationalen Wettbewerb gesandt wird, enthalten.

Alle Kampfrichter sollten die zukünftige Entwicklung kommender Kampfrichter durch das Anstreben einer Führungsrolle in nationalen und internationalen Kampfrichter-Programmen, die Bereitstellung von Wissen sowie durch Rat und Unterstützung fördern.

Beim Schiedsen ist Teamwork gefragt. Kampfrichter müssen zusammenarbeiten, mit ihren Kollegen harmonisieren, zur persönlichen Verbesserung freie Kommentare akzeptieren und andere in einer diskreten und konstruktiven Weise beraten.

Schiedsen, Kurse und Seminar erfordern Engagement. Kampfrichter sollten daher einen übermäßigen Konsum von alkoholischen Getränken vermeiden und ausreichende Ruhezeiten in den Tagen vor dem Wettbewerb oder Kurs einhalten, um energisch zu sein und einen klaren Verstand zu haben.