



# Wettkampf-Reglement Ju-Jitsu

Gültig ab 1.1.2006

## Inhaltsverzeichnis:

<b>I. Allgemeines</b>	<b>2</b>
1. Geltungsbereich	2
2. Zuständigkeit	2
3. Bewilligung	2
4. Teilnehmer	3
5. Kleidung der Wettkämpfer und Ausrüstung	3
6. Mattenfelder	3
7. Sanitätsdienst	4
8. Kampfrichter	4
9. Coaches	4
10. Kampfsystem	4
11. Eintragung im Ausweis	5
<b>II. Kampfrichterwesen</b>	<b>5</b>
12. Ausbildung zum Kampfrichter	5
13. Wiederholungs- und Weiterbildungskurse für Kampfrichter	5
14. Entzug und Verfall der Anerkennung als Kampfrichter	5
15. Kleidung und Benehmen der Kampfrichter	6
16. Kampfrichter-Obmann	6
<b>III. Duo-System</b>	<b>6</b>
17. Allgemeines	6
18. Material	7
19. Kategorien	7
20. Stoffumfang	7
21. Bewertungskriterien	8
22. Ablauf eines Kampfes	8
23. Wertungssystem	8
24. Nichtantreten oder Aufgeben eines Paares	9
<b>IV. Fighting-System</b>	<b>9</b>
25. Allgemeines	9
26. Material	9
27. Gewichtsklassen und Kategorien	9
28. Einsatz der Kampfrichter	10
29. Kampfsekretariat	10
30. Ablauf eines Kampfes	10
31. Anwendung von "Hajime", "Matte", "Sonomama" und "Yoshi"	10
32. Wertungen	11
33. Strafen	12

34.	Entscheidung des Kampfes _____	13
35.	Nichtantreten oder Aufgabe eines Kämpfers _____	13
36.	Verletzungen und Krankheit _____	13
<b>V.</b>	<b>Schlussbestimmungen _____</b>	<b>13</b>
37.	Vorgehen bei Änderungen der internationalen Regeln _____	13
38.	Verfahren bei Unklarheiten _____	14
39.	Inkraftsetzung _____	14
	Anhang 1: Kampfrichterzeichen _____	15
	Anhang 2: Angriffe im Duo System _____	19
	Anhang 3: Gesundheitsrichtlinien _____	23

## **I. ALLGEMEINES**

### **1. Geltungsbereich**

Dieses Reglement enthält die massgeblichen Bestimmungen für die offiziellen Wettkämpfe im Ju-Jitsu im Rahmen des SJV

Die verwendeten Personenbezeichnungen beziehen sich jeweils sinngemäss auf Frauen und Männer, auch wenn der Einfachheit halber nur die männliche Form verwendet wird.

### **2. Zuständigkeit**

Für das Wettkampfwesen Ju-Jitsu ist die Abteilung Spitzensport im Departement Ju-Jitsu zuständig. Es besteht mindestens aus dem Abteilungschef (welcher vom Departementschef Ju-Jitsu bestimmt wird) und welcher die Abteilung nach aussen vertritt. Er bestimmt einen Verantwortlichen für Turniere und Meisterschaften, einen Kampfrichterobmann, und bei Bedarf weitere Personen für definierte Aufgaben. Er legt die Pflichtenhefte für die einzelnen Mitarbeiter im Abteilung Spitzensport fest.

Die Abteilung Spitzensport kann eine Nationalmannschaft Duo-System und Fighting-System bilden; die entsprechenden Selektionskriterien werden in einer Weisung des Departements Ju-Jitsu festgehalten, welche auch die Bestimmungen für die Vertretung der Schweiz an internationalen Meisterschaften enthält.

### **3. Bewilligung**

Alle regionalen, nationalen und internationalen Turniere, welche in der Schweiz stattfinden, müssen durch die Abteilung Spitzensport bewilligt werden. Die Abteilung Spitzensport stellt ein entsprechendes Anmeldeformular zur Verfügung und erlässt nähere Weisungen. Ihm sind auch innert spätestens zehn Tagen nach Abschluss des Anlasses die Ranglisten und Meldungen über besondere Ereignisse mitzuteilen.

Die Abteilung kann im Namen des SJV Meisterschaften und Turniere ausschreiben. Es kann einem Kantonal- oder Regionalverband die Durchführung von regionalen Turnieren und Meisterschaften gestatten.

Die Ausschreibungen der bewilligten Turniere bzw. Meisterschaften, sowie die entsprechenden Resultatlisten können auf Wunsch des Organisators im Mitteilungsorgan des SJV veröffentlicht werden. Die Publikationskosten gehen zu Lasten des Organisators.

Turniere zwischen einzelnen Clubs/Schulen des SJV, welche keine regionale Bedeutung erreichen, benötigen keine Bewilligung durch den SJV. Es ist jedoch nicht gestattet, diese als "SJV-Turniere" etc. zu bezeichnen. Die Vorschriften dieses Reglements über die Organisation und Durchführung sollen nach Möglichkeit dennoch eingehalten werden.

#### **4. Teilnehmer**

Die Teilnehmer an einem Wettkampfanlass sind selbst für eine gute körperliche Verfassung sowie für einen ausreichenden Versicherungsschutz verantwortlich. Jegliche Haftung und Verantwortung seitens des SJV oder des Organisators ist ausgeschlossen.

Die Wettkämpfer haben sich im Sinn und Geist des Budo und gemäss dem Leitbild des Ju-Jitsu des SJV zu verhalten.

Doping ist verboten, wobei auf die jeweilige aktuelle Doping-Liste des SOV verwiesen wird. Es können Kontrollen durchgeführt werden.

Alle Teilnehmer müssen vom SJV oder von einem Mitgliedsverband der JJIF gültig lizenziert sein, sofern der entsprechende Verband eine Lizenz- und Jahresmarkenpflicht vorsieht. Die Ausweise sind bei der Einschreibung vor dem Wettkampf zu kontrollieren und die Starterlaubnis darf nur gewährt werden, wenn alle Bedingungen erfüllt sind oder allenfalls genügend glaubhaft gemacht wird, dass der ordnungsgemässe Ausweis beim entsprechenden Verband in Bearbeitung ist und nachgereicht werden kann. Macht ein Wettkämpfer über den Verbleib seines fehlenden Ausweises falsche Angaben, so werden seine Kämpfe des betreffenden Anlasses als verloren gewertet.

Bei nationalen Titelkämpfen werden nur die Inhaber eines SJV-Ausweises mit gültiger Jahresmarke für die Rangierung der Meisterschaft gewertet.

#### **5. Kleidung der Wettkämpfer und Ausrüstung**

Die Wettkämpfer tragen saubere, weisse traditionelle Ju-Jitsu-Gi, sowie einen blauen bzw. roten Kampfgyrtel. Die Jacke muss genügend lang sein, dass sie die Hüften bedeckt und mit dem Gurt über die Taille zusammengebunden werden kann. Die Ärmel müssen so lose sitzen, dass sie gut gefasst werden können und müssen den Unterarm, nicht aber das Handgelenk, decken. Wettkämpferinnen müssen unter dem Gi ein weisses T-Shirt tragen, was männlichen Wettkämpfern nicht gestattet ist.

Die Finger- und Zehennägel der Wettkämpfer müssen kurz geschnitten sein. Es ist nicht erlaubt irgendwelche Gegenstände oder Schmuckstücke zu tragen, die zu Verletzungen führen könnten. Brillenträger tragen Kontaktlinsen auf eigene Verantwortung.

#### **6. Mattenfelder**

Das Mattenfeld für den Wettkampf besteht aus Tatami und setzt sich zusammen aus der Kampffläche von acht auf acht Metern, der umlaufenden besonders gekennzeichneten Warnfläche von einem Meter, sowie einer weiteren Sicherheitszone von mindestens einem Meter. Diese Masse sind auch bei nebeneinander liegenden Mattenfeldern einzuhalten.

Bei regionalen Turnieren oder Meisterschaften kann die Abteilung Spitzensport eine Kampffläche von lediglich sechs auf sechs Meter gestatten, sofern es die Platzverhältnisse nicht

anders zulassen. Vom Erfordernis der Warn- und Sicherheitsfläche kann nicht abgewichen werden.

Es sollten entsprechend der Anzahl der Kategorien und gemeldeten Wettkämpfer genügend Kampffelder zur Verfügung stehen, dass der Anlass nicht länger als sechs Stunden dauert. Den Wettkämpfern ist eine genügende Aufwärmfläche zur Verfügung zu stellen.

## **7. Sanitätsdienst**

Der Organisator ist für eine kompetente medizinische Versorgung am Wettkampfgeschehen verantwortlich. (siehe Gesundheitsrichtlinien in Anhang 3)

## **8. Kampfrichter**

Für die vom SJV bewilligten Wettkämpfe müssen SJV- oder JJEU/JJIF-Kampfrichter eingesetzt werden. Es ist jedoch gestattet, Kampfrichter-Kandidaten einzusetzen, welche am fraglichen Anlass die praktische Prüfung absolvieren und das theoretische Kampfrichterexamen bereits bestanden haben. In diesem Fall muss der Kampfrichter-Obmann die Aufsicht führen. Bei regionalen Turnieren oder Meisterschaften können geeignete Leiter 3 oder ehemalige bzw. noch aktive Mitglieder des Nationalkaders als Kampfrichter beigezogen werden. Dabei muss ein JJIF-Kampfrichter die Aufsicht führen.

Die bei einem Kampf eingesetzten Kampfrichter sollen nicht aus dem gleichen Club/Schule stammen, wie eines der Paare bzw. einer der Kämpfer.

Für den Einsatz der Kampfrichter gilt das Spesenreglement des SJV, sofern nicht im Einzelfall etwas anderes vereinbart wird. Die entsprechenden Kosten sind vom Organisator zu tragen.

Jeder an nationalen Turnieren und Meisterschaften teilnehmende Club / Schule muss an diesem Anlass mindestens die folgende Anzahl zugelassener Kampfrichter stellen:

- Bis 5 Kämpfer / Duo-Paare 1 Kampfrichter
- Bis 10 Kämpfer / Duo-Paare 2 Kampfrichter
- Über 10 Kämpfer / Duo-Paare 3 Kampfrichter

Für jeden nicht gestellten Kampfrichter hat der Club / die Schule dem Organisator eine Entschädigung von Fr. 160.- zu bezahlen.

## **9. Coaches**

Pro Paar / Kämpfer ist während der Kampfdauer ein Coach an der Kampffläche zulässig.

Verhält sich der Coach nicht korrekt, kann ihn der Mattenrichter auf die Tribüne verweisen. Im Wiederholungsfall hat der Coach auf Beschluss der Kampfrichter eines Mattenfeldes die Wettkampfstätte zu verlassen.

## **10. Kampfsystem**

Das Kampfsystem und eine allfällige Änderung in der Einteilung der Kategorien wird jeweils von Organisator in Absprache mit dem Abteilung Spitzensport festgelegt. Dabei ist der Anzahl der gemeldeten Wettkämpfern Rechnung zu tragen.

Ein Wettkämpfer hat zwischen zwei aufeinanderfolgenden Einsätzen Anrecht auf eine Pause von max. 10 Minuten.

## **11. Eintragung im Ausweis**

Die Teilnahme an bewilligten Wettkämpfen und eine allfällige Rangierung wird im Ausweis unter der Rubrik "Wettkämpfe" eingetragen. Für die Visierung von im Namen des SJV ausgetragenen Meisterschaften und Turnieren ist der Departementschef Ju-Jitsu oder sein Vertreter zuständig; bei den übrigen Anlässen der Kampfrichterobmann oder ein von ihm bestimmter Kampfrichter.

Bei der Teilnahme an internationalen Wettkämpfen gelten die Bestimmungen des entsprechenden Organisators.

## **II. KAMPFRICHTERWESEN**

### **12. Ausbildung zum Kampfrichter**

Die Abteilung Spitzensport organisiert bei Bedarf und genügend Interessenten Ausbildungskurse zum nationalen Kampfrichter im Duo-System und im Fighting-System. An diesen kann teilnehmen, wer mindestens 18 Jahre alt ist, in der Regel den 1. Kyu Ju-Jitsu trägt, und über einen guten Budo-Leumund verfügt.

Der Kampfrichterkurs wird mit einer Prüfung abgeschlossen. Diese umfasst einen schriftlichen und einen praktischen Teil, welche beide bestanden werden müssen. Die Prüfungskommission besteht aus dem Kampfrichter-Obmann und einem vom Abteilung Spitzensport bezeichneten internationalen Kampfrichter.

Bei Bestehen der Prüfung wird die Anerkennung als nationaler Kampfrichter für das entsprechende Wettkampfsystem im Verbands-Ausweis eingetragen.

Bei der Erlangung der Anerkennung sowohl im Duo- als auch im Fighting-System wird der JJIF-Referee-Passport ausgestellt.

Die Abteilungsleitung kann ein Diplom ausstellen.

Ein verkürzter Ausbildungsweg kann von der Abteilungsleitung ausnahmsweise für aktive oder ehemalige Mitglieder der Nationalmannschaft vorgesehen werden. Auf das Bestehen einer Prüfung kann nicht verzichtet werden.

Für die Ausbildung und Anerkennung als internationaler Kampfrichter ist die JJEU/JJIF zuständig. Ein Kandidat benötigt die Zustimmung des Kampfrichterobmanns für die Anmeldung.

### **13. Wiederholungs- und Weiterbildungskurse für Kampfrichter**

Ein nationaler Kampfrichter muss alle drei Jahre mindestens einen durch die Abteilung Spitzensport organisierten Weiterbildungskurs besuchen und an einem nationalen Wettkampf als Kampfrichter teilnehmen.

Die Wiederholungs- und Weiterbildungspflicht der internationalen Kampfrichter richtet sich nach den Bestimmungen der JJIF.

### **14. Entzug und Verfall der Anerkennung als Kampfrichter**

Einem nationalen Kampfrichter kann vom Abteilung Spitzensport die Anerkennung entzogen werden, wenn er der Weiterbildungs- und Wiederholungspflicht nicht nachkommt und den Einsatz als Kampfrichter an nationalen Wettkämpfen entgegen einem entsprechenden

schriftlichen Aufgebot des Kampfrichter-Obmannes ohne genügende Begründung nicht Folge leistet. Ihm ist vorgängig Gelegenheit zu Stellungnahme zu geben und er muss die Möglichkeit haben, noch einen Kurs besuchen zu können bzw. an einem nationalen Wettkampf eingesetzt zu werden, um den Anforderungen wieder zu genügen.

Die Kampfrichterlizenz erlischt bei einem Austritt aus dem SJV automatisch.

Bei Unregelmässigkeiten, bei fachlichem Ungenügen, sowie bei Nichtbeachtung von Reglementen des SJV oder der JJIF kann einem Kampfrichter die Anerkennung wieder entzogen werden. Die Zuständigkeit und das Verfahren richten sich nach den Vorschriften über das Sanktionsverfahren.

### **15. Kleidung und Benehmen der Kampfrichter**

Im Winter tragen die nationalen Kampfrichter grauen Hosen und Socken, ein weisses Hemd, eine blaue Krawatte, sowie einen blauen Blazer mit angeheftetem SJV-Emblem auf der linken Seite. Im Sommer wird ein kurzärmeliges Hemd getragen und der Blazer weggelassen.

Die Kampfrichter müssen sich gegenüber den Wettkämpfern, dem SJV und seinen Organen, wie auch dem Publikum gegenüber korrekt und unparteiisch verhalten. Die Kritik anderer Kampfrichterleistungen während der Dauer des Wettkampfanlasses ist nicht zulässig.

Der Einsatz als Kampfrichter ist mit der Mitwirkung als Wettkämpfer unvereinbar.

### **16. Kampfrichter-Obmann**

Der Kampfrichter-Obmann muss JJIF-Kampfrichter und Danträger Ju-Jitsu sein. Er ist innerhalb der Abteilung Ausbildung für die Aus- und Weiterbildung der nationalen Kampfrichter verantwortlich. Er koordiniert den Einsatz der Kampfrichter an nationalen und internationalen Turnieren und Meisterschaften.

Der Kampfrichter-Obmann oder ein von ihm dazu bestimmter Kampfrichter hat die Kontrolle über die Anwendung des Wettkampfreglementes an nationalen Meisterschaften und Turnieren. Er bestimmt nach Rücksprache mit den anwesenden Kampfrichtern in allen Fällen, die nicht durch die Wettkampfregelein abgedeckt sind. Er verfasst nach nationalen Meisterschaften und Turnieren einen kurzen Bericht zuhanden des Departements Ju-Jitsu und ist für die Einleitung eines allfälligen Disziplinarverfahrens zuständig.

## **III. DUO-SYSTEM**

### **17. Allgemeines**

Im Duo-System werden die eingeübten Verteidigungstechniken eines Wettkämpfers gegen vorgeschriebene Angriffe gezeigt. Die Angriffe sind in vier Gruppen zu je fünf Angriffen (Kontaktangriffe mit den Händen, Kontaktangriffen mit den ganzen Armen, Schläge und Tritte, Angriffe mit Messer und Stock) aufgeteilt. Der Angriff muss durch eine Aktion wie Stossen, Ziehen oder Schlagen vorbereitet werden.

Die Art und Weise der Verteidigung ist den Paaren freigestellt, ebenso die Verteilung oder der Wechsel der Rollen als Uke und Tori, sowie die jeweilige Fussstellung. Beim jeweils ersten Angriff einer Serie muss der Uke links vom Mattenrichter stehen, danach kann der Angriff von rechts oder von links aus erfolgen. Uke darf vor dem eigentlichen Angriff das Gleichgewicht

von Tori mittels einer Schocktechnik brechen. In der Kategorie U14 sind Hebel- und Würgetechniken nicht erlaubt und werden mit Punktabzug bestraft.

Die Bewertung der Darbietungen erfolgt nach Abschluss jeder Serie durch fünf Kampfrichter. Sie halten auf das Kommando "Hantei" des Mattenrichters, welcher den Kampf innerhalb der Kampffläche leitet und für den Ablauf verantwortlich ist, die Wertungstafeln hoch. Die höchste und die tiefste Bewertung werden gestrichen und das Sekretariat notiert die drei zählenden Noten. Gewonnen hat das Paar, welches nach Abschluss des Kampfes das höhere Total aufweist.

## **18. Material**

Der Organisator eines Wettkampfes sorgt für genügend rote und blaue Wettkampfgürtel, Wertungs- und Anzeigetafeln, Wettkampfprotokolle, Sekretariatstische, Kampfrichterstühle Stühle für die Coaches. Das Sekretariat besteht pro Kampffeld aus mindestens zwei Personen. Die Kämpfer dürfen nur ein Gummimesser und einen gepolsterten Stöcke verwenden.

## **19. Kategorien**

Die teilnehmenden Paare können ohne Einschränkungen des Geschlechtes, Gewichtes, Alters oder Grades zusammengesetzt werden. Eine Unterteilung in Kategorien kann vom Organisator vorgenommen werden und wird in der Ausschreibung bekannt gegeben. Für die Zuordnung in eine Kategorie bei unterschiedlicher Gradierung eines Wettkampfpaares ist jeweils der höhere Grad massgebend. Der Organisator kann bei zu wenigen teilnehmenden Paaren Änderungen in der Kategorieeinteilung vornehmen.

Folgende drei Grundkategorien werden aufgrund des Geschlechtes unterschieden: Männer / Frauen / Mixed.

Für die nationalen Meisterschaften können in folgenden Kategorien Schweizermeister-Titel erworben werden:

Kategorie Elite (ab 18 Jahren) / Kategorie U18 (unter 18 Jahren) / Kategorie U14 (unter 14 Jahren)

Die Alterskategorie dauert bis zum Ende des Kalenderjahres, in welchem der entsprechende Geburtstag liegt. In diesem Jahr ist auch bereits ein (Doppel-) Start in der nächst älteren Kategorie möglich.

Für regionale und nationale Turniere, sowie für regionale Meisterschaften kann die Abteilung Spitzensport eine andere Einteilung der Kategorien bewilligen. Nachfolgen eine mögliche Unterteilung, diese wird in der Ausschreibung bekannt gegeben: Kategorie Könner (ab 1. Kyu) / Kategorie Fortgeschrittene (3. + 2. Kyu) / Kategorie Einsteiger (bis 4. Kyu)

## **20. Stoffumfang**

Die Paare der Kategorie Elite bereiten sämtliche Techniken des Duo-Systems vor. Sie zeigen pro Serie jeweils drei Angriffe.

Die Paare der Kategorie U18 bereiten die Techniken der ersten drei Serien vor. Sie zeigen drei pro. Serie jeweils drei Angriffe.

Die Paare der Kategorie U14 bereiten die ersten drei Techniken der ersten drei Serien vor. Sie zeigen pro Serie jeweils drei Angriffe.

Die vorzuführenden Techniken werden unmittelbar vor dem entsprechenden Kampf ausgelöst oder allenfalls vom Mattenrichter bestimmt. Beide Wettkampfpaare zeigen jeweils die gleichen Angriffstechniken, nur in einer anderen Reihenfolge.

## **21. Bewertungskriterien**

Es gelten folgende 6 Hauptkriterien: Haltung, Effektivität, Schnelligkeit, Kontrolle, kraftvolle Angriffe und Realität. Die Angriffe müssen bei Serie A und B abgeschlossen sein, bevor eine Verteidigungsaktion erfolgt (Hände geschlossen)

Die Verteidigungstechniken und die Ausführung sollen jeweils dem Gradniveau und der Kategorie angepasst sein (Z.B. keine Hebel- und Würgetechniken in der Kategorie U14). Dem Angriff und dem ersten Teil der Abwehr wird erhöhtes Gewicht beigemessen.

## **22. Ablauf eines Kampfes**

Das bei der Auslösung zuerst gezogene Paar (Paar 1) trägt den roten Kampfgürtel und stellt sich rechts vom Mattenrichter zum Grüßen auf. Das Paar mit dem blauen Kampfgürtel (Paar 2) stellt sich im Abstand von rund zwei Metern gegenüber auf. Auf das Kommando des Mattenrichters wird zuerst der Mattenrichter, anschliessend das gegnerische Paar angegrüsst. Das Paar 2 verlässt die Matte, und der Uke des Paares 1 begibt sich an seine Stelle (somit auf die linke Seite vom Mattenrichter aus gesehen). Der Kampf beginnt, indem der Mattenrichter die erste der zu zeigenden Techniken aus der Serie A mit genannter Zahl und Handzeichen bekannt gibt.

Nach Abschluss der Serie A des Paares 1 knien diese beiden Wettkämpfer ab und es erfolgt die Bewertung. Daraufhin verlässt das Paar 1 die Kampffläche und begibt sich auf die Sicherheitsfläche. Das Paar 2 demonstriert ebenfalls die Serie A, wird bewertet, und zeigt die Serie B. Nach der erneuten Bewertung zeigt das Paar 1 die Serie B und anschliessend, nach der Bewertung, die dritte, etc.

Nach dem Demonstrieren der letzten Serie des letzten Paares ist der Kampf beendet. Die beiden Wettkampfpaare stellen sich auf Anweisung des Mattenrichters zum Abgrüssen analog dem Angrüssen gegeneinander auf. Der Mattenrichter erkundigt sich beim Sekretariat nach dem Sieger und gibt diesen durch Handerheben und Nennung der Farbe des Kampfgurtes bekannt. Ist der Kampf nach dem Punktstand ausgeglichen („Hikiwake“), beginnt er mit neu ausgelosten Angriffen wieder von vorne, bis ein Paar eine Serie für sich entscheiden kann. Das Paar mit dem blauen Kampfgürtel beginnt mit der Serie A.

Nach der Bekanntgabe des Siegers kommandiert der Mattenrichter das Abgrüssen in umgekehrter Reihenfolge wie das Angrüssen.

## **23. Wertungssystem**

Die Kampfrichter in der Jury geben ihre Wertung unabhängig und sofort nach dem Kommando des Mattenrichters ab. Die höchste Wertung ist 10 und die tiefste ist 0, wobei nur ganze Zahlen verwendet werden. Der Organisator kann - in Absprache mit dem Turnierverantwortlichen - ein anderes in der JJIF angewendetes Bewertungssystem einsetzen. Die Kampfrichter sind frühzeitig zu informieren.

Die Bewertung hat immer pro Paar vergleichend zu erfolgen. Der Mattenrichter zeigt der Jury vor der Wertungsabgabe am Ende einer Serie an, wenn ein falscher Angriff vorgeführt wurde. Er kann in gleicher Weise anzeigen, wenn der Angriff nicht korrekt erfolgte.

## **24. Nichtantreten oder Aufgeben eines Paares**

Mit der Entscheidung "Fusen-gachi" (Sieg durch Nichterscheinen des Gegners) durch den Mattenrichter wird der Sieg dem Paar erteilt, dessen Gegner nicht zum Kampf antritt. Die Entscheidung "Kiken-gachi" (Sieg durch Aufgabe eines Gegners) durch den Mattenrichter bedeutet den Sieg für das Paar, dessen Gegner sich während des Kampfes zurückzieht. Einem Rückzug gleichgestellt ist dabei auch ein Verletzungsunterbruch während eines Kampfes und eines Paares von total mehr als fünf Minuten.

# **IV. FIGHTING-SYSTEM**

## **25. Allgemeines**

Im Fighting-System treten zwei Wettkämpfer gegeneinander an, um sich im sportlichen Wettkampf mit den angepassten Mitteln des Ju-Jitsu zu messen. Der Ablauf eines Kampfes besteht aus drei Teilen:

Teil 1: Schläge, Stöße und Fusstritte

Teil 2: Würfe, Techniken vom Stand zum Boden, Hebel und

Teil 3: Bodentechniken, Hebel und Würger

Die effektive Kampfzeit beträgt drei Minuten.

## **26. Material**

Der Organisator eines Wettkampfes sorgt für genügend rote und blaue Wettkampfgürtel, Wertungs- und Anzeigetafeln, Wettkampfprotokolle, Sekretariatstische, Kampfrichterstühle, Stoppuhren, sowie rote und blaue Kampfrichter-Manschetten. Das Sekretariat besteht pro Kampffeld aus mindestens vier Personen (Zeitnahme, Wettkampfprotokoll, Tischrichter, Bedienung der Anzeigetafel), wobei mindestens eine Person ein lizenziertes Kampfrichter sein muss.

Die Wettkämpfer müssen der Gurtfarbe entsprechende leichte, kurze Handschütze, weiche Fuss- / Schienbeinschoner und die Männer zusätzlich einen Tiefschutz tragen. Die Dicke der Polsterung von Hand- und Fuss-/Schienbeinschützern muss mindestens 1cm, maximal 2cm betragen. Das Tragen von Mundschutz, Brustschutz für Frauen, und Kopfschutz ist erlaubt. Sofern diese sichtbar sind, haben sie in der Farbe des Kampfgurtes zu sein.

## **27. Gewichtsklassen und Kategorien**

Die Teilnehmer im Fighting-System werden in folgende Gewichtsklassen und Kategorien eingeteilt:

Frauen: bis 55kg / bis 62kg / bis 70kg / über 70kg

Männer: bis 62kg / bis 69kg / bis 77kg / bis 85kg / bis 94kg / über 94kg

U14 und U18, wobei die Abteilung Spitzensport die Gewichtslimiten festlegt.

Bei weniger als drei teilnehmenden Kämpfern in einer Gewichtsklasse wird diese mit der nächst höheren zusammengelegt.

Für regionale Turniere und Meisterschaften kann die Abteilung Spitzensport eine andere Einteilung der Kategorien bewilligen. Eine Zusammenlegung von Kategorien ist nicht zulässig.

## **28. Einsatz der Kampfrichter**

Der Kampf wird durch den Mattenrichter auf der Kampffläche geleitet. Dieser ist für den Ablauf verantwortlich. Ihm assistieren zwei Seitenrichter, je am gegenüberliegenden äusseren Rand der Kampffläche, von wo aus sie den Kampf jederzeit so gut wie möglich mitverfolgen können.

Der Tischrichter ist für das Kampfsekretariat verantwortlich. Er diktiert den Schreibern die Wertungen und Strafen und gibt dem Mattenrichter den Ablauf der Kampfzeit, der Haltezeit und der Verletzungszeit bekannt.

## **29. Kampfsekretariat**

Das Kampfsekretariat befindet sich gegenüber der Position des Mattenrichters beim Grüssen. Das Kampfsekretariat besteht aus 2 Schreibern und einem Zeitnehmern. Ein Schreiber führt das Kampfprotokoll in Papierform, der zweite kann eine elektronische Anzeige bedienen. Bei nicht beilegbaren Differenzen ist die elektronische Anzeige massgebend, sofern sie für die Coaches einsehbar ist.

## **30. Ablauf eines Kampfes**

Die Wettkämpfer stehen sich in der Mitte des Kampffeldes mit rund zwei Metern Abstand gegenüber, wobei der Kämpfer mit dem roten Wettkampfgürtel rechts vom Mattenrichter steht. Auf das Zeichen des Mattenrichters werden zuerst der Mattenrichter und die Seitenrichter, anschliessend der Gegner gegrüsst.

Der Kampf beginnt mit dem Kommando "Hajime" des Mattenrichters mit dem Teil 1. Sobald ein Halten des Gegners zu Stande kommt, beginnt übergangslos Teil 2. Schläge und Fusstritte sind nicht mehr erlaubt, ausser wenn sie noch gleichzeitig mit dem Greifen ausgeführt werden. Wenn einer der Kämpfer zu Boden gebracht oder geworfen wurde, beginnt Teil 3. Beim Verlieren des Kontaktes im Teil 2 oder 3 beginnt der Kampf auf Kommando des Mattenrichters aufs Neue mit Teil 1. Dies ist auch der Fall, wenn sich ein Kämpfer auf den Gegner stürzt ohne eine Technik auszuführen und/oder sich dabei selbst gefährdet ("Mubobe"); ebenso wird in diesem Fall eine technische Strafe gegeben.

Der Aufenthalt in der Warnzone ist nur während maximal fünf aufeinanderfolgenden Sekunden gestattet. Würfe müssen in der Kampffläche angesetzt werden, jedoch darf der Gegner in die Warn- oder Sicherheitszone geworfen werden, solange kein Verletzungsrisiko besteht.

Der Kampfrichter gibt den Sieger bekannt und kommandiert das Abgrüssen in umgekehrter Reihenfolge wie das Angrüssen.

## **31. Anwendung von "Hajime", "Matte", "Sonomama" und "Yoshi"**

Das Kommando "Hajime" wird vom Mattenrichter zum Beginn des Kampfes verwendet, wie auch zum Neuanfang mit dem ersten Teil nach einem Unterbruch durch "Matte".

Der Mattenrichter ruft "Matte", um den Kampf zu unterbrechen, wenn:

- einer oder beide Kämpfer die Kampffläche verlassen
- einer oder beide Kämpfer im Teil 1 eine verbotene Aktion ausführen
- einer oder beide Kämpfer sich verletzen
- einer der Kämpfer infolge eines Hebels oder Würgers nicht mehr zum Abklopfen in der Lage ist

- die Zeit für Osae-komi vorüber ist
- im zweiten oder im dritten Teil der Kontakt zwischen den Kämpfern verloren geht
- er es für nötig befindet, insbesondere um die Gi ordnen zu lassen oder um eine Wertung abzugeben
- es ein Seitenrichter für nötig befindet und dies mit einem Klatschen der Hände oder einem Pfiff anzeigt
- der Kampf beendet ist.

Mit dem Kommando „Sonomama“ des Mattenrichters wird der Kampf kurzzeitig unterbrochen und die Kämpfer dürfen sich sofort nicht mehr bewegen wenn:

- gegen einen oder beide Kämpfer im Teil 2 oder 3 eine Verwarnung für Passivität ausgesprochen wird
- gegen einen oder beide Kämpfer im Teil 2 oder 3 eine Strafe ausgesprochen wird
- es der Mattenrichter für nötig befindet

Nach „Sonomama“ fahren die Kämpfer in derselben Situation fort, als das Kommando ausgesprochen wurde. Der Kampf wird durch das Kommando „Yoshi“ gestartet.

### **32. Wertungen**

Die Wertungen müssen für ihre Geltung durch die Mehrheit der drei Kampfrichter angezeigt werden. Wenn jeder Kampfrichter eine andere Wertung gibt, gilt die mittlere Wertung. Bei einer Anzeige durch nur zwei Kampfrichter, gilt die tiefere dieser beiden Anzeigen.

In Teil 1 können folgende Wertungen gegeben werden:

- ungeblockter Faustschlag oder Fusstritt mit guter Kontrolle und Gleichgewicht (Ippon, 2 Punkte)
- teilweise geblockter Faustschlag oder Fusstritt (Wazaari, 1 Punkt)

In Teil 2 sind folgende Wertungen möglich:

- Würge- oder Hebeltechnik, welche dem Gegner das Abklopfen verunmöglicht und zu einem Kampfunterbruch durch den Mattenrichter führt (Ippon, 2 Punkte)
- gelungener Wurf oder perfektes zu Boden Bringen (Ippon, 2 Punkte)
- Würge- oder Hebeltechnik mit Abklopfen (Ippon, 2 Punkte)
- nicht sauber ausgeführter Wurf oder nicht perfektes zu Boden Bringen (Wazaari, 1 Punkt)

In Teil 3 können folgende Wertungen erzielt werden:

- Würge- oder Hebeltechnik, welche dem Gegner das Abklopfen verunmöglichen und zu einem Kampfunterbruch durch den Mattenrichter führt (Ippon, 3 Punkte)
- Würge-, Hebel- oder Festhaltetechnik mit Abklopfen (Ippon, 3 Punkte)
- Effektive Kontrolle, welche vom Mattenrichter mit "Osae-komi" angezeigt wird, während 10 Sekunden (Wazaari, 1 Punkt) oder während 15 Sekunden (Ippon, 2 Punkte). Die entsprechende Zeit läuft für die Dauer der Kontrolle weiter, auch wenn die Kampfzeit abgelaufen ist.

### **33. Strafen**

Die Strafen müssen durch die Mehrheit der Kampfrichter gegeben werden.

„Leicht verbotene Handlungen" werden mit „Shido" bestraft, wofür dem Gegner jeweils ein Punkt gutgeschrieben wird. Zu diesen Handlungen zählen:

- Passivität
- „Mubobe", d.h. wenn sich ein Kämpfer auf den Gegner stürzt ohne eine Technik auszuführen und/oder sich dabei selbst gefährdet.
- Verlassen der Kampffläche mit beiden Füßen
- absichtliches Stossen des Gegners aus der Warnzone in die Sicherheitszone
- absichtliche Ausführung von Tritt- und Schlagtechniken, obwohl der zweite Teil begonnen hat
- Aktionen nach dem Kommando „Matte"
- Schläge und Tritte gegen die Beine oder gegen den auf dem Boden liegenden Gegner
- Finger- und Zehenhebel, Nierenschere, Würgen mit blossen Händen
- Absichtliche Zeitverzögerung (Vor und während des Kampfes)

Eine „verbotene Handlung" wird mit „Chui" bestraft, wofür der Gegner jeweils zwei Punkte erhält:

- Tritte, Schläge oder Stösse, welche den Gegner hart treffen (bzw. in Jugendkategorien überhaupt mit Kontakt treffen)
- absichtliches Werfen des Gegners aus der Warnzone in die Sicherheitszone
- Missachtung der Instruktionen und Kommandos des Mattenrichters
- ungebührliche Rufe, Bemerkungen oder Gesten zum Gegner oder zu den Kampfrichtern
- unkontrollierte Aktion
- gerade Tritte und Schläge zum Kopf des Gegners
- Ansetzen von Hebeln und Würgern in der Kategorie U14

Kampf verloren („Hansoku-make") und dem Gewinner werden total 14 Punkte gutgeschrieben.

Unter „absolut verbotene Handlungen" werden folgende Aktionen verstanden:

- Verhalten, welches den Gegner verletzen könnte
- aus einer Würge- oder Hebeltechnik den Gegner zu werfen oder zu Boden zu bringen, inklusive den Versuch dazu
- Hebel an Genick oder Wirbelsäule
- Nicht in die Bewegungsrichtung gehende Knie- und Fusshebel

Diese Handlungen führen zum sofortigen Verlust des Kampfes durch "Hansoko-make" und der Gegner erhält total 14 Punkte. Begeht ein Kämpfer im Verlauf eines Turniers oder einer Meisterschaft zwei „absolut verbotene Handlungen, wird er vom Anlass ausgeschlossen. Zeigt ein Kämpfer nach dem Kampf ein ungebührliches Verhalten, so wird er vom restlichen Turnier ausgeschlossen und verliert alle bisher gewonnen Kämpfe und Medaillen. Die im Kampf involvierten Kampfrichter melden dies dem Hauptkampfrichter, worauf die Entscheidung durch den Turnierorganisator verkündet wird.

Werden beide Kämpfer mit Hansoku-make bestraft, so wird der Kampf wiederholt.

### **34. Entscheidung des Kampfes**

Der Kampf wird vor Ablauf der Kampfzeit beendet, wenn einer der beiden Kämpfer in jedem Teil mindestens einen Ippon (Wertung mit zwei oder drei Punkten) erzielt hat.

Wenn ein Kampf über die volle Zeit geht, wird nach Ablauf der Kampfzeit derjenige Kämpfer zum Sieger erklärt, der die meisten Wertungspunkte erzielt hat. Bei Punktgleichheit hat derjenige Kämpfer gewonnen, welcher mehr Ippon verbuchen konnte; bei abermaligem Gleichstand haben die Kämpfer nach einer Kampfpause von einer Minute eine Verlängerung von drei Minuten zu bestreiten.

### **35. Nichtantreten oder Aufgabe eines Kämpfers**

Mit der Entscheidung "Fusen-gachi" (Sieg durch Nichterscheinen des Gegners) durch den Mattenrichter wird der Sieg mit 14 Punkten dem Kämpfer erteilt, dessen Gegner trotz dreimaligen Aufrufens innerhalb von drei Minuten nicht zum Kampf antritt.

Die Entscheidung "Kiken-gachi" (Sieg durch Aufgabe eines Gegners) durch den Mattenrichter bedeutet den Sieg mit 14 Punkten für den Kämpfer (bzw. eine allenfalls höhere erreichte Differenz in der Punktzahl), dessen Gegner sich während des Kampfes zurückzieht.

### **36. Verletzungen und Krankheit**

Wenn der Kampf im Falle der Verletzung eines Kämpfers unterbrochen wird, können die Kampfrichter dem verletzten Kämpfer eine Pause von maximal zwei Minuten pro Kampf zur Pflege einräumen. Die Verletzungszeit beginnt auf Zeichen des Mattenrichters zu laufen, sobald die medizinische Versorgung beginnt. Wird diese Zeit überschritten, entscheiden die Kampfrichter über den Sieg in diesem Kampf nach folgenden Kriterien:

1. Ist die Schuld an der Verletzung dem verletzten Kämpfer zuzuschreiben, verliert dieser den Kampf und der Gegner erhält 14 Punkte für den Kampf.
2. Liegt die Schuld an der Verletzung beim anderen Kämpfer, verliert dieser den Kampf und der Verletzte erhält total 14 Punkte.
3. Wenn die Schuld an der Verletzung nicht feststellbar ist, gewinnt der unverletzte Kämpfer mit 14 Punkten.

Wenn ein Kämpfer während eines Anlasses krank wird und nicht mehr zum Kämpfen in der Lage ist, verliert er den anstehenden bzw. aktuellen Kampf und der Gegner erhält 14 Punkte. Im Falle einer Verletzung oder von Krankheit entscheidet der Turnierarzt, ob der fragliche Kämpfer die übrigen Kämpfe bestreiten kann oder vom restlichen Turnier ausgeschlossen wird. Verliert ein Kämpfer während eines Kampfes das Bewusstsein, so kann er am selben Anlass keine Kämpfe mehr bestreiten.

## **V. SCHLUSSBESTIMMUNGEN**

### **37. Vorgehen bei Änderungen der internationalen Regeln**

Im Falle einer Änderung der Regeln durch die JJIF entscheidet die Abteilung Spitzensport darüber, ob bereits die neuen internationalen Regeln, oder noch die Bestimmungen des vorliegenden Reglements zur Anwendung kommen. Sie hat diesen Entscheid dem

entsprechenden Organisator bekanntzugeben, welcher für die frühzeitige Weiterleitung an die Wettkämpfer und allenfalls einen Vermerk in der Ausschreibung besorgt ist.

Die Abteilung Spitzensport prüft die Übernahme von neuen internationalen Regelungen und stellt gegebenenfalls dem Vorstand SJV über den Departementschef Ju-Jitsu innert nützlicher Frist einen entsprechenden Antrag auf Änderung des Reglements.

### **38. Verfahren bei Unklarheiten**

Über alle in diesem Reglement nicht vorhergesehenen oder unklaren Situationen entscheidet die Abteilung Spitzensport, sofern nicht die Kompetenz des Kampfrichter-Obmannes betreffend der Kampfregeln gegeben ist.

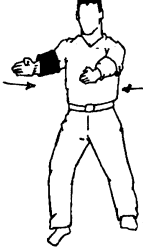









Während Turnieren und Meisterschaften unterliegen Situationen, welche nicht durch die Wettkampfregeln (inklusive der analogen Anwendungen der Vorschriften der JJIF) abgedeckt werden können, der abschliessenden Entscheidung des Mattenrichters und der Jury, welche nach kurzer Beratung gemeinsam eine endgültige Entscheidung fällen.











### **39. Inkraftsetzung**











Dieses Reglement wurde durch den Vorstand des SJV am 24. März 2006 genehmigt und tritt am 1. Januar 2006 in Kraft und ersetzt alle bisherigen Reglemente, Nachträge und Anhänge.

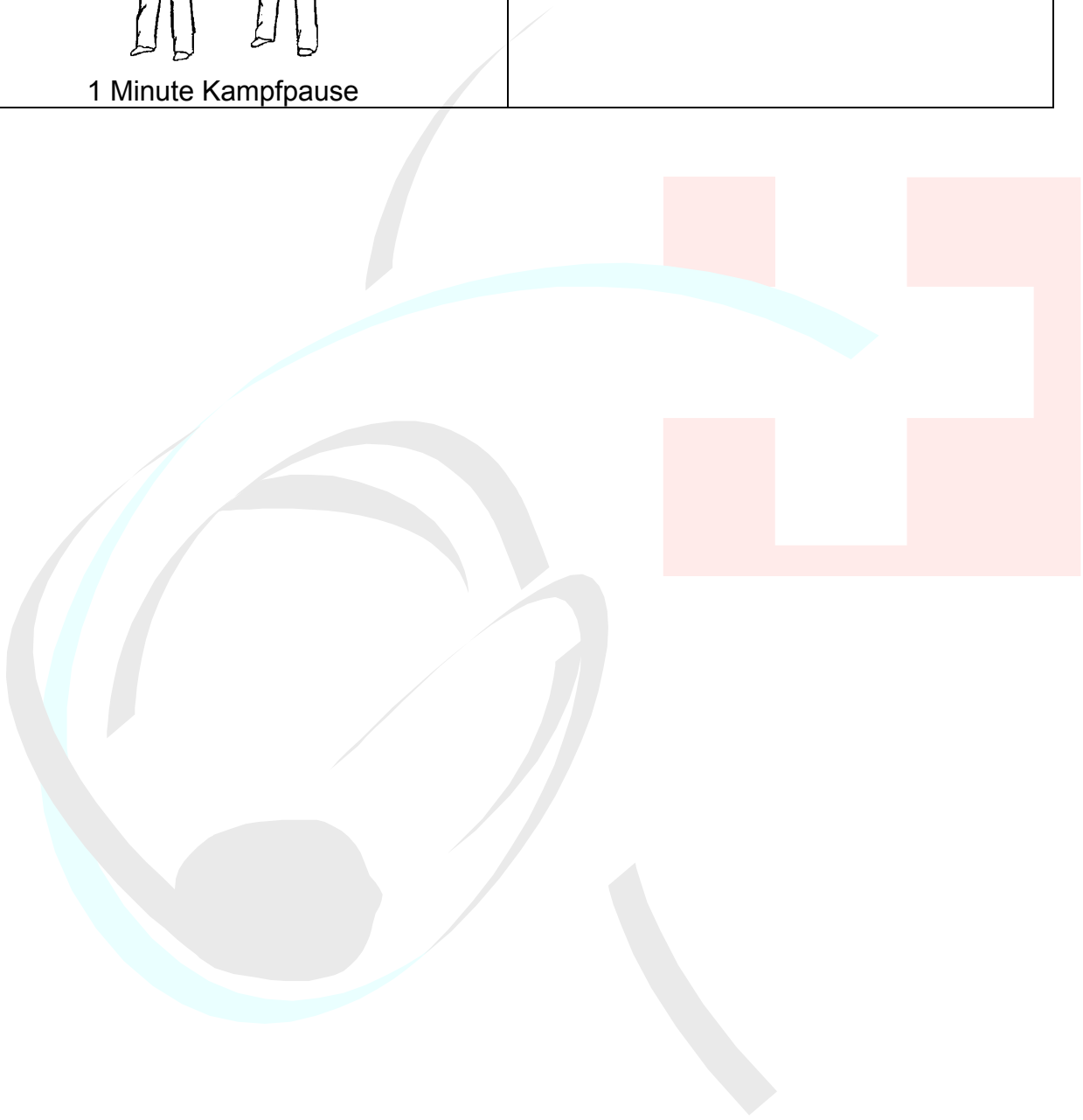
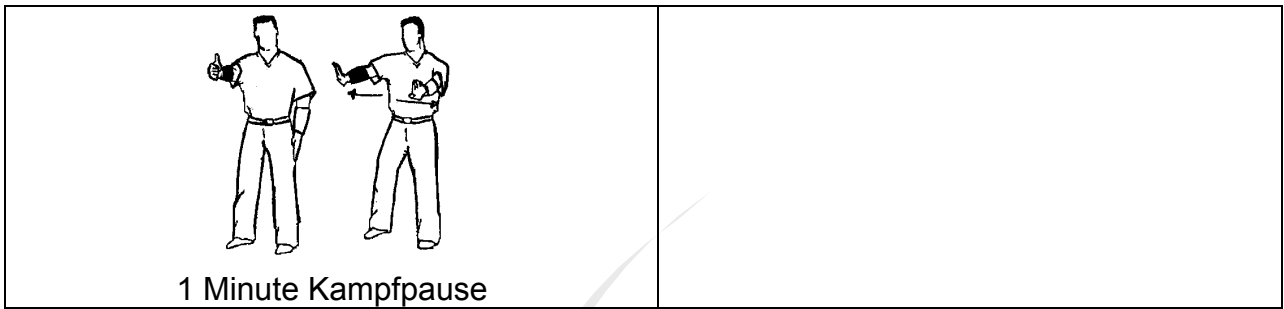


## Anhang 1: Kampfrichterzeichen

 <p>Hajime</p>	 <p>Matte</p>
 <p>Ippon</p>	 <p>Ippon 3 Punkte</p>
 <p>Wazaari</p>	 <p>Annulation</p>
 <p>Passivität</p>	 <p>unkontrollierte Technik</p>
 <p>Mubobe</p>	 <p>Gerader Schlag zum Kopf</p>

 <p>zu harter Kontakt</p>	 <p>Griff und Schlag</p>
 <p>Verlassen der Warnfläche</p>	 <p>Hinausstossen</p>
 <p>Wurf von der Warn- in die Sicherheitsfläche</p>	 <p>ungebührliche Rufe, Gesten, Bemerkungen</p>
 <p>Osae-komi</p>	 <p>Toketa</p>
 <p>gleichzeitige Aktion (Aiuchi)</p>	 <p>Gi richten</p>

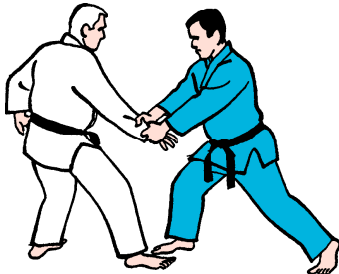
 <p>Strafe</p>	 <p>„Ich habe nichts gesehen“</p>
 <p>Missachtung der Instruktionen des Mattenrichters</p>	 <p>Full Ippon (Zeichen des Tischrichters)</p>
 <p>Gewinner</p>	 <p>Hantei</p>
 <p>Verletzungszeit</p>	 <p>Zeitverzögerung</p>
 <p>Unerlaubte Technik</p>	 <p>Hikiwake</p>





## Anhang 2: Angriffe im Duo System

### Serie A



Uke ergreift mit beiden Händen den rechten Arm Toris.  
Eine Hand (linke oder rechte) ergreift das Handgelenk, die andere den Unterarm.

Idee: Ziehen, Stossen oder Fixieren von Toris rechtem Arm.



Mit der rechten Hand ins rechte Revers von Tori fassen

Idee: Stossen, Ziehen, am Revers fixieren um zuschlagen zu können.



Hände umschliessen den Hals von vorne.

Idee: Fixieren, Stossen



Der Angriff erfolgt auf Ukes rechter Seite.  
Die Hände umschliessen den Hals.

Uke kann Tori in die richtige Position bewegen oder Tori dreht sich selbständig.

Idee: Fixieren, Stossen



Der Angriff erfolgt auf Toris linker Seite.

Der Stoff wird auf Achselhöhe ergriffen mit der rechten Hand ergriffen. Griffart ist egal.

Uke kann Tori in die richtige Position bewegen oder Tori dreht sich selbständig.

Idee: Fixieren, Stossen, Ziehen

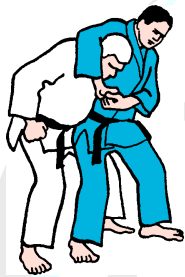
## Serie B



Uke umklammert Tori von vorne unter den Armen. Der Griff muss geschlossen werden.  
Der Kopf von Uke kommt dabei auf Toris rechter Schulter zu liegen und schaut nach links.  
Tori hält seine Arme vor dem Angriff in einer natürlichen Haltung.



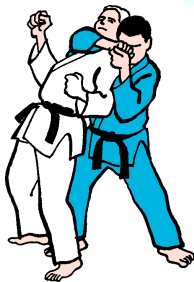
Uke umklammert Tori von der Seite über den Armen. Der Griff muss geschlossen werden.  
Der Kopf von Uke kommt dabei auf Toris rechter Schulter zu liegen und schaut nach rechts.  
Tori hält seine Arme vor dem Angriff in einer natürlichen Haltung.



Uke macht mit dem rechten Arm einen seitlichen Schwitzkasten. Er kann eine vorbereitende Schocktechnik ausführen. Der Griff muss geschlossen werden.



Uke macht mit dem linken Arm einen Schwitzkasten von vorne. Er kann eine vorbereitende Schocktechnik ausführen. Der Griff muss geschlossen werden.

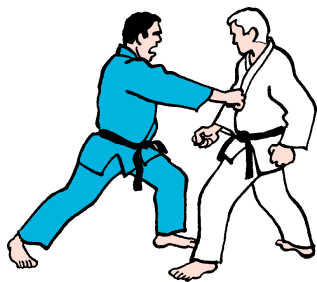


Uke macht mit dem rechten Arm einen Hadaka Jime. Der Griff muss geschlossen werden. Er kann eine vorbereitende Schocktechnik ausführen.  
Uke kann Tori in die richtige Position bewegen oder Tori dreht sich selbständig.

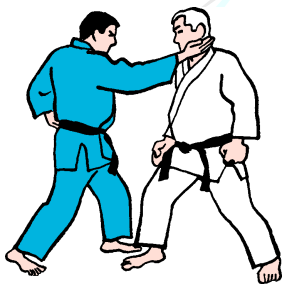
Serie C



Jodan Tsuki  
Ziel: Gesicht



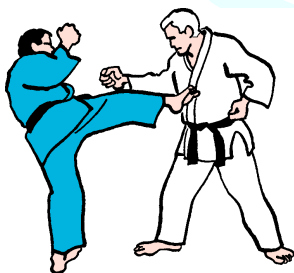
Chudan Tsuki  
Ziel: Solar Plexus, Magen



Shuto Uchi  
Ziel: Seitlicher Hals



Mae Geri  
Ziel: Solar Plexus, Magen



Mawashi Geri  
Ziel: Solar Plexus, Magen  
Tori kann links einen Schritt zurückweichen und sich leicht nach links abdrehen.

## Serie D



Messerstich von oben.

Ziel: Linke Halsbeuge



Gerader Messerstich von vorne

Ziel: Bauch



Verkehrter seitlicher oder diagonal von oben nach unten geführter Messerstich

Ziel: Rechte Halsbeuge oder seitlicher Hals.



Gerader Stockschlag von oben.

Ziel: Kopf



Seitlich oder diagonal von oben nach unten geführter Stockschlag.

Ziel: Linke Schläfe von Tori.

## Anhang 3: Gesundheitsrichtlinien

### **1. Personal:**

Die Reinigungsmittel für die Matten sind von den Pflegemitteln der Samariter zu trennen.

Die Samariter dürfen nicht zur Pflege der Matten eingesetzt werden.

beim Arbeiten mit Blut sind Handschuhe obligatorisch (auch für die Kampfrichter)

das Pflegepersonal setzt sich zusammen aus Samaritern, Kuatsuinstruktoren, Physiotherapeuten und Ärzten:

- bei den SM ist die Anwesenheit eines Arztes oder Rettungssanitäters obligatorisch.
- bei wichtigen nationalen Turnieren muss zusätzlich zu den Samaritern ein Arzt, Rettungssanitäter oder ein Physiotherapeut anwesend sein.
- Bei wichtigen regionalen Turnieren müssen Samariter vorhanden sein.

### **2. Standort:**

das Pflegepersonal muss so stationiert sein, dass es die Kämpfe sehen kann

das Pflegepersonal muss ständig direkte Sichtverbindung zur Kampffläche haben

Verletzte müssen ohne Behinderungen transportiert werden können

der Pflegeraum muss sich auf der gleichen Höhe und Seite wie die Sanitäter befinden und von der Öffentlichkeit geschützt sein

die Zufahrt der Ambulanz muss gewährleistet sein.

### **3. Material:**

Erste Hilfe - Material (Samariter) muss vorhanden sein

Eis muss während der ganzen Wettkampfdauer vorhanden sein

Möglichkeit zum Waschen der Hände oder mindestens zum Desinfizieren der Hände muss gegeben sein

getrennte Abfallbehälter müssen vorhanden sein (Alu, Glas....), v.a. für Kinderturniere

Nackenstützen müssen vorhanden sein, v.a. für Erwachsenenturniere

Watte muss vorhanden sein (v.a. bei Nasenbluten)

mindestens eine Tragbahre (sollte von Beginn weg vorhanden sein)