

# Allgemeines

## Abschnitt 1: Anwendungsbereich

Diese Regeln gelten bei allen Jiu-Jitsu Wettkämpfen der Junioren und Senioren im KBVD Fighting System.

## Abschnitt 2: Wettkampfkleidung und persönliche Anforderungen

- a. Der Kämpfer muss einen qualitativ hochwertigen weißen Jiu-Jitsu Gi tragen.

Der Gi muss sauber und in gutem Zustand sein.

Der Kämpfer muss einen roten oder weißen Gürtel tragen.

- b. Die Jacke soll lang genug sein um die Hüfte zu bedecken und mit einem Gürtel um die Taille gebunden werden.
- c. Die Ärmel müssen für das Greifen locker genug sein. Die Ärmel sollen lang genug sein um die Hälfte des Unterarms, aber nicht das Handgelenk zu bedecken.
- d. Die Hose muss locker genug sein und soll die Hälfte des Schienbeines bedecken. Die Hosenbeine dürfen nicht aufgerollt werden.
- e. Der Gürtel soll mit einem Doppelknoten eng genug gebunden sein, um die Jacke nicht zu verlieren. Er soll lang genug sein um zweimal um den Körper gewickelt zu werden und etwa 15 cm beiderseits des Knotens herabzuhängen.
- f. Weibliche Kämpferinnen müssen T-Shirt oder Body unter dem Gi tragen.

Männer dürfen kein T-Shirt unter dem Gi tragen.

- g. Die Finger- und Zehennägel müssen kurz geschnitten sein.
- h. Der Kämpfer darf keine Gegenstände tragen, die den Gegner gefährden oder verletzen könnten.

Der Kämpfer darf keine Brille tragen. Kontaktlinsen dürfen auf eigenes Risiko getragen werden.

### Abschnitt 3: Wettkampffläche

- Jede Veranstaltungsfläche muss 12m x 12m ( ggf. 14 x 12m) groß sein und muss mit Tatamis in den erlaubten Farben bedeckt sein.
- Die Veranstaltungsfläche wird in zwei farbliche Zonen unterteilt. Die Abgrenzung dieser zwei Zonen wird Warnfläche (warning area) genannt. Diese Warnfläche muss durch rote Tatamis gekennzeichnet werden. Dieser Teil soll der äußerste Rand der Wettkampffläche sein und einen Meter breit sein.
- Der Bereich inklusive Warnfläche wird Wettkampffläche (competition area) genannt und muss immer 10m x 10m groß sein. Der Bereich innerhalb der Warnfläche wird Kampffläche (fighting area) genannt und muß 8m x8m groß sein
- Die Fläche außerhalb der Warnfläche wird Sicherheitsfläche (safety area) genannt und soll einen, wenn es die Räumlichkeiten zulassen, am besten zwei Meter breit sein.
- Wenn zwei oder mehrere Wettkampfflächen nebeneinander sind, ist eine gemeinsame Sicherheitsfläche nicht erlaubt.
- Die Mindestfläche muss 6x6m plus 1 Meter Warnfläche betragen.

### Abschnitt 4: Trainer

- a. Der Wettkämpfer darf nur durch einen Trainer betreut werden, der während des Wettkampfes am äußersten Rand der Matte steht.
- b. Wenn der Trainer durch Fehlverhalten gegenüber der Athleten, der Kampfrichter, des Publikums oder irgendjemand anderen auffällt kann ihn der Mattenkampfrichter, für die Dauer des laufenden Kampfes, von der Fläche für Offizielle verweisen.
- c. Sollte das Fehlverhalten andauern, kann ihn der Hauptrichter für die gesamte Veranstaltungsdauer der offiziellen Fläche verweisen.

Ein Stuhl für den Trainer am Rande der Matte ist erlaubt.

## Abschnitt 5: Allgemeines

- a. Im Fighting System treten zwei Kämpfer in einem fairen, sportlichen Jiu Jitsu Wettkampf gegeneinander an.
- b. Das KBVD Fighting System wird in 3 Teile (Parts) aufgeteilt:
  - Part 1: Schläge, Stöße, Tritte
  - Part 2: Würfe, takedowns, Hebel-und Würgetechniken
  - Part 3: Boden-,Hebel-und Würge- und Haltetechniken.
- c. Eine Aktion ist dann technisch gültig, wenn der Kämpfer, diese kontrolliert und in gutem Gleichgewicht ausgeübt hat.
- d. Angriffe im ersten Part dürfen nur auf folgende Bereiche ausgeübt werden: Kopf. Gesicht, Bauch, Brust Seite.
- e. Die Kampfzeit beträgt 2 x 3 Minuten.  
Der Mattenkampfrichter und Seitenkampfrichter sollen gemeinsam – nach Befragung des Tischkampfrichters – entscheiden ob die letzte Handlung vor oder nach dem Ende der 3 Minuten durchgeführt wurde.
- f. Ein Kämpfer darf bis zu 7 Minuten Pause (eine Kampfzeit) zwischen zwei Kämpfen beanspruchen.
- g. Alle Techniken in Part 1 werden im Semi-Contact (Leichtkontakt) ausgeführt. Techniken im Vollkontakt sind entsprechend zu bestrafen.

## Abschnitt 6: Material

- a. Der Veranstalter muss Anzeigetafeln, Punktetafeln für die Kampfrichter, Listen und Verwaltungspapier sowie einen Platz für die Kampfrichter und das Technische Komitee zu Verfügung stellen.
- b. Die Kämpfer müssen weiche kurze und leichte Hand-, Schienbein- und Fußschützer tragen. Die Schützer müssen aus weichem Schaumstoff bestehen und mindestens 2cm, aber max. 3cm dick sein.
- c. Die Schützer müssen ordentlich passen und in guten Zustand sein.
- d. Es ist erlaubt ein Suspensorium und einen Mundschutz zu tragen. Weiblichen Kämpferinnen ist es erlaubt einen Brustschutz zu tragen.
- e. Die Schützer müssen aus weichem Schaumstoff bestehen und mindestens 2cm sein.
- f. Schienbein-, Fußschützer, Suspensorium und Brustschutz müssen unter dem Gi getragen werden.
- g. Lange Haare müssen mit einem weichen Haarband zusammengebunden werden.

## Abschnitt 7: Gewichtsklassen ohne Kyu/Dan Beschränkung

Junioren: 14-17 Jahre nach aufsteigendem Gewicht

Senioren: Ab 18 Jahren

Gewichtsklasse bis 60 KG

Gewichtsklasse 61– 75 KG

Gewichtsklasse 75 – 90 KG

Gewichtsklasse Offene Gewichtsklasse ab 90 KG

## Abschnitt 8: Kampfrichter

- a. Der Mattenkampfrichter (MR) steht innerhalb der Wettkampffläche und soll den Kampf leiten.
- b. Die Seitenkampfrichter (SR) müssen dem MR assistieren und stehen in der Sicherheitsfläche. Die SR müssen sich so platzieren, dass sie dem Kampfverlauf zu jeder Zeit bestmöglich folgen können und geben ihre Punkte.
- c. Der Tischkampfrichter (TR) ist für die Listenführung verantwortlich. Er diktiert die Punkte und Strafen an die Listenführer. Der TR informiert den MR über den Ablauf der Kampfzeit, über die Osae-komi Zeit sowie die Verletzungszeit.
- d. Es können zwei TR im Finale verwendet werden, wenn die Anzahl der Kampfrichter dies erlaubt und wenn dies in jedem Finale des Turniers möglich ist.

## Abschnitt 9: Listenführung

- a. Die Listenführung sitzt dem MR am Beginn des Kampfes gegenüber.
- b. Die Listenführung soll aus zwei Schreibern/Punktegebern und einem Zeitnehmer bestehen.
- c. Der eine Schreiber muss Aufzeichnungen des Wettkampfes auf Papier festhalten. Der zweite Schreiber kann die elektronische Punktetafel (wenn vorhanden) kontrollieren.
- d. Wenn es Differenzen zwischen den Punkten am Papier und den Punkten auf der Punktetafel gibt, so ist immer die Punktezahl die zu Papier gebracht wurde gültig.

## Abschnitt 10: Verlauf

- a. Die Kämpfer stehen sich in der Mitte der Wettkampffläche mit dem Gesicht zueinander gerichtet, mit ca. 2 Metern Abstand gegenüber. Der Kämpfer mit dem roten Gürtel steht auf der rechten Seite des MR (gegenüber des TR). Auf Zeichen des MR verbeugen sich die Kämpfer zuerst zum MR, anschließend zueinander.
- b. Nachdem der MR das Kommando „Hajime“ gegeben hat, beginnt der Kampf.
- c. Wenn einer der Kämpfer ohne technische Aktion angreift, oder sich selbst gefährdet, (Mobobe) wird eine Strafe gegeben und der Kampf fortgesetzt.
- d. Würfe müssen in der Wettkampffläche angesetzt werden. Der Gegner darf in der Warn-, oder Sicherheitsfläche geworfen werden, vorausgesetzt dass der Wurf kein Verletzungsrisiko für den Gegner darstellt.
- e. Am Ende des Kampfes gibt der MR den Gewinner bekannt. Anschließend verbeugen sich die Kämpfer zuerst zueinander, anschließend zu den Kampfrichtern, die in einer Linie auf der Kampffläche stehen.

## Abschnitt 11: Anwendung von Hajime, Mate , Sonomama, Yoshi

- a. Der MR verwendet „Hajime“ zu Beginn des Kampfes und wenn der Kampf nach „Mate“ fortgesetzt werden soll.
- b. Der MR gibt das Kommando „Mate“ um den Kampf in folgenden Situationen zu unterbrechen:
  1. Wenn einer oder beide Kämpfer die Kampffläche verlassen hat.
  2. Wenn einer oder beide Kämpfer eine verbotene Handlung durchgeführt hat.
  3. Wenn einer oder beide Kämpfer verletzt oder krank sind
  4. Wenn ein Kämpfer bei Würge- oder Hebeltechniken nicht selbständig abklopfen kann.
  5. Wenn die Osae-komi Zeit abgelaufen ist.
  6. In jedem anderen Fall, in dem es der MR nötig findet (z.B. um den Gi zu richten, oder eine Kampfrichterentscheidung auszusprechen).
  7. In jedem anderen Fall, in dem der SR es für nötig findet. (SR klatscht in die Hände)
  8. Wenn der Kampf zu Ende ist.
- c. Sonomama wird von dem MR gegeben um die Kämpfer kurzfristig zu stoppen. Bei diesem Kommando dürfen sich die Kämpfer nicht weiter bewegen. Sonomama wird in folgenden Situationen verwendet.
  1. Um einen oder beiden Kämpfern eine Strafe zu geben.
  2. Zu jeder anderen Zeit, wenn es der MR nötig findet.
- d. Nach „Sonomama“ kämpfen die Gegner in der exakt selben Position weiter, in der sie vor der Unterbrechung (Sonomama) waren. Um den Kampf weiterzuführen, gibt der MR das Kommando Yoshi.

## Abschnitt 12: Punkte

- a. Die Punkte müssen durch die Mehrheit der KR vergeben werden, deshalb min. zwei. Wenn die KR verschiedene Punkte abgeben, wird immer der mittlere Punkt gezählt. Wenn einer der drei KR eine Aktion nicht sieht, wird immer der niedrigere Punkt der zwei andren KR gewertet.
- b. Punkte:
- |  |         |
|--|---------|
| Schlag (Gerade, Haken, Aufwärts) Kopf Körper | 1 Punkt |
| Fußtritt (Gerade, Haken, Aufwärts) Körper    | 1 Punkt |
| Fußtritt (Gerade, Haken, Aufwärts) Kopf      | 2 Punkt |
| Würfe (Technisch einwandfrei)                | 2 Punkt |
| Take.Down                                    | 1 Punkt |
| Hebel (bei Aufgabe oder Stop durch MR)       | 3 Punkt |
| Würgegriff (bei Aufgabe oder Stop durch MR)  | 3 Punkt |
| Halte/Festlegergriff (20sec)                 | 1 Punkt |

Bei 6 Punkten Vorsprung z.B 8:2 oder 0:6 = Technisches K.O.

- c. Osae-komi darf nur angesagt werden:
1. Die kontrollierte Person, überwiegend auf dem Bauch oder Rücken liegt.
  2. Die Beine des Tori frei sind.
  3. Wenn der Uke gut fixiert ist, sich nicht frei bewegen kann und Tori den Uke gut unter Kontrolle hat.
- d. Osae-komi darf auch weitergeführt werden:
1. Die kontrollierte Person einen Fuß des Tori fassen kann.
  2. Die kontrollierte Person sich auf die Seite zurückdrehen kann.

Anmerkung: Wenn mehr als die Hälfte von beiden Körpern außerhalb der Warnfläche ist, muss der Osae-komi abgebrochen werden. Beim Sankaku-yime muss eine Hand innerhalb der gekreuzten Beine sein. Es ist nicht möglich verschiedene Punkte für eine kontrollierte Technik zu vergeben. z.B. ein Osae-komi der länger als 10 sec. gehalten wird und einen Armhebel ergeben keinen weiteren Punkt. Dies ist nur wenn der MR den Osae-komi zuerst mit „Toketa“ gestoppt hat. Als Haltegriff gilt auch, wenn der Haltende auf dem Rücken liegt.

## Abschnitt 13: Strafen

- a. Strafen können nur vergeben werden, wenn die Mehrheit der KR dies entscheidet. Fehler bei den Punkten oder Strafen auf der Liste müssen von den drei KR und dem zuständigen TR korrigiert werden.

Unsportliches Verhalten: 1-6 Pkt. bis zur Disqualifikation.

Leichte verbotene Handlung: 1Pkt. Abzug

Wenn einer der beiden Kämpfer passiv ist oder mit geringer Technik arbeitet

Wenn einer oder beide Kämpfer keine Aktionen setzen, mit der Absicht Punkte zu erhalten.

Wenn einer der beiden Kämpfer absichtlich mit beiden Füßen die Sicherheitsfläche betritt.

Wenn einer der beiden Kämpfer den anderen Kämpfer absichtlich auf die Sicherheitsfläche stößt.

Wenn einer der beiden Kämpfer eine Aktion startet, obwohl Mate gegeben wurde.

Wenn einer der beiden Kämpfer absichtlich Schläge, Stöße, Tritte auf die Beine ausführt.

Wenn einer der beiden Kämpfer absichtlich Schläge, Stöße, Tritte auf den liegenden Gegner ausführt.

Finger- und Zehenhebel anzubringen

Würgen mit bloßen Händen oder Fingern.

Wenn ein Kämpfer unvorbereitet oder zu spät auf die Matte kommt.

Wenn ein Kämpfer absichtlich Zeit schindet, (z.B. richten des Gi, abnehmen des Gürtels, abnehmen des Handschutzes usw.

b. Eine verbotene Handlung:

Bei einer verbotenen Handlung z.B. Harte Schläge, Stöße und Tritte auf den Körper des Gegners (Vollkontakt), oder bei einer verbotenen Technik z.B. Low-Kick oder Ellebogenschlag oder Ellenbogenstoß, bekommt der Gegner 2 Punkte zugesprochen.

1. Techniken, welche Blutungen verursachen (ausgenommen das Öffnen einer bestehenden Wunde) müssen von dem MR und SR auf Grund der Situation beurteilt werden, ob es eine Strafe laut „verbotenen Handlung“ oder „schwere verbotene Handlung“ ist. Techniken die den Kopf berühren, sind gültig und werden bewertet. (Semi-contact = Hautkontakt) Anderenfalls wird es als Hard-Contact (Vollkontakt) bewertet und zieht eine entsprechende Strafe nach sich. Eine andere Situation, die beachtet werden muss ist, wenn der Gegner in eine Technik „läuft“. In diesem Falle wird dem Angreifer kein „Vollkontakt“ vorgeworfen. Es ist abzuwägen ob dem Angegriffenen eine Strafe wegen Mobobe zu geben ist. Sofern der Angegriffene schon vorher sich mehrmals selbst gefährdet hat, bzw. wenn der Angegriffene vorher schon rücksichtsloses Verhalten gezeigt hat.

2. Wenn der Gegner absichtlich von der Warn- in die Sicherheitsfläche geworfen wird. (oder außerhalb der Sicherheitsfläche)

Würfe von der Kampffläche (nicht in die Warnfläche) in die Sicherheitsfläche ist nicht



verboten. Würfe von der Kampffläche (nicht in die Warnfläche) außerhalb der Sicherheitsfläche ist verboten.

3. Die Kommandos des MR nicht befolgt werden.

4. Wenn unnötige Worte, Anmerkungen oder Gesten, an den Gegner, die Kampfrichter, die Listenführung oder an das Publikum gerichtet werden.

5. Wenn der Gegner von der Kampffläche, außerhalb der Sicherheitsfläche geworfen wird. Es ist keine verbotene Handlung, den Gegner von der Kampffläche zu werfen.

6. Wenn eine unkontrollierte Aktion durchgeführt wird, wie „Rundum“ Schläge und Tritte, welche nicht gestoppt werden, auch wenn sie den Gegner verfehlen.

7. Wenn die zweite verbotene Handlung durchgeführt wird, verliert der Kämpfer mit „Hanso-kumake“.

c. Folgende Aktionen gelten als schwere verbotenen Handlungen:

1. Jede Technik die den Gegner verletzen kann.

2. Den Gegner mit einem Hebel oder Würgegriff zu werfen oder versuchen zu werfen. Eine Wurftechnik in Verbindung mit einem Hebel oder einem Würger, ist eine verbotene Technik. (z.B. Kote –gaeshi ist eine zu Boden bringende Technik).

3. Rückgrat- und Nackenhebel.

4. Jeder gedrehte Fuß- oder Kniehebel.

d. Wenn die erste schwere verbotene Handlung durchgeführt wird, verliert der Kämpfer mit „Hanso-kumake“.

e. Wenn ein Kämpfer das zweite Mal einen Kampf mit „Hanso-kumake“ verliert, wird er vom Wettkampf / Turnier ausgeschlossen.

f. Wenn ein Kämpfer sich nach dem Kampf unsportlich verhält, kann die Kampfrichtercrew der Matte einstimmig beschließen den Teilnehmer vom Wettkampf / Turnier auszuschließen. Sie müssen den Hauptkampfrichter informieren und anschließend den Veranstalter dazu veranlassen, diese Entscheidung bekannt zu geben. Der ausgeschlossene Kämpfer verliert alle Kämpfe und Medaillen, die er bereits gewonnen hat.

#### Abschnitt 14: Regelung des Kampfes

- a. Ein Kämpfer gewinnt vor dem Ende der Kampfzeit, wenn er ein Technisches K.O. erringt (6Pkt. Differenz).
- b. Wenn die Kampfzeit vorüber ist, gewinnt der Kämpfer mit den meisten Punkten.
- c. Wenn am Ende des Kampfes beide Teilnehmer dieselbe Punktzahl haben, wird eine dritte Runde eröffnet, der Kämpfer, der den ersten Punkt erringt, gewinnt den Kampf.

#### Abschnitt 15: Nichterscheinen und Aufgabe

- a. Die Entscheidung „Fusen-gachi „ (Sieg durch Nichterscheinen des Gegners) wird vom MR jenem Kämpfer zugesprochen, dessen Gegner zum Kampf nicht erschienen ist. In diesem Fall erhält der Kämpfer der nicht erschienen ist 0 Punkte und der anwesende Kämpfer 6 Punkte. „Fusen-gachi „ kann angewandt werden, wenn der Gegner innerhalb von drei Minuten mindestens drei mal aufgerufen wurde.
- b. Die Entscheidung „Kikan-gachi“ (Sieg durch Aufgabe) wird vom MR jenem Kämpfer zugesprochen, dessen Gegner während des Kampfes aufgibt. In diesem Fall erhält der Kämpfer, der aufgibt, 0 Punkte. Der Gegner erhält 6 Punkte, oder den Punktestand, den er bereits erkämpft hat, wenn dieser höher ist als 6 Punkte.

#### Abschnitt 16: Verletzung, Krankheit oder Unfall

- a. Wenn ein Kampf wegen einer Verletzung , eines oder beider Teilnehmer stoppt, darf der MR maximal 2 Minuten zur Erholung des/der Kämpfer geben. Jeder Teilnehmer darf maximal 2 Minuten Pause pro Kampf haben.
- b. Die Verletzungspause beginnt auf Kommando des MR, wenn der Arzt/Sanitäter die Matte betritt.
- c. Wenn es einem Kämpfer unmöglich ist weiterzumachen, entscheidet der MR und die SR nach folgenden Klauseln:
  1. Wenn die Verletzung durch Verschulden des verletzten Kämpfers verursacht wurde, verliert dieser den Kampf mit 0 Punkten. Der Gegner erhält 6 Punkte oder den Punktestand, den er bereits erkämpft hat, wenn dieser höher ist als 6 Punkte.
  2. Wenn die Verletzung durch Verschulden des unverletzten Kämpfers verursacht wurde, verliert dieser den Kampf mit 0 Punkten. Der Gegner erhält 6 Punkte oder den Punktestand, den er bereits erkämpft hat, wenn dieser höher ist als 6 Punkte.
  3. Wenn es nicht nachvollziehbar ist, wer Schuld an der Verletzung trägt, verliert der verletzte Kämpfer mit 0 Punkten. Der Gegner erhält 6 Punkte oder den Punktestand, den er bereits erkämpft hat, wenn dieser höher ist als 6 Punkte.

- d. Wenn ein Teilnehmer während des Kampfes erkrankt und nicht weiter kämpfen kann, verliert dieser mit 0 Punkten. Der Gegner erhält 6 Punkte oder den Punktestand, den er bereits erkämpft hat, wenn dieser höher ist als 6 Punkte.
- e. Wenn ein Kämpfer das Bewusstsein verliert oder in Ohnmacht fällt, muss der Kampf gestoppt werden und der Teilnehmer wird vom Wettkampf / Turnier ausgeschlossen!

#### Abschnitt 17: Mannschaftswettkämpfe

Mannschaftswettkämpfe sind möglich und werden zu den selben Regeln durchgeführt, wie im Einzelkampf.

#### Abschnitt 18: Reservekämpfer bei Mannschaftsbewerbern

- a. Reservekämpfer können Mannschaftsteilnehmer ersetzen, die verletzt oder krank sind.
- b. Der Reservekämpfer muss in der selben Gewichtsklasse oder einer leichteren Gewichtsklasse sein, wie der Teilnehmer, der ersetzt wird.
- c. Reservekämpfer können keinen Teilnehmer ersetzen, der disqualifiziert wurde.
- d. Die Reservekämpfer müssen zur gleichen Zeit, wie die regulären Kämpfer, gemeldet und gewogen werden.