



Regelwerk für Allkampf-Wettbewerb der U.I.JJ.A.-Deutschland





Inhaltsverzeichnis

1. Wettkampfbeschreibung
2. Startberechtigung
3. Anmeldung/Nachmeldung
4. Gewichtsklassen / Einteilung
5. Wiegen
6. Betreuung
7. Haftung
8. Kleiderordnung/ Hygiene
9. Schutzausrüstung
10. Wettkampffläche
11. Wertungstischbesetzung
12. Kampfrichter
13. Kommandos des Hauptkampfrichters
14. Ablauf des Wettkampfs
15. Kampfzeit
16. Wertungen
17. Kampfunterbrechung aufgrund Verletzung
18. Erlaubte Techniken
19. Unerlaubte Techniken
20. Sonstiges





1. Wettkampfbeschreibung

Der Allkampf-Wettbewerb der U.I.JJ.A.-D dient allen Budo- und Kampfsportlern, sich im Zweikampf zu messen. Daher ist es auch irrelevant, aus welchen Verbänden und Stilrichtungen der einzelne Sportler kommt. Wichtig ist nur, dass das Regelwerk der U.I.JJ.A.-D verstanden und danach gekämpft wird. Allkampf soll Spaß machen. Deshalb ist ein fairer Wettbewerb, bei welchem die Gesundheit eines jeden Sportlers an erster Stelle steht, Voraussetzung.

Beim Allkampf wird im Leichtkontakt gekämpft, was dem Kämpfer ein gewisses Maß an Können, Disziplin, Verantwortung und Respekt gegenüber seinem Gegner abverlangt – ganz gleich ob bei Schlägen, Tritten, Würfen, Hebel oder Festlegetechniken.

Der U.I.JJ.A.-Deutschland ist es wichtig, dass in den Dojos gekämpft wird. Daher haben wir mit dem Allkampf-System eine Basis geschaffen, bei welcher jeder Kämpfer sich wiederfinden kann. Ganz gleich ob gerne im Stand oder Boden gekämpft oder lieber geschlagen oder geworfen wird.

2. Startberechtigung

Alle Budosportler bzw. Kampfsportler die das 18. Lebensjahr vollendet haben, sind grundsätzlich zugelassen. Des Weiteren muss der Wettkämpfer bei bester Gesundheit sein. Eine gewisse Grundfitness ist von Vorteil. Darüber entscheidet jedoch der Wettkämpfer (gegebenenfalls in Abstimmung mit seinem Trainer) selbst.

Nach vorheriger Rücksprache mit dem Präsidium, kann der Veranstalter auch Altersklassen ü15 bis u18 zulassen. Wichtig: Einverständniserklärungen der Eltern/ Erziehungsberechtigten sind erforderlich!

3. Anmeldung/Nachmeldung

Die Anmeldebedingungen obliegen dem Ausrichter des Turniers respektive Wettkampfs.



4. Gewichtsklassen/ Einteilung

Grundsatz: Trennung männlich und weiblich

- Jugendliche ü15 bis u18
- Erwachsene ü17 bis u35
- Senioren ü35

Gewichtsklassen (in kg):

45-50, - 55,- 60 – 65, - 70, -75,- 80, - 85, - 90, - 95 und über 95 kg.

Bei weniger als drei Teilnehmer in einer Gewichtsklasse werden diese mit der nächst höheren Gewichts- oder Altersklasse zusammengelegt.

5. Wiegen

Bereits mit der Anmeldung muss das Gewicht des Teilnehmers mitgeteilt werden. Gewogen wird in Hose und T-Shirt.

Das Gewicht ist am Wettkampftag vom Veranstalter zu überprüfen.

6. Betreuung

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

7. 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.

8. Kleiderordnung/ Hygiene

Der gesamte Wettkampf findet im traditionellen Gi statt (wie unter anderem im Jiu-Jitsu, Karate, Taekwon-Do, Judo usw. getragen). Weibliche Budokas sollen unter ihrem Gi ein entsprechendes T-Shirt tragen. Kämpfer aus anderen Kampfsportgebieten, die sonst keinen Gi tragen, bekommen diesen vom Veranstalter gestellt. Darunter ist ein T-Shirt zu 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.

Beim Kampf wird statt des regulären Gürtels ein weißer bzw. roter Gürtel getragen. Diese liegen am Mattenrand bereit (sind vom Veranstalter zu stellen). Der zuerst aufgerufene Kämpfer trägt des roten Gürtel.

Die Kampfrichter haben dafür Sorge zu tragen, dass die Kämpfer und deren Ausrüstung dem Regelwerk entsprechen.

9. Schutzausrüstung

- Mundschutz
- Handschutz (in der Regel „MMA“-Handschuhe mit mind. 2cm Polsterung; Abweichungen sind zwingend vorab mit dem Kampfrichter abzustimmen sonst droht Disqualifizierung)
- Brustschutz (nur weibliche Teilnehmer)
- Tiefschutz
- Fußschutz mit Schienbeinschutz
- Optional: Kopfschutz (Pflicht bei Teilnehmerzwischen ü15 und u18)

Die Kampfrichter haben dafür Sorge zu tragen, dass die Kämpfer und deren Ausrüstung dem Regelwerk entsprechen.

10. Wettkampffläche

Die Wettkampffläche, aus rutschfesten Tatamis beträgt 6m x 6m plus einer Sicherheitsfläche von mindestens 2 m. Wettkampfflächen und Sicherheitsflächen müssen von unterschiedlicher Farbe sein.

Jedem Kämpfer wird sein Platz zu Beginn des Kampfes zugewiesen. Der Kampfrichter überzeugt sich vor Beginn eines Kampfes vom Zustand der Matten.

11. Wertungstischbesetzung

Die Tischbesetzung sollte aus drei Personen bestehen. Diese haben folgende Aufgaben:

- Abnahme der Gesamtzeit, Bedienung des "Gong"
- Abnahme der Zeit während einer Haltetechnik
- Punktetafel (Anzeigetafel) sowie Listenführung



Auf jedem Wertungstisch muss vorhanden sein:

- 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

Der Kampf wird von einem **Hauptkampfrichter (HKR)** auf der Matte und zwei **Nebenkampfrichter** geleitet. Entscheidungen der Kampfrichter sind abschließend und werden nicht nachverhandelt.

Die Kampfrichter tragen eine schwarze Hose und dazu ein schwarzes T-Shirt/ Polo-Shirt (wenn möglich mit der Aufschrift „Kampfrichter“).

13. Kommandos des Hauptkampfrichters

„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
Wertung	„Wertung: Wertung rot/ weiß“

14. Ablauf des Wettkampfs

Nach der Aufforderung des HKR haben die Kämpfer die Matte zu betreten (Gürtel sind bereits gewechselt). Der Kämpfer mit dem roten Gürtel steht vom Wertungstisch aus gesehen links (und somit vom HKR aus gesehen, rechts).

Der Kampf beginnt mit dem Kommando „Hajime“ des HKR – zeitgleich startet die reguläre Kampfzeit (Blickkontakt HKR mit Tischbesetzung).

Auf das Kommando des HKR „WERTUNG“: WERTUNG Rot“ und „WERTUNG Weiß“ zeigen alle drei Kampfrichter mit den Fingern ihre jeweilige Wertung an. Vergibt einer der Kampfrichter bei der Wertung keinen Punkt, so zeigt es dies durch das Kreuzen der Unterarme an. Konnte ein Kampfrichter durch einen ungünstigen Standpunkt keine Technik erkennen, so zeigt er dies durch das Verdecken der Augen mit den Handflächen an.

Der HKR nimmt die Wertungen der beiden Nebenkampfrichter zur Kenntnis und gibt jeweils anschließend die zu wertende Punktezahl verbal und durch Fingerzeig bekannt. Die Wertungen der Nebenkampfrichter dienen dem HKR als Entscheidungshilfe.

**Beispiel:**

Die beiden Nebenkampfrichter zeigen für „Rot“ jeweils einen Punkt an, der HKR hat aber drei Punkte gesehen. In der Regel wird er dann einen Mittelwert nehmen und somit zwei Punkte vergeben. Selbstverständlich hätte er aber auch drei Punkte geben können.

Bei Rücksprachebedarf des HKR mit seinen beiden Nebenkampfrichtern, kann er dies jederzeit durch Heben einer Hand veranlassen.

Am Ende eines Kampfes (durch technisches K.O. (Punkt-Abstand) oder Zeitablauf) gibt der HKR den Sieger des Kampfes bekannt. Hierzu steht er zwischen den beiden Kämpfern mit Blick zur Tischbesetzung und hält einen Arm des Siegers nach oben. Anschließend grüßen die Kämpfer ab und verlassen die Matte.

Während des gesamten Kampfes muss der Kämpfer von einem Betreuer/ Trainer begleitet werden. Dieser steht außerhalb der Matte auf der Seite seines Kämpfers und kann ihm jederzeit Kampfförderliches zurufen. Keinesfalls darf der Betreuer unfaire, verbale oder handgreifliche Attacken gegenüber den Kampfrichtern wie auch dem anderen Kämpfer und dessen Betreuer äußern! Bei Verstoß kann er durch den HKR von der Matte verwiesen werden und je nach Schwere der Tat, kann auch der Kämpfer disqualifiziert werden.

Fairness, Sportlichkeit und die Gesundheit haben auf und neben der Matte höchste Priorität. Die Kampfrichter sind angehalten dies zu überwachen und zu vollziehen.

15. Kampfzeit

Die reine Kampfzeit beträgt zwei Minuten. Bei Punktegleichstand am Ende der Kampfzeit, zählt die nächste Aktion. Bei Finalkämpfen wird die Zeit um eine Minute verlängert.

Jedem Kämpfer ist zwischen seinen Kämpfen eine Erholungszeit von mindestens der doppelten letzten Kampfzeit zu gewähren (somit mindestens vier Minuten).

16. Wertungen

- | | |
|---|----------------|
| ➤ Schlag/ Stoß/ Tritttechniken gegen den Oberkörper sowie Lowicks = | 1 Punkt |
| ➤ Wurf ohne erkennbare Technik = | 1 Punkt |
| ➤ Wurf mit erkennbarer Technik = | 2 Punkte |
| ➤ Schlag + Stoß + Trittserien = | 2 bis 3 Punkte |
| ➤ Haltetechnik 15 s gehalten (auch side- und fullmount) = | 3 Punkte |
| ➤ Haltetechnik lösen = | 2 Punkte |
| ➤ Wurf, sehr dynamisch ausgeführt = | 3 Punkte |
| ➤ Kombination Schlag/Stoß/Tritt mit Wurf = | 3 bis 4 Punkte |
| ➤ Kombination Schlag/Stoß/Tritt mit Wurf mit nachfolgender Halte, Hebel oder Würgetechnik = | 3 bis 5 Punkte |
| ➤ Kämpfer klatscht ab = | 4 Punkte |



Eine Haltetechnik ist nach 15 s zu lösen. Der „Haltende“ erhält seine Punkte und der Kampf geht im Stand weiter.

Erreicht einer der Kämpfer vor Ablauf der zwei Minuten 10 Punkte Vorsprung, so erfolgt der Kampfabbruch. Dasselbe gilt bei Erreichen der Höchstpunktzahl von 30 Punkten – jeweils Sieg durch technische Überlegenheit.

Klatscht ein Kämpfer ab, erfolgt die Punktwertung und der Kampf geht im Stand weiter. Dies gilt nicht, wenn der Kämpfer oder dessen Trainer/ Betreuer für ihn, den Kampf insgesamt aufgibt (sogenanntes „Handtuch werfen“). Dadurch ist der Kampf beendet.

Der HKR kann jederzeit einen Kampf unterbrechen. Dies erfolgt insbesondere dann, wenn ein planloser Schlagabtausch erfolgt oder sich einer der Kämpfer außerhalb der Kampffläche befindet.

Bei Missachtung des Kampfgerichts bzw. der Kampfrichter, droht eine Verwarnung (Punkt an Gegner kann vergeben werden), bei besonderer Schwere Disqualifikation.

17. Kampfunterbrechung aufgrund Verletzung

Muss ein Kampf aufgrund einer Verletzung eines Kämpfers unterbrochen werden, so ist dem verletzten Kämpfer eine Erholungsphase von max. 4 min zu gewähren. Der nicht verletzte Kämpfer kniet derweil mit dem Rücken zum Gegner ab.

Wenn ein Kämpfer wegen der Schwere der Verletzung nicht mehr in der Lage ist den Kampf fortzusetzen, so wird der Kampf durch den HKR beendet:

- a) Hat der (verletzte) Kämpfer die Verletzung selbst verschuldet, so verliert er diesen Kampf und der Gegner gewinnt mit 10:0
- b) Hat der Gegner die Verletzung verursacht, so verliert dieser diesen Kampf mit 10:0. Je nach Verschuldungsgrad, kann durch den HKR auch eine Disqualifikation ausgesprochen werden.

Das Kampfrichterteam kann einen verletzten Kämpfer bei einer möglichen Gesundheitsgefährdung nach Absprache mit dem Arzt oder Sanitäter das Weiterkämpfen untersagen.

18. Erlaubte Techniken

Das Allkampf-System basiert auf Leichtkontakt, was bedeutet, dass sämtliche Schläge und Tritte nur in kontrolliertem Maße erfolgen dürfen. Würfe sind hiervon ausgenommen.



Im Oberkörperbereich (oberhalb des Gürtels) sind sämtliche Schlag-, Stoß-, und Tritttechniken erlaubt. Lowkicks dürfen mit dem Spann und Schienbein gegen Ober- und Unterschenkel getreten werden.

Würfe (auch Fußfeger), Hebel- und Würgetechniken, sowie Boden-Festhaltetechniken sind erlaubt.

Auch beim Fassen am Gi darf noch geschlagen werden. Dabei ist umso wichtiger, dass die Schläge kontrolliert und im Leichtkontakt erfolgen.

Am Boden gilt: Schläge zum Kopf sind anzutäuschen, Treffer zum Körper sind im Leichtkontakt zulässig.

Weisungen der Kampfrichter ist uneingeschränkt zu folgen.

Diese Regelungen stehen unter dem Vorbehalt, dass am Wettkampftag noch Änderungen durch die Wettkampfleitung erfolgen kann.

19. Unerlaubte Techniken

Verboten sind:

Kniestöße, Ellbogenstöße, Fingerstiche, Schläge zum Kehlkopf, Fußtritte frontal zum Gesicht, Schlag- Tritttechniken zum Unterleib und den Nieren, Schaufelwurf (Taki-age), Finger-und Zehenhebel, Genickhebel, Kniehebel, Stop-Kicks gegen das Kniegelenk (von vorne und von der Seite), Griff in das Gesicht, Nervendruckpunkte, Angriffe jeglicher Art zur Wirbelsäule, Kicks und Schläge aus der dynamischen Drehung heraus (z. B. Backfist)

Zusätzlich gilt in der Bodenlage:

Kopf zu Boden drücken, Griff ins Gesicht, Griff übers Gesicht um Atmung zu erschweren, keine Würgetechniken unter Einbeziehung des Kehlkopfes

20. Sonstiges

Der Veranstalter ist verpflichtet Ersthelfer bereitzustellen.

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