Regelwerk JJIF Ne-Waza System/ BJJ

(autorisierte Übersetzung des JJIF Regelwerks, Version 4.0, Mai 2012)

Kapitel 1 Allgemeines

Ne-Waza (Bodenkampf) ist eine der wichtigsten Komponenten unseres Sports. Der Reichtum des technischen Erbes in diesem Gebiet ist so groß wie seine hohe Effizienz und sein Bildungswert.

Die Durchführung spezifischer Ne-Waza Wettkämpfe strebt an diesen Sektor durch geeignete Regularien wiederzubeleben, welche den Anhängern jeden Alters ein sicheres Kämpfen ermöglichen soll.

Das Ziel ist es den Kampf zu gewinnen:

- bevor die Zeit abgelaufen ist:
    - durch einen Armhebel
    - Beinhebel
    - Würger
- durch Punktüberlegenheit gegenüber dem Gegner
- bei gleicher Punktzahl nach Ablauf der Zeit durch Vorteil
- im Falle gleicher Punktzahl und gleich vieler Vorteile, werden die Kämpfer erneut gegeneinander antreten, wobei der Erste, der einen Punkt oder einen Vorteil erkämpft, den Kampf gewinnt (Golden-Score-Regelung)
- im Falle gleicher Punktzahl und gleichem Vorteil am Ende des erneuten Kampfes, wird der Kampfrichter entscheiden.

Kapitel 2 Kampfzeit

a. die Kampfzeit pro Kampf beträgt:

- 6 min für die Senioren
- 6 min für die U 21
- 5 min für Veteranen (älter als 40 Jahre)
- 4 min für die U 18

b. Die Zeit des erneuten Kampfes beträgt 6 min vorbehaltlich eines Golden-Score.

c. Zwischen zwei Kämpfen wird eine Regenerationszeit von 6 min gewährt.

d. Die Verletzungszeit beträgt maximal 2 Minuten.

Kapitel 3 Material

A. Kampffläche:

1. Minimum 6m x 6m mit einer Sicherheitsfläche von mindestens 2m

B. JJ-Gi:

1. Die Kämpfer tragen einen weißen Judo-Gi (Jacke und Hose), sauber und in Übereinstimmung mit den Standards, die im Sport-Code der JJIF festgelegt sind.
2. Ein blauer Judo-Gi (Jacke und Hose) wird toleriert.
3. Der erstgenannte Kämpfer trägt einen roten Gürtel, der Zweite einen blauen Gürtel.
4. Patches (Aufnäher) sind nicht erlaubt.

C. Protektoren:

1. Es sind nur Soft-Protektoren erlaubt. Sie müssen in der richtigen Größe und in gutem Zustand sein.
2. Mundschutz ist erlaubt.
3. Tiefschutz, Brustschutz und Helme sind verboten.

D. Kontrollinstrumente:

1. Ein oder zwei Tischbesatzungsmitglieder sind für die Wettkampfanzeige verantwortlich. Sie kümmern sich um die Aktualität der Anzeige, die Zeit und die Eingabe sowie die Führung der Wettkampflisten. Für die Dauer eines Kampfes ist eine einfache Stoppuhr erforderlich.

Kapitel 4 Gewichtsklassen

Im Moment werden die folgenden Gewichtsklassen für Männer und Frauen bei den Weltmeisterschaften und Kontinentalmeisterschaften, die unter der Federführung der JJIF ausgerichtet werden, gekämpft:

Frauen: -58kg, -70kg
Männer: -70kg, -85kg, +85kg

Wenn in einigen Kategorien nicht genügend Teilnehmer vorhanden sind, können diese zusammengelegt werden. Zuvor müssen die Teilnehmer um ihr Einverständnis gebeten werden.

Kapitel 5 Wettkampflisten

Der Wettkampf erfolgt entweder im Pool- oder Doppel-KO-System je nachdem wie groß die Anzahl an Kämpfern ist. Der Zweck besteht darin, dass jeder Kämpfer mindestens zwei Kämpfe absolvieren kann.

Kapitel 6 Trainer

Pro Fighter ist die Anwesenheit eines Trainers gestattet. Er befindet sich während des Wettkampfes in der Nähe der Kampffläche. Falls er die Verhaltensregeln bricht oder unhöflich wird, wird er aus der Umgebung der Wettkampffläche verwiesen.

Kapitel 7 Kampfrichter

a. Der Matten-Kampfrichter, der auf der Wettkampffläche steht, leitet den Kampf.

b. Für jede gültige Handlung zeigt der Matten-Kampfrichter dem Tisch die Anzahl der vergebenen Punkte mit der Hand an, welche die Farbe des betreffenden Kämpfers trägt. Punkte, Vorteile und Strafen werden mit dem Arm angezeigt, der die entsprechende Farbe des betroffenen Kämpfers trägt. Der Kampfrichter muss die Anzahl der Punkte ebenso wie die Farbe des Kämpfers auch klar aussprechen.

c. Der Tischkampfrichter, kann den Punktestand gemäß den Anordnungen des Mattenkampfrichters auf dem Laufenden halten.

d. Im Zweifelsfall kann der Mattenkampfrichter den Tischkampfrichter zu Rate ziehen. Die definitive Entscheidung liegt in der Verantwortlichkeit des Mattenkampfrichters, welcher den Kampf leitet.

Die verschiedenen Gesten des Kampfrichters:

Hajime

- Kampf beginnt. -

Matte

- Kampf unterbrochen oder zu Ende -

Wazaari

- Vorteil gegeben -

- Punkte gergeben -

Osae-komi

- Beginn Haltegriff –

Toketa

- Ende Haltegriff -

Passivität

- Passives Verhalten

Bestrafung

- Bestrafung erfolgt -

Richten des Gi

- Gi ist zu richten -

Verletzungszeit

- Verletzungszeit beginnt -

Hikiwake

- Punktegleichstand -

Verbotene Technik

- Verbotene Technik -

Sonomama

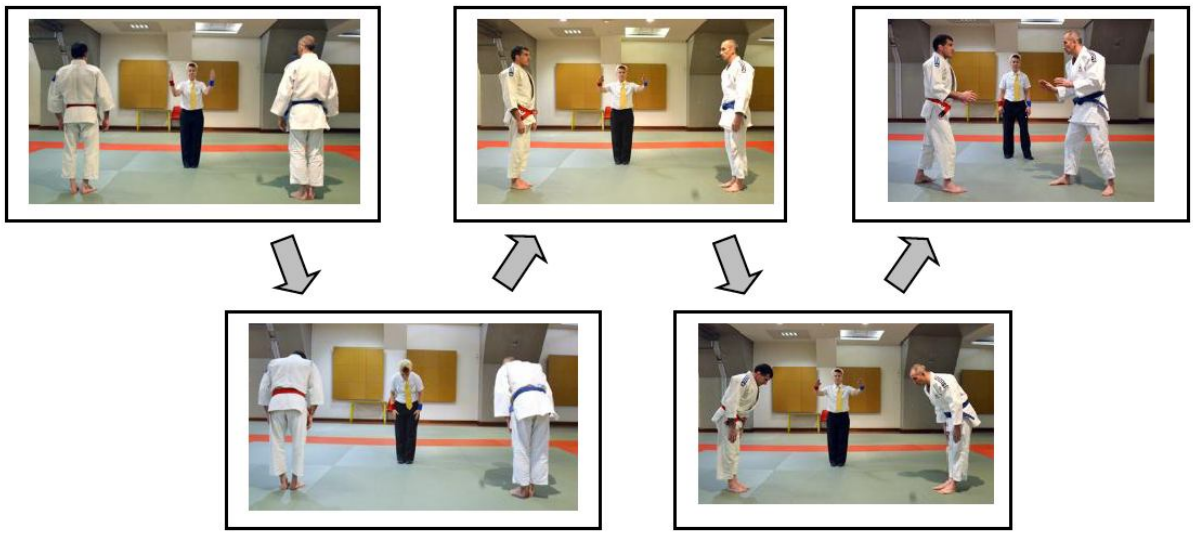
- Kampf wird eingefroren -

Yoshi

- Kampf wird nach dem Einfrieren fortgesetzt -

Kapitel 8 Verlauf des Kampfes

a. Die Kämpfer stehen sich zu Beginn in der Mitte der Kampffläche etwa 2m entfernt gegenüber. Der Kämpfer mit dem roten Gürtel steht auf der rechten Seite des Mattenrichters. Auf Zeichen des Mattenrichters verbeugen sich die beiden zuerst vor dem Kampfrichter, dann zueinander. Danach ruft der Mattenrichter: „Hajime“.



b. Der Kampf beginnt im Stand. Die Gegner können zu Boden gehen, sobald sie Griffkontakt haben. Es kann auch einer am Boden sein und der andere im Stand. Sie können aufstehen, wenn sie möchten.

c. Am Ende des Kampfes ruft der Matten-Kampfrichter den Gewinner aus und lässt die beiden Kämpfer zueinander verbeugen und anschließend zu sich dem Matten-Kampfrichter.

Kapitel 9 Verwendung von „Hajime“, „Matte“, „Soremade“, „Sonomama“ und „Yoshi“

Der Kampfrichter ruft „Hajime“ um den Kampf zu beginnen oder nach „Matte“ wieder zu starten.

Er ruft „Soremade“ um das Ende des Kampfes auszurufen.

Wenn die Kämpfer die Kampffläche in einer leicht zu erkennenden Position verlassen, ruft der Kampfrichter „Sonomama“ während er die beiden Kämpfer berührt. Er bringt sie wieder in die Mitte der Kampffläche in der gleichen Position, in welcher sich die beiden bei der Unterbrechung befanden.

Wenn die beiden Kämpfer wieder in ihrer richtigen Position sind, ruft der Kampfrichter „Yoshi“, während er sie wieder berührt. Der Kampf geht weiter.

Sonomama :
easily recognizable position

In the middle pf the mat :
Yoshi

Wenn die Position der beiden nicht deutlich erkennbar ist, ruft der Kampfrichter „Matte“ und der Kampf wird in der Mitte der Kampffläche in der Standposition wieder aufgenommen.

Wenn ein Kämpfer aufsteht während er sich in einem Armhebel oder Würger befindet, unterbricht der Kampfrichter den Kampf nicht durch „Matte“.

Kapitel 10 *- entfallen –*

Kapitel 11 *- entfallen –*

Kapitel 12 *- entfallen –*

Kapitel 13 *- entfallen -*

Kapitel 14 Regeln für den Verlauf im Stand und den Übergang in die Bodenlage

Um in den Boden zu kommen, ist es notwendig einen Griff zu haben. Der Revolver Griff am Ärmel ist erlaubt. Die Kämpfer dürfen die Hose des Gis ihres Gegners greifen.

Mit den Fingern in den Gi des Gegners zu greifen, wird mit einem „Shido“ bestraft. Es ist jedoch erlaubt in seinen eigenen Gi zu fassen.

Shido red

Shido red

Authorized seizure

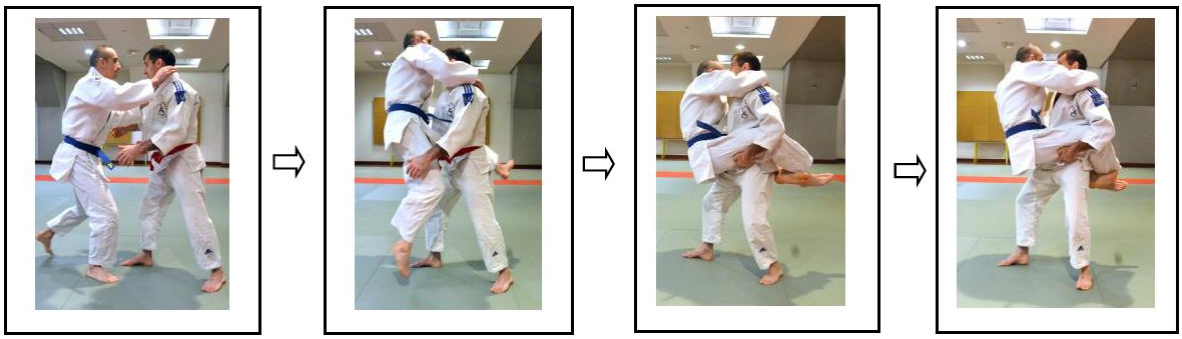
Ein Kämpfer darf in den Boden gehen, wenn er will, sobald er einen Griff hat.

Authorized descent

Authorized descent

Sanctioned shido descent

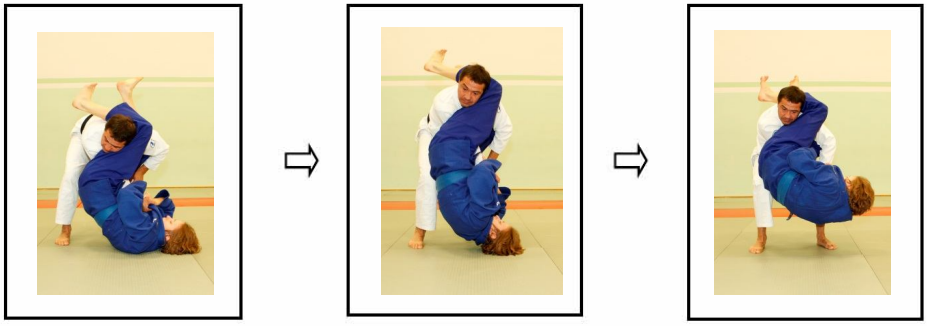
Ein Kämpfer kann direkt an die Hüfte des Gegners springen (Guard-Position). Der Kampf darf so weiter geführt werden ohne „Matte“, er kann jedoch ebenso im Boden weitergeführt werden. Der Kämpfer, der oben ist, muss seinen Gegner behutsam zu Boden bringen. Jegliches grobes Schleudern wird durch „Hansoku-Make“ bestraft.



Es ist erlaubt den Partner direkt in die hohe Bankposition am Boden zu ziehen. Es bringt jedoch keinen Punkt.

Der Kämpfer kann von der Standposition in die Bodenposition übergehen, ohne dass der Kampf durch „Matte“ unterbrochen wird.

Der Kampfrichter wird den Kampf nicht durch „Matte“ unterbrechen, wenn ein Kämpfer während eines Hebel- oder Würger-Versuchs aufsteht.



Kapitel 15 Der Vorteil (Advantage)

Die Vorteile werden angezeigt durch waagerechtes Halten des Armes. Es kommt in folgenden Situationen zum Einsatz:

1. Bei allen Haltetechniken kürzer als 5 Sekunden.

2. Beim Halten des Knies über dem Bauch des Gegners kürzer als 3 Sekunden (Knee-on-stomach-Position).

3. Bei einem Versuch des Würgens oder Hebelns, der gut angesetzt ist, aber den Gegner nicht zur Aufgabe zwingt.

4. Bei jeglichen Aktionen, die vollführt wurden, aber nicht zur Erlangung von Punkten geführt haben.

Zum Beispiel: die Guard Position gefolgt durch einen Haltegriff kürzer als 5 Sekunden.

Falls Punktgleichstand am Ende der Kampfzeit besteht, bestimmt die Anzahl der erhaltenen Vorteile den Gewinner. Die Vorteile zählen immer weniger als Punkte.

Kapitel 16 Die Punkte

Der Kampfrichter zeigt zu dem Tisch die vergebenen Punkte an, indem er einen, zwei, drei oder vier Finger zeigt. Der Kampfrichter spricht die Anzahl der Punkte und die Farbe des Kämpfers, dem er die Punkte gibt, verbal aus.

1. Kontrolltechniken:

Es gibt verschiedene Kontrolltechniken, die es erlauben Punkte zu vergeben:

a. Die Kontrolle im Haltegriff Osae-Waza über 5 Sekunden gibt 1 Punkt.

After 5 sec. 1 point red

After 5 sec. 1 point red

After 5 sec. 1 point red

b. Das Knie auf dem Bauch über 3 Sekunden gibt 2 Punkte.

After 3 sec. 2 points red

No point

No point

c. Die Kontrolle in Tate-Shio-Gatame über 5 Sekunden gibt 4 Punkte.

After 5 sec. 4 points red

After 5 sec. 4 points red

After 5 sec.
4 points red

No point

2 arms of the red fighter below the legs of the blue = no point for the blue fighter

d. Die Kontrolle von hinten mit zwei Beinen über den Schenkeln des Gegners über 5 Sekunden gibt 4 Punkte.

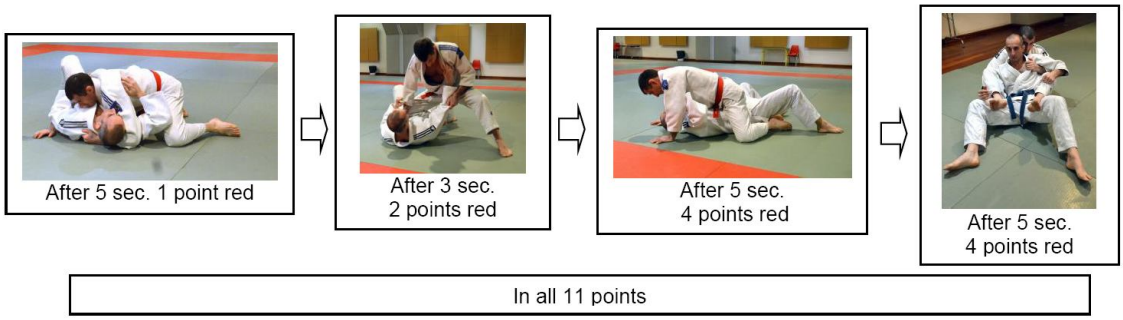
After 5 sec. 4 points blue

After 5 sec.
4 points red

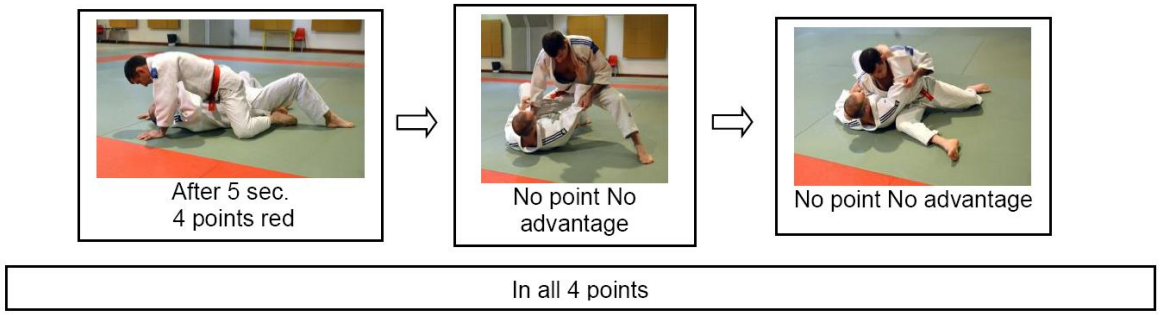
No point

No point

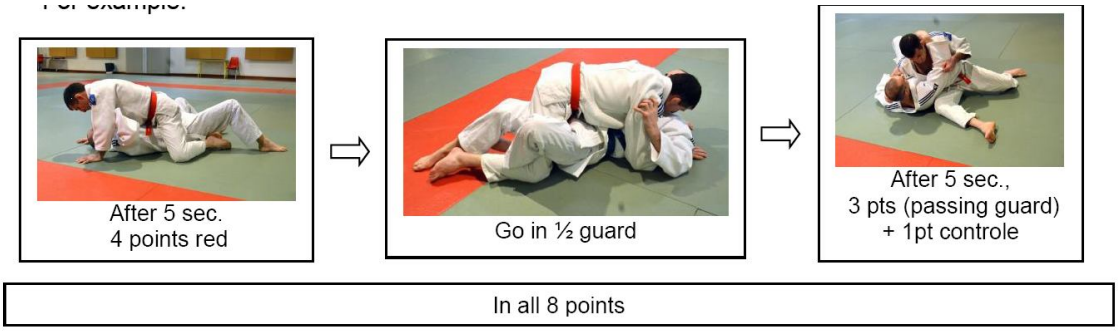
Punkte können nur durch Wechsel in höherwertigere Positionen akkumuliert werden:



Bei Wechsel in niederwertigere Positionen werden die Punkte nicht akkumuliert:



Um Punkte in „niederwertigeren“ Kontrollpositionen zu werten, muss der Kämpfer erst in eine neutrale Position:



e. Das Klammern des Beines und Kontrolle:
Im Falle einer Beinklammer des Gegners, wird der Kampfrichter keinen Haltegriff anzeigen. Wenn jedoch der Gehaltene das Bein des Haltenden umklammert, nachdem der Haltegriff bereits angezeigt ist, zählt der Haltegriff weiter.

2. Aktionen:

Auch einige Aktionen erlauben die Vergabe von Punkten:

a. Im Falle eines Wurfes, der Ippon gibt, ist es nicht notwendig in den Boden zu folgen, um 2 Punkte zu erhalten.

= 2 points red

b. Um 2 Punkte nach einem einfachen Wurf zu erhalten, muss der Kämpfer in Kontakt zu seinem Gegner bleiben.

= 2 points red

No point

c. Wenn zu Beginn ein Knie weggezogen wird oder während einer Passage dieser Position im Kampf, erhält der rote Kämpfer 2 Punkte, wenn er danach einen Angriff macht. Der Angriff kann ohne das Festhalten der Hose des Gegners durchgeführt werden.

= 2 points red

d. Die Guard-Position überwinden

Die „Guard-Position“ ist die Position, bei welcher der eine Kämpfer auf dem Rücken liegt und sein Gegner sich zwischen seinen Beinen befindet. Die „Half-Guard-Position“ ist die Position in welcher der obere Kämpfer ein Bein außerhalb hat.

Das Überwinden der Guard-Position gibt 3 Punkte bei anschließender gültiger Kontrolltechnik. So erhalten wir:

After 5 seconds = 3 + 1 = 4 points red

After 3 seconds
= 3 + 2 = 5 points red

After 5 seconds
= 3 + 4 = 7 points red

Der Kampfrichter muss sich Zeit nehmen um zu sehen, ob die Kontrolltechnik gültig ist. Es gibt keine festgeschriebene Dauer, welche die Vergabe von Punkten bestimmt. Es kann Zeit kosten bis die Kontrolltechnik tatsächlich realisiert wird. Wenn keine gültige Kontrolltechnik nach der Überwindung der Guard-Position eingenommen werden kann, gibt der Kampfrichter einen „Vorteil“.

Das Überwinden der „Guard-Position“ in die „Half-Guard-Position“ gibt keinen Punkt oder Vorteil.

No point
No advantage

e. the Reversal – die Umkehrung

Wir verstehen unter einem „Reversal“ wenn die Startposition, in der Tori sich befindet niedriger ist als die Position von Uke. Dies ist der Fall wenn Uke zwischen Toris Beinen ist oder Tori ein Bein von Uke festhält.
Bei einem Reversal bringt Tori Uke nach unten und ist dann zwischen seinen Beinen. Wenn er die Position etwa 5 Sekunden beibehält, erhält er 2 Punkte.

Maintains of the position
5 seconds. = 2 points red

= 2 points red +
After 5 seconds.
1 point red more

= 2 points +
After 3 seconds.
2 points red more

= 2 points +
After 5 seconds
4 points red more

Im Falle eines Sprunggelenkhebels zum Beispiel; wenn der Gegner den Hebel abwehren und sich aus der Situation lösen kann, erhält er 2 Punkte.

= 2 points blue

Das Lösen aus dem Haltegriff durch „Reversal“ gibt ebenfalls 2 Punkte.

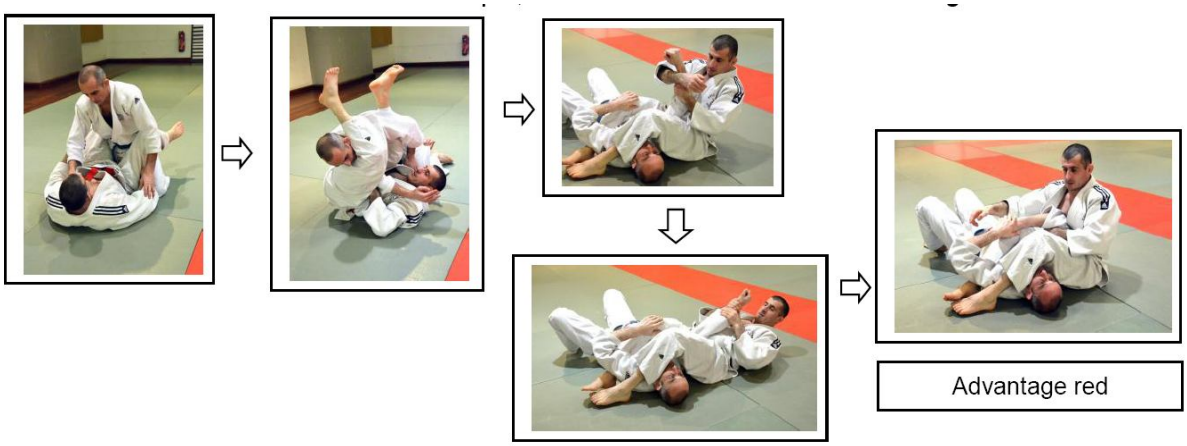
After maintains of the position 5
seconds = 2 points blue

Der traditionelle „Reversal“ als Ausweg aus dem Haltegriff kann mit einer Kontrolltechnik verbunden werden, um zusätzliche Punkte zu erhalten. Zum Beispiel:

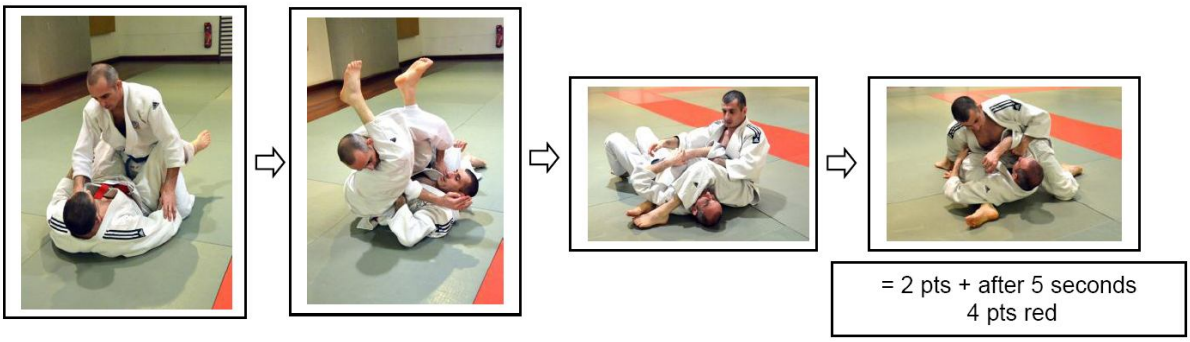
Das Lösen aus dem Haltegriff gibt jedoch weder Punkt noch „Vorteil“, wenn der Kämpfer nach der Befreiung in der Guard oder Half-Guard landet.

Für Reversal-Aktionen, die als Ziel einen Hebel oder Würger haben, werden keine Punkte vergeben.

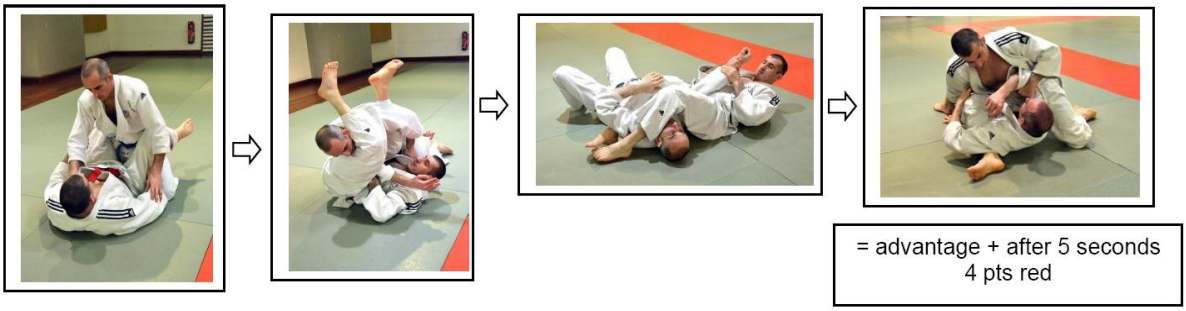
Wenn die Technik nicht zu Ende gebracht werden kann, gibt der Kampfrichter einen „Vorteil“.



Wenn jedoch der Reversal mit dem Ziel eines Hebels oder Würgers sofort mit einer Kontrolltechnik verbunden wird, gibt der Kampfrichter sofort 2 Punkte zusätzlich zu den Punkten für die Haltetechnik.



Wenn nach einem Reversal mit dem Ziel einen Hebels oder Würgers, Hebel oder Würger nicht erfolgreich abgeschlossen wurden und der Kämpfer stattdessen einen Haltegriff macht, gibt der Kampfrichter Vorteil und die Punkte für die Haltetechnik. Zum Beispiel:



f. the Reversal – Umkehrung (Uke in der Bankposition):

Wir verstehen unter einem „Reversal“ aus der Bankposition, dass Tori zu Beginn dicht an Uke oder etwas über Uke ist.
Der Reversal bringt Tori 2 Punkte, wenn die folgende Aktion in einer gültigen Haltetechnik endet (wie beim Überwinden der Guard).

Wie beim Überwinden der Guard auch muss sich der Kampfrichter Zeit nehmen um zu sehen, ob die Kontrolltechnik gültig ist. Es gibt keine festgeschriebene Dauer, welche die Vergabe der Punkte bestimmt. Es kann Zeit kosten bis die Kontrolltechnik tatsächlich realisiert wird.

Zum Beispiel:

After 5 seconds
= 2 + 1 = 3 points red

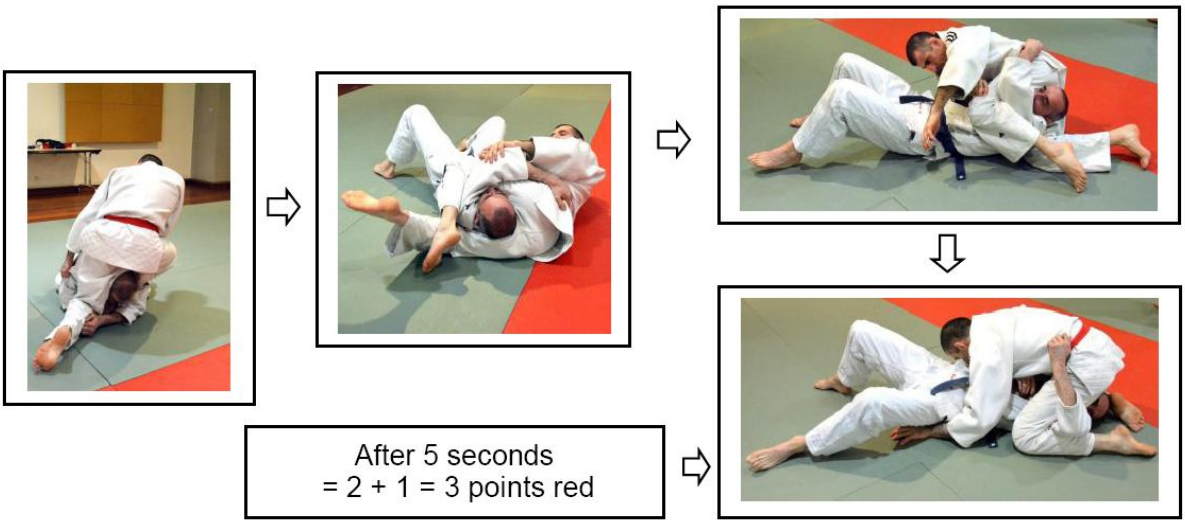
After 5 seconds
= 2 + 2 = 4 points red

After 5 seconds
= 2 + 4 = 6 points red

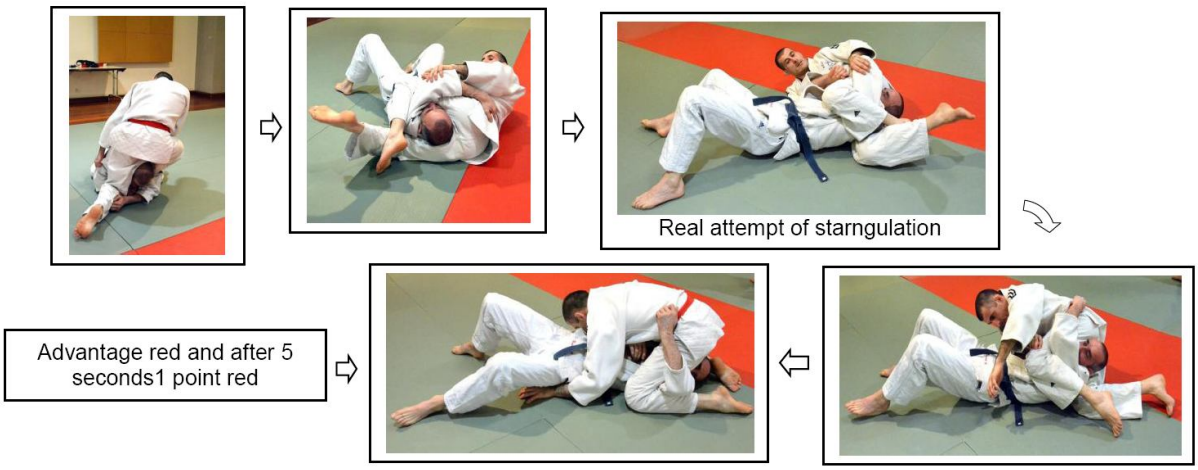
No point
But one
advantage red

Wenn der Reversal mit einem Hebel oder Würger abgeschlossen werden soll, werden keine Punkte dafür vergeben. Wenn Hebel oder Würger nicht abgeschlossen werden können, vergibt der Kampfrichter einen „Vorteil“.

Wenn jedoch der Reversal mit dem Ziel eines Hebels oder Würgers sofort mit einer Kontrolltechnik verbunden wird, gibt der Kampfrichter sofort 2 Punkte zusätzlich zu den Punkten für die Haltetechnik.

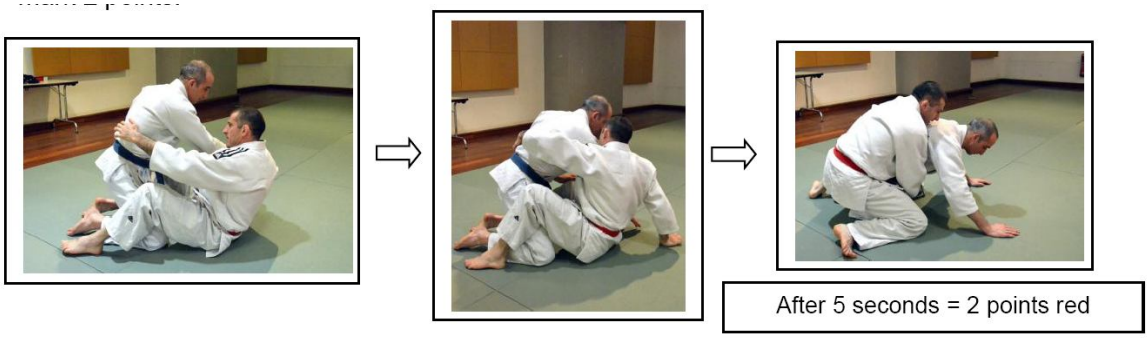


Wenn nach einem Reversal mit dem Ziel einen Hebels oder Würgers, Hebel oder Würger nicht erfolgreich abgeschlossen wurden und der Kämpfer stattdessen einen Haltegriff macht, gibt der Kampfrichter Vorteil und die Punkte für die Haltetechnik.



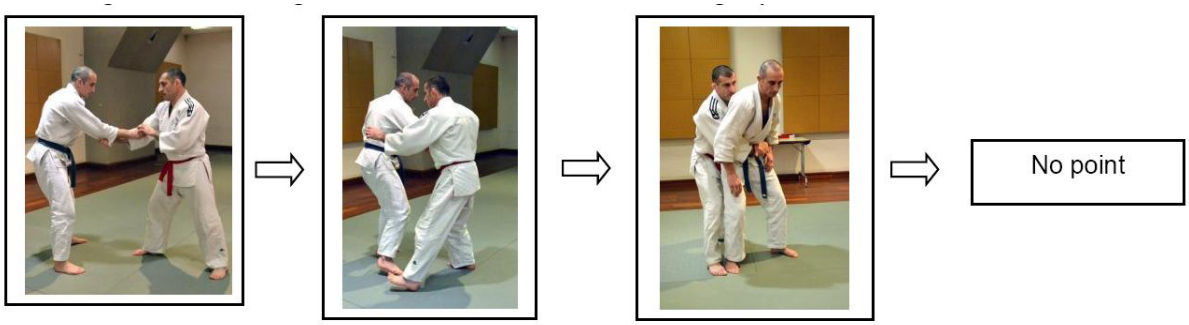
g. Von hinten den Rücken halten durch Umkehrung der Position

Jegliche Aktion von Tori, die dazu führt, dass er Uke von hinten über 5 Sekunden lang am Rücken hält, gibt 2 Punkte.

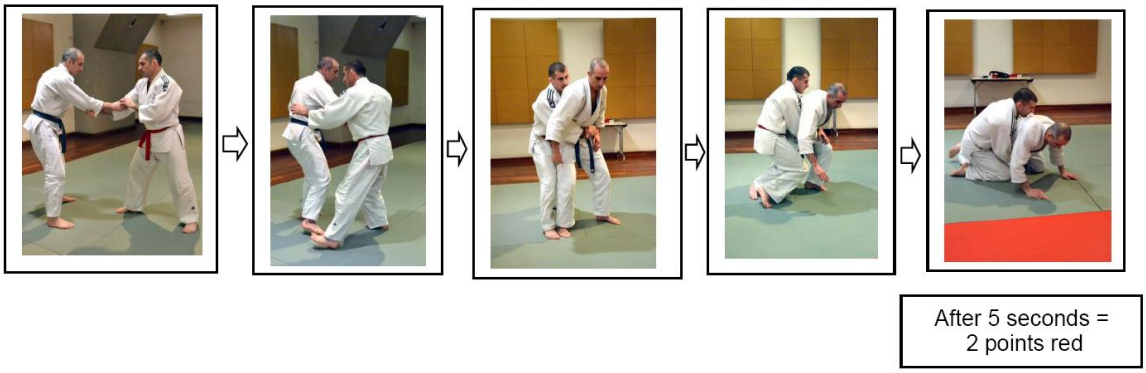


Nach dem zu Boden Bringen durch Tori, fällt Uke in die Bankposition. Wenn Tori Uke von hinten über einen Zeitraum von 5 Sekunden kontrolliert, erhält er 2 Punkte.

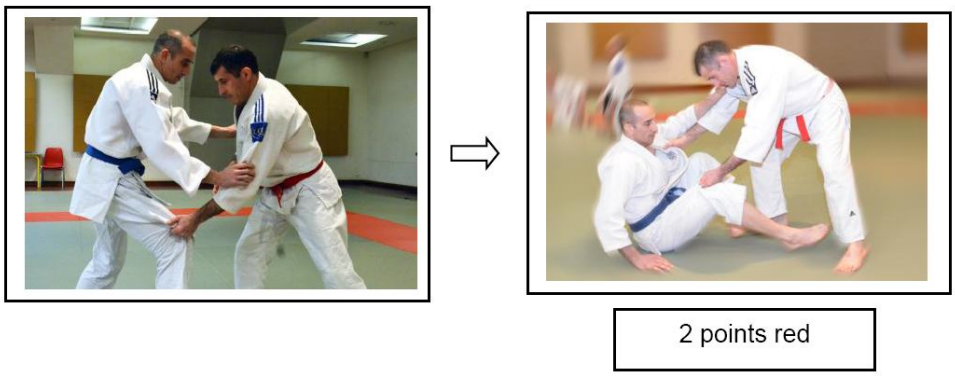
Den Gegner im Stand von hinten halten, ist nicht gestattet und bringt keine Punkte.



Um 2 Punkte zu erhalten muss Tori Uke aus dieser Position zu Boden bringen.



h. Wenn Tori Uke an den Hosen hält und Uke setzt sich hin, erhält Tori 2 Punkte.



Kapitel 17 Hebel und Würger

Ein Athlet kann den Kampf vor dem Ende der Kampfzeit gewinnen, wenn der Gegner aufgrund eines Bein- oder Armhebels oder Würgers aufgibt. In diesem Fall erhält der Gewinner 100 Punkte.

a. Würger

Würgetechniken können sowohl mit dem Kragen, dem Revers des gegnerischen JJ-Gis, des eigenen JJ-Gis als auch mit den Beinen bei eingeklemmten Arm erfolgen (Bsp. Sankaku-Jime)

HANSOKU-MAKE

Es ist möglich einen Würger in der Guillotine-Stellung auszuführen, jedoch muss die Halswirbelsäule kontrolliert werden → kein Genickhebel
Sollte ein Genickhebel erkennbar sein, wird der Kämpfer mit HANSOKU-MAKE bestraft.

Authorized guillotine

Not authorized guillotine
(Action of key on the cervical)

Bei einem Würgeversuch ist es nicht gestattet, direkt auf das Gesicht oder Kinn zu gehen. Dies wird mit SHIDO bestraft.

Wenn jedoch der Gegner sein Kinn nach unten schiebt um dem Würger zu entgehen, greift der Kampfrichter nicht ein.

Sanctioned by a SHIDO

The referee will not intervene.

Würger können im Stand ausgeführt werden. Der Angegriffene hat kein Recht sich selbst auf die Vorder- oder Rückseite zu werfen. Falls er das tut, wird er mit HANSOKU-MAKE bestraft.

b. Hebel

Hebel können im Stand ausgeführt werden. Der Kämpfer muss sie kontrolliert ausführen.

Der Kampfrichter kann den Kampf beenden bevor der Kämpfer aufgibt, falls dieser nicht in der Lage ist seine Aufgabe durch abschlagen oder schreien anzuzeigen.

1. Hebel der oberen Extremitäten

Hebel der oberen Extremitäten können in der Beugung, Streckung, Verdrehung und Kompression ausgeführt werden. Sie können an Ellbogen, Handgelenk und Schulter angesetzt werden.

2. Hebel an den unteren Extremitäten

Hebel an den unteren Extremitäten sind in der Beugung, Streckung und Kompression erlaubt. Die Hebel können an Fußgelenk und Knie ausgeführt werden. Kompression der Wade oder des Oberschenkels ist erlaubt.

Der Versuch den Gegner durch Kompression auf Höhe der Rippen zur Aufgabe zu bringen ist erlaubt.

Alle verdrehenden Hebel sind streng verboten.

Key in rotation on the heel = HANSOKU-MAKE

Key in rotation on the ankle = HANSOKU-MAKE

Während eines Fußgelenkhebels ist es erlaubt das innere Bein über das Bein des Gegners zu legen.

Es ist nicht erlaubt das äußere Bein während eines Fußgelenkhebels über das Bein des Gegners zu legen. Diese Aktion wird mit HANSOKU-MAKE bestraft.

Authorized control

Not authorized control = HANSOKU-MAKE

Beim Versuch eines Beinhebels bestraft der Kampfrichter den Kämpfer jedoch nicht. Allerdings ist es verboten, falls der Beinhebel nicht funktioniert, aus dieser Position einen Fußgelenkhebel anzusetzen, da die Gefahr besteht das Knie zu verdrehen.

Der Kampfrichter bestraft solch eine Aktion mit HANSOKU-MAKE.

Leg covered by outside leg = authorized

Wenn der Kämpfer sich aus dem Versuch eines Fußgelenkhebels befreit und dabei sein Knie verdreht, ist der Ausführende des Hebels nicht für die Verdrehung des Knies verantwortlich.

Wenn der Kämpfer, der versucht sich zu befreien, schreit, gibt der Kampfrichter Ippon.

Kapitel 18 Die Strafen

- Passivität
- Shido
- Hansoku-Make

a. Passivität

Wenn ein Kämpfer den Kampf blockiert, warnt der Kampfrichter indem er Passivität anzeigt. Passivität gibt keine Strafe. Passivität wird nur einmal pro Kampf und Kämpfer angezeigt, egal in welcher Position.

Im Fall der Passivität ruft der Kampfrichter „passiv“ und zeigt die Farbe des betreffenden Kämpfers.

b. SHIDO hier weiter nachschauen

Wenn ein Kämpfer mit SHIDO bestraft wird, erhält sein Gegner automatisch 2 Punkte.

Wenn eine Aktion, die mit SHIDO bestraft wird, dem betreffenden Kämpfer eine bessere Position verschafft, ruft der Kampfrichter MATTE. Nachdem der Kämpfer SHIDO erhalten hat, beginnt der Kampf wieder im Stand.

Falls jedoch ein Kämpfer mit SHIDO bestraft wird, weil er aus einer ungünstigen Position entkommen will, ruft der Kampfrichter SONOMAMA und bestraft ihn direkt mit SHIDO. Der Kampf geht mit dem Kommando YOSHI in dieser Position weiter.

Die folgenden Aktionen werden mit SHIDO bestraft:

- mit den Fingern in die Ärmel oder Hosen des Gegners greifen.

- absichtlich mit der Hand in das Gesicht des Gegners fassen

- nach einer ersten Verwarnung wegen Passivität, wenn der Kämpfer weiterhin inaktiv ist oder den Fortgang des Kampfes blockiert.

Preservation of the position after the points of the control given to block the fight.

Passive red

The red fighter preservation always the position after the announced passivity.

SHIDO red

- wenn einer oder beide Kämpfer die Konfrontation im Boden oder im Stand verweigern oder freiwillig die Auseinandersetzung abbrechen.

- Falls sich ein Kämpfer direkt in den Boden begibt ohne den Ju-Jutsu-Gi seines Gegners zu greifen, ruft der Kampfrichter MATTE und bestraft den Kämpfer dann mit SHIDO. Der Kampf beginnt erneut im Stand.

c. HANSOKU-MAKE

Im Falle von 4 SHIDOs, wird der Kämpfer mit HANSOKU-MAKE bestraft und verliert den Kampf

- Jedes absichtliche Verlassen der Kampffläche

- Jegliche Aktion, die absichtlich das Risiko einer Verletzung des Gegners trägt

- Schlagen, beißen, kratzen, an den Haaren ziehen

- Das äußere Bein während eines Fußgelenkhebels über das Bein des Gegners legen oder das Knie anzugreifen wie unten ersichtlich:

HANSOKU-MAKE Red

HANSOKU-MAKE Red

- Genickhebel

Not authorized guillotine.

HANSOKU-MAKE Red

- Verdrehung des Knies oder des Fußgelenks des Gegners

Key in rotation on the heel = HANSOKU-MAKE

Key in rotation on the ankle = HANSOKU-MAKE

- absichtlich Finger oder Zehenhebel am Gegner ansetzen mit dem Ziel ihn zu verletzen

- Würgen mit dem Gürtel oder mit den freien Händen:

- absichtlich die Finger in die Augen des Gegners drücken, um ihn zu verletzen

- den Gegner gewaltvoll zu Boden werfen, wenn dieser in der Guard ist oder versucht eine „Submission“ durch Hebel oder Würger zu erwirken.

HANSOKU-MAKE Blue

HANSOKU-MAKE Blue

- sich selbst auf den Rücken werfen wenn der Gegner in der Standposition am Rücken hängt

HANSOKU-MAKE Blue

- Scherenwurf

- versuchen die Guard-Position zu umgehen, indem versucht wird, den Gegner über dessen Beine zu drehen

- Kampfrichterentscheidungen in Frage stellen, Kommentare oder Gesten auch nach dem Kampf

Wenn ein Kämpfer einen Kampf durch HANSOKU-MAKE aufgrund einer gefährlichen Handlung verliert, wird er vom Wettkampf ausgeschlossen.

Alle Aktionen, die unfair, gefährlich oder unethisch sind werden mit HANSOKU-MAKE bestraft.

Kapitel 19 Aufgabe und Nicht-Antritt

a. Der Kampfrichter fällt die Entscheidung „Fusen-gachi“, wenn der Gegner nicht innerhalb von drei Minuten nach spätestens drei Aufrufen erscheint. Der anwesende Kämpfer gewinnt und erhält 100 Punkte.

   Der Kampfrichter muss vor der Entscheidung „Fusen-gachi“ sichergehen, dass er die Zustimmung des Kampfgerichts erhält.

b. Der Kampfrichter fällt die Entscheidung „Kiken-gachi“ (Sieg durch Rücktritt) für den Kämpfer dessen Gegner während des Kampfes zurücktritt. In diesem Fall erhält der Gewinner 100 Punkte.

Kapitel 20 Verletzung oder Unfall

a. Wenn ein Kampf aufgrund einer Verletzung einer der beiden Kämpfer unterbrochen wird, erlaubt der Kampfrichter das Einschreiten des Arztes auf der Matte für eine Dauer von maximal 2 Minuten um den verwundeten Athleten zu behandeln. Alle Blutungen müssen in dieser Zeit gestoppt werden und es müssen Vorsichtsmaßnahmen getroffen werden, um nicht mit dem Blut in Kontakt zu kommen.

b. Der offizielle Arzt muss entscheiden, ob der verwundete Kämpfer weiterkämpfen kann oder nicht.

c. Wenn der Kämpfer schuld ist an der Verletzung des Gegners, wird dieser mit HANSOKU-MAKE bestraft. Der verwundete Kämpfer gewinnt den Kampf.

d. Wenn der Kämpfer die Verletzung seines Gegners nicht verschuldet hat, gewinnt er den Kampf.

Originaltext: Christian Blareau, FFJDA für JJIF
Fotos: Christian Blareau, FFJDA für JJIF