

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.



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 Mattengrenzung 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): Fastrückenschlag (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, „stauende“ 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)