

Die Aktionen eines Listenführers vor, während und nach einem Wettkampf

Aktionen vor dem Wettkampf

- Neue Liste aufrufen:
„Es kämpfen jetzt auf Matte x die Kämpfer der Gewichtsklasse y mit den Namen abc, def, ghi, klm“
- Neuen Kampf aufrufen:
„Es kämpfen jetzt auf Matte x abc gegen def, es bereiten sich vor ghi gegen klm“
- Sicherstellen, dass ggfs. alle Anzeigen vom Kampf davor wieder auf der Tafel zurückgenommen / gelöscht sind
- Uhren wieder auf Null stellen
- Gelbe Fahne heben
- Blickkontakt mit dem KR
- Wichtig: Bei wenig Teilnehmern je Gewichtsklasse mehrere Listen gleichzeitig abkämpfen, sonst nicht mischen!

Aktionen während des Wettkamps

- KR: „Hajime“
Gelbe Fahne senken und Zeitmessung starten bzw. fortsetzen
- KR: „Mate“
Gelbe Fahne heben und Zeitmessung unterbrechen
- KR: „Sono-mama“
Gelbe Fahne heben und Zeitmessung unterbrechen
sollte derzeit ein Haltegriff wirksam sein, Zeitmessung des Haltegriffs auch anhalten
- KR: „Yoshi“
Gelbe Fahne senken und Zeitmessung starten bzw. fortsetzen
sollte vor „Yoshi“ ein Haltegriff wirksam gewesen sein, Zeitmessung Haltegriff fortsetzen
- KR vergibt Wertung
Entsprechende Wertung auf der Tafel umschlagen
- KR vergibt Bestrafung
Entsprechende Bestrafung auf der Tafel umschlagen
- KR ruft den Arzt, Verletzung ohne Einwirkung des Gegners
Behandlungsmarkierung bei behandeltem Kämpfer anzeigen / erhöhen
- KR ruft den Arzt, Verletzung mit Einwirkung des Gegners
Nichts!
- KR: „Osae-komi“
Grüne Fahne heben und Zeitmessung mit der zweiten Uhr für Haltegriffzeit starten

- KR: „Toketa“
Zeitmessung mit der zweiten Uhr anhalten, grüne Fahne senken und KR die gehaltene Zeit in Sekunden zurufen, KR entscheidet, ob Wertung erfolgt oder nicht!
0-9 sec = nichts, 10-19 sec = Waza-ari, 20 sec = Ippon
zweite Uhr zurückstellen auf 0 für möglichen nächsten Haltegriff
- Haltegriffzeit ist bei 20 sec
Dem KR „20!“ oder „Zeit!“ zurufen und/oder Gong betätigen und Säckchen auf die Matte werfen, grüne Fahne senken, Zeitmessung Kampfzeit anhalten, nicht zurückstellen!
- Haltegriffzeit ist bei 10 sec, Haltender hatte aber vorher schon Waza-ari
Dem KR „10!“ oder „Zeit!“ zurufen und/oder Gong betätigen und Säckchen auf die Matte werfen, grüne Fahne senken, Zeitmessung Kampfzeit anhalten, nicht zurückstellen!
- KR: „Sore-made“ (vor Ablauf der Kampfzeit nach Ippon)
Zeitmessung beenden, Uhr anhalten, noch nicht zurückstellen!
- Kampfzeit läuft ab (und es ist kein Haltegriff!)
„Zeit!“ rufen und/oder Gong betätigen und Säckchen in Richtung KR werfen
Zeitmessung beenden, Uhr anhalten, noch nicht zurückstellen
- Kampfzeit läuft ab (und es ist gerade ein Haltegriff!)
Nichts machen, Haltegriff läuft auch über das Ende der normalen Kampfzeit hinaus weiter, bis auf Toketa oder Ablauf der 10 bzw. 20 sec Haltegriffzeit warten, dann ist Kampf aber sofort vorbei und neben der Haltegriffzeit auch wie bei normalem Kampfzeitablauf zu verfahren

Aktionen nach dem Wettkampf

- Sieger zum Tisch bitten und Namen nennen lassen
Anm: bei Mannschaftswettkämpfen meist nicht nötig 😊
- Wettkampfzeit ggfs. in die Liste eintragen
- Uhren wieder auf 0 zurück stellen
- Ergebnis in die Wettkampfliste eintragen (je nach Listenart mehr oder weniger detailliert)
- Anzeigetafel wieder zurückstellen
- Nächste Kampfpaarung aufrufen

Aktionen bei Abschluss einer Liste

- ggfs. Endergebnis ausrechnen
- Liste selber unterschreiben und zum KR und der sportlichen Leitung zum Unterschreiben weiter geben