



DEUTSCHER JU - JUTSU VERBAND E.V.

Ne-Waza

Bodenkampf

BJJ



Kurzfassung der Regeln nach JJIF:

- ✓ Kampf im Gi (roter und blauer Gürtel zur Unterscheidung)
- ✓ Beginn im Stand
- ✓ 6 min Kampfdauer

Der Kampf kann vorzeitig nur durch Aufgabe des Gegners beendet werden.
*Unentschieden führt zu einer weiteren Runde von 6 min.
Danach wird ein „Golden Score“ ausgekämpft*

Verbotene Techniken:

- Jede unkontrollierte Technik
- Gedrehte Nacken-, Fuß und Kniehebel
- Supplex (Würfe auf den Nacken/Kopf des Gegners) und Slamming (*in der Guard aus dem Stand zu Boden schmettern*)
- Schläge oder Tritte jeglicher Art
- Augenstechen/ Ohrenfassen/ Haare ziehen
- Einzelne Finger / Zehen drehen oder ziehen
- Beißen, Kratzen oder kneifen
- Fassen des Genitalbereiches und Kehlkopfes
- Hände, Knie oder Ellenbogen auf das Gesicht
- Öl, Gleitmittel oder andere Substanzen auf Körperteilen oder Kleidung
- unsportliches Verhalten wird mit dem Ausschluss bestraft
- Genick oder Nackenhebel (*Guillotine – Choke als kontrollierte Würgetechnik ist erlaubt*)
- Griff in den Ärmel oder das Hosenbein

Erlaubte Techniken:

- Hebel an Arm, Handgelenk und Schulter
- Bein und Fußhebel (nur in gerader Ausführung)
- Würgetechniken
auch mit der Kleidung eigene und des Gegners aber nicht mit dem Gürtel
- Wurftechniken

Wertungen:

2 Punkte **Wurf** (*zu Boden bringen/ Take Down/ Beingreifer werden nicht gewertet, wenn der Gegner den Griff lösen konnte*)

Halte-/ Kontroll- Techniken am Boden geben nach 5 Sekunden eine Wertung der Kampf wird dann nicht abgebrochen sondern in dieser Position fortgeführt

1 Punkt: Haltetechnik

- seitliche Position; Kesa gatame
- Kreuzposition; **Side Mount**; Yoko-shiho gatame
- Haltegriff von der Kopfseite; 69; Kami- shiho gatame

2 Punkte Haltetechnik

- **Knee on stomach** 3- sek.
zählt bereits nach 3 Sekunden ein Knie auf dem Körper das andere Bein muss aufgestellt sein
- **Back grab**/ Kontrolle im Rücken des Gegners
gilt auch wenn der Gegner über einem liegt, bzw. rollt- wird aber nur gewertet, wenn die Position aktiv erarbeitet wurde

4 Punkte Haltetechnik

- **Mount**
- **Back Mount**
beide Beine umschließen Gegner und liegen an der Schenkelinnenseite. Wertung auch wenn der Gegner über einem liegt oder rollt

Eine weitere Wertung ist nur bei einem Wechsel in einen höherwertigen Haltegriff möglich, oder wenn im Kampfverlauf eine neutrale Position eingenommen wird.

3 Punkte **Pass the Guard**

Aus der Guard oder Halfguard (Beinklammer) in einen Haltegriff gelangen
Damit "Pass the guard" gewertet wird muss ein vollständiger Haltegriff folgen

2 Punkte **Sweep/ Reversal**

1. Aus einer Unterlage in die Oberlage gelangen bzw. den Gegner drehen
wird immer gewertet, wenn man in einer Kontrollposition endet (nicht in einer geschlossenen Guard) gilt aber auch für Halfguard
2. Befreiung aus Haltegriff, bei dem man in die Oberlage gelangt
wird nicht gewertet, wenn man seinen Position verschlechtert(Beine frei in Beinklammer) oder wenn man in der Guard endet
3. Umdrehen der gegnerischen Bankposition
wird nur als Sweep gewertet, wenn eine vollständiger Haltegriff folgt

Advantage/ Vorteil

Eine „Advantage“ bekommt der Kämpfer zugesprochen, wenn er gute Aktionen zeigen konnte, diese aber nicht vollständig durchgeführt werden konnten.

Bei Punktegleichstand entscheiden diese Vorteile den Kampf.

1. Haltegriffe, die NICHT die vollständigen 5 Sek. gehalten werden konnten
2. Hebel und Würgeansätze, die beinahe erfolgreich waren

Passivität – „Shido“ 2 Punkte für den Gegner:

1. Aus dem Stand direkt, ohne Griffkontakt, in die Bodenlage gehen
2. den Kampf blockieren, sperren,
nach gewertetem Haltegriff nicht weiter arbeiten
der Kampfrichter erteilt hier zunächst eine Verwarnung. Bei der zweiten Verwarnung wird die Strafe ausgesprochen. 4 Shido führen zur Disqualifikation