

International Jiu-Jitsu Academy e.V.

Wettkampfordnung



Stand vom 08.03.2023



International Jiu-Jitsu Academy e.V.

Wettkampfordnung



INHALTSVERZEICHNIS

	Seite
§ 1 Allgemeines	4
I. Geltungsbereich	
II. Teilnahmeberechtigung	
III. Eintragung im Budo-Pass	
IV. Haftungsausschluss	
V. Wettkampfformen	
VI. Aufbewahrung der Turnierunterlagen	
§ 2 Wettkampfleiter / Kampfrichter / Listenschreiber	4 - 6
I. Ausbildungsvoraussetzungen	
a.) Wettkampfleiter	
b.) Kampfrichter	
c.) Listenschreiber	
II. Ausbildung	
a.) Wettkampfleiter	
b.) Kampfrichter	
c.) Listenschreiber	
III. Aufgaben	
a.) Wettkampfleiter	
b.) Kampfrichter	
c.) Listenschreiber	
IV. Kleidung	
V. Vergütung	
§ 3 Wettkämpfe	6 - 7
I. Offizielle Wettkämpfe	
II. Wettkampfsprache	
III. Inhalt von Ausschreibungen	
IV. Kleidung / persönliche Anforderungen eines Kämpfers	
V. Einspruch	
§ 4 Klasseneinteilungen / Wiegen	7
§ 5 Kumite Shiai	8 - 12
I. Altersklassen	
II. Gewichtsklassen	
III. Wiegen	
IV. Schutzausrüstung	
V. Allgemeines	
VI. Wettkampfablauf	
VII. erlaubte / verbotene Techniken	
VIII. Bewertung	



International Jiu-Jitsu Academy e.V.

Wettkampfordnung



§ 6 Random Attack	13 - 16
I. Allgemeines	
II. Kampfgericht	
III. Altersklasse	
IV. Auslösung der Angriffe	
V. Wettkampfablauf	
VI. Bewertung	
VII. Disqualifikation	
VIII. Angriffskatalog Random Attack	
§ 7 Pairs	17 - 19
I. Allgemeines	
II. Kampfgericht	
III. Altersklassen	
IV. Einteilung der Kategorien	
V. Wettkampfzeit	
VI. Wettkampfablauf	
VII. Bewertung	
§ 8 Kata	20
I. Allgemeines	
II. Altersklassen	
III. Bewertung	
§ 9 Wettkampfkommmandos	21 - 22
I. Allgemeines	
II. Begriffe und ihre Bedeutungen	
a.) im Wettkampfverlauf	
b.) Bestrafungen	
c.) Wertungen	
§ 10 Inkrafttreten	22



International Jiu-Jitsu Academy e.V.

Wettkampfordnung



§ 1

Allgemeines

- I. Die nachfolgenden Regelungen gelten für die Wettkampfformen der „International Jiu-Jitsu Academy e.V.“ (IJJA e.V.).
- II. Bei allen Wettkämpfen gem. § 3 Abs. 1 der Wettkampfordnung der IJJA e.V. (WKO IJJA e.V.) sind die Sportler teilnahmeberechtigt, welche im Besitz eines gültigen Budo-Pass (inkl. gültiger Jahressichtmarke) ist.

Der Pass muss beim Wiegen vorliegen.
- III. Bei allen Wettkämpfen können sich die Teilnehmer ihre Erfolge im Budo-Pass eintragen lassen. Die Eintragung erfolgt durch die Wettkampfleitung des Turniers.
- IV. Die Teilnahme bei allen Wettkämpfen geschieht auf eigene Gefahr. Veranstalter und Ausrichter übernehmen keinerlei Haftung. Bei der Jugend wird das Einverständnis der Erziehungsberechtigten vorausgesetzt.
- V. Bei Wettkämpfen werden die Meister in folgenden Wettkampfformen ermittelt:

Kumite Shiai	(Kampf)
Random Attack	(Technik-Einzelmeisterschaft)
Pairs	(Paarmeisterschaft)
Kata	(Formenwettkampf).
- VI. Für die Aufbewahrung der Turnierunterlagen ist der Veranstalter / Ausrichter (Sportwes) verantwortlich.

§ 2

Wettkampfleiter / Kampfrichter / Listenschreiber

- I. Ausbildungsvoraussetzungen

a.) Wettkampfleiter

Der Wettkampfleiter wird vom Veranstalter / Ausrichter bestellt.
Er muss eine gültige Lizenz zum Hauptkampfrichter und mind. 3 Jahre Erfahrung als Hauptkampfrichter vorweisen.

b.) Kampfrichter

Es wird zwischen Hauptkampfrichter (HKR) und Kampfrichter (KR) unterschieden.
Die Kampfrichterlizenz (nur Seitenrichter) kann erst ab dem 1. Kyu (Braungurt) erworben werden.
Die Hauptkampfrichterlizenz kann ab dem 1. Dan erworben werden.
Über die Vergabe der Lizenzen entscheidet der Verantwortliche für Lehr- und Sportwes.

c.) Listenschreiber

Listenschreiberlizenzen können grundsätzlich von jedermann erworben werden.
Diese Lizenzen sind nicht von einer Graduierung abhängig.



International Jiu-Jitsu Academy e.V.

Wettkampfordnung



II. Ausbildung

Für die Ausbildung der Kampfrichter und Listenschreiber ist der Vizepräsident der IJJA e.V. hauptverantwortlich zuständig.

Inhalt der Ausbildung zum Kampfrichter und Listenschreiber ist neben den Kampfregel die Ausbildung in „1.-Hilfe“.

a.) Wettkampfleiter

Eine Ausbildung ist nicht erforderlich.

b.) Kampfrichter

Die Anwärter einer Kampfrichterlizenz müssen für die Erstausbildung an zwei theoretischen Ausbildungslehrgängen teilnehmen.

Die Ausbildungs- und Fortbildungslehrgänge werden durch die IJJA e.V. ausgeschrieben.

Die Verlängerung einer Kampfrichterlizenz muss alle drei Jahre erfolgen.

Hierfür ist ein Kampfrichterlehrgang notwendig.

In diesen Lehrgängen wird anhand von Übungskämpfen die Praxis vermittelt.

Zusätzlich müssen die Kampfrichteranwärter für den Erhalt der Lizenz erfolgreich an zwei Wettkampfveranstaltungen als Kampfrichter teilnehmen.

Über die Art der Lizenz entscheidet der Ausbildungsverantwortliche, eine Bezahlung für die Tätigkeit auf diesen ausbildungsrelevanten Wettkämpfen erfolgt nicht.

Die Kampfrichterlizenzen können jederzeit entzogen werden, wenn der Verantwortliche (für die Vergabe der Lizenzen) zur Ansicht gelangt, dass die Leistungen des Kampfrichters nicht mehr ausreichend ist.

Die Lizenz kann bei erneuter Überprüfung der Fähigkeiten wieder erworben werden.

c.) Listenschreiber

Die Anwärter einer Lizenz als Listenschreiber müssen für die Erstausbildung an zwei theoretischen Ausbildungslehrgängen teilnehmen.

Die Ausbildungs- und Fortbildungslehrgänge werden durch die IJJA e.V. ausgeschrieben.

Die Verlängerung einer Listenschreiberlizenz muss alle drei Jahre erfolgen.

Hierfür ist ein Listenschreiberlehrgang notwendig.

Diese Ausbildungslehrgänge sollten zeitgleich mit den Ausbildungslehrgängen für Kampfrichter-anwärter stattfinden, damit auch die Listenschreiberanwärter die Handzeichen und Wettkampfkommmandos der Kampfrichter erlernen.

In diesen Lehrgängen wird anhand von Übungskämpfen die Praxis vermittelt.

Zusätzlich müssen die Listenschreiberanwärter für den Erhalt der Lizenz erfolgreich an zwei Wettkampfveranstaltungen als Listenschreiber teilnehmen.

Über die Art der Lizenz entscheidet der Ausbildungsverantwortliche, eine Bezahlung für die Tätigkeit auf diesen ausbildungsrelevanten Wettkämpfen erfolgt nicht.

Die Listenschreiberlizenzen können jederzeit entzogen werden, wenn der Verantwortliche (für die Vergabe der Lizenzen) zur Ansicht gelangt, dass die Leistungen des Listenschreibers nicht mehr ausreichend ist.

Die Lizenz kann bei erneuter Überprüfung der Fähigkeiten wieder erworben werden.



International Jiu-Jitsu Academy e.V.

Wettkampfordnung



III. Aufgaben

a.) Wettkampfleiter

Der Wettkampfleiter bestellt für die jeweilige Wettkampfveranstaltung die entsprechenden Kampfrichter, Listenschreiber, Arzt bzw. Sanitäter.

Er ist zuständig für den reibungslosen Ablauf der Wettkampfveranstaltung und besitzt Entscheidungsbefugnis bei Einsprüchen (nach Beratung mit den Kampfrichtern).

Er stellt zusammen mit den Listenführern die Kampflisten auf.

b.) Kampfrichter

Der HKR leitet die einzelnen Kämpfe.

Die KR stehen ihm beratend zur Seite.

c.) Listenführer

Die Listenführer sind verantwortlich für:

- die Aufstellung der einzelnen Wiegelisten
- sie überwachen die Waage
- kontrollieren die Budo-Pässe auf Gültigkeit und kassieren die Startgebühren
- Aufstellung der einzelnen Kampflisten in Zusammenarbeit mit dem Wettkampfleiter,
- sie schreiben die Kampflisten am Kampfrichtertisch (Wertungen notieren) und werten diese nach Beendigung der jeweiligen Gruppe aus

IV. Kleidung

Der Wettkampfleiter, die Kampfrichter und Listenschreiber tragen einheitliche „Offiziellen-Kleidung“. Diese besteht aus:

- weißem kurzärmeligen Hemd (Verbandslogo auf linker Brust),
- roter Krawatte,
- schwarzer Anzughose (keine Jogginghose),
- schwarzen Mattenschuhe (möglichst abriebfest).

V. Vergütung

Die Vergütung des Wettkampfleiters, der Kampfrichter und der Listenschreiber obliegt dem Veranstalter / Ausrichters des Wettkampfes und ist dort gesondert geregelt.

§ 3 Wettkämpfe

- I. Offizielle Wettkämpfe sind solche, welche durch die IJJA e.V., der DJJA e.V. (Landesverbände und Mitgliedsvereine) veranstaltet werden.
Diese Wettkämpfe dürfen nur stattfinden, wenn ein Arzt oder Sanitäter vor Ort ist.
- II. Kommandos in allen Wettkampfbereichen erfolgen in japanischer Sprache (siehe § 6 Abs. II).
- III. Für alle Wettkämpfe der IJJA e.V. gem. § 3 Abs. I ist die Ankündigung durch Ausschreibung erforderlich.



International Jiu-Jitsu Academy e.V.

Wettkampfordnung



Nachstehende Angaben sind erforderlich:

- Name der / des Veranstalter(s)
- Name der / des Ausrichter(s)
- Ort, Datum und Zeit des Wettkampfes
- Art des Wettkampfes
- Zeitplan und Wiegezeit (von – bis) - Wiegezeit nur beim Kumite Shiai
- Austragungsmodus
- Startgeld, Adressat der Meldungen, Meldeschluss
- Wettkampfleitung
- Hinweis auf Haftungsausschluss
- Hinweis auf Möglichkeit der Zusammenlegung einzelner Gewichtsklassen

- IV. Der Wettkämpfer muss einen Budo-Gi (keinen Brazilian Jiu-Jitsu Gi) tragen. Dieser muss sauber und ordentlich sein!!! Die Ärmel sollten eine Länge bis zum Handgelenk haben. Sie dürfen max. handbreit vor dem Handgelenk enden. Die Hose muss bis zum Sprunggelenk reichen. Weibliche Teilnehmer müssen ein weißes T-Shirt unter dem Budo-Gi tragen.

Persönliche Anforderungen eines Wettkämpfers:

- hygienisch einwandfreier Zustand
- sportärztliches Attest nicht älter als 1 Jahr (bis 18 Jahre)
- kurzgeschnittene Finger- und Fußnägel
- zusammengebundene lange Haare
- keinen Schmuck oder Gegenstände die zu Verletzungen führen können
- keine selbstangelegte Bandagen (nur medizinisch notwendige Bandagen bzw. Verbände)

Wenn ein Wettkämpfer mit nicht korrekter Kleidung oder mangelnder Hygiene antritt, kann er vom Wettkampf ausgeschlossen werden.

- V. Gegen Entscheidungen des Hauptkampfrichters (HKR) ist der Einspruch im Kumite Shiai zulässig. Einspruchsberechtigt sind nur Betreuer und Kämpfer, der Letztere nur bei Abwesenheit seines Betreuers.

Dieser Einspruch muss sofort, spätestens unmittelbar nach dem Kampf beim Wettkampfleiter eingelegt werden.

Falls die Entscheidung über den Einspruch bestimmend für den weiteren Kampfverlauf sein kann, muss der Wettkampfleiter, bis zu einer Entscheidung über den Einspruch, den Kampf anhalten.

Wird der Einspruch später eingelegt, so ist er nichtig.

Über o.g. Einspruch ist ein schriftliches Protokoll zu führen.

§ 4

Klasseneinteilungen / Wiegen

Bei zu geringer Belegung einzelner Gewichtsklassen können diese zusammengelegt werden.

Jedoch max. eine Kategorie nach oben oder unten.

Ist dies jedoch nicht möglich, so wird dann z.B. bei nur einem Starter derjenige kampfflos zum Sieger dieser Kategorie erklärt.

Die Entscheidung über eine Zusammenlegung trifft die Wettkampfleitung nach Absprache mit dem jeweiligen Betreuer.



International Jiu-Jitsu Academy e.V.

Wettkampfordnung



§ 5 Kumite Shiai

I. Altersklassen (ausschlaggebend ist das vollendete Lebensjahr)

Senioren A	über 40 Jahre
Senioren B	bis 40 Jahre
Jugend A	16 bis 18 Jahre
Jugend B	14 bis 16 Jahre
Jugend C	12 bis 14 Jahre
Jugend D	10 bis 12 Jahre
Jugend E	8 bis 10 Jahre
Jugend F	6 bis 8 Jahre
Jugend G	4 bis 6 Jahre

II. Gewichtsklassen

Die Gewichtsklassen werden jeweils in 5-kg-Schritten eingeteilt.

III. Wiegen

Die Teilnehmer müssen mindestens eine Stunde vor dem offiziellen Wiegen die Möglichkeit haben, ihr Gewicht zu überprüfen.

Die Mindestbekleidung ist eine Unterhose und für Frauen zusätzlich ein T-Shirt.

Die Wiegezeit ist einzuhalten!!!

Teilnehmer dürfen auch in einer höheren (bei Mannschaftskämpfe in zwei höheren) statt in der eigenen Gewichtsklasse starten.

Bei Mannschaftskämpfen ist vor Wiegebeginn eine Wiegeliste der Kämpfer und der Ersatzkämpfer abzugeben.

Nach dem Wiegen wird die Liste beim Wettkampfleiter hinterlegt.

Dieser ist zur Geheimhaltung verpflichtet.

Nach Festlegung der Mannschaftsaufstellung ist ein Auswechseln nicht mehr möglich.

IV. Schutzausrüstung

Zur Schutzausrüstung gehören Hand-, Fuß-, Tief- und Brustschutz (bei Frauen Pflicht).

Zahnschutz ist bei der Jugend bis 18 Jahre Pflicht!!!

Die Schutzausrüstung sollte die zu schützenden Körperteile bedecken, der Handschutz muss hierbei offen sein (Handflächen offen zum Greifen).

Verboten sind Karateschützer für Leichtkontakt, Boxhandschuhe, Sandsackhandschuhe, MMA-Handschrützer, o.ä..

Kopfschutz darf ab dem Seniorenbereich (ab 18 Jahre) getragen werden.

Weitere Schützer, wie Schienbeinschutz, Brustschutzwesten, etc., sowie Bandagen und Verbände sind nicht zulässig.

Defekte Schutzausrüstung ist nicht zulässig!!!



International Jiu-Jitsu Academy e.V.

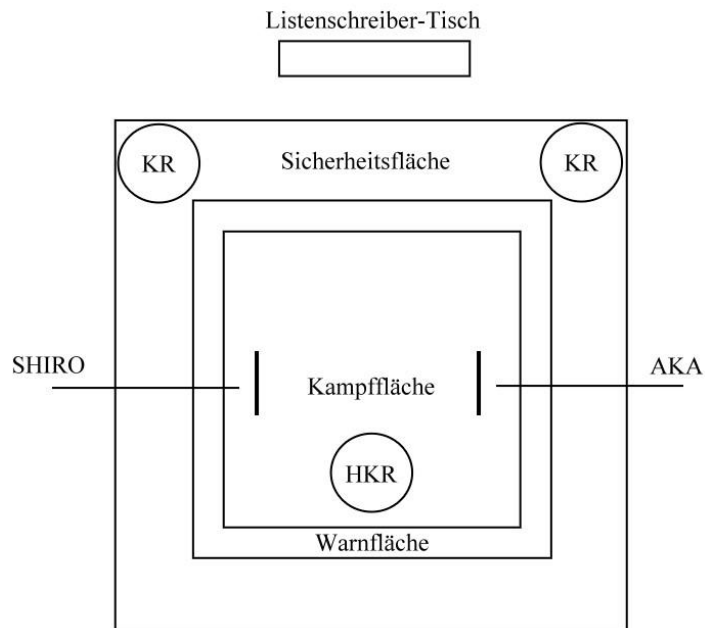
Wettkampfordnung



V. Allgemeines

Die Mattenfläche ist 10 m x 10 m groß und ist in zwei Zonen unterteilt:

- Kampffläche, inkl. Warnfläche (rote Tatami, 1 m breit), ist insgesamt 6 m x 6 m
- Sicherheitsfläche (außerhalb der roten Tatami, diese ist 2 m breit).



Der Kampf muss auf der Kampffläche ausgetragen werden.

Wird eine Technik angewandt, während sich einer der Kämpfer außerhalb der Kampffläche befindet (beide Füße oder mehr als die Hälfte des Körpers ist außerhalb der Kampffläche), so wird die Technik nicht gewertet.

Die Technik wird gewertet, solange ein Fuß die Warnfläche noch berührt.

Das Kampfgericht besteht aus einem HKR und zwei KR, sowie aus der Tischbesetzung, welche sich aus zwei Listenschreibern zusammensetzt.

Der HKR bewegt sich frei auf der Tatami um die Kämpfer möglichst in jeder Situation beobachten zu können. Er steht anfangs dem Kampfrichtertisch gegenüber.

Die KR befinden sich jeweils in einer Ecke der Tatami vor dem Kampfrichtertisch (gegenüber und mit Blick zum HKR).

Der erstaufgerufene Kämpfer trägt zusätzlich einen roten Wettkampfgürtel über seinen eigenen Gürtel. Dieser Kämpfer befindet sich rechts, vom Hauptkampfrichter gesehen, auf der Tatami.

Der Veranstalter / Ausrichter entscheidet in welchem Kampfsystem gekämpft wird.

Nachstehende Kampfsysteme sind möglich:

- K.O.-System,
- doppeltes K.O.-System,
- Poolssystem.

Im Seniorenbereich besteht die Möglichkeit Semi- und Vollkontakt-Wettkämpfe auszuschreiben.

Die Kommandos mit den dazu gehörigen Hand- bzw. Armzeichen der Kampfrichter werden im § 6 Abs. II der WKO näher erläutert.



International Jiu-Jitsu Academy e.V.

Wettkampfordnung



VI. Wettkampfablauf

Auf Zeichen des HKR verbeugen sich beide Kämpfer vor der Kampffläche, betreten diese und stellen sich 1 m hinter der roten Warnfläche (in der Kampffläche) zueinander.

Anschließend verbeugen sich auf Zeichen des HKR beide Kämpfer zuerst zum HKR und auf weiteres Zeichen zueinander.

Auf das Kommando „Kamae“ stellen sich beide Kämpfer in Kampfstellung.

Der Kampf beginnt mit dem Kommando „Hajime“ und endet mit dem Kommando „Matte“ und im Anschluss „Sore Made“ („das ist Alles“).

Nach dem Kommando „Matte“ (bei einer Unterbrechung) kehren beide Kämpfer *schnellstmöglich* auf ihre Ausgangspositionen zurück.

Auf Weisung des HKR verbeugen sich beide Kämpfer nach Bekanntgabe des Kampfergebnisses zuerst zueinander, danach, auf ein weiteres Zeichen, zum HKR.

Das Ende der effektiven Kampfzeit wird durch das Werfen eines geeigneten Gegenstandes (z.B. kleines Säckchen) signalisiert.

Der Kämpfer muss grundsätzlich sofort nach seinem Aufruf an der Tatami erscheinen.

Es können max. 3 Aufrufe, in einem Abstand von jeweils 30 Sekunden, erfolgen.

Bei Nichterscheinen (nach dem 3. Aufruf) wird der Gegner zum Sieger erklärt und gewinnt den Kampf durch nicht erscheinen („Fusen-Gachi“)!

Gewertet wird dieser Kampf mit technischen K.O. (6 Punkte).

Die Kampfdauer beträgt effektiv - 3 Minuten ab Jugend B (ab 14 Jahre)
- 2 Minuten bis einschließlich Jugend C.

Sieger ist der Kämpfer, welcher

- mit sechs Punkten Vorsprung überlegen ist („Yusei-Gachi“, technisches K.O.),
- nach Beendigung der effektiven Kampfzeit die meisten Punkte zu verzeichnen hat,
- bei Verletzung oder Aufgabe des Gegners zum Sieger erklärt wird (Kiken-Gachi),
- durch „Hantei“ zum Sieger erklärt wird.

Ein Kampfabbruch erfolgt bei technischem K.O., Verletzung oder Aufgabe, d.h. durch rufen von „Maitta“, abklopfen bei Hebeln oder Würgen (ab Jugend B – ab 14 Jahre), des Gegners.

Bei Punktgleichheit wird der Kampf, ab Jugend B (ab 14 Jahre) um eine Minute verlängert.

Bei Punktgleichheit bis einschließlich Jugend C wird der Kampf um 30 Sekunden verlängert.

Es sind insgesamt 2 Verlängerungen möglich.

Ist nach der 2. Verlängerung noch immer eine Punktgleichheit zu verzeichnen, so erfolgt ein Kampfrichterentscheid (Hantei).

Auf das Kommando „Hantei“ durch den HKR müssen HKR und KR sofort auf den Sieger ihrer Wahl zeigen.

Allen Kämpfern ist zwischen den Kämpfen eine Erholungszeit von mindestens der doppelten letzten tatsächlichen Kampfzeit zu gewähren.

Haltezeiten werden durch den HKR mit dem Kommando „Osae-Komi“ und Halten eines Armes über die Kampfgegner angezeigt.

Beginnt eine Haltetechnik kurz vor Kampfende, so läuft die Haltezeit über die effektive Kampfzeit hinaus und wird voll gewertet.

Die Haltezeit wird erst gestoppt, wenn - der Haltegriff gelöst wird,
- die 30 Sekunden Haltezeit um sind.

Der HKR kann eine maximale Verletzungszeit von 5 Minuten gewähren (sie kann unterbrochen



International Jiu-Jitsu Academy e.V.

Wettkampfordnung



vergeben werden und muss nicht in voller Länge ausgeschöpft werden).
Verletzungszeiten müssen vom HKR begonnen und beendet werden.
In dieser Zeit ist der Kampfgegner aufgefordert sich auf der Warnfläche in Za-ho zu setzen und der gegnerischen Seite den Rücken zu kehren.
Die Verletzungszeit gilt für den gesamten Kampfverlauf inkl. Verlängerungen.
Ist der Kämpfer danach nicht in der Lage den Kampf fortzuführen, erfolgt eine Entscheidung durch das Kampfgericht, ob der Kampf *gewonnen* (Verletzung ist dem Gegner geschuldet) oder *verloren* (Verletzung ist dem Verletzten geschuldet) ist.

Missachtung des Kampfgerichtes (beschimpfen, reden, etc.) und des Gegners, unerlaubte Techniken, Eigengefährdung und Gefährdung des Gegners führen zu Verwarnungen bis hin zur Disqualifikation (Hansoku Make).

Die Disqualifikation kann, je nach Art und Schwere des Vergehens, für den aktuellen Kampf oder für den gesamten Wettkampf vom Hauptkampfrichter ausgesprochen werden.

Ein Kampf wird durch den HKR unterbrochen

- zum werten (Technikaktion abgeschlossen und bewertbar),
- bei planlosen unkontrollierten Aktionen (Schläge, Tritte),
- bei Passivität,
- wenn sich einer der Kämpfer auf der Sicherheitsfläche befindet,
- bei Verlust oder Beschädigung der Schutzausrüstung,
- bei Gefährdung einer der Kämpfer.

Der Kampf kann in dringenden Fällen durch jeden der drei Kampfrichter unterbrochen werden.
Der Verlust der Schützer des benachteiligten Kämpfers führt bei Ansatz einer Hebeltechnik nicht zur Unterbrechung der Hebeltechnik.
Jedoch nur, solange keine Gefährdung durch Faust- oder Fußtechniken auftritt.

Ein Kampfrichter kann eine Besprechung der sich auf der Tatami befindlichen Kampfrichter fordern, indem er den rechten Arm vor seinem Körper streckt und anschließend zu sich heranziehend anwinkelt (die Handfläche zeigt dabei zuerst nach unten, dann zum KR).
Dies kann jedoch nur während einer Unterbrechung erfolgen.

Jeder Kämpfer kann einen Betreuer mit an die Tatami bringen.

Der Betreuer darf sich jedoch nur hinter seinem Kämpfer vor der Sicherheitsfläche aufhalten.

Bei Missachtung des Kampfgerichtes kann der Betreuer der Tatami oder sogar des Dojo verwiesen werden.

VII. erlaubte und verbotene Techniken

Die Kämpfe werden ausschließlich im Semikontakt ausgeführt!

Grundsätzlich ist das Schlagen und Treten zum Kopf erlaubt, jedoch das Treffen des Kopfes erst ab Jugend B (ab 14 Jahre).

Bei Drehritten zum Kopf darf nur die Fußsohle treffen. Fersendrehritte sind generell verboten.

Im Bereich der Jugend sind Hebel und Würgegriffe nur im Ansatz erlaubt.

D.h., wenn die Technik einwandfrei angesetzt worden ist und der Gegner kontrolliert wird.

Der HKR muss den Ansatz sofort unterbrechen.

Ab Jugend B (ab 14 Jahre) müssen Hebel und Würgegriffe bis zur Aufgabe gezogen werden.



International Jiu-Jitsu Academy e.V.

Wettkampfordnung



- erlaubt sind:
- alle Schlag-, Stoß- und Tritttechniken zum Oberschenkel, Körper, Kopf mit geschlossener Faust
 - Würfe
 - Hebel die vom Gegner kontrolliert ausgeführt werden (nur Streckhebel)
 - Würgen die vom Gegner kontrolliert ausgeführt werden

- verboten sind:
- Genickhebel
 - Fingerstiche, Schläge mit der Handfläche / Handkante
 - Kopf-, Ellenbogen- und Kniestöße
 - Fußtritte / -stöße unterhalb vom Knie / Unterschenkel bzw. auf das Knie
 - Fersendrehschläge
 - Techniken zum Rücken und zur Wirbelsäule
 - Techniken zum Hinterkopf und zum Genick
 - Schläge in der Bodenlage
 - Schläge von oben nach unten
 - das Treten und Schlagen beim Greifen zweier Hände eines Kämpfers

VIII Bewertung

Jede Technik muss kontrolliert, dynamisch, zielgenau und technisch „sauber“ ausgeführt werden. Übertriebene Härte kann bis zur Disqualifikation führen. Passivität im Stand und am Boden wird entsprechend des Regelwerkes geahndet.

Haltegriffe, Hebel und Würgen werden vor der eigentlichen Wertung durch den HKR, in Absprache (Zeitansage, bei Haltegriffen) mit dem Kampfrichtertisch, bewertet. Hierfür benennt er den Kämpfer (Aka / Shiro), welcher die Aktion getätigt hat, die Aktion (Festlege, Hebel oder Würge) und die entsprechende Punktzahl.

Beim Werten senken HKR und KR die Köpfe, um sichtbar für alle ihre eigene Wertung abzugeben. Gewertet wird zuerst die Aktion des Kämpfers mit dem roten Zusatzgürtel.

Auf Kommando „Aka“ (= „Wertung rot“) heben HKR und beide KR den rechten Arm und zeigen mit den Fingern ihrer Wertung an.

Der HKR bildet aus seiner Wertung und der Wertung der beiden KR den Mittelwert, benennt diesen und zeigt ihn gleichzeitig zum Kampfrichtertisch.

Danach erfolgt auf Kommando „Shiro“ (= „Wertung weiß“), das gleiche Prozedere wie zuvor bei „Aka“, jedoch wird der linke Arm zum Werten gehoben.

Der HKR zeigt mit gestrecktem Arm in Schulterhöhe auf den Sieger.

Verwarnungen werden innerhalb des Kampfes durch den HKR mit Strafpunkten versehen. Hierfür benennt er den Kämpfer (Aka / Shiro), welcher die Verwarnung (z.B. Shido) erhält.

<u>Punktevergabe:</u>	- Körpertreffer mit Faust und Fuß	1 Punkt
	- Tritte auf Oberschenkel	1 Punkt
	- Kopftreffer mit Faust	1 Punkt
	- Kopftreffer mit Fuß	2 Punkte
	- Würfe (je nach Ausführung, wie im Judo)	1 – 3 Punkte
	- Hebel, Würgegriffe (wegen Aufgabe)	3 Punkte
	- Haltetechniken	ab 30 Sekunden 3 Punkte
		ab 20 Sekunden 2 Punkte
		ab 10 Sekunden 1 Punkt
	- Verwarnungen (max. 3)	2 Punkte für den Gegner
	- Missachtung des Kampfgerichtes	Disqualifikation



International Jiu-Jitsu Academy e.V.

Wettkampfordnung



§ 6 Random Attack

I. Allgemeines

Bei dieser Wettkampfform wird nur ein Wettkämpfer gemeldet und bewertet.

Jeder Kämpfer kann jedoch mit seinem eigenen Uke antreten.

Der Uke wird nicht bewertet!!!

Es sind immer 2 Wettkämpfer gleichzeitig auf der Tatami, die gegeneinander bewertet werden.

Bewertet werden: Realität, Dynamik, Exaktheit, Kontrolle und Vielfältigkeit der Techniken.

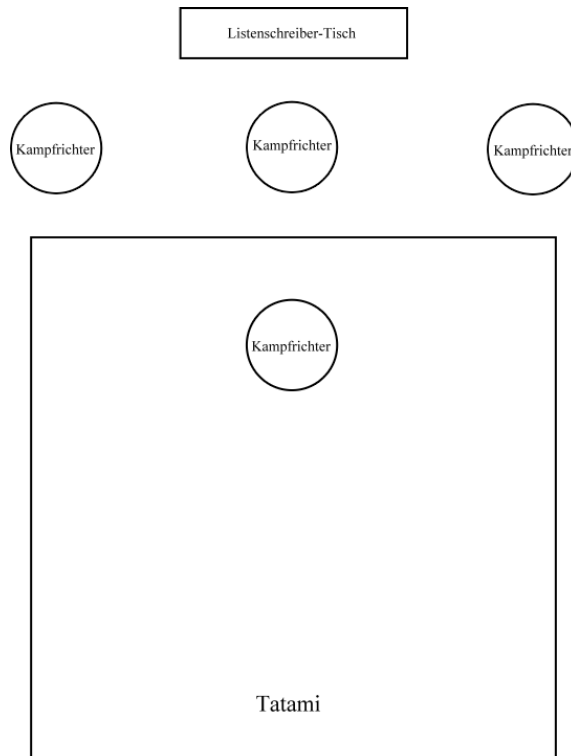
Aus einem vorgegebenen Programm werden je nach Graduierung und Kategorie bis zu sechs Abwehren gefordert.

Die jeweiligen Angriffe sind dem separaten Technikblatt, im Anhang, mit allen 40 Angriffen zu entnehmen.

<u>Graduierung</u>	<u>vorgegebene Angriffe</u>	<u>geforderte Abwehrtechniken</u>
gelb	8 Angriffe	3 Abwehrtechniken
orange	16 Angriffe	3 Abwehrtechniken
grün	24 Angriffe	3 Abwehrtechniken
blau	32 Angriffe	3 Abwehrtechniken
braun	40 Angriffe	3 Abwehrtechniken
schwarz	40 Angriffe	3 Abwehrtechniken

Die Einteilung erfolgt auf Grund der Graduierung und des Alters des gemeldeten Wettkämpfers (= Verteidiger).

II. Kampfgericht





International Jiu-Jitsu Academy e.V.

Wettkampfordnung



III. Altersklassen (ausschlaggebend ist das vollendete Lebensjahr)

Random Attack A	Kinder	10 bis 13 Jahre
Random Attack B	Jugendliche	14 bis 17 Jahre
Random Attack C	Erwachsene	18 bis 34 Jahre
Random Attack D	Senioren	ab 35 Jahre

IV. Auslosung der Angriffe

Die Listenführer rufen die Wettkämpfer vor Kampfbeginn einzeln auf.
Der zuerst Genannte erhält einen roten Gürtel, der Zweitgenannte einen weißen Gürtel.
Der Verteidiger mit dem roten Gürtel tritt an den Listenfühertisch und zieht eine Zahl.
Diese Zahl wird dem Technikaufzeiger übergeben. Dieser schlägt aus dem Katalog die entsprechenden Techniknummern auf, anhand derer die bebilderten Angriffe gezeigt werden.
Der Gürtelgrad des Verteidigers bestimmt die Kategorie der Angriffe.
Treten in einer gemischten Gruppe (z.B. Gelb- und Orangerurte) Wettkampfteilnehmer mit unterschiedlichen Gürtelgraden gegeneinander an, so ist der niedrigste Gürtelgrad für die Auswahl der Techniken ausschlaggebend.

V. Wettkampfablauf

Beide Paare (rot / weiß), bestehend aus einem Angreifer und einem Verteidiger, betreten die Mattenfläche und stellen sich an die für sie vorgesehene farbige Linie (rot / weiß) auf der Tatami. Dabei stellen sich die beiden Verteidiger so auf, dass sie mit dem Rücken zueinander stehen und sich nicht sehen können. Die Angreifer stehen ihnen jeweils gegenüber.
Nach Kommando und Handzeichen des Mattenrichters grüßen die Paare zunächst in Richtung der Punktrichter (Listenfühertisch), dann zum Mattenrichter und anschließend zueinander (zum Gegner) ab.

Auf der von den Zuschauern abgewandten Seite steht ein Listenfühertisch.

An diesem Tisch sitzt auch ein „Technikaufzeiger“, der den Angreifern jeweils den nächsten Angriff durch eine schriftliche und bildliche Beschreibung bekannt gibt.

Nach dem Kommando „Shido“ drehen sich die Verteidiger nach vorne zum Mattenrichter (Richtung Mattenrichter und Zuschauer, so dass sie den Anzeigertisch nicht mehr im Blickfeld haben) und die Angreifer gehen zum Listenführer- bzw. Anzeigertisch.

Dort bekommen sie die erste Angriffstechnik in Form eines Bildes mit erläuterndem Text angezeigt. Hierbei handelt es sich für beide Paare um den gleichen Angriff.

Wenn die Angriffe eindeutig erkannt wurden, laufen die Angreifer wieder zu ihrem Partner zurück. Dabei ist die rechte Hand des Angreifers immer auf dem Rücken, so dass der Verteidiger nicht sieht, ob der nächste Angriff evtl. mit einer Waffe erfolgt.

Der Angreifer geht wieder an seinen Platz.

Auf das Kommando „Hajime“ erfolgt der Angriff.

Nach Ausführung der Abwehrtechnik dreht sich der Verteidiger (Tori) wieder zurück in die Ausgangsposition.

Anschließend wechselt der Mattenrichter seine Position und stellt sich auf Höhe des anderen Paares und gibt dort das Kommando zum Angriff.

Nach Ausführung der Abwehrtechnik dreht sich der Verteidiger (Tori) wieder zurück in die Ausgangsposition.

Im Anschluss begibt sich der Mattenrichter in die Mitte der Tatami und gibt das Kommando „Hantei“ an die Kampfrichter / Punktrichter weiter. Diese sofort ihre Entscheidung anhand der roten bzw. weißen Fähnchen anzeigen.

Der nächste Durchgang erfolgt in umgekehrter Reihenfolge.

Da es sich hierbei um eine Einzelmeisterschaft handelt, werden nur die Abwehrtechniken der Verteidiger bewertet.



International Jiu-Jitsu Academy e.V.

Wettkampfordnung



Distanzangriffe: (Angriffe mit Faust und Fuß oder Waffen)

Bei dem Kommando „Hajime“ erfolgt der direkte Angriff.

Körperangriffe:

Bei dem Kommando „Ha Jime“ geht der Angreifer in die Grundstellung (Heiko Dachi) und hebt beide Arme hoch. Die Handflächen zeigen dabei zum Verteidiger.

Nun führt der Angreifer die gestreckten Arme seitlich nach unten bis sie die Hose berühren, wobei die Hände einen Halbkreis beschreiben.

Der Verteidiger kehrt danach ebenfalls in Heiko Dachi zurück und wartet bis der Angreifer seinen Angriff am Körper ausgeführt hat.

Erst dann zeigt der Verteidiger seine Abwehrtechnik.

Angriffe in der Bodenlage:

Bei dem Kommando „Hajime“ hebt der Angreifer den rechten Arm und geht zurück in Heiko Dachi. Die Handfläche zeigt dabei zum Verteidiger.

Nun führt der Angreifer den gestreckten Arm seitlich nach unten, bis er die Hose berührt, wobei die Hand einen Halbkreis beschreibt.

Der Verteidiger kehrt nun ebenfalls in Heiko Dachi zurück.

Nun wird der Verteidiger mit O-Goshi zu Boden gebracht und unmittelbar angegriffen.

Der Verteidiger zeigt nach erfolgtem Angriff seine Abwehrtechnik.

VI. Bewertung

Die Bewertung erfolgt auf das Kommando „Hantei“ des Mattenrichters durch die Kampfrichter / Punktrichter durch heben eines Fähnchens (aka oder shiro).

Hiermit signalisieren sie den jeweiligen Gewinner des jeweiligen Durchganges.

Der Durchgangs-Sieger wird jeweils mit einem Punkt bewertet.

Bei Punkgleichstand erfolgt ein Stechen der jeweiligen Paare.

Entschieden wird durch Mehrheitsprinzip.

VII. Disqualifikation

Bekommt der Verteidiger durch den Angreifer in irgendeiner Art und Weise Hinweise auf die Angriffstechnik, so wird diesem Wettkampfpaar ein „Hansoku Make“ (Disqualifikation)

ausgesprochen und vom gesamten Wettkampf ausgeschlossen.



International Jiu-Jitsu Academy e.V.

Wettkampfordnung



§ 7 Pairs

I. Allgemeines

Bei „Pairs“ treten Paare im technischen Vergleich gegeneinander an.

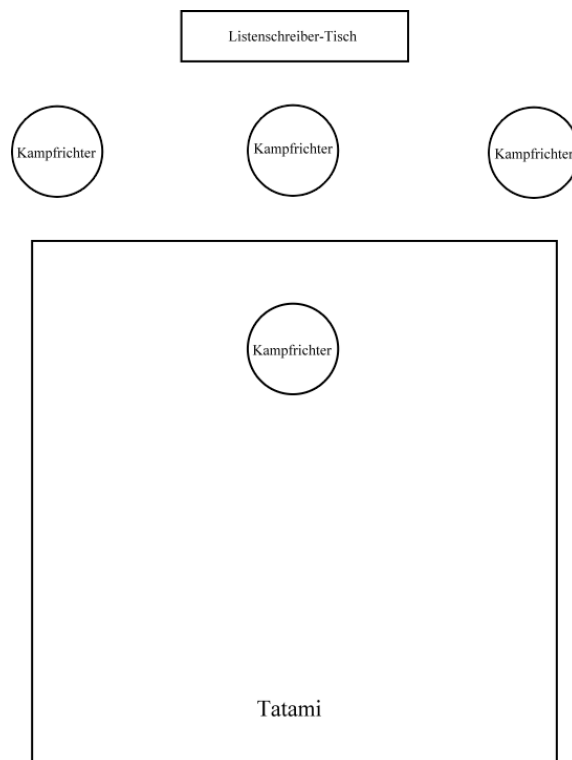
Bewertet wird das Paar gemeinsam, es spielt keine Rolle, wer angreift oder verteidigt.

Ein Paar führt beliebige Jiu-Jitsu Techniken vor, wobei der Ablauf der gezeigten Angriffe und deren Verteidigung frei gewählt werden kann.

Die Bewertung durch die Punktrichter erfolgt nach einem Durchlauf von 3 bis 5 Paaren (Poolssystem).

Bewertet werden: Realität, Sauberkeit, Dynamik, Kontrolle, Harmonie, Vielfältigkeit und Ablauf der gezeigten Angriffe und Abwehren.

II. Kampfgericht



III. Altersklassen

Ausschlaggebend ist das vollendete Lebensjahr.



International Jiu-Jitsu Academy e.V.

Wettkampfordnung



IV. Einteilung der Kategorien

Kategorie	Einteilung	Alter	Einsatz von Waffen
Pairs A	Kinder	10 bis 13 Jahre	keine Waffen
Pairs B	Jugend	14 bis 17 Jahre	bis Orangegurt keine Waffentechniken erlaubt ab Grüngurt mind. 3 Kurzstocktechniken ab Braungurt mind. 4 Kurzstocktechniken
Pairs C	Erwachsene	18 bis 34 Jahre	bis Orangegurt keine Waffentechniken erlaubt ab Grüngurt mind. 2 Kurzstocktechniken und 2 Messertechniken ab Braungurt mind. 3 Kurzstocktechniken und 3 Messertechniken
Pairs D	Senioren	Ab 35 Jahre	bis Orangegurt keine Waffentechniken erlaubt ab Grüngurt mind. 2 Kurzstocktechniken und 2 Messertechniken ab Braungurt mind. 3 Kurzstocktechniken und 3 Messertechniken

Die höchste Graduierung innerhalb eines Paares ist ausschlaggebend für die entsprechende Einteilung der Wettkampfklassen.

Beispiel:

Startet ein Gelbgurt zusammen mit einem Grüngurt muss das Paar bei den Grüngurten antreten.

Bei der Einstufung in eine Kategorie zählt immer das Alter des Älteren.

Beispiel:

Startet ein 16-jähriger Grüngurt mit einem 19-jährigem Blaugurt, muss das Paar in der Kategorie C- Erwachsene bei den Blaugurten antreten.

Ausnahme:

Startet ein Senior zusammen mit einem Erwachsenen, so muss das Paar in Kategorie C antreten.

Das Auswechseln eines Wettkampfteilnehmers nach dem Eintrag in der Liste ist nicht mehr möglich. Ersatzkämpfer sind nicht zugelassen.

V. Wettkampfzeit

Die Wettkampfzeit beträgt in der Kategorie A (Kinder) minimal 1:00 und maximal 1:30 Minuten. Bei allen übrigen Kategorien beträgt sie minimal 1:30 und maximal 2 Minuten.

VI. Wettkampfablauf

Die Bewertung bei Pairs erfolgt in einem Pool-System. Drei bis fünf Wettkampfpaaire bilden dabei einen Pool. Sie werden durch die Listenführer aufgerufen.

Die Paare betreten die Tatami und stellen sich nebeneinander auf.

Auf Kommando und nach den Anweisungen des Mattenrichters erfolgen die Verbeugungen zu den Punkterichtern und dem Mattenrichter.

Der Mattenrichter weist den einzelnen Paaren eine Ecke zu.

Sie setzen sich der Etikette entsprechend (im Za-ho) hin.

Inzwischen hat das erst genannte Paar sich in der Mattenmitte nach dem Kommando „Kamae“ in Kampfhaltung aufgestellt.

Auf das Kommando „Hajime“ beginnt es mit der Vorführung seines Programms.

Hierbei führt das Paar verschiedene Jiu-Jitsu Techniken vor, wobei Angreifer und Verteidiger beliebig oft im Programm wechseln können.

Die Anzahl und der Ablauf der Techniken können frei gewählt werden, wobei je nach Alter und Graduierung auch Waffentechniken mit Kurzstock und / oder Messer gezeigt werden müssen.

Nachdem das erste Paar sein Programm vorgeführt hat, geht es nach der Verbeugung in seine Ecke.



International Jiu-Jitsu Academy e.V.

Wettkampfordnung



Nachdem alle Paare ihr Programm gezeigt haben, erfolgt die Bewertung durch die Punktrichter. In dieser Zeit setzen sich die Paare in Za-ho mit dem Rücken zum Listenföhrtisch nebeneinander in der Mattenmitte ab.

Nachdem das Ergebnis ermittelt ist, tritt der Mattenrichter vor die Wettkampfteilnehmer, die sich nun nebeneinander aufstellen.

Er ruft das Siegerpaar namentlich auf, welches daraufhin einen Schritt vortritt.

Der Mattenrichter gibt das Ergebnis mit Yusei-Gachi (Sieger durch Überlegenheit) bekannt.

VII. Bewertung

Pairs werden in einem Punktesystem von 1 bis 10 Punkten bewertet.

Hierbei entsprechen 10 Punkte die Höchstpunktzahl. Kommastellen sind erlaubt!

Die Ergebnisse werden durch die Kampfrichter durch das Addieren der einzelnen Wertungen errechnet.

Bei Punktgleichheit erfolgt nochmaliges Vorführen der bereits gezeigten Pairs-Darbietung der jeweiligen Wettkämpfer.



International Jiu-Jitsu Academy e.V.

Wettkampfordnung



§ 8 Kata

I. Allgemeines

Gezeigt und bewertet werden die verschiedenen Kata des Budoports.
Hier wird unterschieden zwischen:

- traditionelle Einzel-Kata mit Waffen
- traditionelle Einzel-Kata ohne Waffen
- traditionelle Paar-Kata mit Waffen
- traditionelle Paar-Kata ohne Waffen
- traditionelle Synchron-Kata mit Waffen (max. 3 Personen)
- traditionelle Synchron-Kata ohne Waffen (max. 3 Personen)
- freie Einzel-Kata mit Waffen
- freie Einzel-Kata ohne Waffen

Kata bedeutet übersetzt „Form, Zeremonie“.

Gemeint ist hierbei die perfekte Vorführung festgelegter, aneinander gereihter Einzeltechniken gegen einen realen (Judo, Jiu-Jitsu) oder imaginären (Karate, Iaido) Angreifer.

Dies sollte an der Atmung, der ausgestrahlten Ruhe und Gelassenheit, der Haltung, sowie der gezeigten Sicherheit, Dynamik und den Rhythmus des Ablaufs (Harmonie und Wachsamkeit) sichtbar werden.

Bewertet wird das Paar gemeinsam, hier sind der richtige Ablauf, die exakte Ausführung der Techniken, die Sicherheit und Ausstrahlung, sowie Harmonie und Rhythmus entscheidend.

Hierbei sitzen die drei Punktrichter alle nebeneinander vor Kopf der Tatami, da die Kata zu einer Richtung hin ausgerichtet ist.

II. Altersklassen (ausschlaggebend ist das vollendete Lebensjahr)

Kata A	Senioren ab 40 Jahre
Kata B	Senioren bis 40 Jahre
Kata C	Jugendliche von 14 bis 18 Jahre
Kata D	Jugendliche von 10 bis 14 Jahre
Kata E	Kinder von 6 bis 10 Jahre

III. Bewertung

Die Kata werden in einem Punktesystem von 1 bis 10 Punkten bewertet.

Hierbei entsprechen 10 Punkte die Höchstpunktzahl. Kommastellen sind erlaubt!

Die Ergebnisse werden durch die Kampfrichter durch das Addieren der einzelnen Wertungen errechnet.

Bei Punktgleichheit erfolgt nochmaliges Vorführen der bereits gezeigten Kata der jeweiligen Wettkämpfer.



International Jiu-Jitsu Academy e.V.

Wettkampfordnung



§ 9

Wettkampfkommmandos

I. Allgemeines

Die Wettkampfkommmandos erfolgen laut durch den HKR und gleichzeitig mit den entsprechend festgelegten Handzeichen.

Auf diese Weise wird abgesichert, dass die Kämpfer, die Veranstalter / Ausrichter und die Listenschreiber auch bei lärmgefüllter Halle die für ihre Aufgaben notwendigen Informationen sofort richtig erhalten.

II. Begriffe und ihre Bedeutungen

a.) im Wettkampfverlauf

Begriff	Bedeutung	Zeichen
Ha-Jime	Kampfbeginn	HKR steht in Zenkutsu Dachi beide Arme zur Seite gestreckt und führt diese zur Mitte zusammen
Matte	Kampfunterbrechung oder Kampfbende	Heben einer Hand des HKR bis Schulterhöhe parallel zur Tatami, die Finger zeigen nach oben in Richtung des Kampfrichtertisches
Sore-made	„das ist Alles“	
Osae-Komi	Beginn des Haltegriffs	einen Arm vom Körper weg nach unten in Richtung der Kämpfer, wobei HKR den Kämpfern zugewandt ist und seinen Körper auf sie zubeugt.
Toketa	Haltegriff aus	einen Arm nach vorn ausstrecken und ihn schnell zwei- oder dreimal von rechts nach links schwenken
Shugo	Kampfrichterbesprechung	HKR streckt beide Arme, winkelt diese dann (Handfläche zu HKR) an
Moto no ichi	Kämpfer zurück auf Startposition	HKR zeigt auf beide Startpositionen

b.) Bestrafungen

Vor einer Bestrafung erfolgt das Kommando „Matte“ um den Kampf zu unterbrechen.

Sollte eine Bestrafung wegen Inaktivität ausgesprochen werden, so dreht (vor dem Ansagen und dem Zeichengeben für die entsprechende Bestrafung) der HKR beide Unterarme in Brusthöhe vorwärts umeinander.

Begriff	Bedeutung	Zeichen
Mobobi	Ermahnung	HKR hebt den Zeigefinger und benennt den Kämpfer (Aka / Shiro)
Shido	1. Bestrafung (leichter Verstoß)	aus der geschlossenen Faust mit dem Zeigefinger auf den betreffenden Kämpfer zeigen
Chui	2. Bestrafung (ernster Verstoß)	siehe Erklärung zu Shido
Keikoku	3. Bestrafung (schwerer Verstoß)	siehe Erklärung zu Shido
Hansoku-Make	Disqualifikation (nach 3. Bestrafung oder bei sehr schwerem Verstoß)	



International Jiu-Jitsu Academy e.V.

Wettkampfordnung



c.) Wertungen

Begriff	Bedeutung	Zeichen
Hiki-Wake	unentschieden	HKR hebt eine Hand hoch über den Kopf und führt sie (Handkante zeigt nach unten) vor seinem Körper wieder abwärts
Hantei	Kampfrichterentscheid	
Aka	Wertung Kämpfer rot	
Shiro	Wertung Kämpfer weiß	
Aka no Kachi	Rot gewinnt	
Shiro no Kachi	Weiß gewinnt	
Kiken-Gachi	Sieg durch Aufgabe	
Fusen-Gachi	Sieg durch nicht erscheinen	
Yusei-Gachi	Sieg durch Überlegenheit	

§ 7 Inkrafttreten

Die vorliegende Wettkampfordnung, überarbeitet durch Karsten Vollmann (Präsident IJJA), Steffi Gericke (Vizepräsident IJJA) und Paul Hauschulz (Präsident KSG Mecklenburg Vorpommern), tritt mit sofortiger Wirkung vom 08.03.2023 in Kraft und gilt bis auf Widerruf.

Änderungen bedürfen der Schriftform.

