

# United Nations of Jiu-Jitsu

## Wettkampf-Regeln & -Vorschriften

### Allgemeines

Sport innerhalb des Jiu-Jitsu ist die Überprüfung des Jiu-Jitsu, als Selbstverteidigung, im Freikampf, im Bodenkampf, als Kata-, Pairs-, und Teamdemonstration. Überprüft werden die grundlegenden Techniken und Geschicklichkeit. Jiu-Jitsu in reinsten Form kann nicht als Sport bezeichnet werden. Sportliche Turniere ermöglichen es jedoch unseren Mitgliedern, sich selbst innerhalb einer ungefährlichen Umgebung und dem Jiu-Jitsu zugeordneten Techniken bzw. die eigene Geschicklichkeit zu überprüfen.

Hierzu werden acht separate Sektionen wie folgt angeboten:

Zufällige Angriffe (Random Attacks)  
Freikampf (Sparring)  
Bodenkampf (Groundfighting)  
Waffenlose Kata (Empty Hand Kata)  
Waffen Kata (Weapons Kata)  
Zwei-Personen Kata (Two Person Kata)  
Paar-Demonstration (Pairs Demonstrations)  
Mannschafts-Demonstration (Team Demonstration)

### Wettkampf-Fläche

Die Matte muß mindestens 5m x 5m (10x10-12x12 Team) groß sein, und muß von einer Sicherheitsmatte umgeben sein, die etwa 1 m breit sein muß.  
Stühle und Tische für Punktrichter und offizielles Personal sollten in einem sicheren Abstand vom Mattenbereich aufgestellt werden, damit die Sicherheit sowohl für die Wettkämpfer als auch für das offizielle Personal gewährleistet ist.

### Wettkampf-Bekleidung

Jeder Wettkämpfer muß den Standard Jiu-Jitsu Gi seines Verbandes tragen. Auf der Gi-Jacke muß sowohl das Emblem der Vereinigten Nationen der Jiu-Jitsu-Verbände (UNJJ), als auch das jeweilige Vereins- oder Verbandsemblem aufgenäht sein. Außerdem muß die Uniform folgende Bedingungen erfüllen:

Die Jacke muß mit einem Gürtel um die Taille befestigt, und so lang sein, daß sie die Hüften bedeckt.

Die Ärmel müssen lose und so lang sein, daß sie über die Hälfte des Unterarms bedecken.  
Die Hosenbeine müssen lose und so lang sein, daß sie über die Hälfte des Unterschenkels bedecken.

Der Gürtel muß mit einem Knoten befestigt sein, und zwar so stramm, daß die Jacke nicht zu lose hängt; außerdem muß der Gürtel so lang sein, daß er zweimal um die Taille gewickelt werden kann, und daß die Gürtelenden nach dem Verknoten noch 20 – 30 cm beidseitig des Knotens heraushängen.

Es ist erlaubt, Schwergewichts-Jiu-Jitsu Gi- Jacken im Wettkampf zu tragen.

Wettkämpferinnen müssen ein langes, hochgeschlossenes weißes/schwarzes T-Shirt unter der Jacke tragen, das in die Hose gesteckt wird.

## **PERSÖNLICHE VORGABEN**

Finger- und Fußnägel der Wettkämpfer müssen kurzgeschnitten sein; es ist nicht erlaubt, metallische Gegenstände zu tragen. Lange Haare sind fest und sicher nach hinten festzubinden.

### **Anmerkung:**

Teilnehmer, deren Haare nach Ansicht des Mattenrichters so lang sind, daß sie ein Risiko im Wettkampf sein könnten, werden nicht zugelassen. Metallische Gegenstände sind alle harten Gegenstände, die Verletzungen hervorrufen könnten.

## **FUNKTIONÄRE**

Zeugwart  
Zeitnehmer  
Ansager  
Schriftführer  
Punktrichter  
Mattenrichter

## **AUFGABEN DES ZEUGWARTS**

Der Zeugwart bekleidet eine äußerst wichtige Funktion im reibungslosen Ablauf eines Turniers.

In jedem Wettkampf gibt es zwei farbige Gürtel (rot & weiß). Es ist die Aufgabe des Zeugwarts sicherzustellen, daß jeder Wettkampfteilnehmer den richtigen, farbigen Gürtel erhält, und daß dieser vor Kampfbeginn ordnungsgemäß verknotet ist.

Es ist ebenfalls zwingend notwendig, daß der Zeugwart mindestens zwei Gürtel von jeder Farbe zur Verfügung hat, damit – während ein Paar im Wettkampf ist – das zweite Wettkampfpaar bereits die Gürtel umhat und somit sofort auf die Matte treten können.

## **AUFGABEN DES ZEITNEHMERS**

Der Zeitnehmer ist für Start und Ende einer jeden Wettkampfrunde verantwortlich. Jede Paar-Demonstration darf höchstens zwei Minuten pro Demonstration dauern. Falls das Paar über diese Zeit hinaus kämpft, ruft der Zeitnehmer entweder: „Zeit!“, oder er signalisiert mittels Pfeife/Glocke/Hupe oder einem ähnlichen, hörbaren Signal, daß das Zeitlimit für das Paar erreicht ist.

Steht eine Team-Demonstration an, ist das Zeitlimit fünf Minuten.

Falls Sparring- oder Bodenkämpfe stattfinden, ist der Zeitnehmer nicht nur für die Einhaltung der Kampfzeit einer jeden Kampfrunde, sondern ebenfalls für die Einhaltung der Pause zwischen den Kampfrunden verantwortlich. Der Zeitnehmer muß ebenfalls aufgetretene Verletzungen notieren und die Kämpfe entsprechend neu abstimmen.

Es ist wichtig, daß der Zeitnehmer die genommene Kampfzeit aller Wettkämpfe bestätigt, weil diese je nach Kampfklassen (Junioren/Senioren/Vorentscheidungen oder Endkämpfen) schwanken können. Für Random Attack- Kämpfe wird kein Zeitnehmer benötigt.

## **Random Attack -ANSAGER**

Der Random Attack-Ansager hat die Aufgabe, jedem Angreifer einen Angriff zuzuteilen. Der Random Attack-Ansager erhält ein "Buch der Angriffe"; er muß sicherstellen, daß nur solche Angriffe angewendet werden dürfen, die in dem Kapitel aufgeführt sind, das dem jeweiligen Gürtel zugeordnet ist.

Der Random Attack -Ansager muß sicherstellen, daß er – während er einem Kämpfer die Angriffsinstruktionen mitteilt – keine Gesten oder Worte braucht, die der Gegner sehen oder hören könnte. Der Random Attack -Ansager erteilt jedesmal nur einen Angriff.

Normal sind drei bis fünf Angriffe pro Kampf, jedoch ist es ohne weiteres möglich, daß der Mattenrichter in einigen Fällen einen Extra-Angriff verlangt.

## **AUFGABEN DES SCHRIFTFÜHRERS**

Der Schriftführer erhält zu Turnierbeginn die Wettkampflisten. Es ist die Aufgabe des Schriftführers, den Zeugwart über den Wettkampfablauf zu informieren, so daß der Zeugwart die Wettkampfteilnehmer in der richtigen Reihenfolge fertig zum Kampf hat.

Der Schriftführer muß sicherstellen, daß der Zeugwart früh genug über die Namen der Teilnehmer verfügen kann, so daß er die Wettkämpfer in ausreichender Zeit ausrüsten kann. Der Schriftführer sollte dem Zeugwart für jeden Kampf immer zuerst den Namen für den roten Gürtel, und erst danach den Namen für den weißen Gürtel angeben, damit sichergestellt ist, daß der richtige Gewinner zur nächsten Runde eingeschrieben ist.

Der Schriftführer ist berechtigt, die Reihenfolge der Kämpfe zu ändern, falls das nötig sein sollte.

## **AUFGABEN DER PUNKTRICHTER**

Es ist die Aufgabe der Punktrichter, den gesamten Wettkampf zu überwachen und jeden Wettstreiter so zu punkten, wie das offiziell vorgeschrieben ist, um für einen Sieger zu entscheiden, wenn vom Mattenrichter so verlangt. Bevor der Mattenrichter eine solche Entscheidung verlangt, fragt er/sie zuerst die Punktrichter, so daß diese auf den Boden schauen; alle Punktrichter schauen dann auf den Boden, so daß sie die Wertung der anderen Punktrichter nicht sehen können. Falls einer der Punktrichter einen Einwand hat, den er dem Mattenrichter mitteilen möchte, hebt er die Hand so lange, bis daß der Mattenrichter den Kampf unterbricht, um nach der Ursache zu fragen. Falls der Mattenrichter das vorgebrachte Argument anerkennt und die anderen Punktrichter darüber informieren möchte, ordnet er/sie eine sofortige Besprechung an. Falls nach der Besprechung drei von vier (oder zwei von drei) Punktrichter das Argument anerkennen, sollte eine Wertung/Strafe verhängt werden.

**JEDER DER OFFIZIELLEN PUNKTRICHTER MUSS VÖLLIG UNPARTEIISCH SEIN UND DIE PUNKTE ENTSPRECHEND VERTEILEN.** Falls ein offizieller Punktrichter als parteiisch erkannt wird, wird sein Name von der Liste der anerkannten offiziellen Punktrichter gestrichen.

## **AUFGABEN DES MATTENRICHTERS**

Der Mattenrichter befindet sich im allgemeinen innerhalb der Kampffläche; er allein ist für Ablauf, Sicherheit und Wohl der Wettkämpfer verantwortlich. Falls ein Mattenrichter mit zwei unerfahrenen Punktrichtern fungieren muß, können diese wählen, abwechselnd zu urteilen und mit dem Mattenrichter zu punkten, damit sie so Erfahrung sammeln können und es dem Mattenrichter ermöglichen, deren Leistung zu überprüfen.

Es ist die Aufgabe des Mattenrichters, den Wettkampf zu kontrollieren; nur er/sie trifft die endgültige Entscheidung.

## **ÄRZTLICHE- & VERSICHERUNGS-UNTERSTÜTZUNG**

Vor Beginn eines Wettkampfes muß für ausreichende ärztliche Unterstützung gesorgt werden, entweder von einer staatlich anerkannten Erste-Hilfe-Organisation oder durch einen Doktor. Wettkampf-Veranstalter sollten sich vorher von deren Versicherung über das Ausmaß der Versicherung für die Veranstaltung beraten lassen.

### **Zufällige Angriffe (Random Attacks)**

Diese Kategorie wird durch Alter und den Gürtel-Grad bestimmt und ist unabhängig vom Geschlecht und Gewicht. Die Kategorien werden letztendlich durch den leitenden Vorsitzenden festgelegt.

## **GRUPPEN KATEGORIEN**

### **JUNIOREN**

- die Jüngsten; 6-9 Jahre alt; alle Grade.
- Kinder 10-13 Jahre alt und
- Jugendliche 14-17 Jahre
- weisser – Oranger Gürtel
- Grüner- Blauer Gürtel
- Brauner-Schwarzer Gürtel

### **SENIOREN**

- Erwachsene; 18-39 Jahre alt
- weisser – Oranger Gürtel
- Grüner- Blauer Gürtel
- Brauner Gürtel
- Schwarzer Gürtel

### **SENIOREN ÜBER 40 Jahre alt**

- Weisser-Blauer Gürtel
- Brauner-Schwarzer Gürtel

.

## **Zufällige Angriffe (Random Attacks)– BENÖTIGTES OFFIZIELLES PERSONAL**

1 Mattenrichter, / 3 Punktrichter / 1 Ansager/ 1 Schriftführer / 1 Zeugwart

Alle am Wettkampf teilnehmenden Junioren & Senioren werden je nach Grad in Gruppen eingeteilt. Bei Bedarf kann eine Extragruppe für die Jüngsten erstellt werden.

## **Zufällige Angriffe (Random Attacks) Ablauf**

Während der Angriffskämpfe (Random Attack) sitzen die Punktrichter nebeneinander an der Mattenseite, die entweder vom Mattenrichter oder vom offiziellen Vorsitzenden bestimmt wird, im allgemeinen jedoch gegenüber vom Tisch des Schriftführers.

Die Wettkämpfer werden zur Matte gerufen und stehen beidseitig vom Mattenrichter. Sie verbeugen sich vor den Punktrichtern, und dem Mattenrichter. Der Mattenrichter dreht sie so, daß sie sich gegenüberstehen, wonach sich beide wieder verbeugen. Der Mattenrichter weist ihnen die Plätze zu und sie stellen sich auf die auf der Matte markierten Linien, wobei die Verteidiger sich den Rücken zukehren. Dann weist der Mattenrichter die Angreifer an, zum Mattenrand zu gehen, wo sie – ohne vom Verteidiger gehört zu werden – vom Ansager den ersten Angriff aus dem ihm zur Verfügung gestellten Buch erhalten.

Danach kehren die Angreifer zu ihren Ausgangspositionen auf der Matte zurück, wobei sie den rechten Arm auf den Rücken gedreht halten. Die Nichteinhaltung dieser Regel kann dem Wettkämpfer automatisch den Punkt für die Aktion kosten.

Danach gibt der Mattenrichter einem der Angreifer den Befehl, anzugreifen, d.h. erst rot und danach weiß. Nach Beendigung des Angriffs erhalten die Angreifer eine weitere Angriffsanweisung, und so weiter, bis die festgelegte Anzahl der Angriffe erreicht ist. Danach können die Angreifer angewiesen werden, sich neben die Matte zu stellen, wonach die Verteidiger zum Mattenrichter gerufen werden können. Die Wettkämpfer müssen bei der Vergabe der Bewertungspunkte wegsehen.

Nun fragt der Mattenrichter die Punktrichter, den Sieger der zu bewertenden Aktion zu erklären. Die Punktrichter müssen auf den Boden schauen, und – wenn sie nach deren Entscheidung gefragt werden – müssen sie die jeweilige Flagge hochheben. Im Falle eines Unentschiedens, müssen sie ihre Arme kreuzen. Die Punktrichter sind jedoch angehalten, unter allen Umständen ein unentschiedenes Urteil zu vermeiden, wobei gerechte und logische Argumentation einen Sieger ergeben sollte. Die Punktrichter sollten solch eine Runde aufgrund “Straßen-effektiver Techniken” punkten, wobei extra Punkte für Umsicht und Aufmerksamkeit besonders ins Gewicht fallen sollten.

### **BEMERKUNGEN:**

Jeder Wettkämpfer sollte zur Vorbereitung eines Angriffs mit den Füßen auseinander und mit einer Handkante in Berührung stehen, bis der Mattenrichter sie anweist. Wenn der Angreifer dann beide Hände hoch in die Luft streckt, sollte der Verteidiger mit beiden Händen an seiner Seite und geschlossenen Füßen verharren, bis der Angreifer ihn gefaßt hat. Hände hoch in die Luft gestreckt bedeutet, daß der Angriff so ausgeführt wird, daß der Verteidiger zuerst gefaßt werden soll bevor er sich verteidigt. In jedem Angriffsfall muß der Angreifer jedoch den Angriffsbereich, in dem die Angriffe gestartet werden, so verlassen, daß die rechte Hand/der rechte Arm hinter dem Rücken plaziert ist und dort so lange gehalten wird, bis das Kommando zum Angriff gegeben wird. Im Falle eines bewaffneten Angriffs muß die Waffe wiederum vor dem Angriffsbeginn jederzeit vom Gegner versteckt gehalten werden.

Falls der Angriff eine Bodenumklammerung/- angriffsform ist, hebt der Angreifer auf das Kommando “Hajime!” die rechte Hand; bzw. auf das Kommando “Angriff” geht er vorwärts und legt den Verteidiger mit einem Hüftwurf auf die Matte. Bei diesem Wurf darf kein Widerstand erfolgen. Der Angreifer umklammert/greift dann seinen Gegner, und dieser fängt nun an, sich zu verteidigen. Das Andeuten eines Angriffs bedeutet den Verlust des Punktes.

Jeder Wettkampfteilnehmer sollte in eigenem Interesse an einen Wettkampf mit einem ihm bekannten Angreifer teilnehmen, wobei der Angreifer nicht mehr als zwei Grade höher als der Verteidiger sein darf. Die Punktrichter sind angehalten, auf mögliche Zeichen und Signale zwischen den Wettkämpfern zu achten und genau aufzupassen. Jegliche Form von heimlicher Absprache wird strengstens geahndet.

## **SPARRING**

Es gibt keine Grad-Bedingungen in dieser Kategorie. Sparring-Kategorien werden ausschließlich nach Alter (Junior/Senior), Gewicht und Geschlecht bestimmt und unterliegen der Entscheidung des jeweiligen Vorsitzenden. Das Mindestalter für Junioren ist 12 Jahre.

### **JUNIOR SPARRING**

- 12 - 13 Jahre alt
- 14 - 17 Jahre alt

### **SENIOR SPARRING**

- 18 - 39 Jahre alt

Männer: Unter 68 kg / 68 – 75 kg / 75 – 82 kg / 82 – 90 kg / offene

Frauen: Unter 60 kg / 60-70 kg / offene

Über 40 jährige sind in zwei Kategorien eingeteilt:  
Leichtgewicht / Schwergewicht.

## **SPARRING – BENÖTIGTES OFFIZIELLES PERSONAL**

1 Mattenrichter, / 2 Punktrichter / 1 Zeitnehmer/ 1 Zeugwart / 1 Schriftführer

## **SICHERHEITSAUSRÜSTUNG**

Beim Sparring müssen alle Wettkampfteilnehmer Mundschutz, Kopfschutz, Schienbein-/fusschutz, Unterleibsschutz (Männer) und Faustschutz tragen. Die Ausrüstung muss den Vorschriften des offiziellen Vorsitzenden entsprechen, der Fusschutz sollte die Zehennägel bedecken. Jede Sicherheitsausrüstung wird durch das offizielle Wettkampfpersonal geprüft und, wenn ausreichend, zugelassen. Es ist angeraten, daß Frauen Brust- /Unterleibschutz tragen. In allen Fällen hat der Vorsitzende die endgültige Entscheidung über die Tauglichkeit der Sicherheitsausrüstung.

Während des Sparrings dürfen keine Brillen getragen werden. Jeglicher Schmuck muß abgelegt werden. Finger- und Zehennägel müssen kurz geschnitten sein, um Verletzungen anderer auszuschließen. Falls sich Ringe nicht vom Finger ziehen lassen sollten, müssen diese mit Klebeband umwickelt und abgedeckt werden.

Falls ein Wettkampfteilnehmer eine offene Verletzung oder Hautwunde hat, muß dieser Bereich so abgedeckt werden, daß das Pflaster sich während des Wettkampfes nicht lösen, oder gar abfallen, kann. In solchen Fällen hat der Vorsitzende die endgültige Entscheidung.

Sollte sich Blut auf der Matte oder innerhalb des Mattenbereiches befinden, muß der Teilnehmer, der es verursacht hat, das Blut aufwischen. Danach muß der Bereich mit einem keimfreien Lappen und neutralisierendem Mittel gereinigt werden. Außer der verletzten Person müssen alle anderen Personen, die in dieser Aktion verwickelt sind, Gummihandschuhe tragen.

### **SPARRING-WETTKAMPF**

Die Wettkämpfer werden vom Mattenrichter in die Mitte der Matte gerufen und stehen, sich zugewandt, etwa 1 m voneinander entfernt. Sie verbeugen sich zuerst vor den Punktrichtern und danach vor dem Mattenrichter. Zu diesem Zeitpunkt gehen die Punktrichter auseinander und nehmen ihre Plätze ein, jeder auf seiner Mattenseite. Der Wettkampf geht im allgemeinen über zwei Runden, deren Länge durch den Vorsitzenden bestimmt wurde, aber nicht länger als 2 Minuten pro Runde sein sollte, wobei eine Pause von 30 Sekunden vorgeschrieben ist.

### **PUNKTVERGABE**

Die Punktvergabe für diesen Kampf ist wie folgt:

- 1 Punkt für einen Tritt oder einen Schlag.
- 3 Punkte für einen Niederwurf/Umriss.
- 5 Punkte für einen sauberen Wurf.
- 5 Punkte für eine Hebel im Stand.

Die Zielbereiche für Schläge oder Stöße sind Kopf und Körper oberhalb der Gürtellinie, d.h. Bauch, Solar Plexus und Rippen. Mäßige Kraft auf den Körper ist erlaubt, aber nur leichte Kraft auf den Kopf. Falls ein Wettkämpfer zu hart oder mit Gewalt zuschlägt, oder übermäßige Kraft zum Kopf und Körper anwendet, wird dies mit Strafpunkten geahndet.

Ein sauberer Wurf ist ein Wurf, der in den Augen der Punktrichter tadellos und nach anerkannten Techniken ausgeführt wurde. Ein Niederwurf ist ein Wurf, der nicht nach den allgemeinen Regeln erfolgte, aber durch den der Gegner auf die Matte gelegt wurde. Von dem Zeitpunkt an, wo ein Haltegriff mit der Absicht eines Wurfes gemacht wurde, dürfen KEINE weiteren Schläge oder Stöße mehr gemacht werden. Der Angreifer oder Wettkämpfer, der den Wurf vorhat, hat danach 10 Sekunden, den geplanten Wurf auszuführen, bevor der Mattenrichter eine Unterbrechung ausruft. Falls ein Wettkämpfer sich in einer Stand- bzw. Würgeumklammerung befindet, darf er nicht auf die Matte geworfen werden, d.h. daß Stand- oder Würgeumklammerungen nicht als Hilfsmittel zum Wurf angewendet werden dürfen. Sollte der Gegner jedoch während des Ringens auf den Boden fallen, und der Mattenrichter glauben, daß einer der Kämpfer eine saubere Umklammerungstechnik anwenden kann, kann der Mattenrichter den Kampf um weitere 10 Sekunden verlängern; das sollte jedoch nicht dazu dienen, "Mini-Bodenkämpfe" zu unterstützen.

Im Falle eines sauber ausgeführten Wurfes, auf den ein Gegenwurf durch den soeben geworfenen Gegner folgt, zählt nur der erste Wurf. Falls der erste Wurf ein Niederwurf ist und ein Gegenangriff ausgeführt wird, steht es im Ermessen der Punktrichter, wie diese die Punkte vergeben.

Falls ein Wettkämpfer vorsätzlich aus dem Mattenbereich tritt, um einem Angriff auszuweichen, erhält er Strafpunkte, und der Mattenrichter zeigt die Bestrafung an. Danach vergeben die Punktrichter 3 Punkte an den anderen Wettkämpfer. Jeder offizielle Kampfrichter muß sich dabei im Klaren sein, daß ein vorsätzliches Austreten vom Mattenbereich stattfand, bevor signalisiert wird oder Punkte vergeben werden. Wenn ein Wettkämpfer seinen Gegner lediglich von der Matte stößt, darf das nicht geahndet werden.

Passivität ist ein weiterer Grund, einen Wettkämpfer zu bestrafen, d.h. wenn jemand nicht mehrere Variationen von Techniken anwendet und sich nur auf einen oder zwei Angriffe konzentriert. Nach einer Kampfzeit von 20 Sekunden mit Passivität muß der Mattenrichter die Wettkämpfer ermahnen: "Bitte Technik wechseln – Vorsicht! Passivität!". Falls nach Ablauf von 20 Sekunden immer noch kein Wechsel stattgefunden hat, wird die Runde abgestoppt und der andere Wettkämpfer bekommt 5 Punkte für die Übertretung; danach wird die Runde fortgesetzt.

## **VERLETZUNGEN WÄHREND DES SPARRINGS**

Falls ein Wettkämpfer eine blutende Verletzung des Gegners verursacht, bedeutet das nicht automatische Disqualifikation. Das offizielle Personal muß auftretende Situationen abschätzen. Falls übermäßige Kraftanstrengung eingesetzt wurde, sollte dies mit Strafpunkten oder Disqualifikation geahndet werden. Falls es sich um einen Unfall handelt, sollte das bei der Beurteilung in Erwägung gezogen werden. Im Falle einer Blutung sollten 2 Minuten zum Stillstandbringen der Blutung erlaubt werden. Danach muß das offizielle Personal über die Fitness der betroffenen Person zur Weiterführung des Wettkampfes entscheiden, nachdem ärztlicher Rat erfragt wurde.

Falls ein Wettkämpfer nicht mehr in der Lage sein sollte, den Kampf fortzuführen, liegt es im Ermessen des offiziellen Personals, dem Wettkämpfer den Sieg zuzusprechen, der zur Zeit der Unterbrechung in Führung lag; hierfür müssen aber bereits mehr als eine Wertung stattgefunden haben.

Falls eine Umklammerung oder ein Würgegriff auftritt und der so betroffene Wettkämpfer in Not ist, aber trotzdem nicht aufgeben will, kann der Mattenrichter die Runde zugunsten des Angreifers stoppen, um ernsten Verletzungen vorzubeugen. In solchen Fällen dürfen die Mattenrichter aber keinen der Wettkämpfer bevorteilen, und eine grundlegende Kenntnis solcher Techniken ist absolut Vorbedingung.

## **UNERLAUBTE KAMPFTECHNIKEN**

Im folgenden sind einige unerlaubten Kampftechniken aufgeführt:

**KOPFSTÖSSE – AN DEN HAAREN ZIEHEN – BEISSEN – KRATZEN – STÖSSE MIT ELLBOGEN & KNIE – WÜRGEGRIFF GEFOLGT VON EINEM WURF – TIEFTRETEN – SICH AUF EINEN LIEGENDEN GEGNER FALLEN LASSEN – fliegende Kopfschere – ALLE WEITEREN UNKONTROLLIERTEN TECHNIKEN.**

Das offizielle Personal entscheidet über jede Technik, und es MUSS deren erste Aufgabe sein, für das Wohl und die Sicherheit der Wettkämpfer zu sorgen.

## **ENTSCHEIDUNGEN**

Die Punktrichter kehren nach Beendigung einer jeden Runde zu ihren Sitzen zurück, und der Mattenrichter ruft die Wettkämpfer zu sich. Jeder Punktrichter signalisiert seinen Sieger durch Heben einer Flagge/Karte (wie bei Random-Attack) mit der entsprechenden Farbe. (Jeder Punktrichter muß dabei auf den Boden schauen).

## **BODENKAMPF**

In dieser Gruppe spielen die Grade keine Rolle, die Kategorien werden nur nach Alter, Gewicht und Geschlecht eingeteilt.

### **KATEGORIEN** **JUNIOREN**

Wie schon beim Sparring müssen alle Junioren mindestens 12 Jahre alt sein. Sie werden in Kategorien nach Alter und Geschlecht eingeteilt.

- 12 – 13 Jahre
- 14 – 17 Jahre

### **SENIOREN**

- 18 – 39 Jahre

Männer:       Unter 68 kg / 68 – 75 kg / 75 – 82 kg / 82 – 90 kg / offene  
Frauen:        Unter 60 kg / 60 - 70kg / offene

Teilnehmer, die 40 Jahre oder älter sind, werden in zwei Gruppen eingeteilt:  
Leichtgewicht / Schwergewicht

## **BENÖTIGTES OFFIZIELLES PERSONAL**

1 Mattenrichter, / 2 Punktrichter / 1 Zeitnehmer / 1 Zeugwart / 1 Schriftführer

### **POSITIONEN ZU BEGINN EINES WETTKAMPFES**

Die Punktrichter sitzen innerhalb des Sicherheitsbereiches; sie müssen aber jederzeit bereit sein, sich und ihre Stühle aus diesem Bereich zu entfernen, falls der Kampf sich zu diesem Bereich hin entwickelt. Der Mattenrichter verbleibt innerhalb der Kampffläche. Die Wettkämpfer stellen sich in die Mitte der Kampffläche, etwa 1 Meter voneinander entfernt und dem Mattenrichter/Punktrichter zugewandt. Sie verbeugen sich dann vor dem Mattenrichter, drehen sich dann zueinander und verbeugen sich zueinander, bevor sie sich hinknien, um den Kampf zu beginnen. Von diesem Zeitpunkt an darf keiner der Wettkämpfer sich aufrichten, ohne daß ein Knie die Matte berührt.

### **BEGINN & ENDE EINES WETTKAMPFES**

Der Mattenrichter verständigt sich zuerst mit dem offiziellen Tabellenpersonal, bevor er den Beginn eines Kampfes mit "Hajime!", "Beginnen!" oder ähnlichem ansagt. Am Ende des Kampfes, wenn der Zeitnehmer das Signal gegeben hat, sagt der Mattenrichter "Yame!", "Stopp!" oä.. Die Wettkämpfer kehren zum Ausgangspunkt des Kampfes auf die Matte zurück (sich gegenüberstehend); sie verbeugen sich nochmals gegeneinander, nachdem der Mattenrichter das Kampfergebnis ausgesprochen hat.

Der Wettkampf geht im allgemeinen über zwei Runden, deren Länge durch den Vorsitzenden bestimmt wurde, aber nicht länger als 2 Minuten pro Runde sein sollte, wobei eine Pause von 30 Sekunden vorgeschrieben ist.

## **ERGEBNIS**

Der Sieger eines Kampfes ist der Wettkämpfer, dessen Gegner aufgrund eines Würgegriffs, Erstickungsgriff, Arm- bzw. Bein-Hebeltechnik auf gibt. Damit endet der Wettkampf sofort. Druckpunkt-Techniken sind zwar erlaubt, dürfen aber nicht mit den Fingerspitzen ausgeführt werden; sie dürfen weiterhin nur im Nackenbereich angewandt werden (z.B. Würgegriff).

Im Falle eines Unentschieden befragt der Mattenrichter die zwei Punktrichter um eine Entscheidung im Sinne der Regel "Mehrzahl aus drei". Er kann den Kämpfern aber auch noch eine weitere Minute Kampfzeit gewähren, damit er zu einer Entscheidung kommen kann. Der Mattenrichter erklärt den Sieger durch Heben seiner Hand über Schulterhöhe, die dem Sieger zugewandt ist.

## **BEMERKUNGEN:**

Falls der Mattenrichter und die beiden Punktrichter unterschiedlicher Meinung sind, können sie mit der Vergabe der Entscheidung so lange warten, bis alle Meinungsverschiedenheiten geklärt sind.

Falls vom Mattenrichter der Sieg durch ein Versehen dem falschen Wettkämpfer zugesprochen wurde, müssen die beiden Punktrichter sicherstellen, daß er sich korrigiert und die richtige Entscheidung vor dem Verlassen der Kampfstätte ausspricht.

## **VERLETZUNGEN**

Falls ein Wettkämpfer verletzt wird, sollte er nicht mehr als 2 Minuten zur Erholung erlaubt bekommen. Falls sich sein Zustand nach dieser Zeit immer noch nicht gebessert hat, oder der Mattenrichter entscheidet, daß er nicht mehr weiterkämpfen kann, wird der Sieg dem Wettkämpfer zugesprochen, der zum Zeitpunkt der Verletzung in Führung lag.

Wenn ein Wettkämpfer aufgrund einer von ihm selbst hervorgerufenen Verletzung nicht mehr weiterkämpfen kann, wird der Kampf als für ihn verloren gewertet. Wenn die Verletzung durch den nicht verletzten Gegner hervorgerufen wurde, verliert dieser den Kampf. Im allgemeinen wird so verfahren, daß jeder Wettkämpfer, der während eines Wettkampfes erkrankt, automatisch den Wettbewerb verliert.

Bei ausgelaufenem Blut wird so verfahren, wie schon im Sparring beschrieben.

Äußerste Vorsicht ist bei Krankheitsproblemen oder medizinischen Verletzungen geboten. Ärztliche Beratung muß hier ersucht werden; diese Entscheidung obliegt dem Vorsitzenden.

## **STRAFMASS & UNERLAUBTE HANDLUNGEN**

Diese sind in 4 Kategorien unterteilt:

- 1 Strafpunkt..... für geringfügige Verstöße
- 2 Strafpunkte..... für einen mittelmäßigen Verstoß
- 3 Strafpunkte..... für einen ernsthaften Verstoß
- 4 Strafpunkte..... sofortige Disqualifikation (oder Kumulation)

Die Unterscheidung dieser vier Gruppen soll allen als Wegweiser dienen, damit sich jeder ein klares Bild über die relativ-zugehörigen Strafpunkte machen kann, die bei den jeweiligen Verstößen verhängt werden. Der Mattenrichter sollte jedoch bei der Vergabe dieser Punkte immer die Kampfsituation, sowie ein willkürliches Vorhaben eines Verstoßes, im besten Interesse für die Wettkämpfer, und im Sinne der Vereinigten Nationen des Jiu-Jitsu, in Erwägung ziehen. .

### **GERINGFÜGIGE VERSTÖSSE SIND:**

Einem Festhalten des Gegners vorsätzlich auszuschlagen, um damit eine Kampfkation zu verhindern.

Ohne Erlaubnis des Mattenrichters die eigene Jacke vorsätzlich zu verschieben, oder den Gürtel/die Hose zu lösen und wieder zu verknoten.

Beide Knie vorsätzlich von der Matte zu heben, um eine Angriffs- bzw. Verteidigungs-Technik auszuführen.

Kneifen, bohren, und Gebrauch der Fingerspitzen als Druckpunkte.

Das Sich-auf-die-Füße-stellen, bei gebückter Körperhaltung, ist dann erlaubt, wenn eine rollende Aktion in eine erkennbare Kampftechnik umgewandelt wird.

### **MITTELMÄSSIGE VERSTÖSSE SIND:**

Den oder die Finger eines Gegners zurückbiegen, um damit seinen Griff zu lockern.

Mit Knie, Fuß, Hand oder Arm den Gegner zu treten/stoßen, um damit seinen Griff zu lockern.

Hand, Arm oder Fuß in des Gegners Gesicht zu schieben, um damit seinen Griff zu lockern. (z.B. Gesichtsriegel).

Die Anwendung einer Beinschere um des Gegners Rumpf, Nacken oder Kopf, ausgenommen wenn es als anerkannte Technik eingesetzt wird.

Unnötige Rufe, Bemerkungen oder Zeichen während des Kampfes, die herabwürdigend für Gegner und Mattenrichter sind.

### **ERNSTHAFTE VERSTÖSSE SIND:**

Jede Hebel eines Handgelenks.

Jede Aktion, die Nacken oder Rückenwirbel des Gegners verletzen könnten.

Jeder Versuch, irgendeine Kampftechnik außerhalb der Kampffläche anzuwenden.

Den Gegner vorsätzlich aus der Kampffläche zu treiben, oder selber aus egal welchen Gründen außerhalb der Kampffläche zu treten, ausgenommen wenn eine Kampftechnik angewandt wird, die innerhalb der Kampffläche begonnen hat, oder aber aufgrund einer angewandten Kampftechnik oder Aktion des Gegners.

Die Anweisungen des Mattenrichters zu ignorieren.

Einen Gegner, der außerhalb der Matte auf dem Rücken oder der Seite liegt, aufzuheben, um ihn auf die Matte zurückzutreiben.

Irgendeine Aktion bei egal welchem Wettkämpfer, die nach Ansicht des Mattenrichters nicht im Sinne des Jiu-Jitsu ist.

## **DISQUALIFIKATION:**

Mündliche Beschimpfung von Mattenrichter, offiziellem Personal oder Gegner.

Übermäßig wildes Benehmen.

Einen Würgegriff oder eine gemeinsame Umklammerung nicht loslassen, wenn der Gegner aufgegeben hat.

Falls ein Wettkämpfer bereits drei Strafpunkte erhalten hat und ein weiterer Strafpunkt gegen ihn verhängt wird (Kumulation).

## **BEMERKUNGEN:**

Das Strafpunkte-System wird kumuliert angewandt. Jeder Wettkämpfer, der Vergehen verursacht und 4 Punkte erreicht, wird automatisch disqualifiziert.

Der Mattenrichter muß die Vergabe von Strafpunkten eindeutig durch Hochheben seines Armes über Schulterhöhe, zum betroffenen Wettkämpfer hin, anzeigen und die Anzahl der Strafpunkte klar aussprechen und sicherstellen, daß sich Punktrichter und offizielles Tischpersonal über seine Entscheidung im klaren sind.

Im Falle eines unentschiedenen Kampfes, in dem Strafpunkte verhängt wurden, gilt folgende Regel:

### **Strafpunkte:                      Nötiger Prozentsatz an Überlegenheit, um Strafpunkte aufzuheben:**

1 Strafpunkt	25%
2 Strafpunkte	50%
3 Strafpunkte	75%

Sollte sich eine Situation ergeben, die außerhalb festgelegter Regeln und Bestimmungen fällt, muß diese geklärt werden, wonach der Mattenrichter – nach Rücksprache mit den Punktrichtern – eine Entscheidung trifft.

In sehr ernstesten Situationen muß der Mattenrichter mit dem Vorsitzenden Rücksprache halten.

## **JUNIOREN BODENKÄMPFE**

Alter von 12 – 17 Jahre, wie im Sparring; sie werden, je nach Alter, wie folgt eingeteilt:

- 12 – 13 Jahre
- 14 – 17 Jahre

**Der Wettkampf** kann im KO-System geführt werden von jeweils eine Runde von 1 Minute Länge.

**Das Ergebnis** eines Wettkampfes kann allein durch Niederhaltung entschieden, (d.h. eine Niederhaltung – 30 Sekunden Dauer, oder zwei Niederhaltungen – jeweils 15 Sekunden Dauer) werden.

Es gibt keine Grad-Bestimmungen, wie auch bei den Senioren-Gruppen, sie werden lediglich nach Gewicht und Geschlecht entschieden. Die Einteilung der Gruppen obliegt dem Ermessen des Vorsitzenden.

**WÜRGEGRIFFE ODER HEBEL SIND bis 13 Jahren NICHT ERLAUBT.**

### **BEMERKUNGEN:**

Versuchte oder unvollständige Niederhaltungen werden vom Mattenrichter im Falle eines unentschiedenen Wettkampfes bei der Punktvergabe in Betracht gezogen.

Für illegale Kampftechniken werden Strafpunkte vergeben. Die Regeln für Senioren-Bodenkämpfe finden sowohl hier Anwendung, als auch bei anderen allgemeinen Einzelheiten.

### **PAAR-DEMONSTRATIONEN**

### **BENÖTIGTES OFFIZIELLES PERSONAL**

3 Punktrichter  
1 Ansager / Kampfrichter  
1 Zeitnehmer

Diese Kategorie wird durch Alter und den Gürtel-Grad bestimmt und ist unabhängig vom Gewicht. Die Kategorien werden letztendlich durch den leitenden Vorsitzenden festgelegt.

### **GRUPPEN KATEGORIEN**

#### **JUNIOREN**

- die Jüngsten; 6-9 Jahre alt; alle Grade.
- Kinder 10-13 Jahre alt
- Jugendliche 14-17 Jahre
- weisser – Oranger Gürtel
- Grüner- Blauer Gürtel
- Brauner-Schwarzer Gürtel

#### **SENIOREN**

- Erwachsene; 18-39 Jahre alt
- weisser – Oranger Gürtel
- Grüner- Blauer Gürtel
- Brauner Gürtel
- Schwarzer Gürtel

#### **SENIOREN ÜBER 40 Jahre alt**

- Weisser-Blauer Gürtel
- Brauner-Schwarzer Gürtel

Während der Paar-Demonstration bleiben alle 3 Punktrichter sitzen. Jede Demonstration darf nicht länger als 2 Minuten dauern. Falls eine Demonstration über diese Zeit hinaus dauert, muß der Zeitnehmer anzeigen, daß die 2 Minuten um sind. Der Mattenrichter ist dafür verantwortlich, daß die Wettkämpfe auf seiner Matte reibungslos ablaufen, d.h. er muß sicherstellen, daß – während ein Paar gerade demonstriert – das folgende Paar bereits an der Mattenecke bereitsteht. Paare die noch nicht gestartet sind müssen sich von der Kampffläche abwenden.

### **ENTSCHEIDUNGEN**

Der Sieger wird in dieser Kategorie mit Hilfe eines Punktsystems ermittelt. Zu Beginn der Wettkämpfe erhält jeder Punktrichter die Namen der Wettkämpfer, sowie den zeitlichen Ablauf der Kämpfe. Das Punkteblatt hat 5 Kategorien, und die Punktrichter tragen pro Kategorie bis zu maximal 10 Punkte ein.

Die Punktrichter sollen die Reihenfolge der Plätze danach bestimmen.

Die Wettkämpfer sind gefragt, ihre Demonstration nur einmal auszuführen, die Punktrichter können jedoch im Falle eines Unentschiedens oder Anwendung des Poolsystems um eine nochmalige Demonstration bitten.

### **KATA**

### **BENÖTIGTES OFFIZIELLES PERSONAL**

3 Punktrichter  
1 Ansager

Diese Kategorie ist separat offen für alle Altersklassen . Es sind bis auf Waffenkata keine Grad- oder Gewichtsvorgaben vorgeschrieben.

### **GRUPPEN KATEGORIEN**

#### **JUNIOREN**

- die Jüngsten; 6-9 Jahre alt.
- Kinder 10-13 Jahre alt
- Jugendliche 14-17 Jahre

#### **SENIOREN**

- Erwachsene 18-39 Jahre alt

### **SENIOREN ÜBER 40 Jahre alt**

In dieser Kategorie bleiben alle (3) Punktrichter sitzen und punkten auf dem ihnen zur Verfügung gestellten Punkteblatt, wobei maximal 10 Punkte pro Kategorie vergeben werden.

Die Punktrichter sollen die Reihenfolge der Plätze danach bestimmen.

Der Mattenrichter ist, wie schon in der Paar-Demonstrations-Kategorie, für den reibungslosen Ablauf der Wettkämpfe auf seiner Matte verantwortlich.

In dieser Kategorie gibt es keine zeitliche Beschränkung, jedoch müssen alle demonstrierten Katas anerkannte Katas des Verbandes sein.

### **KATA Einzel waffenlos**

### **KATA Doppel waffenlos**

## **WAFFEN KATA**

Diese Kategorie ist allein für blaufarbene Gürtel oder höher zugelassen. Es sollte kein Student in Ko-Budo angelernt werden, der nicht zumindest Träger eines blauen Gürtels ist.

### **KATA Einzel mit Waffen**

### **KATA Doppel mit Waffen**

## **TEAM Demonstration**

## **BENÖTIGTES OFFIZIELLES PERSONAL**

Punktrichter aus jeder Nation  
1 Ansager

Diese Kategorie ist separat offen für alle Altersklassen . Es sind bis auf Waffenkata keine Grad- oder Gewichtsvorgaben vorgeschrieben.

## **GRUPPEN KATEGORIEN**

### **JUNIOREN**

- die Jüngsten; 6-9 Jahre alt.
- Kinder 10-13 Jahre alt
- Jugendliche 14-17 Jahre

### **SENIOREN**

- Erwachsene 18-39 Jahre alt

### **SENIOREN ÜBER 40 Jahre alt**

Jedes Land kann mehrere Teams der selben Kategorie stellen. Die Demonstrationszeit beträgt max. 5 Minuten. Die Anzahl der Teilnehmer 3-12 Personen. Falls eine Demonstration über diese Zeit hinaus dauert, muß der Zeitnehmer anzeigen, daß die 5 Minuten um sind. Der Ansager ist dafür verantwortlich, daß die Wettkämpfe auf seiner Matte reibungslos ablaufen.

In dieser Kategorie bleiben alle Punktrichter sitzen und punkten auf dem ihnen zur Verfügung gestellten Punktblatt, wobei maximal 10 Punkte pro Kategorie vergeben werden.

Die Punktrichter sollen die Reihenfolge der Plätze danach bestimmen.  
Es erfolgt in der Regel nur eine einmalige Demonstration jedes Teams.

### **BEMERKUNGEN:**

Wie schon in der Paar-Demonstrations-Kategorie, sind die Wettkämpfer gebeten, ihre Demonstration nur einmal auszuführen; die Punktrichter können jedoch im Falle eines Unentschiedens um eine nochmalige Demonstration bitten.

### **ALLGEMEINE BEMERKUNGEN ZU TURNIEREN:**

Lautstarke Unterstützung durch Zuschauer muß erwartet werden, jedoch sollten Zurufe von Senioren Senseis oder durch die Team-Manager strikt unterbleiben.

Das gesamte offizielle Personal sollte sich über die Möglichkeit schlechten sportlichen Verhaltens der Zuschauer bewußt sein, und wenn dies zu unsportlich wird und ausartet, muß der Mattenrichter/Ansager den Kampf stoppen und die verantwortlichen Zuschauer bitten, ihren Enthusiasmus unter Kontrolle zu bringen, so daß sich dieser innerhalb angemessener Grenzen hält.

Die Anwendung der Kampftechnik "Fliegende Schere" wird als unerlaubte Technik gewertet, und jeder Teilnehmer, der diese während eines Wettkampfes anwendet, wird automatisch disqualifiziert.

Der Mattenrichter muß bemüht sein, jederzeit klare Signale zu geben: zeigt er dies an oder eine gelbe Karte, bedeutet das, daß eine Verwarnung verhängt wurde. Das Zeigen einer roten Karte bedeutet sofortige Disqualifikation. Hat einer der Wettkämpfer bereits zwei Verwarnungen erhalten, bedeutet eine dritte Verwarnung ebenfalls sofortige Disqualifikation.

### **ZUSAMMENFASSUNG:**

Vergessen Sie nie, daß Sie als offizielles Personalmitglied eines Turniers nicht immer als sehr populär angesehen werden. Dabei mögen Sie Entscheidungen treffen müssen, zu denen Sie sich nur schwer entschließen können, und die für einen oder sogar beide Wettkämpfer, sowie für das Publikum, nicht gerade populär sind. Deshalb müssen Sie absolut sicherstellen, daß jede Entscheidung, die Sie während eines Turniers treffen, fair und vollkommen voreingenommen von Ihnen gemacht wird. Lassen Sie sich nie auf Diskussionen mit Wettkämpfern oder dem Publikum ein. Wenn Sie sich entschieden haben, bleiben Sie bei Ihrer Überzeugung, daß Sie die richtige Entscheidung getroffen haben.

P.S.: Eine Person mit Verhaltensproblemen, die dem Ruf des Turniers schaden könnte, muß gebeten werden, das jeweilige Verhaltensproblem unter Kontrolle zu halten oder das Turnier zu verlassen. Dies gilt nicht nur für die Wettkämpfer, sondern auch auf für alle nicht-teilnehmenden Besucher.

Stand 1.0 07/07  
Martin Dixon/Juergen Rautert