

JU•JUTSU **Bundesseminar 2005**



Regelwerk Ju-Jutsu **Jedermanns/ fraus- Fighting- Turnier**

Der Kampf wird im Stand und in der Bodenlage in Anlehnung an die freien Anwendungsformen des Ju-Jutsu Prüfungsprogramms geführt. Ziel ist der sportlich faire Wettkampf

1. Erlaubte Techniken

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

Atemitechniken zum Kopf sind ausschließlich im Leichtkontakt anzubringen, zum Körper und zu den Beinen ist Semi- Kontakt erlaubt . 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 Ellenbogen und Knietechniken nur zum Oberkörpers und den Beinen zugelassen.

2. Punktwertung

Es werden nur gezielte und kontrolliert ausgeführte Techniken bewertet.
Die Bewertung erfolgt angelehnt an das JJIF Regelwerk

Atemitechniken und Wurftechniken

- Wazari = 1 Punkt
- Ippon = 2 Punkte
- Haltetechnik in der Bodenlage je 10 Sec. = 1 Punkte max. 20 sec.

Atemitechniken bei Kontakt (Part 2 und 3) werden nur in Ausnahmefälle mit Ippon bewertet
Haltetechniken in der Bodenlage werden nur bewertet, wenn der Gegner seinerseits keine gezielten, wirksamen Atemitechniken anbringen kann, z.B. durch Kontrolle der Arme.

3. Verbotene Techniken und Handlungen

Je nach Schwere des Verstoßes wird eine verbotene Technik oder Handlung mit einer Verwarnung Shido oder Chui oder sofortiger Disqualifikation geahndet. Bei Verwarnungen erhält der Gegner ein bzw. zwei Punkte.

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

Nicht verboten sind beispielsweise:

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

4. Reguläre Kampfzeit und Kampfsentscheidung

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 gewinnt der Kämpfer, der in einer Verlängerung zuerst fünf Punkte erzielt. Eine vorzeitige Kampfsentscheidung ist in folgenden Situationen möglich:

- Wenn ein Kämpfer durch Abklopfen, Ausrufen von "Stop" o.ä., bzw. wenn er oder sein Betreuer durch schlüssiges Handeln aufgibt, so verliert er den Kampf vorzeitig ohne Rücksicht auf den Punktstand
- 12 Punkte Vorsprung eines Kämpfers (technische Überlegenheit)
- Disqualifikation
- 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 weiche mind. 3 cm dicke Handschützer (können gestellt werden), sowie Fuß- und Schienbeinschützer zu tragen. Die Trefferflächen müssen ausreichend gepolstert sein. Im Einzelfall entscheidet das Kampfgericht über die Zulassung. Tiefschutz (bei männlichen Kämpfern) ist ebenfalls Pflicht. Mundschutz wird empfohlen.

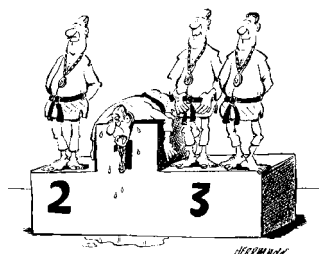
7. Kampfrichter und Kommandos

Der Kampf wird durch "HaJime" eröffnet und durch "Jame" 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.

8. Gewichtsklassen

Die Gewichtsklassen werden nach den Meldungen eingeteilt.

Das Organisations- Team



JU-JUTSU

mit

Sicherheit

Lebensgefühl