



ARTIKELS	INHOUD	BLZ
Artikel 1	• Wedstrijdruimte	2
Artikel 2	• Uitrusting	4
Artikel 3	• Judo uniform (Judogi)	6
Artikel 4	• Hygiëne	9
Artikel 5	• Scheidsrechters en officiëlen	10
Artikel 6	• Positie en functie van de scheidsrechter	12
Artikel 7	• Positie en functie van de hoekrechter	13
Artikel 8	• Gebaren	15
Artikel 9	• Plaatsbepaling (geldige zone)	22
Artikel 10	• Wedstrijdduur	24
Artikel 11	• Onderbreking van de wedstrijd / Sonomama / Matte	24
Artikel 12	• Tijdsignaal	24
Artikel 13	• Osaekomi tijd	25
Artikel 14	• Techniek samenvallend met het tijdsignaal	25
Artikel 15	• Begin van de wedstrijd	26
Artikel 16	• Overgang naar Ne-Waza	27
Artikel 17	• Toepassing van mate	28
Artikel 18	• Sonomama	30
Artikel 19	• Einde van de wedstrijd	31
Artikel 20	• Ippon	34
Artikel 21	• Waza-ari awasete Ippon	35
Artikel 22	• Sogo-gachi	35
Artikel 23	• Waza-ari	36
Artikel 24	• Yuko	36
Artikel 25	• Koka	37
Artikel 26	• Osaekomi	38
Artikel 27	• Verboden handelingen en bestraffingen	40
Artikel 28	• Niet opkomen (forfait) en terugtrekken	45
Artikel 29	• Kwetsuur, ziekte of ongeluk	46
Artikel 30	• Situaties die niet door het reglement gedekt zijn	50

Artikel 1- Wedstrijdruimte

De wedstrijdruimte moet minimaal 14x14 m. en maximaal 16x16 m. zijn en bedekt met "tatami" of gelijkwaardig aanvaardbaar materiaal, in het algemeen van een groene kleur.

De wedstrijdruimte wordt verdeeld in twee zones. De begrenzing tussen deze twee zones wordt de gevarezone genoemd en wordt aangeduid met een roodgekleurd gedeelte, ongeveer 1 m. breed, dat deel uitmaakt van de wedstrijdoppervlakte, evenwijdig aan de vier zijden van de wedstrijdruimte.

Het gedeelte daarbinnen, met inbegrip van de gevarezone, wordt de wedstrijdoppervlakte genoemd en moet altijd een minimum afmeting hebben van 8x8 m. of maximum afmeting van 10x10m. Het gedeelte buiten de gevarezone wordt de veiligheidszone genoemd en moet 3 m. breed zijn.

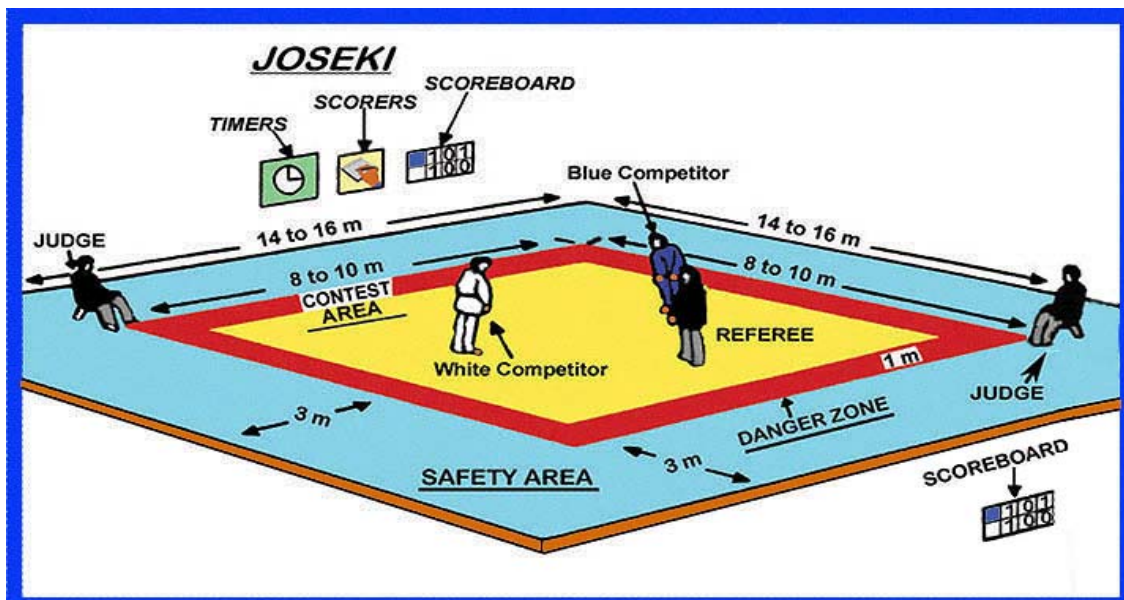
Om aan te geven waar de deelnemers de wedstrijd beginnen en eindigen, moet in het midden van de wedstrijdoppervlakte, op een onderlinge afstand van 4 m., een blauwe en witte plakstrook van ongeveer 50 cm. lang en 10 cm. breed worden aangebracht. De blauwe plakstrook moet rechts van de scheidsrechter zijn aangebracht, de witte links.

De wedstrijdruimte moet op een veerkrachtige ondergrond of podium worden aangebracht (zie bijlage artikel 1).

Indien twee of meer aangrenzende wedstrijdruimten worden gebruikt is een gemeenschappelijke veiligheidszone tussen 3m en 4 m noodzakelijk.

Er dient een vrije ruimte van minimaal 50 cm. rondom de wedstrijdruimte gehandhaafd te worden.

Wedstrijdruimte



Bijlage Artikel 1- Wedstrijdruimte

Voor de olympische spelen, wereldkampioenschappen, continentale en I.J.F. manifestaties, zal de wedstrijdruimte over het algemeen 8m x 8m bedragen.

Tatamis

Over het algemeen bedragen de afmetingen 2x1 m. De matten worden gemaakt van geperst stro of, meer voorkomend, van geperst schuim. Zij moeten stevig onder de voeten aanvoelen en de eigenschap bezitten om tijdens *Ukemi* de schok te kunnen opvangen. Zij mogen niet te glad of te ruw zijn.

Deze delen, die samen het wedstrijdvlak vormen, moeten zonder tussenruimte tegen elkaar worden gelegd, een effen bovenvlak bezitten en zodanig zijn aangebracht, dat verschuiven niet mogelijk is.

Podium

Het podium is optioneel. Het dient van stevig hout te zijn gemaakt en toch een zekere veerkracht te bezitten. Afmetingen ongeveer 18x18 m. en niet hoger dan 1 m. (gemiddeld 50cm of minder)

Artikel 2- Uitrusting

a) Vlaggen (Hoofdscheidsrechter)

Een blauwe en witte vlag dienen bij de wedstrijdtafel beschikbaar te zijn voor de hoofdscheidsrechter in geval van *Hantei* bij *Golden score*.

b) Stoelen en vlaggen (Hoekrechters)

Twee lichtgewicht stoelen moeten op de veiligheidszone worden geplaatst en wel op de diagonaal tegenover elkaar liggende hoeken van de wedstrijdoppervlakte, zodanig, dat het zicht van de hoekrechters en van de scorebordbedieners op het scorebord niet wordt belemmerd. Een blauwe en witte vlag moeten in een aan iedere stoel bevestigde koker geplaatst worden.

c) Scoreborden

Twee scoreborden per wedstrijdruimte moeten zodanig buiten deze ruimte zijn geplaatst, dat zij gemakkelijk door de scheidsrechters, de officiëlen en het publiek kunnen worden gezien. Deze borden laten op horizontale wijze de waarderingen zien en mogen niet hoger zijn dan 90 cm. en niet breder dan 2m.

De straffen moeten direct in scores worden omgezet en op het scorebord worden geregistreerd. De borden moeten echter zodanig zijn vervaardigd, dat de ontvangen straffen zichtbaar blijven. (zie voorbeeld in bijlage artikel 2).

Indien elektronische scoreborden worden gebruikt, moeten er handbediende scoreborden ter controle aanwezig zijn (zie bijlage artikel 2).

d) Tijd klokken

De volgende tijd klokken moeten aanwezig zijn :

Tijdsduur	één
Osaekomi	twee
Reserve	één

Indien elektronische tijd klokken gebruikt worden, moeten er, ter controle, ook handbediende klokken gebruikt worden (zie bijlage artikel 2).

e) Vlaggen (Tijdopnemers)

Tijdopnemers moeten de volgende vlaggen gebruiken :

Geel	Onderbreking van de wedstrijd
Groen	Osaekomi duur

Indien een elektronische klok wordt gebruikt, die duidelijk zichtbaar de tijdsduur van de wedstrijd en de houdgreep aangeeft, is het niet noodzakelijk de blauwe en gele vlag te gebruiken. Deze vlaggen moeten echter als reserve beschikbaar zijn.

f) Tijdsignaal

Het einde van de voor de wedstrijd toegestane tijd wordt aan de scheidsrechter kenbaar gemaakt door het luiden van een bel of een soortgelijk hoorbaar signaal.

g) Blauwe en witte Judogis

De deelnemer draagt een blauwe of een witte judogi. (De eerst opgeroepen deelnemer draagt een blauwe judogi, de als tweede opgeroepen deelnemer draagt een witte judogi.)

Bijlage Artikel 2- Uitrusting

Plaats van de scoreborden / scorebordbedieners / tijdopnemers.

De scorebordbedieners en tijdwaarnemers moeten tegenover de scheidsrechter plaatsnemen met een goed uitzicht op het scorebord.

Afstand tot het publiek.

In het algemeen moet er een minimale afstand van 3 meter tussen het publiek en de wedstrijdruimte zijn (of van het platform).

Tijdklokken en scoreborden.

De klokken moeten voor de tijdopnemers gemakkelijk bedienbaar zijn en regelmatig voor en tijdens de wedstrijden gecontroleerd worden.

De scoreborden moeten overeenstemmen met de door I.J.F. gestelde voorwaarden en behoren ter beschikking van de scheidsrechters te staan.

Aangezien er een storing in de elektronische apparatuur kan optreden, moeten handbediende tijdklokken gelijktijdig met de elektronische apparatuur bediend worden. De manuele scoreborden moeten in reserve beschikbaar zijn.

Manuele scoreborden

MEN CATEG.			●	
BLUE	0	1	0	0
	I	W	Y	K
WHITE	0	0	1	0
- 100 KG.				

Voorbeeld

Blauw heeft een *Waza-ari* en is bestraft met 2 *Shidos*. Wit krijgt onmiddellijk een *Yuko* als resultaat van de 2 *Shidos* van blauw.

Artikel 3- Judo Uniform (Judogi)

De door de deelnemers gedragen *Judogi* moet voldoen aan de volgende eisen :

- a) Degelijk gemaakt van katoen of een soortgelijk materiaal en in goede staat zijn (zonder gaten of scheuren). Het materiaal mag niet te dik of te hard zijn zodat de tegenstander vast kan pakken.
- b) Blauw van kleur voor de als eerste opgeroepen deelnemer en wit of gebroken wit van kleur voor de als tweede opgeroepen deelnemer.
- c) Toegestane merktekens :
 - 1) Nationale olympische afkorting (op de rugzijde van de jas), letters van max. 11 cm hoog.
 - 2) Nationaal embleem (op de linkerborst van de jas), maximaal 100 cm².
 - 3) Fabrieksnaam (aan de onderzijde van de jas, aan de onderzijde van de linkerbroekspijpen en aan één uiteinde van de gordel), maximaal 20 cm². Het is toegelaten om de fabrieksnaam op één van de mouwen te zetten i.p.v. op de onderzijde van de jas maar dan maximum 25cm x 5cm. De officiële I.J.F. leveranciers mogen het I.J.F. logo boven hun eigen fabrieksnaam plaatsen.
 - 4) Schoudermarkering (van de kraag over de schouder naar de arm, aan beide kanten van de jas), met een maximum lengte van 25 cm. en maximum breedte van 5 cm. (Dezelfde markeringen aan beide zijden)
 - 5) Reclame op de mouwen, 10cm x 10cm op iedere mouw (verschillende toegelaten). Deze 100 cm² moeten juist onder en in contact met de schoudermarkeringen van 25cm x 5cm geplaatst worden.
 - 6) De behaalde plaats (1e, 2e, 3e) op de Olympische Spelen of Wereld Kampioenschappen aan de onderzijde van de linkerkant van de jas met een afmeting van 6 cm x 10 cm.
 - 7) De naam van de deelnemer mag op de gordel, op de onderkant van de jas aan de voorkant en op de bovenkant van de broek aan de voorkant gedragen worden, echter niet groter dan 3 cm x 10 cm. De naam of afkorting van de deelnemer mag ook gedragen worden (gedrukt of geborduurd) boven de nationale olympische afkorting, maar in geen geval op een plaats waarbij de tegenstander hinder zou ondervinden bij een pakking op de rug van de jas. De afmeting van de letters zijn maximaal 7 cm hoog en 30 cm lang. Deze rechthoek van 7 x 30 cm moet 3 cm onder de kraag zitten, terwijl het rugembleem hier weer 4 cm onder zit.

Nota: Voor I.J.F. organisaties en Olympische Spelen, zijn de namen aangeduid op de 30cm x 40cm Bibs.

- d) De jas moet lang genoeg zijn om de dijen te bedekken en moet minimaal tot aan de vuisten reiken als de armen volledig uitgestrekt langs het lichaam naar beneden hangen. De jas moet breed genoeg zijn om de uiteinden, ter hoogte van de onderkant van de borstkas over elkaar te kunnen kruisen, met een minimale overlapping van 20 cm, waarbij de linkerkant van de jas wordt gekruist over de rechterkant van de jas.
De mouwen van de jas mogen maximaal tot aan het polsgewricht reiken en minimaal 5 cm. boven het polsgewricht eindigen. Tussen de mouw en de arm (inclusief bandages) moet, over de gehele lengte van de mouw, een ruimte van 10 tot 15 cm. bestaan.
De kraag en de rever mag maximum 1 cm dik zijn en 5 cm breed.
- e) De broek, vrij van markeringen behalve voor c3 en c7, moet de benen bedekken met een lengte van maximaal tot aan het enkelgewricht en minimaal tot 5 cm. boven het enkelgewricht.
Tussen de broekspijp en het been (inclusief bandages) moet, over de gehele lengte van de broekspijp, een ruimte van 10 - 15 cm. bestaan.
- f) Een stevige gordel, 4 tot 5 cm. breed, waarvan de kleur overeenkomt met de graad, moet over de jas op de heuphoogte gedragen en vastgemaakt worden met een platte knoop, die sterk genoeg is om te voorkomen dat de jas los zit en moet lang genoeg zijn om tweemaal om de heup gewonden te worden en daarbij 20 à 30 cm. over te laten aan iedere kant van de vastgemaakte knoop.
- g) Vrouwelijke deelnemers moeten onder de jas dragen hetzij :
- 1) Een effen wit of gebroken wit t-shirt, voorzien van korte mouwen, redelijk sterk en lang genoeg om in de broek gedragen te worden.
 - 2) Een effen witte of gebroken witte maillot met korte mouwen.

Bijlage Artikel 3- Judo Uniform (Judogi)

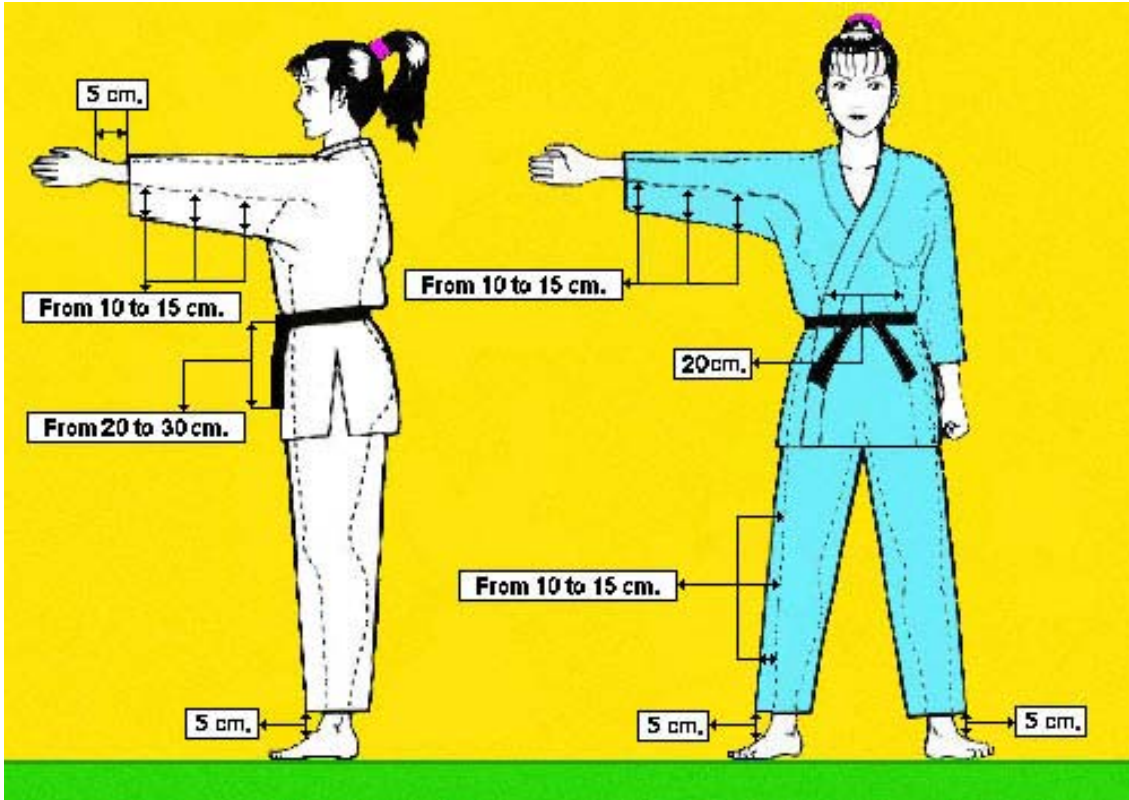
Indien de *Judogi* van een deelnemer niet voldoet aan dit artikel, moet de scheidsrechter de deelnemer opdragen zo spoedig mogelijk een andere *Judogi* aan te trekken, die wel voldoet aan dit artikel.

De reserve *Judogi* van de kamper moet beschikbaar zijn aan de stoel van de coach.

Om zich ervan te overtuigen dat de mouwen van de jas van een deelnemer de vereiste lengte bezitten, moet de scheidsrechter de beide armen van de deelnemer op

schouderhoogte volledig naar voor laten strekken en in deze houding de controle uitvoeren.

- b) De officiële kleuren standaards voor de blauwe *Judogi* zijn tussen pantone nummers n°18-4051 en n°18-4039 op de TP pantone schaal en tussen n°285 of n°286 op de print pantone schaal.



Artikel 4- Hygiëne

- a) De *Judogi* moet net zijn, in het algemeen droog en zonder onaangename geur.
- b) De nagels van voeten en handen moeten kort geknipt zijn.
- c) De persoonlijke hygiëne van de deelnemer moet behoorlijk zijn.
- d) Lang haar dient samengebonden te worden om zodoende ongemak voor de andere deelnemer te vermijden.

Bijlage Artikel 4- Hygiëne

Indien een deelnemer niet voldoet aan de eisen, genoemd in de artikels 3 en 4, zal hem het recht om deel te nemen ontzegd worden en zal de tegenstander de wedstrijd winnen met *Fusen-gachi*, als de wedstrijd nog niet begonnen is, of met *Kiken-gachi*, als de wedstrijd reeds gestart is, in overeenstemming met de “meerderheid van drie-regel” (zie artikel 28).

Artikel 5- Scheidsrechters en Officiëlen

In het algemeen zal de wedstrijd geleid worden door één scheidsrechter en twee hoekrechters onder de supervisie van de scheidsrechterscommissie. De scheidsrechters zullen geassisteerd worden door scorebordbedieners en tijdopnemers.

Het scheidsrechters uniform moet overeenkomstig de kledij voorschriften van de organisatie zijn.

Bijlage Artikel 5- Scheidsrechters en Officiëlen

De tijdopnemers, wedstrijdschrijvers, scorebordbedieners, evenals andere technische assistenten moeten minimaal 21 jaar zijn, minimaal een ervaring van drie jaar als nationaal scheidsrechter hebben en over een goede kennis van het wedstrijdreglement beschikken.

De organisatiecommissie moet zich ervan verzekeren dat zij grondig voor hun taak zijn opgeleid. Er moet een minimale bezetting zijn van twee tijdopnemers : één om de werkelijke wedstrijdtijd bij te houden en één uitsluitend voor *Osaekomi*-tijd. Indien mogelijk moet een derde persoon aanwezig zijn, die de twee tijdopnemers controleert ter voorkoming van fouten ten gevolge van vergissingen of vergeetachtigheid.

De tijdopnemer, belast met het bijhouden van de werkelijke wedstrijdtijd, start zijn klok bij het horen van het commando *Hajime* of *Yoshi* en stopt de klok bij het horen van het commando *Mate* of *Sono-mama*.

De *Osaekomi*-tijdopnemer start zijn klok bij het horen van *Osaekomi*, stopt bij *Sono-mama* en herstart bij het horen van *Yoshi*. Hij stopt zijn klok bij het horen van *Toketa* of *Mate* en geeft het aantal verstreken seconden door aan de scheidsrechter.

Als de tijd voor *Osaekomi* verstreken is (25 sec. of 20 sec. als de kamper reeds *Waza-ari* gescoord heeft of de tegenstrever reeds bestraft is met 3 *Shidos*) zal hij dit kenbaar maken met een geluidssignaal.

De *Osaekomi*-tijdopnemer zal bij *Osaekomi* of *Yoshi* een groene vlag omhoog steken. Hij zal de vlag omlaag doen bij als hij de klok stopt bij *Toketa*, *Mate* of *Sono-mama*, of als de *Osaekomi* tijd verstreken is.

De tijdopnemer, belast met het bijhouden van de werkelijke wedstrijdtijd, zal een gele vlag omhoog steken wanneer hij de klok heeft gestopt bij het commando en teken voor *Mate* of *Sono-mama*. Hij zal de vlag omlaag doen bij het horen van *Hajime* of *Yoshi* en de klok opnieuw starten.

Het einde van de voor de wedstrijd toegestane tijd wordt door de tijdopnemer aan de scheidsrechter kenbaar gemaakt door middel van een duidelijk hoorbaar signaal (zie artikel 10, 11 en 12 van het wedstrijdreglement).

De scorebordbediener moet, om het resultaat van de wedstrijd te kunnen aangeven, volledig op de hoogte zijn van de gangbare tekens en signalen van de scheidsrechter.

Als aanvulling op de eerder genoemde persoon moet er, om het totale verloop van de wedstrijd te registreren, een wedstrijdschrijver aanwezig zijn.

Indien elektronische systemen worden gebruikt zal de werkwijze dezelfde zijn als eerder omschreven. Evenwel moet men gelijktijdig manuele tijds klokken gebruiken en een manueel scorebord moet beschikbaar zijn als reserve.

Artikel 6- Positie en Functie van de Scheidsrechter

De scheidsrechter moet in het algemeen binnen de wedstrijdoppervlakte blijven. Hij leidt de wedstrijd en geeft de beoordelingen. Hij moet zich ervan verzekeren dat zijn beslissingen juist worden geregistreerd.

Bijlage Artikel 6- Positie en Functie van de Scheidsrechter

De scheidsrechter zal zich ervan overtuigen dat alles correct is, aangaande de wedstrijdruimte, uitrusting, kleding, hygiëne, officials enz. alvorens de wedstrijd te starten.

Als de scheidsrechter een waarde oordeel geeft, moet hij zonder de deelnemers uit het oog te verliezen, het bijhorende gebaar aanhouden en een plaats innemen van waaruit hij kan waarnemen of de hoekrechter die hem vanuit zijn positie het beste kan bijstaan, een afwijkende mening demonstreert.

In situaties, waarbij bijvoorbeeld beide deelnemers in *Newaza* gedeeltelijk op de veiligheidsstrook liggen, mag de scheidsrechter de actie van op de veiligheidszone beoordelen.

Alvorens wedstrijden te leiden moeten de scheidsrechter en de hoekrechters zich vertrouwd maken met het geluid van bel of andere middelen, die het einde van de wedstrijd op hun mat aangeven, alsook met de positie van de dokter of medisch assistent. Wanneer de scheidsrechter en de hoekrechters de controle van de wedstrijdruimte uitvoeren, moeten zij zich ervan overtuigen dat de matoppervlakte net is en zich in goede staat bevindt, dat er geen openingen tussen de matten zijn, dat de stoelen van de hoekrechters op de juiste plaats staan en dat de deelnemers voldoen aan de artikels 3 en 4 van het wedstrijdreglement.

De scheidsrechters moeten zich ervan overtuigen dat er geen toeschouwers, supporters of fotografen in staat zijn om de kampers te hinderen.

Artikel 7- Positie en Functie van de Hoekrechters

De hoekrechters moeten de scheidsrechter bijstaan en zitten diagonaal tegenover elkaar in twee hoeken buiten de wedstrijdoppervlakte. Elke hoekrechter moet, door het geven van het juiste officiële teken, zijn mening kenbaar maken indien zijn mening ten aanzien van een technische waardering of een aangekondigde straf afwijkt van de mening van de scheidsrechter.

Indien de scheidsrechter een technisch resultaat geeft of een hoger waarde oordeel heeft dan de twee hoekrechters, moet hij zijn waardering aanpassen aan die van de hoekrechter met de hoogste waardering.

Indien de scheidsrechter een technisch resultaat geeft of een straf een lager waarde oordeel heeft dan de twee hoekrechters, moet hij zijn waardering aanpassen aan die van de hoekrechter met de laagste waardering.

Indien de ene hoekrechter een hoger en de andere hoekrechter een lager waarde oordeel heeft dan de scheidsrechter, moet de scheidsrechter zijn mening handhaven.

Indien beide hoekrechters ten aanzien van de waardering van de scheidsrechter een afwijkende mening hebben en de scheidsrechter hun tekens niet opmerkt, staan zij op en houden hun teken aan totdat de scheidsrechter dit bemerkt en zijn waardering herziet. Indien de scheidsrechter na enige tijd (een paar seconden) de staande hoekrechters nog niet heeft opgemerkt, moet de hoekrechter die zich het dichtst bij de scheidsrechter bevindt deze direct benaderen en hem op de hoogte brengen van de meerderheidsmening.

De hoekrechter moet door een juist gebaar zijn mening kenbaar maken over de geldigheid of ongeldigheid van elke actie op de rand van de wedstrijdoppervlakte of erbuiten.

Enige bespreking is slechts mogelijk, als de scheidsrechter of één van de hoekrechters getuige is geweest van iets, dat de twee andere niet hebben gezien en dat de beslissing zou kunnen veranderen.

De hoekrechters moeten ook controleren of de door de scorebord bedieners genoteerde resultaten overeenkomen met de door de scheidsrechter aangekondigde scores.

Indien een deelnemer vanwege een door de scheidsrechter noodzakelijk geachte reden de wedstrijdruimte moet verlaten, is een hoekrechter verplicht de deelnemer te vergezellen, om erop toe te zien dat er geen onregelmatigheden gebeuren. Toestemming om de wedstrijdruimte te verlaten zal slechts in uitzonderlijke omstandigheden gegeven worden (bijvoorbeeld voor het verwisselen van de *Judogi* ingeval deze niet voldoet aan het reglement).

Bijlage Artikel 7- Positie en Functie van de Hoekrechters

De scheidsrechters moeten gedurende het voorstellen van de deelnemers of gedurende iedere lange vertraging in het programma de wedstrijdruimte verlaten

De hoekrechter moet met de beide voeten uit elkaar buiten de wedstrijdoppervlakte zitten, met de handen op de binnenkant van de dijen, handpalmen naar beneden.

Indien een hoekrechter bemerkt dat de stand op het scorebord niet juist is, moet hij de aandacht van de scheidsrechter op deze vergissing vestigen.

De hoekrechter moet zichzelf en zijn stoel snel kunnen verplaatsen als zijn positie voor de deelnemers gevaar kan opleveren.

De hoekrechter moet zijn teken voor een score niet eerder geven dan de scheidsrechter.

Bij een actie op de rand van de wedstrijdoppervlakte moet de hoekrechter onmiddellijk het daarvoor bestemde teken geven dat de actie *Jonai* (In) of *Jogai* (Uit) is.

Als een deelnemer gedurende de wedstrijd enig deel van de *Judogi* buiten de wedstrijdruimte moet omwisselen en de begeleidende hoekrechter is niet van dezelfde sekse als de deelnemer, zal een officieel van dezelfde sekse, aangewezen door de scheidsrechtersverantwoordelijke, de deelnemer begeleiden.

Indien zijn mat niet in gebruik is, en er een wedstrijd gaande is op een aangrenzende mat, moet de hoekrechter zijn stoel verwijderen als deze voor de deelnemers op de aangrenzende mat gevaar zou kunnen opleveren.

Artikel 8- Gebaren

a) De Scheidsrechter

De scheidsrechter geeft de hieronder vermelde tekens bij de volgende aankondigingen :

1. **Ippon** : één arm wordt hoog boven het hoofd geheven met de handpalm naar voren gericht.
2. **Waza-ari** : één arm wordt zijwaarts omhoog geheven tot op schouderhoogte, met de handpalm naar beneden.
3. **Waza-ari-awasete-ippou** : eerst *Waza-ari* dan *Ippou* gebaar.
4. **Yuko** : één arm wordt zijwaarts naar beneden bewogen in een hoek van 45 graden ten opzichte van het lichaam, met de handpalm naar beneden gericht.
5. **Koka** : één arm opsteken, gebogen met duim naar de schouder en de elleboog naast het lichaam.
6. **Osaekomi** : één arm wordt van het lichaam af naar beneden gestrekt in de richting van de kampers, met het gezicht naar de kampers en het lichaam naar hen voorover gebogen.
7. **Toketa** : één arm wordt naar voren geheven en daarmee wordt snel twee of drie keer van links naar rechts bewogen terwijl hij het lichaam naar de deelnemers beweegt.
8. **Hikiwake** : één hand wordt hoog in de lucht geheven, en dan naar beneden voor het lichaam gebracht (met de duimzijde boven) en daar een ogenblik gehouden.
9. **Mate** : één hand wordt op schouderhoogte voorwaarts geheven, waarbij de scheidsrechter de tijdopnemer de vlakke handpalm toont met de vingers omhoog en de arm ongeveer parallel aan de *Tatami*.
10. **Sono-mama** : voorover buigend wordt met beide handpalmen op beide kampers gedrukt.
11. **Yoshi** : met de handpalmen wordt stevig op beide kampers gedrukt.
12. **Herroepen van waardering** : hetzelfde teken wordt met de ene hand herhaald, terwijl de andere hand boven het hoofd geheven wordt en daarmee twee of drie keer van links naar rechts gezwaaid wordt.
13. **Hantei** : vóór de scheidsrechter *hantei* vraagt, zal hij beide armen met de juiste vlag in de hand op 45graden voorwaarts brengen. Bij de aankondiging van *hantei* zal hij de vlag boven zijn hoofd steken om zijn mening kenbaar te maken.
14. **Winnaar aanduiden** : één hand naar de winnaar geheven boven schouderhoogte, handpalm binnenwaarts gericht.
15. **Judogi in orde brengen** : op gordelhoogte de linkerhand boven de rechterhand brengen, handpalmen binnenwaarts gericht.
16. **Dokter roepen** : naar de medische tafel kijken, één arm bewegen met de handpalm opwaarts van de medische tafel weg naar de gekwetste kamper toe.
17. **Straffen (Shido, Hansoku-make)** : met de wijsvinger en gesloten vuist naar de kamper wijzen.
18. **Inactiviteit** : beide onderarmen op borsthoogte brengen, draaien in voorwaartse richting om elkaar heen en dan naar de kamper wijzen.

19. **Schijnaanval** : beide armen met gebalde vuisten naar voren gestrekt, en dan wordt in deze positie een neerwaartse beweging gemaakt.
20. **Gevarenzonestraf** : met de vinger wordt de gevarenzone aangewezen, terwijl de andere hand, met de 5 vingers geopend, schuin naar boven gestrekt wordt, daarna wordt de deelnemer aangewezen die gestraft wordt.

b) De Hoekrechters

1. **Jonai (In)** : Om aan te geven dat naar zijn mening een kamper binnen de wedstrijdoppervlakte is gebleven, heft de hoekrechter één hand omhoog, brengt hem langs de grenslijn van de wedstrijdoppervlakte omlaag tot schouderhoogte, de duimzijde boven, de arm gestrekt en houdt hem daar een ogenblik.
2. **Jogai (Uit)** : Om aan te geven dat naar zijn mening één van de kampers zich buiten de wedstrijdoppervlakte bevindt, heft de hoekrechter, langs de grenslijn van de wedstrijdoppervlakte, één hand tot op schouderhoogte, de duimzijde boven, de arm gestrekt en zwaait daarmee enkele keren van links naar rechts.
3. Om aan te geven dat een door de scheidsrechter, volgens artikel 8a, toegekende score of straf naar zijn mening geen geldigheid heeft, heft de hoekrechter één hand boven het hoofd en zwaait daarmee twee of drie keer van links naar rechts.
4. Om aan te geven dat hij een ander oordeel heeft dan de scheidsrechter, maakt de hoekrechter(s) één van de onder 8a vermelde gebaren.
5. In *Hantei* situaties moeten de hoekrechters de vlaggen aan de juiste kant houden overeenkomstig de positie van de kampers. Nadat de scheidsrechter *Hantei* heeft aangekondigd moeten de hoekrechters onmiddellijk de witte of de blauwe vlag omhoog steken om aan te geven welke kamper de overwinning verdient.
6. Indien de hoekrechters wensen dat de scheidsrechters *Mate* in *Newaza* aankondigt (bijvoorbeeld geen vooruitgang) moeten zij beide handen tot schouderhoogte heffen met de handpalmen naar boven gericht.

Bijlage Artikel 8- Gebaren

Indien niet duidelijk zichtbaar was aan welke kamper een score werd toegekend of welke kamper werd bestraft, kan de scheidsrechter dit, na het officiële gebaar, aangeven door naar de blauwe of witte markering (beginpositie) te wijzen.

Indien er een langere wedstrijdonderbreking wordt verwacht, moet de scheidsrechter de kamper aangeven, dat hij met gekruiste benen op de beginpositie kan gaan zitten, door middel van het uitsteken van de arm in de richting van de beginpositie, met een open hand en de palm naar boven gekeerd.

De tekens voor *Yuko* en *Waza-ari* moeten beginnen met de arm kruislinks voor de borst en daarna zijwaarts tot de juiste eindpositie is bereikt.

Om er zeker van te zijn dat de hoekrechters de toegekende waardering duidelijk kunnen waarnemen, moeten de tekens voor *Koka*, *Yuko* en *Waza-ari* aangehouden worden, terwijl men lichtjes het lichaam draait. Tijdens het maken van de draai dienen de kampers in het oog gehouden te worden.

- 8) Het *Hikiwake* teken is enkel van toepassing bij ploegen –en Round Robin competities.
- 13) De *Hantei* situatie is enkel van toepassing als er na ‘Golden Score’ tijd nog steeds een gelijke stand is.

Moet aan beide kampers een straf worden gegeven, dan wijst de scheidsrechter beurtelings naar beide kampers (de linkerwijsvinger voor de kamper aan zijn linkerzijde, de rechterwijsvinger voor de kamper aan de rechterzijde).

Indien er een rechtzettinggebaar moet gebeuren, zal deze zo vlug mogelijk na het annuleringsgebaar volgen.

Er moet geen aankondiging gebeuren bij het annuleren van een score.

Alle tekens moeten drie tot vijf seconden aangehouden worden.

Om de winnaar aan te wijzen, keert de scheidsrechter terug naar de plaats die hij innam bij het begin van de wedstrijd, doet een stap voorwaarts, wijst de winnaar aan en doet een stap terug.

a) De Scheidsrechter



Ippon



Waza-ari



Waza-ari-awasete-ippou



Yuko



Koka



Osaekomi



Sono-mama <=> Yoshi



Toketa



5 sec. Gevarenzone



Valse aanval



Inactiviteit



Straf



Dokter roepen



Zit neer <==> Sta op



Judogi in orde brengen



Score wijzigen



Niet geldig



Hajime <==> Sore made



Mate



Winnaar aanduiden



Hikiwake



Hantei (na golden score)



Winnaar (na golden score)

b) De Hoekrechters



Normale positie



In (Jonai)



Uit (Jogai)



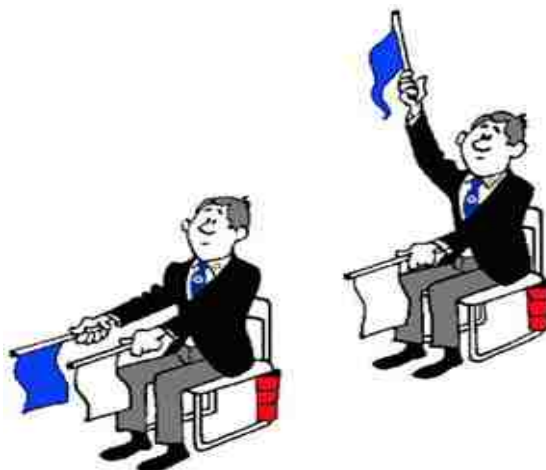
Opstaan (in Ne-waza)



Niet geldig



Andere mening



Hantei (na golden score)

Artikel 9- Plaatsbepaling (geldige zone)

De wedstrijd moet binnen de wedstrijdoppervlakte gestreden worden. Een techniek die buiten de wedstrijdoppervlakte heeft plaatsgegrepen zal niet geldig zijn. Als een kamper zijn voet(en), hand(en) of knie(en) buiten de wedstrijdoppervlakte plaatst of zijn lichaam voor meer dan de helft buiten de wedstrijdoppervlakte voor *Sutemi-waza* plaatst, zal hij aanzien worden als buiten de wedstrijdoppervlakte.

Uitzonderingen :

- a) Wanneer een kamper zijn tegenstrever buiten de wedstrijdoppervlakte werpt, maar zelf lang genoeg binnen de wedstrijdoppervlakte blijft om de doeltreffendheid van de techniek duidelijk te tonen, zal dit geldig zijn.

Wanneer een worp is ingezet terwijl beide kampers zich binnen de wedstrijdoppervlakte bevinden, maar de kamper die wordt geworpen verlaat gedurende de actie de wedstrijdoppervlakte, kan de actie voor score in aanmerking komen indien de werptechniek ononderbroken doorgaat en de uitvoerende kamper lang genoeg binnen de wedstrijdoppervlakte blijft om de doeltreffendheid van de actie te tonen.

- b) In *Newaza* is de actie geldig en mag vervolgd worden voor zolang minstens één van de kampers met enig lichaamsdeel de wedstrijdoppervlakte raakt.
- c) Wanneer tijdens een aanval zoals *Ouchi-gari* of *Kouchi-gari* de voet of het been van de werper buiten de wedstrijdoppervlakte komt en over de veiligheidszone beweegt, moet de handeling voor puntenwaardering als geldig worden beschouwd, zolang de werper zijn gewicht niet op de voet of op het been brengt, dat over de wedstrijdoppervlakte glijdt.

Bijlage Artikel 9- Plaatsbepaling (geldige zone)

In het geval van *Osaekomi* aan de rand van de wedstrijdoppervlakte: als het lichaamsdeel van de kamper dat de mat nog raakt opgeheven wordt (er is contactverlies met de mat) zal de scheidsrechter "mate" aankondigen.

Gezien de gekleurde gevarenzone een gedeelte is van de wedstrijdoppervlakte, zal de kamper die zich met zijn voeten in deze zone bevindt als zijnde op de wedstrijdoppervlakte beschouwd worden.

Bij de uitvoering van *Sutemi-waza* wordt een worp als geldig beschouwd, indien de werper zich met de helft of meer van zijn lichaam binnen de wedstrijdoppervlakte bevindt (hierbij mag geen van beide voeten als steunpunt van de werper de wedstrijdoppervlakte verlaten voor zijn rug of heupen de mat raken).

Zodra de wedstrijd is begonnen, mogen de kampers de wedstrijdruimte slechts verlaten indien de scheidsrechter daarvoor toestemming heeft gegeven. Toestemming zal alleen in zeer bijzondere gevallen gegeven worden, zoals de noodzaak van het verwisselen van een *Judogi* die niet voldoet aan artikel 3, of beschadigd of vuil is geworden.

Artikel 10- Wedstrijdduur

Voor de wereldkampioenschappen en de Olympische spelen is de wedstrijdduur :

Senior Heren en Dames :	5 minuten reële wedstrijdtijd
Junior Heren en Dames :	4 minuten reële wedstrijdtijd

Iedere kamper heeft het recht op 10 minuten rust tussen iedere kamp.

Bijlage Artikel 10- Wedstrijdduur

De wedstrijdduur alsook de wedstrijdformule zal op voorhand bepaald worden volgens het toernooireglement.

De scheidsrechter en zijn hoekrechters zullen zich vergewissen over de duur van de wedstrijd alvorens zij op de mat komen.

Artikel 11- Onderbreking van de Wedstrijd

De tijd die verstrijkt tussen de aankondiging *Mate* en *Hajime* en de tijd die verstrijkt tussen de aankondiging *Sono-mama* en *Yoshi*, geldt niet als deel van de wedstrijdtijd.

Artikel 12- Tijdsignaal

Het einde van de voor de wedstrijd toegestane tijd wordt aan de scheidsrechter kenbaar gemaakt door het luiden van een bel of door een soortgelijk geluidsignaal.

Bijlage Artikel 12- Tijdsignaal

Wanneer er verschillende wedstrijdruimten tegelijk in gebruik zijn, moeten verschillende geluidssignalen gebruikt worden.

Het tijdsignaal moet boven het door de toeschouwers gemaakte lawaai voldoende hoorbaar zijn.

Artikel 13- Osaekomi Tijd

<i>Ippon</i> :	25 seconden.
<i>Waza-ari</i> :	20 seconden of meer maar minder dan 25 seconden.
<i>Yuko</i> :	15 seconden of meer maar minder dan 20 seconden.
<i>Koka</i> :	10 seconden of meer maar minder dan 15 seconden.

Een *Osaekomi* van minder dan 10 seconden zal als een aanval beschouwd worden.

Bijlage Artikel 13- Osaekomi Tijd

Als een *Osaekomi* gelijktijdig met het eindsignaal aangekondigd wordt, moet de voor de wedstrijd toegestane tijd verlengd worden tot *Ippon* of een equivalent gescoord wordt, of door de scheidsrechter *Toketa* of *Mate* wordt aangekondigd.

Artikel 14- Techniek, samenvallend met het Tijdsignaal

Elk direct resultaat van een techniek die gelijktijdig begint met het eindsignaal, moet als geldig worden beschouwd.

Als een *Osaekomi* gelijktijdig met het eindsignaal aangekondigd wordt, moet de voor de wedstrijd toegestane tijd verlengd worden tot *Ippon* of een equivalent gescoord wordt, of door de scheidsrechter *Toketa* of *Mate* wordt aangekondigd.

Bijlage Artikel 14- Techniek, samenvallend met het Tijdsignaal

Een techniek die uitgevoerd wordt na het belsignaal of het andere gebruikte geluidsignaal dat het einde van de wedstrijd aangeeft is niet geldig, ook als de scheidsrechter op dat moment nog geen *Sore-made* heeft aangekondigd.

Als een werptechniek samenvalt met het belsignaal, zal de scheidsrechter *Sore-made* aankondigen als de techniek niet direct resultaat heeft.

Artikel 15- Begin van de Wedstrijd

Voor de start van elke wedstrijd, zullen de scheidsrechter en de hoekrechters centraal en binnen de wedstrijdruimte staan en zullen buigen naar *Joseki*. Als zij de mat verlaten buigen de scheidsrechter en de hoekrechters naar *Joseki*.

Voor en na elke wedstrijd maken de kampers bij opkomst en bij het verlaten van de mat een buiging.

De kampers gaan dan centraal naar de rand van de wedstrijdruimte en staan op de veiligheidszone aan hun overeenkomstige kant (eerst afgeroepene rechts en de tweede afgeroepene aan de linkerkant van de scheidsrechter).

Op teken van de scheidsrechter bewegen de kampers zich naar hun overeenkomstige blauwe of witte matmarkering, groeten elkaar gelijktijdig en doen een stap links rechts voorwaarts. Als de wedstrijd voorbij is en de hoofdscheidsrechter heeft de uitslag bekend gemaakt, doen de deelnemers een stap rechts links achterwaarts en groeten elkaar.

Het staat de kampers vrij om te groeten bij het betreden of verlaten van de wedstrijdoppervlakte maar het is niet verplicht. (Zie groetprocedure)

De wedstrijd begint altijd in staande positie.

Uitsluitend leden van de scheidsrechterscommissie kunnen de wedstrijd onderbreken. (Zie artikel 17)

Bijlage Artikel 15- Begin van de Wedstrijd

Reeds voordat de kampers op de wedstrijdoppervlakte komen, moeten de scheidsrechters, om de wedstrijd te kunnen laten beginnen, hun plaatsen hebben ingenomen.

De scheidsrechter moet in het midden staan, twee meter achter de lijn van waaruit de kampers beginnen. Hij moet een plaats innemen tegenover de tijdwaarnemingstafel.

Het is heel belangrijk dat de groet correct wordt uitgevoerd.

Als de kampers naar hun startpositie gaan en voor elkaar staan, voeren zij een correcte groet uit onder controle van de scheidsrechter. Zij herhalen dit op het eind van de wedstrijd. Als de kampers niet buigen moet de scheidsrechter ze verplichten dit te doen.

Elke rechtstaande groet van de kampers moet gebeuren onder een hoek van 30 graden gemeten vanaf de middel.

Artikel 16- Overgang naar Newaza

De kampers kunnen van staande positie overgaan naar *Newaza* in onderstaande gevallen. Indien echter het uitvoeren van de techniek zonder continuïteit is, moet de scheidsrechter de kampers bevelen opnieuw de staande positie in te nemen.

- a) Indien een kamper, na enig resultaat te hebben behaald met een werptechniek, zonder onderbreking overgaat in *Newaza* en in de aanval gaat.
- b) Indien één van de kampers na een mislukte uitvoering van een werptechniek op de grond valt, mag de andere gebruik maken van de wankele positie van zijn tegenstrever om hem naar de grond te brengen.
- c) Indien een kamper een duidelijk resultaat behaalt door in staande positie een *Shime-waza* of *Kansetsu-waza* uit te voeren en vervolgens zonder onderbreking overgaat in *Newaza*.
- d) Indien een kamper zijn tegenstrever in *Newaza* brengt door een bijzonder handige beweging, die weliswaar lijkt op een werptechniek, doch niet helemaal als zodanig geldt.
- e) In ieder ander geval, waarin een kamper kan vallen of bijna valt, die niet is genoemd in bovenstaande opsomming, mag de andere kamper gebruik maken van de positie van de tegenstrever om over te gaan naar *Newaza*.

Bijlage Artikel 16- Overgang naar Newaza

Als een kamper zijn tegenstrever naar de grond trekt op een manier die niet in overeenstemming is met artikel 16 en de tegenstrever maakt geen gebruik van de situatie om in *Newaza* door te gaan, zal de scheidsrechter *Mate* aankondigen, de wedstrijd stoppen en de kamper die artikel 27 (8) overtrad, met een *Shido* bestraffen.

Als een kamper zijn tegenstrever naar de grond trekt op een manier die niet in overeenstemming is met artikel 16 en de tegenstrever maakt gebruik van de situatie om in *Newaza* door te gaan, is het toegestaan de wedstrijd door te laten gaan. De scheidsrechter zal de overtreder echter met *Shido* bestraffen overeenkomstig artikel 27 (8).

Artikel 17- Toepassing van *Mate*

In de volgende gevallen kondigt de scheidsrechter *Mate* aan om de wedstrijd tijdelijk stop te zetten en kondigt *Hajime* aan om de wedstrijd te hervatten :

- a) Indien één of beide kampers buiten de wedstrijdoppervlakte komen (zie uitzonderingen onder artikel 9).
- b) Indien één of beide kampers één van de verboden handelingen uitvoert.
- c) Indien één of beide kampers gewond of onwel wordt.
- d) Indien het noodzakelijk is dat één of beide kampers hun kleding in orde brengt.
- e) Indien er tijdens *Newaza* geen duidelijke vooruitgang is.
- f) Indien een kamper vanuit *Newaza* weer in staande of half staande positie komt en zijn tegenstrever op de rug draagt.
- g) Indien een kamper in staande positie blijft of vanuit *Newaza* weer tot stand komt en zijn tegenstrever, die op de rug ligt met de benen (het been) om enig deel van het lichaam van de staande kamper, volledig optilt van de mat.
- h) Indien een kamper vanuit staande positie *Kantsesu-waza* of *Shime-waza* toepast of tracht toe te passen en het resultaat niet onmiddellijk duidelijk is.
- i) In ieder ander geval waarin de scheidsrechter het noodzakelijk acht.
- j) Wanneer de scheidsrechters of de scheidsrechterscommissie wenst te beraadslagen.

Bijlage Artikel 17- Toepassing van *Mate*

Nadat de scheidsrechter *Mate* heeft aangekondigd, moet hij de kampers in het oog blijven houden, voor het geval zij de aangekondigde *Mate* niet horen en de wedstrijd voortzetten.

De scheidsrechter moet geen *Mate* aankondigen om te voorkomen dat de kamper(s) buiten de wedstrijdoppervlakte komt (komen), tenzij de situatie als gevaarlijk beschouwd kan worden.

De scheidsrechter moet geen *Mate* aankondigen als een kamper bijvoorbeeld uit een *Osaekomi-waza*, *Shime-waza* of *Kansetsu-waza* weet te ontkomen, daarbij in nood lijkt te verkeren en om rust vraagt.

De scheidsrechter moet *Mate* aankondigen als een kamper, met zijn gezicht naar de mat gekeerd en met zijn tegenstander vastgeklemd op zijn rug, erin slaagt in een halfstaande positie te komen, met zijn handen duidelijk van de mat, duidend op een controleverlies van zijn tegenstrever.

Indien de scheidsrechter tijdens *Newaza* verkeerdelijk *Mate* roept en de kampers laten elkaar daardoor los, kunnen de scheidsrechter en de hoekrechters, indien dit mogelijk is, overeenkomstig de meerderheidsregel, de kampers hun oorspronkelijke positie zo nauwkeurig mogelijk weer laten innemen en de wedstrijd hervatten, indien hierdoor een onrechtvaardigheid jegens één van de kampers wordt hersteld.

De kampers moeten na de aankondiging *Mate* snel naar de plaats van waar zij de wedstrijd begonnen terugkeren.

Wanneer de scheidsrechter *Mate* heeft aangekondigd, moet(en) de kamper(s) ofwel gaan staan als ze toegesproken worden of hun kleding in orde maken, ofwel gaan zitten met gekruiste benen als een lang oponthoud verwacht wordt.

Uitsluitend bij medische behandeling mag de kamper toegestaan worden een andere houding aan te nemen.

De scheidsrechter zal *Mate* aankondigen om de dokter te roepen als de kamper of de dokter zelf hierom verzoekt, of als de scheidsrechter denkt dat dit nodig is.

(Zie Artikel 29)

Artikel 18 Sono-mama

Als de scheidsrechter de wedstrijd tijdelijk wil stoppen, bijvoorbeeld om één of beide kampers toe te spreken zonder dat hun positie verandert, of om een straf te geven waarbij de voordeelpositie van de niet te bestraffen kamper gehandhaafd moet blijven, kondigt hij *Sono-mama* (niet bewegen) aan.

Om de wedstrijd te hervatten kondigt hij *Yoshi* aan.

Sono-mama kan uitsluitend in *Newaza* worden toegepast.

Bijlage Artikel 18 Sono-mama

Indien de scheidsrechter *Sono-mama* aankondigt, moet hij erop letten dat de houding of de greep van beide kampers niet verandert.

Wanneer in *Newaza* een kamper tekenen van een kwetsuur vertoont, kan de scheidsrechter, indien nodig, *Sono-mama* aankondigen, daarna de kampers terugbrengen in de positie die zij innamen voor de aankondiging *Sono-mama* en daarna de wedstrijd hervatten met *Yoshi*.

Artikel 19 Einde van de Wedstrijd

De scheidsrechter kondigt *Sore-made* aan en eindigt de wedstrijd :

- a) Als een kamper *Ippon* of *Waza-ari-awasete-ippou* scoort (artikels 20 en 21).
- b) In het geval van *Sogo-gachi* (artikel 22).
- c) In het geval van *Kiken-gachi* (artikel 28).
- d) In het geval van *Hansoku-make* (artikel 27).
- e) Als een kamper tengevolge van een kwetsuur de wedstrijd niet kan voortzetten (artikel 29).
- f) Als de voor de wedstrijd toegestane tijd is verstreken.
De scheidsrechter beslist de wedstrijd als volgt :
 - 1) Wanneer een kamper *Ippon* of gelijkwaardig heeft gescoord, zal hij als winnaar worden aangewezen.
 - 2) Wanneer er geen *Ippon* of gelijkwaardig werd gescoord, zal de winnaar worden aangewezen op grond van :
 - één *Waza-ari* heeft een hogere waarde dan elk aantal *Yukos*
 - één *Yuko* heeft een hogere waarde dan elk aantal *Kokas*
 - 3) Indien er geen genoteerde resultaten zijn of indien de genoteerde resultaten onder de hoofden *Waza-ari*, *Yuko* of *Koka* precies dezelfde zijn, zal de wedstrijd beslist worden met de “Golden Score” wedstrijd.

“Golden Score” Wedstrijd

De duurtijd van de “Golden Score” wedstrijd is dezelfde als de vorige kamp.

Als de normale wedstrijdijd verstreken is, zal de scheidsrechter *Sore-made* aankondigen en de kampers keren terug naar hun startposities. Het scorebord en de tijds klokken worden gereset en de scheidsrechter kondigt direct *Hajime* aan om een nieuwe wedstrijd te starten. Er is geen rustperiode tussen het einde van de normale wedstrijd en het begin van de “Golden Score” wedstrijd.

Het eerste scoreverschil tussen de twee kampers gedurende de “Golden Score” wedstrijd zal de kamp beslissen. De wedstrijd eindigt van zodra een kamper enig voordeel maakt.

Als de “Golden Score” tijd eindigt zonder enig voordeel voor één van de kampers, zal het resultaat met *Hantei* beslist worden.

Bij de aankondiging van *Hantei* door de scheidsrechter, zal de scheidsrechter en de twee hoekrechters de overeenkomstig gekleurde vlag omhoog steken om aan te geven welke kamper de winnaar is. In dit geval zullen de scheidsrechter en de hoekrechters enkel *Kinsa* en de houding, vaardigheid en doeltreffendheid van de technieken gedurende de “Golden Score” wedstrijd in aanmerking nemen. Dit wil zeggen dat de oorspronkelijke wedstrijd niet meetelt in de beslissing. De scheidsrechter zal dan het resultaat aangeven overeenkomstig de meerderheid van drie-regel.

Indien één kamper de “Golden Score” wedstrijd wil kampen en de andere weigert, dan zal de kamper die wil kampen de wedstrijd winnen met *Kiken-gachi*.

- 4) Indien beide kampers tegelijkertijd *Ippon* of *Sogo-gachi* scoren, zal de wedstrijd beslist worden met “Golden Score”.
- 5) Indien beide kampers tegelijkertijd worden bestraft met *Hansoku-make* (als gevolg van oplopende *Shidos*), of waar één kamper met oplopende *Shidos* tot *Hansoku-make* bestraft wordt en tegelijkertijd de andere kamper *Sogo-gachi* krijgt, zal de wedstrijd beslist worden met “Golden Score”.
- 6) Indien beide kampers tegelijkertijd bestraft worden met direct *Hansoku-make*, worden zij beiden uitgesloten uit het toernooi.
- 7) De beslissing *Hikiwake* wordt gegeven als er geen voordeel is op het scorebord voor één van de kampers als de wedstrijdtijd verstreken is.

Nadat de scheidsrechter het eindresultaat van de wedstrijd heeft aangegeven, doen de kampers een stap achterwaarts naar hun respectievelijke blauwe en witte markering, maken een staande buiging en verlaten de wedstrijdoppervlakte.

Heeft de scheidsrechter de uitslag van de wedstrijd eenmaal aan de kampers bekendgemaakt, dan kan hij zijn beslissing niet meer wijzigen, zodra hij en de hoekrechters de wedstrijdruimte hebben verlaten.

Indien de scheidsrechter de overwinning verkeerdelijk aan de verkeerde kamper toewijst, moeten de twee hoekrechters ervoor zorgen dat hij zijn foutieve beslissing wijzigt voor hij en de hoekrechters de wedstrijdruimte verlaten.

Alle door de scheidsrechters, in overeenstemming met de meerderheidsregel van drie, ondernomen acties en genomen besluiten zijn definitief en niet aanvechtbaar.

Bijlage Artikel 19 Einde van de Wedstrijd

Na de aankondiging *Sore-made* moet de scheidsrechter de kampers in het oog houden, voor het geval zij zijn aankondiging niet hebben gehoord en de wedstrijd voortzetten.

Alvorens het eindresultaat bekend te maken zal de scheidsrechter, indien noodzakelijk is, de kampers opdragen hun *Judogi* in orde te brengen.

Voor iedere “Golden Score” wedstrijd moeten de scoreborden en de tijd klokken volledig gereset alsof het een nieuwe wedstrijd betreft.

In de “Golden Score” wedstrijd, als *Osaekomi* wordt aangekondigd, zal de scheidsrechter de mogelijkheid geven om verder te gaan tot 25 seconden (*Ippon*), *Toketa* of *Mate*, of tot *Shime-waza/Kansetsu-waza* is toegepast door één van de kampers met een direct resultaat tot gevolg.

Als gedurende de “Golden Score” wedstrijd een directe *Hansoku-make* wordt gegeven, dan zal dit dezelfde gevolgen hebben als gedurende een normale wedstrijd.

7) De beslissing *Hikiwake* is enkel van toepassing bij ploegcompetities.

Gedurende de eerste ploeg ontmoeting, zal *Hikiwake* toegepast worden.

Als op het eind van de ontmoeting het aantal overwinningen en technische punten gelijk is voor beide ploegen, dan zullen alle kampen die op *Hiki-wake* geëindigd zijn opnieuw worden gekampt om de winnende ploeg te bepalen.

Deze beslissende kampen zijn “Golden Score” kampen, maar voor de overwinning zal maar (1) technisch punt toegekend worden.

(Hetzelfde systeem wordt gebruikt voor Round Robin competities).

Artikel 20 Ippon

De scheidsrechter kondigt *Ippon* aan, als naar zijn mening een toegepaste techniek aan de volgende voorwaarden voldoet :

- a) Als een kamper zijn tegenstrever met controle, aanzienlijke kracht en snelheid grotendeels op de rug werpt.
- b) Als een kamper de andere gedurende 25 seconden na de aankondiging *Osaekomi* zo vasthoudt, dat deze niet kan los komen.
- c) Als een kamper opgeeft door met zijn hand of voet twee of meer malen af te kloppen of *Maitta* (ik geef op) zegt, meestal tengevolge van een *Osaekomi-waza*, *Shime-waza* of *Kansetsu-waza*.
- d) Als een kamper wordt uitgeschakeld door het resultaat van *Shime-waza* of *Kansetsu-waza*.

Gelijkwaardigheid :

Als een kamper bestraft wordt met *Hansoku-make* wordt de andere kamper tot winnaar verklaard.

Gelijktijdig *Ippon* – Zie artikel 19(f) (4).

Bijlage Artikel 20 Ippon

Wanneer beide kampers een techniek gelijktijdig uitvoeren, en de scheidsrechter en de hoekrechters zijn in de onmogelijkheid om te zien welke techniek domineert, zal er geen score gegeven worden.

Indien de scheidsrechter tijdens *Newaza* verkeerdelijk *Ippon* geeft en de kampers laten elkaar daardoor los, kunnen de hoofd- en hoekrechters, overeenkomstig de meerderheidsregel, de kampers hun oorspronkelijke positie zo nauwkeurig mogelijk laten innemen en de wedstrijd hervatten, indien hierdoor een onrechtvaardigheid jegens één van de kampers wordt hersteld.

Hoewel gesteld kan worden dat een kamper die, na geworpen te zijn, opzettelijk neerkomt in een brug (het hoofd en de hielen in contact met de mat), zijn tegenstrever heeft belet aan de voorwaarden voor *Ippon* te voldoen, kan de scheidsrechter om deze techniek tegen te gaan, in het algemeen toch *Ippon* toekennen, of elk ander voordeel dat deze techniek verdient.

Het toepassen van *Kansetsu-waza* om een worp uit te voeren kan niet voor score in aanmerking komen.

- d) Nota:** Voor Olympische Spelen, Wereldkampioenschappen, Continentale-en IJF organisaties worden de regels toegepast zoals vermeld. Voor Nationale organisaties staat het de organisatie vrij om voorwaarden te bepalen overeenkomstig het niveau van het toernooi.
Bijvoorbeeld in competities van lager niveau kunnen de scheidsrechters *Ippon* aankondigen als de doeltreffendheid van een techniek duidelijk is, of voor jeugdtoernooien mag men *Shime-waza* en *Kansetsu-waza* verbieden.

Artikel 21 Waza-ari-awasete-Ippon

Als een kamper in één wedstrijd een tweede *Waza-ari* behaalt (zie artikel 23), kondigt de scheidsrechter *Waza-ari-awasete-ippou* aan.

Artikel 22 Sogo-gachi (Samengestelde Winst)

De scheidsrechter kondigt in de volgende gevallen *Sogo-gachi* aan :

- a) Indien een kamper een *Waza-ari* heeft behaald en zijn tegenstrever vervolgens een drie *Shidos* krijgt (zie artikel 27 a).
- b) Indien een kamper, wiens tegenstrever reeds drie *Shidos* als straf heeft gekregen, vervolgens zelf een *Waza-ari* behaalt.

Gelijktijdig *Sogo-gachi* (zie artikel 19 (f) (4)).

Artikel 23 Waza-ari

De scheidsrechter kondigt *Waza-ari* aan als volgens zijn mening een toegepaste techniek aan de volgende voorwaarden voldoet :

- a) Een kamper werpt de andere kamper met controle, maar de techniek mist gedeeltelijk één van de drie voorwaarden voor *Ippon* (zie artikel 20(a) en bijlage).
- b) Een kamper houdt de andere kamper in *Osaekomi* en deze is niet in staat om los te komen gedurende 20 seconden of meer, maar minder dan 25 seconden.

Gelijkwaardigheid :

Als een kamper met een 3e *Shido* bestraft wordt, ontvangt de andere kamper direct een *Waza-ari*.

Artikel 24 Yuko

De scheidsrechter kondigt *Yuko* aan wanneer naar zijn mening een toegepaste techniek aan de volgende voorwaarden voldoet :

- a) Een kamper werpt de andere kamper met controle, maar de techniek mist gedeeltelijk twee van de drie andere voorwaarden voor *Ippon*.

Voorbeelden :

- 1) Mist gedeeltelijk de voorwaarde 'grotendeels op de rug' en mist tevens gedeeltelijk één van de andere twee voorwaarden, 'snelheid' of 'kracht'.
- 2) 'Grotendeels op de rug', maar mist gedeeltelijk de beide andere voorwaarden, 'snelheid' en 'kracht'.
- b) Een kamper houdt de andere kamper in *Osaekomi*, en deze is niet in staat om los te komen gedurende 15 seconden of meer, maar minder dan 20 seconden.

Gelijkwaardigheid :

Als een kamper met een 2e *Shido* bestraft wordt, ontvangt de andere kamper direct een *Yuko*.

Bijlage Artikel 24 Yuko

Onafgezien van het aantal *Yukos* dat werd gescoord zal geen enkel aantal gelijk worden gesteld aan *Waza-ari*. Het globale aantal zal geregistreerd worden.

Artikel 25 Koka

De scheidsrechter kondigt *Koka* aan wanneer naar zijn mening een toegepaste techniek aan de volgende voorwaarden voldoet :

- a) Een kamper werpt de andere kamper met controle, met snelheid en kracht op één schouder, op de dij(en) of het zitvlak.
- b) Een kamper houdt de andere kamper in *Osaekomi*, en deze is niet in staat om los te komen gedurende 10 seconden of meer, maar minder dan 15 seconden.

Bijlage Artikel 25 Koka

Onafgezien van het aantal *Kokas* dat werd gescoord zal geen enkel aantal gelijk worden gesteld aan *Yuko* of *Waza-ari*. Het globale aantal zal geregistreerd worden.

Het werpen van een tegenstrever op de voorzijde van het lichaam, knie(ën), hand(en) of elleboog(en) zal als een aanval beschouwd worden. Evenals een *Osaekomi* van 9 seconden of minder zal als een aanval beschouwd worden.

Artikel 26 Osaekomi

De scheidsrechter kondigt *Osaekomi* aan wanneer naar zijn mening de toegepaste techniek aan de volgende voorwaarden voldoet :

- a) De door zijn tegenstrever onder controle gehouden kamper moet met zijn rug, beide schouders of met één van beide schouders in contact met de mat zijn.
- b) De controle kan uitgeoefend worden van de zijkant, achterkant of bovenkant van de kamper.
- c) De kamper die de houdgreep uitvoert mag zijn been / benen of zijn lichaam niet laten controleren door de benen van de tegenstrever
- d) Minstens één kamper moet met enig lichaamsdeel in contact zijn met de wedstrijdoppervlakte.
- e) Het lichaam van de kamper die de houdgreep toepast, moet hetzij de *Kesa* of de *Shiho* positie ingenomen hebben, bijvoorbeeld overeenkomstig de technieken *Kesa-gatame* of *Kami-shiho-gatame*.

Bijlage Artikel 26 Osaekomi

Een kamper die zijn tegenstrever met *Osaekomi* controleert, mag zonder controleverlies overgaan naar een andere *Osaekomi*. De *Osaekomi*-tijd zal doorlopen tot de aankondiging *Ippon* (of gelijkwaardig) of tot *Toketa* of *Mate*.

Als tijdens *Osaekomi* de kamper die in een voordeelpositie verkeert, een overtreding begaat welke bestraft moet worden, kondigt de scheidsrechter *Mate* aan, laat de kampers terugkeren naar hun beginplaatsen, deelt de straf uit (kent de eventueel behaalde waardering voor *Osaekomi* toe) en hervat daarna de wedstrijd met de aankondiging *Hajime*.

Als tijdens *Osaekomi* de kamper die in een nadeelpositie verkeert, een overtreding begaat welke bestraft moet worden, kondigt de scheidsrechter *Sono-mama* aan, deelt de straf uit en hervat daarna de wedstrijd door met beide handen op de beide kampers te drukken met de aankondiging *Yoshi*.

Indien er met *Hansoku-make* bestraft moet worden, zal de scheidsrechter na de aankondiging van *Sono-mama*, overleggen met de hoekrechters, *Mate* aankondigen en de kampers naar hun startposities laten gaan waarna *Hansoku-make* wordt gegeven en de wedstrijd beëindigd wordt met *Sore-made*.

Als beide hoekrechters overeenstemmen in hun mening dat er sprake is van *Osaekomi*, maar de scheidsrechter heeft geen *Osaekomi* aangekondigd, geven beide het teken voor

Osaekomi en moet de scheidsrechter, volgens de meerderheidsregel, onmiddellijk *Osaekomi* aankondigen.

De scheidsrechter zal *Mate* aankondigen in het geval van *Osaekomi* aan de rand van de wedstrijdoppervlakte, als het deel van een kamper dat nog in contact met de wedstrijdoppervlakte is, opgeheven wordt (verliest contact met de *Tatami*).

Toketa zal aangekondigd worden, wanneer er gedurende *Osaekomi*, de kamper die vastgehouden wordt, het been van zijn tegenstrever (bovenbeen of onderbeen), in een schaar houdt.

In situaties waarbij de rug van de *Uke* niet langer in contact is met de mat (bijvoorbeeld 'bruggen'), maar *Tori* handhaaft de controle, zal de *Osaekomi* voortduren.

Artikel 27 Verboden Handelingen en Bestraffingen

De verboden handelingen zijn onderverdeeld in ‘**Lichte**’ overtredingen (*Shido*) en zware overtredingen ‘**Zware**’ overtredingen (*Hansoku-make*).

Lichte overtredingen : Worden bestraft met *Shido*

Zware overtredingen : Worden bestraft met direct *Hansoku-make*

De scheidsrechter zal een straf *Shido* of *Hansoku-make* afhankelijk van de ernst van de overtreding.

Het toekennen van een tweede of daarop volgende *Shido* zal automatisch op de technische score van de tegenstrever reflecteren. De vorige score die overeenstemt met de vroegere straf wordt verwijderd en de volgende hogere score wordt direct geregistreerd.

De toekenning van direct *Hansoku-make* betekent dat de kamper gediskwalificeerd is en uitgesloten uit het toernooi. De wedstrijd eindigt overeenkomstig artikel 19 (d). (zie bijlage).

Wanneer de scheidsrechter een bestraffing geeft, zal hij met een eenvoudig gebaar duidelijk maken welke de reden is van de bestraffing.

Na de aankondiging van *Sore-made*, kan er nog een bestraffing toegekend worden, voor iedere verboden handeling die nog gebeurde binnen de wedstrijdtijd, of in uitzonderlijke omstandigheden, voor feiten die gebeurd zijn na het verlopen van de wedstrijdtijd, indien de eindbeslissing nog niet gegeven is.

SHIDO (Groep Lichte Overtredingen)

a) *Shido* wordt gegeven aan een kamper die een lichte overtreding begaat :

1. Opzettelijk *Kumikata* vermijden om zo de actie in de wedstrijd te ontwijken.
2. In staande positie, na *Kumikata*, een bovenmatig defensieve houding aannemen (gewoonlijk meer dan 5 seconden).
3. De indruk geven een aanval te maken, waarbij de intentie niet aanwezig is om de tegenstrever te werpen (valse aanval).
4. Zich met beide voeten geheel op de gevarenzone bevinden, tenzij men een aanval begint, een aanval uitvoert, de aanval van de tegenstrever overneemt of zich tegen de aanval van de tegenstrever verdedigt (gewoonlijk meer dan 5 seconden).
5. In staande positie, uit defensieve overwegingen, voortdurend vasthouden aan het eind van de mouw(en) van de tegenstander, (gewoonlijk meer dan 5 seconden) of vasthouden door de mouweinden strak om te draaien.
6. In staande positie voortdurend de vingers van de tegenstander vasthouden, of één of beide handen in elkaar grijpen om daardoor wedstrijd acties te voorkomen (gewoonlijk meer dan 5 seconden).

7. Opzettelijk de eigen *Judogi* in de war brengen, de band of broek losmaken of opnieuw vastmaken zonder toestemming van de scheidsrechter.
8. De tegenstander naar beneden trekken om in *Newaza* te beginnen, tenzij in overeenstemming met artikel 16.
9. Met één of meer vingers in de mouw of onderkant van de broek van de tegenstander grijpen.
10. In staande positie zonder aan te vallen, geen gebruik maken van een "normale" pakking (gewoonlijk meer dan 5 seconden).
11. In staande positie, vóór of na *Kumikata*, geen aanvallende acties maken (zie bijlage (11) "inactiviteit")
12. Het uiteinde van mouw(en) van de tegenstrever vasthouden tussen de duim en de vingers ("Pistol" greep).
13. Het uiteinde van mouw(en) van de tegenstrever vasthouden en omdraaien met de vingers ("Pocket" greep).
14. Het in staande positie met één of beide handen vastpakken van voet(en), been (benen) of broekspijp(en) van de tegenstander, tenzij gelijktijd getracht wordt een werptechniek toe te passen.
15. Het eind van de gordel of een slip van de jas om enig lichaamsdeel van de tegenstander draaien.
16. De *Judogi* in de mond nemen (de eigen of de *Judogi* van de tegenstrever)
17. Een hand, arm, voet of been direct op het gezicht van de tegenstander plaatsen.
18. Een voet of been in band, kraag of revers van de tegenstander plaatsen.
19. Toepassen van *Shime-waza* gebruik makend van de onderkant van de *Judogi* of de gordel of door alleen gebruik te maken van de vingers.
20. Vanuit *Tachi-waza* of *Newaza* buiten de wedstrijdoppervlakte gaan of de tegenstrever dwingen buiten de wedstrijdoppervlakte te gaan (zie artikel 9 – "uitzonderingen").
21. Een beenschaar (*Dojime*) toepassen op romp, hals of hoofd van de tegenstrever (Een beenschaar is een schaarbeweging met gekruiste voeten, waarbij de benen uitgestrekt worden).
22. Met knie of voet tegen hand of arm van de tegenstrever schoppen, opdat deze zijn greep zou lossen, of tegen het been of enkel van de tegenstrever schoppen zonder een techniek toe te passen.
23. De vinger(s) van de tegenstrever naar achteren buigen om de greep van de tegenstrever te breken.

HANSOKU MAKE (Groep Zware Overtredingen)

b) *Hansoku-make* wordt gegeven aan een kamper die een zware overtreding begaat (of die reeds 3 *Shidos* heeft en weer een lichte overtreding begaat) :

24. Trachten de tegenstrever te werpen met *Kawazu-gake* (hierbij slaat men één been om het been van de tegenstrever, met het gezicht ongeveer in dezelfde richting als dat van de tegenstrever en valt rugwaarts op de tegenstrever).
25. *Kansetsu-waza* toepassen op een andere plaats dan op het ellebooggewricht.

26. Een tegenstrever die op de mat ligt optillen, om hem daarna weer op de mat te werpen.
27. Het steunbeen van de tegenstrever aan de binnenkant wegvegen, terwijl de tegenstrever een techniek zoals bijvoorbeeld *Harai-goshi* enz.. uitvoert.
28. Geen acht slaan op de aanwijzingen van de scheidsrechter.
29. Tijdens de wedstrijd onnodig roepen, opmerkingen of gebaren maken, met de bedoeling de tegenstrever of de scheidsrechter te vernederen.
30. Een handeling verrichten die een kwetsuur aan de nek-of rugwervels van de tegenstrever kan veroorzaken of die in strijd zijn met de geest van het judo.
31. Direct naar de mat vallen, terwijl men technieken toepast of tracht toe te passen zoals *Waki-gatame*.
32. Met het hoofd eerst naar de mat “duiken” door voorover en neerwaarts te buigen tijdens de uitvoering of poging tot uitvoering van technieken zoals *Uchimata Harai-goshi*, enz.. of door direct achterwaarts te vallen bij de uitvoering of poging tot uitvoering van technieken zoals *Kata-guruma*, in staande of geknieelde positie.
33. Zich opzettelijk achterwaarts laten vallen terwijl de tegenstrever zich vastklemt op zijn rug, en terwijl iedere kamper controle heeft over de beweging van de ander.
34. Een hard of metalen voorwerp dragen (bedekt of niet).

Op het scorebord wordt herhaaldelijk *Shido* verrekend en omgezet naar technische scores voor de tegenstrever :

2 Shidos = <i>Yuko</i> voor de tegenstrever	3 Shidos = <i>Waza-ari</i> voor de tegenstrever	4 Shidos = <i>Hansoku-make</i> = <i>Ippon</i> voor de tegenstrever
---	---	---

Als een kamper herhaaldelijk lichte overtredingen begaat en bestraft moet worden met een 4^e *Shido*, zal de scheidsrechter na consultatie met zijn hoekrechters, *Hansoku-make* aangeven. Dit wil zeggen dat de 4^e *Shido* niet wordt aangegeven, maar wel direct *Hansoku-make*. De wedstrijd eindigt overeenkomstig artikel 19 (d).

Bijlage Artikel 27 Verboden Handelingen en Bestraffingen

De scheidsrechter en hoekrechters hebben het recht straffen op te leggen afhankelijk van de ‘intentie’ de situatie en in het belang van de sport.

Als de scheidsrechter besluit de kamper(s) te straffen, (behalve in het geval van *Sono-mama* in *Newaza*) stopt hij de wedstrijd, laat de kampers terugkeren naar hun beginpositie en kondigt de straf aan, daarbij wijzend naar de kamper(s) die de verboden handeling uitvoerde(n).

Moet met *Hansoku-make* bestraft worden, dan zal de scheidsrechter de hoekrechters raadplegen en een beslissing nemen volgens de meerderheidsregel. Wanneer beide kampers terzelfdertijd een verboden handeling doen zal ieder een bestraffing krijgen afhankelijk van de ernst van de inbreuk.

Wanneer beide kampers 3 *Shidos* hebben en zij moeten opnieuw bestraft worden, dan krijgen beiden *Hansoku-make*.

- 8) Als een kamper zijn tegenstrever omlaag trekt in *Newaza*, niet in overeenstemming met artikel 16, en zijn tegenstrever maakt hiervan geen gebruik om door te gaan in *Newaza*, kondigt de scheidsrechter *Mate* aan, stopt tijdelijk de wedstrijd en bestraft de kamper met *Shido* die artikel 16 heeft overtreden.
- 10) Een 'normale' *Kumikata* is vastgrijpen aan de rechterzijde van de *Judogi* van de tegenstrever, zijnde de mouw, kraag, borststreek, schouder top of rug met de linkerhand en met de rechterhand aan de linkerzijde van de *Judogi* van de tegenstrever, zijnde mouw, kraag borststreek, schouder top of rug en altijd boven de gordel.

Een kamper mag niet bestraft worden voor ongeldige pakking als deze situatie ontstaat doordat de tegenstrever met zijn hoofd onder arm door duikt.

Als een kamper voortdurend op deze wijze duikt, moet de scheidsrechter dit beoordelen als een 'bovenmatig defensiva houding' (2).

Als een kamper voortdurend een abnormale *Kumikata* neemt, mag de toegestane tijd progressief verminderd worden en zelfs resulteren in direct *Shido*.

Een been inhaken tussen de benen van de tegenstrever zonder direct een aanval te plaatsen wordt niet aanzien als 'normale' *Kumikata* en de kamper moet aanvallen binnen de 5 seconden of de kamper zal met *Shido* bestraft worden.

- 11) Er is sprake van 'inactiviteit' indien er gedurende een periode van ongeveer 25 seconden geen aanval van één van beide kampers plaatsvindt. Wanneer er geen aanvalsacties zijn, zal 'niet aanvallen' niet bestraft worden, indien de scheidsrechter meent dat de kamper werkelijk de gelegenheid zoekt om aan te vallen.
- 15) De handeling 'omcirkelen' betekent dat de gordel of jas een volledige omcirkeling maakt. Het gebruik van de gordel of jas als 'houvast' voor de greep (zonder omcirkeling), zogezegd om de arm van de tegenstrever te blokkeren, zal niet bestraft worden.
- 17) Het gezicht is begrensd door het voorhoofd, de voorkant van de oren en de kaaklijn.
- 24) Zelfs indien de kamper schroeft/draait gedurende de werpactie, zal dit nog steeds beschouwd worden als *Kawazu-gake* en bijgevolg bestraft worden.

- Technieken zoals *Osoto-gari*, *Ouchi-gari* en *Uchi-mata*, waar het been/voet het been van de tegenstrever omcirkelt ,is toegelaten en moet als score in aanmerking worden genomen.
- 31) Het toepassen van worpen zoals *Harai-goshi*, *Uchi-mata*, enz.. met één hand aan de revers van de tegenstrever, vanuit een positie zoals bij *Waki-gatame* (waarbij de pols van de tegenstrever gevangen zit in de oksel van de werper) waarbij moedwillig meegevalen wordt met het gezicht naar beneden, kan kwetsuren veroorzaken en moet bestraft worden. Zulke acties die niet tot doel hebben om de tegenstrever zuiver op de rug te werpen zijn gevaarlijk en zullen op dezelfde wijze als *Waki-gatame* behandeld worden.

Artikel 28 Niet opkomen en Terugtrekken

Fusen-gachi wordt gegeven aan een kamper wiens tegenstrever niet voor de wedstrijd verschijnt. Als een deelnemer zich na drie oproepen, met een tussenpauze van één minuut, niet op de beginpositie bevindt, verliest hij de wedstrijd.

Voordat *Fusen-gachi* wordt gegeven moet de scheidsrechter zich ervan overtuigen dat hij de toelating heeft gekregen van de scheidsrechterscommissie.

Kiken-gachi wordt gegeven aan een kamper wiens tegenstrever zich, om welke reden dan ook, tijdens het gevecht uit de wedstrijd terugtrekt.

Bijlage Artikel 28 Niet opkomen en Terugtrekken

Soepele contactlenzen : Wanneer een kamper gedurende de wedstrijd zijn contactlens verliest, deze niet direct terugvindt en aan de scheidsrechter mededeelt dat hij zonder deze lens de wedstrijd niet kan voortzetten, zal de scheidsrechter, na overleg met de hoekrechters, de tegenstrever tot winnaar verklaren met *Kiken-gachi*

Artikel 29 Kwetsuur, ziekte of ongeluk

De beslissing van de wedstrijd indien een kamper niet in staat is de wedstrijd voort te zetten wegens kwetsuur, ziekte of ongeluk, zal door de scheidsrechter gegeven worden na overleg met de hoekrechters op basis van het volgende :

a) Kwetsuur

1. Indien de oorzaak van de kwetsuur toegeschreven wordt aan de gekwetste kamper, verliest deze de wedstrijd.
2. Indien de oorzaak van de kwetsuur toegeschreven wordt aan de niet-gekwetste kamper, verliest de niet-gekwetste kamper de wedstrijd.
3. Indien het onmogelijk is de oorzaak van de kwetsuur toe te schrijven aan één van beide kampers, zal de kamper die niet kan verder kampen de wedstrijd verliezen.

b) Ziekte

In het algemeen, indien een kamper onwel wordt tijdens de wedstrijd, en niet in staat is de wedstrijd voort te zetten, verliest hij de wedstrijd.

c) Ongeluk

Indien een ongeluk gebeurt door oorzaak van buitenaf (force majeure), zal er overwogen worden om de kamp af te lasten of uit te stellen na overleg met de scheidsrechterscommissie. In deze gevallen zullen de Sport Directeur, de Sport Commissie en/of de IJF Jury de uiteindelijke beslissing nemen.

Medisch onderzoek

- a)** De scheidsrechter zal de dokter roepen bij een kamper die een ernstige impact heeft gehad op de nek of de rug (ruggengraat), of wanneer hij denkt dat er zich een ernstige kwetsuur heeft voorgedaan. In ieder geval moet de dokter zo snel mogelijk de kamper onderzoeken en de scheidsrechter informeren of de kamper verder kan of niet.
Als de dokter na het onderzoek de scheidsrechters meedeelt dat de kamper niet verder kan, zal de scheidsrechter na consultatie met de hoekrechters de wedstrijd beëindigen en de tegenstrever als winnaar aanduiden met *Kiken-gachi*.
- b)** De kamper mag de scheidsrechter vragen om de dokter te roepen, maar in dit geval is de wedstrijd gedaan en de tegenstrever zal winnen met *Kiken-gachi*.
- c)** De dokter mag ook vragen om tussen te komen bij zijn kamper, maar in dit geval is de wedstrijd gedaan en zal de tegenstrever winnen met *Kiken-gachi*.

In ieder geval waar de scheidsrechter en hoekrechters van mening zijn dat de kamp niet mag verdergaan, zal de scheidsrechter de wedstrijd beëindigen en het resultaat aankondigen overeenkomstig het reglement.

BLOEDENDE KWETSUREN

Als er zich een bloedende kwetsuur voordoet, zal de scheidsrechter de dokter roepen om te helpen de bloeding te stoppen en te isoleren.

In geval van een bloeding, zal de scheidsrechter om gezondheidsredenen de dokter roepen want het is niet toegelaten te kampen terwijl men bloedt. Dezelfde bloedende kwetsuur mag 2 keer door de dokter behandeld worden. Bij een 3^e interventie voor dezelfde bloeding, zal de scheidsrechter de wedstrijd stoppen, voor de veiligheid van de kamper, en na consultatie van zijn hoekrechters zal hij de tegenstrever als winnaar aanduiden door *Kiken-gachi*.

In ieder geval waar de bloeding niet kan gestopt en geïsoleerd worden, zal de tegenstrever winnen met *Kiken-gachi*.

KLEINE KWETSUREN

Een kleine kwetsuur mag behandeld worden door de kamper zelf. Bijvoorbeeld in geval van een ontwrichte vinger, zal de scheidsrechter de kamp stil leggen (door *Mate* of *Sonomama*) en de kamper de kans geven om zijn vinger terug in de kom te brengen. Dit moet onmiddellijk gebeuren zonder hulp van de scheidsrechter of de dokter en dan kan de kamp verder gezet worden. Het is de kamper toegelaten om 2 keer dezelfde vinger terug in de kom te brengen. Als dezelfde ontwrichting een 3^e keer optreedt, wordt verondersteld dat de kamper de wedstrijd niet kan verder zetten. De scheidsrechter zal na consultatie van de hoekrechters de wedstrijd stoppen en de tegenstrever als winnaar aanduiden door *Kiken-gachi*.

Bijlage Artikel 29 Kwetsuur, ziekte of ongeluk

Als gedurende de wedstrijd een kamper gekwetst wordt door een actie van de tegenstrever en de gekwetste kamper kan niet verder kampen, dan zullen de scheidsrechters de zaak evalueren en een beslissing nemen op basis van het reglement. Ieder geval zal beslist worden volgens zijn eigen kenmerk.
(zie paragraaf **a**) **Kwetsuur** 1, 2 en 3)

Over het algemeen wordt 1 dokter toegestaan op de wedstrijdoppervlakte. Als de dokter assistentie nodig heeft moet eerst de scheidsrechter hiervan op de hoogte worden gesteld.

De coach wordt nooit toegelaten op de wedstrijdoppervlakte.

Als de dokter wordt geroepen, blijven de hoekrechters zitten en observeren de situatie. Enkel de scheidsrechter zal zich bij de gekwetste kamper bevinden om erop toe te zien dat de dokter handelt overeenkomstig het reglement.
De scheidsrechter mag echter wel de hoekrechters consulteren indien hij commentaar wenst over een beslissing.

Medische assistentie

- a) Kleine kwetsuur
Bij een gebroken nagel mag de dokter helpen om de nagel te knippen.
Hij mag ook helpen bij een scrotum blessure.
- b) Bloedende kwetsuur
Voor veiligheidsredenen moet bloed door de dokter steeds gestelpt of volledig afgesloten worden met tape, bandages of neus tampons. Het gebruik van bloedstolsels en homeostatische producten is toegelaten.

Als de dokter een kamper moet behandelen moet dit zo snel mogelijk gebeuren.

Nota:

Met uitzondering van bovenvermelde situaties, zal elke interventie van de dokter resulteren in *Kiken-gachi* voor de tegenstrever.

Overgeven (braken):

Iedere vorm van overgeven of braken zal resulteren in *Kiken-gachi* voor de tegenstrever.
(zie paragraaf **b**) **Ziekte**)

Als een kamper vrijwillig een kwetsuur veroorzaakt bij de tegenstrever, dan zal de straf direct *Hansoku-make* zijn, onafgezien van andere disciplinaire maatregelen die kunnen getroffen worden door de Sport Directeur, de Sport Commissie en/of de IJF Jury.

Als een dokter duidelijk ziet, vooral in geval van *Shime-waza*, dat er een ernstig gevaar is voor de gezondheid van de kamper waar hij verantwoordelijk voor is, kan hij aan de rand van de mat aan de scheidsrechters duidelijk maken om de wedstrijd ogenblikkelijk te stoppen. De scheidsrechters moeten al het nodige doen om de dokter te helpen. Zo'n interventie betekent het verlies van de kamper en wordt daarom enkel in uitzonderlijke omstandigheden gedaan.

Op IJF kampioenschappen moet de dokter een medisch graad hebben en moet zich voor de competitie laten registreren.

Als een dokter geaccrediteerd wordt voor een team, zijn de Nationale federaties verantwoordelijk voor de acties van hun dokter.

De dokters moeten op de hoogte zijn van alle aanpassingen en interpretaties van het reglement.

Artikel 30 Situaties die niet in het reglement voorzien zijn

Als er zich een situatie voordoet die niet in het reglement voorzien is, zal dit behandeld worden door een beslissing van de scheidsrechters na consultatie van de Scheidsrechters Commissie.

Document History

Versie :	[1] 01/09/2004
Basis :	IJF Rules 22/12/2003
Auteur :	Franky De Moor
Goedgekeurd :	Annie Witvoet Albert Melotte