

IV. Brazilian Jiu-Jitsu / JJIF Ne-Waza System

Sektion 30 Allgemeines

- a) In der Disziplin Brazilian Jiu-Jitsu/ JJIF Ne-Waza treten sich zwei Wettkämpfer in einem sportlich-fairen Wettkampf gegenüber. Das Ziel des Kampfes ist, die Aufgabe des Gegners durch einen Hebel oder eine Würge zu erreichen.
- b) Das JJIF Ne-Waza System setzt sich zusammen aus:
 - 1. Wurftechniken, Takedowns, Hebel- und Würgetechniken im Stand
 - 2. Bodentechniken, Haltetechniken, Hebel- und Würgetechniken am Boden
- c) Die Kampfzeit pro Kampf beträgt 6 Minuten.
- d) Zwischen zwei Kämpfen wird eine Erholungszeit von mindestens 6 Minuten gewährt.

Sektion 31 Material, Kleidung, persönliche Voraussetzungen (Ergänzung zu Sektion 2)

- a) Der erstgenannte Kämpfer trägt einen roten Gürtel.
- b) Der zweitgenannte Kämpfer trägt einen blauen Gürtel (diesem Kämpfer ist es auch gestattet, einen blauen oder schwarzen Gi zu tragen).
- c) Das Material des Gi muss einen richtigen Griff zulassen können.
- d) Das Tragen eines Hijab (muslimisches Kopftuch) ist gestattet.
- e) Es ist nicht erlaubt, einen Kopfschutz, Brustschutz oder Tiefschutz zu tragen.¹
- f) Das JJIF Regelwerk (bzw. das am Turnier gültige Regelwerk) ist im Hinblick auf Werbung, Aufnäher und Bestickungen auf dem Gi zu beachten.

Sektion 32 Gewichtsklassen

Die folgenden Gewichtsklassen gelten auf Weltmeisterschaften und kontinentalen Meisterschaften unter der Schirmherrschaft der JJIF für Männer und Frauen:

Frauen: -55kg, -62kg, -70kg, +70kg

Männer: -62kg, -69kg, -77kg, -85kg, -94kg, +94kg

Das Wiegen soll am Nachmittag oder Vorabend des Wettkampftages stattfinden. Die Teilnehmer werden ohne Gi aber mindestens in Sportkleidung (Hemd und Hose) gewogen.

¹ Mundschutz ist erlaubt. Tapes und Bandagen müssen weich sein und dürfen nicht vor Aufgabegriffen schützen.

Sektion 33 Kampfrichter

- a) Der Mattenkampfrichter (MR), der sich in der Wettkampffläche befindet, leitet den Kampf, entscheidet über Wertungen sowie Strafen und ist für die Gesundheit der Sportler verantwortlich.
- b) Ein Seitenkampfrichter (SR) kann dem MR assistieren. Er befindet sich außerhalb der Sicherheitsfläche auf einem Stuhl. Der MR kann sich durch den Seitenkampfrichter beraten lassen.
- c) Finalkämpfe sollten mit zwei SR geführt werden, welche die Entscheidungen des MR bestätigen oder ablehnen (Mehrheitsprinzip).
- d) Der Tischkampfrichter (TR) ist verantwortlich für das Sekretariat. Er diktiert dem Sekretariat die Punkte und Strafen und informiert den MR über das Ende der Kampf- und Verletzungszeit.

Sektion 34 Sekretariat

- a) Das Sekretariat befindet sich gegenüber der Position des MR bei Beginn eines Kampfes.
- b) Das Sekretariat besteht aus zwei Listenführern und ggf. einem Zeitnehmer.
- c) Ein Listenführer führt die Wertungsliste, der zweite die elektronische Anzeige.
- d) Sollten die Angaben der Wertungsliste und der Anzeigetafel differieren und nicht durch die Kampfrichter wieder angeglichen werden können, so gilt die Wertungsliste.

Sektion 35 Verlauf des Kampfes

- a) Die Wettkämpfer stehen sich zu Beginn des Kampfes in der Mitte der Wettkampffläche in einem Abstand von 2 Metern gegenüber. Der Kämpfer mit dem roten Gürtel steht aus Sicht des MR auf der rechten Seite. Auf Zeichen des MR verbeugen sich die Kämpfer zuerst zum MR und dann zueinander.
- b) Nach dem Kommando "Fight" des MR beginnt der Kampf im Stand.
- c) Sobald ein Kämpfer Griffkontakt hat, ist es beiden erlaubt, sich sofort in die Bodenlage zu begeben.
- d) Es ist erlaubt, direkt in eine Guard-Position zu springen.
- e) Die Kämpfer können zwischen den Positionen frei wechseln, müssen jedoch aktiv sein.
- f) Am Ende des Kampfes erklärt der MR den Gewinner und fordert zum Verbeugen der Kämpfer zuerst zueinander und dann in Richtung des MR auf, der wie zu Beginn auf der Wettkampffläche gegenüber dem Sekretariat steht.

Sektion 36 Verwendung von „Fight“ und „Stop“

- a) Der MR ruft „Fight“ um den Kampf zu beginnen oder nach „Stop“ wieder zu starten.
- b) Der MR soll „Fight“ rufen, um den Kämpfer über anhaltende Passivität zu informieren.

- c) Mit „Stop“ unterbricht der MR den Kampf,
1. wenn beide Kämpfer die Kampffläche vollständig verlassen haben und sich in einer leicht wiederherzustellenden Position in der Bodenlage befinden, um sie dann wieder in die Mitte der Kampffläche zu bringen und von dort aus den Kampf in der gleichen Position fortsetzen zu lassen,
 2. wenn beide Kämpfer die Kampffläche vollständig verlassen haben und sich in einer nicht leicht wiederherzustellenden Position oder im Stand befinden, um sie dann wieder in die Mitte der Kampffläche zu bringen und von dort aus den Kampf im Stand fortsetzen zu lassen,
 3. wenn einer oder beide Kämpfer verletzt, bewusstlos oder krank werden,
 4. im Falle einer Aufgabe (siehe Sektion 39 a) 1.),
 5. wenn der Kampf beendet ist,
 6. wenn es der MR für erforderlich hält (z. B. Kleiderordnen, bei Strafen, bei Gefahr im Verzug, usw.).

Im Falle einer vorübergehenden Unterbrechung ist es den Kämpfern nicht mehr erlaubt, sich zu bewegen. Daher wird das Kommando „Stop“ gleichzeitig durch das Berühren beider Kämpfer unterstützt.

- d) Nach "Stop" kann der MR anordnen, dass die Kämpfer den Kampf aus der gleichen Position fortsetzen, in der sie sich vor dem Kommando befunden haben. Der Kampf wird mit „Fight“ wieder gestartet.

Sektion 37 Punktevergabe

Aktionen, die einen Fortschritt auf dem Weg zu einer angestrebten Aufgabe des Gegners bedeuten, führen zu Wertungen. Aktionen, die nur der Verteidigung dienen, können nicht bewertet werden.

Punkte werden vom MR gegeben. Dazu zeigt er die Anzahl der Punkte mit den Fingern der Hand der jeweiligen Kämpferfarbe an und spricht die Anzahl der Punkte und die Farbe des Kämpfers aus.

Vorteile werden durch Heben des Armes der jeweiligen Kämpferfarbe auf Schulterhöhe angezeigt.

- a) Takedown²³⁴⁵⁶
1. Ein Takedown mit anschließender Kontrolle von 3 Sekunden → 2 Punkte

² Ein Takedown kann nur erzielt werden, wenn der Werfende, zumindest kurzfristig, auf beiden Füßen steht.

³ Ein zu Boden bringen eines bei eigenem Stand am eigenen Körper befindlichen Gegners (Guard, Backmount) wird nicht als Takedown gewertet.

⁴ Bei Takedown mit unmittelbarem Countertakedown wird nur der Konter bewertet.

⁵ Bei Takedown mit unmittelbar folgendem Sweep wird der Takedown mit Advantage und der Sweep mit 2 Punkten bewertet.

⁶ Endet ein erfolgreicher Takedown auf der Sicherheitsfläche, so unterbricht der MR den Kampf und lässt diesen in der gleichen Position in der Kampffläche fortsetzen, um gegebenenfalls nach 3 Sekunden Kontrolle 2 Punkte zu vergeben (anderenfalls Advantage).

2. Takedownansatz mit Griff an der Hose des Gegners und dieser setzt sich dann bzw. pullt Guard → 2 Punkte
3. Ein Takedown, bei dem der Geworfene nicht auf dem Rücken, seitlich oder im Sitz landet → Advantage
4. Ein Takedown, nach dem der Geworfene innerhalb von drei Sekunden wieder aufsteht → Advantage
5. Wenn ein Kämpfer beim Versuch eines „Single-Leg-Takedowns“ ein Bein seines Gegners greift und der Gegner die Kampffläche verlässt, um den Takedown zu verhindern, so dass der MR daraufhin den Kampf unterbrechen muss → Advantage

b) Haltetechnik

1. Knee-on-Belly
 - i. Wenn der Kämpfer in der oberen Position sein Knie auf der Brust, dem Bauch oder den Rippen des Gehaltene positionieren kann, die Gesichter einander zugewandt sind, der Gehaltene auf dem Rücken oder der Seite liegt und das andere Bein ausgestreckt mit dem Fuß auf dem Boden steht → 2 Punkte
 - ii. ...Bein mit dem Knie auf dem Boden ist → Advantage
2. Mount⁷ (Front Mount und Reverse Mount)
 - i. Wenn ein Kämpfer in Oberlage, außerhalb der Half-Guard auf dem Oberkörper seines Gegners sitzt und sich beide Knie oder ein Fuß und ein Knie auf dem Boden befinden, die Köpfe einander zugewandt sind und nur maximal ein Arm unter einem Bein gefangen ist, das sich nicht über der Schulterlinie befindet → 4 Punkte
 - ii. ...wenn beide Arme unter den Beinen gefangen sind → Advantage
3. Back Control (Back Mount)
 - i. Wenn der Gegner von hinten gehalten wird, die Fersen des Haltenden innerhalb der Beine des Gehaltene sind und nur maximal ein Arm unter einem Bein gefangen ist, das sich nicht über der Schulterlinie befindet → 4 Punkte
 - ii. ...mit zwei unter den Beinen gefangenen Armen oder mit gekreuzten Füßen oder mit einer Sankaku-Technik (Beinklammer, Body Lock) um die Hüfte oder mit nur einer eingehakten Ferse → Advantage

Alle Haltetechniken müssen mindestens 3 Sekunden gehalten werden, um mit Punkten bewertet zu werden.

Wenn eine Haltetechnik weniger als 3 Sekunden gehalten wird → Advantage

⁷ Eine geschlossene Triangel wird nicht als Mount gewertet, sondern als Aufgabegriff (Submission hold)

Die Wertigkeit der Haltetechniken muss ansteigen. Wenn ein Kämpfer bereits eine 4 Punkte Wertung erhalten hat, so muss erst eine neutrale Position (Guard, Halfguard, Stand) eingenommen werden, bevor er wieder eine 2 Punkte Wertung erhalten kann. Ein einmaliger Wechsel von Front- zu Backmount (oder Back- zu Frontmount) ist zulässig und wird mit weiteren 4 Punkten bewertet.

- c) Guard Pass
1. Passing-the-guard mit anschließender Kontrolle für 3 Sekunden → 3 Punkte
 2. Passing-the-guard ohne anschließende Kontrolle für 3 Sekunden⁸ → Advantage
 3. Übergang von Guard in die Halfguard mit anschließender, guter Kontrolle → Advantage
- d) Sweep
1. Jede Drehung aus einer Guard-Position mit anschließender Kontrolle in Oberlage für 3 Sekunden → 2 Punkte
 2. Ein Wechsel aus einer Guard-Position auf den Rücken des Gegners in Oberlage und anschließender Kontrolle für 3 Sekunden → 2 Punkte
 3. Aktionen nach 1. oder 2. ohne 3 Sekunden Kontrolle → Advantage
- e) Hebel- und Würgetechniken
1. Alle Würgetechniken sind erlaubt, außer mit dem Gürtel oder den bloßen Händen oder Fingern.⁹
 2. Alle Hebeltechniken an Schulter, Ellenbogen und Handgelenk sind erlaubt.
 3. Hebel an Beinen und Füßen sind in Beugung, Streckung und Kompression erlaubt. Alle Arten von gedrehten Hebeln mit Wirkung auf das Knie oder den Fuß sind verboten. Wenn ein Kämpfer einen geraden Bein-/Fußhebel anwendet und der Gegner versucht, sich durch Herausdrehen aus dieser Technik zu befreien und wegen Schmerzen abschlagen muss, verliert der Gegner den Kampf durch Aufgabe.
 4. Ein Hebel oder Würger, welcher den Gegner fast zur Aufgabe zwingt → Advantage

Sektion 38 Strafen und verbotene Handlungen

- a) Strafen werden in vier Stufen gegeben:
1. Penalty: → Verwarnung
 2. Penalty: → Advantage für den Gegner
 3. Penalty: → 2 Punkte für den Gegner
 4. Penalty: → Disqualifikation

⁸ Advantages sollen erst gegeben werden, wenn das Erreichen einer Punktwertung nicht mehr möglich ist.

⁹ Guillotine ist als Würge erlaubt.

b) Leichte Vergehen

Die folgenden, verbotenen Handlungen werden als leichte Vergehen gewertet und wie oben beschrieben bestraft:

1. Passivität
 - i. Passivität bzw. mangelnde Kampfbereitschaft wird so definiert, dass ein Kämpfer eindeutig keinen Fortschritt im Kampfverlauf anstrebt oder seinen Gegner nur behindert oder blockiert.
 - ii. Passivität ist nicht gegeben, wenn ein Kämpfer sich gegen Angriffe in einer Kontrolltechnik wehrt.
2. Mit den Fingern innen in die Ärmel oder die Hosenbeine des Gegners greifen.
3. In die Innenseite der gegnerischen Jacke oder Hose greifen oder durch die Jacke oder Hose des Gegners greifen.
4. Platzieren von Hand oder Fuß im Gesicht des Gegners.
5. Absichtliches Platzieren des Fußes im gegnerischen Gürtel oder im gegnerischen Lapel/Revers hinter dem Nacken des Gegners oder im gegnerischen Lapel/Revers vor dem Körper, ohne dieses auf derselben Seite zu greifen.
6. Hebeltechniken an Fingern oder Zehen.
7. Würgen mit dem Gürtel oder den bloßen Händen oder Fingern.
8. Ohne Griffkontakt in die Bodenlage gehen.
9. Gegner aus der Kampffläche stoßen.
10. Techniken mit dem Gürtel, wenn dieser nicht mehr umgebunden ist.
11. Flucht aus dem Bodenkampf und dabei ohne Kontakt aufstehen.
12. Vorsätzliches Verlassen der Kampffläche.
13. Verzögerung des Kampfes durch zu spätes Erscheinen oder durch unnötig langes Ordnen des Gi oder Gürtels.
14. Unnötiges Sprechen auf der Matte oder Gesten¹⁰.
15. Missachtung von Kampfrichteranweisungen.

c) Schwere Vergehen

Die folgenden, verbotenen Handlungen gelten als schwere Vergehen:

1. Anwendung jeglicher Techniken, die darauf abzielen, den Gegner zu verletzen.
2. Vorsätzliche Mattenflucht, um eine Aufgabe zu vermeiden (nicht gemeint ist korrektes Befreien durch legale Fluchtbewegungen).
3. Hebel auf die Wirbelsäule (Hebeltechniken am Genick mit einer Gefahr für die Wirbelsäule sind alle kraftvollen Bewegungen zur Seite, rückwärts oder gedreht; nicht gemeint sind kontrollierte Angriffe von vorne aus der Unterlage).
4. Verdrehte¹¹ Knie- oder Fußhebel oder von der Seite ausgeführte Kniehebel¹² oder Angriffe, die das Knie gefährden (z.B. Scherenwurf).
5. Mit den Fingern in die Augen des Gegners drücken.
6. Den Gegner hart auf den Boden fallen zu lassen bzw. zu schmettern, während er sich im Stand in der Guard-Position oder auf dem Rücken befindet.
7. Kampfrichterentscheidungen zu diskutieren oder in Frage zu stellen.

¹⁰ Ausnahmen z.B. aus medizinischen Gründen

¹¹ Z.B. bei geradem Bein- oder Fußhebel Drehung in Richtung des anderen Beins/Fußes

¹² Einschließen des gegnerischen Beins/Knies mit dem äußeren Bein

8. Schläge und Tritte gegen den Gegner, den Gegner beißen oder jede sonstige Aktion, die gegen Ethik und Fairness verstößt.
 9. Sich selbst aktiv so in Gefahr bringen, dass dies zu einer Disqualifikation für den Gegner führen würde.
- d) Beim Begehen eines schweren Vergehens wird der Kämpfer mit → Disqualifikation bestraft und verliert den Kampf mit 0 Punkten, der Sieger erhält 99 Punkte.
- e) Verliert ein Kämpfer zum zweiten Mal innerhalb einer Veranstaltung einen Kampf durch Disqualifikation, wird er von dieser ausgeschlossen.
- f) Zeigt ein Wettkämpfer zu einem beliebigen Zeitpunkt während der Veranstaltung rücksichtsloses oder unsportliches Verhalten, können die Kampfrichter der Matte entscheiden, dass der Wettkämpfer vom Turnier ausgeschlossen wird. Die Turnierleitung wird über diese Entscheidung informiert, um sie dann offiziell bekannt zu geben. Der Kämpfer verliert in diesem Fall alle gewonnen Kämpfe (inklusive der Medaillen).

Sektion 39 Kampfsentscheidung

Ein Kampf kann wie folgt beendet werden:

- a) Aufgabe eines Kämpfers
1. Ein Kämpfer kann vor Ablauf der regulären Kampfzeit gewinnen, wenn er seinen Gegner durch eine Hebel- oder Würgetechnik zur Aufgabe bringt. In diesem Fall bekommt der Verlierer 0 Punkte und der Sieger 99 Punkte.
Die Aufgabe kann wie folgt erfolgen:
 - i. Durch mindestens zweimaliges Abschlagen/Tapping mit Händen oder Füßen auf den Boden, den eigenen Körper oder den des Gegners.
 - ii. Durch verbale Aufgabe.
 - iii. Durch Schmerzlaute in einem Aufgabegriff.
 - iv. Durch den MR, wenn der Kämpfer dazu nicht mehr in der Lage ist, zum Schutz der Gesundheit z.B. bei Bewusstlosigkeit.
- b) Disqualifikation eines Kämpfers (siehe Sektion 38)
- c) Kampfabbruch / Verletzung eines Kämpfers (siehe Sektion 41)
- d) Ablauf der Kampfzeit
1. Der Kämpfer, der bei Ablauf der regulären Kampfzeit die meisten Punkte erzielt hat, gewinnt den Kampf.
 2. Wenn beide Kämpfer nach Ablauf der regulären Kampfzeit die gleiche Anzahl von Punkten erzielt haben, gewinnt der Kämpfer mit den meisten Advantages.
 3. Wenn beide Kämpfer nach Ablauf der regulären Kampfzeit die gleiche Anzahl von Punkten und Advantages erzielt haben, gewinnt der Kämpfer, der die geringere Anzahl von Strafen erhalten hat.
 4. Wenn beide Kämpfer nach Ablauf der regulären Kampfzeit die gleiche Anzahl von Punkten, Advantages und Strafen erzielt haben, entscheiden der eine oder die drei Kampfrichter des Kampfs durch Mehrheitsbeschluss.

Sektion 40 Nichterscheinen und Zurückziehen

- a) Die Entscheidung "Sieg durch Nichterscheinen" wird jedem Kämpfer durch den MR zugesprochen, dessen Gegner nach dreimaligem Aufruf innerhalb von 3 Minuten nicht zum Kampf erscheint. Der Sieger erhält 99 Punkte, der Verlierer erhält 0 Punkte.
- b) Die Entscheidung "Sieg durch Rücktritt" wird dem Kämpfer durch den MR zugesprochen, dessen Gegner sich während des Kampfes zurückzieht. Der Sieger erhält 99 Punkte, der Aufgebende erhält 0 Punkte.

Sektion 41 Verletzung, Krankheit oder Unfall

- a) In jedem Fall, in dem ein Kampf wegen Verletzung eines oder beider Kämpfer unterbrochen wird, kann der MR dem oder den Verletzten eine Verletzungszeit gewähren. Jeder Kämpfer hat für jeden Kampf eine Verletzungszeit von maximal 2 Minuten.
- b) Die Verletzungszeit beginnt und endet mit dem entsprechenden Zeichen des MR.
- c) Ein Kampfabbruch erfolgt in folgenden Fällen:
 - 1. Wenn einer der Kämpfer erkrankt, z.B. Krämpfe oder Verlust der Körperkontrollfunktionen (z.B. Erbrechen oder Inkontinenz).
 - 2. Wenn der offizielle Turnierarzt einen Kämpfer für nicht mehr kampftauglich erklärt.
 - 3. Nach zwei erfolglosen Versuchen, eine Blutung (z.B. Nasenbluten) zu stoppen.
 - 4. Wenn die Verletzungszeit abgelaufen ist.
- d) Bei einem Kampfabbruch trifft der MR eine Kampfentscheidung nach den folgenden Grundsätzen:
 - 1. Ist der verletzte Kämpfer selbst für die Verletzung/Ursache des Kampfabbruchs verantwortlich, verliert der verletzte Kämpfer den Kampf mit 0 Punkten. Der Sieger erhält 99 Punkte.
 - 2. Ist keiner der Kämpfer für die Verletzung/Ursache des Kampfabbruchs verantwortlich, verliert der verletzte Kämpfer den Kampf mit 0 Punkten, der unverletzte gewinnt mit 99 Punkten.
 - 3. Ist aufgrund einer verbotenen Technik der unverletzte Teilnehmer für die Verletzung verantwortlich, verliert der unverletzte Kämpfer den Kampf durch Disqualifikation mit 0 Punkten. Der Verletzte gewinnt mit 99 Punkten.
- e) Falls ein Kämpfer Ausfallerscheinungen zeigt oder das Bewusstsein verliert, wird der Kampf gestoppt und der Kämpfer vom restlichen Turniertag ausgeschlossen.

Sektion 42 Geltungsbereich

Diese Regeln gelten für alle Wettkämpfer. Einschränkungen und Ausnahmen hierzu sind in der Anlage „verbotene und erlaubte Techniken“ für die dort aufgeführten Altersklassen festgelegt.

Für weitere Alters- oder Gürtelklassen können weitere Reglements erstellt werden.

Sektion 43 In Kraft treten

Diese Regeln wurden durch das Präsidium des Deutschen Ju-Jitsu Verbandes am 02.07.2015 beschlossen. Alle vorhandenen Regeln in dieser Disziplin werden dadurch ersetzt.

Anlage „verbotene und erlaubte Techniken“

| | Verbotene und erlaubte Techniken | U 18 | U 21 | Senioren |
|----|--|---|--|--|
| 1 | Würge <u>ohne</u> Wirkung auf die (Hals-)Wirbelsäule | ✓ | ✓ | ✓ |
| 2 | Choke <u>with</u> spinal lock | ✗ | ✓ | ✓ |
| 3 | Biceps slicer / Bizepspresse | ✗ | ✓ | ✓ |
| 4 | Calf slicer / Wadenpresse | ✗ | ✓ | ✓ |
| 5 | Compressing kidneys or ribs / Nierenschere | ✗ | ✓ | ✓ |
| 6 | Knee Bar / Kniehebel | ✗ | ✓ | ✓ |
| 7 | Straight foot lock / Gerader Fußhebel | ✓ | ✓ | ✓ |
| 8 | Ezequiel choke / Unterarmwürge mit Ärmel | ✓ | ✓ | ✓ |
| 9 | Frontal guillotine choke / Guillotine | ✓ | ✓ | ✓ |
| 10 | Mount naked choke / Würge aus der Mount | ✗ | ✓ | ✓ |
| 11 | Wrist lock / Handgelenkhebel | ✗ | ✓ | ✓ |
| 12 | Toe hold / Fußzehenhalter | ✗ | ✓ | ✓ |
| 13 | Omoplata / Kreuzfesselgriff mit Bein | ✓ | ✓ | ✓ |
| 14 | Triangle (pulling head) / Triangel mit Zug am Kopf | ✓ | ✓ | ✓ |
| 15 | Arm triangle / Triangel mit eingeschlossenem Arm | ✓ | ✓ | ✓ |
| 16 | Kampfzeit | 5 min | 6 min | 6 min |
| 17 | Gewichtsklassen männlich | - 46 kg* - 50 kg - 55 kg - 60 kg - 66 kg - 73 kg - 81 kg + 81 kg | - 56 kg* - 62 kg - 69 kg - 77 kg - 85 kg - 94 kg + 94 kg | - 56 kg* - 62 kg - 69 kg - 77 kg - 85 kg - 94 kg + 94 kg |
| 18 | Gewichtsklassen weiblich | - 40 kg* - 44 kg - 48 kg - 52 kg - 57 kg - 63 kg - 70 kg + 70 kg | - 49 kg* - 55 kg - 62 kg - 70 kg + 70 kg | - 49 kg* - 55 kg - 62 kg - 70 kg + 70 kg |

* die gekennzeichneten Gewichtsklassen werden nur bei Wettkampfanstaltungen mit internationaler Beteiligung gekämpft!