

Übersicht der Wettkampfdisziplinen

in der Deutschen Jiu Jitsu Union e.V.

*** Random Attack *** Kumite Shiai *** Pairs *** Kata *** Bodenkampf



Internet: www.djju.de

Erstellt von der Jiu Jitsu Union Niedersachsen e.V.

Stand: 13.03.2005

Random Attack (Technikwettkampf – Einzel)

Es stehen immer zwei Paare auf der Matte die gegeneinander antreten. Die Verteidiger (Tori) stehen mit dem Rücken zueinander. Bei dem Kommando „Shido“ drehen sich die Verteidiger zum Hauptkampfrichter, die Ukes gehen zum Listenführertisch und erhalten dort den Angriff. Die Angriffe sind für beide Paare identisch. Die Angreifer begeben sich danach mit der rechten Hand auf dem Rücken zu ihrer Ausgangsposition. Die rechte ist auf dem Rücken, da dort auch ein Kurzstock oder Messer versteckt sein kann.

Der Hauptkampfrichter geht zum roten Paar und gibt das Kommando „Kamae“. Darauf hin begeben sich Uke und Tori in die Kampfstellung. Nach dem Kommando „Hajime“ erfolgt der Angriff von Uke.

Nach Durchführung der Abwehr geht der Hauptkampfrichter zum weißen Paar und gibt dieselben Kommandos für Kampfstellung und Angriff. Beim nächsten Durchgang fängt das weiße Paar an.

Nach jeweils zwei Techniken erfolgt die Wertung der Punktrichter beim Kommando „Hantei“. Da es sich um eine Einzelmeisterschaft handelt werden nur die Abwehrtechniken des Tori bewertet.

Distanzangriffe (Angriffe mit Faust und Fuß)

Angreifer und Verteidiger stehen sich in Heiko Dachi (Grundstellung / Paralleler Stand) gegenüber. Bei dem Kommando „Kamae“ nehmen Angreifer und Verteidiger ihre Kampfhaltung ein. Bei dem Kommando „Ha Jime“ erfolgt der direkte Angriff.

Körperangriffe

Bei dem Kommando „Kamae“ nehmen Angreifer und Verteidiger ihre Kampfhaltung ein. Bei dem Kommando „Ha Jime“ geht der Angreifer in die Grundstellung (Heiko Dachi) und hebt beide Arme hoch. Die Handflächen zeigen dabei zum Verteidiger. Nun führt der Angreifer die gestreckten Arme seitlich nach unten bis sie die Hose berühren, wobei die Hände einen Halbkreis beschreiben. Der Verteidiger kehrt danach ebenfalls in Heiko Dachi (Grundstellung / Paralleler Stand) zurück und wartet bis der Angreifer seinen Angriff am Körper ausgeführt hat. Erst dann zeigt der Verteidiger seine Abwehrtechnik.

Angriffe in der Bodenlage

Bei dem Kommando „Kamae“ nehmen Angreifer und Verteidiger ihre Kampfhaltung ein. Bei dem Kommando „Ha Jime“ hebt der Angreifer den rechten Arm. Die Handfläche zeigt dabei zum Verteidiger. Nun führt der Angreifer den gestreckten Arm seitlich nach unten bis er die Hose berührt, wobei die Hand einen Halbkreis beschreibt. Der Verteidiger kehrt nun ebenfalls in Heiko Dachi (Grundstellung / Paralleler Stand) zurück. Nun wird der Verteidiger mit O Goshi (Hüftwurf) zu Boden gebracht und unmittelbar angegriffen. Der Verteidiger zeigt nach erfolgtem Angriff seine Abwehrtechnik.

Disqualifikation

Bekommt der Verteidiger durch den Angreifer in irgendeiner Art und Weise Hinweise auf die Angriffstechnik, so wird diesem Wettkampfpaar ein „Hansoku Make“ (Disqualifikation) ausgesprochen und vom gesamten Wettkampf ausgeschlossen

Bewertungskriterien

Beim Wettkampf sind folgende Punkte zu bewerten:

Haltung, Realität, Dynamik, Kontrolle, Vielfältigkeit, Reaktion, Gleichgewicht und Etikette.

Nach je zwei Verteidigungstechniken erfolgt eine Wertung der Leistung durch gleichzeitiges Heben einer weißen oder roten Fahne durch die Punktrichter. Dies erfolgt nach dem Mattenrichter-Kommando „Hantei“. Die Wertungen aller Punktrichter werden zu einem Gesamtergebnis addiert. Wer die meisten Wertungsfähnchen auf sich vereinigen kann, hat gewonnen. Das Ergebnis wird durch den Mattenrichter angezeigt. Bei einem Gleichstand wird eine neue Angriffstechnik zur Entscheidung gezogen. Die Endwertung soll den Angriff und den ersten Teil der Verteidigungstechniken besonders berücksichtigen. (40% Angriff, 40% Technik, 20% Kontrolle).

Einteilung der Kategorien:

Gürtelgrad	vorgegebene Angriffe	geforderte Abwehrtechniken
Gelb	8 Angriffe	4 Abwehrtechniken
Orange	16 Angriffe	4 Abwehrtechniken
Grün	24 Angriffe	5 Abwehrtechniken
Blau	32 Angriffe	5 Abwehrtechniken
Braun	40 Angriffe	6 Abwehrtechniken
Schwarz	40 Angriffe	6 Abwehrtechniken

Random Attack A	Kinder	10 bis 13 Jahre	20 Techniken, ohne Waffen
Random Attack B	Jugendliche	14 bis 17 Jahre	30 Techniken, nur Kurzstock als Waffe
Random Attack C	Erwachsene	18 bis 34 Jahre	40 Techniken, Kurzstock und Messer als Waffen
Random Attack D	Senioren	ab 35 Jahre	40 Techniken, Kurzstock und Messer als Waffen

Pairs (Technikwettkampf -Paare)

Einteilung der Kategorien:

Kategorie	Einteilung	Alter	Einsatz von Waffen
PAARE A	Kinder	10 bis 13 Jahre	keine Waffen erlaubt
PAARE B	Jugend	14 bis 17 Jahre	Bis Orangegurt keine Waffentechniken erlaubt ab Grüngurt mind. 3 Kurzstocktechniken ab Braungurt mind. 4 Kurzstocktechniken
PAARE C	Erwachsene	18 bis 34 Jahre	Bis Orangegurt keine Waffentechniken erlaubt ab Grüngurt mind. 2 Kurzstock und 2 Messertechniken ab Braungurt mind. 3 Kurzstock u. 3 Messertechniken
PAARE D	Senioren	ab 35 Jahre	Bis Orangegurt keine Waffentechniken erlaubt ab Grüngurt mind. 2 Kurzstock und 2 Messertechniken ab Braungurt mind. 3 Kurzstock u. 3 Messertechniken

Das Auswechseln eines Wettkampfteilnehmers nach dem Eintrag in die Liste ist nicht mehr möglich. Ersatzkämpfer sind nicht zugelassen.

Wettkampfablauf

Die Bewertung bei Pairs erfolgt in einem Pool-System. Drei bis fünf Wettkampfpaare bilden dabei einen Pool. Sie werden durch die Listenführer aufgerufen. Die Paare betreten die Matte, wobei jeweils zwei Paare sich gegenüber stehen. Auf Kommando und nach den Anweisungen des Mattenrichters erfolgen die Verbeugungen.

Der Mattenrichter weist den einzelnen Paaren eine Ecke zu. Sie setzen sich der Etikette entsprechend (z.B. Schneidersitz) so hin, dass ihr Blick von der Mattenfläche abgewandt ist. Inzwischen hat das erst genannte Paar sich in der Mattenmitte nach dem Kommando „Kamae“ in Kampfhaltung aufgestellt. Auf das Kommando „Hajime“ beginnt es mit der Vorführung ihres Programms. Hierbei führt das Paar verschiedene Jiu Jitsu Techniken vor, wobei Angreifer und Verteidiger beliebig oft im Programm wechseln können. Die Anzahl und der Ablauf der Techniken können frei gewählt werden, wobei je nach Alter und Graduierung auch Waffentechniken mit Kurzstock und/oder Messer gezeigt werden müssen.

Nachdem das erste Paar sein Programm vorgeführt hat, gehen sie nach der Verbeugung in ihre Ecke. Sie setzen sich wie oben aufgeführt dabei so hin, dass sie mit dem Gesicht zur Kampffläche sitzen. Nachdem alle Paare ihr Programm gezeigt haben, erfolgt die Bewertung durch die PunktrichterIn dieser Zeit setzen sich die Paare in Seiza mit dem Rücken zum Listenföhrtisch nebeneinander in der Mattenmitte hin. Nachdem das Ergebnis ermittelt ist, tritt der Mattenrichter vor die Wettkampfteilnehmer und ruft das Siegerpaar namentlich auf. Dieses steht auf. Der Mattenrichter gibt das Ergebnis mit Yusei-Gachi (Sieger durch Überlegenheit) bekannt.

Wettkampfzeit

Die Wettkampfzeit beträgt in der Kategorie A (Kinder) minimal 1:00 und maximal 1:30 Minuten. Bei allen übrigen Kategorien beträgt sie minimal 1:30 und maximal 2 Minuten.

Bewertungskriterien entsprechen dem Random Attack:

Haltung, Realität, Dynamik, Kontrolle, Vielfältigkeit, Reaktion, Gleichgewicht und Etikette.

Zusätzlich zur Bewertung kommt hier noch der fließende Ablauf der gezeigten Techniken hinzu. Anschließend gibt der Mattenrichter durch das Kommando „Aka/Shiro No Kachi“ den Sieger bekannt.

Kumite Shiai (Jiu Jitsu- Fighting)

Kampfdauer

Die Kampfdauer beträgt effektiv zwei Minuten.

Bei Punktgleichheit wird der Kampf um eine Minute verlängert, bei der Jugend um eine halbe Minute. Sollte nach Verlängerung des Kampfes Punktgleichheit bestehen, erfolgt Kampfrichterentscheid (*HANTEI*). Nach dem Kommando "Hantei" müssen HKR und die KR **sofort** auf den Sieger ihrer Wahl zeigen.

Sieger ist der Kämpfer, der nach Beendigung der Kampfzeit die meisten Punkte erzielt hat oder durch Hantei, Verletzung oder Aufgabe des Gegners zum Sieger erklärt wird.

Bei sechs Punkten Vorsprung erfolgt Kampfabbruch wegen technischer Überlegenheit.

Allen Kämpfern ist zwischen den Kämpfen eine Erholungszeit von mindestens der doppelten letzten tatsächlichen Kampfzeit zu gewähren.

Erlaubt sind:

- alle Schlag-, Stoß- und Tritttechniken oberhalb der Gürtellinie
- Würfe, Hebel- und Würgetechniken, die vom Gegner kontrolliert ausgeführt werden
- Haltegriffe / Festlegegriffe werden gewertet, wenn eine Befreiung nach Beurteilung des HKR nicht mehr möglich ist (keine Zeitvorgabe)
- Hebeltechniken sind nur am Ellenbogen zulässig
(Unter Hebeltechniken am Ellenbogen sind kontrolliert ausgeführte Streck- und Beugehebel am Ellenbogengelenk zu verstehen. Diese sind auch dann zulässig, wenn das Schultergelenk mit beeinflusst wird)
- Bei allen Schlag-, Stoß- und Tritttechniken ist nur Leichtkontakt erlaubt (mit Ausnahme des Kopfbereiches, hier kein Kontakt)
- Bei Kontakt mit der Schutzausrüstung muss die Schlagenergie durch die flexible Polsterung absorbiert werden
- Hand- und Fußtechniken zum Kopf müssen vor dem Ziel abgestoppt werden (es muss aber zu erkennen sein, dass die Technik zum Kopf weitergeführt werden könnten (= vermutete Wirkung))

Kampfzonen

- | | |
|---------------------------|---|
| • Mittlere Distanz | Maximal einhändige Fassart eines Kampfes
Schläge, Tritte, Würfe (Fußfegen) sind erlaubt |
| • Nahdistanz
(Infight) | Beidhändiges Fassen eines Kämpfers
Tritte und Schläge sind verboten
Würfe, Hebel, Würgen sind erlaubt |
| • Bodenkampf | Knie des Angreifers befinden sich am Boden
Tritte und Schläge sind verboten
Festhalten, Würgen, Hebeln sind erlaubt |

Verboten sind:

- Fingerstiche,
- Kopf-, Ellenbogen- und Kniestöße,
- Fersendrehschläge,
- Treffer zum Kopf,
- Hebel, die nicht am Ellenbogen angesetzt werden,
- Schlag-, Stoß- und Tritttechniken unterhalb der Gürtellinie und zur Wirbelsäule,
- Techniken, die darauf abzielen den Gegner zu verletzen,
- unkontrollierte Techniken (Sprungtritte, Sprungscheren u.a.)

Verbotene Techniken bei Jugendturnieren:

- Bei der Jugend sind Fußtechniken zum Kopf verboten.
- Bei der "Jugend C und -D" sind alle Würgetechniken verboten.
- Hebeltechniken:
Im Bereich der Jugend gilt die Wirkung einer Hebeltechnik als deutlich genug, wenn die Technik einwandfrei angesetzt worden ist und der Gegner unter Kontrolle gebracht wurde.

Übersicht der Wettkampfdisziplinen der Deutschen Jiu Jitsu Union e.V.

- Würgetechniken:
Im Bereich der „Jugend B“ gilt die Wirkung einer Würgetechnik als deutlich genug, wenn die Technik einwandfrei angesetzt worden ist und der Gegner unter Kontrolle gebracht wurde.

Jugend „A“ kämpft nach den Regeln der Senioren

Wertung

4.10.1 Jede Technik muss dynamisch und kontrolliert ausgeführt werden.

Sie wird wie folgt bewertet:

- | | |
|---|----------|
| • erkennbare Technik, unsauber aber mit (vermuteter) Wirkung | 1 Punkt |
| • Technik sauber, kontrolliert, zielgenau; mit (vermuteter) Wirkung | 2 Punkte |
| • saubere Technik mit höherem Schwierigkeitsgrad oder stimmiger Kombination | 3 Punkte |

Weitere Wertungen:

- | | |
|---|------------------|
| • Verwarnung | 2 Punkte-Abzug |
| • Verlassen der Kampffläche | 1 Punkt |
| • Wurftechnik mit Selbstfaller | wie Wurftechnik |
| • Wurftechniken mit Landung des UKE auf Knien oder Händen | keine Wertung |
| • Eigengefährdung | Unterbrechung |
| • Fremdgefährdungsabsichten | 2 Punkte-Abzug |
| • Missachtung des Kampfgerichtes | Disqualifikation |

Wertung von Haltetechniken

- | | | |
|------------------|-------------|----------|
| • Haltetechniken | 25 Sekunden | 3 Punkte |
| | 20 Sekunden | 2 Punkte |
| | 10 Sekunden | 1 Punkt |

Kommentar: Haltetechniken

Die Zeitnahme erfolgt auf Zeichen und Kommando (Haltegriff) vom Hauptkampfrichter. Die Zeit muss erfüllt sein, um die entsprechenden Punkte zu bekommen. Beginnt eine Haltetechnik kurz vor Kampfbende, so kann die Kampfzeit so lange verlängert werden bis:

- a) der Haltegriff gelöst ist
- b) die 25 Sek. Haltezeit um ist.

Die Haltezeit läuft auch bei Schlusssignal (Kampfzeitablauf) weiter und wird voll gewertet.

Schutzausrüstung für Kumite Shiai

Es müssen Hand-, Fuß- und Tiefschutz getragen werden. Brustschutz ist bei den Frauen Pflicht, sowie bei der Jugend Zahnschutz. Weitere Schutzausrüstungen (z.B. Brust- oder Schienbeinschützer sowie Kopfschutz) sind zugelassen.

Sie müssen so groß sein, dass alle zu schützenden Körperteile bedeckt sind und müssen sich in einem ordnungsgemäßen Zustand befinden (d.h. nicht beschädigt oder unsachgemäß repariert). Brust-, Schienbein- und Tiefschutz müssen unter der Kleidung getragen werden.

Altersklassen Kumite Shiai

(F-Jugend: 6 bis 8 Jahre (Jahrgang), nur bei Vereinsturnieren, keine offiziellen Meisterschaften)

(E-Jugend: 8 bis 10 Jahre (Jahrgang), nur bei Vereinsturnieren, keine offiziellen Meisterschaften)

D-Jugend: 10 bis 12 Jahre (Jahrgang), nur bis Landesebene.

C-Jugend: 12 bis 13 Jahre (Jahrgang), nur bis Landesebene.

B-Jugend: 14 bis 15 Jahre (Jahrgang), nur bis Landesebene.

A-Jugend: 16 bis 18 Jahre (Jahrgang).

Senioren : 19 bis 40 Jahre (Jahrgang).

Senioren über 40: ab 41 Jahre (Jahrgang).

Kata (Formenwettkampf)

Auszug aus den Bewertungskriterien:

Waffen: Bei einer Waffenkata sollten die Waffen

Dolch, Messer, Pistole. Bo (Stock) usw grundsätzlich von Yoseki aus gesehen rechts abgelegt werden

Werfen: Den Partner nicht aus der Matte werfen.

Aufstehen: Auf der Seite aufstehen, auf der man nach dem Wurf zum Liegen kommt.

Das Aufstehen sollte ohne Abstützen erfolgen. Nicht entgegen der Drehrichtung

Wurf: Aufstehen, auch wenn man dabei den Yoseki den Rücken zuwendet.

Bei allen Darstellungen der Kata und Formen unterscheiden sich:

- Schwierigkeitsgrad
- Gleichmäßigkeit - Harmonie - Ausstrahlung
- Dynamik - erkennbar zwischen harten und weichen Techniken
- Synchronität bei Paaren und Gruppen
- Kreativität - Musikuntermalung bei modernen Kata

Zeitabfolge:

- Judo- und Jiu-Kata mit Würfeln und Waffen integriert, mindestens 5 min
- Block-, Schlag-, Tritt-, Fall- und Waffen -Kata mindestens 3 min

Kata- und Formen-Bewertungsrichtlinien für Meisterschaften der DJJU e.V.

Diese Kata- und Formen Wettbewerbe, die dem Freizeitbereich zugeordnet werden, könne auf landes-, bundes- oder internationaler Ebene ausgetragen werden. Für die Budosportler der verschiedensten Budopraktiken, dienen sie der persönlichen Herausforderung in traditionellen oder in den freien Stilen. Darunter fallen alle Budo- und Kung-Fu-Künste, die ohne oder mit Waffen ausgetragen werden. Gestartet werden kann nur in max. zwei Disziplinen als Uke / Tori .

Bei der Anmeldung zur Meisterschaft sind daher detaillierte Angaben unbedingt erforderlich!

Über entsprechende Zulassungen und Einordnungen entscheidet jeweils die Jury.

Mit der Anmeldung und Teilnahme werden die Bewertungsrichtlinien und Entscheidungen der jeweiligen Jury anerkannt.

Nicht zugelassen sind so genannte „**Action-Show-Vorführungen oder Zeitlupenabläufe**“. Diese können in gesonderten Meisterschaften ausgetragen werden.

Alle Kata und Formen können mit oder ohne Musik vorgetragen werden.

Vergabe von Titeln

Kata Paare traditionell

Kata und Formen Einzeln Freier Stil

Kata und Formen Paare und Gruppen Freier Stil

Kata und Formen Einzeln Freier Stil mit Waffen

Kata und Formen Paare und Gruppen Freier Stil mit Waffen

Über weitere Zulassungen und Austragungsformen z.B. im Kinder- und Jugend-bereich,

Mannschaftsbewertungen usw. entscheidet jeweils der Ausrichter.

Quelle:

Wettkampfordnung der Deutschen Jiu Jitsu Union e.V.

Überarbeitete Version, 15.03.2003

Die gesamte Wettkampfordnung der Deutschen Jiu Jitsu Union steht im Internet unter www.djuu.de sowie bei deren Landesverbänden als Download zur Verfügung. Dort sind alle Regeln ausführlicher erläutert.

Bodenkampf

Kampfdauer

Die Kampfdauer beträgt effektiv 2 Minuten. Bei Jugend A und Senioren beträgt die Kampfzeit 3 Minuten. Bei Punktgleichheit wird der Kampf um eine Minute verlängert, bei der Jugend um eine halbe Minute. Sieger ist der Kämpfer, der nach Beendigung der Kampfzeit die meisten Punkte erzielt hat oder durch Verletzung oder Aufgabe des Gegners zum Sieger erklärt wird.

Bei sechs Punkten Vorsprung erfolgt Kampfabbruch wegen technischer Überlegenheit.

Allen Kämpfern ist zwischen den Kämpfen eine Erholungszeit von mindestens der doppelten letzten tatsächlichen Kampfzeit zu gewähren.

Erlaubte Techniken

- Haltegriffe nach dem Judoprinzip (siehe Punkt Wertung)
- Streck- und Beugehebel am Ellenbogen (ab 10 Jahre im Ansatz / ab 16 J. mit Aufgabe)
- Würgetechniken (ab 14 Jahre / im Ansatz / ab 16 J. mit Aufgabe)

Verbotene Techniken bei Jugendturnieren:

- Bis Jugend „D“ (bis 13 Jahre) sind alle Würgetechniken verboten.
- Hebeltechniken:
Im Bereich der Jugend (ab 10 Jahre) gilt die Wirkung einer Hebeltechnik als deutlich genug, wenn die Technik einwandfrei angesetzt worden ist und der Gegner unter Kontrolle gebracht wurde. Unter 10 Jahre dürfen keine Hebel eingesetzt werden.
- Würgetechniken:
Im Bereich der „Jugend B“ (ab 14 Jahre) gilt die Wirkung einer Würgetechnik als deutlich genug, wenn die Technik einwandfrei angesetzt worden ist und der Gegner unter Kontrolle gebracht wurde.

Verbotene Techniken bei allen Altersklassen

- Nierenschere (Klammern mit den Beinen ist erlaubt, zählt aber nicht als Haltetechnik)
- Schläge und Tritte
- Techniken, die darauf abzielen den Gegner zu verletzen
- Aufstehen während des Kampfes

Wertung

Gewertet werden nur Festlegetechniken nach dem Judo-Prinzip (alle Formen von kesa gatame, kami shio gatame, tate shio gatame, etc.).

25 Sekunden halten	3 Punkte
20 Sekunden halten	2 Punkte
10 Sekunden halten	1 Punkt

Die Zeitnahme erfolgt auf Zeichen und Kommando („osae – komi“ / Haltegriff) vom Hauptkampfrichter. Auf das Zeichen und Kommando „toketa“ wird die Zeit gestoppt und weitergekämpft bis das Kommando „Matte“ (Stopp) erfolgt. Die Zeit muss erfüllt sein, um die entsprechenden Punkte zu bekommen. Beginnt eine Haltetechnik kurz vor Kampfbende, so kann die Kampfzeit so lange verlängert werden bis:

- c) der Haltegriff gelöst ist
- d) die 25 Sek. Haltezeit um ist.

Die Haltezeit läuft auch bei Schlusssignal (Kampfzeitablauf) weiter und wird voll gewertet.

Hebeltechniken und Würgetechniken werden mit 3 Punkten bewertet. Abklatschen (Aufgabe) wird ebenfalls mit 3 Punkten gewertet.

Übersicht der Wettkampfdisziplinen der Deutschen Jiu Jitsu Union e.V.

Begriffe: Japanisch → deutsch

Japanisch	Deutsch
Kesa Gatame	Scherpe
Yoko Shio Gatame	Seitvierer
Tate Shio Gatame	Reitvierer
Kami Shio Gatame	Oberer Vierer
Hajime	Kämpft
Matte	Stopp
Osae Komi	Haltetechnik
Toketa	Haltetechnik gelöst
Sonomama	Verharren
Yoshi	Weiterkämpfen in der selben Position
Kiken-Gachi	Sieg durch Aufgabe
Fusen-Gachi	Sieg durch nicht erscheinen
Yusei-Gachi	Sieg durch Überlegenheit