



BRAZILIAN JIU-JITSU REGELWERK

Allgemeine Wettkampfregele und
Richtlinien zum Wettkampfformat



GERMAN LANGUAGE TRANSLATION

Unofficial copy for educational purposes only

Version 2.7
www.jjau.org

Nur die englische Version des Regelwerks, die im Download-Bereich von JJIF.sport verfügbar ist, gilt als offizielle Version der Regeln. Alle Übersetzungen gelten als inoffiziell und dienen nur zu Bildungszwecken. Alle in diesem Dokument verwendeten Personenbezeichnungen beziehen sich – sofern nicht anders kenntlich gemacht – auf alle Geschlechter.



Dieses Handbuch wurde mit freundlicher Unterstützung der Ju-Jitsu Asian Union (JJAU) erstellt.

Es enthält die offiziellen Regeln für die Disziplin Brazilian Jiu-Jitsu und es wurde von der Ju-Jitsu International Federation (JJIF) im August 2015 genehmigt und im Jahr 2025 vollständig überprüft.

Das Urheberrecht aller hierin enthaltenen Texte und Bilder liegt bei JJAU.

www.jjif.sport

www.djiv.de

www.jjau.org

Übersetzung: K. Herbst,
F. Burczynski, S. Von Brincken



Abschnitt 1	Wettkampffläche - Field of Play (FOP)	5
Abschnitt 2	Coaches	7
Abschnitt 3	Wettkampfbekleidung und persönliche Anforderungen	9
	Spezifikationen für Gi	12
	Leitfaden für Aufnäher - Position und Größe	13
	Spezifikationen für No Gi	14
Abschnitt 4	Altersgruppen, Kampfzeiten und Gewichtsklassen	15
	Kampfzeiten nach Altersklassen	16
	Gewichtsklassen - U16 und älter	17
	Gewichtsklassen - U14 und jünger	18
Abschnitt 5	Kampfrichter	19
	Autorität des Mattenkampfrichters	20
	Mattenkampfrichter und Videokampfrichter	21
	Video Replay Challenge System	22
Abschnitt 6	Sekretariat	23
Abschnitt 7	Gesten und Durchführung des Kampfes	25
	Durchführung des Kampfes	26
	Fight und Stopp	28
	Gesten beim Zurücksetzen einer Position	29
	Weitere Gesten	30
Abschnitt 8	Bewertungsrichtlinien, Punkte und Vorteile	31
	Bewertungsrichtlinien	32
	Punkte	33
	Vorteile (Advantages)	34

Abschnitt 9	Punktebringende Aktionen und Positionen	35
	Takedown	36
	Sweep	38
	Guard Pass	40
	Knee on Belly	42
	Full Mount und Back Mount	43
	Back Control	45
Abschnitt 10	Aufgabegriffe (Submissions)	46
Abschnitt 11	Regelverstöße und verbotene Handlungen	49
	Reihenfolge der Strafen	50
	Geringfügige Regelverstöße	51
	Disziplinarische schwerwiegende Regelverstöße	54
	Technische schwerwiegende Regelverstöße	55
	Knee Reaping-Richtlinien: Disqualifikation	56
	Knee Reaping-Richtlinien: Strafe	57
	Knee Reaping-Richtlinien: Kein Regelverstoß	58
	Tabelle der verbotenen Handlungen: Offene Gürtelklasse	59
	Tabelle der verbotenen Handlungen: Nach Gürtelklasse	60
	Visuelle Beispiele für verbotene Handlungen	61
Abschnitt 12	Abwicklung des Kampfes	66
Abschnitt 13	Walk-Over und Rücktritt	68
Abschnitt 14	Verletzung, Krankheit und Unfall	70
Abschnitt 15	Einteilung nach Gürtelklasse oder Erfahrungsstufe	72
Abschnitt 16	Ermittlung der Medaillengewinner	74
ANHANG	Wichtige Definitionen	77



REGELWERK BRAZILIAN JIU-JITSU

In der Disziplin Brazilian Jiu-Jitsu treten sich zwei Wettkämpfer in einem sportlich-fairen Wettkampf mit dem Schwerpunkt des Kampfes am Boden gegenüber. Das höchste Ziel des Kampfes ist, die Aufgabe des Gegners durch eine Hebel- oder Würgetechnik zu erreichen.

Der Wettkampf besteht aus Würfen, Takedowns, Positionsverbesserungen, Kontrolltechniken und Aufgabebegriffen aus dem Stand oder am Boden.

Als Wettkampfkleidung kann entweder die traditionelle Kimono-Uniform (Gi) oder ein offiziell zugelassenes Set aus Rashguards und Shorts (No Gi) verwendet werden.

Um einen Gewinner aus den Kämpfen zu ermitteln, die nicht mit einer Aufgabe enden, wird ein offizielles Punktesystem angewendet, das eine technische Anwendung des Jiu-Jitsu belohnt, um durch eine Reihe von Punktefortschritten und Kontrollpositionen voranzukommen.

Dieses Regelwerk legt die Regeln und Standards fest, die für offizielle, der JJIF angeschlossene Brazilian Jiu-Jitsu/Ne-Waza-Turniere zu befolgen sind.

Anfragen oder Feedback zu den Wettkampfregeln und -verfahren können an jiu-ref@jjif.org gesendet werden.



ABSCHNITT 1

WETTKAMPFFLÄCHE - FIELD OF PLAY (FOP)

ABSCHNITT 1

WETTKAMPFFLÄCHE - FIELD OF PLAY (FOP)

1.1 Die gesamte **Wettkampffläche** oder **Field of Play (FOP)** muss aus Matten bestehen, auf der die Athleten während des Wettkampfes sicher sind, mit zwei verschiedenen Farben, um die **Kampffläche** und die sie umgebende **Sicherheitsfläche** zu unterscheiden.

1.2 Die **Kampffläche** sollte eine einheitliche Farbe haben und mindestens eine Größe von 8 Metern mal 8 Metern aufweisen.

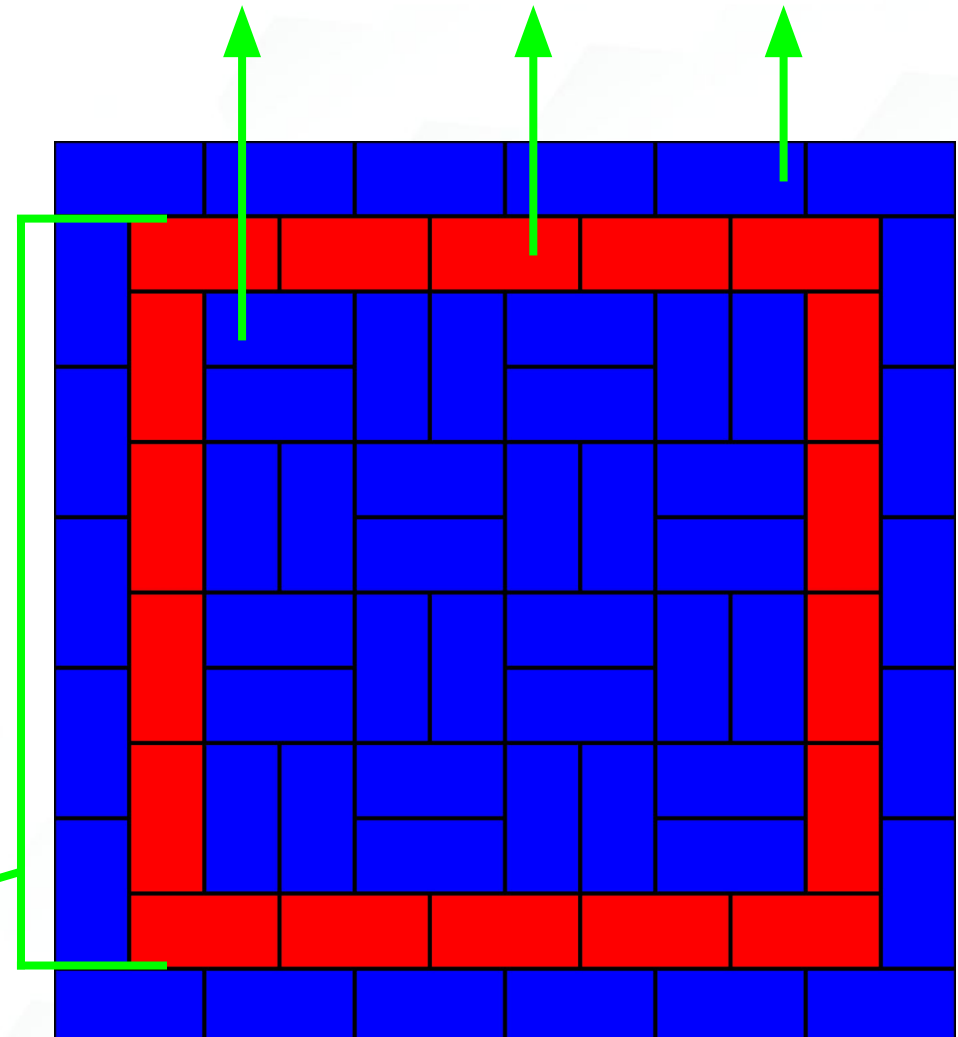
1.3 Die **Sicherheitsfläche** sollte aus einer äußeren Schicht von Matten in einer anderen Farbe bestehen, die die Kampffläche umgibt. Dieser Bereich muss in alle Richtungen mindestens einen Meter breit nach außen ab der Kampffläche sein.

1.4 Die gesamte **Wettkampffläche** setzt sich aus der Kampffläche und der Sicherheitsfläche zusammen. Die gesamte Wettkampffläche sollte mindestens 10 Meter mal 10 Meter groß sein.

1.5 Alle **zusätzlichen Matten**, die **außerhalb** der Sicherheitsfläche platziert sind, werden nicht als Teil der Wettkampffläche betrachtet. Aktionen, die außerhalb des Sicherheitsbereichs stattfinden, zählen daher nicht als Teil des Kampfes.

- Veranstalter wird empfohlen, zusätzliche Außenmatten zu platzieren, um die Wertung des Kampfesgeschehens zu erleichtern und die Athlet besser zu schützen.

Kampffläche Sicherheitsfläche außerhalb



Kampffläche + Sicherheitsfläche = Wettkampffläche
(Matten außerhalb gehören nicht dazu)



ABSCHNITT 2

COACHES

ABSCHNITT 2

COACHES

2.1 Nur **ein Coach** ist berechtigt, einen Athleten zu begleiten und diesen vom Rand der Wettkampffläche aus verbal zu instruieren.

- Der Coach muss in einem dafür vorgesehenen Stuhl oder Bereich **sitzen bleiben**, es sei denn, er gibt eine Video-Replay-Challenge ein.
- Coaches dürfen **keine Mobiltelefone** oder andere elektronische Geräte benutzen, darf **keine Fotos/Videos machen** oder **elektronische Geräte** jeglicher Art nutzen, während er an der Wettkampffläche ist.
- Der Athlet darf während des Kampfes nicht mit dem Coach sprechen. Ein solches Verhalten führt zu einer Strafe.

2.2 Coaches sind Vorbilder und ihr **Verhalten** muss daher den Verhaltenskodex und persönliche Integrität widerspiegeln.

- Weitere Informationen finden Sie in den Dokumenten zum JJIF-Ethik- und Sportkodex.

2.3 Der Coach muss **angemessen gekleidet sein**, entweder in einem kompletten Trainingsanzug oder in formeller Kleidung.

- Während der Vorrunden ist der Trainingsanzug des Teams akzeptabel.
- Für Finalkämpfe muss der Coach formelle Kleidung tragen.
- Hüte und Mützen sind für den Coach nicht erlaubt.
- Bei bestimmten Veranstaltungen kann der Veranstalter einen speziellen Dresscode festlegen.
- Coaches, die den Dresscode nicht einhalten, darf der MKR den Zugang zur Wettkampffläche verweigern.



Coach in Trainingsanzug des Teams



Coach in formeller Kleidung (für Finalkämpfe)

2.4 Wenn der Coach ein **beleidigendes oder störendes Verhalten** gegenüber den Athleten, dem Schiedsrichter, dem Veranstaltungspersonal, dem Publikum oder sonst jemandem zeigt, kann der Schiedsrichter entscheiden, den Coach für die verbleibende Dauer des Kampfes von der Wettkampffläche zu verweisen.

- Wenn das beleidigende Verhalten anhält, darf die Wettkampfleitung den Coach vom offiziellen Wettkampfgelände für den Rest des Tages verweisen.

2.5 Der Schiedsrichter und die Veranstalter behalten sich das Recht vor, jede als störend empfundene Person der Wettkampfstätte **zu verweisen**.



ABSCHNITT 3

WETTKAMPFBEKLEIDUNG UND PERSÖNLICHE ANFORDERUNGEN

ABSCHNITT 3

WETTKAMPFBEKLEIDUNG UND PERSÖNLICHE ANFORDERUNGEN

3.1 Offizielle Bekleidung für Gi-Wettkämpfe:

- Ein sauberer, weißer, gewebter Jiu-Jitsu-Gi aus Baumwolle von guter Qualität.
- Ripstop-Material ist für die Hose erlaubt, aber nicht für die Jacke.
- Der Gi muss am Athleten gut sitzen und das Material muss einen ordentlichen Griff ermöglichen.
- Ein roter und ein blauer Gürtel, die von geeigneter Länge sind und aus entsprechendem Material bestehen..
- Teilnehmerinnen in den Frauenklassen müssen unter der Gi-Jacke ein größtenteils weißes oder größtenteils schwarzes Rashguard tragen; bei Männern ist dies optional.
- Gi-Spezifikationen auf **Seite 12**.

3.2 Offizielle Bekleidung für No-Gi-Wettkämpfe:

- Ein gut sitzendes, eng anliegendes Rashguard, das größtenteils rot ist, und ein weiteres, das größtenteils blau ist.
- Die Rashguards dürfen **kurz- oder langärmelig**, aber nicht ärmellos sein.
 - Die Rashguards dürfen **nicht** gleichzeitig **rot und blau** enthalten.
- Sportshorts (schwarz oder in der Farbe des Rashguards), die mindestens bis zur Mitte des Oberschenkels reichen, aber nicht über das Knie hinausgehen.
 - Es dürfen keine Reißverschlüsse, Knöpfe oder andere harte Materialien vorhanden, und alle Taschen müssen zugenäht sein.
- No-Gi-Spezifikationen auf **Seite 14**.

3.3 Langes Haar muss mit einem weichen Haarband zusammengebunden werden.

3.4 Die Teilnehmer müssen elastische **Unterbekleidung** tragen.

- Komplette schwarze **Kompressionsleggings** sind unter folgenden Bedingungen erlaubt:
 - Gi-Wettkämpfe: dürfen im Stand nicht sichtbar länger als die Hosen des Gis sein.
 - No-Gi-Wettkämpfe: dürfen nicht über den Knöchel hinausgehen oder einen Teil des Fußes bedecken.

3.5 Erlaubt sind:

- Weiche elastische Bandagen (z. B. Knie-, Knöchel-, Schulter- oder Ellbogenbandagen), die es dem Gegner nicht unangemessen schwer machen, den Athleten oder den Gi zu greifen oder zu kontrollieren.
- Sporttauglicher, schwarzer oder weißer elastischer Hijab in den Frauenklassen.
- Sporttape, das direkt auf die Haut des Athleten aufgetragen wird und keinen unfairen Vorteil bietet.

3.6 Nicht erlaubt und müssen entfernt werden:

- Jegliche Art von Schmuck, Halskette, Piercings, Armbanduhr oder sonstigem Accessoire.
- Jegliche Art von Kopfbedeckung, Maske oder Brille.
- Jegliche Bandage, die Teile aus Metall oder einem anderen harten Material enthält, das den Gegner verletzen könnte.
- Jegliche Gegenstände, die am Körper oder in der Kleidung getragen werden (z. B. Mobiltelefone, Geldbörsen usw.).
- Jegliche scharfen Gegenstände, einschließlich Sicherheits- oder Stecknadeln im Gi.
- Alles, was der Schiedsrichter oder der Veranstalter als gefährlich für die Athleten ansieht.
- Der Schiedsrichter hat das letzte Wort darüber, ob etwas an einem Athleten als unangemessen angesehen wird.



3.7 Ein Athlet, der während des Kampfes nicht die angemessene Unterbekleidung trägt oder etwas trägt, das den Gegner gefährdet, wird **disqualifiziert**.

3.8 Vor jedem Wettkampf muss eine **Kleiderkontrolle** durchgeführt werden.

- Die Kleidung des Athleten muss den offiziellen Standards entsprechen und die Inspektion bestehen, bevor er zur Teilnahme am Wettkampf zugelassen wird.
- Der Schiedsrichter ist die letzte Instanz bei der Kleiderkontrolle.
- Wenn einem Teilnehmer mitgeteilt wird, dass seine Wettkampfkleidung nicht den festgelegten Anforderungen entspricht, erhält er die Gelegenheit, sich innerhalb einer vorgegebenen Zeit umzuziehen.
- Wenn keine angemessene Wettkampfkleidung angelegt wird, wird der Gegner als Sieger durch Aufgabe erklärt.
- Wenn die Nachinspektion dazu führt, dass der Athlet einen Teil seiner Kleidung wechseln muss, erhält er eine Strafe wegen Verzögerung des Kampfes.
- Wenn der Athlet vom Schiedsrichter aufgefordert wird, einen nicht erlaubten Gegenstand zu entfernen oder den Kampf auf andere Weise verzögert, erhält der Athlet eine Strafe.

3.9 Jeder Athlet hat die Möglichkeit, bis zum Ende der **festgelegten Wiegezeit** auf die Waage zu treten.

3.10 Athleten dürfen ohne **Unterstützungsmittel oder Bandagen** für Knie, Ellbogen oder andere Gelenke gewogen werden, müssen diese aber bei der Kleiderkontrolle tragen.

3.11 Teilnehmer, die die **offiziellen Anforderungen und Spezifikationen nicht erfüllen**, dürfen nicht an ihren Kämpfen teilnehmen. Strafen können nach Ermessen des Schiedsrichters für die Verzögerung des Kampfes oder des Events verhängt werden.

3.12 Patches dürfen nur an den autorisierten Bereichen des Gi angebracht werden, wie in den Abbildungen auf **Seite 13** dargestellt.

- Patches müssen aus Baumwollstoff bestehen und ordnungsgemäß genäht sein.
- Alle Patches, die nicht genäht oder an nicht autorisierten Stellen des Gi angebracht sind, werden von den Kleiderkontrolleuren entfernt.
- Ein Sponsor-/Marken-Aufnäher darf am unteren vorderen Teil der Gi-Hose angebracht werden (entsprechend der Abbildung). Der Aufnäher muss aus dünnem Stoff bestehen und darf nicht bestickt sein, mit einer maximalen Fläche von 36 Quadratzentimetern.

3.13 Die Teilnehmer müssen auf **Hygiene** achten:

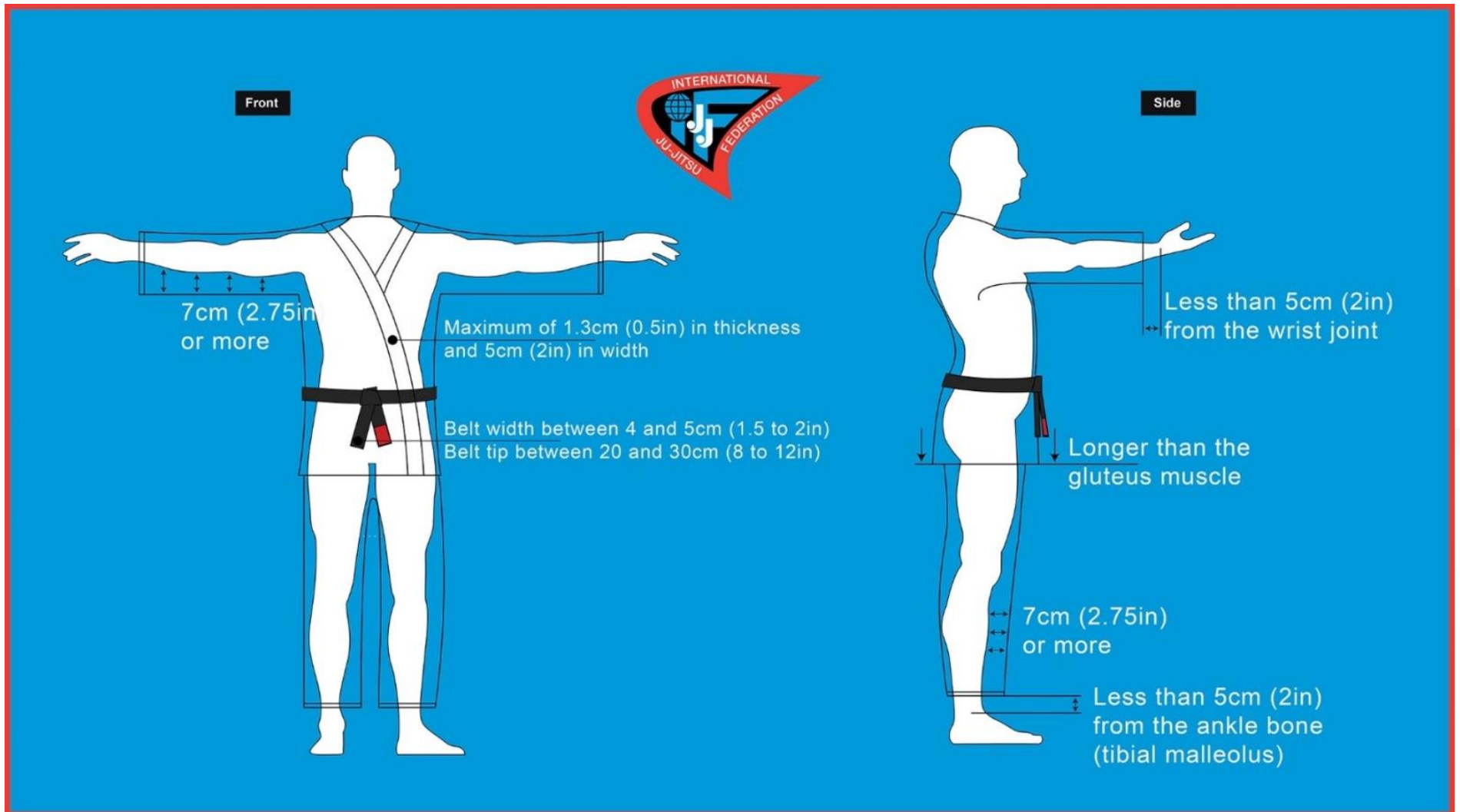
- Die Nägel müssen kurz geschnitten sein.
- Die Athleten müssen sauber und frisch geduscht zum Wettkampf erscheinen.
- Im Falle von sichtbaren Hautverletzungen, Hautausschlägen, Infektionen oder anderen Krankheiten muss der Arzt informiert werden, der das letzte Wort darüber hat, ob der Athlet am Wettkampf teilnehmen darf.
- Außerhalb der Wettkampffläche müssen die Athleten Schuhe tragen.
- Die Wettkampfkleidung muss zu Beginn des Wettkampfs sauber und trocken sein und darf keinen üblen Geruch haben.

3.14 Es ist die Verantwortung jedes Athleten:

- Das offizielle Gewichtslimit seiner Klasse zum festgelegten Zeitpunkt einzuhalten.
- Auf ordnungsgemäße Hygiene und Körperpflege zu achten.
- Saubere und ordentliche Wettkampfkleidung zu tragen, die den offiziellen Standards entspricht, sowie den richtigen Gürtel oder Rashguard für den jeweiligen Kampf zu tragen.
- Die Regeln zu kennen, die für seine Alters- oder Gürtelkategorie gelten.
- Bei einem Kampf bereit und anwesend zu sein, wenn er aufgerufen wird.
- Die Anweisungen des Schiedsrichters zu hören und zu befolgen.

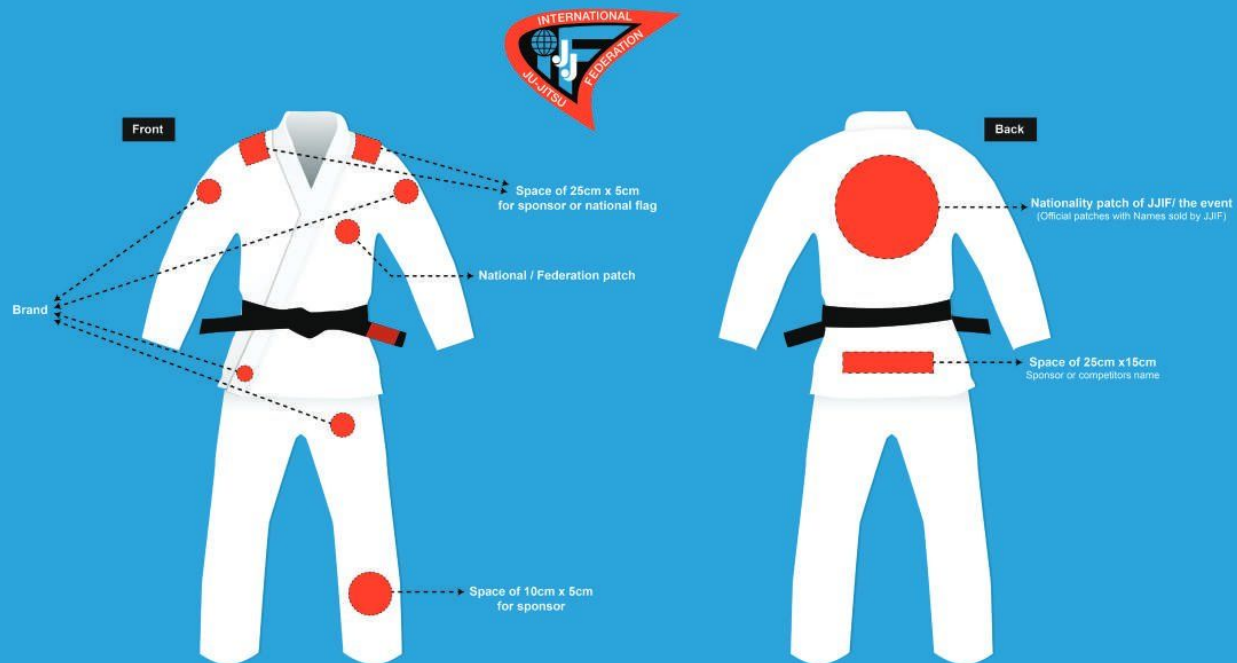
ABSCHNITT 3

SPEZIFIKATIONEN FÜR GI



ABSCHNITT 3

LEITFADEN FÜR AUFNÄHER - POSITION UND GRÖÖE



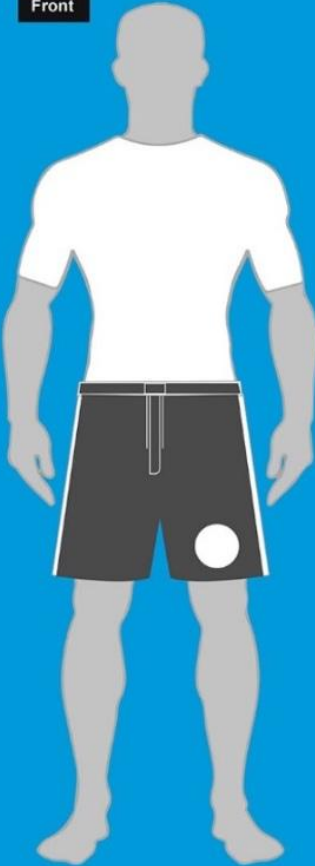
Allgemeines:


- Der "Sponsorenbereich" darf nicht für religiöse oder politische Aussagen genutzt werden.
- Der "Sponsor" muss zur Ethik von Budo und Sport passen (keine Diskriminierung, kein Alkohol, kein Tabak,...).
- Der "persönliche Sponsor" darf nicht mit offiziellen JJIF-Sponsoren in Konkurrenz stehen.
- Nur offizielle Ausrüstungslieferanten der JJIF sind auf den Sponsorenbereichen (zusätzlich zu den Markenbereichen) zugelassen.
- Nur der Name des Teilnehmers darf auf der Rückseite des Gürtels platziert werden.
- Bei den JWGA World Games und den Sport Accord World Combat Games ist KEINE Werbung erlaubt.
- Nur die Marke der Ausrüstung darf an den "Marken"-Positionen platziert werden.

ABSCHNITT 3

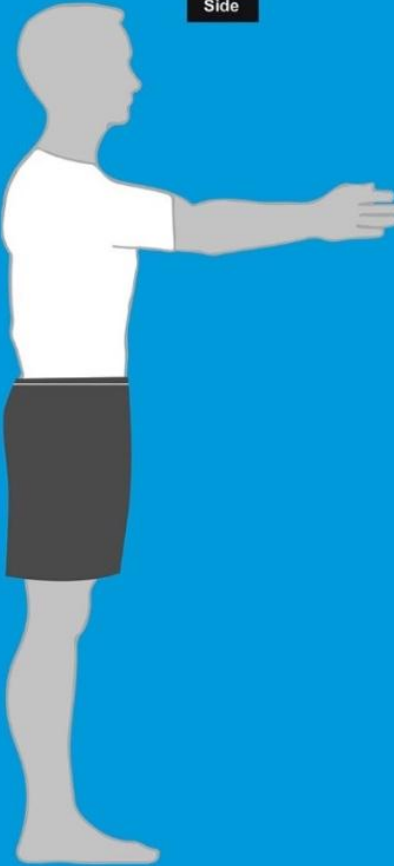
SPEZIFIKATIONEN FÜR NO GI

Front



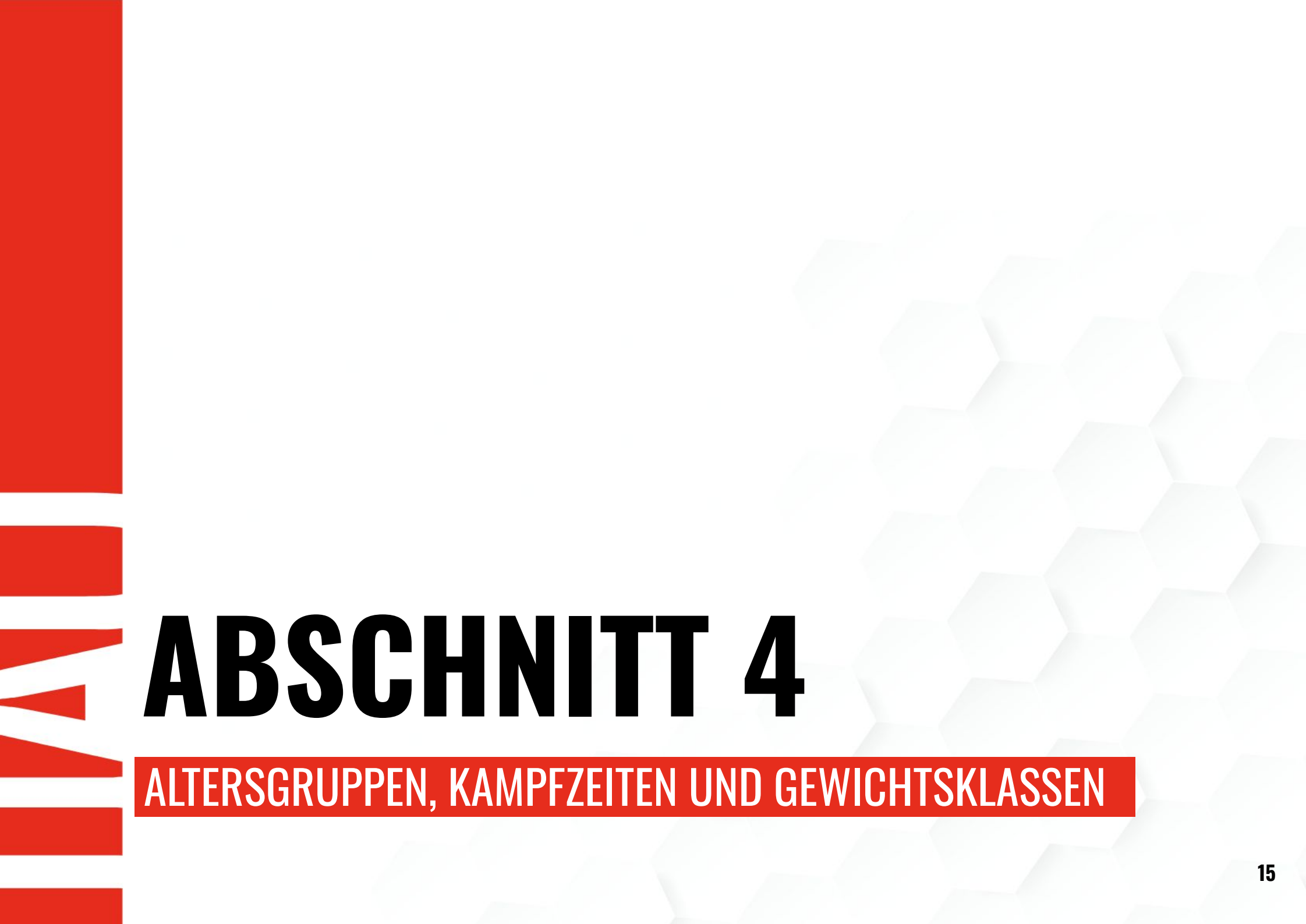


Side



Richtlinie für No-Gi-Bekleidung bei No-Gi-Turnieren

- RASHGUARDS MÜSSEN ÜBERWIEGEND ROT ODER ÜBERWIEGEND BLAU SEIN, BEIDE FARBEN DÜRFEN NIEMALS GEMISCHT WERDEN.
- DIE RÜCKSEITE DES RASHGUARDS IST DER ANGABE DER NATIONALITÄT VORBEHALTEN.
- SHORTS MÜSSEN SCHWARZ SEIN ODER DIE GLEICHE FARBE WIE DER RASHGUARD HABEN. KEINE TASCHEN, KNÖPFE ODER REIßVERSCHLÜSSE. NICHT LÄNGER ALS DAS KNIE UND MEHR ALS DIE HÄLFTE DER OBERSCHENKEL BEDECKEN.
- KOMPRESSIONSSHORTS SIND NICHT ERLAUBT.
- HOSEN AUS ELASTISCHEM STOFF SIND UNTER DEN SHORTS FÜR DIE FRAUEN- UND MÄNNERKLASSE ERLAUBT. SIE MÜSSEN GANZ SCHWARZ SEIN
-



ABSCHNITT 4

ALTERSGRUPPEN, KAMPFZEITEN UND GEWICHTSKLASSEN

ABSCHNITT 4

ALTERSGRUPPEN, KAMPFZEITEN UND GEWICHTSKLASSEN

4.1 Die Alters- und Gewichtsklassen werden gemäß dem **JJIF-Sportkodex** festgelegt.

4.2 Die **Kampfzeit** wird nach **Altersklasse** bestimmt.

4.3 Zwischen zwei Kämpfen desselben Athleten sollte eine Pause von mindestens **5 Minuten** liegen. Sollte der nächste Kampf ein Medaillenkampf sein, muss die Pause **10 Minuten** betragen.

4.4 Athleten, die **im selben Kalenderjahr wie der Wettbewerb** (vom 1. Januar bis zum 31. Dezember) das angegebene Alterslimit erreichen, werden als Teil dieser Altersgruppe betrachtet, auch wenn der Wettbewerb vor ihrem Geburtstag stattfindet.

- Ausnahme für die Altersgruppen U21 und Erwachsene: Hier muss der Athlet am Tag des Wettkampfes mindestens 18 Jahre alt sein.

4.5 Ein Athlet darf in einem Wettbewerb nur **in einer Altersklasse** antreten. Auch wenn die Wettkämpfe an verschiedenen Tagen, aber innerhalb desselben Events stattfinden, darf der Athlet nicht in einer anderen Altersklasse antreten.

4.6 Ein Athlet darf in einem Wettbewerb nur **in einer Gewichtsklasse** antreten.

KAMPFZEIT NACH ALTERSKLASSE

Klasse	Alter	Kampfzeit
Masters	35 Jahre und älter	5 Minuten
Adults	18 Jahre oder älter	5 Minuten
U21	18 - 20 Jahre	5 Minuten
U18	16 - 17 Jahre	4 Minuten
U16	14 - 15 Jahre	3 Minuten
U14	12 - 13 Jahre	3 Minuten
U12	10 - 11 Jahre	3 Minuten
U10	8 - 9 Jahre	1,5 Minuten
U8	7 Jahre oder jünger	1,5 Minuten

GEWICHTSKLASSEN: U16 UND ÄLTER

MÄNNLICH			WEIBLICH		
Adults / Masters / U21	U18	U16	Adults / Masters / U21	U18	U16
		-40 kg			-32 kg
		-44 kg			-36 kg
	-48 kg	-48 kg		-40 kg	-40 kg
	-52 kg	-52 kg	-45 kg	-44 kg	-44 kg
-56 kg	-56 kg	-56 kg	-48 kg	-48 kg	-48 kg
-62 kg	-62 kg	-62 kg	-52 kg	-52 kg	-52 kg
-69 kg	-69 kg	-69 kg	-57 kg	-57 kg	-57 kg
-77 kg	-77 kg	-77 kg	-63 kg	-63 kg	-63 kg
-85 kg	-85 kg	+77 kg	-70 kg	-70 kg	+63 kg
-94 kg	+85 kg		+70 kg	+70 kg	
+94 kg					

GEWICHTSKLASSEN: U14 UND JÜNGER

MÄNNLICH			WEIBLICH		
U14	U12	U10	U14	U12	U10
-32 kg	-25 kg	-22 kg	-25 kg	-22 kg	-20 kg
-36 kg	-28 kg	-25 kg	-28 kg	-25 kg	-22 kg
-40 kg	-32 kg	-28 kg	-32 kg	-28 kg	-25 kg
-44 kg	-36 kg	-32 kg	-36 kg	-32 kg	-28 kg
-48 kg	-40 kg	-36 kg	-40 kg	-36 kg	-32 kg
-52 kg	-44 kg	-40 kg	-44 kg	-40 kg	-36 kg
-56 kg	-48 kg	-44 kg	-48 kg	-44 kg	-40 kg
-62 kg	-52 kg	+44 kg	-52 kg	-48 kg	+40 kg
-69 kg	+52 kg		-57 kg	+48 kg	
+69 kg			+57 kg		



ABSCHNITT 5

KAMPFRICHTER

ABSCHNITT 5

AUTORITÄT DES MATTENKAMPFRICHTERS

5.1 Der Mattenkampfrichter (MKR) ist die **höchste Autorität** in jedem Kampf.

- Das vom MKR entschiedene Ergebnis eines jeden Kampfes ist offiziell.
- Subjektive Wertungen des MKR bei der Vergabe von Punkten, Vorteilen oder Strafen sind endgültig und nicht veränderbar.

5.2 Das deklarierte Ergebnis eines Kampfes kann nur in den folgenden Fällen **aufgehoben** werden:

- Wenn es eine Fehlinterpretation der Wertung oder der Anzeigetafel gibt.
- Wenn der erklärte Sieger den Gegner zur Aufgabe gebracht hat, indem er eine **verbotene** Technik, einen nicht erlaubten Griff oder Taktik verwendet hat, die vom MKR nicht bemerkt wurde.
- Wenn der Athlet **fälschlicherweise disqualifiziert** wurde, weil er eine erlaubte Technik oder einen erlaubten Griff angewendet hat.
 - Wenn der Kampf unterbrochen und die Disqualifikation **vor dem Abklopfen (Tap-Out)** erfolgt ist, wird der Kampf in der Mitte der Kampffläche fortgesetzt, und der Athlet, der den Aufgabegriff angewendet hat, erhält zwei Punkte.
 - Wenn die **Aufgabe (Tap-Out)** erfolgt ist, wird der Athlet, der die Technik angewendet hat, zum Sieger erklärt.

5.3 Bei **fehlerhaften Entscheidungen** des Mattenkampfrichters aufgrund einer falschen Anwendung der in diesem Regelwerk festgelegten Regeln müssen die folgenden Bedingungen erfüllt sein, um das Ergebnis zu korrigieren:

- Der Mattenkampfrichter kann sich mit dem Kampfrichterdirektor der Veranstaltung beraten.
- Der Mattenkampfrichter, der den Kampf geleitet hat, trifft die endgültige Entscheidung, ob das Ergebnis geändert wird oder nicht.
- Der Kampfrichterdirektor wird sich mit dem zentralen Veranstaltungstisch über den Fortschritt des Turnierbaums beraten und darf eine Änderung des Ergebnisses nur genehmigen, wenn der Turnierbaum noch nicht in eine spätere Phase übergegangen ist.

5.4 Es ist die Pflicht des Mattenkampfrichters, in einem Kampf **einzugreifen** und die **Zeit zu stoppen**, wenn er es für notwendig erachtet.

5.5 Es ist die Pflicht des Mattenkampfrichters, die Athleten **innerhalb der Kampffläche** zu halten.

5.6 Im Falle eines Dreieckswürgers (Triangle Choke) oder einer geschlossenen Guard, der im **U12-Altersbereich und jünger vom Boden abgehoben** wird, ist es die Pflicht des Mattenkampfrichters, die Wirbelsäule des Athleten zu schützen, indem er hinter dem Athleten steht, der vom Boden abgehoben wird, und bereit ist, einen möglichen Sturz abzufangen.

ABSCHNITT 5

MATTENKAMPFRICHTER UND VIDEOKAMPFRICHTER



Mattenkampfrichter



Videokampfrichter

5.7 Der **Mattenkampfrichter (MKR)** bleibt innerhalb der Wettkampffläche und leitet den Kampf, wobei er die Verantwortung trägt, erste sichtbare Wertungen vorzunehmen und die Athleten zu managen.

5.8 Zwei (2) **Videokampfrichter (VKRs)** beobachten den stattfindenden Kampf live (mit der Möglichkeit, eine weitere Überprüfung über die Video-Replay-Software durchzuführen) und kommunizieren über Funk mit dem MKR, wenn sie eine Korrektur vornehmen möchten.

- Wenn **mindestens einer der beiden** VKRs der Wertung des MKR zustimmt, wird keine Korrektur vorgenommen.
- Wenn **beide** VKRs der Meinung sind, dass eine Wertung des MKR korrigiert werden sollte, werden sie den MKR über Funk kontaktieren und ihn über ihre Entscheidung informieren, gefolgt von Gesten des MKR, um die Anzeigetafel anzupassen (siehe **Seite 30**).

5.9 Nur der MKR hat die Autorität, **Vorteile für versuchte Aufgabegriffe** zu vergeben oder zu entfernen, da er einen näheren Blick auf den Kampf hat als die VKRs.

- Die VKR können hinsichtlich der Vorteile für Aufgabegriffe nur vorschlagen oder beraten.
- In allen anderen Aspekten haben die VKRs dieselbe Autorität zu werten wie der MKR.

5.10 Falls alle drei Kampfrichter keine Einigung über die Punktevergabe für dieselbe Aktion erzielen können, muss der MKR eine vermittelnde **Entscheidung** zwischen den beiden anderen Kampfrichtern treffen.

- Beispiel: Ein Kampfrichter vergibt Punkte, der zweite vergibt einen Vorteil, und der dritte vergibt keine Punkte. In diesem Fall wird der Vorteil gewertet.

5.11 Wenn ein Athlet einen **schwerwiegenden Regelverstoß** begeht oder seine **letzte Strafe** erhält, wird der MKR zunächst durch die entsprechende Geste eine Disqualifikation fordern, bevor er den Kampf beendet.

- Wenn **mindestens einer** der beiden VKRs zustimmt, wird die Entscheidung bestätigt, damit der MKR den Kampf beenden und den Sieger bekannt geben kann.
- Wenn die **beiden** VKRs mit der Disqualifikation nicht einverstanden sind, wird der Kampf fortgesetzt.

5.12 Bei einem Unentschieden gibt es keine Kampfrichterentscheidungen. Alle Kämpfe, die mit gleichen Punkten, Vorteilen und Strafen enden, werden durch **Golden Score** entschieden (siehe **12.4 auf Seite 67**).

ABSCHNITT 5

VIDEO REPLAY CHALLENGE SYSTEM

5.13 Ein **Challenge-System** ermöglicht es dem Coach eines Athleten, eine Wertung des MKR anzufechten.

- Um eine Entscheidung anzufechten und eine Videoüberprüfung zu beantragen, **steht** der Coach **auf**, **hält seine Akkreditierung hoch** und bleibt stehen, bis er vom MKR anerkannt wird.
 - Wenn sich ein Coach wieder hinsetzt, gilt die Challenge als zurückgezogen.
- Der MKR wird zunächst auf eine **stabile Position** der Athleten warten, bevor er den Kampf stoppt, um mit dem Coach zu sprechen.
- Der MKR informiert die VKRs über die Challenge, damit sie das **Videomaterial des Kampfes überprüfen** und eine Einigung darüber erzielen können, ob eine Challenge abgelehnt oder eine übersehene Entscheidung korrigiert wird.
- Wenn die Challenge **akzeptiert** wird, darf der Coach erneut eine Challenge stellen.
- Wenn die Challenge **abgelehnt** wird, darf der Coach während des gesamten Kampfes und für den Rest der Veranstaltung keine weitere Challenge einlegen, mit der folgenden Ausnahme:
 - Ein Athlet, der das **Gold-** oder **Bronzematch** erreicht, erhält das Recht zurück, dass sein Coach eine Challenge einlegen darf.

5.14 **Einschränkungen** bei Challenges:

- Ein Coach darf nur die **letzte** Aktion oder Bewegungsabfolge anfechten.
- Ein Coach darf Folgendes nicht anfechten:
 - Vorteile für versuchte Aufgabegriffe
 - Strafen für Passivität
 - Jegliche Bewegungsabfolge, die bereits von den VKRs überprüft wurde

5.15 Der MKR darf **keine mündlichen Einsprüche oder Proteste** des Coaches annehmen, wenn keine ordnungsgemäße Challenge eingereicht wurde oder das Recht zur Challenge bereits verloren wurde.

- Der MKR kann den Coach aus der Wettkampffläche verweisen, wenn dieser weiterhin über Entscheidungen protestiert oder streitet, ohne formell eine Herausforderung einzureichen.



ABSCHNITT 6

SEKRETARIAT

ABSCHNITT 6

SEKRETARIAT

6.1 Das Sekretariat sollte so positioniert sein, dass es die Wettkampffläche, die Athleten und den MKR **im Blick hat**. Soweit möglich, muss das Sekretariat auf der gegenüberliegenden Seite der Matten, weit entfernt von den Coaches, Athleten und dem Publikum, platziert sein.

6.2 Das Sekretariat besteht aus einem **Punktrichter**, der im Auftrag des Veranstalters für den Betrieb der elektronischen Anzeigetafel verantwortlich ist. Zusätzliche Mitarbeiter können nach Ermessen des Veranstalters zugeteilt werden.

6.3 Die **Anzeigetafel** muss deutlich im Blickfeld der Kampfrichter, Athleten, Coaches und des Publikums angezeigt werden.

6.4 Das Sekretariat muss jederzeit **Professionalität** zeigen und den **Anweisungen** des Kampfrichters **folgen**.



ABSCHNITT 7

GESTEN UND DURCHFÜHRUNG DES KAMPFES

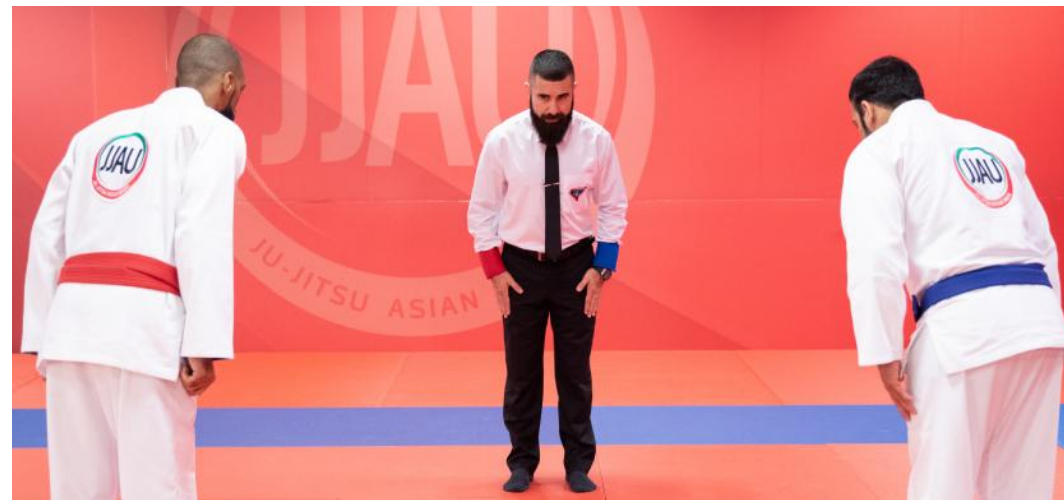
ABSCHNITT 7

GESTEN UND DURCHFÜHRUNG DES KAMPFES

7.1 Die Athleten **beginnen**, indem sie sich in der Mitte der Wettkampffläche gegenüberstehen, etwa zwei Meter voneinander entfernt. Der Athlet mit dem roten Gürtel oder dem roten Rashguard bleibt auf der rechten Seite des Mattenkampfrichters (MKR). Die Athleten werden angewiesen, sich zuerst vor dem Kampfrichter und dann voneinander zu verbeugen.



Der Mattenkampfrichter ruft die Athleten auf die Matte



Verneigung zum Mattenkampfrichter



Anweisung an die Athleten, sich zueinander zu verneigen



7.2 Der Kampf beginnt in einer stehenden Position, nachdem der MKR "Fight!" sagt.

7.3 Sobald es einen Kontakt zwischen den Athleten über einen **Griff** oder eine **Umklammerung** gibt, dürfen sie sofort auf den Boden gehen (entweder in die Guard oder eine kniende Position).

7.4 Die Athleten können Positionen kontrollieren und zwischen diesen wechseln, müssen jedoch aktiv versuchen, **anzugreifen** oder ihre Position **zu verbessern**.

7.5 Alle Kämpfe finden **innerhalb** der **Wettkampffläche** statt.

- Jede Bewegung, die **außerhalb** der Wettkampffläche (d. h. über die Sicherheitsfläche hinaus) geht, sollte gestoppt und in einer stehenden Position neu gestartet werden.

7.6 Wenn sich **zwei Drittel** der Körper der Athleten auf der **Sicherheitsfläche** in einer stabilisierten Position befinden, die wiederhergestellt werden kann, stoppt der MKR den Kampf und lässt die Athleten aus der gleichen Position in der Mitte weiterkämpfen.

7.7 Wenn ein Athlet versucht, eine **punktebringende Aktion** auf der Sicherheitsfläche abzuschließen, wartet der MKR, bis der Athlet die Position gesichert hat, bevor er den Kampf stoppt.

- Wenn der Athlet die erforderlichen drei Sekunden der Kontrolle abschließt, stoppt der MKR den Kampf, vergibt die Punkte und startet den Kampf in der Mitte erneut mit den Athleten in der gleichen Position.
- Wenn die Bewegung außerhalb der Wettkampffläche vor den drei Sekunden der Kontrolle erfolgt, vergibt der MKR einen Vorteil und startet den Kampf mit den Athleten in einer stehenden Position neu.

7.8 Wenn sich die Athleten auf der **Sicherheitsfläche** in einer stehenden Position befinden, stoppt der MKR den Kampf und startet den Kampf mit den Athleten in einer **stehenden Position** in der Mitte neu.

7.9 Ein Kampf darf **niemals** in einem Aufgabegriff (**Submission**) neu gestartet werden.



Den Gewinner am Ende des Kampfes bekannt geben



Nach dem Kampf verneigen sich die Wettkämpfer voreinander und dann zum Mattenkampfrichter, bevor sie die Wettkampffläche verlassen

ABSCHNITT 7

“FIGHT” UND “STOPP”

7.10 Der MKR sagt **“Fight!”**, um den Kampf zu beginnen oder nach einer Unterbrechung fortzusetzen.



Kampfbeginn oder -fortsetzung: **“Fight!”**

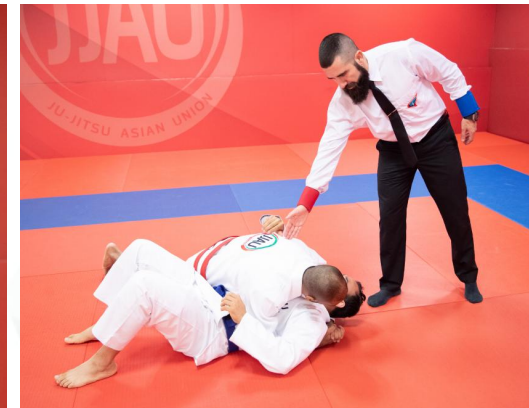
7.11 Der MKR sagt **“Fight!”**, um den Athleten vor erkannter Passivität (**stalling**) am Boden zu warnen.

- Der MKR **zeigt** mit dem entsprechenden Arm auf den Athleten, der gewarnt wird (oder **berührt** dessen **Rücken**, wenn er dem Kampfrichter nicht zugewandt ist).
- Der Athlet hat dann **zehn (10) Sekunden** Zeit, aktiver zu werden und zu versuchen, Fortschritte zu machen.
- Wenn der Athlet nach Ablauf der Zehn-Sekunden-Frist **passiv bleibt**, erhält er eine Strafe und es wird sofort eine weitere Passivitätswarnung ausgesprochen.

Um einen Athleten wegen Passivität am Boden zu warnen: **“Fight!”**



Geste zum Starten der 10 Sekunden für Passivität für einen Athleten



Der Mattenkampfrichter wird den Athleten berühren, wenn die Warngeste nicht sichtbar ist

7.12 Der MKR sagt **„Stopp!“**, um den Kampf entweder zu pausieren oder vollständig zu beenden, in den folgenden Fällen:

- Wenn beide Athleten die Kampffläche verlassen und auf der Sicherheitsfläche eine **stabile und leicht erkennbare Position** einnehmen, werden beide gestoppt und in der Mitte der Wettkampffläche wieder in die **gleiche Position** gebracht um daraus den Kampf fortzuführen..
- In allen anderen Fällen, in denen der MKR es für notwendig hält (z. B. um den Gi zu richten, Urteile fällen oder bei vermuteter Gefahr oder Verletzungen, usw.).
- Wenn beide Athleten die Wettkampffläche (außerhalb der Sicherheitsfläche) in einer **instabilen Position** verlassen, die **nicht wiederhergestellt werden kann**, wird der Kampf gestoppt und in der Mitte der Wettkampffläche mit beiden Athleten in **stehender Position fortgesetzt**.
- Wenn einer oder beide Athleten verletzt, bewusstlos oder erkrankt sind.
- Im Falle einer **Submission** (ein Athlet klopft ab, zeigt andere Zeichen der Aufgabe, schreit oder ist nicht in der Lage zu klopfen, während er von einer Würgetechnik oder einem Aufgabegriff angegriffen wird).
- Die **Kampfzeit** ist abgelaufen.

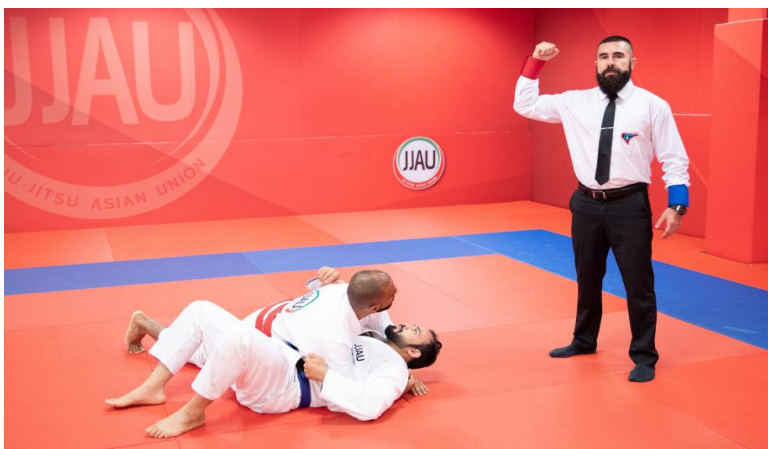
ABSCHNITT 7

STRAFEN UND DISQUALIFIKATION

Um einen Bestrafung (kleines Foul) zu geben: "Foul!"



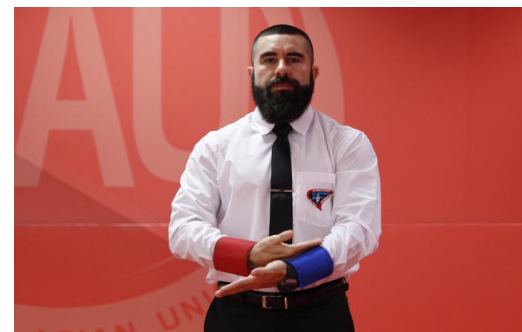
Der Mattenkampfrichter zeigt auf den regelverletzenden Athleten



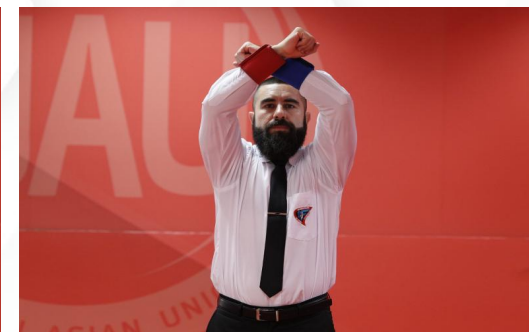
Der Mattenkampfrichter zeigt die Geste für eine zu gebende Bestrafung



Um zu zeigen, dass eine Strafe für die Flucht oder das absichtliche Verlassen der Wettkampffläche verhängt wurde



Um zu zeigen, dass eine Strafe für einen illegalen Ärmel- oder Hosengriff verhängt wurde



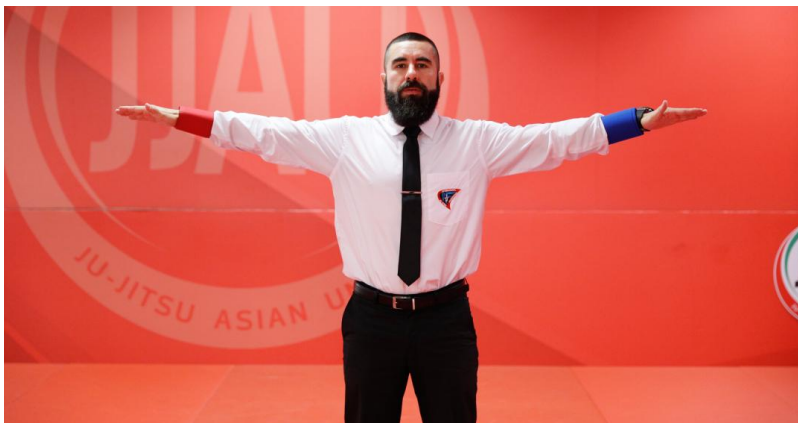
Geste für Disqualifikation (deutet dann auf den regelverletzenden Athleten)



Um einen Athleten anzuweisen, den Gi oder den Gürtel zu richten
(Der Athlet hat jeweils 20 Sekunden Zeit, um die Hose und den Gürtel zu binden, andernfalls wird er bestraft.)

SECTION 7

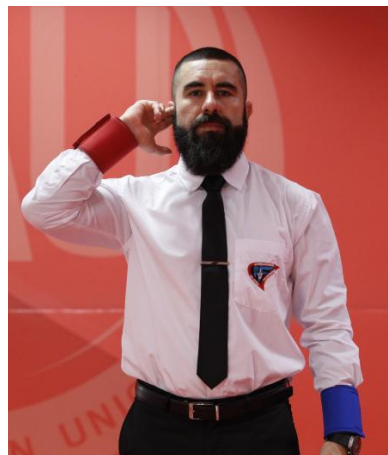
WEITERE GESTEN



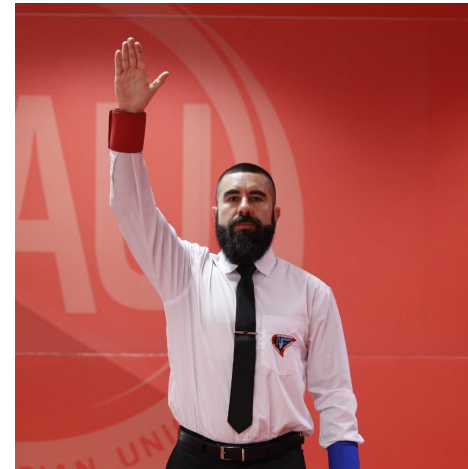
Um den Kampf zu beenden: *“Stopp!”*



Korrektur zur Entfernung der vorherigen Wertung oder Strafe.



Um zu zeigen, dass die VKRs eine Veränderung der Bewertung vornehmen.



Um zu zeigen, dass ein Athlet den Kampf durch einen legalen Aufgabegriff gewonnen hat



Einen Athleten aufzufordern, vom Boden aufzustehen.



Einen Athleten aufzufordern, sich zum Boden zu begeben.





ABSCHNITT 8

BEWERTUNGSRICHTLINIEN, PUNKTE UND VORTEILE

ABSCHNITT 8

BEWERTUNGSRICHTLINIEN

Brazilian Jiu-Jitsu belohnt eine **Progression** in punktebringende Aktionen und zunehmend dominantere Kontrollpositionen, die ein Athlet im Verlauf eines Kampfes erreicht, mit dem Ziel, eine Aufgabe (**Submission**) zu erzielen. Punktebringende Aktionen und Positionen müssen für drei (3) Sekunden stabilisiert werden, um mit **Punkten** bewertet zu werden. Wenn eine punktebringende Aktion oder Position nur kurzzeitig erreicht, aber nicht stabilisiert wird, erhält der angreifende Athlet einen Vorteil (**Advantage**).

Verteidigende Aktionen (wie das Umdrehen aus der unteren Position ohne Guard) werden nicht bewertet.

Punkte oder Vorteile können für Aktionen vergeben werden, die im Rahmen einer fortschreitenden **Progression** erzielt werden, niemals jedoch für das **Einnehmen einer weniger dominanten Position** aus einer dominanten Position.

Es ist wichtig, stets zu beobachten, wo Bewegungen beginnen und wo sie enden.

Das **Prinzip der Kontinuität** dient als Orientierung dafür, ob eine Aktion im Kampf als gültig für eine Bewertung anerkannt werden kann. Es muss eine fortlaufende Abfolge von Bewegungen in Richtung eines Bewertungsziels vorliegen, bis die Abfolge endet. Eine Unterbrechung der Kontinuität liegt vor, wenn es eine deutliche Pause in der Bewegung gibt UND jeglicher Bewertungsversuch bereits vollständig verhindert wurde.



ABSCHNITT 8

PUNKTE

8.1 Punkte werden immer dann vergeben, wenn ein Athlet eine punktebringende Aktion oder Position für drei (3) Sekunden stabilisiert.

Der Mattenkampfrichter (MKR) bestätigt und zeigt die Anzahl der zu vergebenden Punkte an, indem er die entsprechende Anzahl mit dem Arm anzeigt, der der Farbe des Athleten entspricht, der die Punkte erzielt hat.



2 Punkte

Takedown
Sweep
Knee on Belly



3 Punkte

Guard Pass



4 Punkte

Full Mount
Back Mount
Back Control

8.1.1 Wenn ein Athlet **absichtlich** die Kampffläche **verlässt**, um den Gegner daran zu hindern, eine punktebringende Aktion abzuschließen oder eine dominante Position beizubehalten, wird dem Athleten eine **Strafe** für das Verlassen des Kampffläche auferlegt und dem Gegner werden **zwei Punkte** zuerkannt.

- Die Reihenfolge der verhängten Strafen wird weiterhin eingehalten und der Gegner erhält gegebenenfalls auch entsprechende Vorteile oder Punkte.
- Wenn es vor dem Verlassen des Athleten eine stabile Position gab, die wiederhergestellt werden kann, kann der MKR den Kampf in dieser Position in der Mitte der Matte fortsetzen. Andernfalls beginnen die Athleten wieder im Stehen.

8.1.2 Punkte werden für mehrere gleichzeitig von einem Athleten erzielte punktebringende Aktionen **kumulativ** vergeben, wobei der Schiedsrichter bei gleichzeitigen punktebringenden Aktionen **nur einmal bis drei zählen** muss.

- Für jede punktebringende Aktion oder Position, die in einer bestimmten Sequenz mit drei Sekunden Stabilisierung abgeschlossen wird, werden Punkte vergeben.
- Für jede punktebringende Aktion oder Position, die erreicht, aber nicht drei Sekunden lang stabilisiert wird, wird ein Vorteil vergeben.

8.1.3 Wenn ein Athlet versucht, eine punktebringende Aktion oder Position zu erzielen, **während er mit einem Aufgabegriff (Submission) angegriffen wird**, beginnt der MKR erst mit der dreisekündigen Stabilisierungszählung, nachdem der Athlet dem Aufgabegriff vollständig entkommen ist und die definierte punktebringende Aktion oder Position erreicht hat.

- Wenn ein Athlet, der bereits in einem Aufgabegriff gehalten wurde, eine punktebringende Aktion oder Position versucht und dann dem Aufgabegriff entkommt, ohne für einen Moment die erforderliche Position zu erreichen, wird für den Versuch keine Wertung (Punkte oder Vorteile) vergeben.

8.1.4 Wenn ein Athlet bereits versucht, eine punktebringende Aktion oder Position zu stabilisieren **und dann mit einem Aufgabegriff angegriffen wird**, stoppt der MKR die dreisekündige Zählung.

- Wenn der Athlet dem Submission-Versuch entkommt oder die Kampfzeit abläuft, spricht der MKR dem Athleten für jede kurzzeitig erreichte punktebringende Aktion oder Position einen Vorteil zu. Diese Vorteile werden auch dann vergeben, wenn sich die Athleten nicht mehr in derselben Position befinden, in der sie sich befanden, als die dreisekündige Zählung unterbrochen wurde.
- Wenn der Athlet dem Submission-Versuch entkommt und die punktebringende Aktion oder Position hält, ist eine weitere dreisekündige Zählung erforderlich, um dafür Punkte zu erhalten. Ein Vorteil wird gewährt, wenn die drei Sekunden Stabilisierungszeit nicht erreicht werden.

ABSCHNITT 8

VORTEILE (ADVANTAGES)

8.2 Ein Vorteil wird vergeben, wenn ein Athlet eine punktebringende Aktion durchgeführt hat bzw. eine punktebringende Position erreicht, aber nicht in der Lage ist, sie anschließend drei Sekunden lang zu stabilisieren.

Ein Vorteil wird auch für versuchte legale Aufgabegriffe (Submissions) vergeben, die eine echte Gefahr für den Gegner darstellen - definiert als eine realistische Möglichkeit, eine Aufgabe, Bewusstlosigkeit oder Verletzung zu verursachen.

Der Vorteil wird nur vergeben, wenn keine Möglichkeit mehr besteht, die punktebringende Aktion oder Position zu vollenden oder wenn der Submission-Versuch vollständig verteidigt wurde.

8.2.1 Nur der MKR hat die Autorität, Vorteile für **Submission-Versuche** zu vergeben oder zu entfernen.

8.2.2 Ein Vorteil kann **auch nach Ablauf** der Kampfzeit, jedoch vor der Bekanntgabe des Ergebnisses vergeben werden, sofern die Bedingungen für den Vorteil erfüllt sind.

8.2.3 Ein Athlet, der eine oder mehrere punktebringende Aktionen ausführt, **während er bereits mit einem Aufgabegriff durch den Gegner angegriffen wird**, erhält nur einen einzigen Vorteilspunkt, wenn der Submission-Versuch nicht bis zum Ende der Kampfzeit verteidigt wurde.



Geste zur Vergabe eines Vorteils
(Advantage)



Submission-Versuche müssen eine reale Gefahr darstellen damit sie mit einem Vorteil bewertet werden.



Vorteile werden nur vergeben, wenn es keine Chance mehr gibt, eine punktebringende Aktion oder eine Submission abzuschließen.



ABSCHNITT 9

PUNKTEBRINGENDE AKTIONEN UND POSITIONEN

ABSCHNITT 9

PUNKTEBRINGENDE AKTION: TAKEDOWN

9.1 Ein Takedown ist eine Aktion, bei der ein Athlet mit kontinuierlicher Bewegung aus dem Stand den Gegner zu Boden bringt und in die untere Position (Rückenlage, Seitenlage, Sitzposition) oder in eine Knie-/Bauchlage zwingt, während er bei der Knie-/Bauchlage die Kontrolle über die Hüften unterhalb der Schulterlinie hat.

Der angreifende Athlet muss nach einem Takedown die Kontrolle in der oberen Position für drei Sekunden aufrechterhalten, um zwei (2) Punkte zu erhalten.



Landung auf mindestens einem Knie mit Hüftkontrolle unterhalb der Schulter



Landung flach auf dem Rücken



Landung auf der Seite



Landung sitzend



9.1.1 Wenn ein Athlet mit kontinuierlicher Bewegung aus dem Stand den Gegner **mindestens auf ein Knie** oder in die **Bauchlage** bringt, kann nur dann eine Wertung erzielt werden, wenn der Athlet, der den Takedown ausführt, die Hüftkontrolle unterhalb der Schulterlinie des Gegners herstellt, unter Beachtung der Regel für die Stabilisierung für drei Sekunden. Ein Einhaken der Füße für die Back Control muss nicht erfolgen, um eine Takedown-Wertung zu erhalten.

9.1.2 Athleten, die eine Takedown-Bewegung **vor** dem Guard Pull des Gegners beginnen, erhalten Punkte für den Takedown, unter Beachtung der Regel für die Stabilisierung für drei Sekunden.

9.1.3 Wenn ein Athlet ein **Bein** oder ein **Hosenbein** des Gegners greift und der Gegner in eine **Guard-Position** am Boden geht (Guard Pull), erhält der Athlet, der das Bein gegriffen hat, Punkte für den Takedown, unter Beachtung der Regel für die Stabilisierung für drei Sekunden

9.1.4 Wenn ein Athlet ein Bein oder das Hosenbein des Gegners greift und der Gegner **in eine geschlossenen Guard springt und in der Luft bleibt**, muss der Athlet den Gegner innerhalb von **drei Sekunden** mit dem Rücken auf den Boden bringen, damit es sich um einen kontinuierlichen Takedown-Versuch handelt.

- Wenn der Gegner nach Ablauf der drei Sekunden auf den Boden gebracht wird, kann keine Takedown-Wertung (weder Punkte noch Vorteil) erzielt werden.
- In Klassen, in denen das Springen in die Guard (Jumping Guard) verboten ist, wird der MKR unterbrechen und dem regelverletzenden Athleten eine Strafe zusprechen, den Kampf im Stand erneut beginnen und zwei Punkte für einen Takedown vergeben.

9.1.5 Wenn ein Athlet einen Takedown ausführt und der Gegner auf der **Sicherheitsfläche** landet, müssen beide Füße des Athleten, der den Takedown ausführt, sich zu Beginn der Bewegung auf der Kampffläche befinden, damit der Takedown gewertet wird.

- Wenn sich die Athleten nach dem Takedown auf der Sicherheitsfläche befinden, stoppt der MKR den Kampf erst nach drei Sekunden der Stabilisierung.
- Der MKR vergibt dann die Punkte und setzt den Kampf in der Mitte der Kampffläche in derselben Position fort, in der der Kampf gestoppt wurde.
- Wird die Position nicht stabilisiert, erhält der Athlet einen Vorteil für den Takedown-Versuch, sofern die Bedingungen dafür erfüllt sind.

9.1.6 Wenn der Gegner aus der Standposition mit einem Griff auf mindestens ein Knie geht, kann nur der stehende Athlet eine Punktwertung für den Takedown erhalten. **Ein kniender Athlet kann** ohne vorherige fließende Bewegung aus der Standposition **keine Takedown-Wertung** erzielen.

9.1.7 Wenn der Gegner den Athleten mit einem Single- oder Double-Leg-Takedown zu Boden zu bringen versucht und der Athlet **erfolgreich** einen Konter-Takedown anwendet, kann nur der Athlet, der den Konter-Takedown ausführt, Punkte erhalten.

- Wenn der Konter-Takedown nicht erfolgreich ist, kann ein Vorteil oder 2 Punkte für die erste Takedown-Aktion des Gegners vergeben werden, unter Beachtung der Regel für die Stabilisierung für drei Sekunden.
- Die Konter-Takedown-Bewegung muss beginnen, bevor der Athlet vom Gegner zu Boden gebracht wird.
- Wenn der Athlet durch den Takedown landet, bevor die Konter-Takedown-Bewegung beginnt, erhält der Athlet, der den ersten Takedown versucht hat, einen Vorteil, und jeder nachfolgende Versuch aus der Guard des unteren Spielers wird als Sweep-Versuch und nicht als Konter-Takedown gewertet.

9.1.8 Keine Wertung (weder Punkte noch Vorteil) für einen Takedown:

- Athleten, die einen Takedown-Versuch unternehmen, nachdem der Gegner **bereits einen Guard Pull begonnen** hat, erhalten keine Wertung für die Bewegung.
- Ein Athlet, der in der Verteidigung eines Sweeps den **Gegner zurück in die Rücken- oder Seitenlage** auf dem Boden bringt, **bevor** beide Athleten **drei Sekunden lang** gestanden haben, erhält keine Takedown-Wertung.
- Athleten, die einen **Standing-Back-Control-Angriff** abwehren, bei dem der Gegner einen oder zwei Hooks **ohne Fußkontakt mit der Matte** hat, erhalten keine Takedown-Wertung.
- Wenn ein Athlet einen Takedown ausführt, und **an der Guard vorbei landet**, aber **sofort** vom Gegner in eine untere Position **gedreht** wird, erhält der Athlet, der den Takedown versucht hat, einen Vorteil, während der Gegner, der **nach der Landung** die Position umgedreht hat, keine Wertung erhält.

9.1.9 Takedowns können **erneut gewertet** werden, wenn beide Athleten in eine stehende Position zurückkehren, ohne dass eine **Kontinuität** aus dem Bodenkampf besteht.

ABSCHNITT 9

PUNKTEBRINGENDE AKTION: SWEEP



Definition: Guard ist definiert als die Verwendung eines oder beider Beine als Kontrolle oder Block, um einen Gegner in Top-Position daran zu hindern, eine dominante Pin-Position auf dem eigenen Oberkörper einzunehmen.

- Die Beine müssen nicht direkt mit dem Gegner in Kontakt sein (z. B. sitzende Guard gegen stehenden Gegner), solange sich die Beine irgendwie zwischen dem unteren Athleten und dem Gegner befinden.
- Ein Athlet, der aus der Guard-Position kommt und ohne Kontinuität zu einem Punkteversuch in eine kniende oder stehende Position gelangt, wird nicht mehr als Guard-Spieler angesehen.
- Ohne Kontinuität aus einer Guard-Position kann keine Sweep- oder Guard-Pass-Wertung erreicht werden.

9.2 Ein Sweep ist eine Aktion, bei der ein Athlet aus der Guard-Position mit fließender Bewegung die Position wechselt und die obere Position erreicht, während er den Gegner in die untere Position zwingt (Rückenlage, Seitenlage, Sitzposition oder kniend/Bauchlage mit Hüftkontrolle unterhalb der Schulterlinie).

Zwei (2) Punkte werden für erfolgreiche Sweeps nach drei Sekunden Kontrolle in der oberen Position vergeben.



9.2.1 Wenn der Athlet, der einen Sweep versucht, den Gegner vorübergehend in die untere Position zwingt und die obere Position erreicht, diese jedoch nicht drei Sekunden stabilisieren kann, erhält der Athlet einen **Vorteil** (Advantage). Ein Vorteil wird nicht vergeben:

- Wenn der Athlet einen Sweep initiiert, der den Gegner aus dem Gleichgewicht bringt, ohne zu versuchen, die obere Position zu erreichen.
- Wenn der Athlet eine Sweep-Bewegung durchführt und vorübergehend die obere Position erreicht, jedoch freiwillig wieder in die Guard-Position wechselt.

9.2.2 Wenn der Athlet, der einen Sweep versucht, mit einem oder zwei Haken die **Rückenkontrollposition (back control)** erreicht, während der Gegner auf **mindestens einem Knie** bleibt, wird dies als erfolgreicher Levelwechsel in die Top-Position angesehen und kann daher eine Wertung für den Sweep unter Beachtung der Regel für die Stabilisierung für drei Sekunden.

- Wenn einer oder beide Haken erfolgreich gesetzt sind, werden die Punkte oder der Vorteil auch für die Back Control, unter Beachtung der Regel für die Stabilisierung für drei Sekunden und der technischen Definition der Back Control vergeben.

9.2.3 Für Sweep-Versuche, die in einer **50/50-Guard-Situation beginnen und enden**, werden keine Vorteile vergeben. Es werden jedoch zwei Punkte vergeben, wenn der Levelwechsel in die Top-Position drei Sekunden lang gesichert wurde.



Athlet (blau) spielt 50/50-Guard



Versuchter Sweep



Sweep verteidigt und immer noch 50/50: KEINE PUNKTE

9.2.4 Zusätzliche Punkte werden gleichzeitig für erfolgreiche Sweeps vergeben, die direkt in **Knee on Belly**, **Full Mount** oder **Back Mount** enden, sofern die technischen Definitionen jeder punktebringenden Aktion unter Beachtung der Regel für die Stabilisierung für drei Sekunden eingehalten wird.

9.2.5 Wenn ein **Sweep-Versuch** aus einer Guard-Position gestartet wird und in eine **stehende Position** übergeht, gilt der Standkampf als hergestellt, wenn beide Athleten drei Sekunden lang auf den Füßen stehen.

- Die Drei-Sekunden-Zählung beginnt, wenn ein Athlet **beide Füße** auf der Matte hat und der andere Athlet **einen Fuß** auf der Matte hat.
- Keiner der beiden Athleten sollte knien.
- Nach drei Sekunden in dieser Position gibt es keine Kontinuität mehr aus der Guard, und jeder Athlet kann eine **Takedown**-Wertung gegen den anderen erzielen.



9.2.6 Leveländerungen von der unteren in die obere Position **ohne Kontinuität aus der Guard** werden nicht als Sweeps gewertet und daher auch nicht bewertet.

ABSCHNITT 9

PUNKTEBRINGENDE AKTION: GUARD PASS

9.3 Ein Guard Pass findet statt, wenn ein Athlet aus seiner Top-Position heraus gegen einen Guard-Spieler an den Beinen des Gegners vorbei in eine dominante Top-Control-Position vorrückt und dabei den Gegner auf dem Rücken oder auf der Seite mit einer Hüfte auf der Matte hält.

Für erfolgreiche Guard Passes, die drei Sekunden lang stabilisiert werden, werden drei (3) Punkte vergeben.



9.3.1 Gleichzeitig werden zusätzliche Punkte für erfolgreiche Guard Passes vergeben, die direkt mit einem **Knee on Belly** oder **Full Mount** enden, solange die technischen Definitionen jeder Wertungsposition eingehalten werden und unter Beachtung der Regel für die Stabilisierung für drei Sekunden.

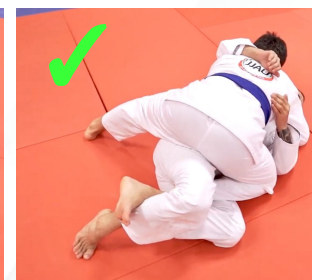
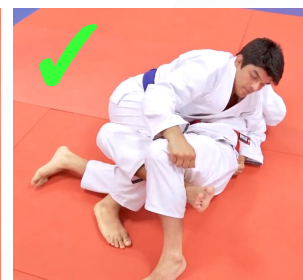
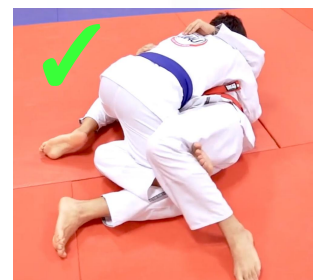


Guard Pass



Half Guard

Wichtige Definition: Kontrolle in der Top Half Guard liegt vor, wenn der obere Spieler mit einem Bein in der Half Guard des Gegners eingeklemmt ist und eine Brust-an-Brust-Position einnimmt, während er den Rücken des Guard-Spielers auf die Matte drückt.



Die Position „Negative Half Guard“ (links) wird nicht als Kontrolle der oberen Half Guard angesehen.

9.3.2 Wenn ein Athlet, der versucht, eine offene oder geschlossene **Guard zu passieren**, oder gegen einen Gegner antritt, der aus dem Stand direkt in die **Half Guard zieht**, die Kontrolle über die **obere Half Guard** erlangt, aber den Guard Pass nicht vollenden kann, erhält der Athlet einen **Vorteil**, wenn er die Kontrollposition der oberen Half Guard verliert.

- Wenn der Top-Athlet direkt aus einem Sweep oder nach einem Guard Pass in der Half Guard landet, oder sich in einer anderen Situation befindet, die nicht der obigen Definition entspricht, kann kein Vorteil für die Kontrolle der oberen Half Guard gegeben werden.
- Wenn der Athlet den Guard Pass abschließt, werden drei Punkte für die erfolgreiche Passfolge vergeben und kein Vorteil.

9.3.3 Wenn ein Guard-Spieler gezwungen ist, sich in die **Turtle** zu begeben, **auf den Bauch** zu drehen oder sich wegzudrehen um auf die Knie zu kommen, um einen Guard Pass zu verhindern, erhält der Athlet, der den Pass versucht hat, einen **Vorteil**. Der Vorteil darf nur gewährt werden, wenn der Passversuch nicht abgeschlossen werden kann.



Versuch eines Guard Pass



Gegner macht eine Turtle, um einen Pass zu verhindern: **VORTEIL** (Hüftkontrolle nicht erforderlich)

9.3.4 Wenn der Verteidiger gezwungen wurde, **nach hinten** in eine kniende Position **zu rollen**, kann der Athlet, der den Pass versucht, **nur** dann einen **Vorteil** erlangen, wenn er aus der oberen Position unterhalb der Schulter des Gegners **Hüftkontrolle** erlangt.



Der Verteidiger wird gezwungen nach hinten zu rollen



Passversuchender Athlet erreicht Hüftkontrolle unterhalb der Schulterlinie: **VORTEIL**

9.3.5 Wenn ein Athlet, der **bereits an der Guard vorbei** ist, ein Bein zwischen oder vor die Beine des unteren Spielers stellt, kann der obere Athlet nur dann Punkte für einen Guard Pass von dort erhalten, wenn der untere Spieler die **Guard-Position akzeptiert**, indem er den oberen Spieler zuerst mit den Beinen kontrolliert oder blockiert. Andernfalls können keine Punkte für den Pass erzielt werden.

9.3.6 Für das **Spider-Guard-Szenario mit dem Fuß auf dem Bizeps**: Wenn es dem Athleten, der den Pass versucht, gelingt, ein Knie oder Schienbein oberhalb der Hüftlinie hinaus auf den Oberkörper des Gegners zu platzieren, wird der Spieler, der den Pass versucht, immer noch als innerhalb der Guard befindlich betrachtet, solange das Bein des unteren Spielers, bei dem der Fuß auf dem Bizeps steht, noch gestreckt ist.



- In diesem Szenario können noch keine Punkte für einen Guard Pass vergeben werden.
- Wenn das Bein mit dem Fuß auf dem Bizeps gebeugt ist, kann der MKR mit dem Zählen für die drei Sekunden für das Passieren der Guard und ggf. des Knee on Belly beginnen.

9.3.7 Wenn der Spieler oben kurzzeitig eine **Passposition erreicht**, und zumindest einen Vorteil für den Pass erlangt, gibt es keine **Kontinuität** mehr von der Guard-Position. Daher können alle Reversals des unteren Spielers hinter der Guard-Position nicht als Sweep-Versuche gewertet werden.

9.3.8 Wenn ein Athlet, der einen Pass versucht, mit der Brust an dem Rücken **hinter einem sitzenden Verteidiger** landet und den Pass nicht vollenden kann, wird ihm ein **Vorteil** gewährt.

ABSCHNITT 9

PUNKTEBRINGENDE AKTION: KNEE ON BELLY



9.4 Die Position "Knee on Belly" liegt vor, wenn der Athlet in der oberen Position ein Knie oder Schienbein auf oder über den Bauch, die Brust oder die Rippen eines Gegners legt, der mit dem Rücken nach unten oder seitlich liegt.

Der Athlet muss dabei in Richtung des Kopfes des Gegners schauen und das andere Knie darf nicht auf der Matte sein, um die Punkte zu erhalten.

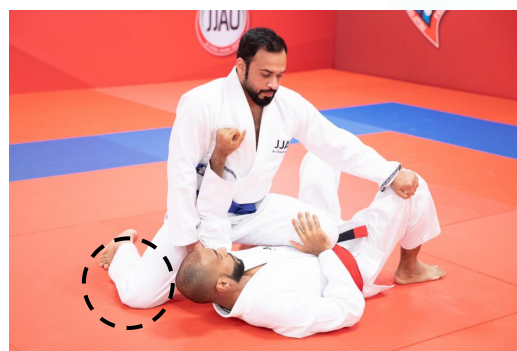
Zwei (2) Punkte werden für die erfolgreiche Stabilisierung für drei Sekunden der Knee-on-Belly-Position vergeben.

9.4.1 Wenn ein Athlet in der oberen Position ein Knie oder Schienbein auf den Bauch, die Brust oder die Rippen des Gegners legt, aber das andere Knie auf der Matte hat, beobachtet der MKR, ob der Athlet die Position wie technisch definiert korrekt für drei Sekunden stabilisieren kann, um Punkte zu erhalten.

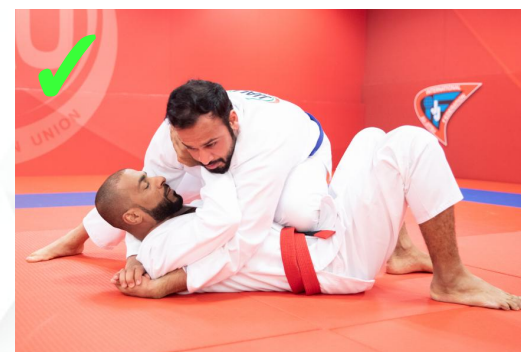
- Wenn der Athlet vor dem Erreichen der Punkte in eine andere Position gezwungen wird oder die Zeit abläuft, erhält der Athlet einen Vorteil.

9.4.2 Wenn ein Athlet, der bereits die Knee-on-Belly-Position erreicht hat, auf die andere Seite **wechselt** oder **freiwillig seine Position verschlechtert** und dann zur Knee-on-Belly-Position zurückkehrt, werden keine zusätzlichen Punkte vergeben.

- Wenn der Athlet durch den Gegner gezwungen wird, die Position zu verlieren, können die Punkte für Knee on Belly erneut vergeben werden, unter Beachtung der Regel für die Stabilisierung für drei Sekunden und der technischen Definition.



Kniend auf der Matte: **VORTEIL**
wenn Knee on Belly nicht wie technisch
definiert abgeschlossen wird



Mit Blick auf die Beine: **KEIN WERTUNG** für
den Knee on Belly

9.4.3 Wenn ein Athlet, der bereits **Full Mount** erreicht hat, sich entweder freiwillig zurückzieht oder gezwungen wird, in die Knee-on-Belly-Position zurückzugehen, wird keine Punktezahl für Knee on Belly vergeben.

- Wenn der Athlet vom Gegner in eine Position gezwungen wird, die weiter hinten in der Progression liegt (z. B. Side Control, Nord-Süd oder Guard), kann die Wertung für die Knee-on-Belly-Position unter Beachtung der Regel für die Stabilisierung für drei Sekunden und der technischen Definition.

ABSCHNITT 9

PUNKTEBRINGENDE POSITION: FULL MOUNT UND BACK MOUNT



9.5 Eine Full Mount liegt vor, wenn der Athlet in der oberen Position seine Beine benutzt, um auf dem Oberkörper eines Gegners zu sitzen, der mit dem **Rücken nach unten** oder **seitlich** liegt, wobei kein Knie höher als die Schulterlinie des Gegners ist und höchstens ein Arm des Gegners unter dem Athleten eingeklemmt ist. Der obere Athlet kann entweder beide Knie auf der Matte haben (klassische Mount) oder ein Knie und einen Fuß auf der Matte (technische Mount).

Eine Back Mount liegt vor, wenn der Athlet in der oberen Position seine Beine benutzt, um auf dem Oberkörper eines Gegners zu sitzen, der mit dem **Bauch nach unten** liegt, wobei kein Knie höher als die Schulterlinie des Gegners ist und höchstens ein Arm des Gegners unter dem Athleten eingeklemmt ist.

Vier (4) Punkte werden für das erfolgreiche Stabilisieren der Full Mount oder Back Mount für 3 Sekunden vergeben.

9.5.1 Full Mount und Back Mount werden als zwei unterschiedliche Positionen anerkannt und sind in der Progression **gleichwertig** zur **Back Control**, die als die höchsten möglichen Wertungspositionen angesehen werden.

- Daher werden jedes Mal vier Punkte vergeben, wenn eine dieser Positionen erreicht wird, solange die technische Definition erfüllt ist.
- Dies gilt auch, wenn der Athlet zwischen Full Mount und Back Mount oder umgekehrt wechselt.



Klassische Full Mount



Technische Full Mount



Grapevine Full Mount



Full Mount mit nur einem Arm eingeklemmt



Back Mount

9.5.2 Wenn der Athlet die Full Mount- oder Back Mount-Position einnehmen will und **beide Arme des Gegners eingeklemmt** sind, beobachtet der MKR, ob der Athlet die Position technisch korrekt vollenden und für drei Sekunden stabilisieren kann, um Punkte zu erhalten.

- Wird der Athlet vor dem Erreichen der Punkte in eine andere Position gezwungen oder läuft die Zeit ab, erhält der Athlet einen Vorteil..

9.5.3 Wenn der Athlet **freiwillig** aus der Full Mount- oder Back Mount-Position **zurückgeht** und dann in dieselbe Position zurückkehrt, werden keine zusätzlichen Punkte vergeben.

- Wird der Athlet durch den Gegner gezwungen, die Position zu verlassen,, können die Punkte erneut vergeben werden unter Beachtung der Regel für die Stabilisierung für drei Sekunden und der technischen Definition.



Beide Arme eingeklemmt: **VORTEIL**
wenn die Full Mount-Position nicht wie technisch
definiert abgeschlossen ist.



Triangle-Würgetechnik von der oberen
Position: **KEINE WERTUNG**



Umgekehrte Full Mount: **KEINE
WERTUNG**

ABSCHNITT 9

PUNKTEBRINGENDE POSITION: BACK CONTROL



9.6 Back Control liegt vor, wenn ein Athlet, der sich hinter dem Gegner befindet, beide Beine als Kontrollhaken (Hooks) einsetzt, wobei die Fersen entweder vor den Hüftknochen oder zwischen den Beinen des Gegners liegen, höchstens ein Arm des Gegners eingeklemmt ist und die Haken unterhalb der Schulterlinie positioniert sind.

Die Beine dürfen in keiner Weise gekreuzt sein, um die Punkte zu erhalten.

Vier (4) Punkte werden für das erfolgreiche Erreichen der Back Control für drei Sekunden vergeben.

9.6.1 Wenn der Athlet beim Versuch, die Back Control zu erreichen, nur **einen Haken** einsetzt, die Beine **kreuzt oder verschränkt** oder **beide Arme des Gegners innerhalb** der Haken eingeklemmt hält, beobachtet der MKR, ob der Athlet die Position technisch korrekt vollenden und für drei Sekunden stabilisieren kann, um Punkte zu erhalten.

- Wenn der Athlet, der es versucht, gezwungen wird, eine andere Position einzunehmen, bevor die Punkte erzielt werden oder die Zeit abläuft, bekommt der Athlet einen Vorteil.

9.6.2 Ein Athlet muss den Zugang zum Rücken des Gegners vollständig verlieren, bevor er **erneut** Punkte für die Back Control erzielen kann.

- Das bloße Entfernen und Wiedereinhängen der Haken führt nicht zu einer erneuten Punktevergabe (weder Punkte noch Vorteile) für die Back Control.



Back Control mit zwei Haken



Back Control mit nur einem eingeklemmten Arm

VORTEIL für diese Situationen, wenn die Back Control nicht wie technisch definiert abgeschlossen ist.



Füße gekreuzt



Body Triangle



Beide Arme eingeklemmt



ABSCHNITT 10

AUFGABEGRIFFE (SUBMISSIONS)

10.1 Die folgende Liste deckt den Bereich der legalen Aufgabebegriffe für **Wettkämpfe mit offenem Rank** in den Altersgruppen U18 und älter ab. Verbotene Aktionen für die jeweilige Altersgruppe sind auf **Seite 59** zusammengefasst. Für Wettkämpfe mit Klassen, die nach Gürtelfarben oder gleichwertiger Erfahrung unterteilt sind, siehe die Tabelle auf **Seite 60**.

- Alle **Strangulationen oder Würgetechniken** sind erlaubt, außer mit bloßen Händen oder Fingern.
 - Wird durch einen Würgeversuch Druck auf den zulässigen Bereich des Gesichts des verteidigenden Athleten ausgeübt, wird der Angriff als legaler Submission-Versuch betrachtet.
- Alle **Dreh- oder Überstreckungshebel**, die Druck auf **Schulter** oder **Ellenbogen** ausüben, sind erlaubt.
- Alle Hebel, die Druck auf das **Handgelenk** ausüben, sind für U18 und älter erlaubt.
- Gerade Hebel, die auf das Sprunggelenk (**Straight ankle locks**) gehen, sind für U18 und älter erlaubt.
- Innere Kompressionshebel an Ellenbogen oder Knie (auch bekannt als **Bizeps- oder Wadenquetscher**) sind für U18 und älter erlaubt.
- Gerade Überstreckungen des Knies (**Kneebar**) sind für U18 und älter erlaubt, solange der Angriff entlang der Knieverlängerung verläuft und keine seitliche (seitwärts gerichtete) Kraft auf das Knie ausgeübt wird.
- **Nach innen rotierte Hebel aufs Sprunggelenk** (z. B. Toehold oder Estima-Lock) sind für U18 und älter erlaubt.
- **Beinhebel**, die **seitliche** oder **gedrehte** Kräfte auf das Knie ausüben, sind nur in No-Gi-Klassen für U21 und Erwachsene erlaubt. In allen anderen Klassen und Altersgruppen sind sie verboten.
 - Diese Definition umfasst unter anderem: Inside-/Outside-Heelhooks, Z-Lock, seitliche Kneebars und Knee Reap mit einem eingeklemmten oder angegriffenen Fuß.
 - Extern rotierte Hebel aufs Sprunggelenk (z. B. Reverse Toehold, Aoki-Lock) gelten als rotierende Angriffe auf das Knie und sind damit außer für U21 und Erwachsene im No Gi verboten..

- Jegliche **Hals- oder Wirbelsäulenhebel**, die absichtlich die Wirbelsäule des Gegners drehen, überdehnen oder überstrecken, um eine Aufgabe oder Verletzung zu bewirken, sind verboten.
 - Wenn ein Würgeversuch den verteidigenden Athleten in eine Art von Wirbelsäulenhebel bringt, wird der Angriff in der Altersgruppe U18 und älter als legaler Aufgabebegriff betrachtet, solange eine erkennbare legale Würgetechnik versucht wird.

10.2 Kämpfe werden sofort gestoppt, wenn ein Athlet ein **physisches oder verbales Signal** zeigt, dass der Submission-Angriff des Gegners nicht mehr sicher verteidigt werden kann. Der Stopp erfolgt unter den folgenden Bedingungen:

- Wenn ein Athlet eine **Hand** benutzt, um klar und deutlich auf den Gegner, den Boden oder sich selbst zu tippen.
- Wenn der Athlet mit dem **Fuß** klar und deutlich auf den Boden tippt, während er seine Arme nicht benutzen kann.
- Wenn ein Athlet **verbal** den Stopp des Kampfes verlangt oder „**Tap**“ sagt oder ein anderes Zeichen der Aufgabe zeigt.
- Wenn der Athlet schreit, stöhnt oder ein anderes Geräusch macht, das Schmerz ausdrückt, während er selbst in einem Aufgabebegriff gefangen ist.
- Der Athlet gilt als Verlierer des Kampfes, wenn er aufgrund eines regelkonformen Aufgabebegriffes durch den Gegner oder aufgrund eines Unfalls, der nicht auf eine regelwidrige Aktion des Gegners zurückzuführen ist, das **Bewusstsein verliert**.
 - Aus medizinischen Gründen darf der Athlet, der das Bewusstsein verloren hat, für den Rest des Wettkampfs nicht mehr antreten.
 - In solchen Fällen obliegt es dem Kampfrichterteam des betreffenden Kampfes, den Hauptkampfrichter zu informieren.
- In der Altersgruppe **U16** und jünger hat der MKR die Pflicht, einen Aufgabebegriff zu unterbrechen und den Angreifer auch ohne verbale oder physische Anzeichen der Aufgabe zum Sieger zu erklären, wenn es für den angegriffenen Athleten aufgrund einer legalen Aufgabe als unsicher erachtet wird.

10.3 Ein Athlet erhält einen **Vorteil**, wenn er einen Aufgabegriff ansetzt, bei dem der Gegner in **reale Gefahr** gerät, aufzugeben, bewusstlos zu werden oder durch den Submission-Versuch verletzt zu werden. Der Vorteil wird nur vergeben, wenn der Submission-Versuch vollständig verteidigt wurde.

10.4 Wenn ein Submission-Versuch auf der **Sicherheitsfläche** stattfindet, soll der MKR den Kampf nicht unterbrechen.

10.5 Nach **erfolgreicher Anwendung eines legalen Aufgabegriffes** wird der Kampf gestoppt und der Athlet, der den Aufgabegriff angewendet hat, wird zum Sieger erklärt. Der MKR wird dann den entsprechenden Arm hoch über den Kopf heben, wobei die Handfläche nach vorne zeigt, um anzuzeigen, dass eine Submission stattgefunden hat.

10.6 Wenn ein verteidigender Athlet einen **legitimen Versuch** unternimmt, um sich gegen einen Aufgabegriff zu verteidigen und ihm zu entkommen (d. h. nicht einfach nur die Matte zu verlassen), und dieser Versuch dazu führt, dass einer der Athleten die Sicherheitsfläche verlässt, wird der MKR die Zeit anhalten und dem Athleten, der den Aufgabegriff versucht hat, zwei Punkte zusprechen.

- Der Kampf wird in einer stehenden Position neu gestartet.
- Ein legitimes Entkommen oder eine legitime Verteidigung ist eine, die vernünftigerweise unabhängig von der Nähe zu den Grenzen der Kampffläche verwendet werden kann.

10.7 Ohne eine klare legitime Abwehraktion wird der Athlet, der **freiwillig** den Wettkampfbereich verlässt, während er angegriffen wird, disqualifiziert, weil er dem Aufgabegriff entflieht.

10.8 Wenn die Athleten **aufgrund der Bewegung des mit einem Aufgabegriff angreifenden Athleten** die Wettkampffläche verlassen (ohne absichtlich die Matte zu verlassen), wird der MKR nach dem Stoppen des Kampfes keine zwei Punkte vergeben.

- Der MKR kann je nach Intensität des Aufgabegriffes einen Vorteil gewähren, unter Berücksichtigung der Regeln für Vorteile.
- Der Kampf wird in einer stehenden Position fortgesetzt.

10.9 Wenn ein Athlet während seines Angriffs mit einem Aufgabegriff **freiwillig** die Wettkampffläche verlässt, werden keine Punkte oder Vorteile vergeben. Stattdessen wird diesem Athleten eine Strafe auferlegt. Der Kampf wird im Stehen neu gestartet.



Versuchter Aufgabegriff **ohne Gefahr**: kein Vorteil



Versuchter Aufgabegriff mit **realer Gefahr**: Vorteil, wenn befreit



ABSCHNITT 11

REGELVERSTÖßE UND VERBOTENE HANDLUNGEN

ABSCHNITT 11

REIHENFOLGE DER STRAFEN

Wenn ein Athlet einen **geringfügigen Regelverstoß** begeht, zeigt der Schiedsrichter mit dem Arm, der diesem Athleten entspricht, mit einer geschlossenen Faust über Schulterhöhe, dass eine Strafe verhängt werden soll.

Strafen in der Altersgruppe **U18 und älter** werden in der folgenden Reihenfolge verhängt:

- **1. geringfügiger Regelverstoß: Strafe**
- **2. geringfügiger Regelverstoß: Strafe; Vorteil** für den Gegner
- **3. geringfügiger Regelverstoß: Strafe; zwei (2) Punkte** für den Gegner
- **4. geringfügiger Regelverstoß: Disqualifikation;** der Gegner wird zum Sieger erklärt

Wenn die **3. Strafe wegen Passivität gegen beide Athleten** gleichzeitig verhängt wird, setzt der MKR den Kampf im Stand fort.

In der Altersgruppe **U16 und jünger** entsprechen die 4. und 5. Strafe jeweils zwei zusätzlichen Punkten für den Gegner, wobei die 6. Strafe zu einer Disqualifikation führt.



ABSCHNITT 11

GERINGFÜGIGER REGELVERSTOß

11.1 Die folgenden Vergehen gelten als geringfügiger Regelverstoß, für die der Athlet unter Beachtung der Strafreihenfolge bestraft werden muss.

11.1.1 Passivität oder Verzögerung (**Stalling**) bedeutet, dass ein Athlet eindeutig keine Positionsverbesserung anstrebt.

- Wenn der MKR bemerkt, dass ein (oder beide) Athlet(en) zehn (10) Sekunden lang nicht versuchen, aus dem **Stand** heraus im Kampf voranzukommen, unterbricht er den Kampf und verhängt eine Strafe für einen oder beide Athleten, gefolgt vom verbalen Befehl „Fight!“.
- Im Falle von Passivität **am Boden** zeigt der MKR auf einen oder beide Athleten, sagt „Fight!“ und beginnt einen Zehn-Sekunden-Countdown.
 - Wenn am Ende der zehn Sekunden kein deutlicher Versuch unternommen wurde, die Position zu verbessern oder anzugreifen, verhängt der MKR eine Strafe gegen den/die jeweiligen Athleten.
 - Wenn der/die Athlet(en) nicht mehr passiv ist/sind, zeigt der MKR eine Unterbrechung des Passivitäts-Timers mit der gleichen Winkgeste an, die für die Korrektur von Punkten verwendet wird.
- Der MKR berührt den Athleten, wenn die Passivitätsgeste für den Athleten nicht sichtbar ist.
- Für den angreifenden Athleten, der **Full Mount**, **Back Mount** oder **Back Control** erreicht und darin bleibt, wird **keine** Passivität ausgesprochen, solange die technischen Definitionen eingehalten werden.



Geste, um eine Strafe im Stand zu geben, bevor der Kampf fortgeführt wird



Passivitätswarnung („Fight!“) wird nur bei Passivität am Boden verwendet.

Eine Strafe wird verhängt, wenn der Athlet nach der Verwarnung zehn Sekunden lang passiv bleibt.

- Passivität wird einem **verteidigenden Athleten** nicht angelastet. Dazu gehören unter anderem: aus dominanten Positionen kontrolliert zu werden, Abwehr von Submissionen oder Verhinderung einer unmittelbar bevorstehenden punktebringenden Aktion des Gegners.

11.1.2 Wenn eine **Double-Guard-Pull-Situation** auftritt (bedeutet, dass beide Athleten gleichzeitig versuchen, aus dem Stehen oder Knien in die Guard-Position zu kommen, ohne dass einer von ihnen die obere Position einnimmt), beginnt der MKR mit dem Zählen bis zwanzig (20) Sekunden.

- Wenn beide Athleten bis zum Ende des Zählens in der Double-Guard-Pull-Position bleiben, wird der Kampf unterbrochen und beide Athleten erhalten eine **Strafe**. Der Kampf wird aus dem Stand fortgeführt.
- Der erste Athlet, der die obere Position erreicht, erhält einen **Vorteil**. Der Kampf wird wie gewohnt fortgesetzt, sobald keine Double-Guard-Pull-Situation mehr vorliegt.
- Wenn ein Athlet eine **punktebringende** Position erreicht und stabilisiert, um Punkte zu erhalten, wird der Kampf wie gewohnt fortgesetzt.
- Wenn ein Athlet einen unmittelbar bevorstehenden Versuch unternimmt, **Punkte** zu erzielen oder eine Aufgabe (**Submission**) zu erreichen, wird der MKR den Kampf auch nach Ablauf von zwanzig Sekunden nicht unterbrechen und weiterhin beobachten, ob der Versuch erfolgreich ist.
 - Wenn der Versuch fehlschlägt und beide Athleten in eine **Double-Guard-Pull-Situation zurückkehren**, werden beide bestraft und der Kampf wird aus dem Stand fortgeführt.

11.1.3 In einer **50:50-Lapel-Guard-Situation** (oder mit dem Gürtel) startet der MKR einen 20-Sekunden-Countdown. Wenn kein Sweep vollständig ausgeführt oder die Guard geändert wird, erhält der Guard-Spieler, der die Position hält, durch den MKR eine Strafe, auch wenn sich beide Athleten aktiv bewegen.

- Wenn ein Sweep gelingt, stoppt der MKR den Countdown nur, wenn der Athlet den Gürtel oder das Revers des Gegners loslässt.
- Wenn der Athlet das Revers oder Gürtel loslässt, nachdem der MKR mit dem Countdown begonnen hat, jedoch weiterhin in der 50:50-Guard bleibt, wird der MKR weiter zählen.

11.1.4 Verlassen der Kampffläche oder bloßes **Herausstoßen** des Gegners ohne technischen Angriff, oder das **Herumlaufen** im Kampfbereich oder die **Verweigerung der kämpferischen Auseinandersetzung** mit dem Gegner.

11.1.5 Absichtlich eine Hand oder einen Fuß auf dem Gesicht des Gegners zu platzieren.

11.1.6 Zu Boden gehen, **ohne einen Griff** zu haben, sei es in eine kniende oder Guard-Position.

- Wenn dies geschieht, wird der MKR die Aktion stoppen, dem schuldigen Athleten die Strafe aussprechen und den Kampf im Stand fortführen.

11.1.7 Den **Kontakt abbrechen** und sich dann weigern, am Boden zu kämpfen.

11.1.8 In die **Ärmel** oder **Hosenbeine** des **Gi** des Gegners greifen.

- Die Daumenspitze darf innen greifen, solange die anderen Finger den Stoff von außen greifen (z. B. für Spider Guard)
- Es ist erlaubt, den Hosenbund der Gi-Hose zu greifen.

11.1.9 Eine Hand durch die **Innenseite des Gi** führen, um einen inneren oder äußeren Teil davon zu greifen.

11.1.10 Den **Gürtel** für eine beliebige Technik verwenden, wenn er **nicht mehr gebunden** ist.

11.1.11 Einen **Fuß** absichtlich in den **Gürtel** oder **Kragen** in der Nähe des Halses des Gegners stecken.

11.1.12 Einen **Fuß** absichtlich in das **Revers** der Gi-Jacke stecken, ohne auf derselben Seite zu **greifen**, oder auf den Kragen zu treten, um ihn auf der Matte einzuklemmen.

11.1.13 Bei **No-Gi-Veranstaltungen**: Den Rashguard, die Shorts, Leggings oder andere Kleidungsstücke des Gegners oder die eigenen zu greifen.

11.1.14 Den Kampf dadurch zu **verzögern**, dass man nicht kampfbereit ist, wenn man auf die Matte gerufen wird, oder zu viel Zeit braucht, um seine Kleidung zu richten.

- Dazu gehören unter anderem das Tragen der falschen Kleidung, das Tragen oder Mitführen verbotener Gegenstände nach Beginn des Kampfes, das Ablegen des Gürtels, das Öffnen des Gi, das Ablegen eines Hijabs oder wenn ein Athlet während einer Kampfunterbrechung mehr als zwanzig (20) Sekunden braucht, um den Gürtel und/oder die Hose zu binden.
- Dazu gehört auch das Nichtbestehen einer vom MKR angeforderten Überprüfung der Kleidung, die einen Kleidungswechsel erforderlich macht.

11.1.15 Eine **Hand** oder einen **Fuß** auf das **Gesicht** des Gegners legen.

11.1.16 Mit dem Kampfrichter, Gegner, Coach, Publikum, oder irgendjemandem während des Kampfes **sprechen**, mit den folgenden Ausnahmen:

- Den MKR über ein medizinisches oder Sicherheitsproblem informieren.
- Den MKR über ein Kleidungsproblem informieren.
- Eine Frage des MKR beantworten.

11.1.17 Missachtung der Anweisungen des MKR oder geringfügige unsportliche Handlungen oder Missachtung, die nicht schwerwiegend genug sind, um eine Disqualifikation zu bewirken.

11.1.18 Absichtliches Verlassen der Kampffläche, um den Gegner daran zu **hindern**, eine **punktebringende Position** zu erreichen oder eine dominante Position beizubehalten.

- Dem Gegner werden **zwei Punkte** zuerkannt und die übliche Reihenfolge der Strafen muss weiterhin eingehalten werden.
- Wenn vor dem Verlassen der Matte eine **stabile Position** bestand, die wiederhergestellt werden kann, wird der Kampf in derselben Position in der Mitte fortgesetzt.
- Wenn keine stabile Position bestand, wird der Kampf im Stand in der Mitte fortgesetzt.
- Ein **Vorteil** kann gegeben werden, wenn die Voraussetzungen dafür erfüllt sind.

11.1.19 Verlassen des Kampfbereichs nach Ende des Kampfes, aber **vor** der Bekanntgabe des Gewinners.

11.1.20 Für die Altersklasse **U16** und jünger: **Springen in die Guard** oder **fliegende Submission-Versuche**. Der Kampf wird im Stand fortgesetzt und eine Strafe verhängt.

- 2 Punkte werden Gegner zugesprochen, wenn die Bedingungen gemäß Regel **9.1.4** (Jumping Guard mit Griff am Bein) erfüllt sind.

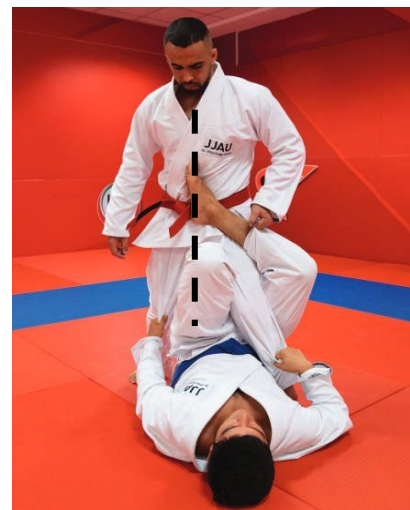
11.1.21 Folgendes wird während des Kampfes und vor der Bekanntgabe des Gewinners als unangemessen angesehen, wird aber nicht für Disziplinarstrafen berücksichtigt: Gesten der Überlegenheit, Tänze und Verhaltensweisen, die unsportlich sind, aber nicht schwerwiegend genug, um eine Strafe oder Disqualifikation zu rechtfertigen.

11.1.22 Bezüglich geringfügiger Regelverstöße, die **während eines Submission-Versuchs** begangen werden, ungeachtet der unmittelbaren „echten Gefahr“:

- Wenn der Athlet, **der** den Submission-Versuch **durchführt**, einen geringfügigen Regelverstoß begeht, so dass der MKR eingreifen muss, wird der Kampf im Stand fortgesetzt und der schuldige Athlet erhält eine **Strafe**.
- Wenn der Athlet, dem ein Submission-Versuch **droht**, einen geringfügigen Regelverstoß begeht, wird die Strafe zu einer **Disqualifikation** hochgestuft.

11.1.23 Anwendung einer **teilweisen Knee-Reaping-Aktion** bei einer Verflechtung der Beine (Ashi Garami), bei der das Bein des Angreifers von der Rückseite des Oberschenkels des Gegners um das primäre Bein herum und über die Hüfte geht, wobei sich der Fuß **vor der Mittellinie** des Rumpfes des Gegners befindet und der Fuß des Beins, an dem das Knee Reaping stattfindet, entweder **steht** oder **eingeklemmt** ist.

- Solange der **Fuß** umschlungenen Beins **nicht** gleichzeitig mit einem Aufgabegriff **angegriffen** wird, wird diese Situation nur mit einer **Strafe** und nicht mit einer Disqualifikation geahndet.
- Der MKR wird die Aktion stoppen, das Bein, dass den Knee Reap durchführt in eine legale Position bringen, die Strafe verhängen und den Kampf fortsetzen.
- Diese Art von Position ist bei No Gi-Veranstaltungen in den Altersgruppen U21 und Erwachsene legal.



Teilweiser Knee Reap mit dem **Fuß vor der Mittellinie** und dem Fuß des Gegners stehend oder eingeklemmt (links): **STRAFE**

Der MKR entfernt das Bein, dass den Knee Reap verursacht, verhängt eine Strafe und setzt den Kampf fort.

Verschränkung der Beine mit dem Fuß **außerhalb der Mittellinie** (rechts): **LEGAL**

11.1.24 Unabsichtliches Handeln oder Reagieren, das den Gegner in eine illegale Position bringt.



ABSCHNITT 11

DISZIPLINARISCHE SCHWERWIEGENDE REGELVERSTÖßE

11.2 Die folgenden Aktionen gelten als schwerwiegende Disziplinarvergehen. Athleten, die vom Kampfrichter dabei beobachtet werden, wie sie ein schwerwiegenden Regelverstoß begangen haben, werden automatisch und ohne Diskussion disqualifiziert.

Gegen den Athleten können zusätzliche Sanktionen verhängt werden.

11.2.1 Wenn ein Athlet vor, während oder nach dem Kampf **Schimpfwörter** oder **obszöne Gesten** gegenüber einem Gegner, dem Veranstaltungstisch, den Offiziellen, den Kampfrichtern oder den Zuschauern verwendet.

11.2.2 Wenn ein Athlet vor, während oder nach dem Kampf einem Gegner, dem Veranstaltungstisch, den Offiziellen, den Kampfrichtern oder den Zuschauern gegenüber **Feindseligkeit** zeigt.

11.2.3 Wenn ein Athlet **beißt**, an den **Haaren zieht**, **schlägt** oder **Druck auf die Genitalien oder Augen** ausübt oder absichtlich einen **traumatischen Schlag** jeglicher Art ausführt (wie etwa Faustschläge, Ellenbogenschläge, Kniestöße, Kopfstöße, Tritte usw.)

11.2.4 Wenn ein Athlet während oder nach einem Kampf gegenüber einem Gegner, dem Veranstaltungstisch, den Offiziellen, den Kampfrichtern oder den Zuschauern **Respektlosigkeit** zeigt, sei es verbal oder durch Gesten.

11.2.5 Wenn einer oder beide Athleten den Kampf nicht ernst nehmen und sich auf einen spielerischen oder einen **vorgetäuschten Kampf** einlassen.

11.2.6 Wenn ein Athlet eine für einen Wettkampf **völlig unangemessene** oder **unsportliche** Haltung an den Tag legt oder sich vor, während oder nach dem Wettkampf in sonstiger Weise ungebührlich verhält.

Um eine disziplinarische oder technische Disqualifikation anzuzeigen, verschränkt der MKR die Arme mit geballten Fäusten über dem Kopf und zeigen dann auf den disqualifizierten Athleten, bevor er den Gewinner bekannt gibt.



ABSCHNITT 11

TECHNISCHE SCHWERWIEGENDE REGELVERSTÖßE

11.3 Die folgenden Aktionen gelten als schwerwiegende technische Regelverstöße und der schuldige Athlet wird ohne Diskussion disqualifiziert.

11.3.1 Eine Handlung auszuführen, die **offensichtlich die Absicht** hat, den Gegner zu **verletzen**, oder eine **inakzeptable Missachtung der Sicherheit** mit einem klaren Risiko, den Gegner schwer zu verletzen.

11.3.2 Die Wettkampffläche absichtlich **verlassen**, während man einem **Aufgabebegriff** ausgesetzt ist.

11.3.3 Die Anwendung eines Aufgabebegriffes, der gefährlich Kraft auf den **Hals** oder die **Wirbelsäule** des Gegners ausübt, ohne dass ein Würgeversuch stattfindet

- Hinweis: Wenn aus der unteren Position am Hals oder Kopf des oberen Athleten gezogen wird, um seine Balance zu brechen, wird dies nicht als Angriff auf den Hals angesehen.

11.3.4 Den Gegner, der sich in der Guard, in der Rückenkontrolle oder in einem Submission-Versuch befand, auf die Matte zu **slammen**..

- Wenn ein Athlet einen Gegner vom Boden hochhebt, liegt es in der Verantwortung des Athleten, ein Slammen des Gegners zu vermeiden, auch wenn dies unbeabsichtigt oder durch einen Gleichgewichtsverlust geschieht.

11.3.5 Wenn einem Schiedsrichter auffällt, dass ein Athlet unter seiner Uniform keine **geeignete Unterwäsche** trägt.

11.3.6 Das Anwenden von Griffen, die die **Finger** oder **Zehen** des Gegners angreifen.

11.3.7 Die Suplex-Bewegung oder jeder andere Takedown oder Konter-Takedown, der **den Kopf oder Hals des Gegners auf den Boden schleudert oder drückt**, sei es absichtlich oder unter grober Missachtung der Sicherheit des Gegners.

11.3.8 Wenn ein Athlet seinen Gegner mit **bloßen Händen würgt** (ohne den Gi zu verwenden und mit einer oder beiden Händen um den Hals des Gegners oder mit den Fingern oder dem Daumen Druck auf die Luftröhre des Gegners ausübt) oder mit einer oder beiden Händen die **Luftzufuhr** zur Nase oder zum Mund des Gegners blockiert.

11.3.9 Das Anwenden von **Beinhebeln**, die eine **rotierende** oder **seitliche** Kraft auf das **Knie** ausüben, außer bei No-Gi-Wettbewerben in der Altersklasse U21 und Erwachsene.

11.3.10 Zur Anwendung von **Knee Reaping**, bdie das Knie des Gegners einer angemessenen Gefahr durch eine **rotatorische** oder **seitliche** Kraft von außen aussetzt, ausgenommen bei No-Gi-Wettkämpfen in den Altersgruppen U21 und Erwachsene. Eine der folgenden Bedingungen führt zu einer Disqualifikation.:

- Wenn der Angreifer den **Fuß** des angegriffenen Beins blockiert und gleichzeitig der Fuß des den Knee Reap angreifenden Beins die Rumpfmittellinie des Verteidigers **überschreitet** (full reap).
- Wenn der Fuß des Angreifers sich **auf der** Rumpfmittellinie des Verteidigers befindet (teilweiser Knee Reap) und gleichzeitig versucht wird, mit dem eingeklemmten Bein einen **Submission-Versuch** zu unternehmen,
- (Beispiele auf **Seite 56**)

11.3.11 Wenn ein Athlet absichtlich **versucht, seinen Gegner zu disqualifizieren**, indem er ihn bewusst in eine illegale Position bringt.

11.3.12 Das Auftragen von Cremes, Salben, Kosmetikprodukten oder anderen **rutschigen Substanzen** auf die eigene Haut, die die Fähigkeit des Gegners, fair zu kämpfen, beeinträchtigen können, oder das Auftragen von Make-up, Haarfärbemitteln oder anderen Kosmetikprodukten, die auf dem Gi des Gegners Flecken hinterlassen.

11.3.13 Wenn ein Athlet, nachdem er vom MKR aufgefordert wurde, seine Wettkampfkleidung zu wechseln, nicht in der Lage ist, innerhalb einer vom MKR festgelegten Frist eine **neue Wettkampfkleidung anzuziehen**.



KNEE REAP-RICHTLINIEN: **DISQUALIFIKATION** (SCHWERWIEGENDE REGELVERSTÖßE) (AUßER FÜR U21 UND ADULT NO GI)



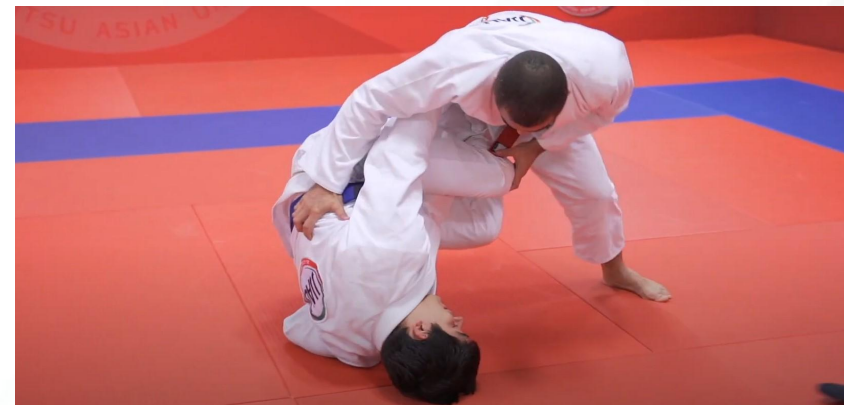
Vollständiger Knee Reap (über Mittellinie) mit einem **eingeklemmten Fuß** des Beines, an dem der Knee Reap durchgeführt wird



Vollständiger Knee Reap (über die Mittellinie) gegen ein **stehendes oder eingeklemmtes Bein**.



Teilweiser oder vollständiger Knee Reap (von vorn oder über die Mittellinie) mit einem **Aufgabegriff** an dem Bein, an dem der Knee Reap durchgeführt wird.



Im Fall einer Situation, in der ein Athlet vom Boden **aufsteht**, während der Gegner **versehentlich die Mittellinie** bei einer Beinverflechtung überquert, muss der Athlet, der die Verflechtung anwendet, die **illegale Position beheben** oder disqualifiziert werden. (U18, U21, Erwachsene und Masters)

Die Position wird für U16 und jüngere Athleten ohne Regelverstoß auf offene Guard zurückgesetzt. Wenn die Situation aus einem Sweep resultiert, wird der MKR 3 Sekunden Stabilisierung abwarten, bevor er unterbricht.

KNEE REAP-RICHTLINIEN: **STRAFE** (GERINGFÜGIGER REGELVERSTOß) (AUßER FÜR U21 UND ADULT NO GI)

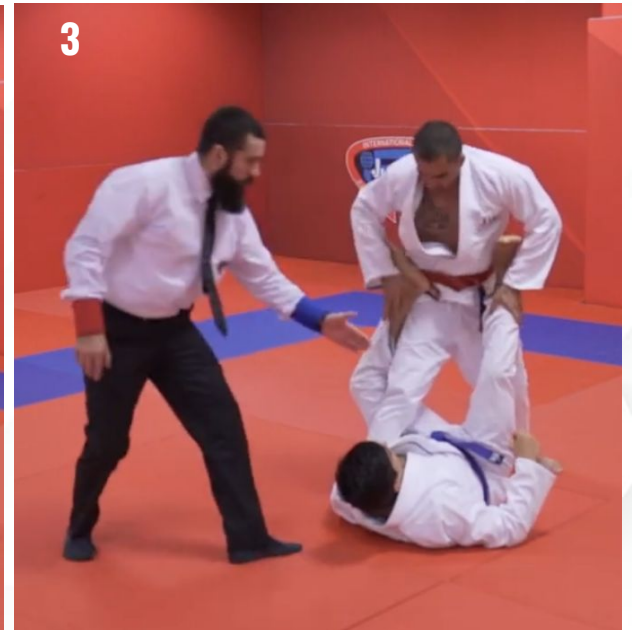
Teilweiser Knee Reap (vor, aber nicht über die Mittellinie) mit einem **stehenden** oder **eingeklemmten Fuß** auf dem Bein, an dem der Knee Reap durchgeführt



MKR stoppt den Kampf und bringt den Fuß in eine legale Position außerhalb der Mittellinie des Gegners zurück.



MKR verhängt gegen den schuldigen Athleten eine Strafe.



MKR setzt den Kampf fort.

KNEE REAP-RICHTLINIEN: **LEGAL** (KEIN REGELVERSTOß)



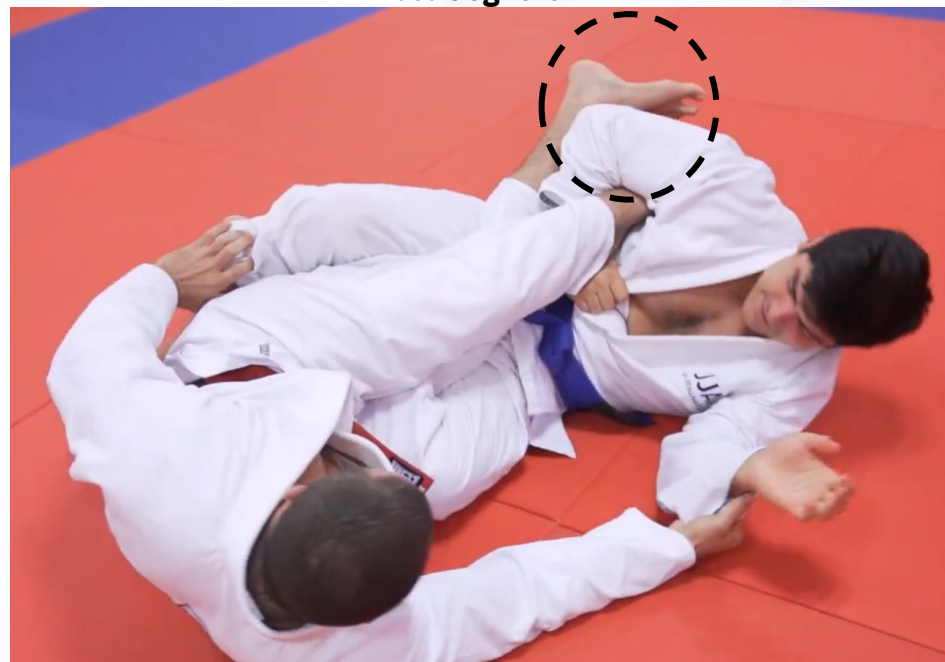
Legaler Beinhebel mit dem Fuß **außerhalb** der Mittellinie



Legaler Beinhebel mit dem Kreuzen des Beines **unterhalb** des Knies des Gegners



Kreuzen der Mittellinie von hinter dem Oberschenkel mit einem **freien Fuß** des zuerst verschränkten Beines



Der Athlet darf das zweite Bein **einklemmen** oder einen legalen **Beinhebel** an diesem versuchen (solange der Fuß des zuerst verschränkten Beines frei ist)

	Gi und No Gi		Gi	No Gi		Die unten aufgeführten Techniken sind in mit X gekennzeichneten Altersgruppen bei Open Rank-Turnieren zu disqualifizieren , sofern nicht anders angegeben.
	U12 und jünger	U14 / U16	U18 / U21 / Adults / Masters	U18 / Masters	U21 / Adults	
1	X	✓	✓	✓	✓	Aufgabegriff, der die Beine auseinander dehnt (Bananasplit)
2	X	X	✓	✓	✓	Würgetechnik mit gleichzeitigem Wirbelsäulen- oder Genickhebel
3	X	X	✓	✓	✓	Dreieckswürger mit dem Arm und andere Kata-Gatame-Variationen (Anaconda, D'arce, Buggy, etc.)
4	X	X	✓	✓	✓	Headlock-Würgetechnik von vorn ohne Kragen (Guillotine)
5	X	X	✓	✓	✓	Unterarmwürgetechnik mithilfe des Ärmels (Ezekiel)
6	X	X	✓	✓	✓	Schulterdrehhebel mit den Beinen (Omoplata, Baratoplata, etc.)
7	X	X	✓	✓	✓	Ziehen am Kopf beim Versuch eines Dreiecks-Würgers
8	X	X	✓	✓	✓	Gerader Sprunggelenkshebel (am Knie ausgerichtet oder nach außen gerichtet)
9	X	X	✓	✓	✓	Mit der Guard einen Kompressionsgriff auf die Organe oder Rippen des Gegners anwenden
10	X	X	✓	✓	✓	Handgelenkhebel jeglicher Art
11	X	X	✓	✓	✓	Versuch des Single-Leg-Takedowns, bei dem der Kopf des Angreifers außerhalb der Vorderpartie des Gegners bleibt. (KEIN REGELVERSTOß: WIEDER IM STAND BEGINNEN)
12	X	X	✓	✓	✓	Springen in die geschlossene Guard oder fliegende Submissions (GERINGFÜGIGER REGELVERSTOß: WIEDER IM STAND BEGINNEN UND STRAFE VERGEBEN)
13	X	X	✓	✓	✓	Bizeps- oder Wadenquetscher
14	X	X	✓	✓	✓	Gerader Kniestreckhebel (am Knie ausgerichtet)
15	X	X	✓	✓	✓	Sprunggelenkshebel nach innen rotiert (Toehold, Estima lock, Corkscrew, etc.)
16	X	X	✓	✓	✓	Gerader Sprunggelenkshebel nach innen rotiert (in Richtung des freien Beines)
17	X	X	X	X	✓	Fersendrehhebel nach innen oder außen (Heelhook)
18	X	X	X	X	✓	Beinhebel, die eine verdrehende oder laterale Kraft auf das Knie ausüben
19	X	X	X	X	✓	Vollständiger Knee Reap (Fuß kreuzt über die Mittellinie) mit einem Aufgabegriff, oder eingeklemmten oder durch Stehen belasteten Fuß am Bein, an dem der Knee reap stattfindet (DQ) Teilweiser Knee Reap (Fuß vor der Mittellinie) mit einem Aufgabegriff am Bein, an dem der Knee Reap angesetzt wird (DQ) Teilweiser Knee Reap mit eingeklemmten oder durch Stehen belasteten Fuß am Bein, an dem der Knee Reap angesetzt wird (GERINGFÜGIGER REGELVERSTOß: Bein wird gelöst und Strafe vergeben) *Kein eingeklemmter Fuß = kein Regelverstoß (so lange der MKR keine Gefahr für das Bein, an dem der Knee Reap angesetzt wird, sieht)
20	X	X	X	X	✓	Sprunggelenkshebel nach außen rotiert (Reverse Toehold, Aoki lock, etc.)
21	X	X	X	X	X	Slam aus der Guard, Back Control, Aufgabegriffen oder anderen Umklammerungen am Boden
22	X	X	X	X	X	Wirbelsäulenhebel oder Nackenhebel (ohne Würgetechnik)
23	X	X	X	X	X	Scherenwurf / Kani basami / Kane-sute
24	X	X	X	X	X	Verbiegen oder Verdrehen der Finger des Gegners
25	X	X	X	X	X	Gegner auf den Kopf zu Boden ziehen, während der Gegner den Kopf bei einem Single-Leg-Versuch draußen hat
26	X	X	X	X	X	Suplex oder jeder andere Takedown, bei dem der Kopf des Gegners auf den Boden gestoßen wird (absichtlich oder unter grober Missachtung der Sicherheit)

	Gi und No Gi				Gi	No Gi		Die unten aufgeführten Techniken sind in den entsprechenden, mit X gekennzeichneten Gürtelklassen zu disqualifizieren , sofern nicht anders angegeben.
	U12 und jünger (alle Gürtel- klassen)	U14 / U16 (alle Gürtel- klassen)	Weiß (U18 und älter)	Blau	Braun	Braun (Masters)	Braun (Adults)	
				Lila	Schwarz	Schwarz (Masters)	Schwarz (Adults)	
1	X	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Aufgabegriff, der die Beine auseinander dehnt (Bananasplit)
2	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	Würgetechnik mit gleichzeitigem Wirbelsäulen- oder Genickhebel
3	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	Dreieckswürger mit dem Arm und andere Kata-Gatame-Variationen (Anaconda, D'arce, Buggy, etc.)
4	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	Headlock-Würgetechnik von vorn ohne Kragen (Guillotine)
5	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	Unterarmwürgetechnik mithilfe des Ärmels (Ezekiel)
6	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	Schulterdrehhebel mit den Beinen (Omoplata, Baratoplata, etc.)
7	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	Ziehen am Kopf beim Versuch eines Dreieckswürgers
8	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	Gerader Sprunggelenkshebel (am Knie ausgerichtet oder nach außen gerichtet)
9	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	Mit der Guard einen Kompressionsgriff auf die Organe oder Rippen des Gegners anwenden
10	X	X	X	✓	✓	✓	✓	Handgelenkhebel jeglicher Art
11	X	X	X	✓	✓	✓	✓	Versuch des Single-Leg-Takedowns, bei dem der Kopf des Angreifers außerhalb der Vorderpartie des Gegners bleibt. (KEIN REGELVERSTOß: WIEDER IM STAND BEGINNEN)
12	X	X	X	✓	✓	✓	✓	Springen in die geschlossene Guard oder fliegende Submissions (GERINGFÜGIGER REGELVERSTOß: WIEDER IM STAND BEGINNEN UND STRAFE VERGEBEN)
13	X	X	X	X	✓	✓	✓	Bizeps- oder Wadenquetscher
14	X	X	X	X	✓	✓	✓	Gerader Kniestreckhebel (am Knie ausgerichtet)
15	X	X	X	X	✓	✓	✓	Sprunggelenkshebel nach innen rotiert (Toehold, Estima lock, Corkscrew, etc.)
16	X	X	X	X	✓	✓	✓	Gerader Sprunggelenkshebel nach innen rotiert (in Richtung des freien Beines)
17	X	X	X	X	X	X	✓	Fersendrehhebel nach innen oder außen (Heelhook)
18	X	X	X	X	X	X	✓	Beinhebel, die eine verdrehende oder laterale Kraft auf das Knie ausüben
19	X	X	X	X	X	X	✓	Vollständiger Knee Reap (Fuß kreuzt über die Mittellinie) mit einem Aufgabegriff, oder eingeklemmten oder durch Stehen belasteten Fuß am Bein, an dem der Knee reap stattfindet (DQ) Teilweiser Knee Reap (Fuß vor der Mittellinie) mit einem Aufgabegriff am Bein, an dem der Knee Reap angesetzt wird (DQ) Teilweiser Knee Reap mit eingeklemmten oder durch Stehen belasteten Fuß am Bein, an dem der Knee Reap angesetzt wird (GERINGFÜGIGER REGELVERSTOß: Bein wird gelöst und Strafe vergeben) <u>*Kein eingeklemmter Fuß = kein Regelverstoß</u> (so lange der MKR keine Gefahr für das Bein, an dem der Knee Reap angesetzt wird, sieht)
20	X	X	X	X	X	X	✓	Sprunggelenkshebel nach außen rotiert (Reverse Toehold, Aoki lock, etc.)
21	X	X	X	X	X	X	X	Slam aus der Guard, Back Control, Aufgabegriffe oder anderen Umklammerungen am Boden
22	X	X	X	X	X	X	X	Wirbelsäulenhebel oder Nackenhebel (ohne Würgetechnik)
23	X	X	X	X	X	X	X	Scherenwurf / Kani basami / Kane-sute
24	X	X	X	X	X	X	X	Verbiegen oder Verdrehen der Finger des Gegners
25	X	X	X	X	X	X	X	Gegner auf den Kopf zu Boden ziehen, während der Gegner den Kopf bei einem Single-Leg-Versuch draußen hat
26	X	X	X	X	X	X	X	Suplex oder jeder andere Takedown, bei dem der Kopf des Gegners auf den Boden gestoßen wird (absichtlich oder unter grober Missachtung der Sicherheit)

Die gezeigten Aktionen entsprechen den Tabellen der illegalen Aktionen pro Klasse auf den **Seiten 59 und 60**.



1.) Aufgabegriffe, die die Beine auseinander dehnen (U12 und jünger)



2.) Würgetechnik mit Wirbelsäulenhebel (U16 und jünger)



3.) Dreieckswürger mit dem Arm und Variationen von Kata Gatame (U16 und jünger)



4.) Frontale Würgetechnik ohne Griff in den Kragen (Guillotine) (U16 und jünger)



5.) Unterarmwürgetechnik unter Nutzung des Ärmels (Ezekiel choke) (U16 und jünger)



6.) Schulterdrehhebel unter Nutzung der Beine (Omoplata, etc.) (U16 und jünger)

Die gezeigten Aktionen entsprechen den Tabellen der illegalen Aktionen pro Klasse auf den **Seiten 59 und 60**.



7.) Zug am Kopf bei einem Dreieckswürger (U16 und jünger)



8.) Gerader Sprunggelenkshebel (ausgerichtet oder nach außen gerichtet) (U16 und jünger)



9.) Kompression des Oberkörpers mithilfe der Beine in der Guard (U16 und jünger)



10.) jegliche Handgelenkshebel (U16 und jünger)



11.) Kopf außerhalb bei einem Single-Leg-Versuch (U16 und jünger) (KEIN REGELVERSTOß)

Die gezeigten Aktionen entsprechen den Tabellen der illegalen Aktionen pro Klasse auf den **Seiten 59 und 60**.



12.) Sprung in die geschlossene Guard oder fliegender Submissionsversuch (GERINGFÜGIGER REGELVERSTOß für U16 und jünger)



13.) Bizeps- oder Wadenquetsche (U16 und jünger)



14.) Gerader Kniehebel (U16 und jünger)

Die gezeigten Aktionen entsprechen den Tabellen der illegalen Aktionen pro Klasse auf den **Seiten 59 und 60**.



15.) Rotation nach innen bei einem Sprunggelenkshebel (Toehold) (U16 und jünger)



16.) Gerader Sprunggelenkshebel mit einer Rotation nach innen (U16 und jünger)



17.) Fersenhebel von innen oder außen (Heelhook) (alle Klassen außer Erwachsene No Gi)



18.) Hebel, die Kraft drehend oder seitlich aufs Knie ausüben (alle Klassen außer Erwachsene No Gi)



19.) Knee reaping (Richtlinien auf Seite 56, 57, and 58) (alle Klassen außer Erwachsene No Gi)



20.) Nach außen gedrehter Sprunggelenkshebel (alle Klassen außer Erwachsene No Gi)

Die gezeigten Aktionen entsprechen den Tabellen der illegalen Aktionen pro Klasse auf den **Seiten 59 und 60**.



21.) Slam aus Positionen vom Boden (alle Klassen)



22.) Wirbelsäulen- oder Nackenhebel ohne Würgeversuch (alle Klassen)



23.) Scherenwurf/Kani Basami (alle Klassen)



24.) Beugen oder Verdrehen der Finger (alle Klassen)



25.) Kopf in die Matte rammen während der Gegner seinen Kopf bei einem Single-Leg-Versuch außerhalb hat (alle Klassen)





ABSCHNITT 12

ABWICKLUNG DES KAMPFES

ABSCHNITT 12

ABWICKLUNG DES KAMPFES

Der Ausgang eines Kampfes kann auf eine der folgenden in diesem Abschnitt genannten Weisen bestimmt werden.

12.1 Aufgabe (Submission): Ein Athlet gewinnt, indem er erfolgreich eine legale Technik anwendet, die beim Gegner ein körperliches oder verbales Zeichen der Aufgabe oder Bewusstlosigkeit hervorruft.

12.2 Punkte: Der Athlet mit der höheren Punktzahl als der Gegner am Ende der offiziellen Kampfzeit wird zum Sieger erklärt.

- Wer **mehr Punkte** hat, wird zum Gewinner erklärt.
- Wenn die Punkte gleich sind, wird der Athlet mit **mehr Vorteilen** zum Gewinner erklärt.
- Wenn sowohl die Punkte als auch die Vorteile gleich sind, wird der Athlet mit **weniger Strafen** zum Gewinner erklärt.

12.3 Disqualifikation: Ein Athlet wird von den Kampfrichtern als jemand bewertet, der ein disziplinarisches oder technisches schwerwiegendes Vergehen begangen hat oder seine letzte Strafe erhält, woraufhin der Gegner zum Sieger erklärt wird.

- Beide Athleten können gleichzeitig disqualifiziert werden, ohne dass ein Gewinner erklärt wird.

12.4 Golden Score: Wenn der Kampf mit gleichen Punkten, Vorteilen und Strafen endet, tritt es in eine entscheidende Verlängerung mit den folgenden Überlegungen ein:

12.4.1 Es gibt **keine Zeitbegrenzung**, und das Match wird fortgesetzt, bis:

- Ein Athlet einen Sieg durch **Aufgabe** erzielt.
- Ein Athlet eine Aktion ausführt, die **Punkte** oder einen **Vorteil** einbringt und wird zum Sieger erklärt.
- Ein Athlet eine **Strafe** erhält und der Gegner zum Sieger erklärt wird.
- Ein Athlet nicht in der Lage ist, das Match fortzusetzen.

12.4.2 Sobald ein Athlet eine Aktion ausgeführt hat, die die Kriterien für **mindestens einen Vorteil** erfüllt, kann der MKR den Kampf beenden, ohne auf das Erreichen von Punkten zu warten.

- In Situationen, in denen eine Abfolge von Bewegungen Punkte für beide Athleten einbringen würde, ist der Athlet, der **zuerst mindestens einen Vorteil** erzielt, der Gewinner.

12.4.3 Der MKR muss während der Golden-Score-Phase streng gegenüber den Athleten bei Passivität warnen.

- **Gleichzeitig verhängte Strafen wegen Passivität** beenden den Kampf nicht.



ABSCHNITT 13

WALK-OVER UND RÜCKTRITT

ABSCHNITT 13

WALK-OVER AND WITHDRAWAL



13.1 Walk-over: Einem Athleten wird der Sieg zugesprochen, wenn der Gegner auf eine der folgenden Weisen nicht zu einem Kampf erscheint:

- Wenn der Veranstalter darüber informiert wird, dass der Gegner nicht antreten wird.
- Wenn der Gegner dreimal über einen Zeitraum von mindestens drei Minuten aufgerufen wird und nicht im Wettkampfbereich erscheint.
- Wenn der Gegner aus medizinischen oder disziplinarischen Gründen für den Rest der Veranstaltung von der Teilnahme ausgeschlossen wurde.

13.2 Withdrawal: Einem Athleten wird der Sieg zugesprochen, wenn der Gegner nicht weitermachen kann.

- Wenn der Gegner den MKR bittet, während des Kampfes aus dem Wettkampf auszutreten.
- Wenn die insgesamt zwei (2) Minuten Verletzungszeit des Gegners abgelaufen sind oder wenn sich herausstellt, dass er medizinisch nicht in der Lage ist, fortzufahren.
 - Verletzungen oder medizinische Probleme sind von einem offiziellen Arzt oder Sanitäter der Veranstaltung zu behandeln und zu beurteilen, ob der Athlet weitermachen kann.
 - Ein Athlet, der während des Kampfes wegen Muskelkrämpfen um einen Stopp bittet, erhält keine Verletzungszeit, und der Gegner wird zum Sieger erklärt.



ABSCHNITT 14

VERLETZUNGEN, KRANKHEITEN UND UNFÄLLE

ABSCHNITT 14

VERLETZUNGEN, KRANKHEITEN UND UNFÄLLE



14.1 Immer wenn ein Kampf aufgrund einer Verletzung eines oder beider Athleten unterbrochen wird, kann der MKR dem/den verletzten Athleten eine maximale kombinierte Ruhezeit von **zwei (2) Minuten** gewähren, damit eine Untersuchung durch einen offiziellen Arzt oder Sanitäter stattfinden kann.

- Sobald ein Athlet die gesamte Verletzungszeit **aufgebraucht** hat, gewinnt der Gegner durch Rücktritt.

14.2 Die Verletzungszeit wird durch den MKR begonnen und beendet.

14.3 Wenn einer der Athleten **nicht in der Lage ist, weiterzumachen**, trifft der MKR eine Entscheidung nach Abwägung der folgenden Punkte:

- Wenn die Ursache der Verletzung dem verletzten Athleten zuzuschreiben ist, verliert der verletzte Athlet den Kampf.
- Wenn es unmöglich ist, die Ursache der Verletzung einem der beiden Athleten zuzuschreiben, verliert der verletzte Athlet den Kampf.
- Wenn die Verletzung durch eine verbotene Aktion verursacht wurde, wird der regelbrechende Athlet disqualifiziert und verliert den Kampf.

14.4 Ein Athlet, der während des Kampfes **erkrankt** und nicht weitermachen kann, verliert den Kampf durch Rücktritt.

14.5 Es liegt im **Ermessen des offiziellen Arztes** zu entscheiden, ob ein Athlet medizinisch in der Lage ist, den Kampf fortzusetzen oder nicht.

14.6 Wenn ein Athlet zu irgendeinem Zeitpunkt das **Bewusstsein verliert**, muss der Kampf gestoppt werden. Der Athlet darf für den Rest des Turniers nicht mehr antreten.

14.7 Wenn einer der Athleten aufgrund von **Muskelkrämpfen** einen Stopp des Kampfes verlangt, wird der Gegner sofort zum Sieger des Kampfes erklärt.

14.8 Wenn ein Athlet während des Kampfes **erbricht** oder die **Kontrolle über grundlegende Körperfunktionen verliert**, verliert dieser Athlet den Kampf.

- Im Falle von Menstruationsblutungen während eines Kampfes wird der Athletin erlaubt, schnell ihre Unterwäsche zu wechseln und eine neue Wettkampfkleidung anzulegen, die den Wettbewerbsstandards entspricht. Anschließend darf der Kampf ohne Strafe fortgesetzt werden.
- Die Mitteilung eines solchen Vorfalls an den MKR wird nicht bestraft.



ABSCHNITT 15

EINTEILUNG NACH GÜRTEL- ODER ERFAHRUNGSSTUFE

ABSCHNITT 15

EINTEILUNG NACH GÜRTEL- ODER ERFAHRUNGSSTUFE

Elite World Ranking-Veranstaltungen werden nach Altersgruppen, aber nicht nach Gurtstufe oder Erfahrungsstufe unterteilt und folgen einem offenen Ranglisten-Wettkampfformat. Weitere Informationen finden sich in der Tabelle auf **Seite 59**.

Bei kleineren Wettbewerben, die Gürtel- oder Erfahrungslevel-Klassen einführen, muss der Veranstalter gemäß den JJIF-Statuten und Richtlinien die in diesem Abschnitt enthaltenen Regeln und die Tabelle der verbotenen Techniken pro Gurtstufe auf **Seite 60** einhalten.

15.1 GURTELKLASSEN (Gi)

15.1.1 Es ist illegal für Weißgurte, Anfänger und alle U16-Klasse oder jüngere Athleten, **aus einer stehenden Position in die geschlossene Guard zu springen oder eingesprungene Aufgabegriffe** zu versuchen. Wenn ein Athlet solche Aktionen ausführt, wird der MKR den Kampf unterbrechen, dem Athleten eine Strafe geben und den Kampf aus dem Stand fortsetzen.

15.1.2 In der **U16-Klasse** und Weißgurt-Klassen ist es den Athleten nicht gestattet, den Kopf außerhalb des vorderen Oberkörpers des Gegners zu haben, wenn sie einen Single-Leg-Takedown versuchen. Sollte dies geschehen, wird der MKR den Kampf unterbrechen und im Stand fortsetzen.

- Es wird **KEINE STRAFE** verhängt.
- Wird der Takedown jedoch sicher ausgeführt, bevor der MKR den Kampf unterbrechen kann, gilt dies als gültiger Takedown-Versuch, und der Kampf wird fortgesetzt.

15.1.3 Ein Athlet, der nachweislich den **Schwarzgurt im Judo** besitzt, an Wettkämpfen im **Freistil- oder Griechisch-Römischen Ringen** teilgenommen hat oder als **professioneller oder Amateur-MMA-Kämpfer** gekämpft hat, darf nicht in Turnieren der Weißgurt-Klasse oder der Anfänger-Klasse antreten.

15.2 EINTEILUNG NACH ERFAHRUNGSSTUFE (No-Gi)

15.2.1 U18, U21, Adults, und Masters

- **Novice:** bis zu 6 Monate Gesamterfahrung im Grappling
- **Beginner:** 6 Monate bis 2 Jahre Gesamterfahrung im Grappling oder BJJ-Weißgurt
- **Intermediate:** 2 bis 5 Jahre Gesamterfahrung im Grappling oder BJJ-Blau-/Violettgurt
- **Expert:** 5 Jahre oder mehr Gesamterfahrung im Grappling oder BJJ-Braun-/Schwarzgurt

15.2.2 U16 und jünger

- **Novice:** bis zu 6 Monate Gesamterfahrung im Grappling
- **Beginner:** 6 Monate bis 1 Jahr Gesamterfahrung im Grappling
- **Intermediate:** 1 bis 2 Jahre Gesamterfahrung im Grappling
- **Advanced:** 2 bis 3 Jahre Gesamterfahrung im Grappling
- **Expert:** 3 Jahre oder mehr Gesamterfahrung im Grappling

15.2.3 Die Gesamterfahrung im Grappling umfasst, aber beschränkt sich nicht auf, Erfahrung im Ringen, Brazilian Jiu-Jitsu, Judo, Sambo usw.

15.3 Die nächste Stufe oder der nächste Gurt wird Athleten auferlegt, die eine Weltmeisterschaft erreichen.

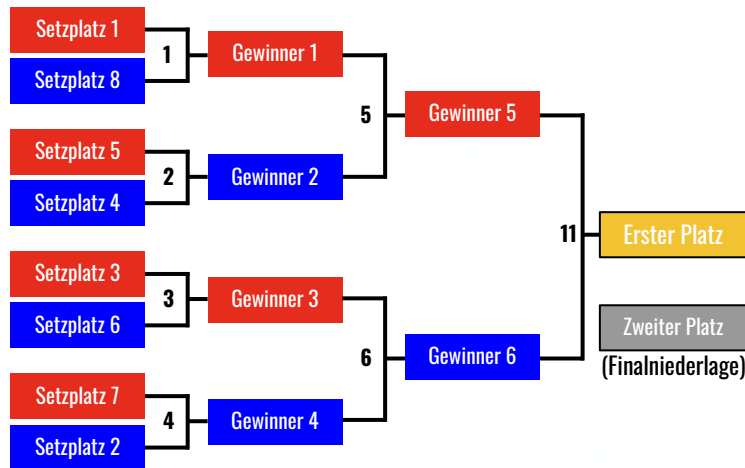


ABSCHNITT 16

ERMITTLUNG DER MEDAILLENGEWINNER

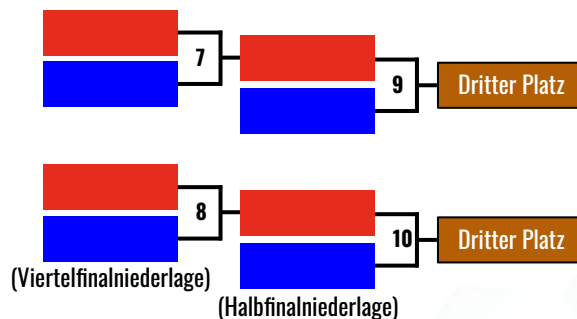
SECTION 16

MEDAILLENGEWINNER IM TURNIERBAUM (KO-System)



Beispiel zeigt Turnierbaum mit 8 Teilnehmenden. Wird bei mehr als 8 entsprechend erweitert.

Trostrunde (Double Elimination):



Richtlinien für Disqualifikationen und Verletzungen in HALBFINALKÄMPFEN:

- **Beide** Athleten erhalten eine **technische Disqualifikation**: Das andere Halbfinale wird zum Finale. Beide Athleten scheiden aus und nehmen nicht an der Trostrunde teil.
- **Beide** Athleten erhalten eine **disziplinarische Disqualifikation**: Das andere Halbfinale wird zum Finale. In der Trostrunde wird nur ein dritter Platz vergeben.
- **Alle vier Halbfinalisten** erhalten eine **technische Disqualifikation**: Es gibt einen Rückkampf für beide Halbfinals.
- **Alle vier Halbfinalisten** erhalten eine **disziplinarische Disqualifikation**: Alle Athleten, die im Viertelfinale gegen sie verloren haben, erreichen ein neues Halbfinale. Wer hier verliert, geht leer aus. Alle disqualifizierten Athleten gehen leer aus. Die Drittplatzierten werden in der Trostrunde ermittelt.
- **Ein** Athlet erhält eine **technische** und **der andere** eine **disziplinarische Disqualifikation**: Der **technisch disqualifizierte Athlet** geht in die Trostrunde, und das andere Halbfinale wird zum Finale.
- **Beide** Athleten sind **verletzt** und es herrscht **Punktegleichstand**: Das andere Halbfinale wird zum Finale. Beide Athleten sind ausgeschieden und nehmen nicht an der Trostrunde teil.

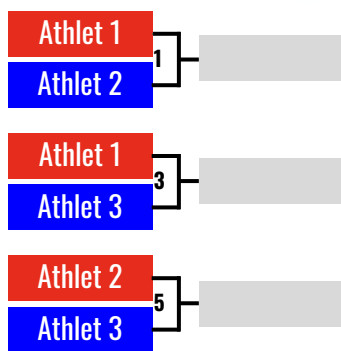
Richtlinien für Disqualifikationen und Verletzungen in FINALKÄMPFEN:

- **Beide** Athleten erhalten eine **technische Disqualifikation**: Es wird ein neuer Finalkampf mit den Athleten geben, die die Halbfinale verloren haben, und sie belegen den 1. und 3. Platz. BEIDE disqualifizierten Athleten belegen den 2. Platz. Der andere 3. Platz wird per Trostrunde ermittelt.
- **Ein** Athlet erhält eine **disziplinarische Disqualifikation**: Der Gegner, der im Halbfinale gegen den disqualifizierten Athleten verloren hat, belegt den 2. Platz. Der disqualifizierte Athlet geht leer aus.
- **Ein** Athlet erhält eine **technische Disqualifikation** und **der andere** eine **disziplinarische Disqualifikation**: Es wird kein Sieger erklärt, und der technisch disqualifizierte Athlet belegt den 2. Platz. Die Athleten, die im Halbfinale verloren haben, kämpfen um den 1. und 3. Platz. Der andere 3. Platz wird per Trostrunde ermittelt.
- **Beide** Athleten erhalten eine **disziplinarische Disqualifikation**: Es findet ein weiteres Finale mit den Athleten statt, die im Halbfinale gegen sie verloren haben. Die disqualifizierten Athleten gehen leer aus. Der 3. Platz wird per Trostrunde ermittelt.
- **Nur ein** Athlet schafft es ins **Finale**, da alle anderen Athleten der anderen Seite der Gruppe entweder disqualifiziert wurden oder kampfflos verloren haben (z. B. durch Nichterscheinen): Das Halbfinale, in dem der Athlet gekämpft hat, wird zum Finale.
- **Beide** Athleten sind bei **Punktegleichstand verletzt**: In diesem Fall wird der Sieger anhand der Ergebnisse ihrer vorherigen Kämpfe ermittelt, und zwar nach den gleichen Kriterien wie für Unentschieden im Jeder-gegen-Jeden (Round Robin), wie sie im Sporting Code festgelegt sind.

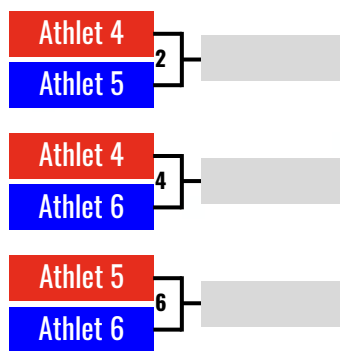
ABSCHNITT 16

MEDAILLENGEWINNER MIT KOMBINIERTER POOLKLASSE

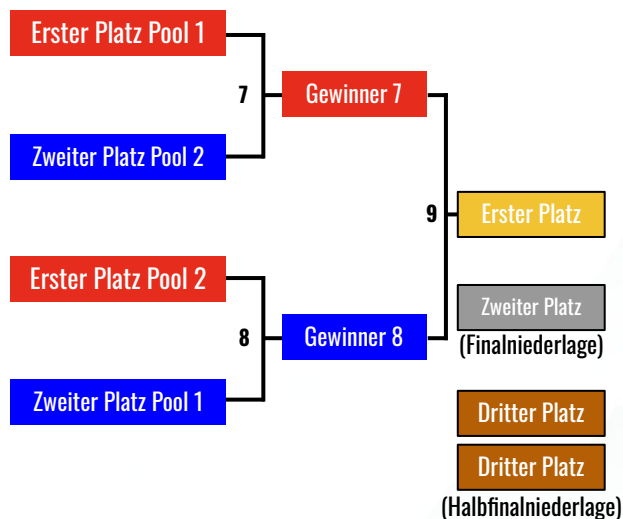
Round Robin Pool 1:



Round Robin Pool 2:



6 Teilnehmer aufgeteilt in 2 Round-Robin-Gruppen zu je 3



Richtlinien für Disqualifikationen und Verletzungen in HALBFINALKÄMPFEN:

- **Beide** Athleten erhalten eine **technische Disqualifikation**: Das andere Halbfinale wird zum Finale. Beide disqualifizierte Athleten werden dritter Platz.
- **Beide** Athleten erhalten eine **disziplinarische Disqualifikation**: Das andere Halbfinale wird zum Finale. Es gibt keine dritten Plätze.
- **Alle vier Halbfinalisten** erhalten eine **technische Disqualifikation**: Es wird ein weiteres Halbfinale mit den Athleten ausgetragen, die gegen sie verloren haben. Wer hier verliert, geht leer aus. Alle disqualifizierten Athleten belegen den 3. Platz.
- **Alle vier Halbfinalisten** erhalten eine **disziplinarische Disqualifikation**: Es wird ein weiteres Halbfinale mit den Athleten ausgetragen, die gegen sie verloren haben. Die Athleten, die das neue Halbfinale verlieren, belegen den 3. Platz. Alle disqualifizierten Athleten gehen leer aus.
- **Ein** Athlet erhält eine **technische** und **der andere** eine **disziplinarische Disqualifikation**: Der **technisch disqualifizierte Athlet** wird dritter Platz, und das andere Halbfinale wird zum Finale.
- **Beide** Athleten sind **verletzt** und es herrscht **Punktegleichstand**: Das andere Halbfinale wird zum Finale. Die beiden verletzten Athleten werden dritte Plätze.

Richtlinien für Disqualifikationen und Verletzungen in FINALKÄMPFEN:

- **Beide** Athleten erhalten eine **technische Disqualifikation**: Es wird ein neuer Finalkampf mit den Athleten geben, die die Halbfinale verloren haben, und sie belegen den 1. und 3. Platz. BEIDE disqualifizierten Athleten belegen den 2. Platz.
- **Ein** Athlet erhält eine **disziplinarische Disqualifikation**: Der Gegner, der im Halbfinale gegen den disqualifizierten Athleten verloren hat, belegt den 2. Platz. Der disqualifizierte Athlet geht leer aus.
- **Ein** Athlet erhält eine **technische Disqualifikation** und **der andere** eine **disziplinarische Disqualifikation**: Es wird kein Sieger erklärt, und der technisch disqualifizierte Athlet belegt den 2. Platz. Die Athleten, die im Halbfinale verloren haben, kämpfen um den 1. und 3. Platz.
- **Beide** Athleten erhalten eine **disziplinarische Disqualifikation**: Es findet ein weiteres Finale mit den Athleten statt, die im Halbfinale gegen sie verloren haben. Die disqualifizierten Athleten gehen leer aus.
- **Nur ein** Athlet schafft es ins **Finale**, da alle anderen Athleten der anderen Seite der Gruppe entweder disqualifiziert wurden oder kampflos verloren haben (z. B. durch Nichterscheinen): Das Halbfinale, in dem der Athlet gekämpft hat, wird zum Finale.
- **Beide** Athleten sind bei **Punktegleichstand verletzt**: In diesem Fall wird der Sieger anhand der Ergebnisse ihrer vorherigen Kämpfe ermittelt, und zwar nach den gleichen Kriterien wie für Unentschieden im Jeder-gegen-Jeden (Round Robin), wie sie im Sporting Code festgelegt sind.



ANHANG

WICHTIGE DEFINITIONEN

ANHANG

WICHTIGE DEFINITIONEN

Standkampf oder **stehende Position** bezieht sich auf die Phasen des Kampfes, in denen die Athleten als stehend angesehen werden und es keine Kontinuität von vorherigen Aktionen am Boden gibt.

Der MKR wird den Kampf in der stehenden Position **neu starten**, wann immer sich die Athleten außerhalb der Sicherheitsfläche in einer Position befinden, die nicht wiederhergestellt werden kann. (7.12)

Für **Takedown**-Bewegungen ist es erforderlich, dass sie eine Kontinuität von der stehenden Position aufweisen, um eine gültige Takedown-Wertung zu erhalten. (9.1)

Wenn ein Athlet in eine **kniende Position** übergeht (während er in Kontakt mit dem Gegner bleibt) und auf mindestens einem Knie verbleibt, kann nur der Athlet, der weiterhin steht, eine Takedown-Wertung erhalten. (9.1.6)

Wenn ein **Sweep-Versuch** aus einer Guard-Position gestartet wird und beide Athleten **in die stehende Position übergehen**, gilt der Standkampf als hergestellt, wenn ein Athlet für drei Sekunden auf einem Fuß steht und der andere Athlet auf beiden Füßen steht. (9.2.5)

Athleten dürfen **nicht ohne einen Griff** am Körper oder Gi des Gegners (oder umgekehrt) **auf den Boden gehen** und werden bestraft, wenn sie dies tun. (11.1.5)

In Kämpfen mit einem **blinden Athleten** dürfen die Athleten jeweils einen gleichwertigen Griff am Kragen und Ärmel (Gi) oder einen Kopf-und-Arm-Klammergriff (No Gi) erhalten, bevor der MKR den Kampf beginnt.

Top-Position bezieht sich auf jede Position, in der sich der Athlet physisch **oberhalb** und dem Gegner **zugewandt** befindet, in den folgenden Szenarien:

- Wenn der Gegner sitzt, auf dem Rücken liegt oder auf der Seite liegt, wobei mindestens eine Hüfte den Boden berührt.
 - z. B. jede Guard-Position
 - z. B. unterhalb von Haltepositionen (nach dem Passieren der Guard) wie Full Mount, Knee on Belly, Nord-Süd, Side Control, etc.
- Wenn der Gegner mit dem Bauch nach unten liegt, in Turtle-Position oder auf mindestens einem Knie ist, während der Athlet unter der Schulterlinie des Gegners mit Hüftkontrolle bleibt.
 - Dies schließt die Rückenkontrollposition ein, während der Gegner kniet.

Die folgenden Szenarien **gelten nicht** als Top-Position:

- Rückenkontrolle mit den Hüften des Gegners auf dem Boden
- Rückenkontrolle mit dem Gegner im Stehen
- Kopf-an-Kopf-Turtle-Position/Sprawl-Position
- Ein Athlet steht, während der Gegner kniet

Takedowns (9.1) und **Sweeps** (9.2) müssen den Angreifer zumindest für einen Moment in der Top-Position landen lassen, damit der MKR mit der dreisekündigen Stabilisierungszählung beginnen kann.

Der erste Athlet, der die obere Position in einem **Double-Guard-Pull-Szenario** (11.1.2) erreicht, erhält einen Vorteil, unabhängig davon, ob er sich innerhalb oder außerhalb der Guard des Gegners befindet.

Ein **Positionswechsel** oder ein Umdrehen (Reversal) liegt vor, wenn der Athlet in irgendeiner Art von oberer Position am Ende in der unteren Position landet und der Athlet in der unteren Position in die obere Position wechselt.

Nur Positionswechsel, die aus der **Guard** kommen, können als **Sweeps** gewertet werden. (9.2.6)

ANHANG

WICHTIGE INFORMATIONEN

Guard: Die Guard wird definiert als die Verwendung eines oder beider Beine(s), um einen Gegner in der oberen Position daran zu hindern, eine dominante Halteposition auf dem eigenen Oberkörper zu erreichen.

(9.2)

- Ein Athlet, der aus der Guard in eine kniende oder stehende Position wechselt, ohne dabei eine **kontinuierliche** Bewegung zu einem Punktesversuch zu machen, wird nicht mehr als Guard-Spieler betrachtet.
- Ohne Kontinuität aus einer Guard-Position können weder ein **Sweep** noch ein **Guard Pass** gewertet werden.

Top-Kontrolle der Half Guard ist gegeben, wenn der obere Spieler, während eines seiner Beine in der Half Guard des Gegners eingeklemmt ist, eine Brust-zu-Brust-Position erreicht und den Rücken des Guard-Spielers auf die Matte drückt. **(9.3.2)**

Der Athlet, der die Kontrolle über die obere Half Guard erreicht, kann nur dann einen **Vorteil** erhalten, wenn er die Position verliert, wenn:

- Der Athlet aus dem **Versuch** herauskommt, eine vollständige offene oder geschlossene Guard **zu passieren**.
- Der Gegner ihn **direkt** in die Half Guard **gezogen** hat (Half Guard Pull) hat.

Ein **Sweep direkt** in die Half Guard oder das **Einfangen eines Beines** durch den Gegner, um aus einer Pin-Position zurück in die Half Guard zu gelangen, führt nicht zur Vergabe eines Vorteils für die Kontrolle der oberen Half Guard.