



# Regelwerk für Jiu-Kyōsō der U.I.JJ.A.-Deutschland





## Inhaltsverzeichnis

1. Wettkampfbeschreibung
2. Startberechtigung
3. Anmeldung/Nachmeldung
4. Haftung
5. Betreuung
6. Wiegen
7. Körpergröße
8. Kleiderordnung/ Hygiene
9. Wettkampffläche
10. Wertungstischbesetzung
11. Wertungstisch Ausrüstung
12. Kampfrichter
  - 12.1 *Demonstration von Techniken*
  - 12.2 *Randori*
13. Kleidung der Kampfrichter und Tischbesetzung
14. Wettkampfsystem: Demonstration von Techniken
  - 14.1 *Altersklassen*
  - 14.2 *Wertung*
15. Wettkampfsystem: Randori
  - 15.1 *Einteilung/ Gewichtsklassen*
  - 15.2 *Kampfbereich/ Gültigkeit*
  - 15.3 *Wettkampf*
  - 15.4 *Wertungen*
  - 15.5 *Wertungspunkte*
  - 15.6 *Verbotene und Erlaubte Techniken - Abgrenzung*



## 1. Wettkampfbeschreibung

Der Jiu-Kyōsō besteht aus zwei Disziplinen:

1. Der Demonstration von Techniken sowie
2. dem Kämpfen, Randori

Voraussetzung für eine erfolgreiche Teilnahme ist, dass der Budoka in beiden Disziplinen antritt. Bewertet werden beide Disziplinen.

## 2. Startberechtigung

In beiden Bereichen, also der Demonstration von Techniken sowie dem Randori, werden Budokas ab dem vollendeten 10 Lebensjahr zugelassen. Das Höchstalter für die Teilnahme liegt beim vollendeten 17. Lebensjahr.

Die Budokas *U12* sollten im Besitz des weißgelben Gürtels, die Budokas *ab 12 Jahren*, mindestens mit dem gelben Gürtel graduiert sein (Kontrolle Budopass).

## 3. Anmeldung

Die Anmeldeunterlagen obliegen dem Ausrichter des Turniers respektive Wettkampfs.

## 4. Haftung

Es gilt der Grundsatz, dass alle Wettkampfteilnehmer auf eigene Gefahr an einem Turnier teilnehmen. Die U.I.JJ.A.-Deutschland wie auch der Veranstalter übernehmen keinerlei Haftung für mögliche Verletzungen und Schäden jeglicher Art. Daher hat jeder Teilnehmer für ausreichenden Versicherungsschutz zu sorgen.

## 5. Betreuung

Jedem teilnehmenden Dojo/ Club obliegt die Verantwortung über die Betreuung seiner (minderjährigen) Teilnehmer. Pro Wettkampffläche muss immer ein Betreuer zur Verfügung stehen.



## 6. Wiegen

Bereits mit der Anmeldung muss das Gewicht des Teilnehmers mitgeteilt werden. Gewogen wird im traditionellen (weißen) Gi mit dem der Budoka am Wettkampf teilnimmt. Weibliche Teilnehmer tragen hierzu ein weißes T-Shirt.

Der Ausrichter und die Wettkampf-Jury behalten sich am Wettkampftag Stichproben vor!

## 7. Körpergröße

Neben dem Geschlecht, Gewicht und dem Geburtsdatum, ist auch die Größe bei der Anmeldung mitzuteilen.

## 8. Kleiderordnung/ Hygiene

Der gesamte Wettkampf findet im traditionellen (sauberen) weißen Gi statt. Weiblichen Budokas sollen unter ihrem Gi ein weißes T-Shirt tragen.

Kämpfer mit langen Haaren haben diese zusammenzubinden (Haargummi). Haarklammern und Spangen sind verboten. Lange Haare dürfen beim Wettkampf (Randori) den eigenen Kragen nicht bedecken - Verletzungsgefahr!

Die Wettkämpfer dürfen keine Gegenstände tragen, die den Gegner, oder sich selbst (z.B. Piercing / Ohrstecker/ Nasenstecker etc.) verletzen könnten.

Auf ausreichend Körperhygiene ist zu achten (gewaschene Füße, geschnittene Finger-/Zehennägel usw.)!

Brillenträger müssen bei Bedarf Sportbrillen tragen. Die Kampfrichter haben dafür Sorge zu tragen, dass die Kämpfer und deren Ausrüstung dem Regelwerk entsprechen.

Beim Randori werden den Kämpfer Gürtel zugeteilt. Der erstgenannte trägt einen roten, der zweitgenannte einen weißen Gürtel. Diese werden vom Ausrichter zur Verfügung gestellt.

## 9. Wettkampffläche

Die Wettkampffläche, aus rutschfesten Tatamis beträgt 6m x 6m plus einer Sicherheitsfläche von mindestens 1 m. Wettkampfflächen und Sicherheitsflächen müssen von unterschiedlicher Farbe sein.



## 10. Wertungstischbesetzung

1. Demonstration von Techniken:
  - Zwei qualifizierte Kampfrichter (Dan-Träger)
2. Randori:
  - Drei Personen (wenn möglich ab 16 Jahren):
    - Abnahme der Gesamtzeit, Bedienung des "Gong"
    - Abnahme der Zeit während einer Haltetechnik
    - Punktetafel (Anzeigetafel) sowie Listenführung

## 11. Wertungstisch - Ausrüstung

- Punktetafel: Pro Tisch eine mit beidseitiger Anzeige für „Jedermann“ gut sichtbar
- Stoppuhren: Eine große für die Kampfzeit und eine für Haltegriffe-Zeitabnahme (wenn möglich, eine weitere in Reserve)
- Zeitzeichen: Glocke oder Gong

## 12. Kampfrichter

### 12.1 *Demonstration von Techniken*

Die Techniken werden von zwei Kampfrichtern gewertet (vgl. 10 Nr. 1).

### 12.2 *Randori*

Ein Kampfrichter auf der Matte.

## 13. Kleidung der Kampfrichter und Tischbesetzung

- Kampfrichter: Schwarze Hose/ schwarzes T- oder Polo-Shirt
- Tischbesetzung: Schwarze Hose/weißes T-Shirt

## 14. Wettkampfsystem: *Demonstration von Techniken*

Die Anzahl der gezeigten Techniken aus den 7 Säulen des Jiu-Jitsu der U.I.JJ.A.-Deutschland ergeben sich aus der jeweiligen Gürtelfarbe.

Die Anzahl der Techniken gilt immer je Wettkämpfer!



- bis Gelb 3 Techniken
- bis Orange 4 Techniken
- bis Grün 5 Techniken
- bis Blau 6 Techniken
- bis Braun 7 Techniken

**Bei Paarungen mit ungleichen Gürtelfarben zählt für die Eingruppierung immer die höhere Graduierung. Dementsprechend richtet sich auch die Anzahl der Techniken nach der höheren Graduierung (z.B. Blau 6 Techniken, Gelb 3 Techniken).**

Eine Trennung in weibliche und männliche Teilnehmer gibt es nicht. „Mixed“ sind daher möglich.

Grundsätzlich startet jeder Teilnehmer nur einmal. Doppelstarts sind nur in begründeten Ausnahmefällen möglich wie bspw. bei ungerader Teilnehmerzahl.

#### **14.1 Altersklassen**

Werden entsprechend der Starts festgelegt.

#### **14.2 Techniken**

Bewertet werden: Etikette, Schwierigkeitsgrad der Techniken und die Technikausführung entsprechend dem jeweiligen Kyu Grad mit der Punktezahl 1 bis 10. Die Techniken müssen sportlich-dynamisch demonstriert werden.

Vor Beginn einer jeden Demonstration, sind dem Kampfgericht die Namen der beiden Teilnehmer klar und deutlich zu nennen (kurze Vorstellung).

### **15. Wettkampfsystem: *Randori***

Der Kampfrichter trägt die Verantwortung während eines Kampfes. Insoweit habe dessen Entscheidungen Gültigkeit.

- **Kampfzeit: 2 Minuten.**
- **Jeder Kämpfer sollte mindestens zweimal kämpfen.**
- **Es obliegt dem Hauptkampfrichter, in besonderen Fällen die Kampfzeit zu verkürzen.**



## 15.1 Einteilung

Die Einteilung erfolgt nach Alter, Gewicht und Geschlecht. Jeder startet in seiner Gewichtsklasse oder falls gewünscht, in der nächst höheren Klasse. Es müssen mindestens 3 Teilnehmer je Gewichtsklasse starten. Ansonsten findet eine Eingruppierung in die nächst höhere Gewichtsklasse statt. Eine Eingruppierung nach unten ist nur dann möglich, wenn zwischen der eigentlichen Gewichtsklasse und der eigentlichen nächst höheren Gewichtsklasse mangels Teilnehmer keine Gruppe zustande kommt.

### Männlich: (kg)

U14: -31, -34, -37, -40, -43, -46, -50, -55, -60, -66, +66

U18: -43, -46, -50, -55, -60, -66, -73, -80, -88, +88

### Weiblich: (kg)

U14: -30, -33, -36, -40, -44, -48, -52, -57, -63, +63

U18: -40, -44, -48, -52, -57, -63, -70, -78, +78

## 15.2 Kampfbereich

Der Kampf soll innerhalb der Kampffläche stattfinden. Ein Wurf oder eine Kampfaktion wird bewertet, wenn beide Kämpfer oder wenigstens Tori zu Beginn der Kampfaktion oder des Wurfes noch auf der Kampffläche steht.

Befinden sich bereits bei der Aktion beide Kämpfer außerhalb der Kampffläche, findet keine Bewertung statt und der Kampf wird unterbrochen.

Solange noch ein Kämpfer mit einem Teil seines Körpers auf der Kampffläche ist, wird der Kampf fortgesetzt.

## 15.3 Wettkampf

Der Kampf wird von einem Hauptkampfrichter auf der Matte geleitet. Dabei wird auch auf die Etikette (An-/Abgrüßen) und die Fairness geachtet.

Es gilt: Der Sieger verhält sich respektvoll gegenüber dem Verlierer. Missachtung kann durch den Kampfrichter geahndet werden.

### Kommandos der Kampfrichter

„HAJIME“	Beginn - Kämpft!
„MATE“	Stopp/ Kampf unterbrochen; Uhr wird angehalten
„SOREMADE“	Aus; der Kampf ist zu Ende
„OSAE- KOMI“	Haltegriff; Start der Stoppuhr für den Haltegriff
„TOKETA“	Haltegriff gelöst



## 15.4 Kampfwertung

**Schutz und Sicherheit der Kämpfer steht an erster Stelle. Verantwortung trägt der Hauptkampfrichter sowie der Betreuer des Kämpfers. Der Hauptkampfrichter kann jederzeit einen Kampf unterbrechen oder beenden.**

- Sieger ist, wer nach der Kampfzeit die meisten Punkte hat.
- Gibt ein Budoka auf (durch abschlagen), ist der Kampf beendet, der Gewinner erhält 30 Punkte.
- Erreicht ein Kämpfer 30 Punkte innerhalb der Kampfzeit ist der Kampf zu Ende.
- Herrscht nach Ende der regulären Kampfzeit Punktegleichstand, so zählt die nächst erkennbare Technik.

### Grundsatz (nicht abschließend):

Aktionen im Stand sind gültig und werden bewertet, solange der Werfende zu Beginn des Wurfes noch mindestens mit einem Bein innerhalb der Kampffläche ist.

Solange Uke angegriffen wird, kann dieser auch kontern.

Im Bodenkampf (Ne-waza) sind Haltgriffe (Osaekomi-waza), Würgetechniken (Shime-waza) und Hebeltechniken (Kansetsu-waza) gültig, solange die Technik innerhalb der Kampffläche begonnen wurde.

Passivität (oder „Mattenflucht“) eines Kämpfers, wird grundsätzlich nicht bestraft, wird aber im Regelfall ermahnt.

### Ausnahmen:

Wird eine Aktion innerhalb der Kampffläche begonnen und beide Kämpfer bewegen sich nach außerhalb der Kampffläche, so wird die Aktion bewertet, solange die Aktion ohne Unterbrechung fortgesetzt wird und ein Verlassen der Sicherheitsfläche nicht zu erwarten ist.

Aus Sicherheitsgründen ist eine Kontertechnik außerhalb der Kampffläche nicht möglich. Sie wird durch das Kommando "Matte" unterbrochen.

Eine Bodentechnik, die nach einem Wurf ohne Unterbrechung angesetzt wird während sich Tori noch auf der Kampffläche befindet ist gültig und wird bewertet, solange erkennbar ist, dass sie noch innerhalb der Sicherheitsfläche bleibt!

Eine Hebeltechnik wird dann bewertet, wenn die Technik deutlich und einwandfrei angesetzt ist, d. h. der gehebelte Arm muss fixiert und unter Kontrolle gebracht sein. Abklatschen führt zur Beendigung des Kampfes - der Hebel ist sofort zu lösen! Gleiches gilt, wenn der Kampfrichter dies befiehlt. Das Gesagte gilt auch für den Bereich der Würgetechniken.



## 15.5 Wertungspunkte

### Ippon - 10 Punkte:

Wenn ein Kämpfer seinen Gegner mit Schwung und Kraft auf den Rücken wirft bzw. 30 s in einem Haltergriff festhält.

### Wazari - 7 Punkte:

Wenn ein Kämpfer mit einer Wurftechnik nicht voll zum Erfolg kommt, oder wenn ein Kämpfer seinen Gegner 20 s festhält (ab 30 s Ippon).

### Yuko - 5 Punkte:

Wenn ein Kämpfer seinen Gegner mit wenig Kraft und Schwung wirft oder 15 s festhält.

### Koka - 3 Punkte:

Wenn ein Kämpfer seinen Gegner ohne erkennbare Technik wirft.

### Die Haltetechnik "Osae-komi" gilt wenn:

- Der Gehaltene mit beiden Schultern auf der Matte liegt
- Der Haltende nicht fixiert ist, also jederzeit aufstehen könnte
- Der Haltende die volle Kontrolle ausübt

Die Haltetechnik gilt insbesondere dann als gelöst, wenn der Gehaltene ein Bein beim Gegner einhaken kann oder seine Schultern vom Boden gelöst sind.

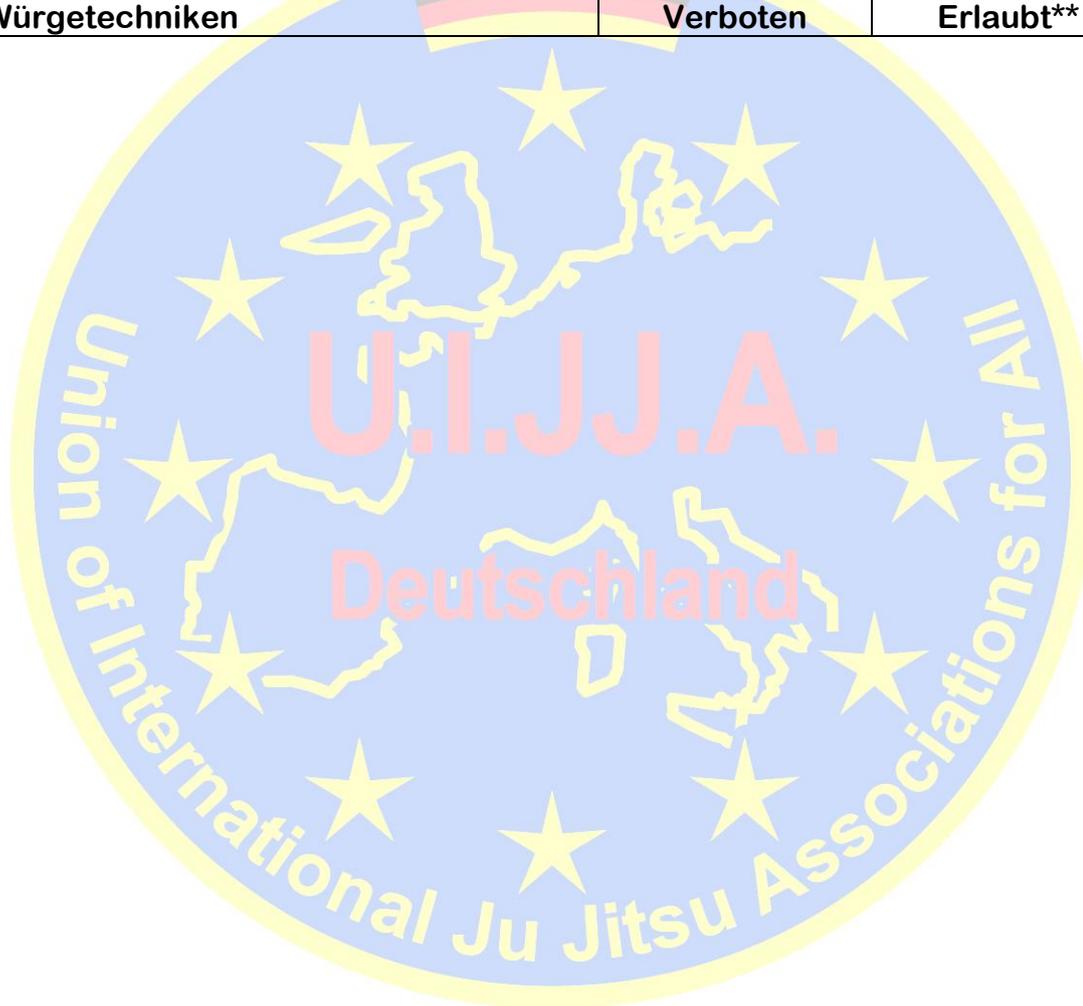
## 15.6 Abgrenzung erlaubte und verbotene Techniken

Bei der Altersklasse U14 sind alle Hebeltechniken im Stand und vom Stand zum Boden verboten

	Techniken:	U14 8-13 Jahre	U16 14-15 Lebens- jahr
1	Kani-Basami und Waki-Gatame (vom Stand zum Boden)	Verboten	Verboten
2	Beinfasstechniken als Angriffstechniken (z.B. Kata ashi dori/Ryo ashi dori, morote gari)	Verboten	Eingeschränkt Ryo ashi dori verboten
3	Abtauchtechniken	Verboten	Erlaubt
4	Techniken, die auf einem oder beiden Knien angesetzt werden	Verboten	Erlaubt
5	Ständiger Griff in den Nacken oder auf den Rücken -ohne Wurfansatz-	Verboten	Erlaubt



6	Kubi nage, Genickhebel, Wurf im Hebel	Verboten	Verboten
7	Gegendrehtechniken gegen einbeinige Eindrehtechniken (z.B. Uchi-Mata-Gaeshi)	Verboten	Erlaubt
8	Hebeltechniken am Boden	Erlaubt* (Fixierung=Ippon)	Erlaubt* (Fixierung=Ippon)
9	Hebeltechniken im Stand und vom Stand zum Boden	Verboten	Erlaubt* (Fixierung=Ippon)
10	Hand- und Handbeug sowie Fußhebel	Verboten	Verboten
11	Würgetechniken	Verboten	Erlaubt**



Änderungen des Regelwerks behält sich das Präsidium der U.I.JJ.A.-D vor.