



Wedstrijdregels VJF 2018 2020

Artikel	Inhoud	Blz.
	• Voorwoord	2
Artikel 1	• Wedstrijdruimte	2
Artikel 2	• Uitrusting	4
Artikel 3	• Judo uniform (Judogi)	6
Artikel 4	• Hygiëne	7
Artikel 5	• Scheidsrechters en officiëlen	7
Artikel 6	• Positie en functie van de centrale scheidsrechter	9
Artikel 7	• Positie en functie van de tafelrechter	10
Artikel 8	• Gebaren	11
Artikel 9	• Plaatsbepaling (geldige zone)	18
Artikel 10	• Wedstrijdduur	19
Artikel 11	• Onderbreking van de wedstrijd / Sonomama / Mate	19
Artikel 12	• Tijdsignaal	19
Artikel 13	• Oseakomi tijd	20
Artikel 14	• Techniek samenvallend met het tijdsignaal	20
Artikel 15	• Begin van de wedstrijd	20
Artikel 16	• Overgang naar Ne-waza	23
Artikel 17	• Toepassing mate	24
Artikel 18	• Sonomama	25
Artikel 19	• Einde van de wedstrijd	26
Artikel 20	• Ippon	29
Artikel 21	• Waza-ari awasete Ippon	29
Artikel 22	• Veiligheid	29
Artikel 23	• Waza-ari	30
Artikel 24	• Oseakomi	30
Artikel 25	• Verboden handelingen en bestraffingen	31
Artikel 26	• Niet opkomen (forfait) en terugtrekken	37
Artikel 27	• Kwetsuur, ziekte of ongeluk	37
Artikel 28	• Situaties die niet door het reglement gedekt zijn	40
	• Woordenlijst Japanse Termen	41
	•	

Voorwoord:

Dit zijn de wedstrijdreglementen die toegepast worden op VJF erkende wedstrijden.

Gebaseerd op de IJF reglementen

Artikel 1 – Wedstrijdruimte

De wedstrijdruimte moet minimum 14m X14m zijn en bedekt met een “tatami” of gelijkaardig aanvaardbaar materiaal.

De wedstrijdruimte zal in twee (2) zones verdeeld zijn. Het middelste gedeelte zal het wedstrijdoppervlak genoemd worden en moet minimum 8m x 8m en maximum 10m x 10m zijn.

Het gedeelte buiten het wedstrijdoppervlak wordt de veiligheidszone genoemd en moet 3m breed zijn.

Het wedstrijdoppervlak zal van een andere kleur zijn dan de veiligheidszone en moet voldoende contrast hebben, en dit om misleidende rand situaties te vermijden. Er wordt aanbevolen om de kleuren goedgekeurd door de IJF te gebruiken.

De wedstrijdruimte moet worden geplaatst op een veerkrachtig vloer of platform. (zie appendix).

Als er twee (2) of meer aan elkaar grenzende wedstrijdruimten gebruikt worden zal de gemeenschappelijke veiligheidszone 4m zijn. Een vrije zone van minimum 50cm moet gehandhaafd worden rond de complete wedstrijdzone.

APPENDIX Artikel 1 – Wedstrijdruimte

Voor Olympische spelen, wereldkampioenschappen en Masters moet het wedstrijdoppervlak 10m x 10m zijn en de veiligheidszone 4m. Dit wordt aanbevolen voor continentale kampioenschappen.

Tatamis

Hebben een afmeting van 1m x 2m of 1m x 1m, en zijn van geperst schuim. Ze 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.

De delen, die samen de wedstrijdruimte vormen, moeten zonder tussenruimte tegen elkaar worden gelegd, een effen bovenzvlak bezitten en zodanig zijn aangebracht, dat verschuiven niet mogelijk is.

De technische specificaties voor de *Tatami* zijn vastgelegd in bijlage 6, ‘IJF TATAMI RULES’ Sport en organisatie regels van de internationale Judo Federatie (Sport en Organisatie Regels, hierna SOR genoemd)

Podium

Het podium is optioneel. Het dient van stevig hout te zijn gemaakt en toch een zekere veerkracht te bezitten. Afmetingen ongeveer 18m x 18m en niet hoger dan 1m (gemiddeld 50cm of minder). (Bij het gebruik van een podium, is het aanbevolen om een veiligheidszone van 4m te gebruiken)

VJF voorschriften:

- Officiële Clubtoernooien (voorkomend op kalender VJF) U15, U18 en U21+:

- Wedstrijdzone: min. 7m X 7m
- Veiligheidszone: buitenom min. 3m - tussen 2 aangrenzende wedstrijdruimtes min. 3m, 4m aanbevolen

- Ontmoetingen U9, U11 en U13

- Wedstrijdzone: min. 6m X 6m
- Veiligheidszone: buitenom min. 2m - tussen 2 aangrenzende wedstrijdruimtes min. 3m

<Wedstrijddoppervlak>



< Wedstrijdruimte >



Artikel 2 – Uitrusting

a) Scoreborden

Voor elke wedstrijdzone zullen er twee (2) scoreborden die de scores horizontaal aanduiden geplaatst worden. Deze zullen buiten het wedstrijdoppervlak geplaatst worden en zo dat de scheidsrechters, commissieleden, officiëlen en toeschouwers deze goed kunnen zien.

De borden moeten zodanig vervaardigd zijn dat de straffen ontvangen door de kampers zichtbaar zijn. (zie voorbeeld in appendix)

Als men elektronische scoreborden gebruikt moeten er manuele scoreborden aanwezig zijn als back-up (zie appendix)

b) Tijd klokken

De volgende tijd klokken moeten aanwezig zijn:

Tijdsduur	Eén
<i>Oseakomi</i>	Twee
Reserve	Eén

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

c) Vlaggen (Tijdopnemers)

Tijdopnemers moeten de volgende vlaggen gebruiken

Geel	Onderbreken van de wedstrijd
Groen	<i>Oseakomi</i> duur

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

d) Tijdsignaal

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

e) Wit en Blauw Judogi

De deelnemer draagt een witte of blauwe Judogi. (De eerste opgeroepen deelnemer, draagt de witte Judogi, de als tweede opgeroepen deelnemer draagt een blauwe Judogi.)

APPENDIX Artikel 2 – Uitrusting

Plaats van de scorebordbedieners / tijdopnemers

De scorebordbedieners en tijdopnemers moeten tegenover de centrale scheidsrechter plaatsnemen met een goed zicht op het scorebord.

Afstand tot het publiek.

Er moet er een minimale afstand van 3 meter tussen 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 de I.J.F gestelde voorwaarden en behoren ter beschikking van de scheidsrechter te staan.

Aangezien er storingen in de elektronische apparatuur kunnen optreden, moeten de handbediende tijdklokken gelijktijdig met de elektronische apparatuur bediend worden.

Reserve manuele scoreborden moeten beschikbaar zijn.

Elektronisch scorebord –



Voorbeeld:

Wit heeft één Ippon gescoord en is met twee *Shido* bestraft. Blauw heeft één *Waza-ari* gescoord

Artikel 3 – Judo Uniform (Judogi)

De deelnemers moeten een Judogi dragen die voldoet aan de volgende voorwaarden:

Op de dag van de wedstrijd, moeten de deelnemer zijn/haar judogi in overeenstemming zijn met de JUDOGI VERORDENING geldig op deze datum.

Referentiedocument: JUDOGI REGULATION. Dit document is terug te vinden op de website van de IJF (DOCUMENTS → ADMINISTRATIVE).

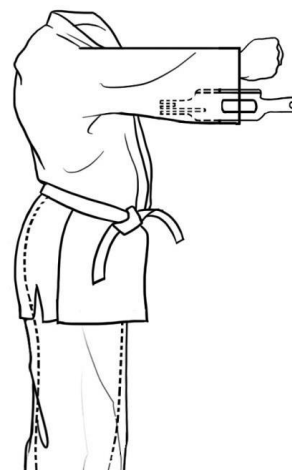
Op de dag van de wedstrijd, moeten de deelnemers in overeenstemming zijn met de GUIDANCE OF JUDOGI CONTROL DURING IJF COMPETITIONS geldig op deze datum. IJF website, (DOCUMENTS -> EDUCATION & COACHING COMMISSION).

Alle informatie moet in de 'JUDOGI REGULATION' en 'GUIDANCE OF JUDOGI CONTROL DURING IJF COMPETITIONS' opgenomen zijn.

WIJZIGINGEN JUDOGI VERORDENING -. (Geldig vanaf 1 januari 2014).

1/ De mouw.-

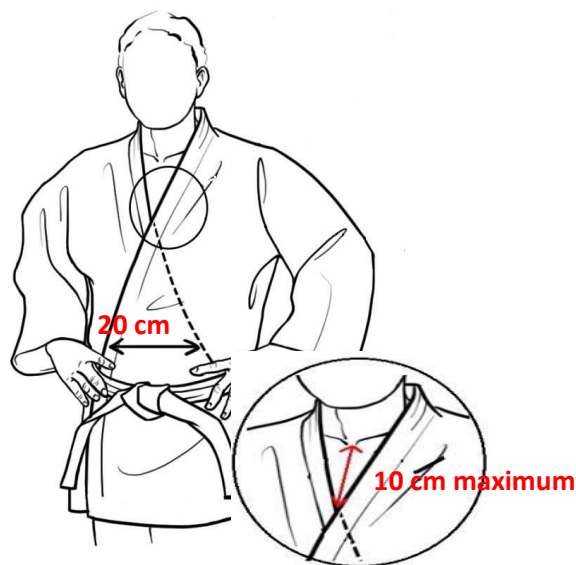
Judogi mouwen moeten de volledige arm bedekken inclusief pols in de controlepositie van de Judogi jas (open armen).



2/ De Jas.-

De afstand tussen de 2 revers van de jas moet horizontaal minimaal 20 cm zijn.

De afstand tussen de bovenkant van het borstbeen en het kruispunt van de revers van de jas mag verticaal maximaal 10 cm zijn.



Artikel 4 – Hygiëne

1. De *Judogi* moet net zijn, droog en zonder onaangename geuren.
2. De nagels van voeten en handen moeten kort geknipt zijn.
3. De persoonlijke hygiëne van de deelnemers moet van hoog niveau zijn.
4. Lang haar dient samengebonden te worden om zodoende ongemakken voor de andere deelnemers te vermijden. Haar wordt samengebonden door middel van een haarband gemaakt van rubber of een soortgelijk materiaal en bevatten geen harde of metalen onderdelen. Het hoofd mag niet worden afgedekt, behalve door zwachtels van medische aard.
5. Indien een deelnemer niet voldoet aan de eisen, genoemd in de artikels 3 en 4, zal hem/haar 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-gashi*, als de wedstrijd gestart is, in overeenstemming met de “meerderheid van drie-regel” (zie artikel 28).

Artikel 5 – Scheidsrechters en officiële

De wedstrijd zal geleid worden door drie scheidsrechters van verschillende nationaliteit ten opzichte van de twee concurrerende atleten.

Een centrale scheidsrechter op de mat met een radio communicatiesysteem dat in verbinding staat met de twee tafelrechters langs de mat met een video CARE systeem, onder toezicht van de scheidsrechterscommissie.

Een doorschuifstelsel zal worden uitgevoerd voor de scheidsrechters dit om de neutraliteit te waarborgen. De scheidsrechters zullen geassisteerd worden door scorebordbedieners en tijdopnemers.

Het uniform van de scheidsrechters moet in overeenstemming met de kledij voorschriften van de organisatie zijn.

De leden van de scheidsrechterscommissie die eventueel kunnen ingrijpen zitten in de buurt met hun eigen CARE-systeem. Zij staan in verbinding met de scheidsrechters via een hoofdtelefoon. De procedure is weergegeven in artikel 19.6.

APPENDIX Artikel 5 - Scheidsrechters en officiële

De organisatiecommissie moet zich ervan verzekeren dat de tijdopnemers, scorebordbedieners evenals andere technische assistenten grondig opgeleid zijn. Er moet een minimum bezetting van twee (2) tijdopnemers zijn; één om de echte wedstrijd tijd bij te houden en één uitsluitend voor Osaekomi tijd. Indien mogelijk is er een derde persoon aanwezig dit om toezicht te houden op de twee (2) tijdopnemers om fouten als gevolg van vergissingen of vergeetachtigheid te vermijden.

De Tijdopnemer, belast met het bijhouden van de werkelijke wedstrijdtijd, start zijn/haar 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/haar klok bij het horen van *Osaekomi*, stopt bij *Sono-mama* en herstart bij het horen van *Yoshi*. Hij/zij stopt zijn/haar 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 (20 sec. of 15 sec. als de kamper reeds *Waza-ari* gescoord heeft) zal hij/zij dit kenbaar maken met een geluidssignaal.

De *Osaekomi* tijdopnemer zal bij *Osaekomi* of *Yoshi* een groene vlag omhoog steken. Hij/zij zal de vlag omlaag doen wanneer hij/zij de klok stopt bij *Toketa*, *Mate* of *Sono-mama*, of bij het verstrijken van de tijd voor *Osaekomi*.

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

Het einde van de toegestane wedstrijd 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 ervoor zorgen dat hij/zij volledig op de hoogte is van de huidige gebaren en aankondigingen, om de voortgang en resultaten van een wedstrijd precies te kunnen aangeven.

Als aanvulling op de bovengenoemde personen moet er, om het totale verloop van de wedstrijden te registreren, een wedstrijdschrijver aanwezig zijn.

Indien elektronische systemen worden gebruikt, is de procedure dezelfde als hierboven beschreven. Manuele tijd klokken moeten ook gelijktijdig gebruikt worden met de elektronische apparatuur dit om hun nauwkeurigheid te controleren. Een handmatig scorebord moet beschikbaar zijn als reserve.

Artikel 6 – Positie en functie van de centrale scheidsrechter

De centrale scheidsrechter moet binnen het wedstrijdoppervlak blijven. Hij zal de wedstrijd leiden en de beslissingen nemen. Hij ziet erop toe dat de beslissingen correct worden geregistreerd.

APPENDIX Artikel 6 - Positie en functie van de centrale scheidsrechter

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

De deelnemer die een blauwe Judogi draagt staat aan de linkerkant van de scheidsrechter en de deelnemer die de witte Judogi staat aan de rechterkant van de scheidsrechter.

In gevallen waarbij beide deelnemers zich in *Newaza* bevinden en met hun hoofden naar buiten gericht zijn, kan de scheidsrechter de actie observeren vanuit de veiligheidszone.

Voor de aanvang van een wedstrijd, moet de dienstdoende scheidsrechters zich vertrouwd maken met het geluid van de bel of het signaal dat het einde van de wedstrijd op hun specifieke *Tatami* aankondigt, tevens met de positie van de arts of medisch assistent. Bij het begin van een wedstrijd zal de scheidsrechter een controle van het wedstrijdoppervlak doen. Hij/zij moeten ervoor zorgen dat het mat oppervlak schoon en in goede staat is, dat er geen openingen zijn tussen de tatamis, en dat de deelnemers voldoen aan de artikelen 3 en 4 van de Scheidsrechters reglementen.

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

De scheidsrechter moet het wedstrijdoppervlak verlaten tijdens presentaties of een langdurige vertraging in het programma.

Artikel 7 – Positie en functie van de tafelrechter

Twee scheidsrechters zullen plaats nemen aan de tafel aan de rand van de mat. De tafelrechters staan via oortelefoons in verbinding met de centrale scheidsrechter. Zij zullen hem assisteren met behulp van een video CARE systeem volgens de 'meerderheid van drie' regel.

Mocht een tafelrechter merken dat het scorebord niet juist is, moet hij de aandacht van de centrale scheidsrechter vestigen op de fout.

Een tafelrechter mag niet vooruitlopen op de beslissingen van de centrale scheidsrechter.

De tafelrechters moeten het wedstrijdoppervlak verlaten tijdens presentaties of een langdurige vertraging in het programma.

Indien een deelnemer vanwege een door de centrale scheidsrechter noodzakelijk geachte reden de wedstrijdruimte moet verlaten, is een tafelrechter 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 regelement).

In het geval dat de tafelrechter niet van hetzelfde geslacht is als de kamper, zal door de scheidsrechterscommissie een officiële aangewezen worden om de tafelrechter te vervangen en de kamper te begeleiden.

Artikel 8 – Gebaren

a) De Scheidsrechter

De scheidsrechter geeft de hieronder vermelde tekens om het 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. **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.
5. **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.
6. **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. (zie appendix)
7. **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*.
8. **Sono-mama:** voorover buigend wordt met beide handpalmen op beide kampers gedrukt.
9. **Yoshi:** met de handpalmen wordt stevig op beide kampers gedrukt.
10. **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.
11. **Winnaar aanduiden:** één hand naar de winnaar geheven boven schouderhoogte, handpalm binnenwaarts gericht.
12. **Judogi in orde brengen:** op gordelhoogte de linkerhand boven de rechterhand brengen, handpalmen binnenwaarts gericht.
13. **Dokter roepen:** naar de medische tafel kijken, één arm bewegen met de handpalm opwaarts van de medische tafel weg naar de gekwetste kamper toe.
14. **Straffen (Shido, Hansoku-make):** met de wijsvinger en gesloten vuist naar de kamper wijzen.
15. **Inactiviteit:** beide onderarmen op borsthoogte brengen, draaien in voorwaartse richting om elkaar heen en dan naar de kamper wijzen.
16. **Schijnaanval:** beide armen met gebalde vuisten naar voren gestrekt, en dan wordt in deze positie een neerwaartse beweging gemaakt.

APPENDIX 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.

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

Om er zeker van te zijn dat de tafelrechters de toegekende waarderingen duidelijk kunnen waarnemen, moeten het teken *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.

Het *Hikiwake* teken is enkel van toepassing bij Round Robin competities.

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

Indien er een rechtzetting gebaar moet gebeuren, zal dit zo vlug mogelijk na het annuleringsgebaar gebeuren.

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.

APPENDIX Artikel 8 –Gebaren



Groet bij betreden
& verlaten Tatami

Houding bij aanvang
wedstrijd

Uitnodigen kampers
Op de tatami



Ippon

Waza-ari



WAZA-ARI-AWASETE-
IPPON

APPENDIX Artikel 8 –Gebaren



Osaekomi



Toketa



Mate



Mate



Sono-mama ~ Yoshi



Judogi ordenen



Herroepen van waardering



Niet geldig

APPENDIX Artikel 8 –Gebaren



Hajime ~ Sore-Made

**Kachi
(winnaar aanduiden)**

**Straffen (Shido,
Hansoku-make)**



Inactiviteit

Valse aanval

Dokter roepen



Straf voor blokkeren

**Straf voor crossgrip &
eenzijdige kumi-kata**

**Straf voor weigeren
Kumikata**

APPENDIX Artikel 8 –Gebaren



Shido buiten stappen



opstaan



**Straf vingers
In de mouw**



**Straf pistol grip
pistol grip actie**



**Straf voor been
pakken (Leg Grabbing)**



Straf toekennen

APPENDIX Artikel 8 –Gebaren



Opstaan	Oseakomi	Toketa
----------------	-----------------	---------------



Sono-mama ~ Yoshi	Dokter roepen
--------------------------	----------------------



Herroepen van waardering	Valse aanval	Kachi (winnaar aanduiden)
---------------------------------	---------------------	----------------------------------

Artikel 9 – Plaatsbepaling (geldige zone)

De wedstrijd moet binnen de wedstrijdoppervlakte gestreden worden. Een actie moet worden gestart wanneer beide deelnemers binnen zijn of althans een van de kampers in contact is met het wedstrijdoppervlak. Elke techniek toegepast wanneer beide deelnemers buiten het wedstrijdoppervlak zijn wordt niet erkend.

Alle acties zijn geldig en kunnen worden voortgezet (Geen Mate) zolang een van beide deelnemers met een deel van hun lichaam het wedstrijdoppervlak aanraakt.

Uitzonderingen:

- a) Wanneer een worp is ingezet terwijl één kampers zich binnen het wedstrijdoppervlak bevindt, maar tijdens de actie beide kampers buiten het wedstrijdoppervlak komen, 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.

Evenzo kan voor een onmiddellijke countertechniek door een kamper die niet in contact met het wedstrijdoppervlak was toen de actie gestart werd, overwogen worden om een score toe te kennen aan de countertechniek als deze ononderbroken uitgevoerd wordt.

- b) In *Newaza* is de actie geldig en mag vervolgd worden buiten het wedstrijdoppervlak als *Osaekomi* binnen het wedstrijdoppervlak aangekondigd werd.
- c) *Osaekomi* buiten het wedstrijdoppervlak, indien de worp is afgewerkt buiten het wedstrijdoppervlak meteen door een van de kampers een geldige *Osaekomi*, *Shime-waza* of *Kansetsu-waza*, wordt aangezet zal deze techniek als geldig beschouwd worden. Indien tijdens de *Ne-waza* Uke de controle overneemt, met een geldige *Osaekomi*, *Shime-waza* of *Kansetsu-waza*, in een continue opeenvolging, is dit eveneens geldig.

Kansetsu-waza en *Shime-waza* geïnitieerd op het wedstrijdoppervlak en erkend als effectief kan worden gehandhaafd, zelfs als de deelnemers buiten het wedstrijdoppervlak zijn.

APPENDIX Artikel 9 – Plaatsbepaling (geldige zone)

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

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

Voor alle kampioenschappen gehouden onder de verantwoordelijkheid van de IJF zal de tijdsduur en rusttijden tussen de wedstrijden door het SOR bepaald worden.

Deze regeling zal als richtlijn dienen voor zowel Nationale Kampioenschappen en de rest van officiële toernooien

Senior Heren / Team:	4 minuten reële wedstrijdijd
Senior Dames / Team:	4 minuten reële wedstrijdijd
Junior onder 21 Heren en dames / Team:	4 minuten reële wedstrijdijd
Cadet onder 18 Heren en dames / Team:	4 minuten reële wedstrijdijd

2. Iedere kamper heeft het recht op 10 minuten rust tussen iedere kamp.
3. De scheidsrechter zal zich vergewissen over de duur van de wedstrijd alvorens hij/zij op de mat komt.
4. De minimum leeftijd vereist om deel te nemen aan officiële wedstrijden van de IJF is 15 jaar, zoals opgenomen op de SOR.

Artikel 11 – Onderbreking van de wedstrijd / Sonomama / Mate

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 wedstrijdijd.

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 geluidssignaal.

APPENDIX Artikel 12 – Tijdsignaal

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

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

Artikel 13 – Osaekomi tijd

1. Equivalenties

- a) Ippon: Totaal van 20 seconden
- b) Waza-ari: 10 seconden of meer maar minder dan 20 seconden

2. Gelijktijdig Osaekomi met het tijdsignaal.

Als een *Osaekomi* gelijktijdig met het eindsignaal aangekondigd wordt, of als de resterende wedstrijdtijd te kort is om te scoren met *Osaekomi*, 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.

Gedurende deze tijd kan de kamper die in *Osaekomi* ligt (*Uke*) een tegenaanval doen door het toepassen van *Shime-waza* of *Kansetsu-waza*. In het geval dat de kamper die de *Osaekomi* uitvoert (*Tori*) opgeeft of gekwetst wordt zal de kamper die in *Osaekomi* ligt (*Uke*) de wedstrijd winnen door *Ippon*.

Artikel 14 – Techniek samenvallend met het tijdsignaal

1. Elk direct resultaat van een techniek die gelijktijdig begint met het eindsignaal, moet als geldig worden beschouwd.
2. Als een werptechniek gelijktijdig begint met het eindsignaal, en de scheidsrechter besluit dat de techniek niet onmiddellijk effectief is, zal hij *Sore-made* aankondigen, zonder enige score toe te kennen.
3. Een techniek toegepast na het luiden van het eindsignaal is niet geldig, ook als de scheidsrechter nog geen *Sore-made* heeft aangekondigd.
4. In het geval dat *Osaekomi* aangekondigd wordt gelijktijdig met het eindsignaal, dan zal de scheidsrechter de regels van artikel 13.2 toepassen.

Artikel 15 – Begin van de wedstrijd

1. De centrale scheidsrechter en de tafelrechters zullen altijd hun plaats innemen om de wedstrijd te beginnen vóór de aankomst van de deelnemers op het wedstrijdooppervlak
Bij individuele wedstrijden zal de centrale scheidsrechter in het midden staan, twee meter van waaruit de kampers beginnen. Hij moet een plaats innemen tegenover de tafel van de tijdopnemers. De 2 tafelrechters zullen aan de daarvoor voorziene tafel plaats nemen.

In teamwedstrijden, voor de start van elke ontmoeting, zal de groet ceremonie tussen de twee teams als volgt gebeuren:

- a) De centrale scheidsrechter zal op dezelfde plaats blijven zoals bij de individuele wedstrijden. Op zijn teken zullen de twee teams zich opstellen aan buitenrand van het wedstrijdoppervlak aan de aan hen toegewezen kant, in aflopende volgorde, het zwaarste gewicht het dichtst bij de centrale scheidsrechter, gezicht van de teams naar elkaar.
 - b) Bij teken van de scheidsrechter zullen de twee (2) teams het wedstrijdoppervlak betreden, na het betreden van het wedstrijdoppervlak gaan de kampers naar de uitgangspositie op de mat.
 - c) De centrale scheidsrechter zal beide ploegen laten draaien naar de *Joseki*, door zijn armen parallel naar voren te steken, met open handpalmen, en zal hij/zij *Rei* aankondigen, gelijktijdig zullen alle kampers van beide teams groeten. De scheidsrechter zal niet groeten.
 - d) Dan op teken van de centrale scheidsrechter, met een gebaar van de armen in een rechte hoeken onderarmen en handpalmen naar elkaar toe "*OTAGAI-NI*" (buigen naar elkaar), de twee teams weer van aangezicht tot aangezicht plaatsen, en zal hij/zij *Rei* aankondiging, gelijktijdig zullen alle kampers van beide teams groeten. De scheidsrechter zal niet groeten.
 - e) Na het afronden van de groet ceremonie zullen de kampers van de twee teams de mat verlaten via dezelfde weg als tijdens het betreden van de mat. De kampers wachten aan de buitenrand van het wedstrijdoppervlak, al de kampers van elk team zullen een voor een hun wedstrijd kampen. Voor elke kamp zullen ze dezelfde groet procedure van een individuele wedstrijd uitvoeren.
 - f) Na het beëindigen van de laatste wedstrijd van de ontmoeting, zal de centrale scheidsrechter de teams terug de mat laten betreden zoals beschreven in paragraaf a en b, hij/zij duid dan de winnaar aan. De groet ceremonie wordt in de omgekeerde volgorde van de start gehouden, eerst naar elkaar buigen en ten slotte naar *Joseki*.
2. De deelnemers zijn vrij om te groeten bij het binnenkomen of verlaten van het wedstrijdoppervlak, maar het is niet verplicht.

Bij het betreden van de *tatami*, moet de kampers op hetzelfde moment naar het startpunt van de wedstrijdruimte gaan.

De kampers mogen elkaar geen hand geven bij de start van de wedstrijd.

3. De kampers gaan dan naar het midden van de rand van het wedstrijdoppervlak (op de veiligheidszone) aan hun respectievelijke zijde, de eerst afgeroepen kamper aan de rechter zijde en de tweede afgeroepen kamper aan de linkerkant van de centrale scheidsrechter, en blijven daar staan. Op het teken van de centrale scheidsrechter, zullen de deelnemers zich naar hun respectieve startposities begeven en gelijktijdig groeten naar elkaar. Daarna zetten de kampers een stap voorwaarts vertrekkend met de linkervoet. Zodra de wedstrijd voorbij is en de scheidsrechter de winnaar heeft aangeduid, zullen de kampers gelijktijdig een stap achteruit zetten vertrekkend met de rechter voet en naar elkaar groeten.

Als de kampers niet groeten of verkeerdelijk groeten (de groet gebeurt onder een hoek van 30 graden gemeten vanaf de taille), dan zal de centrale scheidsrechter de kamper direct verplichten dit te doen. Het is zeer belangrijk om de groet op een correcte manier uit te voeren.

4. De wedstrijd begint altijd in de staande positie nadat de centrale scheidsrechter *Hajime* aankondigt.
5. Een erkende arts kan de centrale scheidsrechter verzoeken om de wedstrijd stopt te zetten en dit in de gevallen en de gevolgen geregeld in artikel 29.
6. De IJF heeft besloten om de functies van de coaches te regelen tijdens de kampen. Deze maatregel geldt voor alle competities georganiseerd door de IJF en die toegang geven tot de World Ranking lijst.

Coaches moeten zitten op de voor hun gereserveerde plaats, en dit vóór het begin van de kamp.

- a) Coaches mogen geen aanwijzingen geven aan de deelnemers, terwijl ze kampen.
 - b) Alleen tijdens de pauzetijd (tussen *Mate* en *Hajime*), zal het geven van aanwijzingen aan hun kamper toegestaan worden
 - c) Na de pauze, en tijdens het verder gaan van de kamp (na *Hajime*), moeten de coaches weer stil zijn en mogen zij geen gebaren maken.
 - d) Als een coach deze regels niet naleeft, zal hij een eerste waarschuwing krijgen
 - e) Als een coach na de eerste waarschuwing dezelfde houding aanneemt, zal hij een tweede waarschuwing krijgen en zal de coach uit het coach gebied gezet worden en hij/zij mogen tijdens deze strijd niet vervangen worden.
 - f) Als de coach zijn gedrag buiten het wedstrijd gebied verder zet, zal hij bestraft worden. De sanctie kan de intrekking van de accreditatie zijn.
7. De leden van de scheidsrechterscommissie kunnen de wedstrijd onderbreken.

De IJF Jury zal de wedstrijd alleen onderbreken als er een vergissing is die moet worden rechtgezet. De IJF Jury zal alleen in uitzonderlijke omstandigheden onderbreken en wijzigingen laten doorvoeren. De IJF Jury zal alleen tussen komen wanneer zij dit echt nodig acht.

IJF Jury, net zoals scheidsrechters, moeten van een andere nationaliteit zijn dan de atleten op de mat.

Er is geen beroepsprocedure voor coaches, maar ze kunnen de IJF Jury tafel benaderen om meer uitleg te krijgen over de verandering van de uiteindelijke beslissing.

Artikel 16 – Overgang naar *Newaza*

1. 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.
2. Situaties die de overgang van *Tachi-waza* naar *Newaza* toelaten
 - 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 kamper gebruik maken van de wankelende 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 en die niet genoemd is in bovenstaande opsomming, mag de andere kamper gebruik maken van de positie van de tegenstrever om over te gaan naar *Newaza*.
3. Uitzonderingen
 - a. Als een kamper zijn tegenstrever naar de grond trekt op een manier die niet in overeenstemming is met artikel 16 paragraaf 2 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 (7) overtrad, met een *Shido* bestraffen. Als de tegenstrever gebruik maakt van de situatie om in *Newaza* door te gaan, is het toegestaan de wedstrijd te laten door gaan.

Artikel 17 – Toepassing *Mate*

1. Algemeen

De scheidsrechter zal *Mate* aankondigen om de wedstrijd tijdelijk te stoppen in de situaties genoemd in dit artikel, de deelnemers moeten dan snel terug naar hun startposities als omschreven in paragraaf 3 van artikel 1. Om de wedstrijd te hervatten, zal de scheidsrechter *Hajime* aankondigen:

Behalve wanneer een *Mate* moet worden gegeven voor het toekennen van een *Shido*, zullen de deelnemers op hun plaats blijven, zonder terug te keren naar de uitgangspositie (*Mate - Shido - Hajime*), tenzij wanneer een *Shido* wordt gegeven voor het verlaten van het wedstrijdoppervlak.

Als de scheidsrechter *Mate* heeft aangekondigd, moet hij/zij de kampers in het oog houden, voor het geval ze de *Mate* niet hoorden en blijven kampen of als een ander voorval zich voordoet.

2. Situaties waarin de scheidsrechter *Mate* zal aankondigen.

- a. Indien beide kampers buiten het wedstrijdoppervlak komen.
- b. Indien één of beide kampers één van de verboden handelingen vermeld in artikel 27 van dit reglement uitvoert.
- c. Indien één of beide kampers gewond of onwel wordt. Mocht er een situatie van artikel 29 zich voordoen, kondigt de scheidsrechter *Mate* aan, hij/zij zal de dokter roepen om de nodige medische zorg uit te voeren volgens genoemd artikel, hetzij op verzoek van de deelnemer, of rechtstreeks afhankelijk van de ernst van het letsel.
- 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, met de handen volledig vrij van de *Tatami*, wat wijst op een verlies van controle door de tegenstander.
- g. Indien een kamper in staande positie blijft of vanuit *Newaza* weer tot stand komt en zijn tegenstrever, die op de rug ligt en met zijn benen enig deel van het lichaam van de staande kamper controleert, volledig optilt van de mat.
- h. Indien een kamper vanuit staande positie *Kantsetsu-Waza* of *Shime-Waza* toepast of tracht toe te passen en het resultaat niet onmiddellijk duidelijk is.

- i. Wanneer een van de deelnemers start of begint met voorbereidende bewegingen van een andere soort van techniek zoals een worstel techniek (niet echte Judo) zal de scheidsrechter onmiddellijk *Mate* aankondigen, om de actie van de kamper te stoppen.
 - j. In ieder ander geval waarin de scheidsrechter het noodzakelijk acht.
3. Situaties waarin de scheidsrechter geen *Mate* zal aankondigen.
- a. De scheidsrechter zal geen *Mate* aankondigen om kampers die het wedstrijdoppervlak verlaten te stoppen, tenzij de situatie als gevaarlijk wordt beschouwd.
 - b. De scheidsrechter zal geen *Mate* aankondigen wanneer een kamper die uit *Osaekomi-waza*, *Shime-waza* of *Kansetsu-waza* geraakt, behoefte heeft aan rust of ernaar vraagt.
4. Uitzonderlijke situaties.
- a. Indien de scheidsrechter tijdens *Newaza* verkeerdelijk *Mate* roept en de kampers laten elkaar daardoor los, kunnen de centrale scheidsrechter en de tafelrechters, indien dit mogelijk is, in overeenstemming met de meerderheidsregel de kampers hun oorspronkelijke positie zo nauwkeurig mogelijk weer laten innemen en de wedstrijd hervatten, indien hierdoor een onrechtvaardigheid tegen één van de kampers wordt hersteld.

Artikel 18 – Sono-mama

Als de scheidsrechter de wedstrijd tijdelijk wil stoppen zonder dat hun positie verandert, kondigt hij *Sono-mama* (niet bewegen) aan. Hij/zij gebruikt het gebaar van artikel 8.9, de scheidsrechter moet erop letten dat de houding of de greep van beide kampers niet verandert.

1. Hij moet ervoor zorgen dat er geen verandering in de positie of de greep van een van beide kampers ontstaat.
2. *Sono-mama* kan uitsluitend in *Newaza* worden toegepast.
3. Situaties:
 - a. Om een straf toe te kennen.
Als de kamper die bestraft moet worden zich in een ongunstige positie bevindt, is er geen *Sono-mama*: de straf wordt direct toegekend.
 - b. Medische interventie.
Wanneer in *Newaza* een kamper tekenen van een kwetsuur vertoont, en in overeenstemming met artikel 29 kan worden bijgestaan door de arts, kan de scheidsrechter, indien nodig *Sono-mama* aankondigen, hij/zij kan indien nodig de beide kampers scheiden van elkaar.

Vervolgens zal de centrale scheidsrechter de kampers terugbrengen in de positie die zij innamen voor de aankondiging van *Sono-mama* en dit in samenspraak met de tafelrechters volgens de 'meerderheid van drie-regel.

4. Om de wedstrijd te hervatten zal de scheidsrechter *Yoshi* aankondigen. Hij/zij gebruikt het gebaar van artikel 8.10.

Artikel 19 – Einde van de wedstrijd

1. De scheidsrechter kondigt *Sore-made* aan om het einde van de wedstrijd aan te geven, in al de gevallen bedoelt in dit artikel. Na deze aankondiging, moet hij/zij de kampers in het oog houden, voor het geval ze de *Sore-made* niet hoorden en blijven kampen of als een ander voorval zich voordoet.

De scheidsrechter laat indien nodig de kampers hun *Judogi* in orde brengen, vóór het aanduiden van de winnaar.

Nadat de scheidsrechter het eindresultaat van de wedstrijd heeft aangegeven, met het gebaar van artikel 8, doen de kampers een stap achterwaarts naar hun respectievelijke witte en blauwe markering, groeten en verlaten de wedstrijdoppervlakte, aan de zijkanten van de mat, langs de veiligheidszone.

De *Judogi* van de kampers moet op de reglementaire manier gedragen worden bij het verlaten van de *tatami* en dit tot het verlaten van de wedstrijdruimte.

Als de centrale scheidsrechter de overwinning aan de verkeerde deelnemer toekent, moeten de twee tafelrechters ervoor zorgen dat hij deze foutieve beslissing wijzigt voordat de centrale scheidsrechter het wedstrijdoppervlak verlaat, daar de beslissing na het verlaten van het wedstrijdoppervlak niet meer gewijzigd kan worden. Indien een lid van de scheidsrechterscommissie zou merken dat de overwinning aan de verkeerde deelnemer toegekend wordt kan deze de vergissing melden aan de 3 scheidsrechters, en zoals voorgeschreven in de volgende paragraaf, zullen de 3 scheidsrechters de eindbeslissing nemen.

Alle beslissingen genomen door de scheidsrechters in overeenstemming met de "meerderheid van drie"-regel zijn definitief en kunnen niet herroepen worden.

2. Situaties van *Sore-made*

- a. Als een kamper *Ippon* of *Waza-ari-awasete-ippun* scoort (artikel 20 en 21).
- b. In het geval van *Kiken-gachi* (artikel 28).
- c. In het geval van *Hansoku-make* (artikel 27).
- d. Als een kamper ten gevolge van een kwetsuur de wedstrijd niet kan voortzetten (artikel 29).
- e. Als de voor de wedstrijd toegestane tijd verstreken is.

3. De scheidsrechter beslist de wedstrijd als volgt:

- a. Wanneer een kamper *Ippon* of gelijkwaardig heeft gescoord, zal hij als winnaar worden aangewezen.

- b. Wanneer er geen Ippon of gelijkwaardig werd gescoord, zal de winnaar worden aangewezen op grond van: één *Waza-ari*
- c. Indien er geen genoteerde resultaten zijn of indien de genoteerde resultaten onder de hoofden *Waza-ari* dezelfde zijn, ongeacht de aantal shido's zal de wedstrijd beslist worden met de "Golden Score" wedstrijd.

4. "Golden Score" Wedstrijd

Als de normale wedstrijdtijd verstreken is, en voldaan wordt aan paragraaf 3.c zal de scheidsrechter *Sore-made* aankondigen, om de kamp tijdelijk te stoppen en de kampers terug naar hun respectievelijke start positie te laten keren.

Er is geen tijdslimiet voor Golden Score, maar het scorebord behoud de scores/ straffen van tijdens de normale wedstrijdtijd.

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.

De wedstrijd eindigt van zodra een kamper bestraft wordt met *Hansokumake* (verliezer) of van zodra een kamper kan scoren (winnaar) de scheidsrechter zal *Sore-made* aankondigen

De kamper die als eerste een *Hansokumake* krijgt verliest, de kamper die als eerste scoort wint.

In de "Golden Score", wanneer een kamper in *Osaekomi* wordt gehouden en "*Osaekomi*" aangekondigd is, zal de scheidsrechter toestaan dat de *Osaekomi* verder door gaat totdat er de 20 seconden (Ippon), *Toketa* of *Mate* aangekondigd wordt, of totdat *Shime-waza* / *Kansetsu-waza* wordt toegepast door een kamper met onmiddellijk resultaat.

In dit geval zal de kamper winnen door score.

Als tijdens de "Golden Score" een directe *Hansoku-make* gegeven wordt, zal deze dezelfde consequentie hebben als tijdens de normale wedstrijdtijd.

5. Bijzondere situaties tijdens "Golden Score"

- a. 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*.
- b. Indien beide kampers tegelijkertijd Ippon scoren tijdens de normale wedstrijdtijd, zal de wedstrijd beslist worden met "Golden Score". In het geval van gelijktijdige Ippon tijdens de "Golden Score" zal de scheidsrechter *Mate* aankondigen, de kamp voortzetten zonder rekening te houden of score te geven voor deze acties.

- c. Indien beide kampers tegelijkertijd worden bestraft met *Hansoku-make* (als gevolg van oplopende *Shidos*), zal de wedstrijd beslist worden met "Golden Score".
- d. Indien beide kampers tegelijkertijd bestraft worden met direct *Hansoku-make*, worden zij beiden uitgesloten uit het toernooi.

6. Care systeem

Het CARE-systeem zoals omschreven in dit reglement en in het SOR, zal onder de exclusieve bevoegdheid van de scheidsrechterscommissie vallen, en niemand mag zich bemoeien of tussenkomen in de werking die genoemd word in onderstaande regels.

Voorzien in de volgende situaties van toepassing:

- a) Een lid van de scheidsrechterscommissie kan en zal ingrijpen en de wedstrijd stoppen en alle scheidsrechters informeren, in de hieronder omschreven situaties.
- b) Een lid van de scheidsrechterscommissie kan een positieve beoordeling geven aan alle scheidsrechters (zonder de wedstrijd te stoppen), als naar zijn mening, en na het bekijken van zowel de live action en de herhaling van het CARE systeem, en dit in overleg met alle scheidsrechters.

Herziening met behulp van de CARE-systeem ter ondersteuning van de beslissing op de mat zal worden gedaan onder de volgende omstandigheden:

- a) Elke beslissing met invloed het einde van de wedstrijd, tijdens de regulaire wedstrijdtijd en in de periode van de "Golden Score".
- b) *Kaeshi* acties waarbij het moeilijk is om te beoordelen wie van de kampers de laatste controle had en waarbij dit invloed kan hebben op het einde van de wedstrijd.

Het bekijken van het CARE systeem en de daaropvolgende communicatie met de scheidsrechters zoals geregeld in dit artikel is voorbehouden aan het lid van de scheidsrechterscommissie die toezicht heeft over de mat. Er zal geen ongeautoriseerd gebruik of verzoek tot gebruik van het CARE-systeem toegestaan worden dan het gebruik door de Scheidsrechters Commissie.

Artikel 20 – Ippon

1. De scheidsrechter kondigt Ippon aan, als naar zijn mening een toegepaste techniek aan de volgende voorwaarden voldoet:
 - a. Als een kamper zijn tegenstrever met 1. Snelheid 2. kracht 3. impact op der rug 4. controle tot het einde van de landing werpt. Rollen kan alleen als Ippon worden beschouwd als er tijdens het landen geen onderbreking is.
Als de val al rollend is zonder reële impact is het niet mogelijk om ippon toe te kennen.

Alle situaties waarin een kamper na een worp bewust een "brug" maakt (hoofd en een voet of beide voeten in contact met de *Tatami*) zal beschouwd worden als *Ippon*. Deze beslissing is genomen voor de veiligheid van de kampers zodat ze niet proberen te ontsnappen aan de techniek en hierdoor de cervicale wervelkolom in gevaar brengen. Ook een poging tot een brug moet worden beschouwd als een "brug".



Als Uke een landing op zijn rug probeert te voorkomen door gebruik te maken van zijn hoofd met als gevolg een gevaarlijke impact op hoofd, nek of rug, zullen zij bestraft worden met HSM.

- b. Als een kamper zijn tegenstander gedurende 20 seconden na de aankondiging van *Osaekomi* kan vasthouden.
- c. Als een kamper opgeeft door met zijn hand of voet twee of meer malen af te kloppen of *Maitta* zegt (ik geef op), meestal ten gevolge van een *Osaekomi-waza*, *Shime-waza* of *Kansetsu-waza*.
- d. Als een kamper wordt uitgeschakeld door het resultaat van *Shime-waza* of *Kansetsu-waza*.

2. Equivalent.

Als een kamper bestraft wordt met *Hansoku-make* zal de andere kamper onmiddellijk tot winnaar uitgeroepen worden met een score gelijk aan *Ippon*.

3. Bijzondere situaties

- a. Wanneer beide kampers een techniek gelijktijdig uitvoeren, en de centrale scheidsrechter en de tafelrechters zijn in de onmogelijkheid om te zien welke techniek domineert, zal er geen score gegeven worden.
- b. In het geval dat beide kampers gelijktijdig *Ippon* scoren zal de scheidsrechter handelen volgens artikel 19 paragraaf 5.b.

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-ippun* aan.



Artikel 22 – Veiligheid

Vallen op de twee ellebogen of op de twee handen zal een waza-ari score opleveren.

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))
- b) Als een kamper zijn tegenstander gedurende 10 seconden of meer, maar minder dan 20 seconden na de aankondiging van *Osaekomi* kan vasthouden.

Artikel 24 - Oseakomi-waza

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*, de *Shiho* of de *Ura* positie ingenomen hebben, bijvoorbeeld in overeenstemming met de technieken *Kesa-gatame*, *Kami-shiho-gatame* of *Ura-Gatame*.

APPENDIX Artikel 24 – Oseakomi-waza

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 tafelrechters, *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 tafelrechters overeenstemmen in hun mening dat er sprake is van *Osaekomi*, maar de centrale scheidsrechter heeft geen *Osaekomi* aangekondigd, zullen zij de centrale scheidsrechter hierover inlichten en moet de centrale scheidsrechter, volgens de meerderheidsregel, onmiddellijk *Osaekomi* aankondigen.

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 25 - Verboden handelingen en bestraffingen

De verboden handelingen zijn onderverdeeld in ‘**Lichte**’ overtredingen (*Shido*) en ‘**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* toekennen afhankelijk van de ernst van de overtreding.

Tijdens de kamp zullen er twee *Shidos* zijn, en de derde zal *Hansoku-make* zijn (2 waarschuwingen en dan diskwalificatie). *Shidos* zullen geen technische score voor van de tegenstrever opbrengen, men krijgt enkel nog technische punten op het scorebord door score. Bij gelijke stand ongeacht het aantal *shido*'s wordt het “Golden Score”, de eerste kamper die een *Hansokumake* (3keer *Shido* of rechtstreeks) krijgt verliest, of de eerste kamper die scoort wint.

De toekenning van direct *Hansoku-make* betekent dat de kamper gediskwalificeerd is en uitgesloten van het toernooi. De wedstrijd eindigt in overeenstemming met artikel 19 (c). (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.
3. De indruk geven een aanval te maken, waarbij de intentie niet aanwezig is om de tegenstrever te werpen (valse aanval). Een valse aanval wordt gedefinieerd door:
 - a. Tori heeft geen intentie om te werpen
 - b. Tori valt aan zonder kumikata of laat onmiddellijk zijn kumikata los
 - c. Tori maakt een enkele of een reeks van aanvallen zonder balans verbreking van uki
 - d. Tori brengt zijn been tussen de benen van uki om elke mogelijke aanval te blokkeren
4. In staande positie, uit defensieve overwegingen, voortdurend vasthouden aan het eind van de mouw(en) van de tegenstander of vasthouden door de mouw einden strak om te draaien.
5. In staande positie voortdurend de vingers van de tegenstander vasthouden, of één of beide handen in elkaar grijpen om daardoor wedstrijd acties te voorkomen. Het vast pakken van de pols of de handen van de tegenstander alleen om een aanval te voorkomen.
6. Opzettelijk de eigen judogi in de war brengen, de band of broek losmaken of opnieuw vastmaken zonder toestemming van de scheidsrechter.
7. De tegenstander naar beneden trekken om in ne-waza te beginnen, tenzij in overeenstemming met artikel 16.
8. Met één of meer vingers in de mouw of onderkant van de broek van de tegenstander.
9. In staande positie zonder aan te vallen, geen gebruik maken van een "normale" pakking.
10. In staande positie, vóór of na kumikata, geen aanvallende acties maken (zie bijlage "inactiviteit")
11. Het uiteinde van mouw(en) van de tegenstrever vasthouden tussen de duim en de vingers ("Pistol" greep).
12. Het uiteinde van mouw(en) van de tegenstrever vasthouden en omdraaien met de vingers ("Pocket" greep). 'Pistol' en 'Pocket grip' aan het uiteinde van mouw(en) zonder onmiddellijke aanval.
13. De tegenstander omhelzen om te werpen (Bear Hug). Het is geen shido wanneer tori kumikata heeft met minstens een hand.
14. Het eind van de gordel of een slip van de jas om enig lichaamsdeel van de tegenstander draaien.
15. De judogi in de mond nemen (de eigen of de judogi van de tegenstrever)
16. Een hand, arm, voet of been direct op het gezicht van de tegenstander plaatsen.
17. Een voet of been in band, kraag of revers van de tegenstander plaatsen.
18. Toepassen van shime-waza gebruik makend van de onderkant van de eigen of tegenstander zijn judogi of de gordel of door alleen gebruik te maken van de vingers.
19. Vanuit tachi-waza of ne-waza buiten de wedstrijdoppervlakte gaan of de tegenstrever dwingen buiten de wedstrijdoppervlakte te gaan.

- a) Als een kamper één voet buiten het wedstrijdoppervlak plaatst en niet onmiddellijk een aanval inzet of terugkeert naar het wedstrijdoppervlak wordt dit bestraft met shido. Twee voeten buiten het wedstrijdoppervlak wordt bestraft met shido
- b) Als de kamper door zijn tegenstander buiten het wedstrijdoppervlak geduwd wordt zal de tegenstander (diegene die duwt) een shido krijgen.
- c) Als de kampers het wedstrijdoppervlak verlaten, worden ze niet gestraft met Shido indien de aanval vanuit een geldige positie vertrok.
20. 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).
 21. 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.
 22. De vinger(s) van de tegenstrever naar achteren buigen om de greep van de tegenstrever te verbreken.
 23. De greep van de tegenstander verbreken met 2 handen.
 24. De rand van de judogi jas bedekken om het vastpakken door de tegenstrever te voorkomen
 25. De tegenstander met een of beide armen dwingen om een buiging standpunt in te nemen zonder een directe aanval uit te voeren zal worden bestraft worden met shido en dit voor een blokkerende houding.
 26. Grijpen of blokkeren onder de gordel
 27. **Als een kamper herhaaldelijk lichte overtredingen begaat en bestraft moet worden met een 3^{de} shido, zal de scheidsrechter na consultatie met zijn tafelrechters hansoku-make aangeven. Dit wil zeggen dat de 3^{de} shido niet wordt uitgesproken, maar wel hansoku-make. De wedstrijd eindigt.**

HANSOKU MAKE (Groep Zware Overtredingen)

- b) Hansoku-make** wordt gegeven aan een kamper die een zware overtreding begaat (of die reeds 2 *Shidos* heeft en weer een lichte overtreding begaat):
1. 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 dan rugwaarts op de tegenstrever).
 2. Kansetsu-waza toepassen op een andere plaats dan op het ellebooggewricht.
 3. Een tegenstrever die op de mat ligt uit de mat tillen, om hem daarna weer op de mat te werpen.
 4. Het steunbeen van de tegenstrever aan de binnenkant wegvegen, terwijl de tegenstrever een techniek zoals bijvoorbeeld harai-goshi uitvoert.
 5. Geen acht slaan op de aanwijzingen van de scheidsrechter.
 6. Tijdens de wedstrijd onnodig roepen, opmerkingen of gebaren maken, met de bedoeling de tegenstrever of de scheidsrechter te vernederen.
 7. 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.
 8. Direct naar de mat vallen, terwijl men shime-waza technieken toepast of tracht toe te passen (voorbeel: waki-gatame.)
 9. Met het hoofd eerst naar de mat “duiken” door voorover en neerwaarts te buigen tijdens de uitvoering of poging tot uitvoering van technieken zoals uchi-mata harai-goshi, enz.. of

door direct achterwaarts te vallen bij de uitvoering of poging tot uitvoering van technieken zoals kata-guruma, in staande of geknielde positie.

10. 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.
11. Een hard of metalen voorwerp dragen (bedekt of niet).
12. Elke actie tegen de geest van het judo zal bestraft worden met een directe hansoku-make, dit kan op elk moment tijdens de wedstrijd.
13. Alle situaties die vrijwillig landen op het hoofd met kin naar boven/achter (head defense) om te voorkomen dat men op de rug valt worden beschouwd als hansoku-make.

APPENDIX Artikel 25 - Verboden handelingen en bestraffingen

De scheidsrechters hebben het recht straffen op te leggen afhankelijk van de 'intentie', de situatie en in het belang van de sport.

Als de centrale scheidsrechter besluit de kamper(s) te straffen met Shido, (behalve in het geval van Sonomama in Newaza) stopt hij de wedstrijd, de Shido zal ter plaatse gegeven worden aan de kamper die het verdiend, zonder de kampers naar hun respectievelijke start positie te laten gaan. (Mate – Shido – Hajime) Uitgezonderd voor een shido gegeven voor het verlaten van het wedstrijdoppervlak. Daarbij wijzend naar de kamper(s) die de verboden handeling uitvoerde(n).

Moet met Hansoku-make bestraft worden, dan zal de scheidsrechter de tafelrechters 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*.

Een straf in Newaza moeten op dezelfde wijze worden toegepast als bij Osaekomi (artikel 26 Appendix, de 2e en 3e alinea).

a) Shido

1. Als een kamper tijdens een *Kumi-kata* periode drie keer de grip van zijn tegenstander verbreekt zal dit bestraft worden met *Shido*.
7. 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. (zonder de kampers naar hun start positie te laten gaan)
9. Een 'normale' *Kumikata* is vastgrijpen aan de rechterzijde van de Judogi van de tegenstrever, zijnde de mouw, kraag, borststreek, schoudertop of rug met de linkerhand en met de rechterhand aan de linkerzijde van de Judogi van de tegenstrever, zijnde mouw, kraag borststreek, schoudertop of rug en altijd boven de gordel.

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

Als een kamper vast pakt met “cross grip”, dat betekent met twee handen, een hand op de andere kant van de rug, schouder of arm van de andere kamper, moet hij onmiddellijk aanvallen. In dit geval moet de scheidsrechter bestraffen met Shido. In geen geval is het toegestaan om onder de gordel te grijpen.

Bij het nemen van “Cross grip” moet onmiddellijk een aanval ingezet worden. Het zelfde geldt bij het pakken van de gordel en bij eenzijdig vastpakken.

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 defensieve houding’ (2).

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.

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

De scheidsrechter moet strikt de kamper bestraffen die geen snelle Kumikata neemt of die probeert niet te worden gegrepen door de tegenstander.

14. 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), zagezegd om de arm van de tegenstrever te blokkeren, zal niet bestraft worden.
16. Het gezicht is begrensd door het voorhoofd, de voorkant van de oren en de kaaklijn.
18. Punt 18 zal strikt worden toegepast voor Shime-waza, Shime-waza is niet toegestaan met de eigen of de tegenstanders hun gordel of onderkant van de jas, of met alleen de vingers.

b) Hansoku-make.

1. 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.

2. *Kansetsu -waza* is toegelaten voor Cadets (U18)
8. 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 meegevallen 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.

Het reglement is strikt van toepassing op de volgende gebieden. –

Grijpen of blokkeren van de benen

Afblokken of directe aanvallen met één of twee handen of met één of twee armen onder de gordel zijn verboden.

Straf: **Shido**

Voorbeelden:



SHIDO Blauw



SHIDO Blauw



SHIDO Blauw



SHIDO Blauw



SHIDO Blauw

Extrem defensieve positie



Beide Shido

Artikel 26 - Niet opkomen (forfait) en terugtrekken

Fusen-gachi wordt gegeven aan een kamper als zijn 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

Stiptheid voor wedstrijden ('30 seconden-regel ") - Geldt voor alle IJF evenementen.

Forfait voor een kamp: Als een deelnemer op tijd klaar is en de Scheidsrechtercommissie ziet dat zijn tegenstander niet aanwezig is, zullen ze de tijdopnemer vragen om **'De laatste oproep voor de afwezige kamper'** aan te kondigen. (er zal niet langer drie maal opgeroepen worden met een interval van één minuut).

De scheidsrechter zal dan de aanwezige kamper laten wachten aan de rand van het wedstrijdoppervlak. Het scorebord zal 30 seconden beginnen af te tellen. Als aan het einde van de 30 seconden de tegenstander nog niet aanwezig is op de *Tatami* zal Scheidsrechter de aanwezige kamper uitnodigen om het wedstrijdoppervlak te betreden en zal hij deze kamper tot winnaar verklaren door *Fusen-gachi*.

De kamper die forfait geeft aan een kamp mag deelnemen aan de herkansing op voorwaarde dat de IJF jury vindt dat aan bepaalde criteria wordt voldaan.

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 als zijn tegenstrever zich, om welke reden dan ook, tijdens het gevecht uit de wedstrijd terugtrekt.

APPENDIX Artikel 26 - Niet opkomen (forfait) 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 tafelrechters, de tegenstrever tot winnaar verklaren met *Kiken-gachi*

Artikel 27 - 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 tafelrechters op basis van:

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 als de scheidsrechter en tafelrechters van mening zijn dat de kamp niet mag verdergaan, zal de scheidsrechter de wedstrijd beëindigen en het resultaat aankondigen in overeenstemming met 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 3e interventie voor dezelfde bloeding, zal de scheidsrechter de wedstrijd stoppen, voor de veiligheid van de kamper, en na consultatie van zijn tafelrechters 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 *Sono-mama*) 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 3e keer optreedt, wordt verondersteld dat de kamper de wedstrijd niet kan verder zetten. De scheidsrechter zal na consultatie van de tafelrechters de wedstrijd stoppen en de tegenstrever als winnaar aanduiden door *Kiken-gachi*.

APPENDIX Artikel 28 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 per kamper toegestaan op het wedstrijdoppervlak. Als de dokter assistentie nodig heeft moet eerst de scheidsrechter hiervan op de hoogte worden gesteld.

De coach wordt nooit toegelaten op de wedstrijdoppervlakte.

Enkel de centrale scheidsrechter zal zich bij de gekwetste kamper bevinden om erop toe te zien dat de dokter handelt in overeenstemming met het reglement. De scheidsrechter mag echter wel de tafelrechters 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 een interventie betekent het verlies van de kamper en wordt daarom enkel in uitzonderlijke omstandigheden gedaan.

Als een Cadet (U18) het bewustzijn verliest tijdens *Shime-waza* wordt hij/zij uitgesloten voor de rest van de competitie.

Op IJF kampioenschappen moet de dokter een medisch graad hebben en moet zich voor de competitie laten registreren. De dokter zal de enige in het aangewezen gebied mogen zitten. En moet kunnen geïdentificeerd worden. Bijv. Door het dragen van een Rode Kruis armband of vest.

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 28 - Situaties die niet door het reglement gedekt 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 Scheidsrechterscommissie.

Woordenlijst Japanse Termen

Japanese	English	Nederlands
ANZA	Sitting cross-legged	Kleermakerszit
ASHI-WAZA	Foot or leg techniques	Voet- of beentechnieken
ATEMI-WAZA	Striking techniques	Slagtechnieken
AWASE-WAZA	Combination of two Waza-aris	Combinatie van twee Waza-Ari
DAN'I	Dan grade	Dan graad
DOJO	Training hall	Oefenzaal
ENCHO-SEN	Extended match (e.g. Golden Score Contest)	Uitbreiding wedstrijd (bijv. Golden Score)
FUKUSHIN	Judge (<i>now table Referee</i>)	Scheidsrechter (nu tafelrechter)
FUSEN-GACHI	Win by default	Winst wegens forfait
HAISHA	Loser	Verliezer
"HAJIME!"	"Start!"	Start
HANSOKU	Violation	inbreuk
HANSOKU-MAKE	Defeat by grave infringement or accumulated light penalties	Nederlaag door ernstige inbreuk of geaccumuleerde lichte straffen
HANTEI	Decision / Judging	Beslissing
HIDARI-JIGO-TAI	Left defensive posture	Links defensieve houding
HIDARI-SHIZEN-TAI	Left natural posture	Links natuurlijke houding
HIKITE	Pulling hand	Trekhand
HIKIWAKE	Draw	Gelijke stand
IPPON	Complete point	Volledig punt
JIGO-HONTAI	Straight defensive posture	Rechte defensieve houding
JIGO-TAI	Defensive posture	Defensieve houding
JIKU-ASHI	Support leg	Steunbeen
JOGAI	Outside contest area	Buiten
JONAI	Inside contest area	In
JOSEKI	Upper Seats	Ereplaatsen
JUDOGI	Judo uniform	Judopak
KACHI	Winner	Winnaar
KAESHI-WAZA	Counter techniques	Counter technieken
KAKE	Execution of techniques	Werpen / uitvoeren
KANSETSU-WAZA	Joint locks	Klemmen
KAPPO	Resuscitation method	Reanimatie methode
KATA	Forms	Stijl vorm
KATAME-WAZA	Grappling techniques	Vastnemen

KATSU	Technique of Kappo	Kappo techniek
KEIKO	Training / Practice	Trainen
KIKEN-GACHI	Win by withdrawal	Winnen door terugtrekking
KIME	Complete execution	Volledige uitvoering
KINSA	Slight superiority or inferiority	Bijna score
KINSHI-WAZA	Prohibited techniques	Verboden technieken
“KIOTSUKE!”	“Attention!” (Word of command to make persons Stand straight up, closed heels)	“Aandacht!” (Bevel om personen rechtop met gesloten hielen te laten staan)

Woordenlijst Japanse Termen

Japanese	English	Nederlands
KOKA	Effect / Minor score	Laagste score
KOSHI-WAZA	Hip techniques	Heup techniek
KUMIKATA	Taking grips	Grip
KUZUSHI	Balance breaking	Balans verbreking
KYUSHO	Vital point	Vitaal punt
MA'AI	Distance between two contestants	Afstand tussen 2 kampers
“MAITTA!”	“I give up!”	Ik geef op
MA-SUTEMI-WAZA	Supine sacrifice techniques	Offer techniek
MATE	Wait	Wacht
MIGI-JIGO-TAI	Right defensive posture	Rechtse defensieve houding
MIGI-SHIZEN-TAI	Right natural posture	Rechtse natuurlijke houding
NAGEKOMI	Repetitive throwing practice	Herhaaldelijk werpen
NAGE-WAZA	Throwing techniques	Werp technieken
NEWAZA	Ground work	Grondwerk
OSAEKOMI-WAZA	Hold down techniques	Houdgrepen
“OSAEKOMI!”	“Hold is on!”	Geldige houdgreep
“OTAGAI-NI-REI!”	“Bow to each other!”	Naar elkaar groeten
RANDORI	Free sparring	Oefengevecht
RENRAKU-WAZA	Combination of several techniques	Combinatietechnieken
REI	Bow	Groet
RITSU-REI	Standing bow	Staande groet
SEIZA	Sitting square / Formal sitting	Knie zit
SHIAI	Match / Bout	Kamp
SHIAI-JO	Competition area	Wedstrijd zone
SHIDO	Instruction / Light penalty	Lichte straf
SHIME-WAZA	Strangling techniques	Wurg technieken
SHIMPAN	Refereeing	Scheidsrechter zijn
SHIMPAN'IN	Referees	Scheidsrechters
SHIMPAN RIJI	Refereeing Director	Hoofdscheidsrechters
SHISEI	Posture	Houding
SHIZEN-TAI	Natural posture	Natuurlijke houding
SHIZEN-HONTAI	Straight natural posture	Rechte natuurlijke houding
SHOMEN	Dojo front / Upper Seats	Voorkant Dojo
“SHOMEN-NI-REI!”	“Bow towards Shomen!”	Groet naar voorkant Dojo
SHOSHA	Winner	Winnaar

SHUSHIN	Referee	Scheidsrechter
SOGO-GACHI	Combined win	Gecombineerde overwinning
“SONO-MAMA!”	“Do not move / Hold positions!”	Niet bewegen
“SORE-MADE!”	“Time is up!”	Einde
SUTEMI-WAZA	Sacrifice techniques	Offer technieken

Woordenlijst Japanse Termen

Japanese	English	Nederlands
TACHI-WAZA	Standing techniques	Rechtstaande technieken
TAI-SABAKI	Body shifting / Body control	Draaien van het lichaam
TATAMI	Mat	Mat
TE-WAZA	Hand techniques	Hand techniek
“TOKETA!”	“Hold-down broken!”	Houdgreep verbroken
TORI	Player executing technique	Uitvoerder
TSUKURI	Set-up to execute technique	Vorbereiding
TSURITE	Lifting hand	Hand opheffen
UCHIKOMI	Repetition training	Herhaaldelijk inkomen
UDE-GAESHI	Arm locking throw / Arm reverse	Arm klem worp
UKE	Player receiving opponent’s attack	Hij die ondergaat
UKEMI	Break fall	Valbreken
WAZA	Techniques	Techniek
WAZA-ARI	Technique exists / Great advantage	Groot Voordeel ½ Punt
WAZA-ARI-AWASETE-IPPON	Two Waza-aris score Ippon	2 waza-aris scoren Ippon
YAKUSOKU-RENSHU	Agreed-upon practice	Overeengekomen oefening
YOKO-SUTEMI-WAZA	Side sacrifice techniques	Zijwaartse offer technieken
“YOSHI!”	“Continue!”	Doorgaan
YUKO	Effective / Moderate advantage	Voordeel
YUSEI-GACHI	Win by superior performance	Winnen door superieure prestaties
ZA-REI	Seated bow	Zittende groet



Ippon	Waza-Ari-Awasete-Ippon	Yuko
--------------	-------------------------------	-------------



Woordenlijst Judo technieken

NAGEWAZA

TACHI-WAZA

TE-WAZA			
Seoi-nage	Shoulder throw	Schouder worp	SON
Tai-otoshi	Body drop	Droppen v/h lichaam	TOS
Kata-guruma	Shoulder wheel	Schouder wiel/rad	KGU
Sukui-nage	Scooping throw	Lepel worp	SUK
Uki-otoshi	Floating drop	Vlotende worp	UOT
Sumi-otoshi	Corner drop	Hoek worp	SOT
Obi-otoshi	Belt drop	Gordel worp	OOS
Seoi-otoshi	Shoulder drop	Schouder drop	SOO
Yama-arashi	Mountain storm throw		YAS
Morote-gari	Two-hands reap	Twee handen worp	MGA
Kuchiki-taoshi	One-hand drop	Een hand worp	KTA
Kibisu-gaeshi	Heel trip	Hiel worp	KIG
Uchi-mata-sukashi	Inner thigh reaping throw slip	Binnen dij worp	UMS
Kouchi-gaeshi	Small inner reaping throw counter	Kleine binnen dij worp	KOU
Ippon-seoi-nage	One-armed shoulder throw	1 arm schouderworp	ISN

Obitori-gaeshi	Belt-grab throw	Gordel pak worp	OTG
KOSHI-WAZA			
Uki-goshi	Floating hip throw	Kleine heup worp	UGO
O-goshi	Large hip throw	Grote heup worp	OGO
Koshi-guruma	Hip wheel	Heup wiel/rad	KOG
Tsurikomi-goshi	Lift-pull hip throw	Liftend en trekkende heup worp	TKG
Harai-goshi	Hip sweep	Vegende heup worp	HRG
Tsuri-goshi	Lifting hip throw	Liftende heup worp	TGO
Hane-goshi	Hip spring	Vleugel-heup	HNG
Utsuri-goshi	Hip shift	Wisselende heup worp	UTS
Ushiro-goshi	Back hip throw	Achterwaartse heupworp	USH
Sode-tsurikomi-goshi	Sleeve lift-pull hip throw	Met mouw liftend en trekkende heup worp	STG
ASHI-WAZA			
De-ashi-barai (-harai)	Forward foot sweep	Vegen van de voet die vooruit komt	DAB
Hiza-guruma	Knee wheel	Knie wiel/rad	HIZ
Sasae-tsurikomi-ashi	Supporting foot lift-pull throw	Blokken v/d voet die vooruit komt	STA
Osoto-gari	Large outer reap	Grote buitenwaartse maai	OSG

Ouchi-gari	Large inner reap	Grote binnenwaartse veeg	SON
Kosoto-gari	Small outer reap	Kleine buitenwaartse veeg	TOS
Kouchi-gari	Small inner reap	Kleine binnenwaartse veeg	KGU
Okuri-ashi-barai (-harai)	Foot sweep	Vegen van beide voeten	SUK
Uchi-mata	Inner-thigh reaping throw	Binnenkant-dij worp	UOT
Kosoto-gake	Small outer hook	Kleine buitenwaartse haak	SOT
Ashi-guruma	Leg wheel	Been wiel/rad	OOS
Harai-tsurikomi-ashi	Lift-pull hoot sweep	Wegvegen-ophangen-binnenwaarts-voet	SOO
O-guruma	Large wheel	Groot wiel/rad	YAS
Osoto-guruma	Large outer wheel	Groot buitenwaarts wiel/rad	MGA
Osoto-otoshi	Large outer drop	Grote buitenwaartse drop	KTA
Tsubame-gaeshi	Swallow counter	Zwaluw counter	KIG
Osoto-gaeshi	Large outer reaping throw counter	Grote buitenwaartse maai	UMS
Ouchi-gaeshi	Large inner reaping throw counter	Grote binnenwaartse maai	KOU
Hane-goshi-gaeshi	Hip spring counter	Vleugel-heup counter	ISN
Harai-goshi-gaeshi	Hip sweep counter	Vegende heup counter	
Uchi-mata-gaeshi	Inner thigh reaping throw counter	Binnenkant-dij counter	OTG

SUTEMI-WAZA

MA-SUTEMI-WAZA

Tomoe-nage	Circular throw	Maag-werpen	TNG
Sumi-gaeshi	Corner throw	Hoek worp	SUG
Ura-nage	Back throw	Ruggelings-werpen	UNA
Hikikomi-gaeshi	Pulling-down sacrifice throw	Neerwaarts trekkende offerworp	HKG
Tawara-gaeshi	Bag of rice throw	Scheppend overnemen-counter	TWG

ASHI-WAZA

Yoko-otoshi	Side drop	Zijwaartse drop	YOT
Tani-otoshi	Valley drop	Drop in de vallei	TNO
Hane-makikomi	Springing wraparound throw	Vleugel-inrollen-binnenwaarts	HNM
Soto-makikomi	Outer wraparound throw	Buitenwaartse inrolworp	SMK
Uki-waza	Floating throw	Zweven-techniek	UWA
Yoko-wakare	Side separation	Zijwaarts-scheiden	YWA
Yoko-guruma	Side wheel	Zijwaarts wiel/rad	YGU
Yoko-gake	Side body drop	Zijwaarts lichaam drop	YGA
Daki-wakare	Rear trunk turnover	Achterwaarts romp omdraaien	DWK
Uchi-makikomi	Inner wraparound throw	Binnenwaartse inrolworp	UMK
Osoto-makikomi	Large outside wraparound throw	Grote buitenwaartse inrolworp	OSM
Uchi-mata-makikomi	Inner thigh wraparound throw	Binnenkant-dij inrolworp	UMM
Harai-makikomi	Hip sweep wraparound throw	Vegende heup inrolworp	HRM
Kouchi-makikomi	Small inner wraparound throw	Kleine binnenwaartse inrolworp	KUM

KATAME-WAZA

OSAEKOMI-WAZA

Kesa-gatame	Scarf hold	Basis houdgreep	KEG
Kuzure-kesa-gatame	Modified scarf hold	Variatie basis houdgreep	KKE
Ushiro-kesa-gatame	Reverse scarf hold	Achterwaartse houdgreep	UKG
Kata-gatame	Shoulder hold	Schouder houdgreep	KAG
Kami-shiho-gatame	Top four-corner hold	Aan hoofd 4 punten controle	KSH
Kuzure-kami-shiho-gatame	Modified top four-corner hold	Variatie aan hoofd 4 punten controle	KKS
Yoko-shiho-gatame	Side four-corner hold	Zijwaarts 4 punten controle	YSG
Tate-shiho-gatame	Straight four-corner hold	Bovenop 4 punten controle	TSG

Uki-gatame	Floating hold	zweven-insluiten	UGT
SHIME-WAZA			
Nami-juji-jime	Normal cross strangle	Normale-kruis-wurging	NJJ
Gyaku-juji-jime	Reverse cross strangle	verdraaid-kruis-wurging	GJJ
Kata-juji-jime	Half cross strangle	schouder-kruis-wurging	KJJ
Hadaka-jime	Naked strangle	Bloot-wurging	HAD
Okuri-eri-jime	Sliding collar strangle	kraag-wurging	OEJ
Kataha-jime	Single-wing strangle	Vleugel lam wurging	KHJ
Kata-te-jime	One-hand strangle	Een hand wurging	KTJ
Ryo-te-jime	Two-hands strangle	Twee handen wurging	RYJ
Sode-guruma-jime	Sleeve wheel strangle	Mouw rad wurging	SGJ
Tsukkomi-jime	Thrusting strangle	Duwen-wurging	TKJ
Sankaku-jime	Triangular strangle	Driehoeks wurging	SAJ

KANSETSU-WAZA			
Ude-garami	Entangled arm lock	Oprollende Klem	UGR
Ude-hishigi-juji-gatame	Cross lock	Arm-breken-kruis-insluiten	JGT
Ude-hishigi-ude-gatame	Arm lock	Armcontrole	UGA
Ude-hishigi-hiza-gatame	Knee lock	Knie klem	HIG
Ude-hishigi-waki-gatame	Armpit lock	Oksel klem	WAK
Ude-hishigi-hara-gatame	Stomach lock	Buik klem	HGA
Ude-hishigi-ashi-gatame	Leg lock	Voet klem	AGA
Ude-hishigi-te-gatame	Hand lock	Een hand klem	TGT
Ude-hishigi-sankaku-gatame	Triangular lock	Driehoeks klem	SGT

KINSHI-WAZA			
Kani-basami (Yoko-sutemi-waza)	Scissors throw	Schaar worp	KBA
Kawazu-gake (Yoko-sutemi-waza)	One-leg entanglement drop	Een been haken	KWA
Do-jime (Shime-waza)	Body scissors	Lichaam schaar	DOJ
Ashi-garami (Kansetsu-waza)	Entangled leg lock	Been klem	AGR