

I. Allgemeines

Abschnitt 1: Anwendungsbereich

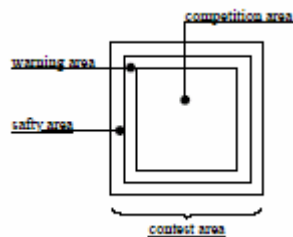
Diese Regeln gelten bei allen Wettkämpfen der Kampfklasse und Junioren und der Schülerklassen des JJVÖ im Duo- und Fighting System.

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 genug 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 herabzuhängen.
- f. Weibliche Kämpferinnen müssen ein ausschließlich weißes T-Shirt oder einen weißen Body unter dem Gi tragen.
Männer dürfen kein T-Shirt 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. Der Kämpfer darf keine Brillen tragen. Kontaktlinsen dürfen auf eignes Risiko getragen werden.
- j. Hand-, Bein- und Fußschützer müssen in roter oder blauer Farbe getragen werden.

Abschnitt 3: Wettkampffläche

- a. Jede Veranstaltungsfläche muss 12m x12m groß sein und muss mit Tatamis in den erlaubten Farben bedeckt sein.
- b. Die Veranstaltungsfläche wird in zwei farbliche Zonen unterteilt. Die Abgrenzung dieser zwei Zonen wird Warnfläche („warning area“) genannt. Diese Warnfläche muss durch rote Tatamis gekennzeichnet werden. Dieser Teil soll der äußerste Rand der Wettkampffläche sein und einen Meter breit sein.
- c. Der Bereich inklusive Warnfläche wird Wettkampffläche („competition area“) genannt und muss immer 10m x 10m groß sein.
Der Bereich innerhalb der Warnfläche wird Kampffläche („fighting area“) genannt und muss 8m x 8m groß sein.
- d. Die Fläche außerhalb der Warnfläche wird Sicherheitsfläche („safety area“) genannt und soll ebenfalls einen Meter breit sein.
- e. Wenn zwei oder mehrere Wettkampfflächen nebeneinander sind ist eine gemeinsame Sicherheitsfläche nicht erlaubt.
- f. **Die Mindestfläche muss 6m x 6m plus 1 Meter Warnfläche betragen.**



Abschnitt 4: Trainer

- a. Der Wettkämpfer darf nur durch einen Trainer betreut werden, der während des Wettkampfes am äußersten Rand der Matte steht. ¹
- b. Wenn der Trainer durch Fehlverhalten gegenüber der Athleten, der Kampfrichter, des Publikums oder irgendjemand anderen auffällt kann ihn der Mattenkampfrichter, für die Dauer des laufenden Kampfes, von der Fläche für Offizielle verweisen.
- c. Sollte das Fehlverhalten andauern, kann ihn der Hauptkampfrichter für die gesamte Veranstaltungsdauer der offiziellen Fläche verweisen.

¹ Ein Stuhl für den Trainer am Rand der Matte ist erlaubt.

II. JJIF Fighting System

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, takedowns, Hebel- und Würgetechniken
Part 3: Boden-, Hebel- und Würgetechniken
Die Kämpfer müssen technisch aktiv sein bevor sie im nächsten Part weiterkämpfen. Eine Aktion ist dann technisch gültig wenn der Kämpfer diese kontrolliert und in gutem Gleichgewicht ausgeübt hat. ²
- c. Angriffe im ersten Part dürfen nur auf folgende Bereiche ausgeübt werden:
Kopf, Gesicht, Nacken, Bauch, Brust, Rücken, 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.

² Mit Kombination gemeint sind:

In Part 1 müssen die Kämpfer Kombinationen mit Schlägen und Tritten machen.

In Part 2 müssen die Kämpfer wirklich aktiv versuchen den Gegner durch Würfe zu Boden zu bringen.

In Part 3 müssen die Kämpfer versuchen den Gegner wirklich festzuhalten bzw. sich aktiv aus dem Festhalter zu befreien.

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-, Fußschützer in der Farbe ihres Gürtels (blau oder rot) tragen. Die Schützer müssen aus weichem Schaumstoff bestehen und müssen mindestens 2cm aber maximal 3cm dick sind.
- c. Die Schützer müssen ordentlich passen und in gutem Zustand sein.
- d. Es ist erlaubt ein Suspensorium und einen Mundschutz zu tragen. Weiblichen Kämpfern ist es erlaubt einen Brustschutz zu tragen.
- e. Fuß -, Schienbeinschützer, Suspensorium und Brustschutz müssen unter dem Gi getragen werden.
- f. Lange Haare müssen mit einem weichen Haarband zusammengebunden werden.

Abschnitt 7: Gewichtsklassen

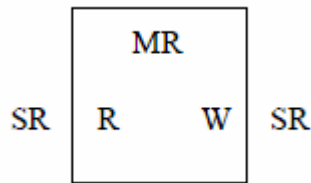
Siehe Anhang III: Gewichtsklassentabelle

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

- 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.

- c. 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 Osaekomi Zeit sowie die Verletzungszeit.
- d. 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.
- e. 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

- 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 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 einer der zwei Kämpfer mit beiden Knien am Boden ist, bzw. am Boden sitzt oder liegt beginnt Part 3.
- e. Wenn in Part 1 einer der Kämpfer ohne technische Aktion angreift oder wenn er sich selbst gefährdet (‚Mobobe‘) wird eine Strafe gegeben und der Kampf wird in Part 1 fortgesetzt.
- f. Die Kämpfer dürfen sich maximal 5 Sekunden auf der Warnfläche aufhalten.
- 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 anschließend zu den Kampfrichtern, die in einer Linie auf der Kampffläche 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 hat.
 2. Wenn einer oder beide Kämpfer eine verbotene Handlung in Part 1, 2 und/oder 3 durchgeführt haben.
 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 Osaе-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. ₃
- 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 wegen Passivität in Part 1, 2 oder Part 3 zu geben.
 2. Um einem oder beiden Kämpfern eine Strafe in Part 1, 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‘.

₃ Der MR und die SR sollen gemeinsam – nach Befragung des TR – entscheiden ob die letzte Handlung vor oder nach dem Ende der 3 Minuten durchgeführt wurde.

Abschnitt 12: Punkte

Die Punkte müssen durch die Mehrheit der KR vergeben werden, deshalb 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 durchgeführt 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, erlaubte- zu Boden bringende Techniken, Hebel und Würger)
 1. Würger, Hebel bei denen der Gegner nicht abklopfen kann und der MR den Kampf mit ‚Matte‘ stoppen muss. (Ippon, 2 Punkte)
 2. Würger, Hebel mit Abklopfen (Ippon, 2 Punkte)
 3. Ein perfekter Wurf oder eine perfekte erlaubte zu Boden bringende Technik. (Ippon, 2 Punkte)
 4. **Das technisch korrekte Halten eines Hebels oder Würgers in der Altersklasse Schüler B über 5 Sekunden.** (Ippon, 2 Punkte)
 5. Ein nicht perfekter Wurf oder eine nicht perfekte erlaubte 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 abklopfen kann und der MR den Kampf mit ‚Matte‘ stoppen muss. (Ippon, 3 Punkte)
 2. Osaе-komi, Würger und Hebel mit abklopfen. (Ippon, 3 Punkte)

3. Ein wirksamer, kontrollierter Osae-komi der 15 Sekunden dauert.⁴ (Ippon, 2 Punkte)
 4. Das technisch korrekte Halten eines Hebels oder Würgers in der Altersklasse Schüler B über 5 Sekunden. (Ippon, 3 Punkte)
 5. 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‘.

⁴ Osae-komi darf nur angesagt werden wenn:

1. Die kontrollierte Person überwiegend am Bauch oder am Rücken liegt.
2. Die Beine des Tori frei sind.
3. Wenn der Uke gut fixiert ist und sich nicht frei bewegen kann und der Tori den Uke gut unter Kontrolle hat.

Osae-komi darf auch weitergeführt werden wenn:

1. Die Kontrollierte Person einen Fuß des Tori fassen kann.
2. Die Kontrollierte Person sich auf die Seite zurück drehen kann.

Wenn mehr als die Hälfte von beiden Körpern außerhalb der Warnfläche ist muss der Osae-komi abgebrochen werden.

Beim Sankaku-Jime muss eine Hand innerhalb der gekreuzten Beine sein.

Es ist nicht möglich verschiedene Punkte für eine kontrollierende Technik zu vergeben.

(z.B. Ein Osae-komi der länger als 10 Sekunden gehalten wird und ein Armhebel ergeben keinen Wazaari und einen Ippon) Das ist nur möglich wenn der MR den Osae-komi zuerst mit ‚Toketa‘ gestoppt hat.

Abschnitt 13: Strafen

a. Strafen können nur vergeben werden wenn die Mehrheit der KR dies entscheidet.⁵

⁵ Fehler bei den Punkten oder Strafen auf der Liste müssen von den drei KR und dem zuständigen TR korrigiert werden

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.⁶
 - ⁶ 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 nur abwehren oder einer oder beide Kämpfer absichtlich zu Boden gehen. Wenn die Kämpfer nicht in den Part 2 weitergehen aber im Part 1 aktiv sind.
 - Passivität Part 3: Wenn einer oder beide Kämpfer keine Aktionen setzen mit der Absicht Punkte zu erhalten.
- 2. ‚Mobobe‘
- 3. Wenn ein Kämpfer absichtlich mit beiden Füßen die Sicherheitsfläche betritt.
- 4. Wenn ein Kämpfer den Gegner absichtlich auf die Sicherheitsfläche stößt.
- 5. Wenn ein Kämpfer den Gegner absichtlich im Part 2 schlägt oder tritt.
- 6. Wenn ein Kämpfer eine Aktion startet obwohl das Kommando ‚Matte‘ gegeben wurde.
- 7. Wenn absichtlich Schläge, Stöße, Tritte auf die Beine durchgeführt werden.
- 8. Wenn absichtlich Schläge, Stöße, Tritte auf den liegenden Gegner durchgeführt werden.
- 9. Finger - oder Zehenhebel anbringen
- 10. Eine Nierenschere anzubringen
- 11. Würgen mit bloßen Händen oder Fingern.
- 12. Wenn ein Kämpfer unvorbereitet oder zu spät auf die Matte kommt.

- 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 und C**

c. Eine **verbotene Handlung** wird mit einem ‚Chui‘ bestraft und der Gegner bekommt 2 Wazaari:

1. Harte Schläge, Stöße, Tritte auf den Körper des anderen.⁷
⁷Beispiel für c1: Eine Technik die durch den Körper / Kopf des Gegners gestoppt wird, anstatt durch die Kontrolle des Angreifers über die Technik.
 Beispiel für c1: Eine Technik bei welcher der Kopf des Gegner - aufgrund des Kontaktes - bewegt wird.
 Techniken welche Blutung verursachen (ausgenommen das Öffnen einer bestehenden Wunde) müssen von den MR und SR auf Grund der Situation beurteilt werden ob es eine Strafe laut c1 (verbotene Handlung) oder e1 (schwere verbotene Handlungen) ist.
 Techniken die den Kopf bloß berühren oder innerhalb von 10cm ausgeführt werden sind gültig und werden bewertet (ausgenommen gerade Techniken).
 Kontakte am Körper werden als **Semi Kontakt (leichter / wörtlich Haut Kontakt)** bewertet. Andernfalls wird es als Hard Contact laut c1 bewertet.
 Eine andere Situation, die beachtet werden muss ist, wenn der Gegner in eine Technik ‚läuft‘. In diesem Fall wird dem Angreifer kein ‚Hard Contact‘ vorgeworfen. Es ist abzuwägen ob dem Angegriffenen eine Strafe wegen Mobobe zu geben ist. Sofern, der Angegriffene schon vorher sich mehrmals selbst gefährdet hat, bzw. wenn der Angegriffene vorher schon rücksichtsloses Verhalten gezeigt hat.
2. Wenn der Gegner absichtlich von der Warn- in die Sicherheitsfläche geworfen wird (oder außerhalb der Sicherheitsfläche).⁸
⁸Würfe von der Kampffläche (nicht in die Warnfläche) in die Sicherheitsfläche ist nicht verboten.
 Würfe von der Kampffläche (nicht in die Warnfläche) außerhalb der Sicherheitsfläche ist verboten.
3. Die Kommandos des MR nicht befolgt werden.
4. Wenn unnötige Worte, Anmerkungen oder Gesten an den Gegner, die Kampfrichter, die Listenführung oder an das Publikum gerichtet werden.
5. Wenn der Gegner von der Kampffläche außerhalb der Sicherheitsfläche geworfen wird.⁹
⁹Es ist keine verbotene Handlung den Gegner von der Kampffläche in die Sicherheitsfläche zu werfen.
6. 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.
7. Gerade Schläge und Tritte zum Kopf.
8. **Kämpfen in Part 1 in den Altersklassen Schüler D, C und B**
9. **Hebeln und würgen in der Altersklasse Schüler B mit der Absicht den Gegner zu verletzen.**
10. **Das Schlagen oder Treten zum Kopf in der Altersklasse Schüler A**

d. Wenn die zweite verbotene Handlung durchgeführt wird, verliert der Kämpfer mit ‚Hansoku-make‘.

e. Folgende Aktionen gelten als **schwere Verbotene Handlungen**:

1. Jede Technik die den Gegner verletzen kann.
2. Den Gegner mit einem Hebel oder einem Würgegriff zu werfen oder versuchen zu werfen.
^{10 (original 9)}
^{10 (original 9)} Eine Wurftechnik in Verbindung mit einem Hebel oder einem Würger ist eine verbotene Technik (z.B. Kote-gaeshi ist eine zu bodenbringende Technik.)
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 Kampfendes

- a. Ein Kämpfer gewinnt vor dem Ende der Kampfzeit, wenn er in jedem Part einen Ippon erreicht hat. Diese Situation nennt man ‚Full-Ippon‘. **Full Ippon ist in den Alterklassen Schüler D, C und B nicht möglich, da sie nicht in Part 1 nicht 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 mit den meisten Ippons.
- d. Wenn am Ende des Kampfes beide Teilnehmer sowohl die selbe Punktezahl als auch die selbe Anzahl an Ippons hat, wird nach einer Minute Pause eine Extra Runde (3 bzw. 2 Minuten) gekämpft. Dieser Vorgang kann wiederholt werden. Die Ippons des Kampfes werden in der Extra-Runde natürlich beachtet.
- e. **Den Schülerklasse 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. ‚Fusen-gachi‘ 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 pro Kampf haben.
- b. Die Verletzungspause beginnt auf Kommando des MR wenn der Arzt die Tatami betritt.
- 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 den selben 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. JJIF Duo System

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, Tritte
- D Waffen

- b. Jede Attacke muss durch eine ‚Vor-Attacke‘ begonnen werden. (z.b Stoßen, Atemi, ziehen) ¹¹
(original 10)
11 (original 10) Bei Serie C: Der Uke beginnt mit einem Schlag oder Tritt seiner Wahl bevor der vorgeschriebene Schlag oder Tritt, welcher vom MR angesagt wird, ausgeführt wird.
- c. 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.
- d. Der Mattenkampfrichter (MR) zieht drei Attacken pro Serie. Das andere Paar hat dieselben Angriffe, aber in einer anderen, vom MR angesagten, Folge.
- e. 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.
- f. 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.
- g. 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 dürfen einen Soft-stick (50cm) und ein Gummimesser verwenden.
- d. Lange Haare müssen mit einem weichen Haarband zusammengenommen werden.

Abschnitt 21: Klassen

- a. Ein Paar darf ohne jede Regel **mit Ausnahme des Alters** gebildet werden. Kriterien wie Gewicht, 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

- b. Für die Gesamtwertung sollte das Augenmerk auf den Angriff und den ersten Teil der Verteidigung gelegt werden. ^{12 (original 11)}

^{12 (original 11)} Show Techniken (Mithilfe des Partners), falsche und inkorrekte Techniken, unnötiges Schreien und unkontrollierte Techniken sollten durch Punkteabzug bestraft werden. Die Waffen sollten immer unter Kontrolle sein. Wenn eine Technik durch einen Unfall nicht fertig durchgeführt werden kann, darf diese nicht wiederholt werden. In diesem Fall darf die Jury nur die anderen Techniken bewerten.

- 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

Die Paare stehen sich in der Mitte der Wettkampffläche, mit dem Gesicht zueinander gerichtet, mit zirka zwei Meter 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.

Paar 2 verlässt die Kampffläche und geht auf die Sicherheitsfläche. 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.

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, and Paar 2 beginnt mit Serie D, etc.

Nachdem die letzte Serie vom letzten Paar vorgezeigt wurde endet der Kampf.

Paar 1 und Paar 2 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.

Wenn die Punkteanzahl der Paare gleich sind („Hikiwake“) geht der Kampf weiter bis ein Gewinner fest steht. Das Paar mit dem blauen Gurt beginnt mit Serie A.

Nachdem der MR den Gewinner bekannt gegeben hat, verbeugen sich die Kämpfer zuerst zueinander anschließen 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 können wie folgt vergeben werden:
 1. von 0 bis 10 (in Ganzen Punkten)
 2. von 0 bis 10 (in Halben Punkten)
- b. Die höchste und niedrigste Punkteanzahl muss weggelassen werden.

Abschnitt 25: Nichterscheinen und Aufgabe (Punkt c und d sind gleich mit Abschnitt 26 a und e -> hier nicht angeführt)

- a. Die Entscheidung ‚Fusen-gachi‘ (Sieg durch nicht Erscheinen) 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.
- b. Die Entscheidung ‚Kiken-gachi‘ (Sieg durch Aufgabe) wird vom MR jenem Paar zugesprochen, dessen Gegner während des Kampfes aufgibt.

Abschnitt 26: Verletzung, Krankheit, Unfall

- a. Wenn Verletzung, Krankheit oder Unfall eintritt, darf das aktive Paar eine Verletzungspause von maximal 5 Minuten beanspruchen bevor sie fortfahren. (Die maximale totale Verletzungspause pro Paar pro Kampf darf 5 Minuten nicht überschreiten)
- b. Wenn ein Paar nach einer Verletzung nicht weiterkämpfen kann, wird dem anderen Paar ‚Kiken-gachi‘ zugesprochen.

Abschnitt 27: Mannschaftskämpfe

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

IV. Abschluss

Abschnitt 28: 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 Februar 2008 überarbeitet und werden ab 25.5.2008 angewandt. Diese Regeln ersetzen alle existierenden Regeln.

der

DK Vorstand am 25.5.2008