Die Bodenkampf-(Ne-Waza)-Regeln
beim
TegelCup des VfL Tegel 1891 e.V.

Das Bodenkampf-Turnier wird (in Anlehnung an die Bernauer Bodenkampf-Turnier-Regeln) nach folgenden Regeln durchgeführt:

1.	Erlaubte und bewertete Techniken: Haltegriffe, Würgegriffe, Hebeltechniken am Ellbogen (Streck- u. Beugehebel), wie sonst halt auch in der Bodenarbeit im Judowettkampf üblich (Würfe werden nicht bewertet).
2.	Erzielbare Wertungen: Ippon = 10 Unterpunkte, Waza-Ari = 7 Unterpunkte.
3.	Vorzeitiger Sieg beim Erreichen eines Vorsprung von 20 Unterpunkten, unbenommen davon hat natürlich jeder Kämpfer das Recht, aus sonstigen Gründen den Kampf zu beenden u. verloren zu geben. Eine Disqualifikation durch Hansoku-Make beendet ebenfalls den Kampf. Auf der Wettkampfliste wird als Unterbewertung die erzielte Unterpunktedifferenz vermerkt. “Hansoku-Make / Rücktritt vom Kampf” sind als 20 Unterpunkte-Vorsprung einzutragen.
4.	Ippon wird erzielt durch Aufgabe des Gegners bei Würge-, Armhebel-, oder Festhaltetechnik, es erfolgt Mate und insofern nicht der zum vorzeitigen Sieg nötige Vorsprung erreicht wurde, wird der Kampf im Kniestand neu gestartet.
5.	Nach **25 Sekunden** Festhaltegriff wird **Waza-Ari** erzielt, es erfolgt Mate und der Kampf wird neu gestartet. Ein Ippon kann also bei einer Festhalte nur durch Abklopfen des Gehaltenen erzielt werden, so daß ein Anreiz für den Haltenden besteht, auch während des Haltens eine Aufgabetechnik zu suchen. Ist eine Aufgabetechnik mit Ablauf der 25 Sekunden angesetzt, wird nicht unterbrochen, solange keines der Unterbrechung-Kriterien unter **7.** greift. Schafft es der so Angegriffene, sich der Aufgabetechnik zu erwehren, erfolgt im Ausgleich ebenfalls keine Unterbrechung, wenn er unmittelbar seinerseits die entstandene Situation nutzen möchte – macht/möchte er dies nicht, kann er im Zweifel dies dem Kampfrichter sofort verbal gegenüber kundtun.
6.	Der Kampf beginnt nach der Begrüßung im Kniestand aus ca 2 m Entfernung, der Sieger wird im Stand angezeigt.
7.	Der Kampf wird neben den unter **5.** genannten Situationen gemäß der üblichen Judo-Regeln unterbrochen und im Kniestand neugestartet:
7.1.	— wenn derjenige, der sich in der Beinklammer (oder einer daraus angesetzten Technik) befindet, es schafft aufzustehen und den Gegner anzuheben, so daß dieser deutlich den Kontakt zur Matte verliert.
7.2.	— wenn ein Kämpfer in den Stand kommt, während der andere sich auf seinem Rücken befindet.
7.3.	— wenn längere Zeit kein Fortschritt im Kampfverlauf zu erkennen / mehr möglich ist, hier aber nur in echten Patt-Situationen - In Beinklammer-Posititionen ist den Kämpfern ausreichend viel Zeit zu gewähren, um den Gegner auf Schwachpunkte zu testen u. ggfs. zur Technik zu kommen.
7.4.	— und zusätzlich: wenn beide Kämpfer gleichzeitig in eine stehende Position gelangen (also nur mit den Füßen Mattenkontakt haben) und nicht unmittelbar den Bodenkampf neu suchen durch Wurf oder anderweitigen Übergang zum Boden ODER ein Kämpfer steht und sich der Kontakt zum Gegner deutlich löst und von den Kämpfern nicht unmittelbar neu gesucht wird (hierbei bitte **9.** beachten).
8.	Gelangen die Kämpfer im Verlauf des Kampfes außerhalb der Kampffläche, erfolgt entweder Sono-Mama und die Kämpfer werden von dem/n Kampfrichter/n ggfs. mit Hilfe zur Mattenmitte gezogen oder es erfolgt Mate, die Kämpfer lösen sich und in der Mitte der Matte wird die Situation rekonstruiert, anschließend wird mit “Yoshi” der Kampf fortgesetzt. Welches Vorgehen gewählt wird, obliegt dem Kampfrichter, auf Wunsch beider Kämpfer kann der Kampf auch im Kniestand neu gestartet werden. Sono-Mama darf nur dann erfolgen, wenn gerade keine Aufgabetechnik angesetzt ist.
9.	Der Einsatz von Strafen (Shido/Hansoku-Make) sollte nur im äußersten Notfall erfolgen, gemäß der üblichen Wettkampfregeln. Extreme und wiederholte Passivität (trotz mehrfachen Mate gemäß Unterbrechungs-Kriterium **7.3**.) ist mit Shido zu bestrafen. Versucht ein Kämpfer zwecks Verhinderung der Kampf(wieder)aufnahme sich durch dauerhaftes “Weglaufen”, Wegrollen oder ähnlicher Verhaltensweisen dem Gegner zu entziehen, dann zählt dies als Rücktritt vom Kampf gemäß **3.** Ziel ist ein faires Kampfgeschehen, und keine Taktiererei!
10.	Vor Beginn der Wettkämpfe erfolgt eine Regelbesprechung mit Aktiven u. Kampfrichtern.
11.	Die Kampfzeit beträgt effektiv 4 Minuten. Je nach Größe des Teilnehmerfeldes und der Listen-Modi wird in der Regelbesprechung geklärt, wie im Fall des Punktegleichstandes nach Ablauf der Kampfzeit verfahren wird: Es stehen folgende Optionen zur Auswahl:
11.1.	— Kampfrichter-Entscheid,
11.2.	— Verlängerungszeit, Sieg durch erste Wertung, falls nicht erreicht, Kampfrichterentscheid,
11.3.	— Unentschieden, beide Kämpfer erhalten 0 Sieg u. Unterpunkte auf einer Jeder-gegen-Jeden-Liste,
11.4.	— Wiederholung der Begegnung nach üblicher Ruhezeit.
	Das letzte Wort hat hier der Ausrichter, da der zeitliche Rahmen der Veranstaltung mit in Betracht gezogen werden muß.