

# Tischbesetzung



## **Kampfrichterenscheid = 1 Punkt**

Bei Unentschieden (auch nach dem „golden score“) erfolgt die Entscheidung durch den oder die Kampfrichter (Hantei).



## **Koka = 3 Punkte**

## **Haltegriff 10 – 14 Sekunden**

Der Kampfrichter hält seinen gebeugten Arm.  
Erhält der Gegner ein **Shido** (Strafe), so bedeutet dies **Koka** für den Kämpfer.



## **Yuko = 5 Punkte**

## **Haltegriff 15 – 19 Sekunden**

Der Kampfrichter hält seinen gestreckten Arm schräg nach unten.  
Erhält der Gegner ein **Shido 2** (Strafe), so bedeutet dies **Yuko** für den Kämpfer.



## **Waza-ari = 7 Punkte**

## **Haltegriff 20 – 24 Sekunden**

Der Kampfrichter hält seinen gestreckten Arm seitlich von Körper.  
Erhält der Gegner ein **Shido 3** (Strafe), so bedeutet dies ein **Waza-ari** für den Kämpfer.



## **Ippon = 10 Punkte = Sieg**

## **Haltegriff 25 Sekunden**

Der Kampfrichter streckt seinen Arm hoch über den Kopf nach oben. Erhält der Gegner ein **Hansoku-make** (oder den 4. Shido) (Strafe), so bedeutet dies einen **Ippon** für den Kämpfer.

Erhält ein Kämpfer eine Strafe, so wird es denn anderen Kämpfer gleich gutgeschrieben und die für die vorher vergebene Strafwertung wird zurückgenommen.

Beispiel: Weiß bekommt den 2. Shido. Rot erhält hierfür Yuko und der Koka für den 1. Shido an weiß wird zurückgenommen.

### **Haltegriffzeiten:**

25 Sek. = Ippon. Ab ungefähr 21 Sek. Laut und deutlich ansagen.

Hat der Kämpfer schon Waza-ari braucht er nur noch einen Waza-ari bis zum Sieg, also braucht der Kämpfer nur noch 20 Sek. halten. Ab ungefähr 16 Sek. laut und deutlich ansagen.

Wenn der Kampfrichter Toketa ansagt, immer die Haltegriffzeit ihm zurufen.

### **Wettkampfflaggen:**

**Gelb:** Kampfunterbrechung (wenn Matte angesagt wird)

**Grün:** Haltegriffdauer (sobald der Kampfrichter Osae-komi ansagt)

### **Sonstiges:**

**Osae-komi** = Haltegriff (Zeit nehmen!)

**Toketa** = Haltegriff ist unwirksam (Zeit stoppen! und zum Kampfrichter rufen)

**Matte** = Wettkampfunterbrechung (Wettkampfzeit stoppen!)

**Sono-mama** = bei verletzungsgefährdeten Situationen oder ähnlichen, sagt der Kampfrichter **Sono-mama** (beim Haltegriff) ⇒ Zeit stoppen

**Yoshi** = hebt Sono-mama auf (⇒ Haltegriffzeit weiter nehmen)