



Jiu-Jitsu- Kampfregeln der JJI / IBBA

Das Jiu-Jitsu-Kampfsystem ist vorwiegend eine technische Angelegenheit mit einem System durchdachter wirksamer Griffe. Dieses Wettkampfsystem soll einen Wettkampf mit Fairness und Freude garantieren, so dass jeder Kämpfer an Erfahrung, Wissen und Können gewinnen kann.

Die Jiu-Jitsu-Kampf-Kleidung

Fester, sauberer, Gi mindestens 10 OS die Jacke muss das Gesäß, der Ärmel den halben Unterarm und die Hose mindestens die Waden bedecken. **Die Farbe des Gi ist nicht relevant.** Auf der linken Seite der Jacke (Herzgegend) muss das Club- oder das Sportschulabzeichen aufgenäht sein. Unter dem Anzug sollten Herren einen Tiefschutz und Damen einen „einteiligen“ Gymnastik-Anzug tragen. Eventuelle Bandagen dürfen nicht mit Metallklammern zusammengehalten werden. Schmuck jeglicher Art ist verboten. Lange Haare bei Damen und Herren müssen fest mit weichem Material zusammengebunden sein, Haarspangen/ Klammern und Brillen sind nicht erlaubt. Die Kämpfer sind verpflichtet Finger- und Fußnägel müssen kurz zu halten.

Die Mannschaftsführer haben auf diese vorschriftsmäßige Kleidung der Jiu-Jitsu-Kämpfer zu achten, da sonst die Kampfrichter eine Kampfzulassung ablehnen können!



Die Jiu-Jitsu-Kampftechniken

Im Jiu-Jitsu Wettkampf sind alle Techniken aus dem Jiu-Jitsu, Judo, Ringen und Sambo erlaubt:

Würfe, Armhebel, Handgelenkgriffe, Nackenhebel, Würgegriffe, Schulterhebel, Fuß-, Beinbeuge- und Streckhebel, Scheren mit den Armen, Beinen und Füßen im Stand und Boden. **Kampfrichter sollen auf Grund des erweiterten Technikspektrum durch das brasilianische Jiu Jitsu nachgeschult werden. Grundsätzlich gild das bestehende Regelwerk.**

Verbotene Handlungen

- Unkontrollierte, unfaire Techniken und Bewegungen
- Würgen mit der Handkante, Fuß, Faust auf der Kehle
- Handgelenkhebel im Stand
- Ansprungscheren von vorne
- Kopfansprungscheren
- Reißen an Ohren, Nase, Haare oder im Gesicht
- Finger oder Zehen verdrehen
- Tritte, Schläge, mit Wucht ausgeübte Stöße
- Schlagen und Drücken in die Weichteile oder in das Gesicht
- Fallen auf den Partner
- Nervendruckpressen
- Den Partner nach hinten über die Wirbelsäule ziehen
- Den Gegner mutwillig außerhalb der Kampflfläche drücken oder werfen.
- (Alle Techniken außerhalb der Kampflfläche werden mit einer „Verwarnung“ belegt.)
- Selbst dem Kampf ausweichen oder nach außen flüchten
- Das Gesicht des Partners durch den eigenen Körper verdecken.

Ebenso verboten sind:

- Abfällige Gesten oder Bemerkungen gegen den Gegner, Trainer und Betreuer oder Kampfrichter und Offizielle
- Sprechen auf der Matte

Verbotene Handlungen müssen je nach Schwere mit einer Ermahnung oder Verwarnung geahndet werden!



Einschränkungen

- Würfe, Sicheln und Feger sind nur bis zur Kniehöhe anzusetzen.
- Nackenhebel nur in Verbindung mit einem Wurf- oder Haltegriff ohne Dreh- und Ruckbewegungen des Nackens.
- Nackenhebel, Schulter- und Armhebel, Scheren sowie Würgegriffe dürfen nur ohne Ruckbewegungen angesetzt werden.
-

Jeder Kämpfer ist verpflichtet, rechtzeitig abzuklopfen bzw. rechtzeitig den Kampf aufzugeben!

Situationen, die vom Kampfrichter zu unterbrechen sind und zu einer erneuten Aufstellung der Kämpfer führen

- Nierenschere, bei der der ausführende Partner die Schulter von der Matte angehoben hat und somit beide Partner tatenlos voreinander sitzen.
- Nierenschere, bei der der Kontrollierte seinen Partner mit dem Po 10cm und mit den Schultern 30cm von der Matte angehoben hat.
- Der gedrehte Nackenhebel im Festhalter seitwärts muss sofort gelöst werden.
- Wenn sich die Kämpfer über die Bank Position hinaus in einer Aufwärtsbewegung befinden.
- Techniken oder Situationen die der Kampfrichter nicht mehr kontrolliert richten und bewerten kann.



Jiu-Jitsu Kampftechniken Basic

(Wettkampfsystem für Halbgelbgrurte bis einschließlich 12Jahre)

Zielsetzung des Jiu-Jitsu Basic Kampfsystems ist es Kampfnöulinge an den Jiu-Jitsu Wettkampf heranzuföhren. Den Kämpfern wird die Möglichkeit gegeben an einer Meisterschaft teilzunehmen, die Atmosphäre, die dort herrscht zu erleben und zu erfahren, wie es sich anfühlt selber auf der Matte im Kampfgeschehen zu sein. Somit sollen Ängste abgebaut werden, so dass möglichst viele Menschen für den Jiu-Jitsu Wettkampfsport begeistert werden können.

Der Jiu-Jitsu Basic Wettkampf findet ausschließlich in der Bodenlage statt. Nachdem sich die Kämpfer ca. einen Meter voneinander entfernt mit einer Verbeugung im Zensitz begrüßt haben, beginnt der Kampf mit dem Kommando „kämpft“ des Kampfrichters. Das Basic System findet im Bodenkampf statt. Es ist erlaubt einen Fuß im Kniestand hinzu zu nehmen.

Erlaubt sind alle Festhaltegriffe, Scheren, Armhebel, Überwürfe und das Unterarmwürgen von hinten. Bei Festhaltern muss eine Kontrolle des Partners vorhanden sein.

Die Schere wird erst dann als ausgehoben bezeichnet, wenn der Aushebende ein Bein aufgestellt hat. Im Kniestand darf die Schere gehalten werden, damit die Kämpfer noch eine Aktion folgen lassen können.

Im Jiu-Jitsu Basic zusätzlich verbotene Handlungen

- Handgelenkhebel
- Im Festhalter seitwärts darf der Kämpfer den Kopf seines Partners nur so fassen, dass kein Nackenhebel entstehen kann.
- Würgegriffe (Ausnahme: Unterarmwürgen von hinten)



Die Wertung im Jiu-Jitsu-Kampf

Kampfpunkte: Für alle fairen, technisch guten Würfe und Haltegriffe von 10 Sekunden (Herren 15 Sekunden). Haltegriffe werden auch nach Ablauf der Kampfzeit weitergezählt. Bei Kampfpunkten wird der Kampf vom Kampfrichter nicht unterbrochen.

Siegpunkte: Für einwandfreie Kampftechniken, wenn der Partner mit den Händen oder Füßen abklopft oder „Halt, Stop“ etc. ruft oder ein Hebel, eine Würgetechnik zu einer Verletzung führen könnte. Bei Siegpunkten werden die Kämpfer getrennt und nehmen wieder Aufstellung.

Gute Techniken kann der KR schon im Ansatz bewerten – z.B. Armhebel, Schulterhebel, Würgegriffe etc. Falls eine Technik im Ansatz innerhalb von ca. 5 Sekunden keine Wirkung zeigt, kann der KR die Technik ohne eine Bewertung lösen lassen.

Die Punktwertung im Jiu-Jitsu-Kampf

Siegpunkt	= 3 Punkte
Kampfpunkt	= 1 Punkt
Ermahnung	= 0 Punkte
Verwarnung	= 1 Punkt für den Gegner (3 Verwarnungen ergeben Disqualifikation für das gesamte Turnier)
Disqualifikation	= Sieg für den Gegner (bei grober Unsportlichkeit geltend für das gesamte Turnier)
Arbeitssieg	= 1 Punkt für den Sieger
Kampfaufgabe	= Sieg für den Gegner

Die Kampfzeiten

Herren	2mal 3 Minuten	- 1 Minute Pause
Damen	2mal 2 Minuten	- 1 Minute Pause
Jugend	2mal 2 Minuten	- 1 Minute Pause
Schüler	2mal 2 Minuten	- 1 Minute Pause
Basic	1 mal 3 Minuten	

Festhalter: 10 Sekunden (Herren 15 Sekunden)

Bei einem „Unentschieden“ kann der Kampfrichter 1 Minute nachkämpfen lassen.



Die voraussichtlichen Gewichtsklassen

Schüler bis einschließlich 13 Jahre:

-24 kg, -28 kg, - 32 kg, -36 kg , -40 kg, - 45 kg , -51 kg, -57 kg, -65 kg +65kg

Jugend 14 bis einschließlich 17 Jahre

-45 kg, -51 kg, -57 kg, -65 kg, -50 kg, -73 kg, -80 kg, -87 kg, -95 kg, +95kg

Damen Ab 18 Jahre

-55 kg, -63kg, -71 kg, -79 kg, +79kg

Herren Ab 18 Jahre

-65 kg, - 75 kg, -85 kg, - 95 kg , - 110 kg, +110kg

Sonderklassen

Mini und Golden Oldie Kampfklassen sind möglich und werden bei Bedarf vor Ort zusammengestellt.

Doppelstarts

Ein Start ist in der eigenen und der nächst höheren Gewichtsklasse möglich.

Der Gewichtsunterschied darf

-30 kg	max.	4 kg
30 kg – 50 kg	max.	5 kg
50 kg – 80 kg	max.	7kg
+80 kg	max.	10kg

betragen

Die Rahmengewichtsklassen können bei Bedarf innerhalb der Toleranzgrenzen verändert werden. Die Gewichtsklassen für das Turnier werden vor Ort zusammengestellt, wobei die maximalen Gewichtsunterschiede nur mit Einverständnis des Kämpfers und des Mannschaftsführers überschritten werden darf.



Kampfbeginn

Nach dem ersten Aufruf durch den Listenführer haben die Kämpfer innerhalb von 5 min. an der Mattenfläche zu erscheinen. Ansonsten wird der Kampf zugunsten des Gegners gewertet. Die Kämpfer kommen mit gebundenem Kampfgürtel (rot/weiß) auf die Matte. Dann treten die Kämpfer auf die Kampffläche, verbeugen sich mit dem Kampfrichter zum Kampfgericht, dann zueinander und warten auf das Kommando „Kämpft !“ des Kampfrichters. Mit diesem Kommando ist der Kampf freigegeben.

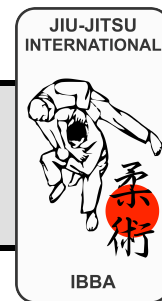
Das Kampfende

Der Kampf ist beendet

- nach Ablauf der Kampfzeit
- wenn ein Kämpfer 5 Punkte Vorsprung erkämpft hat
- wenn ein Kämpfer den Kampf aufgibt
- wenn ein Kämpfer nicht antritt
- bei Disqualifikation
- bei Verletzung
- bei mutwilliger Verletzung des Partners wird der Kämpfer automatisch disqualifiziert

Am Ende des Kampfes (Gong, akustisches Zeichen oder Kampfrichterentscheid) treten sich die Kämpfer wieder 3 m gegenüber und ordnen ihre Kleidung. Nach der gemeinsamen Verbeugung zum Kampfgericht, anschließend zueinander gibt der Mattenrichter den Sieger bekannt.

Anschließend gehen die Kämpfer aufeinander zu und reichen sich die Hand. Der Sieger meldet sich am Listenföhrtisch.



Verletzungen

Sollte es zu einer Verletzung kommen, hat der Verletzte 1 Min. Regenerationszeit. Der Sanitäter oder Mannschaftsführer entscheidet, ob der Verletzte weiter kämpfen darf. Hat der unverletzte Kämpfer ursächlich (fahrlässig) die Verletzung des Gegners verschuldet, wird dem Verletzten der Sieg zugesprochen. Der KR entscheidet, nach Absprache mit dem HKR, ob der Kämpfer für das ganze Turnier, oder nur für diesen Kampf disqualifiziert wird.

Der Sekundant

In der Kampfpause sitzt der Kämpfer auf der Matte am Mattenrand und kann von einem Sekundanten (eigener Wahl) technisch und moralisch betreut werden. Der Sekundant kann seinen Kämpfer auch bei einer Verletzung oder bei einer vom KR angeordneten Zwangspause betreuen. Ein Sekundant darf die Kampffläche nur in der Kampfpause oder nach Aufforderung durch den KR betreten. Bei Fehlverhalten seines Sekundanten kann der Kämpfer bestraft werden.

Der Hauptkampfrichter (HKR)

Der vor dem Wettkampf eingesetzte HKR überwacht das gesamte Turnier. In Zweifelsfällen oder Unstimmigkeiten fällt der HKR nach Anhörung des Kampfrichters, des Seitenrichters und der Mannschaftsführer die letzte Entscheidung. Diese Entscheidung ist unantastbar. Der HKR muss die gültige Kampfrichterlizenz besitzen und ein erfahrener Jiu-Jitsu-Kampfrichter sein. Der HKR darf in einen Kampf nicht direkt eingreifen oder diesen unterbrechen. Beratungen erfolgen nur in der Kampfpause oder auf Wunsch des Kampfrichters. Der HKR überwacht alle Kampfmatte. Proteste nimmt nur der HKR entgegen, wenn die übliche Protestgebühr hinterlegt wurde. Einen „Protest“ kann nur der Mannschaftsführer des Kämpfers anmelden und nicht der Kämpfer selbst. Der Mannschaftsführer erhält das Geld zurück, wenn dem Protest stattgegeben wird. Sollte die Entscheidung des Kampfgerichts unberechtigt angezweifelt worden sein, wird Protestgebühr für die Ausrüstung der Meisterschaften verwendet. Die Protestgebühr wird vor dem Turnier vom Ausrichter in Absprache mit dem HKR bekannt geben.

Der Kampfrichter (KR)

Der KR leitet auf der Kampfmatte allein den Jiu-Jitsu-Kampf und trägt die Verantwortung.



In Zweifelsfällen oder Unstimmigkeiten darf sich der KR mit dem SR bzw. HKR beraten.

Jiu-Jitsu-Kämpfe dürfen nur ausgebildete Kampfrichter leiten.

Die Jiu-Jitsu-Kampfrichter-Kleidung

Schwarzes Poloshirt (rechter Oberarm eine rote Armbinde), schwarze lange Hose und schwarze Mattentiefel.

Das Kampfgericht

Das Kampfgericht besteht aus einem Listenführer, einem Zeitnehmern , der stoppt die Haltegriffe und bedient auch den Gong), einem Seitenrichter (SR), HKR und KR. **Der SR hat gleichzeitig die Funktion eines Überwachenden und ist bei Unstimmigkeiten erster Ansprechpartner für den Kampfrichter. Und stoppt die Gesamtzeit.**

Der Seitenrichter muss mindestens den blauen Gürtel im Jiu-Jitsu erreicht haben und muss den Mattenrichter auf Fehlentscheidungen aufmerksam machen.

Das Mindestalter für Zeitnehmer und Seitenrichter beträgt 16 Jahre. Ausnahme sind Schulmeisterschaften. Die Teilnehmer am Kampfrichtertisch tragen eine schwarze Hose und ein weißes Hemd/Bluse.

Die Matte

Die Matte bei Jiu-Jitsu Meisterschaften muss mindestens 6 x 6 m groß sein. Die Stärke der Matte muss mindestens 4 cm und darf höchstens 6 cm betragen.

Unvorhergesehene Situationen

Wenn bei einem Kampf eine Situation entstehen sollte, die in diesen Regeln nicht behandelt worden ist, so kann bei dieser Beratung der Kampfrichter mit dem HKR eine eigenverantwortliche Entscheidung treffen.

Das Ziel

Ein Wettkampf ist eine Herausforderung. Sie dient dazu seine Fähigkeiten auszuprobieren und auszuloten. Bei jedem Kampf gewinnt jeder Kämpfer an Erfahrung, Wissen und Können.

Es ist das Ziel der Mannschaft, ihren Kämpfer zu stärken und aufzubauen. Ebenso soll der Mannschaftsführer zwar seine eigenen Kämpfer deutlich unterstützen, jedoch soll er immer ein klares Vorbild für seine Kämpfer/Schüler bleiben: Freude und Fairness im Wettkampf und Toleranz auch bei „schwierigen“ Entscheidungen des KR's. Schließlich sollten alle Clubs den Wettkampf auch zu einem gemeinsamen Treffen nutzen, wo



Kontakte aufgebaut, erneuert und freundschaftlich vertieft werden können. Den Kämpfern soll die lange Tradition des ehrlichen und fairen Wettkampfs positiv vorgelebt, gezeigt und vermittelt werden. Diese Verantwortung tragen alle Clubleiter, Mannschaftsführer, Betreuer und besonders der Ausrichter im Sinne unsere sportlichen Vorbilder.

Zusatz:

Die Schulen müssen keine Strafgebühr zahlen, wenn kein Kampfgericht oder Kampfrichter gestellt wird.

Die Protestgebühr bleibt weiterhin bestehen.