

Jiu – Jitsu Wettkampffregeln

Kampfrichter

1. Der Kampfrichter sollte mindestens den 1. Dan im Jiu-Jitsu besitzen.
2. Er muss im Besitz einer gültigen Kampfrichterlizenz sein.
3. Er hat die Verantwortung auf der Matte.
4. **Kleidung:** Weißes Hemd, schwarze lange Stoffhose, schwarze Mattenstiefel, schwarze Socken, rote Armbinde am rechten Arm. Es ist kein Schmuck / Körperschmuck erlaubt. Ehering abnehmen oder abkleben.
5. Bei einem unerfahrenen Kampfrichter muss ein Spiegel gestellt werden.

Hauptkampfrichter

1. Er ist Ansprechpartner für den Kampfrichter sowie für Proteste.
2. Er darf nicht in das Kampfgeschehen eingreifen, Rücksprache darf nur nach Kampfbende oder in den Pausen erfolgen.
3. Der Hauptkampfrichter hat das letzte Wort und dieses ist für alle bindend.
4. Er muss im Besitz einer gültigen Kampfrichterlizenz sein.
5. **Kleidung:** Weißes Hemd, schwarze lange Stoffhose.
6. Es ist kein Schmuck / Körperschmuck erlaubt. Ehering abnehmen oder abkleben.

Kampfgericht

Wertungstabellenführer (WTB)

1. Der WTB muss mindestens den 3. Kyu (Blau) im Jiu-Jitsu besitzen und 16 Jahre alt sein.
2. **Kleidung:** Weißes Hemd, schwarze lange Stoffhose.
3. Ist verantwortlich für die Punkteverteilung, die der Kampfrichter anzeigt.
4. Ist zweiter Kampfrichter und kann somit bei Unstimmigkeiten Rücksprache mit dem Kampfrichter halten. Letztes Wort hat der Kampfrichter.
5. Er sollte im Besitz einer gültigen Kampfrichterlizenz sein.

Zeitnehmer der Festhalter:

1. **Kleidung:** Weißes Hemd, schwarze lange Stoffhose.
2. Nimmt die Zeit für die Festhalter die der Kampfrichter anzeigt.
3. Muss mit den Kampfrichtergesten vertraut sein.

Zeitnehmer der Gesamtzeit:

1. **Kleidung:** Weißes Hemd, schwarze lange Stoffhose.
2. Nimmt die Gesamtzeit des Kampfes.
3. Muss mit den Kampfrichtergesten vertraut sein.

Listenführer:

1. **Kleidung:** Weißes Hemd, schwarze lange Stoffhose.
2. Schreibt die Kampflisten für die Hauptrunde (Weiße Liste) und die Trostrunde (Blaue Liste).

Gewichtsklassen

Schüler bis 13 Jahre: -22kg, -25kg, -28kg, -31kg, -35kg, -40kg, -45kg, -50kg, -55kg, +55kg,...

Jugend 14-17Jahre: -50kg, -55kg, -60kg, -65kg, -70kg, -75kg, +75kg, ...

Damen ab 18 Jahren: -50kg, -55kg, -60kg, -65kg, -70kg, -75kg, +75kg, ...

Herren ab 18 Jahren: -60kg, -65kg, -70kg, -75kg, -80kg, -85kg, -90kg, -95kg, +95kg,...

Kampfzeiten

Schüler: 2x2 Minuten mit 1 Minute Pause, Festhalterzeit 10 Sekunden

Jugend: 2x2 Minuten mit 1 Minute Pause, Festhalterzeit 10 Sekunden

Damen: 2x3 Minuten mit 1 Minute Pause, Festhalterzeit 15 Sekunden

Herren: 2x3 Minuten mit 1 Minute Pause, Festhalterzeit 20 Sekunden

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

Kampfarm/Wertungsart

Brasilianisches Poolsystem.

Wertung

Kampfpunkt (1 Punkt):

Für alle technisch guten Würfe (Fallen auf Rücken, Seite oder Gesäß) und Haltegriffe.

Bei einem Kampfpunkt wird der Kampf nicht unterbrochen.

Siegpunkt (3 Punkte):

Für alle Würgetechniken, Hebeltechniken oder durch Abklopfen des Gegners. Der Kampf wird unterbrochen. Der Kampfrichter kann im guten Ansatz unterbrechen und den Siegpunkt vergeben.

Ermahnung:

0 Punkte

Verwarnung:

1 Punkt für den Gegner (3 Verwarnungen ergeben die Disqualifikation für das ganze Turnier!).

Disqualifikation:

3 Punkte für den Gegner.

Arbeitssieg:

1 Punkt für den Sieger.

Kampfaufgabe:

3 Punkte (nicht zum Kampf angetreten, Verletzung).

Der Kampfrichter kann Hebeltechniken oder Würgetechniken lösen wenn nach 5 Sekunden keine Wirkung erkennbar ist!

Protest

Ein Protest kann nur vom Trainer / Coach (er darf nicht Teilnehmer am Wettkampf sein) an den Hauptkampfrichter eingereicht werden. Protestgebühr beträgt 150€.

Kampffläche

Die Kampffläche muss mindestens 5x5m groß sein und darf 10x10m nicht überschreiten. Die Mattenstärke muss 4cm bis 6cm betragen.

Außerhalb dieser Fläche muss ein deutlich erkennbarer Sicherheitsbereich sein, dieser kann durch einen farbigen Mattenrand oder durch ein Sicherheitsklebeband gekennzeichnet werden.

In der Mitte der Kampffläche befindet sich eine Markierung.

Kampfbekleidung

Vorschriftsmäßiger Gi: Jacke muss das Gesäß und die Ärmel den halben Unterarm bedecken, die Hose muss die Waden bedecken. Auf der linken Seite sollte das Vereinswappen angebracht sein.

Getragen wird der entsprechende Gürtel der Graduierung.

Herrn, Jugend-Jungen und Schüler-Jungen tragen unter dem Gi **kein** Unterhemd oder T-Shirt,

Frauen, Jugend-Mädchen und Schüler-Mädchen tragen einen **Weißes Body o.ä.**

Mattenschuhe, soweit vorhanden, müssen aus weichem Material bestehen.

Bandagen dürfen nicht mit Metallklammern befestigt sein.

Es darf keine Art von Körperschmuck getragen werden (lässt sich dieser nicht entfernen, so muss es abgeklebt werden.)

Lange Haare sind zusammenzubinden. Finger- und Fußnägel sind kurz zu schneiden.

Die jeweiligen Betreuer sind für die Ausführung verantwortlich.

Beim Kampfbeginn sind die Gürtel entsprechend zu wechseln.

Betreuer

Während der Pause sitzen die Kämpfer am Mattenrand, sie werden von ihren Betreuern betreut, sehr leise Ratschläge des Betreuers sind erlaubt, jedoch **nicht** das verabreichen von **Getränken oder Nahrung**.

Bei einer Verletzung darf der Betreuer seinem Kämpfer **keine** Ratschläge geben.

Das Rufen von Unsportlichen Aktivitäten sowie Respektloses Verhalten gegenüber der Kämpfer sowie des Kampfrichters ist verboten und kann mit einer Ermahnung, Verwarnung bis hin zu einer Disqualifikation des Kämpfers führen.

Es darf nur ein Betreuer pro Kämpfer gestellt werden!

Der Betreuer muss den Kampfrichter über eine Asthmatische Erkrankung/Epilepsie/o.ä. Krankheiten des Kämpfers informieren. Der Betreuer darf nur nach Aufforderung des Kampfrichters die Matte betreten.

Erlaubte Techniken

1. Alle Würfe aus dem Jiu-Jitsu, Judo sowie Hand-, Arm-, Fuß-, Bein-, Schulterhebel und die Nierenschere sind erlaubt.
2. Hebel müssen Ruck frei angesetzt werden. Würgegriffe mit dem Arm und dem Gi sind erlaubt.
3. Alle Techniken müssen fair und kontrolliert durchgeführt werden. Gute Hebeltechniken kann der Kampfrichter schon im Ansatz Bewerten.
4. Jeder Kämpfer ist verpflichtet abzuklopfen, „Halt!“ zu rufen oder den Kampf aufzugeben, bevor eine Verletzung ausgelöst wird!
5. Beim Ausheben der Nierenschere müssen beide Füße stehen und es muss mindestens 20cm ausgehoben werden.
6. Die seitliche Ansprung Schere ist erlaubt.

Verbotene Handlungen

1. Verbotene Kampftechniken werden mit einer Ermahnung bestraft, bei Wiederholung mit einer Verwarnung.
2. Verboten ist es mit dem Körper das Gesicht zu bedecken.
3. Ruckartige oder stoßende Techniken, Reißen an Nase, Ohren, Gesicht oder Haaren, Finger oder Zehen verdrehen, Tritte und Schläge, drücken in Weichteile.
4. Das Sprechen auf der Matte.
5. Abfällige Bemerkungen oder Gesten zum Gegner oder Kampfrichter.
6. Den Gegner nach hinten über die Wirbelsäule ziehen.
7. Mattenflucht oder seinen Gegner bewusst zum Mattenrand bewegen / drängen.
8. Nackenhebel sind strengstens verboten.
9. Beim selbst eindrehen eines Nackenhebels wird gelöst, es folgt eine Ermahnung, bei Wiederholung erfolgt eine Verwarnung.
10. Alle gedrehten Hebel sind verboten.
11. Steht ein Kämpfer und der andere befindet sich in der Bodenlage, wird der Kampf unterbrochen und der Kampf beginnt erneut im Stand.
12. Würgen mit Handkante, Fuß, Faust, oder Knöchel auf den Kehlkopf.
13. Ansprungschere bei Kinder und Jugendlichen.
14. Nervendruckpressen, Ausnahme besteht bei der Nierenscheren-Befreiung.
15. Selbst dem Kampf ausweichen oder nach außen flüchten.

Jeder Kämpfer ist verpflichtet die Techniken so auszuführen dass der Gegner die Zeit hat abzuklopfen.

Wettkampfteilnahme

Jeder Teilnehmer bestätigt bei der Anmeldung dass er sportgesund ist und Ihm die Wettkampfregeln bekannt sind. Eine Sportärztliche Untersuchung muss nachgewiesen werden und darf nicht älter als 2 Jahre alt sein.

Kampfbeginn

Nach dem ersten Aufruf des Listenführers haben die Kämpfer 2 Minuten Zeit um den Kampf anzutreten. Erscheint ein Kämpfer nicht wird er ein zweites Mal aufgerufen, er hat wieder 2 Minuten Zeit zu erscheinen. Sollte er wieder nicht erscheinen, wird der Kampf zugunsten des Gegners gewertet. Die Kämpfer kommen mit entsprechendem Gürtel (Rot für den zuerst aufgerufenen, Weiß für den zweit aufgerufenen) auf die Matte und folgen den Anweisungen des Kampfrichters.

Kampfende

Der Kampf ist beendet wenn:

1. Nach Ablauf der Zeit
2. Punkteunterschied von 4 Punkten (4:0 / 5:1 usw.)
3. Aufgabe
4. Nicht Angetreten
5. Disqualifikation
6. Verletzung

Am Ende des Kampfes stellen sich die Kämpfer gegenüber in der Mitte der Kampffläche. Der Kampfrichter gibt den Sieger bekannt. Der Sieger meldet sich **Unverzüglich!** beim Listenführer.

Verlängerung

Sollte es zu einem Unentschieden nach der Regulären Kampfzeit kommen, wird eine Pause von einer Minute eingelegt und eine Minute Nachgekämpft. Sollte sich in dieser Zeit kein Sieger ergeben, wird sich der Kampfrichter mit dem WTB beraten und einen Arbeitssieg (Wurfansätze, nicht durchgezählte Haltegriffe, Aktivität) Aussprechen.

Verletzungen

Sollte es zu einer Verletzung kommen, hat der Verletzte 5 Minuten Regenerationszeit. Der Sanitäter oder Mannschaftsführer / Coach entscheidet, ob der Kämpfer weiter kämpfen kann.

Hat der unverletzte Kämpfer die Verletzung mutwillig oder fahrlässig verschuldet, wird dem Verletzten der Sieg zugesprochen. Der Kampfrichter kann sich mit dem Hauptkampfrichter

besprechen ob der Verursacher Disqualifiziert wird.

Mannschaftsführer / Coach

Er hat auf die vorschriftsmäßige Kleidung seiner Wettkämpfer zu achten. Er wird gefragt wenn einer seiner Kämpfer betroffen ist, wenn es um Gewichtsklassenmischungen geht. Er kann Proteste beim Hauptkampfrichter einlegen. Er Vertritt den Verein / Dojo für die gesamte Meisterschaft

Kommandos

Achtung	Kämpfer und Kampfgericht bereiten sich auf den Kampf vor
Kämpft	Der Kampf beginnt
Lösen	Die Kämpfer lösen und stellen sich in Mattenmitte auf
Halt	Die Kämpfer halten ihre Position ohne sie zu Verändern
Haltegriff	Der Kämpfer (Rot oder Weiß) hat einen Festhalter
Haltegriff gelöst	Der Festhalter wurde gelöst und wird nicht weiter Bewertet
Zeit	Die Gesamt Kampfzeit wird gestoppt / Pausiert
Kampfpunkt	1 Punkt für Rot oder Weiß
Siegpunkt	3 Punkte für rot oder Weiß
Ermahnung	Kampf wird Unterbrochen. Der Kämpfer wird auf einen Regelverstoß hingewiesen
Verwarnung	Kampf wird Unterbrochen durch erneuten Regelverstoß, Kampfpunkt für den Gegner. Bei 3 Verwarnungen erfolgt die Disqualifikation.