

Kampfrichter-Handbuch der Internationalen Judo-Föderation

- Auszüge (Stand: Juni 2004) -

Aus dem Englischen übersetzt und bearbeitet von Torsten Bathmann
im Auftrag des Kampfrichterreferenten und der Kampfrichterkommission
des Deutschen Judo-Bundes

Einleitung

Dieses Handbuch wurde als persönliches Arbeitsbuch erstellt. Es sollte aufmerksam studiert und als Leitfaden und Notizbuch für Praktika, Workshops und Seminare zur Hand genommen werden.

Das Lose-Blatt-Format (des englischen Originals – Anm. Übers) ist gewollt. Jedes Kapitel trägt das Datum der Veröffentlichung in der linken unteren Ecke. Individuelle Abschnitte können von Zeit zu Zeit aktualisiert werden. Sobald eine neue Version eines Abschnitts veröffentlicht wird, sollte sie in das Handbuch eingefügt und der veraltete Abschnitt entfernt werden. Jede zukünftige Aktualisierung oder Ergänzung wird auf der Website der IJF angekündigt werden. [<http://www.ijf.org>]

Inhaltsübersicht

1. Die Kunst der Kampfrichterei
2. Die Qualitäten eines Kampfrichters
3. Wettkampf-Verfahrensweisen
4. Internationale Kampfrichter-Lizenzen
5. Technische Offizielle

Anm. des Übersetzers:

Das IJF-Kampfrichter-Handbuch umfasst z.Z. 8 Kapitel, die hier versammelten Kapitel betreffen direkt Ausbildung und Praxis des Kampfrichters und wurden daher in die Übersetzung aufgenommen. Die englische Ausgabe des Handbuchs enthält zum Teil noch alte Regelungen. Diese wurden in der deutschen Übersetzung in Absprache mit der DJB-Kampfrichterkommission überarbeitet. Kapitel 4, 7 und 8 des englischen Originals wurden nicht in die Übersetzung aufgenommen. Kapitel 4 enthält einen Leitfaden für Verbeugungen, der in Teilen überholt ist. Kapitel 7 und 8 des englischen Originals enthalten historische Rückblicke auf die Entwicklung des Judo und die Entwicklung der IJF-Wettkampfregeln. Die englische Vorlage kann auf der Website der IJF eingesehen werden. [<http://www.ijf.org/> ; IJF → IJF Rules → IJF Referee Manuel]

1. Die Kunst der Kampfrichterei

Die Kunst der Kampfrichterei

Das Wettkampfrichten und insbesondere das Wettkampfrichten auf Wettbewerben mit höchstem internationalem Niveau ist eine Kunst, die viele Jahre der Praxis und der Übung erfordert. Um in der Kampfrichterei herauszuragen, muss der Kampfrichter in der Lage sein, „den Wettkampf zu erfühlen“, um sowohl mit dem Kopf als auch mit dem Geist dem Wettkampf folgen zu können... um Teil der Aktion zu sein, um die Techniken zu antizipieren und um zur richtigen Zeit am richtigen Platz zu stehen, mit klarem Geist, um die richtige Wertung zu vergeben.

Gesunder Geist und gesunder Körper sind notwendige Voraussetzungen für ein optimales Auftreten. Um sofort angemessene Bewertungen und Entscheidungen zu treffen, ist eine hohe Konzentration erforderlich. Eine klare Entscheidung steht an erster Stelle. Sowohl am Beginn als auch viele Stunden später, während des letzten Wettkampfes des Tages ist dasselbe hohe Niveau der Kampfrichterleistung gefordert.

Oft ist der Kampfrichter ein ehemaliger Wettkämpfer, der sehr ernsthaft Judo gelernt und praktiziert hat. Der Übergang zur Kampfrichterei ist ein natürlicher Schritt vorwärts im Leben eines Judoka, der ihm die Gelegenheit bietet, die Prinzipien des Judo zu befolgen, die er einst im *Shiai* (Wettkampf) befolgt hat.

Für viele kehrt in der Anspannung als Kampfrichter das innere Gefühl wieder, das sie einst als Wettkämpfer spürten. Manche genießen dieses Gefühl, da es sie an die Zeit als Wettkämpfer erinnert. Der Druck, der auf einem Kampfrichter lastet, ist jedoch nicht selbst auferlegt, sondern rührt vom Ereignis, den Wettkämpfern, dem Trainer, den Zuschauern, dem Fernsehen und der Kampfrichterkommission her. Dieses Gefühl muss kontrolliert und zurückgedrängt werden, damit der Geist frei ist von irritierenden Gedanken und der Anspannung der Vorbereitung auf diese wichtige Aufgabe, die vor einem liegt.

Ein Kampfrichter muss in derselben Weise an den Wettkampf herangehen wie der Wettkämpfer, er muss ebenso den Faktoren wie Jet lag, physischer Fitness und Ordentlichkeit Aufmerksamkeit schenken, um immer aufmerksam, ruhig und kraftvoll zu sein. Vor Beginn des Wettkampfes, oft einen Tag zuvor, sollte der Kampfrichter den *Shiai-jo* (Wettkampfstätte) besichtigen, um sich mit der Anordnung der einzelnen Wettkampfelemente wie Ort der Wettkampfanzeige, der Zeitnehmer, der Registratoren und der Position des medizinischen Teams vertraut zu machen. Bei Top-Veranstaltungen wie etwa den Olympischen Spielen und Weltmeisterschaften ist eine Generalprobe notwendig, um eine reibungslose Zusammenarbeit von Fernsehanstalten, Ansagern und Kampfrichtern, die den Wettkampf leiten, zu sichern. Diese Form des Sich-Vertraut-Machens ist nützlich, um die Aufregung vor dem Wettkampf zu verringern und um sich mental auf den kommenden *Shiai* vorzubereiten.

Eigenschaften des Kampfrichtes

Die grundlegende Aufgabe eines Kampfrichters ist es, sicherzustellen, dass die Wettkämpfer sich während des gesamten Wettkampfes sportlich-fair verhalten, und zwar indem sie die Ehre und die Traditionen des Judo respektieren. Der Kampfrichter muss die einzelnen Wettkampfbegegnungen so anleiten, dass diese Wettkampfleitung für die Wettkämpfer durchschaubar ist, und er muss ihnen dabei alle Freiheiten im Rahmen der IJF-Wettkampffregeln zugestehen. Das erfordert einen Menschen mit einer starken Persönlichkeit und einem starken Geist, zurückhaltend, aber selbstsicher, ohne den Anschein von Arroganz oder Herablassung.

Der Kampfrichter muss die angewandten Techniken bewerten und Strafen für verbotene Handlungen aussprechen. Er muss dabei sicher, menschlich und unparteiisch sein und er darf zu keinem Zeitpunkt die ihm übertragene Macht missbrauchen. Die Interpretation der Regeln darf keine persönliche sein, sondern muss so korrekt wie möglich der Interpretation der Kampfrichterkommission der Internationalen Judo-Föderation entsprechen.

Die IJF hat das „Dreier-System“, ein Mattenleiter und zwei Außenrichter, entwickelt, um die schwierige Aufgabe der Kampfrichterei zu bewältigen. Die zwei Außenrichter sind dazu da, den Mattenleiter dabei zu unterstützen, eine unabhängige Bewertung vorzunehmen, dies von einer anderen, bisweilen günstigeren Sichtposition aus als der Mattenleiter. Wird eine Beratung notwendig, so sollte sie kurz sein, allerdings lang genug, um den Standpunkt der anderen Kampfrichter voll und ganz zu verstehen und ihn einbeziehen zu können. Der Mattenleiter muss die Unterstützung durch das Team ohne Einwände akzeptieren, denn dies ist keine Frage persönlichen Recht-

oder Unrecht-Habens. Durch das Team wird mit „Dreiermehrheits-Regel“ eine endgültige Entscheidung getroffen, die für die Wettkämpfer fair und gerecht ist.

Teamarbeit und wirksame Kommunikation, sowohl verbal als auch visuell, sind ebenfalls bei der Zusammenarbeit mit den technischen Offiziellen erforderlich. Im Falle der Ansage von unterschiedlichen Entscheidungen hat der Mattenleiter Sorge dafür zu tragen, dass diese Kommandos von den Zeitnehmern und Registratoren klar verstanden werden. Zeitnehmer und Registratoren opfern, wie die Kampfrichter, freiwillig ihre Zeit, sind ein Teil des gesamten, die Kampfrichter unterstützenden Teams und sind entsprechend zu behandeln.

Mattenleiter und Außenrichter müssen unparteiisch sein, ihre Haltung muss aufmerksam, würdig und ruhig sein. Ihr Verhalten darf dabei weder entrückt noch theatralisch sein. Das Urteil und die Integrität des Mattenleiters und der Außenrichter darf weder von gefühlsmäßigen noch äußeren Faktoren beeinflusst sein.

Verbesserung

Genauso wie der Wettkämpfer, der bemüht ist, seine Leistung zu verbessern, um ein Champion zu werden, muss ein Kampfrichter bemüht sein, seine Leistung zu verbessern, um das Beste zu erreichen, was er oder sie kann. Jedoch gibt es, im Gegensatz zu den Wettkämpfern, kein Wettbewerbsverhältnis zwischen den Kampfrichtern und es sollte auch keines toleriert werden. Leistung wird durch das Erreichen selbst gesteckter Ziele und durch offene Anerkennung der Fähigkeiten einer Person gemessen.

Um der Autorität Nachdruck zu verleihen, müssen Entscheidungen im Wettkampf ohne Verzögerung gefällt werden. Diese Fähigkeit erfordert stetige Verbesserung, die nur durch kontinuierliche Praxis auf der Matte erreicht werden kann. Sogar ein Kampfrichter mit höchster Qualifikation sollte auf soviel Turnieren wie möglich tätig sein, ohne Rücksicht auf das jeweilige Niveau. Er sollte jederzeit Kollegen um Kommentare bitten, um seine Leistung kontinuierlich zu verbessern. Hauptkampfrichter und Kampfrichter-Obmänner benötigen ebenfalls die Praxis auf der *Tatami*, um ihre Fähigkeiten zu bewahren. Sie sollten die Gelegenheit nicht verpassen, selbst Kämpfe zu leiten.

Alle Kampfrichter müssen während ihrer ganzen Karriere kontinuierlich Weiterbildungs-Angebote besuchen, um ihre Kenntnisse zu verbessern und ihre Urteilsfähigkeit zu schärfen; sie sollten die Rückmeldungen, Reaktionen und den Rat von erfahreneren älteren Kampfrichtern suchen und sie zu ihren Problemen befragen, um die richtigen Entscheidungen besser zu verstehen; und sie sollten freundliche, besonnene und ernsthafte Diskussionen mit Kollegen über Wege, sich zu verbessern, begrüßen.

Die IJF Wettkampffregeln sollten regelmäßig und sicherlich nochmals kurz vor einem Wettkampf gelesen werden. Handzeichen, Körperbewegungen und verbale Kommandos sollten vor einem Spiegel geübt werden. Für jene, die über einen Video-Recorder verfügen, ist die Kritik der aktuellen Leistung auf der Matte eine exzellente Methode der Selbstanalyse.

Es gibt kein Ende in dem Versuch, sich zu verbessern. Perfektion kann niemals voll erreicht werden, muss aber immer mit großem Enthusiasmus angestrebt werden.

Mentorenschaft

Alle erfahrenen Kampfrichter haben aus ihrer eigenen Tätigkeit heraus die Verpflichtung, die Entwicklung der aufstrebenden Kampfrichter zu unterstützen. Durch die Teilnahme an lokalen und regionalen Turnieren kann ein älterer Kampfrichter besser die Probleme und allgemeinen Fehler verstehen, die Kampfrichter auf einem niedrigeren Niveau machen, und er kann dadurch bei der Korrektur dieser Fehler helfen. Anleitung und Beobachtung auf einem niedrigeren Niveau unterstützt das Ausbildungs-System und sichert die Nachfolge von internationalen Kampfrichtern mit Spitzenqualität.

Mentorenschaft und die Fähigkeit, Vertrauen in andere zu setzen bedarf besonderer Qualitäten. Der erfahrene Kampfrichter muss in der Lage sein, anderen Anleitung zu geben, ohne direkt einzugreifen oder zu dominieren. Ein direkter Eingriff (in das Geschehen) kann einen Kampfrichter in Verlegenheit bringen, kann ihn beleidigen oder verkrampfen lassen. Die Zuschauer können dadurch den Eindruck gewinnen, dass das Kampfrichter-Team nicht weiß, was es gerade tut. Nur in dem Fall, dass eine grobe Ungerechtigkeit das Ergebnis wäre, sollte ein direkter Eingriff erfolgen, und zwar um sicher zu stellen, dass die Wettkämpfer fair behandelt werden.

Die Rolle des Außenrichters

Der Außenrichter ist ein wichtiges Mitglied des Kampfrichter-Teams - mit gleicher Stimme, jedoch mit einer anderen Zuständigkeit als der Mattenleiter. Bei den meisten Wettkämpfen gibt es zwei Außenrichter und einen Mattenleiter, manchmal können aber auch nur ein Außenrichter und ein Mattenleiter ein Team bilden. Die Mitglieder eines Teams nehmen abwechselnd die Aufgabe des Mattenleiters und Außenrichters wahr.

Die Außenrichter, die an den einander gegenüber liegenden Ecken der Wettkampffläche sitzen, haben eine Sicht auf die Kampffläche und ihre Ränder (Art. 9), die oftmals unterschiedlich zu der des Mattenleiters ist. Bei jeder Technik, die nahe am Rand der Kampffläche ausgeführt wird, zeigt der Außenrichter zur besseren Kenntnis der anderen seine Meinung an, ob diese Technik innerhalb oder außerhalb war.

Die Außenrichter müssen unabhängig für sich selbst den Wettkampfverlauf beurteilen und müssen bereit sein, zu jeder ausgeführten Aktion eine eigene Meinung anzeigen zu können. Die Aufgabe des Außenrichters erfordert dieselbe Kenntnis, Konzentration und dieselben Qualitäten wie die des Mattenleiters.

Die Außenrichter müssen die Aktionen des Wettkampfes antizipieren können und bereit sein, jederzeit mit dem Stuhl in der Hand aus dem Weg zu gehen, um so nicht in den Kampfverlauf direkt einzugreifen. Während der Außenrichter den Stuhl wieder an seine ursprüngliche Position zurückstellt, darf er die Wettkämpfer nicht aus den Augen verlieren.

Ethische Grundsätze

Internationale Kampfrichter sind Repräsentanten der Internationalen Judo-Föderation und der IJF Kampfrichterkommission, sowohl auf als auch außerhalb der Wettkampffläche. Es ist von wesentlicher Bedeutung, dass sie sich jederzeit vorbildlich verhalten.

Der IJF-Kampfrichter ist ein vollendeter Fachmann, akkurat und sauber in seiner Erscheinung. Er meldet sich rechtzeitig zu allen Treffen und Einsätzen, er ist dafür vorbereitet, an Veranstaltungen bis zum letzten Wettkampf voll teilzunehmen und er wartet alle Abschlussbesprechungen beim Hauptkampfrichter oder der Kommission ab, bevor er die Veranstaltung verlässt.

Der Kampfrichter hat die Verpflichtung, stets auf dem laufenden Stand der Protokolle der IJF und der IJF-Wettkampffregeln einschließlich der neuesten Änderungen und Interpretationen zu sein.

Die Integrität des Kampfrichters darf nicht beschädigt werden. Um frei von irgend möglichen Interessenkonflikten zu bleiben, sollten die Kampfrichter während des Wettkampfes in der Zeit, in der sie nicht aktiv tätig sind, in dem für sie vorgesehenen Bereich sitzen und Gespräche mit Wettkämpfern und Trainern vermeiden.

Der Kampfrichter ist dafür verantwortlich, den Geist des Judo zu wahren, indem er faire und unbefangene Entscheidungen trifft. Um von jedweder möglichen Befangenheit frei zu bleiben ist es das Beste, dass der Kampfrichter jedwede Tätigkeit als Trainer oder Manager eines Judo-Teams, das zu internationalen Wettkämpfen geschickt wird, ablehnt.

Alle Kampfrichter sollten zur zukünftigen Entwicklung aller aufstrebender Kampfrichter beitragen, indem sie eine Führungsrolle in einem nationalen und kontinentalen Kampfrichter-(Ausbildungs-) Programm anstreben, dem sie ihre Kenntnisse, ihren Rat und ihre Unterstützung zur Verfügung stellen.

Kampfrichterei braucht Teamwork. Kampfrichter müssen mit ihren Kollegen auf harmonische Weise zusammenarbeiten, sie akzeptieren offen Kommentare zur persönlichen Verbesserung und stehen, wo angemessen, anderen diskret und konstruktiv mit Rat zur Seite.

Kampfrichterei, Lehrgänge und Seminare erfordern Hingabe. Kampfrichter sollten in den Tagen vor einem Wettkampf oder einem Lehrgang den übertriebenen Konsum von Alkohol vermeiden und sich angemessen ausruhen, um frisch und klar im Verstand zu sein.

2. Die Qualitäten eines Kampfrichters

Autorität

Der Kampfrichter ist die zentrale Autorität eines Wettkampfes... der „Experte“. Die Außenrichter, technische Offizielle, Wettkämpfer und Trainer erwarten vom Kampfrichter, dass er den Wettkampf leitet, die Übersicht bewahrt und den IJF-Wettkampffregeln Nachdruck verleiht. Autorität entsteht nicht automatisch dadurch, dass man Kampfrichter ist. Es ist die Qualität der individuellen Person, die sich über die Zeit hinweg entwickelt. Autorität ist messbar und die Präsenz einer starken Autorität schafft Respekt, Vertrauen und Glaubwürdigkeit.

Die Fähigkeit, Autorität auszustrahlen, erfordert die Exzellenz in allen notwendigen Qualitäten eines Kampfrichters. Eine Schwäche in nur einem einzelnen Bereich kann schnell die Autorität untergraben.

Um Autorität auszustrahlen muss der Kampfrichter auch in schwierigsten Situationen ruhig, selbstsicher und überlegt bleiben. Ein Expertenwissen des Judo-Protokolls (Benimm-Regeln, Wettkampf- und Sportordnung – Anm. Übers.) und der IJF-Wettkampffregeln ist unumgänglich. Und am wichtigsten ist: er muss mit den beiden Außenrichtern ein gemeinsames Verständnis entwickeln, um effektiv als Team arbeiten zu können.

Die unterstützende Rolle der Außenrichter

Die Außenrichter haben eine unterstützende, keine anleitende Funktion. Jeder Versuch eines Außenrichters, zuviel Einfluss auf den Mattenleiter auszuüben, beschädigt die Autorität des gesamten Teams.

Der Außenrichter muss dem Mattenleiter die Zeit zugestehen, Entscheidungen anzusagen. Nur in Situationen, in denen die Meinung des Außenrichters von der des Mattenleiters abweicht oder in denen der Mattenleiter es ganz versäumt, eine Entscheidung anzusagen, sollte ein Außenrichter seine Meinung anzeigen. Jeder Außenrichter, der vor oder gleichzeitig mit dem Mattenleiter eine Wertung für einen Wurf anzeigt, schadet der Entscheidungsgewalt des Mattenleiters. Das steht der Integrität des Teams diametral entgegen.

Selbstsicherheit

Autorität erfordert Selbstsicherheit. Der Mattenleiter, der eine Entscheidung trifft, sollte nicht sofort direkten Blickkontakt mit den Außenrichtern suchen, um festzustellen, ob diese zustimmen oder nicht. Diese direkte Vergewisserung zeugt von einem Mangel an Selbstsicherheit bei der getroffenen Entscheidung. Erst wenn die Entscheidung angesagt und das Handzeichen gemacht wird, sollte der Mattenleiter sich leicht drehen (1/4 Drehung), um zumindest einen Außenrichter an seinem/ihrer Blickfeldrand auszumachen. Diese Drehbewegung ermöglicht es auch, dass das Handzeichen von jedermann in der Wettkampfhalle gesehen werden kann. Die Drehung des Körpers sollte nicht den Eindruck vermitteln, dass der Mattenleiter sich deshalb dreht, um zum Außenrichter zu sehen.

Der Mattenleiter, der immer wieder nach der Ansage einer Entscheidung oder gar vor Ansage einer Entscheidung zu beiden Außenrichtern sieht, lässt einen klaren Mangel an Selbstsicherheit, Kenntnis und Fähigkeit erkennen. Manche Kampfrichter haben die Tendenz, zu der Kampfrichterkommission oder zu einer Bewertungskommission zu blicken. Auch dies deutet auf einen Mangel an Selbstsicherheit hin.

Konferenz/Beratung

Beratungen sollten auf ein Minimum beschränkt werden, da sie von dem eigentlichen Wettkampf ablenken. Es gibt jedoch Situationen, bei denen eine Beratung notwendig ist, um eine Bestrafung oder eine von den IJF-Wettkampffregeln nicht abgedeckte Situation zu beraten.

Eine Beratung geht aus und wird geführt unter der Autorität/Stimmführung des Mattenleiters. Sie findet innerhalb der Kampffläche statt. Der Mattenleiter fordert die beiden Außenrichter auf, zu einer Position kurz hinter der Ausgangsposition des Mattenleiters und außerhalb der Hörweite der Wettkämpfer zu kommen. Im Falle von *Sonomama* jedoch stehen die Kampfrichter etwas von der aktuellen Bodenposition der Wettkämpfer weg. Der Mattenleiter steht so, dass er beide Wettkämpfer sieht, die Außenrichter an jeder Seite des Mattenleiters, 45° nach innen gewendet. Diese Anordnung erlaubt es den drei Kampfrichtern, sich bei der Beratung zu sehen, während gleichzeitig

der Mattenleiter in Sichtkontakt mit beiden Wettkämpfern und die Außenrichter mit jeweils einem der Wettkämpfer bleiben. In der kurzen Beratung fordert der Mattenleiter die Außenrichter auf, nacheinander ihre Meinung zu sagen. Der Außenrichter, der visuell oder verbal das Gespräch dominiert, verletzt die Zuständigkeit des Mattenleiters. Außenrichter sollten nur miteinander sprechen, wenn es eine Sprachbarriere gibt. Der Mattenleiter sollte niemals einen Außenrichter zu einer Diskussion auffordern und darf niemals eine Diskussion mit nur einem Außenrichter führen. Ein solches Vorgehen würde die Integrität und Geschlossenheit des Teams verringern.

Um einen Konsens zu erreichen, sollten die Außenrichter ihre Zustimmung mit einem Kopfnicken anzeigen. Der Mattenleiter muss sicherstellen, dass die gesamte Diskussion beendet ist und dass jeder die Entscheidung komplett verstanden hat, bevor die Außenrichter zu ihren Stühlen zurückkehren. Eine erneute Zusammenkunft zu einer Beratung zur weiteren Diskussion oder für weitere Klärung desselben Punktes ist unnötig und sollte vermieden werden.

Anzeigen eines Meinungsunterschiedes

Ein Kampfrichter muss selbstsicher seine Entscheidungen ansagen. Dennoch wird es Situationen geben, in denen zwei Außenrichter den Mattenleiter überstimmen. Aufgrund ihrer Position könnten die Außenrichter einfach eine bessere Sicht auf die Aktion haben, was es ihnen ermöglicht, eine bessere Bewertung zu treffen. Die Entscheidungen der Außenrichter zu akzeptieren unterläuft nicht jemandes Autorität und muss ohne Einwände hingenommen werden.

Ein Außenrichter, der eine andere Meinung hat, sollte dies schnell durch das angemessene Handzeichen anzeigen und sollte dieses solange beibehalten bis der andere Außenrichter diese Meinung zur Kenntnis genommen hat. Wenn der andere Außenrichter dieser zustimmt, indem er dasselbe Handzeichen anzeigt, so ist der Mattenleiter aufgefordert, die angemessene Korrektur vorzunehmen. Wenn der Mattenleiter die Außenrichter nicht sieht, so sollte, nach einer angemessenen Zeitspanne, der Außenrichter, der dem Mattenleiter am nächsten steht, sich diesem bemerkbar machen. Ein Außenrichter, der seine Meinung bekannt gibt, das Handzeichen jedoch nicht lange genug anzeigt, wodurch der andere Außenrichter dieses nicht bemerkt, lässt einen Mangel an Selbstsicherheit, Übersicht oder Entschiedenheit erkennen.

Abwarten der Entscheidung

Der Außenrichter muss die Autorität des Mattenleiters respektieren und muss ihm eine angemessene Zeit zugestehen, in der dieser seine Entscheidungen ansagt und anzeigt. Der Außenrichter sollte nicht jede kleine Meinungsverschiedenheit anzeigen, es sei denn, es werden ständig schwere Fehler gemacht. Das Beharren auf jeder auch zweifelhaften Entscheidung vermittelt den Eindruck eines „Rechthabers“, wirft ein schlechtes Licht auf den Außenrichter und beschädigt die Integrität des Teams. Ein Mattenleiter dürfte in diesem Fall anfangen, sich Sorgen über die ständigen Eingriffe des Außenrichters und der daraus entstehenden Spannungen zu machen, die die Geschlossenheit des Teams gefährden.

In einer Prüfungssituation würde ein Außenrichter, der so handelt, aufgrund des demonstrierten Mangels an Respekt gegenüber dem Mattenleiter und aufgrund des Mangels an Verständnis, das Team zu unterstützen, nicht bestehen. Ein solcher Typ von Außenrichter sollte verhindert werden.

Zusammenarbeit mit weniger erfahrenen Kampfrichtern

Auf regionalen und nationalen Veranstaltungen werden oft weniger erfahrene Kampfrichter mit Veteranen in einem Team zusammengebracht („to team up“), um ein insgesamt starkes Team zu bilden. Dies bietet den weniger reifen Kampfrichtern die Gelegenheit, unter Aufsicht und Anleitung von erfahreneren Außenrichtern Praxis „auf der Matte“ zu bekommen. In diesen Situationen kann die Hilfestellung und der Eingriff der Außenrichter häufiger vorkommen und ist akzeptabel.

Kommunikation mit Technischen Offiziellen

Jede Korrektur, die an der Anzeigetafel vorgenommen wird, fällt in die Zuständigkeit des Mattenleiters. Wenn ein Außenrichter einen Fehler an der Anzeigetafel sieht (zum Beispiel wurde ein Koka für Blau statt für Weiß notiert), so muss der Außenrichter aufstehen, um den Mattenleiter auf das Problem aufmerksam zu machen. Wenn der Mattenleiter dies nicht sofort bemerkt, so hat auch der andere Außenrichter aufzustehen und sollte solange stehen bleiben, bis er bemerkt wird. In den meisten Fällen sollte eine Diskussion zwischen Mattenleiter und Außenrichtern nicht gefordert werden. Der Mattenleiter kann den Wettkampf, wenn nötig, unterbrechen und den Fehler korrigieren.

Die Außenrichter sollten niemals direkt mit Zeitnehmern oder Registratoren interagieren. Diese Aufgabe fällt dem Mattenleiter zu.

Kontrolle des Wettkampfs und der Wettkampffläche

Der Mattenleiter und die Außenrichter haben komplette Weisungsbefugnis über die gesamte Wettkampffläche. Alle Fotografen, Zuschauer, zusätzlichen Trainer oder andere Wettkämpfer müssen aus dem unmittelbaren Bereich der Wettkampffläche verwiesen werden. Versäumnisse eines Kampfrichters, dies zu tun, zeigen einen Mangel an Kontrolle über seinen eigenen Bereich.

Wettkämpfern sollte niemals zugestanden werden, ihren *Judogi* ohne die Erlaubnis des Kampfrichters zu ordnen. Ein Wettkämpfer, der dies tut, schadet der Autorität des Kampfrichters.

Der Kampfrichter sollte jede Art von Gespräch mit den Wettkämpfern auf der Kampffläche vermeiden, es sei denn, er erklärt eine Strafe oder er stellt fest, ob eine Verletzung vorliegt.

Präsenz

Die „Aura“, die einen Kampfrichter auf den Tatami umgibt, hängt unmittelbar mit seiner Erscheinung, seinem Auftreten und seinem Verhalten zusammen. Präsenz hängt ebenfalls stark von den anderen Qualitäten eines Kampfrichters ab und jede einzelne Unsicherheit kann seine Präsenz in entscheidendem Maße schwächen.

Präsenz ist unbewusst. Sie ist nicht etwas, was durch aggressives Verhalten erzwungen werden kann.

Erscheinung

Eine professionelle Erscheinung beginnt mit ordentlicher Kleidung. Die offizielle Internationale Kampfrichter-Kleidung, die aus einem **schwarzen Blazer**, der **IJF-Kampfrichter-Krawatte**, **grauen Hosen**, **schwarzen Socken** und **weißem, kurzärmeligen Hemd** besteht, sollte in gutem Zustand, sauber und frisch gebügelt sein. Ein Wettbewerb, der mehrere Tage dauert, erfordert das tägliche Wechseln eines Unterhemdes und sorgfältige Körperpflege (saubere Rasur). Der schwarze Blazer muss jederzeit zugeknöpft sein, wenn er auf der Wettkampffläche getragen wird.

Auftreten

Körperhaltung, Bewegungen und Handzeichen sollten ungeachtet der Umstände jederzeit natürlich erscheinen. Wenn ein Mattenleiter durch sein/ihr Auftreten die Aufmerksamkeit auf seine Person lenkt, könnte dies vom Wettkampf ablenken und eine zwanghafte Präsenz erzeugen.

Der Mattenleiter sollte eine Grundhaltung einnehmen, bei der die Hände und Arme an den Körperseiten entspannt herunterhängen, während er sich auf ein Bein vorwärts aufstützt, um Interesse zu zeigen. Eine Gewichtsverlagerung auf das hintere Bein mit entspanntem vorderem Bein sollte vermieden werden, da dieser Stand einen Mangel an Interesse andeutet und als nicht professionell angesehen wird.

Die Arme sollten während des Gehens über die *Tatami* natürlich, aber nicht übertrieben mitschwingen. Im Allgemeinen sollten die Arme in einer entspannten Haltung dicht am Körper gehalten werden.

Wenn ein Wettkämpfer geworfen wird, so sollte der Mattenleiter so stehen, dass er die gesamte Trefferfläche auf der *Tatami* sieht. Ein Mattenleiter sollte im Moment der Landung von *Uke* nicht zurückzucken oder seinen/ihr Körper oder Kopf drehen. Diese Zuckungen lenken tendenziell vom Wettkampf ab. Der Mattenleiter muss, die Richtung antizipierend und sich mit den Wettkämpfern bewegend, mit der Aktion mitfließen, darf aber nicht unbewusst selbst in den Wettkampf so hineingezogen werden, dass die Körperbewegungen des Mattenleiters anfangen, die Wurfaktionen der Wettkämpfer zu imitieren.

Nachdem eine Aktion erfolgt ist, muss der Mattenleiter das entsprechende Handzeichen mit dem Arm, nicht mit dem ganzen Körper anzeigen. Gesichtsausdrücke oder Körperbewegungen, die den Trainern oder Zuschauern den Eindruck vermitteln könnten, dass die Aktion „beinahe“ ein Wurf war, sollten vermieden werden. Dies schadet der Präsenz des Mattenleiters.

Beim Überlehnen, um eine *Newaza*-Situation zu beobachten, sollten die Hände nicht auf den Knien oder der *Tatami* liegen. Diese Position könnte die Beweglichkeit einschränken und Handzeichen

unnötigerweise verzögern. Die Arme und Hände sollten in etwa parallel zu den Beinen in einer entspannten und natürlichen Weise gehalten werden.

Verhalten

Die Leistung eines Mattenleiters sollte in sich stimmig, gefasst und ruhig sein. Ruhe ist für die Entstehung und Aufrechterhaltung der Präsenz wesentlich. Das Ballen der Fäuste, das Aus- und Wegstrecken der Arme vom Körper, das Runzeln der Stirn, zuckende Bewegungen und ständiges Zurechtrücken der Kleidung sind nur einige wenige Zeichen der Nervosität, die vermieden werden sollten.

Die Arme dürfen niemals vor der Brust gekreuzt werden. Das offenbart Arroganz, Überheblichkeit und Voreingenommenheit. Ein Kampfrichter muss jederzeit bescheiden und gewillt sein, neue Dinge zu lernen.

Haltung in schwierigen Situationen zu bewahren ist für die Aufgabe des Kampfrichters und für das Aufrechterhalten der Präsenz wesentlich. Ein Kampfrichter entwickelt normalerweise einen bestimmten Stil mit einem Rhythmus von Bewegung, von Handzeichengebung und des Umgangs mit Situationen. Ungeachtet ob die Aktion langsam oder sehr schnell abläuft, sollte der Kampfrichter ruhig und gefasst sein. Jeder Wechsel des Rhythmus, schnelleres Gehen als üblich oder die zunehmende Schnelligkeit von Kommandos kann einen Verlust an Haltung anzeigen. Eine Methode, einen in sich stimmigen Stils zu entwickeln, ist es, sich selbst durch das so oft wie mögliche Schiedsen auf einer höheren Ebene herauszufordern. Auf Wettkämpfen mit höherem Niveau sind die Aktionen schneller und es entsteht eine größere Zahl an unterschiedlichen Situationen.

Selbst die erfahrensten Kampfrichter können in die Lage kommen, ihre Entscheidung korrigieren zu müssen. Dies sollte niemals persönlich genommen werden. Wenn die Emotionen eines Kampfrichters nicht unter Kontrolle und in Balance gehalten werden, wird seine Leistung insgesamt darunter leiden. Gesichtsausdrücke oder Handzeichen, die eine abweichende Meinung zu der der Außenrichter andeuten, schaffen einen Missklang und schwächen die Geschlossenheit des Teams. Es ist wichtig, dass die drei Kampfrichter als Einheit zusammenarbeiten, die Arbeit des jeweils anderen ergänzen und ihm beiseite stehen.

Im Fall einer schweren Verletzung eines Wettkämpfers oder im Fall einer kurzen Bewusstlosigkeit eines Wettkämpfers infolge von *Shime waza*, ist es unbedingt erforderlich, dass die Kampfrichter gefasst bleiben, um die Situation zur Sicherheit und zum Wohle des Wettkämpfers unter Kontrolle zu behalten.

Starke Teamarbeit fördert die Tätigkeit des Kampfrichters und ist vorteilhaft für Wettkämpfer und das Judo insgesamt. Kein Mitglied eines Teams sollte Dinge aussprechen oder tun, die die Einigkeit des Teams schwächen.

Der Kampfrichter sollte jederzeit den Wettkämpfern gegenüber Respekt zeigen, sie höflich auf ihre Ausgangspositionen weisen und es vermeiden, sie zu berühren. Ausschließlich im Fall von *Sonomama* ist eine Berührung der Wettkämpfer notwendig, um den Wettkampf zu unterbrechen und fortzusetzen.

Nichts schadet der Präsenz eines Kampfrichters mehr als die offene Demonstration von Desinteresse. Ein Mattenleiter, der mehr an den Aktivitäten der benachbarten Matte interessiert ist, nach jeder Ansage von *Matte* in der Wettkampfhalle herumschaut oder ständig zur Bewertungskommission blickt, demonstriert Schwäche und einen Mangel an Präsenz.

Der Außenrichter

Die Körperhaltung des Außenrichters ist ebenfalls für die Präsenz des gesamten Teams wichtig. Der Rücken sollte gerade und an der Rücklehne des Stuhls angelehnt sein; die Hände sollten auf den Knien liegen, Handflächen nach unten; die Beine stehen leicht auseinander; Füße flach auf der *Tatami*; und der Kopf sollte leicht nach vorne über die Hüfte geneigt sein, um Interesse zu zeigen. Um Aufzustehen sollte der Außenrichter einen Fuß zurück unter den Sitz des Stuhls auf den Boden aufsetzen, um sich leicht abzustoßen, während er sich vorwärts lehnt und dadurch ohne viel Anstrengung aufsteht.

Die Augen des Außenrichters müssen konzentriert auf die Wettkämpfer gerichtet sein. Es ist für die Prüfer von den Seitenlinien aus sehr leicht zu erkennen, wann die Augen anfangen, zu wandern. Der vollendete Fachmann ist in der Lage, sich 100%ig auf den Wettkampf zu konzentrieren, selbst nach mehreren Stunden der Tätigkeit.

Professionalität

Die Präsenz eines Kampfrichters wird dadurch unterstützt, dass er an alle Dinge professionell herangeht, sei es auf oder außerhalb der Tatami. Als ein Profi ist ein Kampfrichter dafür verantwortlich, pünktlich zu sein; ordentlich gekleidet zu sein; an Besprechungen vor dem Wettkampf teilzunehmen; den ganzen Tag auf der Matte ohne sich zu beschweren eingesetzt zu sein; bis zum Ende des Wettbewerbs zu bleiben und zur Verfügung zu stehen, bis er vom Hauptkampfrichter entlassen wird.

Während des Wettbewerbs sollte der Kampfrichter in dem für ihn vorgesehenen Bereich sitzen, es sei denn, er erhält die Erlaubnis, den Bereich zu verlassen; er sollte auf alle Zeitansagen achten; sollte seine eigene Leistung analysieren und um Rat nachsuchen, wie er sich verbessern kann; und er sollte die Leistung anderer Kampfrichter nicht diskutieren, es sei denn, er ist von dem jeweiligen Kampfrichter selbst darum gebeten worden. Kampfrichter sollten niemals über die Fehler oder die Leistung eines Kampfrichterkollegen mit anderen diskutieren. Das Herabsetzen von Kampfrichterkollegen ist sehr unprofessionell.

Präsenz ist eine Eigenschaft, die weder ein- noch ausgeschaltet werden kann, noch kann sie einzig auf der Tatami erworben werden. Ein Kampfrichter entwickelt Präsenz dadurch, dass er 24 Stunden am Tag ein Profi ist, der sich verantwortungs- und respektvoll sowohl, in als auch außerhalb der Wettkampfhalle verhält.

Position

Ein erfahrener Mattenleiter scheint immer zur richtigen Zeit auf der richtigen Position zu stehen, um eine klare Sicht auf die Aktion und die Trefferfläche auf der Matte zu haben. Das ist kein Zufall. Es ist eine über die Zeit hinweg durch Praxis erworbene Eigenschaft.

Wenn der Mattenleiter sich zu einer (neuen) Standposition auf der *Tatami* bewegt hat, so muss er/sie dabei immer die Außenrichter erkennen können und muss dabei darauf achten, nicht deren Sicht auf die Wettkämpfer oder auf den Mattenrand zu versperren. Wenn möglich, so muss der Kampfrichter eine Position wählen, die auch den Blickkontakt mit Zeitnehmern und Registratoren erlaubt.

In der Ausgangssituation (*Hajime*) des Mattenleiters bildet dieser mit den Kämpfern ein Dreieck. Während des Wettkampfes sollte der Mattenleiter versuchen, wann immer möglich dieses Dreieck beizubehalten, dabei einen Abstand von ungefähr 3 bis 4 Metern zu den Wettkämpfern einhaltend. Der Abstand von 3 bis 4 Metern hat sich in *Tachi waza* als günstige Distanz erwiesen, durch die gewährleistet wird, dass der Mattenleiter aus allen schnellen Aktionen der Wettkämpfer herausgehalten bleibt und, wichtiger noch, dass er die Trefferfläche eines Wurfs erkennen kann. Ein Mattenleiter, der zu nahe an den Wettkämpfern steht, riskiert eine mögliche Kollision, und ein Mattenleiter, der mehr als 4 Meter entfernt steht, könnte die Kontrolle und das Gefühl für den Wettkampf verlieren.

Der Mattenleiter muss stets die Aktionen der Wettkämpfer einschätzen und antizipieren können, um sich an die für die Beobachtung des Wettkampfes beste Stelle zu bewegen. Der Mattenleiter sollte ausmachen können, wer jeweils der angreifende Wettkämpfer ist, er muss Griffe bewerten können und einschätzen, ob der Angreifer einen Wurf nach vorne oder nach hinten beabsichtigt. Dies hilft, die günstigste Position einzunehmen, um die Trefferfläche zu sehen. Wenn der Mattenleiter zu nahe an die Wettkämpfer heran kommt und die Wurfbewegung falsch einschätzt, so könnten die Wettkämpfer auf ihn/sie zustürmen und er/sie müsste sehr schnell aus dem Weg springen. Das kann den besten Kampfrichtern passieren, aber es geschieht im Allgemeinen den weniger erfahrenen Kampfrichtern aufgrund des Mangels an Erfahrung, wo man sich am besten hinstellt.

Bewegungen des Mattenleiters sollten fließend, weich und würdevoll sein. Eine stets gute Körperhaltung mit dem Gewicht auf den Fußballen erlaubt es, mit den Füßen in einer dem Judo entsprechenden Weise, wie etwa bei *Ayumi-ashi*, über die *Tatami* zu gleiten. Alle Schritte sollten kurz, ausgeglichen und in einem entspannten Gang erfolgen. Schnelle Bewegungen können Nervosität oder (irgendein) Hochgefühl anzeigen und lenken von den Wettkämpfern ab. Der Mattenleiter muss lernen, seine/ihre Bewegungen einzuschränken. Im Allgemeinen macht er weniger Schritte als die Wettkämpfer.

Ein allgemeiner Fehler von unerfahrenen Mattenleitern ist das Schlurfen mit den Füßen auf kleinem Raum. Der Mattenleiter, der langsam ablaufende *Tachi waza* oder *Ne waza* beobachtet, tendiert dazu, mit den Füßen von Zeit zu Zeit ein paar Zentimeter nach vorne, wieder rückwärts, nach rechts und links zu rutschen. Diese unnötigen Bewegungen lenken ab und führen vom Wettkampf weg. Der Mattenleiter sollte an einem Platz bleiben, wenn die Wettkämpfer auf demselben Fleck

kämpfen, sollte aber nach einer bestimmten Zeit die Position leicht verändern, um zu zeigen, dass er interessiert und noch voll beim Wettkampf ist. Das ist ein kleiner, aber feiner Punkt, der erst mit der Erfahrung kommt.

Die erfahreneren Mattenleiter planen für gewöhnlich ihre Schritte und kommen nach einer Bewegung zu komplettem Stillstand. Von der neuen Position aus wird das Verhältnis zu den Wettkämpfern wieder hergestellt. Weniger erfahrene Mattenleiter tendieren dazu, in eine Richtung zu gehen, um dann ihre Richtung zu ändern und oft unnötigen Platz wegzunehmen.

Ne waza

Am besten befindet man sich in einer Position 2 bis 3 Meter entfernt vom Kopf und Torso der Wettkämpfer. In den meisten Fällen sollte der Mattenleiter innerhalb der Kampffläche bleiben. Dennoch gibt es Situationen, in denen es notwendig und zulässig ist, für eine bessere Sicht die Sicherheitsfläche zu betreten. So ist für den Mattenleiter z.B. in einer *Osaе waza*, wenn Kopf und Hände beider Wettkämpfer noch auf der Kampffläche liegen, der Sicherheitsfläche aber zugewandt sind, die beste Position auf der Sicherheitsfläche.

Manche Mattenleiter tendieren dazu, bei *Ne waza* Situationen sehr nah an und über die Wettkämpfer gebeugt zu stehen, um alle Aspekte von *Ne waza* zur selben Zeit überwachen zu können. Diese Position ist ungeschickt und sollte vermieden werden. Es ist eher akzeptabel, zwei oder drei volle Schritte zu jeder Seite zu machen, wenn zum Beobachten notwendig. Wenn ein Wettkämpfer in *Ne waza* eine Würgetechnik (*Shime waza*) anwendet, kann es Situationen geben, in denen es notwendig wird, einen näheren Einblick zu bekommen, und zwar um festzustellen, ob *Uke* bewusstlos geworden ist oder das Revers des *Judogi* über das Gesicht gezogen wird. In den meisten Fällen jedoch hat es sich gezeigt, dass ein nahes Herangehen an die *Tatami* die Sicht nicht verbessert. Nur wenn es absolut notwendig ist, sollten ein Knie und eine Hand die *Tatami* berühren. Diese Position ermöglicht ein schnelles Aufstehen wenn die Wettkämpfer sich plötzlich bewegen. Mattenleiter sollten niemals auf beiden Knien knien, da dies unbeweglich macht, unprofessionell aussieht und der Würde und Autorität schadet.

Wenn ein Wettkämpfer den anderen in *Osaekomi* festhält, kommt es vor, dass *Uke* sich dreht und versucht, in das Bein von *Tori* einzuhaken, was *Tori* dazu bringt, sich vorwärts im Kreis zu bewegen, um ein Einhaken zu verhindern. Der Mattenleiter sollte ein „Hinterherjagen“ vermeiden und sich statt dessen in die den Wettkämpfern entgegengesetzte Richtung bewegen. Das heißt, er „geht an ihrem Rücken hinten herum, um ihr Gesicht wieder zu sehen“. Wenn die Drehaktion wirkungsvoll ist, wartet der Mattenleiter mit guten antizipatorischen Fähigkeiten einfach darauf, bis die Wettkämpfer wieder zu ihrer ursprünglichen Position zurückgekehrt sind. Der Mattenleiter sollte eine Position einnehmen, aus der heraus er die Hände und das Gesicht sowohl von *Tori* als auch von *Uke* beobachten kann und aus der heraus er feststellen kann, ob der Rücken kontrolliert gehalten oder ob ein Bein geklammert wird.

Der Rand der Kampffläche/Mattenrand

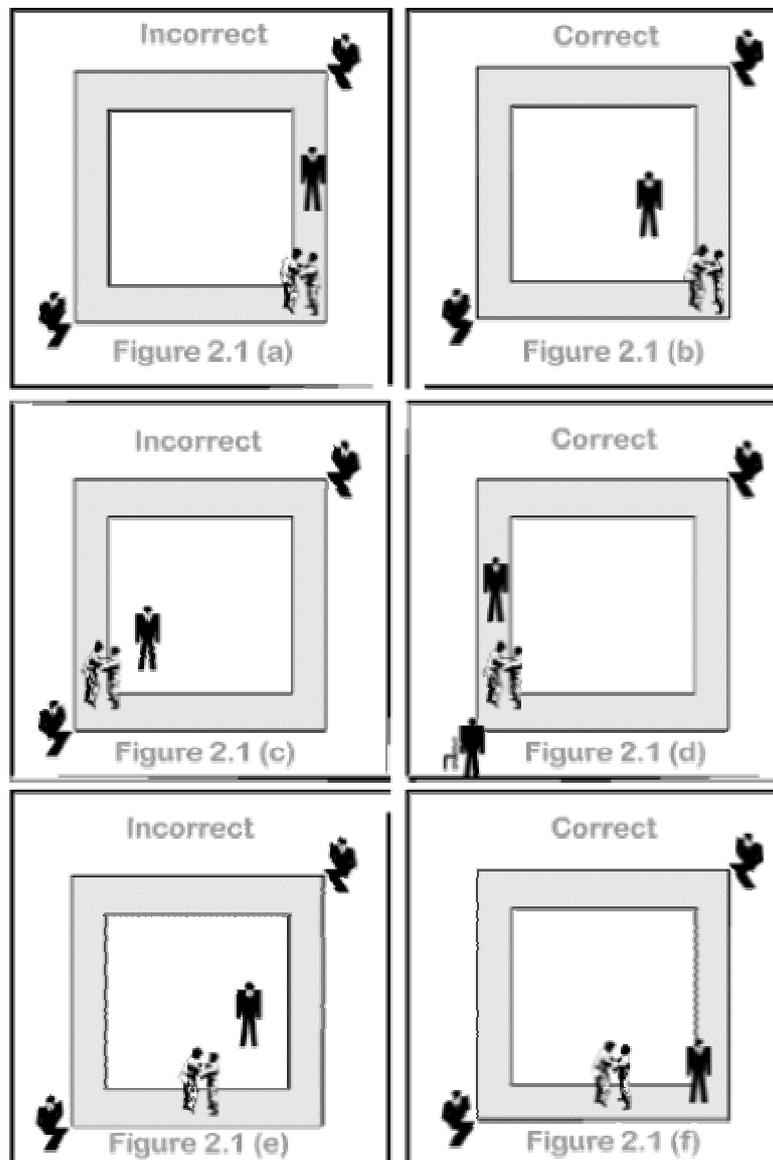
Wenn die Wettkämpfer sich auf den Rand der Kampffläche zu bewegen, ist es die erste Pflicht des Mattenleiters, auf einer Position zu sein, von der aus er mögliche Aktionen bewerten kann, während es dem Team obliegt, auf den Mattenrand zu achten und zu entscheiden, ob die Aktion innerhalb oder außerhalb ist. Das setzt voraus, dass der Mattenleiter weiß, wo sich der Außenrichter befindet, um dessen Sichtlinie auf den Mattenrand frei zu halten.

Wenn die Wettkämpfer sich in eine „neutrale“ Ecke (eine Ecke ohne Außenrichter) bewegen, sollte der Mattenleiter ihnen zu dieser Ecke folgen, sich aber innerhalb der Warnfläche befinden und den Außenrichtern einen ungehinderten Blick auf die Wettkämpfer und den Rand der Kampffläche ermöglichen. Von dieser Position aus wird es für den Mattenleiter nur möglich sein, lediglich einen Außenrichter in seinem Blickwinkel zu behalten. [Abbildung 2.1 (b)]

Wenn die Wettkämpfer sich auf eine Ecke mit Außenrichter zu bewegen, sollte der Mattenleiter sich leicht an den Rand und gegenüber dem Außenrichter stellen, der den Wettkämpfern am nächsten ist, die Wettkämpfer dabei in der Mitte. [Abbildung 2.1 (d)] Wenn die Wettkämpfer näher als 3 Meter an die Ecke herankommen, sollte der Außenrichter mit dem Stuhl in der Hand zur Seite gehen, dabei die Wettkämpfer immer weiter im Blick behaltend. Er/Sie sollte sich so von der Aktion weg bewegen, dass er/sie sich immer noch auf einer Augenhöhe mit dem Mattenrand befindet, dem sich die Wettkämpfer nähern, damit er in einer Position ist, von der aus er wenn nötig beurteilen kann, ob die Aktion innerhalb oder außerhalb ist. Manche Außenrichter glauben, so lange sich nicht bewegen zu müssen, bis ein Wurf angesetzt wird. Aber allein die bloße Anwesenheit eines Außenrichters in einer Ecke kann einen Wettkämpfer davon abbringen, einen Wurf anzusetzen, der

vorbereitet wurde und kurz vor der Ausführung steht. Es ist immer besser, sich eher früher denn zu spät zu bewegen.

Wenn die Wettkämpfer sich auf eine Seite der Kampffläche zu bewegen, so sollte der Mattenleiter eine Position gerade noch innerhalb der Kampffläche und mit dem Rücken einer neutralen Ecke zugewandt einnehmen. [Abb. 2.1 (f)]



Mattenleiter müssen erkennen, wann sie Gefahr laufen, in eine Ecke gedrängt zu werden und sollten sich in die eine oder andere Richtung um die Wettkämpfer herum bewegen, um zu vermeiden, mit ihnen zusammen zu stoßen. Wenn einmal die Sicherheitsfläche erreicht worden ist, sollte der Mattenleiter entgegengesetzt der Bewegungsrichtung der Wettkämpfer um sie herum gehen.

Anm.: Studien haben ergeben, dass Mattenleiter, die sich weiter weg befinden, in der Lage sind, den Auftreffpunkt zu fixieren noch bevor die Landung stattfindet, und in der Lage sind, den gesamten Rücken landen zu sehen. Rein theoretisch ist der Winkel, in dem die Augen sich bis zum Auftreffpunkt bewegen, dann geringer, wenn der Mattenleiter sich weiter weg befindet, wodurch die Sicht günstiger ist. Das ist einer der Gründe, warum Studien eine Zunahme von richtigen Bewertungen gezeigt haben, wenn diese vom Rand der Kampffläche (weiter weg) aus gegeben wurden.

Beobachten des Wettkampfverlaufs

Die Fähigkeit, den Wettkampfverlauf zu beobachten und die Fähigkeit, auf der richtigen Position zu stehen sind komplementär. Wie im obigen Abschnitt beschrieben muss der Mattenleiter sich in einer guten Position befinden, um die Techniken und Aktionen der Wettkämpfer sehen zu können, ohne die Außenrichter, die Wettkampfregistratur, die Zeitnehmer, die Trainer etc. aus den Augen zu verlieren. Die Fähigkeit, auf der richtigen Position zu stehen, stellt sicher, dass die Augen des Mattenleiters immer auf den richtigen Ort zur richtigen Zeit gerichtet sind, um die wesentlichen Informationen zu erfassen, die sich aus der gesamten Umgebung des Wettkampfes darbieten.

Beobachten ist die Fähigkeit, die darüber entscheidet, wie gut diese komplexen Informationen alle zusammen berücksichtigt werden. Der Mattenleiter ist die zentrale Autorität des Wettkampfes und trägt für vielerlei Dinge Verantwortung - für das Leiten des Wettkampfes, das Bewahren der Übersicht und dafür, den Wettkampffregeln Nachdruck zu verleihen. Das erfordert vom Mattenleiter, alles, was nahe an und auf der Wettkampffläche stattfindet, zu beobachten, und zwar sowohl bevor die Wettkämpfer die Matte betreten, als auch während des Wettkampfes und wenn sie die Matte verlassen.

Die Fähigkeit, komplexe visuelle Informationen verarbeiten zu können, unterscheidet den fähigen von dem weniger erfahrenen Kampfrichter. Der Kampfrichter mit „geschultem Auge“ und effektivem Blick auf die Peripherie hat gelernt, visuelle Schlüsselinformationen von Seiten der Wettkämpfer im Vordergrund zu verarbeiten, während andere Informationen von Außen im Hintergrund mit berücksichtigt werden. Das erfordert enorme Konzentration. Wenn ein Teil der Informationen aus dem Hintergrund mehr Aufmerksamkeit verdient, wird der erfahrenere Kampfrichter diese berücksichtigen, ohne jedoch die zentrale Aufgabe aus den Augen zu verlieren. Ein Rundblick auf unterschiedliche Aspekte des Geschehens außerhalb der Matte zu geeigneter Zeit erlaubt es dem Kampfrichter, den gesamten Wettkampf effektiv zu beobachten.

Dieser kognitive Wahrnehmungsprozess ähnelt dem Jonglieren von Bällen. Der Anfänger konzentriert sich auf einen Ball; die beiden anderen fallen so zu Boden. Erst nach hunderten von Versuchen schafft er es, erst einen Ball, dann den zweiten und schließlich auch drei Bälle zu jonglieren. Die Augen des erfahrenen Jongleurs folgen nicht nur einem Ball, sondern allen drei Bällen zur gleichen Zeit. Dasselbe gilt für den Kampfrichter. Der noch junge Kampfrichter achtet nur auf einen Aspekt des Wettkampfes, während der erfahrenere Kampfrichter viele Aspekte des Wettkampfes berücksichtigt.

Wie der Jongleur, so muss auch der Kampfrichter viele hundert Mal seine Tätigkeit ausüben, um die Kunst zu beherrschen. Der noch jüngere Kampfrichter tendiert dazu, nur das zu beobachten, was man ihm/ihr zu beobachten aufgetragen hat. Langsam, durch Jahre des Trainings werden diese Einzelbeobachtungen weniger. Und schließlich hat der Kampfrichter die Fähigkeit, den gesamten Wettkampf zu beobachten.

Praktische Hinweise

Der Kampfrichter sollte sich die Wettkampffläche ansehen, wenn er/sie die Tatami betritt. Sind die Matten zusammengeschoben und Blutropfen weggewischt? Ist die Registratur auf Null zurückgesetzt? Sind Zeitnehmer und Registratoren auf ihren Plätzen?

Wenn die beiden Wettkämpfer die Kampffläche erreichen, sollte der Kampfrichter bei diesen nach Wertgegenständen (Uhren, Ringe, Ohringe) sehen; er sollte den *Judogi* auf Blut, Tränen, vorschriftsmäßige Maße überprüfen; er sollte sich versichern, dass die Füße der Wettkämpfer sauber sind und langes Haar zusammengebunden ist. Er sollte dies lediglich visuell tun. Die Wettkämpfer durch Berühren zu überprüfen ist eine nicht zulässige Vorgehensweise im Judo und würde unprofessionell sein.

Der Fokus beim Geschehen vor dem Mattenleiter liegt immer auf den Wettkämpfern, und zwar vom Moment, in dem sie die Tatami betreten bis zu deren Verlassen. Manche Mattenleiter haben die Angewohnheit, nach einer Wertung, bei der Ansage von *Matte* oder *Soremade* den Blick von den Wettkämpfern wegzunehmen.

Wenn eine Aktion bewertet wurde, muss der Mattenleiter weiterhin auf *Tori* blicken, um die Farbe seines *Judogis* zu erkennen. Manche Mattenleiter machen den Fehler, aufzublicken, besonders bei *Ippon*, und können dann beim Blick wieder auf die Kämpfer nicht mehr feststellen, welcher *Tori* war, weil beide nach dem Wurf weitergerollt sind.

Dasselbe gilt für Situationen in *Ne-Waza*. Wenn *Ippon* für *Osae-komi* gegeben wird, muss der Mattenleiter feststellen, wer gehalten hat. Wenn Blau der Gewinner ist, dann ist es für den Mattenleiter nützlich, bis zur Erklärung des Siegers im Kopf „Blau“ zu wiederholen. Es wird sehr peinlich, wenn

der Mattenleiter *Tori* nicht identifizieren kann. Das sollte nur selten geschehen. Wenn jedoch der Mattenleiter einmal nicht weiß, wer gewonnen hat, ist es besser, den Außenrichter zu fragen: „*Kachi ao, shiro?*“ (jap.: „Sieg für blau oder weiß?“), als zu raten und dann vielleicht den falschen Wettkämpfer zum Sieger zu erklären.

Der Fokus beim Geschehen hinter dem Mattenleiter muss auf verschiedenen Aspekten des Randgeschehens liegen und hängt von den jeweiligen Umständen des Wettkampfes ab. Nachdem z.B. eine Wertung angesagt wurde, ist es angebracht, zuerst für 3-4 Sekunden aus den Augenwinkeln auf die Außenrichter zu achten, um dann zur Registratur zu blicken, ohne jedoch die Wettkämpfer aus dem zentralen Blick zu lassen. Auf diese Weise könnte ein Fehler an der Registratur, sollte dieser gemacht werden, innerhalb von 5 Sekunden nach Ansage der Wertung erkannt und korrigiert werden. Ein Fehler sollte nie länger als 5 Sekunden unbemerkt bleiben. Die Komplikationen, die aus unbemerkten Fehlern entstehen, machen eine Korrektur oft nur schwieriger.

Wenn die Wettkämpfer sich in eine Ecke der Kampffläche bewegen, muss der Mattenleiter diese Ecke frühzeitig ausmachen, um eine Position einzunehmen, von der aus er „innerhalb“ oder „außerhalb“ entscheiden kann. Wann immer ein Wettkämpfer aus der Matte tritt, hat der Mattenleiter konsequent *Matte* anzusagen.

Das Achten auf *Judogi* oder die persönliche Erscheinung der Wettkämpfer während des Wettkampfes ist entscheidend. Der Kampfrichter sorgt dafür, dass die Anstandsformen eingehalten werden und keiner der Wettkämpfer sich dabei einen Vorteil schafft.

Die Jacken brauchen während des Kampfes nicht perfekt geordnet zu sein. Solange beide Wettkämpfer in gleichem Maße unordentlich sind oder kein Vorteil bzw. Nachteil für einen der Wettkämpfer entsteht, sollte der Kampf fortgesetzt werden. Ein Mattenleiter, der den Kampf unentwegt unterbricht und die Kämpfer anweist, den *Judogi* zu ordnen, hemmt den natürlichen Verlauf des Wettkampfes.

Der Wettkampf sollte unterbrochen und *Matte* angesagt werden, wenn das Haar eines Wettkämpfers sich gelöst hat und dadurch das Greifen erschwert wird. Gleiches gilt, wenn sich die Hose gelockert hat oder herunter rutscht, oder wenn der Gürtel sich gelöst hat. Der Kampf muss unterbrochen und der *Judogi* neu geordnet werden.

Stimme

Die Ansage von Kommandos durch den Kampfrichter sollte Entschlossenheit, Vertrauen und Kontrolle zeigen. Gut ausgeführt trägt dies dazu bei, die Autorität und Präsenz des Kampfrichters auf der Wettkampffläche zu stärken. Die Tonhöhe, Melodik und Explosivität der Stimme hilft dabei, den Wettkampf zu kontrollieren, besonders während eines Wettkampfes, der durch die Stimmung von Außen sehr spannungsgeladen ist.

Kommandos müssen so ausgesprochen werden, dass sie von Wettkämpfern, Trainern, Zeitnehmern, Registratoren und Zuschauern gehört und verstanden werden. Bei der Ausführung ist auf Klarheit, Lautstärke und Richtung zu achten.

Klarheit in der Aussprache wird unterstützt durch die Betonung. Im Allgemeinen wird bei Judo-Kommandos die letzte Silbe eines Wortes betont und Vokale sollten kurz sein (Die Vokale im Japanischen sind offen, ohne Muskelanspannung gesprochen). Folgendes kann zur Orientierung dienen:

| | |
|---|---|
| a | wie 'a' in <u>h</u> at, <u>L</u> achen |
| e | wie 'e' in <u>E</u> hre |
| i | wie 'i' in <u>t</u> ief, <u>l</u> iegen |
| o | wie 'o' in <u>O</u> hr |
| u | wie 'u' in <u>F</u> urt, <u>S</u> chn <u>u</u> ller |

Lautstärke und Richtung wirken zusammen. Eine lautere Stimme trägt weiter und ist in Blickrichtung hin ausgesprochen. Der leichteste Weg, um gehört zu werden, ist es, das Ziel anzublicken. Der Mattenleiter muss immer die Wettkämpfer im Blick haben, wenn er ein Kommando gibt, da die Wettkämpfer vor allem auf die Stimme und nicht auf die Handzeichen reagieren, um zu erfahren, welches Kommando gegeben wurde. Wenn möglich sollte der Mattenleiter ebenfalls die Zeitnehmer und Registratoren im Blick haben. Mit zunehmendem Gebrauch des schnurlosen Mikrofons ist das Anblicken der Zeitnehmer und Registratoren nicht mehr notwendig, aber immer noch empfohlen.

Anm: Viele Mattenleiter haben Schwierigkeiten mit der Qualität des ersten Kampfkommandos, *Hajime*. Dies kann damit zusammenhängen, dass der Mattenleiter es versäumt, vor Ansage tief einzusatmen. Es braucht Luft, um der Stimme Kraft zu verleihen. Geeignetes Einatmen sollte ein automatischer Prozess werden, und das richtige Atmen geschieht unbewusst.

Anzeigen von Handzeichen

Handzeichen sind eine Zeichensprache genau festgelegter Gesten, die durch die IJF Kampfregeln definiert sind. Sie werden hauptsächlich zur Kommunikation zwischen dem Kamprichter-Team, den Wettkämpfern, Zeitnehmern und Registratoren genutzt, dienen aber auch dazu, die Zuschauer darüber zu informieren, welche Kommandos während des Wettkampfes gegeben wurden. Viele Handzeichen haben eine verbale Entsprechung, die zur selben Zeit angesagt wird. Das Handzeichen muss präzise, kraftvoll und für 2 bis 3 Sekunden angezeigt werden. Die Gesten müssen entspannt sein, dürfen aber nicht lasch, künstlich oder überbetont wirken. Theatralik ist unerwünscht, lenkt die Zuschauer ab und führt vom eigentlichen Wettkampf weg.

Wenn der Mattenleiter eine Entscheidung ansagt, muss er das Handzeichen dazu so ausführen, dass es klar von den Außenrichtern und den technischen Offiziellen gesehen werden kann. Jedes Handzeichen sollte gehalten werden und der Mattenleiter sich dann mit einer $\frac{1}{4}$ -Drehung entweder vorwärts oder rückwärts wenden, damit jeder es sehen kann. Die Drehung erlaubt es ebenfalls dem Mattenleiter, die Außenrichter zu sehen, ohne sie jedoch direkt oder offensichtlich anzuschauen. Weil das Handzeichen für *Ippon* über dem Kopf angezeigt und daher leicht gesehen wird, ist eine Drehung nicht notwendig. Allerdings ist die Drehung empfohlen, um die Außenrichter zu sehen. Während des Anzeigens von Handzeichen muss der Mattenleiter in Blickkontakt mit den Wettkämpfern bleiben.

Wenn eine schnelle Kontertechnik ausgeführt wird und der Mattenleiter die Wertung anzeigt, empfiehlt es sich, ebenfalls anzuzeigen, ob die Wertung für Blau oder Weiß gegeben wurde. Er macht dies entweder verbal oder indem er mit dem Zeigefinger entweder auf das blaue oder weiße Klebeband auf der *Tatami* deutet.

Bei der Ansage von *Matte* sollte die Stimme auf die Wettkämpfer und das Handzeichen zu den Zeitnehmern gerichtet sein. Dies ist das einzige Handzeichen ohne $\frac{1}{4}$ -Drehung. Da *Matte* keine Wertung ist, gilt es zuerst, sicherzustellen, dass sowohl Wettkämpfer als auch Zeitnehmer erkennen, dass die Zeit angehalten wurde.

Es gibt Situationen, in denen die Aktionen immer schneller werden. Wenn dann ein Wurf erfolgt, kann es vorkommen, dass verbales Kommando und Handzeichen nicht übereinstimmen, z. B. wenn *Koka* angesagt, *Yuko* aber angezeigt wird. Diese Situation ist zwar peinlich, dennoch sollte so schnell wie möglich auf das richtige Handzeichen hin korrigiert werden. Im Allgemeinen ist das verbale Kommando das ursprünglich gewollte und daher gültige (gegenüber dem eventuell unterschiedlichen Handzeichen).

Osaekomi

Der Mattenleiter muss erst feststellen, ob *Osaekomi* gegeben werden sollte und dann, und nur dann, das Handzeichen anzeigen. Mattenleiter tendieren dazu, die Hand zum *Osaekomi*-Handzeichen auszustrecken bevor der Haltegriff voll sitzt. Diese vorgreifende Geste irritiert, besonders die Zeitnehmer.

Wenn einmal das *Osaekomi*-Handzeichen angezeigt wurde, sollte der Mattenleiter eine $\frac{1}{4}$ -Drehung machen, mit der ausgestreckten Hand als Drehachse. Bei allen anderen Kommandos dreht sich die Hand mit dem Körper mit.

Außenrichter

Der Außenrichter benutzt genau dieselben Handzeichen wie der Mattenleiter, jedoch ohne Stimme. Sollte der Außenrichter anderer Meinung als der Mattenleiter sein, so zeigt er dies mit dem entsprechenden Handzeichen an. Das Handzeichen sollte nicht schwach, halbherzig oder abgeändert sein. Das deutet einen Mangel an Überzeugung an. Der Außenrichter muss das Handzeichen solange beibehalten, bis der andere Außenrichter es sieht. Wenn der andere Außenrichter nicht zustimmt, sollte das Handzeichen wieder weggenommen werden. Wenn beide Außenrichter übereinstimmen, sollten die Handzeichen solange beibehalten werden, bis der Mattenleiter diese sieht. Ein Außenrichter, der es versäumt, das Handzeichen lange genug beizubehalten, offenbart einen Mangel an Überzeugung und Entschlossenheit.

Bei Aktionen am Rand der Kampffläche muss der Außenrichter bereit sein, anzuzeigen, ob die Aktion inner- oder außerhalb ist, und muss das Handzeichen beibehalten bis der Mattenleiter eine Wertung oder *Matte* angesagt hat. Das Handzeichen für „Innerhalb“ wird nur verwendet, wenn ein Wettkämpfer den anderen nach außen wirft, die Technik aber als bewertbar angesehen wird. Es wird niemals bei *Ne-waza* angewendet. Das Handzeichen für „Außerhalb“ wird in drei Situationen

verwendet, und zwar (1) wenn ein Wurf als außerhalb angesehen wird; (2) wenn ein Wettkämpfer in *Tachi-waza* nach außen tritt; und (3) wenn beide Kämpfer in *Ne-Waza* nach außen kommen.

Bei allen Würfen, die außerhalb enden, muss der Außenrichter sofort anzeigen, ob die Aktion innen oder außen war, damit der Mattenleiter die Meinung des Außenrichters bei seiner Bewertung berücksichtigen kann. Ein Außenrichter, der nichts anzeigt, versäumt es, den Mattenleiter zu unterstützen und lässt Fragen über diesen Mangel an Teilnahme aufkommen. Wenn ein Außenrichter es versäumt, anzuzeigen, ob der Wurf innen oder außen war, muss der Mattenleiter selber einschätzen und dann anzeigen, ob der Wurf bewertet (weil innen) werden kann oder ungültig (weil außen) war.

Bei dem Kommando *Hantei* des Mattenleiters haben die Außenrichter die Flaggen sofort und mit Überzeugung in die Höhe zu heben. Der Außenrichter, der die Flagge nur langsam hochhebt oder wartet, um zu sehen, wie der andere Außenrichter entscheidet, zeigt einen Mangel an Entschlossenheit, Präsenz und Verständnis für die Beurteilung. Das lässt das Team unentschlossen erscheinen und macht die Entscheidung angreifbar für Kritik durch Trainer und Wettkämpfer.

Entschlossenheit

Entschlossenheit ist die Fähigkeit, seine Meinung mit Überzeugung auszudrücken.

Wenn ein Wurf ausgeführt oder eine strafbare Handlung begangen wird, muss der Mattenleiter das Kommando ohne Zögern ansagen. Jedes Zögern zeigt einen Mangel an Entschlossenheit. In einem frühen Stadium der Karriere eines Kampfrichters erwartet man, dass der Kampfrichter die Kommandos nur langsam ansagt. Doch mit mehr Erfahrung verbessert sich das Tempo der Kommandos. Natürlich ist es wichtig, dass die Kommandos zuerst richtig und dann schnell sind, aber es ist noch besser, wenn sie beides sind. Alle Wertungen sollten beim Auftreffen (des Kämpfers) erfolgen, nicht vorher.

Der Kampfrichter darf den Einschüchterungen von Seiten der Zuschauer oder Trainer bei der Ansage seiner Kommandos nicht nachgeben. Kommandos sollten immer dann gemacht werden, wenn der Kampfrichter die Situation dafür gegeben sieht. Der Mattenleiter sollte nicht einfach ein fragwürdiges *Koka* vergeben, weil etwa der Kämpfer schon vorher immer *Koka* geworfen hat oder eine Strafe übersehen wurde.

Es gibt kein Kompensieren für ein vorher versäumtes Kommando. Es kann vorkommen, dass der Mattenleiter ein *Yuko* gibt und nach einigen Sekunden überlegt, ob es nicht eher *Waza-Ari* war. Kompensiere niemals diesen Gesinnungswandel durch das höhere Wertes beim nächsten Mal, z.B. *Yuko* statt *Koka*! Eine falsche Wertung ist genug. Wenn einmal der Fehler gemacht wurde, ist es in niemandes Interesse, zu versuchen, ihn wieder wett zu machen. Das Aufrechnen von Fehlern schwächt die Autorität, Kontrolle und Präsenz, die man zuerst aufgebaut hat.

Es ist wichtig, dass die Wertungen eines Kampfrichters in sich stimmen. Ein Kampfrichter sollte nicht versuchen, in seinen Wertungen höher oder niedriger zu gehen, um Wertungen auszugleichen, die von den Außenrichtern geändert wurden. Der Versuch, mit Wertungen die Außenrichter zu überstimmen führt ins Desaster. Die Wertungen sollten weiterhin so gegeben werden, wie sie der Mattenleiter sieht. Wenn einmal das Team die Matte verlassen hat, sollte der Mattenleiter mit den Außenrichtern sprechen, um das Problem zu klären und Lösungen dafür zu finden.

Auf der Matte sollte ein Außenrichter auch Zuversicht in seine Handlungen haben. Ein Außenrichter, der aufsteht, um ein Handzeichen anzuzeigen, sich dann aber wieder gleich hinsetzt, zeigt ganz klar einen Mangel an Entschlossenheit. Entsprechend darf der Außenrichter nicht zögern, „innerhalb“ oder „außerhalb“ anzuzeigen. Ein solches Verhalten/Zögern darf von einem hochformatigen Kampfrichter einfach nicht erwartet werden.

Jedes Zögern des Mattenleiters oder der Außenrichter bei *Hantei* verweist auf einen klaren Mangel an Präsenz, Verständnis und Entschlossenheit. Die Entscheidung, wer der Sieger ist, ist Ergebnis einer kontinuierlichen Bewertung des gesamten Wettkampfes und nicht einer Einschätzung, nachdem *Hantei* angesagt wurde.

Verständnis (für den Kampf)

Verständnis für den Kampf ist bei weitem die wichtigste Eigenschaft, die den internationalen Top-Kampfrichter ausmacht. Die Fähigkeit, die Aktionen der Wettkämpfer zu verstehen, rührt von einer gründlichen Kenntnis der Prinzipien und Techniken des Judo her. Während die Praxis als Kampfrichter dazu dient, die Fähigkeiten des Verständnisses zu steigern und zu verfeinern, muss die Grundlage dafür durch regelmäßige Praxis und Üben des Judo gelegt werden. Techniken verändern sich

laufend und der Kampfrichter muss mit diesen Veränderungen Schritt halten. Ansonsten leidet das Verständnis.

Das betrifft vielerlei Themen: Verstehen, wann eine Aktion bewertet werden muss; Verstehen, wann Aktionen verboten sind und bestraft werden müssen, wann man *Matte*, *Osaekomi*, *Sonomama* etc. ansagt.

Wertungen

Der Mattenleiter sollte eine Wertung ansagen, wenn ein Wettkämpfer den anderen mit einer Technik und mit Kontrolle wirft. Oftmals werden Wertungen unterlassen, die gegeben hätten werden sollen. Setzt ein Wettkämpfer eine Technik an und bringt damit seinen Gegner zu Fall, so dass dieser mit einem Körperteil auf der *Tatami* auftrifft, so hat doch der Mattenleiter eine entsprechende Wertung zu geben, auch wenn zuvor kein *Kuzushi* ersichtlich war.

Wenn alle drei Kampfrichter eine unterschiedliche Wertung für denselben Wurf anzeigen, müssen die Außenrichter solange ihre Wertung angezeigt lassen, bis der Mattenleiter die geeignete Korrektur vorgenommen hat. Z.B. gibt der Mattenleiter *Waza-ari*, der eine Außenrichter zeigt *Yuko* und der andere zeigt *Koka*. Es ist offensichtlich, dass die Außenrichter die Wertung niedriger als *Waza-ari* ansetzen. Aus Fairness gegenüber dem Wettkämpfer, der geworfen wurde, sollte die Wertung auf *Yuko* korrigiert werden. Der Mattenleiter wählt die mittlere Wertung und korrigiert diese sofort und ohne Zögern. Diese Änderung wird einem Kampfrichter nicht negativ angerechnet, da es wichtiger ist, den Wettkämpfer fair zu behandeln.

Abhängig von Position und Blickwinkel, aus denen heraus ein Wurf beobachtet wurde, kann es möglich sein, dass der Mattenleiter die eine Wertung gibt und die Außenrichter eine andere. Wertungen für Techniken, die eine Stufe auseinander liegen, liegen im Bereich des Erwartbaren. Wertungen für Techniken die zwei Stufen auseinander liegen, sollten nur sehr selten oder überhaupt nicht vorkommen.

Wenn ein Wettkämpfer in einer Drei-Punkte-Brücke landet (Kopf und beide Füße), gilt dies als ob der Rücken auftrifft. Die Höhe der Wertung hängt dann von dem Umfang der Trefferfläche ab. Treffen die drei Punkte zur selben Zeit mit genügend Kraft auf, so ist die Wertung *Ippon*. Wenn die drei Punkte zu unterschiedlichen Zeitpunkten oder mit weniger Kraft auftreffen, dann kann auf *Waza-ari* oder *Yuko* entschieden werden.

Kontertechniken

In folgenden Fällen gibt es für keinen Wettkämpfer eine Wertung:

- beide Wettkämpfer fallen gleichzeitig und in einer Weise, die identisch ist und auch keine Kontrolle erkennen lässt;
- *Tori* verliert das Gleichgewicht und fällt ohne eine Aktion von *Uke* auf die *Tatami*;
- *Tori* hebt *Uke* so an, dass von *Uke* kein Körperteil mehr die *Tatami* berührt. *Uke* blockiert dann die Aktion von *Tori* so, dass dieser das Gleichgewicht verliert und mit *Uke* auf sich zu Boden fällt.

Wenn eine Kontertechnik angewendet wird, soll der Mattenleiter gemäß folgender Kriterien entscheiden, wem die Wertung zugesprochen wird:

- Welcher Wettkämpfer besaß bei der Landung die Kontrolle?
- Wer traf auf der *Tatami* auf und wer nicht?
- Übernahm *Uke* die Kontrolle von *Tori* zum Zeitpunkt oder vor der Landung, wurde damit also zu *Tori*?

In einer Situation, in der der Werfer anfängt, selber zu fallen, kann *Uke* zu *Tori* werden, indem er die Kontrolle über den Wurf übernimmt und den Initiator (der Aktion) zu Boden bringt.

Osaekomi

Die folgenden Kriterien sind bei *Osaekomi* zu berücksichtigen:

- *Uke* muss mit einem Teil seines Rückens die überwiegende Zeit die *Tatami* berühren
- *Tori* muss auf *Uke* liegen und die Kontrolle besitzen
- *Tori* muss in der Lage sein, aufzustehen
- *Tori* muss sich in einer *Kesa*- oder *Shiho*-Position befinden, ähnlich der Haltung bei *Kesa-Gatame* oder *Kami-Shiho-Gatame* (Anm. Übersetzer)

Es ist wichtig, dass der Mattenleiter zum richtigen Zeitpunkt *Osaekomi* ansagt. Sollte eine *Osaekomi*-Situation entstehen, so ist es *Tori*s Kontrolle, die letztendlich jeden eventuellen Zweifel beseitigt.

Matte und Sonomama

Die Ansage von *Matte* und *Sonomama* zum richtigen Zeitpunkt ist von wesentlicher Bedeutung. Ein weniger erfahrener Kampfrichter kann das Momentum und die Strategie eines Wettkämpfers dadurch zunichte machen, indem er den Wettkampf zum falschen Zeitpunkt oder aus falschen Gründen unterbricht.

Das Unterbrechen des Kampfes sollte niemals einem Wettkämpfer den Vorteil wegnehmen. Daher muss der Mattenleiter in der Lage sein, zu entscheiden, was ein Vorteil ist. Ein Wettkämpfer, der sich auf dem anderen befindet, der wiederum nicht umgedreht wurde, befindet sich nicht notwendigerweise in einer vorteilhaften Position. In *Ne waza* Situationen hat der Wettkämpfer die vorteilhaftere Position, der, ob in oberer oder unterer Position, durch die Anwendung von Techniken eine wirksame Kontrolle über den Gegner ausübt.

Der Mattenleiter muss bei *Ne waza* Situationen vor Ansage von *Matte* feststellen, ob kein Fortschritt mehr vorhanden ist. Fortschritt wird normalerweise dadurch erkannt, ob ein Wettkämpfer systematisch sich zu *Osaekomi* oder *Shime-waza* oder *Kansetsu-waza* hin bewegt. Wenn ein Wettkämpfer nicht in der Lage ist, den anderen zu drehen und deshalb kein Fortschritt mehr da ist, sollte *Matte* angesagt werden. Es ist ein geläufiger Fehler von Mattenleitern, *Ne waza* weitaus länger als nötig zuzulassen.

Der Mattenleiter muss sehr aufmerksam sein, wenn er bei *Shime-waza* oder *Kansetsu-waza* *Matte* ansagt. Die Ansätze von *Shime-waza* müssen in Hinblick auf eine Entscheidung am Ende des Kampfes auf die Anzahl der Versuche, der Qualität und der Wirksamkeit hin bewertet werden. Der Wettkämpfer, der konstant nur schwache *Shime-waza* anwendet, kann kaum einen Vorteil erringen. Wenn *Shime-waza* richtig und mit beständiger Entwicklung hin zur Wirksamkeit angesetzt wird, so muss der Mattenleiter den Fortschritt dieser *Shime-waza* zulassen.

In den meisten Fällen von *Kansetsu-waza* muss der Mattenleiter die Technik fortlaufen lassen, bis entweder *Uke* aufgibt oder entkommt.

Aufgabe (des Kampfes)

Wenn ein Wettkämpfer in *Osaekomi*, *Shime-waza* oder *Kansetsu-waza* aufgibt, muss der Mattenleiter darauf achten, dass der Wettkämpfer mindestens zweimal auf der *Tatami* oder dem Körper abklatscht. Der Mattenleiter darf nicht schon bei einem Klatschen *Ippon* geben. Das könnte zu einem Einspruch von *Uke* führen, dass dies keine Aufgabe war, und könnte den Trainer dazu bringen, auf höherer Ebene Protest einzulegen.

Wenn es bei *Shime-waza* nur ein einziges Klatschen gibt, muss der Mattenleiter warten, bis *Uke* bewusstlos wird. Wenn die Finger der Hand sich öffnen, die Zehen der Füße sich entspannen oder der Körper schlaff wird oder nur noch zuckt, ist dies gewöhnlich ein Zeichen dafür, dass *Uke* bewusstlos ist.

Auf internationalen Top-Veranstaltungen muss im Falle von *Kansetsu-waza* bei Ausbleiben des zweifachen Klatschens oder der Ansage von *Maitta* auch das Ausrenken oder das Brechen des Armes zugelassen werden, bevor man *Ippon* ansagt. Dieser Regel muss jedoch nicht entsprochen werden, wenn man *Mudansha* (Nicht-Dan-Träger – *Anm. Übers.*) oder jüngere Wettkämpfer scheidst. Es ist sicherlich besser, eine Beschwerde eines Trainers zu riskieren, als einen jungen oder unerfahrenen Wettkämpfer sich unnötigerweise verletzen zu lassen.

Verletzung und Sonomama

Wenn *Osaekomi* angesagt ist und *Uke* eine Verletzung anzeigt, kann der Mattenleiter *Sonomama* ansagen, um festzustellen, ob die Verletzung eine Unterbrechung für eine medizinische Untersuchung erfordert. Dies kann bei Situationen vorkommen, nachdem *Uke* bei der Landung verletzt wurde, *Tori* aber sofort eine *Osaewaza* ansetzte.

Bevor die beiden Wettkämpfer getrennt werden, muss der Mattenleiter die Außenrichter zusammenrufen. Erst nachdem man sich die Position der Hände, Beine und des Körpers gemerkt hat, sollten die Wettkämpfer getrennt werden. Wenn festgestellt wird, dass *Uke* den Kampf fortsetzen kann, müssen beide in ihre ursprüngliche und exakte Position zurückgelegt werden, die sie bei der

Ansage von *Sonomama* hatten. Wenn die Außenrichter wieder sitzen, sagt der Mattenleiter die Fortsetzung des Kampfes mit *Yoshi* an.

Festzustellen, ob eine Verletzung eine medizinische Untersuchung verlangt und ob eine Verletzung durch einen Unfall oder durch eine verbotene Handlung verursacht wurde, erfordert ein grundlegendes Verständnis. Der Mattenleiter darf nicht durch einen Wettkämpfer ausgetrickst werden, der eine Verletzung vortäuscht oder ein Problem schlimmer aussehen lässt als es ist, nur um eine Pause zu bekommen und um sich wieder zu fassen. Täuschung ist gegen den Geist des Judo und sollte nicht toleriert werden. Der Mattenleiter muss für einen Wettkämpfer entscheiden, ob dieser weitermachen kann oder eine medizinische Untersuchung braucht. Aus Gründen der Sicherheit und der Haftung kommt es nur selten vor, dass ein Wettkämpfer den Kampf ohne medizinische Untersuchung weitermachen muss.

Die Außenrichter müssen ebenfalls auf mögliche Verletzungen achten. Wenn ein Außenrichter eine Verletzung beobachtet und der Mattenleiter hat nicht *Sonomama* angesagt, so sollte der Außenrichter aufstehen, um den Mattenleiter darauf aufmerksam zu machen.

Bestrafungen

Die Fähigkeit des Mattenleiters, eine strafbare Handlung zu erkennen und die korrekte Strafe zu vergeben, ist eine komplexe Angelegenheit. In Wirklichkeit ist diese Fähigkeit Teil des Verständnisses für den Kampf, verlangt aber besondere Aufmerksamkeit, weil der Mattenleiter einen großen Spielraum hat, wenn er Strafen für Inaktivität und Negativ-Judo ausspricht. Die Kriterien dafür sind Interpretationssache und es gibt keine absoluten Definitionen.

Verbotene Handlungen

In Situationen, in denen ein Wettkämpfer eine verbotene Handlung begeht, hat der Mattenleiter jedoch keinen Spielraum. Der Kampf muss sofort unterbrochen und die entsprechende Strafe erteilt werden. Verbotene Handlungen und ihre entsprechenden Strafen sind in den IJF Kampfregeln definiert.

Kampfrichter müssen eine breite Kenntnis verbotener Handlungen und Techniken haben, um bei einer verbotenen Handlung, die zu einer Verletzung führen könnte, schnell zu reagieren.

Kampfrichter haben ebenfalls sicherzustellen, dass die Wettkämpfer die traditionellen Verhaltensweisen des Judo respektieren. Dem kann wenn nötig durch Erteilen von Strafen Nachdruck verliehen werden.

Inaktivität und anderes Negativ-Judo

Die Begriffe „Inaktivität“ und „Negativ-Judo“ umfassen alle möglichen Aktionen eines Wettkämpfers, die einem dynamischen Judo entgegenwirken. Vom Mattenleiter wird eine große Bandbreite an Interpretationen von Negativ-Judo verlangt und er muss sich dabei auf seine Erfahrung und seine gründlichen Kenntnisse des Judo stützen, um diese Machtbefugnis weise zu nutzen.

Die Fähigkeit, Aktionen zu erkennen, die vom Wesen her inaktiv sind, verbessert sich mit zunehmender Erfahrung. Aber der Schlüssel zum Verständnis von Inaktivität liegt in der regelmäßigen Praxis des Judo. Inaktive Techniken (d.h. Techniken der Kampf-Vermeidung – *Anm. Übers.*) verändern sich laufend und es entstehen ständig neue, wie das eben auch bei Angriffs-Techniken der Fall ist. Viele dieser Techniken sind sehr subtil und nicht leicht zu erkennen, es sei denn, man probiert sie aus und erfühlt ihre Wirkung.

Anwendung

Es gibt großartige Wettkämpfe, in denen weder der eine noch der andere Wettkämpfer eine Wertung erzielen konnte und daher keine Strafen erteilt wurden. Es gab keine Strafen, weil jeder Wettkämpfer aggressiv auf eine Technik hingearbeitet hat und dabei ständig eine positive Einstellung, Absicht und Körperhaltung zeigte.

Im Gegensatz dazu gab es manchen Wettkampf, bei dem ein Wettkämpfer sehr früh durch ständige Bestrafung disqualifiziert wurde. Im Falle von *Hansoku make* gibt es keinen Gewinner und das Image des Judo kann darunter leiden, wenn dieses Ergebnis sich zu früh einstellt.

Die wahre Herausforderung für den Kampfrichter in einem eng geführten Kampf ist es, zu dynamischem Judo zu ermutigen, indem er vorsichtig ermahnt und gerecht die Kriterien des Negativ-Judo

anwendet. Eine verdiente Strafe zur richtigen Zeit kann als Warnung für beide Wettkämpfer dienen, dass ein weiteres Gradwandern an der Grenze zur Inaktivität nicht mehr toleriert wird.

Wie in den oben angeführten Beispielen ist eine von vorneherein definierte Zeit ohne Wertung kein Kriterium für das Aussprechen einer Strafe für Inaktivität. Der alles bestimmende Leitfaden ist die Einstellung, die Absicht und die Körperhaltung des Wettkämpfers.

Erteilen einer Strafe

Um eine Strafe zu erteilen, soll der Mattenleiter den Kampf mit *Matte* oder *Sonomama* unterbrechen. Im Fall einer verbotenen Handlung wird der Kampf sofort unterbrochen. Im Fall von Inaktivität muss der Mattenleiter darauf achten, nicht dem aktiven Wettkämpfer den Vorteil zu nehmen.

Angelegenheit der (formalen) Verfahrensweisen

Der Mattenleiter ist angehalten, den Wettkampf gemäß den IJF-Wettkampfregeln zu leiten, die auf festgelegten Vorschriften beruhen, die sehr spezifische Verfahrensweisen standardisieren.

Wettkampf-Verfahrensweisen umfassen das Verbeugen, die Erteilung von Punkten, die Anweisungen, die der Kampfrichter den Wettkämpfern erteilt, das Erklären des Siegers, die Kommunikation mit den Mitgliedern des Kampfrichter-Teams usw.

Diese Verfahrensweisen, reich an Tradition, heben Judo in einzigartiger Weise von anderen olympischen Sportarten ab. Ein Wettkampf, der nicht gemäß den akzeptierten Verfahrensweisen geleitet wird, ist kein Judo mehr.

Verfahrensweisen definieren das „Wie“ einer jeden Situation und eines jeden Aspekts des Wettkampfes. Ein Kampfrichter kann nicht ohne dieses fundamentale Wissen tätig sein. Alle Kampfrichter sollten danach streben, Experten dieser Verfahrensweisen zu werden, da die Handhabung dieser Verfahrensweisen seine Autorität und Präsenz unmittelbar beeinflussen.

Ausnahmen

Bei kontinentalen und internationalen Veranstaltungen sollten nur die japanischen Kommandos benutzt werden. Es ist jedoch erlaubt, bei lokalen Veranstaltungen und Wettbewerben mit jüngeren Wettkämpfern nach dem japanischen Kommando dieses in der Muttersprache des Wettkämpfers zu wiederholen.

Protokollarisches

Die spezifischen (protokollarischen) Verfahrensweisen sind im Kapitel 3 dieses Handbuches beschrieben.

3. Verfahrensweisen im Wettkampf

Das Auswechseln des Mattenleiters während des Kampfes

Wenn der Mattenleiter ernsthaft verletzt wird oder erkrankt und dadurch den Kampf nicht mehr weiter leiten kann, so übernimmt der von ihm aus rücklings sitzende Außenrichter die Aufgabe des Mattenleiters.

Normalerweise ist die Besetzung des freien Außenrichterplatzes schwierig, weil ansonsten keine Person offiziell den Kampf beobachtet. Wenn jedoch ein weiterer Kampfrichter vor dem Wettkampf dazu benannt wurde, den Kampf – aus welchem Grund auch immer - zu beobachten, so ist es möglich, dass man auf diese Person zurückgreift.

Wettkampffläche

- Wenn Markierungstreifen auf der Wettkampffläche aufgebracht werden, so soll die blaue Markierung rechts vom Mattenleiter angebracht sein, der seinerseits zum Tisch von *Joseki* blickt.
- Die zwei Stühle der Außenrichter sollten *rechts vor* und *links hinter* dem Mattenleiter stehen.

Beginnen und Unterbrechen des Wettkampfes

Hajime

Um den Kampf zu beginnen oder nach Ansage von *Matte* weiterlaufen zu lassen, gibt der Mattenleiter das Kommando *Hajime*. Es gibt kein Handzeichen.

Wenn *Matte* angesagt wurde, nachdem ein Wettkämpfer aus der Wettkampffläche herausgetreten ist, so ist es nicht notwendig, mit der Ansage von *Hajime* zu warten bis beide Wettkämpfer wieder an ihrer Ausgangsposition angelangt sind. Allerdings muss der Mattenleiter sicherstellen, dass beide Wettkämpfer sich anblicken und keiner einen Vorteil gegenüber dem anderen hat.

Bevor der Mattenleiter *Hajime* ansagt, sollte er sich vergewissern, dass beide Außenrichter auf ihren Positionen sitzen, die Zeitnehmer und Registratoren bereit sind und die *Judogi* der Wettkämpfer regelkonform sind.

Matte

Um den Kampf zeitweise zu unterbrechen, gibt der Mattenleiter das Kommando *Matte* („Warten“ oder „Stop“).

Handzeichen: Der Arm ist zum Zeitnehmer hin ausgestreckt, mit der Hand nach oben, die Finger geschlossen und die Handinnenseite zum Tisch gewendet. Dieses Handzeichen sollte für mindestens 3 Sekunden und solange bis der Zeitnehmer die gelbe Flagge hebt, die anzeigt, dass die Wettkampfzeit unterbrochen wurde, beibehalten werden.

Anm.: Diese Handzeichen beinhaltet keine $\frac{1}{4}$ - Drehung.

Sonomama

Sonomama („nicht bewegen“) wird verwendet, um die Wettkämpfer in ihrer Position zeitweise „einzufrieren“, und zwar nur wenn sich ein Wettkämpfer gegenüber dem anderen in einer vorteilhaften *Ne Waza* Position befindet.

Handzeichen: Eine Hand ist jeweils auf einen der Wettkämpfer gelegt und es erfolgt ein kurzer Druck bei Ansage von *Sonomama*.

Anm.: Die Hände werden erst wieder von den Kämpfern weggenommen, wenn sicher gestellt ist, dass beide Wettkämpfer das Kommando gehört haben und unter Beibehaltung ihrer Position aufgehört haben zu kämpfen.

Yoshi

Der Mattenleiter gibt das Kommando *Yoshi* (weitermachen), um die Kämpfer anzuweisen, den Kampf wieder aufzunehmen, nachdem dieser mit *Sonomama* unterbrochen wurde. Vor Ansage von *Yoshi* muss der Mattenleiter sicherstellen, dass die Position der Körper der beiden Wettkämpfer sich in ihrer ursprünglichen Lage befinden.

Anm.: Vor Wiederbeginn des Kampfes mit *Yoshi* muss der Mattenleiter weit genug entfernt sein, um nicht in die Bewegungen der Wettkämpfer hineinzugeraten, und er muss sich vergewissern, dass die Außenrichter eine freie Sicht auf die Wettkämpfer haben.

Soremade

Der Mattenleiter verwendet das Kommando *Soremade*, was „das ist alles“ bedeutet, um jeden Kampf zu beenden. Dieses Kommando muss sofort nach allen anderen Kommandos oder dem Zeitzeichen, dass das Ende des Kampfes signalisiert, erfolgen.

Position: Es ist keine genaue Position für die Ansage von *Soremade* notwendig. Während *Soremade* angesagt wird, muss der Mattenleiter den Blickkontakt zu den Kämpfern aufrecht erhalten, um sicherzustellen, dass das Kommando gehört und befolgt wird. Nach der Ansage kehren Mattenleiter und Wettkämpfer zu ihrer Ausgangsposition zurück und ordnen sich für die Erklärung des Siegers.

Wertungen und Strafen

Ippon

Der Mattenleiter gibt *Ippon*, wenn ein Wettkämpfer seinen/ihre GegnerIn mit Kontrolle größtenteils (largely on the back) mit Kraft und Schnelligkeit wirft.

Ippon wird ebenfalls in folgenden Fällen gegeben:

- Wenn *Uke* durch ein *Osae waza* 25 Sek. gehalten wird.
- Wenn *Uke* durch Ansage von *Maitta* aufgibt.
- Wenn *Uke* zwei- oder mehrmals mit seiner/ihrer Hand oder Fuß abklatscht.
- Bei lokalen/nationalen Veranstaltungen: wenn die Wirkung von *Kansetsu waza* (Hebeltechnik) oder *Shime waza* (Würgetechnik) ausreichend ersichtlich ist. (nicht auf internationaler Ebene)

Handzeichen: Der Arm wird von der Körperseite aus vertikal über dem Kopf ausgestreckt, die Finger geschlossen und die Handinnenseite nach vorne gewendet.

Waza-ari

Der Mattenleiter gibt *Waza-ari* und zeigt dies mit dem entsprechenden Handzeichen an, wenn eine Wurftechnik nicht vollkommen perfekt ist, d.h. dass einer der vier Faktoren für *Ippon* fehlt, oder bei *Osae-waza* von mind. 20 Sek. und mehr, aber weniger als 25 Sek.

Waza-ari wird in folgenden Fällen gegeben:

- wenn *Uke* nicht „sauber“ auf den Rücken fällt;
- wenn *Uke* den Grad von Kraft-Schnelligkeit kontrolliert und dadurch langsam und leicht landet;
- in allen Fällen einer effektiven Wurftechnik mit Unterbrechung.

Handzeichen: Die Hand beginnt an der gegenüberliegenden Hüfte. Der Arm wird von der Körperseite in Schulterhöhe ausgestreckt, die Handinnenseite zeigt nach unten. Es wird empfohlen, dass der Arm etwas über Höhe der Schulter gehalten wird, um *Waza-ari* deutlich von *Yuko* zu unterscheiden.

Anm.: Ein *Osae-waza* wird nur einmal (nach jeweiliger Ansage von *Osae-komî*) aufgrund der jeweiligen Haltezeit bewertet. Der Mattenleiter sollte nicht *Waza-ari* ansagen, sobald die 20-Sekunden-Marke überschritten ist. Vielmehr sollte er *Waza-ari* geben, wenn der Haltegriff vor Ablauf von 25 Sek. ganz unterbrochen wurde.

Zu weiteren Bestimmungen siehe die IFJ-Wettkampfbregeln.

Waza-ari Awasete Ippon

Wenn ein Wettkämpfer ein zweites *Waza-ari* erzielt, soll der Mattenleiter mit dem entsprechenden Handzeichen *Waza-ari awasete Ippon* („Zwei *Waza-ari* ergeben ein *Ippon*“) ansagen.

Handzeichen: Das Handzeichen ist eine Kombination aus zwei aufeinander folgenden Handzeichen. Jedes wird jeweils mit dem entsprechenden Kommando gegeben. Die Hand sollte nach Ansage von *Waza-ari* zur selben Schulter geführt und dann für *Ippon* über den Kopf gehoben werden.

Anm.: Das Kommando *Waza-ari awasete Ippon* sollte zwar laut, aber nicht zu schnell ausgesprochen werden.

Yuko

Handzeichen: Das Handzeichen beginnt mit der Hand an der gegenüberliegende Schulter. Bei Ansage von *Yuko* wird der Arm nach unten und von der Körperseite weg ausgestreckt, in einem 45°-Winkel zur *Tatami*, die Handinnenseite nach unten.

Wie bei allen Wertungen wird das Handzeichen auch hier für 3 bis 4 Sekunden aufrechterhalten, dabei macht man eine ¼ - Drehung, um sicherzugehen, dass das Handzeichen von den Registratoren und den Außenrichtern gesehen wird.

Koka

Handzeichen: Das Handzeichen beginnt mit dem Arm in normaler Seite an der Körperseite. Bei Ansage von *Koka* wird der Unterarm angehoben und der Handrücken bewegt sich zurück zur Schulter, die Hand geöffnet, Innenseite nach vorne. Der Unterarm sollte vertikal und der Ellenbogen dicht an der Körperseite sein.

Das Handzeichen wird für 3 bis 4 Sekunden beibehalten, dabei macht man eine ¼ - Drehung, um sicherzugehen, dass das Handzeichen von den Registratoren und den Außenrichter gesehen wird.

Inaktivität

Handzeichen: Der Kampf ist unterbrochen und die Wettkämpfer gehen zu ihren Ausgangspositionen zurück. Der Mattenleiter gibt das Handzeichen für Inaktivität und sieht dann direkt zum zu bestrafenden Kämpfer, während er auf ihn deutet.

Die Hände werden auf mittlerer Brusthöhe gehoben, Finger geschlossen mit den Handinnenseiten nach innen (zum Körper). Die Hände werden umeinander auf und ab gedreht, nachdem der zu bestrafende Wettkämpfer durch Deuten mit dem Zeigefinger angezeigt wurde.

Anm.: Wenn beide Wettkämpfer für Inaktivität bestraft werden, so ist für jeden von ihnen das gesamte Handzeichen auszuführen.

Zeichen für die Anzeigetafel und Zeitnehmer

Ungültig

Das Zeichen für „ungültig“ wird von Mattenleiter und Außenrichter verwendet, um anzuzeigen, dass die angewandte Technik, obwohl beendet, nicht gültig war und dass diese nicht bewertet noch in Hinblick auf eine Entscheidung berücksichtigt werden sollte.

So zum Beispiel bei einer Wurftechnik, die nach Ablauf der Wettkampfzeit oder außerhalb der Wettkampffläche ausgeführt wurde.

Handzeichen: Der Arm wird senkrecht über dem Kopf ausgestreckt, die Finger und Daumen zusammen mit den Handballen nach innen. Der Arm wird mehrmals über dem Kopf hin- und herbewegt. Der Arm sollte entspannt sein, Handgelenk und Ellenbogen sollten leicht beweglich sein.

Annullierung einer angezeigten Meinung

Das zu annullierende oder zu korrigierende Handzeichen wird noch einmal mit einem Arm angezeigt und gehalten. Während der Arm gehalten wird, wird mit dem anderen Arm das Handzeichen für „ungültig“ angezeigt. Es wird dabei kein Kommando angesagt.

Wenn eine Korrektur vorgenommen wird, so werden die Arme zunächst für einen Moment an die Seite gelegt und dann gibt man das korrekte Handzeichen zusammen mit dem verbalen Kommando ab. Dazu soll derselbe Arm benutzt werden, der zuvor die korrigierte Wertung angezeigt hat.

Anm.: Wenn die weiterlaufende Situation eine neue Ansage erfordert, sollte der Kampfrichter für die Korrektur auf eine geeignete Gelegenheit warten.

Osaekomi

Handzeichen: Beginnend mit dem Arm an der Körperseite wird der Arm zunächst horizontal nach vorne mit den Handballen nach unten ausgestreckt. Bei der Ansage von *Osaekomi* wird der Arm dann nach unten in Richtung Kämpfer bis in einen Winkel von etwa 45° bewegt. Die Hand bleibt offen, Handballen nach unten, die Finger deuten auf die Wettkämpfer und der Körper leicht nach vorne gelehnt.

Dieses Handzeichen sollte für mindestens 3 Sekunden aufrechterhalten werden und der Mattenleiter sich sollte dabei entweder links oder rechts im Kreis um die Kämpfer bewegen. Dabei deuten die Finger weiterhin auf die Kämpfer.

Position: Es gibt keine genau festgelegte Position für die Ansage von *Osaekomi*. Allerdings sollte immer darauf geachtet werden, dass man den Oberkörper des oberen Kämpfers direkt im Blickfeld hat und nicht zu nahe dabei steht. Der Mattenleiter sollte ebenfalls immer mindestens einen Außenrichter, als auch Registratoren und Zeitnehmer im Blick haben.

Anm.: Wenn *Osaekomi* kurz bevor oder gleichzeitig mit dem Zeitzeichen angesagt wird, so wird die Festhaltetechnik als gültig angesehen, und zwar bis zur Ansage von *Ippon* oder *Toketa*. Das bedeutet, dass die *Osaekomi*-Zeit über die Wettkampfzeit hinaus weiter läuft.

Osaekomi kann zeitweise durch Ansage von *Sonomama* unterbrochen werden, wenn der Mattenleiter und die Außenrichter dies für zulässig bzw. nötig erachten.

Toketa

Nach Ansage von *Osaekomi* gibt der Mattenleiter *Toketa/Matte*, sobald *Tori* die Kontrolle über die *Osaekomi* (Haltetechnik) verloren hat. Er zeigt damit an, dass der Haltegriff gelöst wurde.

Handzeichen: Der Arm wird auf Schulterhöhe ausgestreckt und dann nach unten zu den Kämpfern in einen Winkel von etwa 45°, die Hand geöffnet und die Handkante nach unten. Der Körper sollte leicht nach vorne geneigt sein. Der Mattenleiter bewegt bei der Ansage von *Toketa* den Arm mehrere Male seitlich hin und her, energisch, aber nicht hektisch. Der Arm sollte entspannt sein, Handgelenk und Ellbogen sind locker.

Position: Es gibt für die Ansage von *Toketa* keine präzise Position. Der Mattenleiter sollte Blickkontakt mit mindestens einem Außenrichter, sowie den Registratoren und Zeitnehmern halten, so dass diese das Kommando sehen und hören können.

Anm.: Wenn keine Uhr mit Display verfügbar ist, müssen sich Mattenleiter und Außenrichter für eine mögliche Wertung vergewissern, wie viel Zeit zwischen *Osaekomi* und *Toketa* lag. Es ist etwa möglich, dass der Zeitnehmer selber die Wertung feststellt und dies mit einer kleinen Tafel anzeigt, auf der z.B. die Buchstaben „k“, „y“, und „w“ für „Koka“, „Yuko“ und „Waza-ari“ stehen.

Eine andere Möglichkeit wäre, die Festhaltezeit auf eine kleine Tafel zu schreiben. Der Mattenleiter entscheidet dann demgemäß und gibt eventuell eine Wertung.

Anzeigen von Ao (Blau) oder Shiro (Weiß)

In Situationen, in denen eine Wertung gegeben wurde und nicht offensichtlich ist, an wen diese geht, z.B. bei einer schnellen Kontertechnik, oder wenn die Registratoren fragen, ob Blau oder Weiß die Wertung erhalten soll, hat der Mattenleiter die entsprechende Farbe anzuzeigen.

Handzeichen: Nach der Ansage der Wertung deutet der Mattenleiter mit dem Finger auf das entsprechende farbige Klebband auf der Tatami (die Markierung für die Ausgangsposition). Der Mattenleiter hat die Möglichkeit, die Farbe („ao“ oder „shiro“) anzusagen.

Zeichen für die Wettkämpfer

Kleiderrichten

Der Mattenleiter muss sicherstellen, dass die *Judogi* der Kämpfer sich in ähnlichem Zustand befinden, so dass kein unfairer Vorteil entsteht. Normalerweise wird das Handzeichen angezeigt nachdem aus einem anderen Grund *Matte* angesagt wurde. Es kann jedoch in außergewöhnlichen Situationen vorkommen, so etwa wenn der Gürtel ganz zu Boden fällt, dass *Matte* für das Kleiderrichten gegeben wird.

Handzeichen: Wenn die Kämpfer an ihrer Ausgangsposition stehen, werden die Hände auf Taillenhöhe gekreuzt, linke über rechter Hand, die Finger nach unten deutend, die Handballen offen zum Körper.

Gürtel binden

Nach jeder Ansage von *Matte* soll der Mattenleiter auf die Gürtel der Wettkämpfer achten und überlegen, ob ein Gürtelbinden nötig ist.

Handzeichen: Wenn die Kämpfer an ihrer Ausgangsposition stehen, ahmt der Mattenleiter das Gürtelbinden nach, indem er die Hände auf Höhe der Taille hält, die Fäuste zusammen nimmt und dann mehrere male das Festziehen des Gürtels imitiert.

Zeichen der Außenrichter

Wenn die Handzeichen der Außenrichter nicht durch den Mattenleiter wahrgenommen werden, sollten die Außenrichter aufstehen, um sich bemerkbar machen. Jedesmal wenn die Außenrichter stehen, hat der Mattenleiter *Matte* oder *Sonomama* anzusagen. Es ist ein sehr schlechter Zug, die Außenrichter zu ignorieren. Die Unterbrechung muss im geeigneten Moment erfolgen, sodass keinem der Kämpfer ein Vorteil genommen wird.

Techniken sind innerhalb der Wettkampffläche

Wenn ein *Nage-waza* (Wurftechnik) nahe am Rand der Kampffläche ausgeführt wird, muss der Außenrichter für den Mattenleiter und den anderen Außenrichter sofort anzeigen, ob die Technik „innerhalb“ und deshalb gültig war, und zwar wenn:

- *Tori* in der Standposition innerhalb der Wettkampffläche geblieben ist;
- *Tori* aus der Wettkampffläche hinausgetreten ist, nachdem *Uke* gelandet ist.

Handzeichen: Der Arm, der der Situation am nächsten ist, wird schnell erhoben und wird horizontal in die Höhe der Linie ausgestreckt, die die Kampffläche von der Sicherheitsfläche trennt. Dabei ist die Hand offen und der Daumen ist oben. Das Handzeichen muss für einige Sekunden und solange beibehalten werden, bis der Mattenleiter eine Möglichkeit hat, dieses zu sehen.

Anm: Es ist äußerst wichtig, dass der Außenrichter bei allen Techniken in der Nähe des Kampfflächenrandes sofort „innen“ oder „außen“ anzeigt. Der Mattenleiter vergewissert sich vor eventueller Vergabe und Ansage einer Wertung der Meinung des Außenrichters, ob eine Technik gültig ist.

Techniken, die außerhalb der Wettkampffläche ausgeführt wurden

Der Außenrichter muss sofort „außerhalb“ anzeigen, wenn:

- beide Wettkämpfer die Kampffläche in *Ne-waza* verlassen haben;
- einer oder beide Wettkämpfer in *Tachi-waza* aus der Wettkampffläche heraustreten.

Handzeichen: Der Arm, der der Aktion am nächsten ist, wird in Schulterhöhe auf der Linie, die Wettkampf- von Sicherheitsfläche trennt ausgestreckt. Die Hand ist offen, der Daumen nach oben. Der Arm wird entspannt mehrmals von links nach rechts hin und her bewegt, bis die Meinung vom Mattenleiter zur Kenntnis genommen wird. Die Bewegung sollte mit dem Arm nach außen hin enden.

Anm. Übersetzer: Wenn *Uke* während der Ausführung einer *Aktion* die Wettkampffläche verlässt, kann die Technik bewertet werden, solange *Tori* innerhalb bleibt. (Art. 9.a)

Ungültig

Wenn das Handzeichen für „ungültig“ vom Außenrichter angezeigt wird, so drückt dieser damit aus, dass nach seiner Meinung eine Wertung oder eine Strafe nicht gültig ist.

Handzeichen: Das Handzeichen ist dasselbe wie das des Mattenleiters. Das Handzeichen sollte aufrechterhalten werden, bis es zur Kenntnis genommen wurde.

Anm.: Wenn die Außenrichter stehen, damit eine Wertung geändert wird, allerdings vor Unterbrechung des Kampfes ein Wettkämpfer auf *Ippon* wirft, so hat die Änderung keinen Einfluss mehr auf diesen Verlauf/Ergebnis. Dennoch sollten die Außenrichter stehen bleiben, damit die ursprüngliche Wertung korrigiert wird.

Matte in Ne Waza

Wenn nach Meinung des Außenrichters in *Ne-waza* kein Fortschritt ersichtlich ist, so soll dieser anzeigen, dass Matte angesagt werden soll.

Handzeichen: Der Außenrichter dreht seine Handballen nach oben und bewegt mehrmals die offenen Hände von Kniehöhe beginnend auf und nieder.

Erklären des Siegers

Hantei

Hantei ist nur bei Punktegleichstand am Ende eines Wettkampfes notwendig. Die Kämpfer warten mit geordnetem *Judogi* an ihrer Ausgangsposition. Der Mattenleiter nimmt eine blaue Flagge in die rechte und eine weiße Flagge in die linke Hand. (Die Außenrichter halten die Flaggen rechts und links jeweils gemäß der Position des blauen und weißen Wettkämpfers.) Bevor der Mattenleiter *Hantei* ansagt versichert er sich, dass die Außenrichter mit den Flaggen bereit sind. Bei *Hantei* heben Mattenleiter und Außenrichter sofort und ohne Zögern die blaue oder weiße Flagge. Der Mattenleiter erklärt den Sieger gemäß der Dreier-Mehrheitsregel.

Handzeichen: Bei den meisten *Shiai-jo* (Wettkampfstätten) werden die Wertungen nun an der Registratur angezeigt. *Hantei* wird nur dann verwendet, wenn die Wertungen beider Wettkämpfer gleich sind. Sollte dies der Fall sein, so sollten der Mattenleiter und die Außenrichter ihre Entscheidung auf der Basis der Anzahl wirkungsvoller Angriffe, dem Grad der Aggressivität, des Stils, Haltung, der Einstellung insgesamt, oder jedem anderen Faktor, der für die Beurteilung der eines Wettkämpfers von Bedeutung ist, fällen. Die Entscheidung *Yusei-gachi* (Sieg durch Überlegenheit) sollte nicht angesagt werden.

Kachi

Handzeichen: Der Mattenleiter macht einen Schritt vorwärts, zunächst mit dem linken, dann dem rechten Fuß, um den Sieger zu erklären. Die Füße stehen dabei etwa Schulterbreit auseinander. Gleichzeitig wird der Arm, der dem Sieger am nächsten ist, zum Wettkämpfer hin ausgestreckt und einen Moment gehalten. Während der Arm wieder heruntergenommen wird macht der Mattenleiter einen Schritt zurück, zunächst mit rechtem, dann linkem Fuß. Er steht dann wieder mit geschlossenen Füßen.

Yusei Gachi

Nachdem *Hantei* angesagt wurde, erklärt der Mattenleiter gemäß Dreier-Mehrheitsregel die Entscheidung *Yusei-gachi*, was „Sieg durch Überlegenheit“ bedeutet.

Sogo Gachi

Der Mattenleiter erklärt den Sieger mit *Sogo-gachi*, was „zusammengesetzter Sieg“ bedeutet, sobald ein Wettkämpfer entweder zunächst ein *Waza-ari* durch eine Technik und dann ein zweites *Waza-ari* als Ergebnis einer Strafe (*Shido III*) für den Gegner erhält oder in umgekehrter Reihenfolge zunächst ein *Waza-ari* infolge Bestrafung des Gegners erhält und dann selber *Waza-ari* durch Technik erzielt. Der Mattenleiter unterbricht den Wettkampf, lässt die Wettkämpfer zu ihrer Aus-

gangsposition zurückgehen und erklärt den Sieger durch Ansage von *Sogo-gachi*. Das ist der einzige Fall, in dem ein Sieg mit einem entsprechenden Kommando angesagt wird.

Beachte: Wenn *Waza-ari* nach einem *Shido III* gegeben wird, so sagt der Mattenleiter *Waza-ari* und *Soremade* an. Die Phrase „*Waza-ari awasete Ippon*“ wird hier nicht verwendet. Wenn ein *Shido III* auf ein *Waza-ari* folgt, so soll der Mattenleiter *Shido III* und *Soremade* ansagen.

4. Internationale Kampfrichter-Lizenzen

Unterschiedliche Kategorien und Ebenen der Kampfrichter-Lizenz

Die Ebene der Kampfrichter-Lizenz bestimmt den Typ und die Ebene des Wettkampfes, auf dem ein Kampfrichter tätig sein kann.

Innerhalb eines jeden Landes legt die jeweilige nationale Kampfrichterkommission ihre Ebenen und entsprechenden Kriterien fest und regelt die Lizenzvergabe durch Bewertungen und Prüfungen. Im Allgemeinen gibt es mindestens drei Ebenen einer nationalen Lizenz, die mit „A“, „B“ und „C“ gekennzeichnet sind.

Auf der internationalen Ebene gibt es drei Lizenz-Ebenen: Regional, Continental und International. Die Aufsicht über die Kontinentalen und Internationalen Kampfrichter-Lizenzen fällt unter die Zuständigkeit der IJF-Kampfrichterkommission.

Anforderungen für die Kontinentale Lizenz (Stand: 16.10.2003)

Prüfer

Die Prüfung wird von mindestens drei Kampfrichtern mit Internationaler IJF-Lizenz durchgeführt, die dazu von der IJF Kampfrichterkommission berufen worden sind.

Prüfungsvoraussetzungen

1. Alter: 25 bis 50 Jahre;
2. mindestens 7 Jahre Erfahrung in Judo;
3. mindestens 2 Jahre regionale Lizenz oder 4 Jahre nationale Lizenz;
4. aktive Tätigkeit als Kampfrichter auf nationaler und regionaler Ebene;
5. Mitgliedschaft im nationalen Judo-Verband des Landes, für die der Kandidat die Staatsbürgerschaft besitzt;
6. Nominierung durch den Judo-Verband des Kandidaten;
7. von der IJF geforderter Dan-Grad: 2. Dan;
8. \$ 50 Prüfungsgebühr.

Zu den Altersvoraussetzungen

Eine Bewerbung zum Erwerb der Kontinentalen Lizenz kann ab dem 25. Lebensjahr und bis zum 50. Lebensjahr erfolgen; jedoch hat die Prüfung in demselben Jahr zu erfolgen, in dem der Bewerber das 50. Lebensjahr vollendet.

Kandidaten, die die Prüfung nicht erfolgreich bestehen, können erst nach mindestens 12 Monaten ab dem Prüfungstag für eine erneute Prüfung vorgestellt werden.

Veranstaltung der Prüfung

1. Ebene der Kontinentalen Judo-Union;
2. Internationale Veranstaltung mit mindestens 4 teilnehmenden Nationen; Wettbewerb für Männer oder Frauen der Altersklasse IJF-Junioren oder älter. Datum und Anzahl der Prüfungen werden auf Anweisung der kontinentalen Kampfrichterkommission festgelegt.

Prüfungsablauf

1. mündliche Prüfung mit einer Dauer von etwa 15 bis 25 Minuten auf Grundlage der IJF Wettkampfbregeln;
2. praktische Prüfung: mindestens 6 Kämpfe als Mattenleiter und mindestens 6 Kämpfe als Außenrichter.

Gültigkeit der Lizenz

4 bis max. 6 Jahre ab Datum der Prüfung; nach erneuter Beurteilung erneuerbar.

Anforderungen für die Internationale Lizenz (Stand: 16.10.2003)

Prüfer

Die Prüfung wird durch die IJF-Kampfrichterkommission durchgeführt, die aus mindestens 3 Mitgliedern besteht, die wiederum aus mindestens zwei unterschiedlichen Judo-Unionen stammen.

Einer der drei Prüfer muss Vertreter der Union in der Kommission sein, in der die Prüfung stattfindet.

Prüfungsvoraussetzungen

1. Alter: 29 bis 55 Jahre;
2. mindestens 15 Jahre Judo-Erfahrung;
3. mindestens 4 Jahre kontinentale Lizenz;
4. aktive Tätigkeit als Kampfrichter auf der regionalen und kontinentalen Ebene;
5. Mitgliedschaft im nationalen Judo-Verband des Landes, für die der Kandidat die Staatsbürgerschaft besitzt;
6. Nominierung durch die Judo-Union des Kandidaten;
7. von der IJF geforderter Dan-Grad: 3. Dan;
8. \$ 100 Prüfungsgebühr;
9. muss in der Lage sein, sich in mindestens einer der offiziellen IJF-Sprachen (Englisch, Französisch oder Spanisch) zu verständigen.

Zahl der Kandidaten

Die Kontinentale Union, die Gastgeber einer Prüfung zur Internationalen Lizenz ist, kann bis zu 10 Kandidaten zur Prüfung vorstellen. Es wird empfohlen, wenn möglich, dass mindestens 2 dieser Kandidaten Frauen sind. Andere Unionen können bis zu 3 Kandidaten zur Prüfung vorstellen.

Zu den Altersvoraussetzungen

Eine Bewerbung zum Erwerb der Internationalen Lizenz kann ab dem 29. Lebensjahr und bis zum 55. Lebensjahr erfolgen; jedoch hat die Prüfung in demselben Jahr zu erfolgen, in dem der Bewerber das 55. Lebensjahr vollendet.

Kandidaten, die die Prüfung nicht erfolgreich bestehen, können erst nach mindestens 12 Monate ab dem Prüfungstag für eine erneute Prüfung vorgestellt werden.

Veranstaltung der Prüfung

- 1) Kontinentale Meisterschaften oder äquivalente Ebene mit mindestens 8 teilnehmenden Nationen; Wettbewerb für Männer oder Frauen der Altersklasse IJF-Junioren oder älter;
- 2) die Prüfung kann nicht bei Olympischen Spielen oder Weltmeisterschaften stattfinden;
- 3) jede Union kann alle zwei Jahre Gastgeber einer Prüfung sein.

Prüfungsablauf

1. praktische Prüfung: mindestens 6 Kämpfe als Mattenleiter; und mindestens 6 Kämpfe als Außenrichter.

Gültigkeit der Lizenz

Mindestens 4 Jahre ab Datum der Prüfung;
Erneuerbar nach erneuter Bewertung.

5. Technische Offizielle

Technische Offizielle arbeiten bei der Durchführung eines Wettkampfes sehr eng mit den Kampfrichtern zusammen. Technische Offizielle sind die Zeitnehmer, die Registratoren und Listenführer. Die Kampfrichter und die Technischen Offiziellen müssen als ein Team zusammenarbeiten, behandeln daher einander mit Respekt und sind stets zur Kommunikation miteinander bereit. Dies bildet die Grundlage dafür, dass alle beteiligten Personen eine gewinnbringende Erfahrung machen können.

Bei vielen Turnieren arbeiten die Technischen Offiziellen den gesamten Tag ohne viele Unterbrechungen oder Pausen und werden daher, wie jeder Mensch, Fehler machen. Der Kampfrichter muss die Fähigkeit besitzen, alle Fehler sofort zu erkennen und auf positive Art und Weise zu korrigieren, ohne dabei aufbrausend oder hektisch zu werden. Andererseits darf der Technische Offizielle keine Angst davor haben, bei möglichen Missverständnissen den Kampfrichter um Klärung zu bitten.

Die Anforderungen, die an einen Technischen Offiziellen gestellt werden, sind ähnlich den Anforderungen an einen Kampfrichter. Sie müssen sich für viele Stunden konzentrieren können; müssen auch unter Druck in kompetenter Weise handeln; müssen das IJF-Regelwerk sehr gut kennen; müssen die korrekten Verfahren, Handzeichen und Kommandos des Kampfrichters kennen; müssen die grundlegenden Judo-Techniken kennen, um bei Vergabe einer Wertung zu wissen, wer *Tori* ist; und sie müssen die Annullierung von Wertungen sowie das Punktesystem verstehen.

Technische Offizielle sollten jederzeit professionell auftreten. Sie tragen wesentlich zum ruhigen und flüssigen Ablauf eines Turniers bei und müssen daher beizeiten um Anweisungen nachfragen. Sie müssen während der Ausführung ihrer Aufgabe neutral, ruhig und stets aufmerksam bleiben.

Die Tätigkeit als Technischer Offizieller erfordert Übung und Praxis. Am besten übt man dies im Verein, um später dann auch auf Veranstaltungen mit höherem Niveau eine größere Verantwortung zu übernehmen. Es ist beachtens- und lobenswert, sich als Technischer Offizieller für den Judo-Sport einzusetzen.

Arbeitsethik

- Technische Offizielle müssen eine gute Arbeitsethik besitzen und darauf vorbereitet sein, für mehrere Stunden zu arbeiten.
- Zu Beginn ihrer Tätigkeit sollten sie sich ihrer jeweiligen Aufgabe und des Zustands ihrer Ausrüstung vergewissern und sicherstellen, dass alles in Ordnung ist.
- Sie sollten niemals ihre Tätigkeit verlassen, bevor ihre Ablösung gekommen ist und bei der Übergabe über alles Notwendige informiert wurde.
- Die Technischen Offiziellen sitzen während des Turniers im Fokus der Aufmerksamkeit und müssen daher jederzeit eine professionelle Haltung und Einstellung bewahren.
- Sie sollten aufrecht sitzen, die Füße auf dem Boden; sie sollten übertriebene Bewegungen vermeiden und während der Ausführung ihrer offiziellen Tätigkeit von Essen und Trinken absehen.

Pflichten und Verantwortung der Registratoren

Registratoren sind die wichtige Schnittstelle zwischen den Kampfrichtern und der Wettkampfanzeige. Die Wertungen und Bestrafungen der Kampfrichter sind durch die Registratoren schnell und in korrekter Weise an der Anzeigetafel zu vermerken. Die Registratoren dürfen nur auf Anweisung der Kampfrichter Veränderungen an der Anzeigetafel vornehmen.

Die Registratoren sollten Anweisungen der Außenrichter nicht beachten. Wenn ein Außenrichter einen Fehler an der Anzeigetafel bemerkt, so hat er den Mattenleiter davon in Kenntnis zu setzen, welcher sich seinerseits dann an die Registratoren wendet. Sollte ein Außenrichter die Korrektur einer Wertung oder Strafe anzeigen, so hat der Registrator auf die Anweisung des Mattenleiters zu warten, der die erste Ansage für „ungültig“ erklärt und dann die korrigierte Wertung anzeigt.

Registratoren sollten nicht auf die Zurufe der Trainer oder Zuschauer hören oder sich um diese kümmern. Es gilt wiederum, dass im Falle eines Fehlers die Korrektur durch den Mattenleiter erfolgt.

Die Registratoren sollten eine gute Kenntnis der Bedeutung der japanischen Wettkampf-Terminologie, der Verfahrensweisen und Handzeichen der Kampfrichter, der IJF Wettkampffregeln, und des Wertungssystems (Wertungen, Strafen und ihre Entsprechungen) haben. Wenn eine Ansage erfolgt, die der Registrator nicht richtig versteht, so sollte er aufstehen, auf sich aufmerksam machen und um Klärung durch den Mattenleiter bitten.

Besondere Verantwortung – Registratoren

Die Pflichten der Registratoren bei einem Judo-Wettkampf sind folgende:

- a. Vor dem Beginn eines jeden Kampfes und erst nachdem die Kämpfer des vorhergehenden Kampfes die Matte verlassen haben, wird die Anzeigetafel gelöscht.
- b. Alle vom Mattenleiter angesagten Wertungen und Strafen werden für den jeweiligen Wettkämpfer auf der Anzeigetafel registriert. Bisweilen gibt der Mattenleiter durch Zeigen auf die Markierung auf der Tatami die Farbe von *Tori* an.
- c. Ein Wettkämpfer darf maximal nur eine Anzeige für eine Strafe auf der Anzeigetafel haben. Bei jeder folgenden Strafe wird die vorhergehende Markierung gelöscht und durch die nächst höhere ersetzt.
- d. Wenn ein Wettkämpfer bestraft wird, so muss an der Anzeigetafel sofort die entsprechende Wertung für den Gegner angezeigt werden. Sollte eine höhere Strafe an den Wettkämpfer vergeben werden, so sollte auch die vorher dafür gegebene Wertung zurückgenommen und die entsprechende höhere Wertung sofort an der Anzeigetafel registriert werden.
- e. Judo hat ein einzigartiges Punktesystem. Es gibt keine Höchstzahl für *Koka* oder *Yuko*, die ein Wettkämpfer erzielen kann. Allerdings ergeben 2 *Waza-ari* ein *Ippon*. Wird ein zweites *Waza-ari* für einen Wettkämpfer vergeben, so wird dieses nicht angezeigt. Nach dem zweiten *Waza-ari* sagt der Mattenleiter „*Waza-ari awasete Ippon*“ an und beendet den Kampf. Sollten Mattenleiter und Außenrichter übersehen, dass es sich um ein zweites *Waza-ari* handelt, so sollten die Registratoren aufstehen und die Kampfrichter darauf aufmerksam machen.
- f. Ein *Waza-ari* und ein *Shido III* ergeben ebenfalls ein *Ippon* (*Sogo-gachi*), obwohl hier der Mattenleiter den Wettkampf anders beendet.
- g. Niemals sollte das Endergebnis verändert werden, bevor nicht beide Wettkämpfer die Wettkampffläche verlassen haben.

Pflichten und Verantwortung der Zeitnehmer

Die Zeitnehmer haben die Aufgabe, die zeitliche Länge von Kampf und *Osae-komi* zu stoppen. Das erfordert ein gutes Verständnis der Verfahrensweisen und der Handzeichen des Mattenleiters, der Japanischen Terminologie, wie auch ein grundlegendes Wissen über die IFJ-Wettkampffregeln.

Die Verwendung von elektronischen Zeitanzeigen hat ein großes Stück die Einsichtnahme von Mattenleiter und Außenrichter in die Zeitnahme verbessert. Es gibt jedoch Veranstaltungen, bei denen immer noch Stoppuhren verwendet werden. Bei Gebrauch von Stoppuhren werden gelbe und blaue Flaggen verwendet, um anzuzeigen, ob die Zeit angehalten wurde oder nicht.

Zeitnehmer müssen grundlegende Kenntnisse des Wertungssystems haben, insbesondere weil ein *Waza-ari* oder ein *Shido III* sich auf die *Osae-komi*-Zeit auswirkt.

Wie bei den Registratoren nehmen Zeitnehmer Anweisungen nur vom Mattenleiter entgegen. Der Mattenleiter hat auf viele Aspekte des Wettkampfes zu achten und zu kontrollieren. Daher ist es unerlässlich, dass die Zeitnehmer ihre ganze Aufmerksamkeit dem Wettkampf widmen.

Vor einem Wettkampf müssen sich die Zeitnehmer davon überzeugen, dass die notwendige Ausrüstung vorhanden und in gutem Zustand ist. Sie sollten wissen, wie man das akustische Zeitsignal bedient und wie man die Stoppuhren startet, stoppt und löscht.

Besondere Verantwortung – Zeitnehmer der Wettkampfzeit

Die Pflichten eines Zeitnehmers bei einem Judo-Wettkampf sind folgende:

- a. Vor Beginn eines jeden Kampfes und erst nachdem beide Wettkämpfer die Wettkampffläche verlassen haben, ist die Uhr zurückzustellen.
- b. Es ist auf die richtige max. Wettkampfzeit zu achten: 5 Minuten für Männer, 4 Minuten Frauen und Junioren (Männer u. Frauen)
- c. Anzeigen der Bereitschaft zum Kampfbeginn, indem Blickkontakt mit dem Mattenleiter aufgenommen wird und die gelbe Flagge gehoben wird.
- d. Bei *Hajime* wird die Uhr gestartet und gleichzeitig die gelbe Flagge gesenkt.
- e. Bei *Matte* und *Sonomama* wird die Zeit unterbrochen (nicht zurückgestellt!) und die gelbe Flagge gehoben.
- f. Bei *Hajime* oder *Yoshi* wird die Uhr wieder gestartet und die gelbe Flagge gesenkt.

- g. Wenn es keine elektronische Anzeige gibt, kann eine Handtafel mit der „Restzeit“ verwendet werden, um anzuzeigen, wie viel Kampfzeit noch verbleibt. Der Zeitnehmer sollte in regelmäßigen Abständen die Zeit auf der Anzeigetafel aktualisieren.
- h. Ist die Wettkampfzeit abgelaufen, ausgenommen bei *Osaekomi*, ist das akustische Zeitsignal zu geben („Glocke klingeln“). Wenn bei Ende der Wettkampfzeit *Osaekomi* angesagt wurde, so läuft die Zeit weiter bis entweder *Toketa* oder *Ippon* angesagt wird. Bei *Toketa* wird gleichzeitig die Uhr angehalten und es hat das Zeitzeichen zu ertönen, um das Ende des Kampfes anzuzeigen, damit keine weiteren Aktionen zugelassen werden/entstehen.
- i. Die Uhr ist keinesfalls zurückzustellen, bis nicht beide Wettkämpfer die Wettkampffläche verlassen haben.
- j. Gelegentlich wird der Zeitnehmer gebeten, die einem Wettkämpfer zustehende Pause zu stoppen. Die Uhr ist sofort zu starten und der Ablauf der Ruhezeit zu signalisieren.

Besondere Verantwortung – Zeitnehmer der Osaekomi-Zeit

Die Pflichten eines *Osaekomi*-Zeitnehmers sind folgende:

- a. Vor Beginn eines jeden Kampfes ist die Uhr zurückzustellen.
- b. Bei *Osaekomi* ist die Stoppuhr zu starten und gleichzeitig die blaue Flagge zu heben. Mit Blick auf die Anzeigetafel ist festzustellen, ob *Tori* bereits *Waza-ari* erzielt oder *Uke* ein *Shido III* erhalten hat. Wenn das der Fall ist, erfolgt das Zeitzeichen bereits nach 20 Sekunden (statt 25 Sekunden).
- c. Bei *Sonomama* ist die Stoppuhr anzuhalten (nicht zurückstellen!) und die blaue Flagge zu senken. Dies ist nur eine vorübergehende Unterbrechung der Aktion. Bei *Yoshi* ist die Stoppuhr wieder zu starten und die blaue Flagge zu heben.
- d. Bei *Toketa* ist die Wettkampfzeit zu unterbrechen und die blaue Flagge zu senken. Vor Zurückstellen der Uhr ist die für die Haltezeit zu vergebende Wertung zu ermitteln und zwar wie folgt:
 mehr als 10 aber weniger als 15 Sekunden = *Koka*
 mehr als 15 aber weniger als 20 Sekunden = *Yuko*
 mehr als 20 aber weniger als 25 Sekunden = *Waza-ari*
 Für den Mattenleiter ist ein Schild/Zeichen hochzuhalten, das die Wertung anzeigt, die der gehaltenen *Osaekomi*-Zeit entspricht. Das Schild ist solange hochzuhalten, bis der Mattenleiter die Wertung angesagt hat.
 Die Uhr ist dann für die nächste *Osaekomi*-Zeit so schnell wie möglich auf Null zurückzustellen. Manchmal erfolgt das nächste *Osaekomi* innerhalb weniger Sekunden nach *Toketa*.
- e. Während der weiterlaufenden *Osaekomi*-Zeit soll nacheinander *Koka*, *Yuko* und *Waza-ari* angezeigt werden, um anzuzeigen, dass die Zeit fortwährend mitläuft.
- f. Wenn ein neues *Osaekomi* erfolgt nachdem *Toketa* angesagt wurde und noch bevor das Schild hochgehoben wurde, so gilt die Priorität der Zeitnahme der Haltegriffzeit. Danach kann das Schild mit der zu vergebenden Wertung hochgehalten werden. Dabei kann Hilfe von Seiten des Wettkampf-Zeitnehmers notwendig werden, da drei Dinge (Blaue Flagge, Stoppuhr und Wertungs-Schild) gleichzeitig gehandhabt werden müssen.
- g. Das Zeitzeichen muss zeitgleich mit dem Ende der für den Haltegriff erforderlichen Kampfzeit erfolgen (25 Sekunden, oder 20 Sekunden, wenn nur ein *Waza-ari* benötigt wird).

Pflichten und Verantwortung des Listenführers

Der Listenführer arbeitet eng mit dem Ansager zusammen. Er gibt ihm an, welcher Wettkämpfer als nächstes aufzurufen und wer als Gewinner anzusagen ist. Vor Beginn einer neuen Gewichtsklasse muss der Listenführer den Ansager bitten, die Wettkämpfer rechtzeitig davon in Kenntnis zu setzen, damit diese sich aufwärmen können. Der Listenführer sollte die Tatami im Blick behalten, um zu sehen, ob die Wettkämpfer zu ihrem Kampf auf die Matte kommen und muss, wenn notwendig und in Übereinstimmung mit den IJF Wettkampffregeln, den Ansager um einen weiteren Aufruf bitten.

Der Listenführer führt die Wettkampflisten eines Wettkampfes und stellt einen korrekten und flüssigen Verlauf des Wettkampfes sicher. Der Listenführer muss das Ergebnis eines jeden Kampfes gemäß Siegererklärung des Mattenleiters und Anzeigetafel genau festhalten.

Listenführer müssen über ein gutes Wissen der IJF-Wettkampffregeln verfügen, die Handzeichen und Kommandos des Mattenleiters kennen und die Anzeigetafel verstehen.

Listenführer müssen das Wertungssystem und den jeweiligen Modus der Wettkampfliste kennen und verstehen. Sie müssen die Systematik der Liste kennen und wissen, wie die Ergebnisse einge-

tragen werden, mit inbegriffen die Art der Siege wie *Yusei gachi*, *Fusen gachi*, *Kiken gachi*, *Sogo gachi* und die Strafen.

Der Listenführer sollte bei jeder neuen Wettkampfliste auf folgenden achten:

- Name des Wettbewerbs, Datum, Ort
- Alters- und Gewichtsklasse; Männer- bzw. Frauenwettbewerb
- Voller Name und Judo-Grad eines jeden Wettkämpfers
- Verein/Bundesland/Nation eines jeden Wettkämpfers

Es ist äußerst wichtig, dass Listenführer deutlich und lesbar schreiben, um Fehler zu vermeiden. Es empfiehlt sich, mit Bleistift Gewinner und Verlierer in die Liste einzutragen während die Kämpfe fortlaufen.

Um die Übersicht über die Reihenfolge der für die nächsten Kampfpaarungen aufgerufenen Wettkämpfer, der bereits kämpfenden Paare und der Gewinner zu behalten, empfiehlt sich ein Nummernsystem. Die Kennzeichnung durch Nummern hilft dem Listenführer, jeweils die Übersicht über die Wettkampfliste zu behalten. Vor allem wenn der Listenführer die Listen für mehr als eine Tatami gleichzeitig führt, wird der Gebrauch eines solchen Nummernsystems sehr wichtig. Es erleichtert auch der Person, die den Listenführer ablöst, einen Überblick über den aktuellen Stand der einzelnen Listen zu gewinnen. Erfahrungsgemäß macht die Verwendung eines farbigen Kugelschreibers es leichter, die Reihenfolge zu überblicken und fortzusetzen.

Besondere Verantwortung - Listenführer

Der Listenführer hat bei einem Judo-Wettkampf folgende Pflichten:

- a. Bitte an den Ansager, rechtzeitig vor Beginn einer neuen Gewichtsklasse diese anzukündigen, damit die Wettkämpfer sich aufwärmen können.
- b. Überprüfung jeder neuen Wettkampfliste, um sicherzustellen, dass ihre Systematik verstanden worden ist.
- c. Information an die Zeitnehmer bei Wechsel der Wettkampfzeit wegen neuer Altersklasse bzw. Wechsel Männer-/Frauen-Wettbewerb.
- d. Information an die Kampfrichter bei Wechsel zwischen Kategorien, bei denen *Shime-Waza* oder *Kansetsu-Waza* erlaubt bzw. nicht erlaubt ist.
- e. Den Ansager veranlassen, die Kämpfer rechtzeitig zur Vorbereitung aufzurufen, damit diese genügend Zeit haben, sich darauf einzustellen. Es liegt in der Verantwortung des Listenführers, für weitere Aufrufe, in Übereinstimmung mit den IJF Wettkampfgeln, zu sorgen.
- f. Am Ende eines jeden Kampfes muss der Listenführer festhalten, wer und wie dieser gewonnen hat. (Braun- und Schwarzgurte sammeln für Höherstufungen Punkte, abhängig von der Art des Sieges und dem Rang des besiegten Gegners. Daher hält der Listenführer nicht nur fest, wer gewonnen hat, sondern auch, in Hinblick auf eventuelle Höherstufungen, wie er gewonnen hat.)

Registrierung der Art der Wertung/des Siegs

Dabei sind folgende Abkürzungen auf der Liste zu verwenden:

| | | | |
|--------|---|--------------|---|
| I | ⇒ | Ippon | |
| W | ⇒ | Waza-ari | |
| Y | ⇒ | Yuko | |
| K | ⇒ | Koka | |
| Sh I | ⇒ | Shido I | (Sieg durch Bestrafung mit Shido) |
| Sh II | ⇒ | Shido II | (Sieg durch Bestrafung mit Shido II) |
| Sh III | ⇒ | Shido III | (Sieg durch Bestrafung mit Shido III) |
| Hm | ⇒ | Hansoku-make | (Sieg durch Disqualifikation) |
| Yg | ⇒ | Yusei-gachi | (Sieg durch Überlegenheit) |
| Sg | ⇒ | Sogo-gachi | (Zusammengesetzter Sieg – Waza-ari und Shido III) |
| Fg | ⇒ | Fusen-gachi | (Sieg durch Nichtantreten) |
| Kg | ⇒ | Kiken-gachi | (Sieg durch Verletzung; Aufgabe) |

Ein Kampf, der durch die Bestrafung des Gegners gewonnen wurde, wird bei der Sammlung von Punkten für eine Höherstufung nicht berücksichtigt. Daher muss der Listenführer darauf achten, ob

Strafen vergeben wurden. Wenn die Bestrafung des einen Kämpfers der Grund für den Sieg des anderen ist, so sollte das auf der Liste festgehalten werden. Bei einer Kombination von Technik-Wertung und einer Strafe sollte der Listenführer die höchste Wertung registrieren.

Sogo-gachi wird bei einer Kombination von *Waza-ari* und *Shido III* gegeben. Der Listenführer vermerkt den Sieg mit „sg“.

Yusei-gachi wird gegeben, wenn keiner der beiden Wettkämpfer eine Wertung erzielen konnte oder bei Gleichstand der Wertungen (nach Golden-Score-Kampf – *Anm. Übers.*). Der Mattenleiter gibt das Kommando *Hantei* und die Außenrichter heben jeweils die Flagge entsprechend der Farbe des *Judogi* des Wettkämpfers, den sie als „überlegen“ ansehen. Der Listenführer vermerkt den Sieg mit „yg“ (bei Gleichstand der Wertungen heben diese sich gegenseitig auf).

Fusen gachi wird gegeben, wenn nur ein Wettkämpfer sich dem Wettkampf stellt; der Listenführer vermerkt diesen Sieg mit „fg“.

Kiken-gachi wird gegeben, wenn ein Wettkämpfer während des Kampfes aufgibt. Wertungen, die bis dahin erzielt wurden, werden gezählt. Das Ergebnis („kg“ und W, Y oder K) soll an der dafür vorgesehenen Stelle vermerkt werden.