

# **JJIF FIGHTING SYSTEM**

## **ABSCHNITT 1 DAS FIGHTING SYSTEM**

Das JJIF Fighting System ist in 3 Abschnitte gegliedert:

Abschnitt 1: Schläge und Tritte

Abschnitt 2: Würfe, Hebel- und Würgetechniken

Abschnitt 3: Boden-, Hebel- und Würgetechniken

Die Kampfzeit ist in 2 Runden zu 2 Minuten geteilt, mit 1 Minute Pause.

## **ABSCHNITT 2 GEWICHTSKLASSEN**

Weiblich:	0 - 55 kg	Männlich:	0 - 62 kg
	55 - 62 kg		62 - 69 kg
	62 - 70 kg		69 - 77 kg
	70 + kg		77 - 85 kg
			85 - 94 kg
			94 + kg

## **ABSCHNITT 3 KAMPFFLÄCHE UND ORGANISATION**

- a. Die Kampffläche für jeden Kampf beträgt 8 x 8 Meter plus 1 Meter Warnfläche plus 1 Meter Sicherheitsfläche.  
Die gesamte Wettkampffläche beträgt also 12 x 12 Meter.
- b. Die gesamte Fläche hat aus Jiu-Jitsu/Judomatten zu bestehen. Die Warnfläche muss eine andere Farbe als die Kampffläche haben.
- c. Die Wettkampfororganisation muss: Stoppuhren, Gürteln (1 roten und 1 weißen pro Kampffläche), Kampfrichterarmbänder, Listen und Verwaltungspapier, Erste Hilfe (Sanitäter), Arzt, Anzeigetafeln und einen Platz für die Kampfrichter und die technische Kommission zur Verfügung stellen.
- d. Die Tischbesetzung setzt sich aus mindestens 4 Personen zusammen, inklusive mindestens eines qualifizierten Kampfrichters.  
Es dürfen 2 Tischkampfrichter im Finale sein, wenn das die Zahl der Kampfrichter erlaubt und wenn dies bei allen Finali des Turniers möglich ist.

## **ABSCHNITT 4 WETTKAMPFKLEIDUNG**

Die Wettkämpfer sollen weiße Jiu-Jitsu-Gis von guter Qualität tragen, welche gereinigt und in gutem Zustand sind. Die Wettkämpfer müssen weiße oder rote Gürtel tragen.

Der Gi soll folgendermaßen sein:

- a. Die Jacke soll lange genug sein, um die Hüften zu bedecken und mit einem Gürtel um die Taille gebunden zu werden.
- b. Die Ärmel müssen für das Greifen locker genug sein und lange genug, um die Hälfte des Unterarms, aber nicht das Handgelenk zu bedecken.
- c. Die Hose soll locker sein und so lange, dass sie das halbe Schienbein bedeckt.
- d. Der Gürtel soll eng genug gebunden sein, um die Jacke nicht zu verlieren und lange genug, um zwei mal um den Körper geschlungen zu werden und etwa 15 cm beiderseits des Knotens herabzuhängen.
- e. Weibliche Wettkämpferinnen müssen ein weißes T-Shirt unter dem Gi tragen. Männer dürfen keine T-Shirts unter dem Gi tragen.
- f. Die Wettkämpfer sind verpflichtet, weiche, kurze und leichte Handschützer zu tragen und es ist ihnen erlaubt, weiche Schienbeinschützer, Suspensorium und Zahnschutz zu verwenden. Weibliche Wettkämpferinnen dürfen einen Brustschutz tragen.

## **ABSCHNITT 5      PERSÖNLICHE ANFORDERUNGEN**

Die Kämpfer müssen kurze Finger- und Zehennägel haben und es ist ihnen nicht erlaubt, irgend etwas zu tragen, was den Gegner verletzen oder ihn in Gefahr bringen könnte.

Kämpfer, die Brillen benötigen, dürfen auf eigenes Risiko Kontaktlinsen tragen.

## **ABSCHNITT 6      POSITION AM BEGINN UND AM ENDE DES KAMPFES**

- a. Die Wettkämpfer stehen einander in der Mitte der Kampffläche mit etwa 2 Meter Abstand gegenüber.
- b. Am Beginn des Kampfes erfolgt erst eine Verbeugung zum Mattenkampfrichter und dann zueinander.
- c. Am Ende des Kampfes erfolgt erst eine Verbeugung zueinander und dann zum Mattenkampfrichter.

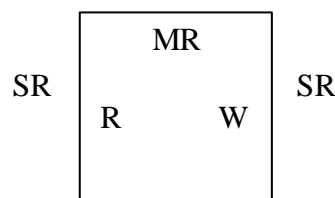
## **ABSCHNITT 7**      **ABLAUF DER KÄMPFE**

- a. Der Kampf beginnt im Abschnitt 1 und die Kämpfer stehen sich mit 2 Meter Abstand gegenüber.
- b. Sobald ein Kontakt zwischen den Kämpfern erfolgt (durch Halten des Gegners) hat der Abschnitt 2 begonnen. Nur in diesem Augenblick sind gleichzeitig Schläge/Tritte und das Greifen (durch den gleichen Athleten oder beide) erlaubt. Nachdem der Abschnitt 2 begonnen hat ist das nicht länger erlaubt.
- c. Nun kämpfen die Wettkämpfer in Abschnitt 2.
- d. Sobald einer der Kämpfer mit einer erlaubten Technik zu Boden gebracht oder geworfen wird, setzt der Kampf in Abschnitt 3 fort.
- e. Geht der Kontakt in Abschnitt 2 oder in Abschnitt 3 verloren, so setzen die Wettkämpfer in Abschnitt 1 fort.
- f. Wenn der Wettkämpfer im Abschnitt 1 den Gegner ohne einer technischen Aktion angreift, oder wenn er/sie sich selbst gefährdet (Mobobe =Eigengefährdung), so wird eine technische Strafe gegeben und der Kampf im Abschnitt 1 fortgesetzt.
- g. Den Kämpfern ist es für sehr kurze Zeit (etwa 5 Sekunden) erlaubt auf der Warnfläche zu kämpfen.
- h. Würfe welche auf der Kampffläche begonnen wurden sind sogar erlaubt, wenn der Gegner auf die Warnfläche und/oder Sicherheitsfläche geworfen wird, vorausgesetzt dass der Wurf kein Verletzungsrisiko für den Gegner darstellt.

## **ABSCHNITT 8**      **KAMPFRICHTER**

Der Kampf soll von einem Mattenkampfrichter (MR) und zwei Seitenrichtern (SR) geführt werden. MR und SR sollen von anderen Nationen als die Kämpfer sein. Die zwei SR sollen ebenfalls von verschiedenen Nationen sein.

MR = Mattenkampfrichter  
SR = Seitenkampfrichter  
R = Roter Gürtel (Kämpfer)  
W = Weißer Gürtel (Kämpfer)



## **ABSCHNITT 9**      **POSITION UND FUNKTION DES MATTENKAMPFRICHTERS**

Der Mattenkampfrichter steht auf der Kampffläche und hat die Verantwortung für die Führung des Kampfes.

## **ABSCHNITT 10      POSITION UND FUNKTION DER SEITENKAMPFRICHTER**

Die Seitenkampfrichter assistieren dem Mattenkampfrichter und sind außerhalb der Kampffläche postiert. Sie müssen sich selbst entlang einer Seite der Kampffläche plazieren, von wo aus sie den Verlauf des Kampfes am besten verfolgen können.

## **ABSCHNITT 11      ANWENDUNG VON WERTUNGEN UND STRAFEN**

- a. Wertungen und Strafen müssen durch die Mehrheit der Kampfrichter angezeigt werden, also von mindestens zwei Kampfrichtern.
- b. Wenn die drei Kampfrichter Wertungen in unterschiedlicher Höhe anzeigen, so gibt die dazwischenliegende Wertung den Ausschlag.
- c. Wenn einer der Kampfrichter eine Aktion nicht sieht, so gilt die niedrigere der zwei verbleibenden Wertungen.

## **ABSCHNITT 12      ANWENDUNG VON "HAJIME" UND "MATTE"**

- a. Der MR beginnt den Kampf mit der Ansage "Hajime".
- b. Der MR stoppt den Kampf kurzfristig mit der Ansage "Matte" in folgenden Fällen:
  1. wenn einer oder beide Kämpfer sich außerhalb der Kampffläche befinden,
  2. wenn einer oder beide Kämpfer eine verbotene Handlung setzen,
  3. wenn einer oder beide Kämpfer verletzt sind oder erkranken,
  4. in allen Situationen, in denen es der MR notwendig findet (z. B. um den Gi zu richten oder um die Kampfrichtertätigkeit weiterzugeben),
  5. in jedem Fall, wenn einer der SR es notwendig findet und er/sie deshalb in die Hände klatscht,
  6. immer wenn der Kontakt entweder in Abschnitt 2 oder in Abschnitt 3 verloren geht,
  7. um den Kampf während einer Würgetechnik oder eines Hebel abubrechen, wenn der Kämpfer dies nicht selbst tun kann; in so einem Fall müssen dem anderen Kämpfer 2 oder 3 Punkte gegeben werden (Siehe Abschnitt 13),
  8. wenn die Zeit für einen Osae-komi (Festhalter) abgelaufen ist.
- c. Jedesmal wenn der Kampfrichter "Matte" ansagt, stoppt die Zeit.

## **ABSCHNITT 13      PUNKTE**

Die Punkte werden durch die Listenführung jeder Mattenfläche dokumentiert.

a. Die folgenden Punkte können in Abschnitt 1 vergeben werden:  
(Schläge und Tritte)

1. Ein ungeblockter Schlag oder Tritt in gutem Gleichgewicht und Kontrolle 2 Punkte
2. Ein teilweise geblockter Schlag oder Tritt 1 Punkt

b. Die folgenden Punkte können in Abschnitt 2 vergeben werden:  
(Würfe, erlaubte - zu Boden bringende Techniken, Hebel und Würgegriffe)

1. Ein perfekter Wurf 2 Punkte
2. Eine perfekte, erlaubte zu bodenbringende Technik (z. B. Beinfeger) 2 Punkte
3. Eine Würgetechnik mit Abklopfen 2 Punkte
4. Eine Hebeltechnik mit Abklopfen 2 Punkte
5. Ein nicht perfekter Wurf 1 Punkt
6. Eine nicht perfekte, erlaubte, zu bodenbringende Technik (z. B. Beinfeger) 1 Punkt

c. Die folgenden Punkte können in Abschnitt 3 vergeben werden:  
(Bodentechniken, Hebel und Würgetechniken)

1. Eine Festhaltetechnik (angezeigt als Osae-Komi) über 20 Sekunden 2 Punkte  
(Der Gegner kann sich nicht befreien)  
  
Ein Festhaltetechnik über 10 Sekunden 1 Punkt
2. Eine Würgetechnik mit Abklopfen 3 Punkte
3. Ein Hebel mit Abklopfen 3 Punkte

d. Eine Festhaltetechnik, welche in der Kampfzeit begonnen wurde, darf bis zu ihrem Ende fortgesetzt werden (sogar nach Beendigung der Kampfzeit, z. B. 2 Minuten).

e. Die Trefferzone des Körpers reicht vom Ende des Halses bis zur Gürtellinie.

f. Alle Würgetechniken sind erlaubt mit Ausnahme von Würgetechniken mit der Hand.

g. Eine Handlung ist technisch gültig, wenn der Kämpfer Techniken in gutem Gleichgewicht und mit einer kontrollierten Kombination zeigt, bevor er in den nächsten Abschnitt geht.

## **ABSCHNITT 14      REGELUNG DES KAMPFENDES**

- a. Ein Kämpfer gewinnt einen Kampf vor Ende der Kampfzeit, wenn er korrekte 2 oder 3 Punkte Techniken in jedem der 3 Abschnitte ausführt.
- b. Wenn mehr als 14 Punkte Unterschied zwischen den Kämpfern, vor dem Ende der ersten Runde sind, ist der Kampf beendet.
- c. Der Kämpfer, welcher die meisten Punkte am Ende des Kampfes hat gewinnt diesen.
- d. Wenn die Kämpfer gleich viele Punkte am Ende des Kampfes haben, gewinnt derjenige, welcher mehr 2 oder 3 Punkte Techniken ausgeführt hat.

- e. Wenn beides gleich ist, die Zahl der Gesamtpunkte und der 2 und 3 Punkt Techniken, wird 2 Minuten nachgekämpft, bis der Kampf entschieden ist, dieser Vorgang darf wiederholt werden.

## **ABSCHNITT 15      ANWENDUNG VON "SONOMAMA" UND "JOSHI"**

"Sonomama" soll verwendet werden, wenn der Mattenkampfrichter die Kämpfer kurzzeitig unterbrechen muss.

- a. Um einen oder beiden Kämpfern wegen Passivität zu verwarnen,
- b. Um einen Kämpfer eine technische Strafe zu geben,
- c. jederzeit, wenn es der Kampfrichter notwendig findet.

Nach "Sonomama" setzen die Kämpfer genau in der gleichen Position fort, in welcher der Kampfrichter "Sonomama" angesagt hat.

Um wieder neu zu beginnen soll der MR "Joshi" ansagen.

## **ABSCHNITT 16      LEICHTE VERBOTENE HANDLUNGEN (Shido)**

- a. Wenn einer oder beide Kämpfer Passivität zeigen oder geringe technisch verbotene Handlungen begehen.
- b. Das vorsätzliche Verlassen der Warnfläche mit dem ganzen Körper (beiden Füßen).
- c. Das absichtliche Treten oder Schlagen nach Beginn des Abschnitt 2, wenn einer der beiden Kämpfer bereits gefasst hat.
- d. Das Setzen einer Aktion nach der Ansage von "Matte".
- e. Das Schlagen oder Treten auf die Beine.
- f. Das Schlagen oder Treten des Gegners, wenn er am Boden liegt.
- g. Das Ausführen von Finger- oder Zehenhebel.
- h. Das Ausführen einer Nierenschere.

## **ABSCHNITT 17      VERBOTENE HANDLUNGEN (Chui)**

- a. Das zweite Mal, wenn ein Kämpfer eine leichte verbotene Handlung begeht.
- b. Bei harten Attacken wie Treten, Stoßen, Schlagen, den Körper des Gegners hart Treffen.
- c. Bei vorsätzlichem Werfen und/oder Stoßen des Gegners außerhalb der Warnfläche.



Aufgebende 0 Punkte und der Gewinner bekommt 14 Punkte oder den bereits erreichten Punktestand, wenn er höher als 14 Punkte ist.

- c. Wenn der Arzt einen Kämpfer für kampfunfähig erklärt, so gilt das für den Rest des Wettkampfes.

## **ABSCHNITT 21      VERLETZUNG, KRANKHEIT, UNFALL**

- a. Wenn ein Kampf auf Grund einer Verletzung von einem oder beiden Kämpfern unterbrochen wird, dürfen der MR und die SR dem/den verletzten Kämpfer(n) ein Maximum von 5 Minuten zur Erholung erlauben (die gesamte Erholungszeit in jedem Kampf liegt bei 5 Minuten).
- b. Die Entscheidung über Sieg oder Niederlage wird vom MR und den beiden SR im Falle von Verletzung, Krankheit oder Unfall nach folgenden Gesichtspunkten getroffen:
  - c. Verletzung:
    - 1. Wenn die Ursache der Verletzung dem Verletzten zugesprochen wird, verliert der Verletzte den Kampf mit 0 Punkten und der Gegner erhält 14 Punkte.
    - 2. Wenn die Ursache der Verletzung dem Unverletzten zugesprochen wird, verliert der Unverletzte den Kampf mit 0 Punkten und der Gegner erhält 14 Punkte oder den bereits erreichten Punktestand, wenn er höher als 14 Punkte ist.
    - 3. Wenn es unmöglich ist die Ursache der Verletzung einem der Kämpfer zuzusprechen, so gewinnt der Unverletzte den Kampf mit dem Punktestand, den er/sie bereits erreicht hat und der verletzte Kämpfer verliert mit 0 Punkten.
    - 4. Dem Arzt (medizinische Hilfe) obliegt die Entscheidung, ob der verletzte Kämpfer fortsetzen darf oder nicht.

- d. Krankheit:

Allgemein, wenn ein Kämpfer während des Wettkampfes erkrankt und unfähig ist weiterzukämpfen, verliert er/sie den Kampf mit 0 Punkten und der Gegner bekommt 14 Punkte oder den bereits erreichten Punktestand, wenn er höher als 14 Punkte ist.

## **ABSCHNITT 22      MANNSCHAFTSWETTKÄMPFE**

Mannschaftswettkämpfe sind möglich und es gelten die gleichen Regeln, wie für Einzelwettkämpfe.

## **ABSCHNITT 23      RESERVEN BEI MANNSCHAFTSWETTKÄMPFEN**

- a. Reserven dürfen verletzte oder erkrankte Wettkämpfer ersetzen.

- b. Die Reserven müssen in der gleichen Gewichtsklasse oder in einer niedrigeren Gewichtsklasse als der zu ersetzende Kämpfer sein.
- c. Reserven dürfen keinen disqualifizierten Kämpfer ersetzen.
- d. Reserven müssen zur gleichen Zeit gemeldet und gewogen werden, wie reguläre Wettkämpfer.

## **ABSCHNITT 24      NICHT VON DEN REGELN ABGEDECKTE SITUATIONEN**

Von diesen Regeln nicht abgedeckte Situationen, sollten von den Kampfrichtern des Kampfes behandelt werden, welche sodann gemeinsam entscheiden.

# **JJIF DUO SYSTEM**

## **ABSCHNITT 1      DAS DUOSYSTEM**

Das JJIF Duosystem zielt darauf ab Verteidigungen eines Wettkämpfers gegen eine Anzahl von vorgegebenen Angriffen eines Wettkämpfers des gleichen Teams vorzuzeigen. Die Angriffe sind in 4 Gruppen zu je 5 Angriffen unterteilt. Die Verteidigung obliegt ganz dem Ermessen des Verteidigers.

## **ABSCHNITT 2      ZUSAMMENSETZUNG**

Die Paare können ohne Einschränkung hinsichtlich Gewicht, Alter oder Graduierung gebildet werden. Es ist auch möglich Tori und Uke jederzeit während des Wettkampfes zu wechseln. Das Paar ist natürlich füreinander verantwortlich. Ein Paar kann aus 2 Männern, 2 Frauen oder einer gemischten Paarung bestehen.

## **ABSCHNITT 3      KAMPFFLÄCHE UND ORGANISATION**

- a. Die Kampffläche für jeden Kampf beträgt 8 x 8 Meter, plus 1 Meter Warnfläche, plus 1 Meter Sicherheitsfläche.  
Die gesamte Wettkampffläche beträgt also 12 x 12 Meter.
- b. Die gesamte Fläche hat aus Jiu-Jitsu/Judomatten zu bestehen. Die Kampffläche muss klar zu erkennen sein.
- c. Die Wettkampfororganisation muss: Stoppuhren, Gürteln (2 roten und 2 weißen pro Kampffläche), Gummimesser, einen Stock aus weichem Material (ca. 50 cm lang), Wertungstafeln, Listen, Erste Hilfe (Sanitäter), Arzt, Anzeigetafeln und einen Platz für die Kampfrichter und die technische Kommission zur Verfügung stellen.
- d. Die Tischbesetzung setzt sich aus mindestens 2 Personen zusammen.

## **ABSCHNITT 4      WETTKAMPFKLEIDUNG**

Die Wettkämpfer sollen weiße Jiu-Jitsu-Gis von guter Qualität tragen, welche gereinigt und in gutem Zustand sind. Die Wettkämpfer müssen weiße oder rote Gürtel tragen.

Der Gi soll folgendermaßen sein:

- a. Die Jacke soll lange genug sein, um die Hüften zu bedecken und mit einem Gürtel um die Taille gebunden zu werden.
- b. Die Ärmel müssen für das Greifen locker genug sein und lange genug, um die Hälfte des Unterarms, aber nicht das Handgelenk zu bedecken.
- c. Die Hose soll locker sein und so lange, dass sie das halbe Schienbein bedeckt.

- d. Der Gürtel soll eng genug gebunden sein, um die Jacke nicht zu verlieren und lange genug, um zwei mal um den Körper geschlungen zu werden und etwa 15 cm beiderseits des Knotens herabzuhängen.
- e. Weibliche Wettkämpferinnen müssen ein weißes T-Shirt unter dem Gi tragen. Männer dürfen keine T-Shirts unter dem Gi tragen.

## **ABSCHNITT 5      PERSÖNLICHE ANFORDERUNGEN**

Die Kämpfer müssen kurze Finger- und Zehennägel haben und es ist ihnen nicht erlaubt, irgend etwas zu tragen, was den Partner verletzen oder ihn in Gefahr bringen könnte.

Kämpfer, die Brillen benötigen, dürfen auf eigenes Risiko Kontaktlinsen tragen.

## **ABSCHNITT 6      POSITION AM BEGINN UND AM ENDE DES KAMPFES**

- a. Die kämpfenden Paare stehen einander in der Mitte der Kampffläche mit etwa 2 Meter Abstand gegenüber.
- b. Am Beginn des Kampfes erfolgt erst eine Verbeugung zum Mattenkampfrichter und dann zueinander.
- c. Am Ende des Kampfes erfolgt erst eine Verbeugung zueinander und dann zum Mattenkampfrichter.
- d. Beim ersten Angriff jeder Serie, muss der Tori die Jury auf seiner /ihrer rechten Seite haben. Danach darf der Angriff von jeder Seite kommen.

## **ABSCHNITT 7      ANGRIFFSGRUPPEN**

- a. Die Angriffe sind in 4 Gruppen geteilt

Gegriffene Angriffe  
Umklammerungen und Nackenhebel  
Schlag und Tritt  
Waffen

Jede Gruppe besteht aus 5 Angriffen.

- b. Der Mattenkampfrichter (MR) zieht 3 Angriffe für jede Serie und zeigt diese kurz dem aktiven Paar vor dem Angriff. Das andere Paar zeigt die gleichen Angriffe, aber in einer anderen Reihenfolge, angezeigt durch den MR.
- c. Die Beinstellung obliegt den Kämpfern.
- d. Es ist erlaubt, einen Schockschlag zu setzen, um das Gleichgewicht des Gegners vor dem Angriff zu brechen.

## **ABSCHNITT 8      KAMPFABLAUF**

Der Kampf findet zwischen zwei Paaren statt. Das Paar 1 hat die roten Gürtel und Paar 2 hat die weißen Gürtel.

Paar 1 beginnt Serie 1 und bekommt seine Wertung, danach setzt Paar 2 mit Serie 1 fort und bekommt seine Wertung.

Paar 2 beginnt Serie 2 und bekommt seine Wertung, danach setzt Paar 1 mit Serie 2 fort und bekommt seine Wertung.

Paar 1 beginnt Serie 3, usw., und Paar 2 beginnt Serie 4, usw.

Dieses Wechselsystem garantiert die fairste Wertung und dadurch das beste Ergebnis für die Kämpfer und die Zuschauer.

## **ABSCHNITT 9      AUSLOSUNG**

Bei der Auslosung ist das erste gezogene Paar immer rot.

## **ABSCHNITT 10      MATTENKAMPFRICHTER (MR)**

Der MR befindet sich im Kampfbereich und trägt die Verantwortung für die Führung des Kampfes.

Der MR benützt Karten um die Angriffe zu ziehen und um die Angriffe zu visualisieren. Er/Sie sollte der Jury anzeigen, wenn der Angriff korrekt ist.

## **ABSCHNITT 11      JURY**

Die Jury soll aus 5 geprüften Kampfrichtern bestehen, jeder aus einem anderen Land. Die Jurymitglieder vergeben ihre Punkte auf Aufforderung des MR, indem sie ihre Punktetafeln über den Kopf halten. Die Tafeln werden auf Aufforderung des MR wieder gesenkt.

## **ABSCHNITT 12      ANWENDUNG VON "HAJIME" UND "MATTE"**

- a. Der MR soll die Nummer des Angriffes ansagen, um den Kämpfern den Beginn anzuzeigen.
- b. Der MR soll "Matte" ansagen, um die Kämpfer zu stoppen.

## **ABSCHNITT 13      BEWERTUNGSKRITERIEN**

- a. Die Jury soll folgendes beachten und bewerten:
  1. Haltung/Auftreten
  2. Effizienz
  3. Geschwindigkeit
  4. Kontrolle

## 5. Kraftvoller Angriff

- b. Für die Gesamtbewertung sollten der Angriff und der erste Teil der Verteidigung ausschlaggebend sein.

## **ABSCHNITT 14**     **BEWERTUNGSNORMEN**

Die Angriffe und Verteidigungen müssen folgenden Normen entsprechen:

- a. Atemis müssen kraftvoll sein, kontrolliert und auf natürliche Weise in Hinblick auf den darauffolgenden Ablauf.
- b. Würfe und erlaubte Techniken zu Boden (z. B. Beinfeger) sollten gleichgewichtsbrechende Elemente enthalten und zügig und ausgeglichen ausgeführt werden.
- c. Hebel und Würgegriffe müssen in sichtbarer und korrekter Weise zur Jury gezeigt werden, mit Abklopfen des Uke.
- d. Beide, der Angriff und die Verteidigung müssen technisch und realistisch ausgeführt werden.

## **ABSCHNITT 15**     **WERTUNGSSYSTEM**

Die Wertungen werden von 0 bis 10 von jedem Jurymitglied vergeben. Die höchste und die niedrigste Wertung werden herausgenommen, in Einklang mit Beurteilungsmethoden ähnlicher Wettkampfformen.

## **ABSCHNITT 16**     **WERTUNGSVERGABE**

Die Jury vergibt Punkte nach jeder Serie von 3 Techniken auf Aufforderung des MR.

## **ABSCHNITT 17**     **AUFGABE**

- a. Die Entscheidung "Fusen-Gachi" (Sieg durch Nichterscheinen) wird dem kämpfenden Paar zugesprochen, dessen Gegner nicht zum Kampf erscheinen.
- b. Die Entscheidung "Kiken-Gachi" (Sieg durch Aufgabe) wird dem kämpfenden Paar zugesprochen, dessen Gegner während des Kampfes aufgeben.

## **ABSCHNITT 18**     **REGELUNG DES KAMPFENDES**

Wenn die kämpfenden Paare am Ende des Kampfes Punktegleichstand haben, wird der Kampf wiederholt, bis ein Unterschied im Gesamtpunktstand am Ende einer Serie vorhanden ist.

In der zweiten Runde des Wettkampfs zieht der MR neue Angriffe von seinen/ihren Karten und das Paar mit den weißen Gürteln startet die Serie 1, etc.

## **ABSCHNITT 19      VERLETZUNG, KRANKHEIT, UNFALL**

- a. Wenn Verletzung, Krankheit oder Unfall auftreten, hat das aktive Paar das Recht auf Unterbrechung bis zu einem Maximum von 5 Minuten, bevor fortgesetzt wird (die Gesamtunterbrechung pro Paar und Kampf beträgt 5 Minuten)
- b. Wenn ein Paar nach einer Verletzung nicht fortsetzen kann, wird dem anderen Paar "Kiken-Gachi" zugesprochen.

## **ABSCHNITT 20      MANNSCHAFTSWETTKÄMPFE**

Mannschaftswettkämpfe sind möglich und es gelten die gleichen Regeln, wie für Einzelwettkämpfe.

## **ABSCHNITT 21      NICHT VON DEN REGELN ABGEDECKTE SITUATIONEN**

Von diesen Regeln nicht abgedeckte Situationen, sollten vom MR und der Jury des Kampfes behandelt werden, welche sodann gemeinsam entscheiden.

Übersetzt für den JJVÖ  
von Marion Tremel  
2. 1. 2001