

Jiu Jitsu Selbstverteidigung

Wettkampfordnung

Erklärung der Wettkampfregeln Kampfrichter Richtlinien



Dieses Skript beinhaltet die Wettkampfregeln, der Jiu-Jitsu Abteilung, in der IMAF Europa. Erstellt am 01.03.2004, geändert im Januar 2017 und ist auch im Internet unter www.Osaka-dojo.de und dann unter dem Link **IMAF** Europa, nachzulesen.

Autor: Sensei Manfred Schlösser, Fachwart für Jiu-Jitsu in der IMAF
Co-Autor: Petra Gödde

Die Vervielfältigung und Anwendung dieser Unterlagen bedarf der Schriftlichen Zustimmung der Autoren.

Jiu Jitsu Wettkampfregeln

Bei Wettkämpfen wollen wir uns, in einem fairen Vergleich, mit anderen Sportlern freundschaftlich treffen und messen. Falscher Ehrgeiz führt zu Verletzungen und steht im

Gegensatz zum Bushido Gedanken. An erster Stelle stehen Gesundheit und die körperliche Unversehrtheit eines jeden Teilnehmers. Es gibt keine Diskriminierung wegen der Herkunft, Hautfarbe, Religiöser oder Politischer Ausrichtung

Leitung eines Wettkampfes

Die Jiu-Jitsu Kämpfe dürfen nur von ausgebildeten Kampfrichtern gewertet werden.

Listenführer, Zeitnehmen und Wertungstabellenführer müssen ausgebildet sein.

Mindestalter für das Kampfgericht 16 Jahre. Der Wertungstabellenbediener muss mindestens den blauen Gürtel besitzen, da er gleichzeitig die Funktion eines Seitenrichters übernimmt.

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 Wettkampfmatten. Proteste nimmt nur der HKR entgegen, wenn die übliche Protestgebühr hinterlegt wurde.

Der HKR fällt in Absprache mit dem Kampfgericht und dem Mannschaftsführer letztlich die Entscheidung. Die Entscheidung ist verbindlich für beide Seiten.

Die Protestgebühr

- Proteste nimmt nur der HKR entgegen, wenn die Protestgebühr hinterlegt wird.
- Die Höhe der Protestgebühr wird vor dem Turnier festgelegt. Sie wird vom Ausrichter in Absprache mit dem HKR bekannt gegeben.
- Protest kann nur der Mannschaftsführer anmelden.
- Die Protestgebühr wird bei Stattgebung des Protestes an den Mannschaftsführer zurückerstattet.
- Sollte dem Protest nicht stattgegeben werden, wird das Geld für die Ausrüstung von Turnieren verwendet.

Der Kampfrichter KR

Der Kampfrichter leitet auf der Kampfmatte allein den Jiu Jitsu Kampf und trägt die Verantwortung. In Zweifelsfällen oder Unstimmigkeiten darf sich der Kampfrichter mit dem Seitenrichter bzw. Hauptkampfrichter beraten.

Jiu Jitsu Kämpfe dürfen nur ausgebildete Kampfrichter leiten

Die Jiu Jitsu Kampfrichter Kleidung

Weißen Poloshirt (IMAF Referee), graue/schwarze lange Hose, schwarze Mattenstiefel, schwarze Socken, rote Armbinde am rechten Unterarm.

Es ist kein Schmuck / Körperschmuck, erlaubt.

Bei Internationalen Turnieren Blaues Jacket für den Hauptkampfrichter

Das Kampfgericht

Das Kampfgericht besteht aus

einem Listenführer, zwei Zeitnehmern (einer stoppt die Gesamtzeit, der andere die Haltegriffe und bedient auch den Gong), einem Seitenrichter, der gleichzeitig die Wertungstabelle bedient, dem Hauptkampfrichter und dem Kampfrichter. Der Seitenrichter

hat gleichzeitig die Funktion eines Überwachenden und ist bei Unstimmigkeiten erster Ansprechpartner für den Kampfrichter.

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 Kampffläche muss mindestens 5x5 m groß sein, und darf 10x10m nicht überschreiten.

Die Mattenstärke muss mindestens 4cm betragen und 6cm nicht überschreiten. Außerhalb dieser Fläche muss ein deutlich erkennbarer Sicherheitsbereich sein. Dieser kann durch einen farbigen Mattenrand oder durch weiße Klebefläche gekennzeichnet werden und darf von den Kämpfern nicht überschritten werden. Dieses kann eine Ermahnung bzw. Verwarnung des Mattenrichters zur Folge haben. In der Mitte der Matte befindet sich eine farbige Markierung von min. 50x50 cm.

Unvorhergesehene Situationen

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

Wettkampfteilnahme

Jeder Teilnehmer bestätigt mit der Anmeldung und mit dem Antritt beim Turnier, dass er Sport gesund ist, leistungsgerecht trainiert wurde und ihm die Wettkampfregeln bekannt sind. Eine sportärztliche Untersuchung muss im Pass eingetragen sein und darf nicht älter als 2 Jahre sein.

Die JJ Kampf Kleidung

Fester, sauberer, Jiu Jitsu Anzug. Die Jacke muss das Gesäß, der Ärmel den halben Unterarm und die Hose mindestens die Waden bedecken. Auf der linken Seite der Jacke muss das Schul- bzw. Clubabzeichen aufgenäht sein.

Bei Internationalen Meisterschaften wird statt des Clubabzeichens, das IMAF Abzeichen getragen.

Es wird der entsprechende Gurt der Graduierung getragen. Unter dem Anzug sollten Herren einen Tiefschutz tragen. Eventuelle Bandagen dürfen nicht mit Metallklammern zusammengehalten werden. Schmuck jeglicher Art ist verboten. Lange Haare müssen fest mit weichem Material zusammengebunden werden. Haarspangen, Klammen und Brillen (Ausnahme sind Sportbrillen) sind nicht erlaubt. Finger und Fußnägel sind kurz zu halten.

T Shirts sind nur für Damen erlaubt. Legins und Socken sind verboten.

Wegen des engen Schnitts ist das Tragen von Anzügen für das Brasilianische Jiu Jitsu verboten.

Die Mannschaftsführer haben auf diese vorschriftsmäßige Kleidung der JJ Kämpfer zu achten, da sonst die Kampfrichter eine Kampfzulassung ablehnen können.

Kampfbeginn

Nach dem ersten Aufruf durch den Listenführer haben die Kämpfer innerhalb von 5 Minuten an der Mattenfläche zu erscheinen. Ansonsten wird der Kampf zugunsten des Gegners gewertet. Die Kämpfer kommen mit gebundenem Gürtel auf die Matte. Sie bleiben in ca. 3m vor dem Kampfgericht stehen, und verbeugen sich vor dem Kampfgericht. Dann begeben sie sich hinter die Sicherheitslinie, binden im Stand ihren Gürtel ab und legen den Roten (liegt links vom Kampfgericht gesehen) oder Weißen

Gürtel (liegt rechts vom Kampfgericht gesehen), der von Ihnen liegt, um. Rot für den erst Aufgerufenen, weiß für den zweit Aufgerufenen. Dann treten die Kämpfer auf die Kampffläche, verbeugen sich mit dem Mattenrichter zum Kampfgericht, dann zueinander und warten auf das Kommando Fight/ kämpft des Kampfrichters. Mit diesem Kommando ist der Kampf freigegeben.

Das Kampfende

Der Kampf ist beendet:

- nach Ablauf der Kampfzeit
 - wenn ein Kämpfer 4 Punkte Vorsprung 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 Meter 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 Listenführertisch.

Nachkampfzeit

Sollte es zu einem Unentschieden nach der regulären Wettkampfzeit kommen, wird eine Minute nachgekämpft.

- Der Wettkämpfer, der in dieser Nachkampfzeit die meiste Aktivität zeigt (Wurfansätze, nicht ganz durchgezählte Festhalter, Ansätze von Techniken,...) erhält nach Ende der Minute einen Kampfpunkt und gewinnt den Kampf.
- Sollte nach dieser Minute kein Sieger feststehen,
- wird auf die Gürtelfarbe geschaut und derjenige mit dem niedrigeren Kyu Grad gewinnt. (Wir gehen davon aus, dass der höhere Kyu Grad technisch besser kämpfen können sollte)
- Kann der Wettkampf so nicht entschieden werden, muss nochmal eine Minute nachgekämpft werden.
- Hat einer der beiden vorher eine Verwarnung bekommen, ist bei Gleichstand automatisch der Gegner Sieger.

Der Kampfrichter sollte sich mit dem Seitenrichter (WTB) besprechen

Kampfart/Wertungsart:

Gekämpft werden kann nach dem KO Prinzip oder nach dem brasilianischen Pool System mit einer Trostrunde.

Die Wertungsart wird vor Kampfbeginn mitgeteilt.

Die voraussichtlichen Gewichtsklassen:

Schüler bis einschließlich 13 Jahre:

-22kg, -25kg, -28kg, -31kg, -35kg, -40kg, -45kg, -50kg, -55kg, +55kg

Jugend bis einschließlich 17 Jahre:

-50kg, -55kg, -60kg, -65kg, -70kg, -75kg, +75kg

Damen

-50kg, -55kg, -60kg, -65kg, -70kg, -75kg, +75kg

Herren

-60kg, -65kg, -70kg, -75kg, -80kg, -85kg, -90kg, -95kg, +95kg

Sonderklassen

Mini und Golden Oldie Kampfklassen sind möglich und werden bei Bedarf vor Ort zusammengestellt. Nur in der Mini Klasse können weibliche gegen männliche Starter kämpfen.

Doppelstarts

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

Der Gewichtsunterschied darf betragen:

bis 30kg maximal 3kg

von 30kg bis 50kg maximal 5kg

von 50kg bis 80kg maximal 6kg

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

Die Jiu Jitsu Kampftechniken

Alle Techniken müssen fair, kontrolliert und für den Gegner „Schmerzfrei“ durchgeführt werden. Gute Hebeltechniken kann der Kampfrichter schon im Ansatz bewerten. Der Kampfrichter kann die Hebel lösen, wenn nach 5 Sekunden keine Wirkung erkennbar ist. Im JJ Kampf sind alle Techniken aus dem Jiu Jitsu, Judo, Ringen und Sambo erlaubt. Würfe, Armhebel, Handgelenkgriffe, Nackenhebel, Würgegriffe, Schulterhebel, Fuß-, Beuge- und Streckhebel, Scheren mit den Armen, Beinen und Füßen im Stand und am Boden.

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.

Verbotene Handlungen im JJ Kampf

- Unkontrollierte, ruckartige, unfaire Techniken und Bewegungen.
- Würgen mit der Handkante, Fuß, Faust auf der Kehle.
- Handgelenkhebel im Stand.
- Ansprungscheren von vorne bei Kindern und Jugendlichen.
- Kopfansprungscheren.
- Reißen an Ohren, Nase, Haare oder im Gesicht.
- Finger und Zehen verdrehen.
- Tritte, Schläge, mit Wucht ausgeübte Stöße.
- Schlagen und Drücken in die Weichteile oder in das Gesicht.
- Fallen lassen auf dem Partner.
- **Nervendruckpressen, Ausnahme ist die Befreiung aus der Nierenschere (die Ellenbogen drücken seitlich in die Oberschenkel).**

- Den Partner nach hinten über die Wirbelsäule ziehen.
- Den Gegner mutwillig außerhalb der Kampffläche drücken oder werfen. Alle Techniken außerhalb der Kampffläche werden mit einer Verwarnung belegt.
- Selbst dem Kampf ausweichen oder nach außen flüchten.
- Das Gesicht des Partners durch den eigenen Körper verdecken.
- Abfällige Bemerkungen oder Gesten gegen den Gegner, Trainer und Betreuer, dem Kampfgericht, dem Mattenrichter und Offizielle.
- Das Sprechen auf der Matte
 - Verbotene Handlungen müssen je nach Schwere mit einer Ermahnung oder Verwarnung geahndet werden.
 - Jeder Kämpfer ist verpflichtet, die Techniken so auszuführen, dass der Partner die Zeit hat, abzuklopfen.
 - Jeder Kämpfer ist auch dazu 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 der Schulter 30cm von der Matte angehoben hat. Der Wettkämpfer muss auf beiden Füßen stehen, um den Wettkampfgegner auszuheben.
- 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 oder bewerten kann.

Jiu Jitsu Kampftechniken Basic

Der Basic Wettkampf ist für Halbgelb- und Gelbgurte (mit max. 2 Turnieren) bis einschließlich 13 Jahren.

Zielsetzung des Jiu Jitsu Basic Kampfsystems ist es, Kampfneulinge an den Jiu Jitsu Wettkampf heranzuführen. 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 Zen Sitz 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.

Die Schere ist beim Basic gelöst, wenn der Gegner auf einem Fuß in den Kniestand geht und den anderen aushebt (mind. 30cm).

Erlaubte Techniken im Basic

- Festhaltegriffe
- Scheren
- Armhebel
- Überwürfe
- Unterarmwürgen von hinten.
- Bei Festhaltern muss eine Kontrolle des Partners vorhanden sein.

Verbotene Techniken im Basic

- Alle Verbotenen Techniken aus dem Jiu Jitsu Wettkampf
- 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, 1 Punkt gibt es für:

- Alle fairen, technisch guten Würfe.
- Festhalter von 10 Sekunden, Herren 20 Sekunden.
- Haltegriffe werden auch nach Ablauf der Kampfzeit weiter gezählt.
- Bei einem Kampfpunkt wird der Kampf nicht unterbrochen.
- Für eine Verwarnung des Gegners.
- Der Mattenrichter zeigt mit dem Arm ROT oder WEISS den Kampfpunkt an und ruft deutlich „Kampfpunkt“ zum Kampfgericht.

Siegpunkte, 3 Punkte gibt es für:

- Einwandfreie Techniken, wenn der Partner mit den Händen oder Füßen abklopft oder Halt, Stopp ruft.
- Wenn eine angesetzte Technik zur Verletzung führen würde, kann der Kampfrichter die Technik schon im Ansatz lösen und einen Siegpunkt geben.
- Bei einer Disqualifikation des Gegners
- Bei Aufgabe des Gegners.
- Bei einem Siegpunkt wird der Kampf unterbrochen. Die Kämpfer werden getrennt und nehmen wieder Aufstellung.
- Der Mattenrichter zeigt mit dem Arm ROT oder WEISS den Siegpunkt an und ruft deutlich „Siegpunkt“ zum Kampfgericht.

Falls eine Technik im Ansatz innerhalb von ca. 5 Sekunden keine Wirkung zeigt, kann der Kampfrichter die Technik ohne eine Bewertung lösen lassen.

Verwarnungen

Verwarnungen werden **nach einer Ermahnung** ausgesprochen. Es sei denn die „Technik“ ist so gravierend, das eine sofortige Disqualifikation des Kämpfers erforderlich ist. Bei kleineren Kindern, sollte man Nachsicht walten lassen, wenn sie mal anfangen, auf der Matte zu reden.

- Abfällige Bemerkungen oder Gesten gegen den Gegner, Trainer und Betreuer, dem Kampfgericht, dem Mattenrichter und Offizielle. Nicht nur vom Kämpfer selbst sondern auch vom Dojoleiter, Betreuer, Eltern, gehen zu Lasten des Wettkämpfers.
- Unkontrollierte, ruckartige, unfaire Techniken und Bewegungen.
- Würgen mit der Handkante, Fuß, Faust auf der Kehle.
- Handgelenkhebel im Stand.
- Ansprungscheren von vorne bei Kindern und Jugendlichen.
- Kopfansprungscheren.
- Reißen an Ohren, Nase, Haare oder im Gesicht.
- Finger und Zehen verdrehen.
- Tritte, Schläge, mit Wucht ausgeübte Stöße.
- Schlagen und Drücken in die Weichteile oder in das Gesicht.

- Fallen lassen auf dem Partner.
- Nervendruckpressen, Ausnahme ist die Befreiung aus der Nierenschere (die Ellenbogen drücken seitlich in die Oberschenkel).
- Den Partner nach hinten über die Wirbelsäule ziehen.
- Den Gegner mutwillig außerhalb der Kampffläche drücken oder werfen. Alle
- Techniken außerhalb der Kampffläche werden mit einer Verwarnung belegt.
- Selbst dem Kampf ausweichen oder nach außen flüchten.
- Das Gesicht des Partners durch den eigenen Körper verdecken.
- Das Sprechen auf der Matte
- Beim Kesa Gatama: Sollte sich der Wettkämpfer entgegengesetzt in den Nackenhebel drehen, wird der Griff gelöst und 1 Kampfpunkt für den Festhalter gegeben. Derjenige der sich herausdreht, erhält eine Ermahnung. Beim zweiten mal eine Verwarnung.

Die Punktewertung im JJ Kampf

- Siegpunkt 3 Punkte
- Kampfpunkt 1 Punkt
- Ermahnung 0 Punkte
- Verwarnung 1 Punkt für den Gegner (3 Verwarnungen ergeben eine Disqualifikation für das gesamte Turnier)
- Disqualifikation 3 Punkte Sieg für den Gegner (Bei grober Unsportlichkeit geltend für das ganze Turnier)
- Arbeitssieg 1 Punkt
- Kampfaufgabe 3 Punkte Sieg für den Gegner

Kampfzeiten auf Landes- und Bundesebene

Herren: 2 Runden je 3 Minuten mit 1 Minute Pause

Damen: 2 Runden je 3 Minuten mit 1 Minute Pause

Jugend: 2 Runden je 2 Minuten mit 1 Minute Pause (bis 17 Jahre)

Schüler: 2 Runden je 2 Minuten mit 1 Minute Pause (bis 13 Jahre)

Bei einem Unentschieden wird 1 Minute nachgekämpft. Davor ist 1 Minute Pause.

Die Festhaltezeiten

Festhalter 10 Sekunden bei den Damen, Schülern und Jugend.

Festhalter 20 Sekunden bei den Herren.

Verletzungen

Sollte es zu einer Verletzung kommen, hat der Verletzte 5 Minuten 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 Mattenrichter entscheidet, nach Absprache mit dem Hauptkampfrichter, ob der Kämpfer für das ganze Turnier, oder nur für diesen Kampf disqualifiziert wird.

Der Betreuer / Sekundant

In der Kampfpause sitzt der Kämpfer auf der Matte am Mattenrand und kann von einem Sekundanten (eigener Wahl) technisch und moralisch betreut werden. Schweiß abwischen, sowie sehr leise Ratschläge des Betreuers sind erlaubt. Jedoch nicht das verabreichen von Getränken oder Nahrung. Der Sekundant kann seinen Kämpfer auch bei

einer Verletzung oder bei einer vom Kampfrichter angeordneten Zwangspause betreuen. Ein Sekundant darf die Kampffläche nur in der Kampfpause oder nach Aufforderung durch den Kampfrichter betreten. Bei Fehlverhalten seines Sekundanten kann der Kämpfer bestraft werden.

Der Mannschaftsführer

Aufgaben:

- Er hat auf die vorschriftsmäßige Kleidung seiner Wettkämpfer zu achten.
- Er wird gefragt, wenn eine Wettkämpfer nicht in seiner Gewichtsklasse starten darf.
- Bei zweifelhaften Entscheidungen, kann der HKR den Mannschaftsführer mit zu Rate ziehen.
- Er legt Protest beim Hauptkampfrichter ein.
- Er vertritt das Dojo und die Mannschaft auf dem gesamten Wettkampf.

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. Schließlich sollten alle Clubs den Wettkampf auch zu einem gemeinsamen

Von der Anmeldung bis zum Start Manfred Schlösser, Petra Götde Seite 20

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 Ausrichter im Sinne unser sportlichen Vorbilder.

Haftungsausschluss:

Veranstalter, Ausrichter, Hauptkampfrichter, Mattenrichter, sind von jeglichen Regressansprüchen seitens der Teilnehmer, Betreuer, sowie Angehörigen befreit.

Kommando-Sprache bei Jiu-Jitsu-Kämpfen

Bei nationalen Kämpfen jeweils in der Landessprache, bei internationalen Kämpfen in englischer Sprache.

Achtung	Für Kämpfer und Zeitnehmer (Fertigmachen zum Kämpfen)
Kämpft	Kampfbeginn und Verbeugung der Kämpfer
Stopp	Lösen, Auseinandergehen, Aufstellung der Kämpfer
Halt	Nicht weiterkämpfen, Position nicht verändern
Haltegriff	Gegner wird in der Position halten
Festhalter aus	Festhalter ist gelöst
Lösen	Lösen aus dem Haltegriff

Pause	Zeit stoppen, z.B. bei Verletzung, Kleidung ordnen, Beratung des Kampfrichters mit dem Hauptkampfrichter
Siegpunkt	Gegner klopft ab (3 Punkte) oder nach Ermessen des Kampfrichters Aufstellung der Kämpfer
Kampfpunkt	Kampf wird fortgesetzt. Kampfrichter gibt den Kampfpunkt
Ermahnung	Kampf geht ohne Unterbrechung weiter (0 Punkte)
Verwarnung	Kampf unterbrechen, Aufstellung (1 Punkt für den Gegner)
3 Verwarnungen	= Disqualifikation. Verwarnungen werden durch das gesamte Turnier mitgenommen und zusammengerechnet. Disqualifikation Ausscheiden aus dem Turnier.

Der Veranstalter

- Er sollte vor Beginn des Wettkampfes auf die vorschriftsmäßige Bekleidung hinweisen.
- Auf Neuerungen im Wettkampfwesen hinweisen
- Deutsche Meisterschaften 2 Tage
- Das Wiegen für ab 18 Jahre von 14:00Uhr bis 14:30Uhr (Es kann auch vorher gewogen werden)
- Kämpfe ab 18 Jahre beginnen ab 15:00 Uhr
- Auf die Sperrzone hinweisen

Der Kampfrichter Punktevergabe

- Würfe zählen, wenn der Wurf erkennbar ist und Uke auf den Bauch, die Seite oder den Rücken fällt.
- Auch Würfe aus der Bodenlage werden bewertet.
- **Gegenwürfe:**
 - Sollte Tori Uke werfen und Uke fällt (Seite, Bauch, Rücken), gibt es einen Punkt für Tori. Wirft Uke nach dem Fallen Tori, erhält auch Uke einen Kampfpunkt.
 - **Achtung:** setzt Tori einen Wurf an, und Uke fällt nicht, und Uke macht den Wurf, bekommt Uke den Kampfpunkt.
- **Nochmal:** Alle Bewegungen die von unten nach oben gehen, werden ab Bankhöhe gelöst.
- Armhebel die 100% sitzen, sollen im Ansatz gelöst werden und es gibt einen Siegpunkt (Verletzungsgefahr)
- Das Ausheben der Nierenschere im Standkampf: Auf beide Füße gehen um den anderen auszuheben 30cm die Schultern von der Matte. (Es gibt aber auch Ausnahmen)
- Im Kniestand muss ein Fuß aufgesetzt werden.