

SHOW WETTBEWERBSREGELN



Version 2.1 Gültig ab:

01.01.2020





Geschichte dieses Dokuments

Verantwortlich:

Hauptsitz Abu Dhabi

E-Mail: mail@jjif.org

Postfach 110006

Abu Dhabi, Vereinigte Arabische Emirate

Version	Änderungen	
1.0	Erstversion	01. September 2015
2.0	Änderungen durch den Kongress	01. Januar 2019
2.2	Erweiterung durch 6.	01. August 2019
2.1	Anpassungen nach Sitzung 2019	01. Januar 2020

Inhaltsverzeichnis

1	Allgemeines.....	2
	1.1 Die Choreografie der Show.....	2
2	Kategorien.....	2
	2.1 Offene Klasse.....	2
3	Ablauf der Wettkämpfe.....	3
	3.1 Regelungen bei Punktgleichheit.....	3
	3.2 Zusätzliche Regelungen für den finalen Teil.....	3
4	Punktesystem und Bewertung.....	3
	4.1 Technische Wertungen.....	4
	4.2 Show Wertungen.....	4
5	Jury.....	5
6	Regelung für Kategorien in der Jugend.....	5

1. Allgemeines

Das JJIF-Show-System zielt darauf ab, eine freie Choreografie von Abwehraktionen eines Athleten gegen Angriffe eines anderen Athleten derselben Mannschaft zu präsentieren.

Das System wird gemäß dem *JJIF Organisation and Sporting Code* organisiert.

Das Team kann Gegenstände verwenden (maximal zwei Gegenstände), die die Idee der Show unterstützen. Die Gegenstände können für Angriffe und zur Verteidigung verwendet werden (um maximal 50% der Angriffe abzuwehren).¹

1.1 Die Show-Choreographie

Auch wenn die Choreografie vom Team frei gewählt werden kann, muss sie Abfolgen von Angriffen und Verteidigungen enthalten.

Dem Team steht es frei, mindestens sechs (6) Angriffe aus der Duo-Serie auszuwählen. Es müssen mindestens zwei (2) Angriffe aus jeder Serie stattfinden (Duo-Wettbewerbsregeln, Abschnitt 6)². Die anderen Angriffe sind frei wählbar. Jeder Angriff kann nach freier Wahl des Teams rechts- oder linkshändig ausgeführt werden. Gleiches gilt für die jeweilige Fußstellung.

Der Verteidigungsteil muss mindestens zwei (2) Atemi-Techniken, zwei (2) traditionelle Budo-Würfe und zwei (2) Hebel- oder Würfetechniken enthalten. Choreografie und zusätzliche Aktionen sind erlaubt und Angriffe können durch Vorangriffe wie Stoßen, Atemi oder Ziehen vorbereitet werden.

Die Auswahl der Variation ist komplett dem Verteidiger überlassen. Ebenso können die jeweiligen Rollen oder der Wechsel der Rollen als Angreifer und Verteidiger frei gewählt werden.

2 Kategorien

Es gelten die im *JJIF-Organisation and Sporting Code 1.3.2.1* definierten Kategorien:

Für das Alter der Athleten, die ein Paar bilden, gilt:

Wenn die Mitglieder des Paares verschiedenen Altersklassen angehören, wird das Paar für die Altersklasse des älteren Athleten registriert.

Ein Paar, das aus einem U18- und einem U21-Athleten besteht, kann jedoch nur in der Altersklasse U21 antreten, nicht auch bei den Erwachsenen (der U18-Athlet kann, obwohl er Mitglied eines U21-Teams ist, nicht zwei (2) Altersklassen überspringen und bei den Erwachsenen antreten.)

2.1 Offene Klasse

Zusätzlich zu den regulären Kategorien ist die Organisation einer „Offenen Klasse“ möglich.

Hierbei tritt ein Team mit zwei (2) bis vier (4) Athleten gegen ein anderes Team an. Diese Teams können in Übereinstimmung mit dem *JJIF Organisation and Sporting Code 1.3.2.1* gebildet werden.

¹ Aus Sicherheitsgründen müssen die Gegenstände aus unzerbrechlichem Material wie Kunststoff, Holz oder weichem Stoff bestehen. Gegenstände aus Glas sind nur erlaubt, wenn sie aus bruchsicherem Glas bestehen.

² Für die Altersklassen U16 und jünger ist der Gebrauch von Waffen nicht gestattet.

3 Ablauf der Wettkämpfe

Die Kampfreihenfolge wird entsprechend der Auslosung „Liste und Final Four“ festgelegt, wie im *JJIF Organisation and Sporting Code 4.4.5* beschrieben.

Die Athleten müssen einen roten Wettkampfgürtel tragen.

Auf das Zeichen des Kampfrichters hin verbeugt sich das Paar stehend vor dem Kampfrichter. Die Demonstration beginnt, wenn der Kampfrichter „Hajime“ ansagt.

Die maximale Zeit für die Vorführung beträgt zwei (2) Minuten, die Mindestzeit beträgt 1:30 Minuten. Die Begrüßungszeremonie ist in diese Frist nicht einzurechnen.

Die Bewertung der Präsentation erfolgt nach Abschluss der vollständigen Präsentation durch die Jury. Auf die Befehle des Kampfrichters „Technische Punkte/Technical Score– Hantai“ und „Show Punkte/Show Score – Hantai“ halten sie ihre jeweilige Punktetabelle in die Höhe.

Nach allen Demonstrationen der Ausscheidungsrunde gehen die vier (4) Teams mit den höchsten Punkten in die Endrunde, in der sie um den 1., 2. und 3. Platz kämpfen, wie im *JJIF Organisation and Sporting Code* beschrieben.

Falls weniger als vier (4) Athleten in die Kategorie auftreten, gibt es nur einen finalen Teil. Falls fünf (5) oder weniger Athleten in der Kategorie teilnehmen, wird nur eine (1) Bronzemedaille statt zwei (2) vergeben. Dann kommen nur noch die besten 3 in den finalen Teil.

3.1 Regelungen bei Gleichstand

Wenn das Ranking entsprechend der gegebenen Punkte einen Gleichstand aufzeigt (die Gesamtpunktzahl ist gleich), entscheidet die technische Punktzahl darüber, welches Team höher eingestuft wird. Das gilt sowohl in der Ausscheidungsrunde als auch in der Finalrunde.

Wenn auch die technischen Punkte gleich sind, absolvieren die betroffenen Teams eine „Challenge-Runde“ von 30 Sekunden, wobei sie die Elemente wählen können. Anschließend muss die Jury eine Rangliste dieser Teams erstellen.

3.2 Zusätzliche Regelungen für den finalen Teil

Sofern die Organisation dies zulässt, ist die Verwendung von Musik für die Vorstellung in der finalen Runde gestattet.

4 Punktesystem und Bewertung

Im Show-System werden zwei verschiedene Punktekategorien bewertet:

- Technische Punkte: Ausführungsqualität der Ju-Jitsu Techniken
- Show-Punkte: Ästhetik, Geschichte, Kreativität, Vielfalt und Zeitlimit der Choreografie

Die Punkte werden von 0 bis 10 mit einem halben Zahlenintervall vergeben.

4.1 Technische Punkte

Sowohl der Angriff als auch die Verteidigung müssen technisch klar ausgeführt werden. Obwohl spektakuläre Techniken erlaubt sind, muss die Ausführung den Prinzipien der Kampfkunst, der logischen Fortsetzung und der Biomechanik folgen.

Die technischen Punkte müssen die Ausführung aller Kampfsporttechniken berücksichtigen, wie Atemi (Schläge, Stöße und Tritte), Würfe und Takedowns, Hebeltechniken, Würgetechniken und Bodentechniken. Die Punktzahl wird nach folgenden Kriterien vergeben:

- **Biomechanische Logik** – Die Techniken müssen auf biomechanische logische Weise ausgeführt und verbunden werden. Würfe und Takedowns müssen das Gleichgewicht des Gegners stören und ihn zu einer Bewegung zwingen.
- **Kontrolle** – Offensichtliche und klare Kontrolle am Ende jeder Verteidigungssequenz. Richtige Verteidigung³ der Waffen. Sichere und angemessene Verwendung der zusätzlichen Gegenstände.
- **Wirksamkeit** – Techniken müssen kraftvoll, aber gut kontrolliert sein.
- **Geschwindigkeit** – Ein logischer Geschwindigkeitsablauf der Angriffe sowie der Verteidigungstechniken.
- **Kraftvoller Angriff**⁴ – Geben Sie dem Angriff und dem ersten Teil der Verteidigung mehr Bedeutung.

4.2 Show Punkte

Die Show Punkte werden nach folgenden Grundsätzen beurteilt:

- **Ästhetik** – Attraktive Kampfsportpräsentation, einschließlich spektakulärer Budo-Techniken, Akrobatik, Zeitlupe, usw.
- **Geschichte und Kreativität** – Showidee und die Logik innerhalb der Geschichte der Show. Die Show sollte mit Kampfkünsten aufgebaut werden. Unnötiges Schauspielern sollte vermieden werden.
- **Vielfalt**⁵ – Variation der gezeigten Techniken und die Einbeziehung des zusätzlichen Gegenstands.
- **Zeitlimit**⁶ – Abweichung von der vorgegebenen Zeit.
- **Choreografie**⁷ – Passend zur gewählten Musik.

³ Vermeiden von der Waffe getroffen oder geschnitten zu werden

⁴ **0,5 Punkte** Abzug, falls die Mindestanzahl an Angriffen nicht gezeigt wird

⁵ **1 Punkt** Abzug bei mehr als 2 Gegenständen

⁶ **1 Punkt** Abzug, wenn die Show nicht rechtzeitig beendet wird

⁷ Nur im finalen Teil, falls Musik verwendet

5 Jury

Die Jury besteht aus drei (3) lizenzierten Schiedsrichtern (oder technischen Experten), von denen jeder (wenn möglich) aus einem anderen Land stammt (und sich so weit möglich von der Nationalität der Teams unterscheidet).

6 Regelung für Jugendkategorien

Bei den Jugendkategorien ändern sich die maximale Dauer sowie die minimalen Anzahl an Angriffen wie folgt:

	U16	U14	U12
Zeitlimit	1:30 min	1:30 min	1:00 min
Mindestanzahl Angriffe	6 Angriffe (3A & 3B)	6 Angriffe (3A & 3B)	3 Angriffe (freie Auswahl)