



Deutscher Jiu Jitsu Bund

Unterorganisation in der Korporation Internationaler Danträger
Mitglied für Deutschland in der United Nation of Ju Jitsu

Stand:
09.04.08

Deutsche Meisterschaften

Wettkampfordnung

1. Allgemeines

1.1 Wettkampffläche

Die Wettkampffläche beträgt 10 m x 10 m oder bei Bedarf 12 m x 12 m (bei Team).

1.2 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. Erste-Hilfe-Koffer und Sanitäter
6. Listenführertische
7. Sitzplätze für die Punktrichter

1.3 Wettkampffarten

Bei der Deutschen Meisterschaft werden die Meister in folgenden Wettkampffarten ermittelt:

Random Attack (Einzelmeisterschaft)
Pairs (Paarmeisterschaft)
Team (Mannschaftsmeisterschaft)
Kata (Jiu Jitsu Kata des DJJB)
Bodenkampf

1.4 Aufteilung der Kategorien

Es gibt folgende Alterskategorien:

A	Kinder	10 bis 13 Jahre (bei Bodenkampf 12-14 Jahre)
B	Jugendliche	14 bis 17 Jahre (bei Bodenkampf 15-17 Jahre)
C	Erwachsene	18 bis 34 Jahre
D	Senioren	ab 35 Jahre

Die festgelegten Alterskategorien werden je nach Anzahl der Anmeldungen in weitere Unterkategorien anhand der Gürtelgrade eingeteilt. Dies gilt nicht bei Bodenkampf. Dort erfolgt die Einteilung nur nach Alter, Gewicht und Geschlecht. Die Einteilung in Kategorien und Unterkategorien kann erst nach Eingang der vollständigen Anmeldeunterlagen der Vereine erfolgen. In einer Unterkategorie sollen sich mindestens 3 Teilnehmer befinden.

Ist eine Gürtelgradkategorie zu schwach besetzt (mindestens drei Wettkämpfer/Paare), so kann maximal eine Kategorie nach oben oder unten zusammengefasst werden. Ist dies nicht möglich, so wird dann z. B. bei nur einem Starter derjenige kampfflos zum Sieger dieser Klasse erklärt. Das Zusammenfassen verschiedener Alterskategorien ist nicht möglich. (z.B. Kinder starten gegen Jugendliche)

1.5 Anmeldung für den Wettkampf

Die Teilnehmermeldungen sind bis zum Stichtag des Veranstalters einzureichen. Nach Veröffentlichung der zusammengefassten Wettkampflisten und Kategorien sind Um- und Nachmeldungen nicht mehr möglich.

1.6 Wettkampfkleidung

Der Wettkampfteilnehmer soll einen weißen Gi tragen, der sauber und ordentlich ist. Ausnahme ist die Teammeisterschaft, hier kann die Kleidung frei gewählt werden. Weibliche Wettkampfteilnehmer sollen ein weißes T-Shirt unter dem Gi tragen. Männliche Wettkampfteilnehmer sollen kein T-Shirt unter dem Gi tragen.

1.7 Persönliche Anforderungen

Die Wettkampfteilnehmer müssen kurzgeschnittene Finger- und Fußnägel haben und sollen nichts am Körper tragen, das den Partner verletzen könnte. Brillenträger können auf eigene Gefahr Kontaktlinsen oder eine Sportbrille tragen. Schmuck ist nicht erlaubt. Wettkampfteilnehmer, die lange Haare haben, müssen diese so tragen, dass sie während des Wettkampfes nicht stören.

Wenn ein Wettkampfteilnehmer oder sein Angreifer mit nicht korrekter Kleidung oder Äußerem antritt, kann er vom Wettkampf ausgeschlossen werden.

1.8 Etikette

Das Abgrüßen erfolgt immer im Stand. Abgegrüßt wird immer zum Mattenrichter und je nach Wettkampfform auch zu den Punktrichtern und zum Gegner. Der Mattenrichter zeigt jeweils die Richtungen an, in die abgegrüßt wird.

Einzelheiten dazu sind bei den einzelnen Wettkampfformen erläutert.

Im Übrigen gelten bei den Meisterschaften die allgemeinen Regeln der Dojoordnung.

1.9 Situationen, die nicht durch diese Regeln abgedeckt werden

In Situationen, die nicht durch die Regeln der Meisterschaft abgedeckt sind, kommen die Punktrichter und der Mattenrichter zusammen und entscheiden gemeinsam über die entstandene Problematik.

2. Wettkampfregeln

2.1 Wertungen

Beim Wettkampf werden folgende Punkte bewertet: Haltung, Realität, Dynamik, Kontrolle, Vielfältigkeit, Reaktion, Gleichgewicht und Etikette.

Hierbei erfolgt jedoch eine Differenzierung je nach Wettkampfart. Die genauen Bewertungskriterien sind bei den einzelnen Wettkampfformen aufgeführt.

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.

Pairs, Kata:

Die Punktrichter legen nach den oben angeführten Kriterien eine Rangfolge fest. Nach Hantei kommen bei der Wettkampfart Pairs die Punktrichter am Listenföhertisch 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.

Team:

Die Bewertung der Teams erfolgt in einem Punktesystem anhand eines Bewertungsbogens. Die Höhe der Punktzahl bestimmt die Reihenfolge der Platzierung.

Bodenkampf:

Der Sieger eines Kampfes ist der Wettkämpfer, dessen Gegner aufgrund eines Würgegriffs, Arm- bzw. Bein-Hebeltechnik aufgibt. Alternativ können aber über verschieden gezeigte Techniken, die den Gegner unter Kontrolle bringen auch Wettkampfpunkte gesammelt werden. Bei unerlaubten Handlungen kann man Strafpunkte erhalten. (näheres siehe Erklärung Kategorie Bodenkampf)

2.2 Mattenrichter

Pro Mattenfläche ist ein Mattenrichter zu stellen (bei den Einzel-Meisterschaften sind zwei Mattenrichter pro Kampffläche empfehlenswert).

Der Mattenrichter hält sich innerhalb der Kampffläche auf. Er 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.

Bekleidung des Mattenrichters ist eine schwarze Hose und ein weißes, kurzärmeliges Hemd.

2.3 Punktrichter

Es sind drei oder fünf Punktrichter pro Mattenfläche zu stellen. In den Vorkämpfen sind drei Punktrichter ausreichend. Bekleidung der Punktrichter ist eine schwarze Hose und ein weißes, kurzärmeliges Hemd.

Bei Random Attack, Pairs, Kata und Team sitzen die Punktrichter am Kopfende der Matte verteilt, bei Bodenkampf befinden sich die Punktrichter zusammen mit dem Mattenrichter auf der Matte.

Beim Bodenkampf werden 1 Mattenrichter und 2 Punktrichter benötigt. Die Punktrichter und der Mattenrichter verbleiben innerhalb der Kampffläche.

2.4 Nichtantritt/ Rücktritt

Die Entscheidung „Fusen Gachi“ (Sieg durch Rücktritt des Gegners) soll den Wettkampfteilnehmern 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.

2.5 Verletzungen

Im Falle einer Verletzung hat ein Wettkämpfer das Recht, pro Wettkampf maximal zwei Minuten Pause zu beanspruchen, bevor er weitermachen muss. Mattenrichter kann im Ausnahmefall bis zu 5 Minuten zulassen.

Ist der Angreifer bei der Wettkampfform „Random Attack“ 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.

3. Die Einzelmeisterschaft (Random Attack)

3.1 Grundlegendes

Bei dieser Wettkampfform wird nur ein Wettkämpfer gemeldet und bewertet. Jeder Kämpfer kann jedoch mit seinem eigenen Angreifer antreten. Der Angreifer wird nicht bewertet.

Es sind immer 2 Wettkämpfer gleichzeitig auf der Matte, die gegeneinander bewertet werden. Bewertet werden: Realität, Reaktion, Dynamik, Exaktheit, Kontrolle und Vielfältigkeit der Techniken.

Aus einem vorgegebenen Programm werden je nach Gürtelgrad und Kategorie bis zu sechs Abwehren gefordert. (Die jeweiligen Angriffe sind dem separaten Technikblatt mit allen 40 Angriffen zu entnehmen.)

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

Die beiden Angreifer bekommen die Angriffe jeweils auf einem Bild gezeigt, danach erfolgen abwechselnd die Angriffe und die entsprechenden Abwehren durch die beiden Wettkampfgegner. Die Kämpfer stehen mit dem Rücken zueinander, so dass keiner den anderen bei dessen Abwehr sehen kann.

Nach jeweils zwei Aktionen erfolgt eine Bewertung durch die Punktrichter.

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 Einteilung der Starter beginnt ab Gelbgurt. Kinder mit Zwischengürteln (Mongrade) werden dem nächst höherem vollem Gürtel zugerechnet.

Die Einteilung erfolgt aufgrund der Graduierung und des Alters des gemeldeten Wettkämpfers (= Verteidiger).

Der Angreifer darf höchstens 2 Gürtel höher graduiert sein und sollte aus derselben Altersgruppe sein.

Ausnahmen:

Für den Bereich Senioren - D, darf der Angreifer aus der Alterskategorie „Erwachsene“ kommen. Für die Kategorie Erwachsene darf der Angreifer auch aus dem Bereich Senioren kommen.

In den Bereichen Kinder - A und Jugend - B darf der Angreifer auch aus einer anderen Alterskategorie kommen, wobei der Altersunterschied zwischen Angreifer und Verteidiger maximal 2 Jahre betragen darf.

(z.B. Kämpfer ist 17 Jahre, dann darf der Angreifer maximal 19 Jahre sein)

Gekämpft wird in folgenden Kategorien:

Random Attack A Kinder 10 bis 13 Jahre

Random Attack B Jugendliche 14 bis 17 Jahre

Random Attack C Erwachsene 18 bis 34 Jahre

Random Attack D Senioren ab 35 Jahren

3.2 Auslosung der Angriffe

Die Listenführer rufen die Wettkämpfer vor Kampfbeginn einzeln auf. Der zuerst Genannte erhält einen roten Gürtel, der Zweitgenannte einen weißen Gürtel. Der Verteidiger mit dem roten Gürtel tritt an den Listenführertisch und zieht eine Zahl. Diese Zahl wird dem Technikaufzeiger übergeben. Dieser schlägt aus dem Katalog die entsprechenden Techniknummern auf, anhand derer die bebilderten Angriffe gezeigt werden.

Der Gürtelgrad des Verteidigers bestimmt die Kategorie der Angriffe. Treten in einer gemischten Gruppe (z.B. Gelb- und Orangegurte) Wettkampfteilnehmer mit unterschiedlichen Gürtelgraden gegeneinander an, so ist der niedrigste Gürtelgrad für die Auswahl der Techniken ausschlaggebend.

3.3 Wettkampfablauf

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. Die Angreifer stehen ihnen jeweils gegenüber.

Nach Kommando und Handzeichen des Mattenrichters grüßen die Paare zunächst in Richtung der Punkterichter (Listenführertisch), dann zum Mattenrichter und anschließend zueinander (zum Gegner) ab.

Auf der von den Zuschauern abgewandten Seite steht ein Listenführertisch. An diesem Tisch sitzt auch ein „Technikaufzeiger“, der den Angreifern jeweils den nächsten Angriff durch eine schriftliche und bildliche Beschreibung bekannt gibt.

Nach dem Kommando „Shido“ drehen sich die Verteidiger nach vorne zum Mattenrichter (Richtung Mattenrichter und Zuschauer, so dass sie den Anzeigertisch nicht mehr im Blickfeld haben) und die Angreifer gehen zum Listenführer- bzw. Anzeigertisch.

Dort bekommen sie die erste Angriffstechnik in Form eines Bildes mit erläuterndem Text angezeigt. Hierbei handelt es sich für beide Paare um den gleichen Angriff.

Wenn die Angriffe eindeutig erkannt wurden, laufen die Angreifer wieder zu ihrem Partner 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 am Platz, dreht sich der Verteidiger zum Angreifer.

Bei dem Kommando „Kamae“ des Mattenrichters, nehmen der Angreifer und Verteidiger, auf deren Höhe der Mattenrichter steht, die Kampfstellung ein. Hierbei bleibt der rechte Arm des Angreifers die ganze Zeit auf dem Rücken. Damit alle Paare den gleichen Abstand zueinander haben, müssen sich bei der Kampfhaltung die beiden linken Hände leicht berühren. 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.

Ausgangshaltung vor einem Angriff:

Angreifer und Verteidiger stehen sich in Heiko Dachi gegenüber.

Bei dem Kommando „Kamae“ nehmen Angreifer und Verteidiger ihre Kampfhaltung ein (links vor), wobei sich ihre Hände berühren müssen. Der rechte Arm des Angreifers muss auf seinem Rücken sein.

Distanzangriffe (Angriffe mit Faust und Fuß oder Waffen)

Bei dem Kommando „Ha Jime“ erfolgt der direkte Angriff.

Körperangriffe

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.

Angriffe in der Bodenlage

Bei dem Kommando „Ha Jime“ hebt der Angreifer den rechten Arm und geht zurück in Heiko Dachi. 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.

3.4 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.

4. Die Paarmeisterschaft (Pairs)

4.1 Grundlegendes

Bei „Pairs“ treten Paare im technischen Vergleich gegeneinander an. Bewertet wird das Paar gemeinsam, es spielt keine Rolle, wer angreift oder verteidigt. Ein Paar führt beliebige Jiu Jitsu Techniken vor, wobei der Ablauf der gezeigten Angriffe und deren Verteidigung frei gewählt werden kann. Die Bewertung durch die Punktrichter erfolgt nach einem Durchlauf von 3 bis 5 Paaren (Poolssystem). Bewertet werden: Realität, Sauberkeit, Dynamik, Kontrolle, Harmonie, Vielfältigkeit und Ablauf der gezeigten Angriffe und Abwehren.

4.2 Einteilung der Kategorien

Kategorie	Einteilung	Alter	Einsatz von Waffen
Pairs A	Kinder	10 bis 13 Jahre	keine Waffen erlaubt
Pairs B	Jugend	14 bis 17 Jahre	Bis Orangegurt keine Waffentechniken erlaubt Ab Grüngurt mind. 3 Kurzstocktechniken Ab Braungurt mind. 4 Kurzstocktechniken
Pairs 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
Pairs 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

Die höchste Graduierung innerhalb eines Paares ist ausschlaggebend für die entsprechende Einteilung der Wettkampfklassen. (Beispiel: Startet ein Gelbgurt zusammen mit einem Grüngurt müssen sie bei den Grüngurten antreten.)

Bei der Einstufung in eine Kategorie zählt immer das Alter des Älteren. (Beispiel: Startet ein 16-jähriger Grüngurt mit einem 19-jährigem Braugurt, müssen sie in der Kategorie C-Erwachsene bei den Braugurten antreten)

Ausnahme: Startet ein Senior zusammen mit einem Erwachsenen, so müssen sie in Kategorie C antreten.

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

4.3 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 und stellen sich nebeneinander auf. Auf Kommando und nach den Anweisungen des Mattenrichters erfolgen die Verbeugungen zu den Punktrichtern und dem Mattenrichter. Der Mattenrichter weist den einzelnen Paaren eine Ecke zu. Sie setzen sich der Etikette entsprechend (z.B. im 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 seines 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, geht es nach der Verbeugung in seine Ecke. Die Kämpfer setzen sich nun 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 Listenföhertisch nebeneinander in der Mattenmitte ab. Nachdem das Ergebnis ermittelt ist, tritt der Mattenrichter vor die Wettkampfteilnehmer, die sich nun nebeneinander aufstellen. Er ruft das Siegerpaar namentlich auf, welches daraufhin einen Schritt vortritt. Der Mattenrichter gibt das Ergebnis mit Yusei-Gachi (Sieger durch Überlegenheit) bekannt.

4.4 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.

5. Die Mannschaftsmeisterschaft (Team)

5.1 Grundlegendes

Bei dieser Wettkampfform treten Mannschaft (3 bis 12 Personen) gegeneinander an. Jede Mannschaft führt eine eingeübte Choreografie vor, die Elemente aus dem Jiu Jitsu beinhalten muss. Der Inhalt und Ablauf ist freigestellt, die Demonstrationsdauer beträgt max. fünf Minuten. Musikalische Unterstützung ist erlaubt.

Alle Waffenarten sind bei der Vorführung ab der Kategorie B erlaubt, so weit es sich nicht um scharfe Schuss- oder Stichwaffen handelt. Schreckschusswaffen mit Platzpatronen sind verboten.

Bewertet wird neben dem technischen Niveau und der Durchführung der Techniken auch der Gesamteindruck des Teams, wie Art der Darstellung, Synchronität, Harmonie und Zusammenspiel.

5.2 Einteilung der Kategorien

Gestartet wird in folgenden Kategorien:

TEAM A	Kinder	10 bis 13 Jahre
TEAM B	Jugendliche	14 bis 17 Jahre
TEAM C	Erwachsene	18 bis 34 Jahre
TEAM D	Senioren	ab 35 Jahre

Ein Mindestalter und eine Mindestgraduierung sind nicht vorgegeben. Es gibt nur die vier Alterskategorien, eine weitere Unterscheidung nach Gürtelgraden gibt es bei dieser Wettkampfform nicht.

Ist ein Mitglied des Teams A oder B älter als die Kategorie es vorsieht, muss das gesamte Team in der nächst höheren Klasse starten. Ist ein Mitglied des Team D jünger als es die Kategorie vorsieht, muss das gesamte Team in der Klasse C starten.

Eine Mannschaft muss aus mindestens 3 Personen und darf aus maximal 12 Personen bestehen.

5.3 Wettkampfablauf und Bewertung

Es treten mehrere Teams einer Alterskategorie gegeneinander an.

Die erste Mannschaft betritt die Mattenfläche und führt ihr eingeübtes, freies Programm vor.

Die fünf Punktrichter sitzen am Kopfende der Matte auf der Zuschauerseite.

Das Punktrichterteam besteht aus fünf hochrangigen Danträgern, von denen kein Team in diesem Wettkampf startet.

Die Bewertung durch jeden Punktrichter erfolgt mittels eines Punktesystems auf einem Bewertungsbogen.

Nach dem Auftritt werden die Bewertungsbogen durch den Veranstalter eingesammelt und alle Punkte zu den jeweiligen Mannschaften addiert.

Ein Punktrichter kann maximal 50 Punkte vergeben, so dass bei fünf Punktrichtern ein Team maximal 250 Punkte erreichen kann. Die Höhe der Punktzahl bestimmt die Reihenfolge der Platzierung.

Bewertungssystem:

20 Punkte für das technische Niveau, Haltung, Harmonie

10 Punkte für Synchronität und Zusammenspiel

10 Punkte für den Schwierigkeitsgrad der Demonstration (Erklärung siehe Anhang 2)

10 Punkte für die Choreografie (optische und akustische Untermalung, Kostüme, Idee)

5.4 Wettkampfzeit

Die Wettkampfzeit beträgt max. 5 Minuten.

6. Die Katameisterschaft (Jiu Jitsu Kata)

6.1 Grundlegendes

Gezeigt und bewertet werden die verschiedenen Jiu Jitsu Kata des Deutschen Jiu Jitsu Bundes. Kata bedeutet übersetzt „Form, Zeremonie“. Gemeint ist hierbei die perfekte Vorführung festgelegter, aneinander gereihter Einzeltechniken gegen einen realen (im Judo, Jiu Jitsu) oder imaginären (im Karate, Iai –Do) Angreifer.

Als Übungs- und Wettkampfform ist Kata geeignet, die vollkommene Beherrschung der Technik und die innere Haltung zu schulen. Dies sollte an der Atmung, der ausgestrahlten Ruhe und Gelassenheit, der Haltung, sowie der gezeigten Sicherheit, Dynamik und den Rhythmus des Ablaufs (Harmonie und Wachsamkeit) sichtbar werden. Ein Partner ist der Angreifer (Uke), der andere der Verteidiger (Tori). Bewertet wird das Paar gemeinsam, hier sind der richtige Ablauf, die exakte Ausführung der Techniken, die Sicherheit und Ausstrahlung, sowie Harmonie und Rhythmus entscheidend.

Es treten mehrere Paare der einzelnen Kategorien gegeneinander an. Das erst genannte Paar betritt vom Mattenrand die Mattenfläche und führt die geforderte Kata seiner Kategorie vor. Hierbei sitzen die fünf Punktrichter alle nebeneinander vor Kopf der Matte, da die Kata zu einer Richtung hin ausgerichtet ist.

Nachdem alle Paare einer Kategorie ihre Kata vorgeführt haben, treten die Punktrichter zur Beratung zusammen. Auf das Kommando „Hantei“ des Mattenrichters stellen sich alle Paare nebeneinander in der Mattenmitte auf einer Linie mit Blickrichtung zum Prüfertisch auf. Es erfolgt die Bewertung durch die fünf Punktrichter. Bei einer zu hohen Zahl an Teilnehmern kann der Wettkampf auch im Pool-System erfolgen.

6.2. Einteilung der Kategorien

Gezeigt und bewertet werden die verschiedenen Jiu Jitsu Kata aus dem Prüfungsprogramm des Deutschen Jiu Jitsu Bundes. Es gibt zwei Kategorien: „Kata-waffenlos“ (DJJB-Kata 1 bis 3) und „Waffenkata“ (DJJB-Kata 4 bis 6).

Alle Techniken werden jeweils rechts und links, sowie mit der kompletten Laufschiene gezeigt.

Braungurte zeigen die 1. Kata

1. Dangrade zeigen die 2. Kata

2. Dangrade zeigen die 3. Kata

3. Dangrade zeigen die 4. Kata

4. Dangrade zeigen die 5. Kata

5. Dangrade zeigen die 6. Kata

Gekämpft wird in folgenden Klassen:

KATA B Jugendliche bis 17 Jahre

KATA C Erwachsene 18 bis 34 Jahre

KATA D Senioren ab 35 Jahre

Die Wettkampfkategorien sind abhängig von der jeweiligen Graduierung und Alter von Tori (Verteidiger). Farbgurte (bis einschließlich Blaugurt) dürfen in dieser Kategorie nicht antreten. Im Ausnahmefall können sie jedoch als Uke (Angreifer) starten.

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

6.3 Wettkampfzeit

Die Wettkampfzeit ist hierbei nicht festgelegt.

7. Bodenkampf

7.1 Grundlegendes

Bei Bodenkampf treten zwei Einzelkämpfer gegeneinander an, die nach Alterskategorien, Gewicht sowie nach Geschlecht eingeteilt werden. Ziel bei Bodenkampf ist es, den Gegner zur Aufgabe oder unter Kontrolle zu bringen.

Es darf nur in der eigenen Gewichtsklasse gestartet werden (kein Doppelstart in der nächst höheren Gewichtsklasse möglich). Nur die offene Klasse darf als zusätzliche Startmöglichkeit im Bodenkampf genutzt werden.

7.2 Einteilung der Kategorien

Kategorie A:

12 bis 14 Jahre männlich / weiblich - keine Gewichtseinteilungen

- Es sind nur Haltegriffe erlaubt (keine Hebel; keine Würgegriffe)
- Sieg erfolgt durch Aufgabe (3 maliges/eindeutiges Abschlagen) oder nach 30 Sekunden Haltegriff oder durch Punkteansammlung (für 10 Sekunden Haltegriff gibt es einen Punkt – dann muss ein anderer Haltegriff erfolgen um einen weiteren Punkt zu erzielen).

Kategorie B:

15 bis 17 Jahre männlich / weiblich - leicht / schwer Mittelung

- es sind Haltegriffe und Hebeltechniken erlaubt, Würgegriffe sind verboten
- Sieg erfolgt durch Aufgabe (3 maliges/eindeutiges Abschlagen) oder nach 30 Sekunden Haltegriff oder durch Punkteansammlung (für 10 Sekunden Haltegriff gibt es einen Punkt – dann muss ein anderer Haltegriff erfolgen um einen weiteren Punkt zu erzielen).

Kategorie C:

18 bis 34 Jahre	Männer	- 1	bis 68kg
		- 2	68-75kg
		- 3	75-82kg
		- 4	82-90kg
		- 5	über 90kg (offene Klasse)
18 bis 34 Jahre	Frauen	- 1	bis 49kg
		- 2	49-56kg
		- 3	56-63kg
		- 4	63-70kg
		- 5	über 70kg (offene Klasse)

- es sind Haltegriffe, Hebel- und Würgetechniken erlaubt
- Sieg erfolgt durch Aufgabe (3 maliges/eindeutiges Abschlagen) oder nach 30 Sekunden Haltegriff oder durch Punkteansammlung (für 10 Sekunden Haltegriff gibt es einen Punkt – dann muss ein anderer Haltegriff erfolgen um einen weiteren Punkt zu erzielen).

Kategorie D:

ab 35 Jahre Männer / Frauen - leicht / schwer Mittelung

- es sind Haltegriffe, Hebel- und Würgetechniken erlaubt
- Sieg erfolgt durch Aufgabe (3 maliges/eindeutiges Abschlagen) oder nach 30 Sekunden Haltegriff oder durch Punkteansammlung (für 10 Sekunden Haltegriff gibt es einen Punkt – dann muss ein anderer Haltegriff erfolgen um einen weiteren Punkt zu erzielen).

7.3 Benötigtes Personal

1 Mattenrichter,
2 Punktrichter
1 Zeitnehmer
1 Zeugwart
1 Schriffführer

7.4 Positionen zu Beginn eines Wettkampfes

Die Punktrichter und der Mattenrichter verbleiben innerhalb der Kampffläche. Die Wettkämpfer stellen sich in die Mitte der Kampffläche, etwa 1 Meter voneinander entfernt und dem Mattenrichter/Punktrichter zugewandt, auf. Sie verbeugen sich vor dem Mattenrichter, drehen sich dann zueinander und verbeugen sich zueinander. Danach knien sie sich auf einem Knie ab, um den Kampf zu beginnen. Von diesem Zeitpunkt an darf keiner der Wettkämpfer sich aufrichten, ohne dass ein Knie die Matte berührt.

7.5 Beginn und Ende des Wettkampfes

Der Mattenrichter verständigt sich zuerst mit den Punktrichtern, bevor er den Beginn eines Kampfes mit "Hajime!" ansagt. Am Ende des Kampfes, wenn der Zeitnehmer das Signal gegeben hat, sagt der Mattenrichter "Yame!" Die Wettkämpfer kehren zum Ausgangspunkt des Kampfes auf die Matte zurück (sich gegenüberstehend); sie verbeugen sich nochmals gegeneinander, nachdem der Mattenrichter das Kampfergebnis ausgesprochen hat.

Der Wettkampf geht über zwei Runden mit je einer Minute bei 12-14 jährigen Teilnehmern und sonst 2 Minuten Kampfzeit pro Runde, wobei eine Pause von 30 Sekunden zwischen den beiden Runden vorgeschrieben ist. Aufgrund großer Meldezahlen können die Kampfzeiten und die Anzahl der Runden bei den Vorkämpfen vom Vorsitzenden entsprechend angepasst werden.

7.6 Ergebnis

Der Sieger eines Kampfes ist der Wettkämpfer, dessen Gegner aufgrund eines Würgegriffs, Arm- bzw. Bein-Hebeltechnik aufgibt. Damit endet der Wettkampf sofort.

Druckpunkt-Techniken sind zwar erlaubt, dürfen aber nicht mit den Fingerspitzen ausgeführt werden.

Alternativ können aber über verschieden gezeigte Techniken, die den Gegner unter Kontrolle bringen, auch Wettkampfpunkte gesammelt werden.

Am Ende eines Wettkampfes befragt der Mattenrichter die zwei Punktrichter um eine Entscheidung im Sinne der Regel "Mehrzahl aus drei" zu erreichen. Falls der Mattenrichter und die beiden Punktrichter unterschiedlicher Meinung sind, können sie mit der Vergabe der Entscheidung so lange warten, bis alle Meinungsverschiedenheiten geklärt sind.

Er kann den Kämpfern aber auch noch eine weitere Minute Kampfzeit gewähren, damit er zu einer Entscheidung kommen kann. Der Mattenrichter erklärt den Sieger durch Heben seiner Hand über Schulterhöhe, die dem Sieger zugewandt ist.

Falls vom Mattenrichter der Sieg durch ein Versehen dem falschen Wettkämpfer zugesprochen wurde, müssen die beiden Punktrichter sicherstellen, dass er sich korrigiert und die richtige Entscheidung vor dem Verlassen der Kampfstätte ausspricht.

7.7 Verletzungen

Falls ein Wettkämpfer verletzt wird, sollte er nicht mehr als 2 Minuten zur Erholung erlaubt bekommen. Falls sich sein Zustand nach dieser Zeit immer noch nicht gebessert hat, oder der Mattenrichter entscheidet, dass er nicht mehr weiterkämpfen kann, wird der Sieg dem Wettkämpfer zugesprochen, der zum Zeitpunkt der Verletzung in Führung lag.

Wenn ein Wettkämpfer aufgrund einer von ihm selbst hervorgerufenen Verletzung nicht mehr weiterkämpfen kann, wird der Kampf als für ihn verloren gewertet. Wenn die Verletzung durch den nicht verletzten Gegner hervorgerufen wurde, verliert dieser den Kampf. Im Allgemeinen wird so verfahren, dass jeder Wettkämpfer, der während eines Wettkampfes erkrankt, automatisch den Wettbewerb verliert.

Äußerste Vorsicht ist bei Krankheitsproblemen oder medizinischen Verletzungen geboten. Ärztliche Beratung muss hier ersucht werden; diese Entscheidung obliegt dem Vorsitzenden.

7.8 Strafmaß und erlaubte Handlungen

Diese sind in 4 Kategorien unterteilt:

- 1 Strafpunkt..... für geringfügige Verstöße
- 2 Strafpunkte..... für einen mittelmäßigen Verstoß
- 3 Strafpunkte..... für einen ernsthaften Verstoß
- 4 Strafpunkte..... sofortige Disqualifikation (oder Kumulation)

Die Unterscheidung dieser vier Gruppen soll allen als Wegweiser dienen, damit sich jeder ein klares Bild über die relativ-zugehörigen Strafpunkte machen kann, die bei den jeweiligen Verstößen verhängt werden. Der Mattenrichter sollte jedoch bei der Vergabe dieser Punkte immer die Kampfsituation, sowie ein willkürliches Vorhaben eines Verstoßes, im besten Interesse für die Wettkämpfer, und im Sinne des Deutschen Jiu-Jitsu Bundes, in Erwägung ziehen.

Geringfügige Verstöße sind:

- Einem Festhalten des Gegners vorsätzlich auszuschlagen, um damit eine Kampfkation zu verhindern.
- Ohne Erlaubnis des Mattenrichters die eigene Jacke vorsätzlich zu verschieben, oder den Gürtel/die Hose zu lösen und wieder zu verknoten.
- Beide Knie vorsätzlich von der Matte zu heben, um eine Angriffs- bzw. Verteidigungs-Technik auszuführen.
- Kneifen, bohren, und Gebrauch der Fingerspitzen als Druckpunkte.
- Das Sich-auf-die-Füße-stellen, bei gebückter Körperhaltung, ist dann erlaubt, wenn eine rollende Aktion in eine erkennbare Kampftechnik umgewandelt wird.

Mittelschwere Verstöße sind:

- Den oder die Finger/Zehen eines Gegners zurückbiegen, um damit seinen Griff zu lockern.
- Mit Knie, Fuß, Hand oder Arm/Ellbogen den Gegner zu treten/stoßen, um damit seinen Griff zu lockern.
- Hand, Arm oder Fuß in des Gegners Gesicht zu schieben, um damit seinen Griff zu lockern. (z.B. Gesichtsriegel).
- Die Anwendung einer Beinschere um des Gegners Rumpf, Nacken oder Kopf, ausgenommen wenn es als anerkannte Technik eingesetzt wird.
- Unnötige Rufe, Bemerkungen oder Zeichen während des Kampfes, die herabwürdigend für Gegner und Mattenrichter sind.

Ernsthafte Verstöße sind:

- Jeder Hebel eines Handgelenks.
- Jede Aktion, die Nacken (Genickhebel) oder Rückenwirbel des Gegners verletzen könnten.
- Jeder Versuch, irgendeine Kampftechnik außerhalb der Kampffläche anzuwenden.
- Den Gegner vorsätzlich aus der Kampffläche zu treiben, oder selber aus egal welchen Gründen außerhalb der Kampffläche zu treten, ausgenommen wenn eine Kampftechnik angewandt wird, die innerhalb der Kampffläche begonnen hat, oder aber aufgrund einer angewandten Kampftechnik oder Aktion des Gegners.
- Die Anweisungen des Mattenrichters zu ignorieren.
- Einen Gegner, der außerhalb der Matte auf dem Rücken oder der Seite liegt, aufzuheben, um ihn auf die Matte zurückzutreiben.
- Irgendeine Aktion bei egal welchem Wettkämpfer, die nach Ansicht des Mattenrichters nicht im Sinne des Jiu-Jitsu ist.

Disqualifikation:

- Mündliche und gestikulierende Beschimpfung von Mattenrichter, offiziellem Personal oder Gegner.
- Übermäßig wildes Benehmen sowie beißen, kratzen, spucken etc.
- Einen Würgegriff oder eine gemeinsame Umklammerung nicht loslassen, wenn der Gegner aufgegeben hat.
- Falls ein Wettkämpfer bereits drei Strafpunkte erhalten hat und ein weiterer Strafpunkt gegen ihn verhängt wird (Kumulation).

Hinweise:

Das Strafpunkte-System wird kumuliert angewandt. Jeder Wettkämpfer, der Vergehen verursacht und 4 Punkte erreicht, wird automatisch disqualifiziert.

Der Mattenrichter muss die Vergabe von Strafpunkten eindeutig durch Hochheben seines Armes über Schulterhöhe, zum betroffenen Wettkämpfer hin und anzeigen der Anzahl der Strafpunkte bzw. klar aussprechen und sicherstellen, dass sich Punktrichter und offizielles Tischpersonal über seine Entscheidung im klaren sind.

Im Falle eines unentschiedenen Kampfes, in dem Strafpunkte verhängt wurden, gilt folgende Regel:

Strafpunkte: Nötiger Prozentsatz an Überlegenheit, um Strafpunkte aufzuheben:

1 Strafpunkt	25%
2 Strafpunkte	50%
3 Strafpunkte	75%

Sollte sich eine Situation ergeben, die außerhalb festgelegter Regeln und Bestimmungen fällt, muss diese geklärt werden, wonach der Mattenrichter – nach Rücksprache mit den Punktrichtern – eine Entscheidung trifft.

In sehr ernsten Situationen muss der Mattenrichter mit dem Vorsitzenden Rücksprache halten.

Anhang 1:

Das Poolsystem

Bewertung:

Drei bis fünf Teilnehmer bilden zusammen einen Pool. Die Auswahl der besten Teilnehmer erfolgt durch eine Festlegung der Rangfolge durch die Punktrichter.

Folgende Verfahrensweise:

Bis 5 Teilnehmer:

4 Paare in jeder Ecke, ein Paar kämpft: Die Punktrichter legen die Reihenfolge der drei Besten fest.

Bis 8 Teilnehmer:

2 Pools von jeweils 3-4 Paaren: Die beiden Erstplatzierten kämpfen um den ersten Platz und die Zweitplatzierten um den dritten Platz.

9 –12 Teilnehmer

3 Pools von jeweils 3-4 Paaren:

Die jeweils Erstplatzierten treten am Finaltag nochmals an. Hier werden die Platzierungen durch die Punktrichter festgelegt.

13-16 Teilnehmer:

4 Pools von jeweils 3-4 Paaren

Anhang 2:

Erklärung „Schwierigkeitsgrad“ bei Teamdemonstration

Ein Team, welches nur aus drei Mitgliedern besteht, ist leichter zu koordinieren als ein Team mit 10-12 Teilnehmern.

Bei einem Team mit 12 Mitgliedern, bei denen eine Person die Abwehren macht und die anderen Mitglieder nur als Angreifer fungieren, hat eine leichte Variante gewählt.

Ein Team mit einer hohen Zahl an Teilnehmern, die sich alle synchron zueinander bewegen, hat den höchsten Schwierigkeitsgrad gewählt.

Somit kann aber ein Team mit z.B. 6 Mitgliedern, die synchron aufeinander abgestimmt sind eine höhere Punktzahl erhalten als ein Team mit 12 Mitgliedern, die ihre Techniken relativ unabhängig voneinander demonstrieren.