

DDK

Wettkampfregelein

Jiu-Jitsu  
Waza-Shiai



## **1. Mattenfläche**

Die gesamte Mattenfläche besteht aus Kampffläche, Warnfläche und Sicherheitsfläche. Die gesamte Matte muß mindestens 10 x 10 m groß sein und mit Kunststoff oder Stoff bedeckt sein.

Die Kampffläche beträgt 4 x 4 m. Umgeben wird sie von einer 1 m breiten Warnfläche. Um die Gesamtfläche aus Kampffläche und Warnfläche befindet sich eine 2 m breite Sicherheitsfläche.

Rund um die Mattenfläche muß sich eine 1 m breite Sicherheitszone befinden. Die Zuschauer müssen mindestens 1 m von der Matte entfernt sein.

Im Idealfall sind Kampf- und Sicherheitsfläche in grün, die Warnfläche in rot zu halten. Eine Verwendung anderer Farben ist zulässig. Die drei Flächen müssen jeweils eine einheitliche Farbe aufweisen.

Lediglich auf der Sicherheitsfläche sind farbliche Markierungen für die Betreuer- und Kampfrichterpositionen zulässig.

Die Matte sollte aus handelsüblichen Teilen bestehen und aus gepresstem Schaumstoff gefertigt sein. Sie muß fest sein und den Aufschlag nach dem Fallen mindern.

Die Matten dürfen weder rutschig noch rauh sein. Die Mattenfläche muß ohne Zwischenräume ausgelegt sein. Harte und gefährdende Gegenstände müssen mindestens 1 m vom äußersten Rand der Sicherheitsfläche entfernt sein.

Entsprechen die Matten nicht den Vorschriften, so haben die Kampfrichter unverzüglich den sportlichen Leiter der Veranstaltung zu informieren.

Dem sportlichen Leiter obliegt die gesamte Verantwortung für seine Entscheidung, wie bei nicht regelgerechtem Zustand zu verfahren ist.

In diesem Fall ist vor Beginn der Veranstaltung das schriftliche Einverständnis der Wettkämpfer und Betreuer einzuholen.

## **2. Kleidung**

Die Kämpfer tragen einen reißfesten, offenen Budo-Anzug. Ellenbogen und Knie müssen durch den Anzug bedeckt werden. Um die Hüfte ist über der Jacke der Gürtel zu tragen. Dieser muß fest genug sein, die Jacke zusammenzuhalten.

Beim Waza-Shiai entfällt der Zusatzgürtel.

Damen tragen unter der Jacke ein nichtdurchsichtiges Kleidungsstück bzw. einen einteiligen Anzug.

Bei den Herren ist ein Kleidungsstück unter der Jacke erlaubt.

Auf dem Anzug sind Aufnäher, die Vereins- oder Kaderzugehörigkeit anzeigen, erlaubt. Aufdrucke oder Aufnäher, die serienmäßig vom Hersteller angebracht sind (z.B. Artikelbezeichnung, Firmenembleme usw.) sowie der Aufdruck Jiu-Jitsu bzw. Nationenzugehörigkeit auf dem Anzug sind ebenfalls zugelassen.

Für Werbung ist beim Landes-/Bundessportwart eine Genehmigung zu beantragen.

### **3. Persönliche Anforderungen**

Die Kämpfer müssen ihre Nägel kurzgeschnitten halten. Sie dürfen keine Gegenstände tragen, die den Gegner/Partner gefährden oder verletzen könnten.

Die Kampfrichter haben sich vor Kampfbeginn von der Einhaltung dieser Bestimmungen zu überzeugen.

Lange Haare müssen zusammengebunden werden. Dies muß mit einem weichen Material geschehen. Haarklammern usw. sind nicht erlaubt. Die Kämpfer haben die entsprechende Hygiene an den Tag zu legen.

Brillen sind nicht gestattet. Das Tragen von Kontaktlinsen jedoch ist gestattet.

Jedes Wettkampfpaar in der Klasse ab Jugend A/Senioren muss über folgende Demonstrationswaffen verfügen:

- Soft Stick (Schaumstoffstock)
- Gummimesser
- Gummipistole
- Gefährliche Gegenstände wie z.B. Kette, Axt, Stuhl, zerbrochene Flasche etc. (diese müssen aus Plastik oder Gummi oder einem anderen Material bestehen, von welchem keine Gefahr für die Wettkämpfer, Kampfrichter und Zuschauer ausgehen)  
Es muss nur der gefährliche Gegenstand vorgehalten werden, den das Paar zur Demonstration ausgewählt hat.

Kann oder will sich ein Kämpfer nicht an diese Punkte halten, soll der Kampfrichter den Gegner zum Sieger durch Aufgabe erklären, bzw. beim Pool System eine Nullwertung vornehmen.

Ein Paar kann lediglich einmal am Technikturnier teilnehmen, Doppelstarts mit anderen Paarzusammensetzungen sind bis zu zweimal möglich. Hierbei darf der Doppelstarter nicht ausschließlich die Verteidigungstechniken ausführen (Uke).

Die Paare dürfen bei unterschiedlichem Alter in der Altersklasse des älteren Kämpfers starten, nicht aber in der Klasse des jüngeren Kämpfers.

### **4. Kampfflächenbegrenzung**

Der Kampf muß auf der Kampffläche ausgetragen werden. Die Sicherheitsfläche darf nur temporär genutzt werden (z.B. Landung nach einem Wurf).

Hat ein Kampf begonnen, dürfen die Kämpfer die Kampffläche nur verlassen, wenn sie Genehmigung durch das Kampfgericht erhalten.

## 5. Kampfgericht

Die Kämpfe werden von drei Kampfrichtern geleitet. Davon ein Hauptkampfrichter, der die Demonstration leitet und auch die Technikgruppen ansagt, Verwarnungen ausspricht sowie die Wertungen abfragt. Die Kampfrichter sitzen in einer Linie an der Stirnseite der Matte. Voraussetzung für die Einsetzung als Kampfrichter sind folgende Kriterien:

- Mindestalter 16 Jahre
- Mindestgraduierung 2.Kyu Jiu-Jitsu
- Abgeschlossene Kampfrichterausbildung

Gegen Formfehler kann beim 'Obersten Kampfgericht' ein Protest eingelegt werden.

Äußerungen der Kämpfer gegenüber den Kampfrichtern haben erst zu erfolgen, wenn der Kämpfer durch Erheben einer Hand eine Wortmeldung angezeigt hat und der Kämpfer zum Sprechen aufgefordert wurde.

Entscheidungen bei formellen Fehlern können entweder

- Durch die Kampfrichter selbst oder
- durch das oberste Kampfgericht

widerrufen werden, auch wenn die Kampfrichter bereits die Wettkampffläche verlassen haben.

Die Wettkampfpaarung muß aufgerufen sein. Die Kämpfer haben grundsätzlich sofort und kampfbereit zu erscheinen (mit voller Ausrüstung).

Bei Nichterscheinen erfolgen drei Ausrufe in einem Zeitabstand von je 20 Sekunden. Diese Zeit beginnt mit dem ersten Aufruf zum Erscheinen auf der Matte. Bei Nichtantreten in der vorgegebenen Zeit wird der Kampf mit 0 Punkten gewertet.

## 6. Beginn, Ende und Ergebnis des Kampfes

Vor Beginn des Kampfes grüßen beide Kämpfer zuerst in Richtung des Hauptkampfrichters und dann zueinander.

Der Kampf beginnt mit dem Kommando '*Hajime*' und endet mit dem Kommando '*Mate*'.

Beide Kämpfer kehren beim Kommando '*Mate*' auf ihren Ausgangspunkt zurück.

Das Kampfgericht gibt jeweils die zu demonstrierende Technikgruppe vor.

## 7. Kampfdauer

Es gibt keine maximale Kampfzeit im Technikwettkampf.

Bei Punktgleichheit wird der Kampf um 1 Serie ergänzt (nicht im Pool-System). Die Kampfrichter entscheiden über die Auswahl der Serie.

Sollte nach Erweiterung des Kampfes weiterhin Punktgleichheit bestehen, so wird der Kampf um jeweils eine weitere Serie verlängert (nicht im Pool-System). Die Kampfrichter entscheiden über die Auswahl der Serie.

Im Poolsystem wird nach Beendigung aller Kämpfe des Pools nach den summierten Kampfpunkten aller Kampfrichter entschieden. Entsteht hierbei ein Gleichstand, ist ein Entscheidungskampf anzusetzen.

Sieger ist das Paar, welches nach Absolvierung aller zu demonstrierenden Serien die meisten Kampfpunkte erzielt hat.

Allen Kämpfern ist zwischen weiteren Demonstrationen (Verlängerung/Entscheidungskämpfe/Ausscheidungskämpfe) eine Erholungszeit von mindestens 5 Minuten zu gewähren.

## 8. Kampfunterbrechung

Der Kampf kann mit dem Kommando 'Mate' unterbrochen werden:

- wenn eine Verletzung vorliegt
- wenn einer der Kampfrichter es für notwendig erachtet

## 9. Technikgruppen/Serien + Alterseinteilungen

Die Klassen gelten grundsätzlich als Mixed-Klassen, es erfolgt keine Unterteilung in männlich/weiblich. Zusammensetzung Paare: m/m – w/w – m/w sind möglich.

### Jugend E+D (6-11 Jahre) – Abwehren gegen

1. Hand- und Armfassen
2. Revers- und Kragenfassen
3. Würgen
4. Umklammerungen
5. Kopfumklammerungen

### Jugend C+B (12-15 Jahre) – Abwehren gegen 1-5 zusätzlich

6. Haarefassen
7. Nelson
8. Bodenlage
9. Schläge
10. Tritte

### Jugend A+Senioren (ab 16 Jahre) – Abwehren gegen 1-10 zusätzlich

11. Stock
12. Messer
13. Schusswaffe
14. Gefährliche Gegenstände

## 10. Demonstration + Auswahl der Serien

Pro Serie demonstrieren die Kämpfer 1 Technik. Dabei ist die Technikgruppe vorgegeben (z.B. Revers/Kragenfassen), die Variante (z.B. ein-/beidhändig, vorne/hinten etc.) ist dem demonstrierenden Paar freigestellt.

Die Verteidigungstechnik kann vom demonstrierenden Paar frei gewählt werden.

Die Ausführung kann nach freier Wahl entweder rechtsseitig oder linksseitig demonstriert werden.

Auch die Einteilung von Uke und Tori ist freigestellt. So kann ein Wechsel von Angreifer und Verteidiger erfolgen, es ist ebenfalls erlaubt, daß ein Kämpfer durchgehend Uke, der andere durchgehend Tori ist.

Es erfolgt vor dem Beginn der Kämpfe die Auslosung der jeweiligen Serien für die Altersklassen. Jede Klasse wird komplett neu ausgelost. Die Auslosung kann vom obersten Kampfgericht und/oder den Kampfrichtern erfolgen.

In der Jugend E+D (=D) werden 3 Serien ausgelost.

In der Jugend C+B (=B) werden 5 Serien ausgelost.

In der Jugend A+Senioren (=Senioren) werden 7 Serien ausgelost.

Bei Bedarf können die Kampfrichter zur Wiederholung der demonstrierten Serie aufrufen.

## 11. Wertungen

Alle drei Kampfrichter bewerten jede demonstrierte Serie unabhängig voneinander auf einem Bewertungsbogen (Kampfpunkte).

Hierbei werden Wertungen von 5-10 Punkten in 0,5er Schritten vergeben.

Aus den Wertungen der einzelnen Serien wird die Durchschnittspunktzahl bestimmt und von jedem Kampfrichter auf Kommando per Anzeigetafel bekannt gegeben (Siegpunkte).

Die Wertungen sollen nach folgenden Aspekten erfolgen:

- Technischer Schwierigkeitsgrad
- Realitätsnähe/Effektivität
- Dynamik
- Ausführung/Ästhetik
- Haltung/Kontrolle
- Vielfalt/Vielseitigkeit
- Kraftvoller Angriff
- Tradition/Etikette

## 12. Unerlaubte Handlungen

Nicht erlaubte Handlungen ziehen unmittelbar eine Strafe nach sich.

Die Strafen sind ausschließlich vom Hauptkampfrichter auszusprechen. Dieser vermerkt diese auch in seinem Bewertungsbogen.

Alle leichten, verbotenen Handlungen sind zunächst zu ermahnen.

### Leichte, verbotene Handlungen:

Bei diesen Handlungen **können** dem Paar 3,0 Punkte abgezogen werden.

- der Kämpfer hält sich länger als 5s mit dem ganzen Körper bzw. mit beiden Füßen auf der Warnfläche auf (nicht bei Bodenaktionen)
- bei Verlassen der Kampffläche aus eigenem Antrieb (Mattenflucht)
- die Kämpfer unternehmen Aktionen nach ´mate´
- Beleidigung oder Mißachtung des Kampfgerichtes durch den Betreuer

### Verbotene Handlungen

Bei diesen Handlungen erhält das Demonstrationspaar **immer** 5,0 Punkte Abzug auf die Summe der drei Kampfrichterbewertungen, außerdem ist mit der dritten verbotenen Handlung eine Disqualifikation auszusprechen. Der Kampf wird in diesem Fall mit 0 Punkten gewertet.

- die Kämpfer begehen die gleiche leichte verbotene Handlung ein zweites Mal (im Ermessen des Kampfrichters)
- bei zu hartem Kontakt
- falls der Partner vorsätzlich außerhalb der Warnfläche geworfen bzw. gestoßen wird
- bei Nichtbefolgung der Kampfrichteranweisungen
- bei unflätigen Bemerkungen/Gesten in Richtung Partner oder Kampfrichter
- bei der Nutzung von nicht freigegebenen Demonstrationswaffen

### Schwere, verbotene Handlungen

Die Bestrafung zieht als unmittelbare Folge die Disqualifikation nach sich. Der Kampf wird mit 0 Punkten gewertet. Bei der zweiten schweren verbotenen Handlung werden die Kämpfer vom gesamten Wettbewerb ausgeschlossen.

- bei grob unsportlichem Verhalten

## 13. Verletzungen

Wenn ein Kampf wegen Verletzung eines Kämpfers unterbrochen wird, können die Kampfrichter eine maximale Erholungszeit von einer Minute gewähren.

Wenn ein Kämpfer wegen einer Verletzung nicht mehr in der Lage ist, den Kampf fortzuführen, erfolgt durch das Kampfgericht die Wertung für das Demonstrationspaar mit 5 Punkten je Serie.

Das Kampfgericht kann einen Kämpfer bei einer möglichen Gesundheitsgefährdung nach Absprache mit dem Arzt/dem medizinischen Personal das Weiterkämpfen untersagen.

Bei Bewußtlosigkeit oder nach Ausfallerscheinungen, ist ein Kampfverbot für das Turnier und eine Wettkampfsperre für weitere 4 Wochen auszusprechen. Diese Sperre des Kämpfers wird ebenso wie Sperren aufgrund groben, unsportlichen Verhaltens im Paß eingetragen. Eine Wettkampfteilnahme ist erst wieder mit ärztlichem Attest möglich.

## 14. Betreuer/Trainer

Jedes Paar kann einen Betreuer/Trainer mit an die Matte bringen. Der Betreuer hält sich an der Seite hinter seinen jeweiligen Kämpfern auf.

Bei Mißachtung des Kampfgerichtes kann der Betreuer der Matte verwiesen werden. Mißachtungen sind u.a. Beleidigung der Kampfrichter, Auspfeifen von Entscheidungen, mehrmaliges Betreten der Matte ohne Aufforderung, Aufforderung zu verbotenen Techniken usw.

Für Fehlverhalten des Betreuers können die Kämpfer bestraft werden.

Bei wiederholtem Fehlverhalten der Zuschauer oder der Betreuer kann der Kampfrichter den Kampf abbrechen. Dieser kann neu angesetzt oder aus der Wertung genommen werden.

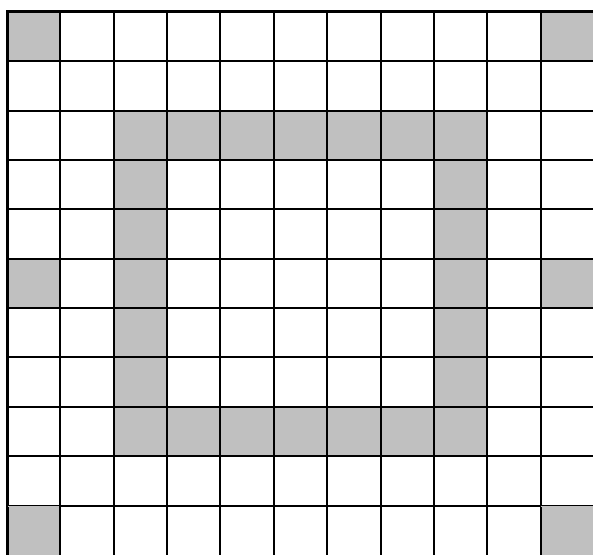
Sowohl Kämpfer als auch Trainer/Betreuer sind Anweisungen und Unterhaltungen an und auf der Matte nur in der deutschen oder englischen Sprache zu gestatten.

## 15. Situationen, die von diesen Regeln nicht erfaßt werden

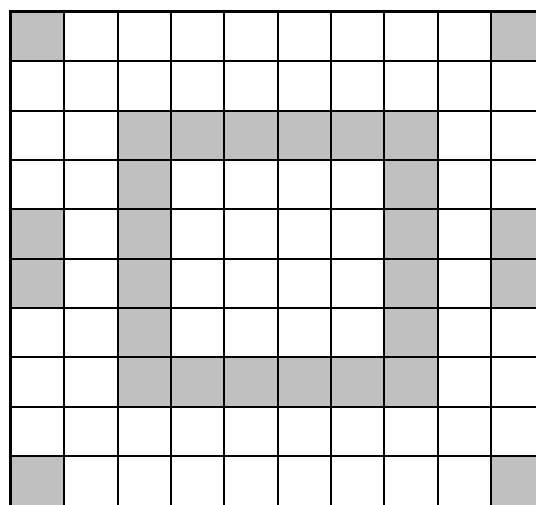
Wenn eine Situation entstehen sollte, die von diesen Regeln nicht erfaßt wird, so soll sie von den Kampfrichtern behandelt und entschieden werden.

### Einteilung der Altersklassen

- Senioren nach Vollendung des 18.Lebensjahres
- Jugend A 16 – 17 Jahre (Einstufung bei Senioren)
- Jugend B 14 – 15 Jahre
- Jugend C 12 – 13 Jahre (Einstufung bei Jugend B)
- Jugend D 10 – 11 Jahre
- Jugend E 06 – 09 Jahre (Einstufung bei Jugend D)



Die Seniorenwettkampflfläche muß eine Kampffläche von mindestens 4x4m und höchstens 5x5m aufweisen.



Die Jugendwettkampflfläche muß eine Kampffläche von mindestens 3x3m und höchstens 4x4m aufweisen.