Stand 27.02.2011

Regelwerk

I. Allgemeines

Sektion 1: Gebiet der Anwendung

a. Diese Regeln gelten bei Wettkämpfen für Senioren und Jugendliche im Gebiet der internationalen Föderation, der Kontinentalvereinigungen, der internationalen Meisterschaften und internationalen Turnieren im Bereich des Duo-System und des Fighting-System.

b. Es gibt zusätzlich spezielle internationale Regeln für Jugendliche und für behinderte Menschen mit Unterschieden z.B. bei den Gewichtsklassen, bei der Kampfzeit, bei den erlaubten Techniken (gesundheitliche Gründe).

c. Die Nationen ist es freigestellt diese Regeln für ihre nationalen Turniere anzuwenden.

d. In diesem Regelwerk wird für den weiblichen und männlichen Personenkreis nur eine Form der Anrede benutzt. Die Anrede ist für beide Geschlechter zu verstehen.

Sektion 2: Kleidung und persönliche Voraussetzungen

a) Die Wettkämpfer tragen einen weißen Ju-Jutsu-Gi in guter Qualität, welcher sauber und in einem guten Zustand sein muss. Die Kämpfer tragen einen blauen oder roten Gürtel. (Kommentar)

b) Die Jacke muss lang genug sein, um die Hüfte zu bedecken und um die Taille mit einem Gürtel zusammengehalten werden.

c) Die Ärmel müssen weit genug sein, dass daran gegriffen werden kann. Sie müssen den halben Unterarm bedecken, aber nicht das Handgelenk. Die Ärmel dürfen nicht aufgewickelt werden

d) Die Hose muss weit und lang genug sein, um das halbe Schienbein zu bedecken. Die Hosenbeine dürfen nicht aufgewickelt werden

e) Der Gürtel soll mit einem quadratischen Knoten zusammengebunden werden, eng genug, um zu vermeiden, dass die Jacke zu locker sitzt. Er soll lang genug sein, um zweimal um die Taille gebunden zu werden. Die Gürtelenden sollten auf jeder Seite mindestens 15 cm lang sein.

f) Weibliche Teilnehmer tragen unter der Jacke ein weißes T-Shirt oder ein Sporttop unter ihrem Gi. Männlichen Teilnehmern ist es nicht gestattet, T-Shirts unter ihren Jacken zu tragen.

g) Die Wettkämpfer müssen ihre Finger- und Fußnägel kurz geschnitten halten.

h) Die Wettkämpfer dürfen keine Gegenstände tragen, die den Gegner gefährden oder verletzen könnten. (Kommentar)

i) Brillen dürfen nicht getragen werden. Kontaktlinsen können auf eigene persönliche Gefahr getragen werden.

j) Lange Haare müssen mit einem weichen Haarband zusammengebunden werden.

Sektion 3: Wettkampffläche

a) Jede Wettkampffläche soll 12 m x 12 m sein und soll durch eine Judo- / Ju-Jutsu-Matte in grüner Farbe oder einer anderen akzeptablen Farbe bedeckt werden (Beachte die Kommentierungen zum Aufbau der Mattenfläche und Abgrenzungen)

b) Die Wettkampffläche soll in zwei Zonen geteilt werden. (Die Abgrenzung der Zonen wird durch eine andere Farbe kenntlich gemacht. Als Farben sind möglich: grün und rot oder gelb und blau.)

c) Die Kampffläche (die innere Fläche) soll immer 8 m x 8 m groß sein. (Kommentar)

d) Der Bereich außerhalb der Kampffläche heißt Sicherheitsfläche und soll 2 m breit sein.

e) Sind 2 oder mehr Wettkampfflächen in Gebrauch, ist eine gemeinsame Sicherheitsfläche nicht erlaubt.

f) Für internationale Turniere ist eine Kampffläche von mindestens 6m x 6m erlaubt. Es ist erlaubt die Sicherheitsfläche zwischen 2 Wettkampfflächen zu teilen, jedoch muss dann zwischen den beiden Kampfflächen ein Abstand von 3 m sein (Kommentar).

Sektion 4: Coaches

a) Kämpfer können von einem Coach (eine Person), der an einer Außenseite der Matte steht, während des gesamten Kampfes gecoacht werden. (Kommentar)

b) Zeigt ein Coach ein schlechtes Benehmen gegenüber den Kämpfern, den Kampfrichtern, dem Publikum oder anderen Personen können die Matten-Kampfrichter beschließen, dass er die Mattenfläche für die Dauer des Kampfes zu verlassen hat.

c) Setzt der Coach sein schlechtes Benehmen fort, können die Mattenkampfrichter beschließen, dass er den offiziellen Wettkampfbereich nicht mehr betreten darf.

Sektion 5: Allgemeines

a) Im Fighting-System treten sich zwei Teilnehmer in einem sportlichen Ju-Jutsu-Wettkampf gegeneinander an.

b) Das Kampfsystem setzt sich aus 3 Parts zusammen

Part 1: Schlag-, Stoß- und Tritttechniken

Part 2: Wurftechniken, zu Boden bringen, Hebel- und Würgetechniken

Part 3: Bodentechniken, Hebel- und Würgetechniken

Vor Übergang in den nächsten Part müssen die Kämpfer technisch aktiv sein. Ein Part ist technisch gültig, wenn die Kämpfer die Technik / Techniken in gutem Gleichgewicht und mit kontrollierten Kombinationen zeigen. (Kommentar)

c) Die Angriffe im Part 1 sind auf die folgenden Gebiete beschränkt: Kopf, Gesicht, Hals, Bauch, Brust, Rücken und Seite.

d) Es sind alle Würgetechniken erlaubt, außer Würgetechniken mit der Hand / den Fingern.

e) Die Kampfzeit je Kampf beträgt 3 Minuten. Der Mattenkampfrichter (MKR) sollte zusammen mit den Seitenkampfrichter (SKR) nach Beratung mit dem Tischkampfrichter (TKR) entscheiden, ob die letzte Aktion vor oder nach dem Ende der 3 Minuten stattgefunden hat. (Kommentar)

f) Ein Kämpfer hat zwischen zwei Kämpfen eine maximale Erholungszeit von 5 Minuten.

Sektion 6: Ausrüstung

a) Der Organisator des Wettkampfes muss folgendes bereitstellen:
Rote und blaue Wettkampfgürtel, Arbeitstische, Anzeigetafeln, Wettkampflisten und Arbeitsblätter, Plätze für die Kampfrichter und das technische Komitee.

b) Die Wettkämpfer sind verpflichtet, weiche, kurze und leichte Handschützer, sowie weiche Spann- und Schienbeinschützer zu tragen, welche die gleiche Farbe wie ihre Wettkampfgürtel haben müssen. (Kommentar)

c) Die Schützer müssen aus weichem Schaumstoff sein und sollten mindestens 1 cm und maximal 2 cm dick sein (Kommentar).

d) Die Schutzausrüstung muss in korrekter Größe und in gutem Zustand sein.

e) Es ist weiterhin erlaubt einen Tiefschutz und einen Mundschutz zu tragen. Weibliche Wettkämpfer dürfen einen Brustschutz tragen.

f) Schienbeinschutz, Tiefschutz und Brustschutz müssen unter dem Gi getragen werden. (Kommentar)

Die folgenden Gewicht-Kategorien gelten für Männer und für Frauen:

Senioren +21 (w)		**-48 kg; -55 kg; -62 kg; -70 kg; +70 kg** (Kommentar)
Senioren +21 (m)		**-55 kg; -69 kg; -77 kg; -85 kg; -94 kg; +94 kg** (Kommentar)
U 21	Weiblich	-48 kg; -55 kg; -62 kg; -70 kg; +70 kg (Kommentar)
U 21	Männlich	-55 kg; -62 kg; -69 kg; -77 kg; -85 kg; -94 kg; +94 kg (Kommentar)
U 18	Weiblich	-44 kg; -48 kg; -52 kg; -57 kg; -63 kg; -70 kg; + 70 kg
U 18	Männlich	-50 kg; -55 kg; -60 kg, -66 kg; -73 kg; -81 kg; + 81 kg
U 15	Weiblich	-32 kg; -36 kg; -40 kg; -44 kg; -48 kg; -52 kg; -57 kg; -63 kg; +63 kg
U 15	Männlich	-34 kg; -37 kg; -41 kg; -45 kg, -50 kg; -55 kg; -60 kg, -66 kg; +66 kg
U 12 / U 10		individuell bis max. 5 kg Unterschied

weitere Jugendbereiche individuell ein teilbar.

Die Jugendbereiche bis einschließlich U15 können auf Bedarf durch die Landesverbände individuell eingeteilt werden.

Sektion 8: Kampfrichter

a) Die Kämpfe werden von dem sich auf der Kampffläche befindlichen Mattenkampfrichter (MKR) verantwortlich geleitet

b) Zwei Seitenkampfrichter (SKR) assistieren dem MKR und bewegen sich dabei auf der Sicherheitsfläche. Sie platzieren sich so an einer Seite, dass sie das Geschehen des Kampfes zu jeder Zeit am besten verfolgen können.

c) Der Tischkampfrichter (TKR) ist für den Wertungstisch verantwortlich. Er diktiert der Tischbesatzung die Punkte / Strafen und informiert den MKR über die Kampfzeit, die Haltetechnikzeiten und die Verletzungszeiten.

d) Bei Finalbegegnungen können zwei TKR eingesetzt werden, vorausgesetzt die Anzahl der Kampfrichter erlaubt dies und es ist bei allen Finalbegegnungen des Turniers möglich. (Kommentar)

Sektion 9: Sekretariat

a) Das Sekretariat befindet sich gegenüber der Position des MKR bei Beginn eines Kampfes.

b) Das Sekretariat besteht aus 2 Schreibern und einem Zeitnehmer.
Ein Schreiber führt die Wertungsliste, der Zweite kann eine elektronische Anzeige bedienen.

zeigt die Wertungsliste (Papier) das richtige Ergebnis.

Sektion 10: Kampfablauf

a) Die Wettkämpfer stehen sich im Zentrum der Kampffläche in einem Abstand von 2 m frontal gegenüber. Der Kämpfer mit dem roten Gürtel steht aus Sicht des MKR auf der rechten Seite. Auf Zeichen des MKR verbeugen sich die Kämpfer zu den Kampfrichtern und dann zueinander.

b) Nach dem Kommando „Hajime“ durch den MKR, startet der Kampf in Part 1.

c) Sobald ein Kämpfer Kontakt (Gegner wird ergriffen) hat, beginnt Part 2. Nur in diesem Übergangsmoment ist das gleichzeitige Schlagen / Treten und Greifen möglich (gleicher Augenblick). Sobald Part 2 begonnen hat, ist das Schlagen und Treten nicht mehr erlaubt.

d) Wenn beide Kämpfer beide Knie am Boden haben oder ein Kämpfer am Boden sitzt oder liegt, beginnt Part 3. (Kommentar)

e) Die Kämpfer können zwischen den Parts frei wechseln, jedoch müssen Sie dabei in allen Parts aktiv sein.

f) Wenn im Part 1 einer der Kämpfer ohne die Ausführung einer Technik nach vorne stürmt oder sich selbst gefährdet („Mubobi“), wird eine technische Strafe (leichte Strafe - Shido -) ausgesprochen. Der Kampf beginnt erneut im Part 1.

g) Alle Wurftechniken müssen auf der Kampffläche angesetzt werden. Wurftechniken die auf der Sicherheitsfläche enden sind erlaubt, vorausgesetzt dass sie kein Verletzungsrisiko für den Gegner darstellen (vgl. auch Sektion 13 c 2 und 3).

i) Am Ende des Kampfes gibt der MKR den Sieger bekannt und fordert zum Verbeugen der Kämpfer, zuerst zueinander und dann in Richtung der Kampfrichter, auf, welche in einer Linie auf der Wettkampffläche gegenüber dem TKR stehen.

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

Mit dem Kommando „Hajime“ startet der MKR den Kampf.

b) Der MKR stoppt den Kampf mit dem Kommando „Matte“ in folgenden Situationen:

1. wenn einer oder beide Kämpfer die Kampffläche komplett verlassen in Part 1 oder Part 2 verlassen.
2. wenn beide Kämpfer die Kampffläche komplett in Part 3 verlassen

4. wenn einer oder beide Kämpfer verletzt oder krank werden.
5. wenn ein Kämpfer während einer Würge- oder Hebeltechnik nicht mehr in der Lage ist abzuklopfen.
6. wenn die Haltetechnikzeit (Osae-Komi) abgelaufen ist.
7. immer wenn der Kontakt in Part 2 oder Part 3 verloren geht und die Kämpfer von sich aus nicht in den Part 1 gehen.
8. wenn es der MKR für erforderlich hält (Kleiderordnen, bei Strafen usw.)
9. wenn es ein oder beide SKR für erforderlich halten. Sie müssen hierzu in die Hände klatschen.
10. wenn der Kampf beendet ist. (Kommentar)

c) Mit dem Kommando „Sonomama“ unterbricht der MKR den Kampf. Bei dieser Situation müssen beide Kämpfer bewegungslos verharren. „Sonomama“ wird benutzt:
   1. um einem oder beiden Kämpfern eine Verwarnung in Part 2 oder Part 3 zu erteilen.
   2. um einem oder beiden Kämpfern eine Strafe in Part 2 oder Part 3 zu erteilen.
   3. immer dann, wenn es der MKR für notwendig hält.

d) Nach dem Kommando „Sonomama“ setzen die Kämpfer den Kampf in der gleichen Position fort, in welcher sie sich vor dem Kommando befunden haben. Der Kampf startet wieder mit dem Kommando „Yoshi“ aus dieser Position.

Sektion 12: Punktevergabe

Die Punktvergabe wird von der Mehrheit der Kampfrichter getroffen. Geben die Kampfrichter auf der Matte verschiedene Wertungen ab, so zählt der mittlere Wert. Wenn ein Kampfrichter keine Aktion erkennt (keine Wertung gibt), zählt von den beiden anderen Kampfrichtern die niedrigere Wertung.

a) **in Part 1** können folgende Punkte vergeben werden:
   (Schläge, Stöße und Tritte/Kicks müssen mit einer Rückholbewegung, in guter Balance und kontrolliert ausgeführt werden)
   1. eine ungeblockte Schlag-, Stoß- und Tritttechnik **Ippon (2 Punkte)**
   2. eine zum Teil geblockte Schlag-, Stoß- und Tritttechnik **Wazaari (1 Punkt)**
      (Kommentar)

b) **in Part 2** können folgende Punkte vergeben werden:
   (Wurf-, Hebel- und Würgetechniken, Techniken vom Stand zum Boden)
   1. Würge- und Hebeltechniken, bei welchen ein Kämpfer von sich aus nicht abschlagen kann und der MKR den Kampf mit dem Kommando „Matte“ stoppt **Ippon (2 Punkte)**

2. Würge- und Hebeltechniken mit Abschlagen **Ippon (2 Punkte)**
3. Perfekte(r) Wurf / Technik vom Stand zum Boden (Kommentar) **Ippon (2 Punkte)**
4. Nicht perfekte(r) Wurf / Technik vom Stand zum Boden **Wazaari (1 Punkt)**

c) **in Part 3** können folgende Punkte vergeben werden::
(Bodentechniken, Hebel- und Würgetechniken)

1. Würge- und Hebeltechniken, bei welchen ein Kämpfer von sich aus nicht abschlagen kann und der MKR den Kampf mit dem Kommando „Matte“ stoppt **Ippon (3 Punkte)**
2. Halte-, Würge-, Hebeltechniken mit Abschlagen **Ippon (3 Punkte)**
3. Haltetechnik (Osae-Komi) mit 15 Sekunden (Kommentar) **Ippon (2 Punkte)**
4. Haltetechnik (Osae-Komi) von 10 -14 Sekunden **Wazaari (1 Punkt)**

d) Eine wirksame Haltetechnik, die innerhalb der Kampfzeit begonnen wurde, darf zu Ende geführt werden (auch nach Ablauf der Kampfzeit). Wird die Haltetechnik dabei noch vor Ablauf der 15 Sekunden unwirksam, soll der MKR „Toketa“ rufen.

Sektion 13: Strafen

a) Strafen müssen von der Mehrheit der Kampfrichter gegeben werden. (Kommentar)

b) Leichte verbotene Handlungen werden mit **Shido** bestraft und der Gegner erhält einen Wazaari. Folgende Vergehen zählen zu den leichten verbotenen Handlungen:

1. Falls einer oder beide Kämpfer Passivität (Kommentar) zeigen oder einen technischen Fehler begehen.
2. „Mubobi“ (Eigengefährdung).
3. Bei Verlassen der Kampffläche nach außen mit beiden Füßen aus eigenem Antrieb. (Kommentar)
4. Absichtliches/vorsätzliches Stoßen des Gegners über die Kampffläche hinaus. (Kommentar)
5. Bei Schlag- und Tritttechniken nach Beginn von Part 2, wenn einer oder beide Kämpfer schon gefasst haben.
6. Bei einer weiteren Aktion nach dem Kommando „Matte“ oder „Sonomama“.
7. Bei Schlägen, Stößen und Tritten zu den Beinen.
8. Bei Schlägen, Stößen und Tritten, wenn der Gegner am Boden liegt.
9. Bei Hebeltechniken an Fingern oder Zehen.
10. Bei der Technik Nierenschere mit gestreckten (zugezogenen) Beinen.
11. Bei Würgetechniken mit der Hand oder den Fingern.
12. Wenn ein Kämpfer unvorbereitet zur Matte kommt und den Kampf damit verzögert. (Kommentar)

13. Wenn ein Kämpfer absichtlich auf Zeit arbeitet (den Gi ordnet, den Gürtel „verlieren“, die Handschuhe „verliert“ usw.).

c) Verbotene Handlungen werden mit **Chui** bestrafft und der Gegner erhält zwei Wazaari. Folgende Vergehen zählen zu den verbotenen Handlungen:

1. bei zu hartem Kontakt. (Kommentar)
2. bei Wurftechniken von der Kampffläche über die Sicherheitsfläche hinaus.
3. Nichtbeachtung der Kampfrichteranweisungen.
4. Unnötige Ausrufe, Bemerkungen oder Gesten an den Gegner, die Kampfrichter, die Tischbesatzung oder an die Zuschauer.
5. Unkontrollierte Aktionen (Atemitechniken, Würfe, usw. – Atemitechniken: auch wenn sie den Gegner nicht treffen). Und wenn nach Wurftechniken der Gegner nicht sofort wieder weiterkämpfen kann.
6. Geradlinige Hand- oder Fußtechniken zum Kopf.

Einfügung zu Punkt C: deutscher Regelzusatz zum Schutze der Jugend:

1. Schlag-, Tritt- und Stoßtechniken mit Kontakt zum Kopf bei U 15 und jünger usw..
2. Bei Würgetechniken bei der Jugend U 12 und jünger usw..
3. Bein- und Fußhebel, Handhebel bei der Jugend U 12 und jünger usw..
4. Bein- und Fußhebel bei der U 15 und jünger

d) Bei zwei verbotenen Handlungen (Chui) ist der Kampf verloren mit Hansokumake.

e) Folgende Vergehen zählen zu den schweren verbotenen Handlungen - **Hansokumake**:

1. Anwendung von jeglicher Technik die darauf abzielt den Gegner zu verletzen.
2. Den Gegner mit Hebeln oder Würgetechniken zu werfen oder versuchen zu werfen. (Kommentar)
3. Jede Art von Hebel auf das Genick oder auf die Wirbelsäule.
4. Bei verdrehten Knie- oder Fußhebeln.

f) Bei der ersten schwerwiegenden verbotenen Handlung - Hansokumake - eines Kämpfers, verliert dieser den Kampf mit 0 Punkten und der Gegner erhält 14 Punkte.

g) Bei der zweiten schwerwiegenden verbotenen Handlung – Hansokumake - eines Kämpfers, wird dieser für den Rest des Turniers ausgeschlossen.

h) Wenn ein Kämpfer nach einem Kampf ein unsportliches Verhalten zeigt, sollen die Kampfrichterteam auf der Matte einvernehmlich entscheiden, ob der Kämpfer vom weiteren Verlauf des Turniers ausgeschlossen wird. Sie sollen von ihrer Entscheidung

Betroffene verliert nachträglich alle Kämpfe, inklusive Medaille / Qualifikation. (Kommentar)

i) Falls beide Kämpfer ein Hansokumake erhalten wird der Kampf wiederholt.

Sektion 14: Entscheidung des Kampfes

a) Ein Kämpfer kann den Wettkampf vor dem Ende der Kampfzeit gewinnen, wenn dieser mindestens einen Ippon in jedem der drei Parts errungen hat. Dies wird als Full-Ippon bezeichnet. In diesem Fall erhält der Verlierer 0 Punkte und der Gewinner 14 Punkte. (Kommentar)

b) Der Kämpfer, der am Ende des Kampfes die meisten Punkte hat, gewinnt den Kampf. (Kommentar)

c) Falls die Kämpfer bei Kampfende die gleiche Punktzahl haben, gewinnt der Teilnehmer, welcher einen oder mehrere Ippons in mehreren verschiedenen Parts erzielt hat.

d) Ist die gleiche Punktzahl bei den totalen Punkten und in der Anzahl der verschiedenen Parts gleich, so gewinnt der Teilnehmer, welcher die meisten Ippons insgesamt erreicht erzielt hat.

e) Ist die Gesamtpunktzahl und die Anzahl der 2 oder 3 Punkte Techniken (Ippons) gleich, so müssen die Gegner eine weitere Runde von 2 Minuten kämpfen. Vor Beginn der weiteren Runde ist eine Pause von 1 Minute. Dieser Vorgang kann sich so lange wiederholen, bis ein Sieger feststeht. Die Punkte, Ippons und Strafen von den vorausgegangenen Runden werden übertragen in Verlängerungsrunden. (Kommentar)

Sektion 15: Nichterscheinen und Zurückziehen

Die Entscheidung “Fusen-Gachi” (Sieg durch Abwesenheit des Gegners) wird jedem Kämpfer zugesprochen, dessen Gegner bei dem Wettkampf nicht erscheint. Der Gewinner erhält 14 Punkte (der Gegner erhält 0 Punkte), nachdem sein Gegner nach 3maligem Aufruf innerhalb von 3 Minuten nicht erschienen ist.

Die Entscheidung “Kiken-Gachi” (Sieg durch Rücktritt des Gegners) wird dem Kämpfer ausgesprochen, dessen Gegner sich während des Wettkampfes von seinem Kampf zurückzieht. In diesem Fall bekommt der zurückziehende Teilnehmer 0 Punkte und der Gewinner 14 Punkte. (Gesamtkommentar)

Sektion 16: Verletzung, Krankheit oder Unfall

a) Wenn ein Kampf wegen Verletzung eines oder beider Kämpfer unterbrochen wird, können die Kampfrichter dem oder den Verletzten maximal eine „Verletzungszeit" von 2 Minuten gestatten. Jeder Kämpfer hat für jeden Kampf eine „Verletzungszeit" von 2 Minuten.

b) Die Verletzungszeit startet auf Kommando des MKR wenn der Arzt / das medizinische Personal die Mattenfläche betritt.

c) Die Entscheidung, wer Gewinner oder Verlierer ist, wenn ein Teilnehmer durch Verletzung, Krankheit oder Unfall während des Kampfes den Kampf nicht weiter durchführen kann, müssen MKR und die SKR nach folgenden Grundsätzen fällen:

1. Wenn die Verletzung dem verletzten Kämpfer selbst zuzuschreiben ist, soll der verletzte Kämpfer den Kampf mit 0 Punkten verlieren und der Gegner 14 Punkte bekommen.
2. Wenn die Verletzung dem unverletzten Teilnehmer zuzuschreiben ist, soll der unverletzte Teilnehmer den Kampf mit 0 Punkten verlieren und der Verletzte 14 Punkte erhalten.
3. Wenn es unmöglich ist, einem der Teilnehmer die Verletzung zuzuschreiben, soll der unverletzte Teilnehmer den Kampf mit 14 Punkten gewinnen, der Verletzte soll mit 0 Punkten verlieren.

d) Der Kämpfer, der während des Kampfes krank wird und nicht weiter kämpfen kann, soll den Kampf mit 0 Punkten verlieren und der Gegner soll 14 Punkte erhalten.

e) Der offizielle Turnierarzt muss entscheiden, ob der verletzte Kämpfer weiter kämpfen darf oder nicht.

f) Falls ein Kämpfer Ausfallserscheinungen zeigt oder bewusstlos ist / wird, wird dieser für das gesamte Turnier ausgeschlossen. (Gesamtkommentar)

Sektion 17: Mannschaftswettkämpfe

Mannschaftswettkämpfe sind möglich. Es gelten die gleichen Regeln wie bei Einzelwettkämpfen.

Sektion 18: Ersatzkämpfer bei Mannschaftswettkämpfen

a) Ersatzkämpfer dürfen im darauf folgenden Kampf Kämpfer ersetzen, die verletzt oder krank werden

b) Die Ersatzkämpfer müssen in der gleichen Gewichtsklasse oder in einer niedrigeren Gewichtsklasse sein, als die ersetzten Kämpfer. (Kommentar)

c) Disqualifizierte Kämpfer können nicht ersetzt werden.

d) Ersatzkämpfer müssen zur gleichen Zeit wie die offiziellen Teilnehmer angemeldet und gewogen sein.

III. DUO-System

Sektion 19: Allgemeines

a) Das JJIF-Duo-System soll Verteidigungstechniken eines Kämpfers gegen eine Anzahl vorgeschriebener Angriffe darstellen.
Die Angriffe werden unterteilt in 4 Serien von je 5 Angriffen:

A. Kontaktangriffe (Fassangriffe)

B. Umarmungsangriffe und Genickhebel

C. Fauststöße, Schläge und Tritttechniken

D. Angriffe mit Waffen

b) Jeder Angriff muss durch einen sog. Vorangriff (Pre-Attack) wie Stoßen, Schlagen, Treten, Ziehen usw. vorbereitet werden. (Kommentar)

c) Jeder Angriff kann nach freier Wahl entweder rechtshändig oder linkshändig ausgeführt werden.

d) Der Verteidiger kann seine Verteidigungstechniken vollkommen frei wählen. Ebenso kann die Rolle des Angreifers oder des Verteidigers, sowie die Fußposition frei gewählt werden. (Kommentar)

e) Der Mattenkampfrichter lost 3 Angriffe pro Serie. Das folgende Wettkampfpaar macht die gleichen Techniken in einer anderen Reihenfolge.

f) Der Verteidiger soll das Kampfgericht bei seinem ersten Angriff, in jeder Serie, auf seiner rechten Seite haben. Die weiteren Angriffe können von jeder Seite erfolgen.

g) Das Kampfgericht gibt nach jeder Serie seine Wertung auf Kommando („Hantei“) des MKR ab, indem sie die Punktetafeln über ihren Köpfen halten. (Kommentar)

h) Wenn es nötig ist, zeigt der MKR falsche Angriffe mit dem entsprechenden Zeichen unter Nennung der Nummer des falschen Angriffes an.

g) Ein Kämpferpaar hat zwischen zwei Kämpfen eine maximale Erholungszeit von 5 Minuten.

Sektion 20: Ausrüstung

a) Der Organisator des Wettkampfes muss folgendes bereitstellen:
Rote und blaue Wettkampfgürtel, Arbeitstische, Anzeigetafeln, Wettkampflisten und Arbeitsblätter, Plätze für die Kampfrichter und das technische Komitee.

b) Die Tischbesetzung soll aus mindestens 2 Personen bestehen.

c) Die Kämpfer sind verpflichtet einen weichen Softstick und ein Gummimesser zu benutzen. Der Stock soll zwischen 50 und 70 cm lang sein.

Sektion 21: Zusammensetzung

a) Ein Wettkampfpaar kann grundsätzlich ohne Beschränkungen, wie Gewicht, Alter oder Rang gebildet werden.
Die Einteilung im deutschen Jugendbereich erfolgt grundsätzlich nach dem Alter.

b) Die Klassen werden unterteilt in – **Männer, Frauen, Mixed.**
Ein Doppelstart ist möglich.
Die Klassen werden weiterhin nach Alter unterteilt
– Senioren, U 21, U 18, U 15; U 12, U 10.
Den Ländern ist es gestattet weitere (jüngere) Klassen zu bilden.
Im Ausnahmefall kann hier der Partner aus der nächst höheren Altersklasse kommen.
Es müssen aber dann beide in der höheren Altersklasse starten.
Als Mindestgraduierung ist ab Gruppenebene der 4. Kyu-Grad Ju-Jutsu erforderlich
Die U 21 / U 18 kämpft nach denselben Regeln wie die Senioren.

Die <u>U 15 und jünger kämpft</u> überregional nach folgenden Grundsätzen:

U 15

- Serie A, B und C — 3 Angriffe pro Serie gelost
- Serie D — entfällt

U 12

- Serie A und Serie C: — 3 Angriffe pro Serie gelost
- Serie B und Serie D: — entfallen

U 10

- Serie A: — Angriff Nr. 1 + 2 und 5 gemischt
- Serie C: — Angriff Nr. 1 + 3 und 4 gemischt
  (bei Nr. 1 nur gerader Fauststoß zur Körpermitte erlaubt)
- Serie B und Serie D: — entfallen

Sektion 22: Bewertungskriterien

a) Das Kampfgericht beachtet und bewertet folgende Punkte:

1. **Kraftvoller Angriff**
2. **Realität**
3. **Kontrolle**
4. **Effektivität**
5. **Haltung**
6. **Geschwindigkeit**
7. **Vielfalt/Vielseitigkeit**

b) Die Endwertung soll den Angriff und den ersten Teil der Verteidigungstechniken besonders beachten. (Kommentar)

c) Atemis sollen kraftvoll, mit guter Kontrolle und logisch im Hinblick auf die Folgetechnik sein.

d) Würfe und Techniken vom Stand zum Boden sollen mit Gleichgewicht brechen, Effizient, in guter Geschwindigkeit und in guter Haltung ausgeführt werden.

e) Hebel- und Würgetechniken sollen für das Kampfgericht gut zu sehen sein und korrekt mit Abschlagen ausgeführt werden.

f) Sowohl Angriff und Verteidigung sollen technisch gut und auf eine realistische Art ausgeführt werden. (Kommentar)

Sektion 23: Kampfablauf

a) Die Wettkampfpaare stehen sich in der Mitte der Wettkampffläche, mit dem Gesicht zueinander, in einem Abstand von 2 m gegenüber. Das erstgenannte Paar trägt einen roten Gürtel und befindet an der rechten Seite des MKR. Das andere Paar trägt einen blauen Gürtel. Auf Anweisung des MKR verbeugen sich die Wettkampfpaare im Stand, zuerst zum MKR und dann zueinander. Das zweite Paar verlässt die Wettkampffläche und begibt sich auf die Sicherheitsfläche.

b) Der Kampf beginnt, wenn der MKR den ersten Angriff bekannt gibt, indem er die Zahl des Angriffes nennt und die Zahl mit den Fingern anzeigt. (Kommentar)

c) Nach dem Ende der ersten Serie kniet das erste Paar ab und bekommt die Punkte. Danach verlassen Sie die Wettkampffläche und begeben sich auf die Sicherheitsfläche. Das zweite Paar zeigt ebenfalls die Angriffe aus der Serie A und erhält Punkte. Das zweite Paar startet dann mit der Serie B und erhält Punkte. Das erste Paar zeigt dann wieder die Angriffe aus der Serie B und erhält Punkte. Das erste Paar startet dann mit Serie C und erhält Punkte usw. usw.

nehmen nach Anweisung des MKR wieder ihren Platz in der Mitte der Wettkampffläche ein. Nach Rücksprache mit dem Sekretariat benennt der MKR anschließend das Siegerpaar.

e) Wenn am Ende des Kampfes Punktegleichstand – Hikewake – vorliegt, wird der Kampf fortgeführt bis ein Gewinner feststeht. Hier beginnt nun das Paar mit dem blauen Gürtel mit der Serie A.

f) Nachdem der MKR den Gewinner bekannt gegeben hat, Verbeugen sich die Paare im Stand zuerst zueinander und dann zum MKR.

Sektion 24: Punktesystem

a) Die Wertungen erfolgen von 0 – 10 Punkten (Im Intervall von ½ Punkten).

b) Die höchste und niedrigste Wertung wird gestrichen.

(Gesamtkommentar)

Sektion 25: Kampfgericht

Das Kampfgericht besteht aus fünf lizenzierten Kampfrichtern.

Sektion 26: Nichtantritt und Rücktritt

a) Die Entscheidung „Fusen-gachi“ (Sieg durch Rücktritt des Gegners) soll dem Paar gegeben werden, dessen gegnerisches Paar zum Kampf nach 3-maligem Aufruf innerhalb von 3 Minuten nicht erschienen ist. Der Gewinner erhält 12 Punkte, nachdem das gegnerische Paar 3-malig in den letzten 3 Minuten aufgerufen worden ist. Das nicht erschienene Paar erhält 0 Punkte. (Regelung für internationale Turniere, nicht für deutsche Turniere)

b) Die Entscheidung „Kiken-gachi“ (Sieg durch Aufgabe) bekommt das Paar, dessen Gegner sich während des Kampfes vom Wettkampf zurückzieht.
In diesem Fall erhält das sich zurückziehende Paar 0 Punkte und die Gewinner 12 Punkte. (Regelung für internationale Turniere, nicht für deutsche Turniere)

Sektion 27: Verletzung, Krankheit oder Unfall

a) Wenn ein Kampf wegen Verletzung, Krankheit oder Unfall unterbrochen wird, hat das aktive Paar das Recht auf eine maximale Verletzungszeit von 2 Minuten. Jedes Paar hat für jeden Kampf eine mögliche Verletzungszeit von 2 Minuten.

b) Wenn ein Paar nach einer Verletzung nicht weitermachen kann, wird „Kiken-gachi“ (Sieg durch Aufgabe) für das andere Paar gegeben.

Sektion 28: Mannschaftswettkämpfe

Mannschaftswettkämpfe sind möglich. Es gelten die gleichen Regeln wie bei Einzelwettkämpfen.

IV. Schlussregelungen

Sektion 29: Situationen, die von diesen Regeln nicht erfasst sind:

a) Jegliche Situationen, die nicht unter die genannten Regeln fallen, sollen von allen Kampfrichtern des entsprechenden Kampfes besprochen und entschieden werden.

b) Der Tischkampfrichter hat kein „Stimmrecht“. Er kann jedoch beratend mitwirken.

Sektion 30: In Kraft treten

Diese Regeln wurden durch das JJIF-Board vom 02.06.2006 beschlossen und treten ab 1. Januar 2006 in Kraft. Alle vorhandenen Regeln werden dadurch ersetzt.
Einführung dieses Regelwerk beim DJJV durch Beschluss mit 01.06.2006.

Überarbeitung 16.12.2006 Kampfrichterausschuss. Ergänzung / Anpassung 25.09.2007
Anpassung Regelwerk+Kommentare Pfeifer/Pritzl 01.04.2009

Anpassung Regelwerk+Kommentare Pfeifer/Pritzl 27.01.2010

Anpassung Regelwerk+Kommentare Pfeifer/Pritzl 28.02.2011