

Regelwerk 2. Wiesbadener Ju-Jutsu Allkampfturnier

1. Erlaubte Techniken

Erlaubt sind im Stand und in der Bodenlage Schlag-, Tritt-, Knie-, Kopf- und Ellenbogentechniken (Atemi), Wurftechniken sowie Hebel-, Würge-, Halte- und Nervendrucktechniken.

Atemitechniken zum Kopf sind ausschließlich im Leichtkontakt anzubringen, zum Körper und zu den Beinen ist harter Kontakt erlaubt (Wirkungstreffer). Trefferfläche ist grundsätzlich der gesamte Körper (Vorder- und Rückseite). Erlaubt sind im Stand und in der Bodenlage Tritt-, Knie- und Schlagtechniken zum Kopf und Oberkörper sowie zu den Beinen, jedoch sind Kopf-, Ellenbogen- und Knietechniken nur zum Oberkörper und den Beinen zugelassen.

2. Punktwertung

Es werden nur gezielte und kontrolliert ausgeführte Techniken bewertet.

- Atemitechniken:
 - Treffer mit Hand oder Bein (Knie, Schienbein, Fuß) 1 Punkt
 - Kopftreffer mit dem Fuß 2 Punkte
- Wurftechniken:
 - Technik erkennbar, sauber ausgeführt 2 Punkte
 - Zu Boden bringen ohne erkennbare Technik 1 Punkt
- Bodentechniken
 - Erlaubte Atemitechniken zum Kopf oder Körper 1 Punkt
 - Haltetechnik in der Bodenlage 10 Sek. 1 Punkt
 - 15 Sek. 2 Punkte

Haltetechniken in der Bodenlage werden nur bewertet, wenn der Gegner seinerseits **keine gezielten** Atemitechniken anbringen kann (Kampfrichterentscheidung!). Wird eine Haltetechnik nach 15 Sekunden mit 2 Punkten gewertet, wird der Kampf anschließend im Stand fortgesetzt.

3. Verbotene Techniken und Handlungen

Je nach Schwere des Verstoßes wird eine verbotene Technik oder Handlung mit einer Verwarnung oder sofortiger Disqualifikation geahndet. Bei Verwarnungen erhält der Gegner zwei Punkte. Die dritte Verwarnung führt automatisch zur Disqualifikation des Kämpfers. Entscheidungen des Kampfgerichts sind unanfechtbar! Verbotene Techniken und Handlungen sind beispielsweise:

- Kopf- und Ellenbogentechniken zum Kopf, Tritttechniken gegen die Kniegelenke
- Finger- oder Handstiche und Nervendrucktechniken gegen die Augen
- Atemitechniken gegen Hals, Wirbelsäule oder Genitalien, Finger- und Zehenhebel
- Unsportliches Verhalten des Kämpfers oder seines Betreuers
- Eigengefährdung (z.B. ungeschütztes Vorwärtsgehen gegen Atemitechniken, nicht Abschlagen bei wirkungsvoll angesetzten Hebeltechniken) und Techniken, die vorsätzlich den Gegner verletzen sollen
- Verlassen der Kampffläche im Stand und in der Bodenlage ohne Verschulden des Gegners (Mattenflucht)
- Sprechen auf der Matte ohne Aufforderung durch die Kampfrichter

Nicht verboten sind beispielsweise:

- Genickbeugehebel
- Wegdrücken des Kopfes am Kinn, oder mit dem Unterarm bzw. der offenen Hand (ohne Nervendrucktechniken)
- Würgen mit dem Unterarm oder mit der eigenen Kleidung
- Würge mit den Beinen oder Füßen, ohne dass ein Arm des Gegners eingeschlossen wird
- Griff über Mund und Nase, um die Atmung zu erschweren oder dem Gegner die Jacke über den Kopf ziehen

4. Reguläre Kampfzeit und Kampfentscheidung

Die reguläre Kampfzeit beträgt 2 Runden à 2 Minuten mit 1 Minute Pause zwischen den Runden. Im Finale können 3 Runden à 2 Minuten mit jeweils 1 Minute Pause gekämpft werden. Nach Ablauf der regulären Kampfzeit gewinnt der Kämpfer, der die höhere Gesamtpunktwertung erreicht hat.

Bei Gleichstand kann die Kampfzeit um 2 Minuten verlängert werden. Bei erneutem Gleichstand gewinnt der Kämpfer, der in weiteren Verlängerung zuerst fünf Punkte erzielt. Eine vorzeitige Kampfentscheidung ist in folgenden Situationen möglich:

- Wenn ein Kämpfer oder sein Betreuer durch schlüssiges Handeln aufgibt (Abklopfen, „Stop“), so verliert er den Kampf vorzeitig und ohne Rücksicht auf den Punktstand
- 12 Punkte Vorsprung eines Kämpfers (technische Überlegenheit)
- Erhält ein Kämpfer, der seinen Gegner stehend oder aus der Oberlage überlegen kontrolliert, in unmittelbarer Folge fünf Punkte für Atemtechniken, ohne dass der Gegner seinerseits wirkungsvolle Abwehrtechniken einsetzen kann, so gewinnt er den Kampf vorzeitig (technische Überlegenheit). Die Überlegenheit muss unzweifelhaft erkennbar sein und bezieht sich in der Regel nur auf bestimmte Situationen (Absprache von Ausrichter, Kampfrichtern und Mannschaftsbetreuern vor dem Wettkampf wird empfohlen)
- Disqualifikation
- Kann einer Kämpfer aufgrund eines erlaubten Wirkungstreffers nach 9 Sekunden (Anzählen durch Kampfrichter) den Kampf nicht fortführen, so verliert er den Kampf
- 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, verliert er den Kampf, wenn die Verletzung nicht durch den Gegner verschuldet wurde
- Entscheidung der Kampfrichter in besonderen Situationen

5. Verletzungszeit

Die Verletzungszeit beträgt pro Kampf und Kämpfer maximal 1 Minute.

6. Persönliche Voraussetzungen, Bekleidung und Schutzausrüstung

Die Wettkämpfer sollen persönlich den allgemein anerkannten Vorstellungen von Körperhygiene und Etikette im Kampfsport entsprechen. Die Finger- und Zehennägel müssen so kurz geschnitten sein, dass sie den Gegner nicht verletzen können.

Als Wettkampfbekleidung ist ein Ju-Jutsu Anzug oder ähnliche feste Wettkampfbekleidung (Gi) zu tragen, der Waden und Unterarme zur Hälfte bedeckt. Die Farbe ist frei wählbar. Die Bekleidung und Schutzausrüstung muss sauber und in ordentlichem Zustand sein.

Als Schutzausrüstung sind Handschutz, sowie Fuß- und Schienbeinschützer zu tragen. Die Trefferflächen müssen ausreichend gepolstert sein. Im Einzelfall entscheidet das Kampfgericht über die Zulassung. Tiefschutz (bei männlichen Kämpfern) und Mundschutz sind ebenfalls Pflicht.

7. Kampfrichter und Kommandos

Begegnungen sollen möglichst von drei Kampfrichtern (ein Hauptkampfrichter, zwei Seitenkampfrichter) betreut werden, insbesondere in den (Halb-) Finalen. Der Hauptkampfrichter leitet den Kampf und spricht ggf. Verwarnungen aus. Die Seitenkampfrichter vergeben jeweils bei einem Kämpfer Punkte für Techniken im Stand und in der Bodenlage. Nach der ersten Runde tauschen die Seitenkampfrichter den zu betreuenden Kämpfer. Ein Zeichen mit der Hand oder einer Fahne nach unten bedeutet einen Punkt, ein Zeichen zur Seite zwei Punkte. Der Kampf wird durch „Kämpft“ eröffnet und durch „Stop“ unterbrochen bzw. beendet. Durch präzise Anweisungen kann der Hauptkampfrichter im Einzelfall bestimmte Positionen vorgeben bzw. wiederherstellen. Erkennt ein Kampfrichter eine Gefährdung für einen Wettkämpfer, kann er jederzeit den Kampf unterbrechen. Verwarnungen bzw. Disqualifikationen sind als solche zu artikulieren. Die Kampfrichter sollen als solche Erkennbar sein (Bekleidung, Armbinde o.ä.). Kampfrichterentscheidungen sind unanfechtbar.

8. Gewichtsklassen

Die Gewichtsklassen werden vom Ausrichter nach Bedarf festgelegt. Sie können abweichend von der Ausschreibung ggf. auch noch nach dem Wiegen und Feststellung der Beteiligung zusammengelegt bzw. geändert werden. Eine Einteilung in folgende Gewichtsklassen wird empfohlen:

- Weiblich: - 50 Kg, - 55 Kg, - 60 Kg, -65 Kg, - 70 Kg, + 70 Kg
- Männlich: - 60 Kg, - 70 Kg, - 80 Kg, -90 Kg, - 100 Kg, -120 Kg, + 120 Kg

9. Anpassungen des Regelwerkes

Dieses Regelwerk dient lediglich als Rahmenrichtlinie für Ju-Jutsu Wettkämpfe nach den freien Anwendungsformen des Prüfungsprogramms. Der Ausrichter kann in Zusammenarbeit mit den Kampfrichtern und Mannschaftsbetreuern beschränkende Wettkampffregeln und Bestimmungen über die Kampfentscheidung festlegen.

Kinder und Jugendliche sollten ausnahmslos im Leichtkontakt kämpfen, Genickhebel sowie gedrehte Knie- bzw. Beinhebel sollten nicht zugelassen werden. Kinder sollten zudem entweder gänzlich ohne oder nur mit Atemtechniken zum Oberkörper kämpfen.