

4.1 Judo Wedstrijdreglement

Dit reglement is gebaseerd op het Wedstrijdreglement van de International Judo Federation (IJF). In geval van een geschil over de betekenis van een artikel is het Wedstrijdreglement van de IJF (Engelse tekst) bepalend.

INHOUDSOPGAVE

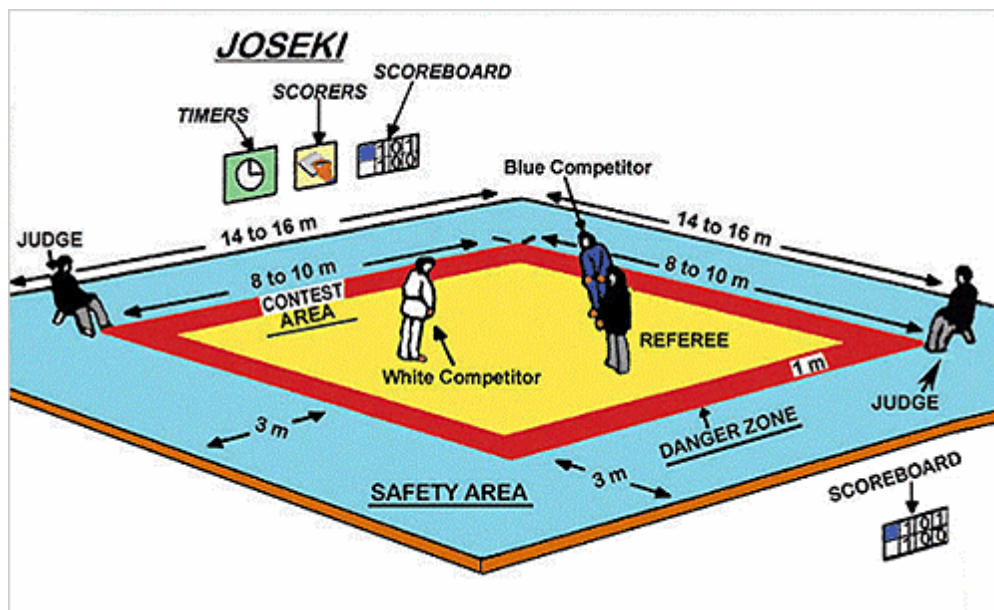
Artikel 1 - Wedstrijdruimte	3
Artikel 2 – Uitrusting	4
a. Vlaggen (hoofdscheidsrechter) en stoelen en vlaggen (hoekscheidsrechters)	4
b. Scoreborden	4
c. Tijd klokken	4
d. Vlaggen (tijdwaarnemers)	5
e. Tijdsignaal	5
f. Plaats van de scorebordbedieners, wedstrijdschrijvers en tijdwaarnemers	5
g. Handbediende scoreborden	5
Artikel 3 - Kleding	5
Artikel 4 - Hygiëne	7
Artikel 5 - Scheidsrechters en officials	7
Artikel 6 - Positie en functie van de hoofdscheidsrechter	8
Artikel 7 - Positie en functie van de hoekscheidsrechters	9
Artikel 8 - Tekens	10
a. De hoofdscheidsrechter	10
b. De hoekscheidsrechters	11
Artikel 9 - Plaatsbepaling (geldige ruimte)	11
Artikel 10 - Wedstrijdduur	12
Artikel 11 - Onderbreking van de wedstrijd	13
Artikel 12 - Tijdsignaal	13
Artikel 13 - Osaekomi-tijd	13
Artikel 14 - Techniek samenvallend met tijdsignaal	13
Artikel 15 - Begin van de wedstrijd	14
Artikel 16 - Overgang in ne-waza	15
Artikel 17 - Toepassing van mate	15
Artikel 18 – Sono-mama	16
Artikel 19 - Einde van de wedstrijd	16
Artikel 20 - Ippon	18
Artikel 21 - Waza-ari-awasete-ippou	18
Artikel 22 - Sogo-gachi (samengestelde winst)	19
Artikel 23 - Waza-ari	19

VERVOLG INHOUDSOPGAVE

Artikel 24 - Yuko	19
Artikel 25 - Koka	19
Artikel 26 - Osaekomi-waza	20
Artikel 27 - Verboden handelingen en straffen	21
a. Shido (lichte overtredingen)	21
b. Hansoku-make (zware overtredingen)	23
c. Overige bepalingen:	23
Artikel 28 - Niet opkomen en terugtrekken	24
a. Fusen-gachi (overwinning door niet opkomen)	24
b. Kiken-gachi (overwinning door terugtrekken)	24
Artikel 29 - Blessure, ziekte of ongeluk	24
a. Blessure	24
b. Ziekte	24
c. Ongeluk	24
d. Medisch onderzoek	25
d. Medische assistentie	25
e. Braken	25
f. Bloedende wonden	25
g. Lichte blessures	25
h. Overige bepalingen	26
Artikel 30 - Situaties die niet onder de regels vallen	26
Artikel 31 - Groetprocedure	26
a. Aanvangsgroet - Openingsceremonie	26
b. Laatste groet - Sluitingsceremonie	27
c. Bij het begin van een individuele wedstrijd	27
d. Volgende hoofdscheidsrechter en hoekscheidsrechters	27
e. Wisselen van functie tussen hoofdscheidsrechter en hoekscheidsrechter	27
f. Scheidsrechtersteam verlaat de wedstrijdruimte	28
g. Scheidsrechtersteam aan het einde van de shiai	28
h. Deelnemers betreden en verlaten de wedstrijdruimte	28
i. Tachi-rei tussen deelnemers	28
j. Teamwedstrijden	28
Samenvatting	29
Bijlage: woordenlijst van Japanse termen	30

Artikel 1 - Wedstrijdruimte

1. Volgens internationale normen moet de wedstrijdruimte minimaal 14 x 14 meter en maximaal 16 x 16 meter zijn en bedekt zijn met *tatami* of een gelijkwaardig aanvaardbaar materiaal, in het algemeen van een groene kleur.
2. De wedstrijdruimte wordt verdeeld in twee vlakken. De afscheiding tussen deze twee vlakken wordt de gevarenzone genoemd. Deze wordt aangegeven met een roodgekleurd gedeelte, ongeveer 1 meter breed, dat deel uitmaakt van de wedstrijdruimte, of daaraan is bevestigd, evenwijdig aan de vier zijden van de wedstrijdruimte.
3. Het gedeelte daarbinnen (waarvoor een afwijkende kleur kan worden gebruikt – bij voorkeur geel), met inbegrip van de gevarenzone, wordt de gevechtsruimte genoemd. Deze moet altijd een minimumoppervlak hebben van 8 x 8 meter of een maximumafmeting van 10 x 10 meter. Het oppervlak buiten de gevarenzone is de veiligheidsstrook; deze moet 3 meter breed zijn.
4. Om aan te geven waar de deelnemers de wedstrijd beginnen en eindigen, moeten in het midden van de gevechtsruimte, op een onderlinge afstand van 4 meter, een blauwe en een witte plakstrook van ca. 10 centimeter breed en 50 centimeter lang worden aangebracht. De blauwe plakstrook wordt rechts van de scheidsrechter aangebracht, de witte links.
5. De wedstrijdruimte moet op een veerkrachtige ondergrond worden aangebracht .
Naar keuze kan de wedstrijd op een podium plaatsvinden. Dit dient van stevig hout te zijn vervaardigd en toch over een zekere veerkracht te beschikken. De vereiste afmetingen zijn ongeveer 18 x 18 meter met een maximale hoogte van 1 meter (in het algemeen niet hoger dan 50 centimeter).
Bij gebruik van een podium wordt een veiligheidszone rondom de wedstrijdruimte van 4 meter breed aangeraden.
6. Indien twee of meer aangrenzende wedstrijdruimtes worden gebruikt, moet er een gemeenschappelijke veiligheidsstrook van minimaal 3 meter en maximaal 4 meter zijn. Er dient verder een vrije ruimte van minimaal 50 centimeter rondom de wedstrijdruimte worden aangehouden.
7. Behoudens het daaromtrent bepaalde in de Wedstrijdbepalingen Judo (Hoofdstuk 4.3 BondsVademecum) mogen toernooiorganisatoren afwijken van de regels t.a.v. blauwe *judo-gi*, blauwe tape, blauwe vlaggen, blauwe scoreborden enz. In plaats daarvan mogen zij de deelnemers een witte *judo-gi* laten dragen. De eerste opgeroepen deelnemer draagt dan een rode band over de graduatieband en de tweede opgeroepen deelnemer een witte band over de graduatieband. De uitrusting (vlaggen, tape, scorebord enz.) is dan rood in plaats van blauw.
8. Voor Olympische Spelen, wereldkampioenschappen, continentale en IJF-evenementen moet de gevechtsruimte, normaal gesproken, 8 x 8 meter bedragen. Voor de voor Nederland vastgestelde afmetingen wordt verwezen naar de Wedstrijdbepalingen Judo (Hoofdstuk 4.3 BondsVademecum).
9. Tatami:
De afmetingen zijn in het algemeen 1 x 1 meter. De *tatami* zijn van geperst stro of, meer in het algemeen, van geperst schuim.
Ze moeten stevig aanvoelen aan de voeten, in staat zijn om schokken te kunnen opvangen tijdens *ukemi* (valbreken) en niet glad of te ruw zijn.
De matdelen die samen het wedstrijdvlak vormen, moeten zonder tussenruimte tegen elkaar worden gelegd, een effen bovenoppervlak bezitten en zodanig zijn aangebracht dat ze niet kunnen schuiven.
10. Afstand tot het publiek:
In het algemeen behoort een minimale afstand van 3 meter, plus de 50 centimeter zoals bedoeld in lid 6, aangehouden te worden tussen het publiek en de wedstrijdruimte (of podium).



Artikel 2 – Uitrusting

a. Vlaggen (hoofdscheidsrechter) en stoelen en vlaggen (hoekscheidsrechters)

1. Ten behoeve van de *hantei* door de scheidsrechter na een wedstrijd met verlenging ('golden score regel') moeten dichtbij de wedstrijdruimte een blauwe (rode) en een witte vlag klaarliggen (bijvoorbeeld op de tafel van de technische officials).
2. Twee lichtgewicht stoelen moeten op de veiligheidsstrook worden geplaatst en wel op de diagonaal tegenover elkaar liggende hoeken van de gevechtsruimte, zodanig dat het uitzicht van de hoekscheidsrechters, commissieleden en scorebordbedieners op het scorebord niet wordt belemmerd. Een blauwe (rode) en een witte vlag worden in houders geplaatst die op ieder van de twee stoelen zijn gemonteerd. Indien er geen stoelen beschikbaar zijn met een houder, moeten de vlaggen buiten de wedstrijdruimte in de nabijheid van de hoekscheidsrechter worden gelegd.

b. Scoreborden

1. Bij wedstrijden onder auspiciën van de IJF en de EJU, alsmede bij Nederlandse kampioenschappen en nationale bondskampioenschappen moeten twee scoreborden per wedstrijdruimte zodanig buiten deze ruimte zijn geplaatst, dat zij gemakkelijk door de scheidsrechters, commissieleden, officials en het publiek kunnen worden waargenomen. Deze borden laten de score op horizontale wijze zien en mogen niet hoger dan 90 centimeter en niet breder dan 2 meter zijn.
2. De strafpunten moeten direct worden omgezet in technische scores voor de tegenstander en op het scorebord worden vermeld. De borden moeten echter zodanig zijn vervaardigd dat de straffen die de deelnemers hebben gekregen zichtbaar blijven (zie voorbeeld).
3. Indien er elektronische scoreborden worden gebruikt, moeten er handbediende scoreborden aanwezig zijn als reserve. De scoreborden moeten overeenstemmen met de door de IJF gestelde eisen en indien nodig ter beschikking van de scheidsrechters te staan.

c. Tijd klokken

1. De volgende tijd klokken moeten aanwezig zijn:

Tijdsduur van de wedstrijd	- één
<i>Osaekomi</i>	- twee
Reserve	- één

- Indien er elektronische tijd klokken worden gebruikt, moeten ook handbediende tijd klokken als reserve aanwezig zijn.
- De handbediende tijd klokken moeten voor de tijdwaarnemers gemakkelijk bedienbaar zijn en regelmatig vóór en tijdens de wedstrijden gecontroleerd worden.

d. Vlaggen (tijdwaarnemers)

- Tijdwaarnemers moeten de volgende vlaggen gebruiken:
Geel - onderbreking van de wedstrijd
Groen - *osaekomi*-duur
- Indien een klok wordt gebruikt die de tijdsduur van de wedstrijd en van de *osaekomi* (houdgreep) aangeeft, is het niet noodzakelijk om de gele en de groene vlag te gebruiken. Deze vlaggen moeten echter wel als reserve beschikbaar zijn.
N.B.
In plaats van vlaggen zijn bij handbediende scoreborden groene en gele bordjes toegestaan.

e. Tijdsignaal

- Voor het tijdsignaal wordt gebruik gemaakt van een bel of soortgelijk hoorbaar instrument.
- Bij districtswedstrijden en toernooien is het toegestaan in plaats van een bel e.d. hiervoor een zogenaamd 'tijdzakje' te gebruiken, dat op de wedstrijdruimte in de omgeving van de hoofdscheidsrechter wordt geworpen.

f. Plaats van de scorebordbedieners, wedstrijdsschrijvers en tijdwaarnemers

De scorebordbedieners, wedstrijdsschrijvers en tijdwaarnemers moeten tegenover de scheidsrechter plaatsnemen.

g. Handbediende scoreborden

0	1	0		1	0	0	2
WA	YU	KO	STR	WA	YU	KO	STR
wit				blauw (rood)			

VOORBEELD (zie boven):

Blauw (rood) heeft een *waza-ari* gescoord en is bestraft met tweemaal (2) een *shido*.
Als gevolg van de tweemaal een *shido* voor blauw (rood) krijgt wit een *yuko*.

Artikel 3 – Kleding

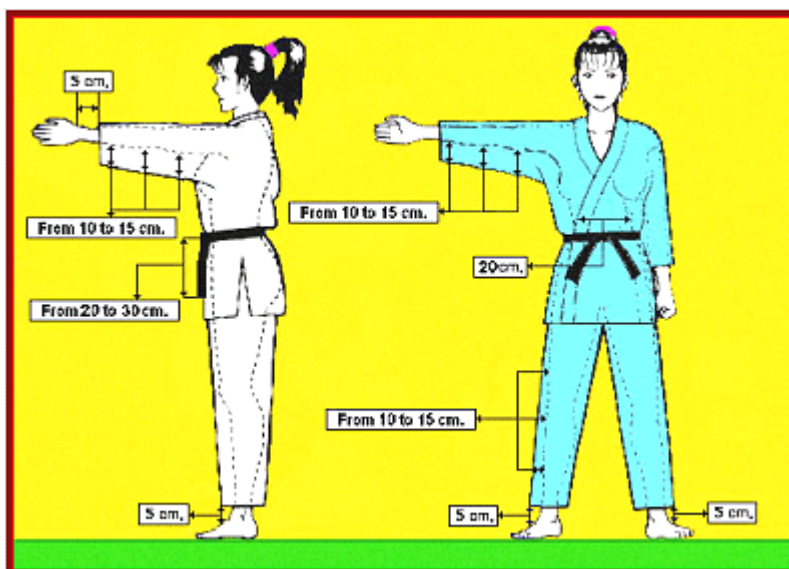
De door de deelnemers gedragen *judo-gi* moet voldoen aan de volgende eisen:

- Degelijk gemaakt van katoen of een soortgelijk materiaal en in goede staat (zonder gaten of scheuren). Het materiaal mag niet te dik of te hard of te glad zijn waardoor de tegenstander het niet goed vast kan pakken.
- Blauw voor de als eerste opgeroepen deelnemer en wit of gebroken wit voor de als tweede opgeroepen deelnemer.
De officiële kleuren voor blauwe *judo-gi* moeten liggen tussen pantonenummers 18-4051 en 18-4039 op de TP pantone-schaal en tussen nummers 285 en 286 op de print pantone-schaal.
In de Wedstrijdbepalingen Judo (Hoofdstuk 4.3 BondsVademecum) is vastgelegd bij welke wedstrijden het dragen van blauwe '*judo-gi*' verplicht is gesteld.
De deelnemer die in een wedstrijd blauwe '*judo-gi*' moet dragen is bij daarvoor vastgestelde wedstrijden gerechtigd in plaats daarvan een rode band te dragen, met dien verstande dat bij teamwedstrijden alle leden van het team gelijk gekleed dienen te zijn. In geval een rode band wordt gedragen, moet de andere deelnemer een witte band dragen. Deze rode en witte banden

worden gedragen over de graduatieband en eenmaal om het lichaam geknoopt; voor het overige geldt het bepaalde onder 6.

3. Toegestane merktekens:
 - a. Nationale olympische afkorting (op de achterzijde van de jas) met letters 11 centimeter groot.
 - b. Nationaal embleem (op de linkerborst van de jas). Maximaal 100 centimeter².
 - c. Fabrieksnaam (aan de onderzijde vooraan op de jas, aan de onderzijde vooraan van de linkerbroekspijp en aan één einde van de band). Maximaal 20 centimeter².
 - d. Het is toegestaan om de fabrieksnaam op één van de mouwen te plaatsen in plaats van aan de onderzijde vooraan op de jas, echter niet groter dan 25 x 5 centimeter. Officiële IJF-leveranciers mogen het IJF-logo direct boven hun fabrieksnaam plaatsen.
 - e. Schoudermarkeringen (van de kraag over de schouder naar de arm, aan beide kanten van de jas) met een maximale lengte van 25 centimeter en een maximale breedte van 5 centimeter. Identieke reclame-uitingen of nationale kleuren op beide schouders.
 - f. Reclame-uitingen op de mouwen, 10 x 10 centimeter op iedere mouw (verschillende reclame-uitingen toegestaan). Deze oppervlakken van 100 centimeter² moeten direct onder en in contact met de strepen van 25 x 5 centimeter worden aangebracht.
 - g. De behaalde plaats (1^e, 2^e of 3^e) op Olympische Spelen of wereldkampioenschappen aan de onderzijde links vooraan van de jas, met een afmeting van 6 x 10 centimeter.
 - h. De naam van de deelnemer mag op de band, onder aan de voorkant van de jas en boven aan de voorkant van de broek gedragen worden, echter niet groter dan 3 x 10 centimeter. De naam of afkorting van de deelnemer mag ook gedragen worden (gedrukt of geborduurd) aan de achterkant van de jas boven de nationale olympische afkorting, maar in geen geval op een plaats waarbij de tegenstander gehinderd zou worden bij het grijpen van de rug van de jas. De afmeting van de letters is maximaal 7 centimeter hoog en 30 centimeter lang. Deze rechthoek van 7 x 30 centimeter moet 3 centimeter onder de kraag van de jas zitten, terwijl het rugembleem hier weer 4 centimeter onder zit.
NB:
Bij IJF-evenementen en Olympische Spelen wordt de naam aangegeven in de maat van 30 x 40 centimeter.
- De merktekens moeten zijn bedrukt of gestikt. In het laatste geval dient het merkteken rondom te zijn vast gestikt en moet deze van stof zijn. Het merkteken mag geen plastic, rubber of soortgelijke stoffen bevatten.
Indien de JBN bij een wedstrijdactiviteit een (rug)reclame-uiting verstrekt, is het dragen hiervan **verplicht** en mag geen andere (rug)reclame-uiting worden gedragen.
4. De jas moet lang genoeg zijn om de dijen te bedekken en moet minimaal tot aan de vuisten reiken als de armen volledig uitgestrekt langs het lichaam naar beneden hangen.
De jas moet wijd genoeg zijn om de uiteinden, ter hoogte van de onderkant van de borstkas, over elkaar te kunnen kruisen, met een minimale overlap van 20 centimeter, waarbij de linkerkant van de jas wordt gekruist over de rechterkant van de jas.
De mouwen van de jas moeten maximaal tot aan het polsgewricht reiken en minimaal 5 centimeter boven het polsgewricht eindigen.
Tussen de mouw en de arm (inclusief bandages) moet, over de gehele lengte van de mouw, een ruimte van 10 tot 15 centimeter bestaan.
De revers en de kraag mogen maximaal 1 centimeter dik en 5 centimeter breed zijn.
5. De broek moet, behalve voor hetgeen is bepaald onder punt 3 onder c en h, zonder markeringen zijn en lang genoeg om de benen te bedekken, met een maximale lengte tot aan het enkelgewricht en minimaal tot 5 centimeter boven het enkelgewricht.
Tussen de broekspijp en het been (inclusief bandages) moet, over de gehele lengte van de broekspijp, een ruimte van 10 tot 15 centimeter bestaan.
6. Een stevige band, 4 tot 5 centimeter breed, waarvan de kleur overeenkomt met de graduatie, moet over de jas worden gedragen en twee keer op heuphoogte rondom gaan. De band moet worden vastgemaakt met een platte knoop waarbij de eerste lus binnen de knoop zit, strak genoeg om te voorkomen dat de jas te los zit en lang genoeg zodat 20 tot 30 centimeter aan beide kanten van de vastgemaakte knoop overblijft.
7. Vrouwelijke deelnemers moeten onder de jas dragen hetzij:
 - een effen wit of gebroken wit T-shirt, voorzien van korte mouwen, redelijk sterk en lang genoeg om in de broek gedragen te worden, of
 - een effen witte of gebroken witte bodystocking met korte mouwen.
8. Voor de jeugd gelden aan de lichaamsbouw aangepaste afmetingen.

9. Indien de *judo-gi* van een deelnemer niet voldoet aan dit artikel, moet de scheidsrechter de deelnemer opdragen zo spoedig mogelijk een andere *judo-gi* aan te trekken die wel voldoet aan het bepaalde in dit artikel.
10. Bij wedstrijden onder auspiciën van de IJF en EJU moet de reserve-*judo-gi* van de deelnemer door zijn coach naast de stoel van de coach, aan de rand van de wedstrijdruimte, gedeponeerd worden.
11. Om zich ervan te overtuigen dat de mouwen van de jas van de deelnemer voldoen aan de vereiste lengte, moet de scheidsrechter de deelnemer beide armen op schouderhoogte volledig naar voren laten strekken en in deze houding de controle uitvoeren.



Artikel 4 - Hygiëne

1. De *judo-gi* moet schoon, in het algemeen droog en zonder onprettige geur zijn.
2. De nagels van voeten en handen moeten kort geknipt zijn.
3. De persoonlijke hygiëne van de deelnemer moet van een hoge kwaliteit zijn.
4. Lang haar dient opgebonden te worden om ongemak voor de andere deelnemer te voorkomen.
5. Indien een deelnemer niet voldoet aan de eisen zoals genoemd in artikel 3 en 4, zal hem of haar het recht tot deelname ontzegd worden en zal de tegenstander de wedstrijd winnen door *fusen-gachi*, als de wedstrijd nog niet begonnen is, of door *kiken-gachi*, als de wedstrijd al gestart is, conform de meerderheidsregel (zie artikel 28).

Artikel 5 - Scheidsrechters en officials

1. In het algemeen zal de wedstrijd geleid worden door één hoofdscheidsrechter en twee hoekscheidsrechters, die onder toezicht van de scheidsrechterscommissie staan. De scheidsrechters zullen geassisteerd worden door scorebordbedieners en tijdwaarnemers.
2. Bij internationale wedstrijden moet de kleding van de hoofdscheidsrechter voldoen aan het kledingvoorschrift van het IJF. Voor wedstrijden in Nederland gelden de kledingvoorschriften zoals deze zijn vastgesteld door het bondsbestuur.
3. De tijdwaarnemers, wedstrijdschrijvers, scorebordbedieners en eventuele technische assistenten moeten minimaal 21 jaar zijn, minimaal drie jaar ervaring als landelijk scheidsrechter hebben en over een goede kennis van het wedstrijdreglement beschikken.

- Voor Nederland kan hier vanaf geweken worden, al naar gelang van de belangrijkheid van het evenement.
4. De organiserende instantie moet zich ervan overtuigen dat zij grondig zijn opgeleid voor hun taak. Er moeten minimaal twee tijdwaarnemers aanwezig zijn: één om de werkelijke wedstrijdtijd bij te houden en één uitsluitend voor *osaekomi*. Indien mogelijk moet een derde persoon aanwezig zijn die de twee tijdwaarnemers controleert, ter voorkoming van vergissingen of nalatigheid.
 5. De tijdwaarnemer die is belast met het bijhouden van de werkelijke wedstrijdtijd start de klok bij het horen van het commando *hajime* of *yoshi* en stopt de klok bij het horen van het commando *mate* of *sono-mama*.
 6. De *osaekomi*-tijdwaarnemer start de klok bij het horen van *osaekomi*, stopt de klok bij *sono-mama* en start de klok opnieuw bij het horen van *yoshi*. Bij het horen van *toketa* of *mate* stopt hij de klok en geeft het aantal verstreken seconden door aan de scheidsrechter. Bij het verstrijken van de tijd voor *osaekomi* (25 seconden of 20 seconden indien de deelnemer die de houdgreep aanlegt al eerder een *waza-ari* heeft gescoord of indien de deelnemer die wordt vastgehouden al met driemaal een *shido* is bestraft) geeft hij dit aan door middel van het in artikel 2 'Uitrusting' onder e. bedoelde tijdsignaal.
 7. De *osaekomi*-tijdwaarnemer steekt een groene vlag (bordje) op wanneer hij de klok start nadat het commando voor *osaekomi* of *yoshi* te hebben gehoord en het teken daarvoor te hebben gezien. Hij doet de vlag (bordje) omlaag wanneer hij de klok stilzet bij het horen van *toketa*, *mate* of *sono-mama* of bij afloop van de tijd voor *osaekomi*.
 8. De tijdwaarnemer die is belast met het bijhouden van de werkelijke wedstrijdtijd steekt een gele vlag (bordje) omhoog wanneer hij de klok heeft gestopt bij het horen van het commando en het zien van het teken voor *mate* of *sono-mama*. Hij steekt de vlag (bordje) omlaag bij het herstarten van de klok wanneer hij *hajime* of *yoshi* hoort.
 9. Het einde van de voor de wedstrijd toegestane tijd wordt door de tijdwaarnemers kenbaar gemaakt door middel van het in artikel 2 'Uitrusting' onder e bedoelde tijdsignaal.
 10. Om de voortgang en het resultaat van de wedstrijd nauwkeurig te kunnen aangeven moet de scorebordbediener volledig op de hoogte zijn van de in gebruik zijnde tekens en commando's van de scheidsrechter.
 11. In aanvulling op de eerder genoemde personen moet een wedstrijdschrijver aanwezig zijn die het verloop van de wedstrijden registreert.
 12. Indien elektronische systemen worden gebruikt, zal de werkwijze dezelfde zijn zoals hierboven beschreven.

Artikel 6 - Positie en functie van de hoofdscheidsrechter

1. De scheidsrechters moeten zich ervan overtuigen dat alles aangaande de wedstrijdruimte, uitrusting, kleding, hygiëne, technische officials enz. correct is alvorens de wedstrijd te starten. Wanneer de hoofdscheidsrechter en de hoekscheidsrechters de controle van de wedstrijdruimte op zich nemen, moeten zij zich ervan overtuigen dat de matoppervlakte schoon is en zich in een goede staat bevindt, dat er geen openingen tussen de *tatami* zijn, dat de stoelen van de hoekscheidsrechters op de juiste plaats zijn opgesteld en dat de deelnemers voldoen aan het bepaalde in artikel 3 en 4.
2. De scheidsrechters moeten zich ervan overtuigen dat er geen toeschouwers, supporters of fotografen in staat zijn om de deelnemers overlast of gevaar voor blessures te bezorgen.
3. Alvorens wedstrijden te leiden moeten de hoofdscheidsrechter en de hoekscheidsrechters zich vertrouwd maken met het geluid van de bel of van andere middelen waarmee het einde van de wedstrijd op hun wedstrijdruimte wordt aangegeven, en met de positie van de arts of medische assistent.
4. De hoofdscheidsrechter moet in het algemeen binnen de gevechtsruimte blijven. Hij leidt de wedstrijd en neemt de beslissingen. Hij moet zich ervan verzekeren dat zijn beslissingen correct worden vastgelegd.
5. Als de hoofdscheidsrechter een waardeoordeel geeft en het bijbehorende gebaar maakt, moet hij een plaats innemen van waaruit hij tenminste één hoekscheidsrechter kan waarnemen en of deze een afwijkende mening demonstreert. Hij moet daarbij zorgen dat hij het zicht op de deelnemers niet verliest.

6. In het geval van bijvoorbeeld *ne-waza*, waarbij bijvoorbeeld beide deelnemers gedeeltelijk op de veiligheidsstrook liggen, mag de hoofdscheidsrechter de handeling vanaf de veiligheidsstrook beoordelen.

Artikel 7 - Positie en functie van de hoekscheidsrechters

1. De hoekscheidsrechters moeten de hoofdscheidsrechter bijstaan en een plaats innemen tegenover elkaar op twee hoeken buiten de gevechtsruimte. De hoekscheidsrechter zit met beide voeten uit elkaar buiten de gevechtsruimte met de handen aan de binnenkant van de dijen, waarbij de handpalmen naar beneden zijn gericht. De hoekscheidsrechter moet zichzelf en zijn stoel snel kunnen verplaatsen als zijn positie voor de deelnemers gevaar kan opleveren.
2. Bij een handeling op de rand van de gevechtsruimte moet de hoekscheidsrechter onmiddellijk aangeven of de handeling *jonai* (in) of *jogai* (uit) is.
3. Elke hoekscheidsrechter moet, door het geven van het juiste officiële teken, zijn mening kenbaar maken, indien deze afwijkt van de mening van de hoofdscheidsrechter ten aanzien van een technische beoordeling of een aangekondigde straf. De hoekscheidsrechter moet zijn teken voor een waardering of straf niet eerder geven dan de hoofdscheidsrechter.
4. Indien de hoofdscheidsrechter een hoger waardeoordeel uit over een technisch resultaat of een straf dan de twee hoekscheidsrechters, moet hij zijn waardering aanpassen aan die van de hoekscheidsrechter met de hoogste waardering.
6. Indien de hoofdscheidsrechter een lager waardeoordeel uit over een technisch resultaat of een straf dan de twee hoekscheidsrechters, moet hij zijn waardering aanpassen aan die van de hoekscheidsrechter met de laagste waardering.
7. Indien de ene hoekscheidsrechter een hoger en de andere hoekscheidsrechter een lager waardeoordeel uit dan de hoofdscheidsrechter, moet de hoofdscheidsrechter zijn oordeel handhaven.
8. Indien beide hoekscheidsrechters ten aanzien van het oordeel van de hoofdscheidsrechter een afwijkende mening hebben en de hoofdscheidsrechter hun tekens niet opmerkt, staan zij op en houden hun gebaar aan totdat de hoofdscheidsrechter dit opmerkt en zijn oordeel herzielt. Indien de hoofdscheidsrechter na enkele seconden de hoekscheidsrechters die zijn opgestaan nog niet heeft opgemerkt, moet de hoekscheidsrechter die zich het dichtst bij de hoofdscheidsrechter bevindt naar hem toegaan en hem op de hoogte brengen van het meerderheidsoordeel.
9. De hoekscheidsrechter moet door het juiste teken zijn mening kenbaar maken over de geldigheid van acties op de rand van de gevechtsruimte of daarbuiten.
10. Bespreking is slechts mogelijk en noodzakelijk als de hoofdscheidsrechter of één van de hoekscheidsrechters getuige is geweest van iets dat de twee anderen niet hebben gezien en dat van invloed kan zijn op de beslissing.
11. De hoekscheidsrechters moeten ook controleren dat de door de scorebordbediener geregistreerde resultaten identiek zijn aan de scores die door de hoofdscheidsrechter zijn aangekondigd. Indien een hoekscheidsrechter bemerkt dat de stand op het scorebord niet juist is, moet hij de aandacht van de hoofdscheidsrechter op deze fout vestigen.
12. Indien een deelnemer vanwege een door de hoofdscheidsrechter noodzakelijk geachte reden de wedstrijdruimte tijdelijk moet verlaten, is een hoekscheidsrechter verplicht de deelnemer te vergezellen, om toe te zien dat er geen onregelmatigheden plaatsvinden. Toestemming om de wedstrijdruimte te verlaten zal slechts in uitzonderlijke omstandigheden worden verleend (bijvoorbeeld voor het verwisselen van de *judo-gi* in het geval dat deze niet voldoet aan de regels).
Als een deelnemer gedurende de wedstrijd enig deel van de *judo-gi* buiten de wedstrijdruimte moet verwisselen en de begeleidende hoekscheidsrechter is niet van dezelfde sekse als de deelnemer, zal een official van dezelfde sekse, aangewezen door de scheidsrechters-commissie, deze hoekscheidsrechter vervangen en de deelnemer begeleiden.
13. Alle scheidsrechters moeten de wedstrijdruimte verlaten tijdens het voorstellen van de deelnemers of tijdens lange vertragingen in het programma.
14. Indien zijn wedstrijdruimte niet in gebruik is en er een wedstrijd gaande is op een aangrenzende wedstrijdruimte, moet de hoekscheidsrechter zijn stoel verwijderen als deze voor de deelnemers op de aangrenzende wedstrijdruimte gevaar zou kunnen opleveren.

Artikel 8 - Tekens**a. De hoofdscheidsrechter**

De hoofdscheidsrechter geeft de hierna vermelde tekens bij de volgende beslissingen:

1. *Ippon*: één arm wordt hoog boven het hoofd geheven met de handpalm naar voren gericht.
2. *Waza-ari*: één arm wordt zijwaarts omhoog geheven tot op schouderhoogte, met de handpalm naar beneden.
3. *Waza-ari-awasete-ippou*: eerst wordt het teken voor *waza-ari* gegeven, dan het teken voor *ippou*.
4. *Yuko*: één arm wordt zijwaarts naar beneden bewogen in een hoek van 45 graden ten opzichte van het lichaam, met de handpalm naar beneden gericht.
5. *Koka*: één arm wordt zijwaarts gebogen omhoog geheven, met de duim naar de schouder en de elleboog naast het lichaam.
6. *Osaekomi*: één arm wordt van het lichaam af naar beneden gestrekt in de richting van de deelnemers, met het gezicht naar de deelnemers en het lichaam naar hen voorover gebogen.
7. *Toketa*: één arm wordt naar voren geheven en snel twee of drie keer van rechts naar links bewogen, met het lichaam naar de deelnemers gebogen.
8. *Hiki-wake*: één hand wordt hoog in de lucht geheven, vóór het lichaam tot schouderhoogte omlaag gebracht (met de duim naar boven) en daar een ogenblik gehouden.
Het gebaar voor *hiki-wake* wordt alleen gebruikt bij teamwedstrijden en toernooien waarbij iedere deelnemer tegen iedere andere deelnemer uitkomt ('round robin').
9. *Mate*: één hand wordt op schouderhoogte voorwaarts geheven, waarbij aan de tijdwaarnemer de vlakke handpalm getoond wordt met de vingers omhoog en de arm ongeveer parallel aan de *tatami*.
10. *Sono-mama*: voorover buigend wordt met beide handpalmen op beide deelnemers gedrukt.
11. *Yoshi*: met de handpalmen wordt stevig op beide deelnemers gedrukt.
12. Herroepen van een beslissing: hetzelfde teken wordt met de ene hand herhaald, terwijl de andere hand boven het hoofd geheven wordt en daarmee twee of drie keer van links naar rechts gezwaaid.
Indien een correctieteken gegeven moet worden, moet dit zo snel mogelijk na het herroepingsteken gebeuren. Bij het herroepen van een toegekende waardering wordt geen aankondiging gemaakt.
13. *Hantei*: In het geval van *hantei* worden beide armen met de juiste vlag met een hoek van 45 graden naar voren gestoken. Onder de uitroep *hantei* wordt de vlag hoog boven zijn hoofd gestoken om de beslissing aan te kondigen.
De hier beschreven *hantei*-situatie is uitsluitend van toepassing bij wedstrijden die na verlenging onbeslist eindigen ('golden score regel').
14. Om de winnaar aan te wijzen keert de scheidsrechter terug naar de plaats die hij innam bij het begin van de wedstrijd, doet een stap voorwaarts, wijst de winnaar aan door met één hand met de palm naar binnen boven schouderhoogte te wijzen in de richting van de winnaar en doet een stap terug.
15. *Judo-gi* in orde brengen: om aan te geven dat een deelnemer zijn *judo-gi* in orde moet brengen, wordt de linkerhand op bandhoogte over de rechterhand gekruist, met de palmen binnenwaarts gericht.
16. Medisch onderzoek: er wordt met de arm gezwaaid in de richting van de tafel waar de arts zit, met de palm naar boven gericht, en dan van de tafel van de arts naar de geblesseerde deelnemer.
17. Om een straf toe te wijzen (*shido*, *hansoku-make*): er wordt met de wijsvinger vanuit een gesloten vuist gewezen naar de deelnemer die gestraft wordt.
Als aan beide deelnemers een straf moet worden gegeven, dan maakt de hoofdscheidsrechter het juiste gebaar en wijst beurtelings naar beide deelnemers (de linkerwijsvinger voor de deelnemer aan de linkerzijde, de rechterwijsvinger voor de deelnemer aan de rechterzijde).
18. Te weinig aanvallen: beide onderarmen worden over elkaar heen op borsthoogte gedraaid en dan met de wijsvinger naar de deelnemer gewezen.
19. Schijnaanval: beide armen worden met gebalde vuisten naar voren gestrekt en in deze positie wordt een neerwaartse beweging gemaakt.

20. Gevarenzonestraaf: met de ene hand wordt de gevarenzone aangewezen, terwijl de andere hand, met de vingers geopend, naar boven wordt gestrekt, waarna de deelnemer wordt aangewezen die gestraft wordt.

Overige bepalingen:

1. Om er zeker van te zijn dat de hoekscheidsrechters de toegekende waardering duidelijk kunnen waarnemen, moeten de gebaren voor *koka*, *yuko* en *waza-ari* drie tot vijf seconden aangehouden worden, terwijl er een draai wordt gemaakt. Tijdens het maken van de draai dienen de deelnemers in het oog gehouden te worden.
2. De gebaren voor *yuko* en *waza-ari* moeten beginnen met de arm kruiselings voor de borst en daarna zijwaarts tot de juiste eindpositie is bereikt.
3. Indien niet duidelijk zichtbaar is aan welke deelnemer een waardering is toegekend of welke deelnemer is gestraft, kan de hoofdscheidsrechter dit, na het officiële teken, aangeven door naar de blauwe (rode) of witte markering (beginpositie) te wijzen.
4. Indien er een langere wedstrijdonderbreking wordt verwacht, moet de hoofdscheidsrechter de deelnemer aangeven dat hij met gekruiste benen op de beginpositie kan gaan zitten, door middel van het uitsteken van de arm in de richting van de beginpositie, met een open hand en de palm naar boven gekeerd.

b. De hoekscheidsrechters

1. *Jonai*: Om aan te geven dat naar zijn mening een deelnemer, bij het uitvoeren van een werptechniek, binnen de gevechtsruimte is gebleven, heft de hoekscheidsrechter één hand omhoog, brengt hem langs de grenslijn van de gevechtsruimte omlaag tot schouderhoogte, met de duimzijde boven en de arm gestrekt, en houdt hem daar een ogenblik.
2. *Jogai*: Om aan te geven dat naar zijn mening één van de deelnemers zich buiten de gevechtsruimte bevindt, heft de hoekscheidsrechter, langs de grenslijn van de gevechtsruimte, één hand tot schouderhoogte, de duimzijde boven en de arm gestrekt, en zwaait daarmee enkele keren van rechts naar links of omgekeerd.
3. Om aan te geven dat een door de hoofdscheidsrechter, volgens dit artikel onder a, toegekende waardering of straf naar zijn mening ongeldig is, heft de hoekscheidsrechter één hand boven het hoofd en zwaait daarmee twee of drie keer van rechts naar links.
4. Om aan te geven dat hij een ander oordeel heeft dan de hoofdscheidsrechter, maakt de hoekscheidsrechter de juiste onder a vermelde tekens.
5. In *hantei*-situaties moeten de hoekscheidsrechters de vlaggen in de juiste hand houden overeenkomstig de positie van de deelnemers. Nadat de hoofdscheidsrechter *hantei* heeft aangekondigd, moeten de hoekscheidsrechters onmiddellijk de blauwe (rode) of witte vlag omhoog steken om aan te geven in wiens voordeel volgens hen beslist moet worden.
6. Indien de hoekscheidsrechters wensen dat de hoofdscheidsrechter *mate* in *ne-waza* verklaart (bijvoorbeeld bij geen voortgang) moeten zij beide handen tot schouderhoogte heffen met de handpalmen naar boven gericht.

Artikel 9 - Plaatsbepaling (geldige ruimte)

De wedstrijd moet binnen de gevechtsruimte gestreden worden. Een techniek, die uitgevoerd wordt als één of beide deelnemers zich buiten de gevechtsruimte bevinden, mag niet goedgekeurd worden. Bijvoorbeeld, indien een deelnemer minstens met één voet, hand of knie buiten de gevechtsruimte steunt terwijl hij staat, of zich bij *sutemi-waza* (offerworpen) met meer dan de helft van zijn lichaam buiten de gevechtsruimte bevindt, zal hij worden geacht buiten de gevechtsruimte te zijn.

Uitzonderingen:

1. Wanneer een deelnemer zijn tegenstander buiten de gevechtsruimte werpt, maar zelf lang genoeg binnen de gevechtsruimte blijft zodat de doeltreffendheid van de techniek duidelijk blijkt, zal de techniek goedgekeurd worden.

Wanneer een actie is ingezet terwijl beide deelnemers zich binnen de gevechtsruimte bevinden, maar de deelnemer die geworpen wordt de gevechtsruimte verlaat gedurende de actie, kan de actie voor puntenwaardering in aanmerking komen als de acties ononderbroken doorgaan en de deelnemer die de actie uitvoert lang genoeg binnen de gevechtsruimte blijft zodat de doeltreffendheid van de acties duidelijk blijkt.

2. In *ne-waza* is de actie geldig en mag doorgaan zolang tenminste één deelnemer nog met enig deel van het lichaam de gevechtsruimte raakt.
3. Wanneer tijdens een aanval zoals *o-uchi-gari* of *ko-uchi-gari* de voet of het been van de werper buiten de gevechtsruimte komt en over de *tatami* van de veiligheidsstrook beweegt, moet de handeling voor puntenwaardering als geldig worden beschouwd, zolang de werper zijn gewicht niet op de voet of op het been brengt dat zich buiten de gevechtsruimte bevindt.

Overige bepalingen:

1. In het geval *osaekomi* gedeeltelijk op de veiligheidsstrook plaatsvindt, waarbij het gedeelte van het lichaam van de deelnemer dat de gevechtsruimte nog raakt los komt van de *tatami*, moet de hoofdscheidsrechter *mate* aankondigen.
2. Aangezien de rode gevarezone deel uitmaakt van de gevechtsruimte wordt iedere deelnemer wiens voeten in staande positie de rode gevarezone nog raken, geacht zich binnen de gevechtsruimte te bevinden.
3. Bij de uitvoering van *sutemi-waza* wordt een worp als geldig beschouwd indien de werper zich met de helft of meer van zijn lichaam binnen de gevechtsruimte bevindt. Hierbij mag geen van beide voeten van de werper de gevechtsruimte verlaten vóór zijn rug of heupen de *tatami* raken.
4. Zodra de wedstrijd eenmaal is begonnen, mogen de deelnemers de wedstrijdruimte slechts verlaten indien de scheidsrechter daarvoor toestemming heeft gegeven. Toestemming zal alleen in uitzonderlijke gevallen gegeven worden, zoals de noodzaak van het verwisselen van een *judo-gi* die niet voldoet aan artikel 3 of die gescheurd of vervuild is geraakt.

Artikel 10 – Wedstrijdduur

1. Bij wereldkampioenschappen en Olympische Spelen bedraagt de wedstrijdduur:
Senioren heren en dames: 5 minuten, zuivere wedstrijdduur
Junioren heren en dames: 4 minuten, zuivere wedstrijdduur
2. Aan alle deelnemers aan deze wedstrijden moet tussen de partijen een rustperiode worden toegestaan van 10 minuten.
3. De duur en vorm van de wedstrijd worden bepaald door de regels die voor het betreffende evenement gelden, conform hetgeen hierover is bepaald in de Wedstrijdbepalingen Judo (Hoofdstuk 4.3 BondsVademecum).
4. Bij de Nederlandse kampioenschappen, nationale bondskampioenschappen en de voorrondes daarvan in de districten (districtskampioenschappen) en bij de Q3 toernooien, heeft de deelnemer het recht op een rustperiode van 10 minuten vóór zijn volgende partij. Bij alle overige wedstrijden moet de organiserende instantie minimaal een rustperiode toestaan welke gelijk is aan de wedstrijdtijd.
5. Behoudens bij de leeftijdscategorie 'jeugd (meisjes en jongens) onder 12 jaar' moet bij een gelijke stand op het scorebord de zogenaamde 'golden score regel' toegepast worden (zie artikel 19).
6. De scheidsrechter moet, vóór hij op de wedstrijdruimte komt, op de hoogte zijn van de wedstrijdduur en rustperiode.
7. Het **wedstrijdsysteem** wordt bepaald door de organiserende instantie, voor zover dit niet is vastgelegd in de Wedstrijdbepalingen Judo (Hoofdstuk 4.3 BondsVademecum).

Artikel 11 - Onderbreking van de wedstrijd

De tijd die verstrijkt tussen de aankondiging *mate* en *hajime* en de tijd die verstrijkt tussen de aankondiging *sono-mama* en *yoshi*, wordt niet meegeteld bij de wedstrijdduur.

Artikel 12 - Tijdsignaal

1. Het einde van de voor de wedstrijd toegestane tijd wordt aan de scheidsrechter kenbaar gemaakt door het luiden van een bel of door een soortgelijk hoorbaar instrument.
2. Wanneer er verschillende wedstrijdruimtes tegelijkertijd in gebruik zijn, moeten van elkaar verschillende geluidssignalen worden gebruikt.
3. Het tijdsignaal moet boven het door de toeschouwers gemaakte lawaai voldoende hoorbaar zijn.

Artikel 13 - Osaekomi-tijd

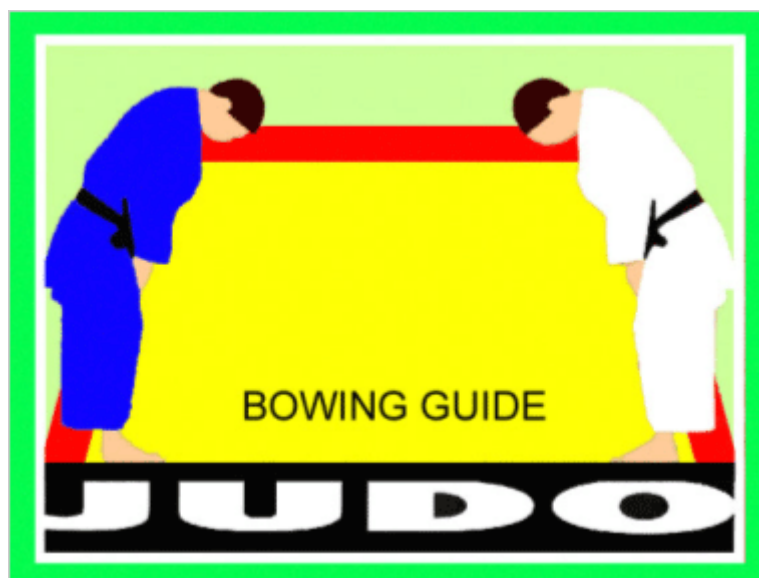
1. *Ippon*: in totaal 25 seconden.
Waza-ari: minimaal 20 seconden en maximaal 25 seconden.
Yuko: minimaal 15 seconden en maximaal 20 seconden.
Koka: minimaal 10 seconden en maximaal 15 seconden.
Een *osaekomi* van minder dan 10 seconden wordt gelijkgesteld aan een aanval.
2. Als *osaekomi* tegelijkertijd wordt aangekondigd met het tijdsignaal, of wanneer de resterende tijd niet voldoende is om de *osaekomi* af te ronden, moet de voor de wedstrijd toegestane tijd verlengd worden tot *ippon* (of gelijkwaardig) wordt aangekondigd, of door de scheidsrechter *toketa* of *mate* wordt aangekondigd.

Artikel 14 - Techniek samenvallend met tijdsignaal

1. Elk rechtstreeks gevolg van een techniek, die gelijktijdig begint met het tijdsignaal, moet als geldig worden beschouwd.
2. Als *osaekomi* tegelijkertijd wordt aangekondigd met het tijdsignaal, moet de voor de wedstrijd toegestane tijd verlengd worden tot *ippon* (of gelijkwaardig) wordt gescoord, of door de scheidsrechter *toketa* of *mate* wordt aangekondigd.
3. Een techniek die uitgevoerd wordt na het tijdsignaal is niet geldig, ook niet als de scheidsrechter op dat moment nog geen *sore-made* heeft aangekondigd.
4. Hoewel een werptechniek gelijktijdig met het tijdsignaal uitgevoerd kan zijn, moet de scheidsrechter *sore-made* aankondigen indien hij beslist dat de techniek geen direct resultaat heeft opgeleverd.

Artikel 15 - Begin van de wedstrijd

1. Alvorens de wedstrijd te starten, nemen de hoofdscheidsrechter en de hoekscheidsrechters naast elkaar plaats net binnen de wedstrijdruimte en buigen naar *joseki*, waarna zij hun plaatsen innemen. Alvorens de wedstrijdruimte te verlaten, groeten zij eveneens *joseki*. Voordat de deelnemers de gevechtsruimte betreden, moeten de scheidsrechters hun plaatsen hebben ingenomen om de wedstrijd te kunnen laten beginnen. De hoofdscheidsrechter moet in het midden staan, twee meter achter een denkbeeldige lijn tussen de plaatsen van waaruit de deelnemers beginnen. Hij moet een plaats innemen tegenover de tijdwaarnemingstafel.
2. De deelnemers zijn vrij om elkaar te groeten wanneer zij de wedstrijdruimte betreden en verlaten, hoewel dit niet verplicht is (zie artikel 31 'Groetprocedure').
3. De deelnemers lopen na het betreden van de wedstrijdruimte naar het midden van de rand van de wedstrijdruimte (binnen de veiligheidsruimte) aan hun respectieve kant volgens het wedstrijdschema (de eerste deelnemer die wordt opgeroepen naar de rechterkant en de tweede naar de linkerkant vanuit de positie van de hoofdscheidsrechter) en blijven daar staan. Op het teken van de scheidsrechter komen de deelnemers naar voren, naar hun respectieve beginposities, groeten elkaar gelijktijdig en stappen naar voren vanaf de linkervoet. Wanneer de wedstrijd is afgelopen en de scheidsrechter de uitslag bekend heeft gemaakt, stappen de deelnemers gelijktijdig naar achteren vanaf de rechtervoet en groeten elkaar. Zij buigen naar elkaar onder een hoek van 30 graden gemeten vanaf de heup. Het is belangrijk dat er op de juiste wijze gegroet wordt. Wanneer de deelnemers naar hun startpositie lopen en tegenover elkaar staan, buigen zij naar elkaar op de voorgeschreven wijze onder strikt toezicht van de hoofdscheidsrechter. Deze groet wordt herhaald aan het einde van de wedstrijd. Als de deelnemers niet buigen, moet de scheidsrechter hen opdragen dit wel te doen.
4. De wedstrijd begint altijd in staande positie.
5. Uitsluitend de arts en leden van de scheidsrechterscommissie mogen de wedstrijd onderbreken (zie artikel 17).



Zie verder artikel 31 'Groetprocedure'.

Artikel 16 - Overgang in ne-waza

In de volgende gevallen kunnen de deelnemers overgaan van staande positie in *ne-waza*. Wordt de techniek echter niet ononderbroken voortgezet, dan draagt de scheidsrechter beide deelnemers op de staande positie weer in te nemen.

1. Indien een deelnemer, na enig resultaat te hebben behaald met een werptechniek, zonder onderbreking overgaat in *ne-waza* en in de aanval gaat.
2. Indien één van de deelnemers na een mislukte uitvoering van een werptechniek op de grond valt, mag de ander gebruik maken van de wankele positie van zijn tegenstander om hem naar de grond te brengen.
3. Indien een deelnemer een duidelijk resultaat behaalt door in staande positie een *shime-waza* (verwurging) of *kansetsu-waza* (armklem) uit te voeren en vervolgens zonder onderbreking overgaat in *ne-waza*.
4. Indien een deelnemer zijn tegenstander in *ne-waza* dwingt door een op bijzonder kundige wijze uitgevoerde beweging, die niet geheel als een werptechniek geldt.
5. In alle gevallen, waarin een deelnemer valt of op het punt staat te vallen, die niet zijn genoemd in bovenstaande opsomming, mag de andere deelnemer gebruik maken van de positie van zijn tegenstander om over te gaan in *ne-waza*.
6. Als een deelnemer zijn tegenstander naar de grond trekt op een manier die niet in overeenstemming is met het bepaalde in dit artikel en de tegenstander geen gebruik maakt van de situatie om in *ne-waza* door te gaan, zal de scheidsrechter *mate* aankondigen, de wedstrijd stoppen en de deelnemer die artikel 27 punt 8 overtrad, met een *shido* bestraffen.
7. Als een deelnemer zijn tegenstander naar de grond trekt op een manier die niet in overeenstemming is met het bepaalde in dit artikel en de tegenstander maakt wel gebruik van de situatie om in *ne-waza* door te gaan, is het toegestaan de wedstrijd door te laten gaan. De scheidsrechter zal de overtreder echter met een *shido* bestraffen overeenkomstig artikel 27 punt 8.

Artikel 17 - Toepassing van mate

In de volgende gevallen kondigt de scheidsrechter *mate* aan om de wedstrijd tijdelijk te staken en kondigt *hajime* aan om de wedstrijd te hervatten:

1. Indien een deelnemer buiten de gevechtsruimte komt (zie artikel 9 'Uitzonderingen').
2. Indien een deelnemer een verboden handeling uitvoert.
3. Indien een deelnemer gewond of onwel raakt.
4. Indien het noodzakelijk is dat een deelnemer zijn kleding in orde brengt.
5. Indien er tijdens *ne-waza* geen duidelijke voortgang is.
6. Indien een deelnemer vanuit *ne-waza* weer in staande of halfstaande positie komt en zijn tegenstander op de rug draagt.
7. Indien een deelnemer in staande positie is, of vanuit *ne-waza* weer tot staan komt, en zijn tegenstander, die op de rug ligt met één of beide benen om enig deel van het lichaam van de staande deelnemer, volledig optilt van de *tatami*.
8. Indien een deelnemer vanuit staande positie *kansetsu-waza* of *shime-waza* toepast of tracht toe te passen en het resultaat niet voldoende duidelijk is.
9. In ieder ander geval waarin de scheidsrechter zulks noodzakelijk acht.
10. Indien de scheidsrechters of de scheidsrechterscommissie overleg wensen.
11. Nadat de scheidsrechter *mate* heeft aangekondigd, moet hij de deelnemers in het oog blijven houden, voor het geval zij de aangekondigde *mate* niet hebben gehoord en de wedstrijd voortzetten.

Overige bepalingen:

1. De scheidsrechter moet geen *mate* aankondigen om te voorkomen dat de deelnemers buiten de gevechtsruimte komen, tenzij de situatie als gevaarlijk beschouwd kan worden.
2. De scheidsrechter moet geen *mate* aankondigen als een deelnemer uit een *osaekomi-waza*, *shime-waza* of *kansetsu-waza* heeft weten te komen en dan een rustpauze nodig lijkt te hebben of daarom vraagt.

3. De scheidsrechter moet *mate* aankondigen als een deelnemer met zijn gezicht naar de *tatami* gekeerd en met zijn tegenstander vastgeklemd op de rug, erin slaagt in een halfstaande positie te komen met zijn handen vrij van de *tatami*, waarmee hij aangeeft, dat de tegenstander de controle heeft verloren.
4. Indien de scheidsrechter tijdens *ne-waza* abusievelijk *mate* roept en de deelnemers elkaar daardoor loslaten kunnen de scheidsrechters, indien dit mogelijk is, overeenkomstig de meerderheidsregel de deelnemers hun oorspronkelijke positie zo nauwkeurig mogelijk weer laten innemen en de wedstrijd hervatten, indien hierdoor een onrechtvaardigheid jegens één van de deelnemers wordt hersteld.
5. De deelnemers moeten na de aankondiging *mate* snel naar hun beginpositie terugkeren.
6. Wanneer de scheidsrechter *mate* heeft aangekondigd, moeten de deelnemers ofwel gaan staan, als ze toegesproken worden of hun kleding in orde maken, ofwel gaan zitten als een lang oponthoud verwacht kan worden. Uitsluitend bij medische behandeling mag de deelnemer toegestaan worden een andere houding aan te nemen.
7. De scheidsrechter kondigt *mate* aan om de arts in te schakelen indien een deelnemer of de arts zelf daarom vraagt of indien de scheidsrechter zulks nodig acht (zie artikel 29).

Artikel 18 – Sono-mama

1. Als de scheidsrechter de wedstrijd tijdelijk wil stoppen, bijvoorbeeld om één of beide deelnemers toe te spreken zonder dat hun positie verandert of om een straf te geven, waarbij de voordeelpositie van de deelnemer die niet wordt gestraft gehandhaafd blijft, kondigt hij *sono-mama* aan. Om de wedstrijd te hervatten kondigt hij *yoshi* aan.
2. *Sono-mama* kan uitsluitend in *ne-waza* worden toegepast.
3. Wanneer de scheidsrechter *sono-mama* aankondigt, moet hij erop toezien dat geen van de deelnemers zijn positie of greep wijzigt.
4. Indien tijdens *ne-waza* één van de deelnemers tekenen van een blessure vertoont, kan de scheidsrechter de deelnemers indien nodig scheiden na *sono-mama* aan te kondigen, waarna de deelnemers terugkeren naar hun posities voor de aankondiging van *sono-mama*. Daarna kondigt hij *yoshi* aan.

Artikel 19 - Einde van de wedstrijd

De scheidsrechter kondigt *sore-made* aan en beëindigt de wedstrijd:

1. Als een deelnemer *ippon* of *waza-ari-awasete-ippon* scoort (zie artikel 20 en 21).
2. In het geval van *sogo-gachi* (samengestelde winst, zie artikel 22).
3. In het geval van *kiken-gachi* (zie artikel 28).
4. In het geval van *hansoku-make* (zie artikel 27).
5. Als een deelnemer de wedstrijd niet kan voortzetten ten gevolge van een blessure (zie artikel 29).
6. Als de voor de wedstrijd toegestane tijd is verstreken.

Overige bepalingen:

1. In het geval dat beide deelnemers gelijktijdig *ippon* of *sogo-gachi* scoren, wordt de wedstrijd beslist door middel van verlenging ('golden score regel').
2. In het geval dat beide deelnemers gelijktijdig worden bestraft met cumulatie van *hansoku-make* (als gevolg van meerdere *shido*), of dat één van de deelnemers wordt bestraft met cumulatie van *hansoku-make* en gelijktijdig *sogo-gachi* wordt toegekend, wordt de wedstrijd beslist door middel van verlenging ('golden score regel').
3. Na de aankondiging *sore-made* moet de scheidsrechter de deelnemers in het oog houden voor het geval zij zijn aankondiging niet hebben gehoord en de wedstrijd voortzetten.
4. Alvorens het eindresultaat bekend te maken zal de scheidsrechter indien nodig de deelnemers opdragen hun *judo-gi* in orde te brengen.

De scheidsrechter beslist de wedstrijd als volgt:

1. Wanneer een deelnemer *ippon* of gelijkwaardig heeft gescoord, wordt hij als winnaar aangewezen.
2. Wanneer er geen *ippon* of gelijkwaardig is gescoord, wordt de winnaar aangewezen op grond van:
 - één *waza-ari* heeft een hogere waarde dan enig aantal *yuko*;
 - één *yuko* heeft een hogere waarde dan enig aantal *koka*.
3. Indien er geen genoteerde scores zijn of indien de scores voor de categorieën *waza-ari*, *yuko* of *koka* precies dezelfde zijn, wordt behoudens in de leeftijdscategorie 'jeugd (meisjes en jongens) onder 12 jaar' de wedstrijd beslist door verlenging.

Verlenging ('golden score regel'):

1. Wanneer de tijd van de reguliere wedstrijd is verstreken, kondigt de scheidsrechter *sore-made* aan om de wedstrijd te onderbreken en de deelnemers terug te laten keren naar hun startposities. Het scorebord en de tijd klokken worden opnieuw ingesteld net zoals voor een nieuwe wedstrijd, waarna de scheidsrechter onmiddellijk *hajime* roept om de wedstrijd te hervatten. Er is geen rustpauze tussen het einde van de reguliere wedstrijd en de start van de verlenging.
2. De maximale duur van de periode van de verlenging is gelijk aan die van de reguliere wedstrijd.
3. Het eerste verschil in score tussen de twee deelnemers tijdens de verlenging is beslissend voor de wedstrijd. De wedstrijd eindigt zodra één van de deelnemers een voordeel behaalt. Indien, tijdens de verlenging, één van de deelnemers wordt vastgegrepen en *osaekomi* wordt aangekondigd, kan de scheidsrechter de greep 25 seconden laten voortduren (*ippon*) tot *toketa* of *mate*, of tot *shime-waza* of *kansetsu-waza* door één van de deelnemers met onmiddellijk resultaat wordt toegepast. In dit geval wint de deelnemer als gevolg van de gescoorde punten.
4. Indien de verlengingsperiode eindigt zonder dat één van de deelnemers enig voordeel heeft behaald, wordt de uitslag van de wedstrijd bepaald door *hantei*. Wanneer de hoofdscheidsrechter *hantei* aankondigt, steken zowel de hoofdscheidsrechter als de twee hoekscheidsrechters de vlag van één van de deelnemers hoog boven het hoofd om aan te geven wie zij als winnaar beschouwen. In dit geval houden de scheidsrechters alleen rekening met *kinsa* (licht voordeel of nadeel), de wedstrijdhouding, kundigheid en technische doeltreffendheid tijdens de verlenging. Met andere woorden, de activiteiten van de oorspronkelijke wedstrijdperiode worden buiten beschouwing gelaten. De hoofdscheidsrechter kondigt de beslissing aan overeenkomstig de meerderheidsregel.
5. Indien slechts één van de deelnemers zijn recht uitoefent om door te vechten in verlenging en de andere deelnemer weigert dit, dan wordt de deelnemer die door wil gaan uitgeroepen tot winnaar door *kiken-gachi*.
6. Indien tijdens de verlenging een directe *hansuko-make* wordt gegeven, heeft dit dezelfde gevolgen voor de deelnemer die wordt bestraft zoals tijdens de reguliere wedstrijd.

Overige bepalingen:

1. In het geval dat beide deelnemers gelijktijdig worden bestraft met een directe *hansoku-make*, worden beide deelnemers uitgesloten van verdere deelname aan het toernooi.
2. De beslissing *hikiwake* wordt genomen in het geval geen van de deelnemers enig voordeel behaalt binnen de toegestane tijd voor de wedstrijd. De beslissing *hikiwake* wordt uitsluitend toegepast tijdens teamwedstrijden.
 - a. Tijdens de eerste teamwedstrijd is het resultaat van *hikiwake* van toepassing.
 - b. Indien aan het einde van de teamwedstrijd beide teams evenveel overwinningen en punten hebben behaald, worden alle wedstrijden die in *hikiwake* eindigden opnieuw gestreden om het winnende team te bepalen.
 - c. Deze beslissingswedstrijden worden gestreden volgens de regels voor verlenging, met dien verstande dat slechts één punt wordt toegewezen voor een overwinning. (Dit zelfde systeem wordt ook gehanteerd bij round-robin toernooien, waarbij iedere deelnemer tegen iedere andere deelnemer uitkomt).
3. Nadat de scheidsrechter de uitslag van de wedstrijd heeft bekendgemaakt, doen de deelnemers één stap naar achteren naar hun respectievelijke blauwe (rode) en witte markering, buigen in staande positie en verlaten de wedstrijdruimte.
4. Wanneer de scheidsrechter de uitslag van de wedstrijd heeft bekendgemaakt, kan hij zijn beslissing niet meer herzien zodra hij samen met de hoekscheidsrechters de wedstrijdruimte heeft verlaten.

5. Indien de scheidsrechter de overwinning abusievelijk aan de verkeerde deelnemer toewijst, moeten de twee hoekscheidsrechters ervoor zorgen dat hij zijn foutieve beslissing herziet vóór hij samen met de twee hoekscheidsrechters de wedstrijdruimte verlaat.
6. Alle door de scheidsrechters, in overeenstemming met de meerderheidsregel, genomen acties en besluiten zijn definitief en niet aanvechtbaar.

Artikel 20 - Ippon

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

1. Als een deelnemer zijn tegenstander onder controle heeft en met aanzienlijke kracht en snelheid grotendeels op de rug werpt.
2. Als een deelnemer zijn tegenstander gedurende 25 seconden na de aankondiging *osaekomi* zo vasthoudt dat deze niet kan loskomen.
3. Als een deelnemer opgeeft door met zijn hand of voet twee of meer malen de grond te tikken of met zijn hand op zijn tegenstander tikt, of *maitta* (ik geef op) of 'stop' zegt, meestal ten gevolge van een *osaekomi-waza*, *shime-waza* of *kansetsu-waza*.
4. Als een deelnemer wordt uitgeschakeld als gevolg van *shime-waza* of *kansetsu-waza*.

Overige bepalingen:

1. Als een deelnemer wordt gestraft met *hansoku-make* (diskwalificatie) wordt de ander tot winnaar verklaard.
2. Voor gelijktijdig *ippon*: zie artikel 19.
3. Voor gelijktijdige technieken: als beide deelnemers vallen na een schijnbaar gelijktijdige aanval en de scheidsrechters kunnen niet vaststellen welke techniek overheerste, moet geen score worden toegekend.
4. Indien de scheidsrechter tijdens *ne-waza* abusievelijk *ippon* geeft en de deelnemers elkaar daardoor loslaten kunnen de hoofd- en hoekscheidsrechters, overeenkomstig de meerderheidsregel, de deelnemers hun oorspronkelijke positie zo nauwkeurig mogelijk laten innemen en de wedstrijd hervatten, indien hierdoor een onrechtvaardigheid jegens één van de deelnemers wordt hersteld.
5. Indien één van de deelnemers na geworpen te zijn opzettelijk neerkomt in een 'brug' (op hoofd en één voet of beide voeten in contact met de *tatami*) en daardoor zijn tegenstander belet aan de voorwaarden voor *ippon* te voldoen, zal de scheidsrechter, om deze techniek tegen te gaan, toch *ippon* toekennen (of elke andere score die deze techniek naar zijn mening verdient).
6. De toepassing van *kansetsu-waza* wordt niet beloond met een score. Bijvoorbeeld: *ude-gaeshi* wordt niet beschouwd als resultaat van een werptechniek. Dit is een staande armklem waarbij *uke* alleen kan ontsnappen middels een koprol. Dit 'vallen' mag niet gewaardeerd worden.

N.B.:

*Bij Olympische Spelen, wereldkampioenschappen, continentale toernooien en door de IJF georganiseerde evenementen geldt de regel zoals hierboven beschreven. Bij nationale evenementen zijn de organisatoren, ten behoeve van de veiligheid van de deelnemers, gerechtigd de regels aan het niveau van het evenement aan te passen. Bij lager gekwalificeerde wedstrijden kunnen de organisatoren de scheidsrechters bijvoorbeeld toestaan dat zij *ippon* toekennen als het resultaat van de techniek voldoende duidelijk is. Bij wedstrijden voor kinderen kan het toepassen van *shime-waza* en *kansetsu-waza* in het geheel worden uitgesloten. Zie het 'Judo wedstrijdreglement voor jongeren onder 12 jaar' (Hoofdstuk 4.2 BondsVademecum).*

Artikel 21 - Waza-ari-awasete-ippon

Als een deelnemer een tweede *waza-ari* behaalt in dezelfde wedstrijd (zie artikel 23) kondigt de scheidsrechter *waza-ari-awasete-ippon* (tweemaal *waza-ari* maakt *ippon*) aan.

Artikel 22 - Sogo-gachi (samengestelde winst)

De scheidsrechter kondigt *sogo-gachi* aan in de volgende situaties:

1. Indien een deelnemer een *waza-ari* heeft behaald en zijn tegenstander vervolgens driemaal met *Shido* is bestraft (zie artikel 27).
2. Indien een deelnemer wiens tegenstander al driemaal met *shido* is bestraft, vervolgens zelf een *waza-ari* behaalt.

Voor gelijktijdige *sogo-gachi*: zie artikel 19.

Artikel 23 - Waza-ari

De scheidsrechter kondigt *waza-ari* aan als naar zijn mening de toegepaste techniek aan de volgende voorwaarden voldoet:

1. Een deelnemer werpt de andere deelnemer onder controle, maar de techniek voldoet niet geheel aan één van de andere drie voorwaarden voor *ippon* (zie artikel 20).
2. Een deelnemer houdt de andere deelnemer met *osaekomi-waza* en deze is niet in staat om gedurende minimaal 20 seconden maar minder dan 25 seconden los te komen.

Indien een deelnemer driemaal met *shido* gestraft wordt, ontvangt de andere deelnemer direct een *waza-ari*.

Artikel 24 – Yuko

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

1. Een deelnemer werpt de andere deelnemer onder controle, maar de techniek voldoet niet geheel aan twee van de overige drie voorwaarden voor *ippon*, bijvoorbeeld:
 - Mist gedeeltelijk de voorwaarde 'grotendeels op de rug' en voldoet niet geheel aan één van de andere twee voorwaarden, 'snelheid' of 'kracht'.
 - 'Grotendeels op de rug', maar voldoet niet geheel aan de beide andere voorwaarden van 'snelheid' en 'kracht'.
2. Een deelnemer houdt zijn tegenstander met *osaekomi-waza* en deze is niet in staat om gedurende minimaal 15 seconden maar minder dan 20 seconden los te komen.

Indien een deelnemer tweemaal met *shido* wordt gestraft, ontvangt de andere deelnemer direct een *yuko*.

Overige bepalingen:

1. Ongeacht het aantal *yuko* die zijn aangekondigd, zijn deze nooit gelijk aan één *waza-ari*.
2. Het totaal aantal gescoorde *yuko* wordt op het scorebord aangegeven.

Artikel 25 – Koka

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

1. Een deelnemer werpt zijn tegenstander onder controle, met snelheid en kracht, op één schouder, op de dij(en) of het zitvlak.
2. Een deelnemer houdt zijn tegenstander met *osaekomi-waza* en deze is niet in staat om gedurende minimaal 10 seconden maar minder dan 15 seconden los te komen.

Indien een deelnemer met één *shido* gestraft wordt, ontvangt de andere deelnemer direct een *koka*.

Overige bepalingen:

1. Ongeacht het aantal *koka* die zijn aangekondigd, zijn deze nooit gelijk aan een *yuko* of *waza-ari*. Het totaal aantal gescoorde *koka* wordt op het scorebord aangegeven.
2. Als een tegenstander op zijn buik, knie(ën), hand(en) of ellebo(o)g(en) wordt geworpen, wordt dit beschouwd als iedere andere aanval. Op dezelfde manier wordt een *osaekomi* tot negen seconden beschouwd als een aanval.

Artikel 26 - Osaekomi-waza

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

1. De door zijn tegenstander onder controle gehouden deelnemer is met zijn rug of met één van beide schouders in contact met de *tatami*.
2. De controle kan uitgeoefend worden vanaf de zijkant, achterkant of bovenkant.
3. De deelnemer die de houdgreep uitvoert mag zijn benen of lichaam niet laten insluiten door de benen van de tegenstander.
4. Tenminste één deelnemer raakt de gevechtsruimte met enig deel van het lichaam.
5. Het lichaam van de deelnemer die de houdgreep toepast, moet hetzij de *kesa*-positie of de *shiho*-positie ingenomen hebben, overeenkomstig de technieken *kesa-gatame* of *kami-shiho-gatame*.

Overige bepalingen:

1. Indien een deelnemer die zijn tegenstander met *osaekomi* onder controle heeft zonder controleverlies overgaat naar een andere *osaekomi*, dan loopt de *osaekomi*-tijd door tot de aankondiging *ippon* (of gelijkwaardig), *toketa* of *mate*.
2. Indien tijdens *osaekomi* de deelnemer, die in een voordelige positie verkeert, een overtreding begaat die bestraft moet worden, kondigt de scheidsrechter *mate* aan, laat de deelnemers terugkeren naar hun beginplaatsen, deelt de straf uit (kent de eventueel behaalde score voor de *osaekomi* toe) en hervat daarna de wedstrijd met de aankondiging *hajime*.
3. Als tijdens *osaekomi* de deelnemer, die in een nadelige positie verkeert, een overtreding begaat die bestraft moet worden, kondigt de scheidsrechter *sono-mama* aan, deelt de straf uit en hervat daarna de wedstrijd door beide deelnemers aan te raken met de aankondiging *yoshi*. Indien er echter met *hansoku-make* gestraft moet worden, kondigt de scheidsrechter *sono-mama* aan en overlegt met de hoekscheidsrechters. Daarna kondigt hij *mate* aan om de deelnemers terug te laten keren naar hun beginposities, legt *hansoku-make* op en beëindigt de wedstrijd door *sore-made* aan te kondigen.
4. Als beide hoekscheidsrechters van mening zijn dat er sprake is van *osaekomi*, maar de hoofdscheidsrechter heeft geen *osaekomi* aangekondigd, geven beiden het teken voor *osaekomi* en moet de hoofdscheidsrechter, volgens de meerderheidsregel, onmiddellijk *osaekomi* aankondigen.
5. In het geval van een gedeeltelijk op de veiligheidsstrook voortdurende *osaekomi*, waarbij het gedeelte van het lichaam van de deelnemer dat de gevechtsruimte nog raakt, loskomt van de *tatami* (met andere woorden, wordt opgetild en contact verliest met de *tatami*), moet de hoofdscheidsrechter *mate* aankondigen.
6. Zodra de deelnemer, bij wie de *osaekomi* wordt aangelegd, erin slaagt een been van zijn tegenstander te scharen, hetzij over het been of onder het been door, moet *toketa* aangekondigd worden.
7. In situaties waarbij de rug van de deelnemer die wordt vastgehouden niet langer in contact is met de *tatami* (bijvoorbeeld bij 'bruggen'), maar de deelnemer die de greep toepast de controle behoudt, zal *osaekomi* voortduren.

Artikel 27 - Verboden handelingen en straffen

De verboden handelingen zijn verdeeld in '**lichte**' overtredingen welke worden bestraft met *shido* en '**zware**' overtredingen welke worden bestraft met *hansoku-make*.

1. De scheidsrechter kent *shido* of *hansoku-make* toe afhankelijk van de ernst van de overtreding.
2. Toekenning van een tweede of vervolg *shido* heeft automatische gevolgen voor de technische score van de tegenstander. De vorige score die overeenkomt met de eerdere straf wordt verwijderd en direct vervangen met de eerstvolgende hogere score.
3. Toekenning van een directe *hansoku-make* houdt in dat de deelnemer wordt gediskwalificeerd en uitgesloten van verdere deelname aan het toernooi en dat de wedstrijd eindigt ingevolge artikel 19.
4. Als de scheidsrechter een straf oplegt, moet hij met een eenvoudige handeling de reden voor de straf aangeven.
5. Zolang de uitslag nog niet bekend is gemaakt, kan na de aankondiging *sore-made* een straf worden opgelegd voor een verboden handeling die is uitgevoerd tijdens de voor de wedstrijd toegestane tijd of, in uitzonderlijke gevallen, voor ernstige overtredingen begaan na het tijdsignaal.
6. *Hansoku-make* wordt aan een deelnemer toegekend die een zware overtreding begaat (of die, na drie keer met *shido* bestraft te zijn, weer een lichte overtreding begaat). Indien een deelnemer met zijn vierde *shido* wordt bestraft, geeft de hoofdscheidsrechter aan de deelnemer, na overleg met de hoekscheidsrechters, *hansoku-make*. Met andere woorden, de vierde *shido* wordt niet als *shido* aangemerkt maar direct als *hansoku-make*. De wedstrijd wordt dan beëindigd ingevolge artikel 19.
7. Op het scorebord wordt het aantal *shido* bij elkaar opgeteld en herleid naar de technische score voor de tegenstander:

Op het scorebord leiden meerdere **shido** tot:

2X Shido	3X Shido	4X Shido
= een <i>yuko</i> voor de tegenstander	= een <i>waza-ari</i> voor de tegenstander	= <i>hansoku-make</i> = <i>ippon</i> voor de tegenstander

a. *Shido* (lichte overtredingen)

1)	Opzettelijk vermijden van <i>kumikata</i> om wedstrijdhandelingen te voorkomen.
2)	In staande positie na <i>kumikata</i> een bovenmatig defensieve houding aannemen, in het algemeen langer dan 5 seconden.
3)	De indruk geven aan te vallen, echter duidelijk zonder de intentie om de tegenstander te werpen (schijnaanval).
4)	Zich met beide voeten geheel binnen de gevarenzone bevinden, zonder een aanval te beginnen, een aanval uit te voeren, de aanval van de tegenstander af te weren of zich tegen de aanval te verdedigen, in het algemeen langer dan 5 seconden.
5)	In staande positie, uit defensieve overwegingen, voortdurend vasthouden aan het eind van de mouw van de tegenstander, in het algemeen langer dan 5 seconden, of vasthouden door het mouweinde strak om te draaien.
6)	In staande positie de vingers van de tegenstander voortdurend vasthouden, of één van beide handen in elkaar grijpen om aldus wedstrijdhandelingen te voorkomen, in het algemeen langer dan 5 seconden.
7)	Opzettelijk de eigen <i>judo-gi</i> in de war brengen, de band of broek losmaken of opnieuw vastmaken, zonder toestemming van de scheidsrechter.

8)	De tegenstander naar beneden te trekken of in <i>ne-waza</i> te beginnen, tenzij in overeenstemming met artikel 16. Als een deelnemer zijn tegenstander niet volgens artikel 16 omlaag trekt in <i>ne-waza</i> en zijn tegenstander maakt hier geen gebruik van om door te gaan in <i>ne-waza</i> , kondigt de scheidsrechter <i>mate</i> aan, onderbreekt de wedstrijd en bestraft de deelnemer die artikel 16 heeft overtreden met <i>shido</i> .
9)	Eén of meer vingers in de mouw of onderkant van de broek van de tegenstander steken.
10)	In staande positie zonder aan te vallen, in het algemeen langer dan 5 seconden, geen gebruik maken van een 'normale' greep. <ul style="list-style-type: none"> • Een geldige <i>kumikata</i> is het vasthouden van de rechterkant van de <i>judo-gi</i> van de tegenstander (mouw, kraag, borststuk, top van de schouder of achterkant) met de linkerhand, en met de rechterhand de linkerkant van de <i>judo-gi</i> van de tegenstander (mouw, kraag, borststuk, top van de schouder of achterkant), en dit alles boven de band. • Een deelnemer moet niet bestraft worden voor een ongeldige greep als deze situatie ontstaat doordat de tegenstander met zijn hoofd onder de armen van de aanvaller duikt. Als een deelnemer echter voortdurend op deze wijze duikt, moet de scheidsrechter overwegen of dit is aan te merken als een 'bovenmatig defensieve houding' (2). • Wanneer een deelnemer een niet-reguliere <i>kumikata</i> blijft aanhouden, mag de tijd hiervoor progressievelijk verminderd worden en zelfs aanleiding zijn tot directe bestraffing met <i>shido</i>. • Tenzij gelijktijdig een worptechniek wordt toegepast, wordt het haken van één been tussen de benen van de tegenstander niet beschouwd als een geldige <i>kumikata</i>. De deelnemer moet dan binnen vijf seconden een aanval ondernemen, anders wordt hij bestraft met <i>shido</i>.
11)	In staande positie, vóór of na <i>kumi-kata</i> (een greep) gemaakt te hebben, niet doorgaan met de aanval. Er is sprake van 'niet aanvallen' van één of beide deelnemers indien er gedurende een periode van ongeveer 25 seconden geen aanval plaatsvindt. Niet aanvallen mag niet bestraft worden indien het de scheidsrechter duidelijk is dat de deelnemer echt een mogelijkheid zoekt om een aanval te plaatsen.
12)	De mouweinden van de tegenstander vasthouden tussen duim en vingers ('pistoolgreep').
13)	De mouweinden van de tegenstander vasthouden door die dubbel te vouwen ('pocketgreep').
14)	Vanuit een staande positie de voet, het been of de broekspijp van de tegenstander vastpakken zonder tegelijkertijd te trachten een werptechniek toe te passen.
15)	Het einde van de band of de jas rond een deel van het lichaam van de tegenstander te wikkelen. De handeling 'rond te wikkelen' betekent dat de band of jas een hele omwikkeling maakt. Het gebruik van de band of de jas als anker voor een greep (zonder omwikkeling), bijvoorbeeld om de arm van de tegenstander vast te zetten, behoort niet bestraft te worden.
16)	De <i>judo-gi</i> in de mond nemen (de eigen <i>judo-gi</i> of die van de tegenstander).
17)	Een hand, arm, voet of been direct op het gezicht van de tegenstander plaatsen. Het gezicht is het gebied begrensd door het voorhoofd, de voorkant van de oren en de kaaklijn.
18)	Een voet of been in de band, kraag of revers van de tegenstander plaatsen.
19)	Het toepassen van <i>shime-waza</i> door het gebruik van een slip van de jas of de band, of alleen door gebruik te maken van de vingers.
20)	Buiten de gevechtsruimte gaan, of de tegenstander opzettelijk buiten de gevechtsruimte duwen in staande positie of in <i>ne-waza</i> (zie artikel 9 'Uitzonderingen').

21)	Een beenschaar (<i>dojime</i> , een schaarbeweging met gekruiste voeten, waarbij de benen worden uitgestrekt) op romp, hals of hoofd van de tegenstander toe te passen.
22)	Met knie of voet tegen hand of arm van de tegenstander schoppen opdat deze zijn greep verliest.
23)	De vingers van de tegenstander naar achteren buigen om zijn greep te verbreken.

b. Hansoku-make (zware overtredingen)

24)	De tegenstander met <i>kawazu-gake</i> te werpen, door één been om het been van de tegenstander te slaan, met het gezicht ongeveer in dezelfde richting zoals dat van de tegenstander, en achterwaarts op of naast de tegenstander te vallen. Zelfs als de aanvaller draait tijdens de werpactie wordt dit beschouwd als <i>kawazu-gake</i> en wordt dit bestraft. Technieken zoals <i>o-soto-gari</i> , <i>ouchi-gari</i> en <i>uchi-mata</i> waarbij de voet of het been het been van de tegenstander omwikkelen zijn toegestaan en kunnen leiden tot een score.
25)	<i>Kansetsu-waza</i> toepassen op een andere plaats dan op het ellebooggewricht.
26)	Een tegenstander die op de <i>tatami</i> ligt optillen, om hem daarna weer op de <i>tatami</i> te werpen.
27)	Het standbeen van de tegenstander aan de binnenkant wegvegen, terwijl de tegenstander een techniek zoals bijvoorbeeld <i>harai-goshi</i> uitvoert.
28)	Geen acht slaan op de aanwijzingen van de scheidsrechter.
29)	Tijdens de wedstrijd onnodig roepen of opmerkingen of gebaren maken die minachtend zijn tegenover de tegenstander of de scheidsrechter.
30)	Een handeling verrichten die de tegenstander kan verwonden aan de hals of nekwevels, of handelingen die in strijd zijn met de geest van de judosport.
31)	Direct naar de grond vallen terwijl een techniek of poging daartoe zoals <i>ude-hishigi-waki-gatame</i> wordt toegepast. Het toepassen van worpen zoals <i>harai-goshi</i> en <i>uchi-mata</i> , met één hand aan de revers van de tegenstander, vanuit een positie zoals bij <i>ude-hishigi-waki-gatame</i> (waarbij de pols van de tegenstander vastgeklemd zit onder de oksel van de werper) en moedwillig meevallen naar de grond met het gezicht naar beneden, kan tot blessures leiden en wordt bestraft. Zulke bewegingen zijn niet bedoeld om de tegenstander op de juiste wijze op de rug te werpen en worden daarom op dezelfde wijze behandeld zoals <i>ude-hishigi-waki-gatame</i> .
32)	Met het hoofd naar de <i>tatami</i> duiken door voorover en naar beneden te buigen bij de uitvoering of poging daartoe van technieken zoals <i>uchi-mata</i> of <i>harai-goshi</i> , of direct achterwaarts vallen bij de uitvoering of poging daartoe van technieken zoals <i>kata-guruma</i> , zowel staand als knielend.
33)	Opzettelijk achterovervallen terwijl de andere deelnemer zich van achteren vastklemt en één van de deelnemers de beweging van de andere onder controle heeft.
34)	Een (bedekt of onbedekt) hard of metalen voorwerp dragen. Dit houdt in dat het tevens verboden is oorbellen en piercings te dragen, ook al zijn deze afgeplakt.

c. Overige bepalingen:

1. De hoofdscheidsrechter en hoekscheidsrechters hebben het recht straffen op te leggen afhankelijk van de intentie van de deelnemers, de situatie en het belang van de sport.
2. Als de scheidsrechter besluit de deelnemer(s) te bestraffen (behalve in het geval van *sono-mama* in *ne-waza*), onderbreekt hij de wedstrijd door *mate* aan te kondigen, laat de deelnemers

- terugkeren naar hun beginposities en kondigt de straf aan, daarbij wijzend naar de deelnemer(s) die de verboden handeling uitvoerde(n).
3. Alvorens *hansoku-make* te geven moet de hoofdscheidsrechter overleggen met de hoekscheidsrechters en een beslissing nemen volgens de meerderheidsregel. Indien beide deelnemers gelijktijdig de regels overtreden, moet ieder worden bestraft in overeenstemming met de ernst van de overtreding.
 4. Als beide deelnemers reeds zijn bestraft met driemaal een *shido* en vervolgens elke deelnemer weer een straf krijgt, moet aan beiden *hansoku-make* verklaard worden.
 5. Een straf in *ne-waza* moet op dezelfde wijze geschieden zoals in *osaekomi* (zie artikel 26).

Artikel 28 - Niet opkomen en terugtrekken

a. *Fusen-gachi* (overwinning door niet opkomen)

1. *Fusen-gachi* wordt gegeven aan een deelnemer wiens tegenstander niet komt opdagen voor de wedstrijd. Als een deelnemer zich na drie oproepen met een tussenpoos van één minuut niet op de beginpositie bevindt, verliest hij de wedstrijd.
2. Voordat *fusen-gachi* wordt gegeven moet de scheidsrechter zich ervan overtuigen dat de scheidsrechterscommissie of wedstrijdleiding hem hiertoe heeft gemachtigd.

b. *Kiken-gachi* (overwinning door terugtrekken)

1. *Kiken-gachi* wordt gegeven aan een deelnemer wiens tegenstander zich, om welke reden dan ook, tijdens het gevecht uit de wedstrijd terugtrekt.
2. Wanneer een deelnemer tijdens de wedstrijd een contactlens verliest, deze niet direct terugvindt en aan de scheidsrechter mededeelt dat hij zonder deze lens de wedstrijd niet kan voortzetten, zal de scheidsrechter, na overleg met de hoekscheidsrechters, de tegenstander tot winnaar verklaren met de aankondiging *kiken-gachi*.

Artikel 29 - Blessure, ziekte of ongeluk

Indien een deelnemer niet in staat is de wedstrijd voort te zetten wegens blessure, ziekte of ongeluk tijdens de wedstrijd, leidt dit tot een beslissing door de scheidsrechter, na overleg met de hoekscheidsrechters, conform de volgende bepalingen:

a. Blessure

1. Indien de oorzaak van de blessure bij de geblesseerde deelnemer ligt, verliest deze de wedstrijd.
2. Indien de oorzaak van de blessure bij de niet-geblesseerde deelnemer ligt, verliest de niet-geblesseerde deelnemer de wedstrijd.
3. Indien niet kan worden vastgesteld door welke van de deelnemers de blessure is veroorzaakt, verliest de deelnemer die niet in staat is om de wedstrijd te vervolgen.
4. Als een deelnemer geblesseerd raakt tijdens de wedstrijd als gevolg van een handeling van de tegenstander en de geblesseerde deelnemer de wedstrijd niet kan vervolgen, moeten de scheidsrechters de situatie beoordelen en een beslissing nemen aan de hand van de regels. Ieder geval wordt op zijn eigen merites beoordeeld.

b. Ziekte

Indien een deelnemer onwel wordt tijdens de wedstrijd en niet in staat is de wedstrijd voort te zetten, verliest deze de wedstrijd.

c. Ongeluk

Indien een ongeluk plaatsvindt door een ongeluk van buitenaf ('force majeure'), wordt de wedstrijd, na overleg met de scheidsrechterscommissie, geannuleerd of uitgesteld. In gevallen van 'force majeure'

neemt de Directeur Sport, de sportcommissie en/of de IJF-jury de uiteindelijke beslissing. Bij wedstrijden in Nederland zal deze beslissing worden genomen door de Nationale Scheidsrechters Commissie Judo respectievelijk door de betreffende Districts Scheidsrechters Commissie Judo.

d. Medisch onderzoek

N.B.

Daar waar in dit artikel gesproken wordt over 'arts' wordt mede bedoeld 'degene die de medische begeleiding verzorgt'.

1. De scheidsrechter roept de arts om een deelnemer bij te staan die hard is geraakt op het hoofd of aan de rug (wervelkolom), of wanneer de scheidsrechter aanleiding heeft te veronderstellen dat er sprake is van een ernstige blessure aan het hoofd of aan de rug (wervelkolom). In beide gevallen onderzoekt de arts de deelnemer in zo kort mogelijke tijd en laat de scheidsrechter weten of de deelnemer in staat is om de wedstrijd te vervolgen.
2. Als de arts, na onderzoek van de geblesseerde deelnemer, de scheidsrechters laat weten dat de deelnemer niet in staat is om de wedstrijd te vervolgen, staakt de hoofdscheidsrechter de wedstrijd, na overleg met de hoekscheidsrechters, en roept de tegenstander uit tot winnaar door *kiken-gachi*.
3. De deelnemer zelf kan de scheidsrechter vragen om de arts te roepen. Echter, in dit geval wordt de wedstrijd gestaakt en de tegenstander tot winnaar uitgeroepen door *kiken-gachi*.
4. De arts kan ook vragen om de deelnemer te onderzoeken, maar in dit geval wordt de wedstrijd gestaakt en de tegenstander tot winnaar uitgeroepen door *kiken-gachi*.

d. Medische assistentie

1. Bij een lichte blessure:
In het geval van een gescheurde nagel is het de arts toegestaan om de nagel te knippen. De arts mag ook assisteren bij een blessure aan de scrotum (zaadballen).
2. Bij een bloedende wond:
Om veiligheidsredenen moet een wond waarbij bloed vrijkomt altijd volledig worden afgedekt door de arts met behulp van verband, plakband, neustampons e.d. Het gebruik van bloedstelpende middelen is toegestaan.

N.B. Met uitzondering van bovenstaande situaties gaat de overwinning naar de tegenstander door *kiken-gachi* wanneer de arts een behandeling uitvoert.

e. Braken

1. Als een deelnemer moet braken resulteert dit in *kiken-gachi* voor de tegenstander (zie onder b 'Ziekte').
2. Als de hoofdscheidsrechter en de hoekscheidsrechters van mening zijn dat de wedstrijd niet kan worden voortgezet, staakt de hoofdscheidsrechter de wedstrijd en maakt de uitslag bekend conform de regels.

f. Bloedende wonden

1. Als een bloedende wond ontstaat, roept de scheidsrechter de arts om de deelnemer bij te staan om het bloeden te stoppen en af te dekken.
2. In geval van bloeden roept de scheidsrechter de arts om gezondheidsredenen. Het is niet toegestaan om de wedstrijd door te laten gaan terwijl er bloed is.
3. Dezelfde bloedende wond mag tot twee keer worden behandeld door de arts. Bij de derde keer dat dezelfde wond weer begint te bloeden staakt de hoofdscheidsrechter de wedstrijd, na overleg met de hoekscheidsrechters, voor de eigen veiligheid van de deelnemer en roept de tegenstander uit tot winnaar door *kiken-gachi*.
4. Indien het bloeden niet kan worden gestopt en afgedekt, wint de tegenstander door *kiken-gachi*.

g. Lichte blessures

1. Een lichte blessure kan mogelijk door de deelnemer zelf worden behandeld. Bijvoorbeeld, bij ontwrichting van een vinger onderbreekt de scheidsrechter de wedstrijd (door *mate* of *sonomama* te roepen) om de deelnemer in staat te stellen de ontwrichte vinger opnieuw te zetten. Deze handeling moet onmiddellijk worden uitgevoerd zonder assistentie van de scheidsrechter of de arts, waarna de deelnemer de wedstrijd kan voortzetten. De deelnemer mag dezelfde vinger twee keer opnieuw zetten. Als dezelfde ontwrichting een derde keer plaatsvindt, wordt de deelnemer niet in staat geacht om de wedstrijd voort te zetten. Na overleg met de

- hoekscheidsrechters staakt de hoofdscheidsrechter de wedstrijd en roept de tegenstander uit tot winnaar door *kiken-gachi*.
2. In het geval dat een deelnemer door een bewuste handeling een blessure veroorzaakt bij de tegenstander, wordt de deelnemer die de blessure heeft veroorzaakt bestraft met een directe *hansoku-make*, afgezien van eventuele andere maatregelen die door de Directeur Sport, de sportcommissie en/of de IJF-jury genomen kunnen worden. Bij wedstrijden in Nederland zal deze beslissing worden genomen door de Nationale Scheidsrechters Commissie Judo respectievelijk door de betreffende Districts Scheidsrechters Commissie Judo.
 3. Als het voor een arts duidelijk is – met name in het geval van *shime-waza* – dat de gezondheid van de deelnemer waarvoor hij verantwoordelijk is ernstig in gevaar is, mag hij zich naar de rand van de wedstrijdruimte begeven en de scheidsrechters verzoeken de wedstrijd onmiddellijk te staken. De scheidsrechters ondernemen alles wat noodzakelijk is om de arts bij te staan. Zulke interventie betekent per definitie dat de deelnemer de wedstrijd verliest en dient daarom uitsluitend in uiterste situaties te worden genomen.

h. Overige bepalingen

1. In het algemeen is één arts per deelnemer toegestaan binnen de wedstrijdruimte. Indien de arts een assistent nodig heeft, moet de scheidsrechter hierover eerst worden ingelicht.
2. Andere personen (coaches, verzorgers e.d.) mogen de wedstrijdruimte nooit betreden.
3. Wanneer de arts erbij wordt gehaald, blijven de hoekscheidsrechters zitten en observeren de situatie. Alleen de hoofdscheidsrechter mag dichtbij de geblesseerde deelnemer komen om erop toe te zien dat de assistentie door de arts conform de regels wordt verleend. De hoofdscheidsrechter mag de hoekscheidsrechters er echter bij roepen om met hen te overleggen over een beslissing.
4. Wanneer de arts wordt opgeroepen om een deelnemer te verzorgen dient de medische verzorging zo snel mogelijk te worden uitgevoerd.
5. Op officiële IJF-kampioenschappen moet de officiële teamarts een medische bevoegdheid bezitten en zich vóór de wedstrijden laten registreren. Hij is de enige persoon die op de daartoe aangewezen ruimte plaats mag nemen. Hij moet door het dragen van bijvoorbeeld een Rode Kruis armband aldus herkenbaar zijn.
6. Door een arts te accrediteren voor hun teams zijn de nationale bonden verantwoordelijk voor de acties van hun teamartsen.
7. De artsen moeten worden ingelicht omtrent wijzigingen en interpretaties van de regels.

Artikel 30 - Situaties die niet onder de regels vallen

Indien zich een situatie voordoet die niet onder dit reglement valt, moeten de scheidsrechters, na overleg met de scheidsrechterscommissie, deze situatie behandelen en een beslissing nemen.

Artikel 31 - Groetprocedure

Het volgende is een bewerking van de IJF- groetprocedure.

Een deel van de judo-etiquette, het *rei*, is een traditie die het respect en de discipline weergeeft die de unieke activiteiten van onze sport doordrenken. De leidraad voor het groeten dient daarom te worden nageleefd op een respectvolle manier.

Alle staande buigingen moeten in een hoek van 30 graden zijn, gemeten op het middel.

a. Aanvangsgroet - Openingsceremonie

1. Wanneer de deelnemers staan opgesteld in de wedstrijdruimte, als laatste activiteit van de openingsceremonie, moeten alle scheidsrechters zich zij aan zij opstellen vóór de deelnemers en de teamleiding, met het gezicht naar de *joseki*.

2. Op het commando *kiotsuke, rei* buigen teamleiding, deelnemers en scheidsrechters naar de *joseki*.
3. Direct daarop maken de scheidsrechters een halve draai tegen de klok in, met het gezicht naar de deelnemers, en op het commando *rei* buigen allen naar elkaar.
4. Dan, in volgorde van en in overeenstemming met de geplande gebeurtenissen, verlaten de scheidsrechters, de teamleiding en de deelnemers de wedstrijdruimte, zodat het toernooi kan beginnen.

b. Laatste groet - Sluitingsceremonie

1. Wanneer de deelnemers staan opgesteld in de wedstrijdruimte, als laatste activiteit van de sluitingsceremonie, stellen alle scheidsrechters zich zij aan zij op vóór de deelnemers, met het gezicht naar de *joseki*.
2. Op het commando *kiotsuke* maken de scheidsrechters een halve draai tegen de klok in, met het gezicht naar de deelnemers, en op het commando *rei* buigen allen naar elkaar.
3. Dan maken de scheidsrechters een halve draai tegen de klok in, met het gezicht naar de *joseki*, en buigen op het commando *rei* naar de *joseki*.
4. Daarna, in volgorde van en in overeenstemming met de geplande gebeurtenissen, verlaten de scheidsrechters en deelnemers de wedstrijdruimte, waarmee het evenement eindigt.

c. Bij het begin van een individuele wedstrijd

1. Voor het begin van de eerste wedstrijd van elke zitting van de *shiai* loopt het eerste team van aangewezen scheidsrechters langs de buitenrand van de wedstrijdruimte achter elkaar (hoekscheidsrechter/hoofdscheidsrechter/hoekscheidsrechter) tot midden vóór de gevechtsruimte en treedt dan met het gezicht naar de *joseki* de wedstrijdruimte in.
2. Eenmaal in het midden van de wedstrijdruimte, staan de scheidsrechters zij aan zij en buigen naar de *joseki*.
3. Van daar uit lopen de scheidsrechters naar voren de gevarenzone op, nu in de gevechtsruimte, waar zij voor de tweede keer naar de *joseki* buigen.
4. Binnen de gevarenzone buigen de scheidsrechters naar elkaar. De hoofdscheidsrechter doet een stap achteruit, terwijl de hoekscheidsrechters zich met het gezicht naar elkaar toe draaien voor de groet.
5. De hoofdscheidsrechter en hoekscheidsrechters nemen nu direct hun posities in. De hoekscheidsrechter die het eerst zijn stoel bereikt, blijft vóór de stoel staan wachten op de andere hoekscheidsrechter en samen gaan zij tegelijk zitten.
6. Vóór het begin van de eerste wedstrijd van elke zitting van de *shiai* moet de hoofdscheidsrechter erop toezien dat de eerste twee deelnemers zich houden aan de bepalingen van i. 'Tachi-rei tussen deelnemers' punt 2.
7. Het eerste team van scheidsrechters moet de wedstrijdruimte verlaten volgens de groetprocedure onder f. 'Scheidsrechtersteam verlaat de wedstrijdruimte'.
8. De hoekscheidsrechter met de kortste afstand moet langzamer lopen en de andere hoekscheidsrechter moet sneller lopen, zodat beide hoekscheidsrechters tegelijk bij de hoofdscheidsrechter bijeenkomen voor de groet.

d. Volgende hoofdscheidsrechter en hoekscheidsrechters

1. Na het eerste team officials, aangesteld voor de eerste wedstrijd, moeten alle volgende groepen hoofdscheidsrechters en hoekscheidsrechters vóór het innemen van hun posities de groetprocedure, zoals vastgesteld in c. 'Bij het begin van een individuele wedstrijd' punt 1, 2 en 5, opvolgen.
2. Elk volgend team van scheidsrechters, met uitzondering van het laatste team per zitting, dient de wedstrijdruimte te verlaten met het volgen van de ceremonie die is uiteengezet onder f. 'Scheidsrechtersteam verlaat de wedstrijdruimte'.

e. Wisselen van functie tussen hoofdscheidsrechter en hoekscheidsrechter

1. Wanneer na een wedstrijd, nadat het resultaat is bekendgemaakt en de deelnemers de gevechtsruimte hebben verlaten, de hoofdscheidsrechter van positie moet wisselen met een hoekscheidsrechter, moeten beide scheidsrechters elkaar naderen binnen de rode gevarenzone.
2. Eenmaal tegenover elkaar moeten zij buigen alvorens hun nieuwe posities in te nemen.
3. Bij het passeren van elkaar loopt de nieuwe hoofdscheidsrechter aan de binnenkant en neemt de kortere route naar de *hajime*-positie.

f. Scheidsrechtersteam verlaat de wedstrijdruimte

1. Na een wedstrijd, nadat het resultaat is bekendgemaakt en de deelnemers de gevechtsruimte hebben verlaten, moeten de hoofdscheidsrechter en hoekscheidsrechters, indien zij de gevechtsruimte verlaten, naar de buitenrand van de wedstrijdruimte lopen.
2. Met het gezicht naar de *joseki*, vanuit een centrale positie, met de hoofdscheidsrechter in het midden, moeten zij samen tegelijk naar de *joseki* buigen en dan de wedstrijdruimte verlaten.

g. Scheidsrechtersteam aan het einde van de shiai

1. Na de laatste wedstrijd van elke zitting en nadat het resultaat is bekendgemaakt, moeten de hoofdscheidsrechter en de hoekscheidsrechters, na ook te hebben voldaan aan hetgeen is bepaald in i. 'Tachi-rei tussen deelnemers' punt 6, naar de rode gevarezone lopen en, eenmaal daarbinnen, zij aan zij met het gezicht naar de *joseki* en met de hoofdscheidsrechter in het midden, buigen naar de *joseki*.
2. Als ze nog in de gevarezone zijn, doet de hoofdscheidsrechter een stap achteruit, de hoekscheidsrechters draaien met de gezichten naar elkaar toe voor het groeten en tenslotte buigen de drie naar elkaar.
3. De hoofdscheidsrechter en hoekscheidsrechters lopen daarna naar het midden van de rand van de wedstrijdruimte en met het gezicht naar de *joseki*, met de hoofdscheidsrechter in het midden, buigen zij naar de *joseki* en verlaten de wedstrijdruimte.

h. Deelnemers betreden en verlaten de wedstrijdruimte

1. Bij het betreden en het verlaten van de wedstrijdruimte is het toegestaan dat de deelnemers naar de *joseki* buigen.

i. Tachi-rei tussen deelnemers

Deelnemers zijn verplicht zich te houden aan de richtlijnen van deze groetprocedure en aan het IJF-wedstrijdreglement. Deelnemers die niet groeten in overeenstemming met deze richtlijnen zullen worden gevraagd dit wel te doen. Wie dit weigert zal worden gerapporteerd aan de Directeur Sport van de IJF of aan de toernooileiding. Op gezag van de toernooileiding zal de deelnemer uitgesloten worden van verdere deelname en in het geval van een medaillewedstrijd zal de medaille en/of de wedstrijdnotering worden afgenomen.

1. De deelnemers moeten naar voren gaan naar het midden van de rand van de gevechtsruimte. Daarna gaan de deelnemers op teken van de hoofdscheidsrechter naar voren de gevechtsruimte op naar hun respectievelijke markering en buigen.
2. Als de twee deelnemers achter hun respectieve markering staan moeten zij zonder verdere aanwijzing daartoe tegelijk naar elkaar buigen, een stap naar voren doen, in een natuurlijke houding blijven staan en wachten op het commando *hajime* van de hoofdscheidsrechter.
3. Wanneer de wedstrijd voorbij is en de hoofdscheidsrechter *soremade* heeft aangekondigd, moeten de deelnemers vóór hun respectieve markering gaan staan en het resultaat afwachten. De deelnemers dienen op dat moment hun *judo-gi* in orde te hebben.
4. De hoofdscheidsrechter doet een stap voorwaarts, maakt de uitslag bekend en doet een stap terug. Na bekendmaking van de uitslag doen de deelnemers gelijktijdig een stap naar achteren en moeten zij naar elkaar buigen.

j. Teamwedstrijden

1. Elke wedstrijd tussen twee teams wordt beschouwd als een zitting van een *shiai*.
2. Vóór het begin van elke teamwedstrijd moeten de hoofdscheidsrechter en hoekscheidsrechters voldoen aan het bepaalde in c. 'Bij het begin van een individuele wedstrijd' punt 1, 2, 3 en 4, dan aan punt 4, 5, 6 en 7 en tenslotte aan hetgeen is bepaald in c. 'Bij het begin van een individuele wedstrijd' punt 5 van deze procedure.
3. Aan het eind van iedere teamwedstrijd moeten de hoofdscheidsrechter en hoekscheidsrechters punt 9, 10, 11 en 12 van deze procedure volgen. Daarna moeten zij naar het midden van de gevarezone lopen en met het gezicht naar de *joseki* tegelijkertijd buigen. Na deze buiging vervolgen zij met er staat in g. 'Scheidsrechtersteam aan het einde van de shiai' punt 2 en 3 van deze procedure.
4. Vóór het begin van elke teamwedstrijd, met de hoofdscheidsrechter en hoekscheidsrechters naast elkaar opgesteld, de hoofdscheidsrechter in het midden en het drietal met het gezicht naar de *joseki*, buigen de twee teams gezamenlijk naar de gevechtsruimte. Vervolgens lopen zij

- naar hun markering, waar zij met het gezicht naar elkaar toe gaan staan, waarna de hoofdscheidsrechter de deelnemers gelast, met beide handen recht vooruit en handpalm naar boven, met het gezicht naar de *joseki* te gaan staan. Op dit gebaar draaien de deelnemers naar de *joseki*, terwijl zij in een rij blijven staan.
5. Dan beveelt de hoofdscheidsrechter *rei* en de deelnemers buigen.
 6. De hoofdscheidsrechter geeft onmiddellijk aan dat de deelnemers weer naar elkaar toe moeten draaien.
 7. Wederom beveelt de hoofdscheidsrechter *rei*, de teams buigen naar elkaar en gaan terug naar de rand van de gevechtsruimte en buigen.
 8. Voor elke individuele wedstrijd moeten de deelnemers hetgeen is bepaald in i. 'Tachi-*rei* tussen deelnemers' punt 1, 3 en 4 opvolgen.
 9. Nadat alle individuele wedstrijden zijn beëindigd stellen de twee teams zich op binnen de gevechtsruimte op hun markering, met de gezichten naar elkaar. De hoofdscheidsrechter en hoekscheidsrechters, met de hoofdscheidsrechter in het midden, stellen zich naast elkaar op, gezicht naar de *joseki* en de opgestelde teams. De hoofdscheidsrechter doet een stap naar voren en maakt de uitslag bekend.
 10. De hoofdscheidsrechter doet een stap naar achteren, terug naar zijn oorspronkelijke positie, en geeft het commando *rei*. De teams buigen naar elkaar.
 11. Dan beveelt de hoofdscheidsrechter de deelnemers, met een gebaar zoals omschreven is in punt 4, om naar de *joseki* te draaien, in enkele rij blijvend.
 12. De hoofdscheidsrechter geeft hierop het commando *rei* en de deelnemers buigen tegelijkertijd naar de *joseki*.
 13. Hierna begeven de deelnemers zich terug naar de rand van de gevechtsruimte en buigen.
 14. Op dat moment buigen de hoofdscheidsrechter en de hoekscheidsrechters in de gevarenzone naar de *joseki*, buigen naar elkaar en, volgens de procedure zoals vastgesteld onder punt 7, lopen zij naar het midden van de grens van de wedstrijdruimte, en met de hoofdscheidsrechter in het midden, buigen zij naar de *joseki* en verlaten dan de wedstrijdruimte.

Samenvatting

De groettraditie bij judo is uniek ten opzichte van andere internationale sporten. De gebaren getuigen van respect, waardering en hoffelijkheid. De hoofdscheidsrechter en hoekscheidsrechters hebben een essentiële rol in het hooghouden van deze bijzondere voorschriften door ervoor te zorgen dat het groeten geschiedt overeenkomstig deze procedure.

Bijlage

Woordenlijst van Japanse termen

Japans	Nederlands
ANZA	Zithouding me gekruiste benen
ASHI-WAZA	Been- en voettechnieken
ATEMI-WAZA	Verzamelnaam voor verschillende stoten op vitale delen van het lichaam
AWASE-WAZA	Combinatie van techniek
DAN	Rang, graad
DOJO	Oefenzaal
ENCHO-SEN	Verlenging (b.v. Golden Score-wedstrijd)
FUKU-SHIN	Hoekscheidsrechter
FUSEN-GACHI	Overwinning door niet opkomen
HAISHA	Verliezer
'HAJIME!'	'Beginnen!'
HANSOKU	Overtreding
HANSOKU-MAKE	Diskwalificatie door zware overtreding of opeenstapeling van lichte overtredingen
HANTEI	Beslissing / Oordeel
HIDARI-JIGO-TAI	Linker defensieve houding
HIDARI-SHIZEN-TAI	Linker natuurlijke houding
HIKITE	Trekkende hand
HIKIWAKE	Wedstrijd onbeslist
IPPON	Vol punt
JIGO-HONTAI	Defensieve houding met de voeten op één lijn
JIGO-TAI	Defensieve houding
JIKU-ASHI	Standbeen
JOGAI	Buiten de wedstrijdruimte
JONAI	Binnen de wedstrijdruimte
JOSEKI	Ereplaatsen
JUDO-GI	Judokleding
KACHI	Winnaar
KAESHI-WAZA	Tegenaanval technieken
KAKE	Uitvoering van technieken
KANSETSU-WAZA	Gewrichtstechnieken
KAPPO	Methode van opwekking
KATA	Vormen
KATAME-WAZA	Controle technieken
KATSU	Techniek van Kappo
KEIKO	Training / Oefening zonder verzet
KIKEN-GACHI	Overwinning door terugtrekken
KIME	Volledige uitvoering
KINSA	Licht resultaat
KINSHI-WAZA	Verboden technieken
'KIOTSUKE!'	'Attentie!'

Woordenlijst van Japanse termen
--

Japans	Nederlands
KOKA	Effect / Geringe score
KOSHI-WAZA	Heupworp technieken
KUMIKATA	Vastpakken
KUZUSHI	Balans verstoren
KYU-SHO	Vitaal punt
MA'AI	Afstand tussen twee deelnemers
'MAITTA!'	'Ik geef op!'
MA-SUTEMI-WAZA	Offerworp technieken op de rug liggend uitgevoerd
MATE	Stoppen
MIGI-JIGO-TAI	Rechter defensieve houding
MIGI-SHIZEN-TAI	Rechter natuurlijke houding
NAGE-KOMI	Repeterende worpoefeningen
NAGE-WAZA	Werptechnieken
NE-WAZA	Grond technieken
OSAEKOMI-WAZA	Houdgreep technieken
'OSAEKOMI!'	'Houdgreep!'
'OTAGAI-NI-REI!'	'Buig naar elkaar!'
RANDORI	Vrij oefenen
RENRAKU-WAZA / RENZOKU-WAZA	Combinatie van diverse technieken
REI	Buiging
RITSU-REI	Staande groet
SEIZA	Geknielde zit
SHIAI	Wedstrijd
SHIAI-JO	Wedstrijdruimte
SHIDO	Aanwijzing / Lichte straf
SHIME-WAZA	Verwuring (omstrengeling) technieken
SHIMPAN	Als scheidsrechter fungeren
SHIMPAN'IN	Scheidsrechters
SHIMPAN RIJI	Opper-scheidsrechter
SHISEI	Houding
SHIZEN-TAI	Natuurlijke lichaamshouding
SHIZEN-HONTAI	Rechter natuurlijke houding
SHOMEN	Ereplaats in de dojo
'SHOMEN-NI-REI!'	'Groet de ereplaats!'
SHOSHA	Winnaar
SHUSHIN	Scheidsrechter
SOGO-GACHI	Samengestelde winst
'SONO-MAMA!'	'Niet bewegen!'
'SORE-MADE!'	'De tijd is om!'
SUTEMI-WAZA	Offerworp technieken

WOORDENLIJST VAN JAPANESE TERMEN

Japans	Nederlands
TACHI-WAZA	Staanste technieken
TAI-SABAKI	Verplaatsing (draai) van het lichaam
TATAMI	Mat
TE-WAZA	Hand- en armtechnieken
'TOKETA!'	'Verbroken!'
TORI	Degene die uitvoert
TSUKURI	Vorbereiding
TSURITE	Optillen hand
UCHI-KOMI	Herhaald inzetten (van een worp)
UKE	Degene die aanval van tegenstander opvangt
UKEMI	Valbreken
WAZA	Technieken
WAZA-ARI	Bijna techniek / Techniek staat vast / Groot voordeel (bijna 'ippon')
WAZA-ARI-AWASETE-IPPON	Tweemaal waza-ari is gelijk aan ippon
YAKU-SOKU-RENSHU (KEIKO)	Op afspraak oefenen
YOKO-SUTEMI-WAZA	Zijdelingse offertechniek
'YOSHI!'	'Doorgaan'
YUKO	Gemiddeld voordeel
YUSEI-GACHI	Winst door voordeel
ZA-REI	Geknielde groet

