



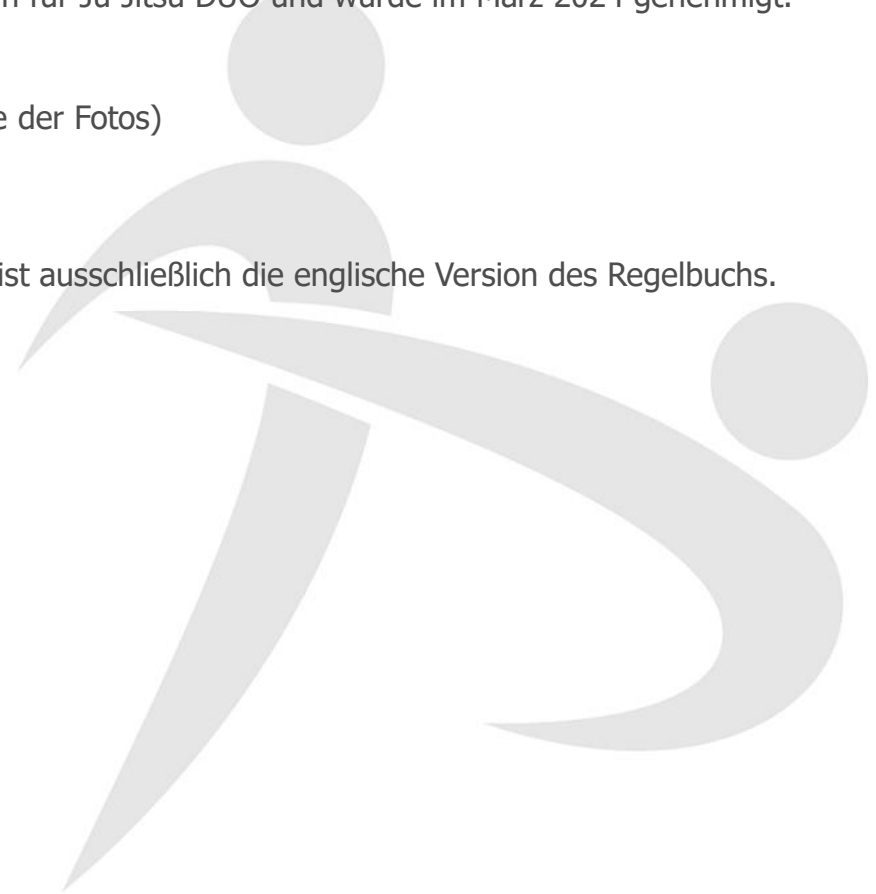
JU-JITTSU-DUO REGELBUCH

Allgemeine Wettbewerbsrichtlinien und
Handbuch zum Wettbewerbsformat

Dieses Handbuch wurde mit freundlicher Unterstützung der JJIF erstellt (Ju-Jitsu International Federation). Es enthält die Regeln für Ju-Jitsu DUO und wurde im März 2024 genehmigt.

Die Urheberrechte (insbesondere der Fotos) liegen bei JJIF.

Die offizielle Version der Regeln ist ausschließlich die englische Version des Regelbuchs.



Abschnitt 01 Wettkampfkleidung und persönliche Anforderungen	5
Abschnitt 02 Kategorien und Serien	7
Abschnitt 03 Kampfrichter, Sekretariat und Trainer	9
Abschnitt 04 Kampfverlauf	12
Abschnitt 05 Punkte und Bewertung	18
Abschnitt 06 Strafen	24
Abschnitt 07 Durchzuführende Angriffe	26
Abschnitt 08 Nicht-Erscheinen / Aufgabe	28
Abschnitt 09 Situationen, die nicht von den Regeln abgedeckt sind	30
Anhang:	
Anhang I Angriffe im Duo-System	33
Anhang II Kampfrichterzeichen	36



Allgemeines

Das JJIF-Duo-System zielt darauf ab, die Abwehr mehrerer vorgegebener Angriffe zweier Athleten derselben Mannschaft darzustellen.

Die in Anhang 1 aufgeführten Angriffe sind in drei Serien mit jeweils vier Angriffen unterteilt:

- A. Greifangriffe, Umarmungs- und Genickgriffangriffe;
- B. Schlag-, Stoß- und Trittangriffe;
- C. Waffenangriffe (Stock und Messer).

Jeder Angriff muss durch einen **Vorangriff** vorbereitet werden, wie Stoßen, Atemi, Ziehen oder eine Kombination. Der Angreifer muss den Vorangriff und den Angriff ausführen.

Der Verteidiger zeigt eine Verteidigung gegen einen Angriff, gefolgt von einer Wurf-, Takedown- oder Submission-Technik und beendet die Kombination mit einer Atemi, Hebel, einer Würge- oder einer Kontrolltechnik.

Ziel der Präsentation ist es, eine **realistische** und **technische** Verteidigung durchzuführen. Basierend auf festgelegten Kriterien werden die Jury-Kampfrichter die Punkte vergeben, um das Duopaar mit den **höchsten technischen Fähigkeiten zu ermitteln**.

Weitere Einschränkungen, Regeln, Richtlinien, Anpassungen in Organisation, Format und Protokoll für verschiedene Veranstaltungsformate und Altersklassen finden Sie in der Sportordnung (SO). Sollten sich dieses Buch und der SO widersprechen, gilt die Regelung im SO.

Mit einer Formulierung sind immer alle Geschlechter einbezogen.

ABSCHNITT 01

Wettkampfkleidung und persönliche Anforderungen

ABSCHNITT 01

Wettkampfkleidung und persönliche Anforderungen

1. Die Teilnehmer müssen die Vorschriften für Wettkampfkleidung einhalten und die in der Sportordnung (SO) aufgeführten persönlichen Voraussetzungen.
2. Teilnehmer, die diese Regeln nicht einhalten, dürfen nicht antreten.
3. Nach einer Aufforderung haben sie zwei (2) Minuten Zeit, Beanstandungen zu beseitigen.
4. Athleten müssen einen Gi tragen, der den festgelegten Vorschriften entspricht. In der Qualifikationsphase tragen alle Paare rote Gürtel.
5. Weibliche Athleten müssen ein weißes oder schwarzes T-shirt / Rushguard unter ihrer Gi-Jacke tragen, männliche Athleten dürfen einen weißen oder schwarzen Rushguard tragen. Das Tragen eines Sport-Hijab ist erlaubt.
6. Sportler dürfen Schutzausrüstung tragen (z.B. Unterarm-, Knie-, Fuß- und Schienbeinschützer), diese müssen jedoch aus weichem Material sein. Die gesamte Schutzausrüstung muss unter dem Gi getragen werden.
6. Die Verwendung eines Tiefschutzes und eines Zahnschutzes regelt die Sportordnung.
7. Den Athleten ist es verboten, Gegenstände zu tragen, die verletzen oder jemanden gefährden können.
8. Sportler müssen kurze Finger- und Fußnägel haben.
9. Lange Haare müssen mit einem weichen Haarband zusammengebunden werden.
10. Wenn die Athleten bei ihren Angriffen Waffen benutzen müssen, müssen diese aus einem weichen Material oder Gummi sein. Der Stock muss 50-70 cm lang sein.
11. Eventuelle zusätzliche Anforderungen, die für die Veranstaltung spezifisch sind, müssen ebenfalls beachtet werden.



ABSCHNITT 02



Kategorien und Serien

ABSCHNITT 02

Kategorien und Serien

1. Die Kategorien werden gemäß Sportordnung eingeteilt (Männer, Frauen, Mixed, Offen [U21, Erwachsene, Masters])
2. Ein und dasselbe Paar kann in seiner Geschlechterkategorie (Männer, Frauen, Mixed) und auch in der offenen Kategorie antreten.
3. Die Altersklassen der Sportordnung werden zu Altersgruppen zusammengefasst. Diese Altersgruppen sind:
 - U10 und jünger
 - U12 / U14 / U16
 - U18 / U21 / Erwachsene
 - Masters
4. Ein Paar kann aus zwei Athleten in beliebiger Kombination von Altersklassen innerhalb einer Altersgruppe bestehen. Das Paar wird für die Altersklasse des älteren Athleten registriert, kann sich aber für jede höhere Altersklasse innerhalb der Altersgruppe registrieren. Zum Beispiel:
 - ein U18-Paar kann mit U21 oder sogar Erwachsenen antreten, auch wenn beide Athleten U18 sind
 - Gleiches gilt für ein U12-Paar, das mit U14 und U16 antreten kann, auch wenn beide Athleten U12 sind



5. Besteht ein Paar jedoch aus Athleten zweier unterschiedlicher Altersgruppen, kann der jüngere Athlet nur in der nächsthöheren Altersklasse antreten. Zum Beispiel:
 - ein U16-Athlet kann nur mit einem U18-Athleten ein Paar bilden, nicht jedoch mit einem U21-Athleten
 - das gleiche gilt für U10-Athleten, die nur ein Paar bilden können mit einem U12-Athlet, aber nicht mit einem U14-Athlet.
6. Die während eines Wettbewerbs durchzuführenden Serien sind unterschiedlich, je nach Altersgruppen:

	Serie A	Serie B	Serie C
Master			
U18/U21/Erwachsene			
U12/U14/U16			
U10 und jünger			

7. Jede Kombination von Athleten wird als weiterer betrachtet.
8. Bei einem Grand Prix, einer Kontinentalmeisterschaft oder einer Weltmeisterschaft kann ein einzelner Athlet nicht in mehr als einem Paar in derselben Kategorie eingeschrieben werden.

ABSCHNITT 03

Kampfrichter, Sekretariat und Coaches

ABSCHNITT 03

Kampfrichter, Sekretariat und Coaches

3.1 Kampfrichter

1. In der JJIF Ju-Jitsu Duo Disziplin bleibt ein (1) **Mattenkampfrichter (MR)** innerhalb der Kampffläche und leitet den Kampf:
 - Außerhalb des Wettkampfbereichs, neben der Tatami, sitzen drei (3) **Jury-Kampfrichter (JR)**. Sie sind dafür verantwortlich, den Paaren Punkte für die angeführten Techniken zu geben.
 - Der MR und die JR werden von mindestens einem (1) **Video-kampfrichter (VR)** unterstützt, der neben dem Sekretariat sitzt. Bei Finalen sollten zwei (2) VR eingesetzt werden. Es sollen Videokameras verwendet werden, die sich an diagonal gegenüberliegenden Ecken der Matte befinden.
 - Die VRs spielen auch eine Rolle bei der Beurteilung/Bepunktung der Präsentation.
 - Wenn die Software es zulässt, können die VRs den falschen Angriff im System markieren. Andernfalls liegt es in der Verantwortung des MR, dies zu signalisieren und der JR, den falschen Angriff zu bemerken und im Teil 1 (Angriff) eine 0 zu werten.
2. Wenn es kein digitales Punktesystem gibt, beaufsichtigt ein (1) **Tischkampfrichter (TR)** das Sekretariat und zählt die Gesamtpunkte der Präsentation von jedem JR.
3. Der MR startet die Verlängerung
4. Schiedsrichterentscheidungen können gemäß der Sportordnung (SO) angefochten werden.
5. Die Kampfrichter (MR, VR und JR) können durch einen **Hauptkampfrichter (HR)** unterstützt und beaufsichtigt werden, der die Arbeit der Kampfrichter bewertet und Protokoll führt.
6. Der MR muss den Kampfverlauf verfolgen, wie in den Regeln beschrieben, und den Ablauf der Präsentation aufrechterhalten.
7. Der MR muss die Coaches gemäß der SO bestrafen und sie auffordern, das Wettkampfgelände zu verlassen. Im Falle eines Punktabzugs wird dieser vom VR (oder TR) nach der Bekanntgabe des MR in die Software eingetragen.
8. JRs und VRs sollten, wenn möglich, alle aus anderen Ländern / Vereinen als die Athleten stammen. Wenn dies nicht möglich ist, muss dies mindestens auf den VR zutreffen.

ABSCHNITT 03

Kampfrichter, Sekretariat und Coaches

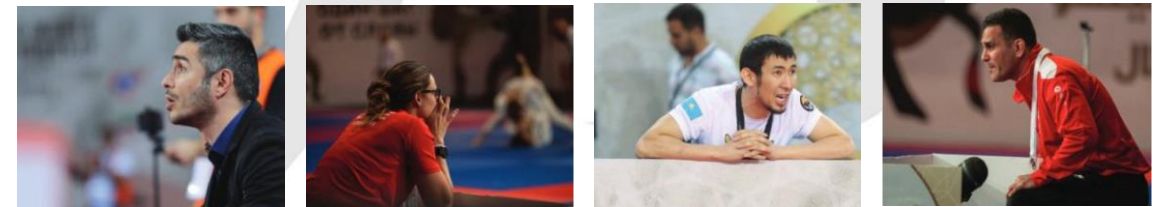
3.2. Sekretariat

1. Das Sekretariat besteht aus mindestens einem (1) Punktezähler. Wenn ein digitales Punktesystem verwendet wird, besteht die Hauptaufgabe des Sekretariats darin, die Kampfreihenfolge zu überwachen.
2. Das Sekretariat wird so platziert, dass der MR ihm zu Beginn der Präsentation oder des Kampfes gegenübersteht.

3.2. Coaches und Challenges

1. Pro Paar ist nur ein (1) Coach im offiziellen Bereich erlaubt. Coaches müssen während des Kampfes an der Grenze der Wettkampffläche sitzen bleiben. Coaches sind Vorbilder, daher muss ihr Verhalten den Budo-Ethikkodex widerspiegeln.
2. Coaches müssen entsprechen den Vorschriften in der SO gekleidet sein. Bei bestimmten Veranstaltungen kann eine spezielle Kleiderordnung gelten.

3. Wenn Coaches sich gegenüber Wettbewerbern, Kampfrichtern, dem Publikum oder anderen Personen anstößig verhalten, oder wenn sie mehr als einmal versuchen, die Kampfrichter zu coachen, sollte der MR sie für die verbleibende Dauer des Kampfes aus dem offiziellen Bereich verweisen. Wenn das anstößige Verhalten anhält, können die Kampfrichter des Kampfes entscheiden, sie vom offiziellen Turniergelände zu verweisen. Der Veranstalter/Gastgeber behält sich das Recht vor, Personen, die er als störend erachtet, vom Veranstaltungsort zu verweisen.
4. Ein Coaches kann die Leistung seines eigenen Teams in den Qualifikationsrunden und zusätzlich die eines anderen Teams in den Medaillenrunden anfechten. Der Coaches kann nur in Verbindung mit Hantei am Ende der Serie anfechten, nicht in den einzelnen Wertungspausen. Der Coaches kann falsche Angriffe, Waffenkontrolle und Vielfältigkeit anfechten. Es ist nicht möglich, die Bewertung der Kampfrichter für Teil 1 bis 4 jeder einzelnen Technik anzufechten. Der VR überprüft die Anfechtung und wird bei Bedarf vom MR unterstützt.



ABSCHNITT 04

Kampfverlauf

ABSCHNITT 04

Kampfverlauf

1. Die den einzelnen Serien entsprechenden Angriffe sind in Anhang I.
 - Jeder Angriff kann nach freier Wahl des Paares mit der rechten oder der linken Hand ausgeführt werden.
 - Die Verteidigung unterliegt vollständig der Wahl des Verteidigers, ebenso wie die jeweiligen Rollen oder der Wechsel der Rollen als Angreifer und Verteidiger, sowie die jeweilige Position der Füße.
 - Der Rollenwechsel als Angreifer und Verteidiger kann auch während einer Serie erfolgen.
2. Zwischen zwei Kämpfen steht den Sportlern eine Erholungszeit von maximal fünf (5) Minuten zu Verfügung (vor den Finals beträgt die Erholungszeit zwischen den Wettkämpfen zehn (10) Minuten).
3. Der Wettbewerb gliedert sich in zwei aufeinanderfolgende Phasen.
 - Die erste Phase des Wettbewerbs wird „Qualifikation“ genannt. Während dieser Phase führen alle Paare alle Angriffe der traditionellen drei (3) Serien (A-B-C) Technik für Technik in numerischen Reihenfolge aus.
 - Eine zweite Phase, in der die Paare sich gegenseitig in einem Face-Off-Format herausfordern, wird „Medaillenphase“ genannt. Während dieser Phase werden die Athleten in verschiedene Klassen aufgeteilt.

4. Damit sich die Kampfrichter konzentrieren und jede Leistung mit frischen Augen betrachten können, werden die Paare während der Qualifikationsphase in Blöcke eingeteilt werden, zugänglich von der Anzahl der in der jeweiligen Kategorie angemeldeten Paare:
 - bis zu 6 Paare: 1 Block
 - 7 – 12 Paare: 2 Blöcke
 - 13 – 18 Paare: 3 Blöcke
 - mehr Blöcke bei mehr Paaren

4.5. Qualifikationsphase

- 5.1 Bei Verwendung von zwei oder mehr Blöcken, wenn eine Aufteilung angewendet wird, werden die vier (4) besten (z.B. Bundeskader) Paare auf die Blöcke aufgeteilt:
 - Die gesetzten Paare treten in ihrem jeweiligen Block als letzte an, und zwar in umgekehrter Reihenfolge ihrer Positionierung (z.B. das bestgesetzte Paar tritt als letztes an).
 - Die Platzierung aller anderen Paare erfolgt per Los
 - Paare aus dem gleichen Land werden auf die Blöcke aufgeteilt
 - Während der gesamten Qualifikationsphase bleiben die Paare in ihrem zugewiesenen Block
- 5.2 Die Paare führen die Angriffe nacheinander aus, so dass sich immer nur ein Paar auf der Matte befindet.
 - nachdem ein Paar seinen Kampf beendet hat, präsentiert das nächste Paar seinen Demonstration.

5.3 Die Athleten des Paare bleiben in der linken und rechten Ecke neben dem MR. Auf Befehl des MR betrete die Athleten die Wettkampffläche und stehen in der Mitte, etwa zwei (2) Meter voneinander entfernt, einander gegenüber. Auf Befehl des MR verneigen sich die Athleten außerdem zuerst vor dem MR und dann voreinander.

5.4 Der VR startet die Videoaufnahme, der MR prüft, ob die JRs und VR bereit zum Start sind.

- Nach positivem Feedback von den JRs und VR kündigt der MR Hajime an (mit einer Hand) und tritt sofort zurück.
- Das Paar führt den ersten Angriff und die erste Verteidigung der Sequenz aus.
- Nachdem der Angriff beendet ist, bewegt sich der MR zwischen den Athleten vorwärts und wartet darauf, dass die JRs punkten.
- Wenn alle JRs ihre Punktezahl abgegeben haben, ruft der MR „Hajime“ und das Paar führt die nächste Angriffs- und Verteidigungssequenz aus.
- Dieser Vorgang wird wiederholt, bis alle Angriffe der Runde durchgeführt sind.
- Wenn die Vorführung zu Ende ist, nähert sich der MR den Athleten und fordert sie auf, niederzuknien (Seiza).
- Der MR befiehlt den JRs „Hantei“, indem er die rechte Hand gerade über den Kopf hebt.

6. Die Serie besteht aus:

- 6.1 Ein Vorangriff, gefolgt vom eigentlichen Angriff (siehe Anhang I), der ausgeführt werden muss.
- 6.2 Eine erste Verteidigung beim Vorangriff und eine Verteidigung bei der eigentlichen Attacke
- 6.3 Ein Wurf, Takedown oder Submission
- 6.4 Ein Abschluss
- 6.5 In der Serie C achten die Athleten auch auf die Waffenkontrolle
- 6.6 Bei einer Präsentation ist es erlaubt, Teile zu kombinieren (z.B. wenn der Verteidiger die Bewegung des Angreiferst ausnutzt und einen Wurf direkt ausführt oder sich bückt, um dem Angriff auszuweichen und die Beine direkt fegt)

7. Während der Präsentation sollte der VR Notizen machen, um die Vielfältigkeit zu bewerten. Am Ende des Kampfes vergibt der VR seine Punktzahl für die Vielfältigkeit.

8. Nachdem das Endergebnis registriert wurde, fordert der MR die Athleten auf, aufzustehen und sich zuerst voreinander und dann vor dem MR zu verbeugen und den Wettkampfbereich zu verlassen.

4.9 Visualisierung der Wertung

- 9.1 Bei Verwendung des digitalen Punktesystems sind die Punkte nach jedem Angriff direkt auf der Anzeigetafel sichtbar;
- 9.2 Die Anzeigetafel befindet sich am Sekretariatstisch. Nach der Leistung jedes Paares werden die Paare in ihrer Gruppe eingestuft.
- 9.3 Bei der Wertung auf Papier notiert jeder JR die Punkte;
- 9.4 Die Wertungsunterlagen werden dem TR nach den Auftritten aller Paare in dieser Gruppe ausgehändigt.
- 9.5 Nach allen Auftritten der Paare dieser Gruppe wird die Rangliste auf dem Bildschirm vor dem Sekretariatstisch angezeigt.

4.10 Qualifikationsrunde 1

- 10.1 Die Paare treten nacheinander auf und zeigen die Verteidigungen der Serie A in numerischer Reihenfolge
- 10.2 Ein Paar hat zehn (10) Sekunden Zeit, um die Verteidigungstechnik abzuschließen, nachdem Hajime angekündigt wurde und wartet anschließend auf die Bewertung der JR.
- 10.3 Nach jeder Angriffsausführung tritt der MR zwischen die Sportler vor
- 10.4 Zu diesem Zeitpunkt kann der MR bei Bedarf darauf hinweisen, dass der Angriff falsch war.

10.5 Dieser Vorgang wird wiederholt, bis alle Angriffe dieser Runde gezeigt wurden.

10.6 Nach Abschluss der Leistungen aller Teams in Runde 1 wird eine Rangfolge der Gruppe erstellt.

10.7 Bei einem Gleichstand ist das Paar vorrangig in der Platzierung, das zuerst an der Reihe war.

4.11 Qualifikationsrunde 2

- 11.1 Die Startreihenfolge ist die umgekehrte Reihenfolge der ersten vorläufigen Platzierung (das Paar mit der niedrigsten Punktzahl startet; das Paar mit der höchsten Punktzahl schließt die Gruppe ab).
- 11.2 Die Paare führen die Verteidigungen der Serie B in numerischer Reihenfolge aus, genauso wie in Runde 1.
- 11.3 Am Ende der Techniken aller Teams in Runde 2 wird die zweite vorläufige Rangliste der Gruppe erstellt.
- 11.4 Die Rangliste ergibt sich aus der Summe der Punktzahlen der ersten und zweiten Qualifikationsrunde.
- 11.5 Im Falle eines Gleichstands ist das Paar vorrangig in der Platzierung, das zuerst an der Reihe war.

4.12 Qualifikationsrunde 3

- 12.1 Die Startreihenfolge ist die umgekehrte Reihenfolge der zweiten vorläufigen Rangfolge.
- 12.2 Die Paare führen die Verteidigungen der Serie C in numerischer Reihenfolge aus, genauso wie in den Runden 1 und 2.
- 12.3 Nach Abschluss der Angriffe aller Teams in Runde 3 wird die endgültige Qualifikationsrangliste der Kategorie erstellt.
- 12.4 Die Rangliste ergibt sich aus der Summe der Punktzahlen aller Qualifikationsrunden.
- 12.5 Im Falle eines Gleichstands am Ende der Qualifikationsrunden wird das Paar mit dem besseren Ergebnis in Runde 3 höher eingestuft.
- 12.6 Bei Punktegleichheit wird das Paar mit der besseren Punktzahl in Runde 2 höher eingestuft;
- 12.7 Wenn weiterhin Punktegleichheit besteht, wird das Paar mit der besseren Punktzahl in Runde 1 höher gestuft;
- 12.8 Wenn die Punktzahl weiterhin gleich ist, wird die Punktzahl der Vielfältigkeit zur Rangfolge verwendet.

4.13 Qualifizierte Paare

- 13.1 Die besten vier (4) Paare der endgültigen Qualifikationsrangliste sind für die Medaillenphase qualifiziert.
- 13.2 Im Falle eines Gleichstand von drei (3) Paaren auf dem 4. Platz treten sechs (6) Paare in der Medaillenphase an.
- 13.3 Im Falle eines Gleichstand von mehr als drei (3) Paaren auf dem 4. Platz wird eine zusätzliche Gleichstandsrunde durchgeführt, um zu bestimmen, welche der gleichstehenden Paare in die Medaillenphase einziehen.
- 13.4 Bei einem Unentschieden geht es wie folgt weiter:
 - Die Paare kämpfen die Serie A, wenn sie weiterhin gleichauf liegen, dann die Serie B usw., bis die drei (3) Gewinnerpaare gefunden sind.
- 13.5 Die Paare, die sich nicht für die Medaillenphase qualifiziert haben, aber die Plätze 5-8 und 9-12, kämpfen entsprechend der Medaillenrunde um die jeweiligen Positionen in den Fortgeschrittenen- bzw. Anfänger-Klassen.

Die Entscheidung, ob diese Klassen ausgekämpft werden, trifft der Veranstalter im Einzelfall.

4.14 Medaillenphase

- 14.1** Die Paare treten in einem Face-Off gegeneinander an. Die auszuführenden Techniken stehen im Halbfinale und im Finale (siehe Abschnitt 7 dieser Regeln);
- 14.2** Jeder Face-Off besteht aus einer Auswahl von sechs (6) der in der Qualifikationsphase durchgeführten Techniken;
- 14.3** Beim Kampf trägt das erste Paar rote Gürtel und das zweite Paar blaue Gürtel;
- 14.4** Das rote Paar beginnt mit seiner Darbietung wie in Abschnitt 4 beschrieben;
- 14.5** Die Paare haben nach dem „Hajime“ zehn (10) Sekunden Zeit, um ihre Verteidigung durchzuführen;
- 14.6** Bevor die JRs ihre Punkte abgeben, kann der MR angeben, ob der Angriff falsch war;
- 14.7** Am Ende des Kampfes gibt der MR den Gewinner bekannt, indem er seinen gestreckten Arm in Richtung der jeweiligen Mannschaft streckt;
- 14.8** Im Falle eines Unentschiedens während des Kampfes in der Medaillenphase, wird der Prozess wiederholt und das rote Paar zeigt dieselben zwei (2) Angriffe der Serie A.
- 14.9** Anschließend zeigt das blaue Paar dieselben beiden Angriffe aus der Serie A.
- 14.10** Wenn weiterhin Gleichstand herrscht, zeigt das blaue Paar dieselben Angriffe der Serie B, gefolgt von Rot..
- 14.11** Dieser Vorgang wird fortgesetzt, bis ein Paar mehr Punkte hat als das andere, nachdem die gleiche Serie gezeigt wurde.
- 14.12** Vier (4) Paare haben sich für Runde 4 (Halbfinale) qualifiziert. Ein Aufeinandertreffen findet wie folgt statt:
- 1. gegen 4.
- 2. gegen 3.
- 14.13** Der Gewinner jedes Kampfes gelangt ins Finale.
- 14.14** Wenn sich 3, 5 oder 6 Paare für Runde 4 qualifizieren, wird das Halbfinale nicht als Face-Off, aber als Punktetabelle gekämpft. Die besten zwei (2) Paare kommen ins Finale (Runde 5). Wenn sich zwei (2) Paare aus der QR qualifizieren, wird Runde 4 (Halbfinale) übersprungen und die Athleten kommen direkt ins Finale.
- 14.15** Die Verlierer der vierten Runde erhalten automatisch die Bronzemedaille. Wenn vorhanden, kommen die 5. – 6. platzierten Paare weiter ins Halbfinale der Fortgeschrittenen Runde 4.

ABSCHNITT 05

Punkte und Bewertung

ABSCHNITT 05

Punkte und Bewertung

5.1 Wertung

1. Es gibt 3 Jury-Kampfrichter (JR), die außerhalb am Rand der Tatami sitzen.
 - Die JR vergeben nach jedem Angriff Punkte.
 - Die JRs müssen für jeden Teil der Darbietung Punkte vergeben; Während der Qualifikationsphase sollten die Jurys in jeder Runde so unterschiedlich wie möglich sein, um einen **Durchschnitt der Gesamturteile aller Kampfrichter** im Wettbewerb der Qualifikationsphase zu gewährleisten.
2. Um eine **Einheitlichkeit der Wertung** in den Runden zu gewährleisten, muss jede Juryzusammensetzung alle Paare dieser Serie bewerten: Ein Kampfrichter kann während einer Runde nicht ausgetauscht werden.
3. Wenn nicht genügend Kampfrichter vorhanden sind, um eine national neutrale Jury zu bilden, kann der MR die gleiche Nationalität haben wie eines der Teams in der Gruppe.

5.2 Punktesystem und Wertung

1. Die Bewertung jeder Präsentation erfolgt in vier Teilen.

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

2. Ein Takedown kann auch ein Hebel oder eine Atemi sein.
3. In der Seire C ist die Waffenkontrolle ein zusätzlicher Teil (Teil 5). Hinzu kommt, dass in diesem Teil auch die Waffenkontrolle des Tori bewertet wird.
4. Für jeden der oben genannten Teil vergibt jeder JR Punkte von 0-3.
5. Am Ende der Serie des Paares fügt der VR die Vielfältigkeits-Punktzahl hinzu.

5.3 Bewertungskriterien

1. Sowohl der Angriff, als auch die Verteidigung müssen technisch korrekt sein. Die Ausführung muss den Kampfkunstprinzipien, der logischen Fortsetzungen und der Biomechanik folgen.
2. Bei der Bewertung müssen folgende Grundsätze berücksichtigt werden:
 - **Kraftvolle Aktionen:** alle Aktionen müssen kraftvoll ausgeführt werden
 - **Biomechanische Logik:** die Techniken müssen auf biomechanische 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 der Ausführung
 - **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

Die folgende Tabelle dient als **Richtlinie** für die Bewertung von JR in den einzelnen Teilen:

5.4 Wertung Serie A

Serie A – Griff, Umklammerungs- und Nackenangriffe: Tori muss zeigen, wie er/sie sich aus der Griffkontrolle des Gegners befreien kann		
Teil 1 Angriff	3	Arme und Hände an der richtigen Stelle und fest geschlossen
	2	Arme und Hände an der richtigen Stelle, aber ein lockerer Griff
	1	Schwacher Vorangriff oder Hand an der richtigen Stelle, aber lockerer Griff
	0	Falscher Angriff, fehlender oder unlogischer Vorangriff oder Hand an falscher Stelle
Teil 2 Verteidigung	3	Ein perfekter erster Schlag und ein Bruch des Gleichgewichts führen Uke in die Wurfposition
	2	Guter Schlag und/oder Gleichgewichtsbruch
	1	Schwacher Schlag und/oder mittlerer Gleichgewichtsbruch
	0	Kein Schlag oder Gleichgewichtsbruch
Teil 3 Werfen, Takedown, Submission	3	Ein perfekter Wurf/Takedown/Hebel/Würger
	2	Ein guter Wurf oder Takedown, aber in zwei Stufen oder ein Griff / ein Würger mit schwacher Kontrolle
	1	Ein Wurf oder Takedown, aber Uke springt oder schwacher Griff / Würger
	0	Uke springt, ohne dass Tori etwas dafür tun muss
Teil 4 Kontrolle	3	Ein perfekter Atemi (kraftvoll, gut ausbalanciert, mit guter Distanz und mit Hikite/Hikiashi); ein perfekter Hebel/Würger mit guter Kontrolle.
	2	Guter Atemi, aber nicht so kraftvoll; ein schwacher Griff/Würgegriff
	1	Atemi mit schlechtem Gleichgewicht oder Distanz oder ein Griff / Würgegriff mit offenen Händen
	0	Atemi verfehlt das Ziel oder mit offener Hand oder technischer Fehler; ein falscher Griff / Würgeangriff

Die folgende Tabelle dient als **Richtlinie** für die Bewertung von JR in den einzelnen Teilen:

5.5 Wertung Serie B

Serie B – Schlag- und Trittangriffe: Tori muss zeigen, wie er/sie Schlägen ausweichen kann		
Teil 1 Angriff	3	Ein perfekter Angriff, der das Ziel trifft, wenn Tori nicht reagiert. Bei einem Schlag ist die Faust geschlossen und er Schlag kraftvoll
	2	Der Angriff trifft Tori, wenn dieser nicht reagiert, aber er ist wenig kraftvoll. Bei einem Schlag ist die Faust halb geschlossen
	1	Der Angriff trifft Tori, wenn dieser nicht reagiert, aber das Gleichgewicht fehlt, der Vorangriff ist schwach oder der Uke nimmt nach dem Angriff eine schlechte Haltung ein
	0	Falscher Angriff, fehlender oder unlogischer Vorangriff oder der Angriff verfehlt sein Ziel
Teil 2 Verteidigung	3	Ein perfekter Block mit Tai Sabaki (Schrittdrehung) und ein erster Schlag mit Griff, der Uke in die Wurfposition führt
	2	Guter Block oder Gleichgewichtsbruch
	1	Schwacher Block mit Tabi Sabaki oder schlechtes Gleichgewichtsbrechen
	0	Kein Block oder kein Tai Sabaki
Teil 3 Werfen, Takedown, Submission	3	Ein perfekter Wurf/Takedown/Hebel/Würger
	2	Ein guter Wurf oder Takedown, aber in zwei Stufen oder ein Griff / ein Würger mit schwacher Kontrolle
	1	Ein Wurf oder Takedown, aber Uke springt oder schwacher Griff / Würger
	0	Uke springt, ohne dass Tori etwas dafür tun muss
Teil 4 Kontrolle	3	Ein perfekter Atemi (kraftvoll, gut ausbalanciert, mit guter Distanz und mit Hikite/Hikiashi); ein perfekter Hebel/Würger mit guter Kontrolle.
	2	Guter Atemi, aber nicht so kraftvoll; ein schwacher Griff/Würgegriff
	1	Atemi mit schlechtem Gleichgewicht oder Distanz oder ein Griff / Würgegriff mit offenen Händen
	0	Atemi verfehlt das Ziel oder mit offener Hand oder technischer Fehler; ein falscher Griff / Würgeangriff

Die folgende Tabelle dient als **Richtlinie** für die Bewertung von JR in den einzelnen Teilen:

5.6 Wertung Serie C

Serie C – Angriffe mit Waffen (Messer, Stock): Tori muss zeigen, wie er/sie es vermeidet, von der Waffe getroffen zu werden und muss die Waffe kontrollieren		
Teil 1 Angriff	3	Ein perfekter Angriff, der Tori trifft, wenn dieser nicht reagiert
	2	Der Angriff trifft Tori, wenn dieser nicht reagiert, aber der Griff an der Waffe ist locker oder in mittelmäßiger Ausführung.
	1	Der Angriff trifft Tori, wenn dieser nicht reagiert; der Angriff oder Vorangriff ist jedoch schwach oder mit schlechtem Stand.
	0	Falscher Angriff, fehlender oder unlogischer Vorangriff, Waffe verfehlt das Ziel oder Waffe wird locker gehalten.
Teil 2 Verteidigung	3	Ein perfekter Block mit Tai Sabaki (Schrittdrehung) und ein erster Schlag mit Griff, der Uke in die Wurfposition führt
	2	Guter Block oder Gleichgewichtsbruch
	1	Schwacher Block mit Tabi Sabaki oder schlechtes Gleichgewichtsbrechen
	0	Kein Block oder kein Tai Sabaki
Teil 3 Werfen, Takedown, Submission	3	Ein perfekter Wurf/Takedown/Hebel/Würger
	2	Ein guter Wurf oder Takedown, aber in zwei Stufen oder ein Griff / ein Würger mit schwacher Kontrolle
	1	Ein Wurf oder Takedown, aber Uke springt oder schwacher Griff / Würger
	0	Uke springt, ohne dass Tori etwas dafür tun muss
Teil 4 Kontrolle	3	Ein perfekter Atemi (kraftvoll, gut ausbalanciert, mit guter Distanz und mit Hikite/Hikiashi); ein perfekter Hebel/Würger mit guter Kontrolle.
	2	Guter Atemi, aber nicht so kraftvoll; ein schwacher Griff/Würgegriff
	1	Atemi mit schlechtem Gleichgewicht oder Distanz oder ein Griff / Würgegriff mit offenen Händen
	0	Atemi verfehlt das Ziel oder technischer Fehler; ein falscher Griff/Würgeangriff; Tori wird von der Waffe getroffen/geschnitten
Teil 5 Waffen- kontrolle	3	Tori kontrolliert die Waffe tatsächlich oder befindet sich zwischen Uke und der Waffe
	2	Die Waffe endet weit vom Uke entfernt, aber immer noch auf dessen Seite
	1	Uke landet auf oder neben der Waffe oder die Waffe liegt neben Uke
	0	Uke hält die Waffe noch in der Hand oder die Waffe landet außerhalb des Wettkampfbereichs (außer wenn der Stock gerade fällt und nach draußen rollt); die Waffe trifft eine dritte Person. Tori wird während der Sequenz von der Waffe getroffen/geschnitten).
	0	

5.7 Wertung der Vielfältigkeit

Vielfalt – Bewertet von VR

Am Ende der Präsentation aller Angriffe wird eine Gesamtpunktzahl vergeben. Diese Punktzahl spiegelt die bei der Serie verwendete Vielfalt wider.

Teil 3 Werfen, Takedown, Submission	2	Unterschiedliche Techniken bei allen Angriffen
	1	Die selbe Technik bei 2 Angriffen
	0	Die selbe Technik bei 3 oder mehr Angriffen
Teil 4 Kontrolle	2	Unterschiedliche Techniken bei allen Angriffen
	1	Die selbe Technik bei 2 Angriffen
	0	Die selbe Technik bei 3 oder mehr Angriffen

- Als Vielfältigkeit wird in Teil 3 eine Wurfvariante als anderer Wurf betrachtet;
- Bei der Vielfältigkeit in Teil 4 ist das Ziel der Technik nicht relevant;
- Um eine hohe Vielfältigkeitswertung zu bekommen muss die Technik eine andere sein oder zumindest eine Variation der Technik
- Die letzte Technik in Teil 4 ist für die Vielfältigkeit entscheidend, z.B. ist ein Armhebel, gefolgt von einem Atemi derselbe Abschluss wie nur ein Atemi

5.8 Falscher Angriff

- Zeigt ein Paar einen falschen Angriff (falsche Nummer), wird Teil 1 mit 0 Punkten bewertet;
- Die Anzeigetafel zeigt (wenn möglich) den falschen Angriff an;
- Wenn die Punkte-Software es zulässt, gibt VR den falschen Angriff und die Punktzahl;
- Wenn die Software oder Option nicht verfügbar ist, signalisiert der MR den falschen Angriff, kurz bevor der JR den Angriff wertet
- Es liegt in der Verantwortung der JRs, die Punkte korrekt zu geben

ABSCHNITT 06

Strafen

ABSCHNITT 06

Strafen

1. Zu Beginn der Präsentation kann eine Strafe ausgesprochen werden. Die Entscheidung, einen Strafpunkt zu verhängen, muss von der Mehrheit des Kampfrichterteams (MR, JR, VR) gebilligt werden.
2. Der MR verkündet die Strafe, indem er auf die Uhr zeigt und dem Paar das Strafzeichen (einen erhobenen Finger) zeigt. Das Paar beginnt mit einem Abzug von 4 Punkten, der vom Sekretariat in die Software eingetragen wird.
3. Strafen können verhängt werden für:
 - zu späte Ankunft am Tatami
 - Unvorbereitet ankommen



ABSCHNITT 07



Durchzuführende Angriffe

ABSCHNITT 07

Durchzuführende Angriffe

7.1 Angriffe nach Runde

1. In den Qualifikationsrunden gibt es drei Runden:

QR Runde 1	Alle Angriffe der Serie A
QR Runde 2	Alle Angriffe der Serie B
QR Runde 3	Alle Angriffe der Serie C

2. In den Halbfinalrunden wird ein Mix aus allen Serien gezeigt:

Halbfinale	A1 – A2 – B2 – B3 – C3 – C4
Finale	A3 – A4 – B1 – B4 – C1 – C2

3. Das Paar führt die Angriffe in der Reihenfolge der Serien aus (von A bis C) und in numerischer Reihenfolge (von 1 bis 4).

7.2 Jugendliche und Kinder

1. In allen Jugend- und Kinderklassen besteht die Qualifikationsphase aus nur 2 Runden.

Altersklasse	QR Runde 1	QR Runde 2	QR Runde 3	Halbfinale	Finale
U12 / U14 / U16	Alle Angriffe der Serie A	Alle Angriffe der Serie B	entfällt	A1 – A2 – B2 – B3	A3 – A4 – B1 – B4
U10 und junger	A1 – A2	A3 – A4	entfällt	A1 – A3	A2 – A4



ABSCHNITT 08

Nicht-Erscheinen / Aufgabe

ABSCHNITT 08

Nicht-Erscheinen / Aufgabe

1. Die Entscheidung „**Fusen Gachi**“ (Sieg durch Nicht-Erscheinen) wird jedem Paar gegeben, das vor Ende der Runde nicht erschienen ist. Wenn das Paar länger als drei (3) Minuten nicht erschienen ist, erhält das Paar in der Runde null (0) Punkte.
2. Wenn das Paar im Finale nicht erscheint, obwohl es innerhalb von drei (3) Minuten dreimal (3x) aufgerufen wurde, erhält das abgängige Paar null (0) und der Gewinner fünfzig (50) Punkte.
3. Die Entscheidung „**Kiken Gachi**“ (Sieg durch Rücktritt) wird den Paaren zugesprochen, deren Gegner während des Kampfe aus dem Wettkampf ausscheiden. In diesem Fall wird die Punktzahl des ausscheidenden Paares auf null (0) und die Punktzahl des Gewinners auf fünfzig (50) gesetzt.
4. Dass Paar verletzt sich während der Vorführung in einer Runde und muss aufgeben. Die bis zur Verletzung erreichte Punktzahl bleibt bestehen.



ABSCHNITT 09

Situationen, die nicht von den Regeln abgedeckt sind

ABSCHNITT 09

Situationen, die nicht von den Regeln abgedeckt sind

1. Situationen, die nicht durch die Regeln abgedeckt sind, sollten von den an der Qualifikations- und Medaillenphase beteiligten MR, VR und JR entschieden und – wenn möglich per Video – dem Kampfrichtereferenten (kampfrichter@djjv.de) zu melden.
2. Das Kampfrichterteam, das in eine Situation verwickelt ist, die nicht durch diese Regeln abgedeckt ist, kann beschließen, den HR der Matte oder sogar den Hauptkampfrichter der Veranstaltung einzubeziehen, um die richtige Entscheidung zu treffen.

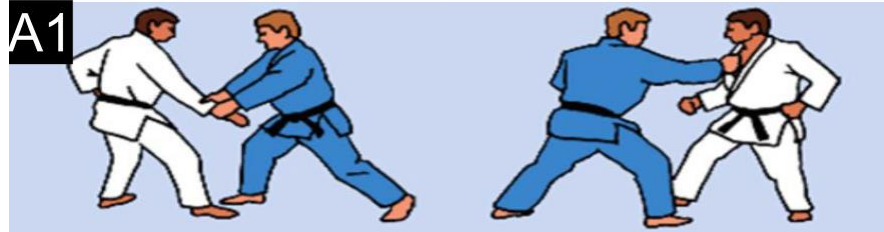


ANHANG

Weitere Regeln und Erklärungen

ANHANG I

Angriffe im Duo - System



Serie A – Greif-, Umklammerungs- und Nackenangriffe

Allgemeine Bemerkungen zur Serie A: Hände und Griffe müssen geschlossen sein.

Uke greift nach Toris Arm. Eine Hand umfasst das Handgelenk, die andere den Unterarm.

Absicht: stoßen oder ziehen, Toris vordere Hand kontrollieren, den Verteidiger bewegungsunfähig machen.

Uke nimmt mit der Hand die Rückseite von Toris Gi.

Absicht: sich dem Gegner nähern, um eine weitere Aktion auszuführen, den Gegner zu ziehen, zu stoßen oder festzuhalten – vielleicht auch, um ihn anschließend zu schlagen



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

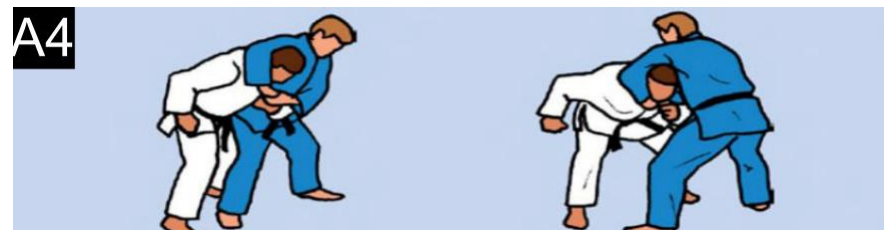
Absicht: Tori nach hinten stoßen, Tori festhalten



Uke umklammert Tori von vorne oder hinten, unter oder über den Armen. Ukes Kopf liegt auf Toris Schulter. Vor dem Angriff hält Tori die Arme in einer natürlichen Position.

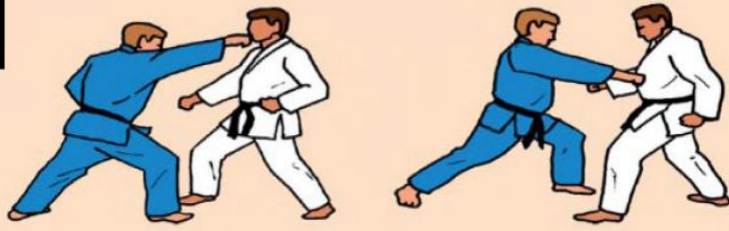
Uke wendet mit seinen Armen einen Hadaka Jime (Nackengriff von hinten) an.

Absicht: zu erwürgen oder das Gleichgewicht zu stören



Uke umfasst Toris Hals mit seinem Arm von der Seite oder von vorne.

Absicht: Würgen oder Anwendung einer Wurftechnik

Serie B – Faust-, Schlag- und Trittangriffe
B1


Allgemeine Bemerkungen zur Serie B: Der Angriff muss Tori erreichen können, wenn er/sie sich nicht bewegt. Tori darf sich nicht bewegen, bevor der Angriff begonnen hat. Tori muss auf den Angriff reagieren.

Fauststoß oder Chudan Tsuki – Schlag von vorne mit der Faust auf Kopf oder Körpermitte

Ziel: Solarplexus, Bauch oder Gesicht

B2


Haken oder Mawashi Tsuki – Halbkreisförmiger Schlag mit der Faust

Ziel: Toris Kinn oder Seite des Kopfes

B3


Fußtechnik vorwärts oder Geri

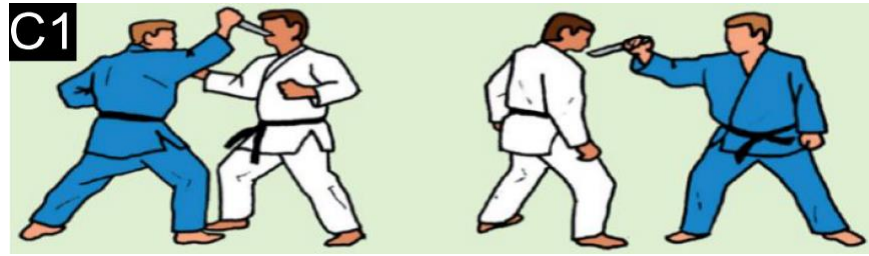
Ziel: Solarplexus oder Magen

B4


Mawashi Geri – Halbkreisförmiger Tritt mit dem Bein / Fuß

Ziel: Kopf, Solarplexus oder Bauch. Tori darf als Reaktion auf den Angriff einen Schritt zutücktreten und den Körper leicht drehen.

Serie C – Waffenangriffe



Allgemeine Bemerkungen zur Serie C: Der Angriff muss Tori erreichen können, wenn er sich nicht bewegt. Tori muss während und nach der Verteidigung die volle Kontrolle über die Waffe haben.

Messerangriff direkt von oben

Ziel: Halsansatz auf Toris linker oder rechter Seite, direkt hinter dem Schlüsselbein

Halbrunder Messerangriff, der von beiden Seiten ausgeführt werden kann

Ziel: Körperseite oder Kopf



Messerangriff / Messerstich von vorne

Ziel: Magen



Angriff mit einem Stock gerade von oben

Ziel: Oberseite des Kopfes

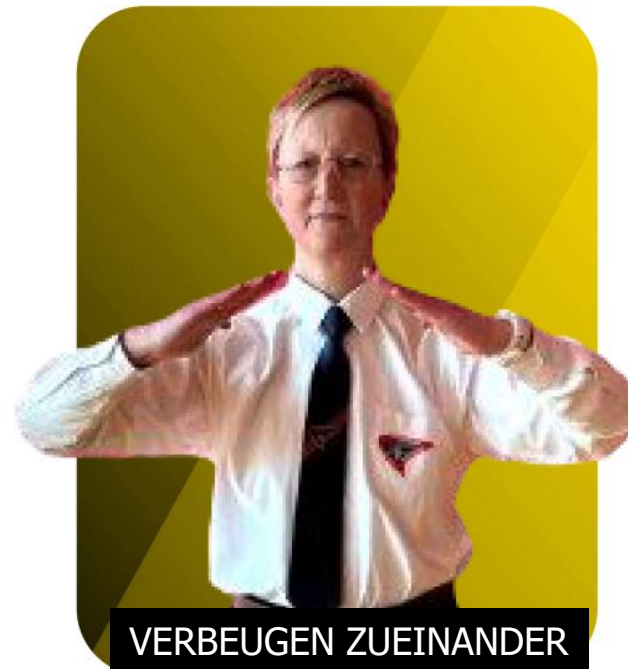


Angriff mit einem Stock von außen, der von beiden Seiten ausgeführt werden kann

Ziel: Toris Seite, Schläfe / Kopf

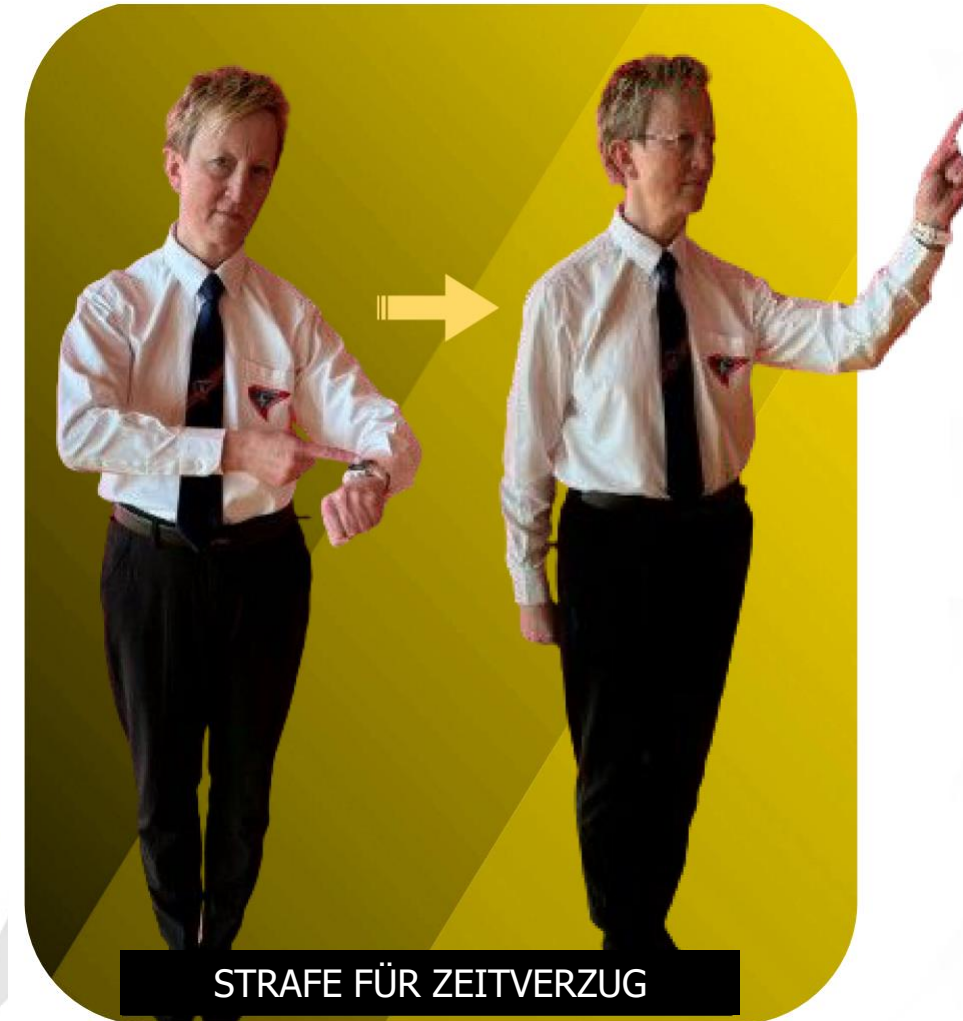
ANHANG II

Kampfrichterzeichen



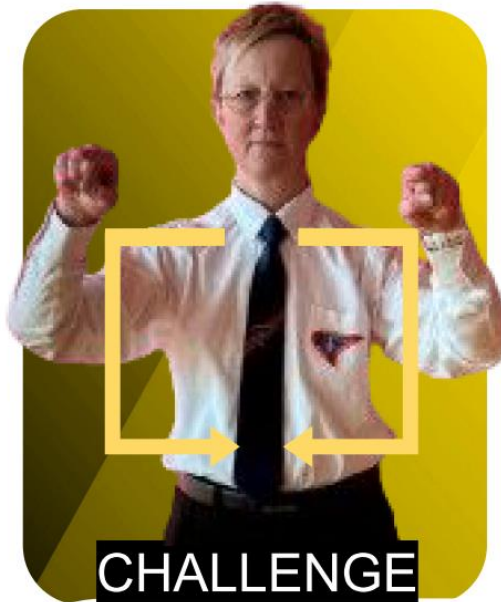
ANHANG II

Kampfrichterzeichen



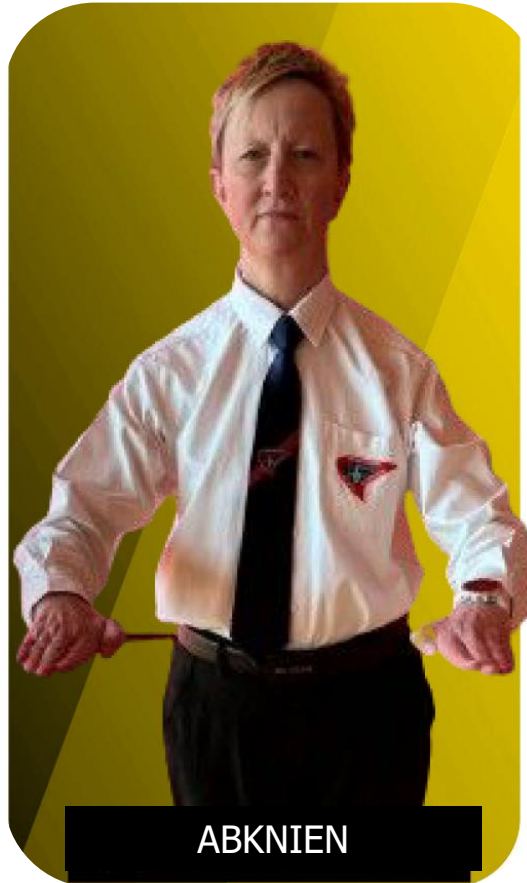
ANHANG II

Kampfrichterzeichen



ANHANG II

Kampfrichterzeichen



ABKNIEN



HANTEI



HIKIWAKE



FALSCHER ANGRIFF

