

JVÖ

**Jiu-Jitsu Verband Österreich
Jiu-Jitsu Federation Austria**



WETTKAMPFREGELN: DUO

(Version 3.2 / 1. Jänner 2019)

Mit Kommentaren

(nicht Teil der Regeln)

Inhalt

Inhalt	1
JJIF Duo System	2
Abschnitt 1: Allgemeines.....	2
Abschnitt 2: Kategorien.....	3
Abschnitt 3: Verlauf des Kampfes	3
Abschnitt 4: Bewertungskriterien ⁰⁾	4
Abschnitt 5: Jury.....	6
Abschnitt 6: Nichterscheinen und Aufgabe.....	6
Abschnitt 7: Verletzung, Krankheit oder Unfall	6
Abschnitt 8: Mannschaftswettkämpfe	6
Angriffe im Duo System.....	7

JJIF Duo System

Abschnitt 1: Allgemeines

- a. Das JJIF Duo System zielt darauf ab Verteidigungstechniken eines Kämpfers vorzuführen. Die Angriffe sind vorgegeben und werden von einem Kämpfer des eigenen Teams durchgeführt. Die Attacken – angeführt in Anhang II – werden in 3 Serien zu jeweils 4 Angriffen unterteilt:
 - A. Griffattacken, Umklammerungen und Nackenhebel
 - B. Schläge, Stöße und Tritte
 - C. Waffen ⁽¹⁾
- b. Jede Attacke muss durch eine „Pre-Attack“, wie stoßen, ziehen oder eine Atemi-Technik, begonnen werden.⁽²⁾
- c. Jeder Angriff kann sowohl links als auch rechts präsentiert werden. Die Wahl der Seite des Angriffes liegt im Ermessen der jeweiligen Teams.
- d. Die Abwehrtechniken obliegen ganz dem Ermessen des Verteidigers. Die Teilnehmer dürfen die Rolle des Angreifers und des Verteidigers wechseln. Die Beinstellung obliegt dem Ermessen der Kämpfer.⁽³⁾
- e. Der Mattenrichter (MR) zieht drei Attacken pro Serie. Das andere Paar führt dieselben Angriffe aus, aber in einer anderen, vom MR angesagten, Reihenfolge.
- f. Bei der ersten Attacke jeder Serie muss der Tori (Verteidiger) die Jury auf seiner rechten Seite haben. Bei den anschließend Angriffen ist die Wahl der Seite frei.
- g. Die Punkte werden nach jeder Serie von der Jury vergeben. Nach dem Kommando „Hantei“ des MR, heben die Kampfrichter die Punktetafeln über ihre Köpfe.⁽⁴⁾
- h. Falls nötig zeigt der MR falsche Angriffe mit dem korrekten Zeichen an und nennt laut die Nummer des falschen Angriffs.⁽⁵⁾
- i. Wenn ein Paar in 2 aufeinander folgende Kämpfe involviert ist, so können höchstens 5 Minuten Erholungszeit eingefordert werden.

¹ Als Waffen werden ein Soft Stick und ein Gummimesser verwendet. Der Soft Stick muss zwischen 50 cm und 70 cm lang sein.

² Sowohl die „Pre-Attack“ als auch der Hauptangriff müssen vom Angreifer durchgeführt werden.

³ Die Rolle des Angreifers und des Verteidigers kann auch während einer Serie gewechselt werden.

⁴ Der MR verliert erst alle gegebenen Punkte. Wenn er sieht, dass die Punkte auf dem Bildschirm erscheinen, lässt er die Wertungen runternehmen.

⁵ Das Zeichen „inkorrekt Angriff“ wird gezeigt, wenn der Angreifer einen Angriff durchführt, welcher nicht vom MR angesagt wurde.

Abschnitt 2: Kategorien

- a. Ein Paar kann ohne Einschränkungen, wie Gewicht oder Graduierung, gebildet werden.⁽⁶⁾
- b. Es gibt folgende Kategorien: Männer, Frauen, Mixed.
- c. Zusätzlich zur Allgemeinen Klasse, kann eine Masters Klasse gekämpft werden, bei der alle Teilnehmer dieser Klasse im Kalenderjahr der Meisterschaft das 35. Lebensjahr vollendet haben müssen.

Abschnitt 3: Verlauf des Kampfes

- a. Die Paare stehen sich in der Mitte der Wettkampffläche, mit dem Gesicht zueinander gerichtet, mit zirka zwei Metern Abstand, gegenüber. Das erstgenannte Paar (Paar 1) trägt rote Gürtel und steht auf der rechten Seite des MR. Das zweite Paar (Paar 2) trägt blaue Gürtel. Auf das Zeichen des MR verbeugen sich die Kämpfer zuerst zum MR, anschließend zueinander. Das 2. Paar verlässt die Kampffläche und geht auf die Sicherheitsfläche.
- b. Der Kampf beginnt, wenn der MR die erste Attacke bekannt gibt. Er verlautet die Nummer der Attacke und gibt mit seiner Hand das entsprechende Zeichen.⁽⁷⁾
- c. Am Ende der Serie A kniet das Paar 1 ab und die Jury gibt die Punkte bekannt. Anschließend verlässt das Paar die Kampffläche und geht auf die Sicherheitsfläche. Paar 2 zeigt ebenfalls die Serie A und bekommt seine Punkte. Paar 2 beginnt Serie B und bekommt seine Punkte. Darauf zeigt Paar 1 die Serie B und bekommt seine Punkte. Paar 1 beginnt mit Serie C. Paar 2 folgt mit Serie C.
- d. Nachdem die letzte Serie vom letzten Paar vorgezeigt wurde, endet der Kampf. Die Paare nehmen nach Aufforderung des MR ihre Plätze wie zu Beginn des Kampfes ein. Der MR befragt die Listenführung nach dem Gewinner und gibt anschließend durch Heben seiner Hand und Ausruf der Gürtelfarbe den Gewinner bekannt.
- e. Wenn die Punkteanzahl der Paare gleich ist („Hikiwake“), geht der Kampf Serie für Serie weiter bis ein Gewinner feststeht. Das Paar mit den blauen Gurten beginnt mit Serie A.
- f. Nachdem der MR den Gewinner bekannt gegeben hat, verbeugen sich die Kämpfer zuerst zueinander anschließend zu den Kampfrichtern.

⁶ Der Altersunterschied der beiden Partner darf nicht so groß sein, dass eine Alterskategorie zwischen ihnen liegt (zB.: ein Kämpfer der U10 und ein Kämpfer der U16 können kein Duo bilden).

⁷ Der MR zeigt die Nummern erst den Kämpfern, dann der Jury.

Abschnitt 4: Bewertungskriterien (8)

- a. Die Punkte werden von 0–10 (in einem Intervall von 0,5) vergeben.
- b. Die höchste und niedrigste Wertung werden abgezogen.
- c. Sowohl der Angriff, als auch die Abwehr, müssen technisch korrekt und realistisch durchgeführt werden. Die Ausführung soll den Kampfsportprinzipien und der Biomechanik folgen und logisch sein.
- d. Die Jury soll die Ausführung der Jiu Jitsu Techniken – wie Atemi (Stöße, Schläge und Tritte), Würfe und Take-Downs, Würge-, Hebel- und Bodentechniken – bewerten und dabei folgende Kriterien beachten:
 1. Kraftvoller Angriff – *Dem Angriff und dem ersten Teil der Verteidigung sollte die größte Bedeutung beigemessen werden.*
 2. Biomechanische Logik – *Würfe und Take-Downs sollten einen Gleichgewichtsbruch (Kuzushi) beinhalten und effektiv sein. Außerdem sollen die Techniken aus biomechanischer Sicht logisch ausgeführt und miteinander verbunden werden.*
 3. Kontrolle – *Hebel- und Würgetechniken sollten der Jury auf korrekte und effektive Weise präsentiert werden und so, dass sie von der Jury gut einzusehen sind. Der Uke sollte abklopfen. Waffen müssen abgewehrt werden ohne dass der Tori getroffen bzw. geschnitten wird.*
 4. Effektivität – *Atemi-Techniken sollten kraftvoll und mit guter Kontrolle ausgeführt werden, natürlich wirken und eine logische Verknüpfung zu nachfolgenden Techniken bilden.*
 5. Geschwindigkeit – *Sowohl Angriff als auch Verteidigung sollen technisch korrekt und realistisch ausgeführt werden.*
 6. Vielfalt – *Variation in den gezeigten Techniken*

e. Punkteabzüge

Angriff

Inkorrekter Angriff	2 Punkte
Nicht geschlossene Griffe	½ Punkt
Vorangriff und Angriff hängen nicht logisch zusammen	½ Punkt
Schlechtes Gleichgewicht	½ Punkt
Schwacher Angriff	½ Punkt
Angriff verfehlt das Ziel	½ Punkt

Verteidigung und Zu-Boden-bringen

Verteidigung ineffizient	½ Punkt
Kein Gleichgewichtsbruch	½ Punkt
Aktion zu schnell ausgeführt	½ Punkt
Uke springt mit	½ Punkt
Showtechnik	½ Punkt
Aktionen hängen nicht logisch zusammen	½ Punkt
Unnötiges Schreien	½ Punkt

Kontrolle am Boden

Kontrolle der Waffe	½ Punkt
Ineffiziente Kontrolle (Hebel, Würger) des Uke	½ Punkt
Atemis verfehlen Uke	½ Punkt

Abschnitt 5: Jury

Die Jury besteht aus 5 geprüften Duo-Kampfrichtern. Wenn möglich, sollte jeder von einer anderen Nation (bzw. von unterschiedlicher Clubzugehörigkeit) und nicht von der Nation/Vereinszugehörigkeit der Kämpfer sein.

Abschnitt 6: Nichterscheinen und Aufgabe

- a. Die Entscheidung „Fusen-Gachi“ (Sieg durch Nichterscheinen) wird vom MR jenem Paar zugesprochen, dessen Gegner zum Kampf nicht erschienen sind. „Fusen-Gachi“ kann angewandt werden, wenn das Paar innerhalb von drei Minuten mindestens dreimal aufgerufen wurde. Das anwesende Paar erhält 12, das abwesende 0 Punkte.
- b. Die Entscheidung „Kiken-Gachi“ (Sieg durch Aufgabe) wird vom MR jenem Paar zugesprochen, dessen Gegner während des Kampfes aufgibt. Das Siegerpaar erhält 12, das aufgebende Paar 0 Punkte.

Abschnitt 7: Verletzung, Krankheit oder Unfall

- a. Wenn Verletzung, Krankheit oder Unfall eintritt, darf das aktive Paar eine Verletzungspause von maximal 2 Minuten beanspruchen, bevor es fortfährt. (Die maximale totale Verletzungspause pro Paar pro Kampf darf 2 Minuten nicht überschreiten).
- b. Wenn ein Paar nach einer Verletzung nicht weiterkämpfen kann, wird dem anderen Paar „Kiken-Gachi“ zugesprochen.

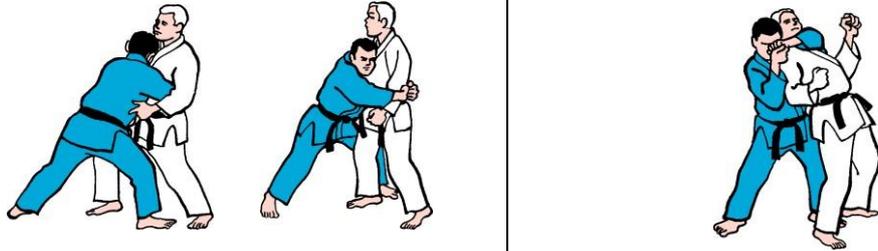
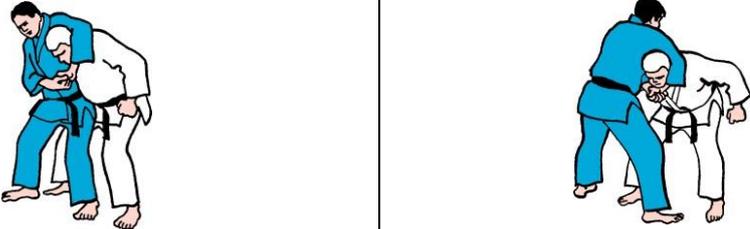
Abschnitt 8: Mannschaftswettkämpfe

Mannschaftswettkämpfe sind möglich und werden mit denselben Regeln durchgeführt wie im Einzelkampf.

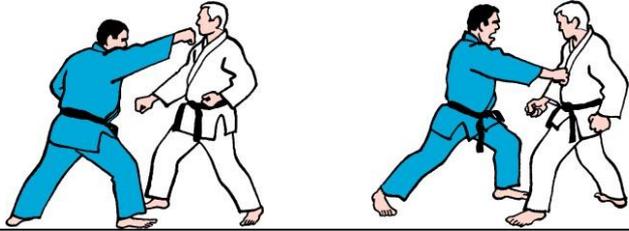
Abschnitt 9: Angriffe im Duo System

Serie A: Griffattacken, Umklammerungen und Nackenhebel

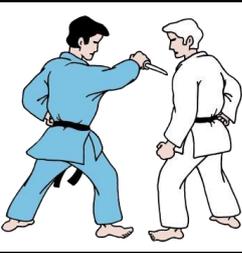
1		
	<p><u>Griff:</u> Der Uke hält den Tori am Arm. Die eine Hand hält das Handgelenk, die andere Hand hält den Unterarm.</p> <p><u>Absicht:</u> um zu drücken oder zu ziehen, um die Hand des Toris zu kontrollieren, um den Verteidiger zu steuern</p>	<p><u>Griff:</u> Der Uke greift das Revers des Tori mit seiner Hand.</p> <p><u>Absicht:</u> Den Abstand zum Gegner zu verringern um eine Folgetechnik durchzuführen. Zu ziehen oder drücken oder um den Gegner zu fixieren oder ihn/sie anschließend zu schlagen.</p>
2		
	<p><u>Griff:</u> Der Uke umfasst mit beiden Händen den Hals des Toris von vorne oder von hinten, um diesen zu würgen.</p>	<p><u>Griff:</u> Der Uke umfasst mit beiden Händen den Hals des Toris von der Seite um diesen zu würgen.</p>
<p><u>Absicht:</u> um den Tori zu würgen, zu fixieren oder nach hinten zu schieben</p>		

3		<p>Der Uke umklammert den Tori von vorne oder hinten, unter oder über den Armen. Der Kopf des Ukes liegt auf der Schulter des Toris. Vor dem Angriff hält der Tori die Arme in einer natürlichen Position.</p>	<p>Der Uke setzt einen Hadaka Jime mit dem Arm an.</p> <p><u>Absicht:</u> Den Tori zu würgen oder sein Gleichgewicht zu brechen.</p>
		<p>Der Uke umklammert den Nacken des Tori mit dem Arm von der Seite.</p>	<p>Der Uke umklammert den Nacken des Tori mit dem Arm von vorne.</p>
Allgemeine Anmerkung:		Hände und Griffe müssen geschlossen sein.	

Serie B: Schlag / Stoß- und Trittattacken

1		
	<p>Jodan oder Chudan Tsuki – Schlag mit der Faust zum Kopf oder Bauch. <u>Ziel:</u> Solar plexus, Bauch oder Gesicht</p>	
2		
	<p>Ago Tsuki (Upper cut) – Schlag mit der Faust. <u>Ziel:</u> Kinn</p>	<p>Mawashi Tsuki (Schwinger) – halbrunder Schlag mit der Faust. <u>Ziel:</u> die Seite des Kopfes des Tori</p>
3		
	<p>Mae Geri – Tritt von vorne mit dem Bein <u>Ziel:</u> Solar Plexus, Bauch</p>	
4		
	<p>Mawashi Geri – seitlicher Tritt mit dem Bein <u>Ziel:</u> Solar Plexus, Bauch Der Tori darf einen Schritt nach hinten machen und den Körper leicht drehen.</p>	
<p>Allgemeine Anmerkung: Die Angriffe müssen so ausgeführt werden, dass sie den Tori erreichen würden wenn er sich nicht bewegt. Es ist nicht erlaubt, eine Ausweichbewegung zu beginnen, bevor der Angriff stattfindet. Der Tori muss auf den Angriff reagieren.</p>		

Serie C: Waffenangriffe

1		
	<p>Messerangriff gerade von oben. <u>Ziel:</u> Halsansatz auf der linken oder rechten Seite direkt hinter der Clavicula.</p>	<p>Seitlicher Angriff mit dem Messer, wobei der Angriff entweder von innen oder von außen erfolgen kann. <u>Ziel:</u> Seite des Körpers</p>
2		
	<p>Messerangriff gerade von vorne. <u>Ziel:</u> Magen</p>	
3		
	<p>Stockangriff von oben. <u>Ziel:</u> Schädeldecke</p>	
4		
	<p>Stockangriff von außen, welcher von der Seite oder diagonal von oben ausgeführt werden kann. <u>Ziel:</u> linke Schläfe oder Kopf</p>	
<p>Allgemeine Anmerkung: Die Angriffe müssen so ausgeführt werden, dass sie den Tori erreichen würden wenn er sich nicht bewegt. Es ist nicht erlaubt, eine Ausweichbewegung zu beginnen, bevor der Angriff stattfindet. Der Tori soll die Waffen während und nach der Verteidigung unter Kontrolle haben</p>		

2018 Edition:

Von: Henrik Sandberg
Roel van Ravens
Ueli Zürcher
Linus Bruhin

Ehem. Direktor des „International Referee Committee“ (IRC)
Ehem. Direktor des „European Referee Committee“ (ERC)
Direktor des „European Referee Committee“ (ERC)
World Referee, Anwalt

Patrik Tremel
Erber Wilhelm

Direktor des „Kampfrichterreferat Österreich“
Sportdirektor JJVÖ