



Wettkampf-reglement Ju-Jitsu

Gültig ab 1. Juni 2004

I. Allgemeines	2
1. Geltungsbereich	2
2. Zuständigkeit	2
3. Bewilligung	2
4. Teilnehmer	3
5. Kleidung der Wettkämpfer und Ausrüstung	3
6. Mattenfelder	4
7. Sanitätsdienst	4
8. Kampfrichter	4
9. Coaches	4
10. Kampfsystem	4
11. Eintragung im Ausweis	5
II. Kampfrichterwesen	5
12. Ausbildung zum Kampfrichter	5
13. Wiederholungs- und Weiterbildungskurse für Kampfrichter	5
14. Entzug und Verfall der Anerkennung als Kampfrichter	6
15. Kleidung und Benehmen der Kampfrichter	6
16. Kampfrichter-Obmann	6
III. Duo-System	7
17. Allgemeines	7
18. Material	7
19. Kategorien	7
20. Stoffumfang	8
21. Bewertungskriterien	8
22. Ablauf eines Kampfes	8
23. Wertungssystem	9
24. Nichtantreten oder Aufgeben eines Paares	9
IV. Fighting-System	9
25. Allgemeines	9
26. Material	10
27. Gewichtsklassen	10
28. Einsatz der Kampfrichter	10
29. Ablauf eines Kampfes	10
30. Anwendung von „Hajime“, „Matte“, „Sonomama“ und „Yoshi“	11
31. Wertungen	12
32. Strafen	12
33. Entscheidung des Kampfes	13
34. Nichtantreten oder Aufgabe eines Kämpfers	14
35. Verletzungen und Krankheit	14

V. Schlussbestimmungen	14
36. Vorgehen bei Änderungen der internationalen Regeln	14
37. Verfahren bei Unklarheiten	15
38. Inkraftsetzung	15
Anhang 1 : Kampfrichterzeichen	16
Anhang 2: Angriff im Duo System	18

I. ALLGEMEINES

1. Geltungsbereich

Dieses Reglement enthält die massgeblichen Bestimmungen für die offiziellen Wettkämpfe im Ju-Jitsu im Rahmen des SJV

Die verwendeten Personenbezeichnungen beziehen sich jeweils sinngemäss auf Frauen und Männer, auch wenn der Einfachheit halber nur die männliche Form verwendet wird.

2. Zuständigkeit

Für das Wettkampfwesen Ju-Jitsu ist die Abteilung Spitzensport im Departement Ju-Jitsu zuständig. Es besteht mindestens aus dem Abteilungschef (welcher vom Departementschef Ju-Jitsu bestimmt wird) und welcher die Abteilung nach aussen vertritt. Er bestimmt einen Verantwortlichen für Turniere und Meisterschaften, einen Kampfrichterobmann, und bei Bedarf weitere Personen für definierte Aufgaben. Er legt die Pflichtenhefte für die einzelnen Mitarbeiter in der Abteilung Spitzensport fest.

Die Abteilung Spitzensport kann eine Nationalmannschaft im Duo- und im Fighting-System bilden; die entsprechenden Selektionskriterien werden in einer Weisung des Departements Ju-Jitsu festgehalten, welche auch die Bestimmungen für die Vertretung der Schweiz an internationalen Meisterschaften enthält.

3. Bewilligung

Alle regionalen, nationalen und internationalen Turniere, welche in der Schweiz stattfinden, müssen durch die Abteilung Spitzensport bewilligt werden. Die Abteilung Spitzensport stellt ein entsprechendes Anmeldeformular zur Verfügung und erlässt nähere Weisungen. Ihm sind auch innert spätestens zehn Tagen nach Abschluss des Anlasses die Ranglisten und Meldungen über besondere Ereignisse mitzuteilen.

Die Abteilung kann im Namen des SJV Meisterschaften und Turniere ausschreiben. Es kann einem Kantonal- oder Regionalverband die Durchführung von regionalen Turnieren und Meisterschaften gestatten.

Die Ausschreibungen der bewilligten Turniere bzw. Meisterschaften, sowie die entsprechenden Resultatlisten können auf Wunsch des Organisators im Mitteilungsorgan des SJV veröffentlicht werden. Die Publikationskosten gehen zu Lasten des Organisators.

Turniere zwischen einzelnen Clubs/Schulen des SJV, welche keine regionale Bedeutung erreichen, benötigen keine Bewilligung durch den SJV. Es ist jedoch nicht gestattet, diese als «SJV-Turniere» etc. zu bezeichnen. Die Vorschriften dieses Reglements über die Organisation und Durchführung sollen nach Möglichkeit dennoch eingehalten werden.

4. Teilnehmer

Die Teilnehmer an einem Wettkampfanlass sind selbst für eine gute körperliche Verfassung sowie für einen ausreichenden Versicherungsschutz verantwortlich. Jegliche Haftung und Verantwortung seitens des SJV oder des Organisators ist ausgeschlossen.

Die Wettkämpfer haben sich im Sinn und Geist des Budo und gemäss dem Leitbild des Ju-Jitsu des SJV zu verhalten.

Doping ist verboten, wobei auf die jeweilige aktuelle Doping-Liste des SOV verwiesen wird. Es können Kontrollen durchgeführt werden.

Alle Teilnehmer müssen vom SJV oder von einem Mitgliedsverband der JJIF gültig lizenziert sein, sofern der entsprechende Verband eine Lizenz- und Jahresmarkenpflicht vorsieht. Die Ausweise sind bei der Einschreibung vor dem Wettkampf zu kontrollieren und die Starterlaubnis darf nur gewährt werden, wenn alle Bedingungen erfüllt sind oder allenfalls genügend glaubhaft gemacht wird, dass der ordnungsgemässe Ausweis beim entsprechenden Verband in Bearbeitung ist und nachgereicht werden kann. Macht ein Wettkämpfer über den Verbleib seines fehlenden Ausweises falsche Angaben, so werden seine Kämpfe des betreffenden Anlasses als verloren gewertet.

Bei nationalen Titeltämpfen werden nur die Inhaber eines SJV-Ausweises mit gültiger Jahresmarke für die Rangierung der Meisterschaft gewertet.

5. Kleidung der Wettkämpfer und Ausrüstung

Die Wettkämpfer tragen saubere, weisse traditionelle Ju-Jitsu-Gi, sowie einen weissen bzw. roten Kampfgrütel. Die Jacke muss genügend lang sein, dass sie die Hüften bedeckt und mit dem Gurt über die Taille zusammengebunden werden kann. Die Ärmel müssen so lose sitzen, dass sie gut gefasst werden können und müssen den Unterarm, nicht aber das Handgelenk, decken. Wettkämpferinnen müssen unter dem Gi ein weisses T-Shirt tragen, was männlichen Wettkämpfern nicht gestattet ist.

Die Finger- und Zehennägel der Wettkämpfer müssen kurz geschnitten sein. Es ist nicht erlaubt irgendwelche Gegenstände oder Schmuckstücke zu tragen, die zu Verletzungen führen könnten. Brillenträger tragen Kontaktlinsen auf eigene Verantwortung.

6. Mattenfelder

Das Mattenfeld für den Wettkampf besteht aus Tatami und setzt sich zusammen aus der Kampffläche von acht auf acht Metern, der umlaufenden besonders gekennzeichneten Warnfläche von einem Meter, sowie einer weiteren Sicherheitszone von mindestens einem Meter. Diese Masse sind auch bei nebeneinander liegenden Mattenfeldern einzuhalten. Bei regionalen Turnieren oder Meisterschaften kann die Abteilung Spitzensport eine Kampffläche von lediglich sechs auf sechs Meter gestatten, sofern es die Platzverhältnisse nicht anders zulassen. Vom Erfordernis der Warn- und Sicherheitsfläche kann nicht abgewichen werden.

Es sollten entsprechend der Anzahl der Kategorien und gemeldeten Wettkämpfer genügend Kampffelder zur Verfügung stehen, dass der Anlass nicht länger als sechs Stunden dauert. Den Wettkämpfern ist eine genügende Aufwärmfläche zur Verfügung zu stellen.

7. Sanitätsdienst

Der Organisator ist für einen kompetenten Sanitätsdienst verantwortlich.

8. Kampfrichter

Für die vom SJV bewilligten Wettkämpfe müssen SJV- oder JJIF-Kampfrichter eingesetzt werden. Es ist jedoch gestattet, Kampfrichter-Kandidaten einzusetzen, welche am fraglichen Anlass die praktische Prüfung absolvieren und das theoretische Kampfrichterexamen bereits bestanden haben. In diesem Fall muss der Kampfrichter-Obmann die Aufsicht führen. Bei regionalen Turnieren oder Meisterschaften können geeignete Leiter 3 oder ehemalige bzw. noch aktive Mitglieder des Nationalkaders als Kampfrichter beigezogen werden. Dabei muss ein JJIF-Kampfrichter die Aufsicht führen.

Für den Einsatz der Kampfrichter gilt das Spesenreglement des SJV, sofern nicht im Einzelfall etwas anderes vereinbart wird. Die entsprechenden Kosten sind vom Organisator zu tragen. Die Kampfrichter sollen nicht aus dem gleichen Club/Schule stammen, wie eines der Paare bzw. einer der Kämpfer.

9. Coaches

Pro Paar / Kämpfer ist während der Kampfdauer ein Coach an der Kampffläche zulässig. Verhält sich der Coach nicht korrekt, kann ihn der Mattenrichter auf die Tribüne verweisen. Im Wiederholungsfall hat der Coach auf Beschluss der Kampfrichter eines Mattenfeldes die Wettkampfstätte zu verlassen.

10. Kampfsystem

Das Kampfsystem und eine allfällige Änderung in der Einteilung der Kategorien wird jeweils vom Organisator in Absprache mit dem Abteilung Spitzensport festgelegt. Dabei ist der Anzahl der gemeldeten Wettkämpfern Rechnung zu tragen.

Ein Wettkämpfer hat zwischen zwei aufeinanderfolgenden Einsätzen Anrecht auf eine Pause von max. 10 Minuten.

11. Eintragung im Ausweis

Die Teilnahme an bewilligten Wettkämpfen und eine allfällige Rangierung wird im Ausweis unter der Rubrik «Wettkämpfe» eingetragen. Für die Visierung von im Namen des SJV ausgetragenen Meisterschaften und Turnieren ist der Departementschef Ju-Jitsu oder sein Vertreter zuständig; bei den übrigen Anlässen der Kampfrichterobmann oder ein von ihm bestimmter Kampfrichter.

Bei der Teilnahme an internationalen Wettkämpfen gelten die Bestimmungen des entsprechenden Organisators.

II. KAMPFRICHTERWESEN

12. Ausbildung zum Kampfrichter

Die Abteilung Spitzensport organisiert bei Bedarf und genügend Interessenten Ausbildungskurse zum nationalen Kampfrichter im Duo-System und im Fighting-System. An diesen kann teilnehmen, wer mindestens 18 Jahre alt ist, mindestens den 1. Kyu Ju-Jitsu trägt, und über einen guten Budo-Leumund verfügt.

Der Kampfrichterkurs wird mit einer Prüfung abgeschlossen. Diese umfasst einen schriftlichen und einen praktischen Teil, welche beide bestanden werden müssen. Die Prüfungskommission besteht aus dem Kampfrichter-Obmann und einem vom Abteilung Spitzensport bezeichneten JJIF-Kampfrichter.

Bei Bestehen der Prüfung wird die Anerkennung als nationaler Kampfrichter für das entsprechende Wettkampfsystem im Verbands-Ausweis eingetragen. Die Abteilungsleitung kann ein Diplom ausstellen.

Ein verkürzter Ausbildungsweg kann von der Abteilungsleitung ausnahmsweise für aktive oder ehemalige Mitglieder der Nationalmannschaft vorgesehen werden. Auf das Bestehen einer Prüfung kann nicht verzichtet werden.

Für die Ausbildung und Anerkennung als JJIF-Kampfrichter ist die JJIF zuständig. Ein Kandidat benötigt die Zustimmung des Kampfrichterobmanns für die Anmeldung.

13. Wiederholungs- und Weiterbildungskurse für Kampfrichter

Ein nationaler Kampfrichter muss alle drei Jahre mindestens einen durch die Abteilung Spitzensport organisierten Weiterbildungskurs besuchen und an einem nationalen Wettkampf als Kampfrichter teilnehmen.

Die Wiederholungs- und Weiterbildungspflicht der JJIF-Kampfrichter richtet sich nach den Bestimmungen der JJIF.

14. Entzug und Verfall der Anerkennung als Kampfrichter

Einem nationalen Kampfrichter kann vom Abteilung Spitzensport die Anerkennung entzogen werden, wenn er der Weiterbildungs- und Wiederholungspflicht nicht nachkommt und den Einsatz als Kampfrichter an nationalen Wettkämpfen entgegen einem entsprechenden schriftlichen Aufgebot des Kampfrichter-Obmannes ohne genügende Begründung nicht Folge leistet. Ihm ist vorgängig Gelegenheit zu Stellungnahme zu geben und er muss die Möglichkeit haben, noch einen Kurs besuchen zu können bzw. an einem nationalen Wettkampf eingesetzt zu werden, um den Anforderungen wieder zu genügen.

Die Kampfrichterlizenz erlischt bei einem Austritt aus dem SJV automatisch.

Bei Unregelmässigkeiten, bei fachlichem Ungenügen, sowie bei Nichtbeachtung von Reglementen des SJV oder der JJIF kann einem Kampfrichter die Anerkennung wieder entzogen werden. Die Zuständigkeit und das Verfahren richten sich nach den Vorschriften über das Sanktionsverfahren.

15. Kleidung und Benehmen der Kampfrichter

Im Winter tragen die nationalen Kampfrichter graue Hosen und Socken, ein weisses Hemd, eine blaue Krawatte, sowie einen blauen Blazer mit angeheftetem SJV-Emblem auf der linken Seite. Im Sommer wird ein kurzärmeliges Hemd getragen und der Blazer weggelassen.

Die Kampfrichter müssen sich gegenüber den Wettkämpfern, dem SJV und seinen Organen, wie auch dem Publikum gegenüber korrekt und unparteiisch verhalten. Die Kritik anderer Kampfrichterleistungen während der Dauer des Wettkampfanlasses ist nicht zulässig.

Der Einsatz als Kampfrichter ist mit der Mitwirkung als Wettkämpfer unvereinbar.

16. Kampfrichter-Obmann

Der Kampfrichter-Obmann muss JJIF-Kampfrichter sein. Er ist innerhalb der Abteilung Ausbildung für die Aus- und Weiterbildung der nationalen Kampfrichter verantwortlich. Er koordiniert den Einsatz der Kampfrichter an nationalen und internationalen Turnieren und Meisterschaften.

Der Kampfrichter-Obmann oder ein von ihm dazu bestimmter Kampfrichter hat die Kontrolle über die Anwendung des Wettkampfgreglements an nationalen Meisterschaften und Turnieren.

Er bestimmt nach Rücksprache mit den anwesenden Kampfrichtern in allen Fällen, die nicht durch die Wettkampfgregeln abgedeckt sind. Er verfasst nach nationalen Meisterschaften und

Turnieren einen kurzen Bericht zuhanden des Departements Ju-Jitsu und ist für die Einleitung eines allfälligen Disziplinarverfahrens zuständig.

III. DUO-SYSTEM

17. Allgemeines

Im Duo-System werden die eingeübten Verteidigungstechniken eines Wettkämpfers gegen vorgeschriebene Angriffe gezeigt. Die Angriffe sind in vier Gruppen zu je fünf Angriffen (Kontaktangriffe mit den Händen, Kontaktangriffen mit den ganzen Armen, Schläge und Tritte, Angriffe mit Messer und Stock) aufgeteilt.

Die Art und Weise der Verteidigung ist den Paaren freigestellt, ebenso die Verteilung oder der Wechsel der Rollen als Uke und Tori, sowie die jeweilige Fussstellung. Beim jeweils ersten Angriff einer Serie muss der Uke links vom Mattenrichter stehen, danach kann der Angriff von rechts oder von links aus erfolgen. Uke darf vor dem eigentlichen Angriff das Gleichgewicht von Tori mittels einer Schocktechnik brechen.

Die Bewertung der Darbietungen erfolgt nach Abschluss jeder Serie durch fünf Kampfrichter. Sie halten auf das Kommando "Hantei" des Mattenrichters, welcher den Kampf innerhalb der Kampffläche leitet und für den Ablauf verantwortlich ist, die Wertungstafeln hoch. Die höchste und die tiefste Bewertung werden gestrichen und das Sekretariat notiert die drei zählenden Noten. Gewonnen hat das Paar, welches nach Abschluss des Kampfes das höhere Total aufweist.

18. Material

Der Organisator eines Wettkampfes sorgt für genügend rote und weisse Wettkampfgürtel, Wertungs- und Anzeigetafeln, Wettkampfprotokolle, Sekretariatstische, Kampfrichterstühle Stühle für die Coaches. Das Sekretariat besteht pro Kampffeld aus mindestens zwei Personen. Die Kämpfer dürfen nur ein Gummimesser und einen gepolsterten Stock verwenden.

19. Kategorien

Die teilnehmenden Paare können ohne Einschränkungen des Geschlechtes, Gewichtes, Alters oder Grades zusammengesetzt werden. Eine Unterteilung in Kategorien kann vom Organisator vorgenommen werden und wird in der Ausschreibung bekannt gegeben. Für die Zuordnung in eine Kategorie bei unterschiedlicher Gradierung eines Wettkampfpaares ist jeweils der höhere Grad massgebend; dieselbe Regelung gilt betreffend des Alters. Der Organisator kann bei zu wenigen teilnehmenden Paaren Änderungen in der Kategorieeinteilung vornehmen.

Folgende drei Grundkategorien werden aufgrund des Geschlechtes unterschieden: Männer / Frauen / Mixed.

Für die nationalen Meisterschaften können in folgenden Kategorien Schweizermeister-Titel erworben werden:

Kategorie Elite / Kategorie U18 (unter 18 Jahren) / Kategorie U14 (unter 14 Jahren). Die Alterskategorie dauert bis zum Ende des Kalenderjahres, in welchem der entsprechende Geburtstag liegt. In diesem Jahr ist auch bereits ein (Doppel-) Start in der nächst älteren Kategorie möglich.

Für regionale und nationale Turniere, sowie für regionale Meisterschaften kann die Abteilung Spitzensport eine andere Einteilung der Kategorien bewilligen. Nachfolgend eine mögliche Unterteilung, diese wird in der Ausschreibung bekannt gegeben: Kategorie Köhner (ab 1. Kyu) / Kategorie Fortgeschrittene (3. + 2. Kyu) / Kategorie Einsteiger (bis 4. Kyu)

20. Stoffumfang

Die Paare der Kategorie Elite bereiten sämtliche Techniken des Duo-Systems vor. Sie zeigen pro Serie jeweils drei Angriffe.

Die Paare der Kategorie U18 bereiten die Techniken der ersten drei Serien vor. Sie zeigen drei pro Serie jeweils drei Angriffe.

Die Paare der Kategorie U14 bereiten die ersten drei Techniken der ersten drei Serien vor. Sie zeigen pro Serie jeweils drei Angriffe.

Die vorzuführenden Techniken werden unmittelbar vor dem entsprechenden Kampf ausgelöst oder allenfalls vom Mattenrichter bestimmt. Beide Wettkampfpaare zeigen jeweils die gleichen Angriffstechniken, nur in einer anderen Reihenfolge.

21. Bewertungskriterien

Es gelten folgende 6 Hauptkriterien: Haltung, Effektivität, Schnelligkeit, Kontrolle, kraftvolle Angriffe und Realität. Die Angriffe müssen bei Serie A und B abgeschlossen sein, bevor eine Verteidigungsaktion erfolgt (Hände geschlossen)

Die Verteidigungstechniken und die Ausführung sollen jeweils dem Gradniveau und der Kategorie angepasst sein (Z.B. keine Hebel- und Würgetechniken in der Kategorie U14). Dem Angriff und dem ersten Teil der Abwehr wird erhöhtes Gewicht beigemessen.

22. Ablauf eines Kampfes

Das bei der Auslösung zuerst gezogene Paar (Paar 1) trägt den roten Kampfgürtel und stellt sich rechts vom Mattenrichter zum Grüssen auf. Das Paar mit dem weissen Kampfgürtel (Paar 2) stellt sich im Abstand von rund zwei Metern gegenüber auf. Auf das Kommando des Mattenrichters wird zuerst der Mattenrichter, anschliessend das gegnerische Paar angegrusst. Das Paar 2 verlässt die Matte, und der Uke des Paares 1 begibt sich an seine Stelle (somit auf die linke Seite vom Mattenrichter aus gesehen). Der Kampf beginnt, indem der Mattenrichter die erste der zu zeigenden Techniken aus der Serie A mit genannter Zahl und Handzeichen bekannt gibt.

Nach Abschluss der Serie A des Paares 1 knien diese beiden Wettkämpfer ab und es erfolgt die Bewertung. Daraufhin verlässt das Paar 1 die Kampffläche und begibt sich auf die

Sicherheitsfläche. Das Paar 2 demonstriert ebenfalls die Serie A, wird bewertet, und zeigt die Serie B. Nach der erneuten Bewertung zeigt das Paar 1 die Serie B und anschliessend, nach der Bewertung, die dritte, etc.

Nach dem Demonstrieren der letzten Serie des letzten Paares ist der Kampf beendet. Die beiden Wettkampfpaaire stellen sich auf Anweisung des Mattenrichters zum Abgrüssen analog dem Angrüssen gegeneinander auf. Der Mattenrichter erkundigt sich beim Sekretariat nach dem Sieger und gibt diesen durch Handerheben und Nennung der Farbe des Kampfgrutes bekannt. Ist der Kampf nach dem Punktstand ausgeglichen („Hikiwake“), beginnt er mit neu ausgelosten Angriffen wieder von vorne, bis ein Paar eine Serie für sich entscheiden kann. Nach der Bekanntgabe des Siegers kommandiert der Mattenrichter das Abgrüssen in umgekehrter Reihenfolge wie das Angrüssen.

23. Wertungssystem

Die Kampfrichter in der Jury geben ihre Wertung unabhängig und sofort nach dem Kommando des Mattenrichters ab. Die höchste Wertung ist 10 und die tiefste ist 0, wobei nur ganze Zahlen verwendet werden. Der Organisator kann - in Absprache mit dem Turnierverantwortlichen - ein anderes in der JJIF angewendetes Bewertungssystem einsetzen. Die Kampfrichter sind frühzeitig zu informieren.

Die Bewertung hat immer pro Paar vergleichend zu erfolgen. **Der Mattenrichter zeigt der Jury vor der Wertungsabgabe am Ende einer Serie an, wenn ein falscher Angriff vorgeführt wurde. Er kann in gleicher Weise anzeigen, wenn der Angriff nicht korrekt erfolgte.**

24. Nichtantreten oder Aufgeben eines Paares

Mit der Entscheidung «Fusen-gachi» (Sieg durch Nichterscheinen des Gegners) durch den Mattenrichter wird der Sieg dem Paar erteilt, dessen Gegner nicht zum Kampf antritt.

Die Entscheidung «Kiken-gachi» (Sieg durch Aufgabe eines Gegners) durch den Mattenrichter bedeutet den Sieg für das Paar, dessen Gegner sich während des Kampfes zurückzieht. Einem Rückzug gleichgestellt ist dabei auch ein Verletzungsunterbruch während eines Kampfes und eines Paares von total mehr als fünf Minuten.

IV. FIGHTING-SYSTEM

25. Allgemeines

Im Fighting-System treten zwei Wettkämpfer gegeneinander an, um sich im sportlichen Wettkampf mit den angepassten Mitteln des Ju-Jitsu zu messen. Der Ablauf eines Kampfes besteht aus drei Teilen:

Teil 1: Schläge, Stösse und Fusstritte

Teil 2: Würfe, Techniken vom Stand zum Boden, Hebel und Würger

Teil 3: Bodentechniken, Hebel und Würger

Die Kampfzeit beträgt zwei Runden zu je zwei Minuten mit einer Kampfpause von einer Minute.

26. Material

Der Organisator eines Wettkampfes sorgt für genügend rote und weisse Wettkampfgürtel, Wertungs- und Anzeigetafeln, Wettkampfprotokolle, Sekretariatstische, Kampfrichterstühle, Stoppuhren, sowie rote und weisse Kampfrichter-Manschetten. Das Sekretariat besteht pro Kampffeld aus mindestens vier Personen (Zeitnahme, Wettkampfprotokoll, Tischrichter, Bedienung der Anzeigetafel), wobei mindestens eine Person ein lizenziertes Kampfrichter sein muss.

Die Wettkämpfer müssen leichte, kurze weisse Handschütze (der rote Kämpfer kann rote Handschütze tragen), weiche Fuss- / Schienbeinschoner und die Männer zusätzlich einen Tiefschutz tragen. Das Tragen von Mundschutz, Brustschutz für Frauen, und Kopfschutz ist erlaubt. Sofern diese sichtbar sind, haben sie weiss oder in der Farbe des Kampfgürtes zu sein.

27. Gewichtsklassen

Die Teilnehmer im Fighting-System werden in folgende Gewichtsklassen eingeteilt:

Frauen:	bis 55kg / bis 62kg / bis 70kg / über 70kg
Männer:	bis 62kg / bis 69kg / bis 77kg / bis 85kg / bis 94kg / über 94kg

Bei weniger als drei teilnehmenden Kämpfern in einer Kategorie wird diese mit der nächst höheren zusammengelegt. Eine Zusammenlegung von Frauen- und Männerkategorien ist nicht zulässig.

Für regionale Turniere und Meisterschaften kann die Abteilung Spitzensport eine andere Einteilung der Kategorien bewilligen. Eine Zusammenlegung von Frauen- und Männerkategorien ist aber in keinem Fall zulässig.

28. Einsatz der Kampfrichter

Der Kampf wird durch den Mattenrichter auf der Kampffläche geleitet. Dieser ist für den Ablauf verantwortlich. Ihm assistieren zwei Seitenrichter, je am gegenüberliegenden äusseren Rand der Kampffläche, von wo aus sie den Kampf jederzeit so gut wie möglich mitverfolgen können.

29. Ablauf eines Kampfes

Die Wettkämpfer stehen sich in der Mitte des Kampffeldes mit rund zwei Metern Abstand gegenüber, wobei der Kämpfer mit dem roten Wettkampfgürtel rechts vom Mattenrichter steht. Auf das Zeichen des Mattenrichters werden zuerst der Mattenrichter und die Seitenrichter, anschliessend der Gegner gegrüsst.

Der Kampf beginnt mit dem Kommando «Hajime» des Mattenrichters mit dem Teil 1. Sobald ein Halten des Gegners zu Stande kommt, beginnt übergangslos Teil 2. Schläge und Fusstritte sind nicht mehr erlaubt, ausser wenn sie noch gleichzeitig mit dem Greifen ausgeführt werden. Wenn einer der Kämpfer zu Boden gebracht oder geworfen wurde, beginnt Teil 3. Beim verlieren des Kontaktes im teil 2 oder 3 beginnt der Kampf auf Kommando des Mattenrichters aufs Neue mit Teil 1. Dies ist auch der Fall, wenn sich ein Kämpfer auf den Gegner stürzt ohne eine Technik auszuführen und/oder sich dabei selbst gefährdet („Mubobe“); ebenso wird in diesem Fall eine technische Strafe gegeben.

Der Aufenthalt in der Warnzone ist nur während maximal fünf aufeinanderfolgenden Sekunden gestattet. Würfe müssen in der Kampffläche angesetzt werden, jedoch darf der Gegner in die Warn- oder Sicherheitszone geworfen werden, solange kein Verletzungsrisiko besteht.

Der Kampfrichter beendet den Kampf mit „Matte. Er gibt den Sieger bekannt und kommandiert das Abgrüssen in umgekehrter Reihenfolge wie das Angrüssen.

30. Anwendung von „Hajime“, „Matte“, „Sonomama“ und „Yoshi“

Das Kommando „Hajime“ wird vom Mattenrichter zum Beginn des Kampfes verwendet, wie auch zum Neuanfang mit dem ersten Teil nach einem Unterbruch durch „Matte.

Der Mattenrichter ruft „Matte, um den Kampf zu unterbrechen, wenn:

- einer oder beide Kämpfer die Kampffläche verlassen
- einer oder beide Kämpfer eine verbotene Aktion ausführen
- einer oder beide Kämpfer sich verletzen
- einer Kämpfer infolge eines Hebels oder Würgers nicht mehr zum Abklopfen in der Lage ist
- die Zeit für Osae-komi vorüber ist
- im zweiten oder im dritten Teil der Kontakt zwischen den Kämpfern verloren geht
- er es für nötig befindet, insbesondere um die Gi ordnen zu lassen oder um eine Wertung abzugeben
- es ein Seitenrichter für nötig befindet und dies mit einem Klatschen der Hände oder einem Pfiff anzeigt
- der Kampf beendet ist.

Mit dem Kommando „Sonomama“ des Mattenrichters wird der Kampf kurzzeitig unterbrochen und die Kämpfer dürfen sich sofort nicht mehr bewegen wenn:

- gegen einen oder beide Kämpfer eine Verwarnung für Passivität ausgesprochen wird
- gegen einen oder beide Kämpfer eine Strafe ausgesprochen wird
- es der Mattenrichter für nötig befindet

Nach „Sonomama“ fahren die Kämpfer in derselben Situation fort, als das Kommando ausgesprochen wurde. Der Kampf wird durch das Kommando „Yoshi“ gestartet.

31. Wertungen

Die Wertungen müssen für ihre Geltung durch die Mehrheit der drei Kampfrichter angezeigt werden. Wenn jeder Kampfrichter eine andere Wertung gibt, gilt die mittlere Wertung. Bei einer Anzeige nur durch zwei Kampfrichter, gilt die tiefere dieser beiden Anzeigen. Die Wertungspunkte werden durch das Sekretariat laufend notiert.

In Teil 1 können folgende Wertungen gegeben werden:

- ungeblockter Faustschlag oder Fusstritt mit guter Kontrolle und Gleichgewicht (2 Punkte, Ippon)
- eilweise geblockter Faustschlag oder Fusstritt (1 Punkt, Wazaari)

In Teil 2 sind folgende Wertungen möglich:

- Würge- oder Hebeltechnik, welche dem Gegner das Abklopfen verunmöglicht und zu einem Kampfunterbruch durch den Mattenrichter führt (2 Punkte, Ippon)
- gelungener Wurf oder perfektes zu Boden Bringen (2 Punkte, Ippon)
- Würge- oder Hebeltechnik mit Abklopfen (2 Punkte, Ippon)
- nicht sauber ausgeführter Wurf oder nicht perfektes zu Boden Bringen (1 Punkt, Wazaari)

In Teil 3 können folgende Wertungen erzielt werden:

- Würge- oder Hebeltechnik, welche dem Gegner das Abklopfen verunmöglichen und zu einem Kampfunterbruch durch den Mattenrichter führt (3 Punkte, Ippon)
- Würge-, Hebel- oder Festhaltetechnik mit Abklopfen (3 Punkte, Ippon)
- Effektive Kontrolle, welche vom Mattenrichter mit «Osae-komi» angezeigt wird, während 10 Sekunden (1 Punkt, Wazaari) oder während 20 Sekunden (2 Punkte, Ippon). Die entsprechende Zeit läuft für die Dauer der Kontrolle weiter, auch wenn die Kampfzeit abgelaufen ist.

32. Strafen

Die Strafen müssen durch die Mehrheit der Kampfrichter gegeben werden.

„Leicht verbotene Handlungen“ werden mit „Shido“ bestraft, wofür dem Gegner jeweils ein Punkt gutgeschrieben wird. Zu diesen Handlungen zählen:

- Passivität
- „Mubobe, d.h. wenn sich ein Kämpfer auf den Gegner stürzt ohne eine Technik auszuführen und/oder sich dabei selbst gefährdet.
- Verlassen der Kampffläche mit beiden Füßen

- absichtliche Ausführung von Tritt- und Schlagtechniken, obwohl der zweite Teil begonnen hat
- Aktionen nach dem Kommando „Matte“
- Schläge und Tritte gegen die Beine oder gegen den auf dem Boden liegenden Gegner
- Finger- und Zehenhebel, Nierenschere, Würgen mit blossen Händen, Kniehebel

Eine verbotene Handlung" wird mit „Chui“ bestraft, wofür der Gegner jeweils zwei Punkte erhält:

- Tritte, Schläge oder Stösse, welche den Gegner hart treffen (**bzw. U14 und U18 überhaupt mit Kontakt treffen**)
- absichtliches Stossen oder Werfen des Gegners aus der Warnzone
- Missachtung der Instruktionen und Kommandos des Mattenrichters
- ungebührliche Rufe, Bemerkungen oder Gesten zum Gegner oder zu den Kampfrichtern
- Unkontrollierte Aktion
- gerade Tritte und Schläge zum Kopf des Gegners
- **Ansetzen von Hebel und Würgern in der Kategorie U14**

Beim Vorliegen einer "verbotenen Handlung" und einer "leicht verbotenen Handlung" werden ein "Keikoku" gegeben und dem Gegner drei Punkte gutgeschrieben. Bei zwei "verbotenen Handlungen" ist der Kampf verloren ("Hansoko-make") und dem Gewinner werden total 14 Punkte gutgeschrieben.

Unter „schwer verbotene Handlungen“ werden folgende Aktionen verstanden:

- Verhalten, welches den Gegner verletzen könnte
- aus einer Würge- oder Hebeltechnik den Gegner zu werfen oder zu Boden zu bringen, inklusive den Versuch dazu
- Hebel an Genick oder Wirbelsäule
- **nicht die Bewegungsrichtung gehende Knie- und Fusshebel**

Diese Handlungen führen zum sofortigen Verlust des Kampfes durch „Hansoko-make“ und der Gegner erhält total 14 Punkte. Begeht ein Kämpfer im Verlauf eines Turniers oder einer Meisterschaft zwei „schwer verbotene Handlungen“, wird er vom Anlass ausgeschlossen. Erhält ein Kämpfer auf Grund von Fehlern seines Gegners drei Punkte, gilt dies automatisch als Ippon und wird in demjenigen Teil gewertet, in welchem die letzte Strafe vergeben wurde. Diese Strafe wird nicht angezeigt, sondern entsteht durch Addition am Kampfrichtertisch.

33. Entscheidung des Kampfes

Der Kampf wird vor Ablauf der Kampfzeit beendet, wenn einer der beiden Kämpfer in jedem Teil mindestens einen Ippon (Wertung mit zwei oder drei Punkten) erzielt hat. Ebenso ist der Kampf vorzeitig entschieden, wenn ein Kämpfer nach Beendigung der ersten Halbzeit bereits mindestens 14 Punkte mehr als sein Gegner hat.

Wenn ein Kampf über die volle Zeit geht, wird nach Ablauf der Kampfzeit derjenige Kämpfer zum Sieger erklärt, der die meisten Wertungspunkte erzielt hat. Bei Punktgleichheit hat derjenige Kämpfer gewonnen, welcher mehr Ippon verbuchen konnte; bei abermaligem Gleichstand haben die Kämpfer eine Verlängerung von zwei Minuten zu bestreiten.

34. Nichtantreten oder Aufgabe eines Kämpfers

Mit der Entscheidung „Fusen-gachi“ (Sieg durch Nichterscheinen des Gegners) durch den Mattenrichter wird der Sieg mit 14 Punkten dem Kämpfer erteilt, dessen Gegner trotz dreimaligen Aufrufens innerhalb von drei Minuten nicht zum Kampf antritt.

Die Entscheidung „Kiken-gachi“ (Sieg durch Aufgabe eines Gegners) durch den Mattenrichter bedeutet den Sieg mit 14 Punkten für den Kämpfer (bzw. eine allenfalls höhere erreichte Differenz in der Punktzahl), dessen Gegner sich während des Kampfes zurückzieht.

35. Verletzungen und Krankheit

Wenn der Kampf im Falle der Verletzung eines Kämpfers unterbrochen wird, können die Kampfrichter dem verletzten Kämpfer eine Pause von maximal fünf Minuten pro Kampf zur Pflege einräumen. Wird diese Zeit überschritten, entscheiden die Kampfrichter über den Sieg in diesem Kampf nach folgenden Kriterien:

1. Ist die Schuld an der Verletzung dem verletzten Kämpfer zuzuschreiben, verliert dieser den Kampf und der Gegner erhält 14 Punkte für den Kampf.
2. Liegt die Schuld an der Verletzung beim anderen Kämpfer, verliert dieser den Kampf und der Verletzte erhält total 14 Punkte.
3. Wenn die Schuld an der Verletzung nicht feststellbar ist, gewinnt der unverletzte Kämpfer mit 14 Punkten.

Wenn ein Kämpfer während eines Anlasses krank wird und nicht mehr zum Kämpfen in der Lage ist, verliert er den anstehenden bzw. aktuellen Kampf und der Gegner erhält 14 Punkte. Im Falle einer Verletzung oder von Krankheit entscheidet der Sanitätsverantwortliche, ob der fragliche Kämpfer die übrigen Kämpfe bestreiten kann oder vom restlichen Turnier ausgeschlossen wird.

V. SCHLUSSBESTIMMUNGEN

36. Vorgehen bei Änderungen der internationalen Regeln

Im Falle einer Änderung der Regeln durch die JJIF entscheidet die Abteilung Spitzensport darüber, ob bereits die neuen internationalen Regeln, oder noch die Bestimmungen des vorliegenden Reglements zur Anwendung kommen. Sie hat diesen Entscheid dem

entsprechenden Organisator bekanntzugeben, welcher für die frühzeitige Weiterleitung an die Wettkämpfer und allenfalls einen Vermerk in der Ausschreibung besorgt ist.

Die Abteilung Spitzensport prüft die Übernahme von neuen internationalen Regelungen und stellt gegebenenfalls dem Vorstand SJV über den Departementschef Ju-Jitsu innert nützlicher Frist einen entsprechenden Antrag auf Änderung des Reglements.

37. Verfahren bei Unklarheiten

Über alle in diesem Reglement nicht vorhergesehenen oder unklaren Situationen entscheidet die Abteilung Spitzensport, sofern nicht die Kompetenz des Kampfrichter-Obmannes betreffend der Kampfregeln gegeben ist.

Während Turnieren und Meisterschaften unterliegen Situationen, welche nicht durch die Wettkampfregeln (inklusive der analogen Anwendungen der Vorschriften der JJIF) abgedeckt werden können, der abschliessenden Entscheidung des Mattenrichters und der Jury, welche nach kurzer Beratung gemeinsam eine endgültige Entscheidung fällen.

38. Inkraftsetzung

Dieses Reglement wurde durch den Vorstand des SJV am 13. April 1999 genehmigt (mit den Änderungen vom 1. Oktober 2002 und 1. Januar 2004) und tritt auf den 1. Juni 2004 in Kraft. Es ersetzt sämtliche bisherigen Reglemente, welche den Wettkampf im Ju-Jitsu betreffen.

Für den Vorstand:

Der Präsident:

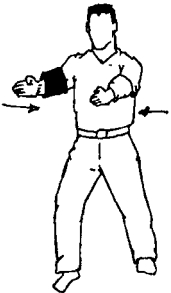



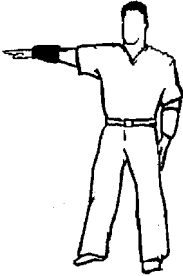







Gerard Benone

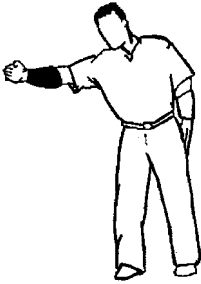

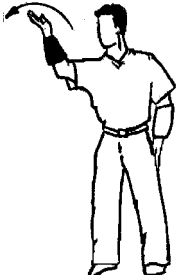



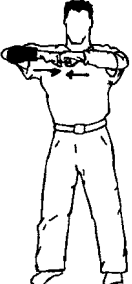

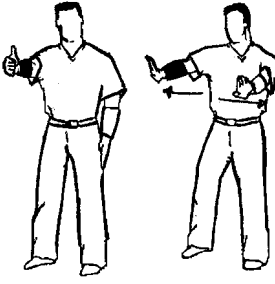




Der Sportdirektor Ju-Jitsu

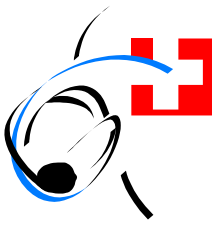
Gerry Tscherter



Anhang 1 : Kampfrichterzeichen

 <p>Hajime</p>	 <p>Matte</p>	 <p>Ippon</p>
 <p>Ippon 3 Punkte</p>	 <p>Wazaari</p>	 <p>Annulation</p>
 <p>Passivität</p>	 <p>unkontrollierte Technik</p>	 <p>Mubobe</p>
 <p>Gerader Schlag zum Kopf</p>	 <p>zu harter Kontakt</p>	 <p>Griff und Schlag</p>

 <p>Verlassen der Warnfläche (Zeichen des Seitenrichters)</p>	 <p>Hinausstossen</p>	 <p>Wurf von der Warn- in die Sicherheitsfläche</p>	
 <p>ungebührliche Rufe, Gesten, Bemerkungen</p>	 <p>Osae-komi</p>	 <p>Toketa</p>	
 <p>gleichzeitige Aktion (Aiuchi)</p>	 <p>Gi richten</p>	 <p>Pause zwischen den Runden</p>	
 <p>„Ich habe nichts gesehen“</p>	 <p>Hikiwake</p>	 <p>Full Ippon (Zeichen des Tischrichters)</p>	 <p>Gewinner</p>



Anhang 2: Angriff im Duo System

Serie A



Uke ergreift mit beiden Händen den rechten Arm Toris. Eine Hand (linke oder rechte) ergreift das Handgelenk, die andere den Unterarm.

Idee: Ziehen, Stossen oder Fixieren von Toris rechtem Arm.



Mit der rechten Hand ins rechte Revers von Tori fassen

Idee: Stossen, Ziehen, am Revers fixieren um zuschlagen zu können.



Hände umschliessen den Hals von vorne.

Idee: Fixieren, Stossen



Der Angriff erfolgt auf Ukes rechter Seite.

Die Hände umschliessen den Hals.

Uke kann Tori in die richtige Position bewegen oder Tori dreht sich selbständig.

Idee: Fixieren, Stossen



Der Angriff erfolgt auf Toris linker Seite.

Der Stoff wird auf Achselhöhe ergriffen mit der rechten Hand ergriffen. Griffart ist egal.

Uke kann Tori in die richtige Position bewegen oder Tori dreht sich selbständig.

Idee: Fixieren, Stossen, Ziehen

Serie B



Uke umklammert Tori von vorne unter den Armen. Der Griff muss geschlossen werden. Der Kopf von Uke kommt dabei auf Toris rechter Schulter zu liegen und schaut nach links. Tori hält seine Arme vor dem Angriff in einer natürlichen Haltung.



Uke umklammert Tori von der Seite über den Armen. Der Griff muss geschlossen werden. Der Kopf von Uke kommt dabei auf Toris rechter Schulter zu liegen und schaut nach rechts. Tori hält seine Arme vor dem Angriff in einer natürlichen Haltung.



Uke macht mit dem rechten Arm einen seitlichen Schwitzkasten. Er kann eine vorbereitende Schocktechnik ausführen. Der Griff muss geschlossen werden.



Uke macht mit den linken Arm einen Schwitzkasten von vorne. Er kann eine vorbereitende Schocktechnik ausführen. Der Griff muss geschlossen werden.



Uke macht mit dem rechten Arm einen Hadaka Jime. Der Griff muss geschlossen werden. Er kann eine vorbereitende Schocktechnik ausführen. Uke kann Tori in die richtige Position bewegen oder Tori dreht sich selbständig.

Serie C



Jodan Tsuki
Ziel: Gesicht



Chudan Tsuki
Ziel: Solar Plexus, Magen



Shuto Uchi
Ziel: Seitlicher Hals



Mae Geri
Ziel: Solar Plexus, Magen



Mawashi Geri
Ziel: Solar Plexus, Magen
Tori kann links einen Schritt zurückweichen und sich leicht nach links abdrehen.

Serie D



Messerstich von oben.
Ziel: Linke Halsbeuge



Gerader Messerstich von vorne
Ziel: Bauch



Verkehrter seitlicher oder diagonal von oben nach unten
geführter Messerstich
Ziel: Rechte Halsbeuge oder seitlicher Hals.



Gerader Stocks Schlag von oben.
Ziel: Kopf



Seitlich oder diagonal von oben nach unten geführter
Stockschlag.
Ziel: Linke Schläfe von Tori.