

SHDK e.V.

柔術



Wettkampfregelein

Jiu-Jitsu

Kumite-Shiai

## **1. Mattenfläche**

Die gesamte Mattenfläche besteht aus Kampffläche, Warnfläche und Sicherheitsfläche. Die gesamte Matte muß mindestens 10 x 10 m groß sein und mit Kunststoff oder Stoff bedeckt sein.

Die Kampffläche beträgt 4 x 4 m. Umgeben wird sie von einer 1 m breiten Warnfläche. Um die Gesamtfläche aus Kampffläche und Warnfläche befindet sich eine 2 m breite Sicherheitsfläche.

Rund um die Mattenfläche muß sich eine 1 m breite Sicherheitszone befinden. Die Zuschauer müssen mindestens 1 m von der Matte entfernt sein.

Im Idealfall sind Kampf- und Sicherheitsfläche in grün, die Warnfläche in rot zu halten. Eine Verwendung anderer Farben ist zulässig. Die drei Flächen müssen jeweils eine einheitliche Farbe aufweisen.

Lediglich auf der Sicherheitsfläche sind farbliche Markierungen für die Betreuer- und Kampfrichterpositionen zulässig.

Die Matte sollte aus handelsüblichen Teilen bestehen und aus gepresstem Schaumstoff gefertigt sein. Sie muß fest sein und den Aufschlag nach dem Fallen mindern.

Die Matten dürfen weder rutschig noch rauh sein. Die Mattenfläche muß ohne Zwischenräume ausgelegt sein. Harte und gefährdende Gegenstände müssen mindestens 1 m vom äußersten Rand der Sicherheitsfläche entfernt sein.

Entsprechen die Matten nicht den Vorschriften, so haben die Kampfrichter unverzüglich den sportlichen Leiter der Veranstaltung zu informieren.

Dem sportlichen Leiter obliegt die gesamte Verantwortung für seine Entscheidung, wie bei nicht regelgerechtem Zustand zu verfahren ist.

In diesem Fall ist vor Beginn der Veranstaltung das schriftliche Einverständnis der Wettkämpfer und Betreuer einzuholen.

## 2. Kampfflächenbegrenzung

Der Kampf muß auf der Kampffläche ausgetragen werden.

Außerhalb der Kampffläche befindet sich ein Kämpfer, wenn

- Er die Sicherheitsfläche berührt
- Er sich länger als 5 Sekunden mit beiden Beinen oder mit mehr als der Hälfte des Körpers auf der Warnfläche befindet (Gilt nicht bei Haltegriffen)

Hat ein Kampf begonnen, dürfen die Kämpfer die Kampffläche nur verlassen, wenn sie Genehmigung durch den Hauptkampfrichter erhalten.

Ausnahmen sind Bodenkampffaktionen, wenn sie auf der Wettkampffläche begonnen werden. Gerät ein Kämpfer im Bodenkampf mit mindestens der Hälfte des Körpers auf die Sicherheitsfläche, wird der Kampf unterbrochen und es wird bis zu diesem Zeitpunkt gewertet.

## 3. Kampfgericht

Die Kämpfe werden von einem Hauptkampfrichter und zwei Seitenkampfrichtern geleitet. Alle Kampfrichter bewegen sich auf oder neben der Mattenfläche, um einen günstigen Standort zu den Kämpfern einzunehmen. Bei Unstimmigkeiten kann jeder Kampfrichter durch Anzeige eine Kampfrichterbesprechung veranlassen, wobei durch Mehrheitsbeschluß eine Entscheidung herbeigeführt werden muß.

Desweiteren müssen ein Zeitnehmer und ein Schreiber für das Kampfgericht eingesetzt werden.

Entscheidungen in Sachfragen, die von der Mehrheit der Kampfrichter getroffen werden, sind nicht anfechtbar.

Lediglich gegen Formfehler kann beim 'Obersten Kampfgericht' ein Protest eingelegt werden.

Es sollte möglichst kein Hauptkampfrichter vom Verein einer der aktuellen Kämpfer eingesetzt werden.

Äußerungen der Kämpfer gegenüber den Kampfrichtern haben erst zu erfolgen, wenn der Kämpfer durch Erheben einer Hand eine Wortmeldung angezeigt hat und der Kämpfer zum Sprechen aufgefordert wurde.

Entscheidungen bei formellen Fehlern können entweder

- Durch die Kampfrichter selbst oder
- durch das oberste Kampfgericht

widerrufen werden, auch wenn die Kampfrichter bereits die Wettkampffläche verlassen haben.

Die Gewichtsklasse muß aufgerufen sein. Der Kämpfer hat grundsätzlich sofort und kampfbereit zu erscheinen (mit voller Ausrüstung).

Bei Nichterscheinen erfolgen drei Ausrufe in einem Zeitabstand von je 20 Sekunden. Diese Zeit beginnt mit dem ersten Aufruf zum Erscheinen auf der Matte. Bei Nichtantreten in der vorgegebenen Zeit wird der Kampf 3:0 gegen den Nichtangetretenen gewertet.

## **4. Kleidung**

Die Kämpfer tragen einen reißfesten, offenen Budo-Anzug. Ellenbogen und Knie müssen durch den Anzug bedeckt werden. Um die Hüfte ist über der Jacke der Gürtel zu tragen. Dieser muß fest genug sein, die Jacke zusammenzuhalten.

Der erstgenannte Kämpfer trägt einen roten, der zweitgenannte einen weißen Gürtel. Anstelle des weissen Gürtels kann auch ein blauer Gürtel verwendet werden.

Damen tragen unter der Jacke ein nichtdurchsichtiges Kleidungsstück bzw. einen einteiligen Anzug. Bei den Herren ist ein Kleidungsstück unter der Jacke erlaubt.

Auf dem Anzug sind Aufnäher, die Vereins-oder Kaderzugehörigkeit anzeigen, erlaubt. Aufdrucke oder Aufnäher, die serienmäßig vom Hersteller angebracht sind (z.B. Artikelbezeichnung, Firmenembleme usw.) sowie der Aufdruck Jiu-Jitsu bzw. Nationenzugehörigkeit auf dem Anzug sind ebenfalls zugelassen.

Für Werbung ist beim Landes-/Bundessportwart eine Genehmigung zu beantragen.

## **5. Schutzausrüstung**

Beim Jiu-Jitsu-Kampf müssen Handschutz und Tiefschutz getragen werden.

Für Jugendkämpfe ist zusätzlich ein Mundschutz Pflicht.

Weitere Schutzausrüstung (z.B. Brust- Schienbein- Fuß- oder Kopfschutz) sind zugelassen.

Das Tragen eines Brustpanzers ist wegen der Griffbeeinträchtigung beim Wurf nicht erlaubt.

Die verwendeten Schützer müssen vom DDK für den Wettkampf zugelassen sein. Die Zulassung wird durch den Sportwart ausgesprochen. Im Einzelfalle entscheidet der Turnierleiter vor Ort.

## **6. Persönliche Anforderungen**

Die Kämpfer müssen ihre Nägel kurzgeschnitten halten. Sie dürfen keine Gegenstände tragen, die den Gegner gefährden oder verletzen könnten.

Die Kampfrichter haben sich vor Kampfbeginn von der Einhaltung dieser Bestimmungen überzeugen.

Lange Haare müssen zusammengebunden werden. Dies muß mit einem weichen Material geschehen. Haarklammern usw. sind nicht erlaubt. Die Kämpfer haben die entsprechende Hygiene an den Tag zu legen.

Brillen sind nicht gestattet. Das Tragen von Kontaktlinsen jedoch ist gestattet.

Kann oder will sich ein Kämpfer nicht an diese Punkte halten, soll der Kampfrichter den Gegner zum Sieger durch Aufgabe erklären.

## **7. Beginn, Ende und Ergebnis des Kampfes**

Vor Beginn des Kampfes grüßen beide Kämpfer zuerst in Richtung des Hauptkampfrichters und dann zueinander.

Der Kampf beginnt mit dem Kommando *'Hajime'* und endet mit dem Kommando *'Mate'*.

Beide Kämpfer kehren beim Kommando *'Mate'* auf ihren Ausgangspunkt zurück.

Der Hauptkampfrichter zeigt nach Beendigung des Kampfes mit dem ausgestreckten Arm in Schulterhöhe auf den Sieger.

Das Ende der Kampfzeit wird durch die Zeitnehmer ausgerufen und mit einem sichtbaren Zeichen verdeutlicht.

Die Techniken zählen bis zum *'Mate'* eines Kampfrichters. Jede Wurf-, Schlag-, Tritt- oder Haltetechnik, die gleichzeitig mit oder vor diesem Zeichen beginnt, ist bis zum Ende zu werten.

Eine Verletzungs- oder Haltetechnikzeit muß vom Kampfrichter begonnen und beendet werden.

## **8. Kampfdauer**

Die Kampfdauer beträgt in allen Klassen eine Runde zu 2 Minuten. Bei jeder Kampfunterbrechung wird die Zeit angehalten.

Bei Punktegleichheit wird der Kampf um 1 Minute verlängert (nicht im Pool-System).

Sollte nach Verlängerung des Kampfes weiterhin Punktegleichheit bestehen, so wird der Kampf um jeweils weitere 30 Sekunden verlängert (nicht im Pool-System).

Im Poolsystem ist nach Beendigung aller Kämpfe des Pools in der Reihenfolge Siegpunkte, Kampfpunkte, direkter Vergleich zu entscheiden. Sollte dann immer noch Gleichstand bestehen, so ist ein Entscheidungskampf anzusetzen.

Sieger ist der Kämpfer, der nach Beendigung der Kampfzeit die meisten Punkte erzielt hat. Der Kampf ist jedoch vorher mit technischem K.O. zu bewerten, wenn ein Kämpfer mit 6 oder mehr Punkten in Führung geht.

Allen Kämpfern ist zwischen den weiteren Kämpfen eine Erholungszeit von mindestens der letzten Kampfzeit (effektiv) zu gewähren.

## **9. Kampfunterbrechung**

Der Kampf kann mit dem Kommando *'Mate'* unterbrochen werden:

- bei Verlust oder Beschädigung der Schutzausrüstung/Kleidung (nicht bei Hebelansatz)
- bei verbotenen Techniken
- wenn eine Verletzung vorliegt
- wenn einer der Kampfrichter es für notwendig erachtet
- wenn die Haltegriffzeit beendet ist
- wenn ein Kämpfer im Falle einer Würge- oder Hebeltechnik nicht selbst abschlagen kann

## 10. Erlaubte Techniken

Erlaubt sind

*alle kontrolliert ausgeführten:*

- **Schlag-, Stoß und Tritstechniken oberhalb der Gürtellinie**

Schläge sind nur mit der Faust zulässig. Faust- und Fußstechniken zum Kopf müssen vor dem Ziel abgestoppt werden bzw. dürfen leicht berühren, es muß aber erkennbar sein, daß die Technik zum Kopf weitergeführt werden könnte, nach Griffkontaktaufnahme sind **kontrollierte** Schlag-, Stoß und Tritstechniken erlaubt. Lowkicks sind verboten – dies gilt nicht für angetäuschte Lowkicks. Kniestöße sind ebenfalls verboten. Erlaubte Trefferzonen sind der gesamte Oberkörper sowie der Kopf. Treffer auf die Arme werden nicht gewertet.

- **Wurfstechniken**

- **Hebelstechniken**

Erlaubt sind nur Hebel an Ellenbogen, Hand, Schulter, Bein und Fuß.  
Im Jugendbereich erfolgt Abbruch im Ansatz durch den Kampfrichter.  
Bein und Fußhebel sind nur am Boden zulässig.

- **Würgestechniken**

Würgegriffe, die auf die Halswirbelsäule wirken sind verboten.  
Im Jugendbereich erfolgt Abbruch im Ansatz durch den Kampfrichter.

- **Haltetechniken**

Beginn der Haltetechnik durch *'osae-komi'*

Das bedeutet:

1. Der Gehaltene muß kontrolliert in der Bodenlage gehalten werden, Oberkörper befindet sich auf Rücken, Seite oder Bauch.
2. Der Haltende muß mit seinem Körper über oder auf gleicher Höhe mit dem Körper des Gehaltene befinden.
3. der Gehaltene darf nicht mehr aufstehen können.

Ende der Haltetechnik durch *'toketa'* (*gelöst*), wenn der Gehaltene mit seinem Körper höher als der Haltende kommt oder der Gehaltene sich aus der kontrollierten Bodenlage befreit.

Ende der Haltetechnik durch *'mate'*, wenn der Gehaltene 20 Sekunden gehalten wurde.

## **11. Unerlaubte Handlungen**

Nicht erlaubte Handlungen ziehen unmittelbar eine Strafe nach sich.

Alle leichten, verbotenen Handlungen sind zunächst zu ermahnen.

### **Leichte, verbotene Handlungen:**

Bei diesen Handlungen kann der Gegner einen Punkt zugesprochen bekommen.

- beim Schlagen und Treten eines am Boden liegenden Gegners
- bei Hebeltechniken an Fingern oder Zehen
- für die Nierenschere (muß zugezogen sein)
- bei Passivität von einem oder beiden Kämpfern
- bei unkontrollierten Angriffen (Eigengefährdung)
- der Kämpfer hält sich länger als 5s mit dem ganzen Körper bzw. mit beiden Füßen auf der Warnfläche auf
- bei Verlassen der Kampffläche aus eigenem Antrieb (Mattenflucht)
- die Kämpfer unternehmen Aktionen nach 'mate'
- Beleidigung oder Mißachtung des Kampfgerichtes durch den Betreuer

### **Verbotene Handlungen**

Bei diesen Handlungen erhält der Gegner stets einen Punkt, außerdem ist mit der dritten verbotenen Handlung eine Disqualifikation auszusprechen. Der Kampf wird in diesem Fall mit 6 :0 Punkten für den Gegner gewertet.

- der Kämpfer begeht die gleiche leichte verbotene Handlung ein zweites Mal (im Ermessen des Kampfrichters)
- bei zu hartem Kontakt
- falls der Gegner vorsätzlich außerhalb der Warnfläche geworfen bzw. gestoßen wird
- bei Nichtbefolgung der Kampfrichteranweisungen
- bei unflätigen Bemerkungen/Gesten in Richtung Gegner oder Kampfrichter
- bei verbotenen Schlag-, und/oder Trittechniken

### **Schwere, verbotene Handlungen**

Die Bestrafung zieht als unmittelbare Folge die Disqualifikation nach sich. Der Kampf wird mit 6:0 Punkten für den Gegner gewertet. Bei der zweiten schweren verbotenen Handlung wird der Kämpfer vom gesamten Wettbewerb ausgeschlossen.

- falls vorsätzlich Techniken angewendet werden, die darauf abzielen den Gegner zu verletzen
- bei der Durchführung oder dem erkennbaren Vorsatz, den Gegner mit einer Würgetechnik oder einem Hebel zu werfen
- bei grob unsportlichem Verhalten

## 12. Wertung und Punktevergabe

Die Wertung wird am Kampfrichtertisch fortlaufend mitgeschrieben.

Die zu vergebende Wertung muß von der Mehrheit der Kampfrichter angezeigt worden sein.

Geben alle drei Kampfrichter eine unterschiedliche Wertung, so zählt der Mittelwert.

Hat ein Kampfrichter nichts gesehen, so zeigt er dies durch das entsprechende Zeichen an.

Alle Kampfrichter vergeben die Punkte für Schläge, Tritte und Würfe. Die Punkte für Haltetechniken, Hebeltechniken, Würgetechniken und Verwarnungen sind nur vom Hauptkampfrichter zu vergeben.

Punktevergabe:

- Schläge zu Kopf und Körper/Tritte zum Körper = 1 Punkt
- Tritte zum Kopf = 2 Punkte
- Schlag- und Trittserien = bis zu 3 Punkte (für neue Punktevergabe muß Serie beendet gewesen sein)
- Würfe, die klar erkennbar waren und mit Energie ausgeführt wurden = 3 Punkte
- Würfe, die erkennbar waren und mit Energie ausgeführt wurden = 2 Punkte
- Würfe, die nicht erkennbar waren oder nicht mit Energie ausgeführt wurden = 1 Punkt
- Hebel = 2 Punkte
- Würgegriffe = 2 Punkte
- Haltegriffe ab 10 Sekunden = 1 Punkt
- Haltegriffe ab 20 Sekunden = 2 Punkte
- Abklopfen des Gegners bei Hebel, Würge- oder Haltegriff = 3 Punkte (inklusive Technikwertung, d.h. 2 Punkte Technik, 1 Punkt Abklopfen)

Trefferfläche ist der Körper oberhalb der Gürtellinie, jedoch ohne die Arme.

Bei Wurftechniken erfolgt bei Landung des Geworfenen auf den Knien oder den Händen keine Wertung. Wurftechniken aus der Bodenlage sind möglich.

Hebeltechniken zählen auch dann, wenn während der Kampfzeit, unmittelbar nach Hebelwirkung ärztliche Hilfe in Anspruch genommen wird.

Die Zeitnahme bei Haltetechniken erfolgt auf Zeichen und Kommando 'osae-komi' vom Hauptkampfrichter. Die Zeit muß erfüllt sein, um die entsprechenden Punkte zu bekommen.

Beginnt eine Haltetechnik vor Kampfende, so wird die Kampfzeit solange verlängert, bis

1. der Haltegriff gelöst ist oder
2. die 20s Haltezeit vorbei sind oder
3. bis der Gehaltene abklopft

## **13. Verletzungen**

Wenn ein Kampf wegen Verletzung eines Kämpfers unterbrochen wird, können die Kampfrichter eine maximale Erholungszeit von einer Minute gewähren.

Wenn ein Kämpfer wegen einer Verletzung nicht mehr in der Lage ist, den Kampf fortzuführen, erfolgt durch das Kampfgericht die Entscheidung:

1. ist die Verletzung dem verletzten Kämpfer zuzuschreiben, so verliert dieser den Kampf mit 6:0 Punkten
2. ist die Verletzung dem nicht verletzten Kämpfer zuzuschreiben, so verliert dieser den Kampf mit 6:0 Punkten

Das Kampfgericht kann einen Kämpfer bei einer möglichen Gesundheitsgefährdung nach Absprache mit dem Arzt/dem medizinischen Personal das Weiterkämpfen untersagen.

Bei starken Kopftreffern, die zur Bewußtlosigkeit führen oder nach denen der Kämpfer Ausfallerscheinungen zeigt, ist ein Kampfverbot für das Turnier und eine Wettkampfsperre für weitere 4 Wochen auszusprechen. Diese Sperre des Kämpfers wird ebenso wie Sperren aufgrund groben, unsportlichen Verhaltens im Paß eingetragen. Eine Wettkampfteilnahme ist erst wieder mit ärztlichem Attest möglich.

## **14. Betreuer/Trainer**

Jeder Kämpfer kann einen Betreuer/Trainer mit an die Matte bringen. Der Betreuer hält sich an der Seite hinter seinem jeweiligen Kämpfer auf.

Bei Mißachtung des Kampfgerichtes kann der Betreuer der Matte verwiesen werden. Mißachtungen sind u.a. Beleidigung der Kampfrichter, Auspfeifen von Entscheidungen, mehrmaliges Betreten der Matte ohne Aufforderung, Aufforderung zu verbotenen Techniken usw.

Für Fehlverhalten des Betreuers kann der Kämpfer bestraft werden.

Bei wiederholtem Fehlverhalten der Zuschauer oder der Betreuer kann der Kampfrichter den Kampf abbrechen. Dieser kann neu angesetzt oder aus der Wertung genommen werden.

Sowohl Kämpfer als auch Trainer/Betreuer sind Anweisungen und Unterhaltungen an und auf der Matte nur in der deutschen oder englischen Sprache zu gestatten.

## **15. Situationen, die von diesen Regeln nicht erfaßt werden**

Wenn eine Situation entstehen sollte, die von diesen Regeln nicht erfaßt wird, so soll sie von den Kampfrichtern behandelt und entschieden werden.

## Einteilung der Altersklassen

- Senioren nach Vollendung des 18. Lebensjahres
- Jugend A 16 – 17 Jahre
- Jugend B 14 – 15 Jahre
- Jugend C 12 – 13 Jahre
- Jugend D 10 – 11 Jahre
- Jugend E 06 – 09 Jahre

## Einteilung der Gewichtsklassen

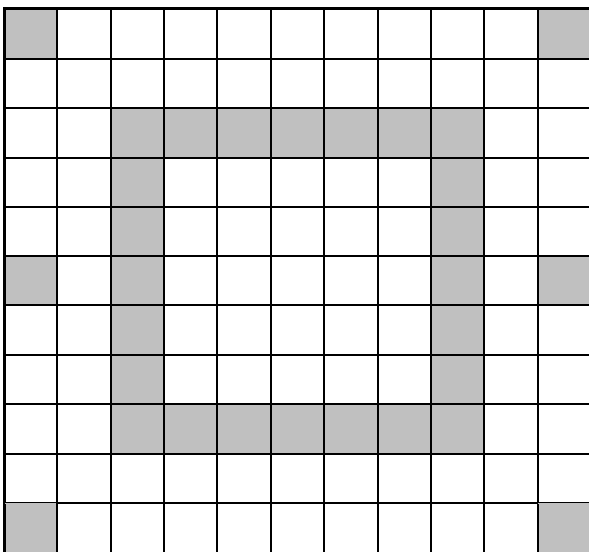
- bis 25 kg
- bis 30 kg
- bis 35 kg
- bis 40 kg
- bis 45 kg
- bis 50 kg
- bis 55 kg
- bis 60 kg
- bis 65 kg
- bis 70 kg
- bis 80 kg
- bis 85 kg
- bis 90 kg

Die Gewichtsklassen über xx kg werden je nach Bedarf vor Ort eingeteilt.

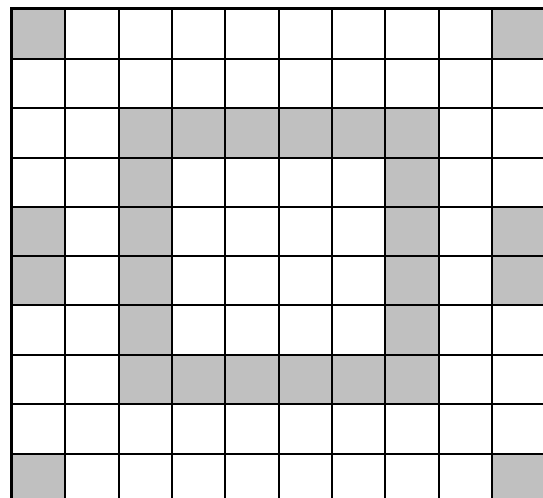
Bei geringer Beteiligung können maximal zwei aufeinanderfolgende Gewichtsklassen zusammengelegt werden.

Die Zusammenlegung von mehr als zwei Gewichtsklassen bedarf der Zustimmung aller in den betroffenen Gewichtsklassen teilnehmenden Kämpfern und Betreuern.

Ebenfalls können Freundschaftskämpfe außerhalb der Wertung vereinbart werden.



**Die Seniorenwettkampffläche muß eine Kampffläche von mindestens 4x4m und höchstens 5x5m aufweisen.**



**Die Jugendwettkampffläche muß eine Kampffläche von mindestens 3x3m und höchstens 4x4m aufweisen.**