

Regelwerk BJJ/ Ne-Waza System

gültig in der Fassung vom 12.02.2020

Änderungsnachweis

Verantwortlich:

Deutscher Ju-Jutsu Verband

Bundesgeschäftsstelle

Badstubenvorstadt 12/13 in 06712 Zeitz

Version	Änderungen	Inkrafttreten
1.0	Inkraftsetzung durch das Präsidium	08.09.2016
1.1	Inkraftsetzung durch das Präsidium	12.06.2019
1.2	Anpassung	12.02.2020

Sämtliche personenbezogenen Bezeichnungen sind geschlechtsneutral benannt.
Aus Gründen der vereinfachten Lesbarkeit wurde die männliche Schreibweise gewählt.

Inhalt

Regelwerk Ne-Waza System (BJJ)	1
Änderungsnachweis	2
Sektion 30 Allgemeines	4
Sektion 31 Material, Kleidung, persönliche Voraussetzungen (Ergänzung zu Sektion 2)	4
Sektion 32 Gewichtsklassen	4
Sektion 33 Kampfrichter	5
Sektion 34 Sekretariat	5
Sektion 35 Verlauf des Kampfes	5
Sektion 36 Verwendung von „Fight“ und „Stop“	5
Sektion 37 Punktevergabe	6
Sektion 38 Strafen und verbotene Handlungen	8
Sektion 39 Kampfscheidung	10
Sektion 40 Nichterscheinen und Zurückziehen	10
Sektion 41 Verletzung, Krankheit oder Unfall	10
Sektion 42 Geltungsbereich	11
Sektion 43 In Kraft treten	11
Anlage: Verbotene und erlaubte Techniken	12

HINWEIS: Detailliertere Situationsbeschreibungen und Präzisierungen sind im internationalen Regelwerk der JJIF zu finden.

Sektion 30 Allgemeines

- a) In der Disziplin Ne-Waza treten sich zwei Wettkämpfer in einem sportlich-fairen Wettkampf gegenüber. Das Ziel des Kampfes ist, die Aufgabe des Gegners durch einen Hebel oder eine Würge zu erreichen.
- b) Das JJIF Ne-Waza System setzt sich zusammen aus:
 1. Wurftechniken, Takedowns, Hebel- und Würgetechniken im Stand
 2. Bodentechniken, Haltetechniken, Hebel- und Würgetechniken am Boden
- c) Die Kampfzeit pro Kampf beträgt 6 Minuten (Damen/ Herren), 6 Minuten (U21), 5 Minuten (U18), 4 Minuten (U16/U14) und 3 Minuten (U12/U10).
- d) Zwischen zwei Kämpfen wird eine Erholungszeit von mindestens **einer vollen Kampfzeit** gewährt.

Setkion 31 Material, Kleidung, persönliche Voraussetzungen (Ergänzung zu Sektion 2)

- a) Der erstgenannte Kämpfer trägt einen roten und der zweitgenannte Kämpfer einen blauen Gürtel.
- b) Beide Kämpfer tragen einen weißen Gi.
- c) Das Material des Gi muss einen richtigen Griff zulassen können.
- d) **Weibliche Teilnehmer tragen unter der Jacke einen weißen Rashguard unter ihrem Gi. Männlichen Teilnehmern ist dies ebenso gestattet.**
- e) **Die Wettkämpfer dürfen keine Gegenstände tragen, die den Gegner gefährden oder verletzen könnten.**
- f) **Lange Haare müssen mit einem weichen Haarband zusammengebunden werden.**
- g) **Das Tragen eines Hijab (muslimisches Kopftuch) ist gestattet.**
- h) **Es ist nicht erlaubt, Schützer wie z.B. Kopfschutz, Brustschutz, Tiefschutz o.a., die aus hartem Material gefertigt sind, zu tragen.¹**
- i) Das JJIF Regelwerk (bzw. das am Turnier gültige Regelwerk) ist im Hinblick auf Werbung, Aufnäher und Bestickungen auf dem Gi zu beachten.

Sektion 32 Gewichtsklassen

Die folgenden Gewicht-Kategorien gelten für Männer und für Frauen:

Erwachsene +21 (w)	-45kg, -48kg; -52kg; -57kg; -63kg; -70kg; +70kg (Kommentar)
Erwachsene +21 (m)	-56kg, -62kg, -69kg; -77kg; -85kg; -94kg; +94kg (Kommentar)
U 21 Weiblich	-45kg, -48kg; -52kg; -57kg; -63kg; -70kg; +70kg (Kommentar)
U 21 Männlich	-56kg, -62kg; -69kg; -77kg; -85kg; -94kg; +94kg (Kommentar)
U 18 Weiblich	-40kg, -44kg; -48kg; -52kg; -57kg; -63kg; -70kg; + 70kg (Kommentar)
U 18 Männlich	-46kg, -50kg; -55kg; -60kg, -66kg; -73kg; -81kg; + 81kg (Kommentar)
U 16 Weiblich	-32kg; -36kg; -40kg; -44kg; -48kg; -52kg; -57kg; -63kg; +63kg
U 16 Männlich	-38kg; -42kg; -46kg; -50kg; -55kg; -60kg; -66kg; -73kg; +73kg
U 14 Weiblich	-25kg; -28kg -32kg; -36kg; -40kg; -44kg; -48kg; -52kg; -57kg; +57kg
U 14 Männlich	-30kg; -34kg; -38kg; -42kg; -46kg; -50kg; -55kg; -60kg; -66kg; +66kg
U 12 Weiblich	-22kg; -25kg; -28kg -32kg; -36kg; -40kg; -44kg; -48kg; +48kg
U 12 Männlich	-24kg; -27kg; -30kg; -34kg; -38kg; -42kg; -46kg; -50kg; +50kg;
U 10 Weiblich	-20kg; -22kg; -25kg; -28kg -32kg; -36kg; -40kg; +40kg
U 10 Männlich	-21kg; -24kg; -27kg; -30kg; -34kg; -38kg; -42kg; +42kg

Die aufgeführten Gewichtsklassen bei den Damen/ Herren, U21 (w -45kg und m -56kg) und U18 (w -40kg und m -46kg) werden nur auf internationaler Ebene ausgekämpft.

Die Jugendbereiche bis einschließlich U16 können auf Bedarf durch die Landesverbände individuell eingeteilt werden.

Das Wiegen soll am Nachmittag oder Vorabend des Wettkampftages stattfinden. Die Teilnehmer werden ohne Gi aber mindestens in Sportkleidung (Shirt und knielange Short) gewogen.

¹ Mundschutz ist erlaubt. Tapes und Bandagen müssen weich sein und dürfen nicht vor Aufgabegriffen schützen.

Sektion 33 Kampfrichter

- a) Der Mattenkampfrichter (MR), der sich in der Wettkampffläche befindet, leitet den Kampf, entscheidet über Wertungen sowie Strafen und ist für die Gesundheit der Sportler verantwortlich.
- b) Ein Seitenkampfrichter (SR) kann dem MR assistieren. Er befindet sich außerhalb der Sicherheitsfläche auf einem Stuhl. Der MR kann sich durch den Seitenkampfrichter beraten lassen.
- c) Finalkämpfe sollten mit zwei SR geführt werden, welche die Entscheidungen des MR bestätigen oder ablehnen (Mehrheitsprinzip).
- d) **Sofern ein Tischkampfrichter (TR) eingesetzt wird**, ist dieser verantwortlich für das Sekretariat. Er diktiert dem Sekretariat die Punkte und Strafen und informiert den MR über das Ende der Kampf- und Verletzungszeit.
- e) **Die Verwendung eines Video Review Systems und einer Funkkommunikation ist möglich.**

Sektion 34 Sekretariat

- a) Das Sekretariat befindet sich gegenüber der Position des MR bei Beginn eines Kampfes.
- b) Bei entsprechender Absicherung durch ein Video Review System besteht das Sekretariat aus mindestens einem Assistenten. Der Assistent bedient das elektronische Anzeigesystem inkl. Zeitnahme und führt damit die Wertungsliste. Sollte es erforderlich sein, kann die Wertungsliste und/oder die Zeitnahme durch weitere Assistenten händisch erfolgen.
- c) Ohne Video Review System besteht das Sekretariat aus 2 Assistenten. Ein Assistent führt die Wertungsliste, der Zweite bedient eine elektronische Anzeige.

Sektion 35 Verlauf des Kampfes

- a) Die Wettkämpfer stehen sich zu Beginn des Kampfes in der Mitte der Wettkampffläche in einem Abstand von 2 Metern gegenüber. Der Kämpfer mit dem roten Gürtel steht aus Sicht des MR auf der rechten Seite. Auf Zeichen des MR verbeugen sich die Kämpfer zuerst zum MR und dann zueinander.
- b) Nach dem Kommando "Fight" des MR beginnt der Kampf im Stand.
- c) Sobald ein Kämpfer Griffkontakt hat, ist es beiden erlaubt, sich sofort in die Bodenlage zu begeben.²
- d) Es ist erlaubt, direkt in eine Guard-Position zu springen.
- e) Die Kämpfer können zwischen den Positionen frei wechseln, müssen jedoch aktiv sein.
- f) Am Ende des Kampfes erklärt der MR den Gewinner und fordert zum Verbeugen der Kämpfer zuerst zueinander und dann in Richtung des MR auf, der wie zu Beginn auf der Wettkampffläche gegenüber dem Sekretariat steht.

Sektion 36 Verwendung von „Fight“ und „Stop“

- a) Der MR ruft „Fight“ um den Kampf zu beginnen oder nach „Stop“ wieder zu starten.
- b) Der MR soll „Fight“ rufen, um den Kämpfer über anhaltende Passivität zu informieren.
- c) Mit „Stop“ unterbricht der MR den Kampf,
 - 1. wenn beide Kämpfer die Kampffläche vollständig verlassen haben und sich in einer leicht wiederherzustellenden Position in der Bodenlage befinden, um sie dann wieder in die Mitte der Kampffläche zu bringen und von dort aus den Kampf in der gleichen Position fortsetzen zu lassen,
 - 2. wenn beide Kämpfer die Kampffläche vollständig verlassen haben und sich in einer nicht leicht wiederherzustellenden Position oder im Stand befinden, um sie dann wieder in die Mitte der Kampffläche zu bringen und von dort aus den Kampf im Stand fortsetzen zu lassen,

² Jede Position, die sich aus einer Guard Position heraus entwickelt und bei der die Athleten mit beiden Füßen für mindestens 3 Sekunden auf dem Boden stehen, wird als Kampf im Stand gewertet.

3. wenn einer oder beide Kämpfer verletzt, bewusstlos oder krank werden,
4. im Falle einer Aufgabe (siehe Sektion 39 a) 1.),
5. wenn der Kampf beendet ist,
6. wenn es der MR für erforderlich hält (z. B. Kleiderordnen, bei Strafen, bei Gefahr im Verzug, usw.).

Im Falle einer vorübergehenden Unterbrechung ist es den Kämpfern nicht mehr erlaubt, sich zu bewegen. Daher wird das Kommando „Stop“ gleichzeitig durch das Berühren beider Kämpfer unterstützt.

- d) Nach "Stop" kann der MR anordnen, dass die Kämpfer den Kampf aus der gleichen Position fortsetzen, in der sie sich vor dem Kommando befunden haben. Der Kampf wird mit „Fight“ wieder gestartet.

Sektion 37 Punktevergabe

Aktionen, die einen Fortschritt auf dem Weg zu einer angestrebten Aufgabe des Gegners bedeuten, führen zu Wertungen. Aktionen, die nur der Verteidigung dienen, können nicht bewertet werden.

Punkte werden vom MR gegeben. Dazu zeigt er die Anzahl der Punkte mit den Fingern der Hand der jeweiligen Kämpferfarbe an und spricht die Anzahl der Punkte und die Farbe des Kämpfers aus.

Vorteile werden durch Heben des Armes der jeweiligen Kämpferfarbe auf Schulterhöhe angezeigt.

- a) Takedown^{3 4 5 6 7}
1. Ein Takedown mit anschließender Kontrolle von 3 Sekunden → 2 Punkte
 2. Takedownansatz mit Griff an der Hose des Gegners und dieser setzt sich dann bzw. pullt Guard → 2 Punkte
 3. Ein Takedown, bei dem der Geworfene auf den Knien landet und 3 sec von hinten aus der Oberlage kontrolliert wird, wobei mind. ein Knie des Gehaltene am Boden bleibt → 2 Punkte
 4. Ein Takedown, nach dem der Geworfene innerhalb von drei Sekunden wieder aufsteht⁸ → Advantage
 5. Wenn ein Kämpfer beim Versuch eines „Single-Leg-Takedowns“ ein Bein seines Gegners greift und der Gegner die Kampffläche mit der Absicht verlässt, den Takedown zu verhindern → 2 Punkte
- b) Haltetechniken
1. Knee-on-Belly
 - i. Wenn der Kämpfer in der oberen Position sein Knie auf der Brust, dem Bauch oder den Rippen des Gehaltene positionieren kann, die Gesichter einander zugewandt sind, der Gehaltene auf dem Rücken oder der Seite liegt und das andere Bein ausgestreckt mit dem Fuß auf dem Boden steht → 2 Punkte

³ Ein Takedown kann nur erzielt werden, wenn der Werfende, zumindest kurzfristig, auf beiden Füßen steht.

⁴ Ein zu Boden bringen eines bei eigenem Stand am eigenen Körper befindlichen Gegners (Guard, Backcontrol) wird nicht als Takedown gewertet.

⁵ Bei Takedown mit unmittelbarem Countertakedown wird nur der Konter bewertet.

⁶ Bei Takedown mit unmittelbar folgendem Sweep wird der Takedown mit Advantage und der Sweep mit 2 Punkten bewertet.

⁷ Endet ein erfolgreicher Takedown auf der Sicherheitsfläche, so unterbricht der MR ggf. den Kampf und lässt diesen in der gleichen Position in der Kampffläche fortsetzen, um gegebenenfalls nach 3 Sekunden Kontrolle 2 Punkte zu vergeben (anderenfalls Advantage).

⁸ Der Vorteil soll nur dann gegeben werden, wenn es keine weitere Möglichkeit für Takedowns gibt.

- ii. ...Bein mit dem Knie auf dem Boden ist → Advantage
2. Mount⁹ (Front Mount und Back Mount)
- i. Wenn ein Kämpfer in Oberlage, außerhalb der Half-Guard auf dem Oberkörper seines Gegners sitzt und sich beide Knie oder ein Fuß und ein Knie auf dem Boden befinden, die Köpfe einander zugewandt sind und nur maximal ein Arm unter einem Bein gefangen ist, das sich nicht über der Schulterlinie befindet → 4 Punkte
 - ii. ...wenn beide Arme unter den Beinen gefangen sind → Advantage
3. Back Control
- i. Wenn der Gegner von hinten gehalten wird, die Fersen des Haltenden innerhalb der Beine des Gehaltenden sind und nur maximal ein Arm unter einem Bein gefangen ist, das sich nicht über der Schulterlinie befindet → 4 Punkte
 - ii. ...mit zwei unter den Beinen gefangenen Armen oder mit gekreuzten Füßen oder mit einer Sankaku-Technik um die Hüfte oder mit nur einer eingehakten Ferse → Advantage

Alle Haltetechniken müssen mindestens 3 Sekunden gehalten werden, um mit Punkten bewertet zu werden.

Wenn eine Haltetechnik weniger als 3 Sekunden gehalten wird → Advantage

Die Wertigkeit der Haltetechniken muss ansteigen. Wenn ein Kämpfer bereits eine 4 Punkte Wertung erhalten hat, so muss erst eine neutrale Position (Guard, Halfguard, Stand) eingenommen werden oder der Verteidiger sich aus der Haltetechnik gelöst haben, bevor der Haltende wieder eine 2 Punkte Wertung erhalten kann. Ein Wechsel von Front- zu Backmount/Backcontrol (oder Backmount/Backcontrol zu Frontmount) ist zulässig und wird mit weiteren 4 Punkten bewertet.

- c) Guard Pass
- 1. Passing-the-guard mit anschließender Kontrolle für 3 Sekunden¹⁰ → 3 Punkte
 - 2. Passing-the-guard ohne anschließende Kontrolle für 3 Sekunden¹¹ → Advantage
 - 3. Übergang von Guard (oder Guard Pull) in die Halfguard mit anschließender, guter Kontrolle → Advantage
 - 4. Wenn ein Kämpfer bei einem Guard Pass den Gegner in eine Bankposition zwingt, seine Rückseite kontrolliert und mindestens ein Knie auf dem Boden behält → Advantage
- d) Sweep¹²
- 1. Jede Drehung aus einer Guard-Position mit anschließender Kontrolle in Oberlage für 3 Sekunden → 2 Punkte
 - 2. Ein Wechsel aus einer Guard-Position auf den Rücken des Gegners in Oberlage und anschließender Kontrolle für 3 Sekunden → 2 Punkte
 - 3. Aktionen nach 1. oder 2. ohne 3 Sekunden Kontrolle → Advantage
- e) Hebel- und Würgetechniken

⁹ Eine geschlossene Triangel wird nicht als Mount gewertet, sondern als Aufgabegriff (Submission hold)

¹⁰ Wenn von der Oberlage aus angegriffen wird, und der Angeifende dabei in die Unterlage kommt, und seine Beine nicht nutzt um dies zu verhindern, wird kein Advantage für Guardpass gegeben.

¹¹ Advantages sollen erst gegeben werden, wenn das Erreichen einer Punktwertung nicht mehr möglich ist.

¹² Ein Kämpfer, der einen Sweep beginnt, in die Oberlage kommt, diese aber sofort wieder vorsätzlich aufgibt, erhält keinen Advantage.

1. Alle Würgetechniken sind erlaubt, außer mit dem nicht gebundenen Gürtel oder den bloßen Händen bzw. Fingern.¹³
2. Alle Hebeltechniken an Schulter, Ellenbogen und Handgelenk sind erlaubt.
3. Hebel an Beinen und Füßen sind in Beugung, Streckung und Kompression erlaubt. Alle Arten von gedrehten Hebeln mit Wirkung auf das Knie oder in Drehrichtung nach außen auf den Fuß sind verboten. Wenn ein Kämpfer einen geraden Bein-/Fußhebel anwendet und der Gegner versucht, sich durch Herausdrehen aus dieser Technik zu befreien und wegen Schmerzen abschlagen muss, verliert der Gegner den Kampf durch Aufgabe.
4. Ein Hebel oder Würger, welcher den Gegner fast zur Aufgabe zwingt → Advantage

Sektion 38 Strafen und verbotene Handlungen

a) Strafen werden in vier Stufen gegeben:

1. Penalty: → Verwarnung
2. Penalty: → Advantage für den Gegner
3. Penalty: → 2 Punkte für den Gegner
4. Penalty: → Disqualifikation

b) Leichte Vergehen

Die folgenden, verbotenen Handlungen werden als leichte Vergehen gewertet und wie oben beschrieben bestraft:

1. Passivität
 - i. Passivität bzw. mangelnde Kampfbereitschaft wird so definiert, dass ein Kämpfer eindeutig keinen Fortschritt im Kampfverlauf anstrebt oder seinen Gegner nur behindert oder blockiert.
 - ii. Um Passivität als Strafe zu vergeben, initiiert der MR einen Countdown **über 10 Sekunden¹⁴**, in denen der/die Kämpfer wieder aktiv werden müssen.
 - iii. Passivität ist nicht gegeben, wenn ein Kämpfer sich gegen Angriffe in einer Kontrolltechnik wehrt.
 - iv. Wenn beide Kämpfer gleichzeitig Guard pullen, in eine 50/50-Guard gelangen und es keinem gelingt, innerhalb von 20 sec. die Oberlage zu erarbeiten. (Kampffortsetzung im Stand)
2. Mit den Fingern innen in die Ärmel oder die Hosenbeine des Gegners greifen.
3. In die Innenseite der gegnerischen Jacke oder Hose greifen oder durch die Jacke oder Hose des Gegners greifen.
4. Platzieren von Hand oder Fuß im Gesicht des Gegners.
5. Absichtliches Platzieren des Fußes im gegnerischen Gürtel oder im gegnerischen Lapel/Revers hinter dem Nacken des Gegners oder im gegnerischen Lapel/Revers vor dem Körper, ohne dieses auf derselben Seite zu greifen.
6. Absichtliches Verlassen der Kampffläche
7. Absichtliches Verlassen der Kampffläche, um einem Takedown oder einem Sweep zu entgehen (2 Punkte für den Gegner zusätzlich zum Penalty, **jedoch keine 4 Punkte, falls dritter Penalty**).
8. Ohne Griffkontakt in die Bodenlage gehen.
9. Gegner aus der Kampffläche stoßen.
10. **Herumrennen auf der Wettkampffläche, ohne sich dem Kampf zu stellen**

¹³ Guillotine-Choke ist als Würge erlaubt.

¹⁴ Der MR **zeigt auf den betreffenden Kämpfer oder berührt ihn und sagt „Fight“**.

11. Griff des Gegners lösen, während dieser die Guard pulled, ohne weiter am Boden zu kämpfen
12. Wenn beide Kämpfer zeitgleich kein Interesse daran zeigen, den Kampf fortzuführen
13. Techniken mit dem Gürtel, wenn dieser nicht mehr umgebunden ist.
14. Flucht aus dem Bodenkampf ohne unmittelbar danach den Kampf wieder auf zu nehmen.
15. Verzögerung des Kampfes durch zu spätes Erscheinen oder durch unnötig langes Ordnen des Gi oder Gürtels. Die erlaubte Zeit für das Ordnen des Gis und Gürtels beträgt 20 Sekunden, und weitere 20 Sekunden für das Binden der Hose, sollte dies nötig sein.
16. Unnötiges Sprechen auf der Matte oder Gesten¹⁵.
17. Missachtung von Kampfrichteranweisungen.
18. Verlassen der Wettkampffläche nach dem Kampf bevor der Sieger erklärt worden ist
19. In der Altersklasse U16 und jünger ist es nicht erlaubt, in die Guard-Position zu springen oder zu versuchen durch Anspringen in eine Aufgabetechnik zu gelangen, während der Gegner noch steht. In diesen Fällen wird der MR während des Versuchs abbrechen, einen Penalty vergeben und den Kampf in der Mattenmitte neu beginnen.

c) Schwere Vergehen

Die folgenden, verbotenen Handlungen gelten als schwere Vergehen:

1. Anwendung jeglicher Techniken, die darauf abzielen, den Gegner zu verletzen.
2. Vorsätzliche Mattenflucht, um eine Aufgabe zu vermeiden (nicht gemeint ist korrektes Befreien durch legale Fluchtbewegungen).
3. Hebel auf die Wirbelsäule (Hebeltechniken am Genick mit einer Gefahr für die Wirbelsäule sind alle kraftvollen Bewegungen zur Seite, rückwärts oder gedreht; nicht gemeint sind kontrollierte Angriffe von vorne aus der Unterlage).
4. Kein Tragen der erforderlichen Unterbekleidung.
5. Verdrehte¹⁶ oder von der Seite ausgeführte Kniehebel¹⁷ oder Angriffe, die das Knie gefährden (z.B. Scherenwurf).
6. Den Gegner hart auf den Boden fallen zu lassen bzw. zu schmettern, während er sich im Stand in der Guard-Position oder auf dem Rücken befindet (Slamming).
7. Würfe, die den Gegner auf Kopf oder Genick werfen (z.B. Suplex).
8. Schläge und Tritte gegen den Gegner, den Gegner beißen, Drücken in die Augen oder Genitalbereich oder jede sonstige Aktion, die gegen Ethik und Fairness verstößt, wie z.B. obszöne Gesten, Respektlosigkeit, aggressives oder unsportliche Verhalten, abgesprochene Kämpfe.
9. Sich selbst aktiv so in Gefahr bringen, dass dies zu einer Disqualifikation für den Gegner führen würde.
10. Hebeltechniken an Fingern oder Zehen.
11. Gedrehter Hebel am Fuß mit Drehrichtung nach außen.
12. Würgen mit dem nicht gebundenen Gürtel oder den bloßen Händen oder Fingern (auch Zuhalten des Mundes oder Nase).
13. Verwendung von Gleit- oder Haftmitteln oder anderen Substanzen, die den Gegner beeinträchtigen.
14. Überschreiten einer vom MR vorgegeben Zeit zum Giwechsel.
15. Wenn ein Kämpfer während eines Submissionversuchs des Gegners eine Handlung begeht, die den MR dazu zwingt, den Kampf zu unterbrechen
16. Das Anwenden einer für die entsprechende Altersklasse verbotenen Technik.

- d) Beim Begehen eines schweren Vergehens wird der Kämpfer mit → Disqualifikation bestraft und verliert den Kampf mit 0 Punkten, der Sieger erhält 100 Punkte.

¹⁵ Ausnahmen z.B. aus medizinischen Gründen

¹⁶ z.B. bei geradem Bein- oder Fußhebel Drehung in Richtung des anderen Beins/Fußes

¹⁷ Einschließen des gegnerischen Beins/Knies mit dem äußeren Bein überhalb des Knies bei blockiertem Fuß des Gegners

- e) Verliert ein Kämpfer zum zweiten Mal innerhalb einer Veranstaltung einen Kampf durch Disqualifikation, wird er von dieser ausgeschlossen.
- f) Zeigt ein Wettkämpfer zu einem beliebigen Zeitpunkt während der Veranstaltung rücksichtsloses oder unsportliches Verhalten, können die Kampfrichter der Matte entscheiden, dass der Wettkämpfer vom Turnier ausgeschlossen wird. Die Turnierleitung wird über diese Entscheidung informiert, um sie dann offiziell bekannt zu geben. Der Kämpfer verliert in diesem Fall alle gewonnenen Kämpfe (inklusive der Medaillen).

Sektion 39 Kampfentscheidung

- a) Ein Kampf kann wie folgt beendet werden:
Aufgabe eines Kämpfers
 1. Ein Kämpfer kann vor Ablauf der regulären Kampfzeit gewinnen, wenn er seinen Gegner durch eine Hebel- oder Würgetechnik zur Aufgabe bringt. In diesem Fall bekommt der Verlierer 0 Punkte und der Sieger 100 Punkte.
Die Aufgabe kann wie folgt erfolgen:
 - i. Durch mindestens zweimaliges Abschlagen/Tapping mit Händen oder Füßen auf den Boden, den eigenen Körper oder den des Gegners.
 - ii. Durch verbale Aufgabe.
 - iii. Durch Schmerzlaute in einem Aufgabebegriff.
 - iv. Durch den MR, wenn der Kämpfer dazu nicht mehr in der Lage ist, zum Schutz der Gesundheit z.B. bei Bewusstlosigkeit.
- b) Disqualifikation eines Kämpfers (siehe Sektion 38)
- c) Kampfabbruch / Verletzung eines Kämpfers (siehe Sektion 41)
- d) Ablauf der Kampfzeit
 1. Der Kämpfer, der bei Ablauf der regulären Kampfzeit die meisten Punkte erzielt hat, gewinnt den Kampf.
 2. Wenn beide Kämpfer nach Ablauf der regulären Kampfzeit die gleiche Anzahl von Punkten erzielt haben, gewinnt der Kämpfer mit den meisten Advantages.
 3. Wenn beide Kämpfer nach Ablauf der regulären Kampfzeit die gleiche Anzahl von Punkten und Advantages erzielt haben, gewinnt der Kämpfer, der die geringere Anzahl von Strafen erhalten hat.
 4. Wenn beide Kämpfer nach Ablauf der regulären Kampfzeit die gleiche Anzahl von Punkten, Advantages und Strafen erzielt haben, entscheiden der eine oder die drei Kampfrichter des Kampfs durch Mehrheitsbeschluss.
 5. In Finalkämpfen tritt anstelle des Kampfrichterentscheids (siehe 39 d. 5) eine Golden Score Wertung, d.h. die Kampfzeit wird solange verlängert, bis eine Wertung erfolgt.

Sektion 40 Nichterscheinen und Zurückziehen

- a) Die Entscheidung "Sieg durch Nichterscheinen" wird jedem Kämpfer durch den MR zugesprochen, dessen Gegner nach dreimaligem Aufruf innerhalb von 3 Minuten nicht zum Kampf erscheint. Der Sieger erhält 100 Punkte, der Verlierer erhält 0 Punkte.
- b) Die Entscheidung "Sieg durch Rücktritt" wird dem Kämpfer durch den MR zugesprochen, dessen Gegner sich während des Kampfes zurückzieht. Der Sieger erhält 100 Punkte, der Aufgebende erhält 0 Punkte.

Sektion 41 Verletzung, Krankheit oder Unfall

- a) In jedem Fall, in dem ein Kampf wegen Verletzung eines oder beider Kämpfer unterbrochen wird, kann der MR dem oder den Verletzten eine Verletzungszeit gewähren. Jeder Kämpfer hat für jeden Kampf eine Verletzungszeit von maximal 2 Minuten.

- b) Die Verletzungszeit beginnt und endet mit dem entsprechenden Zeichen des MR.
- c) Ein Kampfabbruch erfolgt in folgenden Fällen:
 - 1. Wenn einer der Kämpfer erkrankt, z.B. Krämpfe oder Verlust der Körperkontrollfunktionen (z.B. Erbrechen oder Inkontinenz).
 - 2. Wenn der offizielle Turnierarzt einen Kämpfer für nicht mehr kampftauglich erklärt.
 - 3. Nach zwei erfolglosen Versuchen, eine Blutung (z.B. Nasenbluten) zu stoppen.
 - 4. Wenn die Verletzungszeit abgelaufen ist.
- d) Bei einem Kampfabbruch trifft der MR eine Kampfbentscheidung nach den folgenden Grundsätzen:
 - 1. Ist der verletzte Kämpfer selbst für die Verletzung/Ursache des Kampfabbruchs verantwortlich, verliert der verletzte Kämpfer den Kampf mit 0 Punkten. Der Sieger erhält 100 Punkte.
 - 2. Ist keiner der Kämpfer für die Verletzung/Ursache des Kampfabbruchs verantwortlich, verliert der verletzte Kämpfer den Kampf mit 0 Punkten, der unverletzte gewinnt mit 100 Punkten.
 - 3. Ist aufgrund einer verbotenen Technik der unverletzte Teilnehmer für die Verletzung verantwortlich, verliert der unverletzte Kämpfer den Kampf durch Disqualifikation mit 0 Punkten. Der Verletzte gewinnt mit 100 Punkten.
- e) Falls ein Kämpfer Ausfallerscheinungen zeigt oder das Bewusstsein verliert, wird der Kampf gestoppt, nach 41 d) entschieden und der Kämpfer vom restlichen Turniertag ausgeschlossen.

Sektion 42 Geltungsbereich

Diese Regeln gelten für alle Wettkämpfer. Einschränkungen und Ausnahmen hierzu sind in der Anlage „verbotene und erlaubte Techniken“ für die dort aufgeführten Altersklassen festgelegt. Für weitere Alters- oder Gürtelklassen können weitere Reglements erstellt werden.

Sektion 43 In Kraft treten

Diese Regeln wurden durch das Präsidium des DJJV am 12.06.2019 beschlossen. Alle vorhandenen Regeln in dieser Disziplin werden dadurch ersetzt.

HINWEIS: Detailliertere Situationsbeschreibungen und Präzisierungen sind im internationalen Regelwerk der JJIF zu finden.

Anlage: Verbotene und erlaubte Techniken

	Verbotene und Erlaubte Techniken	U10	U12	U14	U16	U18	U21	Erw.
1	Submission stretching the legs apart / Banana split	X	X	✓	✓	✓	✓	✓
2	Chocke with spinal lock / Würge mit Hebelwirkung auf das Genick	X	X	X	X	✓	✓	✓
3	Straight foot lock / gerader Fußhebel	X	X	X	X	✓	✓	✓
4	Forearm choke using the sleeve (Ezequiel choke) / Unterarmwürge mit Ärmel	X	X	X	X	✓	✓	✓
5	Frontal guillotine choke / Guillotine von vorne	X	X	X	X	✓	✓	✓
6	Omolata / Schulterhebel mit den Beinen	X	X	X	X	✓	✓	✓
7	Pulling head in triangle / Dreieckswürge mit den Beinen und Zug am Kopf	X	X	X	X	✓	✓	✓
8	Arm triangle / Dreieckswürge mit den Armen	X	X	X	X	✓	✓	✓
9	Jump into to guard / in die Guard springen	X	X	X	X	✓	✓	✓
9	Compressing kidneys or ribs in closed guard / Nierenschere	X	X	X	X	✓	✓	✓
10	Wrist lock / Handgelenkhebel	X	X	X	X	✓	✓	✓
11	Single leg takedown while the attacking athlete has his head outside of his opponent's body / Beingreifer an einem Bein mit dem Kopf seitlich am Körper	X	X	X	X	✓	✓	✓
12	Biceps slicer / Bizepspresse	X	X	X	X	✓	✓	✓
13	Calf slicer / Wadenpresse	X	X	X	X	✓	✓	✓
14	Kneebar / Kniestreckhebel	X	X	X	X	✓	✓	✓
15	Toe hold / Fußzehenhalter	X	X	X	X	✓	✓	✓
16	Slam(ming)	X	X	X	X	X	X	X
17	Spinal lock (without choke) / Genickhebel (ohne Würge)	X	X	X	X	X	X	X
18	Heel hook / Fersendrehhebel	X	X	X	X	X	X	X
19	Locks twisting the knees / Beinhebel, bei denen das Knie verdreht wird	X	X	X	X	X	X	X
20	Knee ripping / seitlicher Kniehebel	X	X	X	X	X	X	X
21	Kanibasami (scissor takedown) / Scherenwurf	X	X	X	X	X	X	X
22	In straight foot lock, turning in the direction of the foot not under Attack / gerader Fußhebel mit Drehung in Richtung des nicht angegriffenen Fußes	X	X	X	X	X	X	X
23	In the toe hold, applying outward pressure on the foot – Fußzehenhalter Druck nach außen auf den Fuß ausüben	X	X	X	X	X	X	X
24	Bending fingers backwards / Finger nach hinten überstrecken (Fingerhebel)	X	X	X	X	X	X	X
25	Grab the opponent's belt and throw him to the floor on his head when defending a single leg situation while his opponent's head is on outside of his body / Ergreifen des gegnerischen Gürtels und Bringen des Gegners auf dessen Kopf zu Boden, um sich bei einem Angriff mittels Beingreifer an einem Bein mit dem Kopf des Gegners seitlich am Körper zu verteidigen	X	X	X	X	X	X	X
26	Suplex takedown technique (landing with the opponent's head or neck on the ground)/ Wurf auf den Kopf oder Nacken	X	X	X	X	X	X	X