


















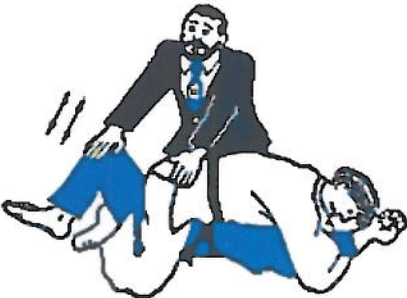






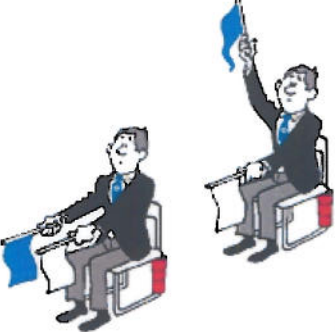



## DOMMERTEGN

			
<p><b>Normal stilling:</b></p> <p>Kamplederen skal hovedsageligt holde sig indenfor kamparealet. Han bør opholde sig på diagonalen mellem de hjørner hvor sidedommerne ikke sidder. Han skal se på en af sidedommerne efter at have afgivet en scoring.</p>	<p><b>Hajime: (start)</b></p> <p>Ingen tegn.</p> <p>Kamplederen bør opholde sig i startpositionen.</p> <p><b>Soremade: (Kampen er forbi)</b></p> <p>Ingen tegn. Går her efter tilbage til startpositionen.</p>	<p><b>Ippon: (10 point)</b></p> <p>Ved at løfte den ene arm strækt over hovedet, med håndfladen fremad.</p>	<p><b>Waza-ari: (7 point)</b></p> <p>Ved at løfte den ene arm, med håndfladen ned, ret ud fra kroppen i skulderhøjde. (Bevægelsen starter med bøjet arm fra brystet).</p>
			
<p><b>Waza-ari-awasete ippon:</b></p> <p>Ved først at markere Waza-ari, og så Ippon i en flydende bevægelse.</p>	<p><b>Yuko: (5 point)</b></p> <p>Ved at løfte den ene arm, med håndfladen ned, ret ud fra kroppen i 45 graders vinkel. (Bevægelsen starter med bøjet arm fra brystet).</p>		<p><b>Mate: (stop)</b></p> <p>Ved at løfte den ene arm til skulderhøjde, med strækt arm og med håndfladen frem mod tidtageren.</p>

			
<p><b>Osae- komi: (godkendt holdegrab)</b></p> <p>Ved at strække den ene arm ud fra kroppen og ned mod udøverne, og bøje sig mod dem.</p>	<p><b>Toketa: (brudt holdegrab)</b></p> <p>Ved at løfte den ene arm fremover og svinge den frem og tilbage hurtigt 2-3 gange.</p>	<p><b>Hiki-wake: (uafgjort)</b></p> <p>Ved at løfte den ene hånd højt over hovedet og føre den lige ned og fremover, med tommelfinger opad, og holde den stille et øjeblik.</p>	<p><b>Annullering af fejlagtig bedømmelse:</b></p> <p>Ved at gentag det samme tegn med den ene hånd, og løfte den anden hånd over hovedet og med strækt arm svinge den frem og tilbage 2-3 gange.</p>
			
<p><b>Markering af ikke godkendt teknik:</b></p> <p>Ved at løfte den ene hånd over hovedet og svinge den frem og tilbage 2-3 gange. (kamplederen bør undgå at bruge dette tegn). Benyttes hvis <b>Sidedommeren</b> mener kamplederen fejlagtigt har givet en udøver en scoring eller straf.</p>	<p><b>Markering af vinder:</b></p> <p>Ved at løfte den ene arm strækt, med tommelfinger opad, over skulderhøjde i retning af vinderen. Brug armen som er nærmest vinderen. Begynd fra startpositionen, gå et skridt frem, udpeg vinderen og gå et skridt tilbage igen.</p>	<p><b>Opfordring til udøverne om at rette på judogien:</b></p> <p>Ved at krydse hænderne, med håndfladerne indover i bæltehøjde. (Venstre hånd over højre).</p>	

			
<p><b>Tildeling af straf:</b></p> <p>Ved at pege mod den udøver som får tildelt straffen. Brug den arm som er nærmest udøveren.</p>	<p><b>Straf for passivitet:</b></p> <p>Ved at lade hænderne rotere om sig selv i brysthøjde.</p>	<p><b>Falsk angreb:</b></p> <p>Stræk begge arme fremover, med lukkede hænder, og gør en bevægelse nedad med begge hænder.</p>	<p><b>Tegn for at tilkalde læge/førstehjælp til måtten:</b></p> <p>Med ansigtet vendt mod lægen /førstehjælpsbordet og med en vinkende armbevægelse mod den skadede udøver.</p>
			
<p><b>Gør signal til udøverne om at de kan sætte sig ved startpositionen ved et ophold i kampen:</b></p> <p>Giv signal mod startpositionen med åben hånd, og håndfladen opad.</p>	<p><b>Sonomama: (frys)</b></p> <p>Ved bestemt, at berøre udøverne med håndfladerne og lægge vægt på dem.</p> <p><u>Yoshi:</u></p> <p>Ved bestemt, at berøre udøverne med håndfladerne med et let tryk.</p>		<p><b>Hantei- situation (som afslutter en Golden Score kamp)</b></p> <p>Komplederen og sidedommerne løfter det flag/ arm som svarer til den han mener, har vundet kampen. Dette skal gøres samtidigt. Flest ud af 3 flag vinder.</p>
<p style="text-align: center;"><u>Kommentarer kompleder:</u></p> <p>Hvis det ikke er helt åbenlyst, skal komplederen- efter at have markert det officielle tegn- pege på det blå eller det hvide mærke (startposition) for at indikere hvilken udøver som fik scoringen eller blev tildelt straf. Alle tegn skal holdes i 3- 5 sekunder. Koka, Yuko og Waza- ari tegn skal holdes mens komplederen laver et 90 graders sving.</p>			

			
<p><b>Sidedommerens normalposition:</b></p> <p>Fødderne skal være udenfor kamparealet. Hænderne skal hvile på knæene. Sidedommeren skal sidde let foroverbøjede.</p>	<p><b>Aktivitet inde (Jonai):</b></p> <p>For at vise at en kaste teknik er indenfor kamparealet, skal sidedommeren løfte den ene arm op og føre den ned til skulderhøjde med tommelfingeren opad og holde den der et kort øjeblik. (Brug armen nærmest udøverne).</p>	<p><b>Aktivitet ude (Jogai):</b></p> <p>For at vise at en aktivitet er udenfor kampområdet, skal sidedommeren løfte den ene arm til skulderhøjde og sving den frem og tilbage flere gange. (Brug armen nærmest udøverne).</p>	<p><b>Mate i Ne-waza:</b></p> <p>Når sidedommerne mener at kamplederen skal annoncere Mate i Ne-waza, skal de give signal ved at løfte begge hænder til skulderhøjde med håndfladerne opad.</p>
			
<p><b>Anden scoring end kamplederens:</b></p> <p>Når sidedommeren har en anden opfattelse end kamplederen, skal han vise tegnet for den scoring han mener det bør være.</p>	<p><b>Hantei- situation (som afslutter en Golden Score kamp)</b></p> <p>Kamplederen og sidedommerne løfter det flag/ i den arm som svarer til den, han mener har vundet kampen. Dette skal gøres samtidigt. Flest flag af 3 vinder.</p>	<p><b>Markering af ikke godkendt teknik:</b></p> <p>Ved at løfte den ene hånd over hovedet og svinge den frem og tilbage 2-3 gange. Benyttes hvis Sidedommeren mener kamplederen fejlagtigt har givet en udøver en scoring eller straf.</p>	

Kommentarer; sidedommere:

Sidedommerne skal observere at tavleføreren giver de rigtige point til udøverne som kamplæderen annonserer. Hvis tavlen viser fejl point skal kamplæderen gøres opmærksom på dette. En sidedommer skal ikke foretage ændringer på scoringstavlen uden en opfordring fra kamplæderen. Flytning af stol: En sidedommer skal hurtigt flytte sig og sin stol hvis hans placering repræsenterer en fare for udøverne.