

Wettkampf- Reglement

INTERNATIONAL BRAZILIAN JIU-JITSU FEDERATION Reglement

ARTIKEL 1 - WETTKAMPFFLÄCHE

Der Wettkampf findet auf 2 oder mehr Mattenflächen statt. Jede Mattenfläche muss mindestens 64 Quadratmeter (8x8m) bzw. darf maximal 100 Quadratmeter (10x10m) betragen.

Die Mattenfläche besteht aus zwei Bereichen: der innere Bereich, Kampfzone, besteht aus mindestens 18 Matten in grüner Farbe. Der äußere Bereich, der Sicherheitsbereich, besteht aus 14 roten bzw. nicht grünen Matten.

ARTIKEL 2 - ORGANISATION

Vor jeder Mattenfläche ist ein Tisch für Listenführung, Punkterichter und Zeitnehmung aufzustellen. Neben dem Tisch sind Stühle ausschließlich für die Kampfrichter und einen Schriftführer bereit zu stellen. Ein Stuhl ist vom Hauptkampfrichter zu besetzen, der für den reibungslosen Ablauf der Tätigkeiten des Kampfrichters verantwortlich, sowie für die Kontrolle der Nennungen der Wettkampfteilnehmer zuständig ist.

- Stühle und Tische sind so aufzustellen, dass jeder Kampf optimal verfolgt werden kann
- Punktetafel: Für jede Mattenfläche gibt es eine Punktetafel, die so aufzustellen ist, dass diese vom Kampfrichter und von den Zuschauern eingesehen werden kann
- Stoppuhren: Für das Festhalten der Kampfzeit bzw. sonstiger Zeiten sind 2 Uhren erforderlich

ARTIKEL 3 - KAMPFRICHTER

Der Kampfrichter auf der Matte hat höchste Autorität und ist berechtigt, Wettkämpfer während des Kampfes zu disqualifizieren. Niemand kann seine Entscheidungen aufheben. In speziellen Fällen kann der Hauptkampfrichter (Verantwortlicher der Veranstaltung) Entscheidungen überprüfen und auch aufheben, wenn diese ungerecht sind. Der Kampfrichter wird von den Zeitnehmern unterstützt.

Ist ein Kampfrichter wegen seiner offensichtlichen Fehler, unfähig, seine Tätigkeit weiter auszuüben, hat der Hauptkampfrichter (Verantwortlicher der Veranstaltung) die Berechtigung, diesen Kampfrichter zu ersetzen.

Während eines Kampfes hat der Kampfrichter die Wettkämpfer immer in die Mitte der Mattenfläche zu verweisen. Falls die Wettkämpfer während des Kampfes die Mattenfläche verlassen bzw. 2/3 ihres Körpers die Grenze überschreiten, gibt der Kampfrichter das Kommando „STOP“. Ab diesem Zeitpunkt müssen die Wettkämpfer in dieser Position verweilen und der Kampfrichter bringt, gemeinsam mit seinen Assistenten, die Wettkämpfer zurück in die Mitte der Mattenfläche. Falls dies nicht möglich ist, werden die Wettkämpfer ersucht, sich selbstständig in die Mattenmitte zu begeben und aus derselben Position weiterzukämpfen.

Während des Kampfes sind keine Störungen und Unterbrechungen von außen erlaubt. Einem Sanitäts- bzw. Ärzteteam wird nach Entscheidung des Kampfrichters der Zutritt auf die Mattenfläche gewährt.

Dem Kampfrichter und den Assistenten bzw. Personen am Organisationstisch ist es strengstens untersagt, mit den Wettkampfteilnehmern während eines Kampfes zu sprechen.

Das Kampfbild wird dem Kampfrichter durch ein sichtbares oder hörbares Zeichen vom Zeitnehmer signalisiert.

Nachdem der Zeitnehmer das Signal gegeben hat, dass der Kampf zu Ende ist, kann der Kampfrichter jenem Wettkämpfer einen Vorteil geben, der gerade versucht durch eine Submission (Würger, Hebel) eine Aufgabe des Gegners zu erzwingen oder eine dominante Position herzustellen.

Der Punkterichter aktualisiert die Kampfrichterentscheidungen auf der Punktetafel. Es gibt Punktetafeln, die Punkte und Vorteile anzeigen. Der Punkterichter ist für die vom Kampfrichter diktierten Bemerkungen verantwortlich. Diese müssen genauso vorgelesen werden und dürfen nicht verändert werden.

Wichtig: Jede Situation, die nicht durch das Reglement festgestellt werden kann, wird vom Kampfrichter mit dem Hauptkampfrichter vor Ort entschieden.

Position und Funktion des Kampfrichters:

Der Kampfrichter verbleibt innerhalb der Wettkampffläche. Er führt den Kampf, stellt die Resultate fest und bestätigt die korrekten Entscheidungen auf dem Wettkampfraster. Nach der Verbeugung der Wettkämpfer gibt der Kampfrichter das Kommando „FIGHT“ und signalisiert den Beginn des Kampfes.

Die Wurftechniken der Wettkämpfer werden auf der Punktetafel festgehalten oder vom Punkterichter auf dem offiziellen Kampfbericht entsprechend festgehalten. Falls ein Unentschieden in Punkten und in Vorteilen vorliegt, muss der Kampfrichter herausfinden, wer der beiden Kämpfer die bessere Leistung entsprechend den Regeln gezeigt hat und wem der Sieg zuzusprechen ist. Es gibt auf keinen Fall ein Unentschieden. Der Kampfrichter entscheidet wer der Sieger ist, wobei seine Entscheidung unanfechtbar ist.

Der Kampfrichter hat vor Beginn des Wettkampfes darauf zu achten, dass alles korrekt ist, z. B. Offizielle, Mattenfläche, Ausrüstung, Gi, Hygiene, etc. Der Kampfrichter muss sicherstellen, dass sich weder das Publikum noch Fotografen oder andere Personen in einer möglichen Position befinden, die eine Behinderung oder Gefahr für die Wettkämpfer darstellen könnten.

Punktetafel:

Die Punktetafel zeigt folgende Punkte:

- 4 Punkte – Mount, Back grab
- 3 Punkte – Passing the guard
- 2 Punkte – Take down, Sweep, Knie auf dem Bauch
- 1, -2... – Strafen
- 1, 2, 3... – Vorteile

4	3	2	-1	1
Mount	Passing the Guard	Take down	Strafpunkte	Vorteile
		Sweep		
Back grab		Knie auf dem Bauch		

Der Kampfrichter schaut zuerst auf die vergebenen Punkte, danach auf die Vorteile und letztlich auf die Strafpunkte. Sollte nach der Kontrolle der Punkte der Kampf unentschieden sein, entscheidet der Kampfrichter, wer der Sieger ist.

ARTIKEL 4 - ZEICHEN DES KAMPFRICHTERS

Der Kampfrichter signalisiert die Punkte durch Handzeichen. Für alle Aktionen hebt der Kampfrichter die Hand mit

dem jeweiligen Armband des Wettkämpfers, entsprechend der Farbe des Gürtels oder des Gi.

Take down, Sweep und Knie auf dem Bauch: Der Kampfrichter hebt die Hand mit der entsprechenden Farbe des Wettkämpfers und zeigt 2 Punkte an.

Passing the Guard: Der Kampfrichter hebt die Hand mit der entsprechenden Farbe des Wettkämpfers und zeigt 3 Punkte an.

Front Mount, Back Mount und Back Grap: Der Kampfrichter hebt die Hand mit der entsprechenden Farbe des Wettkämpfers und zeigt 4 Punkte an.

Strafpunkte: Der Kampfrichter zeigt die Farbe des zu bestrafenden Wettkämpfers und signalisiert die Bestrafung mit überkreuzten Fäusten. Der andere Wettkämpfer erhält einen Vorteil.

Vorteil: Der Kampfrichter signalisiert einen Vorteil mit gestrecktem Arm in Schulterhöhe.

Unterbrechung des Kampfes: Der Kampfrichter öffnet seine Arme waagrecht in Schulterhöhe und *gibt das Kommando „BREAK“*.

Unterbrechung der Zeit während des Kampfes: Der Kampfrichter signalisiert dem Zeitnehmer ein mit seinen Händen geformtes „T“, um die Zeit zu stoppen.

Disqualifikation: Der Kampfrichter signalisiert mit gehobenen gekreuzten Armen die Disqualifikation und zeigt danach auf den betroffenen Wettkämpfer.

Punkteabzug: Der Kampfrichter hebt jenen Arm, mit dem er den Punkt angezeigt hat und bewegt ihn wellenartig.

Inaktivität: Der Kampfrichter platziert eine Hand in Brusthöhe auf dem anderen Oberarm, was eine mündliche Verwarnung bedeutet. Wird dazu gesprochen, erhält der Wettkämpfer die entsprechenden Strafpunkte.

Kampfbeginn: Die Wettkämpfer stehen sich gegenüber. Der Kampfrichter hebt einen Arm auf Schulterhöhe, senkt ihn zwischen den Wettkämpfern und gibt das Kommando „FIGHT“

ARTIKEL 5 – KAMPFENTSCHEIDUNGEN:

Es gibt kein Unentschieden. Die Kämpfe werden nach folgenden Kriterien entschieden:

- 1 – Aufgabe
- 2 – Disqualifikation
- 3 – Bewusstlosigkeit
- 4 – Punkte
- 5 – Vorteile

1) Aufgabe - eine Technik zwingt einen Konkurrenten zur Aufgabe

1. eindeutiges und sichtbares Abklopfen mit der Handfläche auf den Gegner oder auf die Matte
2. Abklopfen mit dem Fuß auf den Boden (falls das Abklopfen mit der Hand nicht möglich ist)
3. mündlich dem Kampfrichter mitteilen, dass der Kampf gestoppt werden soll (weder Hände noch Füße können für das Abklopfen verwendet werden)
4. dem Kampfrichter mitteilen, dass der Kampf beendet werden soll, falls ein Wettkämpfer verletzt ist oder sich physisch nicht mehr in der Lage fühlt, weiter zu kämpfen
5. der Kampfrichter beendet den Kampf, wenn der Gegner einen Hebel einsetzt und Gefahr für den anderen besteht

6. ein Betreuer eines Kämpfers ersucht den Kampfrichter um Beendigung des Kampfes oder er wirft ein Handtuch auf die Mattenfläche
7. der Wettkämpfer befindet sich in einer Aufgabeposition und schreit „Au“ (hat dieselbe Bedeutung wie das Abklopfen)
Der Kampfrichter muss den Kampf beenden, wenn einer der Wettkämpfer verletzt ist oder der Arzt mitteilt, dass keine Fortsetzung des Kampfes möglich ist. In diesem Fall ist der Gegner der Sieger, außer die Verletzung wurde absichtlich verursacht.
8. wenn ein Wettkämpfer behauptet, sich nicht wohl zu fühlen, ist so als würde er abklopfen

2) Disqualifikation (betrifft das gesamte Turnier)

1. Vergehen, die zu sofortiger Disqualifikation führen

- a. der Gebrauch von regelwidriger Sprache, Fluchen oder anderen unmoralischen Taten der Respektlosigkeit zum Kampfrichter oder Publikum
- b. beißen, an den Haaren ziehen, die Finger in die Augen oder Nase des Gegners; absichtliches Verletzen der Genitalien oder der Gebrauch von Fäusten, Füßen, Knien, Ellbogen oder Kopf mit der Absicht zu verletzen oder einen unfairen Vorteil zu gewinnen
- c. wird der Gi eines Wettkämpfers während des Kampfes zerrissen, wird ihm vom Kampfrichter eine bestimmte Zeit (*max. 3 min*) zum Wechseln des Gi's gewährt. Wechselt der Kämpfer den Gi nicht, wird er disqualifiziert.
- d. die Wettkämpfer müssen unter der Gi-Hose eine Unterhose bzw. Shorts tragen. Falls die Hose beschädigt wird, wird dem Wettkämpfer vom Kampfrichter eine bestimmte Zeit (*max. 3 min*) zum Wechseln der Hose gewährt. Wechselt der Wettkämpfer die Hose nicht, wird der disqualifiziert.
- e. wenn ein Wettkämpfer in einen Hebel geraten ist und um das Abklopfen zu verhindern von der Matte flüchtet
- f. Wenn ein Wettkämpfer gegen irgendeine Regel verstößt

2. Vergehen, die nicht zu sofortiger Disqualifikation führen

Strafpunkte:

- beim ersten Vergehen, wird der Wettkämpfer mündlich ermahnt
- beim zweiten Vergehen, erhält der Gegner einen Vorteil
- beim dritten Vergehen, erhält der Gegner 2 Punkte
- nach dem dritten Vergehen wird der Wettkämpfer disqualifiziert

- a) der Wettkämpfer darf sich nur hinknien, nachdem er den Gi des Gegners gefasst hat
- b) wenn einer der Wettkämpfer versucht mit einem Körperteil die Kampffläche zu verlassen, um den Kampf zu vermeiden oder während des Bodenkampfes versucht zu flüchten bzw. weg zu rollen oder durch Aufstehen bzw. vorsätzliches Hinaussteigen aus dem Ring Zeit zu gewinnen
- c) wenn der Wettkämpfer seinen Kimono auszieht oder seinem Gegner die Möglichkeit gibt, ihm diesen auszuziehen, mit der Absicht, dass der Kampf gestoppt wird, um sich eine Pause zu gönnen bzw. um einen Angriff des Gegners zu vermeiden
- d) wenn der Wettkämpfer seine Finger in die Ärmel oder in die Hose oder beide Hände in den Gürtel des Gegners steckt
- e) wenn ein Wettkämpfer den Kampf blockiert, den Gegner hält und nicht versucht eine Entscheidung mittels Aufgabe herbeizuführen, wenn er in der Guard Position oben oder auf dem Boden ist

Wenn der Kampfrichter feststellt, dass ein Wettkämpfer seinen Gegner nur festhält, aufsteht oder jede andere Position blockiert, gibt er das Kommando „FIGHT“ und verlangt damit, dass die Zeit von 20 Sekunden zu laufen beginnt. Wenn der Wettkämpfer nach Ablauf der 20 Sekunden seine Position nicht geändert bzw. keine offensichtliche Aktionen gesetzt hat, gibt der Kampfrichter das Kommando „FIGHT“ und gleichzeitig einen Strafpunkt, was einen Vorteil für den anderen Kämpfer bedeutet. Falls der Wettkämpfer weiter

inaktiv bleibt, gibt der Kampfrichter das Kommando „STOP“. Der inaktive Wettkämpfer bekommt wiederum einen Strafpunkt, wobei der andere Wettkämpfer 2 Punkte erhält. Danach wird der Kampf wieder vom Stand aus aufgenommen. Mit der Möglichkeit der Disqualifikation nachfolgender Handlungen.

- f) Anmerkung: Ein Abzug von 2 Punkten erfolgt, wenn ein Wettkämpfer die Mattenfläche verlässt, um einem Sweep, der nach Ansicht des Kampfrichters durchgeführt werden kann zu entkommen oder der Wettkämpfer von der Matte flüchtet, um einen angesetzten Hebel, der jedoch noch nicht vollendet ist, zu verhindern und nicht dem Punkt „e“ der Disqualifikation entspricht.

3) Bewusstlosigkeit

Einer der Wettkämpfer ist besiegt, wenn er durch eine erlaubte Technik bezwungen wird und dadurch sein Bewusstsein verliert z.B. durch Würgen, Drücken, Take down oder Unfälle, bei denen der Gegner keine regelwidrige Technik gem. der Disqualifikation angewandt hat.

Anmerkung: ist ein Wettkämpfer nach einem Würgegriff, nach einem Take down oder sonstiger Einwirkung bewusstlos, darf er an diesem Tag nicht mehr weiterkämpfen.

4) Punkte

1. Positive Punkte:

Die Philosophie des Wettkampfes ist, dass die Wettkämpfer aufgrund ihrer technischen Fähigkeiten den Konkurrenten besiegen. Im Mittelpunkt steht die überlegene Technik, die während des Kampfes gezeigt wird, um den Gegner in einer Position zu fixieren bzw. ihn zu Strafpunkten zu zwingen.

WICHTIG!

Der Wettkämpfer erhält keine neuen Punkte, wenn er sich in einer Position befindet, für die er vorher bereits Punkte erhalten hat, absichtlich die Position wechselt und zu der gleichen Position wieder zurückkehrt.

Beispiel: Für Knie auf Bauch und anschließendem Seitenwechsel, gibt es keine neuen Punkte.

Der Kampf stellt eine steigende Bedingung für die Technik dar, wo versucht werden soll den Gegner zu dominieren und zu besiegen.

Es gibt keine Punkte für jenen Wettkämpfer, der eine Position erreicht, während er sich in einer Aufgabetechnik seines Gegners befindet. Punkte werden nur dann zugesprochen, wenn der Wettkämpfer die Aufgabetechnik vollständig verteidigt bzw. abgewehrt hat.

Beispiel: Wenn sich ein Wettkämpfer in Mount Position befindet, aber in einem Würger des Gegners ist, werden nur dann Punkte für die Mount Position vergeben, wenn die Aufgabetechnik verteidigt ist.

Aufgabe des Kampfrichters:

Feststellen, welche Positionen technisch korrekt erarbeitet werden und für die Strategie des Kampfes zur Erzwingung einer Aufgabe wichtig sind. Wird der Kampf nicht durch eine Aufgabe beendet, werden die hergestellten Positionen in Punkte umgewandelt, um den Sieger festzustellen.

a) Take down

2 Punkte: jegliche Art von Take down des Gegners auf den Rücken. Wenn der Gegner durch einen Wurf zu Boden gebracht wird und nicht auf dem Rücken landet, muss der Werfer den Gegner mindestens 3 Sekunden auf dem Boden in dieser Position festhalten, um die Punkte für einen Take Down zu erhalten.

Fall 1: Wenn der Gegner durch einen Take down außerhalb der Kampfzone und in der Sicherheitszone landet, ist der Take down nur dann gültig, wenn sich der Werfer zum Zeitpunkt der Durchführung des Take down mit beiden Beinen

in der Kampfzone befunden hat.

Fall 2: Wenn ein Wettkämpfer ein Knie am Boden hat und geworfen wird, erhält der Wettkämpfer für den Take down nur dann 2 Punkte, solange er beide Füße am Boden hat. Hat der Wettkämpfer beide Knie auf dem Boden und wird geworfen, muss der stehende Wettkämpfer ihn über seine Seite bringen, um einen Vorteil zu bekommen.

Fall 3: Wenn ein Wettkämpfer auf ein Bein oder beide Beine greift und der Gegner setzt sich auf den Boden und führt einen Sweep aus, erhält der Wettkämpfer, der den Take down versucht hat, keine Punkte, jedoch der Gegner, der den Sweep ausführte.

Fall 4: Wenn der Wettkämpfer seinen Gegner mittels Wurf zu Boden bringt, jedoch unter dem Gegner landet, erhält der Werfer 2 Punkte und der Gegner (auf dem Werfer) erhält einen Vorteil. Falls der Wettkämpfer, der den Wurf geworfen hat, in der Guard Position des Gegners landet und gefegt (Sweep) wird, erhalten beide 2 Punkte.

b) Passing the Guard

3 Punkte: der Wettkämpfer befindet sich über dem Gegner oder zwischen seinen Beinen, bewegt sich auf die Seite seines Gegners, stellt eine seitliche oder gerade Position her und dominiert ihn, dass er sich nicht bewegen oder entkommen kann, egal ob der Gegner am Rücken oder auf der Seite liegt.

Anmerkung: wenn der darunter liegende Wettkämpfer die Bewegung vermeidet, indem er auf die Knie kommt oder aufstehen kann, erhält der Wettkämpfer keine 3 Punkte, aber einen Vorteil.

c) Knie auf dem Bauch

2 Punkte: der Wettkämpfer hat ein Knie auf dem Bauch des Gegner und hält den Kragen und/oder einen Ärmel und/oder den Gürtel und hat das andere Bein in Richtung Kopf.

Vorteil: Wenn der darunter liegende Wettkämpfer nicht zulässt, dass der Gegner das Knie auf seinen Bauch gibt und der obenauf befindliche Wettkämpfer die Position daher nicht vollständig ausführen kann, erhält er keine Punkte, aber einen Vorteil.

d) Mount Position

4 Punkte: der Wettkämpfer liegt auf dem Körper des Gegners (*mind. 5 sec*), Knie und Füße sind am Boden, der Gegner liegt auf dem Bauch, am Rücken oder auf der Seite. Während der Mount Position kann der Wettkämpfer auf einem Arm seines Konkurrenten liegen, aber niemals auf beiden. Es gilt auch, wenn ein Knie und ein Fuß am Boden ist.

Anmerkung: Es gibt keine Punkte, wenn sich die Füße oder Knie auf dem Bein des Gegners befinden. Auch, wenn der Wettkämpfer die Triangel versucht während er in der Guard Position ist und dadurch in einer Mount Position auf dem Gegner landet, wird es als Sweep gewertet und nicht als Mount Position.

e) Back Grab

4 Punkte: der Wettkämpfer fasst seinen Gegner rückseitig, umhüllt mit seinen Beinen die Taille und hat seine Fersen auf der Innenseite der Schenkel des Gegners, damit der Gegner die Position nicht verlassen kann.

Anmerkung: Es gibt keine Punkte, wenn nicht beide Fersen an den Innenschenkeln des Gegners positioniert sind. Ist ein Bein über einem Arm so gilt die Position, aber nicht wenn beide Beine über den Armen sind.

f) Sweep (Feger)

2 Punkte: wenn der untere Wettkämpfer seinen Gegner in der Guard Position (zwischen seinen Beinen) oder in der Half Guard (ein Bein des Gegners ist eingeklemmt) hat und in der Lage ist die Position umzukehren und diese auf dem Gegner einzunehmen.

Fall 1: es nicht gilt als Sweep, wenn die Bewegung nicht aus der Guard oder Half Guard Position heraus beginnt.

Fall 2: wenn der fegende Wettkämpfer während des Sweeps auf dem Rücken des Gegners landet, bekommt er 2

Punkte.

Fall 3: wenn ein Wettkämpfer aus der Guard Position einen Sweep versucht, beide Wettkämpfer auf ihre Füße kommen, der fegende Wettkämpfer einen Take down macht und oben bleibt, bekommt er 2 Punkte.

2. Negative Punkte:

Sind jene Strafpunkte, die ein Wettkämpfer nach der dritten Verwarnung bekommt z.B. Passivität, Inaktivität, nicht versuchen, den Kampf zu beenden;

Inaktivität: klassische Inaktivität ist, wenn sich der Wettkämpfer in einer seitlichen oder North South Position befindet und keine Wege zur Aufgabe sucht.

Wenn der Kampfrichter feststellt, dass ein Wettkämpfer seinen Gegner nur festhält, aufsteht oder jede andere Position blockiert, gibt er das Kommando „FIGHT“ und verlangt damit, dass die Zeit von 20 Sekunden zu laufen beginnt. Wenn der Wettkämpfer nach Ablauf der 20 Sekunden seine Position nicht geändert bzw. keine offensichtliche Aktionen gesetzt hat, gibt der Kampfrichter das Kommando „FIGHT“ und gleichzeitig einen Strafpunkt, was einen Vorteil für den anderen Kämpfer bedeutet. Falls der Wettkämpfer weiter inaktiv bleibt, gibt der Kampfrichter das Kommando „STOP“. Der inaktive Wettkämpfer bekommt wiederum einen Strafpunkt, wobei der andere Kämpfer 2 Punkte erhält. Danach wird der Kampf wieder vom Stand aus aufgenommen. Mit der Möglichkeit der Disqualifikation nachfolgender Handlungen.

5) Vorteil

der Wettkämpfer versucht, Aktivitäten zu setzen, aber führt diese nicht zu Ende.

- **Vorteile durch Take down:** Deutlich sichtbarer Verlust des Gleichgewichtes und fast vollständiger Take down.
- **Während einer geschlossenen Guard Position** (wenn der untere Kämpfer seinen Gegner mit den Beinen umschließt):
 - a) Der obere Wettkämpfer erhält den Vorteil, wenn er offensiv versucht, den Gegner zu beherrschen (Passing the guard). Damit der Kampfrichter den Vorteil werten kann, muss der obere Wettkämpfer sehr nahe an Passing the guard herankommen und seinen Gegner zwingen, viel Energie aufzuwenden, um in seiner Position (Guard, Half guard, usw.) zu bleiben.
 - b) Der Wettkämpfer darunter erhält den Vorteil, wenn er den Gegner beinahe fegt (Sweep) und ihn in eine gefährliche Situation bringt, sowie wenn er versucht, einen Hebel anzusetzen und der Gegner gezwungen ist, sich zu verteidigen.
Anmerkung: beim Versuch zu fegen (Sweep), muss der darunter liegende Wettkämpfer seine Beine öffnen, um den Vorteil zu erhalten.

Besteht laut Punktetafel ein Gleichstand, ist es dem Kampfrichter überlassen, ob er sich für einen Vorteil nach folgenden Kriterien entscheidet:

- Vorteile werden während des stehenden Kampfes oder auf dem Boden vergeben, wenn der Kämpfer eine Technik mit mehr Aggressivität und Initiative versucht, wenn er Take downs probiert und finalisierende Bewegungen während des Kampfes ansetzt oder wenn der Kämpfer zeigt, dass er den Kampf die meiste Zeit dominiert hat, indem er den Gegner in die Defensive gedrängt hat.
- Vorteile durch Take down: Deutlich sichtbarer Verlust des Gleichgewichtes aufgrund eines fast vollständigen Take down oder deutlich sichtbarer Verlust des Gleichgewichtes während eines Versuches zur Durchführung eines Wurfes.
- Vorteile werden während des Bodenkampfes zugesprochen, wenn der Wettkämpfer eine Technik versucht und seinen Gegner in die Defensive drängt.

ARTIKEL 6 - EINSCHRÄNKUNGEN

- In allen Kategorien hat der Kampfrichter das Recht einen Kampf abubrechen, wenn bei einem Wettkämpfer wegen einer Aufgabetechnik Gefahr eines ernsten körperlichen Schadens besteht. Der Sieg wird demjenigen zugesprochen, der die Aufgabetechnik angewendet hat.
- Genickhebel sind in keiner Kategorie erlaubt, außer in Verbindung mit Würgetechniken in den Junioren- und Erwachsenenklassen.
- Athleten unter 18 (Jugendliche) wird nur erlaubt in der offenen Klasse zu kämpfen, wenn sie in der Gewichtsklasse Mittelgewicht oder schwerer sind.
- Das Tragen von Schuhen, Kopfschutz, T-Shirts unter dem Gi (außer Mädchen und Damenklassen) und jegliche Art von Schützern, die das Resultat beeinflussen können, ist nicht erlaubt.
- Wenn ein Wettkämpfer in den Nachwuchsklassen bis 15 Jahre eine Triangel durchführt und der Gegner aufsteht, ist es die Pflicht des Kampfrichters, in einer Position zu stehen, wo er beide Athleten schützen kann, um die Gefahr einer Verletzung der Halswirbelsäule spezifisch zu verringern.

Verbotene Techniken

<p>von 7 – 12 Jahre: Wurf (Slam) von der Guard Position Bizeps Hebel Handgelenkshebel Triangel über Kopf Fußhebel (aller Art) Knie-, Beinhebel Genickhebel (aller Art) Würgegriffe von vorne Ärmelwürger (Ezequiel) Waden Hebel (Druck) Schulterhebel (Omoplata) Schwitzkasten von vorne Take down mittels Schere Fußgelenksdrehhebel (Heel hook)</p>	<p>von 13 – 15 Jahre: Wurf (Slam) von der Guard Position Bizeps Hebel Handgelenkshebel Triangel über Kopf Fußhebel (aller Art) Knie- und Beinhebel Genickhebel (aller Art) Würgegriffe von vorne Ärmelwürger (Ezequiel) Waden Hebel (Druck) Take down mittels Schere Fußgelenksdrehhebel (Heel hook)</p>
<p>von 16 – 17 Jahre: Wurf (Slam) von der Guard Position Bizeps Hebel Handgelenkshebel Beinhebel Genickhebel (ohne Würgegriff) Mata Leao mit Fuß (Figure four) Waden Hebel (Druck) Take down mittels Schere Fußgelenksdrehhebel (Heel hook)</p>	<p>Erwachsene Anfänger: Wurf (Slam) von der Guard Position Bizeps Hebel Beinhebel Genickhebel (ohne Würgegriff) Mata Leao mit Fuß (Figure four) Waden Hebel (Druck) Take down mittels Schere Fußgelenksdrehhebel (Heel hook)</p>
<p>Erwachsene:</p>	

Wurf (Slam) von der Guard Position
Genickhebel (ohne Würgegriff)

Take down mittels Schere
Fußgelenksdrehhebel (Heel hook)

ARTIKEL 7 - HYGIENE

- A. Der Kimono muss ohne unangenehme Gerüche gewaschen und getrocknet sein.
- B. Zehen- und Fingernägel müssen kurz geschnitten und sauber sein.
- C. Lange Haare müssen so zusammengebunden sein, dass eine Behinderung des Gegners vermieden wird (keine Metallspangen – Verletzungsgefahr).
- D. Wettkämpfern ist es nicht erlaubt, die Haare mit Farbspray zu besprühen. Ist dies doch der Fall erfolgt eine Disqualifikation durch den Kampfrichter.

ARTIKEL 8 - KIMONO

Wettkämpfer haben Kimonos nach den folgenden Spezifikationen zu benutzen.

- A. Konstruiert aus Baumwolle oder ähnlichem Material und in gutem Zustand. Das Material darf nicht so stark oder hart sein, dass es den Konkurrenten sperrt.
- B. Farben können schwarz, weiß oder blau sein, keine kombinierten Farben (weißer Kimono mit blauen Hosen, etc.)
- C. Die Jacke muss mindestens das halbe Gesäß, die Ärmel der Jacke haben mindestens zwei Drittel der Unterarme und die Hose mindestens zwei Drittel der Schienbeine zu bedecken.
- D. Der Gürtel (4-5cm breit) wird um die Taille mit einem doppelten Knoten gebunden und muss fest genug sein, um den geschlossenen Kimono zu sichern.
- E. Den Wettkämpfern wird nicht erlaubt zu kämpfen, wenn sie zerrissene Kimonos, zu kurze Ärmel oder Hosen haben bzw. wenn sie ein T-Shirt unter dem Kimono (in Damenklassen erlaubt) tragen.
- F. Bemalte Kimonos sind verboten. Sponsoren-, Vereins- und Verbandsabzeichen sind am Gi gestattet. Diverser Schmuck ist vor dem Wettkampf abzulegen.

Die Hygiene und die Kimonospezifikationen müssen vom Wettkämpfer eingehalten werden, andernfalls wird der Konkurrent zum Sieger erklärt.

ARTIKEL 9 - ALTERSGRUPPEN

KINDER - 7.8.9 Jahre

SCHÜLER - 10.11.12 Jahre

JUGEND - 13, 14, 15 Jahre

JUNIOREN - 16 und 17 Jahre

ERWACHSENE - 18 bis 29 Jahre

MEISTER - 30 bis 35 Jahre

ALTERSKLASSE I - 36 bis 40 Jahre

ALTERSKLASSE II - 41 bis 45 Jahre

ALTERSKLASSE III - 46 bis 50 Jahre

ARTIKEL 10 - KAMPFDAUER:

- KINDER (7, 8 und 9 Jahre alt) - 3 min
- SCHÜLER (10, 11 und 12 Jahre alt) - 4 min
- JUGEND (13, 14 und 15 Jahre alt) - 4 min
- JUNIOREN (16 und 17 Jahre alt) - 5 min
- ERWACHSENE (18 - 29) - 5 min

ARTIKEL 11 - Punkte entsprechend der Platzierung der Athleten

- a) Erster Platz: 9 Punkte
- b) Zweiter Platz: 3 Punkte
- c) Dritter Platz: 1 Punkt

ARTIKEL 12 - MANNSCHAFTSWERTUNG

Der Sieg in der Mannschaftswertung ist abhängig von:

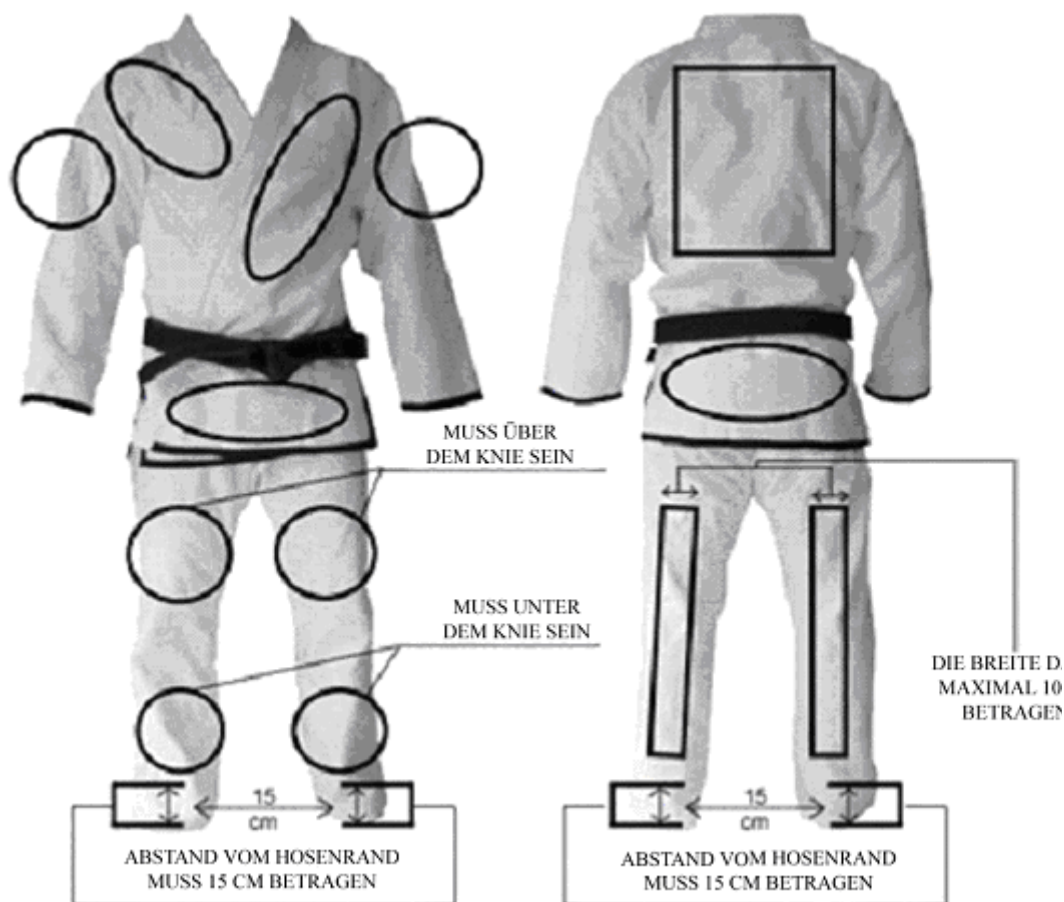
- a) Größere Zahl der Goldmedaillen
- b) Größere Zahl der silbernen Medaillen
- c) Höher graduerter Sieger
- d) Schwererer Sieger

ARTIKEL 13 – ANWEISUNGEN UND ENTSCHEIDUNGEN

1. Alle, die eine offizielle Funktion ausüben wie Trainer, Betreuer und andere Offizielle dürfen Anweisungen geben. Alle nicht offiziellen Leute, die Anweisungen aus dem Zuschauer Bereich heraus erteilen, gewährleisten eine Disqualifikation des Wettkämpfers.
2. Falls die zwei Athleten durch einen Unfall verletzt werden und nicht imstande sind, während des Finalkampfes fortzufahren, ist das Resultat folgendes:
 - a. wenn Punkte oder Vorteile bestätigt werden, stellen sie den Sieger fest
 - b. wenn keine Punkte oder Vorteile bestehen, ist das Resultat ein Unentschieden
3. Wenn die zwei Athleten von einer Position auf dem Boden in irgendeiner Situation stehen, ist das Urteil als würden sie stehen.
4. Für den Finalkampf gibt es maximal zwei Restperioden für die Wettkämpfer, sofern dies verlangt wird (z.B. Wettkampfzeit 5 min – Pause max. 10 Minuten).
5. Im Falle, dass nur drei Wettkämpfer in einer Klasse genannt wurden und einer erscheint nicht zum Kampf, gilt es als wo., wobei dieser nicht platziert wird. Der anderen Wettkämpfer gelten als Sieger.
6. Ein Wettkämpfer versucht Passing the guard und einen Fußhebel ohne Erfolg. Wenn sich der andere Wettkämpfer aufsetzen kann und die Position auf seinem Gegner, nachdem er den Angriff verteidigt hat, für mindestens drei Sekunden hält, bekommt er 2 Punkte. Wenn der Wettkämpfer, der die Aufgabe versucht, den Konkurrenten in sichtbare Gefahr bringt, erhält er einen Vorteil.
7. Im Fall, dass ein Wettkämpfer seinen Kimono, mit dem er gewogen wurde, wechselt wird er disqualifiziert. Ausgenommen ein Kampfrichter ordnet den Wechsel an, aber er muss nochmals gewogen werden, wenn dies der

Kampfrichter für notwendig hält.

8. Die Patches dürfen nur laut der neben angeführter Zeichnung angebracht werden und dürfen nur aus Baumwollgewebe sein bzw. ordnungsgemäß genäht sein. Sind sie nicht ordnungsgemäß angebracht oder lösen sie sich ab darf der Wettkämpfer nicht kämpfen, bevor sie entfernt sind.



GEWICHTSKLASSEN (inkl. Gi)

Gewichtsklasse	Kinder	Schüler	Jugend
Fliegen	– 18,5 kg	– 23,5 kg	– 33,5 kg
Bantam	– 23,5 kg	– 28,5 kg	– 38,5 kg
Super Feder	– 28,5 kg	– 33,5 kg	– 43,5 kg
Feder	– 33,5 kg	– 38,5 kg	– 48,5 kg
Leicht	– 38,5 kg	– 43,5 kg	– 53,5 kg
Mittel	– 43,5 kg	– 48,5 kg	– 58,5 kg
Halb Schwer	– 48,5 kg	– 53,5 kg	– 63,9 kg
Schwer	+ 48,5 kg	– 58,5 kg	– 68,9 kg
Super Schwer		+ 58,5 kg	– 73,9 kg
Super Super Schwer			+ 73,9 kg

Gewichtsklasse	Junioren	Erwachsene männlich	Erwachsene weiblich
Bantam	118 lbs – 53,5 kg	126,5 lbs – 57,4 kg	

Super Feder	129 lbs – 58,5 kg	141,0 lbs – 63,9 kg	118 lbs – 53,5 kg
Feder	141 lbs – 63,9 kg	154,0 lbs – 69,9 kg	129 lbs – 58,5 kg
Leicht	152 lbs – 68,9 kg	167,5 lbs – 75,9 kg	141 lbs – 63,9 kg
Mittel	163 lbs – 73,9 kg	181,0 lbs – 82,1 kg	152 lbs – 68,9 kg
Halb Schwer	174,5 lbs – 79,1 kg	194,5 lbs – 88,2 kg	+ 152 lbs – 68,9 kg
Schwer	185,5 lbs – 84,1 kg	207,5 lbs – 94,1 kg	
Super Schwer	196,5 lbs – 89,1 kg	221,0 lbs – 100,2 kg	
Super Super Schwer	+ 196,5 lbs – 89,1 kg	+ 221,0 lbs – 100,2 kg	
Offene Klasse	über Mittelgewicht	frei	frei