

Kommentare / Regelauslegungen

I. Allgemeines

Sektion 2: Kleidung und persönliche Voraussetzungen

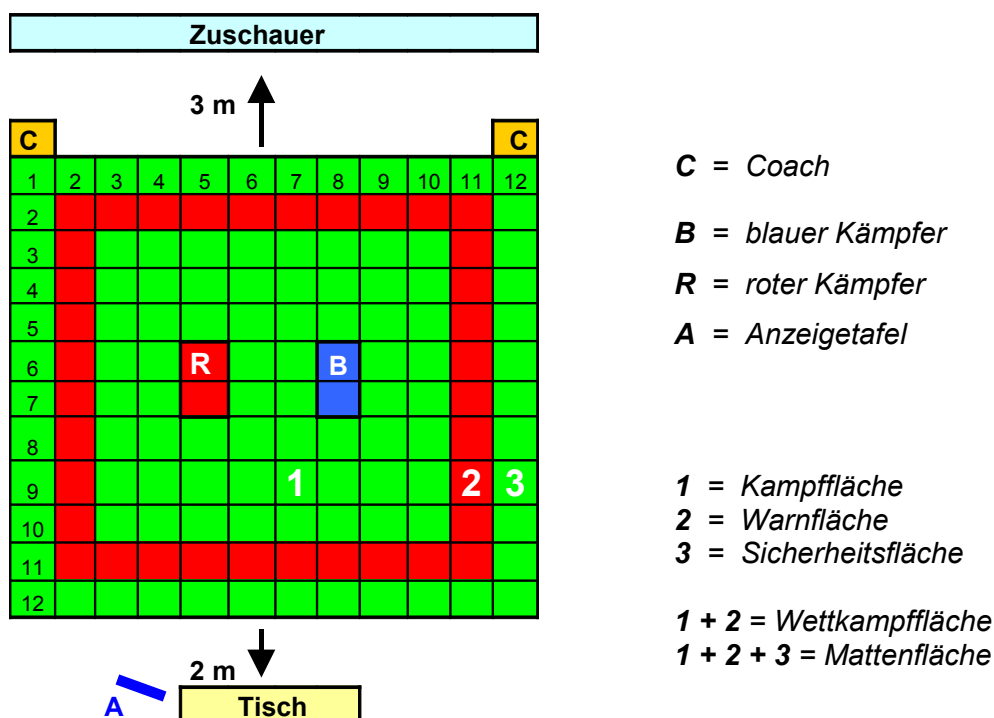
Ergänzungen zum Gi - 2 a

Auf dem Anzug sind Aufnäher, die Vereins- oder Kaderzugehörigkeit anzeigen, erlaubt. Aufdrucke oder Aufnäher, die serienmäßig vom Hersteller angebracht sind (z.B. Artikelbezeichnungen, Firmenembleme usw.), sowie der Aufdruck „Ju-Jutsu“ bzw. Nationenzugehörigkeit auf dem Anzug sind ebenfalls zugelassen. Anbringung von Werbung auf dem Gi ist gemäß den DJJV Richtlinien erlaubt.

Sonderregelungen - 2 h

- 1. Gegenstände die verletzen können - darunter fällt auch - **Piercing***
- 2. Lange Haare müssen mit einem weichen Material (Haarband usw.) zusammengebunden werden. Beanstandungen der Kampfrichter im Bereich persönliche Anforderungen / Hygiene müssen in kürzester Zeit (Festlegung individuell durch KR; zählt nicht zur Verletzungszeit) behoben werden. Kann oder will sich ein Kämpfer nicht an die o.g. Anforderungen halten, sollen die Kampfrichter dessen Gegner zum Sieger erklären.*

Sektion 3: Wettkampffläche



Die Matte soll aus handelsüblichen Teilen sein, die fest genug, nicht zu rutschig oder zu rau sind. Die gesamte Mattenfläche muss ohne Zwischenräume ausgelegt sein und sollte nicht verrutschen können. Harte und gefährdende Gegenstände (z.B. Wände, Pfeiler, Tische, Gegenstände der Betreuer usw.) müssen mindestens 2 m vom äußeren Rand der Sicherheitsfläche entfernt sein. Die Zuschauer sollten mindestens einen Abstand von 3 m zur Mattenfläche einhalten. Deutliche Kennzeichnung durch Absperrung ist erforderlich. Entsprechen die Matten nicht den Vorschriften, so haben die Kampfrichter unverzüglich den sportlichen Leiter der Veranstaltung zu informieren. Dem sportlichen Leiter obliegt die gesamte Verantwortung für seine Entscheidung, wie bei nicht regelrechtem Zustand zu verfahren ist. In diesem Fall ist vor Beginn der Veranstaltung das schriftliche Einverständnis der Wettkämpfer und Betreuer (bei Minderjährigen deren Erziehungsberechtigte oder die von den ihnen bestimmte Aufsichtsperson) einzuholen.

II. Fighting-System

Sektion 4: Coaches

Ein Stuhl für die Coaches am Mattenrand ist erlaubt.

Sektion 5: Allgemeines

Erläuterungen - 5 b – mit Kombinationen ist gemeint:

Part 1 – es müssen Kombinationen mit den Händen und den Beinen gemacht werden

Part 2 – es müssen reale Aktivitäten sein um zu Werfen (auch zu Boden bringen)

Part 3 – es müssen reale Aktivitäten sein um zu Halten und auch aus der Halteposition zu entkommen

Ergänzung der Kampfzeiten für die Jugend - 5 e

U 21 / U 18 wie Senioren

U 15 und jünger: 1 Runde a` 2 Minuten; Verlängerung jeweils 30 Sekunden

Sektion 6: Ausrüstung

Ergänzung für die Jugend - 6 b

U 18 und jünger usw. männlich: zusätzlich sind Mundschutz und Tiefschutz Pflicht

U 18 und jünger usw. weiblich: zusätzlich ist Mundschutz Pflicht

Allgemein:

Kopfschützer sind nicht erlaubt.

Sektion 8: Kampfrichter

Erläuterungen - 8 d

Der zweite Tischkampfrichter (TKR) assistiert dem ersten TKR.

Allgemein:

Aus zwingenden Gründen kann jeder Kampfrichter der Matte den Kampf stoppen. Dies ist vor allem dann der Fall, wenn es um die Gesundheit der Kämpfer geht.

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

Kampfrichtereinteilung:

Es werden Kampfrichterpools gebildet (A, B, C,...). Keiner der Kampfrichter eines Pools soll einer Nation (Verein) angehören, die er zu schiedsen hat.

Bei den Halbfinal- bzw. Finalkämpfen darf keiner der Kampfrichter der Nation (Verein) eines der Kämpfer/innen angehören.

Diese Regelung wird sich auf kleineren Turnieren nicht immer durchführen lassen. Für große Turniere (vor allem offizielle Meisterschaften) ist sie aber anzuwenden, es sei denn, es stehen nicht ausreichend viele Kampfrichter zur Verfügung.

Formelle Fehler / Tatsachenentscheidungen:

Entscheidungen bei formellen Fehlern können entweder durch die Kampfrichter auf der Matte selbst oder durch das Oberste Kampfgericht widerrufen werden, auch wenn die Kampfrichter bereits die Wettkampffläche verlassen haben.

Das oberste Kampfgericht wirkt ansonsten nur beratend, wenn es durch die Kampfrichter angerufen wird. Das Oberste Kampfgericht wird laut der Kampfrichterordnung Punkt 5 vom leitenden Kampfrichterreferenten eingesetzt.

Formelle Fehler sind beispielsweise

- a) falsche Kampfpaarungen
- b) Siegererklärung entgegen der Registraturanzeige
- c) Versagen der Zeitnahme

Keine formellen Fehler sind beispielsweise

- a) die falsche Höhe einer Bestrafung oder Bewertung
- b) die irrtümliche (rot/blau) Vergabe einer Bestrafung oder Bewertung

Hier kann / darf der Betreuer den Kampfrichter sofort darauf aufmerksam machen.

Sektion 10: Kampfablauf

Erläuterungen - 10 d

Geht ein Kämpfer im Part 2 wiederholt direkt auf seine Knie, ist dieser mit Passivität zu bestrafen. Es ist nicht erlaubt einen am Boden liegenden Gegner aufzuheben / aufzustellen und zu werfen. In diesem Fall wird der Kampf mit Matte unterbrochen.

Allgemein:

Um einen aktiven Kampf in allen 3 Parts zu gewährleisten, sollten die Kämpfer nicht länger als nötig (ca. 20 Sekunden) in einem der 3 Parts verbleiben bzw. kämpfen. Bei Haltetechniken wird die gen. 20 Sekundenregelung nicht herangezogen (z.B. Wechsel der Haltenden innerhalb von Part 3).

Sektion 11: Gebrauch von „Hajime“, „Matte“; „Sonomama“ und „Yoshi“

Erläuterungen - 11 b 2

wenn ein Seitenkampfrichter (SKR) mit seinen Händen klatscht muss der MKR den Kampf unterbrechen.

Erläuterungen - 11 b 9

Der MKR kann mit den SKR, nach Rücksprache mit dem TKR, entscheiden, ob die letzte Aktion vor oder nach Ablauf der Kampfzeit erfolgt ist.

Sektion 12: Punktevergabe

Erläuterungen - 12 a

Eine Tritttechnik, welche vom Gegner gefangen wurde, kann nicht als Ippon gewertet werden.

Erläuterungen - 12 b

Perfekte Würfe bei denen der Gegner auf dem Bauch landet werden als Ippon gewertet.

Erläuterungen - 12 c

Eine Haltetechnik kann / darf nur gegeben werden:

- 7. der Gehaltene liegt zum größten Teil auf dem Rücken oder auf dem Bauch*

8. *die Beine des Haltenden sind frei*
9. *der Gehaltene wird gut belastet und kann sich nicht frei bewegen. Der Gehaltene wird gut kontrolliert.*

Eine Haltetechnikzeit läuft weiter:

1. *der Gehaltene ein Bein klammern kann*
2. *der Gehaltene sich zur Seite oder auf den Rücken drehen kann*

*Wenn mehr als die Hälfte von beiden Kämpfern außerhalb der Warnfläche ist, wird die Haltezeit gestoppt – Toketa. Bei Sankaku-Techniken muss ein Arm beim “ Beinskreuzen“ mit einbezogen werden. Sankaku-jime und Juji-jime zählen solange als Osae-komi solange eine völlige Kontrolle von Uke`s Oberkörper besteht. Gerade Beinhebel welche Uke`s Oberkörper kontrollieren werden als Osae-komi bewertet. Kann Uke seinen Körper drehen, ist auf *Toketa* zu entscheiden.*

Bei einem vorzeitigen Beenden des Haltegriffes durch Aufgabe erhält der Gegner einen Ippon mit 3 Punkten. Eine bereits angebrochene Haltezeit ist damit berücksichtigt – keine zusätzliche Addition. Kurzfristige Wechsel in weitere Haltetechniken sind möglich. Diese vorhergehenden separaten Haltetechniken (nur Waazaritechniken) werden addiert, sofern der MKR die Haltetechniken mit Toketa unterbrochen hatte.

Zusätzliche Einschränkungen bei der Jugend U 15 und jünger Hier werden die erlaubten Würge- und Hebeltechniken im Ansatz abgebrochen und wie bei den Senioren bewertet.

Sonderregelung Jugend:

Bei den U 15 und jünger werden korrekt abgestoppte Schläge zum Kopf ohne Kontakt gewertet.

Allgemein

Alle 3 Kampfrichter sind gleichberechtigt, d.h. ein MKR kann keine Bestrafung alleine vergeben. Der TKR hat kein Mitspracherecht oder Stimmrecht bei Entscheidungen auf der Matte.

Sektion 13: Strafen

Erläuterungen - 13 a

Fehler bei Punktevergaben oder Strafen sollten von den 3 Kampfrichtern auf der Matte und dem beratenden TKR korrigiert werden.

Erläuterungen - 13 b 1

Passivität Part 1

- *Einer oder beide Kämpfer zeigen keine Aktivitäten um Punkte zu erlangen*
- *Einer oder beide Kämpfer gehen direkt in Part 2 oder 3*
- *Einer oder beide Kämpfer zeigen keine Kombinationen vor dem Übergang in den nächsten Part*

Passivität Part 2

- *Einer oder beide Kämpfer zeigen keine Aktivitäten um Punkte zu erlangen*
- *Einer oder beide Kämpfer blocken nur die Angriffe, die Bewegungen des Gegners oder haben nur die Absicht vorsätzlich in den Boden zu gehen*

Passivität Part 3

- *Einer oder beide Kämpfer zeigen keine Aktivitäten um Punkte zu erlangen*

Sollte nach mehreren Strafen wegen Passivität weiterhin Passivität in einem oder mehreren Parts vorliegen, besteht die Möglichkeit über Missachtung der Kampfrichteranweisung (die Kämpfer werden durch MKR darauf hingewiesen) die weitere Passivität mit Chui zu ahnden. Bei nochmaliger Wiederholung folgt dann Hansokumake.

Erläuterungen - 13 b 3 / 4 und 13 c 3

Der Ansatz alleine genügt nicht. Eine aktive Handlung ist erforderlich.

Erläuterungen - 13 b 12

Die Verwarnung wird gegeben, wenn der Kämpfer bei Kampfbeginn auf der Matte steht.

Erläuterungen - 13 b 13

Ein Verlust der Handschützer am Arm des benachteiligten Kämpfers führt bei Ansatz einer Hebeltechnik nicht zum Abbruch der Aktion.

Erläuterungen - 13 c 1

Harter Kontakt – Chui:

- 1. Unkontrollierte Techniken, welche den Körper oder Kopf des Gegners treffen*
- 2. Techniken, welche durch ihren harten Kontakt den Kopf des Gegners bewegen*
- 3. Techniken, welche eine Blutung verursachen (nicht vorhandene Wunden) sollen von den Kampfrichtern diskutiert werden, ob es sich um eine verbotene oder um eine schwere verbotene Handlung handelte*

Erläuterungen - 13 e 2

Wurftechniken in Verbindung / Kombination mit Hebel- oder Würgetechniken sind nicht erlaubt. Der Wurf ist nach Möglichkeit bereits in der Ausführung durch einen Kampfrichter abubrechen.

Kipphandhebel (Kote-Gaeshi) im Part 2 zählt als Technik vom Stand zum Boden.

Erläuterungen - 13 h

Mit „nach dem Kampf“ - hier ist die gesamte Dauer des Turniers gemeint.

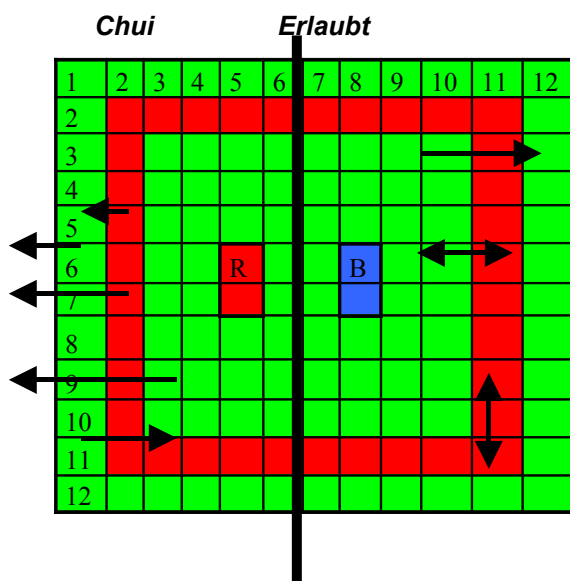
Allgemein:

Fehler bei Wertungen und Bestrafungen sollten von den Kampfrichtern korrigiert werden.

Techniken (ausschließend gerade Techniken) zum Kopf mit leichtem Kontakt oder einem Abstand bis 10 cm werden bewertet. Der Kontakt zum Körper wird als

„Hauptberührungskontakt“ betrachtet. Das Kriterium für den harten Kontakt soll diskutiert werden, wenn der Gegner in die Technik läuft. Liegt kein Verschulden beim Angreifer, wird die Aktion nicht verwarnt. In diesem Fall kann sogar eine Eigengefährdung (Mubobi) gegeben werden. Würfe von der Kampffläche (ohne Warnfläche) zur Sicherheitsfläche sind erlaubt. Würfe von der Kampffläche (ohne Warnfläche) über die Sicherheitsfläche hinaus werden mit Chui geahndet.

Möglichkeiten:



Sektion 14: Entscheidung des Kampfes

Erläuterungen - 14 a

Listeneintrag: 14 : 0 oder 0 : 14 Punkte

Erläuterungen - 14 b

Listeneintrag: Es werden die tatsächlichen Punkte, auch ein höherer Punkteunterschied als

14 Punkte, in der Punkteliste eingetragen. Es zählen alle Ippons gleich, egal in welchem Part sie erreicht wurden. Dies betrifft nicht die maximale Differenz von 14 bei der Unterbewertung - Poollisten.

Erläuterungen - 14 d

Alle Wertungen der vorangegangenen Runde werden in die weitere Runde übernommen.

Sektion 15: Nichterscheinen und Zurückziehen

Listeneintrag: 14 : 0 oder 0 : 14 Punkte

Sektion 16: Verletzung, Krankheit oder Unfall

Listeneintrag: 14 : 0 oder 0 : 14 Punkte

Allgemein:

Bei starken Kopftreffern, die zur Bewusstlosigkeit führen oder nach denen der Kämpfer Ausfallserscheinungen zeigt, ist ein Kampfverbot für das Turnier und eine Wettkampfsperre für weitere 4 Wochen auszusprechen. Diese Sperre des Kämpfers wird im Pass unter der Rubrik „ärztliche Untersuchung“ vermerkt. Eine Teilnahme an einer anderen Wettkampfveranstaltung ist erst wieder mit einem ärztlichen Attest möglich.

Die Verletzungszeit von 2 Minuten gilt insgesamt für die Gesamtdauer eines Kampfes. Darin sind auch mögliche Verlängerungszeiten enthalten. Ist die Kampfbereitschaft nicht innerhalb der Verletzungszeit wieder hergestellt, verliert der Verletzte den Kampf. Wurde in diesem Zusammenhang, als Folge der Verletzung eine Disqualifikation ausgesprochen, so darf der Verletzte zu seinem eigenen Schutz am gesamten Turnier nicht mehr teilnehmen. Eine Teilnahme am Kampf bei zuvor festgestellten Verletzungen ist erst nach der Entscheidung des Arztes oder des medizinischen Personals zulässig.

Verletzungen bei Haltetechniken - Vorgehensweise:

Wenn der Gehaltene zu erkennen gibt, dass eine Verletzung vorliegt, unterbricht der MKR den Kampf mit dem Kommando „Sonomama“ (dabei berührt der MKR die beiden Kämpfer mit seinen beiden Händen). Der MKR klärt die Ursache der Unterbrechung durch Befragung des Gehaltene. Kann der Gehaltene ohne Behandlung weiterkämpfen, so geht der Kampf sofort weiter. Muss der Verletzte jedoch behandelt werden, so geht der Kampf nach der Behandlung aus der letzten Position weiter. Kommando „Yoshi“.

Sektion 18: Ersatzkämpfer bei Mannschaftswettkämpfen

Erläuterungen - 18 b

Laut Sportordnung nur 1 Klasse tiefer möglich.

III. DUO-System

Sektion 19: Allgemeines

Erläuterungen - 19 b

Bei der Serie C muss der Angreifer vor dem eigentlichen Angriff als Pre-Attack eine Schlag- oder Tritttechnik ausführen. Die Pre-Attack muss vom Angreifer ausgeführt werden.

Erläuterungen - 19 c

Die Rolle als Angreifer oder Verteidiger kann auch während einer Serie wechseln

Erläuterungen - 19 f

Der MKR liest zuerst alle Punkte, winkt dann die höchste und die niedrigste Wertung runter und liest danach alle gültigen Punkte noch mal vor.

Erläuterungen - 19 Allgemein

Bei der Serie D kann der Angreifer mit beiden Waffen in seinen Händen beginnen.

Sektion 22: Bewertungskriterien

Erläuterungen - 22 b

Showtechniken, falsche und schwache Angriffe, unnötiges Schreien, unkontrollierte Techniken sollen mit Punktabzug bestraft werden. Die Waffen bei der Serie 4 sollten zu jeder Zeit kontrolliert werden.

Kann eine Technik aufgrund einer Verletzung / Unfall nicht beendet werden, so darf diese nicht wiederholt werden. In diesem Fall darf die Jury nur die gezeigten Techniken dieser Serie bewerten.

Sektion 23: Kampfablauf

Allgemein:

Der MKR zeigt die Nummer des Angriffes zuerst zu den Kämpfern, dann zum Kampfgericht.

Sektion 24: Punktesystem

Festlegung der Unterbewertung bei der Listenführung:

- 1. Bei der Unterbewertung sind die tatsächlichen Punkte zu berücksichtigen (nicht die Differenz wie im Fighting-System).*
- 2. Bei Kiken-gachi (vorzeitige Aufgabe eines Paares) ist für beide Paare in der Unterbewertung der Durchschnittswert absolvierter voller Kämpfe (max. 4 Serien je Kampf) heranzuziehen.*

Sektion 30: In Kraft treten

Zusatz zum internationalen Regelwerk:

Sollte sich eine der oben aufgeführten Bestimmungen im internationalen Regelwerk ändern, so wird diese umgehend in das vorliegende Regelwerk eingearbeitet. Zuständig hierfür ist der Kampfrichterausschuss unter Vorsitz des Kampfrichterdirektor.

Anhang:

Arbeitsanweisung des JJIF- Congress 1999, gedacht als Richtlinie / Auslegung des vorhandenen Regelwerks. Ergänzung mit Mitteilung vom 05.08.2004.

1. *Die Bewertungskriterien nach Ziffer 22 Nr. 2 sollen stärker beachtet werden.*
2. *Die Realitätsbezogenheit einer jeden Technik und Kombination ist zu beachten.*
3. *Unnötiges Schreien soll mit geringer Punktbewertung bestraft werden.*
4. *Schock und Gleichgewichtsbrechen sollen in logischer Verbindung zum Rest der Kombination stehen.*
5. *Kicks und Atemitechniken sollen so viel Kontakt haben, dass sie realistisch erscheinen.*
6. *Alle Aktionen sollen in Richtung des Kampfgerichts gezeigt werden.*
7. *Der Mattenrichter / die Mattenrichterin soll in der Lage sein zu erkennen, dass ein Angriff falsch ist und dies vor dem Kommando „Hantei“ durch Handzeichen dem Kampfgericht anzeigen.*
8. *In jedem Fall, wenn der Angreifer dem Verteidiger erkennbar hilft (Mitspringen oder vorteilhafte Einnahme einer bestimmten Körperhaltung), sollen dafür Punkte abgezogen werden.*
9. *Nach dem Ende einer Kombination sind Distanz und Kontrolle wichtig.*
10. *Bei Waffenangriffen darf sich der Verteidiger nicht selbst in Gefahr bringen.*
11. *Während der gesamten Aktion sollte die Waffe in der Serie D unter Kontrolle sein (kein „fliegendes“ Messer..)*
12. *Die Waffen sollen abgenommen werden.*
13. *Beim Duo-Mixed soll der weibliche Teilnehmer mehr beachtet werden (Der weibliche Teilnehmer soll mindestens zu 50 % als Verteidiger agieren)*
14. *Abschlusstechniken am Boden sollen erst durchgeführt werden nachdem der Angreifer vollständig kontrolliert wird*
15. *In die Bewertung fließt nun auch eine korrekte Kampfstellung (beider Kämpfer) am Ende der Technik mit ein*
16. *Bei den Waffenangriffen soll der Verteidiger die Waffe nach Abschluss der Technik nicht dem Angreifer übergeben*
17. *Statische Angriffe – ohne Zug oder Schieben – sind zulässig*
18. *Der Verteidiger muss den Angriff zulassen (nicht bereits vor bzw. während des Angriffes reagieren)*

19. zu Punktabzug sollen führen: *Showtechniken, unkontrollierte Techniken und falls die Waffen nicht zu jeder Zeit kontrolliert werden können*
20. *Bei der Bewertung des Angriffes entfällt ein Teil auch auf die erste Reaktion des Verteidigers – $\frac{3}{4}$ (3 Punkte) zu $\frac{1}{4}$ (1 Punkt)*
21. *Die Waffen sollen dem Kampfgericht nicht unnötigerweise demonstrativ gezeigt werden (betrifft den Waffenwechsel innerhalb der Serie D).*

Überarbeitet durch Kampfrichterausschuss + Kampfrichterdirektor 25.09.2007

Zustimmung Vorstand DJJV 02.10.2007