

# Regelwerk Ne-Waza System (BJJ)

---

*gültig in der Fassung vom 08.09.2016*

## **Änderungsnachweis**

### **Verantwortlich:**

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

<b>Version</b>	<b>Änderungen</b>	<b>Inkrafttreten</b>
1.0	Inkraftsetzung durch das Präsidium	08.09.2016

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

# Inhalt

<b>Regelwerk Ne-Waza System (BJJ) .....</b>	<b>1</b>
<b>Änderungsnachweis.....</b>	<b>2</b>
<b>Sektion 30 Allgemeines .....</b>	<b>4</b>
<b>Sektion 31 Material, Kleidung, persönliche Voraussetzungen (Ergänzung zu Sektion 2) .....</b>	<b>4</b>
<b>Sektion 32 Gewichtsklassen .....</b>	<b>4</b>
<b>Sektion 33 Kampfrichter .....</b>	<b>4</b>
<b>Sektion 34 Sekretariat .....</b>	<b>4</b>
<b>Sektion 35 Verlauf des Kampfes .....</b>	<b>4</b>
<b>Sektion 36 Verwendung von „Fight“ und „Stop“ .....</b>	<b>5</b>
<b>Sektion 37 Punktevergabe .....</b>	<b>5</b>
<b>Sektion 38 Strafen und verbotene Handlungen .....</b>	<b>7</b>
<b>Sektion 39 Kampfanscheidung .....</b>	<b>9</b>
<b>Sektion 40 Nichterscheinen und Zurückziehen .....</b>	<b>10</b>
<b>Sektion 41 Verletzung, Krankheit oder Unfall .....</b>	<b>10</b>
<b>Sektion 42 Geltungsbereich.....</b>	<b>10</b>
<b>Sektion 43 In Kraft treten .....</b>	<b>10</b>
<b>Anlage: Verbotene und erlaubte Techniken .....</b>	<b>11</b>

### **Sektion 30 Allgemeines**

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

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

- a) Der erstgenannte Kämpfer trägt einen roten und der zweitgenannte Kämpfer einen blauen Gürtel.
- b) Beide Kämpfer tragen einen weißen Gi.
- c) Das Material des Gi muss einen richtigen Griff zulassen können.
- d) Das Tragen eines Hijab (muslimisches Kopftuch) ist gestattet.
- e) Es ist nicht erlaubt, einen Kopfschutz, Brustschutz oder Tiefschutz zu tragen.<sup>1</sup>
- f) Das JJIF Regelwerk (bzw. das am Turnier gültige Regelwerk) ist im Hinblick auf Werbung, Aufnäher und Bestickungen auf dem Gi zu beachten.

### **Sektion 32 Gewichtsklassen**

Die folgenden Gewichtsklassen gelten auf Weltmeisterschaften und kontinentalen Meisterschaften unter der Schirmherrschaft der JJIF für Männer und Frauen:

Frauen: -55kg, -62kg, -70kg, +70kg

Männer: -62kg, -69kg, -77kg, -85kg, -94kg, +94kg

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

### **Sektion 33 Kampfrichter**

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

### **Sektion 34 Sekretariat**

- a) Das Sekretariat befindet sich gegenüber der Position des MR bei Beginn eines Kampfes.
- b) Das Sekretariat besteht aus zwei Listenführern und ggf. einem Zeitnehmer.
- c) Ein Listenführer führt die Wertungsliste, der zweite die elektronische Anzeige.
- d) Sollten die Angaben der Wertungsliste und der Anzeigetafel differieren und nicht durch die Kampfrichter wieder angeglichen werden können, so gilt die Wertungsliste.

### **Sektion 35 Verlauf des Kampfes**

- a) Die Wettkämpfer stehen sich zu Beginn des Kampfes in der Mitte der Wettkampffläche in einem Abstand von 2 Metern gegenüber. Der Kämpfer mit dem roten Gürtel steht aus Sicht

---

<sup>1</sup> Mundschutz ist erlaubt. Tapes und Bandagen müssen weich sein und dürfen nicht vor Aufgabebegriffen schützen.

des MR auf der rechten Seite. Auf Zeichen des MR verbeugen sich die Kämpfer zuerst zum MR und dann zueinander.

- b) Nach dem Kommando "Fight" des MR beginnt der Kampf im Stand.
- c) Sobald ein Kämpfer Griffkontakt hat, ist es beiden erlaubt, sich sofort in die Bodenlage zu begeben.
- d) Es ist erlaubt, direkt in eine Guard-Position zu springen.
- e) Die Kämpfer können zwischen den Positionen frei wechseln, müssen jedoch aktiv sein.
- f) Am Ende des Kampfes erklärt der MR den Gewinner und fordert zum Verbeugen der Kämpfer zuerst zueinander und dann in Richtung des MR auf, der wie zu Beginn auf der Wettkampffläche gegenüber dem Sekretariat steht.

### **Sektion 36 Verwendung von „Fight“ und „Stop“**

- a) Der MR ruft „Fight“ um den Kampf zu beginnen oder nach „Stop“ wieder zu starten.
- b) Der MR soll „Fight“ rufen, um den Kämpfer über anhaltende Passivität zu informieren.
- c) Mit „Stop“ unterbricht der MR den Kampf,
  - 1. wenn beide Kämpfer die Kampffläche vollständig verlassen haben und sich in einer leicht wiederherzustellenden Position in der Bodenlage befinden, um sie dann wieder in die Mitte der Kampffläche zu bringen und von dort aus den Kampf in der gleichen Position fortsetzen zu lassen,
  - 2. wenn beide Kämpfer die Kampffläche vollständig verlassen haben und sich in einer nicht leicht wiederherzustellenden Position oder im Stand befinden, um sie dann wieder in die Mitte der Kampffläche zu bringen und von dort aus den Kampf im Stand fortsetzen zu lassen,
  - 3. wenn einer oder beide Kämpfer verletzt, bewusstlos oder krank werden,
  - 4. im Falle einer Aufgabe (siehe Sektion 39 a) 1.),
  - 5. wenn der Kampf beendet ist,
  - 6. wenn es der MR für erforderlich hält (z. B. Kleiderordnen, bei Strafen, bei Gefahr im Verzug, usw.).

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

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

### **Sektion 37 Punktevergabe**

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

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

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

- a) Takedown<sup>23456</sup>
1. Ein Takedown mit anschließender Kontrolle von 3 Sekunden → 2 Punkte
  2. Takedownansatz mit Griff an der Hose des Gegners und dieser setzt sich dann bzw. pullt Guard → 2 Punkte
  3. Ein Takedown, bei dem der Geworfene auf den Knien landet und 3 sec von hinten aus der Oberlage kontrolliert wird, wobei mind. ein Knie des Gehaltene am Boden bleibt → 2 Punkte
  4. Ein Takedown, nach dem der Geworfene innerhalb von drei Sekunden wieder aufsteht → Advantage
  5. Wenn ein Kämpfer beim Versuch eines „Single-Leg-Takedowns“ ein Bein seines Gegners greift und der Gegner die Kampffläche unbewusst verlässt, um den Takedown zu verhindern, so dass der MR daraufhin den Kampf unterbrechen muss → Advantage
  6. ...wie 5., jedoch mit Absicht, um den Takedown zu verhindern → 2 Punkte
- b) Haltetechniken
1. Knee-on-Belly
    - i. Wenn der Kämpfer in der oberen Position sein Knie auf der Brust, dem Bauch oder den Rippen des Gehaltene positionieren kann, die Gesichter einander zugewandt sind, der Gehaltene auf dem Rücken oder der Seite liegt und das andere Bein ausgestreckt mit dem Fuß auf dem Boden steht → 2 Punkte
    - ii. ...Bein mit dem Knie auf dem Boden ist → Advantage
  2. Mount<sup>7</sup> (Front Mount und Back Mount)
    - i. Wenn ein Kämpfer in Oberlage, außerhalb der Half-Guard auf dem Oberkörper seines Gegners sitzt und sich beide Knie oder ein Fuß und ein Knie auf dem Boden befinden, die Köpfe einander zugewandt sind und nur maximal ein Arm unter einem Bein gefangen ist, das sich nicht über der Schulterlinie befindet → 4 Punkte
    - ii. ...wenn beide Arme unter den Beinen gefangen sind → Advantage
  3. Back Control
    - i. Wenn der Gegner von hinten gehalten wird, die Fersen des Haltenden innerhalb der Beine des Gehaltene sind und nur maximal ein Arm unter einem Bein gefangen ist, das sich nicht über der Schulterlinie befindet → 4 Punkte
    - ii. ...mit zwei unter den Beinen gefangenen Armen oder mit gekreuzten Füßen oder mit einer Sankaku-Technik um die Hüfte oder mit nur einer eingehakten Ferse → Advantage

<sup>2</sup> Ein Takedown kann nur erzielt werden, wenn der Werfende, zumindest kurzfristig, auf beiden Füßen steht.

<sup>3</sup> Ein zu Boden bringen eines bei eigenem Stand am eigenen Körper befindlichen Gegners (Guard, Backmount) wird nicht als Takedown gewertet.

<sup>4</sup> Bei Takedown mit unmittelbarem Countertakedown wird nur der Konter bewertet.

<sup>5</sup> Bei Takedown mit unmittelbar folgendem Sweep wird der Takedown mit Advantage und der Sweep mit 2 Punkten bewertet.

<sup>6</sup> Endet ein erfolgreicher Takedown auf der Sicherheitsfläche, so unterbricht der MR ggf. den Kampf und lässt diesen in der gleichen Position in der Kampffläche fortsetzen, um gegebenenfalls nach 3 Sekunden Kontrolle 2 Punkte zu vergeben (anderenfalls Advantage).

<sup>7</sup> Eine geschlossene Triangel wird nicht als Mount gewertet, sondern als Aufgabegriff (Submission hold)

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

Wenn eine Haltetechnik weniger als 3 Sekunden gehalten wird

→ Advantage

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

- c) Guard Pass
1. Passing-the-guard mit anschließender Kontrolle für 3 Sekunden → 3 Punkte
  2. Passing-the-guard ohne anschließende Kontrolle für 3 Sekunden<sup>8</sup> → Advantage
  3. Übergang von Guard in die Halfguard mit anschließender, guter Kontrolle → Advantage
- d) Sweep
1. Jede Drehung aus einer Guard-Position mit anschließender Kontrolle in Oberlage für 3 Sekunden → 2 Punkte
  2. Ein Wechsel aus einer Guard-Position auf den Rücken des Gegners in Oberlage und anschließender Kontrolle für 3 Sekunden → 2 Punkte
  3. Aktionen nach 1. oder 2. ohne 3 Sekunden Kontrolle → Advantage
- e) Hebel- und Würgetechniken
1. Alle Würgetechniken sind erlaubt, außer mit dem nicht gebundenen Gürtel oder den bloßen Händen oder Fingern.<sup>9</sup>
  2. Alle Hebeltechniken an Schulter, Ellenbogen und Handgelenk sind erlaubt.
  3. Hebel an Beinen und Füßen sind in Beugung, Streckung und Kompression erlaubt. Alle Arten von gedrehten Hebeln mit Wirkung auf das Knie oder in Drehrichtung nach außen auf den Fuß sind verboten. Wenn ein Kämpfer einen geraden Bein-/Fußhebel anwendet und der Gegner versucht, sich durch Herausdrehen aus dieser Technik zu befreien und wegen Schmerzen abschlagen muss, verliert der Gegner den Kampf durch Aufgabe.
  4. Ein Hebel oder Würger, welcher den Gegner fast zur Aufgabe zwingt → Advantage

## Sektion 38 Strafen und verbotene Handlungen

a) Strafen werden in vier Stufen gegeben:

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

<sup>8</sup> Advantages sollen erst gegeben werden, wenn das Erreichen einer Punktwertung nicht mehr möglich ist.

<sup>9</sup> Guillotine-Choke ist als Würge erlaubt.

b) Leichte Vergehen

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

1. Passivität
  - i. Passivität bzw. mangelnde Kampfbereitschaft wird so definiert, dass ein Kämpfer eindeutig keinen Fortschritt im Kampfverlauf anstrebt oder seinen Gegner nur behindert oder blockiert.
  - ii. Passivität ist nicht gegeben, wenn ein Kämpfer sich gegen Angriffe in einer Kontrolltechnik wehrt.
  - iii. Wenn beide Kämpfer gleichzeitig Guard pullen, in eine 50/50-Guard gelangen und es keinem gelingt, innerhalb von 20 sec. die Oberlage zu erarbeiten. (Kampf fortsetzung im Stand)
2. Mit den Fingern innen in die Ärmel oder die Hosenbeine des Gegners greifen.
3. In die Innenseite der gegnerischen Jacke oder Hose greifen oder durch die Jacke oder Hose des Gegners greifen.
4. Platzieren von Hand oder Fuß im Gesicht des Gegners.
5. Absichtliches Platzieren des Fußes im gegnerischen Gürtel oder im gegnerischen Lapel/Revers hinter dem Nacken des Gegners oder im gegnerischen Lapel/Revers vor dem Körper, ohne dieses auf derselben Seite zu greifen.
6. Absichtliches Verlassen der Kampffläche, um einem Takedown oder einem Sweep zu entgehen (2 Punkte für den Gegner zusätzlich zum Penalty).
7. Ohne Griffkontakt in die Bodenlage gehen.
8. Gegner aus der Kampffläche stoßen.
9. Techniken mit dem Gürtel, wenn dieser nicht mehr umgebunden ist.
10. Flucht aus dem Bodenkampf und dabei ohne Kontakt aufstehen.
11. Vorsätzliches Verlassen der Kampffläche. Falls dieses den Zweck hatte, einen Takedown oder einem Sweep zu vermeiden, erhält der Gegner 2 Punkte.
12. Verzögerung des Kampfes durch zu spätes Erscheinen oder durch unnötig langes Ordnen des Gi oder Gürtels.
13. Unnötiges Sprechen auf der Matte oder Gesten<sup>10</sup>.
14. Missachtung von Kampfrichteranweisungen.

c) Schwere Vergehen

Die folgenden, verbotenen Handlungen gelten als schwere Vergehen:

1. Anwendung jeglicher Techniken, die darauf abzielen, den Gegner zu verletzen.
2. Vorsätzliche Mattenflucht, um eine Aufgabe zu vermeiden (nicht gemeint ist korrektes Befreien durch legale Fluchtbewegungen).
3. Hebel auf die Wirbelsäule (Hebeltechniken am Genick mit einer Gefahr für die Wirbelsäule sind alle kraftvollen Bewegungen zur Seite, rückwärts oder gedreht; nicht gemeint sind kontrollierte Angriffe von vorne aus der Unterlage).
4. Verdrehte<sup>11</sup> oder von der Seite ausgeführte Kniehebel<sup>12</sup> oder Angriffe, die das Knie gefährden (z.B. Scherenwurf).
5. Mit den Fingern in die Augen des Gegners drücken.
6. Den Gegner hart auf den Boden fallen zu lassen bzw. zu schmettern, während er sich im Stand in der Guard-Position oder auf dem Rücken befindet (Slamming).
7. Würfe, die den Gegner auf Kopf oder Genick werfen (z.B. Suplex).
8. Schläge und Tritte gegen den Gegner, den Gegner beißen oder jede sonstige Aktion, die gegen Ethik und Fairness verstößt.

---

<sup>10</sup> Ausnahmen z.B. aus medizinischen Gründen

<sup>11</sup> Z.B. bei geradem Bein- oder Fußhebel Drehung in Richtung des anderen Beins/Fußes

<sup>12</sup> Einschließen des gegnerischen Beins/Knies mit dem äußeren Bein

9. Sich selbst aktiv so in Gefahr bringen, dass dies zu einer Disqualifikation für den Gegner führen würde.
  10. Hebeltechniken an Fingern oder Zehen.
  11. Gedrehter Hebel am Fuß mit Drehrichtung nach außen.
  12. Würgen mit dem nicht gebundenen Gürtel oder den bloßen Händen oder Fingern.
  13. Verwendung von Gleit- oder Haftmitteln oder anderen Substanzen, die den Gegner beeinträchtigen.
  14. Überschreiten einer vom MR vorgegebenen Zeit zum Giwechsel.
- d) Beim Begehen eines schweren Vergehens wird der Kämpfer mit → Disqualifikation bestraft und verliert den Kampf mit 0 Punkten, der Sieger erhält 99 Punkte.
- e) Verliert ein Kämpfer zum zweiten Mal innerhalb einer Veranstaltung einen Kampf durch Disqualifikation, wird er von dieser ausgeschlossen.
- f) Zeigt ein Wettkämpfer zu einem beliebigen Zeitpunkt während der Veranstaltung rücksichtsloses oder unsportliches Verhalten, können die Kampfrichter der Matte entscheiden, dass der Wettkämpfer vom Turnier ausgeschlossen wird. Die Turnierleitung wird über diese Entscheidung informiert, um sie dann offiziell bekannt zu geben. Der Kämpfer verliert in diesem Fall alle gewonnenen Kämpfe (inklusive der Medaillen).

### **Sektion 39 Kampfentscheidung**

- Ein Kampf kann wie folgt beendet werden:
- a) Aufgabe eines Kämpfers
1. Ein Kämpfer kann vor Ablauf der regulären Kampfzeit gewinnen, wenn er seinen Gegner durch eine Hebel- oder Würgetechnik zur Aufgabe bringt. In diesem Fall bekommt der Verlierer 0 Punkte und der Sieger 99 Punkte.  
Die Aufgabe kann wie folgt erfolgen:
    - i. Durch mindestens zweimaliges Abschlagen/Tapping mit Händen oder Füßen auf den Boden, den eigenen Körper oder den des Gegners.
    - ii. Durch verbale Aufgabe.
    - iii. Durch Schmerzlaute in einem Aufgabegriff.
    - iv. Durch den MR, wenn der Kämpfer dazu nicht mehr in der Lage ist, zum Schutz der Gesundheit z.B. bei Bewusstlosigkeit.
- b) Disqualifikation eines Kämpfers (siehe Sektion 38)
- c) Kampfabbruch / Verletzung eines Kämpfers (siehe Sektion 41)
- d) Ablauf der Kampfzeit
1. Der Kämpfer, der bei Ablauf der regulären Kampfzeit die meisten Punkte erzielt hat, gewinnt den Kampf.
  2. Wenn beide Kämpfer nach Ablauf der regulären Kampfzeit die gleiche Anzahl von Punkten erzielt haben, gewinnt der Kämpfer mit den meisten Advantages.
  3. Wenn beide Kämpfer nach Ablauf der regulären Kampfzeit die gleiche Anzahl von Punkten und Advantages erzielt haben, gewinnt der Kämpfer, der die geringere Anzahl von Strafen erhalten hat.
  4. Wenn beide Kämpfer nach Ablauf der regulären Kampfzeit die gleiche Anzahl von Punkten, Advantages und Strafen erzielt haben, entscheiden der eine oder die drei Kampfrichter des Kampfs durch Mehrheitsbeschluss.

## **Sektion 40 Nichterscheinen und Zurückziehen**

- a) Die Entscheidung "Sieg durch Nichterscheinen" wird jedem Kämpfer durch den MR zugesprochen, dessen Gegner nach dreimaligem Aufruf innerhalb von 3 Minuten nicht zum Kampf erscheint. Der Sieger erhält 99 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 99 Punkte, der Aufgebende erhält 0 Punkte.

## **Sektion 41 Verletzung, Krankheit oder Unfall**

- a) In jedem Fall, in dem ein Kampf wegen Verletzung eines oder beider Kämpfer unterbrochen wird, kann der MR dem oder den Verletzten eine Verletzungszeit gewähren. Jeder Kämpfer hat für jeden Kampf eine Verletzungszeit von maximal 2 Minuten.
- b) Die Verletzungszeit beginnt und endet mit dem entsprechenden Zeichen des MR.
- c) Ein Kampfabbruch erfolgt in folgenden Fällen:
  - 1. Wenn einer der Kämpfer erkrankt, z.B. Krämpfe oder Verlust der Körperkontrollfunktionen (z.B. Erbrechen oder Inkontinenz).
  - 2. Wenn der offizielle Turnierarzt einen Kämpfer für nicht mehr kampftauglich erklärt.
  - 3. Nach zwei erfolglosen Versuchen, eine Blutung (z.B. Nasenbluten) zu stoppen.
  - 4. Wenn die Verletzungszeit abgelaufen ist.
- d) Bei einem Kampfabbruch trifft der MR eine Kampfscheidung nach den folgenden Grundsätzen:
  - 1. Ist der verletzte Kämpfer selbst für die Verletzung/Ursache des Kampfabbruchs verantwortlich, verliert der verletzte Kämpfer den Kampf mit 0 Punkten. Der Sieger erhält 99 Punkte.
  - 2. Ist keiner der Kämpfer für die Verletzung/Ursache des Kampfabbruchs verantwortlich, verliert der verletzte Kämpfer den Kampf mit 0 Punkten, der unverletzte gewinnt mit 99 Punkten.
  - 3. Ist aufgrund einer verbotenen Technik der unverletzte Teilnehmer für die Verletzung verantwortlich, verliert der unverletzte Kämpfer den Kampf durch Disqualifikation mit 0 Punkten. Der Verletzte gewinnt mit 99 Punkten.
- e) Falls ein Kämpfer Ausfallerscheinungen zeigt oder das Bewusstsein verliert, wird der Kampf gestoppt und der Kämpfer vom restlichen Turniertag ausgeschlossen.

## **Sektion 42 Geltungsbereich**

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

## **Sektion 43 In Kraft treten**

Diese Regeln wurden durch das Präsidium des DJJV am 8.9.2016 beschlossen. Alle vorhandenen Regeln in dieser Disziplin werden dadurch ersetzt.

## Anlage: Verbotene und erlaubte Techniken

	Verbotene und erlaubte Techniken	U 10	U 12	U 15	U 18	U 21	Senioren
1	Submission stretching the legs apart	✗	✗	✓	✓	✓	✓
2	Choke with spinal lock	✗	✗	✗	✓	✓	✓
3	Straight foot lock	✗	✗	✗	✓	✓	✓
4	Ezequiel choke	✗	✗	✗	✓	✓	✓
5	Frontal guillotine choke	✗	✗	✗	✓	✓	✓
6	Omoplata	✗	✗	✗	✓	✓	✓
7	Pulling head in triangle	✗	✗	✗	✓	✓	✓
8	Armtriangle	✗	✗	✗	✓	✓	✓
9	Jump into the guard	✗	✗	✗	✓	✓	✓
10	Compressing kidneys or ribs in closed guard	✗	✗	✗	✓	✓	✓
11	Wrist lock	✗	✗	✗	✓	✓	✓
12	Single leg takedown with the head of the attacker outside of the opponents body	✗	✗	✗	✓	✓	✓
13	Biceps slicer	✗	✗	✗	✓	✓	✓
14	Calf slicer	✗	✗	✗	✓	✓	✓
15	Knee bar	✗	✗	✗	✓	✓	✓
16	Toe hold	✗	✗	✗	✓	✓	✓
17	Slam	✗	✗	✗	✗	✗	✗
18	Spinal lock (without choke)	✗	✗	✗	✗	✗	✗
19	Heel hook	✗	✗	✗	✗	✗	✗
20	Locks twisting the knees	✗	✗	✗	✗	✗	✗
21	Straight foot lock and turning inside	✗	✗	✗	✗	✗	✗
22	Lateral pressure to the knee (by crossing out in)	✗	✗	✗	✗	✗	✗
23	Toe hold with outside turn	✗	✗	✗	✗	✗	✗
24	Kanibasami / scissors throw	✗	✗	✗	✗	✗	✗
25	Finger lock	✗	✗	✗	✗	✗	✗
26	Take down forcing on the head/neck (Suplex...)	✗	✗	✗	✗	✗	✗
	Kampfzeit	3 min	3 min	4 min	5 min	6 min	6 min
	Gewichtsklassen männlich	- 21 kg - 24 kg - 27 kg - 30 kg - 34 kg - 38 kg - 42 kg + 42 kg	- 24 kg - 27 kg - 30 kg - 34 kg - 38 kg - 42 kg - 46 kg + 50 kg	- 34 kg - 37 kg - 41 kg - 45 kg - 50 kg - 55 kg - 60 kg - 66 kg + 66 kg	- 46 kg* - 50 kg - 55 kg - 60 kg - 66 kg - 73 kg - 81 kg + 81 kg	- 56 kg* - 62 kg - 69 kg - 77 kg - 85 kg - 94 kg + 94 kg	- 56 kg* - 62 kg - 69 kg - 77 kg - 85 kg - 94 kg + 94 kg
	Gewichtsklassen weiblich	- 20 kg - 22 kg - 25 kg - 28 kg - 32 kg - 36 kg - 40 kg + 40 kg	- 22 kg - 25 kg - 28 kg - 32 kg - 36 kg - 40 kg - 44 kg + 49 kg	- 32 kg - 36 kg - 40 kg - 44 kg - 48 kg - 52 kg - 57 kg - 63 kg + 63 kg	- 40 kg* - 44 kg - 48 kg - 52 kg - 57 kg - 63 kg - 70 kg + 70 kg	- 49 kg* - 55 kg - 62 kg - 70 kg + 70 kg	- 49 kg* - 55 kg - 62 kg - 70 kg + 70 kg

\* die gekennzeichneten Gewichtsklassen werden nur bei Wettkampfveranstaltungen mit internationaler Beteiligung gekämpft!