



JJVÖ

オーストリア柔術連盟

Jiu-Jitsu Verband Österreich

Jiu-Jitsu Federation Austria

Kampfbregeln JJVÖ

Fighting- und Duosystem

I.) Allgemeines

Abschnitt 1: Anwendungsbereich

- a. Dieses Regelwerk findet seine Anwendung bei allen Bewerben der international federation, der continental unions, internationalen Meisterschaften und internationalen Turnieren im Duo System und Fighting System.
- b. Alle Bezugnahmen auf „er“ sind als „er/sie“ zu verstehen.
- c. Den Nationen ist es freigestellt, das Regelwerk für nationale Bewerbe anzupassen.

Abschnitt 2: Wettkampfkleidung und persönliche Anforderungen

- a. Der Kämpfer muss einen qualitativ hochwertigen weißen Jiu-Jitsu Gi tragen.
Der Gi muss sauber und in gutem Zustand sein.
Der Kämpfer muss einen roten oder blauen Gürtel tragen.
- b. Die Jacke soll lang genug sein, um die Hüfte zu bedecken und mit einem Gürtel um die Taille gebunden werden.
- c. Die Ärmel müssen für das Greifen locker genug sein. Die Ärmel sollen lange genug sein, um die Hälfte des Unterarms, aber nicht das Handgelenk zu bedecken.
Die Ärmel dürfen nicht aufgerollt werden.
- d. Die Hose muss locker sein und soll die Hälfte des Schienbeines bedecken. Die Hosenbeine dürfen nicht aufgerollt werden.
- e. Der Gürtel soll mit einem Doppelknoten eng genug gebunden sein, um die Jacke nicht zu verlieren.
Er soll lang genug sein, um zweimal um den Körper gewickelt zu werden und etwa 15 cm beiderseits des Knotens herabhängen.
- f. Weibliche Kämpferinnen müssen ein ausschließlich weißes T-Shirt oder einen weißen Body unter dem Gi tragen.
Männer dürfen nichts unter dem Gi tragen.
- g. Die Finger –und Zehennägel müssen kurz geschnitten sein.
- h. Der Kämpfer darf keine Gegenstände tragen, die den Gegner gefährden oder verletzen könnten.
- i. Brillen dürfen nicht getragen werden. Kontaktlinsen sind auf eigenes Risiko erlaubt.
- j. Lange Haare müssen mit einem weichen Haarband zusammen gebunden werden.

Abschnitt 3: Wettkampffläche

- a. Jede Veranstaltungsfläche muss 12m x 12m groß sein und muss mit Tatamis, generell in Grün, oder in jeder anderen erlaubten Farben bedeckt sein.
- b. Die Veranstaltungsfläche wird in zwei Zonen unterteilt.
- c. Die Kampffläche („fighting area“ genannt) muss 8m x 8m groß sein.
- d. Die Fläche außerhalb der Kampffläche wird Sicherheitsfläche („safety area“ genannt) soll 2 Meter breit sein.
- e. Wenn zwei oder mehrere Wettkampfflächen nebeneinander liegen, ist eine gemeinsame Sicherheitsfläche nicht erlaubt.
- f. Für int. und nat. Bewerbe ist eine Kampffläche von mindestens 6m x 6m erlaubt. Es ist möglich die Sicherheitsfläche zweier Flächen zu teilen, es müssen aber mindestens 3 m zwischen den Kampfflächen ausgelegt sein.

Abschnitt 4: Trainer

- a. Der Wettkämpfer darf nur durch einen Trainer betreut werden, der während des Wettkampfes am äußersten Rand der Matte steht.
- b. Wenn der Trainer durch Fehlverhalten gegenüber den Athleten, dem Kampfrichter, dem Publikum oder irgendjemandem anderen auffällt, kann ihn der Mattenkampfrichter, für die Dauer des laufenden Kampfes, von der Fläche für Offizielle verweisen.
- c. Sollte das Fehlverhalten andauern, können ihn die Kampfrichter für die gesamte Veranstaltungsdauer der offiziellen Fläche verweisen.

II.) JJIF Fightingsystem

Abschnitt 5: Allgemeines

- a. Im Fighting System treten zwei Kämpfer in einem fairen, sportlichen Jiu Jitsu Wettkampf gegeneinander an.
- b. Das JJIF Fighting System wird in 3 Teile („Parts“) aufgeteilt:
 - Part 1: Schläge, Stöße, Tritte
 - Part 2: Würfe, zu Boden bringende Techniken, Hebel- und Würgetechniken
 - Part 3: Boden-, Hebel- und WürgetechnikenDie Kämpfer müssen technisch aktiv sein, bevor sie im nächsten Part weiterkämpfen. Eine Aktion ist dann technisch gültig, wenn der Kämpfer diese kontrolliert, in gutem Gleichgewicht und in Kombination ausgeführt hat.
- c. Angriffe im ersten Part dürfen nur auf folgende Bereiche ausgeübt werden:
Kopf, Gesicht, Nacken, Bauch, Brust, Rücken und Seite
- d. Alle Würgetechniken sind erlaubt, außer Würger mit der Hand und den Fingern.
- e. Die Kampfzeit beträgt (1x) 3 Minuten. Der Mattenkampfrichter und die Seitenkampfrichter sollen gemeinsam – nach Befragung des Tischkampfrichters – entscheiden, ob die letzte Handlung vor oder nach dem Ende der 3 Minuten durchgeführt wurde.
- f. Ein Kämpfer darf bis zu 5 Minuten Pause zwischen zwei Kämpfen beanspruchen.
- g. Kämpfern der Altersklassen Schüler D, C und B ist das Kämpfen in Part 1 nicht gestattet.
- h. Kämpfern der Altersklasse Schüler A ist das Schlagen zum Kopf nicht gestattet.
- i. Die Kampfzeit der Altersklassen Schüler D, C und B beträgt (1x) 2 Minuten.

Abschnitt 6: Material

- a. Der Veranstalter muss rote und blaue Gürtel, Anzeigetafeln, Punktetafeln für die Kampfrichter, Listen und Verwaltungspapier sowie einen Platz für die Kampfrichter und das Technische Komitee zur Verfügung stellen.
- b. Die Kämpfer müssen weiche, kurze und leichte Hand-, Schienbein- und Fußschützer in der Farbe ihres Gürtels (blau oder rot) tragen.
- c. Die Schützer müssen aus Schaumstoff und sollen zwischen mindestens 1cm und maximal 2cm dick sein.
- d. Die Schützer müssen die passende Größe haben und sich in gutem Zustand befinden.
- e. Suspensorium und Mundschutz dürfen getragen werden. Weibliche Teilnehmer dürfen einen Brustschutz tragen.
- f. Fuß- und Beinschützer, Suspensorium und Brustschutz müssen unter dem Gi getragen werden.

Abschnitt 7: Gewichtsklassen

Die folgenden Gewichtsklassen werden bei Weltmeisterschaften und kontinentalen Bewerben unter der Schirmherrschaft der JJIF für Herren und Damen angewandt.

Weiblich: -55kg, -62kg, -70kg, +70kg

Männlich: -62kg, -69kg, -77kg, -85kg, -94kg, +94kg

National:

Siehe Anhang III: Gewichtsklassentabelle

Die Schülerklasse D steht optional zur Verfügung, sofern die Meldungen 2 Wochen vor den Bewerb erfolgen und garantiert ist, dass in der Klasse Schüler D als auch Schüler C mindestens 3 Starter in der jeweiligen Gewichtsklasse genannt sind.

Abschnitt 8: Kampfrichter

Die Kampfrichter sollten, wenn möglich, von unterschiedlicher Nationalität sein.

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

- a. Die Kämpfer stehen sich in der Mitte der Wettkampffläche mit dem Gesicht zueinander gerichtet, mit zirka zwei Metern Abstand, gegenüber. Der Kämpfer mit dem roten Gürtel steht auf der rechten Seite des MR. Auf das Zeichen des MR verbeugen sich die Kämpfer, zuerst zum MR, anschließend zueinander.
- b. Nachdem der MR das Kommando ‚Hajime‘ gibt, beginnt der Kampf im Part 1.
- c. Sobald ein Kontakt durch Greifen zwischen den Kämpfern entsteht beginnt Part 2, danach sind Schläge, Stöße und Tritte nicht mehr erlaubt. Es sei denn der Schlag, Stoß oder Tritt wurde gleichzeitig mit dem Greifen durchgeführt.
- d. Sobald beide Kämpfer mit beiden Knien am Boden sind, bzw. einer am Boden sitzt oder liegt, beginnt Part 3.
- e. Die Kämpfer können zwischen den Parts wechseln, müssen aber in allen 3 Abschnitten aktiv sein.
- f. Wenn einer der Kämpfer ohne technische Aktion angreift oder wenn er sich selbst gefährdet (‚Mubobi‘), wird eine Strafe gegeben und der Kampf wird in Part 1 fortgesetzt.
- g. Würfe müssen in der Wettkampffläche angesetzt werden. Der Gegner darf in die ~~Warn-~~oder Sicherheitsfläche geworfen werden, vorausgesetzt, dass der Wurf kein Verletzungsrisiko für den Gegner darstellt.
- h. Am Ende des Kampfes gibt der MR den Gewinner bekannt. Anschließend verbeugen sich die Kämpfer zuerst zueinander, dann zu den Kampfrichtern, die in einer Linie auf der Kampffläche gegenüber der Listenführung stehen.

Abschnitt 11: Anwendung von ‚Hajime‘, ‚Matte‘, ‚Sonomama‘ und ‚Yoshi‘

- a. Der MR verwendet ‚Hajime‘ zu Beginn des Kampfes und wenn der Kampf nach ‚Matte‘ fortgesetzt werden soll.
- b. Der MR gibt das Kommando ‚Matte‘ um den Kampf in folgenden Situationen zu unterbrechen:
 1. Wenn einer oder beide Kämpfer die Wettkampffläche verlassen haben.
 2. Um einen oder beiden Kämpfern einen Strafpunkt in Part 1 zu geben.
 3. Wenn einer oder beide Kämpfer verletzt bzw. krank sind.
 4. Wenn ein Kämpfer bei Würge- und Hebeltechniken nicht selbstständig abklopfen kann.
 5. Wenn die Osae-komi Zeit abgelaufen ist.
 6. Wenn der Kontakt in Part 2 oder 3 verloren ging und die Kämpfer nicht selbstständig in Part 1 fortfahren.
 7. In jedem anderen Fall indem es der MR nötig findet. (z.B. um den Gi zu richten, oder eine Kampfrichterentscheidung auszusprechen)
 8. In jedem anderen Fall indem es der SR nötig findet. (Der SR klatscht in die Hände.)
 9. Wenn der Kampf zu Ende ist.

- c. ‚Sonomama‘ wird vom MR gegeben, um die Kämpfer kurzfristig zu stoppen. Bei diesem Kommando dürfen sich die Kämpfer nicht weiter bewegen.
 ‚Sonomama‘ wird in folgenden Situationen verwendet:
1. Um einem oder beiden Kämpfer eine Verwarnung in Part 2 oder Part 3 zu geben
 2. Um einem oder beiden Kämpfern eine Strafe in Part 2 oder Part 3 zu geben.
 3. Zu jeder anderen Zeit wenn es der MR nötig findet.
- d. Nach ‚Sonomama‘ kämpfen die Gegner in der exakt selben Position weiter wie sie waren als das Kommando gegeben wurde. Um dem Kampf weiterzuführen, gibt der MR den Befehl ‚Yoshi‘.

Abschnitt 12: Punkte

Die Punkte müssen durch die Mehrheit der KR vergeben werden, daher von mindestens zwei. Wenn die KR verschiedene Punkte abgeben, wird immer der mittlere Punkt gezählt. Wenn einer der drei KR eine Aktion nicht sieht, wird immer der niedrigere Punkt der zwei anderen KR gewertet.

- a. Folgende Punkte können in Part 1 vergeben werden:
 (Schläge, Stöße, Tritte müssen immer mit Hikite / Hikiashi in guter Balance und kontrolliert ausgeführt werden)
1. Ein ungeblockter Schlag, Stoß oder Tritt (Ippon, 2 Punkte)
 2. Ein teilweise geblockter Schlag, Stoß oder Tritt (Wazaari, 1 Punkt)
- b. Folgende Punkte können in Part 2 vergeben werden:
 (Würfe, zu Boden bringende Techniken, Hebel und Würger)
1. Würger, Hebel bei denen der Gegner nicht abklappen kann und der MR den Kampf mit ‚Matte‘ stoppen muss. (Ippon, 2 Punkte)
 2. Würger, Hebel mit Abklappen (Ippon, 2 Punkte)
 3. Ein perfekter Wurf oder eine perfekte, erlaubte zu Boden bringende Technik. (Ippon, 2 Punkte)
 4. Ein nicht perfekter Wurf oder eine nicht perfekte zu Boden bringende Technik. (Wazaari, 1 Punkt)
- c. Folgende Punkte können in Part 3 vergeben werden:
 (Bodentechniken, Hebel und Würger)
1. Würger, Hebel bei denen der Gegner nicht abklappen kann und der MR den Kampf mit ‚Matte‘ stoppen muss. (Ippon, 3 Punkte)
 2. Osae-komi, Würger und Hebel mit Abklappen. (Ippon, 3 Punkte)
 3. Ein wirksamer, kontrollierter Osae-komi, der 15 Sekunden dauert. (Ippon, 2 Punkte)
 4. Ein wirksamer, kontrollierter Osae-komi, der 10 Sekunden dauert. (Wazaari, 1 Punkt)
- d. Wenn eine effiziente Kontrolle innerhalb der Kampfzeit startet, darf diese komplett durchgeführt werden (auch wenn die Kampfzeit zu Ende wäre). Wenn die Kontrolle unterbrochen wird, bevor die 15 Sekunden verstrichen sind, gibt der MR das Kommando ‚Toketa‘.

Abschnitt 13: Strafen

- a. Strafen können nur vergeben werden, wenn die Mehrheit der KR dies entscheidet.
- b. **Leichte verbotene Handlungen** werden mit ‚Shido‘ bestraft und der Gegner erhält einen Wazaari. Die folgenden Handlungen gelten als leicht verboten:
1. Wenn einer oder beide Kämpfer passiv sind oder mit geringer Technik arbeiten.
 2. ‚Mubobi‘
 3. Absichtlich mit beiden Beinen die **Kampffläche** verlassen.
 4. Den Gegner absichtlich auf die Sicherheitsfläche stoßen.
 5. Den Gegner absichtlich im Part 2 schlagen oder treten.
 6. Jede weitere Aktion nachdem „Matte“ oder „Sonomama“ angesagt wurde.
 7. Schläge, Stöße und Tritte gegen die Beine.
 8. Schläge, Stöße und Tritte gegen einen liegenden Gegner.
 9. Finger - oder Zehenhebel.
 10. Eine Nierenschere anbringen und die Beine strecken.
 11. Würgen mit bloßen Händen oder Fingern.
 12. Wenn ein Kämpfer unvorbereitet oder zu spät auf die Matte kommt und den Kampfbeginn verzögert.
 13. Wenn ein Kämpfer absichtlich Zeit schindet (Richten des Gi, Abnehmen des Gürtels, abnehmen des Handschutzes usw.).
 14. Hebeln und Würgen in den Altersklassen Schüler D.
- c. Eine **verbotene Handlung** wird mit einem ‚Chui‘ bestraft und der Gegner bekommt 2 Wazaari:
1. Schläge, Stöße und Tritte die den Körper des Gegners hart treffen..
 2. **Den Gegner von der Kampffläche über die Sicherheitsfläche hinaus werfen.**
 3. Die Kommandos des MR nicht befolgen.
 4. Wenn unnötige Worte, Anmerkungen oder Gesten an den Gegner, die Kampfrichter, die Listenführung oder sonstige Personen gerichtet werden.
 5. Wenn eine unkontrollierte Aktion durchgeführt wird, wie 'Rundum'-Schläge - und Tritte, welche nicht gestoppt werden, auch wenn sie den Gegner verfehlen. Wenn eine Wurftechnik durchgeführt wird, nach welcher der Gegner nicht sofort fortfahren kann.
 6. Gerade Schläge und Tritte zum Kopf.
 7. Kämpfen in Part 1 in den Altersklassen Schüler D, C und B.
 8. Das Schlagen oder Treten zum Kopf in der Altersklasse Schüler A.
- d. Wenn die zweite verbotene Handlung durchgeführt wird, verliert der Kämpfer mit ‚Hansokumake‘.
- e. Folgende Aktionen gelten als **schwere Verbotene Handlungen**:
1. Jede Aktion die den Gegner verletzen kann.
 2. Den Gegner mit einem Hebel oder einem Würgegriff werfen oder versuchen zu werfen.
 3. Rückgrat- und Nackenhebel.
 4. Jeder gedrehte Fuß- oder Kniehebel.
- f. Wenn die erste schwere verbotene Handlung durchgeführt wird, verliert der Kämpfer mit ‚Hansoku-make‘ mit 0 Punkten. Der Gegner erhält 14 Punkte oder den Punktestand, den er bereits erkämpft hat, wenn dieser höher als 14 ist.
- g. Wenn ein Kämpfer das zweite Mal einen Kampf mit ‚Hansoku-make‘ verliert, wird er vom Wettkampf/ Turnier ausgeschlossen.
- h. Wenn ein Kämpfer sich nach dem Kampf unsportlich verhält, kann die Kampfrichtercrew der Matte einstimmig beschließen den Teilnehmer vom Wettkampf/ Turnier auszuschließen. Sie müssen den Hauptkampfrichter informieren und anschließend den Veranstalter dazu veranlassen diese Entscheidung bekannt zu geben. Der ausgeschlossene Kämpfer verliert alle Kämpfe und Medaillen, die er bereits gewonnen hat.
- i. Wenn beide Kämpfer eines Kampfes mit ‚Hansoku-make‘ bestraft werden, wird der Kampf wiederholt.

Abschnitt 14: Regelung des Kampfes

- a. Ein Kämpfer gewinnt vor dem Ende der Kampfzeit, wenn er in jedem der 3 Parts mindestens einen Ippon erreicht hat. Diese Situation nennt man ‚Full-Ippon‘. In diesem Fall erhält der Verlierer 0 Punkte und der Gewinner 14 bzw. die erkämpfte Punkteanzahl, wenn diese über 14 liegt. Full Ippon ist in den Alterklassen Schüler D, C und B nicht möglich, da sie nicht in Part 1 kämpfen dürfen.
- b. Wenn die Kampfzeit vorüber ist, gewinnt der Kämpfer mit den meisten Punkten.
- c. **Wenn am Ende des Kampfes beide Teilnehmer die selbe Punktezahl haben, gewinnt jener, der einen oder mehrere Ippons in mehreren unterschiedlichen Parts erkämpft hat.**
- d. **Wenn am Ende des Kampfes beide Teilnehmer sowohl dieselbe Punktezahl, als auch dieselbe Anzahl an Parts, in denen Ippons erzielt wurden, gewinnt jener mit der höheren Ipponanzahl.**
- e. Ist dies auch gleich, wird nach einer Minute Pause eine Extrarunde (2 Minuten) gekämpft. Dieser Vorgang kann wiederholt werden. Die Ippons des Kampfes werden in der Extrarunde natürlich beachtet.
- e. Den Schülerklassen D, C und B ist es möglich den Kampf bei einer Differenz von 8 Punkten vorzeitig zu beenden.

Abschnitt 15: Nichterscheinen und Aufgabe

- a. Die Entscheidung ‚Fusen-gachi‘ (Sieg durch Nichterscheinen) wird vom MR jenem Kämpfer zugesprochen, dessen Gegner zum Kampf nicht erschienen ist. In diesem Fall erhält der Kämpfer, der nicht erschienen ist 0 Punkte und der anwesende Kämpfer 14 Punkte. ‚Fusengachi‘ kann dann angewandt werden, wenn der Gegner innerhalb von drei Minuten mindestens dreimal aufgerufen wurde.
- b. Die Entscheidung ‚Kiken-gachi‘ (Sieg durch Aufgabe) wird vom MR jenem Kämpfer zugesprochen, dessen Gegner während des Kampfes aufgibt. In diesem Fall erhält der Kämpfer, der aufgibt, 0 Punkte. Der Gegner erhält 14 Punkte oder den Punktestand, den er bereits erkämpft hat, wenn dieser höher als 14 ist.

Abschnitt 16: Verletzung, Krankheit oder Unfall

- a. Wenn ein Kampf wegen einer Verletzung eines oder beider Teilnehmer stoppt, darf der MR maximal 2 Minuten zur Erholung des/der Kämpfer geben. Jeder Teilnehmer darf maximal 2 Minuten Pause haben.
- b. Die Verletzungspause beginnt auf Kommando des MR.
- c. Wenn es einem Kämpfer unmöglich ist weiterzumachen, entscheiden der MR und die SR nach folgenden Klauseln:
 1. Wenn die Verletzung durch Verschulden des verletzten Kämpfers verursacht wurde, verliert dieser den Kampf mit 0 Punkten. Der Gegner erhält 14 Punkte oder den Punktestand, den er bereits erkämpft hat, wenn dieser höher als 14 ist.
 2. Wenn die Verletzung durch Verschulden des unverletzten Kämpfers verursacht wurde, verliert dieser den Kampf mit 0 Punkten. Der Gegner erhält 14 Punkte, oder den Punktestand, den er bereits erkämpft hat, wenn dieser höher als 14 ist.
 3. Wenn es nicht nachvollziehbar ist wer Schuld an der Verletzung trägt, verliert der verletzte Kämpfer mit 0 Punkten. Der Gegner erhält 14 Punkte oder den Punktestand, den er bereits erkämpft hat, wenn dieser höher als 14 ist.
- d. Wenn ein Teilnehmer während des Kampfes erkrankt und nicht weiterkämpfen kann, verliert dieser mit 0 Punkten. Der Gegner erhält 14 Punkte oder den Punktestand den er bereits erkämpft hat, wenn dieser höher als 14 ist.
- e. Der offizielle Arzt bestimmt, ob der verletzte Kämpfer weiterkämpfen darf oder nicht.
- f. Wenn ein Kämpfer das Bewusstsein verliert oder in Ohnmacht fällt, muss der Kampf gestoppt werden und der Teilnehmer wird vom Wettkampf/ Turnier ausgeschlossen.

Abschnitt 17: Mannschaftswettkämpfe

Mannschaftswettkämpfe sind möglich und werden zu denselben Regeln durchgeführt wie im Einzelkampf.

Abschnitt 18: Reservekämpfer bei Mannschaftsbewerben

- a. Reservekämpfer können Mannschaftsteilnehmer ersetzen, die verletzt oder erkrankt sind.
- b. Der Reservekämpfer muss in der selben Gewichtsklasse oder in einer leichteren Gewichtsklasse sein wie der Teilnehmer der ersetzt wird.
- c. Reservekämpfer können keinen Teilnehmer ersetzen, der disqualifiziert wurde.
- d. Die Reservekämpfer müssen zur gleichen Zeit wie die regulären Kämpfer gemeldet und gewogen werden.

III.) Duosystem JJIF

Abschnitt 19: Allgemeines

- a. Das JJIF-Duo System zielt darauf ab Verteidigungstechniken eines Kämpfers vorzuführen. Die Angriffe sind vorgegeben und werden von einem Kämpfer des eigenen Teams durchgeführt. Die Attacken werden in 4 Gruppen zu jeweils 5 Angriffen unterteilt:
 - A Gegriffene Angriffe
 - B Umklammerungen und Nackenhebel
 - C Schläge, Stöße und Tritte
 - D Waffen
- b. Jede Attacke muss durch eine ‚Vor-Attacke‘ begonnen werden. (z.B. Stoßen, Atemi, Ziehen)
- c. **Jeder Angriff kann sowohl Links als auch Rechts präsentiert werden, und liegt im Ermessen der jeweiligen Teams.**
- d. Die Abwehrtechniken obliegen ganz dem Ermessen des Verteidigers. Die Teilnehmer dürfen in der Rolle des Angreifers und des Verteidigers wechseln. Die Beinstellung obliegt dem Ermessen der Kämpfer.
- e. Der Mattenkampfrichter (MR) zieht drei Attacken pro Serie. Das andere Paar hat dieselben Angriffe, aber in einer anderen, vom MR angesagten, Folge.
- f. Bei der ersten Attacke jeder Serie muss der Tori (Verteidiger) die Jury auf seiner rechten Seite haben. Bei jeder weiteren Attacke ist dies nicht relevant.
- g. Die Punkte werden nach jeder Serie von der Jury vergeben. Bei dem Kommando ‚Hantei‘, das vom MR gegeben wird, heben die Kampfrichter die Punktetafeln über ihren Köpfen.
- h. **Falls nötig zeigt der MR falsche oder schlechte Angriffe mit dem korrekten Zeichen an und nennt laut die Nummer des falschen oder schlechten Angriffes.**
- i. Wenn ein Paar in 2 aufeinander folgende Kämpfe involviert ist, so besteht eine maximale Erholungszeit von 5 Minuten.
- j. Es können 3 oder 5 Kampfrichter als Jury fungieren.

Abschnitt 20: Material

- a. Der Veranstalter muss rote und blaue Gürtel, Punktetafeln für Kampfrichter, Anzeigetafeln, Listen und Verwaltungspapier sowie einen Platz für Kampfrichter und das technische Komitee zur Verfügung stellen.
- b. Die Listenführung muss aus mindestens 2 Personen bestehen.
- c. Die Kämpfer müssen einen Soft-stick und ein Gummimesser verwenden. **Der Stock muss zwischen 50 cm und 70 cm lang sein.**

Abschnitt 21: Klassen

- a. Ein Paar darf ohne jede Regel, mit Ausnahme des Alters, gebildet werden. Kriterien wie Gewicht oder Graduierung sind nicht relevant. Zur Einteilung in Altersklassen wird das Geburtsjahr des älteren Starters herangezogen.
- b. Folgende Klassen sind erlaubt: Männer, Frauen, Mixed

Abschnitt 22: Bewertungskriterien

- a. Die Jury soll folgende Punkte beachten und bewerten:
 1. Haltung / Auftreten
 2. Effektivität
 3. Geschwindigkeit
 4. Kontrolle
 5. Kraftvoller Angriff
 6. Realität
 7. Vielfalt
- b. Für die Gesamtwertung sollte das Augenmerk auf den Angriff und den ersten Teil der Verteidigung gelegt werden.
- c. Die Atemis müssen kraftvoll und gut kontrolliert sein, aber realistisch und natürlich ausgeführt werden.
- d. Würfe und zu Boden bringende Techniken müssen den Gegner aus dem Gleichgewicht bringen und effektiv sein.
- e. Hebel - und Würgetechniken müssen der Jury deutlich und korrekt gezeigt werden. Der Uke muss abklopfen.
- f. Sowohl der Angriff als auch die Abwehr müssen technisch korrekt und realistisch durchgeführt werden.

Abschnitt 23: Verlauf

- a. Die Paare stehen sich in der Mitte der Wettkampffläche, mit dem Gesicht zueinander gerichtet, mit zirka zwei Metern Abstand gegenüber. Das erstgenannte Paar (Paar 1) trägt rote Gürtel und steht auf der rechten Seite des MR. Das zweite Paar (Paar 2) trägt blaue Gürtel. Auf das Zeichen des MR verbeugen sich die Kämpfer zuerst zum MR, anschließend zueinander. Das 2. Paar verlässt die Kampffläche und geht zur Sicherheitsfläche.
- b. Der Kampf beginnt, wenn der MR die erste Attacke bekannt gibt. Er verlautet die Nummer der Attacke in Englisch und gibt mit seiner Hand das entsprechende Zeichen.
- c. Am Ende der Serie A kniet das Paar 1 ab und die Jury gibt die Punkte bekannt. Anschließend verlässt das Paar die Kampffläche und geht auf die Sicherheitsfläche. Paar 2 zeigt ebenfalls die Serie A und bekommt seine Punkte. Paar 2 beginnt Serie B und bekommt seine Punkte. Darauf zeigt Paar 1 die Serie B und bekommt seine Punkte. Paar 1 beginnt mit Serie C, etc, und Paar 2 beginnt mit Serie D, etc.
- d. Nachdem die letzte Serie vom letzten Paar vorgezeigt wurde, endet der Kampf. Die Paare nehmen nach Aufforderung des MR ihre Plätze ein. Der MR befragt die Listenführung nach dem Gewinner und gibt anschließend durch Heben seiner Hand und Ausruf der Gürtelfarbe den Gewinner bekannt.
- e. Wenn die Punkteanzahl der Paare gleich ist („Hikiwake“), geht der Kampf weiter bis ein Gewinner fest steht. Das Paar mit dem blauen Gurt beginnt mit Serie A.
- f. Nachdem der MR den Gewinner bekannt gegeben hat, verbeugen sich die Kämpfer zuerst zueinander anschließend zu den Kampfrichtern.

Folgende Techniken sind den Schülerklassen zu präsentieren:

Schüler D: Je eine Technik aus den Serien 1- 3 freier Wahl.
Schüler C: Je 2 Techniken aus den Serien 1- 3 freier Wahl.
Schüler B: Je 3 Techniken aus den Serien 1- 3 freier Wahl.
Schüler A: Je 3 Techniken aus den Serien 1- 3 freier Wahl.

Das Prozedere ist gleich wie bei der Kampfklasse, mit Ausnahme der Schüler D, hier werden die Techniken gleich hintereinander präsentiert.

Abschnitt 24: Punkte System

- a. Die Punkte werden von 0 – 10 (im ½ Intervall) vergeben.
- b. Die höchste und niedrigste Punkteanzahl wird abgezogen.

Abschnitt 25: Jury

Die Jury besteht aus 5 geprüften Kampfrichtern, jeder von einer anderen Nation, mindestens aber aus 3.

Abschnitt 26: Nichterscheinen und Aufgabe

- a. Die Entscheidung ‚Fusen-gachi‘ (Sieg durch Nichterscheinen) wird vom MR jenem Paar zugesprochen, dessen Gegner zum Kampf nicht erschienen sind. ‚Fusen-gachi‘ kann angewandt werden, wenn das Paar innerhalb von drei Minuten mindestens dreimal aufgerufen wurde. **Das anwesende Paar erhält 12, das abwesende 0 Punkte.**
- b. Die Entscheidung ‚Kiken-gachi‘ (Sieg durch Aufgabe) wird vom MR jenem Paar zugesprochen, dessen Gegner während des Kampfes aufgibt. **Das Siegerpaar erhält 12, das aufgebende Paar 0 Punkte.**

Abschnitt 27: Verletzung, Krankheit, Unfall

- a. Wenn Verletzung, Krankheit oder Unfall eintritt, darf das aktive Paar eine Verletzungspause von maximal **2** Minuten beanspruchen, bevor sie fortfahren. (Die maximale totale Verletzungspause pro Paar pro Kampf darf **2** Minuten nicht überschreiten)
- b. Wenn ein Paar nach einer Verletzung nicht weiterkämpfen kann, wird dem anderen Paar ‚Kikengachi‘ zugesprochen.

Abschnitt 28: Mannschaftskämpfe

Mannschaftswettkämpfe sind möglich und werden zu denselben Regeln durchgeführt wie im Einzelkampf.

IV.) Abschluss

Abschnitt 29: Situationen die von den Regeln nicht gedeckt sind

- a. Jede Situation, die entstehen könnte und vom Regelwerk nicht gedeckt ist, muss von den Kampfrichtern der Veranstaltung abgeklärt werden. Diese müssen gemeinsam eine Entscheidung treffen.
- b. Die TR haben kein Entscheidungsrecht, sie dürfen nur beraten.

Abschnitt 29: Gültigkeit

Diese Regeln wurden vom JJVÖ im Januar 2010 überarbeitet und werden ab 1. Januar 2010 angewandt. Diese Regeln ersetzen alle bis dahin existierenden.

der
DK Vorstand am 30.1.2010