

JVÖ

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



WETTKAMPFREGEN

(Version 3.2 / 1. Jänner 2019)

Mit Kommentaren

(nicht Teil der Regeln)

Inhalt

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

Show System

Abschnitt 1: Allgemeines

- a. Ziel des JJIF Show System ist es, eine freie Choreographie von Verteidigungstechniken eines Kämpfers, gegen Angriffe des anderen Kämpfers zu präsentieren. Beide Kämpfer gehören zu einem Team.
- b. Das Team muss 6 verschiedene Attacken wählen, wobei mindestens 2 Techniken jeder Serie verwendet werden müssen.
- c. In der Choreographie sind zusätzliche Angriffe und Aktionen erlaubt. Es ist außerdem gestattet, Angriffe durch „Pre-Attacks“ wie stoßen, Ziehen oder Atemi-Techniken vorzubereiten.
- d. Jeder Angriff kann sowohl links als auch rechts präsentiert werden. Die Wahl der Seite des Angriffes liegt im Ermessen der jeweiligen Teams. Die Abwehrtechniken obliegen ganz dem Ermessen des Verteidigers. Die Teilnehmer dürfen die Rolle des Angreifers und des Verteidigers wechseln.
- e. Die Verteidigung muss aus mindestens 2 Atemi, 2 traditionellen Budowürfen und 2 Hebel- oder Würgetechniken bestehen. Choreographie und zusätzliche Techniken sind erlaubt.
- f. Bis zu 2 provisorische Waffen dürfen für Angriffe und zur Verteidigung verwendet werden (maximal 50% der Angriffe dürfen so abgewehrt werden.⁽¹⁾)
- g. Die Präsentationszeit darf maximal 2:00 Minuten betragen.
- h. Wenn ein Paar in 2 aufeinander folgende Kämpfe involviert ist, so können höchstens 5 Minuten Erholungszeit eingefordert werden.

Abschnitt 2: Kategorien

- a. Ein Paar kann ohne Einschränkungen, wie Gewicht oder Graduierung, gebildet werden.⁽²⁾
- b. Es gibt folgende Kategorien: Männer, Frauen, Mixed und Offene Klasse (Teams von bis zu 4 Athleten).
- 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.

¹ Die Waffen müssen am Mattenrand platziert werden. Aus Sicherheitsgründen müssen alle provisorischen Waffen aus bruch sicherem Material bestehen.

² 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).

Abschnitt 3: Verlauf des Kampfes

- a. Das Paar verbeugt begrüßt den MR auf sein Zeichen. Der Kampf beginnt mit dem Kommando „Hajime“ durch den MR.
- b. Die Punktwertungen werden, nachdem die Präsentation vollendet ist, von der Jury vergeben. Auf das Kommando „Technical Score – Hantai“ oder „Show Score – Hantai“ präsentieren die Juryrichter die respektive Punktwertung.
- c. Nach allen Präsentationen der Vorrunde treten die 4 Teams mit den höchsten Punktezahlen in der Finalrunde erneut an und kämpfen um die Plätze 1-3.
- d. Sollte am Ende der Vorrunde ein Gleichstand bestehen, werden die Teams mit dem gleichen Punktestand nach technischem Score gereiht.
Sollten auch dann noch Teams gleich gereiht sein, treten diese in einer 30 Sekündigen Challenge Round gegeneinander an und werden dann von der Jury gereiht.

Abschnitt 4: Punktesystem und Bewertungskriterien

- a. Die Punkte werden von 0–10 (in einem Intervall von 0,5) vergeben.
- b. Es gibt einen „Technical Score“ und einen „Show Score“.
- c. Sowohl der Angriff als auch die Verteidigung müssen in technisch korrekter Art und Weise ausgeführt werden. Auch wenn spektakuläre Techniken erlaubt sind, muss die Ausführung den Prinzipien der Kampfkunst, logischer Verknüpfung und der Biomechanik folgen.⁽³⁾
- d. Der „Technical Score“ bewertet die Art und Weise der Präsentation der Jiu-Jitsu-Techniken in der Verteidigung wie Atemi-Techniken (Schläge, Stöße und Tritte), Würfe, Take-Downs, Hebel-, Würge- und Bodentechniken.
 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 – *Techniken am Ende einer Sequenz sollten der Jury auf korrekte und effektive Weise präsentiert werden und so, dass sie von der Jury gut einzusehen sind. Der Uke sollte vom Tori kontrolliert sein. Waffen müssen abgewehrt werden ohne dass der Tori getroffen bzw. geschnitten wird.*
 4. Effektivität – *Techniken sollten kraftvoll und mit guter Kontrolle ausgeführt werden, natürlich wirken und eine logische Verknüpfung zu nachfolgenden Techniken bilden.*

³ Unnötiges oder übermäßiges Schreien, soll nicht positiv bewertet werden.

5. Geschwindigkeit – *Sowohl Angriff als auch Verteidigung sollen technisch korrekt und realistisch ausgeführt werden.*

e. Der „Show Score“ bewertet:

1. Ästhetik & Show Elemente – *Attraktivität der Budo Präsentation, akrobatische Elemente, Slow Motion, etc.*
2. Vielfalt – *Variation in den gezeigten Techniken*
3. Geschichte & Kreativität – *Show Idee und Logik innerhalb der Geschichte der Show. Unnötiges Schauspielern soll vermieden werden.*
4. Choreographie – *Passende Wahl der Musik*⁽⁴⁾
5. Zeitlimit – *Einhalten des Zeitlimits*⁽⁵⁾

Abschnitt 5: Jury

Die Jury besteht aus 3 geprüften Duo-Kampfrichtern. Wenn möglich, sollte jeder von einer anderen Nation (bzw. von unterschiedlicher Clubzugehörigkeit) und nicht von der Nation/Clubzugehörigkeit 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 aufgeben. 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.

⁴ Nur im Finalblock.



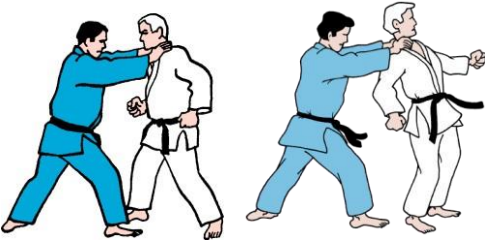

⁵ 0,5 Punkte Abzug pro 15 Sekunden Zeitüberschreitung.





Abschnitt 8: Mannschaftswettkämpfe

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

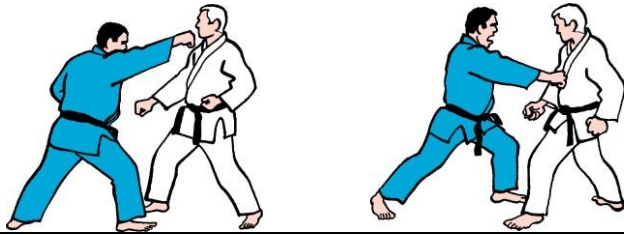




Anhang: Angriffe im Duo System

Serie A: Griffattacken, Umklammerungen und Nackenhebel


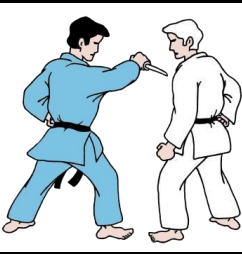


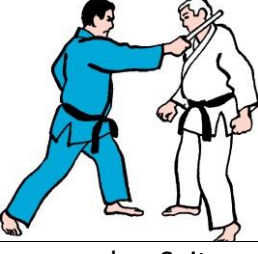
1		
	<p><u>Griff:</u> Der Uke hält den Tori am Arm. Die eine Hand hält das Handgelenk, die andere Hand hält den Unterarm.</p> <p><u>Absicht:</u> um zu drücken oder zu ziehen, um die Hand des Toris zu kontrollieren, um den Verteidiger zu steuern</p>	<p><u>Griff:</u> Der Uke greift das Revers des Tori 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. <u>Absicht:</u> Den Tori zu würgen oder sein Gleichgewicht zu brechen.</p>
4		
	<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>
<p><u>Absicht:</u> Den Tori zu würgen oder eine Wurftechnik einzuleiten.</p>		
<p>Allgemeine Anmerkung:</p>		<p>Hände und Griffe müssen geschlossen sein.</p>

Serie B: Schlag / Stoß- und Trittattaken

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

<p>1</p>		
	<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>
<p>2</p>		
	<p>Messerangriff gerade von vorne. <u>Ziel:</u> Magen</p>	
<p>3</p>		
	<p>Stockangriff von oben. <u>Ziel:</u> Schädeldecke</p>	
<p>4</p>		
	<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