

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 Mattenfläche soll 12 m x 12 m sein und soll durch eine Judo- / Ju-Jutsu-Matte in einer akzeptablen Farbe bedeckt werden.
- b) Das Mattenfläche soll in zwei Zonen geteilt werden. Die Abgrenzung zwischen diesen zwei Zonen wird Warnfläche genannt. Diese wird durch eine andere Farbe (generell rot) kenntlich gemacht, ist 1 m breit und ist am Rande der Kampffläche.
- c) Die Fläche innerhalb und einschließlich der Warnfläche soll Wettkampffläche genannt werden und soll immer 10 m x 10 m sein. Die Wettkampffläche ohne die Warnfläche soll 8 m x 8 m sein und wird Kampffläche genannt. (Kommentar)
- d) Bei nationalen und lokalen Wettkampfveranstaltungen ist eine Kampffläche von 6 m x 6 m möglich.
- e) Die Fläche außerhalb der Warnfläche soll Sicherheitsfläche genannt werden und ist 1 m breit.
- f) Wenn zwei Wettkampfflächen nebeneinander benutzt werden, ist eine gemeinsam benutzte Sicherheitsfläche nicht erlaubt.

Sektion 4: Coaches

- a) Kämpfer können von einem Coach (eine Person), der an einer Außenseite der Matte steht, während des gesamten Kampfes gecoacht werden. Ein Stuhl für den Coach neben der Mattenfläche ist erlaubt. (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.

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

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

e) 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.

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

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.

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 nicht zugelassen (bei JJIF ist ein Doppelstart möglich).

3.9 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

3.10 Die U 21 / U 18 kämpft nach denselben Regeln wie die Senioren.

Die U 15 und jünger kämpft überregional nach folgenden Grundsätzen:

U 15

- Serie 1, 2 und 3 3 Angriffe pro Serie gelost

- Serie 4 entfällt

U 12

- Serie 1 und Serie 3: 3 Angriffe pro Serie gelost

- Serie 2 und Serie 4: entfallen

U 10

- Serie 1: Angriff Nr. 1 + 2 und 5 gemischt

- Serie 3: Angriff Nr. 2 + 3 und 4 gemischt

- Serie 2 und Serie 4: 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**

- 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.
- d) Nach der letzten Serie des letzten Paares ist der Kampf beendet. Die beiden Paare 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.
- b) Die Entscheidung „Kiken-gachi“ (Sieg durch Aufgabe) bekommt das Paar, dessen Gegner sich während des Kampfes vom Wettkampf zurückzieht.

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 5 Minuten. Jedes Paar hat für jeden Kampf eine mögliche Verletzungszeit von 5 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.
(Gesamtkommentar)
Überarbeitet am 25.09.2007 durch Kampfrichterausschuss + Kampfrichterdirektor
Zustimmung Vorstand DJJV 02.10.2007