

Regelwerk Ne-Waza des DJJV

gültig in der Fassung vom 01.03.2024



Änderungsnachweis

Verantwortlich:

Deutscher Ju-Jitsu Verband

Bundesgeschäftsstelle

Badstubenvorstadt 12/13 in 06712 Zeitz

Version	Änderungen	Inkrafttreten
1.0	Auslagerung aus Sportordnung & allgemeinem Regelwerk Regelwerk BJJ/Ne-Waza System (V2.3 JJIF)	01.06.2023
1.1	Regelwerk BJJ/Ne-Waza System (V2.4 JJIF)	11.03.2024

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

Präambel

- a) Das vorliegende Dokument ist, zusammen mit der Satzung 2019_01, der Geschäftsordnung DJJV , der Passordnung 2016, der Rechtsordnung 2019, der Datenschutzordnung 2018, der Finanzordnung 2020 und der Sportordnung des DJJV gültig für alle Veranstaltungen des Leistungssports des Deutschen Ju-Jitsu Verband e.V. (im folgenden DJJV).
- b) Grundsätzlich werden alle Regelung der übergeordneten Verbände (Deutscher Olympischer Sportbund e.V und Ju-Jitsu International Federation) in das Regelwerk (Regelwerk Allgemein, Regelwerk BJJ/Ne-Waza System) übernommen. (Siehe Sportordnung des DJJV).
- c) Änderungen des Regelwerks, welche durch eine Änderung der Regelungen der übergeordneten Verbände bedingt sind, können durch das Präsidium in Kraft gesetzt werden. (Siehe Sportordnung des DJJV).

Inhaltsverzeichnis

Änderungsnachweis	2
Präambel	3
I. Regelwerk – BJJ-/Ne-Waza-System	5
I. Sektion 1. Allgemeines	5
I. Sektion 2. Ausrüstung (Ergänzung zur Sportordnung)	5
I. Sektion 3. Kampfrichter	5
I. Sektion 4. Verlauf des Kampfes	7
I. Sektion 5. Verwendung von „Fight“ und „Stopp“	7
I. Sektion 6. Punktevergabe	8
I. Sektion 7. Sektion 10 Hebel- und Würgetechniken	12
I. Sektion 8. Strafen und verbotene Handlungen	14
I. Sektion 9. Kampfentscheidung	18
I. Sektion 10. Zeitverzug und Zurückziehen	18
I. Sektion 11. Verletzung, Krankheit oder Unfall	19
I. Sektion 12. Kleiderordnung für „No-Gi“-Wettkämpfe:	19
I. Sektion 13. Gürtelklassen	20
I. Sektion 14. Geltungsbereich	20

I. Regelwerk – BJJ-/Ne-Waza-System

I. Sektion 1. Allgemeines

- a) In der Disziplin Ne-Waza treten sich zwei Wettkämpfer in einem sportlich-fairen Wettkampf gegenüber. Das Ziel des Kampfes ist, die Aufgabe des Gegners durch einen Hebel oder eine Würge zu erreichen.
- b) Das JJIF Ne-Waza-System setzt sich zusammen aus:
 - Wurftechniken, Takedowns, Hebel- und Würgetechniken im Stand
 - Bodentechniken, Haltetechniken, Hebel- und Würgetechniken am Boden
- c) Die Kampfzeit pro Kampf beträgt 5 Minuten (Damen/Herren), 5 Minuten (U21), 5 Minuten (U18), 4 Minuten (U16/U14) und 3 Minuten (U12/U10).
- d) Weitere Einschränkungen, Regeln, Richtlinien, Anpassungen in Organisation, Format und Protokoll für unterschiedliche Veranstaltungsformate, spezielle Gewichts- oder Alterskategorien und unterschiedliche Kampffähigkeiten (Gürtelkategorien) sind unter Sektion 8. Strafen und verbotene Handlungen aufgeführt.

I. Sektion 2. Ausrüstung (Ergänzung zur Sportordnung)

- a) Es ist nicht erlaubt, Schützer wie z. B. Kopfschutz, Brustschutz, Tiefschutz o. a., die aus hartem Material gefertigt sind, zu tragen.¹

I. Sektion 3. Kampfrichter

- a) Der Mattenkampfrichter (MKR) ist die höchste Autorität in jedem Wettkampf.
- b) Das Ergebnis jedes vom Kampfrichter geleiteten Kampfes ist souverän.
- c) Das Ergebnis eines Wettkampfes kann nur in folgenden Fällen aufgehoben werden:
 - Fehler auf der Anzeigetafel
 - (Wenn) der deklarierte Gewinner den Gegner mit einer Technik finalisiert (submitted) hat, welche vom Kampfrichter nicht gesehen wurde.
 - (Wenn) der Teilnehmer zu Unrecht für die Anwendung einer zulässigen Technik disqualifiziert wurde. In dieser Situation erfolgte die Rücknahme der Disqualifikation. Die Kämpfer werden in die Mitte der Kampffläche zurückgebracht und der Kämpfer, der die Technik angewandt hat, erhält zwei Punkte. Wenn jedoch der unterlegende Kämpfer der Submission-Situation vor der Unterbrechung (Disqualifikation) abgeklopft hat, wird der andere Kämpfer zum Sieger erklärt.
 - Bei fehlerhaften Entscheidungen eines MKR aufgrund einer fehlerhaften Anwendung des Regelwerks (subjektive Interpretationen bei Entscheidungen über die Wertung, Advantages, Punkte oder Strafen) werden diese nicht geändert. Um die Punkte- oder Strafenvergabe zu ändern, müssen die folgenden Bedingungen erfüllt sein:

¹ Mundschutz ist erlaubt. Tapes und Bandagen müssen weich sein und dürfen nicht vor Aufgabegriffen schützen.

- Der MKR kann mit dem obersten Kampfrichter, bzw. dem obersten Kampfrichter-Gericht der Veranstaltung sprechen. Allerdings trifft der MKR selbst die endgültige Entscheidung, das Ergebnis zu ändern oder nicht.
 - Der Kampfrichter-Direktor (das oberste Kampf-Gericht) muss mit dem Chef der Veranstaltung (dem Veranstalter) über den Fortschritt der Matte sprechen und kann die Änderung der Ergebnisse nur autorisieren, wenn die Wettkampf-Phase nicht zu weit vorgerückt ist.
- d) Subjektive Auslegungen des MKR zur Vergabe von Punkten, Vorteilen oder Strafen sind endgültig und unverändert.
- e) Es ist die Pflicht des MKR, in einen Kampf einzugreifen, wenn er dies für notwendig hält
- f) Es ist die Pflicht des MKR, die Teilnehmer innerhalb der Grenzen der Kampffläche zu halten.
- g) Im Falle einer Dreieckswürge (Sankaku) oder einer Closed Guard bei der Altersklasse U12 ist die Pflicht des MKR, die Wirbelsäule des Wettbewerbers zu schützen, indem er hinter dem Kämpfer steht, wenn dieser von der Matte gehoben wurde.
- h) Der MKR soll während des Kampfes innerhalb der Grenzen des Kampfbereichs bleiben. Der MKR kann mit dem Seitenkampfrichter (SKR) sprechen. Es ist jedoch MKR, der die Punkte und Strafen vergibt.
- i) Wie in der Sportordnung des DJJV angegeben, können Video- und Gegensprechgeräte verwendet werden. Darüber hinaus kann der MKR den Rat von zwei „Seitenschiedsrichtern“ in Anspruch nehmen, die sich an den gegenüberliegenden Ecken der Matte und auf Stühlen außerhalb des Sicherheitsbereichs befinden.
- j) Falls erforderlich, können SKR die Entscheidung eines MKR kippen. Die Situation läuft wie folgt ab:
- Im Falle eines Konsenses zwischen den Kampfrichtern verbleiben die SKR und der MKR in ihren (siehe Sportordnung des DJJV) beschriebenen Gebieten.
 - Bei widersprüchlichen Ansichten steht der SKR auf und stellt mit der entsprechenden vordefinierten Geste die Entscheidung in Frage.
 - Für den Fall, dass alle drei Schiedsrichter nicht in der Lage sind, einen Konsens über die Punkte oder Strafen herzustellen, trifft der MKR die finale Entscheidung. Z. B.: Ein Schiedsrichter gibt „Passing the Guard“ (3 Punkte), der Zweite gibt einen Advantage und der Dritte fordert, Punkte abzuziehen. In diesem Fall wird der Vorteilspunkt gegeben (mittlere Wertung).
 - Im Falle einer Disqualifikation eines Kämpfers, d. h. der Anhäufung von vier Strafen, gibt der MKR die Geste für die DQ und der Kampf ist damit vorzeitig beendet. Die Entscheidung des MKR wird endgültig, wenn einer der SKR die Geste wiederholt. Zu diesem Zeitpunkt ist die Disqualifikation bestätigt und der MKR kann den Kampf beenden.
 - Begeht ein Wettbewerber ein schweres Foul, kann der MKR die Disqualifikation vor dem Ende des Kampfes geben. Wenn einer der beiden SKR die Geste wiederholt, ist die Entscheidung bestätigt, und der MKR kann den Kampf beenden.
 - Im Falle eines Unentschiedens stellt die MKR die Teilnehmer in ihre Ausgangsposition in die Mitte der Matte auf seine beiden Seiten. Dann tritt der MKR zwei Schritte zurück und gibt die Geste für die SKR aufzustehen. Sobald diese stehen, tritt der MKR mit seinem rechten Fuß vor. Dann heben alle drei Kampfrichter einen Arm, um ihren Sieger des Kampfes anzuzeigen. Der

Kämpfer, der die Mehrheit hat, wird vom MKR zum Sieger erklärt. Tritt dann wieder ein Unentschieden ein, müssen die Kampfrichter entscheiden, welcher Kämpfer die meisten wertungswürdigen Situationen oder Aufgabepositionen hatte.

- k) Für alle Kämpfe gilt: sollte nach dem Ende der ursprünglichen Kampfzeit ein Unentschieden vorliegen, wird der Sieger im „Golden-Score-System“ ermittelt: der MKR startet den Kampf mit beiden Kämpfern in der Mitte neu. Die erste Wertung (Punkte, Vorteil, Strafe) entscheidet und beendet den Kampf.
- l) Bei Anwendung vom Video-Care-System wird wie folgt vorgegangen:
- Der MKR hat die Option, zu einem beliebigen Zeitpunkt den Kampf anzuhalten und zu signalisieren, dass er sich das Video anschauen möchte, um einen zusätzlichen Bezugspunkt bei noch ausstehenden oder zuvor getroffenen Entscheidungen zu haben. Darüber hinaus, wenn mit Hilfe eines Videosystems 2 SKR den MKR unterstützen, befinden sich diese im Video-Wiedergabebereich. Wenn beide SKR sich einig sind, dass eine Entscheidung des MKR gekippt werden sollte, wird einer von ihnen den MKR kontaktieren und ihm die Entscheidung über Gesten oder Funk entsprechend signalisieren

I. Sektion 4. Verlauf des Kampfes

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

I. Sektion 5. Verwendung von „Fight“ und „Stopp“

- a) Der MKR ruft „Fight“, um den Kampf zu beginnen oder nach „Stopp“ wieder zu starten.
- b) Der MKR soll „Fight“ rufen, um den Kämpfer über anhaltende Passivität zu informieren („Stalling“).
- c) Mit „Stopp“ unterbricht der MKR den Kampf kurzfristig oder komplett:

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

I. Sektion 6. Punktevergabe

- a) Aktionen, die einen Fortschritt auf dem Weg zu einer angestrebten Aufgabe des Gegners bedeuten, führen zu Wertungen. Aktionen, die nur der Verteidigung dienen, können nicht bewertet werden. Es ist wichtig, immer darauf zu achten, wann und wo eine Aktion beginnt und wann und wo sie endet.
- b) Punkte werden immer vom MKR gegeben, wenn eine stabile Position für 3 Sekunden eingenommen wurde. Dazu zeigt er die Anzahl der Punkte mit den Fingern der Hand mit der jeweiligen Kämpferfarbe an.
 - Wenn ein Kämpfer absichtlich die Matte verlässt, um einem Sweep oder Takedown zu entgehen, bekommt der andere Kämpfer 2 Punkte plus die anstehende Bestrafung (er bekommt aber nur einmal 2 Punkte, nicht zweimal).
 - Eine Kontrolle von 3 Sekunden ist auch am Ende einer Sequenz notwendig, um Punkte zu erlangen. Punkte können sich addieren. Als Beispiel: Wenn ein Kämpfer von „Passing the Guard“ direkt in eine Mount geht, zählt der MKR, nachdem die Mount gesichert wurde, 3 Sekunden rückwärts. Dann gibt er 3 Punkte für „Passing the Guard“ und 4 Punkte für die Mount, also insgesamt 7 Punkte.
 - Erreicht ein Kämpfer eine wertungswürdige Halteposition und befindet sich dabei noch in einem Aufgabegriff, gibt der MKR erst Punkte, wenn die Aufgabesituation beendet ist und eine Halte-Position für 3 Sekunden eingenommen wurde.
 - Wenn ein Kämpfer eine wertungswürdige Halteposition erreicht, während er noch in einem Aufgabegriff steckt und dann aus der Aufgabe entkommt, ohne die Position anschließend 3 Sekunden zu halten, erhält er auch eine Advantage-Wertung für den Versuch.
 - Ein Kämpfer, welcher eine oder mehrere punktbringende Positionen einnimmt, aber sich die ganze Zeit über durch seinen Gegner in einer Aufgabe-Situation befand, soll einen einzelnen Advantage am Ende des Kampfes erhalten, wenn es ihm nicht gelungen ist, den Angriffen bis zum Ende des Kampfes zu entkommen.

- Wenn ein Kämpfer während einer Haltepositionen in einen Aufgabebegriff genommen wird, stoppt der MKR den 3-Sekunden-Countdown. Wenn es der Gehaltende schafft, sich zu befreien, bekommt der Haltende für jede Punktebringende Situation einen Vorteil. Diese Vorteile werden auch gegeben, wenn sich die Kämpfer nicht mehr in der Position befinden, in welcher der MKR seinen Countdown unterbrochen hat.

Vorteile (Advantage)

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

c) Takedowns (2 Punkte)

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

- Keine Wertung für Takedowns:
- Kämpfer, die während der Verteidigung eines Sweeps ihren Gegner vor dem Ablauf der Zeitspanne von 3 Sekunden wieder seitlich oder rückwärtig zu Boden bringen, erhalten keine Wertung für einen Takedown.
 - Ein Kämpfer, welcher stehend eine Rückenkontrolle verteidigt (mindestens ein „Hook“ ist drin und kein Fuß des Haltenden ist auf dem Boden), bekommen keine Punkte oder Vorteile, auch nachdem er den Gegner auf den Boden gebracht und die Position für 3 Sekunden stabilisiert hat.
- Zusammenfassung:
 - Jeder Takedown oder Wurf mit anschließender Kontrolle aus der Oberlage für 3 Sekunden ergibt 2 Punkte.
 - Wenn im Falle eines Takedowns (oder einer Serie) mit der gleichen Kontroll-Technik, der Geworfene auf der Seite oder dem Rücken landet, jedoch vor Ablauf der 3 Sekunden wieder zurück auf die Füße kommt, vergibt der MKR den dafür vorgesehenen Advantage erst, wenn keine Möglichkeit mehr besteht, den Takedown zu beenden

d) Kontrolltechnik (3 SEKUNDEN):

Kämpfe sollen einen Verlauf von Haltepositionen und Kontrolltechniken darstellen, die letztendlich zu einer Aufgabeposition führen. Daher sollen Kämpfer, die freiwillig eine Position aufgeben, um erneut Punkte für dieselbe Position zu erhalten, dafür nicht noch einmal Punkte erhalten, sondern erst wieder, bis sie eine höherwertige Position eingenommen haben.

Punkte werden vom MKR vergeben, wann immer ein Kämpfer eine Position für 3 Sekunden stabilisiert hat.

1. „Knee-on-Belly“

- Wenn ein Kämpfer seinen Gegner Vis-à-Vis aus der Oberlage mit einem Knie auf dem Bauch, der Brust oder den Rippen (Gegner liegt auf dem Rücken oder der Seite) platziert, sein anderes Bein gestreckt auf dem Boden hat und diese Position für 3 Sekunden hält, erhält er 2 Punkte.
- Wenn bei dieser Position das andere Bein jedoch mit dem Knie auf dem Boden ist, erhält er nach 3 Sekunden nur einen Advantage.

2. Mount oder Back-Mount

- Aus der Oberlage wird die Kontrolle nur als eine solche angesehen, wenn sich die Knie unterhalb der Schulterlinie befinden. Dies ist gegeben, wenn aus der Guard heraus (nicht Half-Guard) in die Halteposition gegangen wird. Die Mount sind etabliert, wenn der Kämpfer Vis-à-Vis auf dem Oberkörper des Gegners sitzt, beide Knie oder ein Fuß und ein Knie auf der Matte hat und maximal einen Arm unter einem Bein gefangen ist. Hierfür erhält er nach 3 Sekunden 4 Punkte. Die Kontrolle des Oberkörpers ist nur gegeben, wenn sich die Knie unterhalb der Schulterlinie befinden.
- Wenn beide Arme des Gehaltene unter den Beinen gefangen sind, gibt es nach 3 Sekunden nur einen Advantage.

- Wenn ein ununterbrochener Übergang von der Mount zur Back-Mount oder von der Back-Mount zur Mount gegeben ist, vergibt der MKR nach einer Kontrolle von 3 Sekunden jedes Mal 4 Punkte.

3. Rückenkontrolle (4 Punkte)

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

e) Guard Pass (3 Punkte)

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

- Der MKR vergibt 3 Punkte für das Passieren der Guard, wenn der Kämpfer in der Oberlage die Beine des am Boden liegenden Gegners passiert und eine Kontrollposition für mindestens 3 Sekunden etabliert.
- Nach dem Passieren der Guard muss eine Kontrolle von mindestens 3 Sekunden gegeben sein, um die Punkte zu erhalten.
- Wenn ein Kämpfer aus einer Guard einen Guard Pass versucht und der Gegner dieses verhindert und eine Half Guard² entsteht, gibt es nur einen Advantage, wenn der Kämpfer eine Half-Guard-Kontrolle etabliert und den Pass nicht mehr vollenden kann.
- Wenn der Gegner während des Passes eine Turtle-Position etabliert und der Kämpfer in dem Augenblick so kontrolliert, dass der Gegner mindestens ein Knie oder beide Knie auf der Matte hat, gibt es einen Advantage.

f) Sweep:

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

- Keine Advantages gibt es, wenn der Sweep aus der 50/50-Guard gestartet wird oder in dieser endet.
- Bewegungen aus der Guard auf die Rückseite des Gegners (unter Sicherstellung, dass mindestens ein Knie des Gegners auf der Matte bleibt) wird nach einer Kontrollphase von 3 Sekunden als Sweep gewertet.
- Wenn aus einer Guard in den Stand gewechselt wird, gilt dieser als etabliert, wenn beide Kämpfer für 3 Sekunden auf ihren Füßen stehen. Der Countdown

² Half Guard ist die Guard, bei der der Kämpfer am Boden seitlich oder auf Rücken liegend ein Bein des Gegners zwischen seinen Beinen einsperrt und ihn dadurch vom Erreichen einer Kontrollposition für mindestens 3 Sekunden abhält.

wird gestartet, wenn ein Kämpfer auf beiden Füßen steht und der Andere auf mindestens einem Fuß steht und das andere Knie nicht mehr den Boden berührt.

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

I. Sektion 7. Sektion 10 Hebel- und Würgetechniken

a) Die folgenden Regelungen gelten allgemein ohne die Berücksichtigung von Alters- oder Gürtelklassen:

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

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

- Ein Kämpfer schlägt mindestens 2-mal mit seiner Hand an sich, dem Gegner oder der Matte ab („Tap“).
- Das Abklopfen kann auch mit dem Fuß erfolgen.
- Die Aufgabe kann auch verbal erfolgen.
- Wenn ein Kämpfer vor Schmerzen schreit oder andere Schmerzlaute von sich gibt, während er in eine Aufgabeposition steckt.
- Verliert ein Kämpfer durch eine regelkonforme Aktion oder durch einen unabsichtlich herbeigeführten Unfall das Bewusstsein, verliert er den Kampf. Nach einer Bewusstlosigkeit in Folge einer Würgetechnik ist entsprechende*r Athlet*in solange für Wettkämpfe des Deutschen Ju-Jitsu Verbandes e. V. gesperrt, bis für entsprechende*r Athlet*in ein positiver Bescheid nach einem Ultraschall der Halsschlagader durch eine*n angiologisch erfahrener Ärzt*in mit der Möglichkeit der Karotissonographie mit entsprechender DEGUM-Qualifikation vorliegt. Die Entscheidung über die Sperre soll von dem offiziellen/zuständigen Arzt des Wettkampfes getroffen werden. Bei allen anderen Formen, die zum Verlust des Bewusstseins führen, ist der Kämpfer nur für diesen Tag gesperrt.

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

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

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

- f) Wenn durch eine regelkonforme Verteidigung eines Aufgabegriffes beide Kämpfer die Kampffläche verlassen, unterbricht der MKR den Kampf und vergibt 2 Punkte für Kämpfer, der die Aufgabetechnik angesetzt hat. Wenn keine technisch korrekte Abwehr vorliegt, wird der Kämpfer disqualifiziert.
- g) Wenn ein Kämpfer durch die Bewegung einer Aufgabetechnik die Kampffläche verlässt, gibt es keine 2 Punkte für den Haltenden, sondern nur, unter der Berücksichtigung der Regeln, einen Advantage.
- h) Der MKR unterbricht bei f) und g) den Kampf und beginnt diesen in der Mitte der Matte von Neuem im Stand.

I. Sektion 8. Strafen und verbotene Handlungen

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

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

Technische Fouls:

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

Strafen werden in 4 Stufen gegeben:

- Bestrafung: Verwarnung
- Bestrafung: Advantage für den Gegner
- Bestrafung: 2 Punkte für den Gegner
- Bestrafung: Disqualifikation

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

Kämpfer der Altersklasse U16 und jünger bekommen die 2-Punkte-Bestrafung noch ein zweites und drittes Mal ausgesprochen und werden erst beim 6. Foul disqualifiziert.

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

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

a) Passivität/Stalling:

- Wenn der MKR bemerkt, dass einer oder beide Kämpfer keinen Fortschritt im Kampf erzielt/erzielen, initialisiert er einen Countdown von 10 Sekunden. Danach stoppt er den Kampf, vergibt die entsprechende Strafe und lässt den Kampf mit „Fight“ weiterlaufen. Wenn der/die Kämpfer den MKR nicht sehen können, so berührt er diese/n.
- Passivität/Stalling (fehlende Bereitschaft zum Kampf) ist dadurch definiert, dass ein Kämpfer keinen Fortschritt im Kampf erzielt oder seinen Gegner davon

abhält und nur blockiert. Regelgerechte Verteidigungen stellen keine Passivität dar.

- Die Matte aus eigenem Antrieb verlassen oder den Gegner nach außerhalb stoßen.
- Wenn ein Gegner nur auf der Matte herumrennt und nicht den Kampf mit seinem Gegner sucht.
- Wenn sich beide Kämpfer gleichzeitig in die Guard begeben (Double Guard Pull), startet der MKR einen Countdown von 20 Sekunden. Wenn innerhalb dieser Zeitspanne keiner der Kämpfer in die Oberlage gelangt ist, eine Aufgabetechnik oder -Position eingenommen hat bzw. irgendeine andere punktbringende Technik oder Position eingenommen wurde, stoppt der MKR den Kampf, gibt beiden Kämpfern eine Strafe für Passivität und lässt den Kampf im Stand wieder beginnen.
- Wenn ein Athlet in einer 50/50-Guard das Revers oder den Gürtel des Gegners gefasst hat, hat der Guard-Spieler 20 Sekunden Zeit, um einen Sweep zu erzielen. Wenn innerhalb von 20 Sekunden kein Sweep abgeschlossen wird, erhält der Athlet, der diesen Griff hat(te) eine Strafe. Dies gilt auch dann, wenn sich der Athlet aktiv bewegt hat.
- Wenn ein Kämpfer den Griff des Gegners beim „Guard Pull“ löst und dann nicht den Kampf auf dem Boden fortsetzt.
- Wenn beide Kämpfer fehlende Kampfbereitschaft oder Passivität zeigen. Vom Bodenkampf aufstehen und sich danach nicht sofort wieder dem Kampf zuwenden.
- Während einer Rückenkontrolle oder einer Mount gibt es keine Passivität.
- Jeglicher Griff in die Innenseite des Gis (Arm, Hose, Jacke). Wenn der angreifende Kämpfer während einer Aufgabetechnik oder -Position in die Innenseite des gegnerischen Gis greift, stoppt der MKR den Kampf, vergibt die dementsprechende Bestrafung und lässt den Kampf wieder im Stand in der Mitte der Matte beginnen.
- Hand oder Fuß auf das Gesicht des Gegners bringen.
- Ohne Griffkontakt in die Bodenlage.
- Techniken mit dem ungebundenen Gürtel.
- Zeitverzug in jeglicher Hinsicht (u. a. Binden des Gürtels dauert länger als 20 Sekunden).
- Während eines No-Gi-Kampfes die Kleidung des Gegners greifen.
- In der Altersklasse U16 jegliche eingesprungen Techniken (Guard Jump, ...) während sich der Gegner noch im Stand befindet. Der Kampf wird sofort durch den MKR gestoppt und aus dem Stand in der Mitte der Matte wieder gestartet.
- Platzieren des Fußes auf die Innenseite des Gürtels.
- Platzieren des Fußes auf die Innenseite des Revers im Nacken.
- Platzieren des Fußes auf die Innenseite des Revers, ohne auf derselben Seite gegriffen zu haben.
- Reden, verbale Kommentare oder Gesten ohne medizinische bzw. sicherheitstechnische Gründe oder wegen des Gis.
- Missachten von Kampfrichteranweisungen.
- Verlassen der Matte, um einen Takedown oder Sweep zu verhindern. Der MKR stoppt den Kampf, vergibt die dementsprechende Strafe sowie 2 weitere Punkte an den Gegner und lässt den Kampf aus der Mitte in der letzten etablierte

Position wieder starten. Wenn die dementsprechende Strafe 2 Punkte beträgt, so bekommt der Gegner in diesem Fall nur 2 Punkte zugesprochen.

- Verlassen der Matte vor der Siegererklärung.
- Für jegliche Gesten oder ähnliches Verhalten (Tanzen, überhebliches Verhalten, Demonstration von Überlegenheit usw.), welches nicht als so schlimm angesehen wird, dass man eine Disqualifikation ausspricht.

Große Fouls:

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

Die folgenden Aktionen gelten als „Technisches großes Foul“:

- a) Jegliche Aktion, die darauf abzielt, den Gegner zu verletzen.
- b) Mattenflucht, während man sich in einer Aufgabesituation befindet.
- c) Ohne eine Würgetechnik einen Hebel auf die Wirbelsäule ausüben (aus der Bodenlage am Kopf ziehen zählt nicht dazu).
- d) Den Gegner hart zu Boden bringen (Slaming), während sich dieser in einer Guard, Rückenkontrolle oder Back Mount befindet.
- e) Fehlende passende Unterwäsche unter dem Gi.
- f) Finger- oder Zehenhebel.
- g) Verdrehte Bein- oder Knie-Hebel.
- h) Seitliche Hebel gegen das Knie (Das Bein von außen über das Knie legen und so ein Verletzungsrisiko in Kauf nehmen; Reaping the knee)
- i) Beim Suplex-Griff o. Ä. den Gegner auf gefährdende Weise auf den Kopf oder Nacken werfen.
- j) Fingerstich in die Augen.
- k) Würgen oder Blockieren der Atmung mit den bloßen Händen (Nightmare Choke).
- l) Sich selbst in eine gefährdende Situation bringen, um eine Disqualifikation des Gegners zu erwirken.
- m) Verwenden von Cremes oder Gleitmitteln, welche den Kampf beeinflussen können.
- n) Wenn ein Kämpfer nicht dazu in der Lage ist, einen neuen Gi unter der vom MKR eingeräumten Zeit anzuziehen.
- o) Wenn ein Kämpfer während einer Aufgabesituation eine Strafsituation herbeiführt, welche den MKR dazu zwingt, den Kampf zu beenden.
- p) Wenn ein Kämpfer bei seinen Gegner während eines Single-Leg-Takedowns (mit dem Kopf außen) den Gürtel greift und sich selbst rückwärtig Richtung Boden bewegt und so in Kauf nimmt, dass der Kopf des Gegners auf den Boden fällt (Spiking).
- q) Wenn ein Kämpfer Techniken anwendet, welche in seiner Gürtel oder Altersklasse noch nicht erlaubt sind.
- r) Seitliche Angriffe gegen das Knie (Knee reaping)
 - „Knee reaping“ ist dadurch charakterisiert, dass man sein eigenes Bein von außen über das Bein des Gegner legt, dabei die Mittellinie des Körpers des Gegners überschreitet, den Fuß blockiert und Druck von außen aufbaut.
 - Ein Fuß gilt auch als blockiert/gefangen, wenn er nicht direkt festgehalten wird. Es reicht, wenn man auf den Fuß an dem Bein, bei dem das Knie überlagert ist, Druck bzw. Gewicht ausübt.
 - Die seitliche Attacke auf das Knie (mit dem anderen Bein überlagert und der Fuß ist gefangen) wird automatisch mit Disqualifikation bestraft.

- Wenn der Fuß die Mittellinie des Körpers des Gegners überschreitet, der Fuß aber nicht gefangen wird, stoppt der MKR den Kampf, vergibt eine Bestrafung und lässt den Kampf, wenn möglich in der vorherigen Situation fortsetzen.
- Kein Foul liegt vor, wenn z. B. der Fuß frei ist oder das gegnerische Bein unterhalb des Knies gekreuzt wurde.

Verbotene Techniken nach Alters- und Gurtklasse (aktuell immer in der Version der JJIF zu ersehen <https://jjif.sport/downloads/>)

	Gi and No Gi		Gi	No Gi		Techniques listed below are to be disqualified in open rank age groups marked with X unless otherwise specified.
	U12 and below	U14 / U16	U18 / U21 / Adults / Masters	U18 / Masters	U21 / Adults	
1	X	✓	✓	✓	✓	Submission stretching the legs apart (banana split)
2	X	X	✓	✓	✓	Choke with simultaneous spinal lock or neck crank
3	X	X	✓	✓	✓	Arm triangle choke and other kata gatame variations (anaconda, D'arce, buggy, etc.)
4	X	X	✓	✓	✓	Front headlock choke without collar (guillotine)
5	X	X	✓	✓	✓	Forearm choke using the sleeve (Ezekiel choke)
6	X	X	✓	✓	✓	Rotational shoulder lock using the legs (omoplata, baratoplata, etc.)
7	X	X	✓	✓	✓	Pulling on the head while attempting a triangle choke
8	X	X	✓	✓	✓	Straight ankle lock (aligned with the knee or facing outwards)
9	X	X	✓	✓	✓	Using the guard to apply a compression lock on the opponent's organs or ribs
10	X	X	✓	✓	✓	Wrist lock of any kind
11	X	X	✓	✓	✓	Single leg takedown attempt with the attacker's head kept outside the opponent's front-torso (NO FOUL: RESET STANDING)
12	X	X	✓	✓	✓	Jumping to closed guard or flying submissions (MINOR FOUL: RESET STANDING AND GIVE PENALTY)
13	X	X	✓	✓	✓	Bicep slicer or calf slicer
14	X	X	✓	✓	✓	Straight kneebar (aligned with knee)
15	X	X	✓	✓	✓	Internal rotation ankle lock (toehold, Estima lock, corkscrew, etc.)
16	X	X	✓	✓	✓	Straight ankle lock turning inward (facing the direction of the free leg)
17	X	X	X	X	✓	Inside or outside heelhook
18	X	X	X	X	✓	Leglocks that apply a rotational (twisting) or lateral (sideways) force on the knee
19	X	X	X	X	✓	Full knee reap (foot crossed beyond midline) with a submission, or trapped or standing foot on the reaped leg (DQ) Partial knee reap (foot in front of midline) with a submission on the reaped leg (DQ) Partial knee reap with trapped or standing foot on the reaped leg (MINOR FOUL: REMOVE REAP AND GIVE PENALTY) <i>*No trapped foot = no foul</i> (as long as it is understood by the referee that there is no danger to the trapped knee)
20	X	X	X	X	✓	External rotation ankle lock (reverse toehold, Aoki lock, etc.)
21	X	X	X	X	X	Slam from guard, back control, submissions, or any other entanglements on the ground
22	X	X	X	X	X	Spinal lock or neck crank (without choke attempt)
23	X	X	X	X	X	Scissor takedown / kani basami / kane-sute
24	X	X	X	X	X	Bending or twisting the opponent's fingers
25	X	X	X	X	X	Head-spiking while the opponent has the head outside during a single leg attempt
26	X	X	X	X	X	Suplex or any other takedown that spikes the opponent's head into the ground (deliberately or with gross disregard for safety)

(JJIF V2.4 S. 60)

	Gi and No Gi			Gi	No Gi			Techniques listed below are to be disqualified in equivalent belt divisions marked with X unless otherwise specified.
	U12 and below (all belts)	U14 / U16 (all belts)	White (U18 and up)	Blue Purple	Brown Black	Brown (Masters) Black (Masters)	Brown (Adults) Black (Adults)	
1	X	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Submission stretching the legs apart (banana split)
2	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	Choke with simultaneous spinal lock or neck crank
3	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	Arm triangle choke and other kata gatame variations (anaconda, D'arce, buggy, etc.)
4	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	Front headlock choke without collar (guillotine)
5	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	Forearm choke using the sleeve (Ezekiel choke)
6	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	Rotational shoulder lock using the legs (omoplata, baratoplata, etc.)
7	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	Pulling on the head while attempting a triangle choke
8	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	Straight ankle lock (aligned with the knee or facing outwards)
9	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	Using the guard to apply a compression lock on the opponent's organs or ribs
10	X	X	X	✓	✓	✓	✓	Wrist lock of any kind
11	X	X	X	✓	✓	✓	✓	Single leg takedown attempt with the attacker's head kept outside the opponent's front-torso (NO FOUL: RESET STANDING)
12	X	X	X	✓	✓	✓	✓	Jumping to closed guard or flying submissions (MINOR FOUL: RESET STANDING AND GIVE PENALTY)
13	X	X	X	X	✓	✓	✓	Bicep slicer or calf slicer
14	X	X	X	X	✓	✓	✓	Straight kneebar (aligned with knee)
15	X	X	X	X	✓	✓	✓	Internal rotation ankle lock (toehold, Estima lock, corkscrew, etc.)
16	X	X	X	X	✓	✓	✓	Straight ankle lock turning inward (facing the direction of the free leg)
17	X	X	X	X	X	X	✓	Inside or outside heelhook
18	X	X	X	X	X	X	✓	Leglocks that apply a rotational (twisting) or lateral (sideways) force on the knee
19	X	X	X	X	X	X	✓	Full knee reap (foot crossed beyond midline) with a submission, or trapped or standing foot on the reaped leg (DQ) Partial knee reap (foot in front of midline) with a submission on the reaped leg (DQ) Partial knee reap with trapped or standing foot on the reaped leg (MINOR FOUL: REMOVE REAP AND GIVE PENALTY) *No trapped foot = no foul (as long as it is understood by the referee that there is no danger to the trapped knee)
20	X	X	X	X	X	X	✓	External rotation ankle lock (reverse toehold, Aoki lock, etc.)
21	X	X	X	X	X	X	X	Slam from guard, back control, submissions, or any other entanglements on the ground
22	X	X	X	X	X	X	X	Spinal lock or neck crank (without choke attempt)
23	X	X	X	X	X	X	X	Scissor takedown / kani basami / kane-sute
24	X	X	X	X	X	X	X	Bending or twisting the opponent's fingers
25	X	X	X	X	X	X	X	Head-spiking while the opponent has the head outside during a single leg attempt
26	X	X	X	X	X	X	X	Suplex or any other takedown that spikes the opponent's head into the ground (deliberately or with gross disregard for safety)

(JJIF V2.4 S. 60)

I. Sektion 9. Kampfentscheidung

- Aufgabe (Submission): Ein Kämpfer hat den Kampf vorzeitig gewonnen, wenn er seinen Gegner durch z. B. einen Hebel- oder eine Würgetechnik zum Abklopfen bringt und der MKR den Kampf stoppt.
- Am Ende der Kampfzeit gewinnt der Kämpfer, der die meisten Punkte hat.
- Wenn beide Kämpfer gleichviele Punkte haben, gewinnt der Kämpfer mit den meisten Vorteilen (Advantages).
- Wenn beide Kämpfer gleichviele Punkte und Advantages haben, gewinnt der Kämpfer, der wie wenigsten Strafen hat.
- Wenn beide Kämpfer gleichviele Punkte, Advantages und Strafen haben, entscheidet der MKR (bei 3 Kampfrichtern entscheiden alle 3), wer den Kampf gewonnen hat. Dabei wird berücksichtigt, welcher Kämpfer der Offensivere oder näher an einer Aufgabesituation war.
- Wenn beide Kämpfer sich bei absoluten Punktegleichstand in einem Finale oder Halbfinale schuldlos verletzen oder krank werden und keiner den Kampf mehr fortführen kann, wird der Sieger durch Zufallsentscheid (z. B. Münzwurf) ermittelt.
- Golden-Score-System: Siehe Sektion I. 3 k)

I. Sektion 10. Zeitverzug und Zurückziehen

- a) Die Entscheidung „Sieg durch Zeitverzug“ wird jedem Kämpfer durch den MKR zugesprochen, dessen Gegner nach dreimaligem Aufruf innerhalb von 3 Minuten nicht zum Kampf erscheint. Der Sieger erhält 100 Punkte, der Verlierer erhält 0 Punkte.
- b) Die Entscheidung „Sieg durch Rücktritt“ wird dem Kämpfer durch den MKR zugesprochen, dessen Gegner sich während des Kampfes zurückzieht. Der Sieger erhält 100 Punkte, der Aufgebende erhält 0 Punkte.

I. Sektion 11. Verletzung, Krankheit oder Unfall

- a) Jeder Kämpfer hat für jeden Kampf eine Verletzungszeit von 2 Minuten.
- b) Die Verletzungszeit wird vom MKR gestartet.
- c) Wenn einer der Kämpfer nicht mehr in der Lage ist, weiterzukämpfen, entscheidet der MKR nach folgenden Gesichtspunkten:
 - Wenn die Verletzung dem verletzten Kämpfer zuzuschreiben ist, verliert dieser den Kampf.
 - Wenn es nicht möglich ist, zu sagen, wer an einer Verletzung Schuld hat, soll der verletzte Kämpfer den Kampf verlieren.
 - Wenn der unverletzte Kämpfer schuld an der Verletzung seines Gegners ist, soll dieser disqualifiziert werden und dadurch den Kampf verlieren.
- d) Wenn einer der Kämpfer während des Kampfes erkrankt und nicht mehr in der Lage ist, diesen fortzuführen, soll er den Kampf verlieren.
- e) Das offizielle medizinische Personal entscheidet, ob ein Kämpfer einen Kampf fortsetzen kann oder nicht.
- f) Wenn ein Kämpfer ohnmächtig wird oder Ausfallerscheinungen zeigt, muss der MKR den Kampf beenden. Nach einer Bewusstlosigkeit in Folge einer Würgetechnik ist entsprechende*r Athlet*in solange für Wettkämpfe des Deutschen Ju-Jitsu Verbandes e. V. gesperrt, bis für entsprechende*r Athlet*in ein positiver Bescheid nach einem Ultraschall der Halsschlagader durch eine*n angiologisch erfahrener Ärzt*in mit der Möglichkeit der Karotissonographie mit entsprechender DEGUM-Qualifikation vorliegt. Die Entscheidung über die Sperre soll von dem offiziellen/zuständigen Arzt des Wettkampfes getroffen werden. Bei allen anderen Formen, die zum Verlust des Bewusstseins führen, ist der Kämpfer nur für diesen Tag gesperrt.
- g) Wenn ein Kämpfer einen Krampf erleidet, wird sein Gegner zum Sieger erklärt.
- h) Wenn ein Kämpfer sich vor oder während eines Kampfes bis zur Siegererklärung übergeben muss oder sonstige Körperkontrollfunktionen verliert, verliert er den Kampf.

I. Sektion 12. Kleiderordnung für „No-Gi“-Wettkämpfe:

- a) Rashguard: Männer und Frauen müssen ein hautenges Hemd tragen, das den Oberkörper bedeckt und den Bund der Shorts erreicht. Das Hemd muss rot oder blau sein..
- b) Shorts: Die Shorts müssen mindestens die Hälfte des Oberschenkels bedecken (nicht mehr als 15 cm vom Knie entfernt) und dürfen nicht über das Knie gehen. Shorts können Taschen haben, aber diese müssen zugenäht sein, und dürfen keine Knöpfe, freiliegende Kordeln, Plastik- oder Metallreißverschlüsse haben. Kompressionshosen/Leggings, die fest auf der Haut sitzen, sind unter den Shorts erlaubt. Alle Shorts oder Leggings müssen größtenteils schwarz sein.

I. Sektion 13. Gürtelklassen

- a) Es ist für Weißgurte, Anfänger und alle U16-Kämpfern verboten, direkt in die Guard oder Aufgabesituation zu springen (auch der Versuch). Wenn ein Kämpfer dieses versucht, stoppt der MKR den Kampf, vergibt eine Bestrafung und lässt den Kampf aus der Mitte im Stand wieder beginnen.
- b) In der U16 dürfen die Kämpfer beim Versuch eines Single-Leg-Takedowns den Kopf nicht außerhalb des Körpers des Gegners haben. Wenn einer der Kämpfer dieses versucht, stoppt der MKR den Kampf und lässt diesen in der Mitte im Stand wieder beginnen. In diesem Fall gibt es keine Bestrafung.
- c) Wenn nachgewiesen ist, dass ein Kämpfer im Judo ein schwarzer Gürtel hat oder Freestyle- oder griechisch-römisches Ringen trainiert oder auf MMA-Turnieren als Profi oder Amateur gekämpft hat, darf er auf einem White-Belt- oder Anfänger-Turnier nicht teilnehmen.
- d) Niveau-Klassen (nur No-Gi)
 - Erwachsene, Masters und U18
 - Novizen: 6 Monate Trainingserfahrung
 - Anfänger: 6 Monate bis 2 Jahre Trainingserfahrung
 - Mittlere Klasse: 2 bis 5 Jahre Trainingserfahrung sowie BJJ-Blau-Gurt
 - Experten: 5 oder mehr Jahre Trainingserfahrung. Ab BJJ-Violett-Gurt gilt man als Experte
 - Kinder und Jugendliche der U16
 - Novizen: 6 Monate Trainingserfahrung. Aufgabe-Techniken sind erst nach der U12 erlaubt.
 - Anfänger: 6 Monate bis 2 Jahre Trainingserfahrung.
 - Mittlere Klasse: 1 bis 2 Jahre Trainingserfahrung.
 - Fortgeschrittene: 2 bis 3 Jahre Trainingserfahrung.
 - Experten: 3 oder mehr Jahre Trainingserfahrung.
 - Die Trainingserfahrung umfasst unter anderem Erfahrung im Wrestling, BJJ, Judo, Sambo usw.

I. Sektion 14. Geltungsbereich

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