



JU-JITSU FIGHTING REGELBUCH

Allgemeine Wettkampfrichtlinien &
Handbuch des Wettkampfformats

www.jjif.sport

V.4.0



Dieses Regelbuch wurde mit der freundlichen Unterstützung der JJIF (Ju-Jitsu International Federation) produziert. Es enthält die Regeln des Ju-Jitsu Fighting. Es wurde im Oktober 2022 beschlossen und im Jahr 2022 komplett überarbeitet.

Das Copyright (insbesondere für die Fotos) liegt bei der JJIF.

Nur die englische Version ist die offiziell gültige Version des Regelbuches.

Der *kursiv geschriebene Text* sind die zusätzlichen Regeln für die Kategorien U16 und jünger.

www.jjif.sport

Abschnitt 01 Wettkampfkleidung & Persönliche Anforderungen	5
Abschnitt 02 Kategorien & Zeit	8
Abschnitt 03 Referees & Sekretariat	10
• Referees	11
• Sekretariat	12
Abschnitt 04 Ablauf des Kampfes	13
Abschnitt 05 Anwendung von Hajime, Mate, Sonomama & Yoshi	16
Abschnitt 06 Punkte	19
• Part 1	21
• Part 2	23
• Part 3	25
Abschnitt 07 Strafen / Fouls / Verbotene Handlungen	28
• Kleinere Fouls	30
• Größere Fouls	33
• Schwere Fouls	37
Abschnitt 08 Regelung des Kampfendes	42
Abschnitt 09 Nicht-Erscheinen / Aufgabe	44
Abschnitt 10 Verletzungen / Unfälle / Krankheit	46
Abschnitt 11 Situationen die nicht vom Regelwerk gedeckt sind	48
Appendix - Weitere Regeln und Anpassungen	50



ALLGEMEINES

Im Ju-Jitsu Fighting kämpfen zwei Athleten oder Athletinnen in einem sportlichen Wettkampf des Ju-Jitsu gegeneinander.

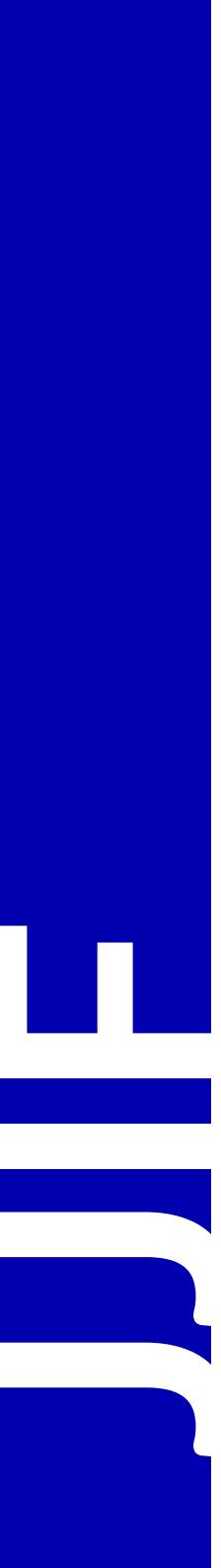
Ziel des Kampfes ist es, durch **Full-Ippon** (Erzielen einer perfekten Technik in Part 1, 2 und 3) oder durch das Erzielen von mehr Punkten als der Gegner oder die Gegnerin zu gewinnen.

Das Ju-Jitsu Fighting besteht aus drei Parts:

- Part 1: Schläge, Stöße und Fußtritte (im Weiteren zusammengefasst als **Atemis**).
- Part 2: Würfe und Takedowns (im Weiteren zusammengefasst als **Takedowns**), sowie Hebel- und Würgetechniken (im Weiteren zusammengefasst als **Aufgabetechniken**).
- Part 3: Halte- oder Fixierungstechniken (im Weiteren zusammengefasst als **Osae-Komi**), und **Aufgabetechniken**.

Weitere Einschränkungen, Regeln, Richtlinien, Anpassungen in Organisation, Format und Protokoll für verschiedene Veranstaltungsformate und spezielle Gewichts- oder Alterskategorien sind im JJIF Sporting Code (SC) sowie im Anhang zu finden.

Falls sich der Anhang dieses Regelwerks und der SC widersprechen, gelten die Regeln im SC.



ABSCHNITT 01

WETTKAMPFKLEIDUNG & PERSÖNLICHE ANFORDERUNGEN



ABSCHNITT 01

WETTKAMPFKLEIDUNG & PERSÖNLICHEANFORDERUNGEN

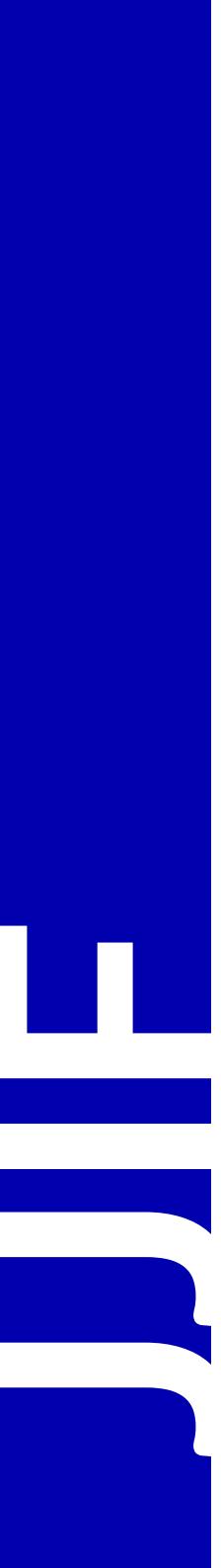
Wettkampfteilnehmende müssen sich an die Vorschriften für Wettkampfkleidung und persönliche Anforderungen halten, die im SC aufgeführt sind.

Treten Wettkampfteilnehmende nicht gemäß dieser Vorschriften zum Kampf an dürfen sie nicht antreten. Sobald sie von den Referees darauf hingewiesen wurden, dass die Wettkampfkleidung oder sonstige Ausrüstung nicht den Regeln entspricht, wird ihnen 2 Minuten Zeit gegeben um alle Mängel zu beheben.



- 1.1** Wettkampfteilnehmende müssen einen Gi tragen, der den Spezifikationen im SC entspricht.
- 1.2** Wettkämpferinnen müssen, und Wettkämpfer dürfen, ein weißes Rashguard oder einen weißen Turnanzug unter dem Kimono tragen. Wettkämpferinnen ist es außerdem gestattet einen Sporthijab zu tragen.
- 1.3** Es müssen weiche, kurze und leichte Hand-, Fuß-, und Schienbeinprotektoren getragen werden, die der Gürtelfarbe entsprechen (rot oder blau).
Die Protektoren müssen mit weichem Schaumstoff gepolstert sein und zwischen 1 und 2 cm dick sein. Die Protektoren müssen außerdem in passender Größe getragen werden und in gutem Zustand sein
- 1.4** Es ist erlaubt einen Tiefschutz sowie einen Mundschutz zu tragen.
Teilnehmende in den Kategorien U18 und jünger müssen einen Zahnschutz tragen. Athleten in diesen Kategorien müssen einen Tiefschutz tragen (Athletinnen ist es erlaubt).
- 1.5** Athletinnen dürfen einen Brustschutz tragen.
- 1.6** Zusätzliche Schutzausrüstung (z.B. Schulterstützgurte oder Knieorthesen) muss weich sein und so dünn, dass das Greifen des Gi durch das Tragen nicht behindert wird.
- 1.7** Es ist nicht gestattet etwas zu tragen, das jemanden verletzen oder gefährden könnte.
- 1.8** Jegliche Schutzausrüstung muss unter dem Gi getragen werden.
- 1.9** Finger- und Zehennägel müssen kurz geschnitten sein.
- 1.10** Lange Haare müssen mit weichen Haarbändern zusammengebunden werden.
- 1.11** Zusätzliche Regeln im SC oder spezifische Regeln für das Event müssen ebenfalls befolgt werden.





ABSCHNITT 02

KATEGORIEN & ZEIT





ABSCHNITT 02

KATEGORIEN & ZEIT

2.1 Die Kategorien sind im SC definiert.

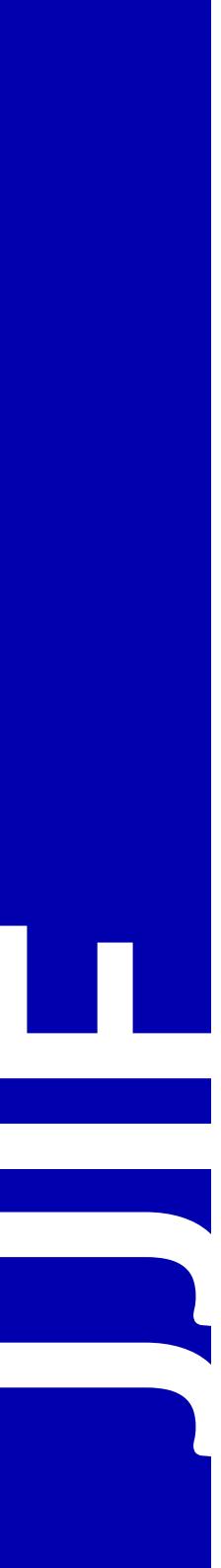
2.2 Die Dauer eines Kampfes ist:

- 3 Minuten für Adults, U21, U18 & U16
- 2 Minuten für Masters, U14 und jünger.

2.3 Zwischen zwei Kämpfen stehen einem Kämpfer oder einer Kämpferin 5 Minuten Erholungszeit zu. Vor einem Kampf um eine Medaille beträgt diese Zeit 10 Minuten.

2.4 Weitere Regeln befinden sich im SC sowie im Appendix.





ABSCHNITT 03

REFEREES & SEKRETARIAT





ABSCHNITT 03

REFEREES & SEKRETARIAT

3.1 Referees

3.1.1 Hauptreferees im JJIF Fighting sind die **Mattenreferees** (MR). MRs bleiben während des Kampfes auf der Matchfläche und leiten den Kampf.

3.1.2 Nur MR geben Punkte, Strafen oder korrigieren falsche Entscheidungen.

3.1.3 MR werden von zwei (2) **Videoreferees** (VRs) unterstützt, die neben dem Sekretariat sitzen. Dazu verwenden sie zumindest zwei (2) Videokameras, die an gegenüberliegenden Ecken der Matte platziert sind.

3.1.4 **Tablereferees** (TR) betreuen das Sekretariat.

3.1.4.a TR geben die Punkte an das Sekretariat weiter.

3.1.4.b TR starten die Verletzungszeit, wenn das medizinische Personal die Behandlung auf der Matte beginnt.

3.1.4.c TR informieren MR, wenn die Kampfzeit, Osae-Komi-Zeit, oder Verletzungszeit abläuft.

3.1.5 Aktionen die zu einer Verletzung, oder zu Full-Ippon führen, sollten immer von VR überprüft werden.

3.1.6 Aktionen die zu einem direkten Hansoku-Make führen sollten von Mattenheadreferees (HR) überprüft werden.

3.1.7 Die Entscheidungen der Referees können von Coaches **gechallenged** werden, entsprechend dem SC.

3.1.8 Wenn kein Video-Refereeing-System verwendet werden kann, werden MR von zwei (2) **Sidereferees** (SR) unterstützt.

3.1.8.1 SR bewegen sich auf den gegenüberliegenden Seiten der Sicherheitsfläche, verfolgen den Kampf bestmöglich und geben Punkte.

3.1.8.2 Es werden nur Punkte in die Wertung aufgenommen, die von der Mehrheit der drei (3) Referees angezeigt werden.

3.1.9 HR, MR und VR sind immer über einen von den anderen Mattenflächen separaten Audio-Funkkanal in Kontakt.

3.1.10 MR und VR (oder SR) werden von HR unterstützt und betreut, der ihre Arbeit bewertet und eine Aufzeichnung darüber führt.

3.1.11 Die Referees müssen in einen Kampf eingreifen, wenn sie es für notwendig halten.

3.1.12 MR müssen darauf achten, dass die Kämpfenden die Kampffläche während des Kampfes nicht verlassen.

3.1.13 Sollte es notwendig sein, sprechen MR Strafen gegen Coaches aus oder verweisen sie des FOP, entsprechend dem SC.

3.1.14 Referees eines Kampfes sollten, wenn möglich, alle aus verschiedenen Ländern (oder verschiedenen Vereinen, wenn es sich um einen nationalen Wettbewerb handelt) stammen.



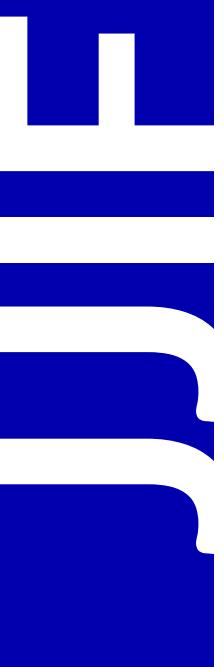
3.2 Sekretariat

3.2.1 Das Sekretariat besteht aus zumindest einer Person. TR und Sekretariat arbeiten zusammen .

3.2.2 Sekretariat und MR sind zu Beginn des Kampfes so platziert, dass sie einander gegenüber sind.

3.2.3 Das Sekretariat ist für den Betrieb der elektronischen Anzeigetafel zuständig. Wenn Papieraufzeichnungen notwendig sind, werden diese von einem zweiten Sekretariatsmitglied geführt.





ABSCHNITT 04

ABLAUF DES KAMPFES



ABSCHNITT 04

ABLAUF DES KAMPFES

Referee

ruft die Teilnehmenden auf die Matte

4.1 Beide Wettkampfteilnehmenden stehen einander in der Mitte der Matchfläche mit etwa zwei (2) Meter Abstand gegenüber.

Der Kämpfer oder die Kämpferin mit dem roten Gürtel steht auf der rechten Seite des MR. Auf ein Zeichen des MR verbeugen sich beide Teilnehmenden erst zum MR, dann zueinander.



4.2 Mit dem MR-Kommando **Hajime** beginnt der Kampf.

4.3 Ein JJIF Fighting Kampf besteht aus drei Parts:

- Der Kampf beginnt in Part 1 wird auch jedes Mal wieder in Part 1 aufgenommen, wenn er durch das MR-Kommando **mate** angehalten wurde. Der Kampf wird auch in Part 1 fortgeführt, wenn der Kontakt in Part 2 & 3 verloren geht.

Punkte in Part 1 werden durch Atemis erzielt.

- Part 2 beginnt wenn zumindest einer der beiden Wettkämpfenden gegriffen hat und endet wenn entweder beide mit beiden Knien auf der Tatami sind, oder ein Kämpfer oder eine Kämpferin auf der Tatami sitzt oder liegt.

Atemis sind in Part 2 verboten, außer sie werden gleichzeitig mit dem Greifen ausgeführt.

Punkte in Part 2 werden durch Takedowns oder Aufgabetechniken erzielt.

- Part 3 beginnt sobald beide Wettkämpfenden mit beiden Knien auf der Tatami sind, oder einer oder eine sitzt oder liegt und endet wenn die Bedingungen von Part 1 oder Part 2 wiederhergestellt sind.

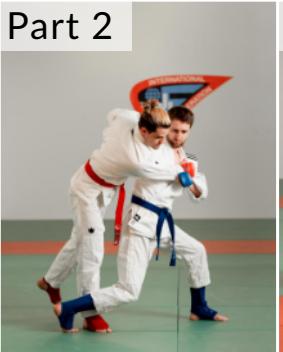
Atemis sind in Part 3 verboten, und Takedowns werden nicht gewertet.

Punkte in Part 3 werden durch Halte- oder Aufgabetechniken erzielt.

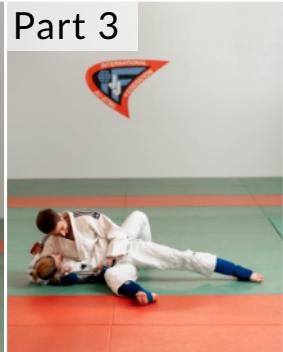
Part 1



Part 2



Part 3



4.4 Es muss versucht werden in allen Parts Punkte zu erzielen.

4.5 Aktive Kämpfer und Kämpferinnen dürfen zwischen den Parts wechseln.

4.6 Nach **Mate** müssen die Teilnehmenden sofort ihren Gi und ihre Schutzausrüstung richten und an ihre Startpositionen zurückkehren.

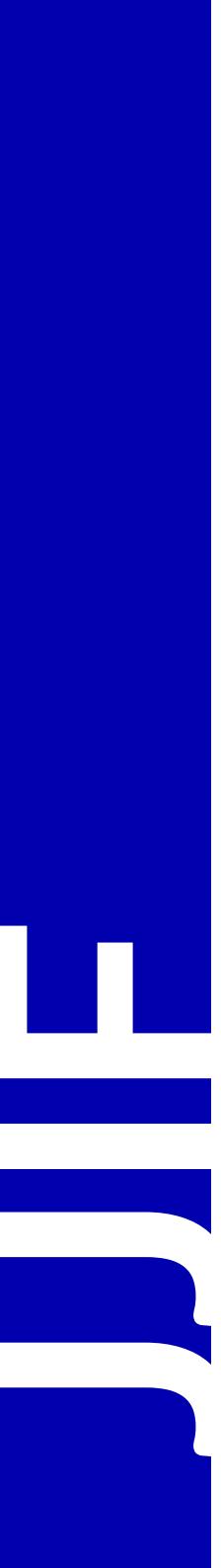
Sind Gi und Schutzausrüstung nicht ordnungsgemäß, werden durch die Verwendung des MR-Kommandos **Reset the Gi** 15 extra Sekunden gewährt um den ordnungsgemäßen Zustand herzustellen.

Passiert dies öfter als ein mal, wird der Kämpfer oder die Kämpferin mit Shido bestraft.

4.7 Techniken die außerhalb der Kampffläche angesetzt werden, werden nicht bewertet. Jegliches Kämpfen außerhalb der Kampffläche wird durch das MR-Kommando **Mate** unterbunden und der Kampf wird in der Mitte der Kampffläche erneut in Part 1 gestartet.

4.8 Betritt ein Kämpfer oder eine Kämpferin die Sicherheitsfläche mit beiden Füßen, kehrt aber unmittelbar wieder auf die Kampffläche zurück wird der Kampf nicht unterbrochen.

4.9 Am Ende des Kampfes wird mir Sieger mit dem MR-Kommando Verkündung des Siegers bekannt gegeben. Danach verbeugen sich die Teilnehmenden erst zueinander, dann in Richtung MR.



ABSCHNITT 05

ANWENDUNG VON HAJIME, MATE, SONOMAMA & YOSHI



ABSCHNITT 05

ANWENDUNG VON 'HAJIME', 'MATE', 'SONOMAMA' & 'YOSHI'



5.1 Das MR-Kommando **Hajime** wird verwendet um einen Kampf zu starten oder nach **Mate** erneut zu starten.

5.2 Das MR-Kommando **Mate** wird in den folgenden Fällen verwendet um den Kampf zu stoppen:

5.2.1 Wenn ein oder beide Kämpfende die Kampffläche in Part 1 oder 2 vollständig verlassen.

5.2.2 Wenn beide Kämpfende die Kampffläche in Part 3 vollständig verlassen.

5.2.3 Wenn der Kontakt zwischen den Kämpfenden in Part 2 oder Part 3 verloren geht und sie nicht selbstständig in Part 1 weiterkämpfen.

5.2.4 Wenn Atemis gegen sitzende oder kniende Kämpfer oder Kämpferinnen verwendet werden.

5.2.5 Wenn die Osae-Komi-Zeit abgelaufen ist.

5.2.6 Wenn während einer Aufgabetechnik getappt wird, Schreie zu hören sind, oder falls keine Möglichkeit besteht während einer Aufgabetechnik abzuklopfen.

5.2.7 Um einem oder beiden Kämpfenden eine Strafe in Part 1 zu geben.

5.2.8 Wenn einer oder beide Kämpfende verletzt, bewusstlos oder erkrankt sind.

5.2.9 In jedem anderen Fall, wenn MR, SR, oder VR es für notwendig halten den Kampf zu unterbrechen (z.B. Damit die Wettkampfkleidung oder Ausrüstung gerichtet werden kann oder um Strafen auszusprechen)

5.2.10 Der Kampf ist zu Ende.

5.3 Das MR-Kommando **Sonomama** wird verwendet um den Kampf temporär anzuhalten. In diesem Fall dürfen sich die Kämpfenden nicht bewegen, bis der Kampf fortgesetzt wird. **Sonomama** wird in folgenden Fällen verwendet:

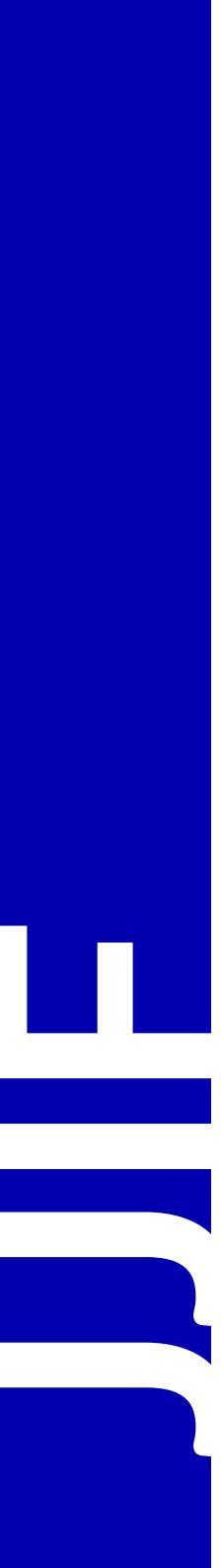
5.3.1 Um einem oder beiden Kämpfenden eine Strafe in Part 2 oder Part 3 zu geben.

5.2.2 In jedem anderen Fall, wenn MR, SR oder VR es für notwendig halten und der Kampf in Part 2 oder 3 unterbrochen wird.

5.4 Nach **Sonomama** wird der Kampf in derselben Position wiederaufgenommen.

5.5 Das MR-Kommando **Yoshi** wird zur Wiederaufnahme des Kampfes nach **Sonomama** verwendet.





ABSCHNITT 06

PUNKTE





ABSCHNITT 06

PUNKTE



Wird ein Video-Refereeing-System verwendet:

- Vergeben MR die Punkte.
- Solange zumindest 1 VR den MR-Entscheidungen zustimmt, greifen sie nicht ein.
- Stimmen beide VR einer MR-Entscheidung nicht zu, steht ein VR auf und zeigt die korrigierte Wertung an (wenn sie beide VR einig sind) oder die mittlere der drei Wertungen (wenn alle drei Referees unterschiedliche Wertungen geben).

Ändern sich die Punkte durch das Eingreifen der VR, wird das vom MR angezeigt. Betrifft die Änderung einen Ippon, wird auch der Part angezeigt.

Wird kein Video-Refereeing-System verwendet:

- Werden die Punkte von allen 3 Referees gleichzeitig gegeben und gehen nach dem Mehrheitsprinzip in die Wertung ein. Das bedeutet, dass ein Kämpfer oder eine Kämpferin von zumindest 2 Referees (1 MR & 1 SR oder 2 SR) eine Wertung zugesprochen werden muss um Punkte zu bekommen.
- Werden von allen drei Referees unterschiedliche Punkte gegeben, gilt die mittlere Wertung.



6.1 Part 1

6.1.1 Atemis dürfen zum Oberkörper und zum Kopf ausgeführt werden, aber nicht gerade zum Kopf (oberhalb des Schlüsselbeins).

6.1.2 Atemis müssen für eine Wertung 3 Kriterien erfüllen:



a Atemis müssen den Gegner berühren, jedoch nicht härter als Leichtkontakt.

In den Altersklassen U16 und jünger müssen Atemis zum Kopf ohne Kontakt ausgeführt werden.



b Atemis müssen mit Hikite/Hikiashi ausgeführt werden.

Vom Gegner gefangene Fußtritte können höchstens mit Waza-ari bewertet werden, da sie nicht mit Hikiashi ausgeführt werden



c Atemis müssen mit guter Dynamik, Balance, und Kontrolle ausgeführt werden.

6.1.3 Folgende Techniken werden in Part 1 gewertet:

Ippon (3 Punkte)

Ein ungeblockter, halbkreisförmiger Fußtritt zum Kopf, der alle 3 Kriterien erfüllt wird mit Ippon (3 Punkte) bewertet.

Ippon (2 Punkte)

Andere ungeblockte Atemis, die alle 3 Kriterien erfüllen werden mit Ippon (2 Punkte) bewertet.

Waza-ari (1 Punkt)

Atemis die alle 3 Kriterien erfüllen, aber teilweise geblockt sind
und

ungeblockte Atemis die 2 der 3 Kriterien erfüllen werden mit Waza-ari (1 Punkt) bewertet.

6.1.4 Engagements im Part 1

6.1.4.a Ein Engagement beginnt wenn sich der Abstand zwischen beiden Kämpfenden verringert und Techniken ausgeführt werden mit der Absicht Punkte zu erzielen.

6.1.4.b Es kann nur eine Wertung pro Engagement vergeben werden.

6.1.4.c Die Wertungen für Techniken werden nach folgender Priorisierung vergeben:

1. Die erste ausgeführte Ippon-Technik (egal ob Ippon 2 Punkte oder Ippon 3 Punkte)
2. Die erste ausgeführte Waza-ari-Technik

6.1.4.d Landen die Treffer beider Kämpfenden gleichzeitig und würden sie in der selben Höhe bewertet werden (beide Ippon - 2 oder 3 Punkte - oder beide Waza-ari) wird keine Wertung gegeben (**Gleichzeitige Aktionen**).

6.1.4.e Es können mehrere Strafen für Aktionen in einem Engagement ausgesprochen werden.

6.1.4.f Ein Engagement endet wenn:

- Beide Kämpfenden sich von einander weg bewegen (die Distanz zwischen ihnen vergrößert sich).
- Beide Kämpfenden aufhören Atemis auszuführen.
- Die Kämpfenden in Part 2 gehen.



6.2 Part 2

6.2.1 Folgende Techniken werden in Part 2 gewertet:



Ippon (3 Punkte)

Aufgabetechniken die den Gegner zur Aufgabe zwingen, werden mit Ippon (3 Punkte) bewertet.
In den Altersklassen U16 und jünger ist es nicht erlaubt Aufgabetechniken in Part 2 auszuführen.



Ippon (2 Punkte)

Takedowns mit voller Kontrolle und guter Dynamik während der gesamten Technik werden mit Ippon (2 Punkte) bewertet.



1



2

Waza-ari (1 Punkt)

Takedowns bei denen nur teilweise Kontrolle besteht werden mit Waza-ari bewertet.

6.2.2 Kann ein Kämpfer oder eine Kämpferin nicht tappen, darf auch verbal getappt werden. In jedem anderen Fall, wenn der MR denkt, dass ein Wettkämpfender in Gefahr ist, muss der Kampf unterbrochen werden und der Gegner oder Gegnerin erhält einen Ippon (3 Punkte).

6.2.3 Ein Takedown, bei dem Uke auf dem Rücken, der Seite oder dem Bauch auf der Tatami landet, während sich Tori gleichzeitig in einer Position auf gleicher Höhe oder über Uke befindet, kann in Part 2 gewertet werden.

6.2.4 Takedowns bei denen Uke auf den Knien, auf allen Vieren oder sitzend landet können nicht gewertet werden.

6.2.5 Takedowns bei denen Uke auf Knien und Bauch oder Brust gleichzeitig landet können gewertet werden.

6.2.6 Wird ein Takedown vom Gegner oder der Gegnerin gekontert und beide landen in einer Position in der niemand in Kontrolle ist wird nicht gewertet (**Gleichzeitige Aktionen**).

6.2.7 Wird ein Takedown durchgeführt nachdem Uke aus dem Part 3 aufgehoben wurde, wird dieser nicht gewertet.



6.3 Part 3

6.3.1 Folgende Techniken werden in Part 3 gewertet:



Ippon (3 Punkte)

Aufgabetechniken die den Gegner zur Aufgabe zwingen, werden mit Ippon (3 Punkte) bewertet.

In den Altersklassen U16 und jünger werden Aufgabetechniken, die technisch korrekt ausgeführt sind und Uke zur Aufgabe zwingen könnten sofort abgebrochen und mit Ippon (3 Punkte) bewertet.

Beinhebel sind in den Altersklassen U16 und jünger nicht erlaubt.



Ippon (2 Punkte)

Effektive Haltegriffe die für 15 Sekunden als **Osae-Komi** angesagt werden, werden mit Ippon (2 Punkte) bewertet.

Waza-ari (1 Punkt)

Effektive Haltegriffe die länger als 10 aber kürzer als 15 Sekunden als **Osae-Komi** angesagt werden, werden mit Waza-ari bewertet.

6.3.2 Osae-Komi wird angesagt wenn:

- Die kontrollierte Person am Boden liegt. Festlegetechniken können durchgeführt werden, wenn Uke am Rücken, auf der Seite, oder auf dem Bauch liegt.
- Toris Beine müssen frei sein (im Fall der Back-Control gelten die Beine als frei).
- Tori muss Uke gut kontrollieren und fixieren sein. Uke darf sich nicht frei bewegen können.
oder
- Tori wendet eine Aufgabetechnik an bei der er Ukes Oberkörper kontrolliert (z.B. Sankaku-Jime oder Juji-Gatame) und ist dabei gleichzeitig in einer höheren Position als Uke.

6.3.3 Die Osae-Komi-Zeit läuft weiter, auch wenn:

- Uke ein Bein klammern kann (Half-Guard).
- Die Kämpfenden die Position am Boden oder den Haltegriff ändern (z.B. Ein Wechsel von Mount zu Back-Mount oder Back-Control), solange Tori weiter Kontrolle auf Uke ausübt.
- (Bei Back-Control) Uke kommt auf alle Viere hat aber noch beide Knie am Boden.

6.3.4 Toketa wird angesagt wenn:

- Uke beide von Toris Beinen klammern kann (Closed Guard).
- Tori von Uke gedreht wird (außer bei Back-Control).
- Uke in aufrechter Position auf seine Knie oder Füße gelangt.
- Uke auf alle Viere/Turtle Position kommt.
- (Bei Back-Control) Uke auf alle Viere kommt und die Knie den Boden nicht berühren.
- Beide Kämpfenden die Kampffläche komplett verlassen.

6.3.5 Kann ein Kämpfer oder eine Kämpferin nicht tappen, darf auch verbal getappt werden. In jedem anderen Fall, wenn der MR denkt, dass ein Wettkämpfender in Gefahr ist, muss der Kampf unterbrochen werden und der Gegner oder Gegnerin erhält einen Ippon (3 Punkte).

6.3.6 Osae-komi kann nicht für einen Kämpfer oder eine Kämpferin angesagt werden, bei der gerade eine Aufgabetechnik ausgeführt wird. Wendet ein durch Osae-Komi kontrollierter Kämpfender eine Aufgabetechnik an wird **Toketa** angesagt.

6.3.7 Punkte für verschiedene Osae-Komi-Techniken und Aufgabetechniken, die als Osae-Komi angesagt wurden können nicht kumuliert werden.

Ein Osae-Komi der länger als 10 Sekunden gehalten wurde und in eine erfolgreiche Aufgabetechnik überführt wurde erzielt lediglich einen Ippon (3 Punkte) und nicht Ippon und einen weiteren Waza-ari.

6.3.8 Wird bei einer Aufgabetechnik, die als Osae-Komi angesagt wurde nicht innerhalb von 15 Sekunden getappt, wird der Kampf mit dem MR-Kommando **Mate** gestoppt und Tori erhält einen Ippon (2 Punkte).

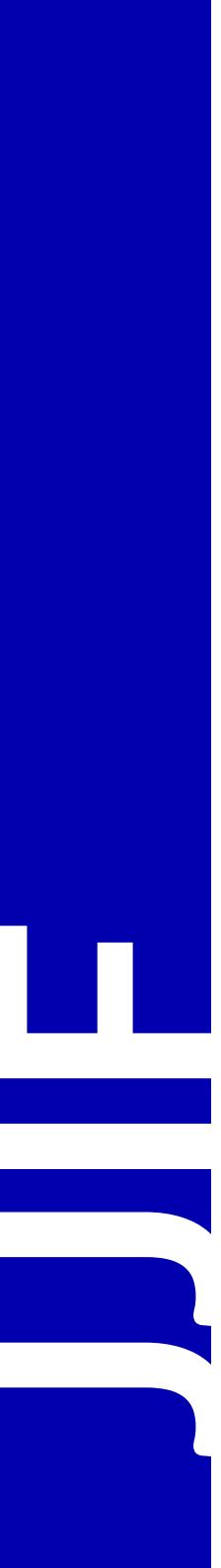


Osae-Komi



Kein Osae Komi





ABSCHNITT 07

STRAFEN / FOULS / VERBOTENE HANDLUNGEN



ABSCHNITT 07

STRAFEN / FOULS / VERBOTENE HANDLUNGEN

Strafen müssen durch die Mehrheit der Referees gegeben werden.

Führt ein Kämpfer oder eine Kämpferin eine Saktion aus, die mehreren Kriterien für Strafen entspricht, wird die schwerwiegendste Strafe verhängt.

Es gibt 3 Arten von Fouls und entsprechenden Strafen:

- **Kleinere Fouls** - werden mit **Shido** bestraft, und der Gegner oder die Gegnerin erhält 1 Waza-ari.
- **Größere Fouls** - werden mit **Chui** bestraft, und der Gegner oder die Gegnerin erhält 3 Waza-ari.

Akkumuliert ein Kämpfer oder eine Kämpferin 6 oder mehr Strafpunkte wird dies als schweres Foul gewertet und mit **Hansoku-Make** bestraft.

• **Schwere Fouls**

Bei schweren Fouls wird zwischen **technischen Fouls** und **Disziplinarfouls** unterschieden.

Schwere Technische Fouls werden mit **Hansoku-Make** bestraft und führen zur Disqualifikation des Kämpfers oder der Kämpferin, die das Foul begangen hat.

Severe Disciplinarfouls werden mit **Hansoku-Make** bestraft, führen aber zum sofortigen Ausschluss des Kämpfers oder der Kämpferin, die das Foul begangen hat. Dadurch gelten auch alle bereits gekämpften Kämpfe als verloren, alle bereits errungenen Medaillen und Qualifikationspunkte (in allen Disziplinen und Kategorien) sind nichtig.





7.1 Kleinere Fouls

Kleinere Fouls werden mit Shido bestraft und der Gegner oder die Gegnerin erhält 1 Waza-ari.

Folgende Aktionen sind als kleinere Fouls kategorisiert:

7.1.1 Mubobi

- Aktionen bei denen sich ein Kämpfer oder eine Kämpferin selbst gefährdet.
- Für eine Aktion kann gleichzeitig **Mubobi** ausgesprochen werden, und eine Wertung für den Gegner oder die Gegnerin gegeben werden.

7.1.2 Verlassen der Kampffläche

- In Part 2, den Gegner absichtlich aus der Kampffläche drängen.
- In Part 3, während eines Osae-Komi oder einer Aufgabetechnik die Matte verlassen, ohne dabei auf technische Weise zu versuchen die Technik zu lösen, sodass sich beide Kämpfenden nicht mehr auf der Kampffläche befinden.
- Im Part 1 und 2, die Kampffläche mit beiden Füßen verlassen.

Aber: Wird die Sicherheitsfläche nur für einen kurzen Moment mit beiden Füßen betreten und der Kämpfer oder die Kämpferin kehren sofort wieder auf die Kampffläche zurück wird der Kampf nicht unterbrochen.

Verlässt ein Kämpfer oder eine Kämpferin die Kampffläche um harten oder unkontrollierten Techniken auszuweichen wird keine Strafe ausgesprochen.

7.1.3 Grip & Punch

- Anwendung von Atemis in Part 2 oder Part 3.
- Aber: Trifft eine Atemi Technik zur selben Zeit, zu der gegriffen wird (im Übergang von Part 1 zu part 2), wird der Atemi gewertet.



7.1.4 Passivität

- Alle Parts:

Wenn ein oder beide Kämpfenden keine Aktionen ausführen um Punkte zu erlangen.

- Part 1:

Wenn ein oder beide Kämpfenden ohne aktiv in Part 1 zu kämpfen direkt in Part 2 oder Part 3 gehen.

Aktiv in Part 1 kämpfen heißt, dass nach **Hajime** versucht wird in zumindes 2 Engagements Punkte zu erzielen.

- Part 2:

Wenn ein oder beide Kämpfenden sich weigern in Part 2 zu gehen, und ausschließlich in Part 1 kämpfen.

In diesem Fall wird Passivität nach 30 Sekunden ausgesprochen, wenn die Kämpfer nicht in Part 2 sind. Wurde Passivität einmal auf diese Weise ausgesprochen, wird die Strafe bei jedem weiteren Mal bereits nach 15 Sekunden gegeben.

Aktive Kämpfer und Kämpferinnen dürfen auch nach nicht erfolgreichen Versuchen Punkte in Part 1 zu erzielen in Part 2 gehen, jedoch nicht direkt in Part 3. Das wäre Passivität Part 2.

Aktive Kämpfer und Kämpferinnen in Part 2, dürfen nach nicht erfolgreichen Versuchen Punkte in Part 2 zu erzielen nicht absichtlich in Part 3 wechseln (das wäre Passivität Part 2) aber sie dürfen zurück in Part 1 gehen.

Direkt in Part 3 zu gehen oder Scheinangriffe auszuführen die nur das Ziel verfolgen zu Part 3 zu gelangen.

Ausschließlich die Angriffe und Bewegungen des Gegners oder der Gegnerin zu blockieren, ohne selbst Techniken anzuwenden.

- Part 3:

Direkt zurück in Part 2 oder Part 1 zu gehen und den Kampf in Part 3 verweigern.

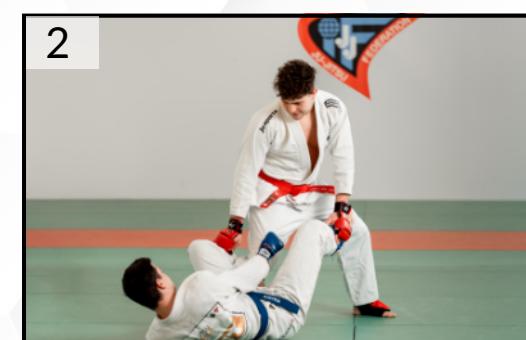
Aktive Kämpfer und Kämpferinnen dürfen nach nicht erfolgreichen Versuchen Punkte in Part 3 zu erzielen in Part 2 oder Part 1 gehen.

Wird eine Strafe für Passivität gegeben, weil ein Kämpfer oder eine Kämpferin Part 1 oder Part 2 übersprungen hat oder den Kampf in Part 3 verweigert wird der Kampf wenn möglich in dem Part fortgesetzt in dem die Strafe gegeben wurde (z.B. Führt eine Kämpferin einen Scheinangriff aus um Part 2 zu überspringen, wird der Kampf nach Sonomama in Part 2 mit den Griffen von vor dem Scheinangriff fortgeführt).

Die Ausnahme zur Regel 7.1.4 Passivität:

Passivität wird nicht gegeben, wenn ein Kämpfer oder eine Kämpferin eine Gelegenheit nützt (z.B. Einen Fußtritt fängt ohne aktiv in Part 1 zu sein, einen Flying Armbar in Part 2 anwenden oder in Part 3 aufzustehen um die Guard des Gegners zu passen).

Aber: Passiert dies mehrmals und zeigt die generelle Meidung von Part 1, 2 oder 3 wird Passivität trotzdem gegeben.



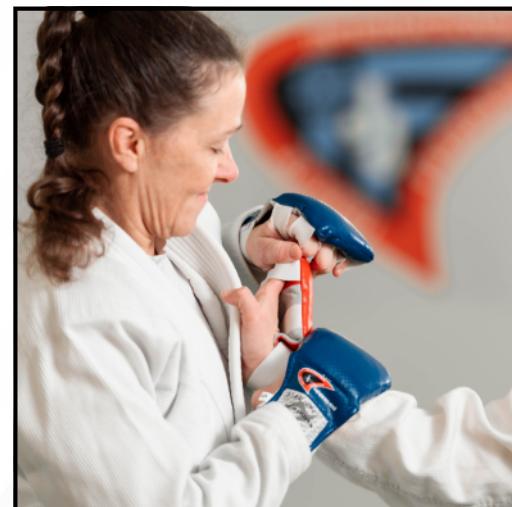
7.1.5 Wasting Time

- Den Gi und die Schutzausrüstung mehrmals nicht gerichtet haben, wenn man nach **Mate** zur Ausgangsposition zurückkehrt.
- Den Gi und die Schutzausrüstung nicht zeitgerecht gerichtet haben (15 Sekunden nachdem **Reset the Gi** gezeigt wurde).
- Absichtlich Zeit schinden (z.B. den Gürtel abnehmen, den Gi absichtlich in Unordnung bringen, die Schoner abnehmen etc.).
- Wenn Kämpfende zu spät oder unvorbereitet zum Kampf erscheinen. Die Strafe wird nach der Verbeugung ausgesprochen und bevor der Kampf durch **Hajime** gestartet wird.



7.1.6 Forbidden Action

- Weitere Aktionen nach **Mate** oder **Sonomama** ausführen.
- Atemi auf die Beine ausführen.
- Finger- oder Zehenhebel ausführen.
- In Part 2 oder Part 3 in das Gesicht des Gegners oder der Gegnerin greifen.





7.2 Größere Fouls

Größere Fouls werden mit Chui bestraft und der Gegner oder die Gegnerin erhält 3 Waza-ari.

Folgende Aktionen sind als kleinere Fouls kategorisiert:

7.2.1 Disregarding MR Instructions

- MR-Anweisungen zu missachten.
- Versuchen einen besseren Griff oder eine bessere Position zu erlangen während der Kampf durch **Sonomama** pausiert wurde.
- Die dritte Instanz eines identischen **kleineren Fouls** (z.B. **Passivity, Grip & Punch, Leaving the Fighting Area...**).

Wird ein Kämpfer oder eine Kämpferin zum zweiten Mal für ein identisches **kleines Foul** bestraft, wird vom MR eine Warnung ausgesprochen, dass diese Art von Foul ab dem nächsten Mal mit **Chui** bestraft wird.

7.2.2 Unnecessary Remarks

- Während des Kampfes mit jemandem zu sprechen (z.B. Coach, Referee, Gegner oder Gegnerin...).
- Nicht notwendige Ausrufe, Bemerkungen, Gesten, Tänze, oder Siegesfeiern zu machen, die als Unsportlichkeit gegenüber dem Gegner oder der Gegnerin, den Referees, dem Sekretariat, oder anderen Personen aufgefasst werden könnte jedoch nicht schwerwiegend genug sind um einen Verweis vom Turnier zu rechtfertigen (**Schweres Disciplinarfoul**).
- Abwertende Gesten zur Missbilligung von Wertungen.

7.2.3 Dangerous Technique

- Atemis anwenden die den Gegner oder die Gegnerin hart treffen.

Alle Atemis die härter als Leichtkontakt treffen gelten als **Dangerous Technique**.

Ist der zu harte Kontakt ausschließlich dadurch entstanden, dass sich der Gegner oder die Gegnerin in die Technik hineinbewegt hat und sich dabei nicht selbst geschützt hat (**Mubobi**), wird kein Chui für **Dangerous Technique** ausgesprochen.

Eine Aktion kann sowohl **Mubobi** als auch eine **Dangerous Technique** sein.



- Eine geradlinige Technik zum Kopf des Gegners anwenden (auch wenn die Technik das Ziel verfehlt).



Kein Foul



- Unkontrollierte Angriffe ausführen, die nicht gestoppt werden, auch wenn sie den Gegner oder die Gegnerin verfehlen.
Ein horizontal-halbkreisförmiger Atemi (z.B. Uraken, Haito or Roundhouse-Kick) gilt dann als unkontrolliert, wenn er weiter ausgeführt wird als bis zur Körpermitte .
Ein vertikal-halbkreisförmiger Atemi (e.g. Tetsui-Uchi) gilt dann als unkontrolliert, wenn er weiter ausgeführt wird als bis zum Kiefer.

Foul



- Takedowns bei denen irgendein Körperteil des Uke außerhalb der Sicherheitsfläche landet.



- Takedowns bei denen Uke bei der Landung auf Gesicht, Nacken oder Kopf gezwungen wird.
- Takedowns, die besonders hart oder gewaltsam sind.
- *In den Altersklassen U16 und jünger:*
 - *Atemis die den Kopf des Gegners berühren.*
 - *Durchführen von Aufgabetechniken in Part 2.*
 - *Die Nieren oder Rippen des Gegners oder der Gegnerin in der Guard zu quetschen.*





7.3 Schwere Fouls

Schwere Fouls werden mit **Hansoku-Make** bestraft.

Wird ein Kämpfer oder eine Kämpferin mit **Hansoku-Make** bestraft verliert er oder sie den Kampf mit 0:50.

Werden beide Kämpfenden mit **Hansoku-Make** bestraft kommt es zur Wiederholung des Kampfes:

- Zwischen Kampf und Kampfwiederholung gibt es keine Pause.
- Punkte, Ippons, und Strafen aus dem ursprünglichen Kampf verfallen.

7.3.1 Begeht ein Kämpfer oder eine Kämpferin ein **schweres Disziplinarfoul**:

- Wird er oder sie vom gesamten Event ausgeschlossen.
- Verliert er oder sie alle Kämpfe, Medaillen und Qualifikationspunkte in ALLEN Disziplinen und Kategorien.

7.3.2 Folgende Aktionen sind als **schwere Disziplinarfouls** kategorisiert:

- 7.3.2.a** Jegliche Aktion die nur als Ziel hat den Gegner oder die Gegnerin zu verletzen.
- 7.3.2.b** Unsportliches Verhalten zu zeigen, welches über das hinausgeht was unter Unnötige Bemerkung aufgeführt ist (z.B. Verletzungen vortäuschen damit Gegner für eine gültige Technik disqualifiziert werden, Beschimpfungen, Rassismus, hasserfüllte, oder anderweitig unanständige, beleidigende Worte oder Gesten).
- 7.3.2.c** Zu beißen, an Haaren zu ziehen, oder exzessiven Druck auf Genitalien oder Augen auszuüben.
- 7.3.2.d** Respektloses Verhalten gegenüber Gegnern oder Zuschauern - sei es verbal, durch Gesten, während dem Kampf oder während dem Feiern des Sieges.
- 7.3.2.e** Wenn der Kampf nicht ernst genommen wird oder die Kämpfenden einen Schaukampf veranstalten.
- 7.3.2.f** Eine dem Wettkampf unangemessene oder generell unsportliche Haltung zu zeigen, oder sich auf andere Weise ungebührlich zu verhalten.
- 7.3.2.g** Verhalten zu zeigen, das hier nicht gelistet ist, aber dennoch entgegen dem Budo-Geist ist.





7.3.3 Folgende Aktionen sind als **schwere technische Fouls** kategorisiert:

7.3.3.a 6 oder mehr Strafpunkte in einem Kampf zu akkumulieren.

7.3.3.b Aktionen auszuführen, bei denen eine Verletzung des Gegners oder der Gegnerin billigend in Kauf genommen wird.

Techniken die blutende Wunden verursachen (aber nicht durch das Wiederöffnen einer bereits bestehenden Wunde) müssen durch MR und SR/VR beurteilt werden ob; **Mubobi (Shido)**, **Gefährliche Technik (Chui)** oder **eine Aktion, bei der eine Verletzung billigend in Kauf genommen wird (Hansoku-Make)** zutrifft.

7.3.3.c **Verbote**ne **T**echniken auszuführen:

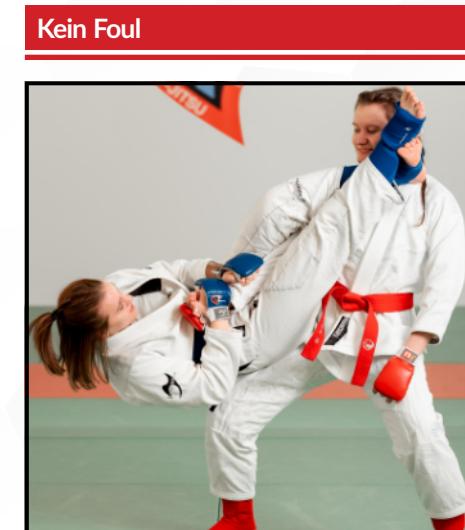
- Hebel am Nacken oder an der Wirbelsäule.



- Kani-Basami.



- Mit bloßen Händen würgen.
- Eine Kombination aus Takedown und Aufgabetechnik durchzuführen auf eine Weise durchzuführen, dass auch wenn Uke sich zu Boden bringen erhebliches Verletzungsrisiko besteht.



Es ist jedoch erlaubt den Gegner oder die Gegnerin mit einer Aufgabetechnik zu Boden zu bringen wenn:

- Die Aufgabetechniken durch das zu Boden gehen aufgelöst wird (z.B. Kote-Gaeshi).
- Der Einstieg in die Aufgabetechnik in Part 2 geschieht, Uke jedoch in Part 3 geht (z.B. Flying-Armbar).

- Gedrehte Hebel am Fuß oder Knie.

Kein Foul



Foul

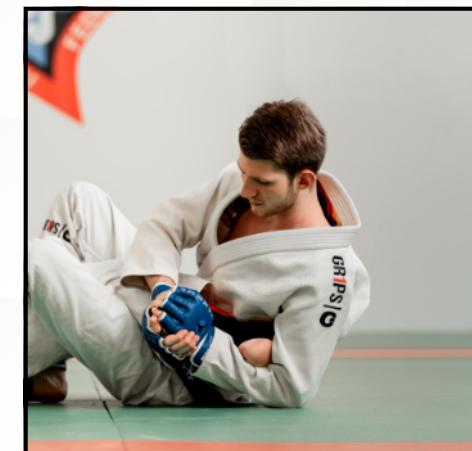
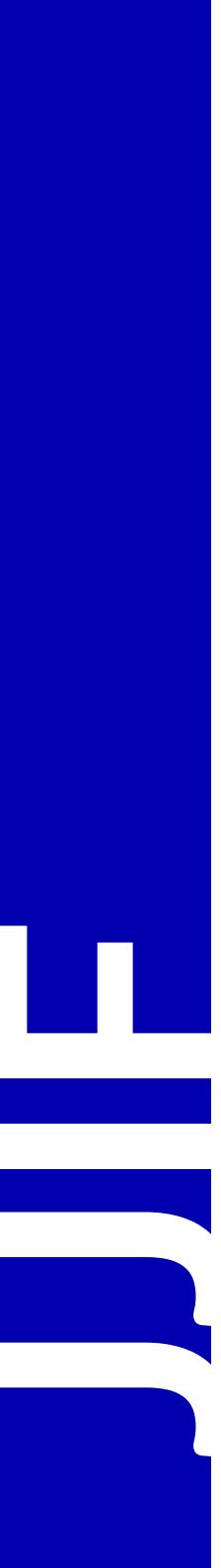


Tabelle Erlaubter / Verbotener Handlungen

U10 - U16		U18 / U21 / Adults / Masters		Techniken
1	S	S		Atemis zu den Beinen
2	S	S		Hebel an Fingern oder Zehen
3	S	S		Die Hand oder den Fuß in Part 2 oder Part 3 in das Gesicht des Gegners oder der Gegnerin zu tun
4	C	✓		Atemis die den Kopf des Gegners berühren
5	C	✓		Aufgabetechniken in Part 2
6	C	✓		Nieren oder Rippen des Gegners oder der Gegnerin in der Guard zu quetschen
7	C	C		Atemis die härter sind als Leichtkontakt
8	C	C		Gerade Atemis zum Kopf
9	C	C		Ungestoppte, unkontrollierte Atemis
10	C	C		Takedowns bei denen ein Körperteil des Gegners oder der Gegnerin außerhalb der Sicherheitsfläche landet
11	C	C		Takedowns bei denen Uke bei der Landung mit Gesicht, Kopf oder Nacken zuerst auf die Matte gezwungen wird.
12	C	C		Takedowns die besonders hart oder gewaltsam durchgeführt werden
13	H	H		Hebel am Nacken oder der Wirbelsäule
14	H	H		Gedrehte Hebel an Fuß oder Knie
15	H	H		Kani-basami
16	H	H		Würgen mit bloßen Händen
17	H	H		Eine Kombination aus Takedown und Aufgabetechnik ausführen

- ✓ Aktion/Technik ist erlaubt
- S Aktion/Technik wird mit Shido bestraft (Forbidden Action)
- C Aktion/Technik wird mit Chui bestraft (Dangerous Technique)
- H Aktion/Technik wird mit Hansoku-Make bestraft (Verbotene Technik)



ABSCHNITT 08

REGELUNG DES KAMPFENDES



ABSCHNITT 08

REGELUNG DES KAMPFENDES



8.1 Ermittlung des Siegers oder der Siegerin vor Ablauf der Kampfzeit:

Kann in jedem der 3 Parts zumindest 1 Ippon erzielt werden endet der Kampf durch **Full-Ippon**.

Das Kampfergebnis wird mit 50:0 für den Sieger oder die Siegerin notiert.

8.2 Ermittlung des Siegers oder der Siegerin nach Ablauf der Kampfzeit:

a. Wer die höhere Punktezahl erzielt hat ist siegreich.

b. Besteht bei a. Gleichstand gewinnt wer Ippons in mehr verschiedenen Parts erzielt hat.

c. Besteht bei a. und b. Gleichstand gewinnt wer die höhere Anzahl an Ippons erzielt hat.

8.3 Falls nach Ablauf der Kampfzeit kompletter Gleichstand besteht (beide Kämpfenden haben die gleiche Anzahl an Punkten, Anzahl an Parts in denen sie Ippons erzielt haben und die gleiche Anzahl an Ippons erzielt):

8.3.1 Wird nach einer Pause von einer Minute eine extra Runde gekämpft.

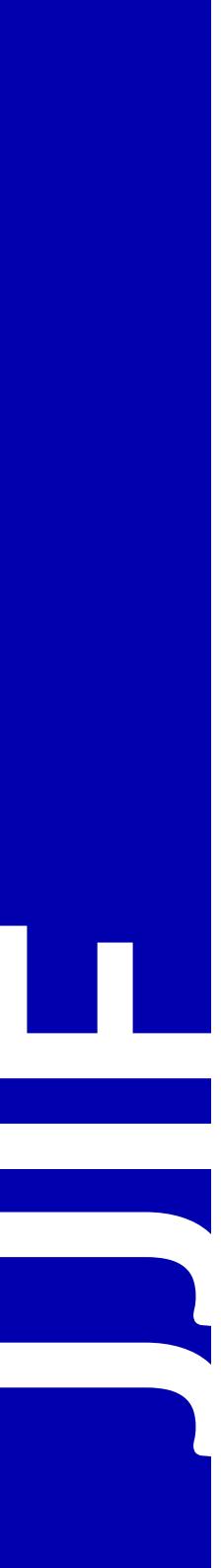
8.3.2 Die Kampfzeit der extra Runde beträgt 2/3 der regulären Kampfzeit (120 Sekunden für U16 – Adults, 80 Sekunden für Masters, U14 und jünger).

8.3.3 Falls nach einer extra Runde kompletter Gleichstand besteht wird der Prozess wiederholt, bis ein Sieger oder eine Siegerin feststeht.

8.3.4 Punkte, Ippons und Strafen werden in die extra Runden übertragen.

8.3.5 Der Punktestand im Bracket oder in der Round-Robin-Tabelle ist der punktgleiche Stand der ersten Kampfzeit.





ABSCHNITT 09

NICHT-ERSCHEINEN / AUFGABE





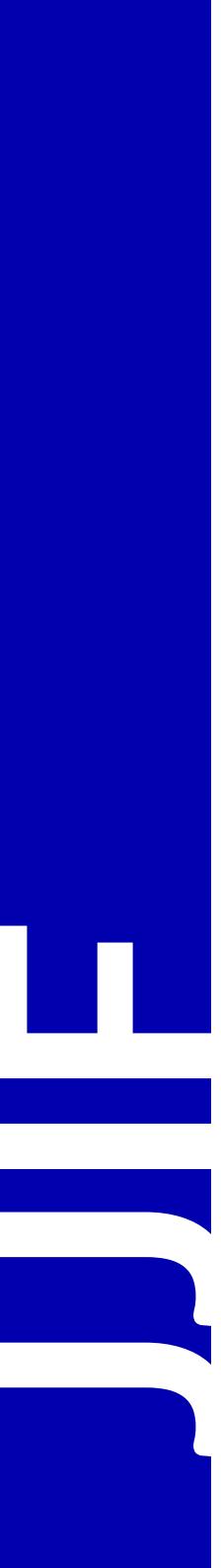
ABSCHNITT 09

NICHT-ERSCHEINEN / AUFGABE

9.1 Fusen-Gachi (Sieg durch Nicht-Erscheinen) wird einem Kämpfer oder einer Kämpferin zugesprochen, wenn der Gegner oder die Gegnerin nach dreimaligem Aufruf über einen dreiminütigen Zeitraum nicht zum Kampf erschienen ist. Das Ergebnis des Kampfes wird mit 50:0 notiert.

9.2 Kiken-gachi (Sieg durch Aufgabe) wird einem Kämpfer oder einer Kämpferin zugesprochen, wenn der Gegner oder die Gegnerin während des Kampfes aufgibt. Das Ergebnis des Kampfes wird mit 50:0 notiert.





ABSCHNITT 10

VERLETZUNGEN / UNFÄLLE / KRANKHEIT



ABSCHNITT 10

VERLETZUNGEN / UNFÄLLE / KRANKHEIT

10.1 Muss der Kampf aufgrund von Verletzungen angehalten werden, wird der Kampf erst mit dem MR-Kommando **Mate** unterbrochen, und dann das medizinische Personal, sowie VR, und TR mit dem Kommando **Medizinische Behandlung** alarmiert.

10.2 Die maximale Verletzungszeit pro Kämpfer oder Kämpferin beträgt 2 Minuten in jedem Kampf.

10.3 Die Verletzungszeit beginnt auf Kommando des TR zu laufen, sobald das medizinische Personal die Behandlung beginnt.

10.4 Solange die Verletzungszeit läuft, sollten sich unverletzte Teilnehmende zumindest 2 Meter von deren Gegnern oder Gegnerinnen entfernt, von deren eigenen Coach abgewandt plazieren.

10.5 Nur das offizielle medizinische Personal des Turnieres kann entscheiden ob ein kranker oder verletzter Teilnehmender weiterkämpfen kann.

10.6 Verliert ein Kämpfer oder eine Kämpferin das Bewusstsein, muss der Kampf gestoppt werden und die Person, darf nicht weiterkämpfen.

10.6.1 Ist die Bewusstlosigkeit durch ein Schädelhirntrauma aufgetreten (z.B. Schläge, Tritte, oder Würfe mit Landung auf dem Kopf) wird die Person für 3 Wochen von JJIF Wettkämpfen suspendiert.

10.6.2 Alle Siege, Medaillen und Qualifikationspunkte, die bis dahin errungen wurden bleiben erhalten.

10.6.3 Nur das offizielle medizinische Personal kann dieses Urteil treffen.

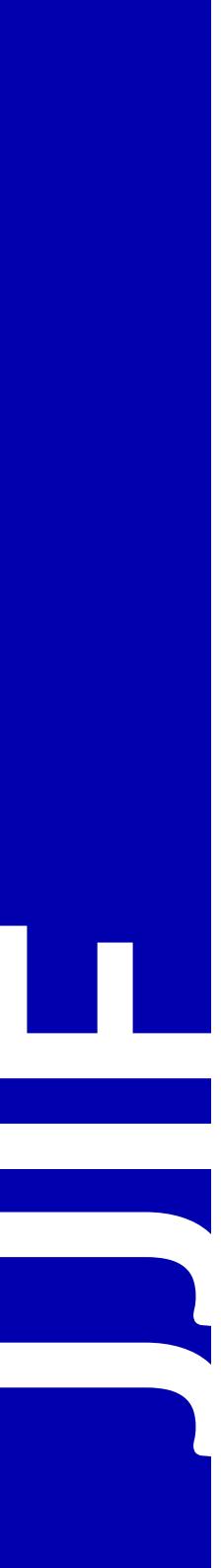
10.7 Kann ein Kämpfer oder eine Kämpferin nicht weiterkämpfen, müssen MR und VR oder SR gemeinsam folgendes entscheiden:

10.7.1 Trägt der oder die Verletzte Schuld an der Verletzung, oder kann nicht eindeutig beurteilt werden wer schuld ist, wird der unverletzten Person **Kiken-Gachi** (Sieg durch Aufgabe) zugesprochen.

10.7.2 Trägt der oder die Unverletzte Schuld an der Verletzung, wird der verletzten Person **Kiken-Gachi** (Sieg durch Aufgabe) zugesprochen. War die Aktion, die zur Verletzung geführt hat ein **schweres Foul** wird **Hansoku-Make** anstatt **Kiken-Gachi** ausgesprochen.

10.7.3 Erkrankt ein Kämpfer oder eine Kämpferin während eines Kampfes und kann nicht weiter kämpfen, wird dem Gegner oder der Gegnerin **Kiken-Gachi** (Sieg durch Aufgabe) zugesprochen.

10.7.4 Verliert ein Kämpfer oder eine Kämpferin die Kontrolle über grundlegende Körperfunktionen (wie z.B. Erbrechen, oder jegliche Form von Inkontinenz), wird dem Gegner oder der Gegnerin **Kiken-Gachi** (Sieg durch Aufgabe) zugesprochen.



ABSCHNITT 11

SITUATIONEN DIE NICHT VOM REGELWERK GEDECKT SIND

ABSCHNITT 11

SITUATIONEN DIE NICHT VOM REGELWERK GEDECKT SIND

Situationen die vom Regelwerk nicht gedeckt sind werden von den Referees des Kampfes entschieden. Nach dem Kampf sollten sie einen Bericht - wenn möglich mit Video - an die Fighting Kommission (fighting@jjif.org) schicken.



APPENDIX

WEITERE REGELN UND ANPASSUNGEN

Der Appendix enthält weitere Regeln, Richtlinien, Einschränkungen, und Anpassungen in Organisation, Format und Protokoll für verschiedene Eventformate sowie weitere Informationen zu Altersklassen und Gewichtskategorien.

Diese Informationen sind auch im JJIF Sporting Code (SC) zu finden.

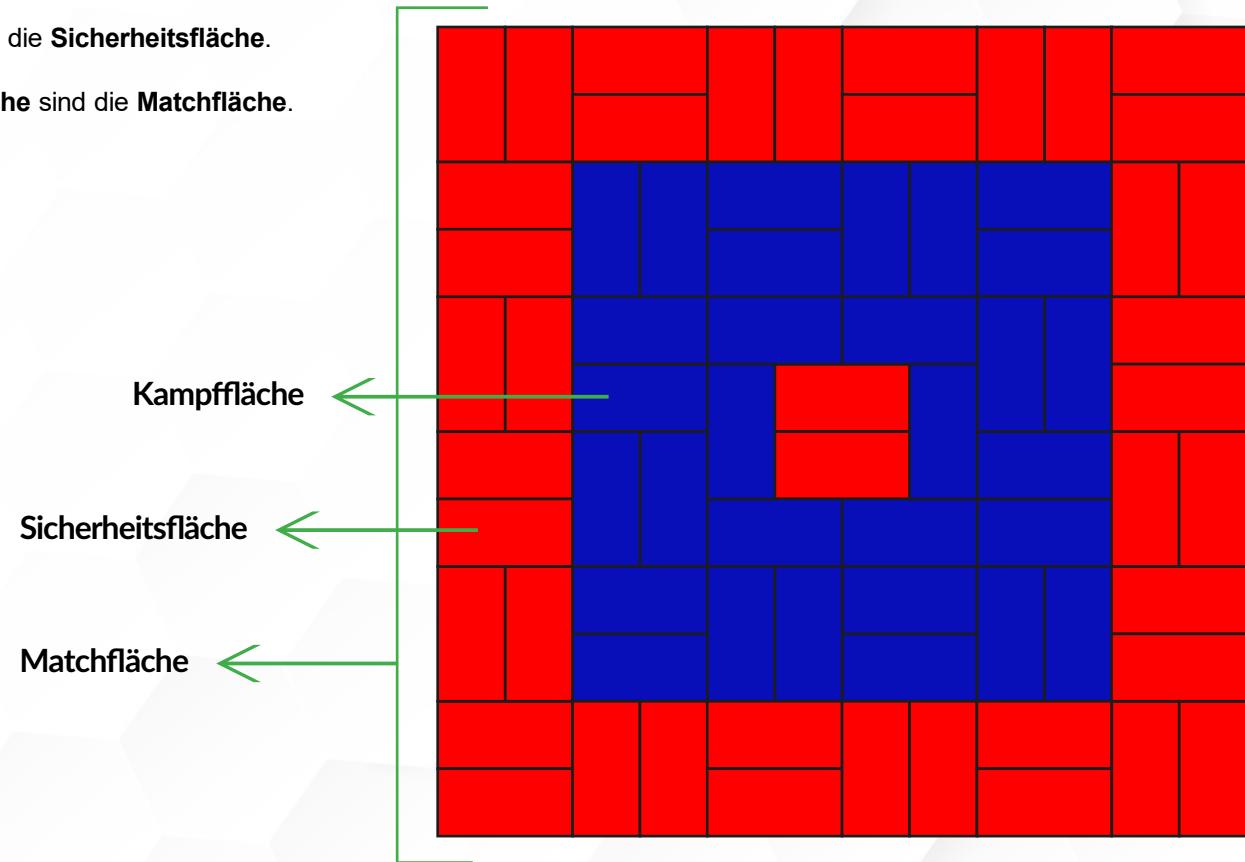
Falls sich dieses Regelwerk und der SC widersprechen gelten die Regeln des SC.

APPENDIX I

WETTKAMPFBEREICH (FIELD OF PLAY - FOP)

Das FOP muss den Regeln des SC entsprechend aufgebaut sein.

- I.a Der Wettkampfbereich muss mit Matten bedeckt sein, wobei die verschiedenen Teile farblich getrennt sind.
- I.b Die Fläche außerhalb der **Kampffläche** ist die **Sicherheitsfläche**.
- I.c Die **Kampffläche** plus die **Sicherheitsfläche** sind die **Matchfläche**.



APPENDIX II

COACHES

Nur ein (1) Coach pro Kämpfer oder Kämpferin ist an der **Matchfläche** zugelassen.

II.a Coaches müssen während der gesamten Kampfzeit am Rand der **Matchfläche** sitzen.

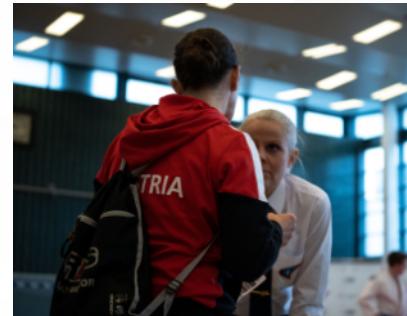
II.b Coaches sind Vorbilder und als solche muss ihr Verhalten die Grundwerte des Budo widerspiegeln.

II.c Coaches müssen entsprechend den Vorschriften des SC gekleidet sein. Bei bestimmten Events kann ein anderer Dresscode festgelegt werden (z.B. Beach Games).

II.d Coaches können Refereeentscheidungen gemäß den Bestimmungen des SC anfechten.

II.e Wenn Coaches unangebrachtes Verhalten gegenüber den Referees, den Wettkämpfenden, dem Publikum oder irgendjemand anderem zeigen, werden sie vom MR für die verbleibende Kampfdauer des FOP verwiesen.

II.f Sollte das unangebrachte Verhalten andauern, kann das Kampfgericht entscheiden den betreffenden Coach des Turniergeländes zu verweisen. Das Organisationsteam eines Turnieres hat das Recht Personen die als Störenfriede sind vom Veranstaltungsort zu verweisen.



APPENDIX III

UNIFORM / WEITERE ANFORDERUNGEN

III.a Beim offiziellen Wiegen müssen die Teilnehmenden zumindest ein undurchsichtiges T-Shirt und eine Hose, welche die Knie bedeckt tragen. Weitere Deteils zum **Weigh-in** befinden sich im SC.

III.b Aufnäher dürfen nur in dafür vorgesehenen Bereichen des Gi angebracht werden, wie in der Abbildung auf der folgenden Seite dargestellt. Die Aufnäher müssen aus Baumwollstoff sein und gut vernäht sein. Patches, die nicht ausreichend vernäht sind oder sich auf nicht autorisierten Bereichen des Gi befinden, werden bei der Gi-Inspektion entfernt.

III.c Die Größe des Gi muss der Abbildung weiter hinten in Anhang III entsprechen. Die Abbildung ist auch im SC zu finden.

III.d Für Männer ist das Tragen eines elastischen T-Shirts (Rashguard) unter dem Gi optional. Für Frauen ist dies verpflichtend.

III.e Frauen ist das Tragen eines Hijab gestattet. Der Hijab muss gut fixiert sein, aus elastischem Material und ohne harte Teile gefertigt sein. Der Hijab muss schwarz oder weiß sein.

III.f Die Verwendung von Gelenkschonern (z.B. Knie-, oder Ellenbogenbandagen, etc.) ist erlaubt, solange sie den Körperumfang nicht soweit vergrößern dass es das Greifen des Gi erschwert.

III.g Die Verwendung von Protektoren oder anderer Ausrüstung mit harten Bestandteilen, die jemanden verletzen könnten ist verboten.

III.h Finger- und Zehennägel müssen kurz geschnitten sein.

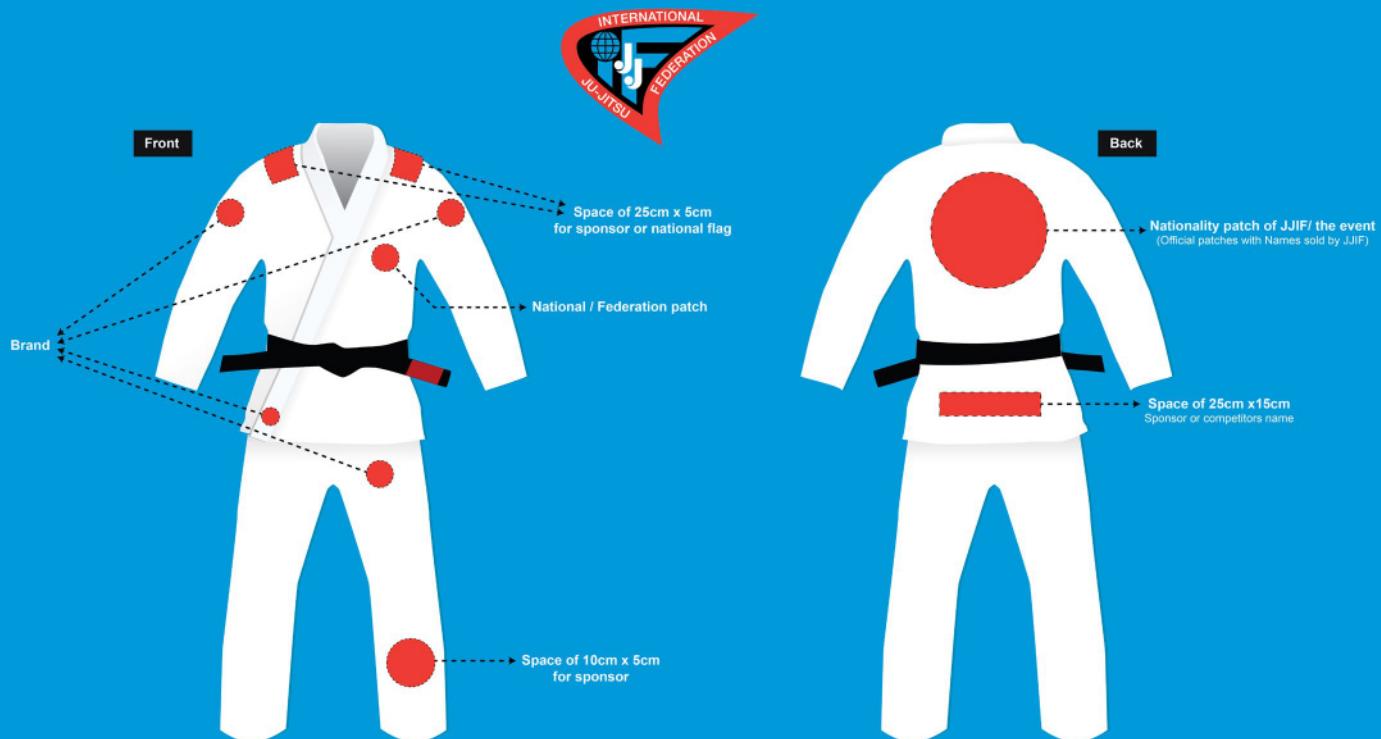
III.i Lange Haare müssen mit Haarbändern zusammengebunden werden. Haarbänder dürfen keine harten Teile enthalten, die den Gegner oder die Gegnerin verletzen könnten.

III.j Falls die Haut eines Teilnehmers offene Wunden oder Hautausschlag aufweist, muss der Turnierarzt informiert werden. Er hat das letzte Wort darüber, ob der Wettkämpfer am Wettkampf teilnehmen darf.

III.k Außerhalb des Wettkampfbereichs müssen die Teilnehmenden Schuhe tragen.

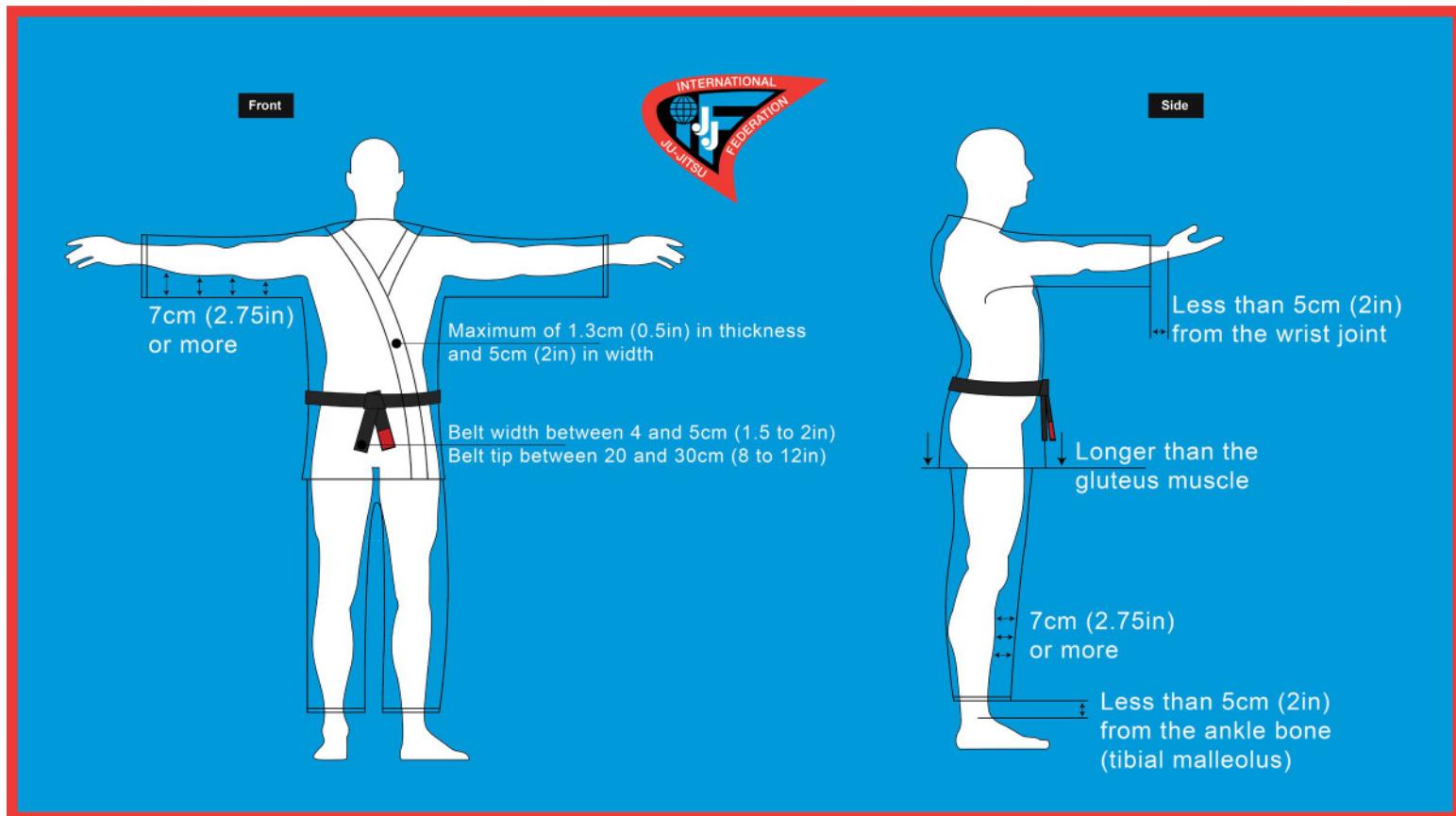
III.l Der Gi und jegliche andere Ausrüstung müssen sauber, trocken und geruchsfrei sein.





Generalities:

- The "sponsor area" must not be used for religious or political statements.
- The "sponsor" must fit with the ethics of Budo and sports (no discrimination, no Alcohol, no Tobacco,...).
- The "personal sponsor" cannot be in competition with official JJIF sponsors.
- Only official equipment suppliers of JJIF are allowed on sponsor areas (additional to the brand areas).
- Only the name of Competitor can be placed at the backside of the belt.
- In *IWGA World Games* and *Sport Accord World Combat Games* NO Advertising is allowed.
- Only the brand of Equipment can be placed at the "brand" positions.



APPENDIX IV

ALTERSKATEGORIEN / GEWICHTSKLASSEN / KAMPFZEIT

IV.a Alterskategorien und Kampfzeit

Die folgenden Alterskategorien und Kampfzeiten sind im SC festgelegt:

Masters	Älter als 35 years	2 Minuten
Adults	Älter als 18 years	3 Minuten
U21	18/19/20 Jahre alt	3 Minuten
U18	16/17 Jahre alt	3 Minuten
U16	14/15 Jahre alt	3 Minuten
U14	12/13 Jahre alt	2 Minuten
U12	10/11 Jahre alt	2 Minuten
U10	9 Jahre und jünger	2 Minuten

Wettkampfteilnehmende werden jener Alterskategorie zugeteilt, deren Mindestalter sie im Kalenderjahr des Turniers erreichen (vom 1. Januar bis 31. Dezember).

Eine Person kann nur in einer Alterskategorie pro Turnier antreten, auch wenn diese an verschiedenen Tagen, aber innerhalb des selben Events stattfinden.

IV.b Gewichtsklassen für Einzelbewerbe (gültig bis 31.12.2023)

Die folgenden Gewichtsklassen werden bei JJIF Weltmeisterschaften und anderen Meisterschaften, die unter der Schirmherrschaft der JJIF stattfinden, ausgetragen.

Teilnehmende dürfen nicht in mehr als einer Gewichtsklasse gemeldet werden, d. h. in der Kategorie, der sie angehören, oder der nächsthöheren.

Männlich				Weiblich			
Adults	U21	U18	U16	Adults	U21	U18	U16
							-32 kg
			-38 kg				-36 kg
			-42 kg			-40 kg	-40 kg
		-46 kg	-46 kg	-45 kg	-45 kg	-44 kg	-44 kg
		-50 kg	-50 kg	-48 kg	-48 kg	-48 kg	-48 kg
-56 kg	-56 kg	-55 kg	-55 kg	-52 kg	-52 kg	-52 kg	-52 kg
-62 kg	-62 kg	-60 kg	-60 kg	-57 kg	-57 kg	-57 kg	-57 kg
-69 kg	-69 kg	-66 kg	-66 kg	-63 kg	-63 kg	-63 kg	-63 kg
-77 kg	-77 kg	-73 kg	-73 kg	-70 kg	-70 kg	-70 kg	+63 kg
-85 kg	-85 kg	-81 kg	+73 kg	+70 kg	+70 kg	+70 kg	
-94 kg	-94 kg	+81 kg					
+94 kg	+94 kg						

IV.b Gewichtsklassen für Einzelbewerbe (gültig ab 01.01.2024)

Die folgenden Gewichtsklassen werden bei JJIF Weltmeisterschaften und anderen Meisterschaften, die unter der Schirmherrschaft der JJIF stattfinden, ausgetragen.

Teilnehmende dürfen nicht in mehr als einer Gewichtsklasse gemeldet werden, d. h. in der Kategorie, der sie angehören, oder der nächsthöheren

Männlich				Weiblich			
Adults	U21	U18	U16	Adults	U21	U18	U16
							-32 kg
			-40 kg				-36 kg
			-44 kg			-40 kg	-40 kg
		-48 kg	-48 kg	-45 kg	-45 kg	-44 kg	-44 kg
		-52 kg	-52 kg	-48 kg	-48 kg	-48 kg	-48 kg
-56 kg	-56 kg	-56 kg	-56 kg	-52 kg	-52 kg	-52 kg	-52 kg
-62 kg	-62 kg	-62 kg	-62 kg	-57 kg	-57 kg	-57 kg	-57 kg
-69 kg	-69 kg	-69 kg	-69 kg	-63 kg	-63 kg	-63 kg	-63 kg
-77 kg	-77 kg	-77 kg	-77 kg	-70 kg	-70 kg	-70 kg	+63 kg
-85 kg	-85 kg	-85 kg	+77 kg	+70 kg	+70 kg	+70 kg	
-94 kg	-94 kg	+85 kg					
+94 kg	+94 kg						

IV.c Gewichtsklassen für Kinder (gültig bis 31.12.2023)

Für die Alterskategorien der Kinder (U14, U12 and U10) empfiehlt die JJIF den JJNOs die Verwendung folgende Gewichtsklassen.

Männlich			Weiblich		
U14	U12	U10	U14	U12	U10
-30 kg	-24 kg	-21 kg	-25 kg	-22 kg	-20 kg
-34 kg	-27 kg	-24 kg	-28 kg	-25 kg	-22 kg
-38 kg	-30 kg	-27 kg	-32 kg	-28 kg	-25 kg
-42 kg	-34 kg	-30 kg	-36 kg	-32 kg	-28 kg
-46 kg	-38 kg	-34 kg	-40 kg	-36 kg	-32 kg
-50 kg	-42 kg	-38 kg	-44 kg	-40 kg	-36 kg
-55 kg	-46 kg	-42 kg	-48 kg	-44 kg	-40 kg
-60 kg	-50 kg	+42 kg	-52 kg	-48 kg	+40 kg
-66 kg	+50 kg		-57 kg	+48 kg	
+66kg			+57 kg		

IV.c Gewichtsklassen für Kinder (gültig ab 01.01.2024)

Für die Alterskategorien der Kinder (U14, U12 and U10) empfiehlt die JJIF den JJNOs die Verwendung folgende Gewichtsklassen.

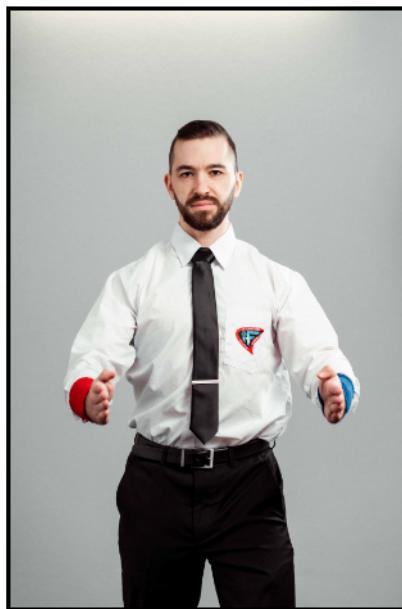
Männlich			Weiblich		
U14	U12	U10	U14	U12	U10
-32 kg	-25 kg	-22 kg	-25 kg	-22 kg	-20 kg
-36 kg	-28 kg	-25 kg	-28 kg	-25 kg	-22 kg
-40 kg	-32 kg	-28 kg	-32 kg	-28 kg	-25 kg
-44 kg	-36 kg	-32 kg	-36 kg	-32 kg	-28 kg
-48 kg	-40 kg	-36 kg	-40 kg	-36 kg	-32 kg
-52 kg	-44 kg	-40 kg	-44 kg	-40 kg	-36 kg
-56 kg	-48 kg	-44 kg	-48 kg	-44 kg	-40 kg
-62 kg	-52 kg	+44 kg	-52 kg	-48 kg	+40 kg
-69 kg	+52 kg		-57 kg	+48 kg	
+69kg			+57 kg		

APPENDIX V

REFEREEZEICHEN

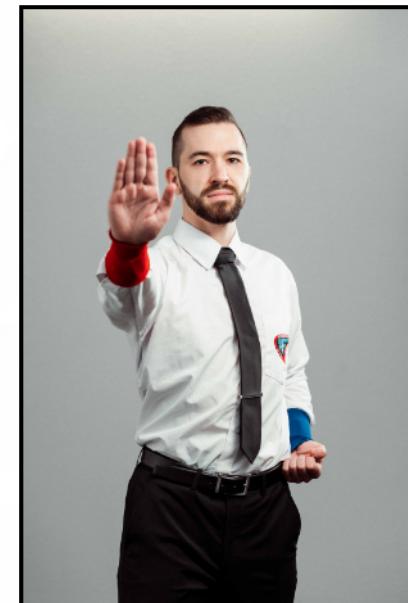


Kommandos zur Leitung des Kampfes



Hajime (Den Kampf starten)

MR steht zwischen den Wettkämpfenden, bewegt beide Hände aufeinander zu und ruft **Hajime**.



Mate (Den Kampf stoppen)

MR hebt seinen Arm auf Schulterhöhe, streckt seine Handfläche in Richtung des Sekretariats und ruft **Mate**.



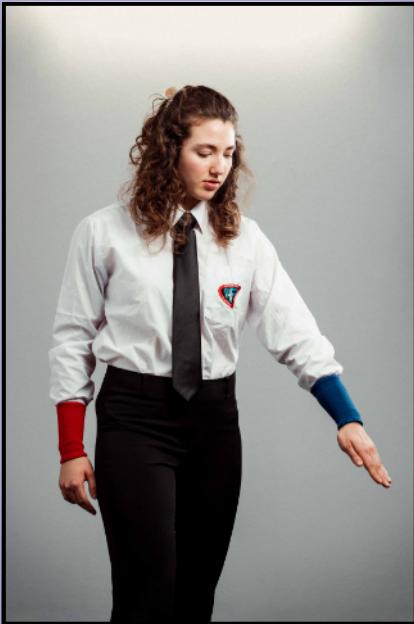
Sonomama (Den Kampf anhalten)

MR klopft beiden Wettkämpfenden auf den Rücken während sie in Part 2 oder 3 kämpfen und ruft **Sonomama**.



Yoshi (Den Kampf fortsetzen)

Nachdem der Grund für die Unterbrechung des Kampfes behoben ist, klopft MR wieder beiden Wettkämpfern auf den Rücken und ruft **Yoshi** um den Kampf fortzusetzen.



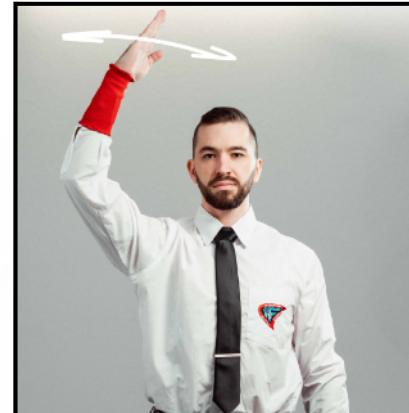
Osae-Komi (Kontrolle am Boden)

MR zeigt mit gestrecktem Arm zu den Athleten am Boden und ruft **Osae-Komi**.
Der Arm bleibt während der gesamten Dauer der Osae-Komi Technik gestreckt.



Toketa (Kontrolle am Boden verloren)

MR bewegt die Hand die **Osae-Komi** angezeigt hatte zwei mal hin und her und ruft **Toketa**. Die Handfläche ist dabei vertikal.



Cancel (Entscheidung aufheben)

MR zeigt zuerst die Entscheidung, die er zurücknehmen möchte und dann das **Cancel** Zeichen.

MR bewegt seine Hand zwei mal über dem Kopf hin und her.



Reset the Gi

MR kreuzt seine Hände vor dem Körper mit offenen Handflächen und dreht sich zu dem Wettkämpfenden, der seine Ausrüstung nicht rechtzeitig gerichtet hatte.



Medical Treatment / Verletzungszeit

MR macht ein **T** mit beiden Händen.

Dieses Zeichen weist das medizinische Personal, VR/SR & TR sowie die Zuseher auf eine Verletzung hin.

TR startet die Verletzungszeit, wenn das medizinische Personal die verletzte Person erreicht und stoppt wenn das med. Personal die Matte verlässt.

Kommandos für Wertungen



Ippon (3 Punkte)

Referee zeigt mit nach oben gestrecktem rechten oder linken Arm (abhängig davon ob rot oder blau die Punkte erzielt hat), drei Finger.



Ippon (2 Punkte)

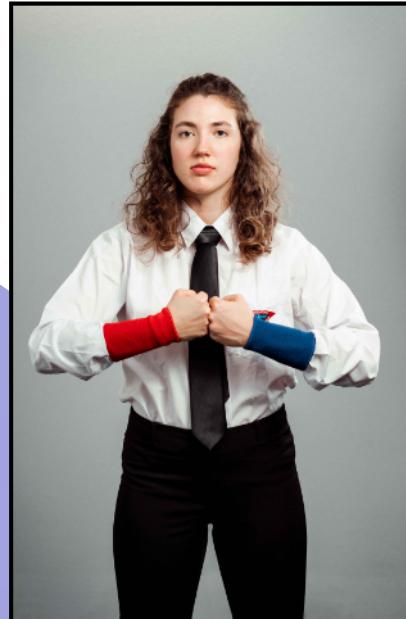
Referee streckt mit nach vorne gedrehter Handfläche den rechten oder linken Arm (abhängig davon ob rot oder blau die Punkte erzielt hat) nach oben.

Soll der Part angezeigt werden in dem eine Ippon erzielt wurde wird dies NACH dem Ippon-Kommando mit 1, 2, oder 3 Fingern angezeigt.



Waza-ari (1 Punkt)

Referee streckt den rechten oder linken Arm (abhängig davon ob rot oder blau die Punkte erzielt hat) mit nach unten gerichteter Handfläche auf Schulterhöhe so zur Seite, dass das Kommando für TR und Sekretariat gut sichtbar ist.



Gleichzeitige Aktionen

Referee hält beide Fäuste auf Brusthöhe aneinander, sodass sie sich berühren.



Aktion nicht zu sehen

Referee hält die Hände so als ob er seine Augen verdecken würde (aber nicht so, dass die Augen tatsächlich bedeckt sind und die Sicht eingeschränkt ist).

Kommandos für das Ende des Kampfes

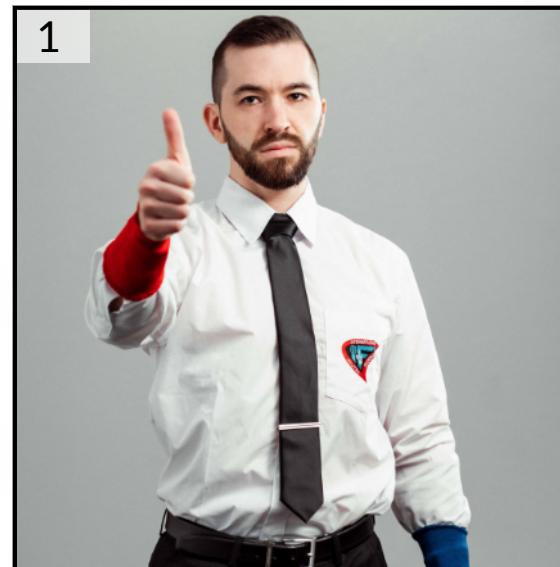


Hikiwake (Unentschieden)

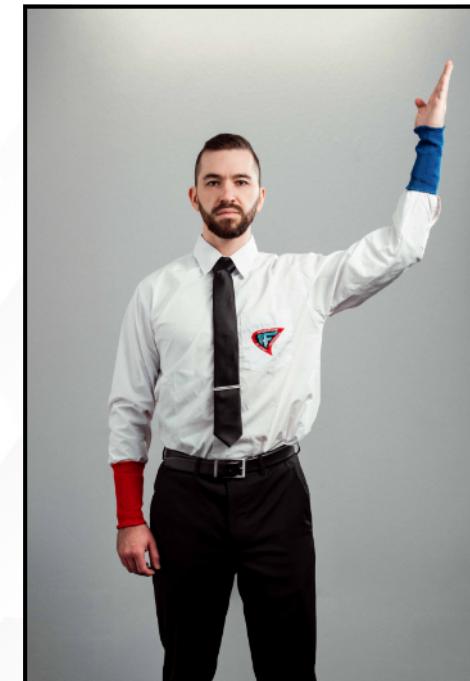
Referee kreuzt die Arme mit gestreckten, offenen Händen vor der Brust und ruft **Hikiwake**.

Pause

Im Fall von Hikiwake - bevor die extra Kampfrunde beginnt - zeigt MR die Pausendauer von einer Minute an und schickt die Kämpfenden von der Kampffläche zu ihren Coaches.



1



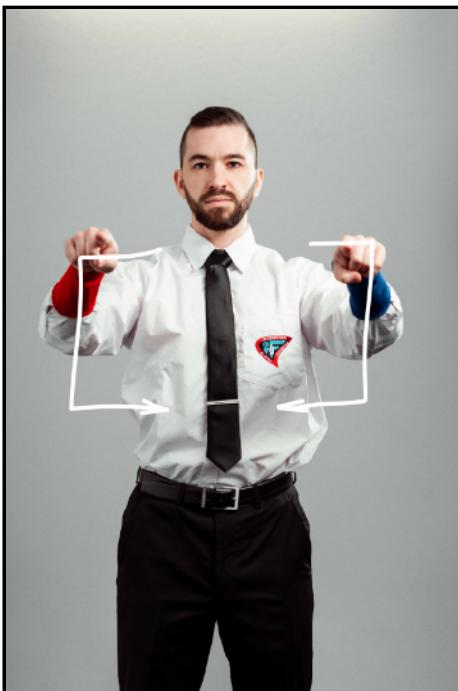
Verkündung des Siegers

Referee zeigt den Sieger oder die Siegerin mit etwa 45° gestrecktem Arm (je nachdem ob rot oder blau gewonnen hat ist es der rechte oder linke Arm) und verkündet dabei die Farbe des Siegers.



2

Kommandos für Challenges & Intercom



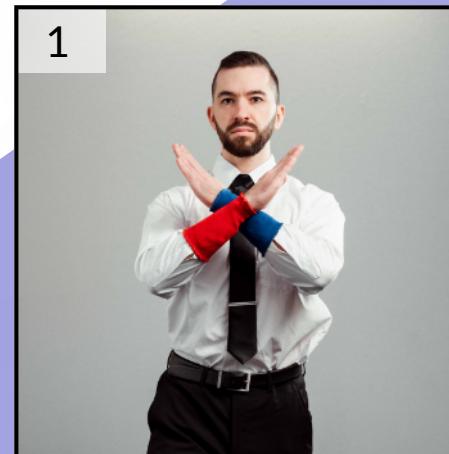
Review angefordert / Coach Challenge

MR "zeichnet" mit seinen Zeigefingern ein großes Rechteck vor seinem Körper. Handelt es sich um die Challenge eines Coaches zeigt MR auch die jeweilige Farbe an.

Solange der Kampf pausiert ist, zeigt MR an, dass derzeit Videomaterial gesichtet wird, indem er auf das Ohrstück des Funkgerätes zeigt

Coach Challenge Denied

MR wiederholt erst das Kommando für **Coach Challenge** und die jeweilige Farbe. Dann kreuzt er seine Hände mit nach außen weisenden Handflächen und zieht sie dann nach unten.



Coach Challenge Successful

MR wiederholt erst das Kommando für **Coach Challenge** und die jeweilige Farbe. Dann zeigt er eine Geste für Bestätigung (Daumen hoch / thumbs-up).

Strafe (Shido / Chui / Hansoku-make)

Nachdem das Kommando für die jeweilige Strafe gezeigt wurde, zeigt MR mit erhobenem Zeigefinger die Farbe des Kämpfers oder der Kämpferin an gegen den die Strafe ausgesprochen wird.



Kommandos für kleinere Fouls



Mubobi (Selbstgefährdung)

Referee steckt seine Arme zweimal mit geschlossenen Fäusten vor sich aus und zieht sie dann zu sich.



Leaving the Fighting Area

Referee macht mit geöffneter Hand eine Bewegung mit dem Handrücken in Richtung des Mattenrandes.



Wasting Time

Referee zeigt zu seiner Armbanduhr.

Passivity

Referee rotiert beide Arme horizontal vor dem Körper.

Nach dem Passivity-Kommando aber vor dem Penalty-Kommando zeigt MR den Part der Passivität mit den Fingern an.



Forbidden Action

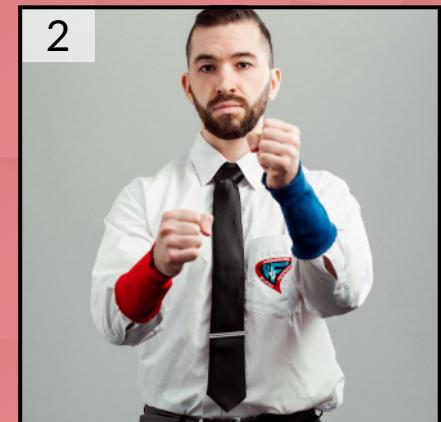
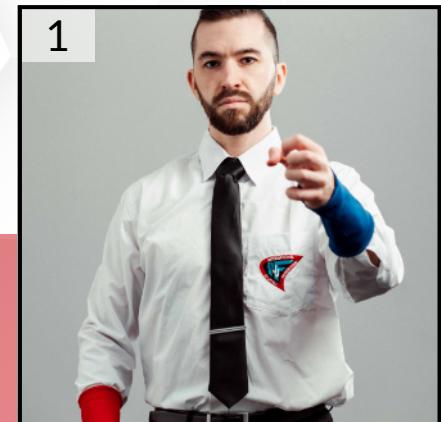
Für alle Aktionen und Techniken die mit Shido bestraft werden:

Referee schlägt mit seiner Handkante in die Ellenbeuge.

Grip & Punch

Referee simuliert eine Greifbewegung mit der einen und einen Schlag mit der anderen Hand.

Die Hand, die den Schlag simuliert zeigt die Farbe der Person an, gegen die die Strafe ausgesprochen wird.



Kommandos für größere Fouls



Dangerous Technique

Für alle Aktionen und Techniken die mit Chui bestraft werden:
Referee simuliert einen halbkreisförmigen Schlag.



Disregarding MR Instructions

Referee zeigt mit beiden Zeigefingern zu den Ohren.



Unneccesary Remarks

Referee legt einen ausgestreckten Zeigefinger auf die Lippen.



Kommando für schwere Fouls

Schweres Foul

Für alle Aktionen und Techniken die mit Hansoku-Make bestraft werden:
Referee kreuzt seine Arme über dem Kopf und zeigt mit dem Penalty Kommando an ob rot oder blau disqualifiziert werden.

