

Ausführliche Regelbeschreibung:

1. Vor dem Kampf:

- Der erst genannte Kämpfer trägt den roten Gürtel und der zweit genannte den blauen Gürtel (wie immer)
- Links außen läuft der blaue Kämpfer ein und rechts der rote Kämpfer ein.
- Es muss lediglich nur die entsprechende Gürtelfarbe getragen werden
- Mundschutz und Tiefschutz sind wie beim Newaza keine Pflicht (da nur Boden)
- Es muss im GI gekämpft werden, ein T-Shirt/Rushguard darunter ist aber erlaubt
- Eine Brille während des Kampfes ist definitiv wegen Schutz der Kämpfer ausdrücklich untersagt (auch keine Sportbrille, wenn so ein Fall eintritt, dann gibt mir Bescheid). Aber auch als Brillenträger müsste ohne Brille im Boden gekämpft werden können, da man direkt voreinander während des gesamten Kampfes kämpft.
- Die Namen müssen kurz abgefragt werden, damit der richtige Kämpfer dann auch dort steht.
- Es wird sich erst im Stand zum Kampfrichter verbeugt, dann zueinander (die Kämpfer), anschließend wird sich die Hand gegeben.
- Beide starten danach auf den Knien zueinander mit ca. 1 Matte Abstand.
- Der Kämpfer wird maximal 3x aufgerufen in ca. 2 Minuten Abständen, danach ist für diesen Kampf der fehlende Kämpfer raus und der andere hat entsprechend gewonnen.
- Verletzt sich ein Kämpfer und kann den Kampf nicht mehr weiter fortführen oder die „2 Minuten“ Verletzungszeit sind abgelaufen, hat der andere Kämpfer sofort gewonnen. Es sei denn er verschuldet diese Verletzung (siehe Strafen). In diesem Fall hat der andere Kämpfer gewonnen. Diese Entscheidung wird durch den Kampfrichter getroffen.
- Die Verletzungszeit beginnt, sobald der Sanitäter auf der Matte ist und der Kampfrichter dies entsprechend anzeigt. Es ist in Ordnung wenn im Falle einer Verletzung entweder der Coach oder ein Elternteil mit auf die Matte geht.
- Den Kampfrichteranweisungen ist ausnahmslos Folge zu leisten.

2. Kampfablauf

- Der Kampf startet mit der Ansage: „Kämpft“
- Der Kampf wird unterbrochen und beendet (Ende) durch die Ansage: „Stopp“
- Auf das Kommando für Einfrieren wird verzichtet. Falls so eine Situation zustande kommt, kann jederzeit vom Kampfrichter in die ursprüngliche Position wieder reingegangen werden. Sofern dies noch zurückzuleiten ist. Hier steht der Schutz im Vordergrund und die Kämpfer müssen bei Stop auch den Kampf unterbrechen und ggf. z.B. bei Armhebel oder Haltetechnik sofort lösen.
- Wenn einer der Kämpfer in eine Haltetechnik gelangt, wird nach ca. 2 Sekunden das Kommando „Haltezeit rot oder Haltezeit blau“ ausgesprochen. Der Kampf läuft dabei ganz normal weiter.
- Die Haltetechnik endet entweder nach 10 Sekunden mit dem Kommando „Stopp“ oder vor den 10 Sekunden mit dem Kommando „Haltezeit beendet“
- Nach einer Haltezeit von „10 Sekunden“, wird nach dem Kommando „Stopp“ wieder in der Ausgangslage gekämpft wie vor Kampfbeginn.
- Wenn während der Haltezeit in einen Armstreckhebel übergegangen wird. Wird der Kampf sofort mit der Ansage „Stopp“ beendet. Dieser erhält die Punkte für den Armstreckhebel (6 Punkte) und 3 weitere Punkte für die „10 Sekunden“ Haltetechnik. Dies zählt daher auch als ob der Kämpfer „10 Sekunden“ gehalten hat.
- Die Kampfrichter zeigen die entsprechenden Punkte mit Ihren Fingern für den roten oder blauen Kämpfer während des Kampfgeschehens an. Dabei werden Punkte nicht zusammengerechnet angezeigt sondern für jede Aktion an sich.
- Der Kampf endet nach 2 Minuten (bis U12) und nach 3 Minuten (bis U15)
- Die Kämpfer befinden sich während des Kampfes die ganze Kampfzeit im Boden.
Als Boden gilt:
 1. Sitzen
 2. Liegen
 3. Knie am Boden (mindestens 1 Knie)

3. Punkte

- Eingang in eine Haltetechnik (bei Beginn der Haltezeit) = 1 Punkt
- Wechsel der Haltetechnik während der Haltezeit = 2 Punkte
(Ergänzung: Findet der Wechsel statt ohne das der Partner sich befreit, dann läuft die Haltezeit weiter und der Haltende kriegt 2 Punkte. Löst der Gehaltende und befreit sich während des Wechsels der Haltetechnik, dann endet die Haltezeit, der Haltende kriegt noch die 2 Punkte und der Gehaltende kriegt ebenfalls für die Befreiung 2 Punkte, in diesem Fall gleicht es sich dann aus. Als Wechsel zählen die gängigen Haltetechniken)
- Befreiung aus der Haltetechnik (aus eigenem Antrieb) = 2 Punkte
- Haltetechnik nach 10 Sekunden Haltezeit = 3 Punkte
- 3x Haltetechniken nach 10 Sekunden Haltezeit = sofortiger Sieg (14 zu 0)
- Ansatz Armstreckhebel (auch kein Beugehebel) = 6 Punkte
- Langer Zeitverzug = 1 Punkt für Gegner

4. Strafen

- Verwarnungen (zählt nicht als Strafe): z.B. bei kleinen Vergehen, wie Hände im Gesicht oder Aufstehen auf der Matte (kein Boden), etc., kann aber auch zur Strafe oder Disqualifikation, wenn es wiederholt stattfindet oder der Kämpfer dadurch verletzt wird)
- 1. Strafe (2 Punkte kriegt der Gegner):
 - = anhaltende Passivität (wenn der Kämpfer wirklich nichts am Boden macht und nur versucht den Kampf zu vermeiden)
 - = Mattenflucht (muss eindeutig sein und absichtlich)
 - = Schlagen und Treten
 - = Würgen
 - = Hebeln (bis auf Ansatz Armstreckhebel)
 - = Armstreckhebel bewusst durchgezogen (wenn der Kämpfer über das normale Maß an Streckung hinaus geht)
 - = Missachtung der Kampfrichteranweisungen
 - = alle weiteren Techniken, die der Kampfrichter als Bestrafung ansieht
- 2. Strafe (Disqualifikation für den Kampf / ggf. je nach Situation für das ganze Turnier)
 - = Wiederholung der o.g. 1. Strafe
 - = alle Techniken die darauf zielen den Kämpfer zu verletzen.
 - = unsportliches Verhalten jeglicher Art

5. Sieger / Unentschieden

- Der Kämpfer mit den Meisten Punkten gewinnt am Ende der Kampfzeit den Kampf.
- Der Kämpfer der zuerst 3x „10 Sekunden“ gehalten hat , gewinnt dem Kampf sofort mit 14 zu 0 (inkl. Armstreckhebel in der Haltezeit)
- Bei Unentschieden, hat der Kämpfer gewonnen, der mehr als der andere „10 Sekunden“ gehalten hat. Z.B. roter Kämpfer hat 1x 10 Sek. Und der blaue Kämpfer hat 2x Sek. am Ende der Kampfzeit. Trotz Punktegleichstand gewinnt hier der blaue Kämpfer
- Bei Unentschieden mit gleicher Anzahl an „10 Sekunden“ Haltezeit, bekommen die Kämpfer 1 Minute Pause und kämpfen danach nochmal eine Verlängerung von 1 Minute.
- Bei Unentschieden mit gleicher Anzahl „10 Sekunden“ Haltezeit auch nach der Verlängerung. Dann entscheidet der Kampfrichter wer aktiver ist. Dieser gewinnt dann den Kampf.
- Der Kämpfer hat gewonnen, wenn sein Gegner nicht mehr weiterkämpfen kann, wenn er daran kein Verschulden hat. (Beurteilung durch Kampfrichter)
- Der verletzte Kämpfer hat gewonnen, wenn sein Gegner an seiner Verletzung ein Verschulden trägt (Beurteilung durch Kampfrichter)

