
Regelwerk Allkampf

WJJF 2010



WORLD JU JITSU FEDERATION KOKUSAI JU JITSU REMMEI

Deutschland e.V. Sitz: Geislingen/Steige



Präsidium.

März 2010

Allkampf-Wettkampf-Regeln der WJFF-D e.V.

1. Mattenfläche

Die Mattenfläche (max.12x12m) besteht aus der Kampffläche und einer Sicherheitszone. Die Kampffläche beträgt 7x7 Meter, und muss von einer Sicherheitszone von min. 1 Meter umrahmt sein. Kampffläche und Sicherheitszone grenzen sich deutlich(farblich) voneinander ab. Der Standplatz der Kämpfer soll vor Kampfbeginn mit sichtbaren Klebestreifen markiert sein, welche 1m von der Sicherheitszone entfernt, auf der Kampffläche angebracht werden. Die Kampfrichter überzeugen sich vor Beginn des Wettkampfes über den Mattenzustand und geben die Kampffläche erst frei, wenn ein ordnungsgemäßer Zustand der gesamten Mattenfläche gewährleistet ist. Zugelassen sind ausschließlich Judomatten, von mindestens 4 cm Stärke!

2.Kampfflächenbegrenzung

Der Kampf darf nur auf der Wettkampffläche ausgetragen werden. Wird von einem Kämpfer eine Technik angesetzt, während sich der Gegner oder er selbst außerhalb der Kampffläche befindet, so wird die Technik nicht gewertet. Außerhalb der Kampffläche befindet sich ein Kämpfer, wenn er sich mit beiden Beinen oder mit der Hälfte des Körpers auf der Sicherheitsfläche bzw. außerhalb der Mattenfläche befindet.

3.Kleidung

Die Kämpfer sind verpflichtet einen Judo-, Ju-Jitsu,- oder Karateanzug zu tragen. Ellbogen und Knie müssen durch den Anzug / Hose bedeckt sein. Statt des regulären Gürtels wird nur ein weißer bzw. roter Gürtel getragen. Der zuerst aufgerufene Kämpfer trägt den roten Gürtel. Die Gürtel sind vom Ausrichter bereitzustellen.

4. Schutzausrüstung

Beim Allkampf müssen Hand- Fuß- und Tiefschutz getragen werden. Beim Handschutz soll eine ausreichende Polsterung vorhanden sein min. 2-3cm, ähnlich beim Fußschutz z.B. Foot -protector von der Fa. Kwon oder gleichwertig. Weitere Schutzausrüstungen sind zugelassen wie Mund-, Kopf, Brust- oder Schienbeinschützer. Bei Frauenwettkämpfen wird empfohlen einen Brust- und Kopfschutz zu tragen. Die verwendeten Schützer müssen gewährleisten, dass sie eine Verletzung des Wettkampfgegners möglichst ausschließen. Die Schützer müssen von der Wettkampfleitung zugelassen sein. Im Einzelfall entscheidet das Kampfgericht.

5. Persönliche Anforderungen

Die Kämpfer müssen ihre Nägel kurz geschnitten halten und dürfen keine Gegenstände, wie Piercings -, Ohrstecker -, Haarklammern usw. tragen welche den Gegner gefährden oder verletzen könnten. Auf Hygiene ist zu achten, Bekleidung und Schützer müssen sauber sein! Die Kampfrichter haben sich vor Kampfbeginn von der Einhaltung dieser Bestimmung zu überzeugen.

Altersbeschränkung: ab 16 Jahre.

6. Kampfdauer

Die Kampfdauer beträgt ab 16 Jahre zwei Minuten (reine Kampfzeit). Bei Punktegleichstand wird der Kampf nur bei Finalkämpfen um eine Minute verlängert, ansonsten zählt die nächste Wertung. Erreicht einer der Kämpfer vor der Zeit sechs Punkte Vorsprung, so erfolgt der Kampfabbruch – Sieg durch technische Überlegenheit. Allen Kämpfern ist zwischen den Kämpfen eine Erholungszeit von mindestens der doppelten letzten Kampfzeit zu gewähren.

7. Etikette

Die Kämpfer betreten nach Aufforderung des Hauptkampfrichters die Matte und haben diese anzugrüßen, dann folgt der Gruß zum Gegner. Nach dem Kampfe grüßen die Kämpfer zuerst zueinander und dann die Matte ab. Pro Kämpfer ist ein Betreuer zugelassen, der sich nur außerhalb der Sicherheitszone aufhalten darf. Bei Verstoß kann er durch das Kampfrichterteam von der Matte verwiesen werden. (z.B. unfaire, verbale Attacken gegenüber dem Kampfrichter oder dem Gegner)

Wichtig! Kein Kämpfer darf vor, oder während des Kampfes durch eine unsportliche Gestik oder durch verbale Äußerungen seinen Gegner abwerten. (Verwarnung, gegebenenfalls auch Disqualifikation !)

Die Kampfrichter sind angehalten auch unsportliche Zwischenrufe seitens der Zuschauer zu unterbinden!

8. Kampfgericht

Die Wettkämpfe werden von einem Hauptkampfrichter(HKR) und zwei Nebenkampfrichtern geleitet. Entscheidungen, die die Kampfrichter treffen, sind nicht anfechtbar!! Die Kampfrichter bewegen sich auf, oder neben der Kampffläche um einen günstigen Blickpunkt auf das Kampfgeschehen zu haben. Nach der Aufforderung des HKR haben die Kämpfer die Matte zu betreten und bleiben auf der jeweiligen Markierung stehen. Der Kämpfer mit dem roten Gürtel steht vom HKR aus gesehen rechts. Auf das Kommando des HKR „HAJIME oder KÄMPFT“ beginnt der Kampf und wird ggf. mehrmals durch das Kommando „MATE oder STOP“ unterbrochen. Beide Kämpfer kehren dann sofort auf ihre Markierung zurück und warten die Wertungen ab. Auf das Kommando des HKR „WERTUNG,-WERTUNG ROT“ und „WERTUNG Weiß“ zeigen die Kampfrichter mit den Fingern ihre jeweilige Wertung an. Dabei ist stets, die dem zu wertenden Kämpfer zugewandte Hand zu verwenden. Vergibt einer der Kampfrichter bei der Wertung keinen Punkt, so zeigt es dies durch das Kreuzen der Unterarme an. Konnte ein Kampfrichter durch einen ungünstigen Standpunkt keine Technik erkennen, so zeigt er dies durch das Verdecken der Augen

mit den Handflächen an. Der HKR nimmt die Wertungen der Nebenkampfrichter zur Kenntnis und gibt jeweils anschließend die zu wertende Punktezahl verbal und durch Fingerzeig bekannt. Die Wertungen der Nebenkampfrichter dienen dem HKR als Entscheidungshilfe.

Beispiel: Die beiden Nebenkampfrichter zeigen für „Weiß“ jeweils einen Punkt, der HKR hat aber drei Punkte gesehen. In aller Regel wird er dann einen Mittelwert nehmen und zwei Punkte geben, aber er hätte auch das Recht drei Punkte zu geben!

Bei Unstimmigkeiten kann jeder Kampfrichter durch Heben einer Hand eine Besprechung der Kampfrichter veranlassen. Der HKR gibt den Sieger des Kampfes bekannt. Er tritt einen Schritt vor und zeigt mit dem ausgesteckten Arm auf den Sieger. Danach grüßen die Kämpfer ab und verlassen die Matte entsprechend der Etikette.

9. Verstöße gegen die Wettkampfbregeln

Bei Verstößen gegen die Wettkampfbregeln werden je nach Schwere des Verstoßes Verwarnungen oder gegebenenfalls auch Disqualifikationen ausgesprochen. Nach einer zweiten Verwarnung wird der Wettkämpfer disqualifiziert. Die Disqualifikation kann für einen Kampf durch den HKR, oder für den gesamten Wettkampf durch das Wettkampfbgericht ausgesprochen werden.

Wichtig! Bei einer Verwarnung erhält der Gegner einen Punkt!

Missachtung des Kampfgerichts oder der Kampfrichter, diskutieren sowie verbale Attacken dem Kampfrichter/Gegner gegenüber usw. führen zur Verwarnung oder zu einer Disqualifikation.

10. Erlaubte Techniken

Erlaubt sind Schlag-, Stoß-, und Tritttechniken im Oberkörperbereich, oberhalb der Gürtellinie, sowie Lowkicks nur mit dem Spann gegen die Oberschenkel und Unterschenkel. Erlaubt sind die Fußfeger, Würfe, Hebel- und Würgetechniken, sowie Bodentechniken.

Wichtig! Wir weisen darauf hin, dass alle Techniken- mit Ausnahme der Würfe -nur in kontrolliertem LEICHTKONTAKT erlaubt sind! Zu harte und unkontrollierte Techniken werden mit einer Verwarnung oder nötigenfalls mit einer Disqualifikation geahndet.

Befindet sich ein Kämpfer in der Bodenlage, dürfen die Schlagtechniken nur noch ohne Kontakt ausgeführt werden, dasselbe gilt selbstverständlich auch für alle Techniken zum Rücken des Gegners.

11. Verbotene Techniken

Verboten sind: Alle Fingerstiche, Kopf-, Ellbogen- und Kniestöße, Fußkicks zum Kopf, verdeckter Faustrückenschlag, Schlag-, Tritttechniken zum Unterleib und den Nieren, Finger- und Zehenhebel-, Genickhebel, Stopper gegen das Kniegelenk von vorne und seitlich. Verboten sind alle Schlag und Tritttechniken aus einer Drehbewegung heraus. (Fersendrehschlag) Darüber hinaus verboten sind: Axtkick, Kniestöße gegen die Oberschenkel, Griff in das Gesicht-, Nervendruckpunkte, sowie Atemitechniken gegen den Hals oder gegen die Wirbelsäule und alle gesprungenen Atemitechniken.

Wichtig! Verboten sind alle Techniken die darauf abzielen, den Gegner zu verletzen!

12. Wertungen

Die Techniken müssen kraftvoll, dynamisch und kontrolliert ausgeführt werden!
Sie werden wie folgt bewertet:

Schlag-, Stoß- Tritt-Technik gegen den Oberkörper oberhalb der Gürtellinie (außer die Arme) Lowkicks zu den Oberschenkel/Unterschenkel	1 Punkt
Wurf, der den Gegner zu Boden bringt ohne erkennbare Technik	1 Punkt
Wurf , bei dem die Technik erkennbar ist	2 Punkte
Wurf, welcher sehr dynamisch ausgeführt und den Gegner mit Schwung zu Boden bringt.	3 Punkte
Schlag-, Stoß- Tritt-Techniken mit nachfolgendem Wurf.	3 bzw. 4 Punkte
Wurftechnik mit nachfolgender Würge-, Halte, oder Hebeltechnik.	3 bzw. 5 Punkte
Schlag-, Stoß oder Trittserien (erkennbare Technik) Maximal	2 bzw. 3 Punkte

Wichtig! Der Kampf ist auch dann zu Ende, wenn einer der Kämpfer vor der Zeit 15 Punkte erreicht, oder 6 Punkte Vorsprung hat!

13. Gewichtsklassen

es wird in folgenden Gewichtsklassen gekämpft:

60 – 65, - 70, -75,- 80, - 85, - 90, - und über 90 kg.

Es kann nur zwei Gewichtsklassen höher gekämpft werden!

14. Kampfunterbrechung

Eine Aktion wird unterbrochen wenn sie:

- In einen planlosen Schlagaustausch ausartet!
- Erkennbar ist, dass keine Wertung erzielt werden kann!
- Sich einer der Kämpfer auf der Sicherheitsfläche, oder außerhalb der Kampffläche befindet!

Aus zwingenden Gründen kann jeder Kampfrichter den Kampf unterbrechen!!

15. Verletzungen

Wenn ein Kampf wegen einer Verletzung eines Kämpfers unterbrochen werden muss, ist dem verletzten Kämpfer eine Erholungsphase von max. 4.min zu gewähren. Der nicht verletzte Kämpfer kniet seither mit dem Rücken zum Gegner an seinem Markierungstreifen ab.

Wenn ein Kämpfer wegen der Schwere der Verletzung nicht mehr in der Lage ist den Kampf fortzuführen, erfolgt durch den HKR folgende Entscheidung:

- a.) ist die Verletzung dem Kämpfer selbst zuzuschreiben, so verliert er den Kampf
- b.) ist die Verletzung dem nicht verletzten Kämpfer zuzuschreiben, so verliert dieser den Kampf!

Das Kampfrichterteam kann einen Kämpfer bei einer möglichen Gesundheitsgefährdung nach Absprache mit dem Arzt oder Sanitäter das Weiterkämpfen untersagen.

16. Ausnahmesituation

Wenn eine Situation entstehen sollte, welche von dem Regelwerk nicht erfasst wurde, ist das Wettkampfrichtergericht berechtigt, darüber zu urteilen und zu entscheiden.

17. Weitere wichtige Punkte

Wertungstischbesetzung: Die Tischbesetzung sollte pro Tisch aus 3 Personen bestehen.

Wiegen: Das Wiegen findet vor Beginn des Wettkampfes statt, gewogen wird im Judogi.

Nachmeldungen sind bis vor dem Wiegen möglich.

18. Haftung

Alle Kämpfer nehmen am Turnier auf eigene Gefahr teil! Der Veranstalter und die WJFF-D übernehmen keinerlei Haftung für mögliche gesundheitliche Schäden und Verletzungen jedweder Art. Jeder Teilnehmer hat für den ausreichenden Versicherungsschutz selbst Sorge zu tragen.

Der Veranstalter muss gewährleisten, dass ein Erste Hilfe -Team, (DRK, Malteser oä.) während des gesamten Turniers anwesend ist!

19. Kleiderordnung Kampfrichter

Schwarze Hose und schwarzes T-, oder Polo-Shirt mit der Aufschrift „Kampfrichter“.

20. Änderungen des Regelwerkes

Nur das Präsidium der WJFF-D ist berechtigt, die Wettkampffregeln zu ändern oder nachzubessern! Allkampfturniere gemäß unseren Regeln, sind beim Präsidium der WJFF-D rechtzeitig anzumelden (ca. 6 Wochen vorher) Das Präsidium delegiert die Kampfrichter:

Präsidium WJFF-D 2010