



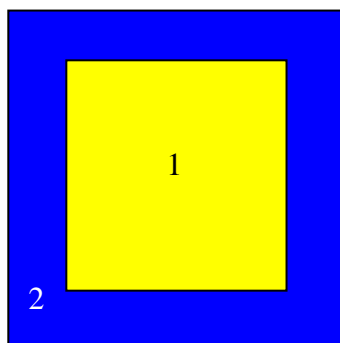
## Kommentare Kampfregeln JJVÖ Fighting- und Duosystem

### I.) Allgemeines

#### Abschnitt 2: Wettkampfkleidung und persönliche Anforderungen

Fall der Kämpfer dieser Regel nicht nachkommt, darf er nicht den Kampf starten. Er hat die Möglichkeit das beanstandete Equipment zu wechseln und nach spätestens 2 Minuten wieder zu erscheinen.

#### Abschnitt 3: Wettkampffläche



- 1 Fighting area
- 2 Safety area
- 1+2 Contest area

Der Mindestabstand zwischen Listenfühertisch und Contest area muss mindestens 2 Meter betragen.  
Der Mindestabstand zwischen dem Publikum und dem Contest area muss mindestens 3 Meter betragen.  
Bis 31.12.2012 darf sich der äußere Meter der Sicherheitsfläche vom inneren Meter farblich unterscheiden.  
(Mattenfläche „alt“)

#### Abschnitt 4: Trainer

Ein Stuhl für einen Betreuer ist am Rand der Matte erlaubt.

## II.) JJIF Fightingsystem

### Abschnitt 5: Allgemeines

- b. Mit Kombination ist gemeint:  
In Part 1 müssen Tritte mit Schlägen kombiniert werden.  
In Part 2 muss aktiv versucht werden den Gegner zu werfen oder zu Boden zu bringen.  
In Part 3 muss wirklich versucht werden den Gegner zu fixieren, bzw. sich zu befreien.  
In Part 3: So lange ein Wille zum Kämpfen und Fortschritt in der ausgeführten Technik erkennbar ist, wird der Kampf am Boden weitergeführt, unerheblich wie lange es dauert.

### Abschnitt 6: Material

- a. Wenn Der Gi oder die Schutzausrüstung nicht dem Regelwerk entspricht, darf der Kämpfer den Kampf nicht starten. In diesem Fall hat der Kämpfer die Möglichkeit den Gi / die Ausrüstung innerhalb von 2 Minuten zu wechseln. Er erhält ein Shido für Zeitverzögerung.

### Abschnitt 8: Kampfrichter

- a. Der Mattenkampfrichter (MR) steht innerhalb der Wettkampffläche und soll den Kampf leiten.
- b. Die Seitenkampfrichter (SR) müssen dem MR assistieren und stehen in der Sicherheitsfläche. Die SR müssen sich so platzieren, dass sie dem Kampfverlauf zu jeder Zeit bestmöglich folgen können und geben ihre Punkte.
- b. Der Tischkampfrichter (TR) ist für die Listenführung verantwortlich. Er diktiert die Punkte und Strafen an die Listenführer. Der TR informiert den MR über den Ablauf der Kampfzeit, über die Osaе-komi Zeit sowie die Verletzungszeit.
- c. Es können zwei TR im Finale verwendet werden, wenn die Anzahl der Kampfrichter dies erlaubt und wenn dies in jedem Finale des Turniers möglich ist.
- d. Für Kämpfe der Altersklassen Schüler D, C und B sind Tischkampfrichter nicht notwendig.

### Abschnitt 9: Listenführung

- a. Die Listenführung sitzt dem MR am Beginn des Kampfes gegenüber.
- b. Die Listenführung soll aus zwei ‚Schreibern/ Punktegebern‘ und einem ‚Zeitnehmer‘ bestehen.
- c. Der eine ‚Schreiber‘ muss die Aufzeichnung des Wettkampfes auf Papier festhalten. Der zweite ‚Schreiber‘ kann die ‚elektronische‘ Punktetafel kontrollieren.
- d. Wenn es Differenzen zwischen den Punkten am Papier und den Punkten auf der Punktetafel gibt, so ist immer die Punkteanzahl die zu Papier gebracht wurde gültig.

### Abschnitt 10: Verlauf

- d. Wenn ein Kämpfer wiederholt direkt auf die Knie geht, ist dies mit Passivität zu ahnden. Es ist nicht erlaubt einen liegenden Gegner aufzuheben und zu werfen. In diesem Fall stoppt der MR den Kampf mit Matte.

## Abschnitt 11: Anwendung von „Hajime“, „Matte“, „Sonomama“ und „Yoshi“

- b. 2. Wenn ein SR in die Hände klatscht und der MR den Kampf stoppen muss
- 9. Der MR entscheidet gemeinsam mit den SR, nach Absprache mit dem TR, ob die letzte Aktion inner-, oder außerhalb der 3 Minuten Kampfzeit war.

## Abschnitt 12: Punkte

- a. Eine Beintechnik, welche von Gegner gefangen wurde, kann nicht mit Ippon bewertet werden.
- b. 3. Ein perfekter Wurf, bei dem der Gegner am Bauch landet, wird als Ippon gewertet.
- c. Osae-Komi kann nur angesagt werden wenn:
  - 1. **Der kontrollierte Kämpfer liegt am Boden.**
  - 2. Die Beine des Toris müssen frei sein.
  - 3. Uke ist soweit in der Bewegung eingeschränkt, dass er nicht frei kommt.  
Tori hat eine gute Kontrolle über Uke.Osae-Komizeit wird weitergezählt wenn:
  - 1. die kontrollierte Person das Bein klammern kann.
  - 2. die kontrollierte Person sich auf die Seite oder den Rücken drehen kann.**Wenn beide Körper komplett ausserhalb der Kampffläche wird Osae-Komi mit Toketa gestoppt.**

Sankaku-Jime muss mit einem Arm zwischen den gekreuzten Beinen gezeigt werden.  
Sankaku- Jime und Juji- gatame werden als Osae-Komi gezählt, so lange der Oberkörper von Uke voll kontrolliert wird.  
Gestreckter Hebel der Beine mit kontrolliertem Oberkörper muss als Osae-Komi gesehen werden. Wenn Uke seinen Körper drehen kann, ist es Toketa.  
Verschiedene Punkte von für eine Kontrolltechnik können nicht zusammengezählt werden.( zB. Ein Osae-Komi über 10 Sek. Und ein Armhebel ergeben keinen Wazaari und Ippon) Dies ist nur möglich wenn der MR den Osae-Komi zuvor mit Toketa gestoppt hat.

## Abschnitt 13: Strafen

- a. Fehler bei den Punkten oder Strafen auf der Liste müssen von den drei KR und dem zuständigen TR korrigiert werden.
- b. 1. Passivität Part 1: Wenn einer oder beide Kämpfer keine Aktionen setzen mit der Absicht Punkte zu erhalten.  
Wenn einer oder beide Kämpfer direkt in den Part 2 oder 3 weiter gehen.  
Wenn einer oder beide Kämpfer keine Kombinationen zeigen bevor sie in den nächsten Part weitergehen.  
Passivität Part 2: Wenn einer oder beide Kämpfer keine Aktionen setzen mit der Absicht Punkte zu erhalten.  
Wenn einer oder beide Kämpfer die Attacken und Bewegungen nur blockt oder beide Kämpfer direkt zu Boden gehen.  
Wenn die Kämpfer nicht in den Part 2 weitergehen aber im Part 1 aktiv sind.  
Wenn ein Kämpfer sich selbst ohne Gleichgewichtsbruch oder Kontrolle zu Boden wirft.  
Passivität Part 3: Wenn einer oder beide Kämpfer keine Aktionen setzen mit der Absicht Punkte zu erhalten.

Sollte ein Kämpfer nach einer Strafpunktvergabe weiterhin passiv sein, kann er mit Chui bestraft werden. (Nichtbefolgung von Kampfrichteranweisung)

- c. 1. Eine Technik, welche durch den Körper oder Kopf des Gegners und nicht die Kontrolle der Angreifers gestoppt wird, ist ein Beispiel für c.1.  
Eine Technik die eine Kopfbewegung verursacht, ist ein Beispiel für c.1.  
Techniken, welche eine Blutung verursachen (mit Ausnahme bestehender Verletzungen) liegt im Ermessen der KR ob ein Strafpunkt nach c.1. oder e.1. basierend auf der Situation.  
Techniken (ausgenommen geraden Techniken) zum Kopf die lediglich berühren oder innerhalb von 10cm liegen, sind gewertete Techniken. Kontakt zum Körper ist erlaubt (Hautkontakt). An sonst wird es als harter Kontakt gewertet nach c.1.

Ein anderes Kriterium nach dem bei c.1. gesehen werden muss, ist ob der Gegner sich in die Technik hinein bewegt hat. In diesem Fall liegt Seitens des Angreifers keine Absicht für Hard Kontakt vor, und kann Mubobi für den Gegner sein, wenn dieser sich nicht verteidigt, bzw., sich selbstgefährdend verhält.

- e. Eine Wurftechnik in Verbindung mit einem Hebel oder einem Würger ist eine verbotene Technik (Kote-gaeshi ist eine zu bodenbringende Technik.)
- h. Mit nach einem Kampf ist das gesamte Turnier gemeint.
- i. Die Kämpfer behalten die Punkte und Strafpunkte, welche sie erhalten haben.

### III. Duosystem JJIF

#### Abschnitt 19: Allgemeines

- b. In Serie C greift Uke mit einem Schlag oder Tritt seiner Wahl an, bevor der vorgegebene Angriff durch den MR durchgeführt wird.  
Der Vorangriff und Hauptangriff muss vom Angreifer durchgeführt werden.
- c. Die Rolle des Angreifers und Verteidigers kann auch während einer Serie gewechselt werden.
- g. Der MR verliert erst alle gegebenen Punkte. Danach nimmt er die höchste und niedrigste Wertung runter.
- h. Das Zeichen „inkorrektter Angriff“ wird gezeigt, wenn der Angreifer einen Angriff durchführt, welcher nicht vom MR angesagt wurde.  
Das Zeichen „schlechter Angriff“ wird gezeigt, wenn der Angreifer seinen Griff nicht schließt.

Serie D kann der Angreifer mit beiden Waffen in den Händen starten.

#### Abschnitt 22: Bewertungskriterien

Angriff:	Punktabzug:
Inkorrekter Angriff	2 Punkte
Nicht geschlossene Griffe	½ Punkt
Vorangriff und Angriff hängen nicht logisch zusammen	½ Punkt
Schlechtes Gleichgewicht	½ Punkt
Schwacher Angriff	½ Punkt
Angriff verfehlt das Ziel	½ Punkt
Verteidigung und zu Boden bringen	
Verteidigung ineffizient	½ Punkt
Kein Gleichgewichtsbruch	½ Punkt
Aktion zu schnell ausgeführt	½ Punkt
Uke springt mit	½ Punkt
Showtechnik	½ Punkt
Aktionen hängen nicht logisch zusammen	½ Punkt
Unnötiges Schreien	½ Punkt
Kontrolle am Boden	
Kontrolle der Waffe	½ Punkt
Ineffiziente Kontrolle (Hebel, Würger) des Uke	½ Punkt
Atemis verfehlen Uke	½ Punkt

#### Abschnitt 23: Verlauf

Der MR zeigt die Nummern erst den Kämpfern, dann der Jury.