

Kampfregelein

Bewertungen

Ippon	voller Punkt (vorzeitiger Sieg)	10
Waza-ari	offene Wertung, Fastpunkt	7
Wazari awasete Ippon	zwei offene Wertungen	10
Yuko	Fast-Waza-ari	5

Unterbewertung

Haltegriffzeit

01 - 09 Sek.	Kinza	0
10 - 14 Sek.	Yuko	5
15 - 19 Sek.	Waza-ari	7
20 Sek.	Ippon	10
Waza-ari und 15 Sek.	Waza-ari awasete Ippon	10

Kommandos

Hajime	Kämpft
Matte	Lösen (Kampfzeit unterbrochen)
Osae-komi	Haltegriff angesetzt
Toketa	Haltegriff gelöst
Sono-mama	Nicht bewegen (Kampfzeit unterbrochen)
Yoshi	Weiterkämpfen
Soremade	Der Kampf ist aus

Regelverstöße

Shido	1. Verwarnung	1
2. Shido	2. Verwarnung	1
3. Shido	3. Verwarnung	1
4. Shido Hansokumake	Disqualifikation	Ippon 10

Kampfende

- Der Kampfrichter beendet den Kampf vorzeitig,
- bei **Wurftechnik**, wenn die Kriterien für **Ippon** erfüllt sind;
 - bei **Abklopfen** (auch bei **Schmerzäußerungen**)
 - Festhaltegriff (20 Sek. oder Waza-ari + 15 Sek.)

Fahnen

grün: Haltegriff

gelb: Kampfzeitunterbrechung