

JJVÖ

Jiu-Jitsu Verband Österreich  
Jiu-Jitsu Federation Austria



# WETTKAMPFREGLN: Fighting

(Version 3.2 / 1. Jänner 2019)

**Mit Kommentaren**

(nicht Teil der Regeln)

## **Inhalt**

Inhalt .....	1
JJIF Fighting System .....	2
Abschnitt 1: Allgemeines.....	2
Abschnitt 2: Material.....	2
Abschnitt 3: Kategorien.....	3
Abschnitt 4: Kampfrichter .....	4
Abschnitt 5: Sekretariat.....	4
Abschnitt 6:    Verlauf des Kampfes .....	4
Abschnitt 7:    Anwendung von „Hajime“, „Matte“, „Sonomama“ und „Yoshi“ .....	5
Abschnitt 8:    Punkte .....	6
Abschnitt 9:    Strafen.....	8
Abschnitt 10:    Regelung des Kampfes .....	10
Abschnitt 11:    Nichterscheinen und Aufgabe.....	10
Abschnitt 12:    Verletzung, Krankheit oder Unfall.....	10
Abschnitt 13:    Mannschaftswettkämpfe .....	11
Abschnitt 14:    Reservekämpfer bei Mannschaftsbewerben .....	11

## JJIF Fighting System

### Abschnitt 1: Allgemeines

- a. Im Fighting System treten zwei Kämpfer in einem fairen, sportlichen Jiu-Jitsu Wettkampf gegeneinander an.
- b. Das JJIF Fighting System wird in 3 Teile („Parts“) aufgeteilt:
  - Part 1: Schläge, Stöße und Tritte
  - Part 2: Würfe, zu Boden bringende Techniken, Hebel- und Würgetechniken
  - Part 3: Festhalte-, Hebel und WürgetechnikenDie Kämpfer müssen technisch aktiv sein, bevor sie im nächsten Part weiterkämpfen. Eine Aktion ist dann technisch gültig, wenn der Kämpfer diese kontrolliert, in gutem Gleichgewicht und in Kombination ausgeführt hat<sup>(1)</sup>.
- c. Angriffe im ersten Part dürfen nur auf folgende Bereiche ausgeübt werden: Kopf, Gesicht, Nacken, Bauch, Brust, Rücken und Seite.
- d. Alle Würgetechniken sind erlaubt, außer würgen mit der Hand und den Fingern.
- e. Die Kampfzeit beträgt 3 Minuten. Der Mattenrichter und die Seitenrichter sollen gemeinsam – nach Befragung des Tischkampfrichters – entscheiden, ob die letzte Handlung vor oder nach dem Ende der 3 Minuten durchgeführt wurde.
- f. Wenn ein Kämpfer in 2 aufeinander folgende Kämpfe involviert ist, so kann höchstens die Dauer einer Kampfzeit als Erholungszeit eingefordert werden.

### Abschnitt 2: Material

- a. Die Kämpfer müssen weiche und leichte Hand-, Schienbein- und Fußschützer in der Farbe ihres Gürtels (blau oder rot) tragen.
- b. Die Schützer müssen aus Schaumstoff sein und sollen mind. 1 cm und max. 2 cm dick sein.<sup>(2)</sup>
- c. Die Schützer müssen die passende Größe haben und sich in gutem Zustand befinden.
- d. Suspensorium und Mundschutz dürfen getragen werden. Weibliche Teilnehmer dürfen einen Brustschutz tragen.

---

<sup>1</sup> Mit Kombinationen ist gemeint:

In Part 1 müssen Schläge oder Tritte kombiniert werden

In Part 2 muss wirklich aktiv versucht werden, den Gegner zu werfen oder zu Boden zu bringen.

In Part 3 muss wirklich versucht werden, den Gegner zu fixieren bzw. sich zu befreien.

In Part 3 wird, solange der Wille zum Kämpfen und ein Fortschritt in der ausgeführten Technik erkennbar ist, der Kampf am Boden weitergeführt, unerheblich ob der Dauer.

<sup>2</sup> Wenn der Gi oder die Schutzausrüstung nicht dem Regelwerk entspricht, darf der Kämpfer den Kampf nicht starten. In diesem Fall hat der Kämpfer die Möglichkeit den Gi/die Ausrüstung innerhalb von 2 Minuten zu wechseln. Er wird mit einem Shido für Zeitverzögerung bestraft.

- e. Fuß- und Schienbeinschützer, Suspensorium und Brustschutz müssen unter dem Gi getragen werden.

### Abschnitt 3: Kategorien

Die folgenden Gewichtsklassen werden bei Weltmeisterschaften und kontinentalen Bewerben unter der Schirmherrschaft der JJIF für Herren und Damen angewandt:

<b>Women</b>	Masters, Allg. Klasse & U21	-45 kg	-48 kg	-52 kg	-57 kg	-63 kg	-70 kg	+70 kg			
	U18	-40 kg	-44 kg	-48 kg	-52 kg	-57 kg	-63 kg	-70 kg	+70 kg		
	U16	-32 kg	-36 kg	-40 kg	-44 kg	-48 kg	-52 kg	-57 kg	-63 kg	+63 kg	
	U14	-25 kg	-28 kg	-32 kg	-36 kg	-40 kg	-44 kg	-48 kg	-52 kg	-57 kg	+57 kg
	U12	-22 kg	-25 kg	-28 kg	-32 kg	-36 kg	-40 kg	-44 kg	-48 kg	+48 kg	
	U10	-21 kg	-24 kg	-27 kg	-30 kg	-34 kg	-38 kg	-42 kg	+42 kg		
<b>Men</b>	Masters, Allg. Klasse & U21	-56 kg	-62 kg	-69 kg	-77 kg	-85 kg	-94 kg	+94 kg			
	U18	-46 kg	-50 kg	-55 kg	-60 kg	-66 kg	-73 kg	-81 kg	+81 kg		
	U16	-38 kg	-42 kg	-46 kg	-50 kg	-55 kg	-60 kg	-66 kg	-73 kg	+73 kg	
	U14	-30 kg	-34 kg	-37 kg	-41 kg	-45 kg	-50 kg	-55 kg	-60 kg	-66 kg	+66 kg
	U12	-24 kg	-27 kg	-30 kg	-34 kg	-38 kg	-42 kg	-46 kg	-50 kg	+50 kg	
	U10	-21 kg	-24 kg	-27 kg	-30 kg	-34 kg	-38 kg	-42 kg	+42 kg		
<b>Men/ Women</b>	U8	-21 kg	-24 kg	-27 kg	-30 kg	-34 kg	-38 kg	-42 kg	+42 kg		

### **Abschnitt 4: Kampfrichter <sup>(3)</sup>**

- a. Der Mattenrichter (MR), welcher in der Kampffläche steht, leitet den Kampf.
- b. Zwei Seitenrichter (SR) sollen dem MR assistieren und sich auf der Sicherheitsfläche aufhalten. Die SR müssen sich dort auf der Matte platzieren, wo sie jederzeit dem Verlauf des Kampfes so gut wie möglich folgen können, um ihre Punkte zu geben.
- c. Der Tischrichter (TR) ist für die Listenführung verantwortlich. Er diktiert der Listenführung die Punkte und Strafen und informiert den MR über den Ablauf der Kampfzeit, der Festhaltezeit oder der Verletzungszeit.
- d. In den Finali können zwei Tischrichter eingesetzt werden, wenn es die Anzahl der Kampfrichter erlaubt und dies bei allen Finali des gesamten Turniers gewährleistet werden kann.

### **Abschnitt 5: Sekretariat**

- a. Die Listenführung sitzt dem MR am Beginn des Kampfes gegenüber.
- b. Die Listenführung soll aus zwei Schreibern/Punktegebern und einem Zeitnehmer bestehen.
- c. Ein Listenführer muss die Aufzeichnung des Wettkampfes auf Papier festhalten. Der andere Listenführer kann die elektronische Punktetafel bedienen.
- d. Wenn es Differenzen zwischen den Punkten am Papier und den Punkten auf der Punktetafel gibt, so ist immer die Punkteanzahl, die zu Papier gebracht wurde, gültig.

### **Abschnitt 6: Verlauf des Kampfes**

- a. Die Kämpfer stehen sich in der Mitte der Wettkampffläche mit dem Gesicht zueinander gerichtet, mit zirka zwei Metern Abstand, gegenüber. Der Kämpfer mit dem roten Gürtel steht auf der rechten Seite des MR. Auf das Zeichen des MR verbeugen sich die Kämpfer, zuerst zum MR, und anschließend zueinander.
- b. Nachdem der MR das Kommando „Hajime“ gibt, beginnt der Kampf im Part 1.
- c. Sobald ein Kontakt durch Greifen zwischen den Kämpfern entsteht, beginnt Part 2, danach sind Schläge, Stöße und Tritte nicht mehr erlaubt. Es sei denn, der Schlag, Stoß oder Tritt wurde gleichzeitig mit dem Greifen durchgeführt.
- d. Sobald beide Kämpfer mit beiden Knien am Boden sind, bzw. einer am Boden sitzt oder liegt, beginnt Part 3. <sup>(4)</sup>

---

<sup>3</sup> Die Kampfrichter sollten, wenn möglich, von unterschiedlicher Nationalität sein bzw. unterschiedliche Club-Zugehörigkeit haben.

<sup>4</sup> Wenn ein Kämpfer wiederholt direkt auf die Knie geht, ist dies mit Passivität in Part 2 zu ahnden. Es ist nicht erlaubt einen liegenden Gegner aufzuheben und zu werfen. In diesem Fall stoppt der MR den Kampf mit „Matte“.

- e. Die Kämpfer können zwischen den Parts wechseln, müssen aber in allen 3 Abschnitten aktiv sein. <sup>(5)</sup>
- f. Wenn einer der Kämpfer ohne technische Aktion angreift oder wenn er sich selbst gefährdet („Mubobi“), wird eine Strafe gegeben und der Kampf in Part 1 fortgesetzt.
- g. Würfe müssen in der Kampffläche angesetzt werden. Der Gegner darf auf die Sicherheitsfläche geworfen werden, vorausgesetzt, der Wurf stellt kein Verletzungsrisiko für den Gegner dar.
- h. Am Ende des Kampfes gibt der MR den Gewinner bekannt. Anschließend verbeugen sich die Kämpfer zuerst zueinander, dann zu den Kampfrichtern, die in einer Linie auf der Kampffläche gegenüber der Listenführung stehen.

### **Abschnitt 7: Anwendung von „Hajime“, „Matte“, „Sonomama“ und „Yoshi“**

- a. Der MR verwendet „Hajime“ zu Beginn des Kampfes und wenn der Kampf nach „Matte“ fortgesetzt werden soll.
- b. Der MR gibt das Kommando „Matte“, um den Kampf in folgenden Situationen zu unterbrechen:
  - 1. Wenn einer oder beide Kämpfer die Kampffläche in Part 1 oder Part 2 komplett verlassen haben. <sup>(6)</sup>
  - 2. Um einem oder beiden Kämpfern einen Strafpunkt in Part 1 zu geben.
  - 3. Wenn einer oder beide Kämpfer verletzt bzw. krank sind.
  - 4. Wenn ein Kämpfer bei Würge- und Hebeltechniken nicht selbstständig abklopfen kann.
  - 5. Wenn die Festhaltezeit abgelaufen ist.
  - 6. Wenn der Kontakt in Part 2 oder 3 verloren ging und die Kämpfer nicht selbstständig in Part 1 fortfahren.
  - 7. In jedem anderen Fall, in dem es der MR nötig findet (z. B.: um den Gi zu richten, oder eine Kampfrichterentscheidung auszusprechen).
  - 8. In jedem anderen Fall, in dem es der SR nötig findet und dafür in die Hände klatscht. <sup>(7)</sup>
  - 9. Wenn der Kampf zu Ende ist.
- c. „Sonomama“ wird vom MR gegeben, um die Kämpfer kurz zu stoppen. Die Kämpfer dürfen sich nicht bewegen. „Sonomama“ wird in folgenden Situationen verwendet:
  - 1. Um einem oder beiden Kämpfern eine Verwarnung in Part 2 oder Part 3 zu geben.
  - 2. Um einem oder beiden Kämpfern eine Strafe in Part 2 oder Part 3 zu geben.
  - 3. Zu jeder anderen Zeit, wenn es der MR als notwendig erachtet.
- d. Nach „Sonomama“ kämpfen die Gegner in exakt derselben Position weiter, in der sie waren, als das Kommando gegeben wurde. Um den Kampf weiterzuführen, gibt der MR den Befehl „Yoshi“.

---

<sup>5</sup> Es ist nicht erlaubt, den Gegner zu schlagen, wenn dieser beide Knie auf der Matte hat. In diesem Fall stoppt der MR den Kampf mit Matte.

<sup>6</sup> Wenn ein SR in die Hände klatscht, muss der MR den Kampf stoppen.

<sup>7</sup> Der MR entscheidet gemeinsam mit den SR, nach Absprache mit dem TR, ob die letzte Aktion inner- oder außerhalb der Kampfzeit war.

## Abschnitt 8: Punkte

Die Punkte müssen durch die Mehrheit der KR vergeben werden, daher von zweien oder allen drei KR. Wenn die KR verschiedene Punkte abgeben, wird immer der mittlere Punktwert gezählt. Wenn einer der drei KR eine Aktion nicht sieht, wird immer der niedrigere Punkt der zwei anderen KR gewertet.

- a. Folgende Punkte können in Part 1 vergeben werden:  
(Schläge, Stöße, Tritte müssen immer mit Hikite/Hikiashi in guter Balance und kontrolliert ausgeführt werden <sup>(8)</sup>)
1. Ein ungeblockter Schlag, Stoß oder Tritt (Ippon, 2 Punkte)
  2. Ein teilweise geblockter Schlag, Stoß oder Tritt (Wazaari, 1 Punkt)
- b. Folgende Punkte können in Part 2 vergeben werden:  
(Würfe, zu Boden bringende Techniken, Hebel und Würger)
1. Würger und Hebel bei denen der Gegner nicht abklopfen kann und der MR den Kampf mit „Matte“ stoppen muss. (Ippon, 2 Punkte)
  2. Würger und Hebel mit Abklopfen (Ippon, 2 Punkte)
  3. Ein perfekter Wurf<sup>(9)</sup> oder eine perfekte, erlaubte zu Boden bringende Technik (Ippon, 2 Punkte)
  4. Ein nicht perfekter Wurf oder eine nicht perfekte, erlaubte zu Boden bringende Technik. (Wazaari, 1 Punkt)
- c. Folgende Punkte können in Part 3 vergeben werden:  
(Bodentechniken, Hebel und Würger)
1. Würger und Hebel, bei denen der Gegner nicht abklopfen kann und der MR den Kampf mit „Matte“ stoppen muss. (Ippon, 3 Punkte)
  2. Festhalter<sup>(10)</sup>, Würger und Hebel mit Abklopfen (Ippon, 3 Punkte)

<sup>8</sup> Eine Beintechnik, welche vom Gegner gefangen wurde, kann nicht mit Ippon bewertet werden.

<sup>9</sup> Ein perfekter Wurf, bei dem der Gegner am Bauch landet, wird mit Ippon bewertet.

<sup>10</sup> Osae-Komi kann nur angesagt werden wenn:

1. der kontrollierte Kämpfer am Boden liegt.
2. die Beine des Tori frei sind.
3. der Uke so weit in seiner Bewegung eingeschränkt ist, dass er nicht frei kommt und der Tori eine gute Kontrolle über ihn hat.

Festhalterzeit wird weitergezählt wenn:

1. die kontrollierte Person das Bein klammern kann.
2. Sich die kontrollierte Person auf die Seite oder den Rücken drehen kann.

Wenn beide Körper komplett außerhalb der Kampffläche sind, wird der Festhalter mit „Toketa“ gestoppt.

Sankaku-Jime muss mit einem Arm zwischen den gekreuzten Beinen ausgeführt werden.

Sankaku-Jime und Juji-gatame werden als Festhalter gezählt, solange der Oberkörper des Uke voll kontrolliert wird.

Ashi Gatame Techniken mit kontrolliertem Oberkörper werden als Festhalter gewertet. Wenn der Uke seinen Körper drehen kann, ist es „Toketa“.

- 3. Ein wirksamer, kontrollierter „Osae-komi“, der 15 Sekunden dauert. (Ippon, 2 Punkte)
  - 4. Ein wirksamer, kontrollierter „Osae-komi“, der 10 Sekunden dauert (Wazaari, 1 Punkt)
- d. Wenn eine effiziente Kontrolle innerhalb der Kampfzeit startet, darf diese komplett durchgeführt werden (auch wenn die Kampfzeit zu Ende wäre). Wenn die Kontrolle unterbrochen wird, bevor die 15 Sekunden verstrichen sind, gibt der MR das Kommando „Toketa“.

---

Verschiedene Punkte für Kontrolltechniken können nicht zusammengezählt werden (z. B.: Ein Osae-Komi über 10 Sek. und ein Armhebel ergeben keinen Wazaari und Ippon). Dies ist nur möglich wenn der MR den Festhalter zuvor mit „Toketa“ gestoppt hat.



## Abschnitt 9: Strafen

- a. Strafen können nur vergeben werden, wenn die Mehrheit der KR dies entscheidet. <sup>(11)</sup>
- b. „Leichte verbotene Handlungen“ werden mit „Shido“ bestraft und der Gegner erhält 1 Wazaari. Die folgenden Handlungen gelten als leichte verbotene Handlungen:
  1. Wenn einer oder beide Kämpfer passiv sind oder nicht technisch arbeiten. <sup>(12)</sup>
  2. „Mubobi“
  3. Absichtlich mit beiden Beinen die Kampffläche verlassen.
  4. Den Gegner absichtlich auf die Sicherheitsfläche stoßen.
  5. Den Gegner in Part 2 schlagen oder treten.
  6. Jede weitere Aktion nachdem „Matte“ oder „Sonomama“ angesagt wurde.
  7. Schläge, Stöße und Tritte gegen die Beine.
  8. Schläge, Stöße und Tritte gegen einen liegenden Gegner.
  9. Finger- oder Zehenhebel.
  10. Eine Nierenschere anbringen und die Beine strecken.
  11. Würgen mit bloßen Händen oder Fingern.
  12. Wenn ein Kämpfer unvorbereitet oder zu spät auf die Matte kommt und somit den Kampfbeginn verzögert. <sup>(13)</sup>
  13. Wenn ein Kämpfer absichtlich Zeit schindet (Richten des Gi, Abnehmen des Gürtels, Abnehmen des Handschutzes usw.)

---

<sup>11</sup> Fehler bei den Punkten oder Strafen die auf der Liste aufscheinen, müssen von allen drei KR und dem TR korrigiert werden.

<sup>12</sup> Passivität Part 1: Wenn einer oder beide Kämpfer keine Aktion mit dem Ziel, Punkte zu erhalten setzen.  
Wenn einer oder beide Kämpfer direkt in Part 2 oder 3 weitergehen.  
Wenn einer oder beide Kämpfer keine Kombinationen zeigen, bevor sie in den nächsten Part weitergehen.

Passivität Part 2: Wenn einer oder beide Kämpfer keine Aktion mit dem Ziel, Punkte zu erhalten setzen.  
Wenn einer oder beide Kämpfer die Attacken und Bewegungen des Gegners nur blockieren oder beide Kämpfer direkt zu Boden gehen.  
Wenn die Kämpfer nicht in Part 2 weitergehen, aber in Part 1 aktiv sind.  
Wenn ein Kämpfer sich selbst ohne Gleichgewichtsbruch oder Kontrolle zu Boden wirft.

Passivität Part 3: Wenn einer oder beide Kämpfer keine Aktion mit dem Ziel, Punkte zu erhalten setzen.  
Sollte ein Kämpfer nach Ausspruch einer Strafe weiterhin passiv sein, kann er mit Chui bestraft werden (Nichtbefolgen der Kampfrichteranweisungen).

<sup>13</sup> Die Strafe wird nach der Verbeugung, aber bevor der Kampf mit „Hajime“ beginnt, vergeben.

- c. Eine „verbotene Handlung“ wird mit einem „Chui“ bestraft und der Gegner bekommt 2 Wazaari:
1. Schläge, Stöße und Tritte, die den Körper des Gegners hart treffen.<sup>(14)</sup>
  2. Den Gegner von der Kampffläche über die Sicherheitsfläche hinaus werfen.
  3. Wenn unnötige Worte, Anmerkungen oder Gesten an den Gegner, die KR, die Listenführung oder sonstige Personen gerichtet werden.
  4. Wenn eine unkontrollierte Aktion durchgeführt wird, wie „Rundumschläge und -tritte“, welche nicht gestoppt werden, auch wenn sie den Gegner verfehlen oder eine Wurftechnik durchgeführt wird, nach welcher der Gegner nicht sofort fortfahren kann.
  5. Gerade Schläge und Tritte zum Kopf.
- d. Im Fall von zwei „verbotenen Handlungen“ wird der Kampf mit „Hansoku-Make“ verloren.
- e. Folgende Aktionen gelten als „schwere verbotene Handlungen“:
1. Jede Aktion, die den Gegner verletzen kann.
  2. Den Gegner mit einem Hebel oder Würger zu werfen oder versuchen, zu werfen.<sup>(15)</sup>
  3. Rückgrat- und Nackenhebel.
  4. Jeder gedrehte Fuß- oder Kniehebel.
- f. Wenn die erste „schwere verbotene Handlung“ durchgeführt wird, verliert der Kämpfer durch „Hansoku-Make“ mit 0 Punkten. Der Gegner erhält 14 Punkte oder den Punktestand, den er bereits erkämpft hat, wenn dieser höher als 14 ist.
- g. Wenn ein Kämpfer das zweite Mal einen Kampf mit „Hansoku-Make“ verliert, wird er vom Turnier ausgeschlossen.
- h. Wenn ein Kämpfer sich nach dem Kampf unsportlich verhält<sup>(16)</sup>, können die Kampfrichter der Matte einstimmig beschließen den Kämpfer vom Turnier auszuschließen. Sie müssen den Hauptkampfrichter informieren und anschließend den Veranstalter dazu veranlassen diese Entscheidung bekanntzugeben. Der ausgeschlossene Kämpfer verliert alle Kämpfe und Medaillen, die er bereits gewonnen hat.
- i. Wenn beide Kämpfer eines Kampfes mit „Hansoku-Make“ bestraft werden, wird der Kampf wiederholt.

---

<sup>14</sup> Eine Technik, welche durch den Körper oder Kopf des Gegners und nicht durch die Kontrolle des Angreifers gestoppt wird, ist ein Beispiel für c1. Eine Technik, die eine Kopfbewegung verursacht, ist ebenfalls ein Beispiel für c1.

Bei Techniken, welche eine Blutung verursachen (mit Ausnahme bestehender Verletzungen), liegt es im Ermessen der KR, ob eine Strafe nach c1 (verbotene Technik) oder e1 (schwere verbotene Technik), basierend auf der Situation, vergeben wird.

Techniken (ausgenommen gerade Techniken) zum Kopf, die lediglich berühren oder innerhalb von 10 cm liegen, sind gewertete Techniken. Kontakt zum Körper ist erlaubt (Hautkontakt). Ansonsten wird die Technik als harter Kontakt gewertet.

Ein anderes Kriterium, welches bei c1 beachtet werden muss, ist ob der Gegner sich in die Technik hineinbewegt hat. In diesem Fall liegt seitens des Angreifers keine Absicht für harten Kontakt vor, jedoch kann es sich seitens des Gegners um Mubobi handeln, wenn dieser sich nicht verteidigt bzw. sich selbstgefährdend verhält.

<sup>15</sup> Eine Wurftechnik in Verbindung mit einem Hebel oder einem Würger ist eine verbotene Technik (Kotegaeshi ist eine zu Boden bringende Technik).

<sup>16</sup> Mit „nach einem Kampf“ ist die Dauer des gesamten Turniers gemeint.

## **Abschnitt 10: Regelung des Kampfendes**

- a. Ein Kämpfer gewinnt vor dem Ende der Kampfzeit, wenn er in jedem der 3 Parts mindestens einen Ippon erreicht hat. Diese Situation nennt man „Full-Ippon“. In diesem Fall erhält der Verlierer 0 Punkte und der Gewinner 50 bzw. die erkämpfte Punkteanzahl, wenn diese über 50 liegt.
- b. Wenn die Kampfzeit vorüber ist, gewinnt der Kämpfer mit den meisten Punkten.
- c. Wenn am Ende des Kampfes beide Teilnehmer dieselbe Punkteanzahl haben, gewinnt jener, der einen oder mehrere Ippon in mehreren unterschiedlichen Parts erkämpft hat.
- d. Wenn am Ende des Kampfes beide Teilnehmer sowohl dieselbe Punkteanzahl, als auch dieselbe Anzahl an Parts, in denen Ippon erzielt haben, gewinnt jener mit der höheren Ipponanzahl.
- e. Ist dies auch gleich, wird nach einer Minute Pause eine Extrarunde von 2 Minuten gekämpft. <sup>(17)</sup> Dieser Vorgang kann wiederholt werden. Die Ippon des Kampfes werden in der Extrarunde natürlich beachtet.

## **Abschnitt 11: Nichterscheinen und Aufgabe**

- a. Die Entscheidung „Fusen-Gachi“ (Sieg durch Nichterscheinen) wird vom MR jenem Kämpfer zugesprochen, dessen Gegner zum Kampf nicht erschienen ist. Der Gewinner erhält 14 Punkte, nachdem sein Gegner innerhalb von drei Minuten mindestens dreimal aufgerufen wurde.
- b. Die Entscheidung „Kiken-Gachi“ (Sieg durch Aufgabe) wird vom MR jenem Kämpfer zugesprochen, dessen Gegner während des Kampfes aufgibt. In diesem Fall erhält der Kämpfer, der aufgibt, 0 Punkte. Der Gegner erhält 14 Punkte oder den Punktestand, den er bereits erkämpft hat, wenn dieser höher als 14 ist.

## **Abschnitt 12: Verletzung, Krankheit oder Unfall**

- a. Wenn ein Kampf wegen einer Verletzung eines oder beider Teilnehmer stoppt, darf der MR maximal 2 Minuten zur Erholung des/der Kämpfer geben. Jeder Teilnehmer darf maximal 2 Minuten Pause pro Kampf haben.
- b. Die Verletzungspause beginnt auf Kommando des MR.
- c. Wenn es einem Kämpfer unmöglich ist, weiterzumachen, entscheiden der MR und die SR nach folgenden Klauseln:
  1. Wenn die Verletzung durch Verschulden des verletzten Kämpfers verursacht wurde, verliert dieser den Kampf mit 0 Punkten. Der Gegner erhält 14 Punkte oder den Punktestand, den er bereits erkämpft hat, wenn dieser höher als 14 ist.

---

<sup>17</sup> Die Kämpfer behalten die Punkte und Strafen, welche sie bereits erhalten haben.

2. Wenn die Verletzung durch Verschulden des unverletzten Kämpfers verursacht wurde, verliert dieser den Kampf mit 0 Punkten. Der Gegner erhält 14 Punkte, oder den Punktestand, den er bereits erkämpft hat, wenn dieser höher als 14 ist.
  3. Wenn es nicht nachvollziehbar ist, wer Schuld an der Verletzung trägt, verliert der verletzte Kämpfer mit 0 Punkten. Der Gegner erhält 14 Punkte oder den Punktestand, den er bereits erkämpft hat, wenn dieser höher als 14 ist.
- d. Wenn ein Teilnehmer während des Kampfes erkrankt und nicht weiterkämpfen kann, verliert dieser mit 0 Punkten. Der Gegner erhält 14 Punkte oder den Punktestand, den er bereits erkämpft hat, wenn dieser höher als 14 ist.
  - e. Der offizielle Arzt bestimmt, ob der verletzte Kämpfer weiterkämpfen darf oder nicht.
  - f. Wenn ein Kämpfer das Bewusstsein verliert oder in Ohnmacht fällt, muss der Kampf gestoppt werden und der Teilnehmer wird vom Wettkampf/Turnier ausgeschlossen.

### **Abschnitt 13: Mannschaftswettkämpfe**

Mannschaftswettkämpfe sind möglich und es gelten dieselben Regeln wie im Einzelkampf.

### **Abschnitt 14: Reservekämpfer bei Mannschaftsbewerben**

- a. Reservekämpfer können Mannschaftsteilnehmer ersetzen, die verletzt oder erkrankt sind.
- b. Der Reservekämpfer muss in derselben Gewichtsklasse wie der ersetzte Teilnehmer oder in einer leichteren Gewichtsklasse als jener sein.
- c. Reservekämpfer können keinen Teilnehmer ersetzen, der disqualifiziert wurde.
- d. Die Reservekämpfer müssen zur gleichen Zeit wie die regulären Kämpfer gemeldet und gewogen werden.

**2018 Edition:**

Von: Henrik Sandberg  
Roel van Ravens  
Ueli Zürcher  
Linus Bruhin

Ehem. Direktor des „International Referee Committee“ (IRC)  
Ehem. Direktor des „European Referee Committee“ (ERC)  
Direktor des „European Referee Committee“ (ERC)  
World Referee, Anwalt

Patrik Tremel  
Erber Wilhelm

Direktor des „Kampfrichterreferat Österreich“  
Sportdirektor JJVÖ