

GEWICHTSKLASSEN:

-65, -70 kg, -76kg, -83kg, -91 -100 +100kg.

KLEDINGVOORSCHRIFT:

- Een verzorgde lichamelijke hygiëne;
- Korte broek (shooto-broekje), t-shirt;
- Geen judo kleding (gi);
- Mogelijk: kniebeschermers, oorbeschermers, kruisbeschermer en een bitje.
- Kort geknipte nagels

TOEGESTAANDE TECHNIEKEN:

- Klem en verwurging technieken (mits met controle), behalve het dichtknijpen van de luchtpijp met één of twee handen.
- Armklemmen (schouder/elleboog/pols).
- Been klemmen (heup/knie/enkel).
- Alle werp technieken

VERBODEN TECHNIEKEN:

- Geen (kop)stoten en trappen.
- Geen onsportief gedrag.
- Niet bewust iemand blesseren.
- Niet in de ogen, oren en mond grijpen.
- Niet aan de haren trekken.
- Niet minder dan 3 vingers of tenen tegelijk pakken.
- Geen vinger of teen klemmen.
- Niet krabben en knijpen.
- Niet bijten.
- Niet in het kruis-gebied grijpen e.d.
- Niet met handen, ellebogen en knieën op en in het aangezicht (wegduwen mag wel).
- Geen glibberige middelen toegestaan zoals olie, vaseline enz.
- Van achteren tussen de benen haken.
- Het werpen op het hoofd (voor zichzelf en de tegenstander).

WEDSTRIJD TIJD:

Tournament

1 x 4 minutes round

2 x 3 minutes rounds (only at Final)

MOGELIJKHEDEN OM TE WINNEN:

- Door overgave.
- Door punten.
- Scheidsrechter beslissing.
- Door diskwalificatie van de tegenstander.

GELIJKSPEL:

Indien beide vechters gelijk eindigen wordt er verlengd met 1 minuut, als er dan nog geen winnaar bekend is beslist de scheidsrechter, Hij houdt hierbij rekening met werptechnieken en submission technieken die bijna succesvol waren. Ook kijkt hij naar de inzet gedurende de gehele partij.

OVERIGE:

Er dient altijd tegen elkaar te worden gevochten.

Bij blessure 1 partij niet vechten is uitsluiting voor verdere deelname aan de wedstrijd.

3x opgeroepen, niet reageren is partij verloren.

Ongeacht wie tegen wie, altijd vechten overtuigend en beslissing scheidsrechter, zo niet dan eindigt de wedstrijd in 0-0.

Side mount telt ook als onderliggende man gilotine, mount **NIET**.

Points: same as C Class's grappling point system

Grappling point

Clean Take Down (*1) 1p

Top Position (*2) 1p

Half Mount 1p

Side Position(*3) 2p

Mount Position 4p

Back Position with hooks 4p

Back Mount Position with hooks(*4) 5p

Catch (near submission) 1p

*1 ended passed the guard

*2 when get the top of the opponent on the ground position after any action, take down, sweep, cut the tackle or e.t.c. (not necessary passed the guard).

*3 if you get the position from half mount, you get only 1 point.

*4 if you get the position from mount position or back position with hooks, you get only 1 point.

Example for Grappling Point

Action Point Total A-B

- A take down B but in B's guard position. A +1pt (Top Position) 1-0

- A get half mount (in B's half guard position). A +1pt
(Half Mount) 2-0

- A passed the guard and get side position:

A +1pt (Side Position but from Half Mount) 3-0

- A get mount position A +4pt (Mount Position) 7-0

- A try to arm bar and be called "Catch" by referee. A +1pt (Catch) 8-0

- B escape and in A's guard position. B +1pt (Top Position) 8-1

- B stand up and A too. - 8-1

- B take down A and directly get side position. B +4pt

(Clean Take Down, Top Position, Side Position) 8-5

- A try to escape and be finished in A's guard position. 8-5

- A sweep B and in B's guard position. A +1pt (Top Position) 9-5

- A pass the guard and get side position. A +2pt (Side Position) 11-5

- A get mount position. A +4pt (Mount Position) 15-5

- B try to escape but A get back mount position. A +1pt

(Back Mount Position but from Mount) 16-5