



Kurzfassung der Regeln nach JJIF

- ✓ Kampf im Gi (roter und blauer Gürtel zur Unterscheidung)
- ✓ Beginn im Stand
- ✓ 6 min Kampfdauer

Der Kampf kann vorzeitig nur durch Aufgabe des Gegners beendet werden.
Unentschieden führt zu einer weiteren Runde von 6 min. bei der ein „Golden Score“ ausgekämpft

Verbotene Techniken - Hansokumake:

- Jede unkontrollierte Technik
- Gedrehte Fuß und Kniehebel
- Slamming (*in der Guard aus dem Stand zu Boden schmettern*)
- Augenstechen/ Ohrenfassen / Haare ziehen - Finger / Zehen drehen oder ziehen / Beißen, Kratzen oder kneifen
- unsportliches Verhalten wird mit dem Ausschluss bestraft
- Genick oder Nackenhebel (*Guillotine – Choke als kontrollierte Würgetechnik ist erlaubt*)
- Diskussionen mit dem Kampfrichter
- Beleidigungen und unpassenden Gesten gegenüber Kampfrichter, Gegner oder Publikum
- Scherenwurf (Kami Basami)
- Mattenflucht bei angesetztem Hebel oder Würger

Verbotene Techniken - Shido:

- Hände, Knie oder Ellenbogen auf das Gesicht (*auch wegdrücken*)
- Griff in den Ärmel oder das Hosenbein
- Den Kampf blockieren
- beim 2ten Mal Passiv
- den Kampf am Boden ablehnen
- direkt in den Boden gehen ohne Kontakt zum Gegner
- Mattenflucht

Erlaubte Techniken:

- Hebel an Arm, Handgelenk und Schulter
- Bein und Fußhebel (nur in gerader Ausführung)
- Würgetechniken
auch mit der Kleidung eigene und des Gegners aber nicht mit dem Gürtel
- Wurftechniken / Take Down

Wertungen:

2 Punkte **Wurf** (*zu Boden bringen/ Take Down/ Beingreifer werden nicht gewertet, wenn der Gegner den Griff lösen konnte*)

Halte-/ Kontroll- Techniken am Boden geben nach 5 Sekunden eine Wertung der Kampf wird dann nicht abgebrochen sondern in dieser Position fortgeführt

1 Punkt: Haltetechnik

- seitliche Position; **Control**, Kesa gatame
- Kreuzposition; **Side Mount**; Yoko-shiho gatame
- Haltegriff von der Kopfseite; **North-South**; Kami- shiho gatame

2 Punkte Haltetechnik

- **Knee on stomach** - mindestens 3 sek.
zählt bereits nach 3 Sekunden, ein Knie auf dem Körper, das andere Bein muss aufgestellt sein. Zählt nur von vorne - "Face to Face"
- **Grap to Back** / Kontrolle im Rücken des Gegners - mindestens 5 Sekunden
gilt auch wenn der Gegner über einem liegt, bzw. rollt- wird aber nur gewertet, wenn die Position aktiv erarbeitet wurde

4 Punkte Haltetechnik

- **Mount**
- **Back Mount**
beide Beine umschließen Gegner und liegen an der Schenkelinnenseite. Wertung auch wenn der Gegner über einem liegt oder rollt.

Eine weitere Wertung ist nur bei einem Wechsel in einen höherwertigen Haltegriff möglich, oder wenn im Kampfverlauf eine neutrale Position eingenommen wird.

3 Punkte **Pass the Guard**

Aus der Guard oder Halfguard (Beinklammer) gelangen mit anschließender Kontrolle

2 Punkte **Sweep/ Reversal**

1. Aus einer Unterlage in die Oberlage gelangen bzw. den Gegner drehen
wird immer gewertet, wenn man in einer Position mit anschließender Kontrolle über dem Gegner endet, gilt auch für Halfguard und Guard
2. Befreiung aus Haltegriff, bei dem man in die Oberlage gelangt
3. Umdrehen der gegnerischen Bankposition
wird nur als Sweep gewertet, wenn eine anschließende Kontrolle folgt

Advantage/ Vorteil

Für alle Aktionen, die nicht vollständig die Kriterien erfüllten um mit Punkten versehen zu werden.

Ein „Advantage“ bekommt der Kämpfer zugesprochen, wenn er gute Aktionen zeigen konnte, diese aber nicht vollständig durchgeführt werden konnten.

Bei Punktegleichstand entscheiden diese Vorteile den Kampf.

1. Haltegriffe, die nur kürzer als 5 Sek. Gehalten werden können
2. Beim Halten des Knies auf dem Bauch des Gegners kürzer als 3 Sek.
(Knee-on-Stomach-Position)
3. Hebel und Würgeansätze, die beinahe erfolgreich waren
4. „Pass the guard“ mit Kontrolle (jedoch ohne Wertung)
5. Sweep und Reversal mit Kontrolle (jedoch ohne Wertung)

Beispiel

- "Pass the Guard" + anschließende Kontrolle von 2 Sekunden ergibt **Advantage**

Passivität – „Shido“ 2 Punkte für den Gegner:

1. Aus dem Stand direkt, ohne Griffkontakt, in die Bodenlage gehen
2. den Kampf blockieren, sperren,
nach gewertetem Haltegriff nicht weiter arbeiten
der Kampfrichter erteilt hier zunächst eine Ermahnung. Ab der zweiten Ermahnung wird eine Strafe (Shido) ausgesprochen. 4 Shido führen zur Disqualifikation

Mattenflucht

Die eindeutig, bewusste Mattenflucht wird mit Disqualifikation/ Hansokumake bewertet.

Speziell soll verhindert werden, dass man sich mit Hilfe von Mattenflucht vor einer Hebel- oder Würgetechnik retten kann. Das absichtliche Verlassen der Matte aus taktischen Gründen zeigt fehlende Kampfeinstellung.

Besondere Anmerkungen:

Bei einem Verstoß gegen die Wettkampffregeln kann je nach Schwere eine Verwarnung (nach der zweiten Verwarnung erfolgt die Disqualifikation) oder die sofortige Disqualifikation durch den Kampfrichter ausgesprochen werden. Die Entscheidungen der Kampfrichter sind bindend und werden nicht diskutiert.

Auslegungen und Anpassungen können erfolgen und werden bei der Turnierbegrüßung/ Regelbesprechung festgelegt.

Stand: 01. Januar 2013, Koordinator Leistungssport