DEUTSCHER JU·JUTSU VERBAND

Sportordnung & Regelwerk des DJJV

gültig in der Fassung vom 01.01.2021

Änderungsnachweis

Verantwortlich:

Deutscher Ju-Jutsu Verband
Bundesgeschäftsstelle
Badstubenvorstadt 12/13 in 06712 Zeitz

Version	Änderungen	Inkrafttreten
1.0	Zusammenführung der Dokumente Sportordnung des DJJV (V5.5) Regelwerk Fighting-System / Duo-System des DJJV (V1.9) Regelwerk BJJ / Ne-Waza System (V1.2) Kommentare / Regelwerksauslegungen (V1.3)	01.01.2021

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

Präambel

a) Das vorliegende Dokument ist, zusammen mit der Satzung_2019_01, der Geschäftsordnung DJJV , der Passordnung 2016, der Rechtsordnung 2019, der Datenschutzordnung 2018, und der Finanzordnung 2020 gültig für alle Veranstaltungen des Leistungssports des Deutschen Ju-Jutsu Verband e.V. (im folgenden DJJV).

b) Es ist eine Zusammenführung aus:

1. Sportordnung des DJJV (V5.5, bestätigt durch die Mitgliederversammlung am 26.07.2020)
2. Regelwerk Fighting-System / Duo-System des DJJV (V1.9, in Kraft gesetzt durch Präsidium am 03.02.2020)
3. Regelwerk BJJ / Ne-Waza System (V1.2, in Kraft gesetzt durch Präsidium am 12.02.2020)
4. Kommentare / Regelwerksauslegungen (V1.4)

c) Die I. Sportordnung und VI. Schlussregelungen können nur von der Mitgliederversammlung vorgenommen werden (Siehe VI. Sektion 2).

d) Grundsätzlich werden alle Regelung der übergeordneten Verbände (Deutscher Olympischer Sportbund e.V und Ju-Jitsu International Federation) in das Regelwerk (Regelwerk Allgemein, Regelwerk – Fighting System, Regelwerk – Duo System und Regelwerk BJJ/ Ne-Waza System) übernommen. (Siehe VI. Sektion 3).

e) Änderungen des Regelwerks, welche durch eine Änderung der Regelungen der übergeordneten Verbände bedingt sind, können durch das Präsidium in Kraft gesetzt werden. (Siehe VI. Sektion 3).

Inhaltverzeichniss

Änderungsnachweis **Fehler! Textmarke nicht definiert.**

Präambel 3

I. Sportordnung 7

I. Sektion 1. Allgemeines 7

I. Sektion 2. Sportorganisation 7

I. Sektion 3. Gruppenleiter und Sportwarte 7

I. Sektion 4. Kampfrichter 7

I. Sektion 5. Ausschusssitzung Leistungssport 7

I. Sektion 6. Gruppeneinteilung 8

I. Sektion 7. Altersklasseneinteilung 8

I. Sektion 8. Teilnahmeberechtigung 8

I. Sektion 9. Ausländerstart 9

I. Sektion 10. Veranstaltungen 10

I. Sektion 11. Ausschreibungen 10

I. Sektion 12. Meldepflicht: 10

I. Sektion 13. Erste Hilfe 11

I. Sektion 14. Anti - Doping 11

I. Sektion 15. Ehrenpreis/ Urkunden 11

I. Sektion 16. Kosten 11

I. Sektion 17. Beschickungsmodus 12

I. Sektion 18. Zuständigkeit 12

I. Sektion 19. Emblem 12

I. Sektion 20. Berufung und Nachsetzen 12

II. Regelwerk – Allgemein 13

II. Sektion 1. Auslosung, Poollisten und „Setzen" 13

II. Sektion 2. Gewichtsklassen der Disziplin Fighting und Brazilian Jiu-Jitsu 14

II. Sektion 3. Wiegen 15

II. Sektion 4. Kleidung und persönliche Voraussetzungen 16

II. Sektion 5. Bekleidung von Trainern und andere Offiziellen 16

II. Sektion 6. Wettkampffläche 17

II. Sektion 7. Sekretariat 17

II. Sektion 8. Video Überwachungs-System 17

II. Sektion 9. Coaches/Trainer 18

II. Sektion 10. Mannschaftswettkämpfe / Bundesliga 18
II. Sektion 11. Ersatzkämpfer bei Mannschaftswettkämpfen 18
III. Regelwerk – Fighting System 19
III. Sektion 1. Allgemeines 19
III. Sektion 2. Kampfrichter 20
III. Sektion 3. Kampfablauf 20
III. Sektion 4. Gebrauch von „Hajime", „Matte"; „Sonomama" und „Yoshi" 21
III. Sektion 5. Punktevergabe 22
III. Sektion 6. Strafen und Verbotene Handlungen 25
III. Sektion 7. Entscheidung des Kampfes 28
III. Sektion 8. Nichterscheinen und Zurückziehen 29
III. Sektion 9. Verletzung, Krankheit oder Unfall 29
IV. Regelwerk – Duo System 31
IV. Sektion 1. Allgemeines 31
IV. Sektion 2. Ausrüstung (Ergänzung zu II. Sektion 4) 31
IV. Sektion 3. Zusammensetzung 31
IV. Sektion 4. Bewertungskriterien 32
IV. Sektion 5. Kampfablauf 32
IV. Sektion 6. Punktesystem 33
IV. Sektion 7. Kampfgericht 33
IV. Sektion 8. Nichtantritt und Rücktritt 33
IV. Sektion 9. Verletzung, Krankheit oder Unfall 34
V. Regelwerk BJJ/ Ne-Waza System 35
V. Sektion 1. Allgemeines 35
V. Sektion 2. Ausrüstung (Ergänzung zu II. Sektion 4) 35
V. Sektion 3. Kampfrichter 35
V. Sektion 4. Verlauf des Kampfes 37
V. Sektion 5. Verwendung von „Fight" und „Stop" 37
V. Sektion 6. Punktevergabe 38
V. Sektion 7. Sektion 10 Hebel- und Würgetechniken 42
V. Sektion 8. Strafen und verbotene Handlungen 43
V. Sektion 9. Kampfentscheidung 45
V. Sektion 10. Zeitverzug und Zurückziehen 46
V. Sektion 11. Verletzung, Krankheit oder Unfall 46

V. Sektion 12. Kleiderordnung für „No-Gi"-Wettkämpfe: 46
V. Sektion 13. Gürtel-Klassen 47
V. Sektion 14. Geltungsbereich 47
VI. Schlussregelungen 48
VI. Sektion 1. Verstöße gegen die Sportordnung 48
VI. Sektion 2. Änderungen der Sportordnung 48
VI. Sektion 3. Änderungen des Regelwerks 48
VI. Sektion 4. Situationen, die von diesen Regeln nicht erfasst sind: 48
VI. Sektion 5. In Kraft treten 48
VII. Anhang 49
VII. Sektion 1. Poolisten 49
VII. Sektion 2. Visualisierung der Matten 51
VII. Sektion 3. Kampfrichterzeichen 53

I. Sportordnung

I. Sektion 1. Allgemeines

a) Die nachstehenden Bestimmungen der Sportordnung sind für den gesamten Sportverkehr des Deutschen Ju-Jutsu-Verbandes und in den Landesverbänden maßgebend.
b) Die Sportordnung wird ergänzt durch die Wettkampfregeln.
c) Die Sportordnung regelt den organisierten Sportbetrieb im Leistungssport. Temporär begrenzte oder übergangsweise stattfindende Wettkämpfe bzw. Turniere, die dem Breitensport zuzuordnen sind, können zur Weiterentwicklung des Sports unter Vorbehalt des Vorstands stattfinden.

I. Sektion 2. Sportorganisation

a) Für alle nationalen und internationalen Begegnungen, die über den Zuständigkeitsbereich der Landesverbände hinausgehen, ist der Sportreferent des DJJV zuständig.
b) Der Sportreferent hat die sich aus der Ordnung ergebenden Aufgaben zu erfüllen. Er kann zur Unterstützung Sachbearbeiter berufen, die ihm verantwortlich sind.

I. Sektion 3. Gruppenleiter und Sportwarte

a) Die Gruppenleiter werden alle vier Jahre anlässlich der Gruppeneinzelmeisterschaften von den zur Gruppe gehörenden Sportwarten der Landesverbände oder deren Vertreter gewählt und zur Einsetzung dem Präsidium vorgeschlagen. Es gelten hierzu die Verfahrensvorschriften der Satzung. Die Abstimmung ist in einem Wahlprotokoll zu dokumentieren.
b) Sie koordinieren die sportliche Arbeit in den zu ihrer Gruppe gehörenden Landesverbänden und sind dem Sportreferent verantwortlich.
c) In den Landesverbänden regeln die Sportwarte den Sportverkehr.

I. Sektion 4. Kampfrichter

a) Das Kampfrichterwesen für den organisierten Sportbetrieb im Leistungssport ist in der Kampfrichterordnung geregelt.

I. Sektion 5. Ausschusssitzung Leistungssport

a) Der Sportreferent beruft gemeinsam mit dem Referenten Kampfrichterwesen jedes Jahr eine Ausschusssitzung Leistungssport (ehemals Sportwarte- und Kampfrichtertagung) ein, an der die Gruppenleiter und die Kampfrichterreferenten der Gruppen sowie die Vertreter der Länder teilnehmen. Pro Landesverband können bis zu 3 Teilnehmer an der Ausschusssitzung teilnehmen.
b) Die Protokolle der o.a. Sitzungen werden nach Eingang bei der Bundesgeschäftsstelle des DJJV an alle Landesverbände verteilt.

I. Sektion 6. Gruppeneinteilung

a) Gruppe-Nord:
Bremen, Hamburg, Niedersachsen, Mecklenburg-Vorpommern, Schleswig-Holstein
b) Gruppe West:
Hessen, Nordrhein-Westfalen, Rheinland-Pfalz, Saarland
c) Gruppe Ost:
Berlin, Brandenburg, Sachsen, Sachsen-Anhalt, Thüringen
d) Gruppe Süd:
Baden, Bayern, Württemberg

I. Sektion 7. Altersklasseneinteilung

a) Die Wettkampfsaison eines Jahres beginnt am 01.11 eines Jahres mit den Altersklassen des darauffolgenden Kalenderjahres. Sie endet zum 30.10 des Folgejahres.
b) Die Klasse U 10 beginnt mit dem Jahr, in dem der Athlet das 6. Lebensjahr vollendet, und endet mit dem Jahr, in dem der Athlet sein 9. Lebensjahr vollendet.
c) Die Klasse U 12 beginnt mit dem Jahr, in dem der Athlet das 10. Lebensjahr vollendet, und endet mit dem Jahr, in dem der Athlet sein 11. Lebensjahr vollendet.
d) Die Klasse U 14 beginnt mit dem Jahr, in dem der Athlet das 12. Lebensjahr vollendet, und endet mit dem Jahr, in dem der Athlet sein 13. Lebensjahr vollendet.
e) Die Klasse U 16 beginnt mit dem Jahr, in dem der Athlet das 14. Lebensjahr vollendet, und endet mit dem Jahr, in dem der Athlet sein 15. Lebensjahr vollendet.
f) Die Klasse U 18 beginnt mit dem Jahr, in dem der Athlet das 16. Lebensjahr vollendet, und endet mit dem Jahr, in dem der Athlet sein 17. Lebensjahr vollendet.
g) Die Klasse U 21 beginnt mit dem Jahr, in dem der Athlet das 18. Lebensjahr vollendet, und endet mit dem Jahr, in dem der Athlet sein 20. Lebensjahr vollendet.
h) Die Klasse Erwachsene beginnt dem Jahre, in dem der Athlet das 21. Lebensjahr vollendet.
i) Wettkampfveranstaltungen der Klassen U 10 und U 12 finden nur auf Landesebene statt. Wettkampfveranstaltungen der U 14 finden nur auf Landes- und Gruppenebene statt.
j) Die Altersklasseneinteilung in der Kategorie Duo erfolgt nach dem Alter des jeweils älteren Sportlers.

I. Sektion 8. Teilnahmeberechtigung

a) Bei allen Veranstaltungen nach I. Sektion 10.b) Ziffer 1 bis 5 sind nur Sportler des DJJV der Erwachsenen, U 21 und U 18 teilnahmeberechtigt, die mindestens den Weißgurt mit zwei Streifen bzw. Gelbgurt im Brazilian Jiu-Jitsu, den 4. Kyu-Grad Ju-Jutsu oder einer artverwandten Stilart besitzen. Bei Veranstaltungen nach I. Sektion 10.b)5 sind Sportler des DJJV der U 16 und der U 14 teilnahmeberechtigt, die mindestens den 5. Kyu-Grad Ju-Jutsu oder einer artverwandten Stilart besitzen und ein Jahr aktiv Ju-Jutsu oder eine artverwandte Stilart betrieben haben.
b) Bei Veranstaltungen nach I. Sektion 10.b)6 und 7 sind nur Sportler des DJJV teilnahmeberechtigt, die mindestens den Weißgurt mit einem Streifen bzw. Graugurt im Brazilian Jiu-Jitsu, den 5. Kyu-Grad Ju-Jutsu oder einer artverwandten Stilart besitzen und ein Jahr aktiv Ju-Jutsu oder eine artverwandte Stilart betrieben haben.
c) Jeder Teilnehmer muss im Besitz eines gültigen DJJV-Passes sein, der mit der gültigen Beitragsmarke versehen ist. Der Pass muss beim Wiegen vorliegen. Für alle Teilnehmer

unter 18 Jahren muss eine Einverständniserklärung des DJJV e.V. oder des jeweiligen Landesverbandes für minderjährige Teilnehmer eines Personensorgeberechtigten vorliegen. Wird eine Einverständniserklärung der Landesverbände vorgelegt, muss diese mindestens die Punkte der Erklärung des DJJV e.V. beinhalten.

d) Bei allen Veranstaltungen können sich die Teilnehmer ihre Erfolge im Budo-Pass eintragen lassen. Die Eintragung erfolgt durch den Ausrichter.

e) Die beim DJJV angestellten haupt- und nebenamtlichen Trainer haben kein Startrecht.

f) Bei einem Vereinswechsel/ Vereinsaustritt besteht erst nach Bestätigung durch den Landesverband Startrecht für den neuen Verein. Auf Antrag des alten Vereins tritt bis zur Startberechtigung für den neuen Verein eine Wartezeit von drei Monaten in Kraft. Sie beginnt mit dem Tage, an dem gegenüber dem Vereinsvorstand im Rahmen der zuständigen Vereinssatzung der Vereinswechsel bzw. Vereinsaustritt erklärt wird und endet nach Ablauf der Frist mit dem Tage, der seiner zahlenmäßigen Bezeichnung dem Tage des Austritts entspricht. Für die Berufung in die Nationalmannschaft ist die Wartezeit ohne Bedeutung.

g) Bis zum 1. Februar jeden Jahres wird die Einzel- und/ oder Mannschaftsstartberechtigung in den Pass eingetragen. Es gilt sonst der eingetragene Verein. Die Startberechtigung gilt bis zum 31. Dezember des Jahres. Diese Regelung gilt nicht für Duo-Paare aus zwei verschiedenen Vereinen. Diese können nur für das jeweilige Wettkampfjahr im Namen eines Vereines starten.

h) Die Teilnahme bei allen Wettkämpfen geschieht auf eigene Gefahr. Veranstalter und Ausrichter übernehmen keinerlei Haftung. Das Einverständnis der Personensorgeberechtigten wird bei Jugendwettkämpfen vorausgesetzt.

I. Sektion 9. Ausländerstart

a) Sämtliche Turniere sind grundsätzlich offen für alle Athleten, die ihren Wohnsitz in der Bundesrepublik Deutschland haben, im Besitz eines gültigen Aufenthaltstitels und Mitglied eines im DJJV angeschlossen Vereins sind.

b) Darüber hinaus gelten die folgenden Bestimmungen bei der Teilnahme an nationalen Meisterschaften:

1. Athleten, die die deutsche Staatsbürgerschaft haben und Mitglied eines im DJJV angeschlossen Vereins sind, sind für nationale Meisterschaften startberechtigt.
2. Athleten, die ihre Staatsbürgerschaft in einem Staat der Europäischen Union begründen, sind für nationale Meisterschaften startberechtigt, wenn sie Mitglied eines im DJJV angeschlossen Vereins sind und ihre Startberechtigung für diesen Verein seit mindestens einem Jahr besteht.
3. Athleten, die ihre Staatsbürgerschaft in einem Staat außerhalb der Europäischen Union begründen, sind für nationale Meisterschaften startberechtigt, wenn sie Mitglied eines im DJJV angeschlossen Vereins sind, ihre Startberechtigung für diesen Verein seit mindestens einem Jahr besteht und sie ihren ständigen Aufenthalt seit mindestens einem Jahr im Gebiet der Europäischen Union haben.
4. Athleten, die im gleichen Jahr bereits in einem anderen Staat an einer nationalen Meisterschaft in einer Disziplin teilgenommen haben, sind für dieses Jahr nicht für nationale Meisterschaften startberechtigt.

I. Sektion 10. Veranstaltungen

a) Offizielle Veranstaltungen sind solche, die durch den DJJV oder die Landesverbände durchgeführt werden.
b) Offizielle Veranstaltungen sind:

1. Deutsche Einzelmeisterschaften
2. Deutsche Mannschaftsmeisterschaften
3. German Open[1]
4. Nationale und internationale Begegnungen
5. Gruppenmeisterschaften
6. Ranglistenturniere
7. Landesmeisterschaften (Einzel/Mannschaft)

c) Der Ausrichtervertrag regelt die Verantwortlichkeiten des Ausrichters (in der Regel der Verein/Landesverband, v. d. d. Vereins-/Landesverbandsvertreter) und des Veranstalters (in der Regel der DJJV v. d. d. Präsidenten DJJV – und v. d. d. Vizepräsidenten Leistungssport DJJV)

I. Sektion 11. Ausschreibungen

a) Für alle offiziellen Veranstaltungen des DJJV, einschließlich bundesoffener Turniere, ist die Ankündigung durch Ausschreibung auf der offiziellen Internetpräsenz des DJJV erforderlich.
b) Die Ausschreibung muss folgende Angaben enthalten:

1. Name des Veranstalters
2. Name des Ausrichters
3. Ort und Zeit (Datum)
4. Art der Veranstaltung
5. Zeitplan und Wiegezeit (von - bis)
6. Austragungsmodus
7. Art und Anzahl der Ehrengaben
8. Meldegebühren (Startgeld), Adressat der Meldungen, Meldeschluss
9. Sportliche Leitung

I. Sektion 12. Meldepflicht:

a) Freundschaftskämpfe zwischen Vereinen innerhalb der Landesverbände bedürfen weder der Zustimmung noch der Genehmigung des DJJV. Der Sportverkehr mit ausländischen Organisationen ist nur zulässig, wenn sie über den Dachverband der JJIF/ JJEU angehören. Für Veranstaltungen dieser Art ist die Zustimmung des DJJV jährlich mindestens sechs Monate vor dem Veranstaltungstermin unter Abgabe einer vollständigen, ordnungsgemäßen Ausschreibung und einer Befürwortung des zuständigen Landesverbands einzuholen.
b) Zur deutschen Einzelmeisterschaft des DJJV sind die Meldungen durch die jeweiligen Gruppenleiter vorzunehmen. Bei allen weiteren Veranstaltungen des DJJV sind die Meldungen durch die jeweiligen Landesverbände vorzunehmen. Ausnahme: Bei den German Open können die Meldungen auch durch die Vereine vorgenommen werden.

[1] Sollten die German Open von der JJIF als Ranglistenturnier anerkannt werden, gelten die Regelungen des Internationalen „Organisation and Sporting Code" in der jeweils aktuellen Fassung.

c) Bei nicht ordnungsgemäßer Meldung besteht kein Anspruch auf Start oder Regress.
d) Eingezahlte Startgelder werden nicht zurückerstattet.
e) Die Höhe des Meldegeldes wird vom Veranstalter nach Rücksprache mit dem Ausrichter festgelegt.

I. Sektion 13. Erste Hilfe

a) Die medizinische Betreuung bei allen Veranstaltungen muss sichergestellt sein. Dies geschieht in der Regel dadurch, dass ein vom DJJV zugelassener Physiotherapeut (alternativ ein Sanitäter) anwesend und ein Arzt erreichbar ist.
Als erreichbar gilt, wenn von der Veranstaltungsstätte aus der Notruf getätigt werden kann.
b) Bei allen Wettkämpfen der U 10, U 12, U 14, U 16 und U 18 bis einschließlich auf Landesebene muss mindestens ein vom DJJV zugelassener Physiotherapeut oder alternativ ein Sanitäter pro Kampffläche anwesend sein.
c) Bei allen Wettkämpfen der U 10, U 12, U 14, U16 und U 18 auf Gruppen- und Bundesebene ist zusätzlich die Anwesenheit eines Arztes erforderlich.

I. Sektion 14. Anti - Doping

a) Im Bereich des DJJV sind die Verwendung von Doping-Substanzen im Sport und das Doping im Sinne des NADA-Regelwerkes verboten. Jegliche Verwendung von Doping-Substanzen und das Doping sind mit allen zu Gebote stehenden Mitteln zu bekämpfen. Verstöße gegen das Doping-Verbot werden gemäß Rechtsordnung bestraft. Nähere Einzelheiten regelt die Anti-Doping-Ordnung.
b) Die Teilnehmer erkennen durch ihre Teilnahme die Bestimmungen der Anti-Doping-Ordnung an.

I. Sektion 15. Ehrenpreis/ Urkunden

a) Die vier Erstplatzierten erhalten Ehrenpreise und Urkunden, die Art und Datum der Veranstaltung dokumentieren. Bei Mannschaftsmeisterschaften erhalten die ersten vier Mannschaften Urkunden und jeder Kämpfer der ersten vier Mannschaften Medaillen.
b) Ehrenpreise dürfen die durch Amateurauffassung und Bestimmungen gesetzten Grenzen nicht überschreiten.
c) Der sportliche Leiter der jeweiligen Veranstaltung entscheidet über die Zulassung der Ehrenpreise.

I. Sektion 16. Kosten

a) Bei offiziellen Veranstaltungen trägt der Veranstalter die Kosten für Kampfrichter, das Medizinische Team und Offizielle, soweit keine anderen Abmachungen getroffen werden. Die Kosten müssen sich im Rahmen der Spesen- und Honorarordnung des DJJV bewegen.
b) Bei Wettkämpfen des DJJV mit dem Ausland und bei Kämpfen und Lehrgängen der Nationalmannschaft trägt der DJJV die Kosten.

I. Sektion 17. Beschickungsmodus

a) Zu den Gruppenmeisterschaften kann jeder Landesverband der Gruppe Nord, Ost und West in jeder Gewichtsklasse vier Teilnehmer melden. In der Gruppe Süd kann jeder Landesverband sechs Teilnehmer melden.
b) Bleiben Startplätze nach der Meldung der Landesverbände zu den Gruppenmeisterschaften unbesetzt, kann der Gruppenleiter mit Zustimmung der Landesverbände diese Plätze nachbesetzen.
c) Zu den Deutschen Einzelmeisterschaften meldet jede Gruppe in jeder Gewichtsklasse die vier Erstplatzierten der Gruppenmeisterschaft. Sollte einer der Qualifizierten nicht teilnehmen, können Kämpfer von Platz 5 nachrücken.

I. Sektion 18. Zuständigkeit

a) Für alle nationalen und internationalen Begegnungen, die über den Zuständigkeitsbereich der Landesverbände hinausgehen, ist der Sportreferent des DJJV zuständig.

I. Sektion 19. Emblem

a) Das Nationalemblem ist nach Vorgaben des BMI und DOSB bei nationalen und internationalen Veranstaltungen im Einverständnis mit dem DJJV zu tragen.

I. Sektion 20. Berufung und Nachsetzen

a) Berufungen durch den DJJV haben allen anderen gegenüber Vorrang.
b) Ist in der U21 ein Athlet, der an der Landesmeisterschaft bereits teilgenommen hat, nachweislich durch seine Abschlussprüfung an Ausscheidungskämpfen auf Gruppenebene zur Deutschen Meisterschaft verhindert, so kann der Sportreferent die Teilnahme dieses Athleten auf Antrag durch den entsprechenden Sportwart des Landesverbandes bei der nächsten Meisterschaft setzen, wenn der Antrag zum Meldeschluss für die Deutsche Meisterschaft fristgerecht vorliegt, der Athlet der amtierende Deutsche Meister ist und ein entsprechender Startplatz in der jeweiligen Alters- und Gewichtsklasse frei ist.

II. Regelwerk – Allgemein

II. Sektion 1. Auslosung, Poollisten und „Setzen"

a) Um einen fairen Wettkampf zu gewährleisten werden die Begegnungen der Athleten innerhalb einer Klasse durch eine zufällige Auslosung bestimmt. Hierbei wird versucht Athleten, die aus dem gleichen Verein/ Landesverband entsendet werden voneinander zu trennen. Die Auslosung wird durch die Sportliche Leitung des Turniers mit einem von der JJIF anerkannten Programm durchgeführt.

b) Der DJJV führt, sofern nicht anders in der Ausschreibung erwähnt einen „Draw en block[2]" durch. Die Auslosung wird in geeigneter Weise publiziert. Einsprüche gegen die Auslosungen können in den nächsten 2 Stunden[3] nach der Publikation gegenüber der sportlichen Leitung erfolgen. Hierbei wird zwischen zwei Arten von Einsprüchen unterschieden:

1. Geringfügige Einsprüche (falsch geschriebener Name, falscher Verein, etc.) sind solche, die keine neue Auslosung verlangen.
2. Erhebliche Einsprüche (falsche Gewichts- oder Altersklasse), sind solche, die eine erneute Auslosung benötigen. In diesen Fällen prüft die Wettkampfleitung die Akkreditierung/Registrierung des Athleten. Wird hier ein Fehler seitens der Wettkampfleitung festgestellt, so erfolgt eine neue Auslosung. Liegt der Fehler beim Athleten/Trainer selbst, besteht kein Anspruch auf Start des Athleten.

c) Die genutzten Wettkampfpools hängen wie folgt von der Anzahl der Athleten ab:

1. Best-of-three: für 2 Teilnehmer

   i. Die Athleten kämpfen 2-mal gegeneinander.
   ii. Sollte nach diesen beiden Kämpfen, jeder ein Athlet gewonnen haben gibt es eine Entscheidungsrunde.

2. Round-Robin (Jeder gegen jeden): für 3 bis 5 Teilnehmer

   i. Der Sieger ist der Athlet mit den meisten Einzelsiegen.
   ii. Sollte es zwei oder mehrere Athleten geben, welche die gleiche Anzahl an Siegen haben wird die Position wie folgt ermittelt:

	Fighting und Jiu-Jitsu	Duo
1	Der Athlet mit mehr Full-Ippon/Submission Siegen gewinnt	Der Gewinner des direkten Vergleiches gewinnt
2	Der Gewinner des direkten Vergleiches gewinnt	Das Team mit der höheren totalen Punktzahl
3	Der Athlet, mit der kürzeren für die Full-Ippon/Submission Siegen	Wiederholung des Kampfes

[2] Siehe JJIF „Organisation and Sporting code 2020", Sektion 4.1
[3] Jedoch immer bis Wettkampfbeginn

3. Kombinierter Round-Robin: für 6 Teilnehmer

   i. Die Teilnehmer kämpfen in 2 Round Robins gegeneinander. Die jeweiligen Poolsieger kämpfen gegen den 2.Platzierten des anderen Pools im Halbfinale gegeneinander. Die Gewinner der Halbfinalkämpfe treffen im Finale aufeinander. Die Verlierer sind automatisch die Drittplatzierten.

4. Doppel-Ko System: 7 oder mehr Teilnehmer

   i. In jedem Kampf treffen jeweils zwei Athleten aufeinander. Die Sieger der Kämpfe kommen in die nächste Runde. Die Verlierer scheiden aus und kommen in die Trostrunde. Die Sieger der nächsten Runden treffen in den folgenden Runden aufeinander, während die Verlierer in die Trostrunden geschrieben werden. Verliert ein Athlet in der Trostrunde erneut, ist er aus dem Turnier ausgeschieden. Dies wird solange wiederholt, bis zuletzt zwei Teilnehmer übrigbleiben und im Finale um den Turniersieg kämpfen. Die Gewinner der Trostrunden sind die Drittplatzierten.

   ii. Sollten in einem Kampf um Platz 3 Athleten auf einander treffen, die an diesem Turnier schon einmal gegeneinander gekämpft haben, so werden die Begegnungen „getauscht". Hierbei sollen alle Athleten ihre ursprüngliche Position (rot oder blau) beibehalten. Ergibt sich durch den Tausch erneut eine bereits stattgefundene Begegnung, wird der Tausch nicht durchgeführt.

d) Eine grafische Darstellung der Pools ist in VII. Sektion 1
e) Müsste ein Athlet an zwei aufeinander folgenden Kämpfen teilnehmen, so muss zwischen den beiden Kämpfen eine Erholungszeit von mindestens 5 min liegen. Vor Kämpfen um eine Medaille (Finale und Kampf um Bronze) kann der Athlet 10 min Pause verlangen.
f) Auf Turnieren des DJJV werden Athleten, in der Regel, nicht auf vordefinierte Positionen innerhalb der Poolliste gesetzt. Eventuelle Ausnahmen werden in der Ausschreibung des Turniers erläutert.

II. Sektion 2. Gewichtsklassen der Disziplin Fighting und Brazilian Jiu-Jitsu[4]

a) Bei den Erwachsenen Weiblich gelten folgende Gewichtsklassen:
   -48 kg, -52 kg, -57 kg, -63 kg, -70 kg, +70 kg
b) Bei den Erwachsenen Männlich gelten folgende Gewichtsklassen:
   -62 kg, -69 kg, -77 kg, -85 kg, -94 kg, +94 kg
c) Bei der U 21 Weiblich gelten folgende Gewichtsklassen:
   -48 kg, -52 kg, -57 kg, -63 kg, -70 kg, +70 kg
d) Bei der U 21 Männlich gelten folgende Gewichtsklassen:
   -62 kg; -69 kg; -77 kg; -85 kg; -94 kg; +94 kg
e) Bei der U 18 Weiblich gelten folgende Gewichtsklassen:
   -44 kg; -48 kg; -52 kg; -57 kg; -63 kg; -70 kg; +70 kg
f) Bei der U 18 Männlich gelten folgende Gewichtsklassen:
   -50 kg; -55 kg; -60 kg, -66 kg; -73 kg; -81 kg; +81 kg

[4] 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.

g) Bei der U 16 Weiblich gelten folgende Gewichtsklassen:
-32 kg; -36 kg; -40 kg; -44 kg; -48 kg; -52 kg; -57 kg; -63 kg; +63 kg
h) Bei der U 16 Männlich gelten folgende Gewichtsklassen:
-38 kg; -42 kg; -46 kg; -50 kg; -55 kg; -60 kg; -66 kg; -73 kg; +73 kg
i) Bei der U 14 Weiblich gelten folgende Gewichtsklassen:
-25 kg; -28 kg -32 kg; -36 kg; -40 kg; -44 kg; -48 kg; -52 kg; -57 kg; +57 kg
j) Bei der U 14 Männlich gelten folgende Gewichtsklassen:
-30 kg; -34 kg; -38 kg; -42 kg; -46 kg; -50 kg; -55 kg; -60 kg; -66 kg; +66kg
k) Bei der U 12 Weiblich gelten folgende Gewichtsklassen:
-22 kg; -25 kg; -28 kg; -32 kg; -36 kg; -40 kg; -44 kg; -48 kg; +48 kg
l) Bei der U 12 Männlich gelten folgende Gewichtsklassen:
-24 kg; -27 kg; -30 kg; -34 kg; -38 kg; -42 kg; -46 kg; -50 kg; +50 kg
m) Bei der U 10 Weiblich gelten folgende Gewichtsklassen:
-20 kg; -22 kg; -25 kg; -28 kg; -32 kg, -36 kg; -40 kg; +40 kg
n) Bei der U 10 Männlich gelten folgende Gewichtsklassen:
-21 kg; -24 kg; -27 kg; -30 kg; -34 kg; -38 kg; -42 kg; +42 kg
o) Die Jugendbereiche bis einschließlich U14 können bei Bedarf durch die Landesverbände individuell eingeteilt werden. Die maximalen Gewichtsunterschiede sollten 5 kg nicht überschreiten.
p) Den Landesverbänden ist es gestattet, leichtere Gewichtsklassen vorzuschalten. Diese Gewichtsklassen nehmen aber nicht an den Gruppen- bzw. Deutschen Jugendmeisterschaften teil.
q) Bei Einzelmeisterschaften ist der Start nur in einer Gewichtsklasse möglich.
r) Eine Meisterschaftswertung in der jeweiligen Gewichtsklasse erfolgt nur dann, wenn mindestens drei Kämpfer an den Start gehen. Die Altersklassen der U16 und U14 sind von dieser Regelung ausgenommen, wenn am Wettkampftag mind. 2 Kämpfer in der jeweiligen Gewichtsklasse kämpfen.
s) Die Gewichtsklassen passen sich automatisch der Einteilung der JJIF/JJEU an. Die hier getroffene Aufzählung der Gewichtsklassen ist auf deutscher Ebene abschließend.

II. Sektion 3. Wiegen

a) Das Wiegen erfolgt durch Kampfrichter und muss auf derzeit gültig geeichten Waagen (Dezimalwaage, Neigungswaage oder elektronische Waage) vorgenommen werden. Der Ausrichter hat bei offiziellen Veranstaltungen mindestens zwei Waagen in geeigneten Räumen zur Verfügung zu stellen.
b) Die Teilnehmer müssen beim Wiegen mindestens ein blickdichtes T-Shirt, dessen Ärmel den Bizeps bedecken, und einer Hose, deren Beine von oben herab das Knie erreichen, tragen.
c) Die Teilnehmer müssen mindestens eine Stunde vor dem offiziellen Wiegen die Möglichkeit haben, ihr Gewicht zu überprüfen. Die Wiegezeit ist einzuhalten. Teilnehmer, die die Wiegezeit nicht einhalten, verlieren den Anspruch auf den Start.
d) Teilnehmer dürfen eine Gewichtsklasse höher starten als es ihrem tatsächlichen Gewicht entspricht.
e) Die Registrierung der Duo-Paare kann beim offiziellen Wiegen auch durch eine andere Person (z.B. Trainer, Betreuer, pp.) durch Vorlage der gültigen Pässe erfolgen.

II. Sektion 4. Kleidung und persönliche Voraussetzungen

a) Der Athlet muss eigenständig sicherstellen, dass die vorgegebenen Bestimmungen zur Wettkampfbekleidung und die persönlichen Anforderungen eingehalten werden.
b) Die Wettkämpfer tragen einen weißen Ju-Jutsu-Gi in guter Qualität, welcher sauber und in einem guten Zustand sein muss. Die Kämpfer tragen einen blauen oder roten Gürtel. Auf dem Anzug sind Aufnäher, die eine Vereins- oder Kaderzugehörigkeit anzeigen, erlaubt. Aufdrucke oder Aufnäher, die serienmäßig vom Hersteller angebracht sind (z.B. Artikelbezeichnungen, Firmenembleme usw.), sowie der Aufdruck „Ju-Jutsu" (sowie artverwandte Stilarten) bzw. Nationenzugehörigkeit auf dem Anzug sind ebenfalls zugelassen. Auch die Anbringung von Werbung auf dem Gi ist gemäß den DJJV Richtlinien erlaubt.
c) Die Jacke muss lang genug sein, um den Glutaeus Muskel zu bedecken und um die Taille mit einem Gürtel zusammengehalten werden.
d) Die Ärmel müssen weit genug sein, dass daran gegriffen werden kann. Sie müssen den Unterarm bis 5cm ans Handgelenk heranreichend bedecken. Die Ärmel dürfen nicht aufgewickelt werden.
e) Die Hose muss weit und lang genug sein um den Unterschenkel bis 5cm an den Knöchel heranreichend zu bedecken. Die Hosenbeine dürfen nicht aufgewickelt werden.
f) Der Gürtel soll mit einem quadratischen Knoten zusammengebunden werden, eng genug, um zu vermeiden, dass die Jacke zu locker sitzt. Er soll lang genug sein, um zweimal um die Taille gebunden zu werden. Die Gürtelenden sollten auf jeder Seite mindestens 15 cm lang sein.
g) Weibliche Teilnehmer tragen unter der Jacke einen weißen Rashguard unter ihrem Gi. Männlichen Teilnehmern ist dies ebenso gestattet.
h) Die Wettkämpfer müssen ihre Finger- und Fußnägel kurz geschnitten halten.
i) Die Wettkämpfer dürfen keine Gegenstände tragen, die den Gegner oder sich selbst gefährden oder verletzen könnten.[5]
j) Brillen dürfen nicht getragen werden. Kontaktlinsen können auf eigene persönliche Gefahr getragen werden.
k) Lange Haare müssen mit einem weichen Haarband zusammengebunden werden.
l) Das Tragen eines Hijab (muslimisches Kopftuch) ist gestattet. Dieses muss aus einem Stück sein und darf nicht mit Nadeln o.ä. gehalten werden.
m) Leistet ein Kämpfer bei Beanstandungen der Kleidung / persönlichen Voraussetzungen nicht Folge, wird der Kampf nicht gestartet. Dem Athleten muss mitgeteilt werden, welche Anforderungen er nicht erfüllt. Er hat dann die Möglichkeit, die Beanstandungen innerhalb von 2 Minuten zu beheben. Ist dies binnen dieser Frist nicht erfolgt, wird der Gegner zum Sieger erklärt. Die Beanstandungen der Kampfrichter zählen nicht zur Verletzungszeit.[6]

II. Sektion 5. Bekleidung von Trainern und andere Offiziellen

a) Trainer und andere Offizielle (z.B. medizinisches Personal), welche den Athleten an die Matte begleiten tragen einen Trainingsanzug des Vereins oder Landesverbandes und

[5] Darunter fällt auch – Piercing (auch unter der Kleidung)
[6] Wird nach Beginn der Kampfzeit ein Verstoß gegen die "Wettkampfbekleidung & persönlichen Anforderungen" festgestellt, wird der Teilnehmer disqualifiziert

geschlossene Schuhe. Kurze Hosen und Kopfbedeckungen[7] sowie offene Schuhe sind nicht gestattet.

b) Im Falle eines gesonderten Finalblocks tragen die Trainer formelle Kleidung (min. Business Casual).

II. Sektion 6. Wettkampffläche

a) Jede Wettkampffläche soll 12m x 12m groß sein und soll durch eine Judo- / Ju-Jutsu-Matte bedeckt werden.

b) Die Matte soll aus handelsüblichen Teilen bestehen, die fest genug, nicht zu rutschig oder zu rau sind. Die gesamte Mattenfläche muss ohne Zwischenräume ausgelegt sein und sollte nicht verrutschen können. Harte und gefährdende Gegenstände (z.B. Wände, Pfeiler, Tische, Gegenstände der Betreuer usw.) müssen mindestens 2 m vom äußeren Rand der Wettkampffläche entfernt sein. Die Zuschauer sollten mindestens einen Abstand von 3 m zur Mattenfläche einhalten. Deutliche Kennzeichnung durch Absperrung ist erforderlich.

c) Dem sportlichen Leiter obliegt die gesamte Verantwortung für seine Entscheidung, wie bei nicht regelgerechtem Zustand zu verfahren ist.

d) Die Wettkampffläche soll in zwei Zonen eingeteilt werden. Die Abgrenzung der Zonen wird durch eine andere Farbe kenntlich gemacht. Als Farben sind möglich: grün und rot oder gelb und blau.

e) Die Kampffläche (die innere Fläche) soll immer 8m x 8m groß sein. (Siehe VII. Sektion 2.a))

1. Eine Kampffläche von mindestens 6m x 6m in Ausnahmefällen erlaubt. Dadurch verkleinert sich die Wettkampffläche auf 10m x 10m (Siehe VII. Sektion 2.b))

f) Der Bereich außerhalb der Kampffläche heißt Sicherheitsfläche und soll 2m breit sein.

g) Es ist erlaubt die Sicherheitsfläche zwischen 2 Wettkampfflächen zu teilen, jedoch muss dann zwischen den beiden Kampfflächen ein Abstand von 3 m sein. Aus Sicherheitsgründen für die Wettkämpfer sollten jedoch jeweils 4 m (jeweils 2 m pro Kampffläche) als Sicherheitsfläche zwischen zwei Kampfflächen ausgelegt werden. (Siehe VII. Sektion 2.c)

II. Sektion 7. Sekretariat

a) Das Sekretariat befindet sich gegenüber der Position des Mattenkampfrichter (MKR) 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 geführt werden.

c) Ohne Video Review System besteht das Sekretariat aus 2 Assistenten. Ein Assistent führt die Wertungsliste, der Zweite bedient eine elektronische Anzeige.

II. Sektion 8. Video Überwachungs-System

a) Die Nutzung eins Video Überwachungs-Systems ist gestattet.

[7] Ausnahme Religiöse Kopfbedeckungen

b) Es sollten zwei Videokameras, die sich an gegenüberliegenden Ecken der Matte befinden verwendet werden.
c) Die Kampfrichter sollen über einen speziellen Funkkanal in ständigem Kontakt sein.

II. Sektion 9. Coaches/Trainer

a) Kämpfer können von einem Trainer (eine Person), der an einer Außenseite der Matte steht, während des gesamten Kampfes gecoacht werden. Hierbei hat der Coache zu sitzen.
b) Ein Trainer hat Vorbildfunktion, weshalb sein Verhalten den Verhaltenskodex und die Ethik des Kampfsportes widerspiegeln muss. Zeigt ein Trainer ein schlechtes Benehmen gegenüber den Kämpfern, den Kampfrichtern, dem Publikum oder anderen Personen können die Matten-Kampfrichter beschließen, ihn für die Dauer des Kampfes Von der Mattenfläche zu verweisen
c) Setzt der Trainer sein schlechtes Benehmen fort, kann ihm der Zutritt zu dem offiziellen Wettkampfbereich verwehrt werden.

II. Sektion 10. Mannschaftswettkämpfe / Bundesliga

a) Mannschaftswettkämpfe sind möglich.
b) Die Durchführungsbestimmungen für die Bundesliga regeln den Ablauf, den Austragungsmodus, die Termine und die Sonderfragen der Bundesliga.
c) Die Bundesliga ist ein "Amateurwettbewerb", und stellt die höchste Wettkampfklasse für Mannschaftsbewerbe im DJJV dar und dient somit zur Ermittlung des "Deutschen Mannschaftsmeisters".
d) In allen Fällen, die nicht ausdrücklich in diesem Reglement enthalten sind, gelten die Bestimmungen der entsprechenden Ordnungen des DJJV.
e) Zuständig für die Erstellung der Durchführungsbestimmungen ist der Bundesligaausschuss, bestehend aus Vertretern des DJJV e.V. und der teilnehmenden Vereine.
f) Die hieraus resultierenden Bestimmungen sind vom Präsidium des DJJV e.V. zu prüfen und zu entscheiden.

II. Sektion 11. Ersatzkämpfer bei Mannschaftswettkämpfen

a) Ersatzkämpfer dürfen im darauffolgenden Kampf Kämpfer ersetzen, die verletzt sind oder krank werden.
b) Die Ersatzkämpfer müssen in der gleichen Gewichtsklasse oder in einer niedrigeren Gewichtsklasse sein, als die ersetzten Kämpfer.
c) Disqualifizierte Kämpfer können nicht ersetzt werden.
d) Ersatzkämpfer müssen zur gleichen Zeit wie die offiziellen Teilnehmer angemeldet und gewogen worden sein.

III. Regelwerk – Fighting System

III. Sektion 1. Allgemeines

a) Im Fighting-System kämpfen zwei Ju-Jutsu-Wettkämpfer in einem sportlichen Wettbewerb gegeneinander. Das Ziel des Kampfes ist es durch Full-Ippon (jeweils eine perfekte Technik in Part 1, 2 oder 3) oder durch Punkteüberlegenheit zu gewinnen.

b) Das Kampfsystem setzt sich aus 3 Parts zusammen

1. Part 1: Schlag-, Stoß- und Tritttechniken
2. Part 2: Wurftechniken, zu Boden bringen, Hebel- und Würgetechniken
3. Part 3: Bodentechniken, Hebel- und Würgetechniken

c) Vor Übergang in den nächsten Part müssen die Kämpfer technisch aktiv sein. Ein Part ist technisch gültig, wenn die Kämpfer die Technik / Techniken in gutem Gleichgewicht und mit kontrollierten Kombinationen zeigen.[8]

d) Die Angriffe im Part 1 sind auf die folgenden Gebiete beschränkt: Kopf, Gesicht, Hals, Bauch, Brust, Rücken und Seite.

e) Es sind alle Würgetechniken erlaubt, außer Würgetechniken mit der Hand / den Fingern.

f) Die Kampfzeit je Kampf für Erwachsene, U21, U18 und U16 beträgt 3 Minuten. Bei Punktegleichstand kommt er zu einer Verlängerung.

g) Die Kampfzeit je Kampf für U14 und jünger beträgt 2 Minuten. Bei Punktegleichstand kommt er zu einer Verlängerung.

h) Der Mattenkampfrichter (MKR) sollte zusammen mit den Seitenkampfrichter (VKR/SKR) nach Beratung mit dem Tischkampfrichter (TKR) entscheiden, ob die letzte Aktion vor oder nach dem Ende der Kampfzeit stattgefunden hat.

i) Ausrüstung (Ergänzung zu II. Sektion 4)

1. Die Wettkämpfer sind verpflichtet, weiche, kurze und leichte Handschützer, sowie weiche Spann- und Schienbeinschützer zu tragen, welche die gleiche Farbe wie ihre Wettkampfgürtel haben müssen.
2. Die Schützer müssen aus weichem Schaumstoff sein und sollten mindestens 1 cm und maximal 2 cm dick sein
3. Die Schutzausrüstung muss in korrekter Größe und in gutem Zustand sein.
4. Wenn bei einem Kämpfer die Kleidung oder die Schutzausrüstung nicht dem Regelwerk entspricht, wird es ihm nicht erlaubt den Kampf zu beginnen. Bei dieser Situation ist es ihm erlaubt, die beanstandeten Sachen binnen 2 Minuten zu wechseln. Er wird aber mit Shido bestraft, da der Beginn des Kampfes dadurch verzögert wurde.
5. Es ist weiterhin erlaubt einen Tiefschutz und einen Mundschutz zu tragen. Weibliche Wettkämpfer dürfen einen Brustschutz tragen.
6. U18 und jünger männlich: das Tragen von Mundschutz und Tiefschutz ist Pflicht
7. U18 und jünger weiblich: das Tragen von einem Mundschutz ist Pflicht

[8] mit Kombinationen ist gemeint:
Part 1 – es müssen Kombinationen mit den Händen und/oder den Beinen gemacht werden
Part 2 – es müssen reale Aktivitäten sein um zu Werfen (auch zu Boden bringen)
Part 3 – es müssen reale Aktivitäten sein um zu Halten und auch aus der Halteposition zu entkommen.
Part 3 – So lange der Wille zu Kämpfen gegeben ist und technische Fortschritte erzielt werden, findet der Kampf in Part 3 weiter statt

8. Schienbeinschutz, Tiefschutz und Brustschutz müssen unter dem Gi getragen werden.

III. Sektion 2. Kampfrichter

a) Die Kämpfe werden von dem sich auf der Kampffläche befindlichen Mattenkampfrichter (MKR) verantwortlich geleitet. Der MKR ist der Einzige, der Entscheidungen zu Strafen, Verletzungszeit oder Verlängerungen, sowie Änderungen oder Berichtigungen von Ergebnissen anzeigt. Er kürt den Gewinner des Kampfes.
b) Der MKR wird von zwei Videokampfrichtern (VKR) unterstützt. Diese sitzen nahe dem Tischkampfrichter (TKR) und der Tischbesatzung (Siehe auch II. Sektion 8). Wenn keine VKR eingesetzt werden können, wird der MKR von zwei Seitenkampfrichtern (SKR) unterstützt. Diese halten sich auf der Sicherheitsfläche (auf zwei verschiedenen Seiten der Wettkampffläche) auf. Sie müssen dem Wettkampfverlauf zu jeder Zeit so gut wie möglich folgen und ihre Punkte vergeben.
c) Die Punkte werden unter Berücksichtigung der von der Mehrheit der drei Kampfrichter vergebenen Wertungen erfasst, und bei Einsatz eines VKRs vom MKR angezeigt.
d) Der Tischkampfrichter (TKR) ist für den Wertungstisch verantwortlich. Er diktiert der Tischbesatzung die Punkte / Strafen und informiert den MKR über die Kampfzeit, die Haltetechnikzeiten und die Verletzungszeiten.
e) Bei Finalbegegnungen können zwei TKR eingesetzt werden, vorausgesetzt die Anzahl der Kampfrichter erlaubt dies und es ist bei allen Finalbegegnungen des Turniers möglich.
f) Bei den Halbfinal- bzw. Finalkämpfen darf keiner der Kampfrichter der Nation (Verein) eines der Kämpfer/innen angehören, wenn dies möglich ist. Diese Regelung wird sich auf kleineren Turnieren nicht immer durchführen lassen. Für große Turniere (vor allem offizielle Meisterschaften) ist sie aber anzuwenden, es sei denn, es stehen nicht ausreichend Kampfrichter zur Verfügung.
g) Alle Kampfrichterzeichen sind im Anhang VII. Sektion 3 zu finden

III. Sektion 3. Kampfablauf

a) Die Wettkämpfer stehen sich im Zentrum der Kampffläche in einem Abstand von zwei Metern frontal gegenüber. Der Kämpfer mit dem roten Gürtel steht aus Sicht des MKR auf der rechten Seite. Auf Zeichen des MKR verbeugen sich die Kämpfer zu den Kampfrichtern und dann zueinander.
b) Nach dem Kommando „Hajime" durch den MKR, startet der Kampf in Part 1.
c) Sobald der Kontakt zwischen den Wettkämpfern durch ein Festhalten des Gegners hergestellt ist, startet Part 2. Hiebe, Schläge und Tritte sind dort verboten, es sei denn, sie werden gleichzeitig mit dem ersten Griff ausgeführt.
d) Wenn beide Kämpfer beide Knie am Boden haben oder ein Kämpfer am Boden sitzt oder liegt, beginnt Part 3. [9],[10]
e) Die Wettkämpfer müssen aktiv sein, indem sie versuchen, in allen Parts Punkte zu erzielen. Aktive Wettkämpfer können zwischen den Parts wechseln (III. Sektion 6). Um

[9] Geht ein Kämpfer im Part 2 wiederholt direkt auf seine Knie, ist dieser mit Passivität zu bestrafen. Es ist nicht erlaubt einen am Boden liegenden Gegner aufzuheben / aufzustellen und zu werfen. In diesem Fall wird der Kampf mit Matte unterbrochen.

[10] Es ist nicht erlaubt einen knienden Gegner zu schlagen oder zu treten. In dieser Situation stoppt der MKR den Kampf.

einen aktiven Kampf in allen 3 Parts zu gewährleisten, sollten die Kämpfer nicht länger als nötig (ca. 20 Sekunden) in einem der 3 Parts verbleiben bzw. kämpfen. Bei Haltetechniken wird die 20 Sekundenregelung nicht herangezogen (z.B. Wechsel der Haltenden innerhalb von Part 3).

f) Nach dem "Matte" müssen die Wettkämpfer sofort ihren Gi und ihre Schutzausrüstung ordnen und zu ihren Ausgangspositionen zurückkehren.[11]

g) Wenn im Part 1 einer der Kämpfer ohne die Ausführung einer Technik nach vorne stürmt oder sich selbst gefährdet („Mubobi"), wird eine technische Strafe (leichte Strafe - Shido -) ausgesprochen. Der Kampf beginnt erneut im Part 1.

h) Techniken, die außerhalb der Kampffläche starten, dürfen nicht bewertet werden. Der MKR sollte jeden Kampf außerhalb der Kampffläche beenden und die Wettkämpfer anweisen zur Mitte der Matte zurückzukehren und ihre Ausgangspositionen wieder einzunehmen.[12]

i) Alle Wurftechniken müssen auf der Kampffläche angesetzt werden. Wurftechniken die auf der Sicherheitsfläche enden sind erlaubt, vorausgesetzt dass sie kein Verletzungsrisiko für den Gegner darstellen (Siehe III. Sektion 6.c)2).

j) Am Ende des Kampfes gibt der MKR den Sieger bekannt und fordert die Kämpfer zum Verbeugen, auf. Dies erfolgt zuerst zueinander und dann in Richtung der Kampfrichter. Dazu stehen sie in einer Linie auf der Wettkampffläche gegenüber des TKR's.

III. Sektion 4. Gebrauch von „Hajime", „Matte"; „Sonomama" und „Yoshi"

a) Mit dem Kommando „Hajime" startet der MKR den Kampf.

b) Der MKR stoppt den Kampf mit dem Kommando „Matte" in folgenden Situationen:

1. wenn einer oder beide Kämpfer die Kampffläche in Part 1 oder Part 2 vollständig verlassen hat.
2. wenn beide Kämpfer die Kampffläche in Part 3 vollständig verlassen haben.
3. um einem oder beiden Kämpfern eine Strafe in Part 1 zu geben.
4. wenn ein Kämpfer sich auf beiden Knien oder in sitzender oder liegender Position befindet und sein Gegner eine Atemitechnik anwendet.
5. wenn die Haltezeit „Osae-Komi" abgelaufen ist.
6. im Falle einer Aufgabe/Submission (ein Kämpfer schlägt ab, macht andere Zeichen zur Aufgabe, schreit oder ein Kämpfer kann wegen einer Würgetechnik oder einer Hebeltechnik nicht selbständig abschlagen).
7. wenn einer oder beide Kämpfer verletzt, bewusstlos oder erkrankt sind.
8. in jedem anderen Fall, wenn es der MKR für notwendig erachtet (z.B. das Richten des Gis[13]) oder um sich zu besprechen, Strafen oder Ergebnisse zu vergeben.
9. in jedem anderen Fall, wenn einer der SKR/VKR es für erforderlich hält und hierfür in die Hände klatscht.

---

[11] Wenn der Gi und die Schutzausrüstung nicht in Ordnung gebracht worden sind, kann der MR das "Kleidung richten"-Zeichen verwenden und 15 zusätzliche Sekunden geben, um den Gi- und die Schutzausrüstung in Ordnung zu bringen. Wenn dies mehrmals geschieht, wird der Wettkämpfer mit Shido bestraft.

[12] Wenn ein Wettkämpfer die Sicherheitsfläche nur für einen kurzen Moment mit beiden Füßen betritt und sofort auf die Kampffläche zurückkehrt, sollte der Kampf nicht abgebrochen werden.

[13] Ein Verlust der Handschützer am Arm des benachteiligten Kämpfers führt bei Ansatz einer Hebeltechnik nicht zum Abbruch der Aktion.

10. der Kampf beendet ist.[14]

c) "Sonomama" soll verwendet werden, wenn der MKR die Kämpfer vorübergehend anhalten/stoppen muss. In diesem Fall dürfen die Kämpfer sich bis zur Wiederaufnahme des Kampfes nicht mehr bewegen und ihre Position nicht verändern.

1. Um einem oder beiden Kämpfern eine Verwarnung oder eine Strafe in Part 2 oder Part 3 zu erteilen.
2. In jedem anderen Fall, wenn der MKR es für notwendig erachtet, den Kampf zu unterbrechen und die Kämpfer sich im Part 2 oder Part 3 befinden

d) Der MR kündigt mit "Yoshi" den Neustart des Kampfes nach der Unterbrechung durch das Kommando "Sonomama" an.[15]

III. Sektion 5. Punktevergabe

a) Wenn das Kampfrichter-Team aus einem MKR und zwei VKR besteht:

1. Die Punkte werden durch den MKR vergeben.
2. Wenn mindestens ein VKR mit dem MKR übereinstimmt, greifen sie nicht ein.
3. Wenn beide VKR mit dem MKR nicht einverstanden sind, steht einer von ihnen auf und zeigt die korrigierte Wertung (wenn zwei VKR zustimmen) oder die Wertung (wenn alle drei KR unterschiedliche Wertungen vergeben wollen) an.[16]

b) Wenn das Kampfrichter-Team aus einem MKR und zwei SKR besteht:

1. Die Punkte werden von allen Kampfrichtern gleichzeitig gegeben und werden einem Kämpfer nach der Mehrheitsregel zugesprochen, d.h. die Punkte werden einem Kämpfer zugesprochen, wenn mindestens zwei KR (ein MKR und ein SKR oder zwei SKR) die Punkte angezeigt haben.
2. Wenn die drei KR unterschiedliche Punkte vergeben, wird die Wertung (Mittlere Wertung) auf die Anzeigetafel übertragen.

c) In Part 1 können folgende Punkte vergeben werden:
(Schläge, Stöße und Tritttechniken müssen mit einer Rückholbewegung, in guter Balance und kontrolliert ausgeführt werden)

i. eine ungeblockte Atemitechnik	**Ippon (2 Punkte)**
ii. eine zum Teil geblockte Atemitechnik[17]	**Waza-Ari (1 Punkt)**

2. Atemis dürfen nur zum Rumpf oder Kopf angewendet werden (Ausnahme: gerade Atemis zum Kopf sind verboten).
3. Atemis müssen mit einer guten Dynamik ausgeführt werden. Sie müssen Kontakt haben, dieser darf aber nicht härter als Semikontakt sein; Sie müssen mit Hikite/Hikiashi in guter Balance und Kontrolle ausgeführt werden. In den Altersklassen U16 und U14, dürfen Atemis zum Kopf den Gegner nicht berühren.

---

[14] Der MKR und die VKR/SKR haben zu entscheiden. Nach der Besprechung konsultieren sie den TKR, ob die letzte Aktion vor dem Ende der Kampfzeit oder danach stattfand.

[15] Wenn eine Strafe für Passivität verhängt wird, weil ein Athlet Part 1 oder 2 übersprungen hat oder sich geweigert hat in Part 3 zu gehen, wird der Kampf in dem Part wieder aufgenommen, in dem er passiv war.

[16] Wenn die Punktzahl durch die VKRs geändert wird, zeigt der MKR den Teil an, in dem die Änderung eingetreten ist sowie die Änderung der Punktzahl.

[17] Ein Tritt, der vom Gegner gefangen oder teilweise blockiert wurde ergibt daher bestenfalls Waza-Ari.

4. KR dürfen weder beiden Kämpfern Punkte in einer Aktion geben, noch dürfen KR einem Kämpfer mehr als einen Punkt pro Aktion geben. Diese Regel beeinträchtigt nicht die Möglichkeit, in der gleichen Aktion Strafen zu vergeben. Wenn sich die Kämpfer in Part 1 befinden, ignorieren die KR eine potentielle Waza-Ari-Technik, wenn dieser unmittelbar eine Ippon-Technik folgt.[18] Eine Aktion endet, wenn sich beide Kämpfer vollständig voneinander entfernt haben.

d) Die folgenden Techniken können in Part 2 bewertet werden:

1. Würgetechniken und Hebeltechniken, die zu einer Aufgabe des Gegners führen[19] **Ippon (3 Punkte)**
2. Für die Altersklassen U16 und jünger sind Würge- und Hebeltechniken nicht erlaubt
3. Ein Takedown/Wurf mit voller Kontrolle und Dynamik während der gesamten Technik/Ausführung **Ippon (2 Punkte)**
4. Ein teilweise kontrollierter Takedown/Wurf **Waza-ari (1 Punkt)**
5. Ein Takedown/Wurf ist gegeben, wenn der Gegner auf dem Rücken, der Seite und/oder der Brust auf der Matte landet, sowie der Angreifer in einer Position über oder auf gleicher Höhe mit dem Gegner bleibt
6. Wenn ein Takedown/Wurf ausgeführt wird, nachdem der Angreifer (Tori) den Gegner (Uke) aus Part 3 hochgezogen hat, darf dieser nicht gewertet werden.
7. Takedowns/Würfe, nach denen der Gegner auf den Knien, auf allen Vieren oder in einer sitzenden Position landet, werden nicht bewertet[20]. Takedowns/Würfe, nach denen der Gegner auf den Knien und danach auf der Brust oder auf dem Bauch landet, werden gewertet.
8. Wenn der Takedown/Wurf von einem Kämpfer gekontert wird und beide Kämpfer so landen, dass keiner der beiden Kontrolle hat, wird auf "Aiuchi" entschieden.

e) Die nachfolgenden Techniken können in Part 3 bewertet werden:

1. Würgetechniken, Hebeltechniken und Osae-komi, welche zu einer Aufgabe (Submission) des Gegners führen.[21] **Ippon (3 Punkte)**
2. Bei den Altersklassen U16 und U14 muss der KR bei technisch korrekt ausgeführten Würge- und/oder Hebeltechniken, welche eine Aufgabe des Gegners herbeiführen könnten, den Kampf abbrechen und einen Ippon (3 Punkte) vergeben. Hand- und Beinhebel sind nicht erlaubt.
3. Bei den Altersklassen U12 und jünger muss der KR bei technisch korrekt ausgeführten Hebeltechniken, welche eine Aufgabe des Gegners herbeiführen könnten, den Kampf abbrechen und einen Ippon (3 Punkte) vergeben. Würgetechniken sowie Hand- und Beinhebel sind nicht erlaubt.
4. Eine effiziente Kontrolle für 15 Sekunden nach dem "Osae-Komi" angesagt worden ist. **Ippon (2 Punkte)**

---

[18] Wenn beide Wettbewerber eine Atemi-Technik anwenden, die alle Kriterien für einen Ippon erfüllt, ist der Punkt an den Kämpfer zu geben, der den ersten Treffer landet. Wenn beide Treffer gleichzeitig landen, werden keine Punkte vergeben (Aiuchi).

[19] Wenn ein Kämpfer nicht tappen kann, kann er auch verbal tappen. In jedem Fall, wenn der MKR denkt, dass ein Kämpfer in Gefahr ist, muss er den Kampf abbrechen und Ippon an seinen Gegner vergeben.

[20] Der Gegner muss sich hierbei stabilisieren

[21] Wenn ein Kämpfer nicht tappen kann, kann er auch verbal tappen. In jedem Fall, wenn der MR denkt, dass ein Kämpfer in Gefahr ist, muss er den Kampf abbrechen und Ippon an seinen Gegner vergeben.

5. Eine effiziente Kontrolle von 10 Sekunden, aber weniger als 15 Sekunden nach dem "Osae-Komi" angesagt worden ist. **Waza-Ari (1 Punkt)**
6. Eine innerhalb der Kampfzeit begonnene effektive Kontrolle (Haltetechnik) wird bis zur Beendigung (auch nach Ablauf der Kampfzeit) fortgesetzt. Wird die Kontrolle vor dem Ablauf der 15 Sekunden abgebrochen, so wird vom MKR das Kommando "Toketa" verwendet.
7. Osae-Komi kann nur angesagt werden, wenn:

   i. Die kontrollierte Person auf dem Boden liegt. Kontrolltechniken können angewendet werden, wenn der Gegner auf dem Rücken, auf der Seite oder der Brust liegt.
   ii. Die Beine von Tori frei sind.[22]
   iii. Uke eingeschränkt ist und sich nicht frei bewegen kann. Tori eine gute Kontrolle über Uke hat.

8. Osae-Komi Zeit geht weiter, auch wenn:

   i. Die kontrollierte Person in der Lage ist, ein Bein von Tori zu umklammern/ z.B. Half-Guard
   ii. Die Kämpfer in die Back-Control-Position geraten (z.B. aus der Back-Mount oder aus der Mount /Tate-Shiho-Gatame) und Tori kontrolliert.
   iii. Der kontrollierte Kämpfer in die Position auf allen Vieren oder in die Turtle-Postion (z.B. in der Back-Mount) mit weiterer Kontrolle von Tori geht.

9. Toketa wird angesagt, falls:

   i. Die kontrollierte Person in der Lage ist beide Beine von Tori zu umklammern z.B. Closed-Guard
   ii. Die kontrollierte Person ihren Gegner umdrehen kann (Ausnahme: bei der Back-Control).
   iii. Die kontrollierte Person in der Lage ist in einer aufrechten Position auf ihre Beine oder ihre Knie zu gehen
   iv. Beide Kämpfer die Kampffläche vollständig verlassen

f) Submission-Techniken mit der Kontrolle von Uke's Oberkörper (z.B. Sankaku-jime and Juji-gatame mit Uke auf dem Boden) werden als Osae-Komi angesehen.
g) Punkte für verschiedene Kontroll-Techniken und Submission-Techniken, die als Osae-Komi angesehen werden, können nicht gesammelt werden (z.B. ein Juji-Gatame oder Sankaku-Jime welcher länger als 10 Sekunden gehalten wurde und mit einer Submission (Armhebel oder Würgetechnik) endet, kann nicht mit einem Waza-Ari und einem Ippon bewertet werden. Der MKR verkündet Mate für den Osae-Komi und vergibt 3 Punkte (Ippon) für die Submission.
h) Wenn eine Submission-Technik, die auch eine Osae-komi-Technik ist, innerhalb von 15 Sekunden nicht zu einer Submission führt, verkündet der MKR „Mate" und vergibt einen Ippon (2 Punkte) für die Osae-komi-Technik an Tori.

[22] Im Falle einer Rückenkontrolle gelten die Beine von Tori als frei.

III. Sektion 6. Strafen und Verbotene Handlungen

a) Strafen werden durch den MKR angezeigt, nachdem sie von der Mehrheit der Kampfrichter gegeben wurden. Sollte eine Handlung mehreren Kriterien für Strafen entsprechen, so ist die höchste Strafe auszusprechen.

b) Leichte verbotene Handlungen werden mit Shido bestraft und der Gegner erhält einen Waza-Ari. Folgende Vergehen zählen zu den leichten verbotenen Handlungen:

1. Passivität[23]:

   i. In allen Parts: Keine Aktivität, mit dem Ziel Punkte zu erreichen, aufweisen.
   ii. Passivität Part 1: Direkter Übergang in den Part 2 oder 3 ohne vorherige Aktivität in Part 1. Aktivität in Part 1 bedeutet mindestens zwei tatsächliche Versuche in mindestens zwei Aktionen Punkte zu erzielen auszuführen, bevor man in Part 2 wechselt, und zwar jedes Mal, wenn die Wettkämpfer zu Beginn und während des Kampfes die Ausgangsposition einnehmen oder wieder einnehmen (z.B. jedes Mal, nachdem der MR „Hajime" ruft).
   iii. Passivität Part 2: Weigerung in Part 2 zu wechseln während man in Part 1 aktiv ist[24]
   In Part 1 ist es einem aktiven Kämpfer erlaubt nach einem erfolglosen Versuch Punkte in Part 1 zu erzielen in Part 2 zu wechseln, nicht aber direkt in Part 3 zu wechseln. In Part 2 darf ein aktiver Kämpfer nach einem misslungenen Wertungsversuch nicht absichtlich in Part 3 wechseln. Ein Wechsel in Part 1 ist gestattet. Ein direkter Übergang in Part 3 oder der Ansatz einer Pseudotechnik/Scheintechnik mit der alleinigen Absicht in Part 3 zu gelangen. Das bloße Blockieren gegnerischer Angriffe und Bewegungen ohne selbst die Absicht zu haben eine Technik anzusetzen.
   iv. Passivität Part 3: Direkt in Part 2 oder Part 1 zurückkehren, während der Kampf in Part 3 verweigert wird. In Part 3 ist es einem aktiven Kämpfer gestattet in Part 2 oder Part 1 zurückzukehren, nachdem er erfolglos versucht hat Punkte in Part 3 zu erreichen.
   v. Nachdem eine Passivität ausgesprochen wurde, z.B. da ein Kämpfer Part 1 oder 2 ausgelassen hat oder er den Kampf in Part 3 verweigerte, soll der Kampf in dem Part fortgeführt werden, in dem die Passivität ausgesprochen wurde (z.B., wenn ein Kämpfer eine „Scheintechnik/Pseudotechnik" in Part 2 ausführt um diesen auszulassen, wird der Kampf in Part 2 wieder aufgenommen/fortgeführt).

2. Mubobi: Ausführen einer Aktion, durch die sich der Kämpfer selbst gefährdet.[25]
3. Verlassen der Kampffläche:

---

[23] Mit Ausnahme der allgemeinen Regeln soll Shido für Passivität nicht erteilt werden, wenn ein Wettkämpfer eine Gelegenheit ergreift (z.B. wenn eine Tritttechnik gefangen wird ohne vorher im Part 1 aktiv gewesen zu sein, wenn er probiert einen Flying Armbar auszuführen oder indem er aufsteht um die gegnerische Guard zu passieren…). Sollte dies in mehreren Fällen auftreten und eine Weigerung in den Parts 1, 2 oder 3 zu kämpfen zu sehen sein, so soll „Shido" für Passivität ausgesprochen werden.

[24] Passivität soll ausgesprochen werden, wenn die Kämpfer nicht innerhalb von ca. 30 Sekunden in den Part 2 übergehen. Nachdem die Strafe gegeben wurde, verkürzt sich die Zeit zum Übergang auf 15 Sekunden.

[25] Für eine Aktion ist es sowohl möglich einem Kämpfer "Mubobi" auszusprechen und dem anderen Kämpfer Punkte zu vergeben.

i. In den Parts 1 und 2, wenn beide Füße die Kampffläche verlassen.[26]
ii. In Part 2, wenn man den Gegner absichtlich aus der Kampffläche schiebt.
iii. In Part 3, wenn Uke während Osae-Komi oder während eines Hebel-/Würgegriffs die Kampffläche auf einer nicht technischen/technisch ausgeführten Weise verlässt und somit bewirkt, dass beide Kämpfer die Kampffläche verlassen.

4. Grip and Punch: Ausführen von Atemitechniken in den Parts 2 oder 3.
5. Ansetzen/Ausführen von Aktionen nach Mate: Ausführen weiterer Aktionen nachdem "Mate" oder "Sonomama" verkündet wurde.
6. Unzulässige Techniken:

i. Ausführen von Atemitechniken zu den Beinen.
ii. Ausführen von Finger- und Zehenhebel.
iii. Kompression der Nieren oder Rippen mit den Beinen in der geschlossenen Guardposition (Nierenschere; Beine werden gestreckt).
iv. Würgen des Gegners mit den bloßen Händen.
v. Die Hand oder den Fuß des Kämpfers in das gegnerische Gesicht in Part 2 oder 3 halten.

7. Auf Zeit spielen/Zeit schinden:

i. Falls ein Kämpfer unvorbereitet auf der Matte erscheint und es dadurch zu Verzögerungen des Wettkampfes kommt.[27]
ii. Den Gi und die Schutzausrüstung mehrere Male nicht ordnen während man sich zur Startposition zurück begibt.
iii. Den Gi und die Schutzausrüstung nicht zeitnah richten (20 Sekunden nachdem das Kampfrichterzeichen "Kleider ordnen" angezeigt wurde).
iv. Absichtliches Zeitschinden (z.B. richten des Gi, den Gürtel ausziehen, die Handschützer ausziehen etc.)

c) „Verbotene Handlungen" werden mit "Chui" bestraft und der Gegner erhält zwei Waza-Ari. Folgende Aktionen werden als "Verbotene Handlungen" gewertet:

1. "Gefährliche Atemitechnik":

i. Zu hartes Ausführen von Atemitechniken (z.B. Kicken, Schubsen, Stoßen, oder Schlagen des gegnerischen Körpers).[28]
ii. Ausführen von geraden/geradlinigen Atemitechniken zum gegnerischen Kopf.[29]

---

[26] Falls ein Kämpfer die Sicherheitsfläche mit beiden Füßen nur für einen kurzen Moment betritt und dann unmittelbar wieder auf die Kampffläche zurückkehrt, soll keine Bestrafung erfolgen und der Kampf soll nicht unterbrochen werden.

[27] Die Verwarnung wird gegeben, wenn der Kämpfer bei Kampfbeginn auf der Matte steht. (vor Hajime)

[28] Falls die Atemitechniken härter als im Semikontakt/Halbkontakt ausgeführt wird, wird diese als harter Kontakt/Vollkontakt gewertet. Falls der harte Kontakt dadurch zustande kam, da der Gegner sich in die Technik hinein bewegt hat und es versäumte sich zu schützen („Mubobi"), so soll kein „Chui" für „gefährliche Atemitechnik" vergeben werden. Es ist möglich sowohl „Mubobi" und „gefährliche Atemitechnik" für dieselbe Aktion auszusprechen.

[29] Die Bestrafung soll auch dann erfolgen, wenn der Angriff den Gegner verfehlt.

iii. Ausführen eines unkontrollierten Angriffs (z.B. Haito, Haishu oder Halbkreisfußtritt), der nicht abgestoppt wird, auch dann, wenn er den Gegner verfehlt.[30]
iv. Auch eine Hebeltechnik kann als zu harter Kontakt gewertet werden, wenn die Technik unkontrolliert durchgezogen wird. Im Umkehrschluss kann aber auch der Gegner mit Mubobi bestraft werden, falls ein Eigenverschulden (nicht abschlagen) vorliegt.

2. "Gefährlicher Takedown/Wurf":

i. Ausführen einer/s Takedowns/Wurfs, bei der ein beliebiges Körperteil des Gegners außerhalb der Sicherheitsfläche landet. Würfe von der Kampffläche zur Sicherheitsfläche sind erlaubt
ii. Ausführen einer Wurftechnik, die bewirkt, dass der Gegner auf seinem Gesicht, Kopf oder Nacken landet.
iii. Ausführen einer harten, unkontrollierten oder gewaltsamen Takedowns/Wurfs.

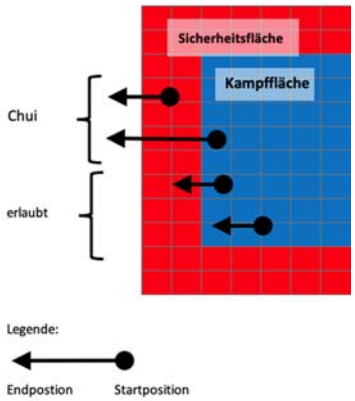


Abbildung 1 Veranschaulichung "Wurf außerhalb"

3. "Nichtbeachtung von Kampfrichteranweisungen": Das Missachten von Kampfrichteranweisungen.[31]
4. "Unnötige Bemerkungen":

i. Unterhalten mit dem Trainer während des Kampfes.
ii. Unnötige Ausrufe, Bemerkungen oder Gesten, Tänze und unsportliches Verhalten dem Gegner gegenüber, gegenüber den Kampfrichtern, der Tischbesetzung oder jemand beliebigen gegenüber, die aber nicht so schwer gewertet werden, dass sie zur direkten Disqualifikation der Veranstaltung führen.

d) "Schwerwiegende verbotene Handlungen" werden mit "Hansokumake" bestraft.

1. Bei zwei verbotenen Handlungen (Chui) ist der Kampf verloren mit Hansokumake.
2. Falls ein Kämpfer eine schwerwiegende verbotene Handlung tätigt, verliert er den Kampf (Punktestand wird auf 0 gesetzt) und der gegnerische Punktestand wird auf 14 gesetzt.
3. Bei der zweiten schwerwiegenden Handlung wird der Kämpfer vom Turnier ausgeschlossen und verliert folglich alle Kämpfe, Medaillen und Qualifikationspunkte/Ranglistenpunkte in ALLEN Kategorien.
4. Falls beide Kämpfer "Hansokumake" erhalten, findet eine Wiederholung des Kampfes statt.[32]

---

[30] Mit einer unkontrolliert horizontal ausgeführten Atemitechnik (z.B. Haishu, Haito oder Halbkreisfußtritt), die nicht abgestoppt wird, ist eine Atemitechnik gemeint, die die Mittellinie des Gegners überschreiten. Eine unkotrolliert vertikal ausgeführte Atemitechnik (z.B. Haishu -Hammerschlag-/-Tritt) die nicht abgestoppt wird, ist eine Atemitechnik gemeint, die die Kieferlinie überschreitet.

[31] Beim zweiten Auftreten einer leichten verbotenen Handlung (z.B. „Passivität", „Grip and Punch", „Verlassen der Kampffläche"…), spricht der HKR eine Verwarnung aus, dass die nächste identische leichte verbotene Handlung (also die Dritte) mit „Chui" gewertet wird.

[32] Wenn beide Kämpfer disqualifiziert werden existiert keine Pause zwischen dem Kampf und der Wiederholung des Kampfes. Punkte, Ippons und Strafpunkte werden nicht in den Rückkampf übertragen.

5. Folgende Aktionen werden als "schwerwiegende verbotene Handlungen" gewertet:

i. Ausführen einer Technik, welche den Gegner verletzen könnte.[33]
ii. Ausführen einer kombinierten Takedowntechnik/Wurf (inklusive Versuche) in Verbindung mit Würge- oder Hebeltechniken, die so ausgeführt werden, dass sogar im Falle, dass der Gegner mitgeht, ein erhebliches Risiko für Verletzungen vorhanden ist.[34]
iii. Ausführen von Hebeltechniken, die auf den Nacken oder auf die Wirbelsäule wirken.
iv. Ausführen von verdrehten Knie- oder Fußhebeln.
v. Ausführen von Kani-Basami (Scherenwurf).
vi. Aufzeigen unsportlichen Verhaltens, welches über die Regelungen unter dem Punkt „Unnötige Bemerkungen" hinausgeht (z.B. vortäuschen von Verletzungen mit der Absicht den Gegner für legale Aktionen bestrafen zu lassen, fluchen, rassistische, hasserfüllte oder andere unangemessene beleidigende Wörter oder Gesten). Falls einem Kämpfer aufgrund unsportlichen Verhaltens "Hansokumake" ausgesprochen wird, so wird er unmittelbar des Turniers verwiesen und er verliert alle Kämpfe, Medaillen und Qualifikationspunkte in ALLEN Kategorien.
vii. Wenn ein Kämpfer nach einem Kampf ein unsportliches Verhalten zeigt, sollen die Kampfrichter auf der Matte einvernehmlich entscheiden, ob der Kämpfer vom weiteren Verlauf des Turniers ausgeschlossen wird. Sie sollen die Wettkampfleitung über ihre Entscheidung informieren, damit eine offizielle Bekanntgabe erfolgen kann. Der Betroffene verliert nachträglich alle Kämpfe, inklusive Medaille / Qualifikation.[35]

III. Sektion 7. Entscheidung des Kampfes

a) Full Ippon: Ein Kämpfer kann den Kampf vor Ablauf der Kampfzeit gewinnen, wenn er es schafft in jedem Part mindestens einen Ippon zu erzielen. In diesem Fall wird der Punktestand des besiegten Gegners auf 0 gesetzt und der Punktestand des Siegers wird auf 100 gesetzt.[36]
b) Festlegung/Ermittlung des Siegers nach Ablauf der Kampfzeit:
c) Der Kämpfer mit dem höheren Punktestand gewinnt den Kampf.
d) Haben beide Kämpfer gleich viele Punkte erzielt, gewinnt der Kämpfer mit der höheren Anzahl an Ippons in verschiedenen Parts den Kampf.
e) Haben beide Kämpfer gleich viele Punkte und die gleiche Anzahl an Ippons in verschiedenen Parts erzielt, so gewinnt der Kämpfer mit einer höheren Gesamtzahl an Ippons.

Falls ein Kämpfer bereits vorher „Hansokumake" erhielt, gewinnt der andere Kämpfer von vornhinein/ohne, dass die Wiederholung des Kampfes ausgetragen wird.

[33] Techniken, durch die es zu Blutungen kommt (nicht durch das erneute Öffnen vorheriger Wunden) müssen durch die Kampfrichter (HKR, MKR, VKR) ausgewertet werden, um, abhängig von der Situation, zu entscheiden, ob „Mubobi" (Shido), „Gefährliche Atemitechnik" (Chui) oder „Aktion, die den Gegner verletzen könnte" (Hansokumake) ausgesprochen werden soll.

[34] Das Zubodenbringen mit einem Hebel wird nicht mit "Hansokumake" bestraft, wenn die Hebeltechnik durch den Gegner aufgelöst wird, indem er in Folge zu Boden geht (z.B. Kote-Gaeshi).

[35] Mit „nach dem Kampf" - hier ist die gesamte Dauer des Turniers gemeint.

[36] Listeneintrag: 100 : 0 oder 0 : 100 Punkte

f) Im Falle eines absoluten Gleichstands nach Ablauf der Kampfzeit (beide Kämpfer erzielen die gleiche Punktezahl, die gleiche Anzahl an Ippons in verschiedenen Parts, die gleiche Anzahl an Ippons, die gleiche Anzahl an Punkten durch Ippons und haben dieselbe Anzahl an Punkten durch Strafen und dieselbe Anzahl an ausgesprochenen Strafen):
g) Nach einer Minute Pause wird eine Extrarunde gekämpft, die 2/3 der regulären Kampfzeit betragen soll (120 Sekunden für U16 – Erwachsene, 80 Sekunden für U14 und Jüngere). Sollte es zu einem absoluten Gleichstand nach der Extrarunde kommen, wird dieser Ablauf wiederholt und es kommt zu einer weiteren Extrarunde. Punkte, Ippons und Strafpunkte werden in die Extrarunde übertragen und der Punktestand der vorherigen Runde soll an der Anzeigetafel bestehen bleiben.

III. Sektion 8. Nichterscheinen und Zurückziehen

a) Die Entscheidung "Fusen-Gachi" (Sieg durch Abwesenheit des Gegners) wird jedem Kämpfer zugesprochen, dessen Gegner nach dreimaligem Aufruf innerhalb von drei Minuten zu dem Kampf nicht erscheint. Der Gewinner erhält 14 Punkte (der Gegner erhält 0 Punkte),
b) Die Entscheidung "Kiken-Gachi" (Sieg durch Rücktritt des Gegners) wird dem Kämpfer ausgesprochen, dessen Gegner sich während des Wettkampfes von seinem Kampf zurückzieht. In diesem Fall bekommt der zurückziehende Teilnehmer 0 Punkte und der Gewinner 14 Punkte. [37]

III. Sektion 9. Verletzung, Krankheit oder Unfall[38]

a) Wenn ein Kampf wegen Verletzung eines oder beider Kämpfer unterbrochen wird, kann der MKR dem oder den Verletzten maximal eine „Verletzungszeit" von 2 Minuten gestatten. Jeder Kämpfer hat für jeden Kampf eine „Verletzungszeit" von 2 Minuten. Die Verletzungszeit startet auf Kommando des MKR.
b) Falls ein Kämpfer nicht in der Lage sein sollte weiterzukämpfen, müssen der MKR und die SKR/VKR eine Entscheidung unter Berücksichtigung folgender Punkte treffen:
c) Wenn die Verletzung dem verletzten Kämpfer selbst zuzuschreiben ist, soll der verletzte Kämpfer den Kampf mit 0 Punkten verlieren und der Gegner 14 Punkte bekommen.
d) Wenn die Verletzung dem unverletzten Teilnehmer zuzuschreiben ist, soll der unverletzte Teilnehmer den Kampf mit 0 Punkten verlieren und der Verletzte 14 Punkte erhalten.
e) Wenn es unmöglich ist, einem der Teilnehmer die Verletzung zuzuschreiben, soll der unverletzte Teilnehmer den Kampf mit 14 Punkten gewinnen, der Verletzte soll mit 0 Punkten verlieren.
f) Wenn ein Kämpfer während des Kampfes erkrankt/krank wird/ihm übel wird/ihm unwohl wird und er nicht weiterkämpfen kann, soll er den Kampf mit 0 Punkten verlieren und der Gegner soll 14 Punkte erhalten.

---

[37] Listeneintrag: 14 : 0 oder 0 : 14 Punkte
[38] Verletzungen bei Haltetechniken - Vorgehensweise: Wenn der Gehaltene zu erkennen gibt, dass eine Verletzung vorliegt, unterbricht der MKR den Kampf mit dem Kommando „Sonomama" (dabei berührt der MKR die beiden Kämpfer mit seinen beiden Händen). Der MKR klärt die Ursache der Unterbrechung durch Befragung des Gehaltenen. Kann der Gehaltene ohne Behandlung weiterkämpfen, so geht der Kampf sofort weiter. Muss der Verletzte jedoch behandelt werden, so geht der Kampf nach der Behandlung aus der letzten Position weiter. Kommando „Yoshi".

g) Der offizielle Turnierarzt muss entscheiden, ob ein verletzter oder erkrankter/kranker Kämpfer weiterkämpfen darf oder nicht.
h) Falls ein Kämpfer Ausfallerscheinungen zeigt oder bewusstlos ist/wird, wird dieser für das gesamte Turnier ausgeschlossen. [39]

[39] Falls die Bewusstlosigkeit durch ein Kopftrauma zustande kam (z.B. durch einen Schlag, Tritt, Wurf mit Landen auf dem Kopf), so wird der Kämpfer für drei Wochen von allen Wettkämpfen der JJIF gesperrt. Der Kämpfer behält alle Siege, Medaillen und Ranglistenpunkte bei, die er bis zu diesem Punkt erreicht hat. Die Entscheidung soll von dem offiziellen/zuständigen Arzt getroffen werden.

IV. Regelwerk – Duo System

IV. Sektion 1. Allgemeines

a) Das JJIF-Duo-System soll Verteidigungstechniken eines Kämpfers gegen eine Anzahl vorgeschriebener Angriffe darstellen.
b) Die Angriffe werden unterteilt in 3 Serien von je 4 Angriffen:
c) Kontaktangriffe (Griffattacken und Umklammerungsangriffe)
d) Schlag-/Stoß- und Trittangriffe
e) Waffenangriffe
f) Jeder Angriff muss durch einen sog. Vorangriff (Pre-Attack) wie Stoßen, Schlagen, Treten und Ziehen oder eine Kombination vorbereitet werden.
g) Jeder Angriff kann nach freier Wahl entweder rechtshändig oder linkshändig ausgeführt werden.
h) Der Verteidiger kann seine Verteidigungstechniken vollkommen frei wählen. Ebenso kann die Rolle des Angreifers oder des Verteidigers, sowie die Fußposition frei gewählt werden.[40]
i) Der Mattenkampfrichter lost 3 Angriffe pro Serie. Das folgende Wettkampfpaar macht die gleichen Techniken in einer anderen Reihenfolge.
j) Der Verteidiger soll das Kampfgericht bei seinem ersten Angriff, in jeder Serie, auf seiner rechten Seite haben. Die weiteren Angriffe können von jeder Seite erfolgen.
k) Das Kampfgericht gibt nach jeder Serie seine Wertung auf Kommando („Hantei") des MKR ab, indem sie die Punktetafeln über ihren Köpfen halten. Der MKR liest zuerst alle Punkte. (Siehe Kampfrichterzeichen VII. Sektion 3)
l) Wenn es nötig ist, zeigt der MKR falsche Angriffe mit dem entsprechenden Zeichen unter Nennung der Nummer des falschen Angriffes an.

IV. Sektion 2. Ausrüstung (Ergänzung zu II. Sektion 4)

a) Die Kämpfer sind verpflichtet einen weichen Softstick und ein Gummimesser zu benutzen. Der Stock soll zwischen 50 und 70 cm lang sein.

IV. Sektion 3. Zusammensetzung

a) Ein Wettkampfpaar kann grundsätzlich ohne Beschränkungen, wie Gewicht, Alter oder Rang gebildet werden. Die Einteilung im deutschen Jugendbereich erfolgt grundsätzlich nach dem Alter.
b) Die Klassen werden unterteilt in – Männer, Frauen, Mixed.
c) Ein Doppelstart ist möglich.
d) Die Klassen werden weiterhin nach Alter unterteilt:
Erwachsene, U21, U18, U16; U14, U12, U10.
e) Den Ländern ist es gestattet weitere (jüngere) Klassen zu bilden.
f) Im Ausnahmefall kann hier der Partner aus der nächst höheren Altersklasse kommen. Es müssen aber dann beide in der höheren Altersklasse starten.
g) Als Mindestgraduierung ist ab Gruppenebene der 4. Kyu-Grad Ju-Jutsu erforderlich

[40] Die Rolle als Angreifer oder Verteidiger kann auch während einer Serie wechseln

h) Die U 21 / U 18 kämpft nach denselben Regeln wie die Senioren. Die U 16 und jünger kämpft überregional nach folgenden Grundsätzen

1. U 16/ U14
   - Serie A und B: 3 Angriffe pro Serie gelost
   - Serie C: entfällt
2. U 12
   - Serie A und B: 3 Angriffe pro Serie nach freier Wahl des Wettkampfpaares
   - Serie C: entfällt
3. U 10
   - Serie A: 3 Angriffe nach freier Wahl des Wettkampfpaares
   - Serie B und C: entfallen

IV. Sektion 4. Bewertungskriterien

a) Das Kampfgericht beachtet und bewertet folgende Punkte:

1. Kraftvoller Angriff
2. Biomechanische Logik (früher „Realität")
3. Kontrolle
4. Effektivität
5. Geschwindigkeit
6. Vielfalt/Vielseitigkeit
7. Die Endwertung soll den Angriff und den ersten Teil der Verteidigungstechniken besonders beachten.
8. Atemis sollen kraftvoll, mit guter Kontrolle und logisch im Hinblick auf die Folgetechnik sein.

b) Würfe und Techniken vom Stand zum Boden sollen mit Gleichgewicht brechen, Effizient, in guter Geschwindigkeit und in guter Haltung ausgeführt werden.
c) Hebel- und Würgetechniken sollen für das Kampfgericht gut zu sehen sein und korrekt mit Abschlagen ausgeführt werden.
d) Sowohl Angriff und Verteidigung sollen technisch gut und biomechanisch logisch ausgeführt werden.

IV. Sektion 5. Kampfablauf

a) Die Wettkampfpaare stehen sich in der Mitte der Wettkampffläche, mit dem Gesicht zueinander, in einem Abstand von 2 m gegenüber. Das erstgenannte Paar trägt einen roten Gürtel und befindet an der rechten Seite des MKR. Das andere Paar trägt einen blauen Gürtel. Auf Anweisung des MKR verbeugen sich die Wettkampfpaare im Stand, zuerst zum MKR und dann zueinander. Das zweite Paar verlässt die Wettkampffläche und begibt sich auf die Sicherheitsfläche.
b) Der Kampf beginnt, wenn der MKR den ersten Angriff bekannt gibt, indem er die Zahl des Angriffes nennt und die Zahl mit den Fingern anzeigt. Der MKR zeigt die Nummer des Angriffes zuerst zu den Kämpfern, dann zum Kampfgericht
c) Nach dem Ende der ersten Serie kniet das erste Paar ab und bekommt die Punkte.
d) Danach verlassen Sie die Wettkampffläche und begeben sich auf die Sicherheitsfläche. Das zweite Paar zeigt ebenfalls die Angriffe aus der Serie A und erhält Punkte. Das zweite Paar startet dann mit der Serie B und erhält Punkte. Das erste Paar zeigt dann

wieder die Angriffe aus der Serie B und erhält Punkte. Das erste Paar startet dann mit Serie C und erhält Punkte usw. usw.

e) Nach der letzten Serie des letzten Paares ist der Kampf beendet. Die beiden Paare nehmen nach Anweisung des MKR wieder ihren Platz in der Mitte der Wettkampffläche ein. Nach Rücksprache mit dem Sekretariat benennt der MKR anschließend das Siegerpaar.

f) Wenn am Ende des Kampfes Punktegleichstand – Hikewake – vorliegt, wird der Kampf fortgeführt bis ein Gewinner feststeht. Hier beginnt nun das Paar mit dem roten Gürtel mit der Serie A.

g) Nachdem der MKR den Gewinner bekannt gegeben hat, Verbeugen sich die Paare im Stand zuerst zueinander und dann zum MKR.

h) Regelung bei gleicher Anzahl Siege im Falle eines Round-Robin Pool ist zu finden unter II. Sektion 1

IV. Sektion 6. Punktesystem

a) Die Wertungen erfolgen von 0 – 10 Punkten (Im Intervall von ½ Punkten).

b) Die höchste und niedrigste Wertung wird gestrichen.

c) Bei der Unterbewertung sind die tatsächlichen Punkte zu berücksichtigen

d) Reduzierung der Punkte

Angriffe:	Abzug:
1. Falscher Angriff	**2 Punkte**
2. Nicht geschlossene Griffe	**1 Punkte**
3. Pre-Attack und Angriff sind nicht logisch zusammengesetzt	**½ Punkte**
4. Schlechtes Gleichgewicht/Balance	**½ Punkte**
5. Schwacher Angriff	**½ Punkte**
6. Angriff nicht zielgerichtet/Verfehlt das Ziel	**1 Punkte**
Verteidigung & zu Boden bringen/Würfe	
7. Ungenügende - nicht effiziente Verteidigung	**1 Punkte**
8. Kein Gleichgewicht gebrochen	**1 Punkte**
9. Abläufe/Kombinationen zu schnell aus-/durchgeführt	**1 Punkte**
10. Uke ist mit gesprungen	**1 Punkte**
11. Unnötiges Schreien	**½ Punkte**
Kontrolle auf dem Boden	
12. Kontrolle der Waffen fehlt	**½ Punkte**
13. Ungenügende/ nicht effiziente Kontrolle von Uke (Hebel-/Festlege-/Würgetechniken)	**½ Punkte**
14. Fehlende Atemis bei keiner effizienten anderen Kontrolle	**½ Punkte**

e) Einstandpunkte sind die maximalen 10 Punkte. Von diesen sind dann die Fehler-Punkte abzuziehen.

IV. Sektion 7. Kampfgericht

a) Das Kampfgericht besteht aus fünf lizenzierten Kampfrichtern.

IV. Sektion 8. Nichtantritt und Rücktritt

a) Die Entscheidung „Fusen-gachi" (Sieg durch Rücktritt des Gegners) soll dem Paar gegeben werden, dessen gegnerisches Paar zum Kampf nach 3-maligem Aufruf

innerhalb von 3 Minuten nicht erschienen ist. Der Gewinner erhält 12 Punkte, nachdem das gegnerische Paar 3-malig in den letzten 3 Minuten aufgerufen worden ist. Das nicht erschienene Paar erhält 0 Punkte.

b) Die Entscheidung „Kiken-gachi" (Sieg durch Aufgabe) bekommt das Paar, dessen Gegner sich während des Kampfes vom Wettkampf zurückzieht. In diesem Fall erhält das sich zurückziehende Paar 0 Punkte und die Gewinner 12 Punkte.

IV. Sektion 9. Verletzung, Krankheit oder Unfall

a) Wenn ein Kampf wegen Verletzung, Krankheit oder Unfall unterbrochen wird, hat das aktive Paar das Recht auf eine maximale Verletzungszeit von 2 Minuten. Jedes Paar hat für jeden Kampf eine mögliche Verletzungszeit von 2 Minuten.

b) Wenn ein Paar nach einer Verletzung nicht weitermachen kann, wird „Kiken-gachi" (Sieg durch Aufgabe) für das andere Paar gegeben.

V. Regelwerk BJJ/ Ne-Waza System

V. Sektion 1. 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) Weitere Einschränkungen, Regeln, Richtlinien, Anpassungen in Organisation, Format und Protokoll für unterschiedliche Veranstaltungsformate, spezielle Gewichts- oder Alterskategorien und unterschiedliche Kampffähigkeiten (Gürtelkategorien) werden angehängt.

V. Sektion 2. Ausrüstung (Ergänzung zu II. Sektion 4)

a) Es ist nicht erlaubt, Schützer wie z.B. Kopfschutz, Brustschutz, Tiefschutz o.a., die aus hartem Material gefertigt sind, zu tragen.[41]

V. Sektion 3. Kampfrichter

a) Der Kampfrichter ist die höchste Autorität in jedem Wettkampf
b) Das Ergebnis jedes vom Kampfrichter geleiteten Kampf ist souverän.
c) Das Ergebnis eines Wettkampfes kann nur in folgenden Fällen aufgehoben werden:

1. Fehler auf der Anzeigetafel: (Wenn) der deklarierte Gewinner den Gegner mit einer Technik finalisiert (submitted) hat, welche vom Kampfrichter nicht gesehen wurde.
2. (Wenn) der Teilnehmer zu Unrecht für die Anwendung einer zulässigen Technik disqualifiziert wurde. In dieser Situation erfolgte die Rücknahme der Disqualifikation. Die Kämpfer werden in die Mitte der Kampf-Fläche zurückgebracht und der Kämpfer, der die Technik angewandt hat, erhält zwei Punkte. Wenn jedoch der unterlegende Kämpfer der Submission-Situation vor der Unterbrechung (Disqualifikation) abgeklopft hat, wird der andere Kämpfer zum Sieger erklärt.
3. Bei fehlerhaften Entscheidungen eines Kampfrichters aufgrund einer fehlerhaften Anwendung des Regelwerks (Subjektive Interpretationen bei Entscheidungen über die Wertung, Advantages, Punkte oder Strafen) werden diese nicht geändert.
4. Um die Punkte- oder Strafenvergabe zu ändern, müssen, die folgenden Bedingungen erfüllt sein:
5. Der Kampfrichter kann mit dem obersten Kampfrichter, bzw. dem obersten Kampfrichter-Gericht der Veranstaltung sprechen. Allerdings trifft der Kampfrichter selbst die endgültige Entscheidung, das Ergebnis zu ändern oder nicht.

[41] Mundschutz ist erlaubt. Tapes und Bandagen müssen weich sein und dürfen nicht vor Aufgabegriffen schützen.

6. Der Kampfrichter-Direktor (das oberste Kampf-Gericht) muss mit dem Chef der Veranstaltung (den Veranstalter) über den Fortschritt der Matte sprechen und kann die Änderung der Ergebnisse nur autorisieren, wenn die Wettkampf-Phase nicht zu weit vorgerückt ist.

d) Subjektive Auslegungen des Kampfrichters zur Vergabe von Punkten, Vorteilen oder Strafen sind endgültig und unverändert.
e) Es ist die Pflicht des Kampfrichters, in einen Kampf einzugreifen, wenn er dies für notwendig hält
f) Es ist die Pflicht des Kampfrichters, die Teilnehmer innerhalb der Grenzen der Kampf-Fläche zu halten.
g) Im Falle einer Dreieckswürge (Sangaku) oder einer Closed-Guard bei der Altersklasse U12 ist die Pflicht des Kampfrichters, die Wirbelsäule des Wettbewerbers zu schützen, indem er hinter dem Kämpfer steht, der von der Matte gehoben wurde.
h) Der MKR soll während des Kampfes innerhalb der Grenzen des Kampfbereichs bleiben. Der MKR kann mit dem Seiten-Kampfrichter (SKR) sprechen. Es ist jedoch MKR, der die Punkte und Strafen vergibt.
i) Wie in V. Sektion 3.m) angegeben, können Video- und Gegensprechgeräte verwendet werden. Darüber hinaus kann der MKR den Rat von zwei "Seitenschiedsrichtern" in Anspruch nehmen, die sich an den gegenüberliegenden Ecken der Matte und auf Stühlen außerhalb des Sicherheitsbereichs befinden.
j) Falls erforderlich, können SKR die Entscheidung eines MKR kippen. Die Situation läuft wie folgt ab:

1. Im Falle eines Konsenses zwischen den Kampfrichtern verbleiben die SKR und der MKR in ihren (siehe „5.9") beschriebenen Gebieten.
2. Bei widersprüchlichen Ansichten steht der Kampfrichter auf und stellt mit der entsprechenden vordefinierten Geste die Entscheidung in Frage.
3. Für den Fall, dass alle drei Schiedsrichter nicht in der Lage sind, einen Konsens über die Punkte oder Strafen herzustellen, trifft der MKR die finale Entscheidung. Z.B.: Ein Schiedsrichter gibt „Passing the Guard" (3 Punkte), der Zweite gibt einen Advantage und der Dritte fordert, Punkte abzuziehen. In diesem Fall wird der Vorteilspunkt gegeben (Mittlere Wertung).
4. Im Falle einer Disqualifikation eines Kämpfers, d. h. der Anhäufung von vier Strafen, gibt der MKR die Geste für die DQ und der Kampf ist damit vorzeitig beendet. Die Entscheidung des MKR wird endgültig, wenn einer der Seitenschiedsrichter die Geste wiederholt. Zu diesem Zeitpunkt ist die Disqualifikation bestätigt und der MKR kann den Kampf beenden.
5. Begeht ein Wettbewerber ein schweres Foul, kann der MKR die Disqualifikation vor dem Ende des Kampfes geben. Wenn einer der beiden Seitenkampfrichter die Geste wiederholt, ist die Entscheidung bestätigt, und der MKR kann den Kampf beenden.
6. Im Falle eines Unentschiedens stellt die MKR die Teilnehmer in ihre Ausgangsposition in die Mitte der Matte auf seine beiden Seiten. Dann tritt der MKR zwei Schritte zurück und gibt die Geste für die SKR aufzustehen. Sobald diese stehen, tritt der MKR mit seinem rechten Fuß vor. Dann heben alle drei Kampfrichter einen Arm, um ihren Sieger des Kampfes anzuzeigen. Der Kämpfer, der die Mehrheit hat, wird vom MKR zum Sieger erklärt. Tritt dann wieder ein Unentschieden ein, müssen die Kampfrichter entscheiden, welcher Kämpfer die meisten wertungs-würdigen Situationen oder Aufgabe-Positionen hatte.

k) Im Falle eines Halbfinales oder Finales, das unentschieden endet, wird der Sieger im "Golden-Score-System" ermittelt: der MKR startet den Kampf mit beiden Kämpfern in der Mitte neu starten. Die erste Wertung (Punkte, Vorteil, Strafe) entscheidet und beendet den Kampf. Wenn nach 2 Minuten keiner der Kämpfer eine Wertung erzielt hat, wird der Gewinner durch Kampfrichter-Entscheid (5.10.6) festgelegt.
l) Der Veranstalter entscheidet, ob das „Golden-Score-System" angewendet wird.
m) Bei Anwendung vom Video-Care-System wird wie folgt vorgegangen:
Der "MKR" hat die Option, zu einem beliebigen Zeitpunkt den Kampf anzuhalten und zu signalisieren, dass er sich das Video anschauen möchte, um ihm einen zusätzlichen Bezugspunkt bei noch ausstehenden oder zuvor getroffenen Entscheidungen zu haben. Darüber hinaus, wenn mit Hilfe eines Videosystems 2 SKR den MKR unterstützen, befinden sich diese im Video-Wiedergabebereich. Wenn beide SKR sind sich einig, dass eine Entscheidung des MKR gekippt werden sollte, wird einer von ihnen den MKR kontaktieren und ihm die Entscheidung über Gesten oder Funk entsprechend signalisieren

V. Sektion 4. Verlauf des Kampfes

a) Die Kämpfer stehen sich in einem Abstand von 2 Metern in der Mitte der Matte gegenüber. Der Kämpfer mit dem roten Gürtel befindet sich aus der Sicht des Mattenkampfrichters (MKR) auf der rechten Seite. Auf Zeichen des MKR verbeugen sich die Kämpfer erst zum MKR 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 oder in eine Guard-Position zu begeben.
d) Die Kämpfer können zwischen den Positionen frei wechseln, müssen jedoch aktiv sein.
e) Jede Bewegung die sich nach außerhalb der Kampffläche richtet, soll gestoppt werden. Die Kämpfer beginnen danach in der Mitte aus dem Stand.
f) Alle Kämpfe finden innerhalb der Wettkampffläche statt. Der MKR stoppt alle Kämpfe außerhalb dieses Bereichs und weist die Kämpfer in die Mitte der Matte in den Stand zurück, wenn keine Position festgelegt wurde.
g) Wenn die Kämpfer sich auf der Sicherheitsfläche befinden und ein Kämpfer dabei ist, eine Position einzunehmen, welche Punkte einbringt, so ist es ihm gestattet, diese Position zu festigen. Nachdem die Position 3 Sekunden gesichert ist, stoppt der MKR den Kampf, vergibt die Punkte und bringt die Kämpfer in der Mitte der Matte in der gleichen Position wieder zusammen.
h) Wenn sich die Kämpfer zu 2/3 außerhalb der Kampffläche im Stand oder einer nicht stabilen Position befinden, stoppt der MKR den Kampf. Die Kämpfer beginnen danach den Kampf wieder in der Mitte im Stand.

V. Sektion 5. 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 (Stalling).
c) Mit „Stop" unterbricht der MR den Kampf kurzfristig oder komplett:

1. wenn beide Kämpfer die Kampffläche vollständig verlassen haben und sich in einer leicht wiederherzustellenden Situation 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 es der MKR für erforderlich hält (z. B. Kleiderordnen, bei Strafen, bei Gefahr im Verzug, usw.).
3. wenn beide Kämpfer die Kampffläche vollständig verlassen haben und sich in einer nicht wiederherzustellenden Situation befinden, um sie dann wieder in die Mitte der Kampffläche zu bringen und von dort aus den Kampf im Stand fortsetzen zu lassen.
4. wenn einer oder beide Kämpfer verletzt, bewusstlos oder krank werden.
5. Im Fall einer Aufgabe (Submission), wenn z.B. ein Kämpfer abklopft oder andere Zeichen einer Aufgabe anzeigt, Schreit oder aufgrund eines Hebels, Würgens oder ähnlichen nicht mehr in der Lage ist, selber abzuklopfen.
6. wenn die Zeit abgelaufen ist.

V. Sektion 6. Punktevergabe

a) 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. Es ist wichtig, immer darauf zu achten, wann und wo eine Aktion beginnt und wann und wo sie endet.

b) Punkte werden immer vom MKR gegeben, wenn eine stabile Position für 3 Sekunden eingenommen wurde. Dazu zeigt er die Anzahl der Punkte mit den Fingern der Hand der jeweiligen Kämpferfarbe an

1. Wenn ein Kämpfer absichtlich die Matte verlässt, um einen Sweep oder TakeDown zu entgehen, bekommt der andere Kämpfer 2 Punkte plus die anstehende Bestrafung (er bekommt aber nur einmal 2 Punkte, nicht zweimal).
2. Eine Kontrolle von 3 Sekunden ist auch am Ende einer Sequenz notwendig, um Punkte zu erlangen. Punkte können sich addieren. Als Beispiel: Wenn ein Kämpfer von „Passing-the-Guard" direkt in eine Mount geht, zählt der MKR, nachdem die Mount gesichert wurde, 3 Sekunden rückwärts. Dann gibt er 3 Punkte für „Passing the Guard" und 4 Punkte für die Mount, also insgesamt 7 Punkte.
3. Erreicht ein Kämpfer eine wertungswürdige Halte-Situation und befindet sich dabei noch in einem Aufgabegriff, gibt der MKR erst Punkte, wenn die Aufgabe-Situation beendet ist und eine Halte-Position für 3 Sekunden eingenommen wurde.
4. Wenn ein Kämpfer eine wertungswürdige Halte-Situationen erreicht während er noch in einem Aufgabegriff steckt und dann aus der Aufgabe entkommt, ohne die Position anschließend 3 Sekunden zu halten, erhält er auch eine Advantage-Wertung für den Versuch.
5. Ein Kämpfer, welcher eine oder mehrere punktbringende Positionen einnimmt, aber die ganze Zeit über sich durch seinen Gegner in einer Aufgabe-Situation befand, soll er einem einzelnen Advantage am Ende des Kampfes erhalten, wenn es ihm nicht gelungen ist, dem Angriffen bis zum Ende des Kampfes zu entkommen.
6. Wenn ein Kämpfer während einer Halte-Positionen in einen Aufgabe Griff genommen wird, stoppt der MKR den 3-Sekunden-Countdown. Wenn es der Gehaltende schafft, sich zu befreien, bekommt der Haltende für jede „Punkt-Bringende" Situation einen Vorteil. Diese Vorteile werden auch gegeben, wenn sich die Kämpfer nicht mehr in der Position befinden, in welcher der MKR seinen Countdown unterbrochen hat.

c) Vorteile (Advantage)

1. Ein Vorteil wird gegeben, wenn ein Kämpfer eine punkt-bringende Situation herstellt, diese aber nicht für die Vorgeschriebenen 3 Sekunden halten kann. Als Beispiel: Einen Kämpfer kann sich aus der Guard befreien, er kann danach aber keine Kontrollposition für 3 Sekunden einnehmen oder es gelingt ein effektiver Ansatz um eine Aufgabe zu erzwingen (z.B. Würger oder Hebel mit einer realistische Gefahr für eine Aufgabe), die jedoch abgewehrt wird.
2. Der MKR soll verbleibende Vorteile, welche noch zu geben sind, auch nach dem Kampfende noch geben, bevor es zu einer Siegererklärung kommt.
3. Der MR vergibt nur einen Advantage, wenn es keine Möglichkeit mehr für den Kämpfer gibt, eine Wertungsposition zu erreichen.

d) Take-Down´s

1. Definition: Wenn ein Kämpfer aus einer stehenden Position startend seinen Gegner zum Fallen auf den Rücken, die Seite oder in eine sitzende Position bringt.
2. Wenn ein Kämpfer seinen Gegner auf alle Viere oder den Bauch wirft, sollen Punkte erst vergeben werden, wenn der Gehaltende von hinten mit mindestens einem Knie des Gehaltenden auf dem Boden in Bodenlage kontrolliert wird.
3. Kämpfer, welche einen Take-Down beginnen, bevor der Gegner in die Guard zieht, bekommen unter Berücksichtigung der Regeln zwei Punkte oder einen Advantage zugesprochen.
4. Wenn ein Kämpfer die Hose seines Gegners gegriffen hat und die Gegner zieht in die Guard, bekommt der Kämpfer mit dem Griff an der Hose zwei Punkte für den TakeDown, wenn er auf dem Boden eine erhöhte Position für 3 Sekunden einnehmen kann.
5. Wenn ein Kämpfer die Hose seines Gegners gegriffen hat und die Gegner zieht in die Guard, bekommt der Kämpfer mit dem Griff an der Hose zwei Punkte für den TakeDown, wenn er auf dem Boden eine erhöhte Position für 3 Sekunden einnehmen kann.
6. Kämpfer, welche in die Guard ziehen, nachdem der Gegner einen TakeDown eingeleitet hat, erhalten keine Punkte oder Vorteile.
7. Wenn ein Kämpfer bei seinem Gegner auf der Sicherheits-Fläche endend einen TakeDown durchführt, soll der Ausführende beide Füße innerhalb der Kampf-Fläche haben, wenn die Bewegung beginnt. In diesem Fall stoppt der Kampfrichter den Kampf nur, wenn die Kämpfer nach 3 Sekunden in einer stabilisierten Position landen. Dann vergibt der Kampfrichter die Punkte und starte den Kampf in der Mitte der Matte neu. Die Kämpfer werden in die gleiche Position gebracht, in der sie sich befanden, als der Kampf unterbrochen wurde.
8. Wenn der Gegner ein oder zwei Kniee am Boden hat, bekommt der Kämpfer, der den TakeDown durchführt, nur dann Punkte, wenn er sich im Stand befand, als er den TakeDown begonnen hat.
9. Wenn ein Kämpfer einen Einzel- oder Doppelbein-TakeDown durchführt und der Gegner landet sitzend und wendet nun erfolgreich einen Konter-TakeDown an, bekommt nur der Kämpfer, welcher den Konter-TakeDown durchführt hat, eine Wertung.

10. Keine Wertung für Takedowns:

    i. Kämpfer, die während der Verteidigung eines Sweeps ihren Gegner vor dem Ablauf der Zeitspanne von 3 Sekunden wieder seitlich oder rückwärtig wieder zu Boden bringen, erhalten keine Wertung für einen Take-Down.
    ii. Kämpfer, welche stehend eine Back-Kontroll verteidigen (mindestens ein „Hook" ist drin und kein Fuß des Haltenden ist auf dem Boden), bekommen keine Punkte oder Vorteile, auch nachdem er den Gegner auf den Boden gebracht und die Position für 3 Sekunden stabilisiert hat.

11. Zusammenfassung:

    i. Jeder Take-Down oder Wurf mit anschließender Kontrolle aus der Oberlage für 3 Sekunden ergibt 2 Punkte.
    ii. Wenn im Falle eines Take-Down´s (oder einer Serie) mit der gleichen Kontroll-Technik, der geworfene auf der Seite oder dem Rücken landet, jedoch vor Ablauf der 3 Sekunden wieder zurück auf die Füße kommt, vergibt der MKR den dafür vorgesehenen Advantage erst, wenn keine Möglichkeit mehr besteht, den TakeDown zu beenden

e) Kontrolltechnik (3 SEKUNDEN):

Kämpfe sollen einen Verlauf von Halte-Positionen und Kontroll-Techniken darstellen, die letztendlich zu einer Aufgabe-Positionen führen. Daher sollen Sportler, die freiwillig eine Position aufgeben, um erneut Punkte für dieselbe Position zu erhalten, dafür nicht nochmal Punkte erhalten, sondern erst wieder, bis sie eine höherwertige Position eingenommen haben.

1. Punkte werden vom „MKR" vergeben. wann immer ein Kämpfer eine Position für 3 Sekunden stabilisiert hat.
2. „Knee-on-Belly"
3. Wenn ein Kämpfer seinen Gegner Vis-á-Vis aus der Oberlage mit einem Knie auf dem Bauch, der Brust oder den Rippen (Gegner liegt auf dem Rücken oder der Seite) platziert, sein anderes Bein gestreckt auf dem Boden hat und diese Position für 3 Sekunden hält, erhält er 2 Punkte.
4. Wenn bei dieser Position das andere Bein jedoch mit dem Knie auf dem Boden ist, erhält er nach 3 Sekunden nur einen Advantage.

f) Mount oder Back-Mount

1. Aus der Oberlage wird die Kontrolle nur als eine solche angesehen, wenn sich die Kniee unterhalb der Schulter-Linie befinden. Dieses ist gegeben, wenn aus der Guard heraus (nicht Half-Guard) in die Halteposition gegangen wird. Die Mounts sind etabliert, wenn der Kämpfer Vis-á-Vis auf dem Oberkörper des Gegners sitzt, beide Kniee oder ein Fuß und ein Knie auf der Matte hat und maximal einen Arm unter einem Bein gefangen ist. Hierfür erhält er nach 3 Sekunden 4 Punkte. Die Kontrolle des Oberkörpers ist nur gegeben, wenn sich die Kniee unterhalb der Schulterlinie befinden.
2. Wenn beide Arme des Gehaltenden unter den Beinen gefangen sind, gibt es nach 3 Sekunden nur einen Advantage.
3. Wenn ein ununterbrochener Übergang von der Front-Mount zur Back-Mount oder von der Back-Mount zur Front-Mount gegeben ist, vergibt der MKR nach einer Kontrolle von 3 Sekunden jedes Mal 4 Punkte.

g) Back-Kontroll (4 Punkte)

1. Wenn ein Kämpfer auf den Rücken seines Gegners gelangt, seine beiden Hacken/Fersen in die Innenseite der Oberschenkel des Gegners platziert und dabei maximal einen Arm einschließt, gibt es nach Ablauf von 3 Sekunden die Wertung für die Back-Kontrolle.
2. Wenn der Kämpfer die Kontrolle nicht über 3 Sekunden halten kann, bekommt er nur einen Advantage.
3. Wenn mehr als ein Arm unter den Beinen gefangen ist, gibt es ebenfalls nur einen Advantage.
4. Wenn der Kämpfer seine Beine kreuzt, gibt es nur einen Advantage.
5. Wenn der Haltende die Hüfte des Gegners mit einem Body-Lock (Figure 4 bzw. Sangaku bzw. Body-Triangel) umschließt, erhält er nur einen Advantage.
6. Wenn der Haltende nur eine Hacke/Ferse in die Innenseite des Oberschenkels platziert, bekommt er ebenfalls nur einen Advantage.

h) Guard pass:

Die Guard wird definiert durch den Einsatz eines oder mehrerer Beine des Kämpfers um den Gegner vom Erreichen einer Halteposition über sich selbst zu verhindern.

1. Der MKR vergibt 3 Punkte für das passieren der Guard, wenn der Kämpfer in der Oberlage die Beine des am Boden liegenden Gegners passiert und eine Kontrollposition für mind. 3 Sekunden etabliert.
2. Nach dem passieren der Guard muss eine Kontrolle von mindestens 3 Sekunde gegeben sein, um die Punkte zu erhalten.
3. Wenn ein Kämpfer aus einer Guard einen Guard-Pass versucht und der Gegner dieses verhindert und eine Half-Guard[42] entsteht, gibt es nur einen Advantage, wenn der Kämpfer eine Half-Guard-Kontrolle etabliert und den Pass nicht mehr vollenden kann.
4. Wenn der Gegner während des Passes eine Turtle-Position etabliert und der Kämpfer in dem Augenblick so kontrolliert, dass Gegner mindestens ein Knie oder beide Knie auf der Matte hat, gibt es einen Advantage.

i) Sweep:

Jede Bewegung aus der Guard in die Oberlage auf die eine Kontrolle von mindestens 3 Sekunden folgt wird als Sweep mit 2 Punkten gewertet.

1. Keine Advantages gibt es, wenn der Sweep aus der 50/50-Guard gestartet wird oder in dieser Endet.
2. Bewegungen aus der Guard auf die Rückseite des Gegners (unter Sicherstellung, dass mind. Ein Knie des Gegners auf der Matte bleibt) wird nach einer Kontrollphase von 3 Sekunden als Sweep gewertet.
3. Wenn aus einer Guard in den Stand gewechselt wird, gilt dieser als etabliert, wenn beide Kämpfer für 3 Sekunden auf ihren Füßen stehen. Der Count-Down wird gestartet, wenn Kämpfer auf beiden Füßen steht und der Andere auf mind. Einem Fuß steht und das andere Knie nicht mehr den Boden berührt.

[42] Half-Guard ist die Guard, bei der der Kämpfer am Boden seitlich oder auf Rücken liegend ein Bein des Gegners zwischen seinen Beinen einsperrt und ihn dadurch vom Erreichen eine Kontroll-Position für mindestens 3 Sekunden abhält.

4. Wenn ein Kämpfer seinen Gegner aus dem Gleichgewicht bringt um einen Sweep zu erreichen und in die Oberlage gelangt, diese Position aber nicht für 3 Sekunden stabilisieren kann, gibt es nur einen Advantage.
5. Wenn ein Kämpfer einen Sweep startet, aber in der Verteidigung bleibt, gibt es keinen Advantage

V. Sektion 7. Sektion 10 Hebel- und Würgetechniken

a) Die folgenden gelten allgemein ohne die Berücksichtigung von Alters- oder Gürtel-Klassen:

1. Alle Würgetechniken sind erlaubt, außer mit den bloßen Händen oder Fingern.
2. Alle Hebel gegen die Schulter, den Ellenbogen oder das Handgelenk sind erlaubt.
3. Alle Fuß- oder Beinhebel, die in Beugung, Dehnung oder Kompression enden sind erlaubt. Alle Fuß- oder Beinhebel, die eine Verdrehung des Knies beinhalten, sind verboten. Wenn ein Kämpfer einen geraden Fußhebel ansetzt und der Gegner in einer Fluchtbewegung sich selbst den Fuß/das Bein/das Knie verdreht und er deswegen aufgrund des Schmerzes aufgibt, verliert dieser den Kampf durch Aufgabe (Submission).

b) Ein Kampf wird sofort gestoppt, wenn einer der Kämpfer physisch oder verbal Signalisiert, dass er aufgibt. Folgende Möglichkeiten zur Aufgabe gibt es:

1. Ein Kämpfer tappt mindestens 2-mal mit seiner Hand an sich, dem Gegnern oder der Matte ab.
2. Das abklopfen kann auch mit dem Fuß erfolgen.
3. Die Aufgabe kann auch verbal erfolgen.
4. Wenn ein Kämpfer vor Schmerzen schreit oder andere Schmerzlaute von sich gibt, während er in eine Aufgabe-Position steck.
5. Verliert ein Kämpfer durch eine regelkomforme Aktion oder durch einen unabsichtlich herbeigeführten Unfall das Bewusstsein, verliert er den Kampf. Der Kämpfer wird danach für den restlichen Wettkampftag ausgeschlossen.

c) Ein Kämpfer erhält einen Advantage, wenn seine Hebel- oder Würgetechnik den Gegner in eine echte Gefahr gebracht hat, der Gegner dieser aber entkommen konnte.

d) Hat ein Kämpfer eine Aufgabe-Technik in der Sicherheitsfläche angesetzt, so darf der MKR den Kampf nicht unterbrechen.

e) Nach einer Aufgabe durch Submission hebt der MKR die entsprechend Hand mit der Handinnenseite nach vorne für den Kämpfer der gewonnen hat.

f) Wenn durch eine regelkomforme Verteidigung eines Aufgabe-Griffes beide Kämpfer die Kampffläche verlassen, unterbricht der MKR den Kampf und vergibt 2 Punkte für Kämpfer, der die Aufgabe-Technik angesetzt hat.

1. Wenn es keine technisch korrekte Abwehr vorliegt, wird der Kämpfer disqualifiziert.

g) Wenn ein Kämpfer durch die Bewegung einer Aufgabe-Technik die Kampffläche verlässt, gibt es keine 2 Punkte für den Haltenden, sondern nur, unter der Berücksichtigung der Regeln, eine Advantage.

h) Der MKR unterbricht den Kampf und beginnt diesen in der Mitte der Matte von neuem im Stand.

V. Sektion 8. Strafen und verbotene Handlungen

a) Die folgenden Aktionen zählen als disziplinarischen schwere Verstöße, welche durch sofortige Disqualifikation bestraft. Kämpfer, welche solche Bestrafungen durch den MKR ausgesprochen bekommen haben, werden ohne jede Diskussion disqualifiziert.

1. Wenn ein Kämpfer profane oder obszöne Gesten gegen seinen Gegner, die Tischbesatzung, die Offiziellen, den Kampfrichter oder das Publikum vor oder nach dem Kampf von sich gibt.
2. Wenn ein Kämpfer feindseliges Verhalten gegen seinen Gegner, die Tischbesatzung, die Offiziellen, den Kampfrichter oder das Publikum vor oder nach dem Kampf zeigt.
3. Wenn ein Kämpfer beißt, an den Haaren zieht, schlägt oder Druck auf Genitalien oder Augen ausübt oder absichtlich jegliche Form von Schlägen (mit den Fäusten, Ellenbogen, Knien oder Füßen…) anwendet.
4. Wenn ein Kämpfer respektloses Verhalten gegen seinen Gegner oder das Publikum während des Kampfes oder der Siegesfeier zeigt.
5. Wenn ein oder beide Kämpfer den Kampf nicht ernst nehmen oder einen abgesprochenen bzw. vorgetäuschten Kampf ausführen (Fake-Fight).
6. Zeigt ein Kämpfer unangebrachtes oder unsportliches Verhalten im Sinne eines sportlichen Wettkampfes vor oder nach dem Kampf, wird dieser Disqualifiziert.

b) Technische Fouls:

c) Die nachfolgende Sektion detailliert und kategorisiert die verbotenen Techniken/Aktionen mit deren Bestrafungen. Es ist wichtig, diese Regeln zu kennen und umzusetzen.

d) Strafen werden in 4 Stufen gegeben:

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

e) Wenn der MKR ein Foul erkennt, soll er „Foul" aussprechen und die Farbe des entsprechenden Kämpfers mit der Faust über der Schulter anzeigen.

f) Kämpfer der Altersklasse U16 und jünger bekommen die 2-Puntke-Bestrafung noch ein 2tes und 3tes Mal ausgesprochen und werden erst beim 6. Foul Disqualifiziert.

g) Wenn die 3. Bestrafung (2-Punkte) für beide Kämpfer wegen Passivität gegeben wurde, muss der MKR den Kampf im Stand wieder beginnen lassen.

h) Die folgenden Vergehen werden als geringe Fouls angesehen und mit der normalen Bestrafung geahndet:

1. Passivität/Stalling
   Wenn der MKR bemerkt, dass einer ober beide Kämpfer keinen Fortschritt im Kampf erzielen, initialisiert er einen Count-Down von 10 Sekunden. Danach stoppt er den Kampf, vergibt die entsprechende Strafe und lässt den Kampf mit „Fight" weiter laufen. Wenn der/die Kämpfer den MKR nicht sehen können, so berührt er diese/n.
2. Passivität/Stalling (fehlende Bereitschaft zum Kampf) ist dadurch definiert, dass ein Kämpfer keinen Fortschritt im Kampf erzielt oder seinen Gegner davon abhält und nur blockiert. Regelgerechte Verteidigungen stellen keine Passivität dar.
3. Die Matte aus eigenem Antrieb verlassen oder den Gegner nach außerhalb stoßen.

4. Wenn ein Gegner nur auf der Matte herumrennt und nicht den Kampf mit seinem Gegner sucht.
5. Wenn sich beide Kämpfer gleichzeitig in die 50/50-Guard begeben, startet der MKR einen Count-Down von 20 Sekunden. Wenn innerhalb dieser Zeitspanne keiner der Kämpfer in die Oberlage gelangt ist, eine Aufgabe-Technik oder –Position eingenommen hat bzw. oder irgendeine andere punktbringende Technik oder Position eingenommen wurde, stoppt der MKR den Kampf, gibt beiden Kämpfern eine Strafe für Passivität und lässt den Kampf im Stand wieder beginnen.
6. Wenn ein Kämpfer den Griff des Gegners beim „Guard-Pulling" löst und dann nicht den Kampf auf dem Boden fortsetzt.
7. Wenn beide Kämpfe fehlende Kampfbereitschaft oder Passivität zeigen.
8. Vom Bodenkampf aufstehen und sich danach nicht sofort wieder dem Kampf zuwenden.
9. Während einer Back-Kontroll oder einer Mount gibt es keine Passivität.
10. Jeglicher Griff in die Innenseite des Gi´s (Arm, Hose, Jacke). Wenn der angreifende Kämpfer während einer Aufgabe-Technik oder –Position in die Innenseite des gegnerischen Gi´s greift, stoppt der MKR den Kampf, vergibt die demensprechende Bestrafung und lässt den wieder Kampf im Stand beginnen.
11. Hand oder Fuß auf das Gesicht des Gegners bringen.
12. Ohne Griffkontakt in die Bodenlage
13. Techniken mit dem ungebundenen Gürtel
14. Zeitverzug in jeglicher Hinsicht (u.a. Binden des Gürtels dauert länger als 20 Sekunden).
15. Während eines No-Gi-Kampfes die Kleidung des Gegners greifen.
16. In der Altersklasse U16 jegliche eingesprungen Techniken (Jump-Guard…), während sich der Gegner noch im Stand befindet. Der Kampf wird sofort durch den MKR gestoppt und aus dem Stand in der Mitte wieder gestartet.
17. Platzieren des Fußes auf die Innenseite des Gürtels.
18. Platzieren des Fußes auf die Innenseite des Revers im Nacken.
19. Platzieren des Fußes auf die Innenseite des Revers, ohne auf derselben Seite gegriffen zu haben.
20. Reden, verbale Kommentare oder Gesten ohne medizinische bzw. sicherheitstechnische Gründe oder wegen des Gi´s.
21. Missachten von Kampfrichteranweisungen
22. Verlassen der Matte, um einen Take-Down oder Sweep zu verhindern. Der MKR stoppt den Kampf, vergibt die dementsprechende Strafe sowie 2 weitere Punkte an den Gegner und lässt den Kampf aus der Mitte wieder starten. Wenn die dementsprechende Strafe 2 Punkte beträgt, so bekommt der Gegner in diesem Fall nur 2 Punkte zugesprochen.
23. Verlassen der Matte vor der Siegererklärung.
24. Für jegliche Gesten oder ähnliches Verhalten (Tanzen, überhebliches Verhalten, Demonstration von Überlegenheit usw.), welches nicht als so schlimm angesehen wird, dass man eine Disqualifikation ausspricht.

i) Große Fouls

Diese Fouls werden automatisch mit Disqualifikation (DQ) bestraft. Kämpfer, welche eine solche Bestrafung bekommen, sind ohne jede Diskussion disqualifiziert.

j) Die folgenden Aktionen gelten als „Technisches großes Foul":

1. Jegliche Aktion, die darauf zielt, den Gegner zu verletzen.

2. Mattenflucht während man sich in einer Aufgabe-Situation befindet.
3. Ohne eine Würgetechnick einen Hebel auf die Wirbelsäule ausüben (aus der Bodenlage am Kopf ziehen zählt nicht dazu).
4. Den Gegner hart zu Boden bringen (Slaming), während sich dieser in einer Guard, Rücken-Kontrolle oder Back Control befindet.
5. Fehlende passende Unterwäsche unter dem Gi.
6. Finger- oder Zehenhebel.
7. Verdrehte Bein- oder Knie-Hebel.
8. Seitliche Hebel gegen das Knie (Das Bein von außen über das Knie legen und so ein Verletzungsrisiko in Kauf nehmen; Reaping the knee
9. Beim Suplex-Griff o.Ä. den Gegner auf gefährdende Weise auf den Kopf oder Nacken werfen.
10. Fingerstich in die Augen.
11. Würgen oder blockieren der Atmung mit den bloßen Händen (Nightmare-Choke).
12. Sich selbst in eine gefährdende Situation bringen, um eine Disqualifikation des Gegners zu erwirken.
13. Verwenden von Cremes oder Gleitmitteln, welche den Kampf beeinflussen können.
14. Wenn ein Kämpfer nicht dazu in der Lage ist, einen neuen Gi unter der vom MKR eingeräumten Zeit anzuziehen.
15. Wenn ein Kämpfer während einer Aufgabe-Situation eine Strafsituation herbeiführt, welche den MKR dazu zwingt, den Kampf zu beenden.
16. Wenn ein Kämpfer bei seinen Gegner während eines Single-Leg-TakeDowns (mit dem Kopf außen) den Gürtel greift und sich selbst rückwärtig Richtung Boden bewegt und so in Kauf nimmt, dass er so mit dem Kopf des Gegners auf den Boden fällt (Spiking).
17. Wenn ein Kämpfer Techniken anwendet, welche in seiner Gürtel-Klasse noch nicht erlaubt sind.
18. Seitliche Angriffe gegen das Knie (Knee reaping)

    i. „Knee reaping" ist dadurch charakterisiert, dass man sein eigenes Bein von außen über das Bein des Gegner legt, dabei die Mittellinie des Körpes des Gegners überschreitet, den Fuß blockiert und Druck von außen aufbaut.
    ii. Ein Fuß gilt auch als blockiert/gefangen, wenn er nicht direkt festgehalten wird. Es reicht, wenn man bei dem Fuß an dem Bein, bei dem das Knie überlagert ist, Druck bzw. Gewicht drauf auswirkt.

V. Sektion 9. Kampfentscheidung

a) Aufgabe (Submission):
Ein Kämpfer hat den Kampf vorzeitig gewonnen, wenn er seinen Gegner durch z.B. einen Hebel oder eine Würgetechnick zum Abklopfen bringt und der MKR den Kampf stoppt.
b) Am Ende der Kampfzeit gewinnt der Kämpfer, der die meisten Punkte hat.
c) Wenn beide Kämpfer gleichviele Punkte haben, gewinnt der Kämpfer mit den meisten Vorteilen (Advantages).
d) Wenn beide Kämpfer gleichviele Punkte und Advantages haben, gewinnt der Kämpfer, der wie wenigsten Strafen hat.
e) Wenn beide Kämpfer gleichviele Punkte, Advantages und Strafen haben, entscheidet der Kampfrichter (bei 3 Kampfrichtern entscheiden alle 3), wer den Kampf gewonnen

hat. Dabei wird berücksichtigt, welcher Kämpfer der offensivere oder näher an einer Aufgabe-Situation war.

f) Wenn beide Kämpfer sich bei absoluten Punkte-Gleichstand in einem Finale oder Halbfinale schuldlos verletzen oder krank werden und keiner den Kampf mehr fortführen kann, wird der Sieger durch Zufallsentscheid (z.B. Münzwurf) ermittelt.

g) Golden-Score-System: Siehe V. Sektion 3.l)

V. Sektion 10. Zeitverzug und Zurückziehen

a) Die Entscheidung "Sieg durch Zeitverzug" 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.

V. Sektion 11. Verletzung, Krankheit oder Unfall

a) Jeder Kämpfer hat für jeden Kampf eine Verletzungszeit von 2 Minuten.

b) Die Verletzungszeit wird vom MKR gestartet.

c) Wenn einer der Kämpfer nicht mehr in der Lage ist, weiter zu kämpfen, entscheidet der MKR nach folgenden Gesichtspunkten:

1. Wenn die Verletzung dem verletzten Kämpfer zuzuschreiben ist, verliert dieser den Kampf.
2. Wenn es nicht möglich ist, zu sagen, wer an einer Verletzung schuld hat, soll der verletzte Kämpfer den Kampf verlieren.
3. Wenn der unverletzte Kämpfer schuld an der Verletzung seines Gegners ist, soll dieser disqualifiziert werden und dadurch den Kampf verlieren.

d) Wenn einer der Kämpfer während des Kampfes erkrankt und nicht mehr in der Lage ist, dieser fortzuführen, soll er den Kampf verlieren.

e) Das offizielle medizinische Personal entscheidet, ob ein Kämpfer einen Kampf fortsetzen kann oder nicht.

f) Wenn ein Kämpfer ohnmächtig wird oder Ausfallerscheinungen zeigt, muss der MKR den Kampf beenden. Dieser Kämpfer darf an diesem Tag an keinen Kampf mehr teilnehmen.

g) Wenn ein Kämpfer einen Krampf erleidet, wird sein Gegner zum Sieger erklärt.

h) Wenn ein Kämpfer sich vor oder während eines Kampfes bis zur Siegererklärung übergeben muss oder sonstige Körperkontrollfunktionen verliert, verliert er den Kampf.

V. Sektion 12. Kleiderordnung für „No-Gi"-Wettkämpfe:

a) Rash Guards: Männer und Frauen müssen ein hautenges Hemd tragen das den Oberkörper bedeckt und den Bund der Shorts erreicht. Das Hemd muss R rot oder Blau sein. Teilnehmer werden gebeten, sich an diese Kleiderordnung zu halten.

b) Shorts: Die Shorts müssen mindestens die Hälfte des Oberschenkels bedecken (nicht mehr als 15 cm vom Knie entfernt) und dürfen das Knie nicht passieren. Shorts können Taschen haben, aber diese müssen zugenäht sein und ohne Knöpfe, freiliegende Kordeln, Plastik- oder Metallreißverschlüssen. Kompressionshosen, die fest auf der

Haut sitzen, sind unter den Shorts erlaubt. Alle Shorts oder Strumpfhosen müssen größtenteils schwarz sein.

V. Sektion 13. Gürtel-Klassen

a) Es ist für weiß-Gürtel, Anfänger und alle U16-Kämpfern verboten, direkt in die Jump-Guard oder andere Aufgabe-Situation zu springen (auch der Versuch). Wenn ein Kämpfer dieses versucht, stoppt der MKR den Kampf, vergibt eine Bestrafung und lässt den Kampf aus der Mitte im Stand wieder beninnen.

b) In der U16 dürfen die Kämpfer beim Versuch eines Single-Leg-TakeDown´s den Kopf nicht außerhalb des Körpers des Gegners haben. Wenn einer der Kämpfer dieses versucht, stoppt der MKR den Kampf und lässt diesen in der Mitte im Stand wieder beninnen. In diesem Fall gibt es keine Bestrafung.

c) Wenn nachgewiesen ist, dass ein Kämpfer im Judo ein schwarzer Gürtel hat oder Freestyle- oder griechisch-römisches Wrestling trainiert oder auf MMA-Turnieren als Profi oder Amateur gekämpft hat, darf er auf einem White-Belt oder Anfänger-Turnier nicht teilnehmen.

d) Niveau-Klassen (Nur No-Gi)

1. Erwachsene, Masters und U18
2. Novizen: 6 Monate Trainingserfahrung
3. Anfänger: 6 Monate bis 2 Jahre Trainingserfahrung
4. Mittlere Klasse: 2 bis 5 Jahre Trainingserfahrung sowie BJJ-Blau-Gurt
5. Experten: 5 oder mehr Jahre Trainingserfahrung. Ab BJJ-Violett-Gurt gilt man als Experte

e) Kinder und Teenager der U16

1. Novizen: 6 Monate Trainingserfahrung. Aufgabe-Techniken sind erst nach der U12 erlaubt.
2. Anfänger: 6 Monate bis 2 Jahre Trainingserfahrung.
3. Mittlere Klasse: 1 bis 2 Jahre Trainingserfahrung.
4. Fortgeschrittene: 2 bis 3 Jahre Trainingserfahrung.
5. Experten: 3 oder mehr Jahre Trainingserfahrung.
6. Die Trainingserfahrung umfasst unter anderem Erfahrung im Wrestling, BJJ, Judo, Sambo usw.

V. Sektion 14. Geltungsbereich

a) Diese Regeln gelten für alle Wettkämpfer. Einschränkungen und Ausnahmen hierzu sind in der Anlage „verbotene und erlaubte Techniken" für die dort aufgeführten Altersklassen festgelegt.

b) Für weitere Alters- oder Gürtelklassen können weitere Reglements erstellt werden.

VI. Schlussregelungen

VI. Sektion 1. Verstöße gegen die Sportordnung

(**Sektion I und VI dieses Dokuments)**

a) Verstöße gegen die Sportordnung werden durch die Rechtsordnung des DJJV geahndet.

VI. Sektion 2. Änderungen der Sportordnung

(Sektion I und VI dieses Dokuments)

a) Änderungen dieser Sportordnung können auf Vorschlag der Ausschusssitzung Leistungssport (Siehe I. Sektion 5) (Sportwarte- und Kampfrichtertagung), des Vorstands oder des Präsidiums von der Mitgliederversammlung vorgenommen werden.
b) Das Präsidium des DJJV kann ein vorläufiges Inkrafttreten der Änderungen bis zur Entscheidung durch die Mitgliederversammlung beschließen.

VI. Sektion 3. Änderungen des Regelwerks

(Sektion II, III, IV und V dieses Dokuments)

a) Grundsätzlich werden alle Regelungen der übergeordneten Verbände (Deutscher Olympischer Sportbund e.V. und Ju-Jitsu International Federation) in das Regelwerk übernommen.
b) Änderungen des Regelwerks, welche durch eine Änderung der Regelungen der übergeordneten Verbände bedingt sind, können durch das Präsidium in Kraft gesetzt werden.

VI. Sektion 4. Situationen, die von diesen Regeln nicht erfasst sind:

a) Jegliche Situationen, die nicht unter die genannten Regeln fallen, sollen von allen Kampfrichtern des entsprechenden Kampfes besprochen und entschieden werden.
b) Der Tischkampfrichter hat kein „Stimmrecht". Er kann jedoch beratend mitwirken.

VI. Sektion 5. In Kraft treten

a) Diese Regeln wurden durch das JJIF-Board vom 02.06.2006 beschlossen und treten ab 1. Januar 2006 in Kraft. Alle vorhandenen Regeln werden dadurch ersetzt.
b) Einführung dieses Regelwerk beim DJJV durch Beschluss mit 01.06.2006. Die Sportordnung wurde mit Beschluss der Mitgliederversammlung in Kraft gesetzt.

VII. Anhang

VII. Sektion 1. Poolisten

Sieg = 1; Niederlage = 0

Punkte aus unterer Tablelle

a) (Round Robin) Jeder gegen jeden (für 3 – 5 Athleten)

Name	Vorname	Team	Nr	1	2	3	4	5	Siege	Punkte	Platz
			1								
			2								
			3								
			4								
			5								

		Kämpfer Rot	Kämpfer Blau		
1-2	1				
3-4	2				
1-5	5				
2-3	6				
4-5	9				

		Kämpfer Rot	Kämpfer Blau		
1-3	10				
2-4	13				
3-5	14				
1-4	17				
2-5	18				

Kampfabfolge[43]

Punkte (rot)

Punkte (blau)

Athlet 1 (in rot) kämpft gegen Athlet 2 (in blau) aus der oberen Tabelle

b) Jeder gegen jeden mit Halbfinale über Kreuz (für 6 Athleten)

Name	Vorname	Team	Nr	1	2	3	Siege	Punkte	Platz
			1						
			2						
			3						

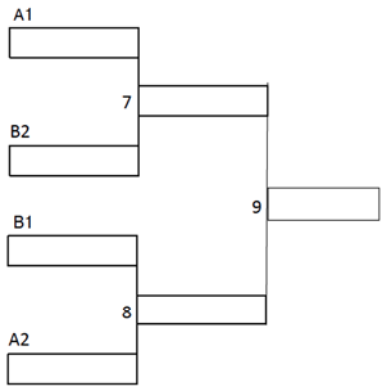
		Kämpfer Rot	Kämpfer Blau		
1-2	1				
2-3	3				
3-4	5				

Pool A

Name	Vorname	Team	Nr	1	2	3	Siege	Punkte	Platz
			1						
			2						
			3						

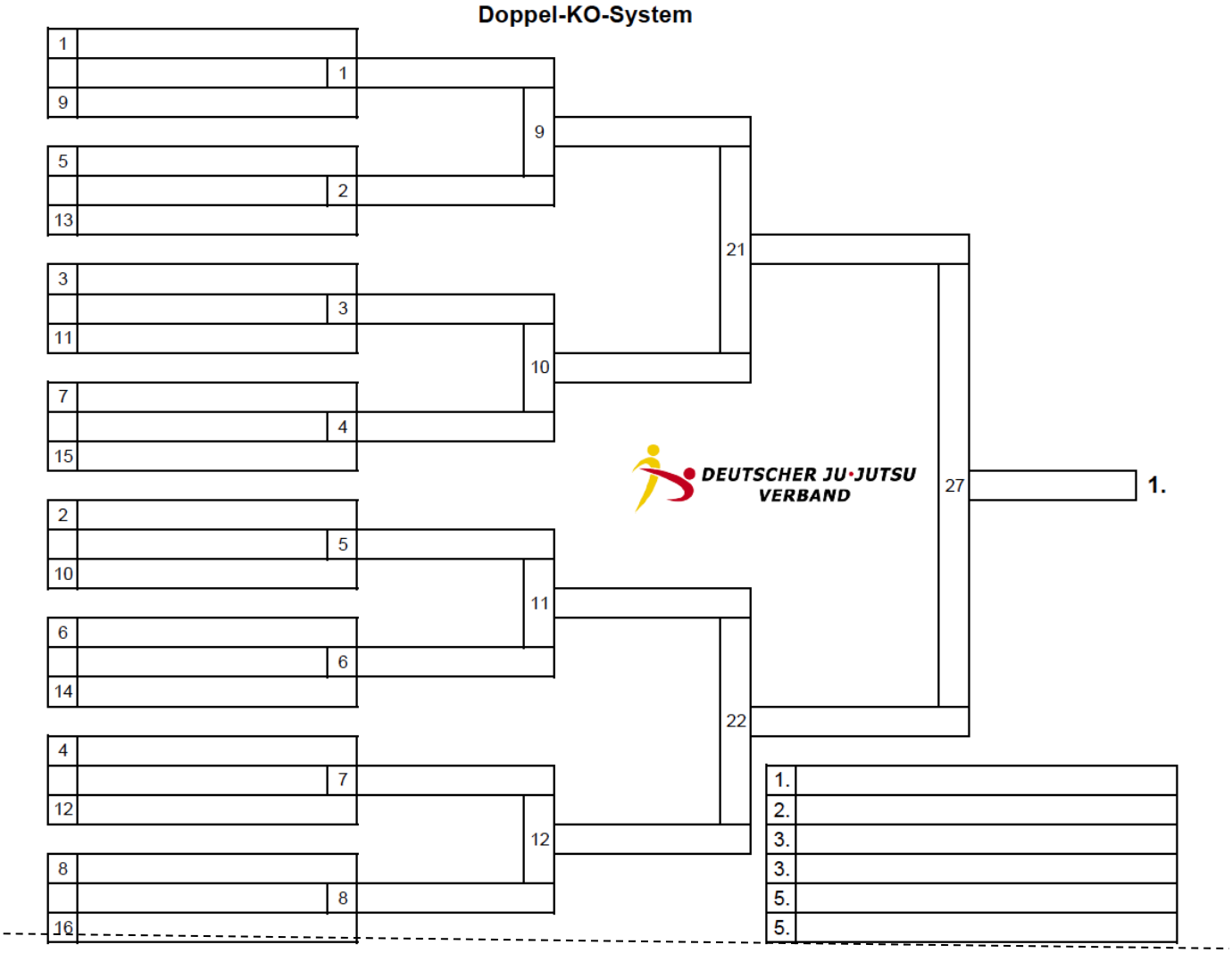
		Kämpfer Rot	Kämpfer Blau		
1-2	2				
2-3	4				
3-4	6				

Pool B



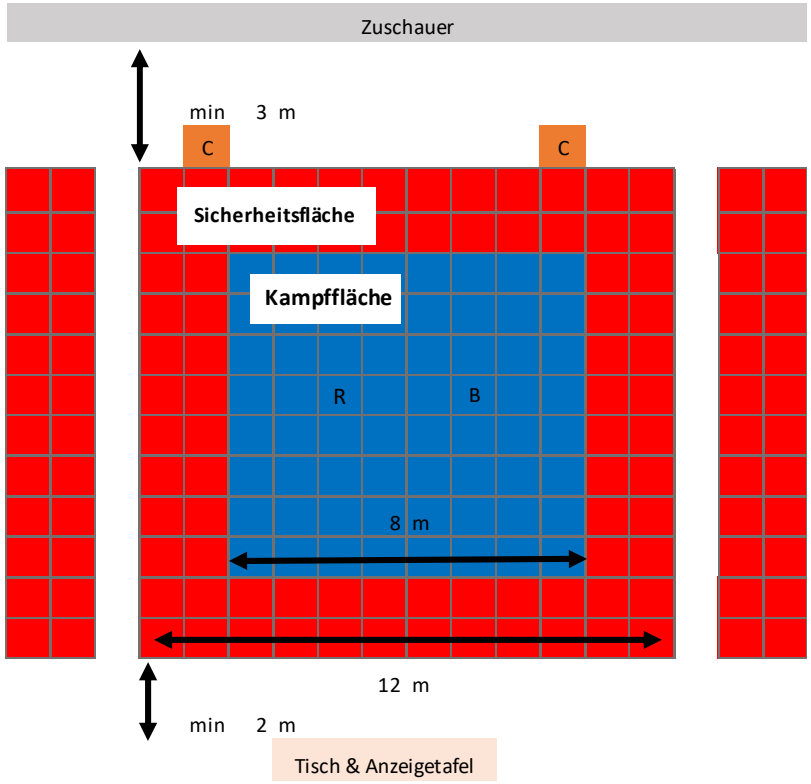
[43] Im Fall einer nicht aufeinander folgenden Nummer (z.B. 2 auf 5) sollen die fehlenden Nummern durch Kämpfe anderer Klassen ergänzt werden. Gleiches gilt auch, wenn Kämpfe nicht stattfinde, da z.B. nur 3 oder 4 Athleten in dieser Klasse starten

c) Doppel-Ko-System (für 7 bis 16 TN)



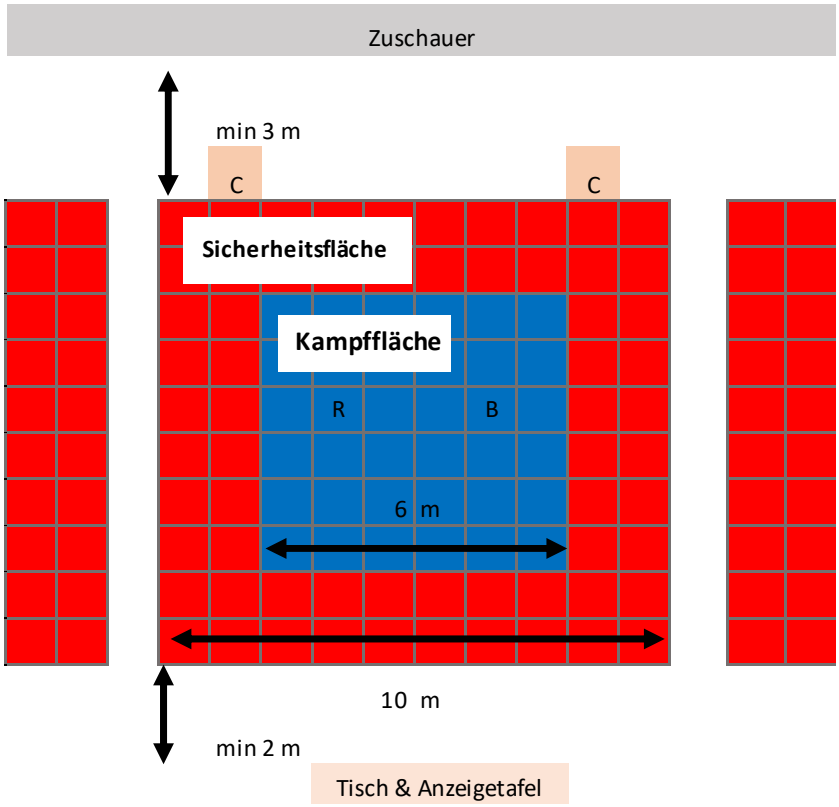
VII. Sektion 2. Visualisierung der Matten

a) Normales Setup: Wettkampffläche 12x12m:

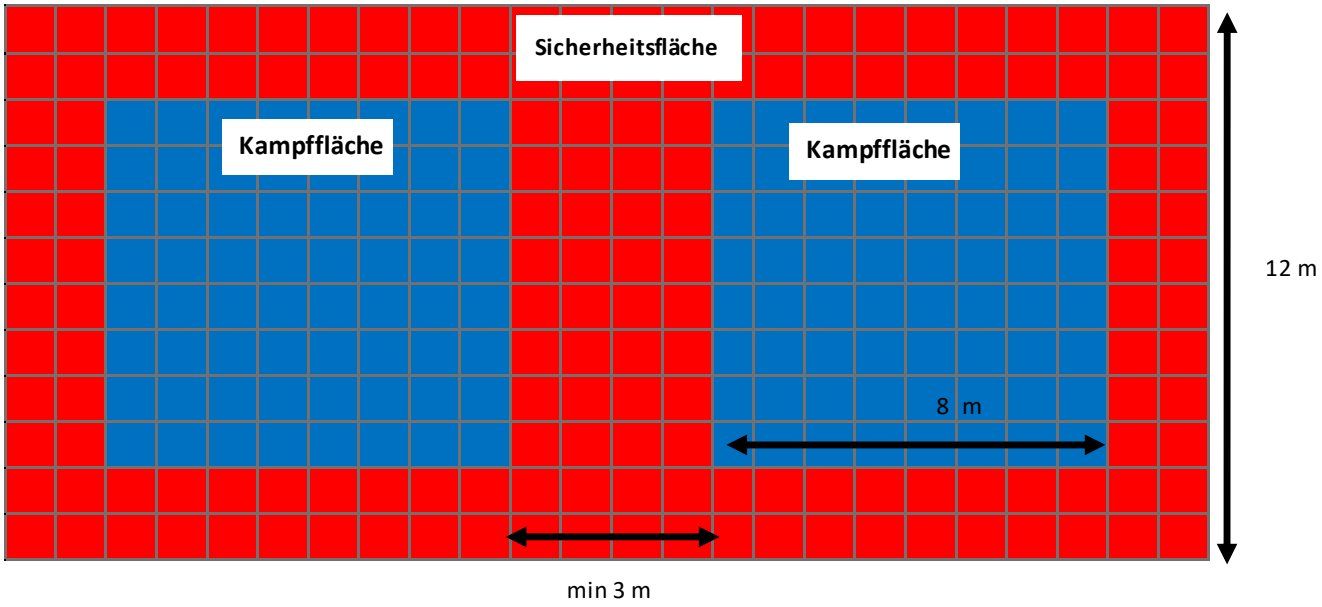


b) Kleines Setup: Wettkampffläche 10x10m:

Legende:
C = Coach ;B = „Haijme-Postion" blauer Kämpfer; R = „Haijme-Postion" roter Kämpfer



c) Geteilte Sicherheitsfläche



VII. Sektion 3. Kampfrichterzeichen

a) Allgemein



Hajime / Fight

Start / Beginn des Kampfes

Der Kampfrichter steht zwischen den beiden Kämpfern und zeigt mit beiden H ändern und der Ansage "Hajime" (Fighting) „Fight" (BJJ) den Beginn des Kampfes an. Die Stimme sollte kraftvoll und autoritär sein.



Matte

Ende des Kampfes/Kampfunterbrechung

Der Arm sollte in Schulterhöhe sein. Die Handfläche sollte zum Kampfrichtertisch zeigen. Die Finger zeigen hierbei nach oben. Die Stimme sollte kraftvoll und deutlich sein



Gewinnerbekanntgabe

Der Kampfrichter zeigt den Gewinner mit einem im 45 Grad Winkel gehaltenen Arm und einer geraden gestreckten Handfläche mit der Ansage: „Gewinner" und der dementsprechenden Farbe an



Hikiwake

Zeichen für Punktegleichstand:

Der Kampfrichter kreuzt die Arme geöffneten Handflächen vor seiner Brust. Der Kampfrichter sagt anschließend: "Hikiwake".



Pause

(Bei Unentschieden "Hikiwake" bevor eine neue Runde gestartet wird)

Der Kampfrichter zeigt ein 'OK' Zeichen, mit nach oben gestrecktem Daumen, zum Kampfrichtertisch und dann zu den Kämpfern auf der Matte



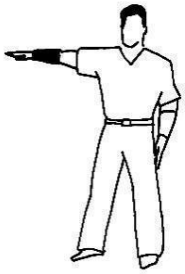
Richten des Gis

Der Kampfrichter kreuzt beide Hände mit geöffneten Handflächen vor seinem Körper. Anschließend zeigt er auf den Kämpfer welcher seinen Gi richten muss.

 Verletzungszeit Der Kampfrichter formt ein "T" mit beiden Armen.	 Rücknahme Entscheidungsrücknahme: Der Kampfrichter bewegt mehrere Male mit der gestreckten Hand über seinem Kopf nachdem er angezeigt hat welche Entscheidung zurückgenommen werden soll. Das Zeichen muss klar und kraftvoll in Richtung des Tisch-KR gezeigt werden.

b) Fighting

 Ippon Der Kampfrichter streckt den rechten oder linken Arm (je nach dem ob die Wertung für den roten oder für den blauen Kämpfer gegeben werden soll) hoch über den Kopf, mit der Handinnenfläche nach vorne.	 Ippon 3 Punkte Der Kampfrichter streckt den rechten oder linken Arm (je nach dem ob die Wertung für den roten oder für den blauen Kämpfer gegeben werden soll) hoch über den Kopf, mit deutlicher Anzeige der 3 Finger.



Waza-ari

Der Kampfrichter streckt den rechten oder linken Arm in Schulterhöhe (je nach dem ob die Wertung für den roten oder für den blauen Kämpfer gegeben werden soll), mit der Handinnenfläche in Richtung Boden.



"Nichts gesehen – Zeichen"

Der Kampfrichter hält für eine kurze Zeit beide geöffnete mit etwas Abstand Handflächen vor seine Augen.



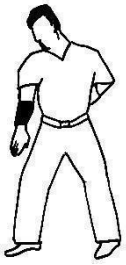
Gleichzeitige Aktion von beiden Seiten

Der Kampfrichter positioniert beide Arme horizontal mit sich berührenden Fäusten vor seinem Oberkörper.



Toketa

Der Kampfrichter winkt mit der rechten oder linken Hand (welche in Osae-komi Position gehalten wurde) seitlich mehrfach über den Kämpfern und sagt „Toketa". Die Handfläche ist vertikal positioniert.



Osae-komi

Der Kampfrichter zeigt mit der rechten oder linken geraden und flachen Handfläche zu den Kämpfern und sagt mit deutlicher Stimme "Osae-komi". Die Handhaltung muss während der gesamten Haltezeit so belassen werden.

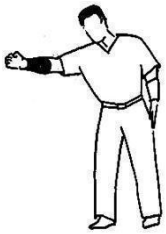
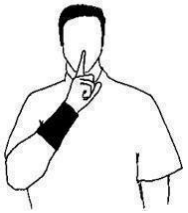


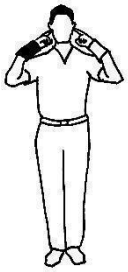
Sonomama

"Einfrieren der Situation"-Kommando

Der MKR soll deutlich spürbar mit beiden Händen die beiden Kämpferrücken berühren (eine Berührung ist manchmal auch genug) wenn sie am Kämpfen sind und mit lauter und deutlicher Stimme „Sonomama" sagen.

 Full Ippon (Tischkampfrichter zeigt an) Der TKR zeigt dem MKR das Zeichen und die Farbe des Gewinners an.	 Bestrafung Der Kampfrichter zeigt auf den Kämpfer den er bestrafen möchte. Hierbei benutzt er den gestreckten Zeigefinger der ansonsten geschlossenen Faust und sagt die jeweilige Bestrafung an.
 Yoshi "Weitermachen"-Kommando Nachdem der Grund für das "Einfrieren" beseitigt bzw erledigt ist, berührt der MKR mit beiden Händen die Kämpferrücken nochmals und sagt mit lauter und deutlicher Stimme: "Yoshi".	 Unkontrollierte-Technik Der Kampfrichter hebt horizontal den rechten oder linken Arm und geschlossener Faust. Der Unterarm wird zum Körper abgebeugt. Die Bezeichnung des Fehlers /der Aktion muss vor der Aussprache der Bestrafung angezeigt werden.
 Passivität Der Kampfrichter rotiert horizontal mit beiden Armen vom Ellbogen bis zum Handgelenk vor seinem Oberkörper	 Harter Kontakt Der Kampfrichter zeigt einen Faustst oß gegen seine Handinnenfläche.

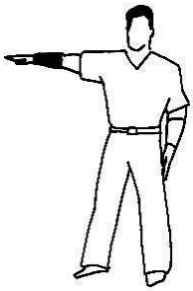
 Gerader Fauststoß zum Kopf Der Kampfrichter bewegt seine Faust in Richtung seines Kopfes.	 Grip and Punch Der Kampfrichter zeigt mit einer Hand ein Greifen/Griff und mit der anderen Hand einen Faustschlag an.
 Verlassen der Kampffläche Der Kampfrichter zeigt dem MKR die Situation (außerhalb) an, so dass dieser sofort darauf reagieren kann**.**	 Unaufgefordertes Sprechen und Gesten auf der Matte Der Kampfrichter hält seinen ausgestreckten Zeigefinger bei ansonsten geschlossener Faust vor seinen Mund.
 Zeitverzug Der Kampfrichter zeigt auf seine Uhr am Handgelenk mit dem gestreckten Zeigefinder der ansonsten geschlossenen Faust.	 Mubobi Unklare oder selbstgefährdende Aktion Der Kampfrichter streckt mehrfach die erhobenen Arme mit geschlossener Faust horizontal vor seinem Körper aus. Nach diesem Zeichen muss der MR mit deutlicher Stimme "Mubobi" ansagen.

 Wurftechnik außerhalb der Kampffläche Der Kampfrichter zeigt mit der rechten oder linken Hand (je nachdem ob der rote oder blaue Kämpfer die Aktion gemacht hat) die Bewegung von der Kampffläche zu dem Bereich außerhalb der Sicherheitsfläche an.	 Missachtung der Kampfrichteranweisungen Der Kampfrichter zeigt mit seinen ausgestreckten Zeigefingern (der ansonsten geschlossenen Fäuste) zu seinen beiden Ohren.
 Unzulässige Technik Techniken welche mit Shido bestraft werden. Der Kampfrichter führt einen Schlag mit der geöffneten Hand zu seinem Unterarm aus.	

c) Duo System

 Hantei Der Kampfrichter hebt einen Arm mit geöffneter Hand und zur Seite zeigender Handfläche hoch über seinen Kopf.

d) 4. BJJ/Ne-Waza

<table>
<tr>
<td>
Punkte
Der Kampfrichter hebt die Hand des Kämpfers der den Punkt gemacht hat und zeigt die Anzahl an Punkte anlog zur Anzahl an Fingern. Also 2 Finger für 2 Punkte, 3 Finger für 3 Punkte und 4 Finger für 4 Punkte</td>
<td>
Vorteil
Der Kampfrichter streckt den rechten oder linken Arm in Schulterhöhe (je nach dem ob die Wertung für den roten oder für den blauen Kämpfer gegeben werden soll), mit der Handinnenfläche in Richtung Boden. .</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Verwarnung
Der Kampfrichter hebt die Hand des Kämpfers der eine Verwarnung bekommt und macht eine Faust.</td>
<td>Disqualifikation
Der Kampfrichter kreuzt seine Unterarme über dem Kopf</td>
</tr>
</table>



Deutscher Ju-Jutsu Verband e.V.
Bundesgeschäftsstelle
Badstubenvorstadt 12/13
D-06712 Zeitz