

Grappling Regeln

Die Anwendung der, im Wettkampf benutzten, Varianten und Kombinationen von diversen Techniken können auch in einem Straßenkampf benutzt werden. Hier sollten sie jedoch in fairer Sportlichkeit mit Rücksicht auf körperliche und geistige Unversehrtheit sowohl von sich selbst, als auch des Gegners angewendet werden.

Pure Kraftanwendung wird nicht beachtet, eher wird besonderen Wert auf die Effizienz der durchgeführten Techniken gelegt.

Regelwerk:

Kampffläche:

Die Matte beinhaltet einen Bereich von 7x7 Metern, eine Abgrenzung von 1 Meter und eine Sicherheitszone von 1 Meter. Die Matte und die Abgrenzung sind verschiedenfarbig (vorzugsweise grün für die Matte und rot für die Abgrenzung).

Bekleidung:

- T-Shirt ohne Aufschrift für Frauen
- **In den Altersklassen bis 16 wird ausschließlich im Gi gekämpft**
- **Ab Altersklasse 16 steht es den Kämpfern frei, im Gi oder ohne Gi zu kämpfen.**
- **Schuhe sind grundsätzlich verboten.**

Erlaubt:

- Bandagen nur wenn vom Arzt angewiesen oder auf Anraten der Verantwortlichen Sanitäter
- Unterleibsschützer, **Mundschutz**

Ziel des Kampfes:

Das Ziel ist der Bodenkampf und die Aufgabe des Gegners. Gibt es keine Aufgabe innerhalb der Kampfzeit, wird der Gewinner des Kampfes durch einen mehrheitlichen Schiedsrichter-Entscheid ermittelt. Dieser basiert auf Überlegenheit/Dominanz. **Es gibt kein Unentschieden und keine Nachzeit!!**

Achtung: Zu jeder Zeit muss Kraft stufenweise eingesetzt werden. Exzessive Anwendung von Kraft in jeglicher Technik zieht sofortige Disqualifikation nach sich! Der Kampfrichter hat das Recht, den Kampf zu stoppen, wenn er glaubt, dass einer der Kämpfer in Gefahr ist.

ist ihm erlaubt seinem Kämpfer durch Gesten oder Worte Instruktionen zu erteilen. Falls er seinen Kämpfer aus dem Kampf herausnehmen möchte, kann er das durch werfen eines Handtuches in den Ring tun. Sollte der Trainer/Betreuer sich ungebührlich verhalten wird er formal verwarnet. Mit der 3. Verwarnung wird der Trainer/Betreuer vom Kampf ausgeschlossen. Dieser Ausschluss gilt nur für diesen Kampf.

Für den Fall ernsthafter Vergehen: Aufforderung zum Verletzen des Gegners, Beleidigung der Schiedsrichter usw. kann der Trainer/Betreuer sofort ausgeschlossen werden und mit ihm sein gesamtes Team und das für den gesamten Wettbewerb.

Trainer haben ihre Sportler zu sportlich fairen Verhalten zu animieren und sich auch so zu benehmen.

Durchführung des Kampfes:

Zu Beginn des Kampfes überprüft der Schiedsrichter die Kleidung der Kämpfer und ob die Finger- und Zehnnägel kurz geschnitten sowie sauber sind. Dann begrüßen die Kämpfer erst das Publikum und dann sich gegenseitig. Auf das Zeichen des Schiedsrichters hin werden die Kampfstellungen eingenommen. Auf ein weiteres Zeichen des Kampfrichters hin beginnt der Kampf. Die Kämpfer geben sich vor und nach jedem Kampf die Hände.

Nach Kampfe grüßen sich die Kämpfer erst sich selbst, dann das Publikum. Die Kämpfer dürfen den Trainer des anderen Kämpfers grüßen. Die Siegerehrung erfolgt im Gi mit Graduierung, **oder im Trainingsanzug.**

Wenn die Kämpfer im Boden die Matte verlassen:

Sind die Kämpfer in einer Position hoher Überlegenheit, gibt der Schiedsrichter das Kommando „freeze“ (die Kämpfer dürfen sich nicht bewegen), und die Kämpfer werden in die Mitte der Kampffläche gezogen. Sind die Kämpfer zu schwer um gezogen zu werden, wird unterbrochen und der Kampf in der gleichen Position in der Mitte der Kampffläche wieder aufgenommen. Verlassen die Kämpfer in einer Position ohne Überlegenheit stoppt der Kampfrichter die Zeit und lässt in der Mattenmitte aus **stehender** Position weiterkämpfen. Sollte Mattenflucht vorliegen, tritt wieder die Regel für Zeitschinden in Kraft. Auf der Matte dürfen die Kämpfer sich dem Kampfrichter nicht nähern oder mit ihm sprechen (Disqualifikation).

Kommandos während des Kampfes:

Fighter place	Kämpfer begibt sich auf seinen Platz
Fighter stance	Kämpfer geht in Kampfhaltung
Fight	Kampfbeginn

Erlaubte Techniken:

Alle Handgelenk-, Arm-, Ellenbogen-, Schulter-, Knie-, Bein-, Knöchelhebel, Aufgabe- und Genickhaltegriffe. Alle Würgegriffe mit Arm oder Beinen. Alle Take Down sind zulässig, werden aber nicht gewertet.

Verbotene Techniken:

Jede Art von Schlagen oder Treten, Kopfstöße, Beißen, Augenstiche, Haare ziehen, und Schläge in den Unterleib, Würger mit den Fingern, Finger- und Zehenhebel sind verboten. Das Ausführen eines Take Down (Übergang Stand-Boden) aus einer Verriegelung oder einem Würger ist nicht zulässig. Exzessive Kraftanwendung ist verboten. Direkter Druck auf die Luftröhre ist verboten. **Gedrehte Hebel an Fuß, Knie oder Genick sind verboten.**

Das Stoppen des Kampfes, Zeit schinden oder unsportliches Verhalten ist nicht erlaubt.

Achtung: Absichtliches Ausführen einer verbotenen Technik, führt zur sofortigen Disqualifikation!

Verwarnungen:

Zeit schinden während die Kämpfer stehen, ausführen verbotener Techniken, unsportliches Verhalten, sprechen während des Kampfes oder diskutieren mit dem Kampfrichter führt zu einer Verwarnung. Eine Verwarnung wird nur zweimal gegeben werden, dann erfolgt die Disqualifikation des Kämpfers

Zeit schinden am Boden:

Es handelt sich um ein Aufgabeturnier, kein Festhalteturnier. Ein Kämpfer darf so lange in einer überlegenden Position bleiben, solange es eindeutig ist, dass er die Aufgabe anstrebt. Wenn der Kämpfer keine Aufgabe anstrebt und sich auszuruhen scheint oder Zeit schindet, gibt der Schiedsrichter das Kommando „work“ (Kämpft). Wenn der Kämpfer weiter in der selben Position Zeit schindet, stoppt der Kampfrichter den Kampf und die Kämpfer beginnen wieder im Stand. Verwarnungen werden nur zweimal gegeben, dann erfolgt die Disqualifikation des Kämpfers.

Trainer:

Jeder Kämpfer muss durch einen Trainer/Betreuer begleitet werden. Der Trainer/Betreuer muss die Wettkampffregeln kennen. Es ist jeweils nur ein Trainer/Betreuer pro Kämpfer erlaubt. Der Trainer hat entweder einen Gi oder einen Trainingsanzug zu tragen und sich während des Kampfes außerhalb der Mattenfläche, auf der Seite, von der sein Kämpfer die Matte betritt, aufzuhalten. Es

Time out	Kampfunterbrechung
Stop	Stop
Warning (first, second)	Verwarnung 1., 2.
Running out	Verlassen der Kampffläche
Forbidden Technique	verbotene Technik
Disqualifikation	Ausschluss vom Kampf
Bow	Grüßen
Refree judgement	Unterbrechung für Schiedsrichterberatung
Give up	Aufgabe
Turn	umdrehen
No control	Unkontrollierte Technik
Work	Aufforderung zur Aktivität
Freeze	Kommando zum Nichtbewegen der Kämpfer um eine Situation zu erfassen oder die Kämpfer wieder in die Mitte der Matte zu bekommen

Zusammen mit den Kommandos werden folgende Gesten benutzt:

- Bow	beide Hände werden zueinander gebracht und die Fingerspitzen zeigen zueinander.
- Fight	die Hände werden V-förmig gehalten
- Time out	die Hände werden in Form eines T gehalten.
- Stop	der rechte Arm wird nach vorn gestreckt
- Winner	wird angezeigt, in dem der Arm des Siegers gehoben wird.

Zeitlimit:

Kinder von 12-14 Jahren 3 x 2min

Kinder von 14-16 Jahren 3 x 3min

Jugend von 16-18 Jahren 3 x 4min

Erwachsene ab 18 Jahren 3 x 5min

Punktesystem:

Wenn es keine Aufgabe gibt, wird der Gewinner durch den Schiedsrichter auf Basis von Überlegenheit/Dominanz ermittelt (**Hantei**).

Hohe Überlegenheit:

1. Mount Position (Reiterstellung) auf dem Gegner
2. Cross Body (seitliche Fixierung) auf dem Gegner
3. Auf dem Gegner mit eingehakten Füßen
4. Der Kämpfer, der am nächsten daran war, eine Aufgabe zu erzielen.

Niedrige Überlegenheit:

1. Andere Haltegriffe
2. Das Umdrehen der Festhaltungssituation (Festhaltener wird zum Festhaltenden) oder klares Entkommen aus einem Haltegriff
3. Würfe
4. Generelle Aggressivität

Gewichtsklassen:

Männlich:

1. Leichtgewicht -66 kg
2. **Mittelgewicht 66,1-73 kg**
3. **Halb-Schwer 73,1-81 kg**
4. **Schwergewicht 81,1-90 kg**
5. **Superschwer +90 kg**

Weiblich:

1. Federgewicht -50 kg
2. Leichtgewicht 50,1-59 kg
3. Mittelgewicht 59,1-68 kg
4. Halb-Schwer 68,1-78 kg
5. Superschwer +78 kg

Es ist jedem erlaubt in höheren Gewichtsklassen zu starten. Für den Fall das nicht genügend Kämpfer in einer Gewichtsklasse zur Verfügung stehen, ist es möglich Gewichtsklassen teilweise zusammen zulegen.

Sollten Situationen entstehen die in diesem Regelwerk nicht beschrieben sind, so erfolgt eine Entscheidung vom Kampfgericht.

Nachtrag:

Die allgemeinen Budo-Verhaltensregeln gelten auch für diesen Wettkampf. Falls sie dir nicht bekannt sind, weil du keine Budoart praktizierst, wende dich bitte an die Organisatoren.

Jeder Kämpfer muss im Besitz eines gültigen Ausweises sein, den er vor Kampfbeginn jeweils vorzuzeigen hat. Weibliche Kämpfer haben ein schriftliches Ehrenwort über eine Nichtschwangerschaft abzugeben. Diese Erklärung ist vor dem Wettkampf abzugeben.

Teilnehmer und Trainer haben 1-2 Stunden vor dem Wettkampf für Kontrollen und Wiegen vor Ort zu sein.

Für das Kleider ordnen drehen sich die Gegner nach außen.

Falls ein Kämpfer direkt nach einem Wettkampf einen weiteren Wettkampf hat, so wird ihm eine Pause von **mindestens** 10 min. erlaubt.

All Style Combat

Grundlage:

Die Anwendung der, im Wettkampf benutzten, Varianten und Kombinationen von diversen Techniken können auch in einem Straßenkampf benutzt werden. Hier sollten sie jedoch in fairer Sportlichkeit mit Rücksicht auf körperliche und geistige Unversehrtheit sowohl von sich selbst, als auch des Gegners angewendet werden. Bewertet wird in Abhängigkeit von Wissen, geistiger und körperlicher Beherrschung der Kämpfer. Pure Kraftanwendung wird nicht beachtet, eher wird besonderer Wert auf die Effizienz der durchgeführten Techniken gelegt.

Regeln:

Arena:

Die Matte beinhaltet einen Bereich von 7x7 Metern und eine Sicherheitszone von 1 Meter. Die Matte und die Abgrenzung sind verschiedenfarbig (vorzugsweise grün für die Matte und rot für die Abgrenzung)

Bekleidung:

Vorgeschrieben:

Fester Kimono in weiß oder schwarz oder Kombination aus beidem

Gürtel, weiß oder rot wird durch den Organisator gestellt, andere Gürtel werden nicht benötigt.

Fußschutz, Schienbeinschoner und Tiefschutz,

Handschutz, der die Knöchel bedeckt und die Finger frei lässt,

Mundschutz

Weißes oder schwarzes T-Shirt ohne Aufschrift für Frauen

Ellenbogen- und Knieschützer (nur für fortgeschrittene Kämpfer)

Erlaubt:

Bandagen nur wenn vom Arzt angewiesen oder auf Anraten der verantwortlichen Sanitäter

Unterleibsschutz für Frauen

Die komplette Bekleidung und Schutzausrüstung muss durch den Koordinator genehmigt sein, im Zweifelsfalle kannst du dich jederzeit an ihn wenden. Bekleidungsartikel, die nicht in der Liste aufgeführt sind, dürfen nicht getragen werden. Falls die Bekleidung oder die Schutzausrüstung nicht korrekt sind, hat der Kämpfer 2 Minuten Zeit das zu korrigieren, wenn er es nicht schafft, so wird er disqualifiziert.

Erlaubte Techniken:

Alle Schläge und Tritte werden in Leichtkontakt durchgeführt. Alle Schläge und Tritte sind kontrolliert durchzuführen. Druckpunkttechniken auf Nervenpunkte oberhalb des Schlüsselbeines sind verboten. Verboten sind außerdem sämtliche nicht in der Liste der erlaubten Techniken aufgeführten Techniken.

Sämtliche Tritte sind erlaubt, in der genehmigten Trefferfläche außer Vorwärtsfüßtritte auf die Oberschenkel, das Gesicht, den Unterleib oder auf die Knie. Nur den fortgeschrittenen Kämpfern sind Ellenbogenschläge erlaubt, aber nur auf die Vorderseite des Oberkörpers.

Sämtliche Schläge sind erlaubt in der genehmigten Trefferfläche.

Alle Würfe sind erlaubt, außer es wird gerade eine Verriegelungstechnik durchgeführt.

Alle Halbkreistechniken sind erlaubt, außer auf die Oberschenkel. Lowkicks sind erlaubt.

Alle Würgen ohne Druckpunkttechnik sind erlaubt.

Alle Festhalten sind erlaubt.

Alle Verriegelungen sind erlaubt.

Durchführung:

Jeder Kampf geht über 2x2 Minuten aktive Kampfzeit. Der Kampf wird nach 2 Minuten für eine Minute unterbrochen, während dieser Zeit kann sich der Kämpfer erholen. Das Kampfbende wird durch den Hauptkampfrichter angezeigt, in dem er einen roten Gegenstand in den Ring wirft. Falls nach den 2x2 Minuten ein Punktegleichstand besteht, dann wird der Kampf fortgesetzt, bis einer der beiden Kämpfer 3 Punkte erzielt hat. Wenn der Schiedsrichter den Kampf unterbricht, dann wird auch die Uhr von der Jury angehalten.

Gewonnen hat der, der:

während des Kampfes 12 Punkte mehr als sein Gegner hat

nach dem Abpfiff mehr Punkte hat als sein Gegner

dessen Gegner das Handtuch wirft

dessen Gegner disqualifiziert wird

in der Nachkampfzeit als erster 3 Punkte schafft.

Punkte für den Kämpfer:

1 Punkt: - niedrige Wurftechnik (ein Bein verlässt den Boden)

- alle Schläge und Tritte in den unteren und mittleren Körperbereich

Schläge zum Körper

2 punkte: -Tritt zum Kopf

3 punkte: - hoher Wurf (beide Beine verlassen den Boden)

10 Sekunden halten (ohne dabei geschlagen zu werden), wenn beide gleichzeitig eine Technik durchführen, so erhalten sie auch die jeweiligen Punkte

Punkte gegen eine Kämpfer:

1 Punkt: -verlassen der Kampffläche (1.Mal)

1. Verwarnung wegen Passivität

2 Punkte: -verlassen der Kampffläche (2.Mal)

2. Verwarnung wegen Passivität

3 Punkte: -verlassen der Kampffläche (3.Mal)

3. Verwarnung wegen Passivität

1. Verwarnung wegen verbotener Techniken

1. Verwarnung wegen unsportlichen Verhaltens

1. Verwarnung wegen unkontrollierte Bewegungen

6 Punkte: 2. Verwarnung wegen unkontrollierter Bewegungen

Disqualifikation:

1. Verwarnung wegen zu hartem Treffens

2. Verwarnung wegen verbotener Techniken

2. Verwarnung wegen unsportlichen Verhaltens

3. Verwarnung wegen unkontrollierter Bewegungen

Bodenkampf:

Ein Bodenkampf ist beendet, wenn es keinem der beiden Kämpfer gelingt eine Technik

durchzuziehen oder wenn einer der Kämpfer 6 Punkte für verschiedene Techniken (z.B. Schläge und Tritte) erhalten hat. Die maximale Anzahl von Punkten, die ein Kämpfer im Bodenkampf erhalten kann ist 6, gezählt wird so bald einer oder beide Kämpfer auf der Matte liegen. Nachdem der Bodenkampf gestoppt wurde wird im Stand weiter gekämpft. Tritte und Schläge zählen jeweils 1 Punkt ohne Beachtung wo getroffen wurde.

Anzeige der Punkte:

1 Punkt Arm ausgestreckt, abwärtszeigend

2 Punkte Arm ausgestreckt, horizontal und seitwärts

3 Punkte Arm ausgestreckt, aufwärtszeigend

Punktrichter:

Nach jeweils 2 Minuten werden die Punktrichter die Flaggenfarbe wechseln. Das wird während der Pause geschehen und durch den Hauptschiedsrichter angezeigt.

Trainer:

Jeder Kämpfer hat durch einen Trainer begleitet zu werden. Die Trainer müssen gleichzeitig mit den Kämpfern eingetragen werden und diesen für den gesamten Wettbewerb zur Seite zu stehen. Der Trainer muss die Wettkampfregeln wissen. Es ist jeweils nur ein Trainer und ein Ersatztrainer pro Kämpfer erlaubt, von denen nur einer den Kämpfer während des Kampfes zur Seite steht. Der Trainer hat entweder einen Kimono oder einen Trainingsanzug zu tragen und sich während eines Kampfes außerhalb der Kampffläche am Mattenrand, auf der Seite, von der sein Kämpfer die Matte betritt, aufzuhalten. Es ist ihm erlaubt seinem Kämpfer durch Gesten oder Worte Instruktionen zu erteilen. Falls der Trainer seinen Kämpfer aus den Kampf herausnehmen möchte, kann er das durch das Werfen eines Handtuches in den Ring tun. Die Organisatoren werden dafür zwei Handtücher zur Verfügung stellen, eins in rot und eins in weiß. Falls sich der Trainer ungebührlich verhält, z.B. zu lautes Schreien, wird er formal verwarnt. Mit der 3. Verwarnung wird der Trainer von dem Kampf ausgeschlossen. Dieser Ausschluss gilt nur für diesen Kampf. Er kann seine Aufgabe für den nächsten Kampf eines seiner Kämpfer wieder übernehmen. Für den Fall ernsthafter Vergehen: Aufforderung seines Kämpfers zum Vollkontakt, Beleidigung der Schiedsrichter,... kann der Trainer sofort ausgeschlossen werden und mit ihm sein gesamtes Team und das für den gesamten Wettbewerb. Trainer haben ihre Sportler zu sportlich fairem Verhalten zu animieren und sich selbst auch so zu benehmen. Der Trainer ist berechtigt eine Kampfpause zu erbiten, allerdings nur bei Unstimmigkeiten bei der Auslegung der Regeln, nicht bei der Punktevergabe oder einer Disqualifikation. Er kann dieses tun in dem er einen Fuß auf die Matte stellt und laut und klar "Time Out" sagt. Daraufhin wird der Kampf unterbrochen und die Trainer und Kampfrichter begeben sich zum Kampfrichtertisch. Wird ein "Time Out" zum Zeitpunkt eines Bodenkampfes erbeten, so wird der Kampf erst nach dem Bodenkampf unterbrochen. Falls der Grund für die Unterbrechung im Bodenkampf selbst liegt, werden die Punkte nicht gezählt oder eine zusätzliche Zeit von 5-10 Sekunden zur Kampfzeit addiert.

Kategorien auf Grund von Kampferfahrung:

nur wenn genug Kämpfer im der jeweiligen Kategorie starten

C-Kämpfer: Anfänger mit einer Erfahrung von maximal 4 Wettkämpfen

B-Kämpfer: alle Kämpfer mit einer Erfahrung von 4-12 Kämpfer

A-Kämpfer: alle Kämpfer mit einer Erfahrung von mehr als 12 Kämpfen

Gewichtsklassen:

männlich: -65kg; 65-72kg; 72-80kg; +80kg

weiblich: -55kg; 55-60kg, 60-65kg; +65kg

Es ist jeden erlaubt, eine Gewichtsklasse höher zu kämpfen

Altersklassen:

Nur wenn genügend Kämpfer pro Klasse vorhanden sind.

Kat. 1:

Jeweils nach Gewichtsklasse eingeteilt, alle Kämpfer männlich und weiblich die das 16 Lebensjahr erreicht haben und nicht älter als 20 Jahre zum Zeitpunkt des Wettkampfes sind.

Kat. 2:

Jeweils nach Gewichtsklassen eingeteilt, alle Kämpfer M/W die zwischen 20 und 33 Jahre alt sind, zum Zeitpunkt des Wettkampfes.

Kat. 3:

Jeweils nach Gewichtsklassen eingeteilt, alle Kämpfer, die zum Zeitpunkt des Wettkampfes älter als 33 Jahre sind.

Anmerkung:

Kämpfer, die sich für die Kategorie 1 oder 3 eintragen müssen angeben, ob sie, für den Fall das es nicht genügend Kämpfer in ihrer Klasse gibt, auch bereit sind in der Kategorie 2 zu starten.

Eine Altersbeschränkung nach oben gibt es nicht, das Altersminimum ist 16 Jahre zum Zeitpunkt des Wettkampfes.

Einfache Kommandos während eines Kampfes:

Place	Startplatz
Fighter(red/white)	Kämpfer
Fighting stance	Kampfstellung
Fight	Start
Time	Ende der Runde
Time out	Kampfunterbrechung

Break	Stop
Warning (first, second, third)	Verwarnung (eins, zwei, drei)
Running out	verlassen der Kampffläche
Passive fighting	Passivität
Full contact	zu harte Technik
Forbidden technique	verbotene Technik
Disqualifikation	Disqualifikation
Bow	Grüßen
Referee judgement	Unterbrechung für Schiedsrichterberatung
Give up	Aufgabe
Turn	umdrehen
No control	Unkontrollierte Technik

Zusammen mit diesen Kommandos werden folgende Gesten benutzt:

Bow	beide Hände werden zueinander gebracht und die Fingerspitzen zeigen zueinander
Fight	die Hände werden V-förmig gehalten
Time out	&