

JU-JUTSU WETTKAMPF
Allkampf - Free Style

Artikel 1

(Jugenden und Senioren)

Jugenden:

Jugend F: 6 - 7 Jahre

Jugend E : 8 - 9 Jahre

Jugend D : 10-11 Jahre

Jugend C : 12-13 Jahre

Jugend B : 14-15 Jahre

Jugend A : 16-18 Jahre

Senioren: ab 18 Jahre

Artikel 2

(Teilnahme)

In dem gültigen Pass oder auf einem anderem Dokument muss die Wettkampftauglichkeit durch einen Arzt bestätigt werden. Diese Ärztliche Bestätigung darf nicht älter als ein Jahr sein. Der Pass muss beim Wiegen vorliegen.

Die Teilnahme bei allen Wettkämpfen geschieht auf eigene Gefahr. Der Verband, Veranstalter und Ausrichter übernehmen keinerlei Haftung. Das Einverständnis der Erziehungsberechtigten wird vorausgesetzt.

Artikel 3

(Veranstaltungen)

Offizielle Veranstaltungen sind solche die durch den IMAF durchgeführt werden.

Artikel 4

(Ausschreibung)

Die Ausschreibung muss beinhalten:

Name des Veranstalters, des Ausrichters

Ort, Zeit und Datum

Art der Veranstaltung

Austragungsmodus

Meldegebühren (Startgeld), Adressat der Meldungen und Meldeschluss.

Sportliche Leitung

Artikel 5

(Meldepflicht)

Die Meldung erfolgt über den Trainer bzw. den Vereinsverantwortlichen.

Sie beinhaltet die vollständigen Namen der gemeldeten Kämpfer, die jeweiligen Geburtsdaten, den meldenden Verein, das Körpergewicht der einzelnen Kämpfer und die Graduierung in der jeweiligen Kampfkunst.

Artikel 6

Gewichtsklasseneinteilungen

Jugend f männlich und weiblich: nach bedarf

Jugend E männlich und weiblich: nach bedarf
Jugend D männlich: -25kg,-30kg,-35kg,-40kg, +40kg
Jugend D weiblich: wie männlich
Jugend C männlich: -40kg,-45kg,-50kg,-55kg, +55kg
Jugend C weiblich: wie männlich
Jugend B männlich: -45kg,-50kg,-55kg,-60kg, +65kg
Jugend B weiblich: wie männlich
Jugend A männlich: -55kg,-60kg,-65kg,-70kg,-75kg,+80kg
Jugend A weiblich: -55kg,-60kg,-65kg,-70kg,-75kg
Senioren männlich: -65kg,-70kg,-75kg,-80kg,-85kg,+90kg
Senioren weiblich: -55kg,-60kg,-65kg,-70kg,-75kg

Artikel 7

(Erste Hilfe)

Bei jeder Veranstaltung muss ein Sanitäter anwesend sein. Die Möglichkeit einen Notruf zu veranlassen muss gegeben sein.

Artikel 8

(Ehrungen)

Ehrungen können durch Urkunde, Medaille und Pokal erfolgen.

Artikel 9

(Kampfrichter, Schriftführer, Zeitnehmer)

Der Kampfrichter entscheidet über den Kampfverlauf und die Punktvergabe. Er hat die Punkte und Strafpunkte mit Hilfe der farbigen Armbänder anzuzeigen.

Die Aufgabe des Schriftführers ist es die schriftlichen Arbeiten am Wettkampftisch zu übernehmen.

Die Aufgabe des Zeitnehmer ist es die Wettkampfzeit zu überwachen und die Punktetafel zu bedienen.

Artikel 10

(Matte)

Mattenfläche (10x10m)

In der Mitte ist eine 8x8 Meter große grüne Kampffläche.

Umgeben von einer 1 Meter breiten roten Warnfläche die wiederum von einer 1 Meter breiten grünen Sicherheitsfläche umgeben ist. Die Mattenfläche ist quadratisch. Die Betreuer befinden sich außerhalb der Matte.

Die Betreuer haben nur zur Vorbereitung der Kämpfer und bei Erlaubnis durch den Kampfrichter die Erlaubnis die Matte zu betreten.

Artikel 11

(Bekleidung und Schutzausrüstung der Kämpfer)

Es sind folgende Anzugfarben erlaubt: weiß, blau, schwarz und rot, sowie entsprechende Mischungen bzgl. Oberteil und Hose

Es sind Anzüge mit einer Jacke erforderlich .

Während des Kampfes haben die Kämpfer einen weißen oder einen roten Gürtel zu tragen. Der erstgenannte trägt immer den roten Gürtel.

Faustschützer, Mundschutz und Tiefschützer sind Pflicht. Kopfschutz, Brustschutz, Spann und Schienbeinschützer können aber müssen nicht getragen werden.

Die Kämpfer müssen auf ihre Hygiene achten und haben ihre Fingernägel kurz zu halten. Lange Haare müssen zusammengebunden werden. Spangen, Klammern oder ähnliche Gegenstände im Haar sind nicht gestattet. Zuwiderhandlungen können zum Ausschluss von diesem Wettkampf führen. Bei wiederholten Zuwiderhandlung hat der Präsident des I.M.A.F. des jeweiligen Landes das Recht eine Sperre von längstens einem Jahr zu verhängen.

Artikel 12

(Kampfdauer)

F Jugend: 1 min x 1 min/ 1,30 min Pause

E Jugend: 1 min x 1 min/ 1,30 min Pause

D Jugend: 1 min x 1 min/ 1 min Pause

C Jugend: 1,30 min x 1,30 min/ 1 min Pause

B Jugend: 1,30 min x 1,30 min/ 1 min Pause

A Jugend: 2 min x 2 min/ 1 min Pause

Senioren: 2,30 min x 2,30 min/ 1 min Pause

Bei Verletzung eines Kämpfers wird der Kampf unterbrochen und die Verletzungszeit von 2 min (max. 3 min bei Entscheidung des Kampfrichters) beginnt. Bei Ablauf dieser Zeit muss die Entscheidung getroffen werden, ob der Kampf weitergeführt wird bzw. werden kann. Zu dieser Entscheidung kann der Kampfrichter den Rat der Sanitäter einholen; die Entscheidung über das Fortsetzen des Kampfes obliegt dem Kampfrichter, wenn der Kämpfer von sich aus weiter kämpfen will.

Artikel 13

(Unterbrechung des Kampfes):

Der Kampf wird mit dem Wort "Mate" unterbrochen, wenn folgende Voraussetzungen erfüllt sind:

- Verlust oder Beschädigung der Schutzausrüstung oder der Kleidung.
- verbotene Techniken
- wenn eine Verletzung vorliegt
- wenn eine Haltegriffzeit beendet ist.
- wenn ein(e) Kämpfer/in durch Hebeln oder Würgen den Kampf durch Abklopfen nicht selbst beenden kann.

der Kampf kann mit dem Wort "sonomama" unterbrochen werden, wenn folgende Voraussetzungen erfüllt sind:

- Verlust oder Beschädigung der Schutzausrüstung oder der Kleidung.
- verbotenen Techniken oder Handlungen
- wenn eine Verletzung vorliegt.

Artikel 14

(zulässige Techniken)

Kontrolliert geführte Techniken sind erlaubt. Alle Schläge und Tritte müssen abgestoppt werden (Halbkontakt) und oberhalb der Gürtellinie geführt werden.

erlaubt sind:

- Schlag-, Stoß- und Tritttechniken oberhalb der Gürtellinie.
Atemitechniken zum Kopf (mit Ausnahme von F, E und C Jugend)
- Wurftechniken
- Hebeltechniken

Atemitechniken, Würgetechniken und Hebeltechniken sind in der Jugend E und F nicht erlaubt! Zulässig sind ausschließlich gefahrlose Wurftechniken und Haltetechniken.

Bei den Jugendlichen D,C und B wird sofort im Ansatz einer Hebeltechnik abgebrochen. Die Hebel sind an Hand, Ellenbogen, Schulter, Bein und Fuß erlaubt.

- Würgetechniken

Bei den Jugendlichen F,E,D und C ist das Würgen verboten. Ab der B Jugend ist Kragenwürgen erlaubt, muss aber sofort im Ansatz gestoppt werden. Bei der A Jugend erfolgt der Abbruch im Ansatz. der/die Kampfrichter/in auf der Matte muss diese Handlung im Ansatz erkennen und muss den Kampf sofort im Ansatz mit dem Kommando "Mate" beenden.

- Haltetechniken

Eine Haltetechnik wird mit dem Kommando "osae-komi" angekündigt. Nach dem Kommando beginnt die Haltezeit (Dauer 20 Sek.). Nach 10 Sek. gibt es den ersten Punkt. Nach 20 Sek. den 2 Punkt. Wenn der Gegner vorzeitig abklopft erhält der Kämpfer 3 Punkte. Eine Haltetechnik kann auch von der unten liegenden Person gehalten werden. Die Haltetechnik muss erkennbar sein.

Mit dem Kommando "toketa" muss die Haltetechnik gelöst werden und der Kampf geht weiter.

Die Haltetechnik kann dadurch gelöst werden, dass der/die Gehaltene mit seinem/ihrem Oberkörper höher als der/die Haltende kommt.

Der/die Gehaltene drückt sich aus der Bauchlage in den Kniestand, Bankposition oder der Gegner streckt sich mit beiden Beinen und Händen von der Matte ab, so dass der Körper deutlich von der Matte abgehoben ist.

Artikel 15

(Punktvergabe)

Schlag-, Stoß- und Tritttechniken

Für einen Schlag-, Stoß- und Tritttechnik, die nicht abgeblockt werden gibt es 1 Punkt (Wazaari)

Für einen Schlag-, Stoß- und Tritttechnik, die geblockt werden gibt es keinen Punkt

Wurf oder Kontertechniken

Für einen Wurf (muss als Wurf erkennbar sein) oder eine Kontertechnik, gibt es 2 Punkte.
(Ippon)

Für Würgetechniken im Stand gibt es 2 Punkte (Ippon) bei Aufgabe durch Abklopfen im Stand.

Für Hebeltechniken im Stand gibt es 2 Punkte (Ippon) bei Aufgabe durch Abklopfen im Stand.

Haltetechniken

Für eine mit "osae-komi" angesagte Haltetechnik nach:

10 Sekunden 1 Punkt (Wazaari)

20 Sekunden 2 Punkte (Ippon)

bei vorzeitigem Abklopfen des Gegners 3 Punkte (Ippon)

Würgetechnik (Aufgabe durch Abklopfen) 3 Punkte (Ippon)

Hebeltechnik (Aufgabe durch Abklopfen) 3 Punkte (Ippon)

Genickhebel sind verboten und führen automatisch zur Disqualifikation des Kämpfers

Artikel 16

(Verbotenes Handeln)

Verbotene leichte Handlungen werden mit "shido" bestraft, der Gegner erhält einen Punkt. Dies ist der Fall bei:

- Schlagen und Treten eines/einer am Boden liegenden Gegner/in
- bei Hebeltechniken auf Finger oder Zehen
- bei einer durchgezogenen "Nierenschere" sofern die Schere nicht nur geklammert wird.
- bei passivem Verhalten der Kämpfer
- bei Eigengefährdung (mobobe)
- bei Mattenflucht
- bei Missachtung des Kampfrichters z.B. durch unaufgefordertes Sprechen auf der Matte
- bei einer weiteren Aktion eines Kämpfers nach dem Kommando "Mate"
- nach dem Greifen dürfen keine Atemtechniken mehr angewandt werden.

Artikel 17

(Kommandos)

"hajime"	-	Kampfbeginn
"mate"	-	Stop, Startposition einnehmen
"osae-komi"	-	Anfang korrekter Haltegriff
"toketa"	-	vorige Haltegriff wurde gelöst
"ippon"	-	2 oder 3 Punkte
"wazaari"	-	1 Punkt
"sonomama"	-	Einfrieren
"yoshi"	-	Einfrieren gelöst
"shido"	-	1 Strafpunkt
"chui"	-	2 Strafpunkte
"keikoku"	-	bei 3 Strafpunkten = "keikoku"
"hansokumake"	-	Mattenverweis für den Kampf.
"mobobe"	-	Verwarnung wegen Eigengefährdung
"fusen-gachi"	-	Kampfverweigerung

“kiken-gachi“ - ärztlicher Verbot zu Kämpfen
“passivity“ - Passivität eines Kämpfers

Artikel 18

(Kampfrichterzeichen)

Gruß zum Kampfrichter Gruß zueinander
“Hajime“ Kämpft “matte“ Stop

“wazaari“ 1 Punkt “ippon“ 2 Punkte
“ippon“ 3 Punkte Wertung zurück genommen
Wertung außerhalb Wertung innerhalb
Keine Wertung gesehen Verletzungszeit (Anfang und Ende)
“osae-komi“ Haltetechnik “osae-komi-toketa“ Haltetechnik gelöst

Unerlaubte Technik Atemtechnik zur gleichen Zeit
Technik außerhalb Harter Kontakt zum Kopf
“uke“ Stoßen von der Matte Passivität
Verlassen der Kampffläche Harter Kontakt (flache Hand zur Faust)