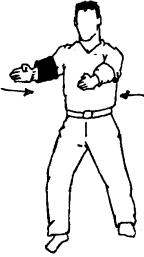



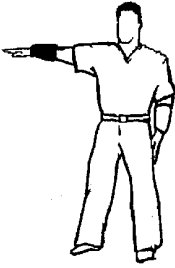







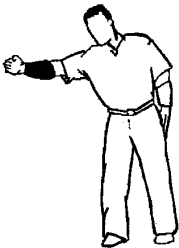





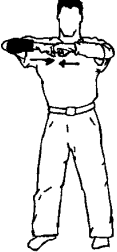













Anlage I **Kampfrichterzeichen**




 <p style="text-align: center;">Hajime</p> <p>Start / Beginn des Kampfes: Der Kampfrichter steht zwischen den beiden Kämpfern und zeigt mit beiden Händen und der Ansage "Hajime" den Beginn des Kampfes an. Die Stimme sollte kraftvoll und autoritär sein.</p>	 <p style="text-align: center;">Matte</p> <p>Ende des Kampfes/Kampfunterbrechung: Der Arm sollte in Schulterhöhe sein. Die Handfläche sollte zum Kampfrichtertisch zeigen. Die Finger zeigen hierbei nach oben. Die Stimme sollte kraftvoll und deutlich sein</p>
 <p style="text-align: center;">Ippon</p> <p>Der Kampfrichter streckt den rechten oder linken Arm (je nach dem ob die Wertung für den roten oder für den blauen Kämpfer gegeben werden soll) hoch über den Kopf, mit der Handinnenfläche nach vorne.</p>	 <p style="text-align: center;">Ippon 3 Punkte</p> <p>Der Kampfrichter streckt den rechten oder linken Arm (je nach dem ob die Wertung für den roten oder für den blauen Kämpfer gegeben werden soll) hoch über den Kopf, mit deutlicher Anzeige der 3 Finger.</p>
 <p style="text-align: center;">Wazaari</p> <p>Ein Punkt: Der Kampfrichter streckt den rechten oder linken Arm in Schulterhöhe (je nach dem ob die Wertung für den roten oder für den blauen Kämpfer gegeben werden soll), mit der Handinnenfläche in Richtung Boden. Das Zeichen muss klar für den „Kampfrichtertisch“ erkennbar sein.</p>	 <p style="text-align: center;">Rücknahme</p> <p>Entscheidungsrücknahme: Der Kampfrichter bewegt mehrere Male mit der gestreckten Hand über seinem Kopf nachdem er angezeigt hat welche Entscheidung zurückgenommen werden soll. Das Zeichen muss klar und kraftvoll in Richtung des Tisch-KR gezeigt werden.</p>

 <p style="text-align: center;">Passivität</p> <p>Anzeigen von Passivität : Der Kampfrichter rotiert horizontal mit beiden Armen vom Ellbogen bis zum Handgelenk vor seinem Oberkörper.</p>	 <p style="text-align: center;">Unkontrollierte-Technik</p> <p>Der Kampfrichter hebt horizontal den rechten oder linken Arm und geschlossener Faust.. Der Unterarm wird zum Körper abgebeugt. Die Bezeichnung des Fehlers/der Aktion muß vor der Aussprache der Bestrafung angezeigt werden.</p>
 <p style="text-align: center;">Mubobi</p> <p>Unklare oder selbstgefährdende Aktion: Der Kampfrichter streckt mehrfach die erhobenen Arme mit geschlossener Faust horizontal vor seinem Körper aus. Nach diesem Zeichen muss der MKR mit deutlicher Stimme "Mubobi" ansagen..</p>	 <p style="text-align: center;">Gerader Fauststoß zum Kopf</p> <p>Der Kampfrichter bewegt seine Faust in Richtung seines Kopfes.</p>
 <p style="text-align: center;">Harter Kontakt</p> <p>Der Kampfrichter zeigt einen Fauststoß gegen seine Handinnenfläche.</p>	 <p style="text-align: center;">Grip and Punch</p> <p>Der Kampfrichter zeigt mit einer Hand ein Greifen/Griff und mit der anderen Hand einen Faustschlag an.</p>

 <p>Verlassen der Kampffläche (Anzeige des Seitenkampfrichters) Der Kampfrichter zeigt dem MKR die Situation (außerhalb) an, so dass dieser sofort darauf reagieren kann.</p>	 <p>Pushing out Der Kampfrichter zeigt mit beiden Händen das Hinausdrücken/-schieben von der Wettkampffläche auf die Sicherheitsfläche an.</p>
 <p>Wurftechnik außerhalb der Wettkampffläche Der Kampfrichter zeigt mit der rechten oder linken Hand (je nachdem ob der rote oder blaue Kämpfer die Aktion gemacht hat) die Bewegung von der Warnfläche zur Sicherheitsfläche an.</p>	 <p>Unaufgefordertes Sprechen und Gesten auf der Matte Der Kampfrichter imitiert mit der Handfläche und den Fingern eine Art "Sprechsymbol" ("kva-kva") in Richtung des roten oder blauen Kämpfers.</p>
 <p>Osae-komi Beginn des Haltegriffes: Der Kampfrichter zeigt mit der rechten oder linken geraden und flachen Handfläche zu den Kämpfern und sagt mit deutlicher Stimme "Osae-komi". Die Handhaltung muss während der gesamten Haltezeit so belassen werden.</p>	 <p>Toketa Ende des Haltegriffes: Der Kampfrichter winkt mit der rechten oder linken Hand (welche in Osae-komi Position gehalten wurde) seitlich mehrfach über den Kämpfern und sagt „Toketa“. Die Handfläche ist vertikal positioniert. Das Zeichen muss kraftvoll und deutlich erkennbar sein.</p>

 <p>Gleichzeitige Aktion von beiden Seiten (Aiuchi)</p> <p>Der Kampfrichter positioniert beide Arme horizontal mit sich berührenden Fäusten vor seinem Oberkörper.</p>	 <p>Bestrafung (Shido, Chui, Hansoku-make)</p> <p>Der Kampfrichter zeigt auf den Kämpfer den er bestrafen möchte. Hierbei benutzt er den gestreckten Zeigefinger der ansonsten geschlossenen Faust und sagt die jeweilige Bestrafung an.</p>
 <p>“Nichts gesehen – Zeichen”</p> <p>Der Kampfrichter hält für eine kurze Zeit beide geöffnete mit etwas Abstand Handflächen vor seine Augen.</p>	 <p>Richten des Gi</p> <p>Der Kampfrichter kreuzt beide Hände mit geöffneten Handflächen vor seinem Körper. Anschließend zeigt er auf den Kämpfer welcher seinen Gi richten muss.</p>
 <p>Full Ippon (Tischkampfrichter zeigt an)</p> <p>Der TKR zeigt dem MKR das Zeichen und die Farbe des Gewinners an.</p>	 <p>Hantei (Duo System Zeichen)</p> <p>Der Kampfrichter hebt einen Arm mit geöffneter Hand und zur Seite zeigender Handfläche hoch über seinen Kopf.</p>

 <p>Hikiwake Zeichen für Punktegleichstand: Der Kampfrichter kreuzt die Arme geöffneten Handflächen vor seiner Brust. Der Kampfrichter sagt anschließend : "Hikiwake".</p>	 <p>Gewinnerbekanntgabe Der Kampfrichter zeigt den Gewinner mit einem im 45 Grad Winkel gehaltenen Arm und einer geraden gestreckten Handfläche mit der Ansage: „Gewinner“ und der dementsprechenden Farbe an.</p>
 <p>Sonomama ("Einfrieren der Situation"-Kommando) Der MKR soll deutlich spürbar mit beiden Händen die beiden Kämpferrücken berühren (eine Berührung ist manchmal auch genug) wenn sie am kämpfen sind und mit lauter und deutlicher Stimme „Sonomama“ sagen.</p>	 <p>Yoshi ("Weitermachen"-Kommando) Nachdem der Grund für das "Einfrieren" beseitigt bzw erledigt ist, berührt der MKR mit beiden Händen die Kämpferrücken nochmals und sagt mit lauter und deutlicher Stimme: "Yoshi".</p>
 <p>Verletzungszeit Der Kampfrichter formt ein "T" mit beiden Armen.</p>	 <p>Zeitverzug Der Kampfrichter zeigt auf seine Uhr am Handgelenk mit dem gestreckten Zeigefinger der ansonsten geschlossenen Faust.</p>

 <p>Verbotene Technik Techniken welche mit Shido bestraft werden (Hebel an Fingern und Zehen, Nierenschwere, Schläge, Stöße und Tritte wenn der Gegner am Boden liegt, Tritte zu den Beinen). Der Kampfrichter führt einen Schlag mit der geöffneten Hand zu seinem Unterarm aus.</p>	 <p>Missachtung der Kampfrichteranweisungen Der Kampfrichter zeigt mit seinen ausgestreckten Zeigefingern (der ansonsten geschlossenen Fäuste) zu seinen beiden Ohren.</p>
 <p>Pause (Bei Unentschieden "Hikiwake" bevor eine neue Runde gestartet wird) Der Kampfrichter zeigt ein 'OK' Zeichen, mit nach oben gestrecktem Daumen, zum Kampfrichtertisch und dann zu den Kämpfern auf der Matte.</p>	