

Offizielle Wettkampfregelein der WKF Austria

(Stand 1.2.2020)

BRAZILIAN JIU-JITSU Reglement und Kinderreglement

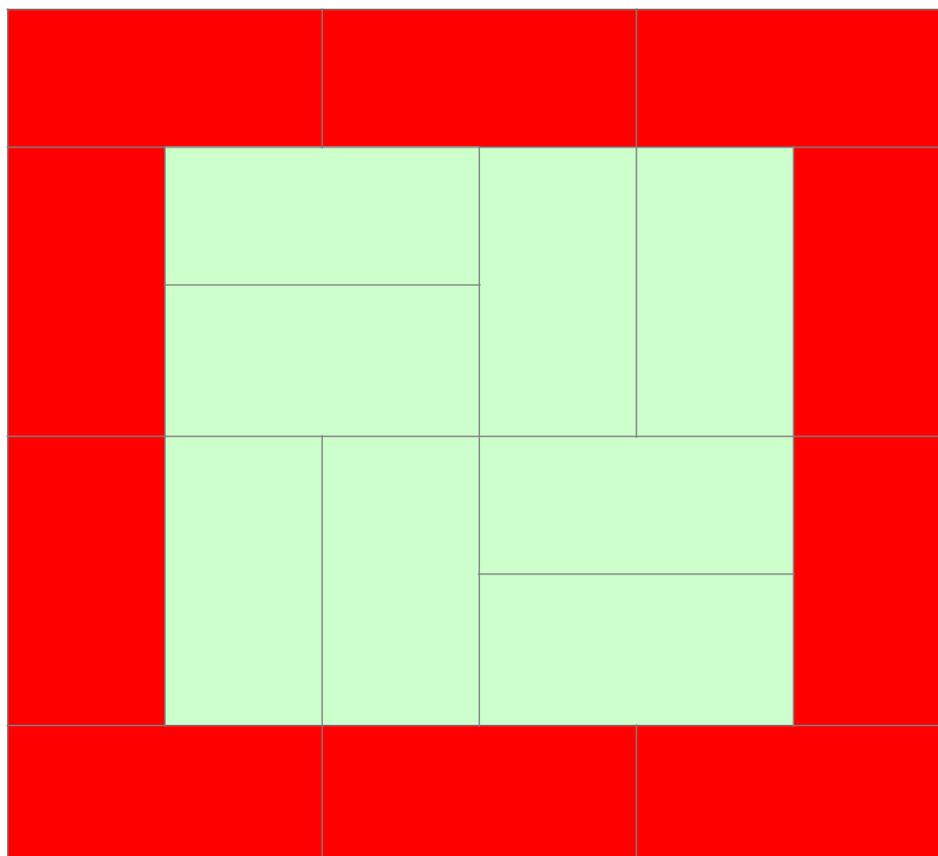
ARTIKEL 1 - ALLGEMEINES

Diese Wettkampfordnung regelt die Organisation und Durchführung sämtlicher unter der Patronanz der WKF Austria ausgetragenen Wettkämpfe, Turniere und Meisterschaften in der Sportart Brazilian Jiu Jitsu in Österreich und orientiert sich im technischen Bereich an den entsprechenden Richtlinien der IBJJF (International Brazilian Jiu Jitsu Federation).

Ziel der Wettkampfdisziplin Brazilian Jiu Jitsu ist es, den Gegner im Kampf zur Aufgabe zu zwingen. Erlaubt sind Hebel-, Wurf-, Fixier- sowie in den höheren Klassen auch Würgetechniken - vorrangig im Bodenkampf - jedoch ohne Anwendung von Schlägen, Tritten und der in Artikel 6 und 8 angeführten, verbotenen Techniken. Erreicht keiner der Kämpfer nach Ablauf der Kampfzeit eine Aufgabe des Gegners, gewinnt der Kämpfer mit den meisten Punkten.

ARTIKEL 2 - WETTKAMPFFLÄCHE

Der Wettkampf findet auf zwei oder mehr Mattenflächen statt. Jede Mattenfläche muss mindestens 36 m² (6x6m, nur für Kinder), 64 m² (8x8m für Jugendliche und Erwachsene) und darf maximal 100 m² (10x10m) betragen. Die Mattenfläche besteht aus zwei Bereichen: der innere Bereich, die Kampfzone, besteht aus Matten in einer Farbe. Der äußere Bereich, der Sicherheitsbereich, besteht vorzugsweise aus Matten in einer anderen Farbe als die Kampfzone und umschließt den gesamten inneren Bereich mit einer Mattenbreite von einem Meter.



ARTIKEL 3 - ORGANISATION

Vor jeder Mattenfläche ist ein Tisch für die Listenführung, Punkterichter und Zeitnehmung aufzustellen. Neben dem Tisch sind Stühle ausschließlich für Kampfrichter und Schriftführer bereit zu stellen. Ein Stuhl ist allenfalls von einem zweiten - dann Hauptkampfrichter - zu besetzen, der gegebenenfalls für den reibungslosen Ablauf der Tätigkeiten des Matten-Kampfrichters verantwortlich, sowie für die Kontrolle der Nennungen der Wettkampfteilnehmer zuständig ist.

Stühle und Tische sind so aufzustellen, dass jeder Kampf optimal verfolgt werden kann.

Punktetafel: Diese ist für jede Mattenfläche so aufzustellen, dass sie vom Kampfrichter und von den Zuschauern eingesehen werden kann.

Stoppuhren: Für das Festhalten der Kampfzeit bzw. sonstiger Zeiten sind 2 Uhren erforderlich.

Zur Unterscheidung der Sportler bei den einzelnen Kämpfen haben diese vor Betreten der Matte eigene Wettkampfgürtel (Obi) anstelle des eigenen umzulegen. Der erstgenannte Kämpfer einen grün/gelben (rechte Seite, jeweils aus Sicht der Listenführung) und der zweitgenannte einen weißen (linke Seite). Diese Gürtel sind in ausreichender Menge am jeweiligen Mattenrand bereitzustellen.

In Ausnahmefällen kann ein Kampfrichter von dieser Regelung abgehen, wenn eine anderweitige eindeutige Unterscheidung (z.B. Farbbänder am Obi oder Gi) gewährleistet ist.

Betreuer: Jeder Sportler unter 18 Jahren muss bei Aufruf von EINEM Erwachsenen zum Mattenrand begleitet und während des gesamten Kampfes betreut werden. Volljährige Sportler sind berechtigt, aber nicht verpflichtet, sich einen Betreuer mitzunehmen.

ARTIKEL 4 - KAMPFRICHTER

Als Kampfrichter zugelassen sind nur jene Personen, welche an einer Kampfrichterschulung - vorzugsweise der WKFA Austria - teilgenommen haben.

Der Kampfrichter auf der Matte hat höchste Autorität und ist insbesondere auch berechtigt, Wettkämpfer während des Kampfes zu disqualifizieren, sowie den Kampf zu jedem Zeitpunkt zu unterbrechen. Seine Entscheidungen sind endgültig, lediglich in speziellen Fällen können Seitenkampfrichter, ein allenfalls anwesender Hauptkampfrichter oder der Wettkampfleiter (Hauptverantwortlicher der Veranstaltung) - gemeinsam mit dem Kampfrichter und gegebenenfalls unter Heranziehung von allenfalls vorhandenen Videoaufzeichnungen - Entscheidungen überprüfen und korrigieren, wenn diese von ihnen als unrichtig erkannt werden. Der Kampfrichter wird von der Schriftführung in der Zeitnehmung und von einem Punkterichter unterstützt.

Die Wettkampfleitung kann - falls es ihr erforderlich erscheint - für einzelne Kämpfe bis zu zwei zusätzliche Kampfrichter bestimmen. In diesem Fall sind diese als Seitenkampfrichter an den gegenüberliegenden Ecken der Wettkampffläche - allenfalls auf Sesseln sitzend - zu positionieren. Entscheidungen werden diesfalls vom Mattenkampfrichter angezeigt und gelten so lange als einvernehmlich getroffen, solange diese nicht der Wahrnehmung oder Meinung eines Seitenkampfrichters widerspricht. In so einem Fall ist eine unmittelbare Absprache der Kampfrichter und dann eine gemeinsame Entscheidung zu treffen.

Ist ein Kampfrichter wegen seiner offensichtlichen Fehler unfähig seine Tätigkeit weiter auszuüben, hat der Wettkampfleiter die Berechtigung diesen Kampfrichter zu ersetzen.

Der Kampfrichter hat im Kampf die Wettkämpfer immer in die Mitte der Mattenfläche zu verweisen. Falls die Wettkämpfer während des Kampfes am Boden die Mattenfläche verlassen bzw. 2/3 ihres Körpers den Mattenrand überschreiten, gibt der Kampfrichter das Kommando „STOP“. Ab diesem Zeitpunkt müssen die Wettkämpfer in dieser Position verweilen und der Kampfrichter bringt, allenfalls gemeinsam mit einem Assistenten, die Wettkämpfer zurück in die Mitte der Mattenfläche. Falls dies nicht möglich ist, werden die Wettkämpfer ersucht, sich selbstständig in die Mattenmitte zu begeben und aus derselben Position weiterzukämpfen. Falls aufgrund einer nicht stabilisierbaren Position ein Verweilen nicht möglich ist oder die Kämpfer beim Verlassen der Mattenfläche noch im Stand agierten, erfolgt eine Fortführung des Kampfes aus der ursprünglichen Startposition.

Während des Kampfes sind **keine** Störungen und Unterbrechungen von außen erlaubt. Allenfalls einem Sanitäts- bzw. Ärzteteam wird nach Entscheidung des Kampfrichters der Zutritt auf die Mattenfläche gewährt.

Allen Anwesenden - ausgenommen dem Kampfrichter und **einem** am Mattenrand befindlichen Betreuer/Trainer - ist es strengstens untersagt mit den Wettkampfteilnehmern während eines Kampfes zu kommunizieren. Hier droht andernfalls die Disqualifizierung des betroffenen Wettkämpfers!

Die Kommunikation durch den Kampfrichter auf der Matte mit den Wettkämpfern hat im hier (insbesondere im Artikel 4 bis 6) beschriebenen, genormten Umfang zu erfolgen.

Jedoch steht es dem Kampfrichter frei, die Athleten vor, während (in einer Unterbrechung) oder nach dem Kampf zu belehren.

Der Zeitablauf wird dem Kampfrichter durch ein sichtbares und/oder hörbares Zeichen vom Zeitnehmer signalisiert. Nachdem der Zeitnehmer das Signal gegeben hat, beendet der Kampfrichter den Kampf und kann jenem Wettkämpfer einen Vorteil geben, der gerade versucht durch eine Technik (Würger, Hebel) eine Aufgabe des Gegners zu erzwingen oder eine dominante Position herzustellen. Der Punkterichter aktualisiert die Kampfrichterentscheidungen auf der Punktetafel. Es gibt Punktetafeln, die Punkte, Strafpunkte und Vorteile anzeigen. Der Punkterichter ist für die Umsetzung der vom Kampfrichter diktierten Entscheidungen verantwortlich. Diese müssen genauso wiedergegeben und dürfen nicht verändert werden.

Wichtig: Jede Situation, die nicht eindeutig durch das Reglement festgestellt werden kann, wird vom Matten-Kampfrichter mit allenfalls anwesenden Seitenkampfrichtern oder dem Hauptkampfrichter oder dem Wettkampfleiter unmittelbar vor Ort entschieden.

Position und Funktion des Kampfrichters:

Der Kampfrichter hat vor Beginn des Wettkampfes darauf zu achten, dass alles korrekt ist, insbesondere Mattenfläche, Ausrüstung, Gi, Hygiene, etc. Der Kampfrichter muss sicherstellen, dass sich weder das Publikum noch Fotografen oder andere Personen in einer Position befinden, die eine mögliche Behinderung oder Gefahr für die Wettkämpfer auf der Matte darstellen könnten.

Der Mattenkampfrichter verbleibt innerhalb der Wettkampffläche. Er führt den Kampf, stellt die Resultate fest und bestätigt die korrekten Entscheidungen auf dem Wettkampfraster. Nach der Verbeugung der Wettkämpfer gibt der Mattenkampfrichter das Kommando „FIGHT“ und signalisiert den Beginn des Kampfes. Die Punkte aus den Techniken der Wettkämpfer werden auf der Punktetafel angezeigt oder vom Punkterichter auf dem offiziellen Kampfbericht entsprechend festgehalten. Falls ein Unentschieden in Punkten und auch in Vorteilen vorliegt, muss der Kampfrichter herausfinden, wer der beiden Kämpfer die bessere Leistung entsprechend den Regeln gezeigt hat und wem der Sieg zuzusprechen ist.

Es gibt kein Unentschieden. Der Mattenkampfrichter entscheidet – allenfalls in Abstimmung mit den Seitenkampfrichtern oder dem Hauptkampfrichter - wer Sieger ist. Diese Entscheidung ist unanfechtbar.

Punktetafel - Punktevergabe in allen Klassen:

4	3	2	-1	1
Mount, Back-mount, Back-control;	Guard-pass	Take-down, Knee on belly, Sweep;	Strafen	Vorteile

Punkte werden vergeben, sobald eine Position für zumindest drei Sekunden gut und sicher eingenommen wurde. Ein Wechsel ist erlaubt und es werden immer wieder für die korrekte Einnahme der Position Punkte vergeben.

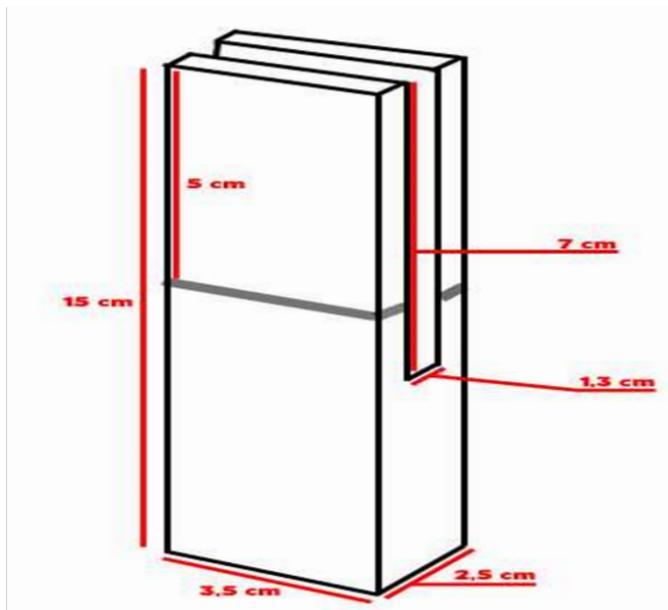
Bei technischer Überlegenheit wird der Kampf bei einem Punkteunterschied von 20 Punkten durch technisches KO vorzeitig abgebrochen.

Bei Kindern bis 12 Jahren besteht die Möglichkeit aus dem Kniestand zu starten. Hier wird je nach Gruppierung und in vorheriger Absprache mit den Trainern der beiden Kämpfer vom Kampfrichter entschieden, ob aus dem Stand oder Kniestand gekämpft wird.

Jugendliche ab 13 Jahren und Erwachsene kämpfen jedenfalls aus dem Stand.

GI-Checker

Der Kampfrichter oder ein allenfalls von ihm bestimmter Gi-Checker prüft, bevor der erste Kampf beginnt, ob alle Wettkämpfer die Nägel geschnitten haben bzw. (gegebenenfalls mit dem Prüfholz) die Zulässigkeit des Gi's, insbesondere die Länge der Ärmel und Hosen.



ARTIKEL 5 - ZEICHEN DES KAMPFRICHTERS

Der Kampfrichter signalisiert alle Aktionen durch Handzeichen, allenfalls mit dem jeweiligen Armband entsprechend der Farbe des Gürtels oder des Bandes am Gi des betroffenen Wettkämpfers.

Kampfeinleitung:

Die Wettkämpfer betreten auf Zeichen des Kampfrichters mittels Verbeugung die Wettkampffläche, positionieren sich in der Mattenmitte und verneigt sich zum Kampfrichter.

Nach einer allfälligen Belehrung positionieren sich die Wettkämpfer gegenüber, begrüßen einander und beginnen auf Kommando zu kämpfen.



Kampfbeginn:

Der Kampfrichter hebt dazu einen Arm auf Schulterhöhe, senkt ihn zwischen den Wettkämpfern und gibt das Kommando „FIGHT“. Ab diesem Moment läuft die Kampfzeit.

Dieses Kommando kommt auch bei der Fortsetzung eines Kampfes nach Unterbrechung zur Anwendung.



Unterbrechung des Kampfes: Der Kampfrichter öffnet seine Arme waagrecht in Schulterhöhe und gibt das Kommando „BREAK“. In diesem Fall haben die Wettkämpfer bestmöglich die letzte aktuelle Position beizubehalten, bis ein anders lautendes Kommando des Kampfrichters folgt.

Ende des Kampfes: Der Kampfrichter öffnet seine Arme waagrecht in Schulterhöhe und gibt das Kommando „STOP“.



Unterbrechung der Zeitnehmung während des Kampfes: Der Kampfrichter signalisiert dem Zeitnehmer zusätzlich ein mit seinen Händen geformtes „T“ um die Zeit zu stoppen.

Punkte: Die nach oben gestreckten Finger signalisieren die Anzahl der Punkte. Dazu hebt der Kampfrichter die Hand mit dem jeweiligen Armband entsprechend der Farbe des Gürtels oder des Bandes am Gi des betroffenen Wettkämpfers.

Take-down, Knee on belly und Sweep:

Der Kampfrichter hebt die Hand mit der entsprechenden Farbe des Wettkämpfers und zeigt 2 Punkte an.



Guard-pass:

Der Kampfrichter hebt die Hand mit der entsprechenden Farbe des Wettkämpfers und zeigt 3 Punkte an.



Mount, Back-control:

Der Kampfrichter hebt die Hand mit der entsprechenden Farbe des Wettkämpfers und zeigt 4 Punkte an.



Punkteabzug:

Der Kampfrichter hebt jenen Arm, mit dem er den Punkt angezeigt hat und bewegt ihn wellenartig/kreisförmig.



Vorteil:

Der Kampfrichter signalisiert einen Vorteil mit dem entsprechenden, gestreckten Arm in Schulterhöhe.



Strafpunkte:

Der Kampfrichter zeigt mit der entsprechenden Hand auf den zu bestrafenden Wettkämpfer oder berührt leicht dessen Schulter und signalisiert die Bestrafung mit überkreuzten Fäusten, dann mit dem entsprechend angewinkelten Arm und nach oben und vorne gerichteter Faust. Der andere Wettkämpfer erhält einen Vorteil.

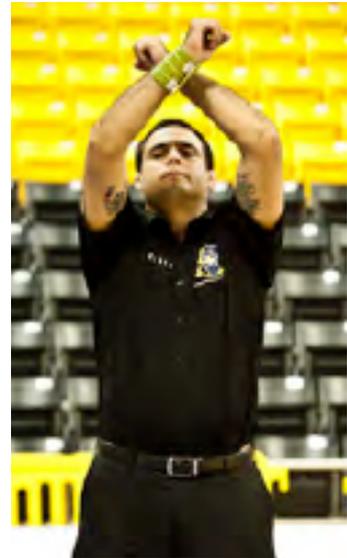


Inaktivität:

Der Kampfrichter platziert eine Hand in Brusthöhe auf dem anderen Oberarm und gibt das Kommando „FIGHT“, was eine mündliche Verwarnung signalisiert und er verlangt damit, dass die Zeit von 20 Sekunden auf der zweiten Stoppuhr zu laufen beginnt, solange bis er die Hand herunter nimmt. Mit Zeitablauf der 20 Sekunden ist dies an den Kampfrichter zu melden („20 Sekunden“).

Disqualifikation:

Der Kampfrichter signalisiert mit gehobenen gekreuzten Armen die Disqualifikation und zeigt danach mit der entsprechenden Hand auf den betroffenen Wettkämpfer.



Aufforderung an die Kämpfer Gi und Obi zu richten:

Der Kampfrichter kreuzt seine Arme in Hüfthöhe nach unten.



Aufforderung im Mattenbereich zu bleiben:

Der Kampfrichter zeigt mit dem entsprechenden Arm auf den Kämpfer und hebt den Arm mit offener Handfläche zu einer kreisförmigen Bewegung.



Aufforderung an einen Kämpfer aufzustehen:

Der Kampfrichter zeigt mit der entsprechenden, offenen, nach oben gerichteten Handfläche auf den betroffenen Kämpfer und hebt den Arm.



Aufforderung an einen Kämpfer sich in die vorgegebene Position am Boden zu begeben:

Der Kampfrichter hebt die entsprechende nach vorne offene Hand und zeigt diagonal auf den Boden.



Verwarnung wenn ein Kämpfer in den Gi des Gegners greift:

Der Kampfrichter hebt beide nach oben offenen Hände und fährt links von oben Richtung Handgelenksband.



Siegernennung:

Beide Sportler stellen sich in der Mattenmitte rechts und links vom Kampfrichter mit dem Rücken zur Listenführung auf. Der Kampfrichter hebt nun die Hand des Siegers deutlich sichtbar nach oben.



ARTIKEL 6 – KAMPFENTSCHEIDUNGEN

Die Kämpfe werden nach folgenden Kriterien entschieden:

- 1.– Aufgabe
- 2.– Kampfabbruch
- 3.– Disqualifikation
- 4.– Bewusstlosigkeit
- 5.– Punkte/Vorteile
- 6.– Kampfrichterentscheidung

1) Aufgabe - eine Technik zwingt einen Kämpfer zur Aufgabe

1. durch eindeutiges und sichtbares, zweimaliges Abklopfen mit der Handfläche auf den Gegner oder auf die Matte
2. durch eindeutiges und sichtbares, mehrmaliges Abklopfen mit dem Fuß auf den Boden (falls das Abklopfen mit der Hand nicht möglich ist)
3. mündlich, indem er dem Kampfrichter mitteilt, dass der Kampf gestoppt werden soll (weder Hände noch Füße können für das Abklopfen verwendet werden)
4. wenn ein Kämpfer bittet, dass der Kampf beendet werden soll, weil er verletzt ist oder sich physisch nicht mehr in der Lage fühlt, weiter zu kämpfen.
5. der Kampfrichter beendet den Kampf, wenn der Gegner einen Hebel einsetzt und daraus eine ernste Gefahr für den anderen besteht
6. wenn ein Betreuer eines Kämpfers den Kampfrichter um Beendigung des Kampfes ersucht oder er wirft ein Handtuch auf die Mattenfläche
7. wenn der Wettkämpfer sich in einer Aufgabeposition befindet und schreit „Ah“, „Stop“ oder ähnliches (hat dieselbe Bedeutung wie das Abklopfen)
8. der Kampfrichter muss den Kampf beenden, wenn einer der Wettkämpfer verletzt ist oder der Arzt mitteilt, dass keine Fortsetzung des Kampfes möglich ist. In diesem Fall ist der Gegner der Sieger, außer die Verletzung wurde absichtlich verursacht
9. wenn ein Wettkämpfer feststellt, sich nicht wohl zu fühlen, ist es so als würde er abklopfen

In allen Situationen hat der Kampfrichter das Recht einen Kampf abubrechen, wenn bei einem Wettkämpfer wegen einer Technik Gefahr eines ernsten körperlichen Schadens besteht.

Im Falle, dass es sich um eine erlaubte Technik gehandelt hat, wird der Sieg dem Kämpfer zugesprochen, der diese Technik angewendet hat.

2) Kampfabbruch

Unter folgenden Voraussetzungen ist der Kampf vom Kampfrichter jedenfalls abubrechen:

1. Wenn ein Kämpfer einen Krampf bekommt und der betroffene Sportler innerhalb von 20 Sekunden nicht in der Lage ist weiterzukämpfen.
2. Wenn der Kampfrichter befürchten muss, dass das längere Beibehalten einer Position dem Sportler ernsthaften körperlichen Schaden zufügen kann.
3. Wenn ein Arzt oder Sanitäter feststellt, dass ein Sportler aufgrund einer legalen Technik dermaßen verletzt wurde, sodass ein Weiterkämpfen nicht möglich ist.
4. Wenn eine andauernde Blutung eines Sportlers innerhalb von zwei Anläufen nicht gestillt werden kann. Anmerkung: Zwei Behandlungen, stehen jedem Sportler pro Verletzung zu und diese hat der Kampfrichter auch zu gewähren.

5. Wenn sich ein Kämpfer erbricht oder die Kontrolle über die grundlegenden Körperfunktionen verliert (unfreiwilliges Wasserlassen oder Darm-Inkontinenz).

3.) Disqualifikation

3.1. Vergehen die zu sofortiger Disqualifikation betreffend des gesamten Turnieres führen

- a. Der Gebrauch von regelwidriger Sprache, Fluchen oder anderen unmoralischen Taten, sowie bei Respektlosigkeit, unangemessener Aggressivität der Wettkämpfer oder ihrer Betreuer/Trainer gegenüber dem Gegner, Kampfrichter oder Publikum vor, während oder nach einem Kampf.
- b. Beißen, an den Haaren ziehen, die Finger oder Daumen in die Augen, Nase oder Luftröhre des Gegners drücken, Nase und Mund mit der Hand zuhalten, absichtliches Verletzen der Genitalien, Bewegungen mit der offensichtlichen Zielsetzung, den Kopf des Gegners durch harten Bodenkontakt zu verletzen, der Gebrauch von Fäusten, Füßen, Knien, Ellbogen oder Kopf für Schläge oder mit der Absicht zu verletzen oder einen unfairen Vorteil zu gewinnen, sowie die wiederholte Anwendung verbotener Techniken (siehe unterstehend Artikel 8).
- c. Würgt ein Sportler den anderen - ohne dabei den eigenen Gi oder den des anderen zu verwenden - mit beiden Händen um den Hals des Gegners oder drückt er mit dem Daumen auf die Luftröhre des Gegners.
- d. Entspricht der Gi eines Wettkämpfers nicht oder wird während des Kampfes zerrissen, gewährt ihm der Kampfrichter eine bestimmte Zeit zum Gi-Wechseln. Wechselt der Kämpfer den Gi nicht, wird er disqualifiziert.
- e. Wettkämpfer müssen unter der Hose eine Unterhose bzw. Shorts tragen. Falls nicht, wird er disqualifiziert.
- f. Die Verwendung von Gelenkschützern (Knie-, Ellbogenschützer usw.), die den Gelenkumfang so stark erhöhen, dass es einem Gegner erschwert wird, den Gi zu greifen, ist ebenfalls verboten. Wenn diese auf Aufforderung des Kampfrichter nicht abgelegt werden, erfolgt eine Disqualifikation.
- g. Wenn ein Wettkämpfer Cremen, Öle oder sonstige Substanzen an sich oder seiner Kleidung verwendet, die dazu geeignet sind, dass sein Gegner ihn schlechter fassen kann.
- h. Wenn ein oder beide Kämpfer offensichtlich einen Scheinkampf liefern oder es einem oder beiden an der nötigen Ernsthaftigkeit fehlt.
- i. Wenn ein Sportler ein Verhalten an den Tag legt, das mit dem Wettkampfgedanken unvereinbar ist.
- j. Wenn ein Sportler eine Substanz verwendet, die seinen Körper in irgendeiner Weise leistungsfähiger macht.
- k. Wenn ein Wettkämpfer bei mehreren Kämpfen im laufenden Turnier disqualifiziert wurde.

3.2. Vergehen die zu einer sofortigen Disqualifikation im aktuellen Kampf führen

- a. Die - auch erstmalige - Anwendung verbotener Techniken (siehe unterstehend Artikel 7).
- b. Jegliche Bewegung bei der der Kopf oder das Genick des Gegners auf den Boden aufschlagen könnte. Diese Techniken sind dadurch definiert, dass der Angreifende den Gegner an der Hüfte hoch hebt und ihn seitwärts oder nach hinten zu Boden wirft. Die Verwendung dieser Technik ist weiterhin zulässig, vorausgesetzt die Bewegung drückt den Kopf oder den Hals des Gegners nicht in den Boden.

- c. Wenn ein Sportler offensichtlich versucht den anderen dazu zu bringen, eine verbotene Technik/Bewegung zu vollführen, welche den Gegner disqualifizieren würde.
- d. Wenn ein Wettkämpfer um einer Technik zu entgehen vorsätzlich ganz von der Matte flüchtet.

3.3. Vergehen die erst nach Verwarnung und Strafpunkten zur Disqualifikation führen

Beim ersten Vergehen wird der Wettkämpfer mündlich ermahnt.

Beim zweiten Vergehen erhält der Gegner einen Vorteil.

Beim dritten Vergehen erhält der Gegner 2 Punkte.

Bei einem nochmaligen Vergehen wird der Wettkämpfer im aktuellen Kampf disqualifiziert.

- a. Der Wettkämpfer darf sich nur hinknien, -setzen oder eine sonstige nicht-stehende Position einnehmen, nachdem er den Gi des Gegners gefasst hat.
- b. Wenn einer der Wettkämpfer versucht mit einem Körperteil die Kampffläche zu verlassen, um den Kampf zu vermeiden oder während des Bodenkampfes versucht zu flüchten bzw. wegzurollen oder durch Aufstehen bzw. vorsätzliches Hinaussteigen aus der Kampffläche Zeit zu gewinnen.
- c. Wenn ein Athlet den anderen von der Mattenfläche stößt, ohne der Intension eine Aufgabetechnik anzuwenden oder Punkte zu erzielen.
- d. Wenn der Wettkämpfer seinen Kimono auszieht oder seinem Gegner die Möglichkeit gibt, ihm diesen auszuziehen - mit der erkennbaren Absicht, dass der Kampf gestoppt wird - um sich eine Pause zu gönnen bzw. um einen Angriff des Gegners zu vermeiden.
- e. Wenn der Wettkämpfer seine Finger in einen Ärmel oder die Hose bzw. beide Hände in den Gürtel des Gegners steckt, in die Innenseite des Gi-Oberteils des Anderen steigt/greift oder durch die Innenseite des gegnerischen Gi's an die Außenseite fasst.
- f. Bei No-Gi-Jiu-Jitsu: wenn ein Sportler sein eigenes oder das Gewand des Anderen greift.
- g. Wenn ein Sportler seinen Fuß oder seine Hand ins Gesicht des Gegners drückt.
- h. Wenn ein Sportler absichtlich seinen Fuß in den Gürtel des Anderen stellt oder sein Bein auf dessen Revers, ohne dabei einen Griff zu setzen mit dem das Bein unterstützt wird bzw. auch hinter dessen Nacken in das Revers des Anderen ohne selbiges zu greifen.
- i. Verwendet ein Sportler einen Obi um einen Würger oder jegliche andere Technik zu setzen, wenn dieser nicht gebunden ist.
- j. Wenn ein Sportler einer Anweisung des Kampfrichters nicht folgt oder in Worten bzw. durch Gesten mit jemandem in einer Weise kommuniziert, die einer Entscheidung des Schiedsrichters widerspricht.
- k. Braucht ein Sportler in einem Kampf länger als 20 Sekunden um nach Aufforderung des Kampfrichters seinen Gi zu richten oder wieder vollständig anzuziehen.
- l. Ein Abzug von 2 Punkten erfolgt, wenn ein Wettkämpfer die Mattenfläche verlässt, um einem Sweep - der nach Ansicht des Kampfrichters durchgeführt werden kann - zu entkommen oder der Wettkämpfer von der Matte flüchtet, um einen angesetzten Hebel - der jedoch noch nicht vollendet ist - zu verhindern, sofern dies nicht dem Punkt „d“ der Disqualifikationskriterien unter Punkt 3.2. entspricht.

- m. Jede Art von Inaktivität, insbesondere wenn ein Wettkämpfer den Kampf blockiert, den Gegner hält und nicht versucht eine Entscheidung mittels Aufgabe herbeizuführen, wenn er in der Guard-Position oben oder auf dem Boden ist. Wenn der Kampfrichter feststellt, dass ein Wettkämpfer seinen Gegner nur festhält, aufsteht oder jede andere Position blockiert, gibt er das Kommando „FIGHT“ und verlangt damit, dass die Zeit von 20 Sekunden zu laufen beginnt. Wenn der Wettkämpfer nach Ablauf der 20 Sekunden seine Position nicht geändert bzw. keine offensichtlichen Aktionen gesetzt hat, gibt der Kampfrichter das Kommando „FIGHT“ und gleichzeitig einen Strafpunkt, was einen Vorteil für den anderen Kämpfer bedeutet. Falls der Wettkämpfer weiter inaktiv bleibt, gibt der Kampfrichter das Kommando „STOP“. Der inaktive Wettkämpfer bekommt wiederum einen Strafpunkt, wobei der andere Wettkämpfer 2 Punkte erhält. Danach wird der Kampf wieder vom Stand aus aufgenommen, mit der Möglichkeit der Disqualifikation bei fortgesetzten Handlungen.
- n. In den Altersklassen bis 15 Jahre (für alle Graduierungen) und Weißgurte aller Altersklassen, wenn ein Sportler in die Guard auf einen stehenden Gegner springt. Inkludiert sind auch alle Angriffe für die in die Guard oder ähnliches gesprungen wird. Beispielsweise Flying Armbar und Flying Triangel und weitere. In diesen Fällen, wird der Kampf nach der Unterbrechung aus dem Stehen fortgeführt. Im Fall das sich ein Sportler vor einem Take-down oder Sweep verteidigt und im Zuge dessen in eine Guard springt, so sind zusätzlich zum Strafpunkt, für den anderen Athleten 2 Punkte zu vergeben.

4) Bewusstlosigkeit

Ein Wettkämpfer ist besiegt, wenn er durch eine erlaubte Technik bezwungen wird und dadurch sein Bewusstsein verliert z.B. durch Würgen, Drücken, Take-down oder anderen Handlungen, bei denen der Gegner keine regelwidrige Technik (insbesondere gemäß der Disqualifikationskriterien) angewandt hat.

5) Punkte

5.1. Positive Punkte:

Die Philosophie dieser Wettkampfdisziplin ist, dass die Wettkämpfer aufgrund ihrer technischen Fähigkeiten den Konkurrenten zur Aufgabe zu bewegen. Im Mittelpunkt steht die überlegene Technik, die während des Kampfes gezeigt wird, um den Gegner in eine Position zu zwingen bzw. Punkte zu erzielen.

WICHTIG!

Der Kampf stellt eine fortgeschrittene Rahmenbedingung zur Anwendung gelernter und erlaubter Techniken dar, mit deren Hilfe versucht werden soll den Gegner zu dominieren und zu besiegen.

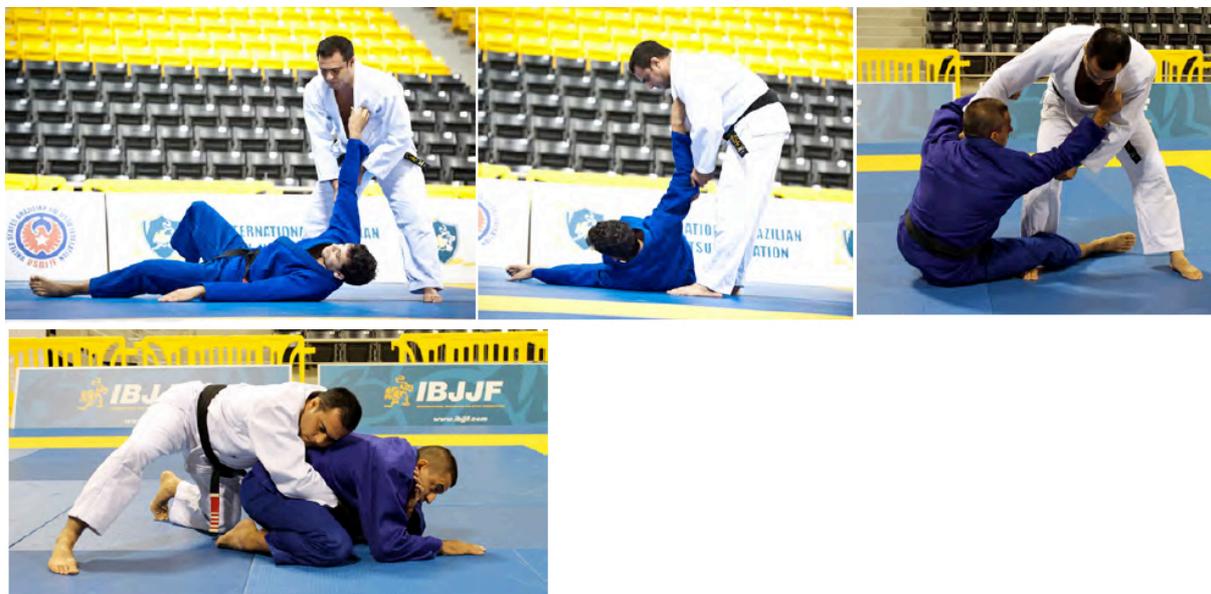
Es gibt keine Punkte für jenen Wettkämpfer, der eine Position erreicht, während er sich in einer Aufgabetechnik seines Gegners befindet. Punkte werden nur dann zugesprochen, wenn der Wettkämpfer die Aufgabetechnik vollständig verteidigt bzw. abgewehrt hat.

Beispiel: Wenn sich ein Wettkämpfer in Mount-Position befindet, aber in einem Würger des Gegners ist, werden nur dann Punkte für die Mount-Position vergeben, wenn die Aufgabetechnik verteidigt bzw. abgewehrt ist.

Hier ist es Aufgabe des Kampfrichters festzustellen, welche Positionen technisch korrekt erarbeitet werden und für die Strategie des Kampfes zur Erzwingung einer Aufgabe wichtig sind. Wird der Kampf nicht durch eine Aufgabe beendet, werden die Punkte herangezogen, welche für hergestellte Positionen vergeben wurden, um den Sieger festzustellen.

a) Take-down (2 Punkte):

Bei jeglicher Art von Take-down des Gegners auf dessen Rücken. Wenn der Gegner durch einen Wurf zu Boden gebracht wird und nicht auf dem Rücken landet, sondern auf der Seite oder in einer sitzende Position muss der Werfende in der oberen Position verbleiben und den Gegner mindestens drei Sekunden unten auf dem Boden in dieser Position festhalten und kontrollieren, um die Punkte für einen Take-down zu erhalten.



Fall 1: Wenn der Gegner durch einen Take-down außerhalb der Kampfzone und in der Sicherheitszone landet, ist der Take-down nur dann gültig, wenn sich der Werfer zum Zeitpunkt der Durchführung des Take-down mit beiden Beinen in der Kampfzone befunden hat.

Fall 2: Wenn ein Wettkämpfer ein Knie am Boden hat und geworfen wird, erhält der Wettkämpfer für den Take-down nur dann 2 Punkte, solange er beide Füße am Boden hat. Hat der Wettkämpfer beide Knie auf dem Boden und wird geworfen, muss der stehende Wettkämpfer ihn über seine Seite bringen, um einen Vorteil zu bekommen.

Fall 3: Wenn ein Wettkämpfer auf ein Bein oder beide Beine greift und der Gegner setzt sich auf den Boden und führt einen Sweep aus, erhält der Wettkämpfer, der den Take-down versucht hat, keine Punkte, jedoch der Gegner, der den Sweep ausführte.

Fall 4: Wenn der Wettkämpfer seinen Gegner mittels Wurf zu Boden bringt, jedoch unter dem Gegner landet, erhält der Werfer keine Punkte und der Gegner (auf dem Werfer) erhält zwei Punkte. Falls der Wettkämpfer, der den Wurf geworfen hat, in der Guard-Position des Gegners landet und unverzüglich gefegt (Sweep) wird, erhalten der Wettkämpfer der den Take-down versucht hat einen Vorteil und der Wettkämpfer der mit einem Sweep gekontert hat 2 Punkte.

b) Knee on belly (2 Punkte):

Der Wettkämpfer hat ein Knie auf dem Bauch des Gegners und hält den Kragen und/oder einen Ärmel und/oder den Gürtel und hat das andere Bein in Richtung Kopf um so den Gegner für mindestens drei Sekunden zu dominieren.



Hinweis: Wenn das Bein in Richtung des Kopfes nicht mit dem Fuß, sondern mit dem Knie auf der Matte abgelegt wird, bekommt der Wettkämpfer nicht 2 Punkte, sondern nur einen Vorteil.

c) Sweep (2 Punkte):

Wenn der untere Wettkämpfer seinen Gegner in einer Guard-Position hält und in der Lage ist die Position umzukehren und diese auf dem Gegner für mindestens drei Sekunden zu stabilisieren.

Fall 1: Es gilt nicht als Sweep, wenn die Bewegung nicht aus einer Guard (oder half Guard-Position) heraus beginnt.

Fall 2: Wenn der fegende Wettkämpfer während des Sweeps auf dem Rücken des Gegners landet, bekommt er 2 Punkte.

Fall 3: Wenn ein Wettkämpfer aus der Guard-Position einen Sweep versucht, beide Wettkämpfer auf ihre Füße kommen, der fegende Wettkämpfer einen Take-down macht und oben bleibt, bekommt er ebenfalls 2 Punkte.



d) Guard-pass (3 Punkte):

Der Wettkämpfer befindet sich über dem Gegner oder zwischen seinen Beinen, bewegt sich an den Beinen seines Gegners vorbei, stellt eine seitliche oder gerade Position her und dominiert ihn für mindestens drei Sekunden, sodass er sich nicht bewegen oder entkommen kann, egal ob der Gegner am Rücken oder auf der Seite liegt.

Anmerkung: Wenn der darunter liegende Wettkämpfer die Position vermeidet, indem er auf die Knie kommt oder aufstehen kann, erhält der Wettkämpfer keine Punkte, aber einen Vorteil.



SIDE CONTROL

NORTH-SOUTH CONTROL

OPPONENT LYING ON HIS SIDE

Anmerkung: Eine Guard ist dadurch definiert, dass mit dieser, der sich oben befindende Gegner mittels einem oder beiden Beinen daran gehindert wird, eine side Control oder north-south Control zu erreichen.

Eine half Guard ist dadurch definiert, dass der untere Athlet ein Bein des Oberen gefangen hat, seitlich oder am Rücken liegt und ihn zumindest für drei Sekunden daran hindert in eine north-south oder side Control zu kommen. Die Position der Beine des oberen Athleten ist maßgeblich, ob es sich um eine half Guard oder um eine reverse (verkehrte) half Guard handelt.



Beispiel 1: In der half Guard mit dem rechten Bein gefangen, das linke Bein ist längs des Rechten des unteren Sportlers positioniert.



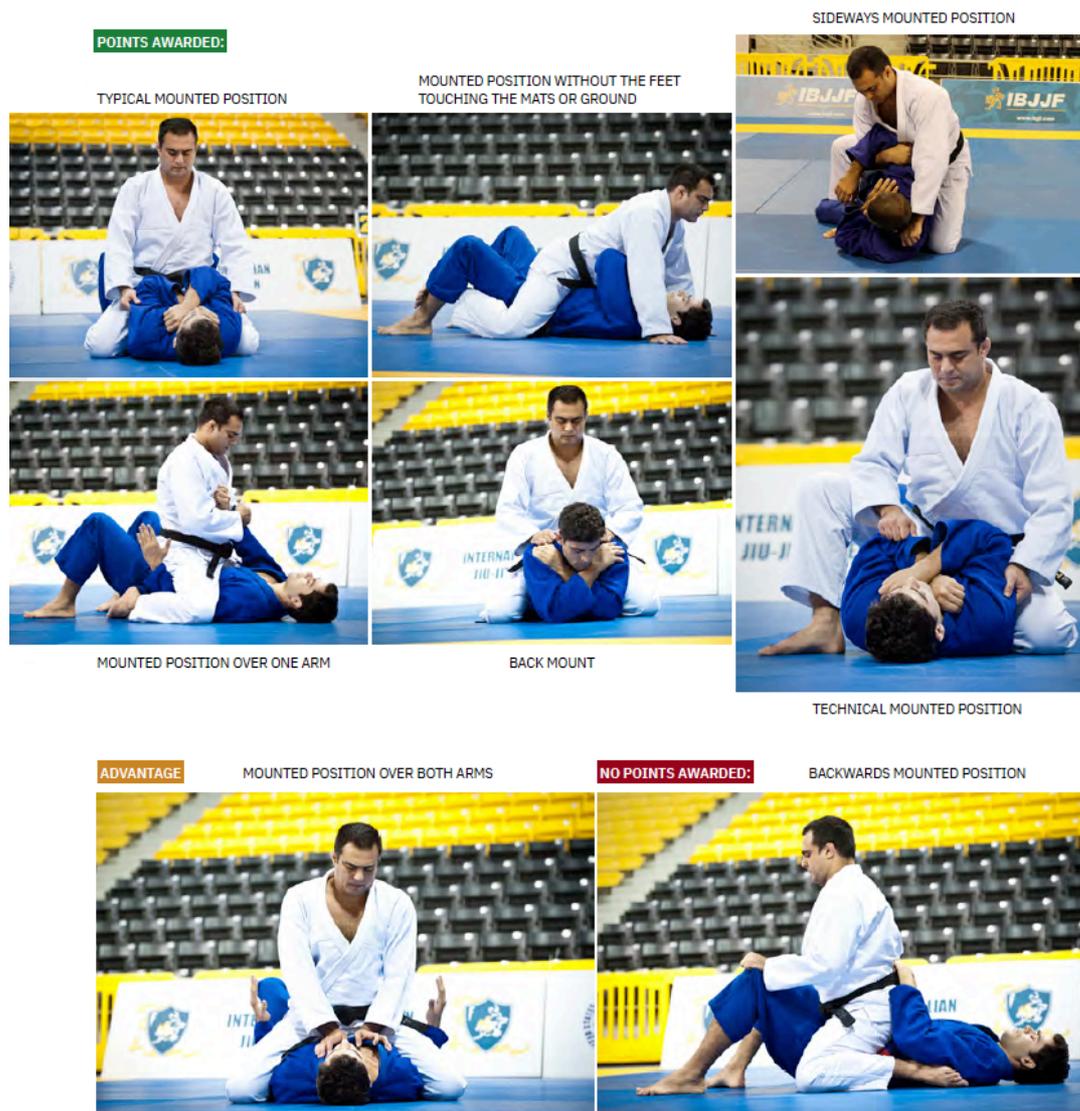
Beispiel 1: In der reverse half Guard mit dem rechten Bein gefangen, das linke Bein ist längs des Linken des unteren Sportlers positioniert.

Während des Angriffs (Armbar = Armstreckhebel) schafft es der Attackierte sich zu befreien und nach oben zu kommen. Obwohl der untere zuerst Attackierende jetzt seine Beine zwischen sich und dem Gegner hat, verwendet dieser sie nicht um ihn daran zu hindern in die side Control zu kommen. Laut Definition wurde somit keine half Guard angewendet und es werden auch keine Punkte für einen Guard pass vergeben.



e) Mount und Back-Mount (4 Punkte):

Der Wettkämpfer befindet sich - deutlich nicht in einer half Guard - auf dem Körper des Gegners, Knie und Füße sind am Boden, der Gegner liegt auf dem Bauch, am Rücken oder auf der Seite und dominiert ihn zumindest drei Sekunden. Während der Mount-Position darf der Wettkämpfer nur auf einem Arm seines Konkurrenten liegen, sonst gibt es nur einen Vorteil. Dies gilt auch, wenn ein Knie und ein Fuß am Boden sind. Wenn sich der Wettkämpfer mit dem Gesicht in Richtung der Füße auf seinem Gegner befindet, gibt es ebenfalls keine Punkte.



Anmerkung: Es gibt keine Punkte, wenn sich die Füße oder Knie auf dem Bein des Gegners befinden. Auch, wenn der Wettkämpfer die Triangel versucht während er in der Guard-Position ist und dadurch in einer Mount-Position auf dem Gegner landet, wird es als Sweep gewertet und nicht als Mount - Position.

f) Back-control (4 Punkte):

Ein Sportler übernimmt die Kontrolle über den Rücken des anderen indem die Fersen zwischen den Oberschenkeln des anderen platziert werden, ohne die Füße zu überkreuzen und ein Arm unterhalb der Schulterlinie fixiert wird. Dies für mindestens drei Sekunden

Anmerkung: Es gibt keine Punkte, wenn nicht beide Fersen an den Innenschenkeln des Gegners positioniert sind. Ist ein Bein über einem Arm so gibt es Punkte, wenn beide Beine über den Armen sind, ist nur ein Vorteil zu geben.

Überkreuzt der Wettkämpfer in dieser Position seine Füße, bekommt er ebenfalls nur einen Vorteil.

POINTS AWARDED:



TYPICAL BACK CONTROL



BACK CONTROL WITH ONE ARM TRAPPED

ADVANTAGE

BACK CONTROL WITH LEGS IN FIGURE-FOUR TRIANGLE



BACK CONTROL WITH FEET CROSSED



5.2. Negative Punkte:

Das sind jene Strafpunkte, die ein Wettkämpfer nach der dritten Verwarnung bekommt z.B. Passivität, Inaktivität, nicht versuchen den Kampf zu beenden.

Inaktivität: klassische Inaktivität ist, wenn sich der Wettkämpfer in einer seitlichen oder North/South Position befindet und keine Wege zur Aufgabe sucht. Wenn der Kampfrichter feststellt, dass ein Wettkämpfer seinen Gegner nur festhält, aufsteht oder jede andere Position blockiert, gibt er das Kommando „FIGHT“ und verlangt damit, dass die Zeit von 20 Sekunden zu laufen beginnt. Wenn der Wettkämpfer nach Ablauf der 20 Sekunden seine Position nicht geändert bzw. keine offensichtliche Aktionen gesetzt hat, gibt der Kampfrichter das Kommando „FIGHT“ und gleichzeitig einen Strafpunkt, was einen Vorteil für den anderen Kämpfer bedeutet.

Falls der Wettkämpfer weiter inaktiv bleibt, gibt der Kampfrichter das Kommando „STOP“. Der inaktive Wettkämpfer bekommt wiederum einen Strafpunkt, wobei der andere Kämpfer 2 Punkte erhält. Danach wird der Kampf wieder vom Stand aus aufgenommen, mit der Möglichkeit bei fortgesetzter Inaktivität den Wettkämpfer zu disqualifizieren.

5.3. Vorteil:

Der Wettkämpfer versucht Aktivitäten zur Aufgabe des Gegners zu setzen, aber führt diese nicht zu Ende oder kann eine punktebringende Position nicht drei Sekunden lang halten.

- Vorteile werden für Techniken während des stehenden Kampfes oder auf dem Boden vergeben, wenn der Kämpfer diese mit mehr Aggressivität und Initiative versucht, wenn er Take-downs probiert und finalisierende Bewegungen während des Kampfes ansetzt.
- Vorteile werden während des Bodenkampfes zugesprochen, wenn der Wettkämpfer eine Technik versucht und seinen Gegner damit in die Defensive oder zu Abwehrhandlungen drängt.
- Vorteile durch Take-down: Deutlich sichtbarer Verlust des Gleichgewichtes und fast vollständiger Take-down oder deutlich sichtbarer Verlust des Gleichgewichtes während eines Versuches zur Durchführung eines Wurfes.
- Wenn ein Kämpfer aufgrund eines Krampfes eine Unterbrechung benötigt, innerhalb von 20 Sekunden aber weiterkämpfen kann, dann bekommt der andere einen Vorteil zugesprochen.

Während jeder Art von Guard-Position:

- a) Der obere Wettkämpfer erhält den Vorteil, wenn er es schafft, die Guard des Gegners zu passieren (Passing the guard), es ihm aber nicht gelingt den Gegner die geforderten drei Sekunden zu kontrollieren.
- b) Der darunter liegende Wettkämpfer erhält den Vorteil, wenn er den Gegner aus einer Guard durch einen Sweep zumindest in eine instabile Position bringt, sowie wenn er versucht einen Hebel anzusetzen und der Gegner gezwungen ist, sich zu verteidigen.

Anmerkung: beim Versuch zu fegen (Sweep), muss der darunter liegende Wettkämpfer seine Beine öffnen, um den Vorteil zu erhalten.

Besteht nach Zeitablauf laut Punktetafel ein Gleichstand, ist es dem Kampfrichter überlassen, ob er sich für einen Vorteil zugunsten des Kämpfers entscheidet, der den Kampf die meiste Zeit dominiert und den Gegner öfter in die Defensive gedrängt hat.

6) Kampfrichterentscheidung

Der Mattenkampfrichter entscheidet – allenfalls in Abstimmung mit den Seitenkampfrichtern oder dem Hauptkampfrichter - wer Sieger ist. Diese Entscheidung ist unanfechtbar. Falls ein Unentschieden in Punkten und auch in Vorteilen vorliegt, muss der Kampfrichter herausfinden, wer der beiden Kämpfer die bessere Leistung entsprechend den Regeln gezeigt hat und wem der Sieg zuzusprechen ist. Es gibt kein Unentschieden.

ARTIKEL 7 - VERBOTENE TECHNIKEN

	4-12 Jahre	13-15 Jahre	16-17 Jahre und Erwachsene (weiß)	Erwachsene und Senioren (blau bis violett)	Erwachsene und Senioren (braun und schwarz)	
1	●					Submission techniques stretching legs apart
2	●	●				Choke with spinal lock
3	●	●				Straight foot lock
4	●	●				Forearm choke using the sleeve (Ezequiel choke)
5	●	●				Frontal guillotine choke
6	●	●				Omplata
7	●	●				Triangle (pulling head)
8	●	●				Arm triangle
9	●	●	●			Lock inside the closed guard with legs compressing kidneys or ribs
10	●	●	●			Wrist lock
11	●	●	●			Single leg takedown while the attacking athlete has his head outside his opponents body. (**)
12	●	●	●	●		Bicep slicer
13	●	●	●	●		Calf slicer
14	●	●	●	●		Knee bar
15	●	●	●	●		Toe hold
16	●	●	●	●	●	Slam
17	●	●	●	●	●	Spinal lock without choke
18	●	●	●	●	●	Heel hook
19	●	●	●	●	●	Locks twisting the knees.
20	●	●	●	●	●	Knee Reaping (See definition in page 32)
21	●	●	●	●	●	Scissor Takedown
22	●	●	●	●	●	In straight foot lock, turning in the direction of foot not under attack.
23	●	●	●	●	●	In toe hold, applying outward pressure on the foot
24	●	●	●	●	●	Bending fingers backwards
25	●	●	●	●	●	Grab the opponents belt and throws him to the floor on his head when defending a single leg situation while his opponents head is on the outside of his body.
26	●	●	●	●	●	Suplex takedown technique, landing with the opponent's head or neck on the ground.

bei Erwachsenen bis Senioren (Braun- & Schwarzgurt):

- 26.- Jegliche Take-down-Technik bei der der Kopf oder das Genick des Gegners auf dem Boden aufschlägt.
- 25.- Single-Leg-Take-down-Abwehr wenn dabei die Hand auf oder Richtung des Gürtels greift und der Kopf des anderen außen ist, sodass er damit auf den Boden schlägt.
- 24.- Fingerhebel
- 23.- Fußgelenksdrehbeugehebel nach außen
- 22.- Fussgelenksstreckhebel mit Körperdrehung zum anderen Bein des Gegners
- 21.- Scherenwürfe
- 20.- Kniegelenksdrehhebel
- 19.- Kniegelenksstreckhebel
- 18.- Heelhook - Drehfersenhebel mit Belastung auf Schien-, Wadenbein und Knie
- 17.- Genickhebel ohne Würgegriff
- 16.- Slam von der Guard

**ZUSÄTZLICH(!) zu oben stehendem
bei Erwachsenen bis Senioren (Blau- & Violettgurt):**

- 15.- Toe-hold -> Drehbeugehebel mit Fuß-Schaukel
- 14.- Kniebeugehebel (inkludiert Figure four mit dem Fuß)
- 13.- Wadendruckpunkthebel
- 12.- Bizepsdruckpunkthebel

**ZUSÄTZLICH(!) zu oben stehendem
von 16 bis 17 Jahre und bei Erwachsenen (Weissgurt):**

- 11.-Single-Leg-Take-down wenn der Kopf des Angreifers nicht am Oberschenkel/Körper des Gegners anliegt
- 10.- Handgelenkshebel
- 9.- Nierenschere in der Guard

**ZUSÄTZLICH(!) zu oben stehendem
von 13 bis 15 Jahre:**

- 8.- Arm-Triangel Kopf (samt Genickhebel)
- 7.- Kopf ziehen bei Bein-Triangel
- 6.- Omoplata
- 5.- Guillotine -> Genickhebel aus Schwitzkasten von vorne
- 4.- Ärmelwürger (Ezequiel)
- 3.- gerade Fußgelenksstreckhebel
- 2.- Würger mit Genickhebel

WICHTIG: Wenn ein Wettkämpfer in den Klassen bis 15 Jahre eine Triangel durchführt und der Gegner aufsteht, ist es die Pflicht des Kampfrichters, in einer Position zu stehen, wo er beide Athleten schützen kann, um die Gefahr einer Verletzung der Halswirbelsäule zu verringern.

**ZUSÄTZLICH(!) zu oben stehendem
bis 12 Jahre:**

- 1.- Bein-/Hüftstreckhebel-Aufgabetechniken durch zusätzliche Spreizung des anderen Beines

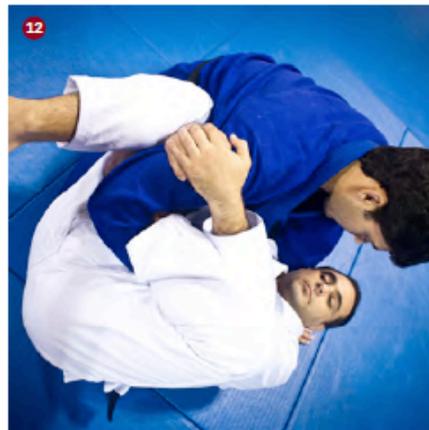
Genickhebel sind in keiner Kategorie erlaubt, außer in Verbindung mit Würgetechniken in den Junioren- und Erwachsenenklassen!

Bei Missachtung dieser Vorgaben erfolgt eine Disqualifikation durch den Kampfrichter!

Entsprechende Beispielbilder dazu auf den nachfolgenden Seiten 21 bis 23:

World Kobudo Federation Austria

ΜΟΙΡΑ ΚΟΡΜΙΝΟ ΛΕΓΕΤΑΙ ΑΥΣΤΡΙΑ



World Kobudo Federation Austria

ΜΟΙΡΑ ΚΟΡΥΘΟ ΛΕΓΕΤΑΙ ΑΥΣΤΡΙΑ



20 siehe nachstehende Bilder



20 Knee Reaping

Knee Reaping ist eine spezielle Form des Kniehebels. Dabei befinden sich die Schenkel des angreifenden Sportlers hinter dem Schenkel des Gegners. Ein Bein des Angreifers liegt auf dem Körper des Unteren und überschreitet wie im Bild gezeigt, die vertikale Mittellinie des Körpers des Gegners. Wird nun von außen nach innen Druck auf das Knie gegeben und das Bein bleibt zwischen Achsel und Hüfte fixiert, so wird das Knie überdehnt und möglicherweise beschädigt.

Es ist nicht erforderlich, dass einer der Athleten den Fuß seines Gegners hält, damit der Fuß eingeklemmt ist oder stecken bleibt. Allein die Haltung der Beine und des Oberkörpers reichen für eine illegale Technik aus.

Auch wenn ein Athlet im Sinne dieser Regel steht und sein Gewicht auf den Fuß desselben Beines wie des gefährdeten Knies verlagert, gilt der Fuß als fixiert oder bewegungsunfähig.

Schweres Foul

- Wenn ein Sportler die Technik wie oben erläutert durchführt und einer oder beide Füße sich mit der vertikalen Mittellinie des Gegners kreuzen.



- Wenn ein Sportler bei einer submission Technik (z.B.: Fußgelenkstreckhebel) der Angreifer die vertikale Mittellinie überschreitet.



Foul

- Wenn ein Sportler die Technik wie oben erläutert durchführt und sich ein Fuß über der vertikalen Mittellinie des Gegners befindet, diese aber nicht kreuzt.



Normale Situationen



ARTIKEL 8 - STARTBERECHTIGUNG, EINSCHRÄNKUNGEN

Im Falle einer Vereinsanmeldung zu einer Sportveranstaltung tragen jedenfalls die Organe und Trainer des jeweiligen Vereines die Verantwortung dafür, dass bei ihren Sportlern unter 18 Jahren die Zustimmung eines Erziehungsberechtigten zur Teilnahme und die Sporttauglichkeit vorliegt. Dies gilt als Voraussetzung und mit einer Anmeldung als bestätigt.

Alle minderjährigen Sportler benötigen darüber hinaus für die Teilnahme an einem Turnier eine einmalige, grundsätzliche und schriftliche Zustimmungserklärung von einem Erziehungsberechtigten und ein ärztliches Attest zur Bestätigung der Sparteignung. Letzteres kann vom Hausarzt ausgestellt werden. In Ausnahmefällen muss zumindest eine verbindliche, schriftliche, aktuell datierte Erklärung eines Erziehungsberechtigten vorliegen, die bestätigt, dass ein namentlich angeführter Arzt die Sparteignung für besagten Teilnehmer festgestellt hat. Falls der Sportler Passinhaber ist, können beide Erklärungen im Pass vermerkt und auch das Attest eingetragen oder eingeklebt werden. Im Falle einer Vereinsanmeldung tragen die jeweiligen Organe und Trainer des Vereines die Verantwortung für das Vorliegen dieser Unterlagen.

Athleten unter 18 (Jugendliche) wird nur erlaubt in der offenen Klasse zu kämpfen, wenn sie in der Gewichtsklasse Mittelgewicht oder schwerer sind.

ARTIKEL 9 - HYGIENE

- a. Der Gi muss ohne unangenehme Gerüche, gewaschen und getrocknet sein.
- b. Zehen- und Fingernägel müssen kurz geschnitten und sauber sein.
- c. Bei erkennbaren Haut- oder sonstigen Erkrankungen ist ein aktuelles Attest erforderlich, dass diese nicht ansteckend sind und der Sportler wettkampftauglich ist.
- d. Lange Haare müssen so zusammengebunden sein, dass eine Behinderung des Gegners vermieden wird (keine Metallspangen > Verletzungsgefahr).
- e. Wettkämpfern ist es nicht erlaubt die Haare mit Farbspray zu besprühen.

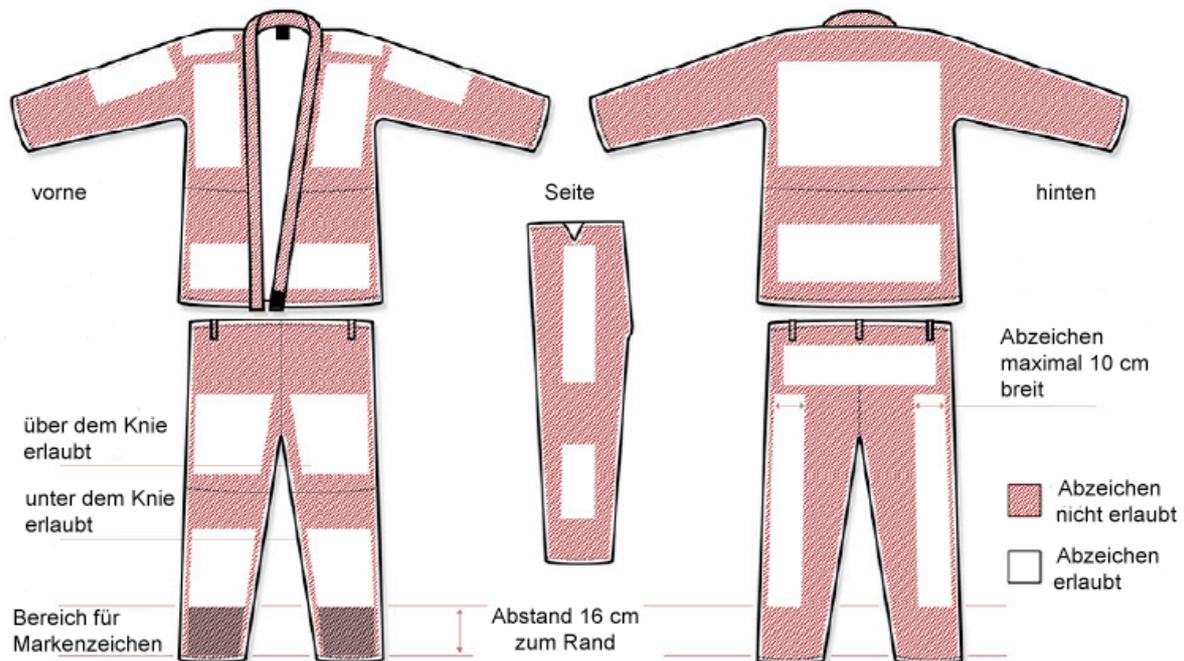
ARTIKEL 10 - KIMONO

Wettkämpfer haben Gi's nach den folgenden Spezifikationen zu benutzen:

- a. Bestehend aus Baumwolle oder ähnlichem Material und in gutem Zustand. Das Material darf nicht zu stark oder zu hart sein, sodass es den Konkurrenten behindert bzw. benachteiligt.
- b. Die Gi-Farben müssen einheitlich schwarz, weiß oder blau sein (somit keine kombinierten Farben wie z.B. weißer Gi mit blauen Hosen).
- c. Die Jacke muss mindestens das halbe Gesäß, die Ärmel der Jacke haben mindestens zwei Drittel der Unterarme und die Hose mindestens zwei Drittel der Schienbeine zu bedecken.
- d. Der Gürtel (4-5cm breit) wird um die Taille mit einem doppelten Knoten gebunden und muss fest genug sein, um den geschlossenen Kimono zu sichern.
- e. Den Wettkämpfern wird nicht erlaubt zu kämpfen, wenn sie zerrissene Kimonos, zu kurze Ärmel oder Hosen haben bzw. wenn sie Kleidungsstücke tragen, welche laut folgendem Pkt.f verboten sind.
- f. Das Tragen von Schuhen, Kopfschutz, T-Shirts unter dem Gi (außer bei Mädchen-/ Damenklassen: Rushguard oder enges T-Shirt bzw. Sport-BH; sowie bei Burschen-/ Männerklassen: Rushguard in Gi-Farbe) und jegliche Art von Schützern, die das Resultat beeinflussen können, ist nicht erlaubt.
- g. Diverser Schmuck ist vor dem Wettkampf abzulegen.

- h. Bemalte Gi's sind verboten. Sponsoren-, Vereins- und Verbandsabzeichen sind am Gi nur laut nachstehender Skizze gestattet. Die Abzeichen dürfen nur direkt gestickt, aus Baumwollgewebe bzw. ordnungsgemäß genäht sein. Sind diese nicht ordnungsgemäß angebracht oder lösen sie sich ab, darf der Wettkämpfer nicht kämpfen bevor selbige entfernt sind.

Die Hygiene und die Kimonospezifikationen müssen vom Wettkämpfer eingehalten werden, andernfalls erfolgt eine Disqualifikation durch den Kampfrichter.



ARTIKEL 11 - ALTERSKLASSEN

Knirpse - 4 bis 7 Jahre
Kinder - 8 und 9 Jahre
Schüler - 10 bis 12 Jahre
Jugend - 13 bis 15 Jahre
Junioren - 16 und 17 Jahre
Erwachsene - 18 bis 29 Jahre
Meister - 30 bis 35 Jahre
Senioren I - 36 bis 40 Jahre
Senioren II - 41 bis 45 Jahre
Senioren III - 46 bis 50 Jahre
Senioren IV - 51 bis 55 Jahre
Senioren V - ab 56 Jahren

Diese werden in männlich und weiblich differenziert.

ARTIKEL 12 - KAMPFDAUER:

Knirpse (4 bis 6 Jahre) – 2 min
Kinder (7 und 9 Jahre) – 3 min
Schüler (10 bis 12 Jahre) – 4 min
Jugend (13 bis 15 Jahre) – 4 min
Junioren (16 und 17 Jahre) – 5 min

Erwachsene (18 – 29 Jahre):

weiß – 5 min
blau – 6 min
violett – 7 min
braun – 8 min
schwarz – 10 min

Meister (30 – 35 Jahre):

weiß – 5 min
blau – 5 min
violett – 6 min
braun – 6 min
schwarz – 6 min

Senioren (über 35 Jahre) – 5 min

ARTIKEL 13 - WERTUNG, ALLGEMEIN UND CUP

Zur Durchführung einer Klasse sind mindestens zwei Starter erforderlich.

Grundsätzlich orientiert sich die Klassenaufteilung am internationalen Reglement der IBJJF, dabei wird auf das Alter und vorrangig auf das Gewicht der gemeldeten Starter Bedacht genommen und allenfalls eine abweichende Klasse gebildet, wenn es eine sinnvolle Gewichtsdiﬀerenz und ausgewogene Gruppeneinteilung erfordert.

Gekämpft wird nach dem international anerkannten Doppel KO-System.

In Klassen mit zwei Startern sind zwei Kämpfe auszutragen, bei Gleichstand ein dritter Entscheidungskampf.

Klassen mit drei Startern werden wie eine Viererliste ausgetragen, mit Freilos nach dem Zufallsprinzip und ohne Hoffnungsrunde.

In Klassen ab vier Startern treten - allenfalls unter der Vergabe von Freilos nach dem Zufallsprinzip - je zwei Sportler in einem ersten Durchlauf gegeneinander an. Die Verlierer daraus kämpfen in einer Hoffnungsrunde um die Möglichkeit, nochmals in der Finalrunde um den 1. bis 3. Platz anzutreten.

Es besteht die Möglichkeit aus Anfängern und Fortgeschrittenen verschiedene Gruppen zu bilden. Als Anfänger gelten jene Personen, welche zu einem Wettkampf oder zum Cupbeginn an nicht mehr als drei Bewerben ausserhalb des eigenen Vereines teilgenommen haben. Diese Einstufung bleibt beim Cup über die gesamte Saison gleich.

Für die Vergabe einer Medaille und Berücksichtigung in einer Cupwertung ist bei Klassen ab vier Startern zumindest ein Sieg notwendig.

Wenn bei Cupwertungen in einer Klasse unter vier, mindestens aber zwei Starter teilnehmen, wird bei zwei Startern für den 2. Platz eine Medaille und in einer Cupwertung die entsprechende Punktezahl gegeben, auch wenn der Zweitplatzierte keinen Kampf gewonnen hat und bei drei Startern der 3. Platz, auch hier gegebenenfalls ohne Sieg des Drittplatzierten.

Wenn in einer Klasse kein zweiter Starter nominiert wird oder dieser trotz Nominierung nicht am Wettkampftag erscheint, wird der einzelne Sportler vom Wettkampfverantwortlichen/Wettkampfleiter in die (gewichts-, graduierungs- oder altersmäßig) nächst-„schwächere“ Gruppe verlegt, um dort als Gastkämpfer teilzunehmen. Die in dieser Gruppe durch den Gastkämpfer erzielte Platzierung wird für dessen Cupbewertung herangezogen, wobei die Platzierungen der anderen Sportler dieser Gruppe in der Reihenfolge gewertet werden, wie diese ohne dem Gastkämpfer erreicht wurden.

Sollte eine Teilnahme des Gastkämpfers in der nächst-„schwächeren“ Gruppe aus Sicht des Wettkampfverantwortlichen/Wettkampfleiters nicht möglich sein, erfolgt - in Absprache mit dem Sportler UND dem Vereinsvertreter oder Betreuer - seine Verlegung in die objektiv nächst-„stärkere“ Gruppe.

Um eine Platzierung zu erlangen, muss ein Wettkämpfer zumindest einen Kampf ausführen, andernfalls wird dieser aus der Liste gestrichen.

Die Platzierung bei einer Cupwertung wird in einem festgelegten Bemessungszeitraum für alle darin anerkannten Wettkämpfe nach folgendem Punktesystem ermittelt.

- a) Erster Platz: 9 Punkte
- b) Zweiter Platz: 6 Punkte
- c) Dritter Platz: 3 Punkte
- d) alle anderen Starter erhalten einen Punkt sofern sie zumindest einmal gekämpft haben

ARTIKEL 14 - MANNSCHAFTS- UND CUPWERTUNG

Die Platzierung bei einer allfälligen Mannschaftswertung ist nach folgenden Kriterien zu gewichten:

- a) Größere Zahl der Goldmedaillen
 - > im Falle eines Gleichstandes:
- b) Größere Zahl der silbernen Medaillen
 - > falls auch hier Gleichstand herrscht:
- c) Größere Zahl der bronzenen Medaillen
 - > wenn a) bis c) ex aequo:
- d) Höher graduerter Sieger
 - > wenn auch hier unentschieden:
- e) Sieger der höheren Gewichtsklasse

Die Platzierung bei einer Cupwertung erfolgt in den einzelnen Altersgruppen grundsätzlich nur geschlechtsspezifisch unterteilt. Ab 18 Jahren werden alle Altersklassen bei Männern und Frauen jeweils zusammengefasst.

Wenn in einer Altersgruppe mehr als drei Starter in den jeweiligen Farbgurtklassen weiß, blau, violett, braun oder schwarz angetreten sind, erfolgt eine weitere Unterteilung in diese Graduierungen.

Sollten sich in einer Altersgruppe weniger als drei Starter bei beiden Geschlechtern qualifiziert haben, so erfolgt eine Zusammenlegung in dieser Klasse.

Bei Punktgleichstand in den jeweiligen Klassen ist analog zu den Vorgaben a) bis c) in der Mannschaftswertung zu gewichten. Falls auch hier Gleichstand herrscht, entscheidet die höhere Anzahl von tatsächlichen Siegen, deren Gewichtung und Punkten, bzw. Differenzen in den Kämpfen.

ARTIKEL 15 – SONSTIGE ANWEISUNGEN UND ENTSCHEIDUNGEN

1. Wettkämpfer dürfen während eines Kampfes grundsätzlich nicht reden, weder mit ihrem Gegner noch mit Betreuern oder dem Kampfrichter, ausgenommen sie fürchten um ihre Gesundheit oder möchten den Kampf abbrechen. Ein Zuwiderhandeln berechtigt eine Disqualifikation des Wettkämpfers.
2. Falls zwei Athleten in einem Kampf annähernd gleichzeitig verletzt werden und somit nicht imstande sind im Finalkampf fort zu fahren, ist das Resultat folgendes:
 - a. wenn unterschiedliche Punkte oder Vorteile bestätigt werden, geben diese den Sieger vor.
 - b. wenn kein Unterschied in Punkten oder Vorteilen besteht, hat der Kampfrichter dem aktiveren Kämpfer den Sieg zuzusprechen.

3. Ein Wettkämpfer versucht Passing the guard und einen Fußhebel ohne Erfolg. Wenn sich der andere Wettkämpfer aufsetzen kann und die Position auf seinem Gegner - nachdem er den Angriff verteidigt hat - für mindestens drei Sekunden hält, bekommt er 2 Punkte. Wenn der Wettkämpfer, der die Aufgabe versucht, den Konkurrenten in sichtbare Gefahr bringt, erhält er einen Vorteil.
4. Für den Finalkampf gibt es maximal zwei Pausenperioden für die Wettkämpfer, sofern dies von ihnen oder ihren Betreuern verlangt wird. Diese dürfen die doppelte Dauer der Regel-Wettkampfzeit nicht überschreiten (z.B. Wettkampfzeit 5 min – Summe der (zwei) Pause(n): max. 10 Minuten).
5. Wenn ein Wettkämpfer zu einem Kampf trotz Aufruf nicht rechtzeitig erscheint, gilt dies als Aufgabe. In diesem Fall erfolgt ein nochmaliger Aufruf des abwesenden Wettkämpfers durch den Kampfrichter in geeigneter Form mit Fristsetzung. Nach ungenützt verstrichener Frist (und Sicherstellung, dass selbiger nicht zeitgleich auf einer anderen Matte kämpft) gilt automatisch der andere Wettkämpfer als Sieger. Um eine Platzierung zu erlangen muss ein Wettkämpfer zumindest einen Kampf ausführen, andernfalls wird er aus der Liste gestrichen.
6. Im Fall, dass ein Wettkämpfer seinen Gi, mit dem er gewogen wurde, wechselt wird er disqualifiziert, ausgenommen ein Kampfrichter ordnet den Wechsel an. In diesem Fall muss nochmals gewogen werden, wenn dies der Kampfrichter für notwendig hält.

ARTIKEL 16 – ANTI-DOPING

Es gelten die Anti-Dopingbestimmungen der Österreichischen Nationalen Anti Doping Agentur (NADA) bzw. der WADA (World Anti Doping Agency). Grundlagen dazu sind das Anti-Doping Bundesgesetz und der Welt-Anti-Doping-Code in der jeweils geltenden Fassung. Verstöße werden nach deren Richtlinien und den jeweils geltenden Gesetzen geahndet.

Die Organe der WKF Austria als Bundesverband, deren Landesverbände und der jeweilige Wettkampfverantwortliche oder Wettkampfleiter sind jederzeit - während und außerhalb von Wettkämpfen - berechtigt auch ohne entsprechender Verdachtsmomente von allen teilnehmenden Sportlern oder auch nur stichprobenartig von namentlich genannten, einzelnen Sportlern Dopingkontrollen über die unabhängige Dopingkontrollereinrichtung zu verlangen.

Dieser Aufforderung hat jeder betroffene Sportler unverzüglich und uneingeschränkt nachzukommen. Wird ein Sportler im Rahmen eines Bewerbes einer Dopingkontrolle unterzogen und ist das Ergebnis positiv, werden seine gesamten erzielten Ergebnisse bei dem betroffenen Bewerb gestrichen. Sollte das positive Ergebnis bei einem Cupbewerb erst nach einer oder mehreren Runden bekannt werden, sind auch alle seine Ergebnisse im gesamten Durchführungszeitraum dieses Bewerbes ersatzlos zu streichen.

Bei positivem Ergebnis der Dopingkontrolle sind die Kosten für die Analysen, sowie alle daraus resultierend anfallenden Kosten, insbesondere auch einzuleitender Verfahren bei der NADA, der WKF Austria, etc. vom betroffenen Sportler zu tragen. Darüber hinaus ist dieser Sportler schadenersatzpflichtig und es werden unverzüglich auch die zuständigen Behörden entsprechend informiert.

ARTIKEL 17 – AUSSCHREIBUNG VON WETTKÄMPFEN

Die Ausschreibung für einen Bewerb ist zumindest vier Wochen vor dem Durchführungstermin auf der offiziellen WKF Austria Homepage und WKF Austria Facebook-Seite zu veröffentlichen und muss folgende Punkte enthalten:

- Bezeichnung des Bewerbes
- Name des/der durchführenden Vereine(s)/Verbandes
- genauer Ort und Zeitplan des Wettkampfes
- Nennungsschluss
- Startgebühr
- Startberechtigungen
- ausgetragene Disziplin(en) und dafür gültige Reglements
- Art der Auszeichnungen
- Verantwortliche
- Haftungserklärung

Darüber hinaus ist die Ausschreibung an alle WKF Austria Vereine und Partner zu versenden.

ARTIKEL 18 – ALTERSBESTIMMUNG, GENDERKLAUSEL

Für jede Altersangabe in diesem Reglement gilt ausschließlich der Geburtsjahrgang im Verhältnis zum Veranstaltungsjahr und ist somit unabhängig vom genauen Geburtsdatum. Eine Liste der Alters- und Gewichtsklassen findet sich im Anhang.

Alle männlichen Bezeichnungen in diesem Reglement gelten auch für die weibliche Form, lediglich aus Gründen der Vereinfachung wurde die männliche Form gewählt.

ARTIKEL 19 – GELTUNGSDAUER, GELTUNGSBEREICH, SONSTIGES

Dieses Reglement gilt ab 1. Februar 2020 bis auf Widerruf. Es kommt auf alle Wettkämpfe der WKF Austria in der Sportart Brazilian Jiu Jitsu und im Bundesgebiet Österreich zur Anwendung.

Die WKF Austria als Bundesverband, deren Landesverbände oder der/die durchführende(n) WKF-Verein(e) können für einzelne Bewerbe oder Cups ergänzende Durchführungsbestimmungen erlassen, soweit diese mit gegenständlichem Reglement nicht im Widerspruch stehen.

ANHANG 1 - STARTERKLASSEN

Brazilian Jiu Jitsu	Alter	Geschlecht	Graduierung	Gewichtsklassen in kg nach IBJJF (Abweichungen sind nach Bedarf möglich)	Kampfdauer
	bis 6 Jahre	weibl./männl.	weiß	bis 18,5/bis 23,5/bis 28,5/bis 33,5/bis 38,5/bis 43,5/bis 48,5/über 48,5	2 min.
	7-9 Jahre	weibl./männl.	weiß/blau	bis 18,5/bis 23,5/bis 28,5/bis 33,5/bis 38,5/bis 43,5/bis 48,5/über 48,5	3 min.
	10-12 Jahre	weibl./männl.	weiß/blau/violett	bis 23,5/bis 28,5/bis 33,5/bis 38,5/bis 43,5/bis 48,5/bis 53,5/bis 58,5/über 58,5	4 min.
	13-16 Jahre	weibl./männl.	weiß/blau/violett/braun	bis 33,5/bis 38,5/bis 43,5/bis 48,5/bis 53,5/bis 58,5/bis 63,9/bis 68,9/bis 73,9/über 73,9	4 min.
	16-17 Jahre	weibl./männl.	weiß/blau/violett/braun/schwarz	bis 53,5/bis 58,5/bis 63,9/bis 68,9/bis 73,9/bis 79,1/bis 84,1/bis 89,1/über 89,1	5 min.
	18-29 Jahre	weibl./männl.	weiß	weibl.: bis 53,5/bis 58,5/bis 63,9/bis 68,9/über 68,9	5 min.
	18-29 Jahre	weibl./männl.	blau		6 min.
	18-29 Jahre	weibl./männl.	violett		7 min.
	18-29 Jahre	weibl./männl.	braun		8 min.
	18-29 Jahre	weibl./männl.	schwarz		10 min.
	30-35 Jahre	weibl./männl.	weiß		5 min.
	30-35 Jahre	weibl./männl.	blau		5 min.
	30-35 Jahre	weibl./männl.	violett		6 min.
	30-35 Jahre	weibl./männl.	braun		6 min.
	30-35 Jahre	weibl./männl.	schwarz		6 min.
	36-40 Jahre	weibl./männl.	weiß/blau/violett/braun/schwarz	männl.: bis 57,4/bis 63,9/bis 69,9/bis 75,9/bis 82,1/bis 88,2/bis 94,1/bis 100,2/über 100,2	5 min.
	41-45 Jahre	weibl./männl.	weiß/blau/violett/braun/schwarz		5 min.
	46-50 Jahre	weibl./männl.	weiß/blau/violett/braun/schwarz		5 min.
	51-55 Jahre	weibl./männl.	weiß/blau/violett/braun/schwarz		5 min.
	ab 56 Jahre	weibl./männl.	weiß/blau/violett/braun/schwarz		5 min.