

# Deutsche Jiu-Jitsu Union e.V.



*Wettkampfordnung*  
*KATA /*  
*Kumite – Shiai /*  
**Technikwettkampf (Random Attack)**

|            |   |           |
|------------|---|-----------|
| <b>1.</b>  | <b>ABSCHNITT: „ALLGEMEINE REGELUNGEN“</b>   | <b>10</b> |
| <b>1.1</b> | <b>ALLGEMEINES</b>  | <b>10</b> |
| 1.1.1      | DIE NACHSTEHENDEN BESTIMMUNGEN SIND FÜR DEN WETTKAMPF DER DEUTSCHEN JIU-JITSU UNION MAßGEBEND.  | 10        |
| 1.1.2      | IN SONDERFÄLLEN, DIE DURCH DIESE ORDNUNG NICHT GEREGLT SIND, ENTSCHEIDET DAS PRÄSIDIUM DER DJJU AUF VORSCHLAG DES BUNDESWETTKAMPF-REFERENTEN.   | 10        |
| <b>1.2</b> | <b>SPORTORGANISATION</b>  | <b>10</b> |
| 1.2.1      | DER BUNDESWETTKAMPF-REFERENT HAT DIE SICH AUS DER ORDNUNG ERGEBENDEN AUFGABEN ZU ERFÜLLEN. ER KANN ZUR UNTERSTÜTZUNG SACHBEARBEITER BERUFEN, DIE IHM VERANTWORTLICH SIND.   | 10        |
| 1.2.2      | ALS SOLCHE SACHBEARBEITER KOMMEN DIE WETTKAMPFPREFERENTEN „KATA“, „RANDOM-ATTACK“ UND „KUMITE-SHIAI“ IN BETRACHT. DIESE HABEN DANN DIE AUFGABE, DEN BUNDESWETTKAMPF-REFERENTEN IN DIESEM SPEZIELLEN WETTKAMPFBEREICH ZU UNTERSTÜTZEN UND AUCH EIGENSTÄNDIG ZU EINER FORTENTWICKLUNG BEIZUTRAGEN.  | 10        |
| <b>1.3</b> | <b>TEILNAHMEBERECHTIGUNG</b>  | <b>10</b> |
| 1.3.1      | BEI ALLEN VERANSTALTUNGEN GEM. ZIF.1.5.2 A-C SIND NUR SPORTLER DER DJJU TEILNAHMEBERECHTIGT, DIE MINDESTENS DEN 3. KYU-GRAD (AUSNAHME : RANDOM –ATTACK AB DEN 5. (7.) KYU) BESITZEN. BEI VERBANDSFREMDEN TEILNEHMERN GELTEN DIE GLEICHEN VORAUSSETZUNGEN AUF DER GRUNDLAGE DEREN FACHVERBANDES.   | 10        |
| 1.3.2      | BEI ALLEN VERANSTALTUNGEN GEM. ZIF.1.5.2 D-F SIND NUR SPORTLER DER DJJU TEILNAHMEBERECHTIGT, DIE MINDESTENS DEN 5. (7.) KYU-GRAD BESITZEN UND SEIT MINDESTENS EINEM JAHR AKTIV JIU-JITSU BETREIBEN. BEI VERBANDSFREMDEN TEILNEHMERN GELTEN DIE GLEICHEN VORAUSSETZUNGEN AUF DER GRUNDLAGE DEREN FACHVERBANDES.  | 10        |
| 1.3.3      | JEDER TEILNEHMER MUß IM BESITZ EINES GÜLTIGEN DJJU-PASSES SEIN, DER MIT DER GÜLTIGEN JAHRESSICHTMARKE VERSEHEN IST. DER PAß MUß BEIM WIEGEN VORLIEGEN. GLEICHES GILT FÜR VERBANDSFREMDE SPORTLER.   | 10        |
| 1.3.4      | BEI ALLEN VERANSTALTUNGEN KÖNNEN SICH DIE TEILNEHMER IHRE ERFOLGE IM BUDO-PAß EINTRAGEN LASSEN. DIE EINTRAGUNG ERFOLGT DURCH DIE WETTKAMPFLEITUNG DES TURNIERES.  | 10        |
| 1.3.5      | BEI EINEM VEREINSWECHSEL BESTEHT ERST NACH BESTÄTIGUNG DES VEREINSWECHSELS DURCH DEN LANDESVERBAND STARTRECHT FÜR DEN NEUEN VEREIN. AUF ANTRAG DES ALTEN VEREINS TRITT BIS ZUR STARTBERECHTIGUNG FÜR DEN NEUEN VEREIN EINE WARTEZEIT VON DREI MONATEN IN KRAFT. SIE BEGINNT MIT DEM TAGE, AN DEM DEM VEREINSVORSTAND GEGENÜBER DER VEREINSAUSTRITT ERKLÄRT WIRD UND ENDET NACH ABLAUF DER FRIST MIT DEM TAGE, DER IN SEINER ZAHLENMÄßIGEN BEZEICHNUNG DEM TAGE DES AUSTRITTS ENTSpricht. FÜR DIE BERUFUNG IN DIE NATIONALMANNSCHAFT IST DIE WARTEZEIT OHNE BEDEUTUNG. | 10        |
| 1.3.6      | DIE TEILNAHME BEI ALLEN WETTKÄMPFEN GESCHIEHT AUF EIGENE GEFAHR. VERANSTALTER UND AUSRICHTER ÜBERNEHMEN KEINE HAFTUNG. BEI DER JUGEND WIRD DAS EINVERSTÄNDNIS DER ERZIEHUNGSBERECHTIGTEN VORAUSGESETZT.   | 11        |
| 1.3.7      | AUSNAHMEN VON DIESEN GRADUIERUNGSBESCHRÄNKUNGEN ODER WEITERE QUALIFIKATIONSVORAUSSETZUNGEN KÖNNEN VON DER DJJU ZUGELASSEN WERDEN.   | 11        |
| <b>1.4</b> | <b>AUSLÄNDERSTART</b>   | <b>11</b> |
| <b>1.5</b> | <b>VERANSTALTUNGEN</b>  | <b>11</b> |
| 1.5.1      | OFFIZIELLE VERANSTALTUNGEN SIND SOLCHE, DIE DURCH DIE DJJU ODER DIE LANDESVERBÄNDE VERANSTALTET WERDEN.   | 11        |
| 1.5.2      | OFFIZIELLE VERANSTALTUNGEN SIND:  | 11        |
| 1.5.2.A    | DEUTSCHE EINZEL- UND MANNSCHAFTSMEISTERSCHAFTEN   | 11        |
| 1.5.2.B    | INTERNATIONALE DEUTSCHE EINZELMEISTERSCHAFTEN   | 11        |
| 1.5.2.C    | NATIONALE UND INTERNATIONALE BEGEGNUNGEN  | 11        |
| 1.5.2.D    | RANGLISTENTURNIERE  | 11        |
| 1.5.2.E    | LANDES- EINZEL UND -MANNSCHAFTSMEISTERSCHAFTEN  | 11        |
| 1.5.2.F    | VERGLEICHSKÄMPFE DER DJJU BZW. DER LANDESVERBÄNDE MIT ANDEREN VERBÄNDE  | 11        |
| <b>1.6</b> | <b>AUSSCHREIBUNGEN</b>  | <b>11</b> |
| 1.6.1      | FÜR ALLE VERANSTALTUNGEN DER DJJU, EINSCHLIEßLICH BUNDESOFFENER TURNIERE, IST DIE ANKÜNDIGUNG DURCH AUSSCHREIBUNG ERFORDERLICH.   | 11        |
| 1.6.2      | DIE AUSSCHREIBUNG MUß FOLGENDE ANGABEN ENTHALTEN:   | 11        |
| <b>1.7</b> | <b>MELDUNGEN ZU VERANSTALTUNGEN GEM. ZIF. 1.5</b>   | <b>12</b> |
| <b>1.8</b> | <b>MELDEPFLICHT</b>   | <b>12</b> |
| 1.8.1      | VERANSTALTUNGEN GEM. 1.5 BEDÜRFFEN DER ZUSTIMMUNG DER DJJU.   | 12        |

|  |           |
|--|-----------|
| 1.8.2 BEI VERANSTALTUNGEN DER DJJU SIND DIE MELDUNGEN DURCH DIE JEWEILIGEN LANDESVERBÄNDE VORZUNEHMEN.   | 12        |
| 1.8.3 BEI NICHT ORDNUNGSGEMÄßER MELDUNG BESTEHT KEIN ANSPRUCH AUF START ODER REGREß. EINGEZAHLTE STARTGELDER WERDEN NICHT ZURÜCKERSTATTET.   | 12        |
| <b>1.9 GRADUIERUNGSKLASSENEINTEILUNG</b>   | <b>12</b> |
| <b>1.10 ALTERSKLASSENEINTEILUNG</b>  | <b>12</b> |
| 1.10.1 ALTERSKLASSEN KUMITE SHIAI RANDOM ATTACK, PAIRS UND KATA  | 12        |
| 1.10.2 GEWICHTSKLASSEN KUMITE-SHIAI  | 12        |
| 1.10.2.A FÜR DIE JUGEND GELTEN FOLGENDE GEWICHTSKLASSEN:   | 12        |
| 1.10.2.B FÜR DIE SENIOREN GELTEN FOLGENDE GEWICHTSKLASSEN:   | 12        |
| <b>1.11 WIEGEN ( NUR FÜR KUMITE SHIAI )</b>  | <b>13</b> |
| 1.11.1 DAS WIEGEN MUß AUF GEEICHTEN WAAGEN (DEZIMAL-, NEIGUNGS- UND ELEKTRONISCHEN WAAGEN) VORGENOMMEN WERDEN. DIE WAAGEN MÜSSEN EINEN GÜLTIGEN EICHSTEMPEL TRAGEN. DER AUSRICHTER HAT BEI OFFIZIELLEN VERANSTALTUNGEN FÜR MINDESTENS ZWEI WAAGEN ZU SORGEN.   | 13        |
| 1.11.2 DIE TEILNEHMER MÜSSEN MINDESTENS EINE STUNDE VOR DEM OFFIZIELLEN WIEGEN DIE MÖGLICHKEIT HABEN, IHR GEWICHT ZU ÜBERPRÜFEN. DIE MINDESTBEKLEIDUNG IST EINE UNTERHOSE UND FÜR FRAUEN ZUSÄTZLICH EIN T-SHIRT O.Ä.. DIE WIEGEZEIT IST EINZUHALTEN. WER NICHT GEWOGEN WIRD (SCHWERGEWICHT), HAT SICH INNERHALB DIESER ZEIT ZUR KONTROLLE AN DER WAAGE EINZUFINDEN. TEILNEHMER, DIE DIE WIEGEZEIT NICHT EINHALTEN, VERLIEREN DEN ANSPRUCH AUF DEN START. TEILNEHMER DÜRFEN AUCH IN EINER HÖHEREN (BEI MANNSCHAFTSKÄMPFEN IN ZWEI HÖHEREN) STATT IN DER EIGENEN GEWICHTSKLASSE STARTEN. | 13        |
| 1.11.3 BEI MANNSCHAFTSKÄMPFEN IST VOR WIEGEBEGINN EINE WIEGELISTE DER TEILNEHMER UND DER ERSATZLEUTE ABZUGEBEN. NACH DEM WIEGEN WIRD DIE LISTE BEIM WETTKAMPFLEITER HINTERLEGT. DIESER IST ZUR GEHEIMHALTUNG VERPFLICHTET. ER HAT DIE WIEGELISTE MIT DER VOM MANNSCHAFTSFÜHRER ÜBERREICHTEN MANNSCHAFTSAUFSTELLUNG IM HINBLICK AUF DIE GEWICHTSKLASSENEINTEILUNG ZU VERGLEICHEN. DIE REIHENFOLGE DER GEWICHTSKLASSEN WIRD AUSGELOST.   | 13        |
| <b>1.12 MANNSCHAFTSKÄMPFE (KUMITE SHIAI) , PAIRS UND KATA</b>  | <b>13</b> |
| <b>1.13 EHRENPREISE/URKUNDEN</b>   | <b>13</b> |
| 1.13.1 BEI EINZELMEISTERSCHAFTEN ERHALTEN DIE VIER ERSTPLAZIERTEN EHRENPREISE UND URKUNDEN, DIE ART UND DATUM DER VERANSTALTUNG DOKUMENTIEREN. BEI MANNSCHAFTSMEISTERSCHAFTEN / PAARE ERHALTEN DIE ERSTEN VIER MANNSCHAFTEN / PAARE URKUNDEN UND JEDER KÄMPFER DER ERSTEN DREI MANNSCHAFTEN / PAARE MEDAILLEN.   | 13        |
| 1.13.2 EHRENPREISE DÜRFEN DIE DURCH AMATEURAUFFASSUNG UND BESTIMMUNGEN GESETZTEN GRENZEN NICHT ÜBERSCHREITEN.  | 13        |
| 1.13.3 DER WETTKAMPFLEITER DER JEWEILIGEN VERANSTALTUNG ENTSCHEIDET ÜBER DIE ZULASSUNG DER EHRENPREISE.  | 13        |
| <b>1.14 KOSTEN</b>   | <b>13</b> |
| 1.14.1 DIE HÖHE DES STARTGELDES WIRD VOM VERANSTALTER NACH RÜCKSPRACHE MIT DEM AUSRICHTER FESTGELEGT.  | 14        |
| 1.14.2 DAS STARTGELD GEBÜHRT DEM VERANSTALTER. DIE DEM AUSRICHTER ENTSTANDENEN KOSTEN WERDEN NACH VORLAGE EINER ABRECHNUNGSFÄHIGEN KOSTENSTELLUNG ERSTATTET.   | 14        |
| 1.14.3 BEI VERANSTALTUNGEN GEM. 1.5 TRÄGT DER VERANSTALTER DIE KOSTEN FÜR KAMPFRICHTER UND OFFIZIELLE, SOWEIT KEINE ANDEREN ABMACHUNGEN GETROFFEN WERDEN. DIE KOSTEN MÜSSEN SICH IM RAHMEN DER FINANZORDNUNG DER DJJU BEWEGEN.   | 14        |
| 1.14.4 BEI WETTKAMPFVERKEHR DER DJJU MIT DEM AUSLAND UND BEI KÄMPFEN UND LEHRGÄNGEN DER NATIONALMANNSCHAFT TRÄGT DIE DJJU DIE KOSTEN.  | 14        |
| <b>1.15 ZUSTÄNDIGKEIT</b>  | <b>14</b> |
| <b>1.16 EMBLEM</b>   | <b>14</b> |
| <b>1.17 KADERBERUFUNG</b>  | <b>14</b> |
| 1.17.1 DIE DJJU KANN EIN NATIONALKADER UND DIE LANDESVERBÄNDE KÖNNEN LANDESKADER IN DEN JEWEILIGEN WETTKAMPFBEREICHEN EINBERUFEN.  | 14        |
| 1.17.2 BERUFUNGEN DURCH DIE DJJU HABEN ALLEN ANDEREN GEGENÜBER VORRANG. IST EIN JIU-JITSUKA WEGEN DER BERUFUNG DURCH DIE DJJU AN DER TEILNAHME AN AUSSCHIEDUNGSKÄMPFEN ZUR DEUTSCHEN MEISTERSCHAFT VERHINDERT, SO KANN DER BUNDESWETTKAMPF-REFERENT DIE TEILNAHME DIESER JIU-JITSUKA AN WEITEREN AUSSCHIEDUNGSKÄMPFEN REGELN. GLEICHES GILT FÜR VERANSTALTUNGEN AUF LANDESEBENE.   | 14        |
| <b>1.18 AUFBEWAHRUNG VON TURNIERUNTERLAGEN VON VERANSTALTUNGEN GEM. ZIF.1.5</b>  | <b>14</b> |
| <b>1.19 RECHTSMITTEL</b>   | <b>14</b> |
| 1.19.1 GEGEN ENTSCHEIDUNGEN DES HKR IST DER EINSPRUCH BEIM KUMITE SHIAI ZULÄSSIG.  | 14        |

|             |  |           |
|-------------|--|-----------|
| 1.19.2      | DIESER EINSPRUCH MUß SOFORT, SPÄTESTENS UNMITTELBAR NACH DEM KAMPF BEIM KAMPFINNSPEKTOR EINGELEGT WERDEN. FALLS DIE ENTSCHEIDUNG ÜBER DEN EINSPRUCH BESTIMMEND FÜR DEN WEITEREN KAMPFVERLAUF SEIN KANN, MUß DER KI BIS ZU EINER ENTSCHEIDUNG ÜBER DEN EINSPRUCH DEN KAMPF ANHALTEN.  | 15        |
| 1.19.3      | DER KI MUß ÜBER DEN EINSPRUCH ENTSCHEIDEN.   | 15        |
| 1.19.4      | GEGEN ENTSCHEIDUNGEN DES WKL IST DIE BESCHWERDE BEIM PRÄSIDIUM ZULÄSSIG. DIESE MUß INNERHALB VON ZWEI WOCHEN NACH DER VERANSTALTUNG SCHRIFTLICH BEI DER BUNDESGESCHÄFTSSTELLE EINGELEGT WERDEN.  | 15        |
| 1.19.5      | ÜBER DIE EINSPRÜCHE GEMÄß 1.18.1 UND 1.18.2 IST EIN PROTOKOLL (S. ANLAGE 3 DER WETTKO) ZU FÜHREN.  | 15        |
| 1.19.6      | GEGEN ENTSCHEIDUNGEN UND MAßNAHMEN DES AUSRICHTERS IST DIE BESCHWERDE BEIM VERANSTALTER, IST   | 15        |
| <b>1.20</b> | <b>SITUATIONEN, DIE VON DIESEN REGELN NICHT ERFAßT WERDEN</b>  | <b>15</b> |
| <b>1.21</b> | <b>KOMMANDOS IM ALLEN WETTKAMPBEREICHEN ERFOLGEN IN DER JAPANISCHEN SPRACHE</b>  | <b>15</b> |
| <b>1.22</b> | <b>GÜLTIGKEIT</b>  | <b>15</b> |
| <b>2.</b>   | <b><u>ABSCHNITT: „GESUNDHEITLICHE BESTIMMUNGEN“</u></b>  | <b>15</b> |
| <b>2.1</b>  | <b>ALLGEMEINES</b>   | <b>15</b> |
| 2.1.1       | ES GILT DIE GESUNDHEIT DES JIU-JITSUKA ZU SCHÜTZEN UND DIE UNFALLMÖGLICHKEIT BEIM SPORT WEITESTGEHEND EINZUSCHRÄNKEN.  | 16        |
| 2.1.2       | DAS PRÄSIDIUM DER DJJU KANN EINEN ARZT ALS SANITÄTSBEAUFTRAGTEN (SB) ERNENNEN, DER DIE ÄRZTLICHEN BELANGE IM PRÄSIDIUM UND IN DER BUNDESVERSAMMLUNG VERTRITT. DER SB MUß VOR ALLEN ENTSCHEIDUNGEN GEHÖRT WERDEN, BEI DENEN DIE GESUNDHEIT DER JIU-JITSUKA IM WEITEREN SINNE EINE ROLLE SPIELT. DER SB HAT UNTER ANDEREM AUCH DIE AUFGABE, FÜR EINE STÄNDIGE VERBESSERUNG DES GESUNDHEITSSCHUTZES DER JIU-JITSUKA ZU WIRKEN.  | 16        |
| 2.1.3       | ALLE JIU-JITSUKA, DIE AN WETTKÄMPFEN TEILNEHMEN, HABEN SICH MINDESTENS EINMAL IM JAHR EINER UNTERSUCHUNG DURCH EINEN ARZT MIT DER ZUSATZBEZEICHNUNG - SPORTMEDIZIN - ZU UNTERZIEHEN.   | 16        |
| 2.1.4       | BEI ALLEN AUCH OFFIZIELLEN VERANSTALTUNGEN AB LANDESEBENE IST DIE ANWESENHEIT EINES ARZTES/SANITÄTER ERFORDERLICH. UND DIE ERREICHBARKEIT EINER UNFALLAUFNAHME MUß GEGEBEN SEIN (NOTRUF). DIE TÄTIGKEIT DES ARZTES/SANITÄTERS BEGINNT 1/2 STUNDE VOR DER VERANSTALTUNG. DER HAUPTKAMPFRICHTER (HKR) MUß DEN KAMPF ABBRECHEN, WENN DER ARZT/SANITÄTER FESTSTELLT, DAB SCHWERE GESUNDHEITSSCHÄDEN FÜR EINEN JIU-JITSUKA BESTEHEN ODER MÖGLICH SIND. DIE ANWESENHEIT DES ARZTES/SANITÄTERS IST AUFGABE DES AUSRICHTERS.                           | 16        |
| 2.1.5       | BEI OFFIZIELLEN WETTKÄMPFEN FÜHRT DER JIU-JITSUKA EINEN GESUNDHEITSPAß MIT SICH, IN DEM VERLETZUNGEN VOM ARZT/SANITÄTER DOKUMENTIERT WERDEN. DIESER PAß IST VOR JEDEM TURNIER AN DER WAAGE UND BEI EINER VERLETZUNG DEM ARZT/SANITÄTER VORZULEGEN.   | 16        |
| 2.1.6       | DIE FORMBLÄTTER DIENEN ALS GRUNDLAGE FÜR EVENTUELLE STARTVERBOTE (SPERREN) AUS GESUNDHEITSRÜCKSICHT.   | 16        |
| 2.1.7       | AUF VERLANGEN DER DJJU IST JEDER JIU-JITSUKA VERPFLICHTET, SICH EINER FACHÄRZTLICHEN UNTERSUCHUNG UNTERZIEHEN.   | 16        |
| <b>2.2</b>  | <b>BESTIMMUNGEN FÜR DAS KUMITE-SHAI</b>  | <b>16</b> |
| 2.2.1       | JEDER JIU-JITSUKA HAT EIN ÄRZTLICHES ATTEST (NICHT ÄLTER ALS EIN JAHR) AM WETTKAMPFTAG VORZULEGEN, DAB ER "GESUND UND SPORTTAUGLICH" IST. EIN START OHNE DIESES ATTEST ODER OHNE ENTSPRECHENDEN EINTRAG IM PAß IST UNZULÄSSIG.   | 16        |
| 2.2.2       | BESTEHENDE ERKRANKUNGEN UND VERLETZUNGEN MÜSSEN DEM WETTKAMPFARZT/-SANITÄTER VOR BEGINN DER VERANSTALTUNG MITGETEILT WERDEN. DARAUFGHIN WIRD DER KÄMPFER AUF SEINE EINSATZFÄHIGKEIT UNTERSUCHT UND ERHÄLT EINE STARTERLAUBNIS ODER EIN STARTVERBOT.  | 16        |
| 2.2.3       | OHNE ARZT/SANITÄTER DÜRFEN KEINE WETTKÄMPFE DURCHGEFÜHRT WERDEN. WIRD GEGEN DIESE VORSCHRIFT VERSTOßEN, TRÄGT DER VERANSTALTER DIE KONSEQUENZEN (Z.B. ANNULLIERUNG DER MEISTERSCHAFT, VERLUST DES VERSICHERUNGSSCHUTZES, SPERREN USW.). WÄHREND DER ABWESENHEIT DES ARZTES/SANITÄTERS IST DIE VERANSTALTUNG BIS ZU SEINER RÜCKKEHR ZU UNTERBRECHEN. STELLT DER WETTKAMPFLEITER BEIM VERANSTALTUNGSBEGINN DAS FEHLEN DES ARZTES/SANITÄTERS FEST, SO IST ER VERPFLICHTET AUF KOSTEN DES AUSRICHTERS DIE BEREITSTELLUNG EINES SOLCHEN ZU FORDERN. | 16        |
| 2.2.4       | DIE ÄRZTE/SANITÄTER SOLLEN DIE ERFORDERLICHE SANITÄTSAUSRÜSTUNG BEI SICH FÜHREN.   | 17        |
| 2.2.5       | NACH DER VERANSTALTUNG HABEN DER WETTKAMPFLEITER UND DER WETTKAMPFARZT/-SANITÄTER GEMEINSAM FESTZUSTELLEN, OB SEINE ANWESENHEIT WEITER ERFORDERLICH IST.   | 17        |

|           |   |                  |
|-----------|---|------------------|
| 2.2.6     | JIU-JITSUKA DÜRFEN NICHTS TRAGEN, WAS GEEIGNET IST VERLETZUNGEN ZU VERURSACHEN (RINGE, HALSKETTEN, OHRRINGE, ARMBÄNDER USW.). EBENSO IST ES UNTERSAGT, MIT BANDAGEN UND VERBÄNDEN AN HÄNDEN, ARMEN, FÜßEN, BEINEN ZU KÄMPFEN. AUSNAHMEN KÖNNEN DIE VOM WETTKAMPFARZT/-SANITÄTER ANGELEGTE VERBÄNDE SEIN. DIE SCHUTZAUSRÜSTUNG IST IN 4.4 GEREGLT.   | 17               |
| 2.2.7     | DER WETTKAMPFARZT/-SANITÄTER IST VERPFLICHTET, DIE UNTERBRECHUNG DES KAMPFES ZU FORDERN, WENN ER DIE WEITERFÜHRUNG AUS GESUNDHEITLICHER SICHT NICHT FÜR VERTRETBAR HÄLT. WÄHREND DER FOLGENDEN UNTERSUCHUNG DÜRFEN NUR DER ARZT/SANITÄTER, DER HAUPTKAMPFRICHTER UND DIE KÄMPFER AUF DER KAMPFFLÄCHE SEIN. BEI VOM ARZT/SANITÄTER FESTGESTELLTER KAMPFUNFÄHIGKEIT BESTEHT ABRUCHSPFLICHT! | 17               |
| 2.2.8     | BEI VERLETZUNGEN WÄHREND DES KAMPFES SOLLTE DER HKR DEN ARZT/SANITÄTER ZU RATE ZIEHEN. FÜR DIE BEHANDLUNG (Z. B. BLUTSTILLUNG BEI PLATZWUNDEN) HAT DER ARZT/SANITÄTER 5 MINUTEN ZEIT.   | 17               |
| 2.2.9     | DOPING IST VERBOTEN UND STRAFBAR. SUBSTANZLISTEN UND ALS DOPING ZU BEZEICHNENDE MAßNAHMEN (Z. B. BLUTDOPING) ENTSPRECHEN DEN JEWEILS AKTUELLEN, OFFIZIELLEN VERÖFFENTLICHUNGEN DES DSB.   | 17               |
| 2.2.10    | ZUR VERMEIDUNG UND BEKÄMPFUNG VON DOPING VERANLAßt DIE DJJU:  | 17               |
| 2.2.11    | SANKTIONEN  | 17               |
| 2.2.12    | ÜBER SANKTIONSMABNAHMEN ENTSCHEIDET DAS PRÄSIDIUM NACH ANHÖRUNG DER BETROFFENEN.  | 17               |
| 2.3       | <b>SCHUTZBESTIMMUNGEN BEI BEWÜBTLOSIGKEIT (DEFINITION NACH "GLASGOW-SCALE")</b>   | <b>17</b>        |
| <b>3.</b> | <b><u>ABSCHNITT: „KAMPFRICHTERWESEN, ORGANISATION“</u></b>  | <b><u>18</u></b> |
| 3.1       | <b>ALLGEMEINES</b>  | <b>18</b>        |
| 3.2       | <b>AUS- UND FORTBILDUNG DER KAMPFRICHTER UND ORGANISATIONSLEITER-WETTKAMPF</b>  | <b>19</b>        |
| 3.2.1     | AUSBILDUNGSVORAUSSETZUNGEN  | 19               |
| 3.2.2     | LIZENZEN FÜR KAMPFRICHTER . WETTKAMPFFORM : KUMITE SHIAI, RANDOM ATTACK,PAIRS   | 19               |
| 3.2.3     | LIZENZEN FÜR ORGANISATIONSLEITER-WETTKAMPF  | 20               |
| 3.2.4     | PRÜFUNG   | 20               |
| 3.3       | <b>EINSATZ VON WETTKAMPFLEITUNG, KAMPFRICHTER, ORGANISATIONSLEITER-WETTKAMPF</b>  | <b>20</b>        |
| 3.3.1     | DER BUNDESWETTKAMPF-REFERENT IST FÜR DEN EINSATZ DER KAMPFRICHTER FÜR JEDE VERANSTALTUNG  | 20               |
| 3.3.2     | DIE ORGANISATIONSLEITER-WETTKAMPF STELLT DER JEWEILIGE AUSRICHTER EINER VERANSTALTUNG.  | 20               |
| 3.3.3     | DIE EINGESETZTEN KAMPFRICHTER DÜRFEN AM TAG DER VERANSTALTUNG NUR ALS KAMPFRICHTER UND NICHT ZUSÄTZLICH IN ANDERER FUNKTION (Z.B. BETREUER, KÄMPFER, USW.) EINGESETZT SEIN.   | 20               |
| 3.3.4     | VOM WETTKAMPFLEITER WIRD PRO KAMPFFLÄCHE EIN MATTEN-TEAM, BESTEHEND AUS JEWEILS MEHREREN KAMPFRICHTERN UND MEHREREN ORGANISATIONSLEITERN/WETTKAMPF EINGESETZT.  | 20               |
| 3.3.5     | DER WETTKAMPFLEITER SETZT INNERHALB SEINES MATTEN-TEAMS DEN HAUPTKAMPFRICHTER UND DIE KAMPFRICHTER EIN. ER MUß DARÜBERHINAUS BEI FORMELLEN FEHLERN EINGREIFEN, FEHLURTEILE REVIDIEREN, PROTESTE BEHANDELN UND DIE ARBEIT DER ORGANISATIONSLEITER ÜBERPRÜFEN. AUßERDEM STEHEN IHM ALLE RECHTE EINES HKR ZU MIT AUSNAHME DERJENIGEN, DIE SICH UNMITTELBAR AUS DER KAMPFLEITUNG ERGEBEN.     | 20               |
| 3.4       | <b>REGELWERK</b>  | <b>20</b>        |
| 3.4.1     | FÜR DIE ERARBEITUNG DES REGELWERKES IST DER WETTKAMPFPREFERENTEN-AUSSCHUB ZUSTÄNDIG. ER BESTEHT AUS DEM BUNDESWETTKAMPF-REFERENTEN UND DEN LANDESWETTKAMPF-REFERENTEN.DER BUNDESWETTKAMPF-REFERENT FÜHRT DEN VORSITZ IM AUSSCHUB.   | 20               |
| 3.4.2     | BEI ALLEN DJJU-VERANSTALTUNGEN ÜBT DER BUNDESWETTKAMPF-REFERENT FÜR DAS PRÄSIDIUM DER DJJU EINE ÜBERWACHENDE FUNKTION AUS.  | 21               |
| 3.5       | <b>SPESEN, KLEIDUNG</b>   | <b>21</b>        |
| 3.5.1     | ES GILT DIE JEWEILS GÜLTIGE FINANZORDNUNG DER DJJU BZW. DERER LANDESORGANISATIONEN. ES SIND FAHRGEMEINSCHAFTEN BENACHBARTER KAMPFRICHTER ZU BILDEN, ANSONSTEN GIBT ES KEINE ÜBERNAHME DER KOSTEN.   | 21               |
| 3.5.2     | DIE KLEIDUNG FÜR KAMPFRICHTER BESTEHT AUS EINEM WEIßEN HEMD MIT KURZEN ÄRMELN MIT DEM VERBANDSABZEICHEN AUF DEM LINKEN ÄRMEL. DIE HOSE MUß EINE SCHWARZE STOFFHOSE SEIN (KEINE TRAININGSHOSE). AN DEN FÜßEN TRÄGT DER KAMPFRICHTER HANDELSÜBLICHE WEIßE MATTENSCHUHE, Z.B. GYMNASTIK- ODER SPORTSCHUHE.   | 21               |
| <b>4.</b> | <b><u>ABSCHNITT: „KAMPFREGLN „KUMITE-SHIAI“</u></b>   | <b><u>21</u></b> |
| 4.1       | <b>MATTENFLÄCHE</b>   | <b>21</b>        |

|             |   |           |
|-------------|---|-----------|
| 4.1.1       | DIE MATTENFLÄCHE SOLL 12 X 12 M BEI BUNDESVERANSTALTUNGEN UND 10 X 10 M BEI LANDESVERANSTALTUNGEN UND DARUNTER GROß SEIN UND BESTEHT AUS HANDELSÜBLICHEN BUDO-TATAMI.   | 21        |
| 4.1.2       | DIE MATTENFLÄCHE IST IN ZWEI ZONEN (IM ALLGEMEINEN IN GRÜNER FARBE) UNTERTEILT. DIE GRENZE ZWISCHEN DIESEN BEIDEN ZONEN IST DIE WARNFLÄCHE; SIE IST 1 M BREIT UND BESTEHT AUS ROTEN MATTEN.   | 21        |
| 4.1.3       | DER STANDPLATZ DER KÄMPFER VOR DEN KAMPFAKTIONEN KANN MIT KLEBESTREIFEN AUF 1,5 M ENTFERNUNG VON DER SICHERHEITSLÄCHE MARKIERT WERDEN.  | 22        |
| 4.1.4       | FALLS MEHRERE MATTENFLÄCHEN NEBENEINANDER BENUTZT WERDEN, IST EINE GEMEINSAME SICHERHEITSLÄCHE ERLAUBT, DIE JEDOCH MINDESTENS 2 M BREIT SEIN MUß. RUND UM DIE MATTENFLÄCHE MUß SICH EINE FREIE ZONE VON MINDESTENS 1 M BREITE BEFINDEN. DIE ZUSCHAUER MÜSSEN EINEN ABSTAND VON MINDESTENS 3 M ZUR MATTENFLÄCHE HABEN.   | 22        |
| 4.1.5       | DIE ELEMENTE, DIE DIE MATTENFLÄCHE FÜR DEN WETTKAMPF BILDEN, MÜSSEN OHNE ZWISCHENRÄUME AUSGELEGT SEIN UND MÜSSEN FEST UND DICHT AUF DEM BODEN LIEGEN, SO DAß SIE NICHT VERRUTSCHEN. HARTE UND GEFÄHRLICHE GEGENSTÄNDE (Z.B. WÄNDE, PFEILER, TISCHE, GEGENSTÄNDE DER BETREUER USW.) MÜSSEN MINDESTENS 2 M ABSTAND VOM ÄUßEREN RAND DER SICHERHEITSLÄCHE HABEN.   | 22        |
| 4.1.6       | ENTSPRECHEN DIE MATTEN NICHT DEN VORSCHRIFTEN, SO HABEN DIE KAMPFRICHTER UNVERZÜGLICH DEN WETTKAMPFLEITER ZU INFORMIEREN. IHM OBLIEGT DIE GESAMTE VERANTWORTUNG UND DIE ENTSCHEIDUNG, WIE BEI NICHT REGELGERECHTEM ZUSTAND ZU VERFAHREN IST. IN DIESEM FALL SIND VOR BEGINN DER VERANSTALTUNG DIE WETTKÄMPFER UND BETREUER HIERÜBER ZU INFORMIEREN.   | 22        |
| <b>4.2</b>  | <b>KAMPFFLÄCHENBEGRENZUNG</b>   | <b>22</b> |
| <b>4.3</b>  | <b>WETTKAMPFKLEIDUNG</b>  | <b>22</b> |
| 4.3.1       | DIE KÄMPFER TRAGEN EINEN WEIßEN, REIBFESTEN, OFFENEN BUDO-ANZUG. UNTERARM UND UNTERSCHENKEL MÜSSEN DURCH DEN ANZUG BEDECKT SEIN (ANALOG DER INTERNATIONALEN JUDO-WETTKAMPFREGLN). UM DIE HÜFTE IST ÜBER DER JACKE DER DER GRADUIERUNG ENTSPRECHENDE GÜRTEL ZU TRAGEN. (EIN BLAUER GI IST BEIM WETTKAMPFSYSTEM KUMITE SHIAI ZULÄSSIG)  | 22        |
| 4.3.2       | AUF DEM ANZUG SIND AUFNÄHER, DIE VEREINS- ODER KADERZUGEHÖRIGKEIT ANZEIGEN, ERLAUBT. AUFDRUCKE ODER AUFNÄHER, DIE SERIENMÄßIG VOM HERSTELLER ANGEBRACHT SIND, SIND EBENFALLS ZUGELASSEN (Z.B. ARTIKELBEZEICHNUNGEN, FIRMENEMBLEME USW.). DER AUFDRUCK "JIU-JITSU" AUF DEM ANZUG IST EBENFALLS ZUGELASSEN.   | 22        |
| 4.3.3       | DIE KÄMPFERINNEN TRAGEN UNTER DER JACKE EIN UNBEDRUCKTES, NICHT DURCHSICHTIGES WEIßES T-SHIRT MIT KURZEN ÄRMELN, DAS AUSREICHEND REIBFEST UND SO LANG IST, DAß ES IN DIE HOSE GESTECKT WERDEN KANN BZW. EINEN EINTEILIGEN ANZUG (GYMNASTIK- ODER BADEANZUG). BEI DEN KÄMPFERN IST <b>KEIN</b> KLEIDUNGSSTÜCK UNTER DER JACKE ERLAUBT. HAARKLAMMERN O.Ä. SIND NICHT ERLAUBT. LANGE HAARE SIND MIT EINEM WEICHEN MATERIAL ZUSAMMENZUBINDEN, GGF. ZU FLECHTEN. | 22        |
| 4.3.4       | DER ERSTAUFGERUFENE KÄMPFER TRÄGT ZUSÄTZLICH EIN ROTES MARKIERUNGSBAND ÜBER DEM GÜRTEL.   | 23        |
| <b>4.4</b>  | <b>SCHUTZAUSRÜSTUNG</b>   | <b>23</b> |
| 4.4.3       | ENTSPRECHEN DIE SCHUTZAUSRÜSTUNGEN NICHT DEN VORSCHRIFTEN, SO HABEN DIE KAMPFRICHTER UNVERZÜGLICH DEN WETTKAMPFLEITER ZU INFORMIEREN. IHM OBLIEGT DIE GESAMTE VERANTWORTUNG UND DIE ENTSCHEIDUNG, WIE BEI NICHT REGELGERECHTER SCHUTZAUSRÜSTUNG ZU VERFAHREN IST. IN DIESEM FALL SIND VOR BEGINN DER VERANSTALTUNG DIE WETTKÄMPFER UND BETREUER HIERÜBER ZU INFORMIEREN.  | 23        |
| <b>4.5</b>  | <b>PERSÖNLICHE ANFORDERUNGEN</b>  | <b>23</b> |
| <b>4.6</b>  | <b>AUFTRUF DER KÄMPFER</b>  | <b>23</b> |
| <b>4.7</b>  | <b>KAMPFDAUER</b>   | <b>23</b> |
| <b>4.8</b>  | <b>ERLAUBTE TECHNIKEN</b>   | <b>24</b> |
| 4.8.1       | KAMPFZONEN  | 24        |
| <b>4.9</b>  | <b>VERBOTENE TECHNIKEN</b>  | <b>24</b> |
| <b>4.10</b> | <b>WERTUNG</b>  | <b>25</b> |
| 4.10.1      | JEDE TECHNIK MUß DYNAMISCH UND KONTROLLIERT AUSGEFÜHRT WERDEN.  | 25        |
| 4.10.2      | DER HKR BILDET AUS DER KR – WERTUNG DAS MITTEL UND TRIFFT DIE WERTUNGSENTSCHEIDUNG.   | 26        |
| <b>4.11</b> | <b>KAMPFGERICHT</b>   | <b>26</b> |
| 4.11.1      | DIE KÄMPFE WERDEN VON EINEM HAUPTKAMPFRICHTER UND ZWEI WEITEREN KAMPFRICHTERN GELEITET. ENTSCHEIDUNGEN UND SACHFRAGEN, DIE VON DER MEHRHEIT DER KAMPFRICHTER GETROFFEN WERDEN, SIND NICHT ANFECHTBAR.   | 26        |
| 4.11.2      | ALLE KAMPFRICHTER BEWEGEN SICH AUF ODER NEBEN DER MATTENFLÄCHE, UM EINEN GÜNSTIGEN STANDORT ZU DEN KÄMPFERN EINZUNEHMEN.  | 26        |
| 4.11.3      | AUF DAS KOMMANDO "WERTUNG ROT" UND "WERTUNG WEIß" DES HAUPTKAMPFRICHTERS ZEIGEN DIESER UND DIE KAMPFRICHTER DIE JEWEILS GEWERTETEN PUNKTE MIT DEN FINGERN DER ERHOBENEN HAND OHNE SICH GEGENSEITIG ANZUSEHEN AN. VERGIBT EINER DER KAMPFRICHTER KEINEN PUNKT, SO ZEIGT ER DIES DURCH KREUZEN DER UNTERARME AN. KONNTE EIN KAMPFRICHTER DURCH EINEN UNGÜNSTIGEN STANDORT KEINE   |           |

|   |           |
|---|-----------|
| TECHNIK ERKENNEN, SO ZEIGT ER DIES DURCH DAS ENTSPRECHENDE KAMPFRICHTERZEICHEN AN (ZU KAMPFRICHTERZEICHEN S. ANLAGE 1).   | 26        |
| 4.11.4 BEI UNSTIMMIGKEITEN KANN JEDER KAMPFRICHTER DURCH HEBEN EINER HAND EINE BESPRECHUNG DER KAMPFRICHTER VERANLASSEN, WOBEI DURCH MEHRHEITSBESCHLUß EINE ENTSCHEIDUNG HERBEIGEFÜHRT WIRD.  | 26        |
| 4.11.5 BEI WETTKÄMPFEN NACH 1.5 DER WETTKAMPFORDNUNG SOLL NACH MÖGLICHKEIT KEIN KAMPFRICHTER VOM VERBAND ODER VEREIN EINES DER KÄMPFER EINGESETZT WERDEN. WENN DIES NICHT MÖGLICH IST, MUß DIESE VORAUSSETZUNG WENIGSTENS BEIM HAUPTKAMPFRICHTER VORLIEGEN. | 26        |
| 4.11.6 ÄÜBERUNGEN DER KÄMPFER GEGENÜBER DEN KAMPFRICHTERN DÜRFEN ERST ERFOLGEN, WENN DER KÄMPFER DURCH ERHEBEN EINER HAND EINE WORTMELDUNG ANZEIGT UND DER HAUPTKAMPFRICHTER DEN KÄMPFER ZUM SPRECHEN AUFFORDERT.   | 26        |
| 4.11.7 FORMELLE FEHLER SIND BEISPIELSWEISE  | 26        |
| <b>4.12 VERSTÖßE GEGEN DIE KAMPFREGELN</b>  | <b>26</b> |
| <b>4.13 BEGINN, ENDE UND ERGEBNIS DES KAMPFES</b>   | <b>27</b> |
| <b>4.14 KAMPFUNTERBRECHUNG</b>  | <b>27</b> |
| <b>4.15 VERLETZUNGEN (ABSCHNITT 3 BEACHTEN)</b>   | <b>27</b> |
| <b>4.16 BETREUER</b>  | <b>28</b> |
| <b>5. ABSCHNITT: „KAMPFREGELN „RANDOM ATTACK“ UND „PAIRS“.</b>  | <b>28</b> |
| <b>5.1 ALLGEMEINES</b>  | <b>28</b> |
| <b>5.2 ZUSAMMENSETZUNG</b>  | <b>28</b> |
| <b>5.3 WETTKAMPFFLÄCHE</b>  | <b>28</b> |
| <b>5.4 WETTKAMPFKLEIDUNG</b>  | <b>29</b> |
| 5.4.1 DIE JACKE SOLL MINDESTENS ÜBER DIE HÜFTEN GEHEN UND SOLL DURCH DEN GÜRTEL AN DER TAILLE ZUSAMMENGEHALTEN WERDEN.  | 29        |
| 5.4.2 DIE ÄRMEL SOLLEN SO LOSE SEIN, DAß GEFABT WERDEN KANN UND SOLLEN MINDESTENS DEN HALBEN VORDEREN ARM, NICHT ABER DIE FAUST BEDECKEN.   | 29        |
| 5.4.3 DIE HOSEN SOLLEN DAS SCHIENBEIN MINDESTENS ZUR HÄLFTE BEDECKEN UND LOSE SEIN.   | 29        |
| 5.4.4 DER GÜRTEL SOLL ENG GENUG GEBUNDEN WERDEN, DAMIT DIE JACKE NICHT ZU LOSE IST UND LANG GENUG, UM ZWEIMAL UM DEN KÖRPER GEBUNDEN ZU WERDEN; DIE GÜRTELENDEN SOLLEN MINDESTENS NOCH 15 CM LANG SEIN.   | 29        |
| 5.4.5 FRAUEN TRAGEN UNTER DER JACKE EIN UNBEDRÜCKTES, NICHT DURCHSICHTIGES, WEIBES T-SHIRT.   | 29        |
| 5.4.6 MÄNNER DÜRFEN KEINE T-SHIRTS TRAGEN.  | 29        |
| <b>5.5 WETTKAMPFAUSRÜSTUNG</b>  | <b>29</b> |
| <b>5.6 PERSÖNLICHE ANFORDERUNGEN</b>  | <b>29</b> |
| <b>5.7 POSITION DER KÄMPFER BEI BEGINN UND ENDE DES WETTKAMPFES</b>   | <b>29</b> |
| <b>5.8 MATTENTICHTER</b>  | <b>29</b> |
| <b>5.9 PUNKTRICHTER</b>   | <b>30</b> |
| <b>5.10 NICHTANTRITT/ RÜCKTRITT:</b>  | <b>30</b> |
| <b>5.11 VERBOTENE TECHNIKEN:</b>  | <b>30</b> |
| <b>5.12 ANGRIFFSGRUPPEN</b>   | <b>30</b> |
| <b>5.13 WETTKAMPFSYSTEM</b>   | <b>30</b> |
| <b>5.14 AUSLOSUNG</b>   | <b>30</b> |
| <b>5.15 BEGINN UND ENDE DES KAMPFES</b>   | <b>31</b> |
| 5.15.1 DISTANZANGRIFFE (ANGRIFFE MIT FAUST UND FUß)   | 31        |
| 5.15.2 KÖRPERANGRIFFE   | 31        |
| 5.15.3 ANGRIFFE IN DER BODENLAGE  | 31        |
| 5.15.4 DISQUALIFIKATION   | 31        |
| <b>5.16 BEWERTUNGSKRITERIEN</b>   | <b>31</b> |
| 5.16.1 RANDOM ATTACK:   | 32        |
| 5.16.2 PAIRS,   | 32        |
| <b>5.17 BEWERTUNGSRICHTLINIEN</b>   | <b>32</b> |
| <b>5.18 WERTUNGSSYSTEM</b>  | <b>32</b> |
| <b>5.19 WETTKAMPFSYSTEM</b>   | <b>32</b> |
| <b>5.20 AUSLOSUNG</b>   | <b>32</b> |

|                                 |   |           |
|---------------------------------|---|-----------|
| 5.21                            | NICHTANTRITT / RÜCKTRITT  | 32        |
| 5.22                            | VERLETZUNG  | 33        |
| 5.23                            | GRUPPIERUNG DER ANGRIFFSARTEN   | 33        |
| 5.23.1                          | AUSLOSUNG DER ANGRIFFE:   | 33        |
| 5.24                            | ABSCHNITT: „KAMPFREGLN „PAIRS“ „  | 33        |
| 5.24.1                          | EINTEILUNG DER KATEGORIEN: GEKÄMPFT WIRD INFOLGENDEN KATEGORIEN :                         | 33        |
| 5.25                            | WETTKAMPFABLAUF   | 34        |
| 5.26                            | WETTKAMPFZEIT   | 34        |
| <b>6.</b>                       | <b><u>ABSCHNITT: „KAMPFREGLN „KATA“ „</u></b>   | <b>34</b> |
| 6.1                             | ES GIBT KATA, DIE SIND MEHR AUF EINEN REALEN KAMPF ORIENTIERT, ANDERE WIEDERUM BILDEN EIN | 34        |
| 6.2                             | ZIEL DER KATA - KÖRPERLICHE SCHULUNG  | 35        |
| 6.3                             | BEI DEN KATA- UND FORMENMEISTERSCHAFTEN DER DJJU E.V. SOWIE DEREN LANDESVERBÄNDE;         | 35        |
| 6.4                             | DIE BEWERTUNGSKRITERIEN EINER KATA SIND;  | 35        |
| 6.5                             | WAFFEN: BEI EINER WAFFENKATA SOLLTEN DIE WAFFEN   | 35        |
| 6.6                             | WERFEN: DEN PARTNER NICHT AUS DER MATTE WERFEN.   | 35        |
| 6.7                             | AUFSTEHEN: AUF DER SEITE AUFSTEHEN, AUF DER MAN NACH DEM WURF ZUM LIEGEN KOMMT.           | 35        |
| 6.8                             | WURF; AUFSTEHEN, AUCH WENN MAN DABEI DEN YOSEKI DEN RÜCKEN ZUWENDET.                      | 35        |
| 6.9                             | BEI ALLEN DARSTELLUNGEN DER KATA UND FORMEN UNTERSCHIEDEN SICH:                           | 35        |
| 6.10                            | ZEITABFOLGE:  | 35        |
| 6.11                            | ERLÄUTERUNG ZUR KATA BEWERTUNG  | 36        |
| 6.12                            | KATA- UND FORMEN-BEWERTUNGSRICHTLINIEN FÜR MEISTERSCHAFTEN DER DJJU E.V.                  | 36        |
| 6.13                            | KATA- UND FORMEN BEWERTUNG  | 37        |
| 6.14                            | BEWERTUNGSKRITERIEN UND ZEITVORGABE SIEHE :“6.4 UND 6.10“ DER WKO.                        | 37        |
| 6.15                            | VERGABE VON TITELN  | 37        |
| 6.16                            | KATA TRADITIONELL   | 37        |
| 6.17                            | KATA UND FORMEN FREIER STIL   | 37        |
| 6.18                            | STARTGEBÜHREN   | 37        |
| 6.19                            | JURY  | 37        |
| 6.20                            | KLEIDERORDNUNG  | 37        |
| 6.21                            | WICHTIG!!   | 37        |
| 6.22                            | MELDELISTEN UND STARTLISTEN WERDEN NOCH ERSTELLT.   | 38        |
| 6.23.                           | GRUNDBEWERTUNG KATA   | 38        |
| <b><u>BEWERTUNGSRICHTER</u></b> | <b><u>PUNKTEKONTROLLE</u></b>   | <b>39</b> |
| <b>7.</b>                       | <b><u>ANLAGE 1: „WETTKAMPFLISTEN“ KUMITE - SHIAI</u></b>                                  | <b>41</b> |
| 7.1                             | KAMPFLISTE „MANNSCHAFTSKÄMPFE“ WIRD ÜBERARBEITET  | 41        |
| 7.2                             | KAMPFLISTE „EINZELKAMPF“ WIRD ÜBERARBEITET  | 41        |
| 7.2.1                           | KAMPFLISTE „EINZELKAMPF“ - 3 TEILNEHMER WIRD ÜBERARBEITET                                 | 41        |
| 7.2.2                           | KAMPFLISTE „EINZELKAMPF“ - 4 TEILNEHMER WIRD ÜBERARBEITET                                 | 41        |
| 7.2.3                           | KAMPFLISTE „EINZELKAMPF“ - 5 TEILNEHMER WIRD ÜBERARBEITET                                 | 41        |
| 7.2.4                           | KAMPFLISTE „EINZELKAMPF“ - 8 TEILNEHMER WIRD ÜBERARBEITET                                 | 41        |
| 7.2.5                           | KAMPFLISTE „EINZELKAMPF“ - 16 TEILNEHMER WIRD ÜBERARBEITET                                | 41        |
| <b>WIEGELISTEN</b>              |   | <b>41</b> |
| 7.2.6                           | WIEGELISTE „MANNSCHAFTSKÄMPFE“ WIRD ÜBERARBEITET  | 41        |
| 7.2.7                           | WIEGELISTE „EINZELKÄMPFE“ – SENIOREN WIRD ÜBERARBEITET                                    | 41        |
| 7.2.8                           | WIEGELISTE „EINZELKÄMPFE“ - JUGEND A WIRD ÜBERARBEITET                                    | 41        |
| 7.2.9                           | WIEGELISTE „EINZELKÄMPFE“ - JUGEND B WIRD ÜBERARBEITET                                    | 41        |
| 7.2.10                          | WIEGELISTE „EINZELKÄMPFE“ - JUGEND C UND D WIRD ÜBERARBEITET                              | 41        |



|            |   |           |
|------------|---|-----------|
| <b>8.</b>  | <b><u>ABSCHNITT: „KAMPFRICHTERZEICHEN“ KUMITE SIHAI</u></b>           | <b>42</b> |
| 8.1        | NATIONALE KAMPFRICHTERZEICHEN   | 42        |
| 8.2        | INTERNATIONALE KAMPFRICHTERZEICHEN                                    | 46        |
| 8.3        | VERBOTENE HANDLUNGEN  | 49        |
| <b>9.</b>  | <b><u>ABSCHNITT: „PROTOKOLL EINES EINSPRUCHES“</u></b>                | <b>50</b> |
| <b>10.</b> | <b><u>ABSCHNITT: „CHECKLISTEN ZUR ORGANISATION VON TURNIEREN“</u></b> | <b>51</b> |
| 10.1       | ALLGEMEINE ÜBERSICHT ÜBER MAßNAHMEN UND MATERIALIEN                   | 51        |
| 10.2       | STATION 1: „WIEGEN“   | 52        |
| 10.3       | STATION 2: „KAMPFLISTENERSTELLUNG“                                    | 53        |
| 10.4       | STATION 3: „KAMPFRICHTERBESPRECHUNG“                                  | 53        |
| 10.5       | STATION 4: „TURNIER“  | 54        |
| 10.6       | STATION 5: „SIEGEREHRUNG“   | 54        |
| 10.7       | STATION 6: „ABSCHLUSS“  | 55        |



# **1. Abschnitt: „Allgemeine Regelungen“**

## **1.1 Allgemeines**

1.1.1 Die nachstehenden Bestimmungen sind für den Wettkampf der Deutschen Jiu-Jitsu Union maßgebend.

1.1.2 In Sonderfällen, die durch diese Ordnung nicht geregelt sind, entscheidet das Präsidium der DJJU auf Vorschlag des Bundeswettkampf-Referenten.

## **1.2 Sportorganisation**

1.2.1 Der Bundeswettkampf-Referent hat die sich aus der Ordnung ergebenden Aufgaben zu erfüllen. Er kann zur Unterstützung Sachbearbeiter berufen, die ihm verantwortlich sind.

1.2.2 Als solche Sachbearbeiter kommen die Wettkampfreferenten „KATA“, „RANDOM-ATTACK“ und „KUMITE-SHIAI“ in Betracht. Diese haben dann die Aufgabe, den Bundeswettkampf-Referenten in diesem speziellen Wettkampfbereich zu unterstützen und auch eigenständig zu einer Fortentwicklung beizutragen.

## **1.3 Teilnahmeberechtigung**

1.3.1 Bei allen Veranstaltungen gem. Zif.1.5.2 a-c sind nur Sportler der DJJU teilnahmeberechtigt, die mindestens den 3. KYU-Grad (Ausnahme : Random –Attack ab den 5. (7.) Kyu) besitzen. Bei verbandsfremden Teilnehmern gelten die gleichen Voraussetzungen auf der Grundlage deren Fachverbandes.

1.3.2 Bei allen Veranstaltungen gem. Zif.1.5.2 d-f sind nur Sportler der DJJU teilnahmeberechtigt, die mindestens den 5. (7.) KYU-Grad besitzen und seit mindestens einem Jahr aktiv Jiu-Jitsu betreiben. Bei verbandsfremden Teilnehmern gelten die gleichen Voraussetzungen auf der Grundlage deren Fachverbandes.

1.3.3 Jeder Teilnehmer muß im Besitz eines gültigen DJJU-Passes sein, der mit der gültigen Jahressichtmarke versehen ist. Der Paß muß beim Wiegen vorliegen. Gleiches gilt für verbandsfremde Sportler.

1.3.4 Bei allen Veranstaltungen können sich die Teilnehmer ihre Erfolge im Budo-Paß eintragen lassen. Die Eintragung erfolgt durch die Wettkampfleitung des Turnieres.

1.3.5 Bei einem Vereinswechsel besteht erst nach Bestätigung des Vereinswechsels durch den Landesverband Startrecht für den neuen Verein. Auf Antrag des alten Vereins tritt bis zur Startberechtigung für den neuen Verein eine Wartezeit von drei Monaten in Kraft. Sie beginnt mit dem Tage, an dem dem Vereinsvorstand gegenüber der Vereinsaustritt erklärt wird und endet nach Ablauf der Frist mit dem Tage,

der in seiner zahlenmäßigen Bezeichnung dem Tage des Austritts entspricht. Für die Berufung in die Nationalmannschaft ist die Wartezeit ohne Bedeutung.

1.3.6 Die Teilnahme bei allen Wettkämpfen geschieht auf eigene Gefahr. Veranstalter und Ausrichter übernehmen keine Haftung. Bei der Jugend wird das Einverständnis der Erziehungsberechtigten vorausgesetzt.

1.3.7 Ausnahmen von diesen Graduierungsbeschränkungen oder weitere Qualifikationsvoraussetzungen können von der DJJU zugelassen werden.

#### 1.4 Ausländerstart

Ausländer und Staatenlose, die ihren Wohnsitz in der Bundesrepublik Deutschland haben, im Besitz einer gültigen Aufenthaltserlaubnis und eines gültigen DJJU-Passes sind, sind bei allen Veranstaltungen startberechtigt. Das gilt nicht bei nationalen Einzelmeisterschaften. Ausländer und Staatenlose, die nachweislich einen Antrag auf Einbürgerung gestellt haben, werden Deutschen gleichgestellt.

#### 1.5 Veranstaltungen

1.5.1 Offizielle Veranstaltungen sind solche, die durch die DJJU oder die Landesverbände veranstaltet werden.

1.5.2 Offizielle Veranstaltungen sind:

1.5.2.a Deutsche Einzel- und Mannschaftsmeisterschaften

1.5.2.b Internationale Deutsche Einzelmeisterschaften

1.5.2.c Nationale und Internationale Begegnungen

1.5.2.d Ranglistenturniere

1.5.2.e Landes- Einzel und -Mannschaftsmeisterschaften

1.5.2.f Vergleichskämpfe der DJJU bzw. der Landesverbände mit anderen Verbänden

#### 1.6 Ausschreibungen

1.6.1 Für alle Veranstaltungen der DJJU, einschließlich bundesoffener Turniere, ist die Ankündigung durch Ausschreibung erforderlich.

1.6.2 Die Ausschreibung muß folgende Angaben enthalten:

- Name der (des) Veranstalter(s)
- Name der (des) Ausrichter(s)
- Ort, Datum und Zeit
- Art der Veranstaltung
- Zeitplan und Wiegezeit (von - bis). Wiegezeit nur bei Kumite-Shiai
- Austragungsmodus und Gewichtsklassen (nur bei Kumite-Shiai)
- Startgeld, Adressat der Meldungen, Meldeschluß
- Sportliche Leitung (Wettkampfleitung)
- Hinweis auf Haftungsausschluß
- Möglichkeit der Zusammenlegung einzelner Gewichtsklassen (siehe Zif.1.11)

## 1.7 Meldungen zu Veranstaltungen gem. Zif. 1.5

Meldungen werden durch den Verein oder die Landesverbände abgegeben.  
Meldungen einzelner Jiu-Jitsuka sind nicht zulässig.

## 1.8 Meldepflicht

1.8.1 Veranstaltungen gem. 1.5 bedürfen der Zustimmung der DJJU.

1.8.2 Bei Veranstaltungen der DJJU sind die Meldungen durch die jeweiligen Landesverbände vorzunehmen.

1.8.3 Bei nicht ordnungsgemäßer Meldung besteht kein Anspruch auf Start oder Regreß. Eingezahlte Startgelder werden nicht zurückerstattet.

## 1.9 Graduierungsklasseneinteilung

Im RANDOM-ATTACK, PAIRS und KATA -Wettbewerb gibt es keine Gewichts- sondern Graduierungsklassen.

## 1.10 Altersklasseneinteilung

### 1.10.1 Altersklassen Kumite Shiai

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).

### Random Attack, Pairs und Kata

|               |                            |
|---------------|----------------------------|
| SK Kinder     | bis 9 J. (Sonderkategorie) |
| A Kinder      | 10 bis 13 Jahre            |
| B Jugendliche | 14 bis 17 Jahre            |
| C Erwachsene  | 18 bis 34 Jahre            |
| D Senioren    | ab 35 Jahre                |

### 1.10.2 Gewichtsklassen Kumite-Shiai

#### 1.10.2.a Für die Jugend gelten folgende Gewichtsklassen:

- |                     |       |     |     |     |     |     |         |
|---------------------|-------|-----|-----|-----|-----|-----|---------|
| ● C und D -männlich | : -30 | -35 | -40 | -45 | -50 | -55 | 55+     |
| ● B-männlich        | : -40 | -45 | -50 | -55 | -60 | -65 | 65+     |
| ● A-männlich        | : -55 | -60 | -65 | -70 | -75 | -80 | 80+     |
| ● C und D -weiblich | : -27 | -32 | -36 | -40 | -44 | -48 | 48+     |
| ● B-weiblich        | : -40 | -44 | -48 | -52 | -56 | -61 | -66 66+ |
| ● A-weiblich        | : -48 | -52 | -56 | -60 | -64 | -70 | 70+     |

Den Landesverbänden ist es gestattet, leichtere Gewichtsklassen vorzuschalten. Diese Gewichtsklassen nehmen aber nicht an den Deutschen Jugendmeisterschaften teil.

#### 1.10.2.b Für die Senioren gelten folgende Gewichtsklassen:

- männlich : -65 -70 -75 -80 -85 -90 90+
- weiblich : -52 -56 -60 -64 -68 -72 78 78+

Bei Einzelmeisterschaften auf Bundesebene ist der Start nur in einer Gewichtsklasse zulässig. Eine Meisterschaftswertung in der jeweiligen Gewichtsklasse erfolgt nur dann, wenn mindestens drei Kämpfer an den Start gehen.

Bei zu geringer Besetzung einzelner Gewichtsklassen können diese zusammengelegt werden. Die Entscheidung trifft die Wettkampfleitung. Auf die Möglichkeit der Zusammenlegung ist in der Ausschreibung hinzuweisen.

### 1.11 Wiegen ( nur für Kumite Shiai)

1.11.1 Das Wiegen muß auf geeichten Waagen (Dezimal-, Neigungs- und elektronischen Waagen) vorgenommen werden. Die Waagen müssen einen gültigen Eichstempel tragen. Der Ausrichter hat bei offiziellen Veranstaltungen für mindestens zwei Waagen zu sorgen.

1.11.2 Die Teilnehmer müssen mindestens eine Stunde vor dem offiziellen Wiegen die Möglichkeit haben, ihr Gewicht zu überprüfen. Die Mindestbekleidung ist eine Unterhose und für Frauen zusätzlich ein T-Shirt o.ä.. Die Wiegezeit ist einzuhalten. Wer nicht gewogen wird (Schwergewicht), hat sich innerhalb dieser Zeit zur Kontrolle an der Waage einzufinden. Teilnehmer, die die Wiegezeit nicht einhalten, verlieren den Anspruch auf den Start. Teilnehmer dürfen auch in einer höheren (bei Mannschaftskämpfen in zwei höheren) statt in der eigenen Gewichtsklasse starten.

1.11.3 Bei Mannschaftskämpfen ist vor Wiegebeginn eine Wiegeliste der Teilnehmer und der Ersatzleute abzugeben. Nach dem Wiegen wird die Liste beim Wettkampfleiter hinterlegt. Dieser ist zur Geheimhaltung verpflichtet. Er hat die Wiegeliste mit der vom Mannschaftsführer überreichten Mannschaftsaufstellung im Hinblick auf die Gewichtsklasseneinteilung zu vergleichen. Die Reihenfolge der Gewichtsklassen wird ausgelost.

### 1.12 Mannschaftskämpfe (Kumite Shiai) , Pairs und Kata

Jeder Mannschaftskampf ( PAARE bei Pairs) ist in sich abgeschlossen. Nach Festlegung der Mannschaftsaufstellung / PAARAUFSTELLUNG ist ein Auswechseln nicht mehr möglich.

### 1.13 Ehrenpreise/Urkunden

1.13.1 Bei Einzelmeisterschaften erhalten die vier Erstplatzierten Ehrenpreise und Urkunden, die Art und Datum der Veranstaltung dokumentieren. Bei Mannschaftsmeisterschaften / Paare erhalten die ersten vier Mannschaften / Paare Urkunden und jeder Kämpfer der ersten drei Mannschaften / Paare Medaillen.

1.13.2 Ehrenpreise dürfen die durch Amateurauffassung und Bestimmungen gesetzten Grenzen nicht überschreiten.

1.13.3 Der Wettkampfleiter der jeweiligen Veranstaltung entscheidet über die Zulassung der Ehrenpreise.

### 1.14 Kosten

1.14.1 Die Höhe des Startgeldes wird vom Veranstalter nach Rücksprache mit dem Ausrichter festgelegt.

1.14.2 Das Startgeld gebührt dem Veranstalter. Die dem Ausrichter entstandenen Kosten werden nach Vorlage einer abrechnungsfähigen Kostenstellung erstattet.

1.14.3 Bei Veranstaltungen gem. 1.5 trägt der Veranstalter die Kosten für Kampfrichter und Offizielle, soweit keine anderen Abmachungen getroffen werden. Die Kosten müssen sich im Rahmen der Finanzordnung der DJJU bewegen.

1.14.4 Bei Wettkampferverkehr der DJJU mit dem Ausland und bei Kämpfen und Lehrgängen der Nationalmannschaft trägt die DJJU die Kosten.

### 1.15 Zuständigkeit

Für alle nationalen und internationalen Begegnungen, die über den Zuständigkeitsbereich der Landesverbände hinausgehen, ist das Präsidium der DJJU in Person des Bundeswettkampf-Referenten zuständig.

### 1.16 Emblem

Das Nationalembem darf nur bei internationalen Veranstaltungen im Einverständnis mit der DJJU getragen werden.

### 1.17 Kaderberufung

1.17.1 Die DJJU kann ein Nationalkader und die Landesverbände können Landeskader in den jeweiligen Wettkampfbereichen einberufen.

1.17.2 Berufungen durch die DJJU haben allen anderen gegenüber Vorrang. Ist ein Jiu-Jitsuka wegen der Berufung durch die DJJU an der Teilnahme an Ausscheidungskämpfen zur Deutschen Meisterschaft verhindert, so kann der Bundeswettkampf-Referent die Teilnahme dieses Jiu-Jitsuka an weiteren Ausscheidungskämpfen regeln. Gleiches gilt für Veranstaltungen auf Landesebene.

### 1.18 Aufbewahrung von Turnierunterlagen von Veranstaltungen gem. Zif.1.5

Für die Aufbewahrung der Turnierunterlagen sind die nachstehenden Instanzen verantwortlich:

- für Turniere auf Bundesebene : der Bundeswettkampf-Referent
- für Turniere auf Landesebene : der betr. Landeswettkampf-Referent
- für darunterliegenden Ebenen : der jeweilige Ausrichter.

### 1.19 Rechtsmittel

1.19.1 Gegen Entscheidungen des HKR ist der Einspruch beim Kumite Shiai zulässig.

Einspruchsberechtigt sind nur Betreuer und Kämpfer; der letztere nur bei Abwesenheit eines Betreuers.

1.19.2 Dieser Einspruch muß sofort, spätestens unmittelbar nach dem Kampf beim Wettkampfleiter eingelegt werden. Falls die Entscheidung über den Einspruch bestimmend für den weiteren Kampfverlauf sein kann, muß dieser bis zu einer Entscheidung über den Einspruch den Kampf anhalten.

Wird der Einspruch später eingelegt, so ist er nur zulässig, wenn dies vor Ende des Turnieres, aber noch vor der Siegerehrung erfolgt. Dem Einspruch ist eine Begründung beizufügen, warum er nicht spätestens unmittelbar nach dem beanstandeten Kampf erfolgte. Der Wettkampfleiter entscheidet verbindlich über die Zulässigkeit dieses Einspruches.

1.19.3 Der Bundeswettkampf Referent muß über den Einspruch entscheiden.

Gegen Entscheidungen des BWR ist der Einspruch zulässig.

1.19.4 Gegen Entscheidungen des BWR ist die Beschwerde beim Präsidium zulässig. Diese muß innerhalb von zwei Wochen nach der Veranstaltung schriftlich bei der Bundesgeschäftsstelle eingelegt werden.

1.19.5 Über die Einsprüche gemäß 1.18.1 und 1.18.2 ist ein Protokoll (s. Anlage 3 der WettKO) zu führen.

1.19.6 Gegen Entscheidungen und Maßnahmen des Ausrichters ist die Beschwerde beim Veranstalter, ist dieser ein Landesverband bei der DJJU, möglich. Sie muß innerhalb einer Woche nach der Veranstaltung eingelegt werden.

## **1.20 Situationen, die von diesen Regeln nicht erfaßt werden**

Wenn eine Situation entstehen sollte, die von diesen Regeln nicht erfaßt wird, so soll sie von der Wettkampfleitung oder den Kampfrichtern behandelt und entschieden werden.

Der Bundeswettkampf-Referent prüft die Situation auf die Notwendigkeit einer Änderung der Wettkampfordnung und legt diese gem. Zif 1.1.2 WettKO vor.

## **1.21 Kommandos im allen Wettkampfbereichen erfolgen in der japanischen Sprache**

Aufgrund des Betriebes einer japanischen Kampfkunst und der Anpassung an die internationalen WettkampfregeIn.

## **1.22 Gültigkeit**

Diese Wettkampfordnung tritt überarbeitet am 15.03.2003 in Kraft.

# **2. Abschnitt: „Gesundheitliche Bestimmungen“**

## **2.1 Allgemeines**

2.1.1 Es gilt die Gesundheit des Jiu-Jitsuka zu schützen und die Unfallmöglichkeit beim Sport weitestgehend einzuschränken.

2.1.2 Das Präsidium der DJJU kann einen Arzt als Sanitätsbeauftragten (SB) ernennen, der die ärztlichen Belange im Präsidium und in der Bundesversammlung vertritt. Der SB muß vor allen Entscheidungen gehört werden, bei denen die Gesundheit der Jiu-Jitsuka im weiteren Sinne eine Rolle spielt. Der SB hat unter anderem auch die Aufgabe, für eine ständige Verbesserung des Gesundheitsschutzes der Jiu-Jitsuka zu wirken.

2.1.3 Alle Jiu-Jitsuka, die an Wettkämpfen teilnehmen, haben sich mindestens einmal im Jahr einer Untersuchung durch einen Arzt mit der Zusatzbezeichnung - Sportmedizin - zu unterziehen.

2.1.4 Bei allen auch offiziellen Veranstaltungen ab Landesebene ist die Anwesenheit eines Arztes/Sanitäter erforderlich. und die Erreichbarkeit einer Unfallaufnahme muß gegeben sein (Notruf). Die Tätigkeit des Arztes/Sanitäters beginnt 1/2 Stunde vor der Veranstaltung. Der Hauptkampfrichter (HKR) muß den Kampf abbrechen, wenn der Arzt/Sanitäter feststellt, daß schwere Gesundheitsschäden für einen Jiu-Jitsuka bestehen oder möglich sind. Die Anwesenheit des Arztes/Sanitäters ist Aufgabe des Ausrichters.

Der HKR kann diesen Arzt/Sanitäter zur Beurteilung einer Verletzung oder der Folge einer regelwidrigen Technik auffordern. Nach Schluß des letzten Kampfes muß durch den Arzt/Sanitäter festgestellt werden, ob einer der Jiu-Jitsuka noch ärztlicher Hilfe bedarf.

2.1.5 Bei offiziellen Wettkämpfen führt der Jiu-Jitsuka einen Gesundheitspaß mit sich, in dem Verletzungen vom Arzt/Sanitäter dokumentiert werden. Dieser Paß ist vor jedem Turnier an der Waage und bei einer Verletzung dem Arzt/Sanitäter vorzulegen. Jeder Wettkampfarzt/-sanitäter führt über den Verlauf der Kämpfe das gesundheitliche Wettkampfprotokoll. Diese Formblätter sind unterschrieben über die DJJU an den SB weiterzuleiten.

2.1.6 Die Formblätter dienen als Grundlage für eventuelle Startverbote (Sperrern) aus Gesundheitsrücksicht.

2.1.7 Auf Verlangen der DJJU ist jeder Jiu-Jitsuka verpflichtet, sich einer fachärztlichen Untersuchung unterziehen.

## 2.2 Bestimmungen für das Kumite-Shiai

2.2.1 Jeder Jiu-Jitsuka hat ein ärztliches Attest (nicht älter als ein Jahr) am Wettkampftag vorzulegen, daß er "gesund und sporttauglich" ist. Ein Start ohne dieses Attest oder ohne entsprechenden Eintrag im Paß ist unzulässig.

2.2.2 Bestehende Erkrankungen und Verletzungen müssen dem Wettkampfarzt/-sanitäter vor Beginn der Veranstaltung mitgeteilt werden. Daraufhin wird der Kämpfer auf seine Einsatzfähigkeit untersucht und erhält eine Starterlaubnis oder ein Startverbot.

2.2.3 Ohne Arzt/Sanitäter dürfen keine Wettkämpfe durchgeführt werden. Wird gegen diese Vorschrift verstoßen, trägt der Veranstalter die Konsequenzen (z.B. Annullierung der Meisterschaft, Verlust des Versicherungsschutzes, Sperrern usw.). Während der Abwesenheit des Arztes/Sanitäters ist die Veranstaltung bis zu seiner Rückkehr zu unterbrechen. Stellt der Wettkampfleiter beim Veranstaltungsbeginn das Fehlen des



Arztes/Sanitäters fest, so ist er verpflichtet auf Kosten des Ausrichters die Bereitstellung eines solchen zu fordern.

2.2.4 Die Ärzte/Sanitäter sollen die erforderliche Sanitätsausrüstung bei sich führen.

2.2.5 Nach der Veranstaltung haben der Wettkampfleiter und der Wettkampfarzt/-sanitäter gemeinsam festzustellen, ob seine Anwesenheit weiter erforderlich ist.

2.2.6 Jiu-Jitsuka dürfen nichts tragen, was geeignet ist Verletzungen zu verursachen (Ringe, Halsketten, Ohringe, Armbänder usw.). Ebenso ist es untersagt, mit Bandagen und Verbänden an Händen, Armen, Füßen, Beinen zu kämpfen. Ausnahmen können die vom Wettkampfarzt/-sanitäter angelegten Verbände sein. Die Schutzausrüstung ist in 4.4 geregelt.

2.2.7 Der Wettkampfarzt/-sanitäter ist verpflichtet, die Unterbrechung des Kampfes zu fordern, wenn er die Weiterführung aus gesundheitlicher Sicht nicht für vertretbar hält. Während der folgenden Untersuchung dürfen nur der Arzt/Sanitäter, der Hauptkampfrichter und die Kämpfer auf der Kampffläche sein. Bei vom Arzt/Sanitäter festgestellter Kampfunfähigkeit besteht Abbruchspflicht!

2.2.8 Bei Verletzungen während des Kampfes sollte der HKR den Arzt/Sanitäter zu Rate ziehen. Für die Behandlung (z. B. Blutstillung bei Platzwunden) hat der Arzt/Sanitäter 5 Minuten Zeit.

2.2.9 Doping ist verboten und strafbar. Substanzlisten und als Doping zu bezeichnende Maßnahmen (z. B. Blutdoping) entsprechen den jeweils aktuellen, offiziellen Veröffentlichungen des DSB.

2.2.10 Zur Vermeidung und Bekämpfung von Doping veranlaßt die DJJU:

- Sensibilisierung breiter Trainer- und ÜL-Schichten als Multiplikatoren für die Aufklärung über Nebenwirkungen und Risiken von Dopingmaßnahmen, z. B. durch Vorträge bei Bundeslehrgängen, Trainingslagern, Trainer-Aus- und Fortbildungen und Veröffentlichungen.
- Kontrollen: Jeder Jiu-Jitsuka der DJJU ist verpflichtet, sich auf Veranlassung des SB oder des BWR der DJJU einer Dopingkontrolle im Training oder Wettkampf zu unterziehen (z. B. bei Verdachtsmomenten).

2.2.11 Sanktionen

Die DJJU sieht vor, als Sanktionen bei nachgewiesenem Doping für im jeweiligen Fall beteiligte Jiu-Jitsuka, nachgewiesenermaßen schuldhaft beteiligte Funktionäre, haupt- oder ehrenamtliche Funktionsträger und Mitarbeiter der DJJU, Trainer, Übungsleiter, Kampfrichter, Ärzte und sonstige Tathelfer:

- Wettkampfsperre von mind. 2 Jahren bis lebenslang.
- Ausschluß aus der DJJU und ihren untergeordneten Organisationen.
- Aberkennung von Wettkampferfolgen und -titeln.
- Aberkennung von Lizenzen.

2.2.12 Über Sanktionsmaßnahmen entscheidet das Präsidium nach Anhörung der Betroffenen.

### 2.3 Schutzbestimmungen bei Bewußtlosigkeit (Definition nach "Glasgow-scale")

2.3.1 Wenn ein Jiu-Jitsuka durch einen oder mehrere direkte oder indirekte Kopftreffer bewußtlos geworden ist oder unfähig sich zu verteidigen, so muß er vom Wettkampfarzt/-sanitäter untersucht und bei Bestätigung vom weiteren Kampfgeschehen ausgeschlossen werden.

2.3.2 Ein Jiu-Jitsuka der bewußtlos war, darf - von dem folgenden Tag an gerechnet - für 4 Wochen kein Kumite austragen. Ein Jiu-Jitsuka der innerhalb eines Zeitraumes von 3 Monaten zweimal bewußtlos geschlagen wurde, darf 3 Monate kein Kumite austragen. Ein Jiu-Jitsuka der dreimal hintereinander innerhalb eines Jahres im Kumite eine Bewußtlosigkeit erlitt, darf für 12 Monate nicht im Kumite starten.

2.3.3 Jeder Jiu-Jitsuka der unter die Vorschriften 3.3.1 bis 3.3.2 fällt, darf erst wieder am Kumite teilnehmen, wenn er von einem Arzt auf seine Einsatzfähigkeit für das KUMITE untersucht wurde. Diese Bescheinigung ist dem SB über die Bundesgeschäftsstelle der DJJU vorzulegen. Die Dauer der Einsatzsperre soll auch für das Training im Verein bzw. Bundes- (oder Landes-) Kader gelten.



### **3. Abschnitt: „Kampfrichterwesen, Organisation“**

#### **3.1 Allgemeines**

Dieser Ordnungsabschnitt regelt das Kampfrichterwesen.

Es umfaßt die Tätigkeit des Bundeswettkampf-Referenten (BWR), des Wettkampfleiters (WL), der Kampfrichter (KR), der Organisationsleiter-Wettkampf (OL/W), des Wettkampferferenten-Ausschusses (WRA) und sichert die regelgerechte Durchführung von Wettkämpfen.

### 3.2 Aus- und Fortbildung der Kampfrichter und Organisationsleiter-Wettkampf

#### 3.2.1 Ausbildungsvoraussetzungen

Die Aus- und Fortbildung der Kampfrichter und Organisationsleiter-Wettkampf obliegt dem Bundeswettkampf-Referenten in Verbindung mit dem Wettkampfreferenten-Ausschuß. Im einzelnen sind hierfür folgende Lehrgänge vorgesehen:

- Grundausbildungslehrgänge für Erstlizenzanwärter
- Fortbildungslehrgänge für die Lizenz auf Landes- und Bundesebene.
- Organisationsleiter-Wettkampf Lizenzlehrgänge.

Die Grundausbildungslehrgänge für die Anwärter sowie die Fortbildungslehrgänge für die Lizenzierten werden von dem Bundeswettkampf-Referenten ausgeschrieben.

Die Bewerber für die Bundeslizenz müssen mindestens zwei Jahre Kampfrichter auf Landesebene und Inhaber des 1. Dan Jiu-Jitsu sein.

Lizenzierte Kampfrichter haben bei allen DJJU-Veranstaltungen freien Eintritt und weisen sich einen Paßeintrag aus.

Die Lizenz muß jeweils innerhalb von zwei Jahren in den von der DJJU ausgeschrieben Kampfrichter-Fortbildungslehrgängen erneuert werden.

Das Präsidium der DJJU kann einem bereits lizenzierten Kampfrichter die Lizenz entziehen, wenn der Bundeswettkampf-Referent zur Ansicht gelangt, daß die Leistung des Kampfrichters nicht mehr ausreicht. Die Lizenz wird wieder erteilt, wenn eine erneute Prüfung bestanden wird.

Die Schulung, Aus- und Fortbildung in den Landesverbänden obliegt den Landeswettkampf-Referenten. Diese arbeiten eng mit dem Bundeswettkampf-Referenten zusammen in der

- Auswahl von geeigneten Kampfrichtern für die Bundeslizenz,
- Aus- und Weiterbildung der Landeskampfrichter,
- Einheitliche Verbreitung der Regeln und Ordnungen der DJJU und
- Beschickung von Veranstaltungen auf Bundesebene durch geeignete Kampfrichter.

#### 3.2.2 Lizenzen für Kampfrichter . Wettkampfform : Kumite Shiai, Random Attack,Pairs

| Lizenz | Qualifikation                           | Random Attack / Pairs           | Graduierung   | Mindestalter   |
|--------|---|---------------------------------|---------------|----------------|
|        | Kumite Shiai                            |                                 |               |                |
| - A -  | HKR (Hauptkampfrichter) auf Bundesebene | Mattenrichter oder Punktrichter | <b>1. Dan</b> | <b>20Jahre</b> |
| - B -  | KR (Kampfrichter) auf Bundesebene       | Mattenrichter oder Punktrichter | <b>1.Dan</b>  | <b>20Jahre</b> |
| - C -  | HKR (Hauptkampfrichter) auf Landesebene | Mattenrichter oder Punktrichter | 1. Dan        | <b>18Jahre</b> |
| - D -  | KR (Kampfrichter) auf <Landesebene      | Mattenrichter                   | 1. Kyu        | <b>18Jahre</b> |

|         |                         |                           |            |
|---------|-------------------------|---------------------------|------------|
| - BWR - | Bundeswettkampfreferent | Voraussetzung: A - LIZENZ | A - LIZENZ |
|---------|-------------------------|---------------------------|------------|

### 3.2.3 Lizenzen für Organisationsleiter-Wettkampf

Lizenzen für Organisationsleiter-Wettkampf können in Lehrgängen auf Landes- oder Bundesebene erworben werden.

### 3.2.4 Prüfung

Die Lizenzausbildungslehrgänge enden mit einem Prüfungsverfahren. Die Anwärter haben eine schriftliche und eine praktische Prüfung abzulegen. Je nach Ergebnis der schriftlichen Prüfung ist eine mündliche Nachprüfung möglich.

Die Prüfungskommission zum Bundeskampfrichter und zum Organisationsleiter-Wettkampf besteht aus dem BWR (Vorsitzender), einem LWR (wird vom BWR eingesetzt) und einem erfahrenen KI (bei der Prüfung zum KR) bzw. einem erfahrenen OLW (bei der Prüfung zum OLW).

Die Prüfungskommission zum Landeskampfrichter besteht aus dem LWR (Vorsitzender) und zwei erfahrenen Kampfspektoren.

Die Prüfungskommission entscheidet mehrheitlich über das Prüfungsergebnis.  
Alle Prüfungsunterlagen werden beim BWR aufbewahrt.

### 3.3 Einsatz von Wettkampfleitung, Kampfrichter, Organisationsleiter-Wettkampf

3.3.1 Der Bundeswettkampf-Referent ist für den Einsatz der Kampfrichter für jede Veranstaltung gem. Zif. 1.5 WettKO verantwortlich; er bestimmt darüber hinaus den Wettkampfleiter.  
Für Veranstaltungen auf Landesebene nimmt diese Aufgabe der Landeswettkampf-Referent wahr.

3.3.2 Die Organisationsleiter-Wettkampf stellt der jeweilige Ausrichter einer Veranstaltung.  
Der Einsatz von Organisationsleitern-Wettkampf in den Landesverbänden obliegt den Landeswettkampf-Referenten.

3.3.3 Die eingesetzten Kampfrichter dürfen am Tag der Veranstaltung nur als Kampfrichter und nicht zusätzlich in anderer Funktion (z.B. Betreuer, Kämpfer, usw.) eingesetzt sein.

3.3.4 Vom Wettkampfleiter wird pro Kampffläche ein Matten-Team, bestehend aus jeweils mehreren Kampfrichtern und mehreren Organisationsleitern/Wettkampf eingesetzt.

3.3.5 Der Wettkampfleiter setzt innerhalb seines Matten-Teams den Hauptkampfrichter und die Kampfrichter ein. Er muß darüberhinaus bei formellen Fehlern eingreifen, Fehlerurteile revidieren, Proteste behandeln und die Arbeit der Organisationsleiter überprüfen. Außerdem stehen ihm alle Rechte eines HKR zu mit Ausnahme derjenigen, die sich unmittelbar aus der Kampfleitung ergeben.

### 3.4 Regelwerk

3.4.1 Für die Erarbeitung des Regelwerkes ist der Wettkampfreferenten-Ausschuß zuständig. Er besteht aus dem Bundeswettkampf-Referenten und den Landeswettkampf-Referenten. Der Bundeswettkampf-Referent führt den Vorsitz im Ausschuß.

3.4.2 Bei allen DJJU-Veranstaltungen übt der Bundeswettkampf-Referent für das Präsidium der DJJU eine überwachende Funktion aus.

### 3.5 Spesen, Kleidung

3.5.1 Es gilt die jeweils gültige Finanzordnung der DJJU bzw. derer Landesorganisationen. Es sind Fahrgemeinschaften benachbarter Kampfrichter zu bilden, ansonsten gibt es keine Übernahme der Kosten.

3.5.2 Die Kleidung für Kampfrichter besteht aus einem weißen Hemd mit kurzen Ärmeln mit dem Verbandsabzeichen auf dem linken Ärmel. Die Hose muß eine schwarze Stoffhose sein (keine Trainingshose). An den Füßen trägt der Kampfrichter handelsübliche weiße Mattenschuhe, z.B. Gymnastik- oder Sportschuhe.



## 4. Abschnitt: „Kampffregeln „KUMITE-SHIAI“

### 4.1 Mattenfläche

4.1.1 Die Mattenfläche soll 12 x 12 m bei Bundesveranstaltungen und 10 x 10 m bei Landesveranstaltungen und darunter groß sein und besteht aus handelsüblichen Budo-Tatami.

4.1.2 Die Mattenfläche ist in zwei Zonen (im allgemeinen in grüner Farbe) unterteilt. Die Grenze zwischen diesen beiden Zonen ist die Warnfläche; sie ist 1 m breit und besteht aus roten Matten.

Die Fläche innerhalb und einschließlich der Warnfläche heißt Kampfffläche und ist 8 x 8 m bei Bundesveranstaltungen, bei Landesveranstaltungen und darunter 6 x 6 m groß. Die Fläche außerhalb der Warnfläche heißt Sicherheitsfläche und ist 2 m breit.

Überarbeitete Version

Gültig ab 15.03.2003

4.1.3 Der Standplatz der Kämpfer vor den Kampffaktionen kann mit Klebestreifen auf 1,5 m Entfernung von der Sicherheitsfläche markiert werden.

4.1.4 Falls mehrere Mattenflächen nebeneinander benutzt werden, ist eine gemeinsame Sicherheitsfläche erlaubt, die jedoch mindestens 2 m breit sein muß. Rund um die Mattenfläche muß sich eine freie Zone von mindestens 1 m Breite befinden. Die Zuschauer müssen einen Abstand von mindestens 3 m zur Mattenfläche haben.

4.1.5 Die Elemente, die die Mattenfläche für den Wettkampf bilden, müssen ohne Zwischenräume ausgelegt sein und müssen fest und dicht auf dem Boden liegen, so daß sie nicht verrutschen. Harte und gefährliche Gegenstände (z.B. Wände, Pfeiler, Tische, Gegenstände der Betreuer usw.) müssen mindestens 2 m Abstand vom äußeren Rand der Sicherheitsfläche haben.

4.1.6 Entsprechen die Matten nicht den Vorschriften, so haben die Kampfrichter unverzüglich den Wettkampfleiter zu informieren. Ihm obliegt die gesamte Verantwortung und die Entscheidung, wie bei nicht regelgerechtem Zustand zu verfahren ist. In diesem Fall sind vor Beginn der Veranstaltung die Wettkämpfer und Betreuer hierüber zu informieren.

## 4.2 Kampfflächenbegrenzung

Der Kampf muß auf der Kampffläche ausgetragen werden. Wird eine Technik angewandt, während sich einer der Kämpfer außerhalb der Kampffläche befindet (d.h. beide Füße oder mehr als die Hälfte des Körpers befinden sich auf der Sicherheitsfläche), so wird die Technik nicht gewertet. Die Technik wird gewertet, so lange mindestens ein Fuß die rote Warnfläche berührt.

## 4.3 Wettkampfkleidung

4.3.1 Die Kämpfer tragen einen weißen, reißfesten, offenen Budo-Anzug. Unterarm und Unterschenkel müssen durch den Anzug bedeckt sein (analog der internationalen Judo-Wettkampffregeln). Um die Hüfte ist über der Jacke der der Graduierung entsprechende Gürtel zu tragen. (Ein blauer Gi ist beim Wettkampfsystem Kumite Shiai zulässig)

4.3.2 Auf dem Anzug sind Aufnäher, die Vereins- oder Kaderzugehörigkeit anzeigen, erlaubt. Aufdrucke oder Aufnäher, die serienmäßig vom Hersteller angebracht sind, sind ebenfalls zugelassen (z.B. Artikelbezeichnungen, Firmenembleme usw.). Der Aufdruck "Jiu-Jitsu" auf dem Anzug ist ebenfalls zugelassen.

4.3.3 Die Kämpferinnen tragen unter der Jacke ein unbedrucktes, nicht durchsichtiges weißes T-Shirt mit kurzen Ärmeln, das ausreichend reißfest und so lang ist, daß es in die Hose gesteckt werden kann bzw. einen einteiligen Anzug (Gymnastik- oder Badeanzug). Bei den Kämpfern ist **kein** Kleidungsstück unter der

Jacke erlaubt. Haarklammern o.ä. sind nicht erlaubt. Lange Haare sind mit einem weichen Material zusammenzubinden, ggf. zu flechten.

4.3.4 Der erstaufgerufene Kämpfer trägt zusätzlich ein rotes Markierungsband über dem Gürtel.

#### 4.4 Schutzausrüstung

4.4.1 Die verwendete Schutzausrüstung muß von der DJJU für Wettkampf zugelassen sein. Im Zweifelsfall erfolgt eine Entscheidung durch den Wettkampfleiter. Diese Entscheidung gilt nur für das anstehende Turnier; erforderlichenfalls ist danach eine Grundsatzentscheidung durch das Präsidium der DJJU durch den Bundeswettkampf-Referenten herbeizuführen.

4.4.2 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.

4.4.3 Entsprechen die Schutzausrüstungen nicht den Vorschriften, so haben die Kampfrichter unverzüglich den Wettkampfleiter zu informieren. Ihm obliegt die gesamte Verantwortung und die Entscheidung, wie bei nicht regelgerechter Schutzausrüstung zu verfahren ist. In diesem Fall sind vor Beginn der Veranstaltung die Wettkämpfer und Betreuer hierüber zu informieren.

#### 4.5 Persönliche Anforderungen

4.5.1 Die Kämpfer haben eine große persönliche Hygiene an den Tag zu legen. Die Kampfrichter haben sich vor Kampfbeginn von der Einhaltung dieser Bestimmungen zu überzeugen und den Kämpfer zur Behebung hygienischer Mängel in kürzester Frist aufzufordern.

4.5.2 Die Kämpfer müssen ihre Nägel kurzgeschnitten halten und dürfen keine Gegenstände tragen, die den Gegner verletzen könnten.

4.5.3 Die Kleidung und Ausrüstung muß den Wettkampfregeln entsprechen.. Jeder, der schmutzige oder nicht den Regeln entsprechende Kleidung, falsche, zu kleine oder defekte Schutzausrüstung trägt, muß zum Umziehen aufgefordert werden und dies in kürzester Frist beheben. Brillen sind nicht erlaubt, außer speziellen Sportbrillen mit bruchfesten Gläsern und Gestellen mit Gummibändern zur Befestigung. Das Tragen von Kontaktlinsen ist gestattet.

4.5.4 Hält ein Kämpfer sich nicht an diese Vorgaben so wird sein Gegner zum Sieger durch Aufgabe erklärt.

#### 4.6 Aufruf der Kämpfer

Der Kämpfer muß grundsätzlich sofort erscheinen. Beim 1. Kampf in seinem Pool kann bei begründeter Entschuldigung durch den Betreuer bzw. durch ihn selbst ein Aufschub von 2 Minuten geduldet werden.

Bei allen weiteren Kämpfen erfolgen 3 Aufrufe in einer Folge von je 30 Sekunden. Diese Zeit beginnt mit dem 1. Aufruf zum Erscheinen auf der Matte,

Bei Nichterscheinen nach 2 Minuten bzw. nach dem 3. Aufruf wird der Gegner zum Sieger erklärt.

#### 4.7 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.

#### 4.8 Erlaubte Techniken

Erlaubt sind:

- alle Schlag-, Stoß- und Trittechniken 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 Trittechniken 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))

##### 4.8.1 Kampfzonen

- |  |   |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mittlere Distanz</li> </ul>     | Maximal einhändige Fassart eines Kampfes<br>Schläge, Tritte, Würfe (Fussfegen) sind erlaubt                               |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nahdistanz (Infight)</li> </ul> | Beidhändiges Fassen eines Kämpfers<br>Tritte und Schläge sind verboten<br>Würfe, Hebel, Würgen sind erlaubt               |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bodenkampf</li> </ul>           | Knie des Angreifers befinden sich am Boden<br>Tritte und Schläge sind verboten<br>Festhalten, Würgen, Hebeln sind erlaubt |

#### 4.9 Verbotene Techniken

##### 4.9.1 Verboten sind:

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

##### 4.9.2 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.
- 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

### 4.10 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 30 Sekunden 3 Punkte  
20 Sekunden 2 Punkte  
10 Sekunden 1 Punkt

Kommentar: Haltetechniken:

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

- a) der Haltegriff gelöst ist
- b) die 30 Sek. Haltezeit um ist.

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

4.10.2 Der HKR bildet aus der KR – Wertung das Mittel und trifft die Wertungsentscheidung.

#### 4.11 Kampfgericht

4.11.1 Die Kämpfe werden von einem Hauptkampfrichter und zwei weiteren Kampfrichtern geleitet. Entscheidungen und Sachfragen, die von der Mehrheit der Kampfrichter getroffen werden, sind nicht anfechtbar.

4.11.2 Alle Kampfrichter bewegen sich auf oder neben der Mattenfläche, um einen günstigen Standort zu den Kämpfern einzunehmen.

4.11.3 Auf das Kommando "Wertung rot" und "Wertung weiß" des Hauptkampfrichters zeigen dieser und die Kampfrichter die jeweils gewerteten Punkte mit den Fingern der erhobenen Hand ohne sich gegenseitig anzusehen an. Vergibt einer der Kampfrichter keinen Punkt, so zeigt er dies durch Kreuzen der Unterarme an. Konnte ein Kampfrichter durch einen ungünstigen Standort keine Technik erkennen, so zeigt er dies durch das entsprechende Kampfrichterzeichen an (zu Kampfrichterzeichen s. Anlage 1).

Der Hauptkampfrichter gibt die Wertung bekannt. Sie wird durch Mehrheitsbeschluß der drei Kampfrichter ermittelt. Bei drei unterschiedlichen Wertungen entscheidet die mittlere Wertung.

4.11.4 Bei Unstimmigkeiten kann jeder Kampfrichter durch Heben einer Hand eine Besprechung der Kampfrichter veranlassen, wobei durch Mehrheitsbeschluß eine Entscheidung herbeigeführt wird. Fehlentscheidungen können entweder durch die Kampfrichter selbst oder durch den Kampfsinspektor widerrufen werden, auch wenn die Kampfrichter bereits die Wettkampffläche verlassen haben.

4.11.5 Bei Wettkämpfen nach 1.5 der Wettkampfordnung soll nach Möglichkeit kein Kampfrichter vom Verband oder Verein eines der Kämpfer eingesetzt werden. Wenn dies nicht möglich ist, muß diese Voraussetzung wenigstens beim Hauptkampfrichter vorliegen.

4.11.6 Äußerungen der Kämpfer gegenüber den Kampfrichtern dürfen erst erfolgen, wenn der Kämpfer durch Erheben einer Hand eine Wortmeldung anzeigt und der Hauptkampfrichter den Kämpfer zum Sprechen auffordert.

4.11.7 Formelle Fehler sind beispielsweise

- falsche Kampfpaarungen,
- Siegererklärungen entgegen der Registraturanzeige,
- Versagen der Zeitnahme.

4.11.8 Keine formelle Fehler sind beispielsweise

- die falsche Höhe einer Bestrafung/Bewertung,
- die irrtümliche (rot/weiß) Vergabe einer Bewertung/Bestrafung. Hier kann der Betreuer den Kampfrichter sofort aufmerksam machen.

#### 4.12 Verstöße gegen die Kampfregeln

Bei Verstößen gegen die Kampfregeln werden je nach Schwere des Verstoßes Ermahnungen, Verwarnungen oder Disqualifikationen ausgesprochen. Bei der zweiten Ermahnung für den gleichen Vorwurf muß der Kämpfer verwarnet werden. Bei der dritten Verwarnung wird der Kämpfer disqualifiziert. Die Disqualifikation kann für einen Kampf oder für den gesamten Wettkampf ausgesprochen werden.

Hat der Kampf begonnen, dürfen die Kämpfer die Kampffläche nur verlassen, wenn sie die Genehmigung durch den Hauptkampfrichter erhalten.

#### 4.13 Beginn, Ende und Ergebnis des Kampfes

Vor Kampfbeginn grüßen beide Kämpfer auf Anweisung des HKR nur zueinander. Der Kampf beginnt mit dem Kommando "Hajime" und endet mit dem Kommando "Matte".

Beide Kämpfer kehren beim Kommando "Matte" auf ihren Ausgangspunkt zurück. Auf Weisung des Hauptkampfrichters grüßen beide Kämpfer nach Bekanntgabe des Kampfergebnisses nur zueinander. Der Hauptkampfrichter zeigt nach Beendigung des Kampfes mit dem ausgestreckten Arm in Schulterhöhe auf den Sieger.

Das Ende der Kampfzeit wird durch ein Signal / Zeichen angegeben (hier kann jeder Kampfrichter "Matte" rufen). Wird auf mehreren Matten gekämpft, müssen sich die Signale deutlich voneinander unterscheiden. Zusätzlich sollen sichtbare Zeichen angewandt werden. Die Techniken zählen bis zum "Matte" eines Kampfrichters. Jede erlaubte Technik, die gleichzeitig mit dem Zeitzeichen beginnt, ist bis zum Ende zu werten. Verletzungszeit muß vom Kampfrichter begonnen und beendet werden.

#### 4.14 Kampfunterbrechung

Eine Aktion wird vom Kampfrichter unterbrochen:

- wenn sie in einen planlosen Schlagabtausch ausartet,
- bei Passivität,
- wenn sich einer der Kämpfer auf der Sicherheitsfläche befindet,
- wenn eine Technikaktion abgeschlossen und bewertbar ist,
- bei Verlust oder Beschädigung der Schutzausrüstung,
- bei Gefährdung einer der Kämpfer.

Aus zwingenden Gründen kann jeder der Kampfrichter den Kampf unterbrechen.

Verlust der Handschuhe am Arm des benachteiligten Kämpfers führt beim Ansatz einer Hebeltechnik nicht zur Unterbrechung. Dies gilt, solange keine Gefährdung durch Fausttechniken auftritt.

#### 4.15 Verletzungen (Abschnitt 3 beachten)

Wenn ein Kampf wegen Verletzung eines Kämpfers unterbrochen wird, können die Kampfrichter eine maximale Verletzungs-/Erholungszeit von fünf Minuten gewähren.

Wenn ein Kämpfer wegen einer Verletzung nicht mehr in der Lage ist, den Kampf fortzuführen, erfolgt die Entscheidung durch das Kampfgericht:

- Ist die Verletzung dem verletzten Kämpfer zuzuschreiben, so verliert er den Kampf.
- Ist die Verletzung dem nicht verletzten Kämpfer zuzuschreiben, so verliert dieser den Kampf.

Als Erholungszeit zählt auch, wenn der Kämpfer während des Kampfes seine Kontaktlinsen verliert und sie nicht unmittelbar wiederfinden kann.

Die Erholungszeit von 5 Minuten gilt insgesamt für die Dauer eines Kampfes. Dies zählt auch noch bei Verlängerung. Ist die Kampfbereitschaft nicht innerhalb dieser Verletzungszeit wieder hergestellt, verliert der Verletzte den Kampf.

Ist eine Verletzungsentscheidung (Disqualifikation des Gegners) erfolgt, so muß entschieden werden, ob der Verletzte zu seinem eigenen Schutz am weiteren Wettbewerb noch teilnehmen darf.

#### 4.16 Betreuer

Jeder Kämpfer kann einen Betreuer mit an die Matte bringen. Der Betreuer hält sich gegenüber des OL/W-Tisches am Mattenrand auf.

Bei Mißachtung des Kampfgerichts kann der Betreuer der Matte verwiesen werden.



### 5. Abschnitt: „Kampfbregeln „RANDOM ATTACK“ und „PAIRS“.

#### 5.1 Allgemeines

Das Random-Attack-System soll Verteidigungstechniken eines Kämpfers gegen eine Anzahl vorgeschriebener Angriffe darstellen.

#### 5.2 Zusammensetzung

Ein Paar besteht aus 2 Männern, 2 Frauen oder einem Mann und einer Frau (Mixed).

Die Einteilung der Paare erfolgt grundsätzlich nach dem Alter.

Im Ausnahmefall kann der Partner aus der nächsthöheren Altersklasse kommen. Es müssen dann aber beide in der höheren Altersklasse starten.

Als Mindestgraduierung ist der **5. Kyu-Grad** Jiu-Jitsu erforderlich.

Während des Wettkampfes können Angreifer und Verteidiger wechseln. Jeder Kämpfer ist für seinen Partner mitverantwortlich. **Ein Doppelstart ist zugelassen.**

#### 5.3 Wettkampffläche

Die Größe der Wettkampffläche beträgt 10m x 10 m sonst, entsprechen der Regelung der Zif.4.1 dieser WettKO.

#### 5.4 Wettkampfkleidung

Die Kämpfer sollen einen weißen Budo-Anzug, der sauber und ordentlich sein soll tragen. Die beiden erstgenannten Kämpfer tragen zusätzlich einen roten, die beiden anderen Kämpfer einen Weißen Gürtel. Ausnahme ist die Teammeisterschaft, hier kann die Kleidung frei gewählt werden. Der Anzug sollte wie folgt aussehen:

5.4.1 Die Jacke soll mindestens über die Hüften gehen und soll durch den Gürtel an der Taille zusammengehalten werden.

5.4.2 Die Ärmel sollen so lose sein, daß gefaßt werden kann und sollen mindestens den halben vorderen Arm, nicht aber die Faust bedecken.

5.4.3 Die Hosen sollen das Schienbein mindestens zur Hälfte bedecken und lose sein.

5.4.4 Der Gürtel soll eng genug gebunden werden, damit die Jacke nicht zu lose ist und lang genug, um zweimal um den Körper gebunden zu werden; die Gürtelenden sollen mindestens noch 15 cm lang sein.

5.4.5 Frauen tragen unter der Jacke ein unbedrucktes, nicht durchsichtiges, weißes T-Shirt.

5.4.6 Männer dürfen keine T-Shirts tragen.

#### 5.5 Wettkampfausrüstung

Es sind folgende Gegenstände vom Ausrichter zu stellen:

1. jeweils zwei rote und zwei weiße Gürtel pro Wettkampfmatte
2. jeweils zwei 2 Übungsmesser und zwei Kurzstöcke (Max. 50 cm) pro Wettkampfmatte
3. weiße und rote Wertungsfähnchen pro Wettkampfmatte
4. Wettkampflisten
5. Listenführertische
6. Sitzplätze für die Punktrichter

#### 5.6 Persönliche Anforderungen

Die Kämpfer müssen kurze Finger- und Zehennägel haben und sollen nichts tragen, das den Partner verletzen kann. Brillenträger sollen beim Kampf auf eigenes Risiko Kontaktlinsen tragen.

Lange Haare müssen so getragen werden, das sie beim Wettkampf nicht stören.. Wenn ein Wettkämpfer mit nicht korrekter Kleidung oder äußerem antritt, kann er vom Wettkampf ausgeschlossen werden.

#### 5.7 Position der Kämpfer bei Beginn und Ende des Wettkampfes

Die Paare sollen sich in einem Abstand von 2 m gegenüber stehen und nach Kommando und Handzeichen des Mattenrichters grüßen die Paare in Richtung der Punktrichter, dann zum Mattentrichter und anschließend zueinander durch eine Verbeugung im Stand (Ritsu Rei). Am Ende des Wettkampfes sollen die Verbeugungen in umgekehrter Reihenfolge erfolgen.

#### 5.8 Mattentrichter

Der Mattenrichter soll sich innerhalb der Kampffläche aufhalten und ist verantwortlich für den Verlauf des Kampfes. Er gibt alle nötigen Kommandos und spricht Ermahnungen und Strafen aus. Er regelt unerlaubte Handlungen gemeinsam mit den Punktrichtern. Sieht ein Punktrichter eine unerlaubte Handlung, so kann er dieses durch Heben seines rechten Armes anzeigen. Der Wettkampf wird unterbrochen und die unerlaubte Handlung durch alle Punktrichter und den Mattenrichter besprochen.

## 5.9 Punktrichter

Es sind drei oder fünf Punktrichter zu stellen. In den Vorkämpfen sind drei Punktrichter ausreichend. Bei Random Attack und Pairs sitzen die Punktrichter an verschiedenen Stellen um die Matte,

### 5.10 Nichtantritt/ Rücktritt:

Die Entscheidung „Fusen Gachi“ ( Sieg durch Rücktritt des Gegners ) soll den Wettkampfteilnehmer gegeben werden, dessen Gegner nicht zum Wettkampf erschienen ist. Die Entscheidung „Kiken Gachi“ ( Sieg durch Aufgabe ) bekommen die Wettkampfteilnehmer, deren Gegner sich während des Wettkampfes vom Kampf zurückziehen.

Ist der Angreifer verletzt, kann dieser durch einen Ersatzteilnehmer ausgetauscht werden. Kann der Verteidiger aufgrund einer Verletzung nicht weiter am laufenden Wettkampf teilnehmen, so ist „Kiken Gachi“ (Sieg durch Aufgabe) zu geben.

### 5.11 Verbotene Techniken:

Techniken, durch die Leben und Gesundheit des Partners gefährdet werden (z.B. Beinhalsschere), sind verboten und führen zur Disqualifikation des Wettkämpfers

## 5.12 Angriffsgruppen

Die Unterteilung erfolgt in 4 Gruppen mit jeweils 5 Angriffen (siehe Zif. 5.19 WettkO).

- Gruppe 1: Kontaktangriffe (Fassarten).
- Gruppe 2: Umarmungsangriffe und Genickhebel.
- Gruppe 3: Fauststöße, Schläge und Trittechniken.
- Gruppe 4: Angriffe mit Waffen.

Der Hauptkampfrichter lost aus jeder Gruppe 3 Angriffe aus und gibt diese dem Kämpferpaar kurz vor Beginn der Technik bekannt.

Das folgende Paar macht die gleichen Techniken in einer anderen Reihenfolge.  
Die Fußpositionen sind den Paaren vollkommen frei überlassen.

## 5.13 Wettkampfsystem

Der Wettkampf findet zwischen zwei Kämpferpaaren statt. Paar 1 trägt rote und Paar 2 weiße Kampfgürtel. Paar 1 beginnt mit Serie 1 und bekommt seine Wertung. Dann beginnt Paar 2 mit Serie 2 und wird gewertet. Danach fährt Paar 1 ebenfalls mit Serie 2 fort und wird bewertet. Paar 1 fährt fort mit Serie 3, wird bewertet, usw.

## 5.14 Auslosung

Bei der Auslosung der Plätze ist das zuerst gezogene Paar immer rot.

## 5.15 Beginn und Ende des Kampfes

Beide Paare (Rot/Weiß), bestehend aus einem Angreifer und einem Verteidiger, betreten die Mattenfläche und stellen sich an die für sie vorgesehene farbige Linie (Rot/Weiß) auf der Matte. Dabei stellen sich die beiden Verteidiger so auf, dass sie mit dem Rücken zueinander stehen und sich nicht sehen können.

Auf das Kommando des Mattenrichters „Shido“ drehen sich die beiden Verteidiger zum Mattenrichter und blicken nach vorne. Gleichzeitig drehen sich beide Angreifer zu den Anzeigetischen, wo sie die erste Angriffstechnik in Form eines Bildes mit erläuterndem Text angezeigt bekommen. Hierbei handelt es sich für beide Paare um den gleichen Angriff. Wenn die Angriffe eindeutig erkannt wurden, laufen die Angreifer wieder zu ihrer Linie zurück. Dabei ist die rechte Hand des Angreifers immer auf dem Rücken, so dass der Verteidiger nicht sieht, ob der nächste Angriff evtl. mit einer Waffe erfolgt. Ist der Angreifer wieder an seiner Linie, dreht sich der Verteidiger zum Angreifer. Bei dem Kommando „Kamae“ des Mattenrichters nehmen der Angreifer und Verteidiger die Kampfstellung ein auf deren Höhe der Mattenrichter steht. Auf das Kommando „Hajime“ erfolgt der Angriff. Nach Abschluss der Technik wechselt der Mattenrichter seine

Position und stellt sich auf Höhe des anderen Paares und gibt dort die Kommandos zur Kampfstellung und zum Angriff. Der nächste Durchgang erfolgt in umgekehrter Reihenfolge.

Nach jeweils zwei Techniken erfolgt eine Bewertung durch die Punktrichter. Da es sich hierbei um eine Einzelmeisterschaft handelt, werden nur die Abwehrtechniken der Verteidiger bewertet.

### 5.15.1 Distanzangriffe (Angriffe mit Faust und Fuß)

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

### 5.15.2 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 zurück und wartet bis der Angreifer seinen Angriff am Körper ausgeführt hat. Erst dann zeigt der Verteidiger seine Abwehrtechnik.

### 5.15.3 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 zurück. Nun wird der Verteidiger mit O Goshi zu Boden gebracht und unmittelbar angegriffen. Der Verteidiger zeigt nach erfolgtem Angriff seine Abwehrtechnik.

### 5.15.4 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

## 5.16 Bewertungskriterien

Beim Wettkampf sind folgende Punkte zu bewerten:

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

#### 5.16.1 Random Attack:

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).

#### 5.16.2 Pairs,

Die Punktrichter legen nach den oben angeführten Kriterien eine Rangfolge fest. Nach Hantei kommen bei der Wettkampfform Pairs die Punktrichter am Listenführertisch zusammen. Die Rangfolgen der Punktrichter werden addiert.

Wer die niedrigste Rangzahl hat, hat den 1. Platz erreicht, bei der zweitniedrigsten Rangzahl den 2. Platz, usw.

Bei einer hohen Anzahl von Teilnehmern in einer Kategorie, kann eine Entscheidung nach dem Poolsystem durchgeführt werden (siehe Anhang 1). Hierbei erfolgt das gleiche System der Bewertung innerhalb der Pools. Die Gewinner der einzelnen Pools treten wiederum gegeneinander an.

### 5.17 Bewertungsrichtlinien

Angriff und Verteidigung müssen bestimmten Regeln folgen:

- Atemi sollen kraftvoll, mit guter Kontrolle und logisch im Hinblick auf die Folgetechnik sein.
- Würfe und Stand-zum-Boden-Techniken sollen mit Gleichgewichtbrechen und in guter Geschwindigkeit und Haltung ausgeführt werden.
- Hebel und Würgetechniken sollen für das Kampfgericht gut zu sehen sein und korrekt mit Abklopfen ausgeführt werden.
- Sowohl Angriff wie Verteidigung sollen technisch gut und auf realistische Art ausgeführt werden.
- Der Verteidiger soll das Kampfgericht auf seiner rechten Seite haben. Wenn Angreifer und Verteidiger während des Kampfes wechseln, müssen sie auch ihre Positionen wechseln.

### 5.18 Wertungssystem

Die Wertungen werden von jedem einzelnen Kampfrichter gegeben.

**Bei Gleichstand wird eine neue Technik ausgelost.**

### 5.19 Wettkampfsystem

Der Wettkampf findet zwischen zwei Kämpferpaaren statt. Paar 1 trägt rote und Paar 2 weiße Kampfgürtel. Paar 1 beginnt mit Serie 1 und bekommt seine Wertung. Dann beginnt Paar 2 mit Serie 2 und wird gewertet. Danach fährt Paar 1 ebenfalls mit Serie 2 fort und wird bewertet. Paar 1 fährt fort mit Serie 3, wird bewertet, usw.

### 5.20 Auslosung

Bei der Auslosung der Plätze ist das zuerst gezogene Paar immer rot.

### 5.21 Nichtantritt / Rücktritt



5.21.1 Die Entscheidung "Sieg durch Rücktritt des Gegners" soll dem Paar gegeben werden, dessen gegnerisches Paar nicht zum Kampf erscheint.

5.21.2 Die Entscheidung "Sieg durch Aufgabe" bekommt das Paar, dessen Gegner sich während eines Vergleiches vom Kampf zurückzieht.

## 5.22 Verletzung

Im Falle einer Verletzung hat ein Paar das Recht, maximal fünf Minuten Pause pro Kampf zu beanspruchen. Wenn ein Paar nach einer Verletzung oder nach Ablauf der 5 Minuten nicht weitermachen kann oder der Arzt es untersagt, verliert es den Kampf.

## 5.23 Gruppierung der Angriffsarten

Aus einem vorgegebenen Programm von vierzig Angriffen werden je nach Gürtelgrad und Kategorie bis zu sechs Abwehren gefordert. Bei Kindern mit Zwischengürteln (Mongrade) werden diese dem nächst höheren vollen Gürtel zugerechnet.

| 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          |

Die Angriffe sind für beide Verteidiger gleich und werden durch ein Los entschieden. Die Angreifer und die Verteidiger wissen zu diesem Zeitpunkt noch nicht, welche Angriffstechniken gezogen wurden.

An zwei gegenüberliegenden Mattenseiten stehen je ein Tisch. An diesen Tischen sitzt jeweils ein Technikaufzeiger. Nach dem Kommando „Shido“ dreht sich der Verteidiger nach vorne zum Punktrichtertisch ( so dass er die Anzeigertische nicht mehr im Blickfeld hat) und der Angreifer geht zum zugehörigen Anzeigertisch. An diesen Tischen wird den Angreifern jeweils der nächste Angriff durch eine schriftliche und bildliche Beschreibung bekannt gegeben.

### 5.23.1 Auslosung der Angriffe:

Die Listenführer rufen die Wettkämpfer vor Kampfbeginn einzeln auf. Der Zuerstgenannte erhält einen roten Gürtel, der Zweitgenannte einen weißen Gürtel. Der Verteidiger mit dem roten Gürtel tritt an den Listenföhertisch und zieht eine Zahl. Diese Zahl wird den zwei Technikanzeigen am Mattenrand gezeigt. Diese schlagen aus einem Katalog die entsprechenden Techniknummer auf, anhand derer sie die bebilderten Angriffe anzeigen können. Der Gürtelgrad des Verteidigers bestimmt die Kategorie der Angriffe.

## 5.24 Abschnitt: „KampfregeIn „PAIRS“ „

5.24.1 Einteilung der Kategorien: Gekämpft wird in folgenden 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.

#### 5.25 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 Punktrichter. In 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.

#### 5.26 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.

## **6. Abschnitt: „KampfregeIn „KATA“ „**

**Kata jap. - (chin. Tao) =  
Grundlegende Form / Zeremonie**

Alle Kata stützen sich auf unveränderliche Prinzipien.  
Wechselspiel von

„Yin und Yang -Sanftheit und Härte“,  
Entspannung und Spannung,  
richtige Atmung und bewußte Steuerung der Energie“.

### **6.1 Es gibt Kata, die sind mehr auf einen realen Kampf orientiert, andere wiederum bilden ein**

erweitertes Ausbildungsmittel dar. Bei den Kata müssen die Bewegungsabläufe exakt ausgeführt werden, das heißt, eine Kata stellt die systematisch angeordnete Reihen der Verteidigungs / Angriffstechniken dar. Alle müssen in vorgegebener Reihenfolge ausgeführt werden.

Die Techniken der Kata sind das Ergebnis langjähriger Erfahrungen und gründlicher Überlegungen der alten Meister.

- 6.2 Ziel der Kata**
- körperliche Schulung
  - Schulung der Persönlichkeit
  - geistig-moralische Schulung

**6.3 Bei den Kata- und Formenmeisterschaften der DJJU e.V. sowie deren Landesverbände;** bemüht sich die jeweilige Jury, allen Stilrichtungen gerecht zu werden wobei der dargebotene Gesamteindruck dominierend sein sollte.

**6.4 Die Bewertungskriterien einer Kata sind;**

- Etikette: Aufstellen - Verbeugen - Abknien - Stand – Eröffnungsschritt-  
Kleider ordnen
- Verbeugen: Im Stand mit geschlossenen Fersen - nicht zu schnell - mit würdevoller Miene, den Blick nach vorn gerichtet.
- Abknien: Die Zehen sollten beim An- und Abknien aufgestellt sein.  
Die Haltung beim Stand sollte nicht verkrampft wirken.
- Eröffnungsschritt: Der Kata entsprechend beginnen und demonstrativ sichtbar  
Kleider ordnen: Beim Umdrehen zur Kleiderordnung sollte dem Yoseki der Rücken nicht zugewandt sein (leichtes Andeuten zum Umdrehen erlaubt)

- 6.5 Waffen:** **Bei einer Waffenkata sollten die Waffen**  
Dolch, Messer, Pistole. Bo (Stock) usw grundsätzlich von Yoseki aus gesehen rechts abgelegt werden-

- 6.6 Werfen:** **Den Partner nicht aus der Matte werfen.**

- 6.7 Aufstehen:** **Auf der Seite aufstehen, auf der man nach dem Wurf zum Liegen kommt.**  
Das Aufstehen sollte ohne Abstützen erfolgen.  
Nicht entgegen der Drehrichtung

- 6.8 Wurf;** **Aufstehen, auch wenn man dabei den Yoseki den Rücken zuwendet.**

- 6.9 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

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

**6.11 ERLÄUTERUNG ZUR KATA BEWERTUNG**

|               |   |   |
|---------------|---|---|
| FORM          | : | GESTALTUNG UND DURCHFÜHRUNG DES INHALTES<br>DER JEWEILIGEN KATA<br>BEWEGUNG ZWISCHEN DEN TECHNIKEN:<br>AN-UND ABGRÜßEN, KLEIDERORDNUNG,   |
| FORTBEWEGUNG, |   | RAUMAUFTEILUNG.   |
| TECHNIK       |   | UMSETZUNG DES GRUNDSATZES:<br>SIEGEN DURCH NACHGEBEN UND GRÖßTMÖGLICHE<br>WIRKSAMKEIT MIT GERINGSTEM EINSATZ,<br>D.H. ANGEMESSENER KRAFTEINSATZ,<br>GESCHWINDIGKEIT, TIMING, BEWEGUNGSRICHTUNG.<br>KORREKTE AUSFÜHRUNG DER EINZELNEN<br>TECHNIKEN MIT DER ENTSPRECHENDEN<br>BEWEGUNG VOR UND NACH DER TECHNIK.<br>VERSTÄNDNIS UND DARSTELLUNG DER<br>INHALTLICH ZUGRUNDLIEGENDEN IDEE<br>BEDEUTUNG DER JEWEILIGEN KATA. |
| HARMONIE      |   | DARSTELLUNG:<br>PRINZIP DES ZWEIKAMPFES<br>WECHSEL VON ANGRIFF UND ABWEHR,<br>AKTIVITÄT- PASSIVITÄT<br>ABSTIMMUNG / GLEICHKLANG VON UKE UND TORI.   |
| AUSDRUCK      |   | ATEM IN ÜBEREINSTIMMUNG MIT DER BEWEGUNG.<br>ANGEMESSENER WECHSEL VON SPANNUNG<br>UND ENTSPANNUNG (DYNAMISCHER ABLAUF<br>BEZÜGLICH RHYTHMUS UND GESCHWINDIGKEIT)<br>KONZENTRATION, INNERE EINSTELLUNG,<br>KAMPFGEIST, BEWUßTHEIT.   |

**6.12 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.

### 6.13 Kata- und Formen Bewertung

Bei den zu vergebenden Punkten von 1 bis 10 sind auch halbe Punkte möglich.  
Die Ergebnisse werden durch die unabhängig wertenden Jurymitglieder durch Addieren errechnet.  
Bei Punktegleichheit entscheidet die Jury.

### 6.14 Bewertungskriterien und Zeitvorgabe siehe :“6.4 und 6.10“ der Wko.

Wichtig bei Zeitvorgaben

Diese Zeiten sind als Mindest- bzw. Höchstzeiten zu verstehen. Alle Unterschreitungen bzw. Überschreitungen können mit einem Punktabzug geahndet werden.

### 6.15 Vergabe von Titeln

Kata Paare traditionell

Kata und Formen Einzel Freier Stil

Kata und Formen Paare und Gruppen Freier Stil

Kata und Formen Einzel Freier Stil mit Waffen

Kata und Formen Paare und Gruppen Freier Stil mit Waffen

Über weitere Zulassungen und Austragungsformen z.B. im Kinder- und Jugendbereich, Mannschaftsbewertungen usw. entscheiden jeweils der Ausrichter.

### 6.16 Kata traditionell

Unter den Bereich „Kata Paare traditionell“ fallen alle in Prüfungsordnung der DJJU e.V. zugelassenen Katas.  
Anzugsordnung ist der weiße Gi.

### 6.17 Kata und Formen Freier Stil

Unter den Bereich „Freier Stil“ fallen die Katas, Formen und Poomse aus anderen Budodisziplinen und Kampfkünsten mit und ohne Waffen. Diese können einzeln, paarweise oder als Gruppe dargeboten werden.

### 6.18 Startgebühren

25.-Euro Einzel

50.-Euro Paare

50.-Euro Gruppen (bis max. 6 Teilnehmer zugelassen)

### 6.19 Jury

Der jeweiligen Jury gehören langjährig erfahrene Budo-Meister an.

### 6.20 Kleiderordnung

Die Mitglieder der Jury sind wie folgt gekleidet:

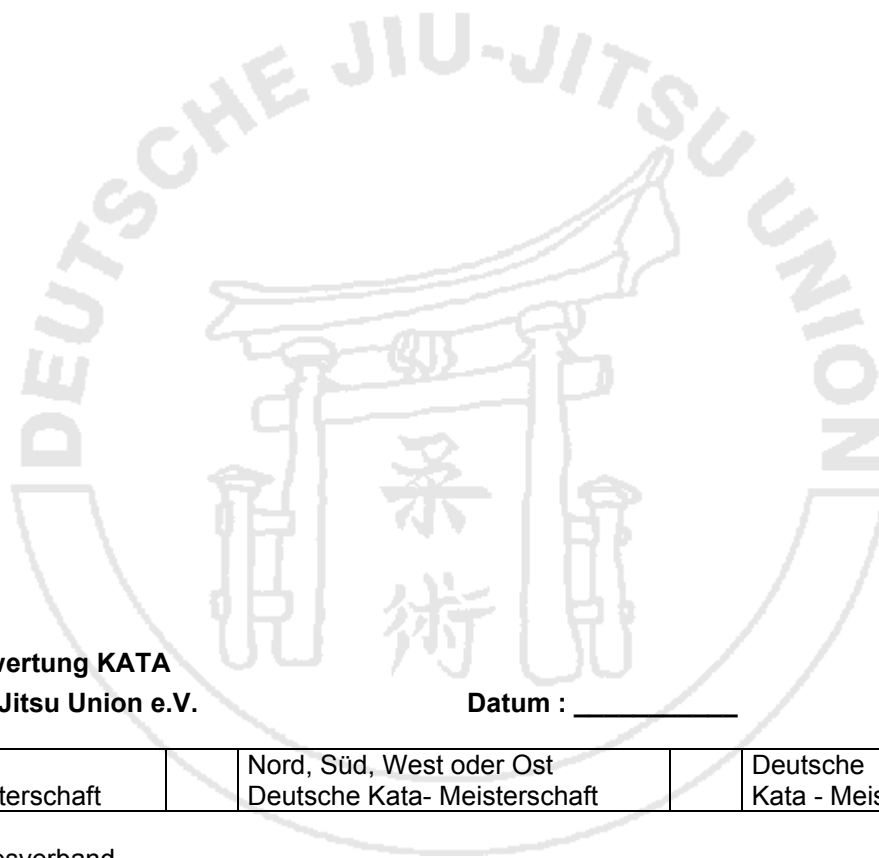
- dunkelblauer / schwarzer Blazer mit dem jeweiligen Verbandsabzeichen
- graue Hose
- weißes Hemd mit Binder

je nach Wetterlage kann ein weißes Hemd zur Hose getragen werden.

### 6.21 Wichtig!!

Zur Siegerehrung wird verlangt, dass die Teilnehmer in entsprechender Budokleidung erscheinen.

6.22 Meldelisten und Startlisten werden noch erstellt.



**6.23. Grundbewertung KATA**  
**Deutschen Jiu-Jitsu Union e.V.**

Datum : \_\_\_\_\_

|                                |  |                                  |
|--------------------------------|--|----------------------------------|
| Landes<br>Kata - Meisterschaft | Nord, Süd, West oder Ost<br>Deutsche Kata- Meisterschaft | Deutsche<br>Kata - Meisterschaft |
|--------------------------------|--|----------------------------------|

Über den Landesverband \_\_\_\_\_

Ausrichtender Verein: \_\_\_\_\_

|               | VEREIN | Bundesland |
|---------------|--------|------------|
| <b>KATA :</b> |        |            |
| <b>TORI :</b> |        |            |
| <b>UKE :</b>  |        |            |

| Anzahl<br>Kata-<br>Gruppen | Form | Technik | Harmonie | Ausdruck | Synchronität | Kreativität/<br>Musik-<br>untermalung | Gesamt<br>Punkte |
|----------------------------|------|---------|----------|----------|--------------|---------------------------------------|------------------|
|                            |      |         |          |          |              |                                       |                  |

|              |  |  |  |  |  |  |  |
|--------------|--|--|--|--|--|--|--|
| Gruppe 1     |  |  |  |  |  |  |  |
| Gruppe 2     |  |  |  |  |  |  |  |
| Gruppe 3     |  |  |  |  |  |  |  |
| Gruppe 4     |  |  |  |  |  |  |  |
| Gruppe 5     |  |  |  |  |  |  |  |
| Summe Punkte |  |  |  |  |  |  |  |
| Ergebnis     |  |  |  |  |  |  |  |

**Bewertungsrichter**

**Punktekontrolle**

| NAME | Unterschrift | Datum | NAME | Datum |
|------|--------------|-------|------|-------|
|      |              |       |      |       |
|      |              |       |      |       |
|      |              |       |      |       |

Punkte können von 1. bis 10 in ganzen oder halben Punkten vergeben werden





## **7. ANLAGE 1: „Wettkampflisten“ Kumite - Shiai**

**7.1 KAMPFLISTE „Mannschaftskämpfe“ wird überarbeitet**

**7.2 KAMPFLISTE „Einzelkampf“ wird überarbeitet**

7.2.1 Kampfliste „Einzelkampf“ - 3 TEILNEHMER wird überarbeitet

7.2.2 Kampfliste „Einzelkampf“ - 4 Teilnehmer wird überarbeitet

7.2.3 Kampfliste „Einzelkampf“ - 5 Teilnehmer wird überarbeitet

7.2.4 Kampfliste „Einzelkampf“ - 8 Teilnehmer wird überarbeitet

7.2.5 Kampfliste „Einzelkampf“ - 16 Teilnehmer wird überarbeitet

### **WIEGELISTEN**

7.2.6 WIEGELISTE „Mannschaftskämpfe“ wird überarbeitet

7.2.7 WIEGELISTE „Einzelkämpfe“ – SENIOREN wird überarbeitet

7.2.8 WIEGELISTE „Einzelkämpfe“ - JUGEND A wird überarbeitet

7.2.9 WIEGELISTE „Einzelkämpfe“ - JUGEND B wird überarbeitet

7.2.10 WIEGELISTE „Einzelkämpfe“ - JUGEND C und D wird überarbeitet

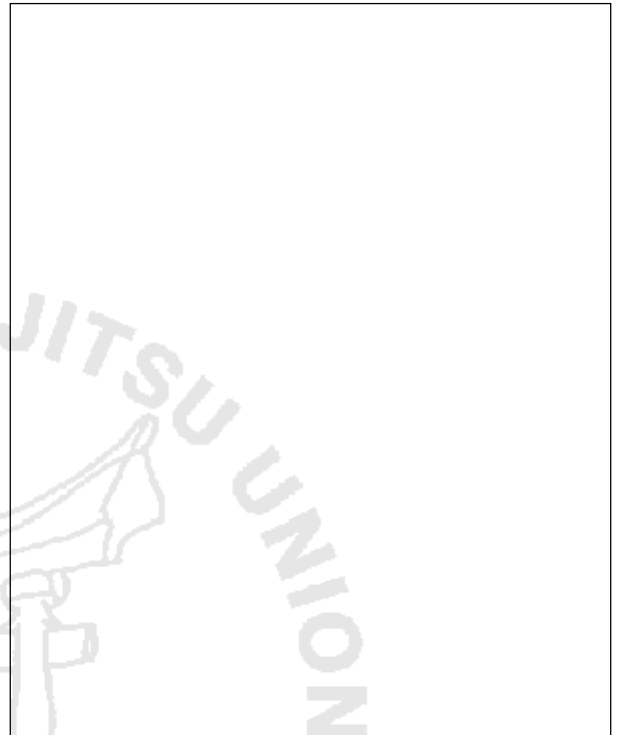
## 8. Abschnitt: „Kampfrichterzeichen“ Kumite Sihai

(wird zur Zeit erstellt)

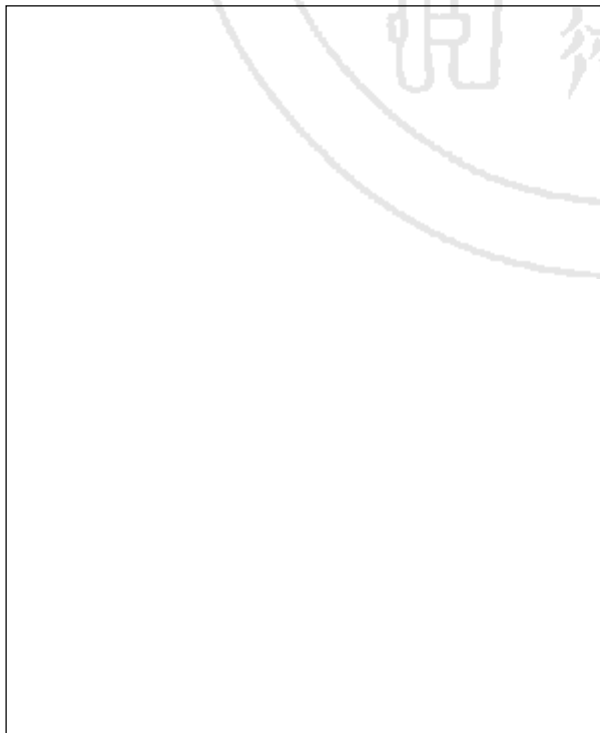
### 8.1 Nationale Kampfrichterzeichen



„Gruß zueinander“



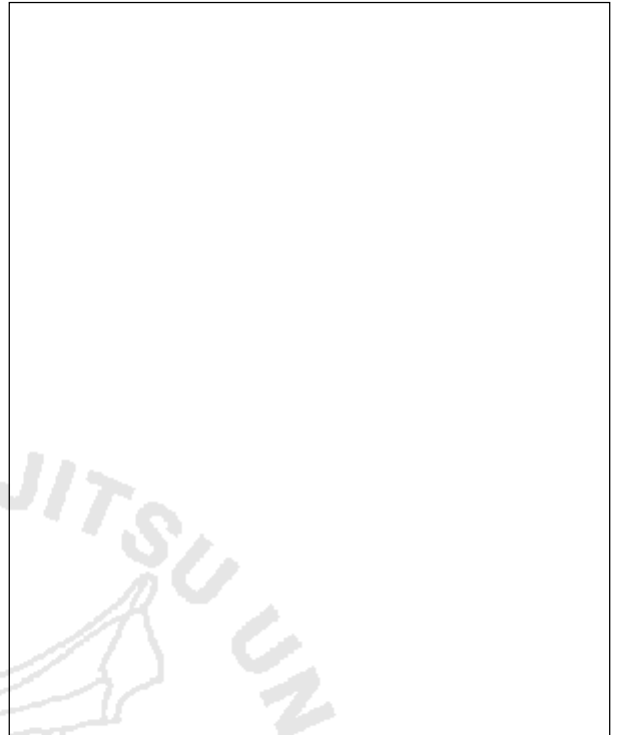
„KÄMPFT!“



„STOP!“



Verletzungszeit (Beginn und Stop)



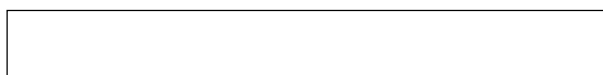
Besprechung Hauptkampfrichter

Besprechung Seitenkampfrichter



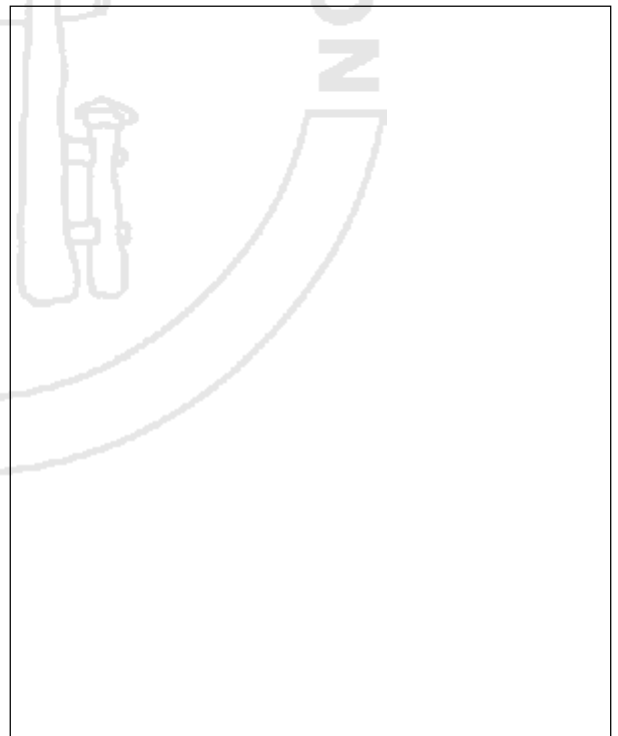
Wertung: „3 Punkte!“

Wertung: „12 Punkte!“



Keine Wertung

Keine Wertung gesehen



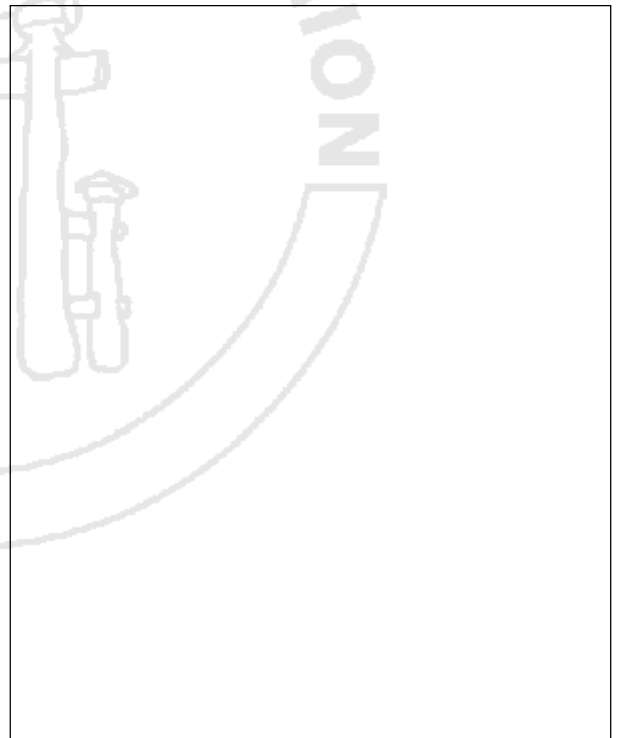
Haltegriff

Haltegriff gelöst



Wertung zurück

Verbotene Technik



Wertung außerhalb der Kampffläche

Wertung innerhalb der Kampffläche



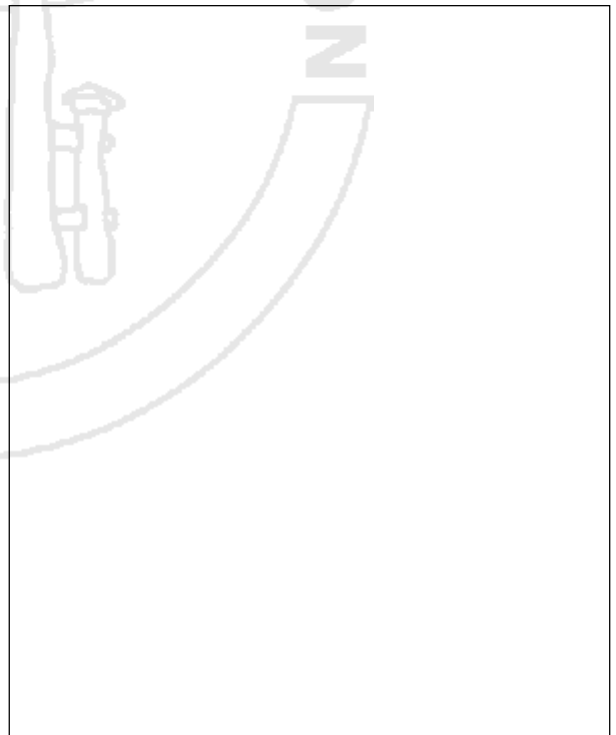
Verwarnung

Sieger „rot“ bzw. „weiß“

## 8.2 Internationale Kampfrichterzeichen



Gruß zum Kampfrichter



Gruß zueinander

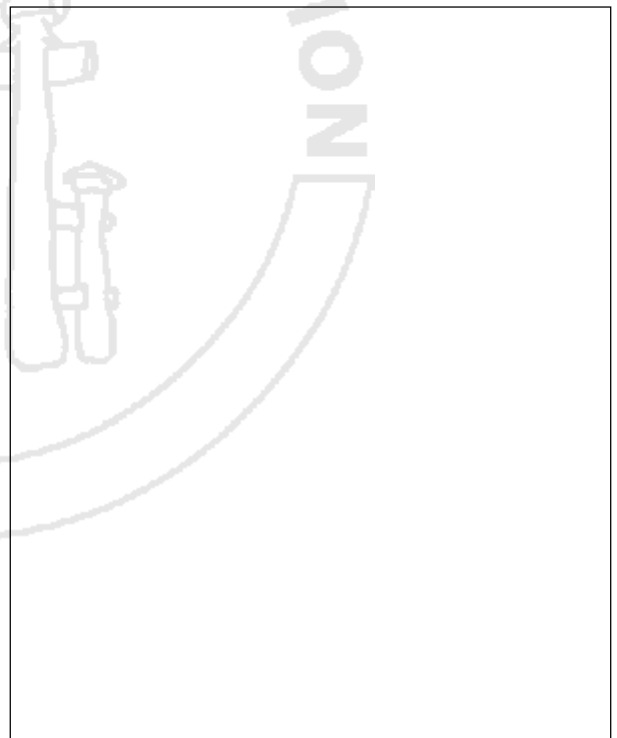


„KÄMPFT!“ („HAJIME!“)

STOP! („MATTE!“)



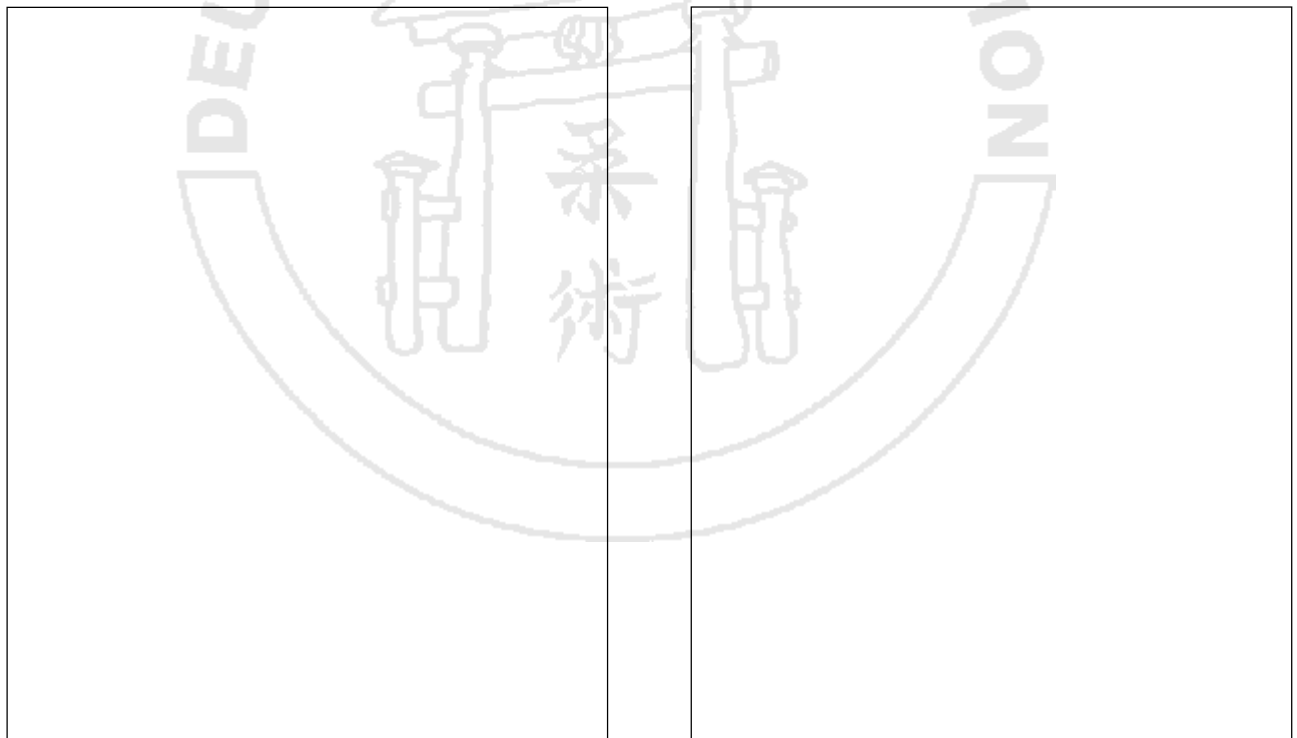
„Zeit STOP“



Besprechung mit Seitenkampfrichter

1 Punkt

2 Punkte



3 Punkte

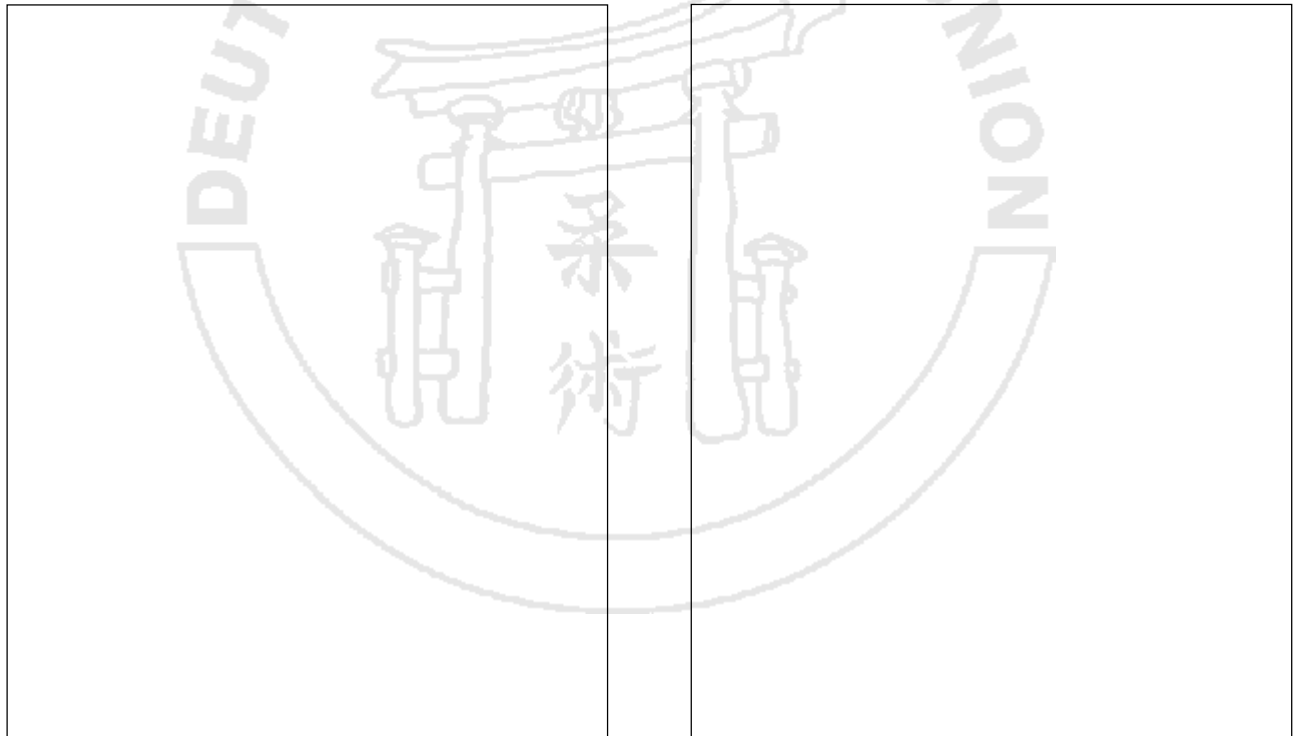
Schlag zur gleichen Zeit





Haltegriff („OSAE KOMI!“)

Haltegriff gelöst („OSAE KOMI TOKETA!“)



Keine Wertung

Sieger „rot“ bzw. „weiß“

### 8.3 Verbotene Handlungen

#### VERWARNUNGEN



harter Kontakt zum Kopf

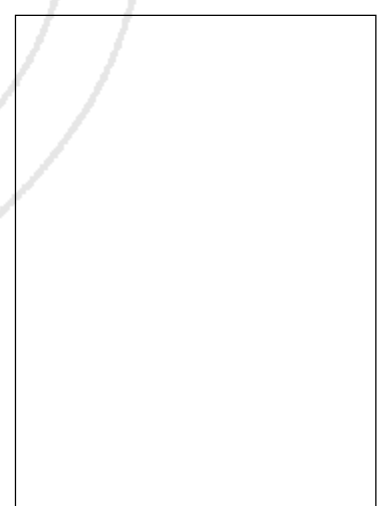
UKE aus Kampffläche gestoßen



harter Kontakt zum Kopf

für „rot“ bzw. „weiß“

Passivität



Wurf außerhalb Kampffläche

Verlassen der Kampffläche

**9. Abschnitt: „PROTOKOLL eines EINSPRUCHES“**

**EINSPRUCHSPROTOKOLL  
„Kumite Shiai“**

|                      |            |              |                        |
|----------------------|------------|--------------|------------------------|
| <u>VERANSTALTUNG</u> | <u>ORT</u> | <u>DATUM</u> | <u>WETTKAMPFLEITER</u> |
|----------------------|------------|--------------|------------------------|

## EINSPRUCH

|   |  |  |
|---|--|--|
| <b>INHALT</b><br>des<br><b>EINSPRUCHS</b> | <b>BETREUER</b><br><b>KÄMPFER</b><br><b>VEREIN</b> | <b>NAME</b><br>des<br><b>KAMPFINSPEKTORS</b> |
|---|--|--|

|  |                                     |  |
|--|-------------------------------------|--|
|  | <u>B:</u><br><u>K:</u><br><u>V:</u> |  |
|--|-------------------------------------|--|

## ENTSCHEIDUNG DER KAMPFRICHTER

|               |                   |
|---------------|-------------------|
| <b>INHALT</b> | <b>BEGRÜNDUNG</b> |
|---------------|-------------------|

|  |                       |
|--|-----------------------|
|  |                       |
|  | <i>(Unterschrift)</i> |

## ENTSCHEIDUNG DES WETTKAMPFLEITERS

|               |                   |
|---------------|-------------------|
| <b>INHALT</b> | <b>BEGRÜNDUNG</b> |
|---------------|-------------------|

|  |                       |
|--|-----------------------|
|  |                       |
|  | <i>(Unterschrift)</i> |

### **10. Abschnitt: „CHECKLISTEN zur ORGANISATION von TURNIEREN“**

*Die nachfolgenden Checklisten stellen eine erste Hilfe zur Durchführung von Turnieren dar.  
Weitere Unterstützung kann beim Bundeswettkampf-Referenten angefordert werden.*

#### **10.1 Allgemeine Übersicht über Maßnahmen und Materialien**



Turnierorganisator  
Kampfrichterteam  
Organisationsleiter/Wettkampf  
Teilnehmer  
Arzt / Sanitäter

**Element: „MATERIALIEN“**

Wiegeraum  
Waage(n)  
Listen  
Tische / Stühle

**10.3 Station 2: „KAMPFLISTENERSTELLUNG“**

**Element: „AUFGABEN“**

Übertragung und Zusammenlegung der Gewichtsklassen in die Kampflisten

**Element: „MENSCH“**

Wettkampfleiter  
Turnier-Organisator  
Kampfrichter  
Organisationsleiter/Wettkampf  
Teilnehmer  
Betreuer  
Vereinsvertreter

**Element: „MATERIALIEN“**

Wiegeraum  
Listen / Schreibzeug  
Tische / Stühle

**10.4 Station 3: „KAMPFRICHTERBESPRECHUNG“**

**Element: „AUFGABEN“**

Regelkunde  
Einteilung der Kampfspektoren  
Einteilung der Matten-Teams  
Einteilung der Hauptkampfrichter

**Element: „MENSCH“**

Wettkampfleiter  
Kampfrichterteam

Organisationsleiter/Wettkampf

**Element: „MATERIALIEN“**

Raum  
Regeln  
Schreibzeug

**10.5 Station 4: „TURNIER“**

**Element: „AUFGABEN“**

Durchführung der Wettkämpfe

**Element: „MENSCH“**

Wettkampfleiter  
Kampfrichterteam  
Organisationsleiter/Wettkampf  
Teilnehmer  
Betreuer  
Arzt / Sanitäter  
Läufer

**Element: „MATERIALIEN“**

Sporthalle  
Matten  
Tische / Stühle  
Kampftafeln / Tischuhren / Schreibzeug  
Schutzausrüstungen  
medizinische Materialien  
Krankenwagen  
Krankenhaus

**10.6 Station 5: „SIEGEREHRUNG“**

**Element: „AUFGABEN“**

Ehrungen vornehmen  
begleitende Ansage  
Sonderpreise vergeben

**Element: „MENSCH“**

Gäste  
Plazierte

**Element: „MATERIALIEN“**

ausgewertete Kampflisten  
Urkunden  
Medaillen  
Sonderpreise  
Siegerpodest

### **10.7 Station 6: „ABSCHLUSS“**

#### **Element: „AUFGABEN“**

Schlußreden und Danksagungen  
Terminansage  
Hinweise auf nachfolgende Feiern  
Abbauhilfe

#### **Element: „MENSCH“**

Redner  
Teilnehmer  
Helfer  
Wettkampfleitung  
Organisator  
Kampfrichter  
Organisationsleiter/Wettkampf

#### **Element: „MATERIALIEN“**

Transportmöglichkeiten