

## **Vorläufige Wettkampfordnung JJU-NW**

(geänderte Fassung vom 18.05.2004 / André Achtermeier [Sportwart])

### **1. Mattenfläche**

Die Mattenfläche soll mindestens 14m x 14m groß sein und allgemein in grüner Farbe gehalten sein.

Die Mattenfläche ist in 2 Bereiche eingeteilt. Die Grenze dieser beiden Bereiche ist durch eine rote Fläche von 1m Breite kenntlich gemacht und wird als Warnzone bezeichnet. Die eigentliche Wettkampffläche ist innerhalb und einschließlich dieser Warnzone. Die Mattenfläche außerhalb der Warnzone ist die Sicherheitszone, die im allgemeinen 2 m betragen sollte und parallel um die Wettkampffläche verläuft.

Falls mehrere Wettkampfflächen nebeneinander aufgebaut werden, muss die Sicherheitszone zwischen den Flächen 3 m betragen.

Die Mattenfläche muss auf einem ebenen Boden aufgebaut sein, der den Richtlinien für den Bau eines Turnhallenbodens entspricht. Rund um die gesamte Mattenfläche muss sich eine freie Zone von 1m befinden.

### **2. Ausrüstung**

#### **a) Bestuhlung**

Auf der Sicherheitsfläche müssen an den gegenüberliegenden Ecken zwei leichte Sitzgelegenheiten stehen.

#### **b) Anzeigetafel**

Eine Anzeigetafel pro Wettkampffläche, auf der die Bewertungen ablesbar sind, soll so außerhalb der Mattenfläche platziert sein, dass sie leicht von den Kampfrichtern und Zuschauern einzusehen ist. Strafpunkte werden sofort umgerechnet und auf der Tafel angezeigt.

#### **c) Stoppuhren**

Pro Wettkampffläche müssen drei Uhren vorhanden sein

#### **d) Flaggen am Zeitnehmertisch**

gelb: Kampfunterbrechung

blau: Haltegriffzeit

#### **e) Zeitzeichen**

An jeder Wettkampffläche müssen sich unterschiedliche akustische Zeichen befinden, die das Ende der Kampfzeit signalisieren.

#### **f) Unterscheidungszeichen**

Die Kämpfer tragen zu ihrer Unterscheidung entweder einen roten oder weißen Gürtel, der einmal um die Hüfte geschlungen wird. Das zusätzliche Tragen des Leistungsgürtel ist gestattet, aber nicht vorgeschrieben.

### **3.**

#### **a) Budo-Anzug**

Die Kämpfer müssen weiße, reißfeste Wettkampfanzüge tragen, die ausreichend groß sind und außer dem Vereinsabzeichen auf der linken Brustseite und einer Rückennummer keinerlei sonstige Abzeichen oder Verzierungen aufweisen.

#### **3. b) Schutzausrüstung**

Männliche Kämpfer tragen immer einen Tiefschutz. Weibliche Kämpfer tragen immer einen Brustschutz.

Die Kämpfer tragen offene Faustschützer und Fusschützer. Die Schützer müssen so konstruiert sein, dass eine Verletzung des Gegners ausgeschlossen werden kann und den Anforderungen des Jiu-Jitsu-Wettkampfes gerecht werden.

### **4. Sauberkeit**

Der Kämpfer muss in einem sauberen, generell trockenen und nicht mit einem unangenehmen Geruch behafteten Wettkampfanzug antreten. Die Finger- u. Fußnägel müssen kurz geschnitten sein, und der Kämpfer muss auch sonst in einem einwandfreien hygienischen Zustand sein. Lange Haare müssen zusammengebunden werden.

### **5. Kampfrichter**

Der Wettkampf wird von einem Kampfrichter und zwei Außenrichtern geleitet. Sie werden von 3 Listenführern unterstützt, die auch für die Zeiterfassung und Registration verantwortlich ist.

### **6. Handzeichen**

#### **a)**

Die Kampfrichter tragen an einem Arm ein rotes und an dem anderen Arm ein weisses Erkennungsband. Die Bänder symbolisieren die Gurtfarbe des jeweiligen Kämpfers.

Ippon (2 Punkte): Bei einem Ippon heben die Kampfrichter den jeweiligen Arm senkrecht nach oben.

Waza-Ari (1 Punkt): Bei einem Waza-Ari heben die Kampfrichter den jeweiligen Arm waagrecht nach oben.

#### **b)**

- um einen Festlegegriff anzuzeigen streckt der Kampfrichter seinen Arm schräg nach unten vorne aus, wobei sich die Handfläche über den Athleten befindet, während er den rechten Fuß vorstellt.

- um die Beendigung eines Festlegegriffes anzuzeigen bewegt der Kampfrichter aus gleicher Position wie vor, seinen Arm mehrmals, parallel zum Boden, hin und her.

- um den Sieger eines Wettkampfes anzuzeigen, hebt der Kampfrichter seinen Arm nach oben vorn und zeigt dann mit der geöffneten Hand auf den Athleten.

### **7. Kampfbereich**

Der Wettkampf soll innerhalb der Wettkampffläche ausgetragen und beurteilt werden. Bei Standtechniken müssen sich beide Kämpfer innerhalb der Kampffläche befinden. Eine Aktion am Boden gilt auch noch als innerhalb der Wettkampffläche, wenn eine Körperhälfte der Kämpfer sich innerhalb befindet. Ein Wurf ausserhalb der Wettkampffläche ist verboten.

## 8. Wettkampfdauer

Ein Wettkampf wird 2 x 2 Minuten mit 1 Minute Pause ausgetragen. Steht es nach der regulären Kampfzeit unentschieden, verlängert sich die Kampfzeit jeweils um 2 Minuten.

## 9. Unterbrechung der Wettkampfzeit

Die Zeit, die zwischen "Stopp" und "kämpft" bzw. „nicht bewegen“ und „weiter“ vergeht, zählt nicht als Wettkampfzeit.

## 10. Kommandos

"kämpft"	lässt den Kampf beginnen.
"Stopp"	unterbricht den Kampf, zurück zur Ausgangsposition
„nicht bewegen“	hält die Bewegungen an
„weiter“	lässt die Bewegungen fortfahren
"stopp und aus"	beendet die Wettkampfzeit
"Festleger"	Beginn eines Festlegegriffes
"----- aus"	Ende eines Festlegegriffes
"Punkt"	für die Vergabe von erzielten Punkten

## 11. Vergabe von Punkten

Der Kampf ist in drei Teile untergliedert (Part 1,2,3). In jedem der Parts können Punkte errungen werden. Die Übergänge in die einzelnen Parts sind unterbrechungsfrei.

### a) Part 1 - Atemtechniken

Ippon (2 Punkte): Für eine ungeblockte Schlag-, Stoß- und Tritttechnik in guter Balance und Kontrolle  
Waza-Ari (1 Punkt): Für eine zum Teil geblockte Schlag-, Stoß- und Tritttechnik

### b) Part 2 - Wurf-, Hebel- und Würgetechniken, Techniken vom Stand zum Boden

Ippon (2 Punkte): Perfekter Wurf ; Perfekte Technik vom Stand zum Boden; Würgen mit Abschlagen;  
Hebel mit Abschlagen

Waza-Ari (1Punkt): Nicht perfekter Wurf; Nicht perfekte Technik zum Boden

### c) Part 3 - Bodentechniken, Hebel- und Würgetechniken

Ippon (3 Punkte): Würgen- oder Hebeln mit Abschlagen

Ippon (2 Punkte): Festhaltetechnik 20 Sekunden

Waza-Ari (1 Punkt): Festhaltetechnik 10 Sekunden

## **12. Kampfverlauf**

Der Wettkampf beginnt im Stand in Part 1. Die Kämpfer verbeugen sich vor Kampfbeginn erst vor den Kampfrichtern und anschliessend voreinander. Bei Kampfbegänge in umgekehrter Reihenfolge.

In Part 2 und Part 3 sind keine Atemtechniken erlaubt.

## **13. Entscheidung des Kampfes**

Der Kämpfer mit den meisten Punkten nach Ablauf der Wettkampfzeit gewinnt den Kampf. Bei Punktgleichstand entscheidet die Anzahl der vergebenen Ippons. Bei Gleichheit von Punkten und Ippons wird der Kampf um jeweils 2 Minuten verlängert.

Ein vorzeitiges Ende (technisches K.O.) ist nur dann möglich, wenn ein Kämpfer in allen drei Parts einen Ippon erkämpft hat. Der Kampf ist dann sofort vom Kampfrichter zu beenden.

## **14. Erlaubte Techniken**

### **a) Atemi-Techniken**

Alle Atemi-Techniken müssen kontrolliert ausgeführt werden und dürfen den Gegner in keinsten Weise verletzen. Ein Verstoss wird mit Strafe geahndet (siehe Abschnitt Strafen).

- Kontrollierte Fauststöße und Faustschläge mit leichtem Kontakt zum Körper und Kopf
- Kontrollierte Tritttechniken oberhalb der Gürtellinie mit leichtem Kontakt zum Körper und Kopf

### **b) Wurf-Techniken**

- alle aus dem Judo bekannten Wurftechniken
- alle Techniken, die den Gegner kontrolliert zu Boden bringen

### **c) Hebeltechniken**

- Kontrollierte Hebel am Schulter-, Ellenbogen-, Knie- und Fussgelenk (ausser Hebel unter Abschnitt Verbotene Techniken)

### **d) Würgetechniken**

- Kontrollierte Würger mit dem Unterarm oder der Kleidung

### **e) Haltetechniken**

- Alle Techniken, die den Gegner kontrollieren und nicht gegen Abschnitt Verbotene Techniken verstoßen

## **15. Verbotene Techniken**

Die Anwendung der folgenden Techniken führt zur Strafe oder Disqualifikation

- Knie- und Ellenbogenstöße- / schläge
- Kopfstöße- / schläge

- Hebel mit Drehbewegung am Knie- oder Fussgelenk
- Würger mit der Hand
- Hebel am Handgelenk
- Genickhebel
- Nervendrucktechniken
- Tritte und Schläge/Stöße unterhalb der Gürtellinie insb. den Genitalbereich
- Finger- und Zehenhebel
- Nierenschere
- Gegner mit Hebel oder Würger zu werfen
- Hebel auf die Wirbelsäule
- Alle Techniken die darauf abzielen den Gegner während des Kampfes zu verletzen

## **16. Strafen**

### **a) Leichte verbotene Handlungen – Shido –**

- Verlassen der Wettkampffläche aus eigenem Antrieb (Mattenflucht)
- Schlag und Tritttechniken wenn der Gegner bereits gefasst hat (Part 2)
- Aktionen nach Kommando „STOP“
- Passivität

### **b) Schwere verbotene Handlungen – Chui –**

- 2 x Shido
- Zu harter Kontakt
- Nichtbeachtung der Kampfrichteranweisungen
- Unsportliches Verhalten

### **c) Handlungen die direkt zur Disqualifikation führen**

- Absichtliche Aktionen die zur Verletzung des Gegners führen

### **d) Bewertung**

- 2 x Shido = 1 x Chui
- 2 x Chui = Disqualifikation