



WWW.BAE-OPEN.COM

INTERNATIONAL BAE OPEN **REGELWERK**



DISZIPLIN	AB SEITE
Allgemeine Regeln	2
Forms + Specials	3
Point Fighting / Semikontakt	5
Light Contact / Leichtkontakt	8
Jiu-Jitsu Classic	11
Jiu-Jitsu Modern	15

Allgemeine Regeln

Dieses Regelwerk basiert auf den offiziellen Kampfregeln der Budo-Akademie-Europa (BAE) und gilt in dieser komprimierten Form ausschließlich für die International BAE Open Championships.

ALLGEMEINES

Diese allgemeinen Regelungen gelten für alle Klassen und Kategorien der BAE Open.

Ärztliches Attest

Die Wettkampftauglichkeit ist sportärztlich zu bestätigen. Das Attest darf am Turniertag nicht älter als ein Jahr sein. Liegt kein Attest des Kämpfers vor, besteht keine Startberechtigung.

Das sportärztliche Attest erlischt automatisch nach schweren Verletzungen des Kämpfers, z.B. bei Kopf-K.O. Dies wird im Sportpaß eingetragen und führt zu einer Meisterschaftssperre von drei Monaten.

Startklassen

Damit die Sportler unter gleichen Voraussetzungen starten können und um ein möglichst breites Feld anzubieten, werden Kampfklassen aufgestellt.

Einteilungskriterien sind z.B. Gewicht, Alter, Geschlecht oder Graduierung. Weitere Klassen können Granchampion- oder Teamkämpfe sein. Die Einteilung der Startklassen ist der Turnierausschreibung zu entnehmen.

Bei einer Unterbelegung mit Kämpfern in einer Kategorie können die Betroffenen hochgestuft werden.

Die Kampffolge einer Klasse wird durch Auslosung festgelegt und ist von der Wettkampfleitung einzuhalten. Es ist zu vermeiden, zwei Kämpfer aus demselben Verein in der ersten Runde gegeneinander antreten zu lassen.

Proteste

Entscheidungen des Kampfgerichts sind unantastbar.

Einspruch gegen einen Kampfrichterentscheid kann unter folgenden Voraussetzungen entgegengenommen werden:

- » Proteste können nur bei dem Hauptkampfrichter angemeldet werden

- » Proteste können nur in der Halb- & Verlängerungspause, bzw. unmittelbar am Kampfende angemeldet werden
- » Proteste dürfen nur durch den Mannschaftsführer des Kämpfers angemeldet werden
- » Proteste sind nur in Verbindung mit einer Protestgebühr möglich, die unabhängig vom HKR-Entscheid einbehalten wird

Unvorhergesehene Situationen

Sollte innerhalb der Meisterschaft eine Situation entstehen, die nicht in den Regelwerken behandelt wird, so wird durch den Kampfrichter ggf. unter Einbeziehung der Hauptkampfrichter eine Regelung nach bestem Wissen getroffen.

Haftung

Die Teilnahme an der Meisterschaft geschieht auf eigene Gefahr, Ausrichter und Veranstalter übernehmen keine Haftung.

Forms & Specials

ALLGEMEINES

In den Bereich der Formen und Specials fallen eine Reihe von Wettkämpfen, die trotz unterschiedlicher Inhalte von der Organisation und Bewertung her ähnlich ablaufen und daher einem gemeinsamen Regelwerk unterliegen.

Formen

Der Formenwettkampf unterteilt sich in der Regel in die folgenden Hauptkategorien:

- » **Hard Style:** Formen aus den Systemen mit „harten“ Techniken wie zum Beispiel aus dem Karate oder Taekwondo
- » **Soft Style:** Formen, die ihren Ursprung in den „weichen“ Systemen wie zum Beispiel Kung-Fu oder Wushu haben
- » **Weapons:** Formen mit mindestens einer Waffe (offen für Hard und Soft Style)
- » **Music:** Formen zur Musik (offen für Hard und Soft Style)
- » **Weapons & Music:** Waffenformen zur Musik (offen für Hard und Soft Style)
- » **Teams & Music:** Teamformen (synchron) zur Musik (offen für Hard und Soft Style)
- » **Teams (no music):** Teamformen (synchron) ohne Musik (offen für Hard und Soft Style)
- » **Golden Oldies:** Einzelformen ab 35 Jahre (offen für Hard und Soft Style)

Specials

Die Specials unterteilen sich wie folgt:

- » **Self Defense / Selbstverteidigung:** der Starter führt mit (seinem eigenen) Partner freie Selbstverteidigungstechniken gegen 5 vorgegebene Angriffe aus: 1. Faustangriff, 2. Fußangriff, 3. Würgen, 4. Griff, 5. Messer. Bewertet werden Technik, Ausführung und Ausdruck. Offen für alle Disziplinen.
- » **Show:** der Starter bzw. das Team zeigt eine Showvorführung von max. 5 Minuten Dauer aus ihrer Disziplin. Hilfsmittel und Musik sind erlaubt.
- » **Breaking / Bruchtest:** der Starter bzw. das Team führt einen Bruchtest vor, der nach Technik, Ausführung und Material / Anspruch bewertet wird. Kombinationen sind erlaubt.
- » **Freestyle Kick Contest:** der Starter führt im Duell mit einem anderen Starter eine Fußtechnik vor (Sprünge oder Kombinationen erlaubt). Wertung nicht nach

Punktemaximum unter allen Startern, sondern der Sieger jedes Duells kommt wie bei einer Kampfliste eine Runde weiter. Ausschlaggebend sind Technik, Ausführung und Ausdruck.

Wettkampffläche

- » rechteckige Form
- » Größe zwischen 6x6 und 8x8 m
- » Mattenboden, Hallenboden oder Bühne

Wettkampfzeit

- » Formen: max. 3 Minuten inkl. Vorstellung (Ausnahme: Partnerformen)
- » Show: max. 5 Minuten

Vorstellung

Wird der Starter aufgerufen, beginnt er seine Darbietung mit Angrüßen und Vorstellen vor dem Kampfgericht (in Englisch oder der Landessprache).

Pflichtinhalte der Vorstellung:

- » Name und Vorname
- » Bezeichnung der Form

Freigestellt:

- » Schule, Verein, Dojo, ggf. Verband
- » Herkunftsort
- » Meister / Lehrer / Trainer

KLEIDUNG & AUSRÜSTUNG

Wettkampfkleidung

- » saubere, ordentliche Sportbekleidung
- » eine konkrete Kleidervorschrift gibt es nicht, die Kleidung sollte allerdings der Disziplin entsprechen
- » Kampfsportschuhe dürfen (außer im Hard-Style) getragen werden
- » Hilfsmittel und Partner sind im Formenbereich verboten (außer in entsprechenden Klassen wie Waffen- oder Partnerformen)

Waffen

- » Waffen müssen in einwandfreiem Zustand sein
- » verwendet werden dürfen nur die im jeweiligen Land erlaubten Waffen
- » das Kampfgericht hat das Recht, die Waffe zu begutachten
- » ist eine Waffe defekt oder fällt zu Boden, muß dies in der Wertung berücksichtigt werden (bei

Schwarzgurten hat dies eine Disqualifikation zur Folge)

Hilfsmittel und anderes Material

- » Verwendetes Material wie Steine, Bretter, Tische, oder andere Hilfsmittel dürfen in den Kategorien Show, Selbstverteidigung und Bruchtest verwendet werden
- » bestimmte Materialien können von der Turnierleitung verboten werden, z.B. im Fall von Eigen- oder Fremdgefährdung
- » Material ist durch den Sportler selbst zu entsorgen

Hinweis: Feuer oder andere Gefahrenstoffe dürfen nicht zur Anwendung kommen. Starts, die Personen oder Räumlichkeiten gefährden könnten, werden nicht zugelassen.

KAMPFGERICHT & BETREUER

Kampfgerichtsorgane

Am KG-Tisch:

- » 3 oder 5 Punktrichter, darunter 1 Hauptpunktrichter
- » Listenführer

Die **Punktrichter** bewerten die Form. Auf ein Zeichen des Hauptpunktrichters erfolgt die Wertung. Der HPR hat auch Aufsicht über die Kampffläche.

Listenführer notieren und addieren die Wertungen.

REGELN & WERTUNGEN

Punktewertungen

Die Wertung erfolgt in zwei Noten. Auf das Kommando „Score“ („Wertung“) des Hauptpunktrichters zeigt das Kampfgericht die ganze Note. Anschließend erfolgt auf erneutes Kommando die zweite Wertung als Nachkommastelle zur ersten. Zur Ermittlung der Gesamtwertung werden die Einzelwertungen eines Starters addiert.

Besteht das Kampfgericht aus 5 Personen, so fallen die höchste und die niedrigste Wertung heraus. Bei Fehlern in der Form oder Fallenlassen der Waffe ist bei Farbgurten ein neuer Start möglich, bei Schwarzgurten erfolgt eine Disqualifikation. In der Wertung werden folgende Aspekte berücksichtigt:

- » **Basis:** Elemente der Stilrichtung, Spannung, Kraft, Blickrichtung, Umgang mit der Waffe, Verständnis
- » **Gesamteindruck:** Schwierigkeitsgrad, Ausdruck,

Ausführung, Synchronisation mit der Musik, Verhalten, Disziplin, Respekt.

» **Startklasse:** für das Publikum sichtbare Unterschiede in der Bewertung der einzelnen Klassen:

Kids/Schüler: 6,0 bis 8,0

Juniors/Jugend: 6,0 bis 8,0

Farbgurte: 6,0 bis 8,0

Schwarzgurte: 8,0 bis 10,0

Sollte es bei der Punktauswertung zu einem Unentschieden kommen, tritt die folgende Regelung in Kraft.

- » Bei 3 Punktrichtern: Es findet ein Stechen statt. Die beiden Starter werden informiert, und es wird eine Reihenfolge bestimmt. Ohne Vorstellung beginnt der erste Starter (Wiederholung derselben oder andere Vorführung/Form freigestellt). Ist seine Datbietung beendet, stellt er sich mit dem Rücken zum Kampfgericht an den Rand der Kampffläche. Ebenso anschließend der zweite Starter. Die Punktrichter erheben sich und zeigen auf Kommando auf einen der Kontrahenten. Eine einfache Mehrheitsentscheidung ermittelt den Sieger.
- » Bei 5 Punktrichtern: die höchste Wertung wird zum Ergebnis addiert, bei erneuter Punktgleichheit auch die niedrigste. Sollte es noch immer einen Punktgleichstand geben, kommt es zum Stechen wie bei 3 Punktrichtern.

Strafwertungen

Ist ein Starter nach dreimaligem Aufruf nicht erschienen, wird er disqualifiziert. Auch bei unsportlichem Verhalten kann eine Disqualifikation ausgesprochen werden.

Beim Fallenlassen einer Waffe in Formen können Farbgurte die Vorführung noch einmal beginnen, erhalten jedoch 0,3 Punkte Abzug. Bei Schwarzgurtformen führt der Verlust der Waffe zur Disqualifikation.



Point Fighting Semikontakt Kick-Boxen

ALLGEMEINES

Das Kampfsystem Point Fighting / Semikontakt steht Sportlern aller Kick-Box-ähnlicher Stile offen. Der Wettkampf erfolgt im Sinne seiner Bezeichnung mit leichtem und gut kontrollierten (Halb-)Kontakt. Es handelt sich um eine technische Disziplin mit ausgewogenen Hand- und Fußtechniken, die vom sportlichen Gesichtspunkt dem olympischen Fechten entspricht. Bei erzielten Treffern wird der Kampf unterbrochen und sofort gewertet.

Kampfsystem

K.O. System (ohne Trostrunde).

Kampfzeiten

- » 1x2 Minuten
- » Bei Unentschieden: nach 30 Sekunden Pause 1 Minute nachkämpfen
- » Bei nochmaliger Punktgleichheit: es entscheidet der erste Punkt, den alle drei Punktrichter gesehen haben müssen (sollte es hier zu einer zu langen Kampfphase kommen, werden 5 Punktrichter zur Wertung herangezogen, mind. 3 Stimmen ermitteln den Sieger)
- » Der Kampfrichter kann eine Pause einräumen, insbesondere bei Verletzungen. Diese sollte eine halbe Minute nicht überschreiten, ist aber je nach Situation flexibel auszuliegen.

Kampffläche

- » quadratische Form
- » Größe zwischen 6x6 und 8x8 m
- » Mattenboden, Hallenboden oder Ring

KLEIDUNG & AUSTRÜSTUNG

Kampfkleidung

- » saubere, ordentliche Sportbekleidung
- » T-Shirt, Hose bis zu den Fußknöcheln bzw. Kampfanzug entsprechend Stil, Aufdrucke gestattet
- » Gürtel dürfen getragen werden
- » kein Schmuck, Metallklammern an Bandagen etc.

Schutzausrüstung

Für alle Schützer gilt:

- » Schutzausrüstung muß intakt sein
- » Schutzpolster dürfen nicht verschoben werden können
- » Schutzpolster müssen die erforderliche Schutzwirkung aufweisen
- » Klebestreifen, Bändchen etc. sind verboten
- » Schutzausrüstung ist unter der Kleidung zu tragen
- » Schutzausrüstung wird vor dem Kampf überprüft
- » in Zweifelsfällen entscheidet der HKR über die Zulassung der Ausrüstung

Erforderliche Schutzausrüstung:

- » Handschützer (geschlossen, d.h. Fingernägel und Daumen voll bedeckt)
- » Fußschützer (geschlossen, d.h. Zehen dürfen nicht aus dem Fußschützer herausragen)
- » Tiefschutz
- » Mundschutz
- » Schienbeinschutz (harte Einlagen wie z.B. Stäbchen sind verboten)
- » Tiefschutz und Brustschutz für Damen empfohlen

KAMPFGERICHT & BETREUER

Kampfgerichtsorgane

Auf der Matte:

- » 1 Kampfrichter zentral
- » 2 Seitenrichter in einem beweglichen Dreieck zum Kampfrichter

Am KG-Tisch (variable Personenzahl):

- » Zeitnehmer, Wertungstabellenbediener, Listenführer

Betreuer

- » pro Kämpfer ist 1 Betreuer gestattet
- » er kann den Kämpfer betreuen und beraten
- » er kann die Kampfaufgabe bekanntgeben
- » Beleidigungen / Fehlverhalten seitens des Betreuers werden mit Minuspunkten oder Disqualifikation zu Lasten des Kämpfers gewertet

ERLAUBTE & VERBOTENE TECHNIKEN

Allgemein gilt für alle Techniken:

- » Gewertet werden nur faire und kontrolliert ausgeführte Techniken im Semikontakt / Halbkontakt



Angriffsziele

- » Kopf: frontal, seitlich und Hinterkopf
- » Oberkörper: vorn und seitlich
- » Fuß: Fußfeger (ab Schwarzgurt)

Erlaubte Techniken

Techniken mit der Faust

- » Jab: Gerader Fauststoß vordere Hand
- » Punch: Gerader Fauststoß hintere Hand
- » Hook: Haken
- » Cross: Kreuzschlag (direkter Konter)
- » Backfist: Fastrückenschlag

Techniken mit dem Fuß

- » Frontkick: Vorwärtsfußtritt
- » Sidekick: Seitenfußstoß
- » Roundhousekick: Halbkreisfußstoß
- » Axekick: Fersenfußschlag (von oben)
- » Hookkick: Hakenfußstoß
- » Crescentkick: Kreisfußstoß (Innen-/Außenrist)
- » Jumpkick: Sprungfußstoß
- » Turnkick: Drehfußstoß
- » Footsweeps: Fußfeger (ab Schwarzgurt)

Verbotene Handlungen und Techniken

Für verbotene Handlungen und Techniken kann der Kampfrichter eine Verwarnung oder Disqualifikation aussprechen.

Verbotene Handlungen

- » Sprechen auf der Kampffläche
- » Abfällige Gesten oder Bemerkungen gegen Gegner oder Kampfrichter (auch vom Betreuer)
- » unsportliches Verhalten

Verbotene Techniken

- » Angriffe gegen nicht erlaubte Angriffsziele, z.B. Genick, Kehlkopf, Unterleib, Rücken, Beine und Gelenke
- » Angriffe mit dem Knie, Ellenbogen, Innenhand- und Außenhandkantenschlag, Kopfstoß, Daumenstoß, Schulterstoß, Tiefschlag, Nierenschlag
- » Dem Gegner den Rücken zudrehen, weglaufen, sich fallen lassen, zu tiefes abducken (unterhalb der Gürtellinie ohne Aktion), den Gegner aus der Kampffläche stoßen, blinde und unkontrollierte Techniken, Verlassen der Kampffläche ohne Aktion
- » Techniken mit zu hartem Kontakt, die absichtlich ausgeführt werden. Dies gilt ebenfalls, wenn die Aktion nicht trifft
- » alle Aktionen, die nach dem Kommando „Stop“ durchgeführt werden

REGELN & WERTUNGEN

Jede saubere, kraftvolle und kontrollierte Technik, die ein erlaubtes Angriffsziel erreicht und mit leichtem Kontakt trifft, wird folgendermaßen bewertet.

Punktewertungen

Für jede Punktewertung im Semikontakt wird der Kampf durch das Kommando „STOP“ des Kampfrichters unterbrochen. Will der Seitenrichter eine Wertung geben, zeigt er dies durch eine neutrale Geste an. Der Kampfrichter unterbricht den Kampf und gibt das Kommando „SCORE“. Nun erst wird die Wertung angezeigt.

Treffer werden bei Übereinstimmung der Punktrichter oder bei Stimmenmehrheit vergeben. Die Bewertung der Technik wird durch den Kampfrichter bekanntgegeben.

Die Wertungen werden deutlich durch den Kampfrichter zum Ausdruck gebracht. Dieser hat außerdem darauf zu achten, daß die Punkte am Kampfrichtertisch registriert werden.

1 Punkt für:

- » Fausttechnik zum Kopf
- » Fausttechnik zum Körper
- » Fußtechnik zum Körper
- » Fußfeger (Gegner muß mit einem Körperteil außer den Füßen den Boden berühren)

2 Punkte für:

- » Fußtechnik zum Kopf
- » Sprungfußtechnik zum Körper
- » Fußfeger mit Folgetechnik

3 Punkte für:

- » Sprungfußtechnik zum Kopf

Technisches K.O.

- » ein technisches K.O. liegt vor, wenn ein Kämpfer 5 Punkte Vorsprung erreicht

Strafwertungen

Je nach Schwere des Verstoßes kommen Disqualifikation, Minuspunkte oder Verwarnungen zum Einsatz. Eine Disqualifikation erfolgt für das gesamte Turnier.

In der Regel wird wie folgt vorgegangen:

- » 1. Ermahnung
- » 2. Ermahnung
- » 1. Verwarnung (1. Minuspunkt)
- » 2. Verwarnung (2. Minuspunkt)
- » Disqualifikation

Kampfunterbrechungen

Der Kampf kann nur vom Kampfrichter durch das Kommando „STOP“ unterbrochen werden. Dies erfolgt bei Treffern zur evtl. Bewertung, bei einem Clinch, fehlerhafter Schutzausrüstung oder Verletzung.

Kampfende

- » nach Ablauf der Kampfzeit
- » bei Kampfaufgabe
- » bei Disqualifikation
- » bei Verletzung
- » bei technischem K.O. (5 Punkte Vorsprung)

Kommandosprache

Die Wettkampfkommmandos erfolgen in Englisch oder der Landessprache

- » Fight (Kämpft)
- » Stop (Halt/Stop)
- » Score (Wertung)
- » Time (Zeit)
- » one / two / three point[s] (ein / zwei / drei Punkt[e])
- » Warning (Verwarnung)
- » Minus point (Minuspunkt)
- » Disqualification (Disqualifikation)

Light Contact

Leichtkontakt Kick-Boxen

ALLGEMEINES

Das Leichtkontakt-System stehen allen Kick-Box-ähnlichen Stilen offen. Der Wettkampf im Leichtkontakt wird mit kontrollierten, technisch sauberen Techniken durchgeführt. Es handelt sich um eine technische Disziplin mit ausgewogenem Verhältnis von Hand- und Fußtechniken, in der neben der Kampftaktik die Kondition eine wesentliche Rolle spielt. Leichtkontakt-Kick-Boxen wird über eine Zeitdistanz von mehreren Runden durchgekämpft, wobei zur Ermittlung des Siegers sowohl die Treffer als auch das technische Gesamtbild bewertet werden.

Kampfsystem

K.O. System (ohne Trostrunde).

Kampfzeiten

- » 1x3 Minuten
- » Der Kampfrichter kann eine Pause einräumen, insbesondere bei Verletzungen. Diese sollte eine halbe Minute nicht überschreiten, ist aber je nach Situation flexibel auszulegen.

Kampffläche

- » quadratische Form
- » Größe zwischen 6x6 und 8x8 m
- » Mattenboden, Hallenboden oder Ring

KLEIDUNG & AUSTRÜSTUNG

Kampfkleidung

- » saubere, ordentliche Sportbekleidung
- » T-Shirt, Hose bis zu den Fußknöcheln bzw. Kampfanzug entsprechend Stil, Aufdrucke gestattet
- » Gürtel dürfen getragen werden
- » kein Schmuck, Metallklammern an Bandagen oder abweichende Kleidung wie Muskelshirts etc.

Schutzausrüstung

Für alle Schützer gilt:

- » Schutzausrüstung muß intakt sein
- » Schutzpolster dürfen nicht verschoben werden können
- » Schutzpolster müssen die erforderliche Schutzwirkung aufweisen

- » Klebestreifen, Bändchen etc. sind verboten
- » Schutzausrüstung ist unter der Kleidung zu tragen
- » Schutzausrüstung wird vor dem Kampf überprüft
- » in Zweifelsfällen entscheidet der HKR über die Zulassung der Ausrüstung

Erforderliche Schutzausrüstung:

- » Handschützer (geschlossen, d.h. Fingernägel und Daumen voll bedeckt, ohne Schnürung, ausreichend gepolstert, so daß die Knöchel nicht zu ertasten sind); bis 65 Kg sind 8 oz zugelassen, darüber hinaus gelten 10-oz-Schützer
- » Handbandagen freigestellt
- » Fußschützer (geschlossen, d.h. Zehen dürfen nicht aus dem Fußschützer herausragen, bedeckt den gesamten Fuß mit besonderem Schutz für Spann und Ferse)
- » Tiefschutz für Herren (für Damen freigestellt)
- » Mundschutz
- » Schienbeinschutz (ohne harte Einlagen)
- » Brustschutz für Damen

KAMPFGERICHT & BETREUER

Kampfgerichtsorgane

Auf der Matte:

- » 1 Kampfrichter
- » 2–5 Punktrichter

Der **Kampfrichter** ist für die korrekte Anwendung des Regelwerkes während eines Kampfes verantwortlich. Er leitet die Kämpfe. Sind nur 2 Punktrichter eingeteilt und kommt es zu einem Gleichstand, gibt der Kampfrichter den Sieger nach eigenem Ermessen bekannt.

Die **Punktrichter** bewerten den Kampf. Jeder einzelne Punktrichter bestimmt für sich, ohne Einfluß von außen den Gewinner des Kampfes

Am KG-Tisch (variable Personenzahl):

- » Zeitnehmer, Listenführer

Betreuer

- » pro Kämpfer ist 1 Betreuer gestattet
- » er kann den Kämpfer betreuen und beraten
- » er kann die Kampfaufgabe bekanntgeben
- » Beleidigungen / Fehlverhalten seitens des Betreuers werden mit Minuspunkten oder Disqualifikation zu Lasten des Kämpfers gewertet

ERLAUBTE & VERBOTENE TECHNIKEN

Allgemein gilt für alle Techniken:

- » Gewertet werden nur faire und kontrolliert ausgeführte Techniken im Leichtkontakt

Angriffsziele

- » Kopf: frontal und seitlich
- » Oberkörper: vorn und seitlich
- » Fuß: Fußaußenkante

Erlaubte Techniken

Techniken mit der Faust

- » Jab: Gerader Fauststoß vordere Hand
- » Punch: Gerader Fauststoß hintere Hand
- » Hook: Haken (Kopf/Körper)
- » Uppercut: Aufwärtshaken
- » Cross: Kreuzschlag (direkter Konter)
- » Backfist: Fastrückenschlag

Techniken mit dem Fuß

- » Frontkick: Vorwärtsfußtritt
- » Sidekick: Seitenfußstoß
- » Roundhousekick: Halbkreisfußstoß
- » Axekick: Fersenfußschlag (von oben)
- » Hookkick: Hakenfußstoß
- » Crescentkick: Kreisfußstoß (Innen-/Außenrist)
- » Jumpkick: Sprungfußstoß
- » Turnkick: Drehfußstoß
- » Footsweeps: Fußfeger

Verbotene Handlungen und Techniken

Für verbotene Handlungen und Techniken kann der Kampfrichter eine Verwarnung oder Disqualifikation aussprechen.

Verbotene Handlungen

- » Sprechen auf der Kampffläche
- » Abfällige Gesten oder Bemerkungen gegen Gegner oder Kampfrichter (auch vom Betreuer)
- » unsportliches Verhalten

Verbotene Techniken

- » Angriffe gegen nicht erlaubte Angriffsziele, z.B. Genick, Kehlkopf, Unterleib, Rücken, Beine und Gelenke
- » Angriffe mit dem Knie, Ellenbogen, Innen- und Außenhandkante, Daumen, Kopf oder Schulter, Tiefschlag, Nierenschlag
- » Dem Gegner den Rücken zudrehen, weglaufen, sich fallen lassen, zu tiefes abducken (unterhalb der Gürtellinie ohne Aktion), den Gegner aus der Kampffläche stoßen, offensichtliches Klammern, unkontrollierte Techniken, Verlassen der Kampfflä-

che ohne Aktion, Festhalten am Ringseil, Angriffe während sich der Gegner mit einem Bein im Ringseil befindet, Angriffe während der Gegner am Boden liegt

- » Techniken mit zu hartem Kontakt, die absichtlich ausgeführt werden, unabhängig davon, ob sie treffen
- » alle Aktionen, die nach dem Kommando „Stop“ durchgeführt werden

REGELN & WERTUNGEN

Jede saubere, kraftvolle und kontrollierte Technik, die ein erlaubtes Angriffsziel erreicht und mit leichtem Kontakt trifft, wird folgendermaßen bewertet.

Punktewertungen

1 Punkt für:

- » Fausttechnik zum Kopf
- » Fausttechnik zum Körper
- » Fußtechnik zum Körper
- » Fußfeger (Gegner wurde aus dem Gleichgewicht gebracht)

2 Punkte für:

- » Fußtechnik zum Kopf
- » Sprungfußtechnik zum Körper

3 Punkte für:

- » Sprungfußtechnik zum Kopf

Zu den Hilfspunkten ziehen die Punktrichter folgende Kriterien zu Ermittlung des Siegers heran:

- » Kombinationsfähigkeit
- » Sauberkeit der Techniken
- » Sauberer, fairer Kampfstil
- » Ausgeglichenheit von Faust- und Fußtechniken
- » Gesamteindruck

Jede Runde wird von den Punktrichtern einzeln bewertet. Hier werden die Hauptpunkte vergeben. Der Gewinner einer Runde erhält 10 Punkte, der Verlierer erhält 9 Punkte.

Strafwertungen

Punktabzüge erfolgen von den Hauptpunkten und werden vom Kampfrichter ausgesprochen.

Je nach Schwere des Verstoßes kommen Disqualifikation, Minuspunkte oder Verwarnungen zum Einsatz. Eine Disqualifikation erfolgt für das gesamte Turnier.

In der Regel wird wie folgt vorgegangen:

- » 1. Ermahnung

- » 2. Ermahnung
- » 1. Verwarnung (1. Minuspunkt)
- » 2. Verwarnung (2. Minuspunkt)
- » Disqualifikation

Kampfunterbrechungen

Der Kampf kann nur vom Kampfrichter durch das Kommando „STOP“ unterbrochen werden. Dies erfolgt z.B. bei einem Clinch, fehlerhafter Schutzausrüstung oder Verletzung.

Kampfende

- » nach Ablauf der Kampfzeit: Punktrichter bestimmen durch Mehrheit den Sieger des Kampfes
- » bei Kampfaufgabe: Kämpfer oder Coach geben den Kampf auf
- » bei Disqualifikation
- » bei Verletzung (Siegerermittlung erfolgt ggf. unter Abwägung der Verantwortlichkeiten)
- » RSC (Referee stops contest): bei klarer technischer oder konditioneller Überlegenheit bzw. bei Kampfunfähigkeit darf der Kampfrichter den Kampf stoppen und den Überlegenen zum Sieger erklären

Kommandosprache

Die Wettkampfkommmandos erfolgen in Englisch oder der Landessprache

- » Shake Hands (Angrüßen, zum Beginn des Kampfes Hände reichen)
- » Fight (Kämpft)
- » Stop (Halt/Stop)
- » Break (Unterbrechung): kurze Unterbrechung, die Kämpfer lösen sich, treten einen Schritt zurück und können den Kampf sofort fortsetzen
- » Time (Zeit): Achtung für den Zeitnehmer, Zeitstart oder -stop
- » Warning (Verwarnung)
- » Minus Point (Minuspunkt)
- » Disqualification (Disqualifikation)



Jiu-Jitsu Classic

ALLGEMEINES

Jiu-Jitsu Classic bezeichnet das original Jiu-Jitsu-Kampfsystem, das von der Durchführung her dem Brazilian Jiu-Jitsu oder einer erweiterten Form des Judo ähnelt. Es steht allen Stilen offen, die Stand- und Bodenkampf des Jiu-Jitsu, Judo, Sambo etc. beinhalten.

Kampfsystem

Brasilianisches Pool-System (Haupt- und Trostrunde)

Kampfzeiten

- » Kids/Schüler: 2x2 Minuten (1 Minute Pause)
- » Juniors/Jugend: 2x2 Minuten (1 Minute Pause)
- » Seniors female/Damen: 2x3 Minuten (1 Minute Pause)
- » Seniors male/Herren: 2x3 Minuten (1 Minute Pause)
- » bei Unentschieden (ohne Verwarnung) 1x1 Minute nachkämpfen

Haltegriffzeiten

- » Kids/Schüler: 10 Sekunden
- » Juniors/Jugend: 10 Sekunden
- » Seniors female/Damen: 15 Sekunden
- » Seniors male/Herren: 15 Sekunden

Haltegriffe werden auch nach dem Ablauf der Kampfzeit weitergezählt. Haltegriffwechsel nach dem Kampfzeitende werden nicht gewertet.

Kampffläche

- » quadratische Form
- » Größe zwischen 6x6 und 8x8 m
- » Mattenboden

KLEIDUNG & AUSTRÜSTUNG

Kampfkleidung

- » fester, sauberer, Judo-/Jiu-Jitsu-Anzug (Ärmel müssen mind. $\frac{3}{4}$ des Unterarmes bedecken, Hose muss mind. $\frac{3}{4}$ des Unterschenkels bedecken, Jacke muß das Gesäß bedecken)
- » bei Jungen / Herren kein Hemd, T-Shirt oder ähnliches unter der Jacke
- » kein Schmuck, keine Metallklammern an Banda-

- gen etc.
- » lange Haare fest zusammengebunden
- » Finger- und Fußnägel kurz

Schutzausrüstung

- » Tiefschutz und Brustschutz empfohlen

KAMPFGERICHT & BETREUER

Kampfgerichtsorgane

Auf der Matte:

- » 1 Kampfrichter zenrtal

Am KG-Tisch (variable Personenzahl):

- » 1 Seitenrichter (Wertungstabelle), Zeitnehmer für Gesamtzeit, Zeitnehmer für Haltegriffe, Listenführer

Betreuer

Jeder Kämpfer hat das Recht auf einen Betreuer in der Kampfpause, dieser sitzt während des Kampfes außerhalb der Mattengrenzung und darf seinen Kämpfer sachlich, technisch und moralisch vom Mattenrand betreuen.

ERLAUBTE & VERBOTENE TECHNIKEN

Allgemein gilt für alle Techniken:

- » Alle Techniken müssen um oder aus der Mattenmitte ausgeführt werden
- » Alle Techniken müssen kontrolliert und ohne Ruck- oder Schlagbewegung ausgeführt werden
- » Gewertet werden nur faire und kontrolliert ausgeführte Techniken
- » Uke muss bei jeder Aktion die Möglichkeit des „Abklopfens“ oder des „Halt-Rufens“ haben
- » Uke und Tori sind dazu verpflichtet, rechtzeitig abzuklopfen bzw. aufzugeben
- » Nach dem Kommando „Lösen“ oder „Stop“ dürfen keine weiteren Techniken ausgeführt werden

Hebeltechniken (Kansetsu-Waza)

- » Handgelenkhebel im Stand (Erwachsene)
- » Handgelenkhebel in der Bodenlage
- » Armhebel
- » Schulterhebel
- » Beinstreck- oder Beugehebel
- » Fußhebel
- » Nackenhebel – Nur in Verbindung mit einem Wurfansatz / Wurf, Haltegriff oder Haltegriffbefreiung

Würgetechniken (Shime-Waza)

- » Würgegriffe mit Handkante, Arm, Fuß, Bein, Jacke oder Hose

Haltetechniken (Osae-Waza) in der Bodenlage

Definition: Uke ist durch Tori fixiert, Bewegungs- & Handlungsmöglichkeiten sind minimiert. Eine Befreiung aus dieser Fixierung kann nicht errungen werden.

Haltetechnikwechsel: Wird Uke durch Tori kontrolliert und Uke kann sich nicht befreien, so reicht ein einfaches Scheren mit Armen oder Beinen um ein Gliedmaß (Arm o. Bein) nicht aus, um einen Festhalterwechsel herbeizuführen. Es sei denn, Uke übernimmt offensichtlich die Kontrolle über Tori.

- » Haltegriffe aus dem Jiu-Jitsu, Judo, Ringen oder Sambo
- » Scheren mit den Armen oder Beinen
- » Nelsongriffe

Befreiungstechniken (Hazushi-Waza)

- » Befreiungstechniken aus dem Jiu-Jitsu, Judo, Ringen oder Sambo

Wurftechniken – Nage Waza

Definition: Vollendete Würfe (Uke hat keine Kontrolle mehr über seine Standfestigkeit und kann sich nicht mit den Knien oder Füßen abfangen). Der Körper von Uke darf nicht mehr als 2/3 innerhalb der Mattenumrandung liegen.

- » Würfe aus dem Jiu-Jitsu, Judo, Ringen oder Sambo

Verbotene Handlungen und Techniken

Für verbotene Handlungen und Techniken kann der Kampfrichter eine Verwarnung oder Disqualifikation aussprechen.

Verbotene Handlungen

- » Sprechen auf der Mattenfläche
- » Lebensmittel auf der Mattenfläche
- » Abfällige Gesten oder Bemerkungen gegen Gegner oder Kampfrichter (auch vom Betreuer)
- » Kampfausweichen – „Mattenflucht“
- » Betreten der Mattenfläche durch den Betreuer
- » Uke mutwillig über die Mattenumrandung drücken
- » Bedecken des Gesichtes mit dem Körper oder Anzug

Verbotene Techniken

- » Techniken welche absichtlich / unabsichtlich die Gesundheit des gegnerischen Kämpfers gefährden (z.B. ruckartige / stoßende Bewegungen oder Techniken)
- » Techniken bei denen die Wirbelsäule verletzt werden

den kann (z.B.: Uke nach hinten über die Wirbelsäule ziehen)

- » Techniken außerhalb der Mattenumrandung (Würfe etc.)
- » Techniken an Gesicht, Ohren, Nase, Finger, Zehen oder Weichteile
- » Schlag- und Tritttechniken

Verbotene Hebeltechniken (Kansetsu-Waza)

- » Handgelenkhebel im Stand (Schüler & Jugend)
- » Fingerhebel
- » Nasenhebel
- » Nackenhebel (als Abschlußtechnik eineswurfes, „stauchende“ Nackenhebel, „verdrehte“ Nackenhebel)

Verbotene Würgetechniken (Shime-Waza)

- » Würgetechniken mit Gürtel, Fingern, Zehen, Ellenbogen
- » Würgetechniken mit den blanken Handknöcheln (Faust) auf den Kehlkopf

Verbotene Haltetechniken (Osae-Waza)

- » Haltegriffe im Stand

Verbotene Wurftechniken (Nage-Waza)

- » Ansprungschere von vorne (Mae-Tobi-Basami; Schüler & Jugend)

REGELN & WERTUNGEN

Es kommen die folgenden Wertungen zur Anwendung.

Punktewertungen**Kampfpunkt (Fight Point)**

Kampfpunkte haben die Wertigkeit von 1 Punkt und werden vergeben für:

- » Haltetechniken
- » Wurftechniken

Der Kampf wird für die Vergabe nicht unterbrochen (außer bei Haltetechniken).

Siegpunkt (Victory Point)

Siegpunkte haben die Wertigkeit von 3 Punkten und werden vergeben, wenn eine Kampfaufgabe von Uke vorliegt:

- » Abschlagen mit Händen oder Füßen
- » Rufen von „Stop“ oder „Halt“ durch Uke oder Tori
- » Vorzeitiges Lösen einer Technik durch den Kampfrichter (gesundheitliche Gefährdung eines Kämpfers)

Der Kampf wird für die Vergabe unterbrochen.

Arbeitssieg (Superiority Win)

Kann in der regulären Kampfzeit kein Sieger ermittelt werden (Punktegleichstand), so wird eine Nachkampfzeit von 1 x 1 Minute angesetzt.

Kann in dieser Verlängerung wiederum kein Sieger ermittelt werden, so hält der Kampfrichter mit dem Seitenrichter Rücksprache. Der Arbeitssieg wird nach Bewertung der Kampfaktivität und dem Technikvorteil während der gesamten Kampfzeit vergeben.

Sollte während der Kampfzeit eine Verwarnung ausgesprochen worden sein, so wird der Arbeitssieg gegen den erwarteten Kämpfer ausgesprochen. Er hat die Wertigkeit von 1 Punkt.

Kampfaufgabe (Resign Fight)

Eine Kampfaufgabe hat die Wertigkeit von 5 Punkten für den Gegner und liegt vor...

- » bei Nichterscheinen nach dreimaligem Kampfaufruf (Max. 1 Min. nach dem dritten Kampfaufruf)
- » bei Verletzung, ohne eigenes Verschulden
- » bei Kampfaufgabe während des Kampfes

Technisches K.O.

Bei einem Punktevorteil von 5 Punkten wird der Kampf auf Grund technischer Überlegenheit zugunsten des Führenden beendet.

Strafwertungen

Ermahnung (Admonition)

Ermahnungen können für geringe Abweichungen der Kampfregeln erteilt werden, die Vergabe liegt im Ermessen des Kampfrichters. Sie haben keine Wertigkeit.

Verwarnung (Warning)

Verwarnungen haben die Wertigkeit von 1 Punkt für den Gegner und können für verbotene Handlungen oder Techniken erteilt werden. Sie werden als Vermerk in der Kampfliste geführt, 3 Verwarnungen ergeben eine Disqualifikation. Der Kampf wird für die Vergabe unterbrochen.

Disqualifikation (Disqualification)

Disqualifikationen haben die Wertigkeit von 5 Punkten für den Gegner und Abzug aller Punkte für den Disqualifizierten. Sie werden bei drei Verwarnungen oder groben unsportlichen Handlungen ausgesprochen. Bei einer Disqualifikation muß der Hauptkampfrichter informiert werden, dieser entscheidet dann über eine Disqualifikation nur für den Kampf oder für das gesamte Turnier. Disqualifikationen wer-

den als Eintrag auf der Kampfliste geführt. Der Kampf wird für die Vergabe unterbrochen.

Kampfunterbrechungen

Der Kampfrichter darf in folgenden Situationen den Kampf unterbrechen (ohne Wertung):

- » Techniken oder Situationen die der Kampfrichter nicht mehr „kontrolliert“ richten kann
- » Aufwärtsbewegungen welche die Gesundheit des Kämpfers gefährden (z.B.: Umklammern des Halses mit dem Arm durch Tori in der Bodenlage, während Uke versucht sich aufzurichten)
- » wenn eine Technik innerhalb von ca. 5 Sekunden keine Wirkung zeigt (z.B. Würgetechnik im Stand oder am Boden)
- » bei einer Nierenschere, wenn Uke aus dem Stand oder Kniestand mit den Schultern ca. 5 cm angehoben wird und seine Schulterblätter nicht mehr den Boden berühren (sollte Uke die Möglichkeit haben, aus dieser Situation eine Folgetechnik anzusetzen, liegt das Unterbrechen des Kampfes im Ermessen des Kampfrichters)

Kampfende

Ein Kampfende kann entstehen durch:

- » Ablauf der Kampfzeit
- » Technisches K.O.
- » Kampfaufgabe
- » Disqualifikation
- » Verletzung

Kampfabbruch durch Kampfrichter

Im Falle eines Kampfabbruches durch den Kampfrichter kann der Kampf nicht fortgesetzt werden. Ein Kampfabbruch durch den Kampfrichter kann in folgenden Fällen erfolgen:

- » Ein Kämpfer ist nicht mehr in der Lage, sich angemessen im Wettkampf einzubringen
- » Offensichtliche Verletzung eines Kämpfers, im Zweifelsfall kann der vor Ort befindliche Sanitätsdienst hinzugezogen werden

Kommandosprache

- » Achtung (Attention): Bereit machen für den Kampfbeginn
- » Kämpft (Begin): Kampfbeginn
- » Stop (Part): Lösen, Beendigung einer Aktion, Aufstellung der Kämpfer
- » Halt (Halt do not move): Nicht weiterkämpfen, Position nicht verändern



- » Haltegriff (Holding Grip): Anzeige eines Haltegriff
- » Lösen (Seperate): Lösen eine Haltegriffes, Beendigung einer Aktion
- » Pause (Pause): Pause des Kampfes (Stoppen der Gesamtzeit)
- » Kampfpunkt (Fight Point)
- » Siegpunkt (Victory Point)
- » Unentschieden (Draw)
- » Verwarnung (Warning)
- » Disqualifikation (Disqualification)



Jiu-Jitsu Modern (Ju-Jutsu)

ALLGEMEINES

Jiu-Jitsu Modern verbindet das klassische Jiu-Jitsu-Kampfsystem (s. JJ Classic) mit Faust- und Fußtechniken aus dem Kick-Boxen. Es ähnelt damit vielen als Ju-Jutsu bezeichneten Kampfsystemen und steht allen Stilen offen, die Stand- und Bodenkampf des Jiu-Jitsu, Judo, Sambo und/oder Faust- und Fußkampf des Kick-Boxen, Karate, Taekwondo etc. beinhalten. Punktwertungen werden für die beiden Technikgruppen separat vergeben (s. Kapitel „Punkte und Wertungen“).

Kampfsystem

K.O. System (ohne Trostrunde).

Kampfzeiten

- » 2 x 2 Minuten
- » bei Unentschieden (ohne Verwarnung) 1x1 Minute nachkämpfen

Haltegriffzeiten

- » Damen: 15 Sekunden
- » Herren: 15 Sekunden

Haltegriffe werden auch nach dem Ablauf der Kampfzeit weitergezählt. Haltegriffwechsel nach dem Kampfzeitende werden nicht gewertet.

Kampffläche

- » quadratische Form
- » Größe zwischen 6x6 und 8x8 m
- » Mattenboden

KLEIDUNG & AUSTRÜSTUNG

Kampfkleidung

- » fester, sauberer, Judo-/Jiu-Jitsu-Anzug (Ärmel müssen mind. $\frac{3}{4}$ des Unterarmes bedecken, Hose muss mind. $\frac{3}{4}$ des Unterschenkels bedecken)
- » bei Jungen / Herren kein Hemd, T-Shirt oder ähnliches unter der Jacke
- » kein Schmuck, keine Metallklammern an Bandagen etc.
- » lange Haare fest zusammengebunden
- » Finger- und Fußnägel kurz

Schutzausrüstung

Für alle Schützer gilt:

- » Schutzausrüstung muß intakt sein
- » Schutzpolster dürfen nicht verschoben werden können
- » Schutzpolster müssen die erforderliche Schutzwirkung aufweisen
- » Klebestreifen, Bändchen etc. sind verboten
- » Schutzausrüstung ist unter der Kleidung zu tragen
- » Schutzausrüstung wird vor dem Kampf überprüft
- » in Zweifelsfällen entscheidet der HKR über die Zulassung der Ausrüstung

Erforderliche Schutzausrüstung:

- » Handschützer (Finger offen zum Greifen)
- » Fußschützer (geschlossen, d.h. Zehen dürfen nicht aus dem Fußschützer herausragen)
- » Tiefschutz
- » Mundschutz
- » Schienbeinschutz (harte Einlagen wie z.B. Stäbchen sind verboten)
- » Brustschutz für Damen empfohlen

KAMPFGERICHT & BETREUER

Kampfgerichtsorgane

Auf der Matte:

- » 1 Kampfrichter zentral (Wertung: JJ-Techniken, Schlag- und Trittechniken)
- » 2 Seitenrichter seitlich in diagonaler Linie (Wertung: Schlag- und Trittechniken)

Am KG-Tisch (variable Personenzahl):

- » Zeitnehmer für Gesamtzeit, Zeitnehmer für Haltegriffe, Wertungstabellenbediener, Listenführer

Betreuer

Jeder Kämpfer hat das Recht auf einen Betreuer in der Kampfpause, dieser sitzt während des Kampfes außerhalb der Mattenbegrenzung und darf seinen Kämpfer sachlich, technisch und moralisch vom Mattenrand betreuen.

ERLAUBTE & VERBOTENE TECHNIKEN

Ein Jiu-Jitsu-Modern-Kampf verläuft in zwei technischen Phasen:

1. im Stand ohne Erfassen: Im Standkampf kommen Kick-Box-Techniken zur Anwendung, d.h. Techniken aus karate-ähnlichen Stilen (z.B. Karate, Taekwondo, Kick-Boxen)

2. im Stand nach dem Erfassen sowie am Boden:

Sobald einer der beiden Kämpfer erfasst worden ist sowie in der Bodenlage werden Jiu-Jitsu Techniken ausgeführt, d.h. Techniken aus jiu-jitsu-ähnlichen Stilen (z.B. Judo, Sambo, Ringen)

Allgemein gilt für alle Techniken:

- » Gewertet werden nur faire und kontrolliert ausgeführte Techniken
- » Uke muss bei jeder Aktion die Möglichkeit des „Abklopfens“ oder des „Halt-Rufens“ haben
- » Uke und Tori sind dazu verpflichtet, rechtzeitig abzuklopfen bzw. aufzugeben
- » Nach dem Kommando „Lösen“ oder „Stop“ dürfen keine weiteren Techniken ausgeführt werden

Kampftechniken im Stand ohne Erfassen

- » Alle Techniken müssen mit leichtem und gut kontrolliertem Kontakt erfolgen
- » Schläge mit der Faust müssen auf Grund der offenen Handschuhe mit geschlossener Faust erfolgen
- » Die Wertung der Schlag- & Tritttechniken erfolgt zu den Kampfpausen

Angriffsziele

- » Kopf: frontal und seitlich, nur mit der Faust
- » Oberkörper: vorn und seitlich, mit Faust und Fuß

Techniken mit der Faust

- » Jab (Oi-Tsuki): Gerader Fauststoß vordere Hand (Körper/Kopf)
- » Punch (Gyaku-Tsuki): Gerader Fauststoß hintere Hand (Körper/Kopf)
- » Hook (Mawashi-Tsuki): Haken (Körper/Kopf)
- » Uppercut (Ura-Tsuki): Aufwärtshaken (Körper)
- » Backfist (Uraken-Uchi): Fausrückenschlag (Körper/Kopf)

Techniken mit dem Fuß

- » Frontkick (Mae-Geri): Vorwärtsfußtritt (Körper)
- » Sidekick (Yoko-Geri): Seitenfußstoß (Körper)
- » Roundhousekick (Mawashi-Geri): Halbkreisfußstoß (Körper)
- » Hookkick (Ura-Mawashi-Geri): Hakenfußstoß (Körper)
- » Drehfußtechniken der genannten Grundtechniken

Kampftechniken im Stand und am Boden nach dem Erfassen

- » Alle Techniken müssen um oder aus der Mattenmitte ausgeführt werden
- » Alle Techniken müssen kontrolliert und ohne Ruck- oder Schlagbewegung ausgeführt werden
- » Sollte sich Faust- oder Fußschutz im Verlauf einer Aktion nach dem Erfassen des Gegners lösen,

muß dieser direkt nach Beendigung der Kampfaction wieder befestigt werden (die Gesamtkampfzeit wird hierbei gestoppt)

Hebeltechniken (Kansetsu-Waza)

- » Armhebel
- » Schulterhebel
- » Beinstreck- oder Beugehebel
- » Fußhebel
- » Nackenhebel – Nur in Verbindung mit einem Wurfansatz / Wurf, Haltegriff oder Haltegriffbefreiung

Würgetechniken (Shime-Waza)

- » Würgegriffe mit Handkante, Arm, Fuß, Bein, Jacke oder Hose

Haltetechniken (Osae-Waza) in der Bodenlage

Definition: Uke ist durch Tori fixiert, Bewegungs- & Handlungsmöglichkeiten sind minimiert. Eine Befreiung aus dieser Fixierung kann nicht errungen werden.

Haltetechnikwechsel: Wird Uke durch Tori kontrolliert und Uke kann sich nicht befreien, so reicht ein einfaches Scheren mit Armen oder Beinen um ein Gliedmaß (Arm o. Bein) nicht aus, um einen Festhalterwechsel herbeizuführen. Es sei denn, Uke übernimmt offensichtlich die Kontrolle über Tori.

- » Haltegriffe aus dem Jiu-Jitsu, Judo, Ringen oder Sambo
- » Scheren mit den Armen oder Beinen
- » Nelsongriffe

Befreiungstechniken (Hazushi-Waza)

- » Befreiungstechniken aus dem Jiu-Jitsu, Judo, Ringen oder Sambo

Wurftechniken – Nage Waza

Definition: Vollendete Würfe (Uke hat keine Kontrolle mehr über seine Standfestigkeit und kann sich nicht mit den Knien oder Füßen abfangen). Der Körper von Uke darf nicht mehr als 2/3 innerhalb der Mattenumrandung liegen.

- » Würfe aus dem Jiu-Jitsu, Judo, Ringen oder Sambo

Verbotene Handlungen und Techniken

Für verbotene Handlungen und Techniken kann der Kampfrichter eine Verwarnung oder Disqualifikation aussprechen.

Verbotene Handlungen

- » Sprechen auf der Mattenfläche
- » Lebensmittel auf der Mattenfläche
- » Abfällige Gesten oder Bemerkungen gegen Gegner oder Kampfrichter

- » Kampfausweichen – „Mattenflucht“
- » Betreten der Mattenfläche durch den Betreuer
- » Uke mutwillig über die Mattenumrandung drücken
- » Bedecken des Gesichtes mit dem Körper oder Anzug
- » Mutwilliges Ausziehen der Schutzbekleidung

Verbotene Techniken im Stand ohne Erfassen

- » Angriffe gegen Genick, Kehlkopf, Unterleib, Rücken, Beine und Gelenke
- » Angriffe mit dem Knie, Ellenbogen, Innenhand- und Außenhandkantenschlag, Kopfstoß, Daumenstoß, Schulterstoß, Tiefschlag, Nierenschlag
- » Schläge mit der offenen Faust
- » Dem Gegner den Rücken zudrehen, weglaufen, sich fallen lassen, zu tiefes abducken (unterhalb der Gürtellinie ohne Aktion), den Gegner aus der Kampffläche stoßen, blinde und unkontrollierte Techniken, Verlassen der Kampffläche ohne Aktion
- » Techniken mit zu hartem Kontakt, die absichtlich ausgeführt werden. Dies gilt ebenfalls, wenn die Aktion nicht trifft

Verbotene Techniken nach dem Erfassen

- » Techniken welche absichtlich / unabsichtlich die Gesundheit des gegnerischen Kämpfers gefährden (z.B. ruckartige / stoßende Bewegungen oder Techniken, Schlag- und Trittechniken)
- » Techniken bei denen die Wirbelsäule verletzt werden kann (z.B.: Uke nach hinten über die Wirbelsäule ziehen)
- » Techniken außerhalb der Mattenumrandung (Würfe etc.)
- » Techniken an Gesicht, Ohren, Nase, Finger, Zehen oder Weichteile
- » alle Schlag- und Trittechniken

Verbotene Hebeltechniken (Kansetsu-Waza)

- » Handgelenkhebel
- » Fingerhebel
- » Nasenhebel
- » Nackenhebel (als Abschlußtechnik eines Wurfes, „stauchende“ Nackenhebel, „verdrehte“ Nackenhebel)

Verbotene Würgetechniken (Shime-Waza)

- » Würgetechniken mit Gürtel, Fingern, Zehen, Ellenbogen
- » Würgetechniken mit den blanken Handknöcheln (Faust) auf den Kehlkopf

Verbotene Haltetechniken (Osae-Waza)

- » Haltegriffe im Stand

Verbotene Wurftechniken (Nage-Waza)

- » Ansprungschere von vorne (Mae-Tobi-Basami)

REGELN & WERTUNGEN

Faust- und Fußtechniken werden durch die Seitenrichter während der gesamten Kampfzeit gezählt und am Ende des Kampfes bekanntgegeben. Jiu-Jitsu-Techniken werden jeweils nach Ausführung durch den Kampfrichter bekanntgegeben.

Punktewertungen: Schlag- / Trittechniken

Die Bekanntgabe der Wertungen für Schlag- & Trittechniken erfolgt zur Halbzeitpause, zum Kampfzeitende oder bei 5 Punkten Vorsprung im Jiu-Jitsu-Kampf.

- » Unabhängig der genauen Anzahl von Trefferpunkten aus den Schlag- und Trittechniken, erhält der Überlegene 5 Punkte der Unterlegene 3 Punkte.
- » Bei einem Unentschieden oder einem Treffergleichstand erhalten beide Kämpfer 3 Punkte.

Diese Punkte werden den Punkten der Werttabelle aus dem Jiu-Jitsu Kampf hinzugefügt.

Punktewertungen: Jiu-Jitsu-Techniken

Kampfpunkt (Fight Point)

Kampfpunkte haben die Wertigkeit von 1 Punkt und werden vergeben für:

- » Fausttechniken zum Kopf & Körper
- » Fußtechniken zum Körper
- » Haltetechniken
- » Wurftechniken

Der Kampf wird für die Vergabe nicht unterbrochen (außer bei Haltetechniken).

Siegpunkt (Victory Point)

Siegpunkte haben die Wertigkeit von 3 Punkten und werden vergeben, wenn bei Hebel-, Würge- oder Haltetechniken eine Kampfaufgabe von Uke vorliegt:

- » Abschlagen mit Händen oder Füßen
- » Rufen von „Stop“ oder „Halt“ durch Uke oder Tori
- » Vorzeitiges lösen einer Technik durch den Kampfrichter (gesundheitliche Gefährdung eines Kämpfers)

Der Kampf wird für die Vergabe unterbrochen.

Arbeitssieg (Superiority Win)

Kann in der regulären Kampfzeit kein Sieger ermittelt werden (Punktegleichstand), so wird eine Nachkampfzeit von 1 x 1 Minute angesetzt.

Kann in dieser Verlängerung wiederum kein Sieger

ermittelt werden, so hält der Kampfrichter mit den zwei Seitenrichtern Rücksprache. Der Arbeitssieg wird nach Bewertung der Kampfaktivität und dem Technikvorteil während der gesamten Kampfzeit vergeben.

Sollte während der Kampfzeit eine Verwarnung ausgesprochen worden sein, so wird der Arbeitssieg gegen den erwarteten Kämpfer ausgesprochen. Er hat die Wertigkeit von 1 Punkt.

Kampfaufgabe (Resign Fight)

Eine Kampfaufgabe hat die Wertigkeit von 5 Punkten für den Gegner und liegt vor...

- » bei Nichterscheinen nach dreimaligem Kampfauf-ruf (Max. 1 Min. nach dem dritten Kampfaufruf)
- » bei Verletzung, ohne eigenes Verschulden
- » bei Kampfaufgabe während des Kampfes

Technisches K.O.

Bei einem Punktevorteil durch Jiu-Jitsu-Techniken von 5 Punkten Vorsprung wird die Wertung der Schlag- und Tritttechniken hinzugefügt. Besteht nach dem Hinzufügen noch immer ein Vorsprung von 5 oder mehr Punkten, besteht ein „technisches K.O.“ und der Kampf wird beendet.

Strafwertungen

Ermahnung (Admonition)

Ermahnungen können für eine geringe Abweichungen der Kampfregeln erteilt werden, dieses liegt im Ermessen des Kampfrichters. Sie haben keine Wertigkeit.

Verwarnung (Warning)

Verwarnungen haben die Wertigkeit von 1 Punkt für den Gegner und können für verbotene Handlungen oder Techniken erteilt werden. Sie werden als Vermerk in der Kampfliste geführt, 3 Verwarnungen ergeben eine Disqualifikation. Der Kampf wird für die Vergabe unterbrochen.

Disqualifikation (Disqualification)

Disqualifikationen haben die Wertigkeit von 5 Punkten für den Gegner und Abzug aller Punkte für den Disqualifizierten. Sie werden bei drei Verwarnungen oder groben unsportlichen Handlungen ausgesprochen. Bei einer Disqualifikation muß der Hauptkampfrichter informiert werden, dieser entscheidet dann über eine Disqualifikation nur für den Kampf oder für das gesamte Turnier. Disqualifikationen werden als Eintrag auf der Kampfliste geführt. Der Kampf wird für die Vergabe unterbrochen.

Kampfunterbrechungen

Der Kampfrichter darf in folgenden Situationen den Kampf unterbrechen (ohne Wertung):

- » Techniken oder Situationen die der Kampfrichter nicht mehr „kontrolliert“ richten kann
- » Aufwärtsbewegungen welche die Gesundheit des Kämpfers gefährden (z.B.: Umklammern des Halses mit dem Arm durch Tori in der Bodenlage & Uke versucht sich aufzurichten)
- » Wenn eine Technik innerhalb von ca. 5 Sekunden keine Wirkung zeigt (z.B. Würgetechnik im Stand oder Boden)

Kampfende

Ein Kampfende kann entstehen durch:

- » Ablauf der Kampfzeit
- » Technisches K.O.
- » Kampfaufgabe
- » Disqualifikation
- » Verletzung

Kampfabbruch durch Kampfrichter

Im Falle eines Kampfabbruches durch den Kampfrichter kann der Kampf nicht fortgesetzt werden. Ein Kampfabbruch durch den Kampfrichter kann in folgenden Fällen erfolgen:

- » Ein Kämpfer ist nicht mehr in der Lage, sich angemessen im Wettkampf einzubringen
- » Offensichtliche Verletzung eines Kämpfers, im Zweifelsfall kann der vor Ort befindliche Sanitätsdienst hinzugezogen werden

Kommandosprache

- » Achtung (Attention): Bereit machen für den Kampfbeginn
- » Kämpft (Begin): Kampfbeginn
- » Stop (Part): Lösen, Beendigung einer Aktion, Aufstellung der Kämpfer
- » Halt (Halt do not move): Nicht weiterkämpfen, Position nicht verändern
- » Haltegriff (Holding Grip): Anzeige eines Haltegriff
- » Lösen (Seperate): Lösen eine Haltegriffes, Beendigung einer Aktion
- » Pause (Pause): Pause des Kampfes (Stoppen der Gesamtzeit)
- » Kampfpunkt (Fight Point)
- » Siegpunkt (Victory Point)
- » Unentschieden (Draw)
- » Verwarnung (Warning)
- » Disqualifikation (Disqualification)