

Ju-Jutsu Allkampf

Offizielles Schulungsmaterial für Kampfrichter und
Registatoren

Hintergrund, Organisation, Regelwerk

7. Auflage



Impressum

Ju-Jutsu Allkampf. Hintergrund, Organisation, Regelwerke.
7., vollständig überarbeitete Auflage: 2017
Elektronische Ausgabe

Herausgeber:
Allkampf Berlin-Brandenburg
www.allkampf-bb.com

Autoren:
Stefan Frommann (Regelwerk)
Frederik Skidzun (Artikel, Regelwerk)

Fotos: Stefan Fromman, Frederik Skidzun

Diese Ausgabe darf ganz oder teilweise unter Nennung von Herausgeber und Autoren ohne schriftliche Genehmigung kostenfrei reproduziert, vervielfältigt und abgegeben werden.

Die Rechte an dieser Ausgabe inkl. aller Texte und Bilder liegen bei dem Herausgeber und den Autoren.

„*Ju-Jutsu Allkampf*“ in seiner jeweils aktuellen Auflage enthält die gültigen Regeln inkl. der Kommentare zur Regelanwendung des Ju-Jutsu Allkampf im Deutschen Ju-Jutsu Verbandes (DJJV).

Diese Ausgabe wird kostenfrei zum Download zur Verfügung gestellt.

Inhalt

VORWORT	5
I. JU-JUTSU ALLKAMPF – EIN SYSTEM MIT GESCHICHTE	6
DIE GESCHICHTE DES JJ-ALLKAMPF	6
II. LIZENZ- UND WETTKAMPFWESEN.....	8
LIZENZWESEN	8
WETTKAMPFWESEN	9
<i>Turnier- und Wettkampfleitung, Kampfrichterpools</i>	<i>9</i>
<i>Das Kampfgericht.....</i>	<i>9</i>
VOLLSTÄNDIGE LISTE DER HKR-KOMMANDOS	10
KAMPFRICHTERZEICHEN	11
III. DAS REGELWERK.....	14
KOMMENTIERTES REGELWERK.....	14
1. <i>Erlaubte Techniken und Punktwertungen</i>	<i>14</i>
2. <i>Kampf- und Verletzungszeit, Kampfentscheidung</i>	<i>15</i>
3. <i>Verbotene Techniken und Handlungen</i>	<i>17</i>
4. <i>Persönliche Voraussetzungen, Bekleidung und Schutzausrüstung.....</i>	<i>19</i>
5. <i>Etikette, Gruß und Aufstellung.....</i>	<i>20</i>
6. <i>Alters- und Gewichtsklassen.....</i>	<i>21</i>
7. <i>Sonderregelungen in der Jugend.....</i>	<i>22</i>
8. <i>Kampfrichterkommandos.....</i>	<i>23</i>
AUSFÜHRLICHE ERKLÄRUNG VERBOTENER HANDLUNGEN	24
<i>Atemitechniken.....</i>	<i>24</i>
<i>Hebeltechniken</i>	<i>24</i>
<i>Wurftechniken.....</i>	<i>25</i>
<i>Sonstiges</i>	<i>25</i>
IV. WETTKAMPFLISTEN.....	27
KURZBESCHREIBUNG	27
<i>Einfaches und doppeltes Poolssystem.....</i>	<i>27</i>
<i>„Brasilianisches“ KO-System</i>	<i>28</i>
KOPIERVORLAGEN	29
<i>Einfaches Poolssystem</i>	<i>29</i>
<i>Doppeltes Poolssystem</i>	<i>30</i>
<i>„Brasilianisches“ KO-System</i>	<i>31</i>
V. KONTAKT	32
1. DEUTSCHER JU-JUTSU VERBAND	32
2. ALLKAMPF BERLIN-BRANDENBURG	32
3. JJ-ALLKAMPF HAMBURG	32
4. JJ-ALLKAMPF SCHLESWIG-HOLSTEIN	33
5. JJ-ALLKAMPF THÜRINGEN	33
VI. PARTNER	34

Vorwort

Ju-Jutsu Allkampf – dieser Name steht für modernen, realitätsnahen Wettkampf mit möglichst wenig Einschränkungen. Der Allkampf entstammt zwar dem Ju-Jutsu und ist dort tief verankert, die Wettkämpfe finden jedoch grundsätzlich systemoffen statt. Die jüngste Zeit hat eine Reihe von Veränderungen für den Allkampf mit sich gebracht; noch nie war er so breit aufgestellt wie heute:

In der Wettkampfsaison 2016 haben die Allkampf Cups des Deutschen Ju-Jutsu Verbandes in den Wettkampfkalender des JJ-Allkampf Einzug gehalten. Durch die Zusammenarbeit von Deutschem Ju-Jutsu Verband (DJJV) als Veranstalter und Landesverbänden als dezentrale Ausrichter soll nun eine noch größere Zahl an Vereinen und Sportlern angesprochen werden. Ich freue mich sehr auf die weitere Umsetzung dieser Veränderungen, denn ich bin überzeugt, dass sie den JJ-Allkampf weiter verbreiten. Durch das Engagement des DJJV im Allkampf steht einem weiteren Wachstum nichts mehr im Wege. Nachdem in den letzten zwei Jahren teilweise unterschiedliche Regelwerke im JJ-Allkampf angewandt wurden, soll mit dieser nunmehr 7. Auflage des Ju-Jutsu Allkampf zu den Wurzeln des JJ-Allkampfes zurückgekehrt werden. In die 7. Auflage wurden einige wenige Veränderungen aufgenommen, die teilweise lediglich eine bereits seit vielen Jahren vorherrschende Praxis nun auch in das Regelwerk aufnehmen.: Dies gilt z. B. für die Wettkampfkleidung: Es darf nun offiziell nicht nur im Gi sondern auch No-Gi gekämpft werden. Dies soll insbesondere die Realitätsnähe stärken und dem steigenden Bedarf an No-Gi-Wettkämpfen Rechnung tragen. Zudem wurde eingefügt, dass eine Haltetechnik am Boden einen Punkt gibt, wenn sie 10 Sek. und zwei Punkte, wenn sie 20 Sek. gehalten wird, in der Bodenlage auch Atemtechniken zur Vorderseite des Oberschenkels sowie gedrehte Hebel am Schultergelenk erlaubt sind, genauso wie Nervendrucktechniken, soweit sie nicht gegen die Augen, die Kehlkopfgrube oder die Genitalien ausgeführt werden. Zuletzt wurde die Verletzungszeit auf zwei Minuten heraufgesetzt. Ansonsten bleibt das schon seit vielen Jahren bewährte Regelwerk unverändert.

Ich freue mich sehr auf die anstehenden Allkampf Cups und wünsche allen Sportlern und Kampfrichtern verletzungsfreie Turniere..

Dominik Ingendaay

Referent Allkampf des DJJV



Logo des JJ-Allkampf



Ju-Jutsu – das Muttersystem des JJ-Allkampf

I. Ju-Jutsu Allkampf – ein System mit Geschichte

In seiner bisher 35-jährigen Geschichte hat der JJ-Allkampf eine wechselhafte Entwicklung durchlaufen, inklusive zahlreicher Höhepunkte und einiger Schwierigkeiten. Im ersten Abschnitt dieser Ausgabe informieren wir umfassend über die Meilensteine in dieser Zeit und den derzeitigen Stand, der das Resultat dieser langen Entwicklung ist.

Die Geschichte des JJ-Allkampf

Der Ju-Jutsu Allkampf ist das ursprüngliche Wettkampfsystem des Ju-Jutsu und wurde anfangs auch JJ-Wettkampf genannt. 1976 wurden in Berlin durch die Polizei die deutschlandweit ersten Wettkämpfe in diesem System durchgeführt. Nach der Trennung des Ju-Jutsu vom Deutschen Judo Bund (DJB) und der Gründung des Deutschen Ju-Jutsu Verbandes (DJJV), betrieb dieser JJ-Allkampf bis 1998 als offizielles Wettkampfsystem im Leichtkontakt. Mittlerweile wird der Allkampf systemoffen und im Vollkontakt gekämpft.

1998 wurde der Ju-Jutsu Wettkampf im DJJV durch das in der *International Jiu-Jitsu Federation* (JJIF) betriebene „Fighting“-System ersetzt. An den „alten“ JJ-Wettkampf erinnern jedoch im System des DJJV bis heute die „Freien Anwendungsformen“ des JJ-Prüfungsprogramms.

Der Allkampf wurde in diesem Zuge eigenständig. Die aktivsten Vereine (Budo Club Berlin, KSV Budokan Berlin und SV Polizei Hamburg) bildeten bald die unangefochtene Weltspitze. Im Jahr 2000 stellten diese drei Vereine allein ein Drittel der Weltmeister der International Combat Association, welche die internationale Variante des JJ-Allkampf, das „Ju-Jitsu Combat“ betrieb.

Im Laufe der Zeit entwickelten sich Strukturen, welche dem JJ-Allkampf außerhalb des DJJV eine Organisationsform gaben. Diese Entwicklungen mündeten schließlich 2007/08 in der Gründung der Organisation **Ju-Jutsu Allkampf Deutschland** durch Jens Finger, Stefan Frommann und Frederik Skidzun. JJ-Allkampf Deutschland sicherte über Jahre hinweg einen deutschlandweit einheitlichen Allkampf, der u.a. durch ein einheitliches Regelwerk, Lizenzwesen und Logo garantiert wurde. Seit der Wettkampfsaison 2016 tritt der Deutsche Ju-Jutsu Verband wieder als Veranstalter von Allkampf-Turnieren, den „Allkampf-Cups des DJJV“ auf.

Gewaltprävention in Berlin

Gewaltprävention



Ihr Partner für Gewaltpräventions-
und Selbstverteidigungskurse für Schulen,
Behörden, Vereine und privat.

Informationen unter: www.gewaltpraevention-berlin.com

II. Lizenz- und Wettkampfwesen

Lizenzwesen

Das Lizenzwesen des JJ-Allkampf umfasst die drei **Lizenzebenen C, B und A**. *C-Lizenzen* sind dabei Lizenzen für Registratoren, auch Tischbesetzungen genannt. Diese werden durch Schulungen erworben und durch regelmäßige Turniereinsätze verlängert. Sie bieten zudem eine ideale Vorbereitung für den Erwerb weiterer Kampfrichterlizenzen.

Inhaber einer *B-Lizenz* sind ausgebildete Seitenkampfrichter, Inhaber der *A-Lizenz* erlernen zusätzlich die verschiedenen Qualifikation zur Leitung von Kämpfen als Hauptkampfrichter. Sie sind zudem qualifiziert, als Turnier- und Mattenkampfrichter (s. folgender Abschnitt *Wettkampfwesen*) aufzutreten oder selbst als Referenten im Auftrag ihrer Landesgruppe oder im Bund Kampfrichter auszubilden. Zur Verlängerung B- und A-Lizenzen müssen bestimmte Voraussetzungen erfüllt werden. Der aktuelle Stand kann bei den Landesgruppen erfragt werden.

Durch das geteilte Ausbildungssystem soll eine optimale Ausbildung der Kampfrichter gewährleistet werden. Auf großen Turnieren (Meisterschaften, internationale Turniere etc.) werden Kampfrichter oftmals nur entsprechend ihrer Lizenzstufe eingesetzt, also Kampfrichter mit einer A-Lizenz als Hauptkampfrichter und Kampfrichter mit B-Lizenzen als Seiten- oder Punktkampfrichter.

Für den Erwerb einer **C-Lizenz** existieren keine besonderen Voraussetzungen. Alle Sportler ab 14 Jahren können in Schulungen diese Lizenz erwerben.

Für den Erwerb der **B-Lizenz** muss das 18. Lebensjahr vollendet sein. Zudem ist i.d.R. die eigene Wettkampferfahrung oder stattdessen eine gültige C-Lizenz vorzuweisen. C- und B-Lizenzschulungen finden im Landesverband der Lizenzanwärter statt.

Für die Vergabe von **A-Lizenzen** gelten weitere Voraussetzungen. Ein Anwärter muss bereits seit mindestens drei Jahren ununterbrochen über eine B-Lizenz verfügen, regelmäßig Einsätze als Kampfrichter vorweisen und dabei entsprechend hohe Leistungen erbringen. Die Ausbildung zur A-Lizenz erfolgt in dem eigenen Landesverband oder direkt durch den DJJV. Anwärter werden dabei vom zuständigen Kampfrichterreferenten (Land) vorgeschlagen und müssen vom Referent Allkampf (DJJV) bestätigt werden, bevor die Lizenz erworben werden kann.

Den Landesverbänden steht es zudem frei, eigene Unterstufen der Lizenzen einzuführen.

Alle Lizenzen, unabhängig von ihrer Stufe, müssen nach spätestens zwei Jahren erneuert werden, wobei das Kalenderjahr ausschlaggebend ist. Normalerweise erfolgt dies durch eine verkürzte Schulung, um dem sich stets weiterentwickelnden Regelwerk Rechnung zu tragen. Für A-Lizenzen gilt zudem, dass sie nur bei ausreichender Leistung verlängert werden können. Für die Verlängerung der B-Lizenzen legen die Landesverbände in ihrem Bereich jeweils eigene Regelungen fest.

Wettkampfwesen

Vom DJJV ausgetragene Turniere finden i.d.R. nach folgender Struktur statt. Diese hilft, die organisatorischen Abläufe zu bündeln und effizient zu gestalten. Zudem basiert sie auf langjähriger Erfahrung.

Turnier- und Wettkampfleitung, Kampfrichterpools

Die **Turnier- und Wettkampfleitung** (auch „oberstes Kampfgericht“ genannt) besteht auf jedem Turnier aus mindestens zwei, oftmals mehr Personen. Sie ist etwa für die organisatorische Leitung der Veranstaltung (Erstellen der Kampfklassen, Ansetzung der Kampfpaarungen, Mattenbelegung etc.) verantwortlich. Der zweite Arbeitsbereich des obersten Kampfgerichts ist die sportliche Leitung des Turniers, insbesondere die Einteilung der Kampfgerichte (inkl. Tischbesetzungen), Durchführen des Einwiegens etc. Dieser wird vom **Turnierkampfrichter** (TuKR) als leitendem Kampfrichter des Turniers wahrgenommen.

Der Turnierkampfrichter ist zwar organisatorisch gesehen der leitende Kampfrichter des Turniers, hat jedoch keinen Einfluss auf das Kampfgeschehen und die Entscheidungen der Kampfrichter. Er kann aber Punkte, die im Regelwerk nicht ausgeführt werden, für das jeweilige Turnier verbindlich festlegen, z.B. im Falle von neuer Schutzausrüstung, Anpassung von Gewichtsklassen, Zulassung weiterer Altersklassen usw.

Alle Kampfrichter werden, ebenso wie die Tischbesetzungen, einem **Kampfrichterpool** zugeteilt. Für jede Matte, auf der während des Turniers gekämpft werden soll, existiert ein Kampfrichterpool. Dieser wird wiederum von einem **Mattenkampfrichter** (MKR) geleitet. Wie der Turnierkampfrichter hat er lediglich organisatorische Aufgaben, etwa die Sicherstellung eines reibungslosen Ablaufs der Arbeit an der Matte. Der Mattenkampfrichter kann somit als Bindeglied zwischen Turnier- und Wettkampfleitung und dem Kampfrichterpool betrachtet werden.

Das Kampfgericht

Alle Kampfrichter eines Pools, die aktiv auf der Matte und am Tisch eingesetzt sind – d.h. die sich nicht in der Pause befinden – und die aktive Tischbesetzung bilden das **Kampfgericht**, welches vom Hauptkampfrichter geleitet wird. Alle vom Kampfgericht getroffenen Entscheidungen sind laut Regelwerk unanfechtbar. Matten- und Turnierkampfrichter haben somit organisatorische Aufgaben, das Kampfgericht ist für die Leitung der Kämpfe zuständig.

Das Kampfgericht besteht aus insgesamt vier Kampfrichtern – einem Haupt-, zwei Seitenkampfrichtern sowie einem Kampfrichter am Tisch – sowie der Tischbesetzung. Der Hauptkampfrichter ist dabei für die Leitung des Kampfes verantwortlich und spricht Strafen aus. Die Seitenkampfrichter werten die Punkte für je einen der Kämpfer, der Kampfrichter am Tisch leitet dessen Arbeit wie Zeitnahme, Listenführung, Bedienung der Punktetafel etc.

Alle Kampfrichter sind dabei durch einheitliche, meist schwarze, Kleidung als solche erkennbar.

Vollständige Liste der HKR-Kommandos

Kommando	Kommentar
Kämpfer zu Matte!	<i>Kämpfer kommen zur Matte</i>
Gruß!	<i>An-/Abgrüßen zu den KR bzw. zum Gegner</i>
Kämpft / Hajime	<i>Kampf beginnt / wird fortgeführt</i>
Stopp / Maté	<i>Kampf wird unterbrochen oder beendet</i>
Einfrieren!	<i>Kampf wird unterbrochen, Kämpfer müssen in der letzten Position verbleiben (nur Infight und Boden)</i>
Verwarnung rot / weiß ...	<i>2 Punkte für den Gegner bzw. Disqualifikation bei der 3. Verwarnung eines Kämpfers</i>
Disqualifikation rot / weiß...	<i>Für einen Kampf, das Turnier, weitere Turniere</i>
... Eigengefährdung	
... Verbotene Technik	
... Zu harter Kontakt zum Kopf	
... Zu harter Kontakt	<i>nur Jgd. B und jünger</i>
... Unkontrollierte Technik	<i>s. o.</i>
... Mattenflucht	
..(grob) unsportliches Verhalten	<i>z.B. durch Gesten, Ausrufe, Mimik, Verweigerung</i>
... Sprechen auf der Matte	<i>Kämpfer spricht unaufgefordert</i>
... Nichtbeachten von KR-Anweisungen	<i>z.B. Missachten des Kommandos „Stopp“ oder „Einfrieren“</i>
Halte r/w	<i>Beginn der Haltezeit</i>
(Halte) gelöst	<i>Haltezeit wird vorzeitig gestoppt, da Halte gelöst</i>
Sieger r/w durch...	
... Technische Überlegenheit	
... Nach Punkten	
... Aufgabe	
... K.O.	
... Disqualifikation	

Kampfrichterzeichen

1. HKR-Zeichen:



**Kämpfer zur
Matte**



**Gruß
zu KR**



**Gruß
zum Gegner**



**Kämpft
Kampf beginnt /
wird fortgeführt**



Einfrieren
*Kampf wird im
Infight oder am
Boden eingefroren*



Kämpft
*nach Kommando
„Einfrieren“*



Halte rot / weiß



(Halte) gelöst



**Verwarnung rot /
weiß**

**Zwei Punkte
weiß/rot**



1..., 8..., 10
An- bzw. Auszählen



**3 Punkte rot /
weiß**
*nach Halte oder
Anzählen*



**Verletzungszeit rot /
weiß beginnt / endet**



Sieger rot / weiß

2. SKR-Zeichen (nur im JJ-Allkampf):



Wertung 1 Punkt
Fahne arretiert



Wertung 3 Punkte
Fahne arretiert



Wertung 1 Pkt. zurück



Wertung 3 Pkte. zurück



Während Haltezeit

III. Das Regelwerk

In diesem Abschnitt findet sich neben dem aktuellen Regelwerk auch eine ausführliche Erläuterung der einzelnen verbotenen Techniken.

Kommentiertes Regelwerk

1. Erlaubte Techniken und Punktwertungen

1.1 Erlaubte Techniken

Es sind folgende Techniken erlaubt:

- Zur Vorderseite des Körpers / zu den Seiten der Oberschenkel: Schlag-, Tritt-, Stoßtechniken mit Faust, Ellbogen, Kopf, Fuß, Knie, Schienbein; in der Bodenlage sind auch Atemtechniken zur Vorderseite des Oberschenkels erlaubt,
- Zum Kopf : Atemi mit Hand und Fuß, je mit der gepolsterten Schlagfläche
- Sonstige: Wurf-, Halte-, Hebel-, Nervendruck- und Würgetechniken, soweit sie nicht verboten sind.

Bewertet werden nur gezielte und kontrollierte Techniken, welche zum Körper im Vollkontakt (d.h. erschütternd bis stoppend bzw. mit K.O.-Wirkung), zum Kopf im Leichtkontakt ausgeführt werden.

In der Bodenlage sind zudem Atemis mit der Hand im Leichtkontakt zu Hinterkopf und Rücken erlaubt.

Kommentar:

Das Merkmal für die Bewertung von Kopftreffern ist, dass die Technik realistisch ausgeführt wird (also kein „Dengeln“) und den Kopf – nicht die Deckung – trifft. Es muss dem Kämpfer möglich sein, dieselbe Technik auch im Vollkontakt auszuführen, um eine Wertung zu erhalten.

Auch harte Kopftreffer müssen gewertet werden, solange der HKR sie nicht bestraft bzw. den ausführenden Kämpfer ermahnt. Geschieht dies und wurde der Treffer zuvor bewertet, muss der HKR die Wertung zurücknehmen. Ggf. soll ihn der SKR darauf aufmerksam machen.

1.2 Atemitechniken/Treffer im Stand

Körper-/ Oberschenkeltreffer (s. 1.1)	1 Punkt
Kopftreffer mit der Hand	1 Punkt
Fußtreffer zum Kopf (nur seitlich)	3 Punkte
Anzählen des Gegners ohne K.O. = noch kampfbereit (auch bei 1.3/1.4)	3 Punkte

1.3 Wurftechniken

Zu-Boden-Bringen ohne klar erkennbare Technik	1 Punkt
Saubere Wurftechnik, dynamisch	3 Punkte

1.4 Bodentechniken

Atemitechniken zum Körper (VK)	1 Punkt
--------------------------------	---------

Fausttechnik zu Kopf/Rücken (LK)		1 Punkt
Haltetechnik in der Bodenlage	10 Sec	1 Punkt
	20 Sec	2 Punkte

Haltetechniken in der Bodenlage werden nur bewertet, wenn der Gegner seinerseits keine gezielten Atemitechniken anbringen kann und der haltende Kämpfer in der Lage ist, die Position wieder zu verlassen. Hält ein Kämpfer, kann kein Kämpfer Wertungen für Atemis erzielen.

Kommentar:

*Bei Haltetechniken muss der haltende Kämpfer zumindest dann in der Lage sein, die Position wieder zu verlassen, wenn der HKR den Beginn der Haltezeit anzeigt. Kann der Gehaltene während der Haltezeit z.B. ein Bein des Haltenden klammern, gilt die Halte dadurch **nicht** als gelöst.*

*Guard, Half Guard, Reverse Guard usw. können somit **nicht** als Haltetechnik gewertet werden.*

Kontrolliert ausgeführte Genickbeugehebel sind erlaubt.

- Nervendrucktechniken in der Bodenlage sind - ohne Punktwertung - erlaubt, wenn sie nicht gegen die Augen, die Kehlkopfgrube oder die Genitalien ausgeführt werden.

In der Bodenlage (diese beginnt, wenn min. ein Kämpfer liegt, sitzt oder mit beiden Knien am Boden ist) kann jeder Kämpfer max. 5 Punkte durch Atemitechniken erreichen.

Kommentar:

Hat ein Kämpfer 5 Punkte erreicht, macht der SKR dies dem HKR durch Ausrufen von „Fünf“ deutlich, woraufhin dieser den Kampf unterbricht und im Stand neu beginnen lässt.

Siehe zu Punkt 1. abweichende Regeln „zum Schutze der Jugend“.

2. Kampf- und Verletzungszeit, Kampfscheidung

2.1 Reguläre Kampfzeit und Kampfscheidung

Die reguläre Kampfzeit beträgt 2 Runden à 2 Minuten mit 1 Minute Pause zwischen den Runden. Nach Ablauf der regulären Kampfzeit gewinnt der Kämpfer, der die höhere Gesamtpunktwertung erreicht hat. Bei Gleichstand der Punkte erfolgt sofort eine Verlängerung von 1 Minute. Es gewinnt der Kämpfer, der nach der Verlängerung mehr Punkte hat. Bei erneutem Gleichstand gewinnt der Kämpfer, der in der Verlängerung zuerst drei Punkte erzielt hatte („Silver Point“).

Kommentar:

*Sollte die Verlängerung unentschieden enden **und** kein Kämpfer drei Punkte erreicht haben, erfolgt eine erneute Verlängerung ohne Zeitbegrenzung. Diese endet, sobald ein Kämpfer drei Punkte erreicht hat („Golden Point“).*

Das Signal zum Runden- oder Kampfscheidung unterbricht die Haltezeit nicht!

Kommentar:

In der Jgd. C und jünger ist eine Anpassung der Rundenzeit möglich.

2.2 Verletzungszeit

Die Verletzungszeit beträgt pro Kampf und Kämpfer maximal 2 Minuten.

Kommentar:

Während der laufenden Verletzungszeit soll der gesunde Kämpfer mit dem Rücken zur Kampffläche am Mattenrand stehen oder abknien („neutrale Ecke“).

Wenn ein Kämpfer aufgrund einer Verletzung oder abgelaufener Verletzungszeit aufgeben muss, ist er für weitere Kämpfe des Turniers gesperrt. Erfolgt seine Aufgabe aufgrund einer verbotenen Handlung des Gegners, wird dieser zusätzlich disqualifiziert. Der Geschädigte hätte in diesem Fall den Kampf somit gewonnen.

Kommentar:

Wird ein Kämpfer aufgrund einer Verletzung aus dem Turnier genommen, verliert er alle noch ausstehenden Kämpfe mit 0:12. Es ist darauf zu achten, dass dies in die Kampfliste eingetragen wird.

Bei leichten Verletzungen (Nasenbluten, das nicht rechtzeitig gestillt werden kann o.ä.) soll dem verletzten Kämpfer die Möglichkeit gegeben werden, den Kampf aufzugeben, um seinen Ausschluss vom Turnier zu verhindern.

Kommen einer oder beide Kämpfer unvorbereitet zur Matte (gilt auch, wenn Mängel an der Hygiene festgestellt werden), haben sie eine Minute Zeit, um die von den KR angesagten Mängel zu beheben. Die benötigte Zeit wird von der Verletzungszeit abgezogen. Wird die Zeit überschritten, verliert der Kämpfer den Kampf.

2.3 Vorzeitige Kampfentscheidung

Eine vorzeitige Kampfentscheidung ist in folgenden Situationen möglich:

- Disqualifikation
- 12 Punkte Vorsprung (technische Überlegenheit)
- Wenn ein Kämpfer selbst durch Abklopfen oder Ausrufen von „Stopp“ bzw. „Mate“ oder sein Betreuer durch schlüssiges Handeln aufgibt
- Wenn ein Kämpfer nach Ausschöpfung der Verletzungszeit den Kampf wegen einer Verletzung nicht fortführen kann oder ein Arzt dem Kampfgericht den Abbruch des Kampfes anrät.
- Wenn bei einem Körper-K.O. der Kämpfer vom HKR ausgezählt werden muss (d.h. er sich bei 8 nicht kampfbereit zeigt und somit bis 10 gezählt wird; s. 2.4).
- Wenn ein Kämpfer zum 3. Mal angezählt wird.
- Entscheidung der Kampfrichter in besonderen Situationen.

Kommentar:

Für alle vorzeitigen Kampfentscheidungen ist als Listeneintrag „12:0“ vorzunehmen.

2.4 Anzählen

Im Falle einer Kampfunfähigkeit infolge eines kontrollierten Körpertreffers zählt der HKR vor dem Kämpfer in dessen Richtung mit erhobener Hand an. Zeigt der Kämpfer sich bis 8 kampfbereit und der HKR erkennt diese Entscheidung als vertretbar an, so wird der Kampf fortgesetzt. Der Gegner erhält hierfür 3 Punkte! Ist der Kämpfer hierzu nicht in der Lage, so zählt der HKR bis 10 durch und zeigt das Aus für den Kämpfer an. In besonderen Situationen (z.B. Überforderung des Kämpfers mit dem Kontakt) kann das Kampfgericht vorzeitig abbrechen und das Aus signalisieren. Wird ein Kämpfer in einem Kampf zum dritten Mal angezählt, verliert er den Kampf durch KO.

Kommentar:

*Ist zu befürchten, dass ein Kämpfer durch eine **erlaubte** Technik seines Gegners ernstlich verletzt wurde, soll der HKR nicht anzählen, sondern das medizinische Personal auf die Matte rufen. Da es sich in diesem Fall um eine regelkonforme Technik handelte, darf keine Verletzungszeit gegeben werden! Mit der Entscheidung, den Kämpfer nicht anzuzählen, beendet der HKR den Kampf aus Sicherheitsgründen!*

Während ein Kämpfer angezählt wird, soll sein Gegner mit dem Rücken zur Kampffläche am Mattenrand stehen oder abknien („neutrale Ecke“).

Diese Regelung trifft auch zu, wenn der Kämpfer durch ein vorgetäushtes K.O., Ermüdung, verzögerndem Gürtelbinden, angeblichem Unwohlsein etc. sich Zeitgewinn verschafft oder zu entkommen versucht.

Achtung! Angezählt werden muss auch der Kämpfer, der nur vorgibt verletzt worden zu sein, soweit die Wirkung durch eine reguläre Technik zustande kam. Gibt er oder sein Betreuer eine verbotene Technik an, kann eine Disqualifikation ausgesprochen werden.

Kommentar: Ein solches Verhalten stellt ein grob unsportliches Verhalten dar und ist somit wie angegeben zu sanktionieren.

3. Verbotene Techniken und Handlungen

Je nach Schwere des Verstoßes wird eine verbotene Technik oder Handlung mit einer Verwarnung oder sofortigen Disqualifikation geahndet. Bei Verwarnungen erhält der Gegner 2 Punkte. Die dritte Verwarnung führt automatisch zur Disqualifikation des Kämpfers.

Kommentar:

Wird ein Kämpfer aufgrund der dritten Verwarnung disqualifiziert, so erfolgt die Disqualifikation für den Kampf. Bei sofortigen Disqualifikationen entscheidet der HKR, ob diese für den Kampf, das Turnier oder für weitere Turniere ausgesprochen werden und gibt dies dem zu disqualifizierenden Kämpfer entsprechend bekannt. In den beiden letzten Fällen ist dies in der Liste entsprechend zu vermerken. Sollte ein Kämpfer, der für mindestens das laufende Turnier gesperrt wurde, in selbigem noch weiteren Kämpfe haben, gewinnen alle Gegner diese mit 12:0 Listeneintrag.

Entscheidungen des Kampfgerichts sind unanfechtbar!

Auszug verbotener Techniken und Handlungen:

- Kopf-, Knie- und Ellbogentechniken zum Kopf
- gerade Fußtechniken zum Kopf
- Finger- oder Handstiche als Atemi ausgeführt
- Atemi gegen Hals und Wirbelsäule
- Atemi oder Nervendruck gegen die Augen
- Techniken gegen die Genitalien
- Techniken gegen die Wirbelsäule mit Ausnahme des Genickbeugehebels

Kommentar:

Dazu zählen sowohl Atemi- als auch alle anderen Hebeltechniken.

- Finger- und Zehenhebel
- Gedrehte Hebel, soweit sie nicht in der Bodenlage am Schultergelenk ausgeführt werden
- Stuken: oberer Kämpfer in der Guard hebt und stukt unteren haltenden Gegner in die Matte
- Vortäuschen einer angeblich verbotenen Technik des Gegners mit K.O. oder Wirkung
- Unsportliches Verhalten des Kämpfers oder seines Betreuers

Kommentar:

z.B. unsportliche oder beleidigende Ausrufe, Gesten etc. zu Gegner, Kampfgericht, Publikum etc.; darunter fallen Ausrufe wie „Bist Du blind?“, „Mach' ihn kaputt!“ usw.

- Eigengefährdung durch ungeschütztes Vorwärtsgehen
- Sprechen oder Schimpfen auf der Matte
- Mattenflucht: Verlassen der Wettkampffläche im Stand oder in der Bodenlage, um einer oder mehreren regelkonformen Techniken des Gegners zu entkommen, wodurch diesem ein Nachteil entsteht.

Kommentar:

Bloßes Kreislaufen genügt nicht, dem Gegner muss dadurch ein Nachteil entstehen; Anzeichen wären z.B. Rückwärtslaufen, nach draußen „robber“, wenn man gehalten wird o.ä.

- Unkontrollierte oder zu harte Techniken
- Vorsätzlich regelwidrig verletzende Techniken, z.B. spitzer Ellbogen im Bodenkampf zum Rücken
- Soccer-Kick
- Stampftritt zum Kopf

Kommentar:

Techniken, die den Gegner vorsätzlich und regelwidrig verletzen sollen, führen automatisch zur Disqualifikation (s. oben). Dazu zählen zusätzlich zu den aufgeführten auch absichtlich verbotene gedrehte Hebeltechniken, vor allem gegen das Genick, eingesprungene Genickhebel usw. Der Vorsatz ist hier entscheidend. Bei Handlungen wie gedrehten oder eingesprungenen Hebeln ist

Vorsatz zu unterstellen.

Nicht verboten sind beispielsweise:

- Genickbeugehebel im Stand oder Boden (nicht in Verbindung mit einem Wurf!)
- Gedrehte Hebel am Boden am Schultergelenk (Folge: Armbeugehebel am Boden, z. B. Americana, Kimura erlaubt)
- Ellbogen- oder Knietechniken zu den Beinen im Stand
- Wegdrücken des Kopfes mit Unterarm oder offener Hand
- Würgen mit dem Unterarm
- Nervendrucktechniken in der Bodenlage (ohne Punktwertung), wenn sie nicht gegen die Augen, die Kehlkopfgrube oder die Genitalien ausgeführt werden.
- Griff über Mund und Nase, um Atmung zu erschweren
- Dem Gegner seine Jacke über den Kopf ziehen
- Würgetechniken mit der eigenen Kleidung/Gürtel
- Würgetechniken mit Beinen oder Füßen
- Atemitechniken aus Stand oder kniend gegen liegenden oder knienden Gegner
-

Kommentar:

Es gelten abweichende Regelungen zum Schutze der Jugend.

Strafen sind mit folgenden Erklärungen durch den HKR den Kämpfern und dem Tisch anzusagen:

- *Eigengefährdung*
- *verbotene Technik*
- *zu harter Kontakt zum Kopf (nur Jgd. A und Sen.)*
- *zu harter Kontakt (nur Jgd. B und jünger)*
- *unkontrollierte Technik*
- *Mattenflucht*
- *unsportliches Verhalten*
- *Sprechen auf der Matte*
- *Nichtbeachten von Kampfrichteranweisungen*

4. Persönliche Voraussetzungen, Bekleidung und Schutzausrüstung

Die Wettkämpfer müssen den allgemein anerkannten Vorstellungen von Körperhygiene und Etikette im Budo-sport entsprechen. Insbesondere sind folgende Punkte zu beachten:

- Finger- und Zehennägel müssen kurz geschnitten und sauber sein, um den Gegner nicht zu verletzen
- Kämpfer tragen eine lange Hose und eine Jacke (Gi). Waden und Unterarme mindestens bis zur Hälfte bedeckt.

Kommentar:

Die Jacke ist nur dann zulässig, wenn bei nach vorn gestreckten Armen der halbe Unterarm bedeckt ist. Zudem muss der gesamte Gi sauber sein, d.h. keine gelblich-braunen Schweißflecken, Blutflecken etc. Ebenso darf der Gi keine Risse oder Löcher aufweisen.

Wird der Wettkampf No-Gi ausgetragen, tragen beide Kämpfer einen Rashguard, der mindestens kurzärmelig ist und eine Hose ohne Taschen.

- Die Trefferflächen von Handschützern muss ausreichend gepolstert sein (ca. 5 cm, s. Fotoanhang).

Kommentar:

Die Hände dürfen nicht bandagiert werden; die Handschützer müssen in ihrer Polsterung den Kwon Virtus entsprechen.

- Füße und Schienbeine müssen ausreichend gepolstert sein; dabei können die Zehen auch frei sein (s. Fotoanhang).

Kommentar:

Schienbein- und/oder Spannschützer müssen in ihrer Polsterung den Kwon Muay Thai entsprechen.

- Im Einzelfall entscheidet das Kampfgericht über die Zulassung!
- Zahnschutz ist für alle Kämpfer Pflicht.
- Tiefschutz ist für männliche Kämpfer Pflicht; weibliche Kämpfer dürfen einen Tiefschutz tragen.
- Als zusätzliche Schützer sind z.B. Brustschutz nur für Frauen oder Kopfschutz erlaubt.
- Bekleidung und Schützer müssen sauber sein.

Kommentar:

Wichtig ist hier, besonders Fußschützer auf Sauberkeit zu untersuchen.

- Das Tragen von Brillen ist nicht gestattet.

5. Etikette, Gruß und Aufstellung

5.1 Etikette der Kämpfer

Kämpfer dürfen die Matte erst nach Aufforderung des HKR betreten und haben diese anzugrüßen. Vor Kampfbeginn grüßen die Kämpfer erst zu den Kampfrichtern, dann zum Gegner an.

Kommentar:

Bei Unterbrechungen während des Kampfes, die nur der Auflösung (am Boden oder im Infight) und Neubeginn des Standkampfes dienen, lässt der HKR an Ort und Stelle fortfahren; es werden dann nicht die Startpositionen eingenommen! Dies soll den Fluss des Kampfgeschehens erhalten.

Nach Kampfbende gibt der HKR den Sieger bekannt. Daraufhin grüßen die Kämpfer zueinander, danach zu den Kampfrichtern ab.

Die Kämpfer haben die Matte abzugrüßen. Der gegnerische Coach ist abzugrüßen.

Pro Kämpfer ist ein Betreuer an der Matte zugelassen. Die Betreuer sitzen auf

Stühlen an den Mattenecken gegenüber dem Kampfrichtertisch.

Kommentar:

Alle anderen Personen haben einen Abstand von min. 2 Metern zur Matte einzuhalten und können von den KR zu diesem Zweck von der Matte auf die Tribüne geschickt werden.

Kein Kämpfer darf Mitstreiter durch herablassende oder unsportliche Gestik oder Mimik auf der Matte abwerten oder mit einem deutlich unterlegenen Gegner „spielen“.

Kommentar:

Dieses ist als unsportliches Verhalten zu bestrafen.

5.2 Kampfrichter

Es befinden sich drei Kampfrichter auf der Matte (ein HKR, zwei SKR), die sich während des Kampfes im Dreieck auf der Wettkampffläche gegenüberstehen. Die SKR werten in jeder Runde für nur einen Kämpfer (rote oder weiße Flagge).

Kommentar:

In der Kampfpause werden die Flaggen getauscht.

6. Alters- und Gewichtsklassen

Dieses Regelwerk umfasst die Altersklassen Jugend C, B und A sowie Senioren. Abweichende Altersklassen darüber (Ü-Klassen) oder darunter (D-Jugend etc.) können bei Bedarf durch den Veranstalter in der Ausschreibung bekannt gegeben werden.

Alle Altersklassen sind als Jahrgänge zu verstehen.

Kommentar:

*Die Jugend C umfasst somit alle Kämpfer, die im Jahr des Wettkampfes das 13. Lebensjahr **nicht vollenden!** Kämpfer, die in diesem Jahr das 13. Lebensjahr vollenden, starten bereits in der Jugend B.*

Für die Klassen Jugend B, Jugend A und Senioren gilt entsprechendes.

Jugend C (11 – 12 Jahre)

Gewichtsklassen werden durch den Veranstalter festgelegt.

Jugend B (13 – 15 Jahre)

männl.: -45, -50, -55, -60, -65, +65kg

weibl.: -40, -45, -50, -55, -60, +60kg

Jugend A (16 – 18 Jahre)

männl.: -60, -65, -70, -75, -80, +80kg

weibl.: -50, -55, -60, -65, +65kg

Senioren (ab 19 Jahren)

männl.: -60, -65, -70, -75, -80, -85, -90, +90kg

weibl.: -50, -55, -60, -65, -70, +70kg

7. Sonderregelungen in der Jugend

Jugend A kämpft wie Senioren. Für Jugend B und jünger gilt:

Zu 1.:

Alle Techniken werden im Leichtkontakt ausgeführt, d.h. es darf **keine** Wirkung erzielt werden.

Kommentar:

*Bewertet werden somit alle Atemi, die sauber, kontrolliert und ungeblockt ihr Ziel treffen. Treffer, die keine VK-Wirkung erzielen **könnten**, werden nicht bewertet!*

Besonderes Augenmerk liegt auf dem Kopfkontakt („touché“)!

Kommentar:

Der Kopfkontakt muss somit noch leichter ausgeführt werden, als der LK der Senioren oder Jgd. A.

Zu 1.4:

Genickbeugehebel sind verboten. Als Genick(beuge)hebel gelten auch Haltetechniken bzw. Eingänge in solche, bei denen das Genick oder die Wirbelsäule besonders strapaziert wird (z.B. Back Mount o.ä.).

Alle erlaubten Hebel werden im Ansatz abgebrochen und wie eine Aufgabe des Gehebelten gewertet.

Der HKR unterbricht Würgetechniken in der **Jugend B** frühzeitig, falls der gewürgte Kämpfer nicht aufgibt und wertet diese entsprechend. In der **Jugend C und jünger** genügt der Ansatz.

Zu 2.1:

In der Jugend C und jünger beträgt die Kampfzeit 2 Runden à 1,5 Minuten mit einer Rundenpause von 30 sec.

Zu 2.3:

Eine vorzeitige Kampfentscheidung durch K.O. entfällt.

Kommentar:

Wird ein Kämpfer für „Zeitschinden“ etc. zum dritten Mal angezählt, verliert er den Kampf dennoch.

8. Kampfrichterkommandos

Gruß zum Kampfrichter	Kämpfer drehen sich zum KR, Verbeugung
Gruß zueinander	Kämpfer drehen sich zueinander, Verbeugung
Kämpft	Kampfbeginn
Stopp	Unterbrechung/Ende
Haltetechnik weiß/rot	Beginn einer Haltetechnik
Gelöst	Ende einer Haltetechnik
Einfrieren	Unterbrechung ohne Positionsänderung
Verwarnung Gegner	Strafe für Fehlverhalten, 2 Punkte für
Disqualifikation	Schwere Strafe, Niederlage
1...8...10	An- oder Auszählen

Geltungsbereich des Kommentars: Die in diesem Regelwerk eingefügten Kommentare dienen als Richtlinien bei der Regelauslegung durch das Kampfgericht. Bei Fehlentscheidungen, die nicht auf Tatsachenentscheidungen beruhen, kann sich nur auf das Regelwerk, nicht auf die Kommentare berufen werden. Tatsachenentscheidungen sind gemäß Nr. 3 des Regelwerkes unanfechtbar!

Ausführliche Erklärung verbotener Handlungen

Verbotene Techniken werden mit Verwarnung oder Disqualifikation geahndet. Es steht im Ermessen des Hauptkampfrichters, zuvor Ermahnungen auszusprechen (vor allem in der Jugend B und jünger bzw. auf entsprechenden Anfängerturnieren).

Die mit **(Disq.)** markierten Techniken oder Handlungen sind solche, die direkt zu Disqualifikation führen sollen, da bei diesen Handlungen ein Vorsatz zur Verletzung des Gegners zu unterstellen ist (vor allem ab Jgd. A)!

Verboten sind in den einzelnen Bereichen und Systemen:

Atemitechniken

- Vollkontakt zum Kopf:
Jede Technik, die Wirkung zeigt.
- Gerade Fußtechniken zum Kopf
- Atemi zum Kopf mit einem ungepolsterten Körperteil
- Vollkontakt in der Jgd. B und jünger:
s. oben
- Kopf-, Knie- und Ellenbogentechniken zum Kopf:
Zu ahnden ist dies auch dann, wenn die Technik nicht trifft.
- Gerade Beintechniken gegen die Beine:
Sowohl frontal, als auch seitlich treffend; erlaubt sind nur runde Techniken (Tritte).
- Finger- und Handstiche zu den Augen
- Atemitechniken gegen den Hals, die Wirbelsäule und die Gelenke (insbesondere das Knie!)
- Techniken gegen die Genitalien:
Nervendruck, Atemitechniken usw.
- Unkontrollierte Techniken:
Dazu zählen alle Atemitechniken, die, während sie ausgeführt werden, nicht jederzeit abgebrochen werden können.
- Techniken, die vorsätzlich und regelwidrig den Gegner verletzen sollen **(Disq.)**
- Atemitechniken zum Hinterkopf oder Rücken im Stand
- Sämtliche Atemitechniken zum Hinterkopf oder Rücken am Boden mit Ausnahme von Handtechniken im Leichtkontakt

Hebeltechniken

- Gedrehte Hebeltechniken jeglicher Art (insbesondere gedrehte Genickhebel) , soweit sie nicht in der Bodenlage am Schultergelenk ausgeführt werden **(Disq.)**:
Hier ist die Kraft entscheidend: Dreht der gehebelte Kämpfer selbst, ist es Eigengefährdung!

- Techniken gegen die Wirbelsäule mit Ausnahme des Genickbeugehebels
- Finger- und Zehenhebel
- Unkontrollierte Techniken
- eingesprungene Hebel (Disq.)

Wurftechniken

- Unkontrollierte Techniken
- Würfe in Verbindung mit oder durch Hebel oder Würgen (Disq.):
Die Wirkung der Technik muss durch den Wurf zustande kommen oder diesen erst ermöglichen. Wird der Eingang in eine Hebel- oder Würgetechnik vorbereitet, während geworfen wird und die entsprechende Technik kommt erst am Boden zustande, ist dies regelkonform!

Sonstiges

- Nierenschere zugezogen
- Techniken, die vorsätzlich und regelwidrig den Gegner verletzen sollen (Disq.)
- Unsportliches Verhalten des Kämpfers oder seines Betreuers:
Also Ausrufe oder Gesten, die den Gegner, die KR, die Tischbesetzung oder sonstige Anwesende herabsetzen, beleidigen etc., zu einer verbotenen Technik aufrufen oder sonstiges unsportliches Verhalten fordern („Mach ihn kaputt!“, „Bist du blind?“ etc.).
- Eigengefährdung:
Ungeschütztes Vorwärtsgen gegen Atemitechniken, wodurch der Gegner seine Technik abbrechen muss oder eine Verletzung droht; unkontrollierbare Körperbewegungen, wenn man gehebelt oder gewürgt wird, wodurch zu befürchten ist, dass die ansonsten kontrollierte Technik des Gegners zu Verletzungen führen kann.
- Sprechen auf der Matte ohne Aufforderung durch die Kampfrichter:
Möchte ein Kämpfer etwas sagen, soll er dies den KR anzeigen.
- Mattenflucht:
Verlassen der Wettkampffläche im Stand oder in der Bodenlage, um einer oder mehreren regelkonformen Techniken des Gegners zu entkommen, wodurch diesem ein Nachteil entsteht; dabei genügt bloßes Kreislaufen nicht, dem Gegner muss dadurch ein Nachteil entstehen; Anzeichen wäre z.B. Rückwärtslaufen, nach draußen zu „robber“, wenn man gehalten wird o.ä.
- Unsportliches Verhalten:
Verweigerung des Grußes zu KR, Gegner, Matte oder gegnerischem Coach, Shake Hands vor Kampfbeginn bzw. Weigerung, nach einer verbotenen Technik des Gegners dessen Entschuldigung anzunehmen etc.

- Grob unsportliches Verhalten durch Nicht-Antritt / Aufgabe: **(Disq.)**
Weigert sich ein Kämpfer, gegen einen anderen ohne triftigen Grund anzutreten, wird er für das gesamte Turnier aufgrund grob unsportlichen Verhaltens gesperrt! Dies bezieht sich in erster Linie auf Kämpfer, die sich weigern gegen Sparringspartner o.ä. anzutreten und deshalb vorher untereinander eine Aufgabe bzw. einen Nicht-Antritt absprechen etc.
Derartiges Verhalten ist nicht zu dulden, da es den Turnierverlauf beeinflusst.
Davon unberührt bleiben selbstverständlich Nicht-Antritte aufgrund von Verletzung oder Krankheit sowie kampfbedingte Aufgaben (durch Atemi, Verletzung, Hebel, Würgen etc.).

IV. Wettkampflisten

Auf den folgenden Seiten finden sich unterschiedliche Wettkampflisten als Kopiervorlagen. Dabei handelt es sich um die gängigsten Wettkampfmodi, die Listen zum **einfachen Poolsystem**, zum **doppelten Poolsystem** sowie das „**brasilianische**“ **KO-System**.

Kurzbeschreibung

Im einfachen und doppelten Poolsystem treten alle Kämpfer des bzw. eines Pools (im Doppelpool) gegeneinander an. In die Kampfpaarungsliste wird das jeweilige Ergebnis eingetragen, dieses folgt dabei dem Schema *Kämpfer rot gegen Kämpfer weiß*, d.h. der erstgenannte Kämpfer trägt den roten Wettkampfgürtel, der zweitgenannte den weißen.

Einfaches und doppeltes Poolsystem

Das Ausfüllen der Poolkämpfe erfolgt nach folgendem Muster:

1. Ausfüllen der angesetzten Kämpfe im unteren Teil des jeweiligen Pools; eine vorzeitige Kampfentscheidung wird *immer* 12:0 bzw. 0:12 gewertet, andernfalls wird das jeweilige Kampfendergebnis übertragen.
2. Übertragen der Kampfergebnisse in die Tabelle im oberen Teil; das jeweils erste Kästchen einer Paarung erhält für einen Sieg den Eintrag „I“ (römische Eins), das zweite die jeweilige positive Punktedifferenz (bei einem Sieg 12:8 also eine 4). Im Falle einer Niederlage erhalten *beide* Kästchen eine „0“.
3. Für jeden Kämpfer werden nun die Siege (römische Einsen) zusammengezählt, die Summe wird in das Kästchen **S** in der jeweiligen Zeile eingetragen.
4. Die Werte der einzelnen Punktedifferenzen werden nun addiert, die Summe in das Feld **D** eingetragen.
5. Im Feld **Pl.** wird nun die jeweilige Platzierung eingetragen. Diese richtet sich zuerst nach der Anzahl der Siege. Bei Sieggleichheit entscheidet die höhere Summe in der gesamten positiven Punktdifferenz. Ist auch diese gleich, entscheidet der direkte Vergleich der punktgleichen Kämpfer.

Im Falle des einfachen Poolsystems ist die jeweilige Klasse an diesem Punkt ausgekämpft, die Platzierungen stehen fest.

Im doppelten Poolsystem qualifizieren sich die beiden bestplatzierten Sportler eines jeden Pools für das Halbfinale. Dabei kämpft der jeweilige Poolsieger gegen den Zweiten des jeweils anderen Pools. Die Sieger der Halbfinals bestreiten gegeneinander das Finale, die beiden Verlierer teilen sich den dritten Platz.

„Brasilianisches“ KO-System

Das brasilianische KO-System zeichnet sich durch eine Trostrunde aus, deren Sieger sich für das reguläre Halbfinale qualifizieren. Eine Niederlage bedeutet somit nicht zwangsläufig das Ausscheiden.

Das System funktioniert wie folgt:

1. Zuerst wird die reguläre KO-Runde bis zum Halbfinale ausgekämpft; dabei rückt eine Runde weiter, wer seinen Kampf gewinnen kann.
2. Steht ein Poolsieger fest, d.h. hat sich in jedem Teilpool ein Sportler für das Halbfinale qualifiziert, rücken all jene Sportler, die gegen den späteren Poolsieger unterlegen waren, in die Trostrunde auf. Dabei wechseln sie den Pool, d.h. die Verlierer aus Pool 1 treten nun in der Trostrunde B an und umgekehrt.
3. Die beiden Trostrunden werden nach dem KO-System gekämpft, d.h. nur die Sieger rücken weiter. Die Verlierer scheiden aus.
4. Die Sieger der Trostrunden bestreiten nun gegen die Sieger des jeweils ursprünglich anderen Pools die Halbfinals.
5. Die Sieger der Halbfinals bestreiten gegeneinander das Finale, die Verlierer teilen sich den dritten Platz.

Der besondere Vorteil dieses KO-Systems ist, dass Kämpfer, die ihre KO-Paarungen verlieren, dennoch eine Chance auf einen Verbleib im Turnier und sogar auf den Klassensieg haben.

Kopiervorlagen

Einfaches Poolsystem

Wettkampfliste Pool (einfach)

WK: Datum: AK: GK:



Name	Verein	1	2	3	4	5	S	D	Pl.
		1 // // // //							
		2	// // // //						
		3		// // // //					
		4			// // // //				
		5				// // // //			

1-2	-								
3-4	-								
1-5	-								
2-3	-								
4-5	-								
	1-3								
	2-4								
	3-5								
	1-4								
	2-5								

Doppeltes Poolsystem

Wettkampfliste Pool (doppelt)

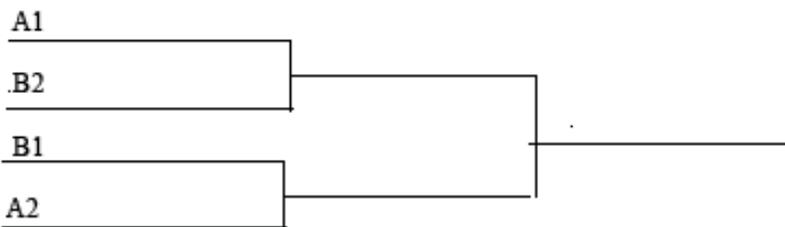
WK:
Datum:
AK:
GK:



Name	Verein		1	2	3	4	5	S	D	Pl.
		1	// //							
		2		// //						
		3			// //					
		4				// //				
		5					// //			

Pool A

1-2									
3-4	⇄								
1-5	⇄								
2-3	⇄								
4-5	⇄								



Pool B

Name	Verein		1	2	3	4	5	S	D	Pl.
		1	// //							
		2		// //						
		3			// //					
		4				// //				
		5					// //			

1-2									
3-4	⇄								
1-5	⇄								
2-3	⇄								
4-5	⇄								

„Brasilianisches“ KO-System



Brasil - System

Tag: _____

Art: _____

Klasse	Gewicht

Pool 1

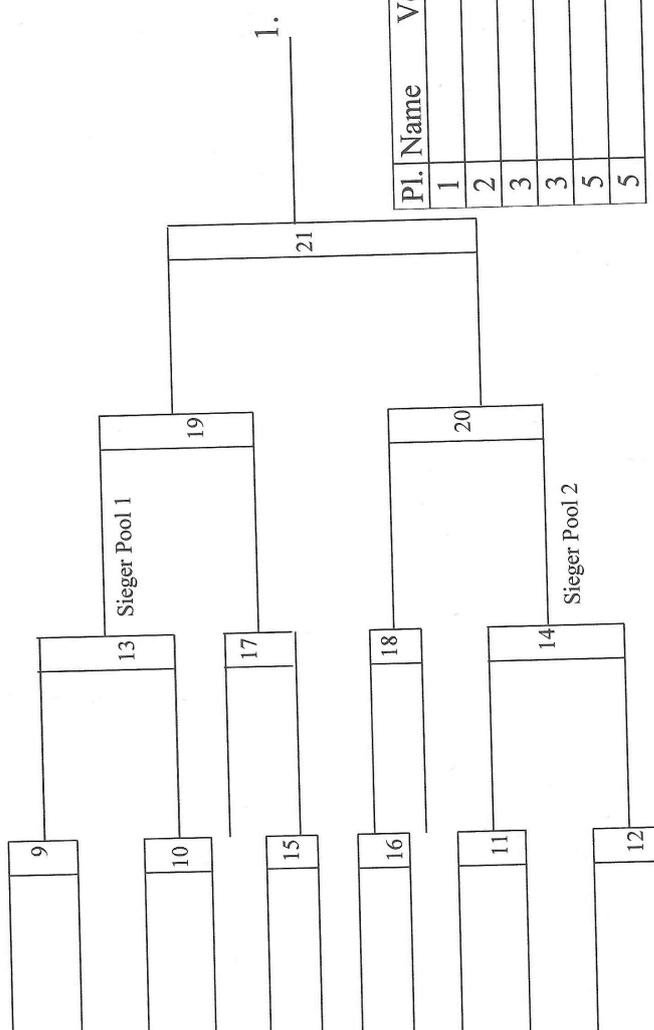
1	9
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

Verlierer Pool 2: Trostrunde A

Verlierer Pool 1: Trostrunde B

Pool 2

5	11
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	
16	



Pl.	Name	Verein
1		
2		
3		
3		
5		
5		

V. Kontakt

1. Deutscher Ju-Jutsu Verband

Referent Allkampf

Dominik Ingendaay, allkampf@djjv.de

Koordinator Kampfrichterwesen

René Spitzer, renespitzer@yahoo.de

2. Allkampf Berlin-Brandenburg

Kontakt

Dominik Ingendaay (Ansprechpartner), kontakt@allkampf-bb.com

Kampfrichterreferent

Robert Kardatzki, kampfrichter@allkampf-bb.com

Wettkampfreferentin

Vanessa Sabelski, wettkampf@allkampf-bb.com

Jugendreferentin

Julia Zwolinski, jugend@allkampf-bb.com

Referent für Ausrichtung und Material

Stefan Frommann, ausrichtung@allkampf-bb.com

Webpräsenz

www.allkampf-bb.com

3. JJ-Allkampf Hamburg

Kontakt

Rolf Brauße, rolf.brausse@budocentrum.de

Organisation

Janina Bethge und Julia Merkt, sportliche-leitung-hh@allkampf-deutschland.de

Leitung des Kampfrichterwesens Hamburg

Katja Chorrosch, kr-hamburg@allkampf-deutschland.de

Christian Viola (Stellvertreter), stv-kr-hamburg@allkampf-deutschland.de

4. JJ-Allkampf Schleswig-Holstein

Kontakt

Michael Brandt, dojo.sochin@freenet.de

5. JJ-Allkampf Thüringen

Kontakt und Organisation Thüringen

Falko Busch, thueringen@allkampf-deutschland.de

Leitung des Kampfrichterwesens Thüringen

N.N.

VI. Partner

Wir bedanken uns bei unseren Partnern für die Unterstützung des organisierten JJ-Allkampf in Deutschland.

	<p>Kampfsportschule Budo Club Berlin</p>	<p>Kampfsportschule Budo Club Berlin www.bcberlin.de Ju-Jutsu, Allkampf, Judo und Fitness im Norden Berlins</p>
		<p>HU Berlin Ju-Jutsu Kontakt über wettkampf@allkampf-bb.com Hochschulsport und JJ-Allkampf auf höchstem Niveau</p>
<p>Gewaltprävention</p>  <p>in Berlin</p>		<p>GiB - Gewaltprävention in Berlin www.gewaltpraevention-berlin.com Gewaltprävention und Selbstverteidigung für Schulen, Behörden, Vereine und privat.</p>

Haben auch Sie Interesse an einer Zusammenarbeit? Wenden Sie sich an Referent Allkampf des DJJV oder an die jeweiligen Ansprechpartner der zuständigen Landesverbände..