

JVÖ

**Jiu-Jitsu Verband Österreich
Jiu-Jitsu Federation Austria**



WETTKAMPFREGLN: Ne Waza

(Version 3.2 / 1. Jänner 2019)

Mit Kommentaren

(nicht Teil der Regeln)

Inhalt

Inhalt	1
JJIF Ne-Waza System	2
Abschnitt 1: Allgemeines.....	2
Abschnitt 2: Material.....	2
Abschnitt 3: Kategorien.....	3
Abschnitt 4: Kampfrichter ¹⁾	4
Abschnitt 5: Sekretariat.....	5
Abschnitt 6: Verlauf des Kampfes	5
Abschnitt 7: Anwendung von „Fight“ und „Stop“	6
Abschnitt 8: Punkte und Advantages	7
Abschnitt 9: Strafen.....	8
Abschnitt 10: Regelung des Kampfes	11
Abschnitt 11: Nichterscheinen und Aufgabe.....	11
Abschnitt 12: Verletzung, Krankheit oder Unfall.....	11
Abschnitt 13: Mannschaftswettkämpfe	12
Abschnitt 14: Reservekämpfer bei Mannschaftsbewerben	12
Punktbringende Techniken (Ne-Waza)	13
a. Take-Downs.....	13
b. Kontrolltechniken.....	14
1. Knee on Belly	14
2. Front und Back Mount.....	14
3. Back Control.....	15
c. Guard und Pass the Guard	15
d. Sweeps	15
e. Hebel- und Würgetechniken.....	16
Schwere Verbotene Handlungen (Ne-Waza)	17

JJIF Ne-Waza System

Abschnitt 1: Allgemeines

- a. Im Ne-Waza System treten zwei Kämpfer in einem fairen, sportlichen Jiu-Jitsu Wettkampf gegeneinander an.
- b. Das Ziel ist es, den Kampf durch das Erzwingen der Aufgabe des Gegners – mittels Würge- oder Hebeltechniken – oder höhere Punktebilanz nach Ablauf der Zeit zu gewinnen.
- c. Im Ne-Waza System erlaubte Techniken sind: Würfe, Take-Downs, Würge- und Hebeltechniken im Stand sowie am Boden, Techniken zur Verbesserung der Position (Pass the Guard, Sweep,...), Kontroll- und Festlegetechniken.
- d. Wenn ein Kämpfer in zwei aufeinander folgende Kämpfe involviert ist, so kann höchstens die Dauer einer Kampfzeit als Erholungszeit eingefordert werden.

Abschnitt 2: Material

- a. Männliche Teilnehmer dürfen ein weiches Suspensorium tragen. Der Tiefschutz darf keine harte Schale haben.
- b. Ein Mundschutz darf getragen werden.
- c. Protektoren müssen unter dem Gi getragen werden.

Abschnitt 3: Kategorien

- a. Die folgenden Gewichtsklassen werden bei Weltmeisterschaften und kontinentalen Bewerbungen unter der Schirmherrschaft der JJIF für Herren und Damen angewandt:

Women	Masters, Allg. Klasse & U21	-45 kg	-48 kg	-52 kg	-57 kg	-63 kg	-70 kg	+70 kg			
	U18	-40 kg	-44 kg	-48 kg	-52 kg	-57 kg	-63 kg	-70 kg	+70 kg		
	U16	-32 kg	-36 kg	-40 kg	-44 kg	-48 kg	-52 kg	-57 kg	-63 kg	+63 kg	
	U14	-25 kg	-28 kg	-32 kg	-36 kg	-40 kg	-44 kg	-48 kg	-52 kg	-57 kg	+57 kg
	U12	-22 kg	-25 kg	-28 kg	-32 kg	-36 kg	-40 kg	-44 kg	-48 kg	+48 kg	
	U10	-21 kg	-24 kg	-27 kg	-30 kg	-34 kg	-38 kg	-42 kg	+42 kg		
Men	Masters, Allg. Klasse & U21	-56 kg	-62 kg	-69 kg	-77 kg	-85 kg	-94 kg	+94 kg			
	U18	-46 kg	-50 kg	-55 kg	-60 kg	-66 kg	-73 kg	-81 kg	+81 kg		
	U16	-38 kg	-42 kg	-46 kg	-50 kg	-55 kg	-60 kg	-66 kg	-73 kg	+73 kg	
	U14	-30 kg	-34 kg	-37 kg	-41 kg	-45 kg	-50 kg	-55 kg	-60 kg	-66 kg	+66 kg
	U12	-24 kg	-27 kg	-30 kg	-34 kg	-38 kg	-42 kg	-46 kg	-50 kg	+50 kg	
	U10	-21 kg	-24 kg	-27 kg	-30 kg	-34 kg	-38 kg	-42 kg	+42 kg		
Men/ Women	U8	-21 kg	-24 kg	-27 kg	-30 kg	-34 kg	-38 kg	-42 kg	+42 kg		

- b. Eine „offene“ Klasse kann zusätzlich implementiert werden.
 c. Es können No-Gi Bewerbe ausgerichtet werden.
 d. Die Kampfzeit beträgt:

Allg. Klasse	6 Minuten
Masters (über 35 Jahre)	5 Minuten
U 21	6 Minuten
U 18	4 Minuten
U 15	4 Minuten
U 12	3 Minuten
U 8/10	2 Minuten

Abschnitt 4: Kampfrichter⁽¹⁾

- a. Der Mattenrichter (MR), welcher in der Kampffläche steht, leitet den Kampf und ist die höchste Entscheidungsinstanz innerhalb eines Kampfes.
- b. Ein Seitenrichter (SR) assistiert dem MR. Er befindet sich auf einem Stuhl außerhalb der Sicherheitsfläche.
- c. Wenn es die Anzahl der Kampfrichter erlaubt und dies bei allen Tatami im gesamten Turnier gemacht wird, können auch 2 Seitenrichter eingesetzt werden, die zu Beginn des Matches an der rechten und der linken Ecke gegenüber des MR sitzen. Sind sich beide SR in einer Entscheidung einig, können sie den MR überstimmen. In Finali sollten 2 Seitenrichter eingesetzt werden.
 1. Solange Konsens zwischen MR und SR besteht, bleiben die SR auf ihren Stühlen sitzen.
 2. Sind die SR anderer Meinung als der MR, stehen sie auf, um dem MR zu signalisieren, welche Punkte, Advantages oder Strafen ihrer Meinung nach zu vergeben sind.
 3. Gibt es eine Diskrepanz zwischen den angezeigten Wertungen des MR und der SR, zählt das Mittel der Wertungen. (Beispiel: MR gibt 3 Punkte für „Pass the Guard“, ein SR gibt Advantage und ein SR zeigt an, die Wertung zurückzunehmen, so geht ein „Advantage“ in die Wertung.)
 4. Entscheidet der MR, einen Kämpfer zu disqualifizieren (durch Akkumulation von 4 Fouls oder durch eine Disqualifikation), macht der MR das Zeichen für Disqualifikation, bevor er den Kampf unterbricht. Stimmt zumindest ein SR durch Wiederholung des Zeichens zu, ist die Entscheidung bestätigt und der MR unterbricht den Kampf.
 5. Ist ein Kampf nach Ablauf der Zeit nach Punkten, Advantages und Strafen ausgeglichen, fordert der MR die SR auf, gemeinsam mit ihm die Farbe des Kämpfers anzuzeigen der ihrer Meinung nach als Sieger aus dem Kampf hervorgehen soll. Der MR erklärt denjenigen Kämpfer zum Sieger, der von der Mehrheit der KR als Sieger gewertet wurde.
- d. Der Tischrichter (TR) ist für die Listenführung verantwortlich. Er diktiert die Punkte und Strafen an die Listenführung und informiert den MR über den Ablauf der Kampfzeit oder der Verletzungszeit.
- e. Die Verwendung einer Kamera und eines Intercom-Systems sind erlaubt.
- f. Die Entscheidungen der Kampfrichter sind unanfechtbar.
- g. Das Resultat eines Kampfes kann nur unter den folgenden Umständen geändert werden:
 1. Der Punktestand auf der elektronischen Anzeige war falsch oder wurde falsch abgelesen.
 2. Der zum Sieger erklärte Kämpfer hat seinen Gegner auf unerlaubte Weise zur Aufgabe gezwungen und dem Kampfrichter ist es nicht aufgefallen.
 3. Ein Kämpfer wurde für eine erlaubte und korrekt ausgeführte Technik disqualifiziert. Falls der Kampf deswegen unterbrochen wurde, wird der Kampf in der Mitte der Matte wieder

¹ Die Kampfrichter sollten, wenn möglich, von unterschiedlichen Nationalitäten sein bzw. unterschiedliche Club-Zugehörigkeit haben

fortgesetzt und der angreifende Kämpfer erhält 2 Punkte. Hat sein Gegner bereits abgeklopft erhält er statt den 2 Punkten einen Ippon.

4. Der MR macht einen Fehler bei der Anwendung des Regelwerkes. Subjektive Interpretationen des Regelwerkes bei der Vergabe von Punkten, Advantages und Strafen zählen nicht als Fehler der Anwendung des Regelwerkes. Um das Ergebnis eines Kampfes zu ändern sollten folgende Schritte unternommen werden:
 - i Rücksprache mit dem Hauptkampfrichter der Veranstaltung.
 - ii Rücksprache des Hauptkampfrichters mit der Wettkampfleitung. Stellt sich dabei heraus, dass in einer Double-Knockout-Liste bereits die nächste Runde gekämpft wird, ist eine Änderung des Ergebnisses nicht mehr möglich.
- h. Subjektive Interpretationen des Regelwerks betreffend die Vergabe von Punkten, Advantages und Strafen, sind endgültig und können nicht angefochten werden.
- i. Wenn ein Kämpfer den anderen in einer Triangle (Sankaku Jime) oder einer Guardposition vom Boden hebt, sollte sich der MR in den Altersklassen U8, U10 und U12 so positionieren, dass er die Wirbelsäule des hochgehobenen Kämpfers schützen kann.

Abschnitt 5: Sekretariat

- a. Die Listenführung sitzt dem MR am Beginn des Kampfes gegenüber.
- b. Die Listenführung soll aus zwei Schreibern/Punktegebern und einem Zeitnehmer bestehen.
- c. Der Listenführer muss die Aufzeichnung des Wettkampfes auf Papier festhalten. Der andere Listenführer kann die elektronische Punktetafel bedienen.
- d. Wenn es Differenzen zwischen den Punkten am Papier und den Punkten auf der Punktetafel gibt, so ist immer die Punkteanzahl, die zu Papier gebracht wurde, gültig.

Abschnitt 6: Verlauf des Kampfes

- a. Die Kämpfer stehen sich in der Mitte der Wettkampffläche mit dem Gesicht zueinander gerichtet, mit zirka zwei Metern Abstand, gegenüber. Der Kämpfer mit dem roten Gürtel steht auf der rechten Seite des MR. Auf das Zeichen des MR verbeugen sich die Kämpfer, zuerst zum MR, und anschließend zueinander.
- b. Nachdem der MR das Kommando „Hajime“ gibt, beginnt der Kampf.
- c. Sobald Kontakt zwischen den Kämpfern besteht, ist es ihnen gestattet, zu Boden oder in die Guard zu gehen.
- d. Die Kämpfer dürfen zwischen verschiedenen Positionen wechseln, müssen aber immer aktiv sein.
- e. Bewegen sich die Kämpfer außerhalb der Kampffläche, wird der Kampf abgebrochen und in stehender Position in der Mitte der Matte wieder fortgesetzt.

- f. Bewegen sich die Kämpfer auf die Sicherheitsfläche, während einer der beiden versucht, eine Punkte bringende Position zu stabilisieren, sollte der Kampfrichter – sofern ohne Sicherheitsrisiko möglich – warten, ob der Kämpfer die Position für 3 Sekunden stabilisieren kann. Ist das der Fall, so vergibt der MR die Punkte für die Position und startet den Kampf in der Mitte der Matte in jener Position erneut.
- g. Befinden sich die Kämpfer in keiner stabilen und einfach zu rekonstruierenden Position, mit dem Großteil ihrer Körper auf der Sicherheitsfläche, wird der Kampf in stehender Position in der Mitte der Matte erneut gestartet.
- h. Am Ende des Kampfes gibt der MR den Gewinner bekannt. Anschließend verbeugen sich die Kämpfer zuerst zueinander, dann zu den Kampfrichtern, die in einer Linie auf der Kampffläche gegenüber der Listenführung stehen.

Abschnitt 7: Anwendung von „Fight“ und „Stop“

- a. Der MR verwendet „Fight“ zu Beginn des Kampfes und wenn der Kampf nach „Matte“ fortgesetzt werden soll.
- b. Der MR verwendet „Fight“, um einen Kämpfer wegen Passivität zu warnen.
- c. Der MR gibt das Kommando „Stop“, um den Kampf in folgenden Situationen zu unterbrechen:
 1. Wenn beide Kämpfer die Kampffläche in einer einfach zu merkenden Position verlassen. In diesem Fall wird der Kampf in der selben Position wieder aufgenommen.
 2. Wenn beide Kämpfer die Kampffläche in keiner einfach zu merkenden Position verlassen. In diesem Fall wird der Kampf im Stand neu gestartet.
 3. Wenn einer oder beide Kämpfer verletzt bzw. krank sind.
 4. Wenn einer der Kämpfer durch Abklopfen seine Aufgabe signalisiert.
 5. Wenn ein Kämpfer bei Würge- und Hebeltechniken nicht selbstständig abklopfen kann.
 6. In jedem anderen Fall, in dem es der MR nötig findet (z. B.: um den Gi zu richten, eine Kampfrichterentscheidung auszusprechen, er empfindet, dass Gefahr in Verzug ist).
 7. Wenn der Kampf zu Ende ist.
- d. Nach „Stop“ kann der MR anordnen, den Kampf in der selben Position wieder aufzunehmen, in der die Kämpfer waren, bevor der Kampf unterbrochen wurde. Die Wiederaufnahme des Kampfes beginnt mit dem Kommando „Fight“.
- e. „Stop“ wird vom MR gegeben, um die Kämpfer kurz zu stoppen. Die Kämpfer dürfen sich nicht bewegen. „Stop“ wird in folgenden Situationen verwendet:
 1. Um sich die Position der Kämpfer einzuprägen, in der sie in der Mitte der Matte fortfahren sollen.
 2. Zu jeder anderen Zeit, wenn es der MR nötig findet.
- f. Nach „Stop“ kämpfen die Gegner in exakt derselben Position weiter, in der sie waren, als das Kommando gegeben wurde. Um den Kampf weiterzuführen, gibt der MR den Befehl, „Fight“.

Abschnitt 8: Punkte und Advantages

Punkte werden durch den MR vergeben. Der MR vergibt immer dann Punkte, wenn ein Kämpfer eine Position für 3 Sekunden stabilisieren kann. Der MR zeigt die Anzahl der Punkte mit seinen Fingern der rechten Hand für den roten Kämpfer und der linken Hand für den blauen Kämpfer.

- a. Techniken, die einen Fortschritt in Richtung einer Technik bringen, die den Gegner zur Aufgabe zwingen könnten, werden mit Punkten bewertet. Techniken zur Verteidigung einer Position oder gegen eine Technik, die zur Aufgabe zwingen könnten, werden nicht mit Punkten bewertet.
- b. Folgende Punkte können vergeben werden:

Take-Down

Sweep 2 Punkte

Knee on Belly

Pass the Guard 3 Punkte

Mount

Back Mount 4 Punkte

Back Control

Erlaubte Technik die den Gegner zur Aufgabe zwingt Ippon (100 Punkte)

- c. Ein Advantage wird vergeben, wenn:
 - ein Kämpfer eine punktbringende Technik ansetzt, aber die erforderliche 3-sekündige Kontrolle nicht halten kann und für den Kämpfer keine Möglichkeit mehr besteht, für diese Position oder Technik Punkte zu erhalten.
 - ein Kämpfer eine Technik ansetzt, die den Gegner zur Aufgabe zwingen könnte und dieser tatsächlich durch diese Technik in Bedrängnis gerät.

Advantages können nach Ablauf der Kampfzeit vergeben werden. Dies muss allerdings vor der Bekanntgabe des Siegers geschehen.

- d. Wenn ein Kämpfer die Kampffläche absichtlich verlässt, um einem bereits angesetzten Sweep oder Take-Down zu entgehen, oder eine solche Technik zu verhindern, bekommt der aktive Kämpfer 2 Punkte und der fliehende Kämpfer eine Strafe.
- e. Punkte für Techniken und Positionen können kumuliert werden, solange die letzte Punkte bringende Position drei Sekunden gehalten werden kann und eine direkte und kontrollierte Fortsetzung einer Sequenz von Techniken ist. In diesem Fall werden alle Punkte vergeben, sobald die letzte Position 3 Sekunden gehalten wurde (z. B. „Guard Pass“ gefolgt von einer „Mount“ zählt 7 Punkte, auch wenn nach dem „Guard Pass“ keine 3 Sekunden gehalten wurde, sondern sofort in die „Mount“-Position gewechselt wurde.)

- f. Punkte bringende Techniken für einen Kämpfer können nicht gewertet werden, solange sein Gegner ihn in einer Technik hält, die ihn zur Aufgabe zwingen könnte.
- Kann sich der Kämpfer aus der Technik befreien und seine Position für 3 Sekunden stabilisieren, werden die Punkte vergeben.
 - Kann sich der Kämpfer aus der Technik befreien und seine Position nicht stabilisieren, bekommt er weder Punkte noch Advantages.
 - Kann sich der Kämpfer bis zum Kampfende nicht aus der Technik befreien, bekommt er einen Advantage.

Abschnitt 9: Strafen

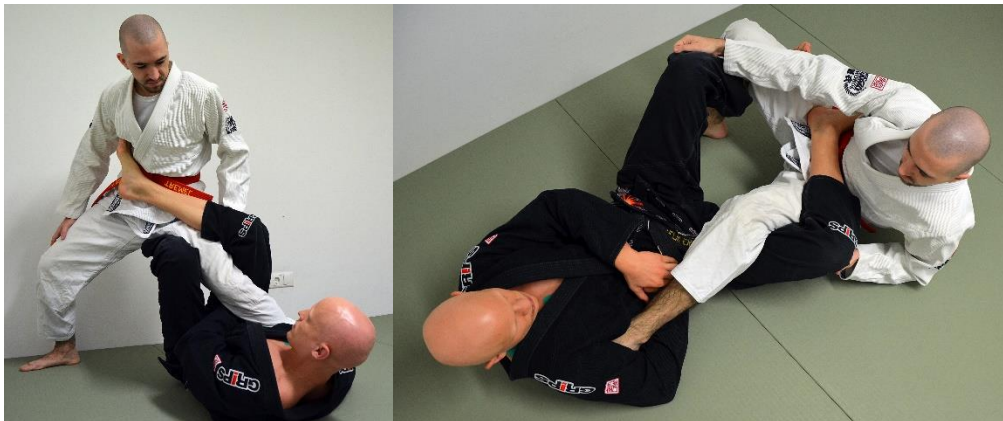
- a. Die Ahndung von „Leichten verbotene Handlungen“ wird vom MR mit „Foul“ angekündigt und in vier Stufen vergeben:
1. „Foul“
 2. „Foul“: Advantage für den Gegner
 3. „Foul“: 2 Punkte für den Gegner
 4. „Foul“: Disqualifikation

Folgende Handlungen gelten als leichte verbotene Handlungen:

1. Passivität/Zeitschinden – *Sollte einer der Kämpfer passiv sein oder Zeit schinden, fordert der MR den Kämpfer mit dem Kommando „Fight“ und der entsprechenden Farbe auf, aktiv zu kämpfen.*
 - Ein Kämpfer ist passiv, wenn er weder versucht, seinen positionellen Vorteil auszuweiten, noch versucht, an einer Technik zu arbeiten, die den Gegner zur Aufgabe zwingt oder ausschließlich seinen Gegner blockiert.
 - Das Verlassen der Matte ohne einen technischen Angriff oder einen Gegner von der Matte zu schieben, ohne einen technischen Angriff anzusetzen.
 - Auf der Kampffläche herumlaufen ohne zu kämpfen.
 - Wenn beide Kämpfer gleichzeitig „Guard pullen“ und nach 20 Sekunden keiner der beiden die obere Position in der Guard erreicht, werden beide Kämpfer mit Shido bestraft und der Kampf startet erneut aus dem Stand.
 - Sich vom Gegner, der „Guard gepullt“ hat zu lösen ohne in den Kampf zurückzukehren.
 - Sich aus dem Kampf am Boden zu lösen und nicht in den Kampf zurückzukehren.
 - Es gilt nicht als passiv, sich gegen Angriffe aus der „Mount“, „Back Mount“, „Side Control“, „Back Control“ oder „North-South Position“ zu verteidigen.
 - Es gilt nicht als passiv, wenn ein Kämpfer in der „Mount Position“ oder „Back Control“ ist.
5. In den Gi des Gegners zu greifen, in den Gürtel, Kragen oder in die Jacke des Gegners zu steigen oder mit der Hand durch die Innenseite des Gi des Gegners zu fahren, um außen an dessen Gi zu greifen.

6. Mit der Hand in das Gesicht des Gegners zu fahren oder zu greifen.
 7. Den Gürtel für Techniken zu verwenden, solange er nicht gebunden ist.
 8. Den Kampf zu verzögern, oder nicht für den Kampf vorbereitet zu sein, wenn man aufgerufen wird. (Das Tragen nicht erlaubter Gegenstände, den falschen Gürtel zu trafen, offener Gi, wenn ein Kämpfer während einer Kampfpause mehr als 20 Sekunden braucht, um seinen Gi zu richten.)
 9. Sprechen auf der Matte (es sei denn aus medizinischen Gründen oder aus Gründen der Sicherheit).
 10. Die Anweisungen des Kampfrichters nicht zu befolgen.
 11. Das Verlassen der Kampffläche, um einen Gegner daran zu hindern einen Sweep oder Take-Down zu vollenden.
 12. Das Verlassen der Wettkampffläche vor der Bekanntgabe des Siegers. (In diesem Fall erhält der Kämpfer ein „Foul“ und sein Gegner mindestens einen Advantage.)
 13. In No-Gi-Bewerben ist es verboten, in das Gewand seines Gegners zu greifen.
- b. „Schwere verbotene Handlungen“ werden mit „Disqualifikation“ bestraft. Folgende Handlungen gelten als „Schwere verbotene Handlungen“:
1. Eine Aktion zu setzen oder eine Technik auszuführen, mit der Intention, den Gegner zu verletzen.
 2. Das absichtliche Verlassen der Kampffläche, während der Gegner eine Technik ausführt, die einen zur Aufgabe zwingen könnte.
 3. Hebel an der Wirbelsäule anzusetzen, ohne dabei eine Würgetechnik auszuführen. (Den Kopf in der unteren Position der Guard zu sich nach unten zu ziehen, gilt nicht als Hebeln der Wirbelsäule)
 4. Den Gegner auf die Matte zu „slamen“, während er in der „Guard Position“ oder „Back Control“ ist.
 5. Würfe und Take-Downs bei denen der Gegner mit dem Kopf oder Nacken voran fällt.
 6. Den Gegner zu schlagen, zu treten, zu beißen oder zu kratzen.
 7. Finger-, oder Zehenhebel.
 8. Gedrehte Hebel am Kniegelenk, „Heelhooks“ oder auswärts gedrehte „Toe Holds“.
 9. Laterale Angriffe auf das Knie von außen, während eines Kniehebels. – *Darunter fällt auch „Knee Ripping“, also wenn einer der beiden Kämpfer seinen Oberschenkel hinter das Bein seines Gegners bringt, seinen Unterschenkel vor dem Körper des Gegners und seinen Fuß über der vertikalen Mitte des Körpers des Gegners platziert und dadurch von außen Druck auf das Knie des Gegners ausübt, während das Bein fixiert ist. Damit dass zutrifft, muss der Fuß des Gegners nicht zwangsweise festgehalten*

werden. Auch wenn ein Athlet, dessen Knie auf diese Weise angegriffen wird, steht und das Bein belastet, gilt dies als „Knee Ripping“ (siehe Bilder).



10. Mit den Fingern in die Augen des Gegners zu greifen.
11. Würgetechniken mit bloßer Hand oder die Atemwege des Gegners mit bloßer Hand zu blockieren.
12. Es so aussehen zu lassen, als wäre man vom Gegner durch ein illegales Manöver zur Aufgabe gezwungen worden.
13. Das Verwenden von Substanzen welche die Leistung steigern, Substanzen die glitschig oder schmierig sind oder Substanzen oder Medikamenten, die jedwede Wirkung auf den Gegner haben könnten.
14. Wenn ein Kämpfer seinen Gi nicht innerhalb der vorgegebenen Zeit (2:00 Minuten) tauschen kann, wenn dies nötig ist.
15. Wenn die erste „schwere verbotene Handlung“ durchgeführt wird, verliert der Kämpfer mit „Hansoku-Make“ mit 0 Punkten. Der Gegner erhält 100 Punkte oder den Punktestand, den er bereits erkämpft hat, wenn dieser höher als 100 ist.
16. Wenn ein Kämpfer das zweite Mal einen Kampf mit „Hansoku-Make“ verliert, wird er vom Turnier ausgeschlossen.
17. Wenn ein Kämpfer sich nach dem Kampf unsportlich verhält⁽²⁾, kann die Kampfrichtercrew der Matte einstimmig beschließen, den Kämpfer vom Turnier auszuschließen. Sie müssen den Hauptkampfrichter informieren und anschließend den Veranstalter dazu veranlassen, diese Entscheidung bekannt zu geben. Der ausgeschlossene Kämpfer verliert alle Kämpfe und Medaillen, die er bereits gewonnen hat.
18. Wenn beide Kämpfer eines Kampfes mit „Hansoku-Make“ bestraft werden, wird der Kampf wiederholt.

² Mit „nach einem Kampf“ ist die Dauer des gesamten Turniers gemeint.

Abschnitt 10: Regelung des Kampfes

- a. Ein Kämpfer gewinnt vor dem Ende der Kampfzeit, wenn der Gegner aufgibt. In diesem Fall erhält der Verlierer 0 Punkte und der Gewinner 100 bzw. die erkämpften Punkteanzahl, wenn diese über 100 liegt.
- b. Wenn die Kampfzeit vorüber ist, gewinnt der Kämpfer mit den meisten Punkten.
- c. Wenn am Ende des Kampfes beide Teilnehmer dieselbe Punkteanzahl haben, gewinnt jener der Kämpfer, der mehr Advantages hat.
- d. Wenn am Ende des Kampfes beide Teilnehmer sowohl dieselbe Punkteanzahl, als auch dieselbe Anzahl an Advantages haben, gewinnt derjenige Kämpfer, der weniger Strafen akkumuliert hat.
- e. Ist dies auch gleich, entscheidet das am Kampf beteiligte Kampfrichterteam, wer zum Sieger erklärt wird.

Abschnitt 11: Nichterscheinen und Aufgabe

- a. Die Entscheidung „Fusen-Gachi“ (Sieg durch Nichterscheinen) wird vom MR jenem Kämpfer zugesprochen, dessen Gegner zum Kampf nicht erschienen ist. Der Gewinner erhält 100 Punkte, nachdem sein Gegner innerhalb von drei Minuten mindestens dreimal aufgerufen wurde.
- b. Die Entscheidung „Kiken-Gachi“ (Sieg durch Aufgabe) wird vom MR jenem Kämpfer zugesprochen, dessen Gegner während des Kampfes aufgibt. In diesem Fall erhält der Kämpfer, der aufgibt, 0 Punkte. Der Gegner erhält 100 Punkte.

Abschnitt 12: Verletzung, Krankheit oder Unfall

- a. Wenn ein Kampf wegen einer Verletzung eines oder beider Teilnehmer stoppt, darf der MR maximal 2 Minuten zur Erholung des/der Kämpfer geben. Jeder Teilnehmer darf maximal 2 Minuten Pause pro Kampf haben.
- b. Die Verletzungspause beginnt auf Kommando des MR.
- c. Wenn es einem Kämpfer unmöglich ist, weiterzumachen, entscheiden der MR und die SR nach folgenden Klauseln:
 1. Wenn die Verletzung durch Verschulden des verletzten Kämpfers verursacht wurde, verliert dieser den Kampf mit 0 Punkten. Der Gegner erhält 100 Punkte.
 2. Wenn die Verletzung durch Verschulden des unverletzten Kämpfers verursacht wurde, verliert dieser den Kampf mit 0 Punkten. Der Gegner erhält 100 Punkte.
 3. Wenn es nicht nachvollziehbar ist, wer Schuld an der Verletzung trägt, verliert der verletzte Kämpfer mit 0 Punkten. Der Gegner erhält 100 Punkte.
- d. Wenn ein Teilnehmer während des Kampfes erkrankt und nicht weiterkämpfen kann, verliert dieser mit 0 Punkten. Der Gegner erhält 100 Punkte.

- e. Der offizielle Arzt bestimmt, ob der verletzte Kämpfer weiterkämpfen darf oder nicht.
- f. Wenn ein Kämpfer das Bewusstsein verliert, muss der Kampf gestoppt werden und der Teilnehmer wird vom Wettkampf/Turnier ausgeschlossen.

Abschnitt 13: Mannschaftswettkämpfe

Mannschaftswettkämpfe sind möglich und es gelten dieselben Regeln wie im Einzelkampf.

Abschnitt 14: Reservekämpfer bei Mannschaftsbewerben

- a. Reservekämpfer können Mannschaftsteilnehmer ersetzen, die verletzt oder erkrankt sind.
- b. Der Reservekämpfer muss in derselben Gewichtsklasse oder in einer leichteren Gewichtsklasse sein wie der Teilnehmer, der ersetzt wird.
- c. Reservekämpfer können keinen Teilnehmer ersetzen, der disqualifiziert wurde.
- d. Die Reservekämpfer müssen zur gleichen Zeit wie die regulären Kämpfer gemeldet und gewogen werden.

Punktbringende Techniken (Ne-Waza)

a. Take-Downs

Zwingt ein Kämpfer seinen Gegner aus dem Stand in Rückenlage, Seitenlage oder in eine sitzende Position wird die Aktion als Take-Down gewertet.



Für jeden Take-Down mit anschließender Kontrolle über 3 Sekunden werden 2 Punkte vergeben. Für jeden Take-Down bei dem der Gegner nicht auf dem Rücken oder der Seite landet und es binnen 3 Sekunden schafft, wieder in eine stehende Position zu kommen, wird ein Advantage vergeben. Wenn der Kampfrichter den Kampf unterbrechen muss, weil einer der beiden Kämpfer die Matte verlässt, um zu verhindern, dass er durch einen Single-Leg-Take-Down (Ashi Dori) zu Boden gebracht wird, bekommt der Kämpfer, der den Single-Leg-Take-Down angesetzt hat einen Advantage.

- a. Bei einem Take-Down, bei dem der Gegner in der Bank-Stellung, in der „Turtle Position“ oder auf dem Bauch landet, muss der Kämpfer, der den Take-Down angesetzt, Kontrolle über den Gegner etablieren. Die Füße müssen dazu nicht zwischen die Beine des Gegners gebracht werden, aber zumindest ein Knie des Gegners muss am Boden gehalten werden.
- b. Wenn ein Kämpfer einen Take-Down ansetzt und der Gegner erst nach dem Ansatz der Technik Guard pullt, werden trotzdem Punkte für den Take-Down vergeben (Advantage oder 2 Punkte).
- c. Wenn ein Kämpfer einen Take-Down ansetzt, nachdem der Gegner Guard pullt, werden keine Punkte vergeben.
- d. Hat einer der Kämpfer einen Griff an der Hose oder dem Bein des Gegners und der Gegner geht in eine „Open Guard“-Position, so erhält der Kämpfer mit dem Griff auf der Hose/dem Bein 2 Punkte für einen Take-Down, wenn er die Position für 3 Sekunden stabilisieren kann.
- e. Hat einer der Kämpfer einen Griff an der Hose oder dem Bein des Gegners und der Gegner geht in eine „Closed Guard“-Position, in welcher der Gegner in der Luft ist, so erhält der Kämpfer mit dem Griff auf der Hose/dem Bein 2 Punkte für einen Take-Down, wenn er den Gegner mit dem Rücken auf den Boden bringen und die Position für 3 Sekunden stabilisieren kann.
- f. Für einen Takedown, der an einem Gegner angewandt wird, der mit zumindest einem Knie am Boden ist, werden nur Punkte vergeben, wenn der Kämpfer der die Technik ausführt steht.
- g. Bringt ein Kämpfer den anderen mit einem Single- oder Double-Leg-Take-Down (Ashi Dori oder Morote Gari) zu Boden und der zu Boden Gebrachte landet in einer sitzenden Position und kann außerdem erfolgreich einen Gegenwurf ausführen, erhält nur der Kämpfer der, den Gegenwurf ausgeführt hat, Punkte für seinen Take-Down.
- h. Beginnt ein Kämpfer einen Take-Down in der Kampffläche und sein Gegner kommt innerhalb der Sicherheitsfläche in einer kontrollierten Position zu Fall, stoppt der Kampfrichter den Kampf erst,

wenn die Position für 3 Sekunden gehalten wurde. Der Kampf beginnt dann in der selben Position in der Mattenmitte wieder.

- i. Für einen Take-Down gibt es keine Punkte:
- wenn er als Verteidigung gegen einen Sweep durchgeführt wird.
 - wenn sich ein Kämpfer in einer Back Control in stehender Position befindet, einen oder beide Füße zur Kontrolle des Gegners („Hooks“) verwendet, daher keinen Kontakt zum Boden hat und der Gegner ihn zu Boden bringt, auch wenn er die Position für 3 Sekunden stabilisieren kann.

b. Kontrolltechniken

Gibt ein Kämpfer eine vorteilhaftere Position aus freien Stücken auf, um ein wiederholtes Mal Punkte für eine Position zu erhalten, für die bereits Punkte vergeben wurden, erhält er keine Punkte für das Halten dieser Position oder Technik.

Wird ein Kämpfer jedoch von seinem Gegner, während er sich in einer Kontrolltechnik befindet, in substantiellem Maße destabilisiert und kann erneut Kontrolle durch das Einnehmen der selben Position oder durch eine andere Kontrolltechnik erlangen, werden erneut Punkte vergeben.

Kann eine Kontrolltechnik nicht zumindest 3 Sekunden lang gehalten werden, wird die Technik mit Advantage bewertet.

1. Knee on Belly

- a. Kann ein Kämpfer seinen Gegner kontrollieren und dabei ein Knie auf dessen Bauch oder Brust bringen, während dieser auf dem Rücken oder der Seite liegt, ist dabei dem Gegner zugewandt (Face-to-Face), sowie mit dem anderen Bein auf dem Boden (Knie nicht am Boden), wird die Position mit 2 Punkten bewertet.
- b. Ist das eine Knie auf dem Bauch oder der Brust des Gegners, das andere Knie auf dem Boden wird die Technik mit einem Advantage bewertet.
- c. Ist der Kämpfer bei der Technik von seinem Gegner abgewandt, zählt die Technik nicht als Knee on Belly.

2. Front und Back Mount

- a. Kann ein Kämpfer, befreit aus der Guard seines Gegners, ihm zugewandt (Face-to-Face), seine Position oben auf seinem Gegner in sitzender Weise, mit einem Knie und einem Fuß oder beiden Knien am Boden stabilisieren wird die Position mit 4 Punkten bewertet.
- b. Die Kontrolle des Gegners in Bauchlage oder jene in Rückenlage gelten als zwei verschiedene Techniken. Der Übergang von der einen Technik zur anderen ist möglich und wird mit Punkten belohnt, solange die respektive Technik 3 Sekunden gehalten wird.
- c. Sind die Knie bei der Ausführung der Technik über Schulterhöhe des Gegners, wird die Technik mit Advantage bewertet.
- d. Ist der Kämpfer bei der Technik von seinem Gegner abgewandt zählt die Technik nicht als Front oder Back Mount
- e. Eine Front oder Back Mount in Kombination mit einer Hebel- oder Würgetechnik wird nicht mit Punkten bewertet (z. B. in einer Sangaku Jime/Triangle auf dem Gegner sitzen)

3. Back Control

- a. Kann ein Kämpfer auf den Rücken seines Gegners kommen, seine Fersen auf die Innenseite der Beine des Gegners bringen und dabei nicht mehr als ein Bein über einem Arm des Gegners haben, wird diese Position mit 4 Punkten bewertet.
- b. Wird die Back Control mit beiden Beinen über den Armen des Gegners ausgeführt, wird die Technik mit Advantage bewertet.
- c. Werden bei der Ausführung der Back Control die Füße gekreuzt, wird die Technik mit Advantage bewertet.
- d. Wird bei der Ausführung der Back Control mit den Füßen eine Figure Four gebildet, wird die Technik mit Advantage bewertet.

c. Guard und Pass the Guard

So lange ein Kämpfer durch zumindest ein Bein oder die Hüfte des Gegners blockiert wird, gilt er als in der Guard.

- a. Wenn der obere Kämpfer die Beine des Gegners überwinden kann und in eine Side Control (Yoko Shiho Gatame) oder North-South-Position (Kami Shiho Gatame) gelangen kann, werden dafür 3 Punkte gewertet.
- b. Kann der obere Kämpfer aus der Guard direkt in eine Knee on Belly, Front Mount, Back Mount oder Back Control gelangen, werden die Punkte dafür kumuliert.
- c. Wenn der obere Kämpfer die Guard des Gegners nur mit einem Bein überwinden kann und ihm zugewandt ist, wird das mit einem Advantage bewertet.
- d. Bringt der obere Kämpfer den unteren Kämpfer dazu, sich auf den Bauch oder in eine Turtle Position zu begeben, um zu vermeiden, dass der obere Kämpfer die Guard passen kann, erhält der obere Kämpfer einen Advantage.

d. Sweeps

- a. Jeder Positionswechsel von der unteren Guard in eine obere Position ist ein Sweep und wird mit 2 Punkten bewertet.
- b. Von der unteren Guard Position auf den Rücken des Gegners zu kommen und den Rücken zu kontrollieren – die Füße müssen dazu nicht zwischen die Beine des Gegners gebracht werden, aber zumindest ein Knie des Gegners muss am Boden gehalten werden – ist ebenfalls ein Sweep.
- c. Für einen Sweep der in der 50/50-Guard startet oder endet werden keine Punkte gewertet.

e. Hebel- und Würgetechniken

1. Erlaubte Techniken sind:
 - Würgetechniken, außer sie werden mit bloßen Händen oder mit dem ungebundenen Gürtel durchgeführt.
 - Alle Hebel an Schulter, Ellenbogen und Handgelenk.
 - Hebel an den Beinen in Streckung, Dehnung und Kompression.
 - Hebel an den Beinen, bei denen das Knie verdreht wird, sind verboten. Wird jedoch ein Hebel ohne Drehung angesetzt und der verteidigende Kämpfer verdreht sein Knie in einem Befreiungsversuch, ist dies keine verbotene Technik. Muss der verteidigende Kämpfer dadurch abklopfen, verliert er den Kampf.
2. Der Kampfrichter unterbricht den Kampf, wenn der Kämpfer, an dem eine Hebel- oder Würgetechnik angewandt wird,
 - mit seinen Händen oder Füßen wiederholt auf den Boden oder seinen Gegner klopft, um seine Aufgabe zu signalisieren.
 - seine Aufgabe verbal signalisiert.
 - schmerzenschreie ausstößt.
 - durch eine erlaubte Technik oder durch einen Unfall – der nicht durch ein illegales Manöver des anderen Kämpfers herbeigeführt wurde – das Bewusstsein verliert.
3. Wird eine Würge- oder Hebeltechnik auf der Sicherheitsfläche ausgeführt, wird der Kampf nicht unterbrochen
4. Wird eine Technik angesetzt, die den Gegner in Gefahr bringt, abklopfen zu müssen, wird diese mit einem Advantage bewertet, nachdem der Gegner es schafft, sich zu befreien.
5. Wird die Mattenfläche verlassen, während eine effektive Würge- oder Hebeltechnik angesetzt ist,
 - erhält der Kämpfer, der die Technik angesetzt hat, einen Advantage, wenn er hauptsächlich verantwortlich dafür war, dass die Mattenfläche verlassen wurde. Der Kampf startet dann in der Mitte der Matte in stehender Position erneut.
 - erhält der Kämpfer, der die Technik angesetzt hat, 2 Punkte, wenn eine erlaubte Technik die der Gegner angewandt hat, hauptsächlich ursächlich dafür war, dass die Mattenfläche verlassen wurde. Der Kampf startet dann in der Mitte der Matte in stehender Position erneut.
 - wird der Kämpfer, der versucht hat, vor der Aufgabe zu fliehen, disqualifiziert.

Schwere Verbotene Handlungen (Ne-Waza)

	U8/ U10/ U12	U14/ U16	U18/ U21	
1	X			Techniken, welche die Beine dehnen (Banana Split)
2	X	X		Würgetechnik mit Genickhebel
3	X	X		Gerade Fuß- oder Beinhebel
4	X	X		Unterarm Würgetechnik mithilfe der Ärmel (Ezequiel Choke)
5	X	X		Frontaler Guillotine Choke
6	X	X		Omoiplata (Ude Garami mit dem Bein ausgeführt)
7	X	X		Den Kopf in der Triangle nach unten ziehen
8	X	X		Armtriangle
9	X	X		In die Guard springen
10	X	X		Druck auf Rippen und Nieren in der Guard
11	X	X		Handgelenkshebel
12	X	X		Single-Leg (Ashi Dori) mit dem Kopf auf der Außenseite des Gegners
13	X	X		Biceps Slicer
14	X	X		Calf Slicer
15	X	X		Kneebar
16	X	X		Toe Hold
17	X	X	X	Slam
18	X	X	X	Hebel an der Wirbelsäule
19	X	X	X	Heel Hook
20	X	X	X	Gedrehte Kniehebel
21	X	X	X	Fußhebel mit Drehung nach innen
22	X	X	X	Lateraler Druck gegen das Knie
23	X	X	X	Toehold mit Drehung nach innen
24	X	X	X	Scherenwurf (Kanibasami)
25	X	X	X	Finger-/Zehenhebel
26	X	X	X	Take-Downs bei dem der Gegner auf dem Kopf oder Genick landet

Markierte Techniken werden in der jeweiligen Altersklasse mit Disqualifikation bestraft.









2018 Edition:

Von: Henrik Sandberg
Roel van Ravens
Ueli Zürcher
Linus Bruhin

Ehem. Direktor des „International Referee Committee“ (IRC)
Ehem. Direktor des „European Referee Committee“ (ERC)
Direktor des „European Referee Committee“ (ERC)
World Referee, Anwalt

Patrik Tremel
Jasmin Engl
Erber Wilhelm

Direktor des „Kampfrichterreferat Österreich“
Fotos Copyright
Sportdirektor JJVÖ