

Kommentare / Regelwerksauslegungen Fighting-System und Duo-System des DJJV

gültig in der Fassung vom 07.02.2020

Änderungsnachweis

Verantwortlich:

Deutscher Ju-Jutsu Verband

Bundesgeschäftsstelle

Badstubenvorstadt 12/13 in 06712 Zeitz

Version	Änderungen	Inkrafttreten
1.0	Überarbeitung Kommentierung	01.04.2009
1.1	Überarbeitung Kommentierung	27.01.2010
1.2	Überarbeitung Kommentierung	28.02.2011
1.3	Überarbeitung Kommentierung	13.12.2018
1.4	Überarbeitung Kommentierung	03.02.2020

Sämtliche personenbezogenen Bezeichnungen sind geschlechtsneutral benannt.
Aus Gründen der vereinfachten Lesbarkeit wurde die männliche Schreibweise gewählt.

Inhalt

Kommentare / Regelwerksauslegungen Fighting-System und Duo-System des DJJV	1
Änderungsnachweis.....	2
Kommentare / Regelwerksauslegungen	4
I. Allgemeines.....	4
Sektion 2: Kleidung und persönliche Voraussetzungen	4
Sektion 3: Wettkampffläche.....	4
II. Fighting-System.....	5
Sektion 4: Coaches.....	5
Sektion 5: Allgemeines	5
Sektion 6: Ausrüstung	5
Sektion 7: Gewichtsklassen	6
Sektion 8: Kampfrichter	6
Sektion 10: Kampfablauf.....	6
Sektion 11: Gebrauch von „Hajime“, „Matte“, „Sonomama“ und „Yoshi“	7
Sektion 12: Punktevergabe.....	7
Sektion 13: Strafen	8
Sektion 14: Entscheidung des Kampfes	9
Sektion 15: Nichterscheinen und Zurückziehen	10
Sektion 16: Verletzung, Krankheit oder Unfall	10
Sektion 18: Ersatzkämpfer bei Mannschaftswettkämpfen	10
III. DUO-System.....	10
Sektion 19: Allgemeines	10
Sektion 22: Bewertungskriterien.....	11
Sektion 23: Kampfablauf.....	11
Sektion 24: Punktesystem	11
Sektion 30: In Kraft treten.....	12

Kommentare / Regelwerksauslegungen

I. Allgemeines

Sektion 2: Kleidung und persönliche Voraussetzungen

Wenn ein Kämpfer bei Beanstandungen der Kleidung / persönlichen Voraussetzungen nicht Folge leisten will, wird es ihm nicht erlaubt den Kampf zu beginnen. Er hat dann die Möglichkeit, die Beanstandungen innerhalb von 2 Minuten zu beheben. Ist dies binnen dieser Frist nicht erfolgt, wird der Gegner zum Sieger erklärt. Die Beanstandungen der Kampfrichter zählen nicht zur Verletzungszeit.

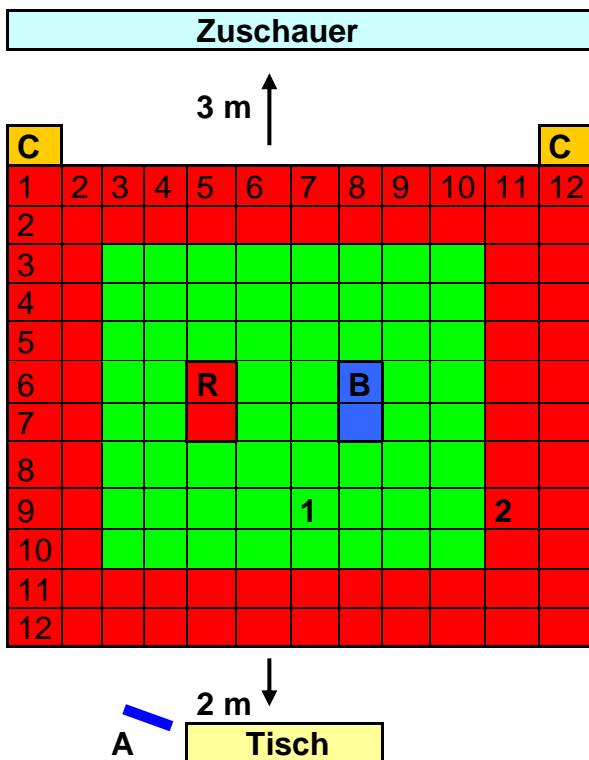
Ergänzungen zum Gi - 2 a

Auf dem Anzug sind Aufnäher, die Vereins- oder Kaderzugehörigkeit anzeigen, erlaubt. Aufdrucke oder Aufnäher, die serienmäßig vom Hersteller angebracht sind (z.B. Artikelbezeichnungen, Firmenembleme usw.), sowie der Aufdruck „Ju-Jutsu“ bzw. Nationenzugehörigkeit auf dem Anzug sind ebenfalls zugelassen. Anbringung von Werbung auf dem Gi ist gemäß den DJJV Richtlinien erlaubt.

Sonderregelungen - 2 h

1. Gegenstände die verletzen können - darunter fällt auch - **Piercing**
2. Lange Haare müssen mit einem weichen Material (Haarband usw.,) zusammengebunden werden.

Sektion 3: Wettkampffläche



C = Coach

B = blauer Kämpfer

R = roter Kämpfer

A = Anzeigetafel

1 = Kampffläche

2 = Sicherheitsfläche

1 + 2 = Wettkampffläche

80 rote Matten / 64 grüne Matten

Die Matte soll aus handelsüblichen Teilen sein, die fest genug, nicht zu rutschig oder zu rau sind. Die gesamte Mattenfläche muss ohne Zwischenräume ausgelegt sein und sollte nicht verrutschen können. Harte und gefährdende Gegenstände (z.B. Wände, Pfeiler, Tische, Gegenstände der Betreuer usw.) müssen mindestens 2 m vom äußeren Rand der Wettkampffläche entfernt sein. Die Zuschauer sollten mindestens einen Abstand von 3 m zur Mattenfläche einhalten. Deutliche Kennzeichnung durch Absperrung ist erforderlich. Entsprechen die Matten nicht den Vorschriften, so haben die Kampfrichter unverzüglich den sportlichen Leiter der Veranstaltung zu informieren. Dem sportlichen Leiter obliegt die gesamte Verantwortung für seine Entscheidung, wie bei nicht regelgerechtem Zustand zu verfahren ist. In diesem Fall ist vor Beginn der Veranstaltung das schriftliche Einverständnis der Wettkämpfer und Betreuer (bei Minderjährigen deren Erziehungsberechtigte oder die von den ihnen bestimmte Aufsichtsperson) einzuholen.

Erläuterungen - 3 a

Die ausgewählten Farben der Matte müssen die Kampffläche und die Sicherheitsfläche klar erkennbar für die Wettkämpfer und Kampfrichter machen.

Erläuterungen - 3 f

Aus Sicherheitsgründen für die Wettkämpfer sollten jedoch jeweils 4 m (jeweils 2 m pro Kampffläche) als Sicherheitsfläche zwischen zwei Kampfflächen ausgelegt werden.

II. Fighting-System

Sektion 4: Coaches

Ein Stuhl für die Coaches neben der Matte ist erlaubt.

Sektion 5: Allgemeines

Erläuterungen - 5 b – mit Kombinationen ist gemeint:

Part 1 – es müssen Kombinationen mit den Händen und den Beinen gemacht werden

Part 2 – es müssen reale Aktivitäten sein um zu Werfen (auch zu Boden bringen)

Part 3 – es müssen reale Aktivitäten sein um zu Halten und auch aus der Halteposition zu entkommen.

Part 3 – So lange der Wille zu Kämpfen gegeben ist und technische Fortschritte erzielt werden, findet der Kampf in Part 3 weiter statt

Ergänzung der Kampfzeiten für die Jugend - 5 e

U 21 / U 18 wie Senioren

U 16 und jünger: 1 Runde à 2 Minuten; Verlängerung jeweils 30 Sekunden

Sektion 6: Ausrüstung

Ergänzung für die Jugend - 6 b

U 18 und jünger usw. männlich: zusätzlich sind Mundschutz und Tiefschutz Pflicht

U 18 und jünger usw. weiblich: zusätzlich ist Mundschutz Pflicht

Erläuterungen - 6 c

Wenn bei einem Kämpfer die Kleidung oder die Schutzausrüstung nicht dem Regelwerk entspricht, wird es ihm nicht erlaubt den Kampf zu beginnen. Bei dieser Situation ist es ihm erlaubt, die beanstandeten Sachen binnen 2 Minuten zu wechseln. Er wird aber mit Shido bestraft, da der Beginn des Kampfes dadurch verzögert wurde.

Allgemein:

Kopfschützer sind nicht erlaubt (bei internationalen Turnieren erlaubt)

Sektion 7: Gewichtsklassen

Die aufgeführten Gewichtsklassen bei den Damen/ Herren, U21 (w -45kg und m -56kg) und U18 (w -40kg und m -46kg) werden nur auf internationaler Ebene ausgekämpft.

Sektion 8: Kampfrichter

Erläuterungen - 8 d

Der zweite Tischkampfrichter (TKR) assistiert dem ersten TKR.

Allgemein:

Aus zwingenden Gründen kann jeder Kampfrichter der Matte den Kampf stoppen. Dies ist vor allem dann der Fall, wenn es um die Gesundheit der Kämpfer geht.

Äußerungen der Kämpfer gegenüber den Kampfrichtern haben erst zu erfolgen, wenn der Kämpfer durch Erheben einer Hand eine Wortmeldung angezeigt hat und der Mattenkampfrichter (MKR) den Kämpfer zum Sprechen aufgefordert hat.

Kampfrichtereinteilung:

Bei den Halbfinal- bzw. Finalkämpfen darf keiner der Kampfrichter der Nation (Verein) eines der Kämpfer/innen angehören, wenn dies möglich ist.

Diese Regelung wird sich auf kleineren Turnieren nicht immer durchführen lassen. Für große Turniere (vor allem offizielle Meisterschaften) ist sie aber anzuwenden, es sei denn, es stehen nicht ausreichend viele Kampfrichter zur Verfügung.

Formelle Fehler / Tatsachenentscheidungen:

Entscheidungen bei formellen Fehlern können entweder durch die Kampfrichter auf der Matte selbst oder durch das Oberste Kampfgericht widerrufen werden, auch wenn die Kampfrichter bereits die Wettkampffläche verlassen haben.

Das oberste Kampfgericht wirkt ansonsten nur beratend, wenn es durch die Kampfrichter angerufen wird. Das Oberste Kampfgericht wird laut der Kampfrichterordnung Punkt 5 vom leitenden Kampfrichterreferenten eingesetzt.

Formelle Fehler sind beispielsweise

- a) falsche Kampfpaarungen
- b) Siegererklärung entgegen der Registraturanzeige
- c) Versagen der Zeitnahme

Keine formellen Fehler sind beispielsweise

- a) die falsche Höhe einer Bestrafung oder Bewertung
- b) die irrtümliche (rot/blau) Vergabe einer Bestrafung oder Bewertung
Hier kann / darf der Betreuer den Kampfrichter sofort darauf aufmerksam machen.

Sektion 10: Kampfablauf

Erläuterungen - 10 d

Geht ein Kämpfer im Part 2 wiederholt direkt auf seine Knie, ist dieser mit Passivität zu bestrafen. Es ist nicht erlaubt einen am Boden liegenden Gegner aufzuheben / aufzustellen und zu werfen. In diesem Fall wird der Kampf mit Matte unterbrochen.

Erläuterungen – 10 e

Es ist nicht erlaubt einen knieenden Gegner zu schlagen oder zu treten. In dieser Situation stoppt der MKR den Kampf.

Allgemein:

Um einen aktiven Kampf in allen 3 Parts zu gewährleisten, sollten die Kämpfer nicht länger als nötig (ca. 20 Sekunden) in einem der 3 Parts verbleiben bzw. kämpfen. Bei Haltetechniken wird die gen. 20 Sekundenregelung nicht herangezogen (z.B. Wechsel der Haltenden innerhalb von Part 3).

Sektion 11: Gebrauch von „Hajime“, „Matte“, „Sonomama“ und „Yoshi“

Erläuterungen - 11 b 2

wenn ein Seitenkampfrichter (SKR) mit seinen Händen klatscht muss der MKR den Kampf unterbrechen.

Erläuterungen - 11 b 9

Der MKR kann mit den SKR, nach Rücksprache mit dem TKR, entscheiden, ob die letzte Aktion vor oder nach Ablauf der Kampfzeit erfolgt ist.

Sektion 12: Punktevergabe

Erläuterungen - 12 a

Eine Tritttechnik, welche vom Gegner gefangen wurde, kann nicht als Ippon gewertet werden.

Erläuterungen - 12 b

Perfekte Würfe bei denen der Gegner auf dem Bauch landet werden als Ippon gewertet.

Erläuterungen - 12 c

Eine Haltetechnik kann / darf nur gegeben werden:

1. der Gehaltene auf dem Boden liegt
2. die Beine des Haltenden sind frei
3. der Gehaltene wird gut belastet und kann sich nicht frei bewegen. Der Gehaltene wird gut kontrolliert.

Eine Haltetechnikzeit läuft weiter:

1. der Gehaltene ein Bein klammern kann
2. der Gehaltene sich dreht oder weiterdreht

Wenn von beiden Kämpfern die Körper komplett außerhalb der Kampffläche sind, wird die Haltezeit gestoppt – Toketa. Bei Sankaku-Techniken muss ein Arm beim "Beinkreuzen" mit einbezogen werden. Sankaku-jime und Juji-jime zählen solange als Osae-komi solange eine völlige Kontrolle von Uke`s Oberkörper besteht. Gerade Beinhebel welche Uke`s Oberkörper kontrollieren werden als Osae-komi bewertet. Kann Uke seinen Körper drehen, ist auf *Toketa* zu entscheiden.

Bei einem vorzeitigen Beenden des Haltegriffes durch Aufgabe erhält der Gegner einen Ippon mit 3 Punkten. Eine bereits angebrochene Haltezeit ist damit berücksichtigt – keine zusätzliche Addition. Kurzfristige Wechsel in weitere Haltetechniken sind möglich. Diese vorhergehenden separaten Haltetechniken (nur Waazari-Techniken) werden addiert, sofern der MKR die Haltetechniken mit Toketa unterbrochen hatte.

Zusätzliche Einschränkungen bei der Jugend U 16 und jünger Hier werden die erlaubten Würge- und Hebeltechniken im Ansatz abgebrochen und wie bei den Senioren bewertet.

Sonderregelung Jugend:

Bei den U 16 und jünger werden korrekt abgestoppte Schläge zum Kopf ohne Kontakt gewertet.

Allgemein

Alle 3 Kampfrichter sind gleichberechtigt, d.h. ein MKR kann keine Bestrafung alleine vergeben. Der TKR hat kein Mitspracherecht oder Stimmrecht bei Entscheidungen auf der Matte.

Sektion 13: Strafen

Erläuterungen - 13 a

Fehler bei Punktevergaben oder Strafen sollten von den 3 Kampfrichtern auf der Matte und dem beratenden TKR korrigiert werden.

Erläuterungen - 13 b 1

Passivität Part 1

- *Einer oder beide Kämpfer zeigen keine Aktivitäten um Punkte zu erlangen*
- *Einer oder beide Kämpfer gehen direkt in Part 2 oder 3*
- *Einer oder beide Kämpfer zeigen keine Kombinationen vor dem Übergang in den nächsten Part*

Passivität Part 2

- *Einer oder beide Kämpfer zeigen keine Aktivitäten um Punkte zu erlangen*
- *Einer oder beide Kämpfer blocken nur die Angriffe, die Bewegungen des Gegners oder haben nur die Absicht vorsätzlich in den Boden zu gehen*
- *Ein Kämpfer weigert sich in den Part 2 zu gehen, ist jedoch im Part 1 aktiv*
- *Ein Kämpfer geht vorsätzlich mit einem Scheinangriff in den Part 3 um Part 2 zu beenden*

Passivität Part 3

- *Einer oder beide Kämpfer zeigen keine Aktivitäten um Punkte zu erlangen*

Sollte nach mehreren Strafen wegen Passivität weiterhin Passivität in einem oder mehreren Parts vorliegen, besteht die Möglichkeit über Missachtung der Kampfrichteranweisung (die Kämpfer werden durch MKR darauf hingewiesen) die weitere Passivität mit Chui zu ahnden. Bei nochmaliger Wiederholung folgt dann Hansokumake.

Erläuterungen - 13 b 3 / 4 und 13 c 3

Der Ansatz alleine genügt nicht. Eine aktive Handlung ist erforderlich.

Erläuterungen - 13 b 12

Die Verwarnung wird gegeben, wenn der Kämpfer bei Kampfbeginn auf der Matte steht. (vor Hajime)

Erläuterungen - 13 b 13

Ein Verlust der Handschützer am Arm des benachteiligten Kämpfers führt bei Ansatz einer Hebeltechnik nicht zum Abbruch der Aktion.

Erläuterungen - 13 c 1

Harter Kontakt – Chui:

- 1. Unkontrollierte Techniken, welche den Körper oder Kopf des Gegners treffen*
- 2. Techniken, welche durch ihren harten Kontakt den Kopf des Gegners bewegen*
- 3. Techniken, welche eine Blutung verursachen (nicht vorhandene Wunden) sollen von den Kampfrichtern diskutiert werden, ob es sich um eine verbotene oder um eine schwere verbotene Handlung handelt*
- 4. Techniken (ohne gerade Techniken) zum Kopf mit leichtem Kontakt oder ohne Kontakt mit bis zu 10 cm werden mit Punkten bewertet*
- 5. Der Kontakt wird als „Hautkontakt (leichter Kontakt)“ betrachtet. Ist dies nicht der Fall liegt harter Kontakt vor.*

6. Auch eine Hebeltechnik kann als zu harter Kontakt gewertet werden, wenn die Technik durchgezogen wird. Im Umkehrschluss kann aber auch der Gegner mit Mubobi bestraft werden, falls ein Eigenverschulden (nicht abschlagen) vorliegt.

Erläuterungen - 13 e 2

Wurftechniken in Verbindung / Kombination mit Hebel- oder Würgetechniken sind nicht erlaubt. Der Wurf ist nach Möglichkeit bereits in der Ausführung durch einen Kampfrichter abubrechen. Kipphandhebel (Kote-Gaeshi) im Part 2 zählt als Technik vom Stand zum Boden.

Erläuterungen - 13 h

Mit „nach dem Kampf“ - hier ist die gesamte Dauer des Turniers gemeint.

Allgemein:

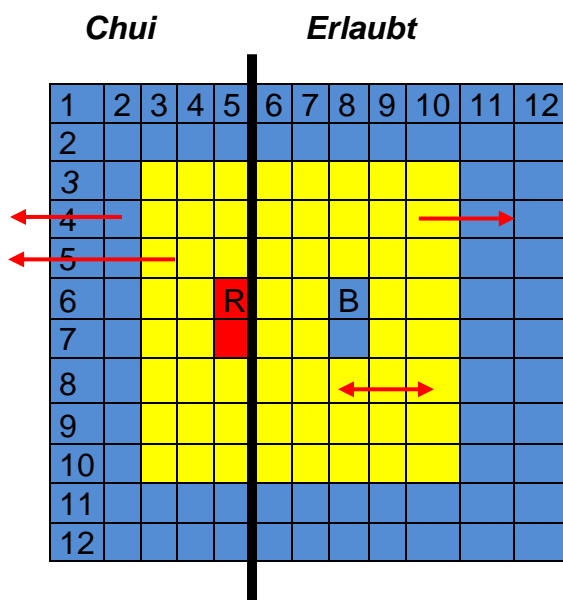
Fehler bei Wertungen und Bestrafungen sollten von den Kampfrichtern korrigiert werden. Das Kriterium für den harten Kontakt soll diskutiert werden, wenn der Gegner in die Technik läuft. Liegt kein Verschulden beim Angreifer, wird die Aktion nicht verwahrt. In diesem Fall kann sogar eine Eigengefährdung (Mubobi) gegeben werden.

Würfe von der Kampffläche zur Sicherheitsfläche sind erlaubt.

Würfe von der Kampffläche auf die Sicherheitsfläche sind verboten, falls ein Körperteil des Geworfenen außerhalb der Sicherheitsfläche landet.

Würfe von der Kampffläche über die Sicherheitsfläche hinaus werden mit Chui geahndet

Möglichkeiten:



Sektion 14: Entscheidung des Kampfes

Erläuterungen - 14 a

Listeneintrag: 50 : 0 oder 0 : 50 Punkte

Erläuterungen - 14 b

Listeneintrag: Es werden die tatsächlichen Punkte, auch ein höherer Punkteunterschied als 50 Punkte, in der Punkteliste eingetragen. Es zählen alle Ippons gleich, egal in welchem Part sie erreicht wurden. Dies betrifft nicht die maximale Differenz von 50 bei der Unterbewertung - Poollisten.

Erläuterungen - 14 d

Alle Wertungen der vorangegangenen Runde werden in die weitere Runde übernommen.

Sektion 15: Nichterscheinen und Zurückziehen

Listeneintrag: 14 : 0 oder 0 : 14 Punkte

Sektion 16: Verletzung, Krankheit oder Unfall

Listeneintrag: 14 : 0 oder 0 : 14 Punkte

Allgemein:

Bei starken Kopftreffern, die zur Bewusstlosigkeit führen oder nach denen der Kämpfer Ausfallserscheinungen zeigt, ist ein Kampfverbot für das Turnier und eine Wettkampfsperre

für weitere 4 Wochen auszusprechen. Diese Sperre des Kämpfers wird im Pass unter der Rubrik „ärztliche Untersuchung“ vermerkt. Eine Teilnahme an einer anderen Wettkampfveranstaltung ist erst wieder mit einem ärztlichen Attest möglich.

Die Verletzungszeit von 2 Minuten gilt insgesamt für die Gesamtdauer eines Kampfes.

Darin sind auch mögliche Verlängerungszeiten enthalten. Ist die Kampfbereitschaft nicht innerhalb der Verletzungszeit wiederhergestellt, verliert der Verletzte den Kampf. Wurde in diesem Zusammenhang, als Folge der Verletzung eine Disqualifikation ausgesprochen, so darf der Verletzte zu seinem eigenen Schutz am gesamten Turnier nicht mehr teilnehmen.

Eine Teilnahme am Kampf bei zuvor festgestellten Verletzungen ist erst nach der Entscheidung des Arztes oder des medizinischen Personals zulässig.

Verletzungen bei Haltetechniken - Vorgehensweise:

Wenn der Gehaltene zu erkennen gibt, dass eine Verletzung vorliegt, unterbricht der MKR den Kampf mit dem Kommando „Sonomama“ (dabei berührt der MKR die beiden Kämpfer mit seinen beiden Händen). Der MKR klärt die Ursache der Unterbrechung durch Befragung des Gehaltene. Kann der Gehaltene ohne Behandlung weiterkämpfen, so geht der Kampf sofort weiter. Muss der Verletzte jedoch behandelt werden, so geht der Kampf nach der Behandlung aus der letzten Position weiter. Kommando „Yoshi“.

Sektion 18: Ersatzkämpfer bei Mannschaftswettkämpfen

Erläuterungen - 18 b

Laut Sportordnung nur 1 Klasse tiefer möglich.

III. DUO-System

Sektion 19: Allgemeines

Erläuterungen - 19 a

Alle Angriffe im Angriffskatalog können links und rechts ausgeführt werden.

Erläuterungen - 19 b

Bei der Serie C muss der Angreifer vor dem eigentlichen Angriff als Pre-Attack eine Schlag- oder Tritttechnik ausführen **oder eine Kombination**. Die Pre-Attack muss vom Angreifer ausgeführt werden.

Erläuterungen - 19 c

Die Rolle als Angreifer oder Verteidiger kann auch während einer Serie wechseln

Erläuterungen - 19 g

Der MKR liest zuerst alle Punkte, winkt dann die höchste und die niedrigste Wertung runter.

Erläuterungen – 19 h

Das Zeichen „falscher Angriff“ soll vom MKR gezeigt werden, wenn der Angreifer einen anderen Angriff gemacht als der vom MKR angesagte/angezeigte Angriff.

Das Zeichen für „schwacher Angriff“ soll gezeigt werden, wenn der Angreifer nicht den Griff geschlossen hat.

Erläuterungen - 19 Allgemein

Bei der Serie C kann der Angreifer mit beiden Waffen in seinen Händen beginnen.

Sektion 22: Bewertungskriterien

Erläuterungen - 22 b

Angriffe:

Falscher Angriff

Abzug:

2 Punkte

Nicht geschlossene Griffe

1 Punkte

Pre-Attack und Angriff sind nicht logisch zusammengesetzt

½ Punkte

Schlechtes Gleichgewicht/Balance

½ Punkte

Schwacher Angriff

½ Punkte

Angriff nicht zielgerichtet/Verfehlt das Ziel

1 Punkte

Verteidigung & zu Boden bringen/Würfe

Ungenügende - nicht effiziente Verteidigung

1 Punkte

Kein Gleichgewicht gebrochen

1 Punkte

Abläufe/Kombinationen zu schnell aus-/durchgeführt

1 Punkte

Uke ist mit gesprungen

1 Punkte

Unnötiges Schreien

½ Punkte

Fliegende Waffen (wird noch international geklärt)!!

Kontrolle auf dem Boden

Kontrolle der Waffen fehlt

½ Punkte

Ungenügende/ nicht effiziente Kontrolle von Uke

½ Punkte

(Hebel-/Festlege-/Würgetechniken)

Fehlende Atemis bei keiner effizienten anderen Kontrolle

½ Punkte

Einstandpunkte sind die maximalen 10 Punkte. Von diesen sind dann die Fehler-Punkte abzuziehen.

Sektion 23: Kampfablauf

Allgemein:

Der MKR zeigt die Nummer des Angriffes zuerst zu den Kämpfern, dann zum Kampfgericht.

Sektion 24: Punktesystem

Festlegung der Unterbewertung bei der Listenführung:

1. *Bei der Unterbewertung sind die tatsächlichen Punkte zu berücksichtigen (nicht die Differenz wie im Fighting-System).*

2. Bei Kiken-gachi (vorzeitige Aufgabe eines Paares) ist für beide Paare in der Unterbewertung der Durchschnittswert absolvierter voller Kämpfe (max. 3 Serien je Kampf) heranzuziehen.

Sektion 30: In Kraft treten

Zusatz zum internationalen Regelwerk:

Sollte sich eine der oben aufgeführten Bestimmungen im internationalen Regelwerk ändern, so wird diese umgehend in das vorliegende Regelwerk eingearbeitet. Zuständig hierfür ist der Kampfrichterausschuss unter Vorsitz des Kampfrichterdirektors.

Anhang:

Arbeitsanweisung des JJIF- Congress 1999, gedacht als Richtlinie / Auslegung des vorhandenen Regelwerks. Ergänzung mit Mitteilung vom 05.08.2004.

Beachte: viele der Anweisungen sind mittlerweile schon ins Regelwerk und die Kommentierungen eingeflossen.

1. Die Bewertungskriterien nach Ziffer 22 Nr. 2 sollen stärker beachtet werden.
2. Die Realitätsbezogenheit einer jeden Technik und Kombination ist zu beachten.
3. Unnötiges Schreien soll mit geringer Punktebewertung bestraft werden.
4. Schock und Gleichgewichtsbrechen sollen in logischer Verbindung zum Rest der Kombination stehen.
5. Kicks und Atemtechniken sollen so viel Kontakt haben, dass sie realistisch erscheinen.
6. Alle Aktionen sollen in Richtung des Kampfgerichts gezeigt werden.
7. Der Mattenrichter / die Mattenrichterin soll in der Lage sein zu erkennen, dass ein Angriff falsch ist und dies vor dem Kommando „Hantei“ durch Handzeichen dem Kampfgericht anzeigen.
8. In jedem Fall, wenn der Angreifer dem Verteidiger erkennbar hilft (Mitspringen oder vorteilhafte Einnahme einer bestimmten Körperhaltung), sollen dafür Punkte abgezogen werden.
9. Nach dem Ende einer Kombination sind Distanz und Kontrolle wichtig.
10. Bei Waffenangriffen darf sich der Verteidiger nicht selbst in Gefahr bringen.
11. Während der gesamten Aktion sollte die Waffe in der Serie C unter Kontrolle sein (kein „fliegendes“ Messer)
12. Die Waffen sollen abgenommen werden.
13. Beim Duo-Mixed soll der weibliche Teilnehmer mehr beachtet werden (Der weibliche Teilnehmer soll mindestens zu 50 % als Verteidiger agieren)
14. Abschlusstechniken am Boden sollen erst durchgeführt werden nachdem der Angreifer vollständig kontrolliert wird
15. In die Bewertung fließt nun auch eine korrekte Kampfstellung (beider Kämpfer) am Ende der Technik mit ein
16. Bei den Waffenangriffen soll der Verteidiger die Waffe nach Abschluss der Technik nicht dem Angreifer übergeben
17. Statische Angriffe – ohne Zug oder Schieben – sind zulässig
18. Der Verteidiger muss den Angriff zulassen (nicht bereits vor bzw. während des Angriffes reagieren)
19. zu Punktabzug sollen führen: Showtechniken, unkontrollierte Techniken und falls die Waffen nicht zu jeder Zeit kontrolliert werden können
20. Bei der Bewertung des Angriffes entfällt ein Teil auch auf die erste Reaktion des Verteidigers – $\frac{3}{4}$ (3 Punkte) zu $\frac{1}{4}$ (1 Punkt)
21. Die Waffen sollen dem Kampfgericht nicht unnötigerweise demonstrativ gezeigt werden (betrifft den Waffenwechsel innerhalb der Serie C).