



**Ha-Jime /  
Sore-Made**

**Ha-Jime**  
Begin de wedstrijd.

**Sore-Made**

betekent einde van de wedstrijd (tijd is op, wordt niet bij een ippon gezegd)



**Maté**

**Maté**

De scheidsrechter wijst met zijn rechterarm in de richting van de tijdwaarneming met een open handpalm en de vingers naar boven. De wedstrijd wordt onderbroken (en de wedstrijd-tijd wordt stilgezet).

Dat gebeurt onder andere als:

- er te weinig actie wordt ondernomen
- er in een grondgevecht volgens de scheidsrechter geen zicht is op een succesvolle actie
- in een grondgevecht een van de judoka's opstaat
- er een verboden handeling wordt uitgevoerd
- een van de judoka's buiten de mat komt zonder dat er een worp is ingezet



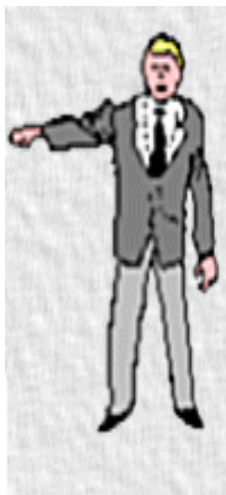
**Koka**

**Koka** is de kleinste score en is gelijk aan 3 punten. Het aantal koka's wat gescoord kan worden onbeperkt is. Heeft de tegenstander een yuko gescoord dan wint de judoka met de yuko. Een judoka kan op de volgende manieren een koka scoren: Wanneer de tegenstander op zijn achterste wordt geworpen. - Wanneer de tegenstander 10-14 seconden in een houdgreep wordt vastgehouden.



**Yuko**

**Yuko** is de score onder waza-ari en is gelijk aan 5 punten. Het aantal yuko's dat gescoord kan worden is onbeperkt. Tijdens een wedstrijd kan een judoka 3 yuko's hebben gescoord, heeft zijn tegenstander een wazari gescoord, dan zal de judoka met de wazari winnen. De hoogte van de score is belangrijker dan het aantal. Een judoka kan op de volgende manieren een yuko scoren: - Wanneer de tegenstander op de zij wordt geworpen. - Wanneer de tegenstander 15-19 seconden in een houdgreep wordt vastgehouden.



Waza-Ari

**Waza-ari** is de score onder ippon en is gelijk aan 7 punten. Als een judoka 1 waza-ari scoort is de wedstrijd niet gelijk afgelopen. Pas bij het scoren van een 2e waza-ari is de wedstrijd afgelopen. Er kan op de volgende manieren een waza-ari gescoord worden:

- Wanneer de tegenstander met enige vertraging op de rug wordt geworpen.
- Wanneer de tegenstander 20-24 seconden in een houdgreep wordt vastgehouden.



Ippon

**Ippon** is de hoogste score bij het judo en is gelijk aan tien punten. Als een judoka een ippon scoort betekent dat meteen het einde van de wedstrijd. Een judoka kan op de volgende manieren een ippon scoren: - Wanneer de tegenstander met snelheid op de rug wordt geworpen. - Wanneer de tegenstander 25 seconden in een houdgreep wordt vastgehouden. - Wanneer de tegenstander aftikt na aanzetten van een armklem of verwurging.



Waza-ari awasette Ippon

### Waza-ari awasette Ippon

Dit roept de scheidsrechter wanneer er voor de 2 keer een waza-ari wordt gescoord, de scheidsrechter geeft met zijn arm eerst waza-ari aan, en daarna Ippon.

Als er een waza-ari op het scorebord staat, en er wordt een houdgreep gemaakt is de duur van de houdgreep 20 seconden.

Daarna zelfde handelingen als hierboven.



### Score annuleren.

Zoals bij meer sporten geldt ook bij judo dat de beslissing van de scheidsrechter bindend is. Mocht hij een beslissing terug willen nemen, dan heeft hij daar ook een beweging voor: hij herhaalt het signaal dat hij terug wil nemen en maakt met de andere hand boven zijn hoofd twee tot drie keer een wapperend gebaar (hij wuift zijn eigen beslissing weg). Dit geldt ook voor aanwijzen verkeerde winnaar.



Osaek-Komi

### Osaekomi

De scheidsrechter wijst met zijn rechterarm in de richting van de judoka's met de handpalm naar beneden. Hij bukt hierbij en kijkt de judoka's aan. Osaekomi is een houdgreep: de tegenstander wordt op de grond onder controle gehouden - en daar zijn diverse toegestane technieken voor. Minstens 1 (één) schouder van de tegenstander moet op de mat zijn.



Tokéta

### Tokéta

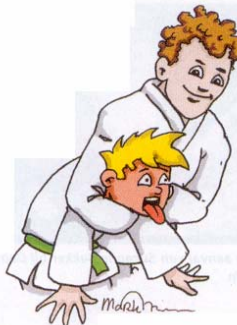
De scheidsrechter wijst met zijn rechterarm in de richting van de judoka's en beweegt die arm 2 of 3 keer zijwaarts met de handpalm ook zijwaarts (pink omlaag, duim omhoog). Osaekomi-Toketa is een verbroken houdgreep: de tegenstander wordt op de grond niet meer onder controle gehouden, een arm of been van de judoka die de houdgreep in heeft gezet wordt vastgeklemd of beide schouders van de verdedigende judoka zijn los van de mat. Ook als beide judoka's buiten het wedstrijd gebied terecht komen is de houdgreep verbroken.

### Verboden handelingen:

#### Verboden:



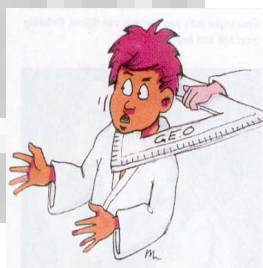
**X** het uitvoeren van een schouderworp op 1 of 2 knieën



**X** om het hoofd vastpakken zonder daarbij een arm in te sluiten



**X** alle vormen van sutemi waza (offerworpen) tot 10 jaar



**X** shime waza = verwurgingen  
Sankaku waza = driehoeksverwurgingen  
Kansetsu waza = armklemmen



• **Wedstrijd verklaringen**

- o Ha-Jime Begin of hervat de wedstrijd
- o Maté Stop en terug naar startpositie
- o Koka Waarde 3 punten
- o Yuko Waarde 5 punten
- o Waza-ari Waarde 7 punten (2 keer waza-ari is)
- o Waza-ari awasette Ippon half punt + half punt = vol punt (zie Ippon)
- o Ippon Einde wedstrijd waarde 10 punten
- o Osae-Komi Houdgreep (controle op de grond)
- o Toketa Controle verbroken (losgelaten, op de buik)
- o Hiki-Wake Onbeslist, geen winnaar 1 minuut verlengen
- o Herroepen waardering of winnaar Aktie was ongeldig, verkeerde aanwijzing punt
- o Judogi ordenen Judokleding netjes in orde maken
- o Kachi Winnaar aanwijzen

<b>Score</b>	<b>Punten</b>	<b>Houdgreeptijd</b>	<b>Straf</b>
Koka	<b>3 punten</b>	<b>10 tot 14 seconden</b>	<b>Shido</b>
Yuko	<b>5 punten</b>	<b>15 tot 19 seconden</b>	<b>Chui</b>
Waza-ari	<b>7 punten</b>	<b>20 tot 24 seconden</b>	<b>Keikoku</b>
Ippon	<b>10 punten</b>	<b>25 seconden</b>	<b>Hansoku make</b>

**Scheidsrechters handleiding**  
Tafelmedewerkers handleiding

**Budo Ryu Rotterdam**  
[d.vander.meer@gmail.com](mailto:d.vander.meer@gmail.com)  
0610464202



Indien een deelnemer een Waza-ari scoort is de houdgreep tijd voor hem 20 seconden.



**Hajime**

Begin of hervat de wedstrijd  
(geen tekens)



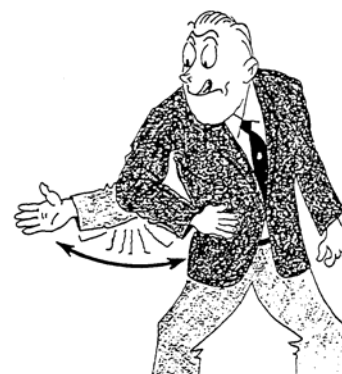
**Maté**

Tijdelijke stop,  
judoka's keren terug  
naar de startpositie



**Osae Komi**

Houdgreep



**Toketa**

Houdgreep verbroken



**Koka (3 punten)**

Houdgreep 10 tot 14  
seconden



**Yuko (5 punten)**

Houdgreep 15 tot 19  
seconden



**Waza-ari (7 punten)**

Houdgreep 20 tot 24  
seconden



**IPPON (10 punten)**

Einde wedstrijd

Na 2 keer waza-ari,  
**WAZA-ARI AWASETTE  
IPPON**, of houdgreep  
25 seconden, of 1 keer  
waza-ari en houdgreep  
20 seconden **WAZA-ARI  
AWASETTE IPPON**

**Scheidsrechters handleiding**  
Tafelmedewerkers handleiding

**Budo Ryu Rotterdam**  
[d.vander.meer@gmail.com](mailto:d.vander.meer@gmail.com)  
0610464202



Er wordt sinds jaren gewerkt met een poulesysteem zodat deelnemers lekker wedstrijden kunnen draaien. Hieronder ga ik u uitleggen hoe dit systeem werkt.

						totaal gewonnen	totaal verloren	totaal punten
1 - 2	3 - 4	2 - 3	1 - 3	2 - 4	1 - 4			

Hierboven staat een voorbeeld van een poultje voor 4 deelnemers, in de bovenste rij staat welke deelnemers moeten draaien, dus de eerste partij is 1-2. de eerstgenoemde krijgt altijd een rode band om. **TIP** zet even een punt in de vakjes van de deelnemers welke nu opgeroepen zijn. Vul de wedstrijd punten in bij de winnaar, dus nummer 1 heeft de wedstrijd gewonnen met een KOKA en krijgt dus 3 punten in zijn vakje, 2 krijgt er 0 in zijn vakje. De hoogste score wint de partij en ook dat wordt opgeschreven.

**LET OP!** Indien er een deelnemer een *waza-ari* heeft staan, maar verliest met een *lppon* wordt de stand 10-0. Als er na de wedstrijd tijd geen score is, mag de wedstrijd met 1 minuut verlengt worden. Is er nog geen score gevallen dan neemt de scheidsrechter de beslissing door een winnaar aan te wijzen. Hierdoor ontvangt de aangewezen winnaar 1 punt. De achterste vakjes worden door de wedstrijdleiding nagekeken en ingevuld, verzoek aan de tafelmedewerker alleen de scores in het eerste gedeelte in te vullen. De wedstrijd tijd bedraagt in de ochtend 2 minuten doorlopend, dit betekend dat de klok tijdens *Maté* niet wordt stopgezet. Alleen bij blessure of uitleg stopt de tijd. Er moeten 2 stopwatches op de tafel liggen, 1 voor de wedstrijd tijd en 1 voor de houdgreep tijd. Altijd bij *Toketa* de tijd doorgeven aan de scheidsrechter en indien nodig ook de score. Dus 9 seconden houdgreep tijd wel doorgeven, kan belangrijk zijn voor de beslissing scheidsrechter maar geen score.

**Voorbeeld:** 13 seconden = Koka, 19 seconden Yuko, 22 seconden Waza-ari

**Tafelinhoud:** Scorebord, 2 stopwatches, 1 tijdzakje (werpen in de richting van de scheidsrechter, niet van de deelnemers), 1 pen, 2 rode banden.