

Duo Regelwerk

Version 4.0 – Gültig ab 01. Juni 2023

1. Allgemein

Das JJIF-Duo-System zielt darauf ab, die Verteidigung eines Teilnehmers gegen mehrere vorgegebene Angriffe eines Teilnehmers derselben Mannschaft darzustellen. Die in Anhang 1 aufgeführten Angriffe sind in 3 Serien zu je 4 Angriffen unterteilt:

- A. Griffattacken und Umklammerungsangriffe
- B. Schläge, Stöße und Trittangriffe
- C. Waffenangriffe (Die Kämpfer müssen einen Softstick und ein Gummimesser verwenden. Der Stock muss zwischen 50 cm und 70 cm lang sein.)

Jeder Angriff muss durch einen Vorangriff vorbereitet werden, z. B. Stoßen, Atemi, Ziehen oder eine Kombination. (Der Vorangriff und der Angriff müssen vom Angreifer durchgeführt werden).

Jeder Angriff kann nach freier Wahl des Teams rechts- oder linksseitig ausgeführt werden. Die Verteidigung ist komplett der Wahl des Verteidigers überlassen, ebenso die jeweiligen Rollen oder der Wechsel der Rollen als Angreifer und Verteidiger, sowie die jeweilige Position der Füße.

(Der Wechsel der Rolle als Angreifer und Verteidiger kann auch während einer Serie erfolgen).

Alle Paare führen in derselben Runde das gleiche Angriffsprogramm durch.

2. Kategorien (Alter)

Es gelten die im JJIF-Organisations- und Sportgesetz 1.3.2.1 (Genehmigung) definierten Kategorien.

Alterskategorien (basieren auf dem Geburtsjahr):

- Unter 8 (6-7) Jahren (U8) – 2 Angriffe der Serie A, frei wählbar.
- Unter 11 (8-10) Jahren (U11) – durch Auslosung, 1 Angriff der Serie A und 1 Angriff der Serie B pro Runde
- Unter 16 (11-15 Jahren (U16) – 1. Runde, Angriffe der Serie A; 2. Runde, Angriffe der Serie B, Wiederholung in der 3. und 4. Runde; 5. Runde durch Auslosung von 4 Angriffen, 2 Angriffe der Serie A und 2 Angriffe der Serie B.
- Unter 18 (15-17) Jahren (U18) Programm wie in den Kapiteln 4 (Divisions) und 5 (Angriffe pro Runde) beschrieben.
- Erwachsene (18-35 Jahre alt) (+18) – Programm wie in den Kapiteln 4 (Divisions) und 5 (Angriffe pro Runde) beschrieben.
- Masters (beide müssen älter als 35 Jahre alt sein) Programm wie in Kapiteln 4 (Divisions) und 5 (Angriffe pro Runde) beschrieben.

Die Athleten in den Paaren müssen die Altersgrenze pro Kategorie einhalten, eine Vermischung von Altersgruppen ist nicht gestattet.

3. Kategorien (Geschlecht)

- Frauen (zwei Frauen)
- Männer (zwei Männer)
- Mixed (Frau & Mann)
- Offen (offen für alle Kombinationen)

4. Divisions und Flow Chart

4.1 World Division

Alle Paare starten in der World Division, jede NF kann zwei Paare pro Kategorie anmelden. Entsprechend der Anzahl der Paare in der Kategorie beginnt die Division in der jeweiligen Runde:

17 Paare oder mehr	starten in der 1. Runde
9 - 16 Paare	starten in der 2. Runde
5 - 8 Paare	starten in der 3. Runde
2 - 4 Paare	starten in der 4. Runde

Die angemeldeten Paare werden per Auslosung in vier Gruppen eingeteilt.

Seeding: Die acht Paare, die in ihrer Kategorie in der JJIF-Weltrangliste führend sind, werden getrennt und in eine der vier Gruppen eingeteilt (Anhang 2).

Paare gleicher Nationalität werden in zwei verschiedene Gruppen eingeteilt.

Jedes Paar in der Gruppe präsentiert seine Techniken entsprechend dem Angriffsprogramm (Kap. 5 Angriffe pro Runde).

In der 1. Runde kommen die 4 Paare mit der höchsten Punktzahl jeder Gruppe in die nächste Runde. Wenn zwei oder mehr Paare auf dem vierten Platz die gleiche Wertung haben, geht es ebenfalls in die nächste Runde (in diesem Fall erhöht sich die Anzahl der Paare in einigen Gruppen der nächsten Runde von 4 auf 5 oder 6 Paare).

Alle anderen Paare (mit niedrigerer Punktzahl) treten in der Advanced Division an.

In der 2. und 3. Runde kommen die beiden Paare mit der höchsten Punktzahl in die nächste Runde (bei gleichwertigen Paaren auf dem 2. Platz gelangen diese ebenfalls in die nächste Runde und die Anzahl der Paare der Gruppen der nächsten Runde wird erhöht).

In der 4. Runde belegen die Paare mit der dritt- und viertmeisten Punktzahl die beiden 3. Plätze (Weltbronze). Die 5. Runde ist das Finale und die beiden qualifizierten Paare kämpfen um die Plätze 1 (World Gold) und 2 (World Silber).

4.2 Advanced Division

Alle Paare mit der niedrigsten Punktzahl pro Gruppe der World Division treten in die Advanced Division ein, und zwar in der gleichen Runde, in der sie verloren haben.

In der 1. Runde kommen die vier Paare mit der höchsten Punktzahl jeder Gruppe in die nächste Runde. Falls zwei oder mehr Paare auf dem vierten Platz die gleiche Wertung haben, geht es ebenfalls in die nächste Runde (in diesem Fall erhöht sich die Anzahl der Paare in einigen Gruppen der nächsten Runde).

Alle anderen Paare (mit niedrigerer Punktzahl) treten in der Novice Division an.

In der 2. und 3. Runde kommen die beiden Paare mit der höchsten Punktzahl in die nächste Runde. Bei gleichwertigen Paaren auf dem 2. Platz gelangen diese ebenfalls in die nächste Runde, indem die Anzahl der Paare der Gruppen der nächsten Runde erhöht wird. In der 4. Runde belegen die 3. und 4. gewerteten Paare die beiden 3. Plätze.

Die 5. Runde ist das Finale und die beiden qualifizierten Paare kämpfen um den 1. und 2. Platz.

4.3 Novice Division

Alle Paare mit einer niedrigeren Punktzahl pro Gruppe in der Advanced Division werden in zwei Gruppen in der Novice Division aufgeteilt, und zwar in der gleichen Runde, in der sie verloren haben.

In der 1. Runde kommen die vier Paare mit der höchsten Punktzahl jeder Gruppe in die nächste Runde. Falls zwei oder mehr Paare auf dem vierten Platz die gleiche Wertung haben, wird auch mit der nächsten fortgeführten Runde (in diesem Fall wird die Anzahl der Paare in einigen der nächsten Runden von 4 auf 5 oder 6 Paare erhöht).

In der 2. Runde kommen die vier Paare mit der höchsten Punktzahl in die nächste Runde. (Bei gleichwertigen Paaren auf dem 4. Platz gelangen diese ebenfalls in die nächste Runde, indem die Anzahl der Paare der Gruppen der nächsten Runde erhöht wird.)

In der 3. Runde kommen die beiden Paare mit der höchsten Punktzahl in die nächste Runde. Bei gleichwertigen Paaren auf dem 2. Platz gelangen diese ebenfalls in die nächste Runde, indem die Anzahl der Paare der Gruppen der nächsten Runde erhöht wird. In der 4. Runde belegen die 3. und 4. gewerteten Paare die beiden 3. Plätze. Die 5. Runde ist das Finale und die beiden qualifizierten Paare kämpfen um den 1. und 2. Platz.

5. Angriffe pro Runde

5.1 World Division

1. Runde - Serie A, alle 4 Angriffe
2. Runde - Serie B, alle 4 Angriffe
3. Runde - Serie C, alle 4 Angriffe
4. Runde - Serie A, Angriffe 1 und 2; Serie B, Angriffe 2 und 3; Serie C, Angriffe 3 und 4
5. Runde - Serie A, Angriffe 3 und 4; Serie B, Angriffe 1 und 4; Serie C, Angriffe 1 und 2.

5.2 Advanced Division

1. Runde – Serie B, alle 4 Angriffe.
2. Runde – Serie C, alle 4 Angriffe

3. Runde – Serie A, alle 4 Angriffe

4. Runde – Serie A, Angriffe 1 und 2; Serie B, Angriffe 2 und 3; Serie C, Angriffe 3 und 4

5. Runde – Serie A, Angriffe 3 und 4; Serie B, Angriffe 1 und 4; Serie C, Angriffe 1 und 2.

5.3 Novice Division

1. Runde – Serie C, alle 4 Angriffe

2. Runde – Serie A, alle 4 Angriffe

3. Runde – Serie B, alle 4 Angriffe

4. Runde – Serie A, Angriffe 1 und 2; Serie B, Angriffe 2 und 3; Serie C, Angriffe 3 und 4

5. Runde – Serie A, Angriffe 3 und 4; Serie B, Angriffe 1 und 4; Serie C, Angriffe 1 und 2

6. Ablauf der Begegnungen

Die Paare haben das Recht, die Angriffe in beliebiger Reihenfolge auszuführen. Die Athleten des Paares stehen in den Ecken links und rechts neben dem Kampfrichter. Nach der Anweisung des Kampfrichters laufen die Athleten auf die Kampffläche und stehen sich dort etwa 2 Meter gegenüber.

Auf Anweisung des Kampfrichters verneigen sich die Athleten zunächst vor dem Kampfrichter und dann voreinander.

Videokampfrichter beginnt mit der Aufnahme.

Der Kampfrichter verkündet „Hajime“ und gleichzeitig tritt er einen Schritt zurück. Das Paar zeigt seine Kombination in frei gewählter Reihenfolge. Nach jeder Kombination wird unterbrochen für die Wertung, danach startet der Kampfrichter mit „Hajime“ die nächste Kombination. Am Ende der Vorführung kommt der Kampfrichter auf sie zu und bittet sie, niederzuknien. Er befiehlt der Jury „Hantei“, indem er seine rechte Hand gerade nach oben hebt. Der Kampfrichter gibt der Jury etwa 10 bis 20 Sekunden Zeit, um die Wertung für die Leistung des Paares zu beenden.

Dann senkt der Kampfrichter seine Hand und befiehlt den Athleten, sich zuerst voreinander und dann vor ihm zu verbeugen und danach die Tatami zu verlassen. Für alle Paare der Gruppe gilt das gleiche Vorgehen.

Wenn keine Tablets verfügbar sind, bringt der Kampfrichter die 3 (1 für jeden Juroren) Bewertungstabellen zum Schreibertisch.

PLATZ	LAND	PAAR	GESAMTPUNKTZAHL
1.			
2.			

...			
12.			

7. Trainer

Pro Paar ist nur ein Trainer in der Wettkampffläche zugelassen. Die Trainer müssen während dem Kampf am Rand der Matte sitzen bleiben. Trainer sind Vorbilder, und als solche muss ihr Verhalten den ethischen Kodex der Kampfkünste und das persönliche Verhalten widerspiegeln.

Trainer müssen gemäß den Vorschriften des Sportcodes gekleidet sein. Bei bestimmten Veranstaltungen kann eine besondere Kleiderordnung gelten (z. B. Beach Games).

Wenn Trainer ein beleidigendes Verhalten gegenüber Wettkämpfern, Kampfrichtern, dem Publikum oder anderen Personen an den Tag legen oder wenn sie mehr als einmal versuchen, die Kampfrichter zu beeinflussen, soll sie der Kampfrichter für die verbleibende Dauer des Kampfes aus dem für die Offiziellen reservierten Bereich (FOP) verweisen. Wenn das anstößige Verhalten anhält, können die Kampfrichter der Begegnung entscheiden, den Trainer vom offiziellen Turniergelände zu verweisen. Der Veranstalter/Gastgeber behält sich das Recht vor, Personen, die er als störend erachtet, vom Veranstaltungsort zu verweisen.

8. Jury

Es werden drei Kampfrichter anwesend sein, die am Mattenrand sitzen. Die Kampfrichter urteilen und vergeben nach jedem Angriff Punkte. Sie haben etwa 20 Sekunden Zeit, um die Bewertung auf einem Bewertungspapier oder einem Tablet abzuschließen.

Die Kampfrichter müssen für jeden Teil der Darbietung Punkte vergeben, wie in „Punktesystem und Bewertung“ (Kapitel 9) ausführlich beschrieben.

Abhängig von der Anzahl der verfügbaren Juroren wechselt die Kampfrichter am Ende jeder Gruppe.

9. Punktesystem und Bewertung

Die Punktzahl wird pro Kampfrichter von 0 bis 3 vergeben.
Die Bewertung jeder Präsentation ist in 4 Teile unterteilt:

1. Teil: Angriff
2. Teil: Erste Verteidigung
3. Teil: Wurf/Takedown
4. Teil: Abschluss

In der Serie C wird ein zusätzlicher Teil zur Waffenkontrolle hinzugefügt. In diesem Teil bewertet die Jury die Kontrolle der Waffe durch Tori.

Am Ende der Präsentation des Paares wird eine zusätzliche Punktzahl hinzugefügt. Diese Punktzahl bezieht sich auf die Vielfältigkeit und die Anzahl der verschiedenen Würfe/Takedowns, die in den Vorführungen verwendet werden. Für die Vielfältigkeit werden Punkte von 0 bis 2 vergeben.

10. Beurteilungskriterien

Sowohl der Angriff als auch die Verteidigung müssen auf technisch saubere Weise ausgeführt werden. Die Ausführung muss den Prinzipien der Kampfkunst, der logischen Fortführung und der Biomechanik folgen.

Die Bewertung erfolgt nach folgenden Kriterien:

- **Kraftvolle Aktionen:** Alle Aktionen müssen kraftvoll ausgeführt werden.
- **Biomechanische Logik:** Die Techniken müssen auf biomechanisch logische Weise ausgeführt und verbunden werden. Würfe und Takedowns müssen das Brechen des Gleichgewichts des Gegners beinhalten. Tori darf sich nicht bewegen, bevor der Angriff gestartet wird, aber er muss auf den Angriff reagieren.
- **Kontrolle:** Offensichtliche und klare Kontrolle während jeder Präsentation.
- **Wirksamkeit:** Alle Aktionen müssen kontrolliert und auf natürliche Weise ausgeführt werden - unter Berücksichtigung der möglichen und logischen Folgetechniken.
- **Geschwindigkeit:** Sowohl der Angriff als auch die Verteidigung müssen auf technisch saubere und realistische Weise ausgeführt werden, nicht zu schnell und nicht zu langsam.

10.1 Wertung in den jeweiligen Teilen

In der folgenden Tabelle wird erläutert, wie die Kampfrichter in den einzelnen Teilen bewerten müssen:

1. Teil: Angriff		
Serie A	- Falscher Angriff, fehlender oder unlogischer Vorangriff oder Hände an der falschen Stelle.	0 P
	- Schwacher Vorangriff oder Hände an der richtigen Stelle, aber offen.	1 P
	- Arme und Hände an der richtigen Stelle, aber nur halb geschlossen.	2 P
	- Arme und Hände an der richtigen Stelle und komplett geschlossen.	3 P

Serie B	Schlagangriffe	
	- Falscher Angriff; fehlender oder unlogischer Vorangriff; falscher Schlag; Schlag verfehlt das Ziel oder die Faust ist offen.	0 P
	- Ein schwacher Vorangriff oder Schlag trifft das Ziel an der falschen Stelle.	1 P
	- Der Schlag trifft das Ziel mit halbgeschlossener Faust an einer nicht optimalen Stelle.	2 P
	- Der Schlag trifft das Ziel mit komplett geschlossener Faust an der richtigen Stelle.	3 P
	Trittangriffe	
	- Falscher Tritt oder Tritt verfehlt das Ziel.	0 P
	- Der Tritt trifft das Ziel, verliert jedoch das Gleichgewicht.	1 P
Serie C	- Der Tritt trifft das Ziel ohne Kraft.	2 P
	- Ein perfekter Tritt, der das Ziel mit Balance und Kraft trifft.	3 P
	- Falscher Angriff, fehlender oder unlogischer Vorangriff; Waffe verfehlt das Ziel oder wird nur locker gehalten.	0 P
	- Schwacher Vorangriff oder Angreifer trifft das Ziel an der falschen Stelle.	1 P
	- Der Angreifer trifft das Ziel mit halbgeschlossener Faust an einer nicht optimalen Stelle.	2 P
2. Teil: erste Verteidigung		
Serie A	- Ein perfekter Waffenangriff.	3 P
	- Kein Treffer oder kein Gleichgewichtsbrechen.	0 P
	- Schwacher Treffer oder mittlerer Gleichgewichtsbrechen.	1 P
	- Guter Treffer und Brechen des Gleichgewichts.	2 P
	- Ein perfekter erster Block und ein Gleichgewichtsbrechen, der Uke in die Wurfposition brachte	3 P
Serie B & C		0 P
	- Kein Block oder kein Tai Sabaki.	1 P
	- Schwacher Block mit Tai Sabaki oder nur schlechtes Brechen des Gleichgewichts.	

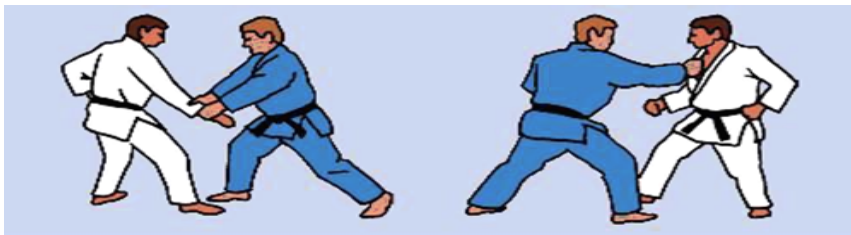
	<ul style="list-style-type: none"> - Guter Block und Brechen des Gleichgewichts. - Ein perfekter Block mit Tai Sabaki und einem ersten Treffer mit einem Griff, der Uke in die Wurfposition bringt. 	2 P 3 P
3. Teil: Wurf/Takedown		
Serie A & B & C	<ul style="list-style-type: none"> - Uke springt und fällt ohne Toris Aufwand. - Ein guter Wurf/Takedown, aber Uke springt trotzdem. - Ein guter Wurf/Takedown, aber in 2 Etappen. - Ein perfekter Wurf/ Takedown 	0 P 1 P 2 P 3 P
4. Teil: Abschluss		
Serie A & B & C	<p>Atemi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Atemi verfehlt das Ziel oder schlägt mit offener Hand. - Atemi mit schlechtem Gleichgewicht oder Distanz. - Gute Atemi, aber nicht kraftvoll genug. - Eine perfekte Atemi (kraftvoll, in guter Balance, in guter Distanz und beim Hikite). <p>Hebel-/Würgegriff</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ein falscher Hebel-/Würgegriff. - Ein Hebel-/Würgegriff mit offenen Händen. - Ein guter Hebel-/Würgegriff, aber mit offenen Händen. - Ein perfekter Hebel-/Würgegriff (technisch, geschlossene Hände, kraftvoll, sodass der Uke bewegt wird) 	0 P 1 P 2 P 3 P 0 P 1 P 2 P 3 P
Waffenkontrolle		
Am Ende der 3er-Serie muss eine zusätzliche Punktzahl für Waffenkontrolle vergeben werden. Die Waffenkontrolle spiegelt wieder, wie Tori die Waffe während und am Ende der Aufführung kontrolliert.		
Uke hält die Waffe oder die Waffe landet unkontrolliert außerhalb Kampfbereich.		0 P
Uke landet auf oder neben der Waffe oder die Waffe landet neben Uke.		1 P
Die Waffen landen weit von Uke entfernt, aber noch auf seiner Seite.		2 P
Tori kontrolliert die Waffe richtig, oder er steht zwischen Uke und der Waffe.		3 P
Vielfalt		

Am Ende der Ausführung aller 4 Angriffe wird eine Gesamtpunktzahl vergeben. Diese Punktzahl spiegelt die Vielfalt der Würfe/Takedowns wieder:	
Gleiche Technik in 3 – 4 Angriffen.	0 P
Gleiche Technik bei 2 Angriffen.	1 P
Unterschiedliche Techniken bei allen Angriffen.	2 P

Anhang 1 – Angriffe im Duo-System

Serie A: Greif-, Umklammerungs-, Nackenriegelgriffe

Angriff 1



1. Uke ergreift Toris Arm. Eine Hand erfasst das Handgelenk, die andere den Unterarm.

Absicht: Drücken oder ziehen;

Kontrolle von Toris vorderer Hand;

Den Verteidiger bewegungsunfähig machen

2. Uke greift das Revers von Tori mit seiner Hand.

Absicht: Dem Gegner näherkommen, um eine weitere Aktion auszuführen;

Den Gegner ziehen, zu drücken oder fixieren – um vielleicht danach zu schlagen

Angriff 2



Uke greift Toris Hals von der Vorderseite, von hinten oder von der Seite an, um ihn zu würgen.

Absicht: Tori nach hinten drücken;

Tori fixieren

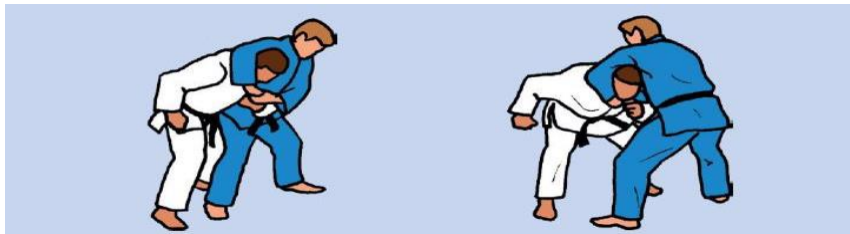
Angriff 3



1. Uke umklammert Tori von vorne unter oder über den Armen. Ukes Kopf liegt hierbei auf Toris Schulter. Bevor der Angriff erfolgt, hält Tori seine Arme in einer natürlichen Position.

2. Uke setzt Hadaka Jime mit seinem Arm an. Uke kann Tori in die richtige Position bringen oder Tori kann sich selbst in die richtige Position drehen.
Intention: Würgen oder Gleichgewicht brechen.

Angriff 4



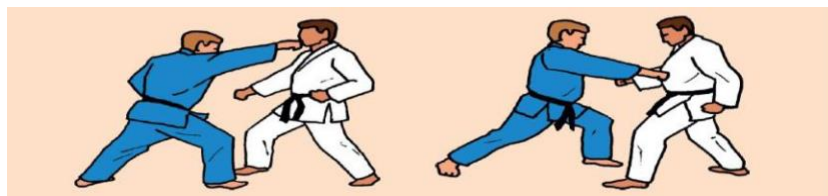
1. Uke umklammert Toris Hals mit seinem Arm von der Seite; der Griff muss geschlossen sein.
Intention: Würgen oder eine Wurftechnik ansetzen.
2. Uke umklammert Toris Hals mit seinem Arm von vorne; der Griff muss geschlossen sein.
Intention: Würgen oder eine Wurftechnik ansetzen.

Allgemeine Anmerkung zu Serie A: Hände und Griffe müssen geschlossen sein.

Serie B: Schläge, Stöße und Trittangriffe

Jedem Angriff muss eine oder mehr Pre-Attack(s) vorausgegangen sein.

Angriff 1



1. Jodan Tsuki: Fauststoß von der Frontseite mit der Faust zum Kopf.
Ziel: Gesicht
2. Chudan Tsuki: Fauststoß von der Frontseite mit der Faust zum Körper.
Ziel: Solarplexus oder Bauch

Angriff 2



1. Ago Tsuki (Upper Cut): Aufwärtshaken mit der Faust

Ziel: Kinn

2. Mawashi Tsuki (Hook): Halbkreisförmiger Schlag mit der Faust

Ziel: Toris seitlicher Kopfbereich

Angriff 3



Mae Geri: Fußstoß vorwärts.

Ziel: Solarplexus, Bauch

Angriff 4



Mawashi Geri: Halbkreisfußtritt

Tori ist es erlaubt, einen sein Bein zurückzusetzen und seinen Oberkörper leicht zu drehen.

Ziel: Kopf, Solarplexus, Bauch

Allgemeine Bemerkungen zur Serie B: Der Angriff muss ausgeführt werden, um Tori zu treffen, wenn er nicht ausweicht.

Es ist nicht erlaubt, sich vor dem Angriffsbeginn zu bewegen. Tori darf erst auf den Angriff reagieren.

Serie C Waffenangriffe

Angriff 1:



1. Messerangriff geradlinig von oben.

Ziel: Zentrum von Toris linker Halsseite, direkt hinter dem Schlüsselbein.

2. Halbkreisförmiger Messerangriff, der seitlich oder diagonal nach unten geführt wird.

Ziel: Seite des Körpers

Angriff 2:



Messerangriff gerade von vorne.

Ziel: Bauch

Angriff 3:



Stockangriff geradlinig von oben.

Ziel: Oberseite des Kopfes/Stirn

Angriff 4:



Stockangriff Außenseite, welcher seitlich oder diagonal von oben nach unten geführt werden kann.

Ziel: Toris Schläfe/Kopfseite





Allgemeine Bemerkungen zur Serie C: Der Angriff muss ausgeführt werden, um Tori zu treffen, wenn er nicht ausweicht.

Tori soll die volle Kontrolle während und nach der Verteidigungshandlung über die Waffen haben.

Advanced Division

1. Runde			
4 Gruppen x Plätze 5 – 11 der ersten Runde der World Div. (die restlichen Paare kommen in die erste Runde der Nov. Div.)			
ADVANCED A1- GROUP		ADVANCED B1- GROUP	
Teams		Teams	
5 th of World A1-Group		5 th of World B1-Group	
6 th of World B1-Group		6 th of World C1-Group	
7 th of World C1-Group		7 th of World D1-Group	
8 th of World D1-Group		8 th of World A1-Group	
9 th of World A1-Group		10 th of World B1-Group	
10 th of World C1-Group		9 th of World C1-Group	
11 th of World D1-Group			
<div>↓</div>			
2. Runde			
Qualifiziert: 4x2 der am besten bewerteten Paare der ersten Runde der Adv. Div. + 4x2 Plätze 3-4 der zweiten Runde der World Div. (die restlichen Paare kommen in die zweite Runde der Nov. Div.)			
Advanced A2- GROUP		Advanced B2- GROUP	
Teams		Teams	
1 st of Adv. A1-Group		1 st of Adv. B1-Group	
2 nd of Adv. D1-Group		2 nd of Adv. C1-Group	
4 th of World D2-Group		4 th of World A2-Group	
3 rd of World C2-Group		4 th of World C2-Group	
<div>↓</div>			
3. Runde			
Qualifiziert: 4x2 der am besten bewerteten Paare der zweiten Runde der Adv. Div. + 2x2 Plätze 3-4 der dritten Runde der World Div. (Die restlichen Paare kommen in die dritte Runde der Nov. Div.)			
		Advanced A3- GROUP	Advanced B3 - GROUP
		Teams	Teams
		1 st of Adv. A2-Group	1 st of Adv. B2-Group
		1 st of Adv. C2-Group	1 st of Adv. D2-Group
		2 nd of Adv. B2-Group	2 nd of Adv. C2-Group
		2 nd of Adv. D2-Group	2 nd of Adv. A2-Group
		3 rd of World A3-Group	3 rd of World B3-Group
		4 th of World B3-Group	4 th of World A3-Group
<div>↓</div>			
4. Runde			
Halbfinals: Qualifiziert 4+: 2x2 der am besten bewerteten Paare der dritten Runde			
		Adv. A4- GROUP	
		Teams	
		1 st of Adv. A3-Group	
		1 st of Adv.B3-Group	
		2 nd of Adv.A3-Group	
		2 nd of Adv.B3-Group	
		Advanced Bronze: Plätze 3 – 4	
		<div>↓</div>	
5. Runde			
Finals: Qualifiziert sind die zwei am besten bewertete Paare der 4. Runde			
		Adv. A5- GROUP	
		Teams	
		1 st of Adv. A4-Group	
		2 nd of Adv. A4-Group	
		Advanced Gold: 1. Platz	
		Advanced Silber: 2. Platz	

Novice Division

1. Runde					
2 Gruppen x Plätze 3-7 der ersten Runde der Adv. Div.					
		Novice A1- GROUP		Novice B1- GROUP	
		Teams		Teams	
		3 rd of Adv. A1-Group		3 rd of Adv. B1-Group	
		3 rd of Adv. C1-Group		3 rd of Adv. D1-Group	
		4 th of Adv. B1-Group		4 th of Adv. A1-Group	
		4 th of Adv. D1-Group		4 th of Adv. C1-Group	
		5 th of Adv. A1-Group		5 th of Adv. B1-Group	
		5 th of Adv. C1-Group		5 th of Adv. D1-Group	
		6 th of Adv. B1-Group		6 th of Adv. A1-Group	
		6 th of Adv. D1-Group		6 th of Adv. C1-Group	
				7 th of Adv. A1-Group	
					
2. Runde					
Qualifiziert: 2x4 der am besten bewertete Paare der ersten Runde der Nov. Div. + 4x2 Plätze 3-4 der zweiten Runde der Adv. Div.					
		Novice A2- GROUP		Novice B2- GROUP	
		Teams		Teams	
		1 st of Nov. A1-Group		1 st of Nov. B1-Group	
		2 nd of Nov. B1-Group		2 nd of Nov. A1-Group	
		3 rd of Adv. D2-Group		3 rd of Adv. A2-Group	
		3 rd of Adv. B2-Group		3 rd of Adv. C2-Group	
		3 rd of Nov. A1-Group		4 th of Nov. A1-Group	
		4 th of Adv. B1-Group		3 rd of Adv. B1-Group	
		4 th of Adv. A2-Group		4 th of Adv. D2-Group	
		4 th of Adv. C2-Group		4 th of Adv. B2-Group	
					
3. Runde					
Qualifiziert: 2x4 der am besten bewerteten Paare der zweiten Runde der Nov. Div. + 2x4 Plätze 3-6 der dritten Runde der Adv. Div.					
		Novice A3- GROUP		Novice B3- GROUP	
		Teams		Teams	
		1 st of Nov. B2-Group		1 st of Nov. A2-Group	
		2 nd of Nov. A2-Group		2 nd of Nov. B2-Group	
		3 rd of Nov. B2-Group		3 rd of Nov. A2-Group	
		4 th of Nov. A2-Group		4 th of Nov. B2-Group	
		3 rd of Adv. A3-Group		3 rd of Adv. B3-Group	
		4 th of Adv. B3-Group		4 th of Adv. A3-Group	
		5 th of Adv. B3-Group		5 th of Adv. A3-Group	
		6 th of Adv. A3-Group		6 th of Adv. B3-Group	
					
4. Runde					
Halbfinals: Qualifiziert 4+: 2x2 der am besten bewertete Paare der dritten Runde					
		Nov. A4- GROUP			
		Teams			
		1 st of Nov. A3-Group			
		1 st of Nov.B3-Group			
		2 nd of Nov.A3-Group			
		2 nd of Nov.B3-Group			
		Novice Bronze: Plätze 3 – 4			
					
5. Runde					
Finals: Qualifiziert die zwei am besten bewerteten Paare der 4. Runde					
		Nov. A5- GROUP			
		Teams			
		1 st of Nov. A4-Group			

		2 nd of Nov.A4-Group		
		Novice Gold: 1. Platz		
		Novice Silber: 2. Platz		

DUO FLOW AND DURATION (TIME)

Anhang 3 – Bewertungstabelle pro Runde

Division: World oder (Advanced) oder (Novice)													
1. Runde													
<u>Serie A</u> Greif-, Umklammerungs- und Nackenriegelangriffe													
Gruppe A1 oder (B1) (C1) (D1) - Teams (Paare)													
Angriff	part	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	1												
	2												
	3												
	4												
2	1												
	2												
	3												
	4												
3	1												
	2												
	3												
	4												
4	1												
	2												
	3												
	4												
Var/ty	V												
TOTAL		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Kampfrichter – 1 (2) (3) Name:

Unterschrift

Division: World oder (Advanced) oder (Novice)													
2. Runde													
<u>Serie B</u> Schläge, Stöße und Tritte													
Gruppe A2 oder (B2) (C2) (D2) - Teams (Paare)													
Angriff	part	1	2	3	4	5	6	7	8				
1	1												
	2												
	3												
	4												
2	1												
	2												
	3												
	4												
3	1												
	2												
	3												
	4												
4	1												
	2												
	3												
	4												
Var/ty	V												
TOTAL		0	0	0	0	0	0	0	0				

Kampfrichter – 1 (2) (3) Name:

Unterschrift

Division: World or (Advanced) or (Novice)													
3. Runde													
Serie C Waffenangriffe													
Gruppe A3 oder (B3) - Teams (Paare)													
Angriff	part	1	2	3	4	5	6	7	8				
1	1												
	2												
	3												
	4												
	W												
2	1												
	2												
	3												
	4												
	W												
3	1												
	2												
	3												
	4												
	W												
4	1												
	2												
	3												
	4												
	W												
Var/ty	V												
TOTAL		0	0	0	0	0	0	0	0				

Kampfrichter – 1 (2) (3) Name:

Unterschrift

Division: World oder (Advanced) oder (Novice)													
4. Runde													
Gemischte Angriffe													
Gruppe A4 oder - Teams (Paare)													
Angriff	part	1	2	3	4	5	6						
A1	1												
	2												
	3												
	4												
A2	1												
	2												
	3												
	4												
B2	1												
	2												
	3												
	4												
B3	1												
	2												
	3												
	4												
C3	1												
	2												
	3												
	4												
	W												
C4	1												
	2												
	3												
	4												
	W												
Var/ty	V												
TOTAL		0	0	0	0	0	0						

Kampfrichter – 1 (2) (3) Name:

Unterschrift

Division: World oder (Advanced) oder (Novice)													
5. Runde													
Gemischte Angriffe													
Gruppe A5 oder -Teams (Paare)													
Angriff	part	1	2										
A3	1												
	2												
	3												
	4												
A4	1												
	2												
	3												
	4												
B1	1												
	2												
	3												
	4												
B4	1												
	2												
	3												
	4												
C1	1												
	2												
	3												
	4												
	W												
C2	1												
	2												
	3												
	4												
	W												
Var/ty	V												
TOTAL		0	0										

Kampfrichter – 1 (2) (3) Name:

Unterschrift