



柔術

## Ju-Jutsu

ALL – STYLE – COMBAT – SYSTEM

REGELWERK

### JU – JUTSU – POINT - FIGHTING

#### **Vorwort:**

- Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird nachfolgend die männliche Form verwendet, womit alle Geschlechter gemeint sind.
- Zwei Wettkämpfer messen sich in einem fairen, sportlichen und freundschaftlichen Wettbewerb. Ziel des Wettkampfes ist es durch die Ausführung einer perfekten Technik oder nach Punktemehrheit die Gegnerin/ den Gegner zu besiegen.
- Der Wettkampf besteht aus 3 Parts.

#### **Part 1**

umfasst den Atemi-Kampf (Fuß- und Fausttechniken)

#### **Part 2**

umfasst den Kampf im Stand mit Kontaktaufnahme (Wurftechniken und Takedowns)

#### **Part 3**

umfasst den Bodenkampf (Kontroll-/Halte-, Hebel- und Würgetechniken)

#### **Wettkampfberechtigung:**

- Startberechtigt sind Sportler der Deutschen Kampfkunstunion und befreundete Verbände, sofern der Veranstalter dies nicht einschränkt.

## **Wettkampfausrüstung**

- Die Wettkämpfer treten in einem festen und sauberen weißen Gi an.
- Zugelassen sind Judo- und Jiu-Jitsu-/ Ju-Jutsu Gis. BJJ – Gis sind nicht zugelassen, da diese enger geschnitten sind, womit sie enger am Körper anliegen und damit den Kämpfern Vorteile bieten. So können beispielsweise Techniken, die das Einbinden des Gis bedürfen, nur schwer bzw. gar nicht ausgeführt werden.
- Die Jacke muss das Gesäß, der Ärmel den halben Unterarm und die Hose mindestens die Waden bedecken.
- Darüber hinaus sind ein Kopfschutz, ein Zahnschutz, Faustschützer, ein Tiefschutz, Fußschützer und Schienbeinschützer in Part 1 (Atemi-Kampf) vorgeschrieben. Der Tiefschutz und der Schienbeinschutz sind unterhalb des Gis zu tragen.
- Wettkämpferinnen dürfen im Atemi-Kampf optional einen Brustschutz tragen, welcher unterhalb des Gis zu tragen ist. Dies ist dem Mattenkampfrichter vorher anzuzeigen.
- Die Hand-, Fuß- und Schienbeinschützer müssen weich und leicht sein. Sie müssen mit weichem Schaumstoff gepolstert sein und dürfen nicht beschädigt sein. Als Handschützer sind sogenannte Safetys zu verwenden. Der Fußschutz muss den ganzen Fuß abdecken.
- Finger- und Fußnägel müssen kurz geschnitten sein.
- Lange Haare müssen mit einem weichen Material zusammengebunden sein. Haarspangen/-klammern sind verboten.
- Ebenso ist das Tragen von Brillen verboten.
- Das Tragen von Schmuck jeder Art ist untersagt.
- Insgesamt ist es nicht zulässig, etwas zu tragen, das eine Verletzung oder eine Gefährdung hervorrufen könnte.
- Mädchen und Frauen müssen T-Shirts tragen. Jungen und Männer tragen kein T-Shirt.
- Part 2 und Part 3 werden ohne Kopfschutz, Faustschützer, Schienbeinschutz und Fußschützer ausgetragen. Ein Tiefschutz ist in diesen Parts optional.

Ein Verstoß gegen diese Vorgaben kann dazu führen, dass der Wettkämpfer nicht zum Wettkampf zugelassen wird. Dieser Kampf wird dann wie ein verlorener Kampf (technisches K.O.) gewertet.

## **Kampffläche**

- Die Kampffläche beträgt mindestens 5x5 m. Der an der Kampffläche (zumeist grün) angrenzende Sicherheitsring ist andersfarbig als die Kampffläche zu wählen (zumeist rot). Der darum befindliche zweite Sicherheitsring trägt die Farbe der Kampffläche und darf nicht von den Kämpfern betreten werden. In diesem Fall ist der Kampf zu unterbrechen.

- Dem Kampfrichter obliegt es, das Bertreten dieses Mattenbereiches bei mehrfachem Vorkommen durch einen Kämpfer zu ahnden (Taktieren zur Unterbrechung des Kampfes).
- Techniken, die außerhalb der Kampffläche angesetzt werden erhalten keine Bewertung.
- Jegliches Kämpfen außerhalb der Kampffläche ist zu unterbinden. Der Kampf startet in der Mitte der Kampffläche neu.

### **Wettkampfulassung**

- Die Wettkampfteilnehmer bestätigen mit der Anmeldung und dem Antritt zum Turnier, dass sie sportgesund sind, ein leistungsgerechtes Training absolviert wurde und die Wettkampffregeln bekannt sind.
- Eine sportärztliche Untersuchung muss im Pass eingetragen sein. Diese darf nicht älter als 24 Monate sein.

### **Kampfdauer**

- Die Kampfdauer richtet sich nach der Punktevergabe.
- In Part 1 hat der Kämpfer den Kampf für sich entschieden, der zuerst 3 Punkte erreicht. Die maximale Kampfzeit beträgt 2 Minuten.
- In Part 2 hat der Kämpfer den Kampf für sich entschieden, der zuerst einen Wurf oder einen Take-Down durchsetzt. Die maximale Kampfzeit beträgt 2 Minuten.
- In Part 3 hat der Kämpfer den Kampf für sich entschieden, der einen Haltegriff 20 Sekunden hält (Kinder 10 Sekunden, Jugendliche 15 Sekunden) oder den Gegner zur Aufgabe bewegt.
- Zwischen Part 1 und Part 2 ist eine Erholung von 1 Minuten vorgegeben. In dieser Zeit ist die Ausrüstung abzulegen. Zwischen Part 2 und Part 3 ist eine Erholungszeit von 1 Minute vorgegeben.
- Zwischen zwei voneinander unabhängigen Kämpfen ist eine Mindesterholungszeit der Kämpfer von mindestens 5 Minuten vorgegeben.

### **Wettkampfarmt bzw. Wertungsart:**

- Folgende Wettkampfarmten bzw. Wertungsarten sind zulässig:
  1. KO – Prinzip
  2. brasilianisches Pool-System mit Trostrunde

Der Ausrichter entscheidet über die Wettkampfarmt bzw. die Wertungsart. Diese ist auf der Ausschreibung zu benennen.

### **Gewichtsklassen**

- Schüler bis einschließlich 13 Jahre:  
-22kg , -25kg , -28kg , -31kg , -35kg , -40kg , -45kg , -50kg , -55kg , +55kg

- Jugend bis einschließlich 17 Jahre:  
-40kg , -45kg , -50kg , -55kg , -60kg , -65kg , -70kg , -75kg , -80kg , +80kg
- Damen:  
-50kg , -55kg , -60kg , -65kg , -70kg , -75kg , -80kg , +80kg
- Herren:  
-55kg , -60kg , -65kg , -70kg , -75kg , -80kg , -85kg , -90kg , -95kg , +95kg
- Bis 30kg Körpergewicht darf der Gewichtsunterschied nicht mehr als 3kg betragen, zwischen 30kg und 50kg nicht mehr als 5kg und zwischen 50kg und 95kg nicht mehr als 6kg. Ab 95kg gilt die offene Klasse.
- Es wird im Gi inklusive Jacke gewogen. Die Gewichtsklassen können bedingt durch die Teilnehmerzahlen verändert werden. Werden die zulässigen Gewichtsunterschiede dadurch überschritten, müssen die Betroffenen und die Trainer ihr Einverständnis dazu geben.
- Es ist möglich, dass Kämpfer auf Wunsch in einer höheren Gewichtsklasse starten. Dies ist beim Wiegen bekannt zu machen. Doppelstarts sind nach Absprache mit dem Veranstalter möglich.

Von den vorgenannten Regularien kann bei Meldung eines Teilnehmers in seiner Alters- bzw. Gewichtsklasse seitens des Veranstalters abgewichen werden. In diesem Fall kann mit Einverständnis des Kämpfers und des Betreuers der Start in einer anderen Alters- bzw. Gewichtsklasse entschieden werden. Sofern dies nicht zu Stande kommt, obliegt es dem Veranstalter zu entscheiden, ob der Kämpfer als alleiniger Starter in seiner Alters- bzw. Gewichtsklasse gilt und lediglich einen Freundschaftskampf zu bestreiten hat, oder die Gewichtsklasse geschlossen wird. Das gezahlte Startgeld wäre im letzteren Fall an den Kämpfer auszus zahlen.

### **Beginn des Wettkampfes**

- Der Listenführer ruft die Wettkämpfer auf. Nach dem Aufruf haben die Wettkämpfer 3 Minuten Zeit an der Mattenfläche zu erscheinen. Es erfolgen maximal 3 Aufrufe. Bei Nichterscheinen oder zu spätem Erscheinen wird der Wettkampf zu Gunsten des Gegners gewertet. Die Kämpfer kommen nachdem der Wettkampfgürtel (roter Gürtel für den Erstaufgerufenen und weißer Gürtel für den Zweitaufgerufenen) gebunden wurde, auf die Matte, wobei der Graduierungsgürtel zuvor abgelegt wurde. Die Matte wird wie üblich rückwärts betreten. Nach der Drehung erfolgt ein Angrüßen zur Mattenmitte. Der Mattenkampfrichter gibt anschließend die Kommandos zum Verbeugen zum Kampfgericht und der Kämpfer zueinander, bevor der Kampf durch das Kommando des Mattenkampfrichters mit dem Wort „Kämpft“ beginnt.

- **Part 1** startet aus dem Stand, der Abstand der Kämpfer beträgt ca. 1m zueinander.
- **Part 2** startet aus dem Stand, der Abstand der Kämpfer beträgt ca. 1m zueinander.
- **Part 3** startet im Boden, dabei ist jeweils ein Bein der Kämpfer aufgestellt und das andere befindet sich auf dem Knie. Die Kontrahenten schauen sich dabei an.

### **Hauptkampfrichter, Mattenkampfrichter, Spiegelkampfrichter und Aufgaben der Kampfrichter**

- Der Hauptkampfrichter überwacht das gesamte Turnier. Er trifft bei Unstimmigkeiten nach Anhörung der Parteien die letzte Entscheidung. In einen aktuellen Wettkampf darf der Hauptkampfrichter nur eingreifen oder diesen unterbrechen, wenn er eine gefährliche Situation wahrnimmt.
- Es befinden sich im Part 1 zwei Kampfrichter auf der Wettkampfmatte (1 Mattenkampfrichter und 1 Spiegelkampfrichter).
- Der Mattenkampfrichter leitet alleine den Ju-Jutsu Wettkampf auf der Matte und trägt damit die Verantwortung. In Zweifelsfällen oder Unstimmigkeiten kann sich der Mattenkampfrichter mit dem Spiegelkampfrichter oder dem Hauptkampfrichter beraten.
- Vor Beginn des Kampfes prüft der Mattenkampfrichter die Korrektheit der Ausrüstung und des Gis. Ist die Schutzausrüstung/ Kleidung nicht korrekt, kann der Wettkampf nicht durchgeführt werden. Dem Kämpfer wird ein Zeitfenster von 3 Minuten gewährt, um die Schutzausrüstung/ Kleidung in einen korrekten Zustand zu versetzen.
- Der Mattenkampfrichter leitet den Kampf. Er entscheidet über Verletzungszeit und Strafen. Er benennt den Sieger.

### **Hauptkampfrichterkleidung**

- Weißes Hemd mit einem Schlips der Deutschen Kampfkunstunion. Dunkles Jacket und dunkle Hose.

### **Kampfrichterkleidung und Spiegelkampfrichterkleidung**

- Weißes Hemd und dunkle (nach Möglichkeit schwarz) Hose. Schwarze Socken und Mattenschuhe. Ein Schlips der Deutschen Kampfkunstunion ist vorgesehen.

### **Zusammensetzung des Kampfgerichtes**

- Listenführer, Zeitnehmer, Spiegelkampfrichter, Mattenkampfrichter, Hauptkampfrichter und ggf. einem Kampfrichterobmann.

## **Wettkämpfer**

- Die Wettkämpfer stehen sich auf der Kampffläche in einem Abstand von 1 Metern gegenüber.
- Der Kämpfer mit dem roten Gürtel steht rechts vom Mattenkampfrichter und der Kämpfer mit dem weißen Gürtel steht links vom Mattenkampfrichter.
- Am Ende des Kampfes verbeugen sich die Kämpfer zunächst zum Mattenkampfrichter und anschließend zum Spiegelkampfrichter.

## **Trainer und Betreuer**

- Die Wettkämpfer werden während des Kampfes von einem Trainer oder einem Betreuer von einem dafür vorgesehenen Platz betreut. Der Betreuer muss mindestens 16 Jahre alt sein. Getränke und Nahrungsmittel dürfen während des Kampfes und auch in der Kampfpause nicht gereicht werden. Dem Trainer können ebenfalls bei unsportlichem Verhalten Strafen durch den Mattenrichter ausgesprochen werden. Bei Verwarnungen erhält der gegnerische Kämpfer einen Punkt. Werden 3 Verwarnungen gegen den Betreuer ausgesprochen, so ist dieser der Halle zu verweisen und der Kämpfer verliert den Kampf.

## **Proteste**

- Proteste nimmt der Hauptkampfrichter entgegen.
- Ein Protest kann nur der Mannschaftsführer (Coach) anmelden.
- Ein Videobeweis wird nicht herangezogen, sofern es sich nicht um ein offizielles Video des Veranstalters handelt.
- Die Protestgebühr wird durch den Veranstalter am Turniertag bekannt gegeben.

## **Allgemeines zu den Techniken**

- Alle Techniken müssen fair, ruckfrei und kontrolliert durchgeführt werden.
- Pro gewonnenen Part erhält der Kämpfer 1 Punkt. Wer nach den durchkämpften Parts die meisten Punkte erreicht hat, hat den Kampf gewonnen. Entscheidet ein Kämpfer Part 1 und Part 2 für sich, so ist Part 3 obsolet.
- Endet ein Part unentschieden, so wird kein Punkt vergeben.
- Atemitechniken (Part 1) dürfen keine Wirkungskontakt zeigen.
- Alle Würfe/ Takedowns und Gegenwürfe aus dem Stand (Part 2), bei denen der Gegner auf die Seite oder den Rücken fällt, gelten grundsätzlich als Wurftechnik.
- Sicheln und Fußfeger (Part 2) sind unterhalb des Knies anzusetzen.
- Als Festhaltetechniken werden Techniken von dem Kampfrichter gewertet, die eine Kontrolle des Partners bewirken (Part 3). - Keine 2 zu 1 Regelung, wie sie im Jiu.Jitsu bekannt/ gültig ist!
- Wird eine Kontrolltechnik/ Haltetechnik in Part 3 mit einer Würge- oder Hebeltechnik kombiniert, so finden die Regelungen bzgl. der Würge- oder

### Hebeltechnik Anwendung.

- Strafen und verbotene Handlungen werden durch den Mattenkampfrichter angezeigt.
- Im Part 3 kämpfen die Kontrahenten ausschließlich am Boden. Es ist verboten sich auf beide Füße zustellen und sich damit aufzurichten.
- Kontrolltechniken in Part 3 sind alle Techniken, die nicht offizielle Haltetechniken sind, jedoch den Gegner in der Bewegung dermaßen einschränken, dass eine freie Bewegung nicht möglich ist.
- Kontrolltechniken können in Part 3 in jeder Lage (Bauch, Rücken, Seite) erfolgen und ausgeführt werden. Sie gelten auch, wenn lediglich der Oberkörper kontrolliert wird, womit die Beine frei bleiben können.
- Die Kontrolltechnik/ Haltetechnik in Part 3 wird für denjenigen gezählt, der die überwiegende Kontrolle ausführt. Sollte dies nicht eindeutig zu erkennen sein, so ist die Situation zu lösen und der Kampf neu zu beginnen.
- Gelingt es dem Gehaltene in Part 3 auf die Kniee zu kommen, so ist die Situation zu lösen. (Achtung: Drehen aus dem Haltegriff seitwärts auf die Kniee kann als Eigengefährdung gewertet werden). Darüber hinaus muss gelöst werden, wenn beide Kämpfer die Kampffläche verlassen.
- Eine (verbotene) Nierenschere in Part 3 liegt vor, wenn die Füße geschlossen und die Beine gestreckt werden. Sie ist nicht als Technik (auch nicht als Haltetechnik, sofern nicht der Oberkörper des Gegners zusätzlich kontrolliert wird) anzusehen, wenn lediglich die Beine rechts und links am Körper anliegen, nicht gestreckt oder die Füße nicht geschlossen sind.
- Wenn beide Kämpfer in Part 1 eine Atemtechnik setzen, ist der Punkt an denjenigen zu vergeben, der den ersten Treffer gesetzt hat. Treffen beide gleichzeitig, werden keine Punkte vergeben.
- Die Kämpfer in Part 3 sind dazu verpflichtet rechtzeitig abzuklopfen bzw. rechtzeitig den Kampf aufzugeben, so dass keine Gefährdung der Gesundheit erfolgt.
- Unmittelbar gekonterte Würfe in Part 2 werden für den Kämpfer gewertet, die den Konterwurf ausgeführt hat.

### **Regularien (Strafen und verbotene Handlungen/ Erlaubte Handlungen)**

- Strafen und verbotene Handlungen werden je nach Schwere mit Ermahnung, Verwarnung oder der Disqualifikation geahndet. Strafen und verbotene Handlungen sind:
1. Passivität: Es wird seitens des Kämpfers keine Aktivität gezeigt, um zu punkten.
  2. Simulieren
  3. Nichteinhalten von KR-Anweisungen
  4. Das Ausführen einer Aktion, durch die sich der Kämpfer selbst gefährdet.

5. Verlassen der Kampffläche
6. unkontrollierte, ruckartige, unfaire Techniken und Bewegungen, dazu gehört in den jeweiligen Parts auch das Schlagen, Treten, Drücken in die Weichteile und in das Gesicht.
7. Reißen an Ohren und Harren
8. Fassen ins Gesichtsfeld
9. Part 1: Atemitechniken unterhalb der Gürtellinie
10. Part 1: Atemitechniken auf die Schädeldecke (Disqualifikationsgrund!)
11. Part 1: Atemitechniken an den Hinterkopf
12. Part 1 : Atemitechniken gegen den Hals
13. Part 1: Kopfstöße
14. Die Trefferfläche für Kinder und Jugendliche beschränkt sich in Part 1 auf den Oberkörper. Bei den Erwachsenen werden ebenfalls Treffer gegen den Kopf gewertet, wobei gerade zum Kopf ausgeführte Atemitechniken (sowohl mit der Faust und dem Fuß) verboten und mit einer Strafe zu belegen sind.  
**ACHTUNG:** Keine Härte! Keine Wirkungstreffen! Kein Wirkungskontakt!  
Dies kann zur Disqualifikation führen!
15. Ausführen von Aktionen nach dem Ausruf „Mate“ durch den Mattenkampfrichter
16. Part 1: Atemitechniken zu den Beinen
17. Part 1: Ellenbogentechniken und Knietechniken
18. Part 2 und 3: Finger –, Handgelenk – und Zehenhebel
19. Part 2 und 3: Schulter-, Nacken- und Genickhebel
20. Part 3: Kompression der Nieren oder Rippen mit den Beinen in der geschlossenen Guardposition (Nierenschere/ Beine werden gestreckt)
21. Part 2: Ansprungschere von vorne
22. Part 3: Kopfscheren
23. Part 3: Würgen mit bloßen Händen, der Handkante, der Faust und dem Fuß/ den Füßen
24. Part 3: Hebel und Würgetechniken sind für Kinder verboten. Bei Jugendlichen sind die Techniken im Ansatz erlaubt, werden jedoch unmittelbar von den Kampfrichtern abgebrochen, sobald der Ansatz erkannt wird. Die Technik im Ansatz wird mit 1 Punkt bewertet.
25. Part 3: Eigenständiges Drehen in den Nackenhebel bei einer Festhaltetechnik ist verboten.
26. Part 3: Nervendruckpressen
27. Part 2 und Part 3: Hand oder Fuß in das Gesichtsfeld des Gegners halten
28. Part 1: gesprungene Atemi- Techniken (Beispiel Fußsprünge oder Faustschläge aus einem Sprung heraus)
29. Zeit schinden (z.B, Zeit lassen beim Gi ordnen/ Ordnen der Schutzausrüstung)
30. Part 1: zu hartes Ausführen von Atemitechniken
31. Part 1, Part 2 und Part 3: Ausführung unkontrollierter Techniken
32. Part 2: Gefährliche Wurftechnik oder gefährliche Takedown



33. Herbeiführen einer Verletzung durch z.B. nicht Abschlagen / Eigengefährdung.  
Eigengefährdung liegt auch vor, wenn ein Gegner sich ungeschützt in Part 1 in eine Atemtechnik bewegt. Dies gilt auch, wenn die Atemtechnik verfehlt.
34. Ausführung eines Wurfes in Part 2, der dazu führt, dass der geworfene Gegner auf das Gesicht, den Nacken oder dem Kopf fällt.
35. Ausführung eines Wurfes in Part 2, der den Gegner in die oder außerhalb der Sicherheitsfläche befördert, wobei Wurftechniken, die auf der Kampffläche begonnen werden, auf der Sicherheitsfläche beendet werden können.
36. Dreht sich ein Kämpfer selbstständig in Part 3 in einen Genickhebel, so löst der Kampfrichter die Technik, welcher sich in die eigengefährdende Situation gebracht hat. Der gegnerische Kämpfer erhält einen Punkt.
37. Das Ziehen des Gegners in Part 3 über die Wirbelsäule nach hinten ist verboten.
38. Das Verdecken des Gesichts des Gegners mit dem eigenen Körper in Part 3 ist verboten.
39. Sprechen während des Kampfes.
40. Unsportliches Verhalten, z.B. abfällige/ beleidigende Äußerungen oder Gesten gegen Personen.
41. Erscheint der Gegner nicht zum Kampf nach dreimaligem Aufruf, gewinnt der erschienene Kämpfer den Kampf.
42. Fluchen

### **Schwerwiegende Verfehlungen/ Ausschluss vom Turnier**

- Fällt ein Kämpfer auf dem Turnier mit einer als besonders schwerwiegend gewerteten verbotenen Handlung auf, kann ein Ausschluss aus dem Turnier erfolgen und die folgenden Kämpfe werden als verloren gewertet.
- Schwerwiegende verbotene Handlungen sind:
  1. verbotene Techniken, die den Gegner verletzen könnten oder verletzen.
  2. Hebeltechniken in Part 3, die auf den Nacken oder auf die Wirbelsäule wirken
  3. verdrehte Hebel
  4. Hand-, Hüft-, und Genickhebel in Part 3 sind in allen Altersklassen nicht erlaubt
  5. Würgetechniken in Part 3 mit direkter Wirkung auf den Kehlkopf sind in allen Altersklassen nicht erlaubt
  6. Vortäuschen von Verletzungen
  7. rassistische Äußerungen
- Wenn es im Wettkampf zu einer unvorhergesehen, von diesem Regelwerk nicht erfassten Situation kommt, so entscheidet der Mattenkampfrichter in Beratung mit dem Hauptkampfrichter über die Handlung.

## **Punktevergabe**

- Sollten der Spiegelkampfrichter und der Mattenkampfrichter die Punkte unterschiedlich vergeben oder es werden durch einen keine Punkte vergeben, so erfolgt keine Wertung.
- Für eine getroffene Atemtechnik in Part 1 wird ein Punkt vergeben. Bei einer Schlagserie/ Trittserie erfolgt ebenfalls lediglich die Vergabe eines Punktes.
- Für eine Wurftechnik in Part 2 wird ein Punkt vergeben.
- Für Kontrolltechniken/ Haltetechniken in Part 3 erhalten Schüler nach 10 Sekunden einen Punkt, Jugendliche nach 15 Sekunden einen Punkt und Erwachsene nach 20 Sekunden einen Punkt. Die letzten 5 Sekunden werden laut angezählt.
- Würgetechniken und Hebeltechniken in Part 3, welche zu einer Aufgabe des Gegners durch Abklopfen führen werden mit 1 Punkt (Ippon) bewertet.
- In den Altersklassen U18 muss durch das Mattenkampfgericht bei Hebel- und/oder Würgetechniken in Part 3 bereits im Ansatz die Punktevergabe erfolgen, wenn die Technik zur Aufgabe des Kontrahenten führen könnte. Die Technik muss unterbrochen werden.
- Würgetechniken und Hebeltechniken sind in Part 3 in der Altersklasse U14 nicht erlaubt.

## **Punktewertung**

- Kampfpunkt - 1 Punkt (bei einem technisch einwandfreien Wurf dürfen 2 Punkte vergeben werden)
- Ermahnung - 0 Punkte
- Verwarnung - 1 Punkt für den Gegner (3 Verwarnungen führen dazu, dass der Kampf verloren wurde. Liegen den Verwarnungen schwerwiegende Verfehlungen zu Grunde, können diese zur Disqualifikation führen)
- Kampfaufgabe - 3 Punkte und Sieg für den Gegner

## **Verletzungen:**

- Nach einer Verletzung gilt eine 5minütige Regenerationszeit.
- Der Sanitäter entscheidet, ob der Kampf fortgesetzt werden kann. Auch der Betreuer bzw. der Kämpfer kann unabhängig über die Fortsetzung entscheiden.
- Wurde die Verletzung fahrlässig oder vorsätzlich verursacht, so gilt der Kampf für den Verletzten als gewonnen.
- Wurde die Verletzung selbst verschuldet, so verliert der Verletzte den Kampf.

## **Ende des Kampfes:**

1. Durch Abschlagen oder Erklärung (die Erklärung ist auch durch den Betreuer möglich) gibt der jeweilige Kämpfer den Kampf auf, womit der Kontrahent

- den Kampf gewinnt.
2. Bei einem technischen K.O. ist der Kampf beendet.
  3. Bei Disqualifikation eines Kämpfers
  4. Bei Verletzung eines Kämpfers
  5. Bei Nichtantreten eines Gegners
- Am Ende eines Kampfes ordnen die Kämpfer ihre Kleidung.
  - Nach der gemeinsamen Verbeugung zum Kampfgericht und anschließend zueinander, gibt der Kampfrichter den Sieger bekannt.
  - Im Anschluss gehen die Wettkämpfer aufeinander zu und reichen sich respektvoll die Hand.
  - Der Sieger meldet sich am Tisch des Listenführers.

### **Haftungsausschluss:**

- Der Veranstalter, der Ausrichter, der Kampfrichter und die Mitglieder des Kampfgerichtes sind von jeglichen Regressansprüchen jeglicher Form seitens der Kämpfer, Trainer, Betreuer und der Angehörigen befreit.