

Deutsche Meisterschaften

Wettkampfordinnung des DJJB

(Stand 16.02.2026)

Inhalt

1. Allgemeines	1
2. Wettkampfregeln	7
3. Random Attack	9
4. Pairs	12
5. Team	14
6. Kata	16
7. Bodenkampf	17
8. Bild-, Ton- und Filmaufnahmen	22
Anhang 1 – Skizzen Mattenflächen	23
Anhang 2 – Wettkampfsysteme	24
Anhang 3 – Vorlagen für Bewertungsbögen	24

1. Allgemeines

1.1 Teilnahmeberechtigung

Bei Wettkämpfen des Deutschen Jiu Jitsu Bundes (DJJB) sind nur Jiu Jitsuka teilnahmeberechtigt, die über ihren Verein einem Landesverband des DJJB angehören. Jeder Teilnehmer muss im Besitz eines gültigen DJJB-Budoausweises sein, der mit der gültigen Jahressichtmarke versehen ist.

1.2 Wettkampfarten

Bei der Deutschen Meisterschaft werden die Sieger in folgenden Wettkampfarten ermittelt:

- Random Attack
- Pairs
- Kata
- Bodenkampf
- Team

1.3 Wettkampffläche

Die Wettkampffläche beträgt für die Wettkampfart:

- Random Attack 10 m x 10 m
- Pairs 10 m x 10 m
- Kata 10 m x 10 m
- Bodenkampf 10 m x 10 m
- Team 12 m x 12 m

Siehe hierzu Anhang 1 – Skizzen Mattenflächen

1.4 Wettkampfausrüstung

Der Ausrichter stellt nur die Waffen für Random Attack zur Verfügung. Für alle weiteren Wettkampfarten haben die Wettkämpfer die Waffen mitzubringen.

1.5 Einteilung der Kategorien

Die Einteilung in Kategorien ist in den jeweiligen Wettkampfarten aufgeführt. Grundsätzlich ergeben sie sich aus den folgenden Merkmalen:

a. Alter:

Es gibt folgende Alterskategorien:

Kategorie	Bezeichnung	Alter
A	Kinder	10 bis 13 Jahre
B	Jugend	14 bis 17 Jahre
C	Erwachsene	18 bis 35 Jahre
D	Senioren I	36 bis 50 Jahre
E	Senioren II	ab 51 Jahre

Stichtag für die Einteilung in die Alterskategorien ist der erste Wettkampftag. Ausnahme: Kinder dürfen bereits starten, wenn sie im Wettkampfjahr das zehnte Lebensjahr vollenden.

b. Gürtelgrad

Je nach Wettkampfart werden Gürtelgradkategorien unterschieden. Die Einteilung der Starter beginnt ab Gelbgurt. Zwischengürtel (Mongrade) werden dem nächstniedrigen vollen Gürtelgrad (Kyu) zugerechnet.

Die Streifen am Braungurt gelten nicht als eigenständige Gürtelgrade. Sie werden alle als Braungurt gewertet. Die Dangrade werden alle als Schwarzgurt zusammengefasst.

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

möglich (z. B. können Kinder nicht gegen Jugendliche starten). Geschlecht und Gewicht

In der Wettkampfart Bodenkampf ergeben die Kategorien sich neben dem Alter aus Geschlecht und Gewicht. Näheres dazu siehe Abschnitt 7. Bodenkampf.

1.6 Anmeldung für den Wettkampf

Die Teilnehmermeldungen sind mit dem Wettkampfgebühren bis zum Stichtag des Veranstalters durch den DJJB-Verein einzureichen. Nach Veröffentlichung der zusammengefassten Wettkampflisten und Kategorien sind Um- und Nachmeldungen nicht mehr möglich.

1.7 Wettkampfkleidung

Die Kämpfer sollen einen Gi tragen, der den folgenden Anforderungen entspricht:

a. Material

- a. weiß und reißfest aus Baumwolle oder ähnlichem Material hergestellt
- b. in gutem Zustand (ohne Risse oder schadhafte Stellen)
- c. in ordentlichem Zustand (gewaschen und gebügelt)

b. Abzeichen

Erlaubt ist

- a. das Verbandsabzeichen (DJJB, KID oder UNJJ) auf dem linken Jackenärmel, mittig auf dem Oberarm.
- b. das Vereinsabzeichen (auf der linken Brust der Jacke), max. Größe 10 cm.
- c. das Hersteller- oder Firmenabzeichen auf Jacke und Hose max. Größe 10 cm.
- d. Zusätzliche Bestickungen oder Aufdrucke (bis auf GERMANY-Kennzeichnung) auf dem gesamten Gi sind nicht erlaubt.

c. Gürtel

- a. Um die Taille soll über der Jacke ein fester, 4 bis 5 cm breiter Gürtel getragen werden, der fest genug ist, die Jacke zusammenzuhalten.
- b. Er muss so lang sein, dass er zweimal um die Taille geschlungen werden kann und nach dem Binden an jedem Ende 20 bis 30 cm herunterhängt.

d. Jacke

- a. Sie soll lang genug sein, um die Oberschenkel zu bedecken.
- b. Sie soll mindestens bis zu den Fäusten reichen, wenn die Arme an den Körperseiten abwärts voll ausgestreckt werden.
- c. Sie soll so weit sein, dass sie ich Höhe des Rippenbogens mi einer Überlappung von mindestens 20 cm übereinandergeschlagen werden kann.
- d. Die Jackenärmel sollen maximal bis zum Handgelenk und mindestens bis 5 cm oberhalb des Handgelenks reichen.



- e. Zwischen Ärmel und Arm (einschließlich Bandagen) soll ein Zwischenraum von 10 bis 15 cm auf der gesamten Länge bestehen.

e. Hose

- a. Sie soll lang genug sein, um die Beine zu bedecken.
- b. Sie soll maximal bis zum Fußknöchel und mindestens bis 5 cm oberhalb des Fußknöchels reichen.
- c. Zwischen dem Hosenbein und Bein (einschließlich Bandagen) soll auf der gesamten Länge ein Zwischenraum von 10 bis 15 cm vorhanden sein.

f. Unter der Jacke

- a. Allgemein:
Wettkämpferinnen tragen unter der Jacke ein weißes T-Shirt (Rundhals-Ausschnitt), das ausreichend reißfest ist.
- b. Bodenkampf:
Wenn ein Rash-Guard getragen wird, muss dieser weiß sein.

Kleidung, die über die oben beschriebenen Modalitäten hinausgeht, ist aus Sicherheitsgründen für die Wettkämpfer nicht erlaubt.

Falls der Gi eines Kämpfers nicht diesen Anforderungen entspricht, kann der Kampfrichter/Punktrichter den Kämpfer anweisen, ihn in kürzester Zeit gegen einen Gi zu wechseln, der den Anforderungen entspricht. Ein Nichtbefolgen der Anweisungen kann zum Ausschluss führen.

Ausnahme ist die Wettkampfart Team. Hier kann die Kleidung frei gewählt werden.

1.8 Persönliche Anforderungen

Die Wettkampfteilnehmer müssen kurzgeschnittene Finger- und Fußnägel haben und dürfen nichts am Körper tragen, was den Partner verletzen könnte. Brillenträger können auf eigene Gefahr Kontaktlinsen oder eine Sportbrille tragen. Schmuck ist nicht erlaubt.

Wettkampfteilnehmer mit langen Haaren müssen diese so tragen, dass sie während des Wettkampfes nicht stören.

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

1.9 Etikette

Der Gruß erfolgt immer im Stand. Gegrüßt wird immer zum Mattenrichter und je nach Wettkampfart auch zu den Punktrichtern und zum Gegner. Der Mattenrichter zeigt jeweils die Richtungen an, in die gegrüßt wird. Einzelheiten dazu sind bei den einzelnen Wettkampfarten erläutert. Im Übrigen gelten bei den Meisterschaften die allgemeinen Regeln der Dojo-Ordnung aus der Prüfungsordnung des DJJB.

1.10 Situationen, die nicht durch diese Regeln abgedeckt werden

In Situationen, die nicht durch die Regeln der Meisterschaft abgedeckt sind, setzen sich die Punkt- und der Mattenrichter mit dem Wettkampfausschuss zusammen und entscheiden gemeinsam über die entstandene Problematik.

1.11 Doping

Jede Form von Doping und Medikamentenmissbrauch ist verboten. Ihre Bekämpfung und der Ausschluss gedopter Athleten sind Voraussetzung für einen chancengleichen Wettkampf, dienen dem Schutz der Gesundheit der Athleten und wahren das Ansehen des Jiu Jitsu. Die Anerkennung dieser Regeln ist daher unverzichtbare Voraussetzung für die Teilnahme an Wettkämpfen.

Die Sportler, alle Verantwortlichen und die in die Betreuung eingebundenen Personen verpflichten sich, entsprechend der Vorgaben der Anti-Doping-Codes der World Anti Doping Agency (WADA) und der Nationalen Anti-Doping-Agentur (NADA), Doping im Sport zu unterbinden und mit allen zu Gebote stehenden Mitteln zu bekämpfen.

Zuständig für Verstöße von Athleten und Athletenbetreuern gegen Dopingbestimmungen ist unter Ausschluss des ordentlichen Rechtswegs die Antidopingkommission des Dachverbands für Budotechniken e. V. (DV) bestehend aus dem Geschäftsführer, dem Präsidenten und einem Vizepräsidenten. Die Antidopingkommission des DV kann als Sanktion gegen Athleten und Athletenbetreuer eine öffentliche Verwarnung und Sperrung bis zum Lebensende aussprechen sowie Ergebnisse annullieren. Vorläufige Maßnahmen sind möglich. Entscheidungen der Antidopingkommission können nach der Schiedsrichterordnung der Deutschen Institution für Schiedsgerichtsbarkeit e. V. (DIS) angefochten werden (Rechtsbehelf). Die Entscheidungen des DV über Sanktionen werden anerkannt und vom DJJB und seinen Mitgliedsorganisationen umgesetzt.

2. Wettkampfregeln

Beim Wettkampf werden folgende Punkte bewertet: Haltung, Realität, Dynamik, Kontrolle, Vielfältigkeit, Reaktion, Gleichgewicht und Etikette. Hierbei erfolgt jedoch eine Differenzierung je nach Wettkampfart. Die genauen Bewertungskriterien sind bei den einzelnen Wettkampfarten aufgeführt.

Random Attack:

Nach je zwei Verteidigungstechniken erfolgt eine Wertung der Leistung durch gleichzeitiges Heben einer weißen oder roten Fahne durch die Punktrichter. Dies erfolgt nach dem Mattenrichter-Kommando „Hantei“. Die Wertungen aller Punktrichter werden zu einem Gesamtergebnis addiert. Wer die meisten Wertungsfähnchen auf sich vereinigen kann, hat gewonnen. Das Ergebnis wird durch den Mattenrichter angezeigt. Bei einem Gleichstand wird eine neue Angriffstechnik zur Entscheidung gezogen.

Pairs, Kata:

Die Bewertung erfolgt in einem Pool-System (siehe [Anhang 2 – Wettkampfsysteme](#)). Die Punktrichter legen nach den oben angeführten Kriterien eine Rangfolge fest. Nach „Hantei“ kommen die Punktrichter am Listenführertisch zusammen. Die Rangfolgen der Punktrichter werden addiert. Wer die niedrigste Rangzahl hat, erreicht den ersten Platz, bei der zweitniedrigsten Zahl den zweiten Platz, usw.

Team:

Die Bewertung der Teams erfolgt in einem Punktesystem anhand eines Bewertungsbogens. Die Höhe der Punktzahl bestimmt die Reihenfolge der Platzierung. Das Team mit der höchsten Punktzahl gewinnt.

Bodenkampf:

Der Sieger eines Kampfes ist der Wettkämpfer, dessen Gegner aufgrund eines Würgegriffs, einer Arm- oder einer Beinhebeltechnik aufgibt. Alternativ können über verschiedene gezeigte Techniken, die den Gegner unter Kontrolle bringen, auch Wettkampfpunkte gesammelt werden. Bei unerlaubten Handlungen kann man Strafpunkte erhalten. Näheres siehe [Abschnitt 7. Bodenkampf](#).

2.1 Mattenrichter

Pro Mattenfläche ist ein Mattenrichter zu stellen. Der Mattenrichter hält sich innerhalb der Kampffläche auf. Er ist verantwortlich für den Verlauf des Kampfes. Er gibt alle nötigen Kommandos und spricht Ermahnungen und Strafen aus. Er regelt unerlaubte Handlungen gemeinsam mit den Punktrichtern. Sieht ein Mattenrichter eine unerlaubte Handlung, so kann er dieses durch Heben seines rechten Armes anzeigen. Der Wettkampf wird unterbrochen und die unerlaubte Handlung durch alle Punkt- und den Mattenrichter besprochen.

Bekleidung des Mattenrichters ist eine schwarze Hose und ein weißes, kurzärmeliges Hemd mit DJJB-Abzeichen auf der linken Brustseite.

2.2 Punktrichter

Außer bei Bodenkampf sind mindestens drei Punktrichter pro Mattenfläche zu stellen. Bei Random Attack, Pairs, Kata und Team sitzen die Punktrichter am Kopfende der Matte verteilt.

Bei Bodenkampf befindet sich ein Matten-/Punktrichter auf der Matte und bewertet den Kampf.

Bekleidung der Punktrichter ist eine schwarze Hose und ein weißes, kurzärmeliges Hemd mit DJJB-Abzeichen auf der linken Brustseite.

2.3 Nichtantritt oder Rücktritt

Die Entscheidung „Fusen Gachi“ („Sieg durch Rücktritt des Gegners“) wird den Wettkampfteilnehmern gegeben, deren Gegner nicht zum Wettkampf erschienen ist.

Die Entscheidung „Kiken Gachi“ („Sieg durch Aufgabe“) bekommen die Wettkampfteilnehmer, deren Gegner sich während des Kampfes vom Kampf zurückziehen.

2.4 Verletzungen

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

Kann der Wettkämpfer aufgrund einer Verletzung nicht weiter am laufenden Wettkampf teilnehmen, so ist seinem Gegner ein „Kiken Gachi“ („Sieg durch Aufgabe“) zu geben.

Äußerste Vorsicht ist bei Krankheitsproblemen oder medizinischen Verletzungen geboten. Der Mattenrichter kann zum Schutz der Gesundheit der verletzten Wettkämpfers den Kampf beenden und dem anderen Wettkämpfer den „Kiken Gachi“ („Sieg durch Aufgabe“) zusprechen.

2.5 Foto-/Videobeweise

Die Entscheidungen des Mattenrichters sind endgültig und nicht anfechtbar. Videobeweise sind nicht zulässig.

3. Random Attack

Bei dieser Wettkampfart wird nur ein Wettkämpfer gemeldet und bewertet. Jeder Kämpfer kann mit einem durch ihn entsprechend der Vorgaben gewählten Angreifer antreten. Der Angreifer wird nicht bewertet und kann bei Bedarf ausgetauscht werden. Es sind immer zwei Wettkämpfer gleichzeitig auf der Matte, die gegeneinander bewertet werden. Es werden bewertet: Realität, Reaktion, Dynamik, Exaktheit, Kontrolle und Vielfältigkeit der Techniken.

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

Die Angriffe sind für beide Verteidiger gleich und werden zufällig ausgewählt. Angreifer und Verteidiger wissen zu diesem Zeitpunkt noch nicht, welche Angriffstechniken ausgewählt wurden.

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

Gürtelgrad	Vorgegebene Angriffe	Geforderte Abwehrtechniken
Gelb	8	4
Orange	16	4
Grün	24	5
Blau	32	5
Braun	40	6
Schwarz	40	6

Aufgrund großer Meldezahlen kann die Anzahl der Abwehrtechniken bei den Vorkämpfen vom Ausrichter in Absprache mit dem Wettkampfausschuss entsprechend angepasst werden. Die Einteilung erfolgt aufgrund der Graduierung und des Alters des gemeldeten Wettkämpfers (Verteidiger). Der Angreifer darf höchstens zwei Gürtelgradkategorien höher graduiert sein und sollte aus derselben Altersgruppe sein.

Ausnahmen:

Für den Bereich Senioren (Kategorien D und E) darf der Angreifer aus der Alterskategorie Erwachsene (Kategorie C) kommen. Für die Kategorie Erwachsene (Kategorie C) darf der Angreifer auch aus dem Bereich Senioren (Kategorien D und E) kommen.

In den Bereichen Kinder (Kategorie A) und Jugend (Kategorie B) darf der Angreifer auch aus einer anderen Alterskategorie kommen, wobei der Altersunterschied zwischen Angreifer und Verteidiger maximal zwei Jahre betragen darf (z. B. Verteidiger ist 17 Jahre alt; dann darf der Angreifer maximal 19 Jahre alt sein).

3.1 Wettkampfablauf

Die Bewertung bei Random Attack erfolgt in einem K.O.-System (siehe Anhang 2 – Wettkampfsysteme). Die Listenführer rufen die Wettkämpfer vor Kampfbeginn einzeln auf. Der Erstgenannte erhält einen roten Gürtel, der Zweitgenannte einen weißen Gürtel. Der Gürtelgrad des Verteidigers bestimmt die Kategorie der Angriffe. Treten in einer gemischten Gruppe (z. B. Gelb- und Orangegurte) Wettkampfteilnehmer mit unterschiedlichen Gürtelgraden gegeneinander an, so ist der niedrigere Gürtelgrad für die Auswahl der Techniken ausschlaggebend.

Beide Paare (Rot/Weiß), bestehend aus einem Angreifer und einem Verteidiger, betreten die Mattenfläche und stellen sich an die für sie vorgesehen farbige Linie (rot/weiß) auf der Matte. Nach Kommando und Handzeichen des Mattenrichters grüßen die Paare zunächst in Richtung der Punktrichter, dann zum Mattenrichter und anschließend zueinander (zum gegnerischen Paar).

Danach stellen sich die beiden Verteidiger so auf, dass sie mit dem Rücken zueinanderstehen und sich nicht sehen können. Die Angreifer stehen ihnen jeweils gegenüber. Auf der von den Zuschauern abgewandten Seite steht ein Listenführertisch. An diesem Tisch sitzt auch ein „Technikaufzeiger“, der den Angreifern jeweils den nächsten Angriff durch eine schriftliche und bildliche Beschreibung bekannt gibt.

Nach dem Kommando „Shido“ drehen sich die Verteidiger nach vorne (Richtung Punktrichter und Zuschauer, so dass sie den Technikaufzeiger nicht mehr im Blickfeld haben) und die Angreifer laufen zum Listenführertisch. Dort bekommen sie die erste Angriffstechnik in Form eines Bildes mit erläuterndem Text angezeigt. Hierbei handelt es sich für beide Paare um den gleichen Angriff. Wenn die Angriffe eindeutig erkannt wurden, laufen die Angreifer wieder zu ihrem Partner zurück. Dabei ist die rechte Hand des Angreifers immer auf dem Rücken, so dass der Verteidiger nicht sieht, ob der nächste Angriff evtl. mit einer Waffe erfolgt. Ist der Angreifer wieder am Platz, dreht sich der Verteidiger unaufgefordert zum Angreifer.

Angreifer und Verteidiger stehen sich in „Heiko Dachi“ gegenüber, wobei der Angreifer die rechte Hand auf dem Rücken hält. Beim Kommando „Kamae“ des Mattenrichters nimmt das Paar auf dessen Höhe der Mattenrichter steht, die Kampfhaltung (linkes Bein vor) ein. Hierbei bleibt der rechte Arm des Angreifers die ganze Zeit auf dem Rücken. Damit alle Paare den gleichen Abstand zueinander haben, müssen sich bei der Kampfhaltung die beiden linken Handkanten leicht berühren. Auf das Kommando „Hajime“ erfolgt der sofortige Angriff, wobei das andere Paar regungslos und schweigend wartet. Nach Abschluss der Technik wechselt der Mattenrichter seine Position, stellt sich auf die Höhe des anderen Paars und gibt dort die Kommandos zu Kampfhaltung und Angriff. Der nächste Durchgang erfolgt in umgekehrter Reihenfolge.

Nach jeweils zwei Techniken für beide Wettkämpfer erfolgt eine Bewertung durch die Punktrichter. Da es sich hierbei um eine Einzelmeisterschaft handelt, werden nur die Abwehrtechniken der Verteidiger bewertet.

Distanzangriffe (Angriffe mit Faust und Fuß oder Waffen):

Beim Kommando „Hajime“ erfolgt der sofortige Angriff.

Körperangriffe:

Beim Kommando „Hajime“ hebt der Angreifer beide Arme gestreckt nach oben und geht zurück in Heiko Dachi. Nun führt der Angreifer die gestreckten Arme seitlich nach unten, bis sie die Hose berühren, wobei die Hände einen Halbkreis beschrieben. Der Verteidiger kehrt danach ebenfalls in Heiko Dachi zurück und wartet, bis der Partner seinen Angriff am Körper ausgeführt hat. Erst dann zeigt der Verteidiger seine Abwehrtechnik.

Angriffe in der Bodenlage:

Beim Kommando „Hajime“ hebt der Angreifer den rechten Arm und geht zurück in Heiko Dachi. Nun führt der Angreifer den gestreckten Arm seitlich nach unten, bis er die Hose berührt, wobei die Hand einen Halbkreis beschreibt. Der Verteidiger kehrt nun ebenfalls in Heiko Dachi zurück. Nun wird der Verteidiger mit O Goshi zu Boden gebracht und unmittelbar angegriffen. Der Verteidiger zeigt nach erfolgtem Angriff seine Abwehrtechnik.

3.2 Disqualifikation

Bekommt der Verteidiger durch den Angreifer in irgendeiner Art und Weise Hinweise auf die Angriffstechnik, so wird diesem Wettkampfpaar ein „Hansoku Make“ („Disqualifikation“) ausgesprochen und es wird von der Wettkampfart Random Attack ausgeschlossen.

4. Pairs

Bei „Pairs“ treten Paare im technischen Vergleich gegeneinander an. Bewertet wird das Paar gemeinsam. Es spielt keine Rolle, wer angreift oder verteidigt. Ein Paar führt beliebige Jiu Jitsu-Techniken vor, wobei der Ablauf der gezeigten Angriffe und deren Verteidigung frei gestaltet werden kann. Bewertet werden: Realität, Sauberkeit, Dynamik, Kontrolle, Harmonie, Vielfältigkeit und Ablauf der gezeigten Angriffe und Abwehren. Es handelt sich nicht um ein Showprogramm, sodass akrobatische Elemente wie Salto, Flick-Flack oder ähnliches (Einzeltechnik ohne Einfluss des Partners) nicht dazugehören.

4.1 Einteilung der Kategorien

Kategorie	Bezeichnung	Alter	Einsatz von Waffen
A	Kinder	10 bis 13	Keine Waffenangriffe erlaubt
B	Jugend	14 bis 17	Bis Orangegurt keine Waffenangriffe erlaubt Ab Grüngurt mind. 3 Kurzstockangriffe Ab Braungurt mind. 4 Kurzstockangriffe
C	Erwachsene	18 bis 35	Bis Orangegurt keine Waffenangriffe erlaubt Ab Grüngurt mind. 2 Kurzstock- und 2 Messerangriffe Ab Braungurt mind. 3 Kurzstock- und 3 Messerangriffe
D	Senioren I	36 bis 50	Bis Orangegurt keine Waffenangriffe erlaubt Ab Grüngurt mind. 2 Kurzstock- und 2 Messerangriffe Ab Braungurt mind. 3 Kurzstock- und 3 Messerangriffe
E	Senioren II	ab 51	Bis Orangegurt keine Waffenangriffe erlaubt Ab Grüngurt mind. 2 Kurzstock- und 2 Messerangriffe Ab Braungurt mind. 3 Kurzstock- und 3 Messerangriffe

Waffenangriffe:

Die Anzahl der Waffenangriffe wird durch den Mattenrichter gezählt. Ein Waffenangriff wird nur gezählt, wenn eine dazugehörige Abwehrtechnik erfolgt. In jeder Kategorie sind die angegebenen Waffen nur in einfacher Anzahl zulässig (nur ein Kurzstock und/oder ein Messer).

Bei der Ermittlung der Alterskategorie gilt die folgende Tabelle:

Startkategorie		Paarungen							
A	AA								
B	BB	AB							
C	CC	AC	BC	CD	CE	AD	AE	BD	BE
D	DD	DE							
E	EE								

Die höhere Graduierung innerhalb eines Paars ist ausschlaggebend für die Einteilung in die Gürtelgradkategorie. Die Wettkampfpartner eines Paars dürfen höchstens zwei Gürtelgradkategorien auseinander liegen. Startet z. B. ein Gelbgurt zusammen mit einem Grüngurt, müssen sie bei den Grüngurten antreten.

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

4.2 Wettkampfablauf

Die Bewertung bei Pairs erfolgt in einem Pool-System (siehe Anhang 2 – Wettkampfsysteme). Drei bis fünf Paare bilden dabei einen Pool. Sie werden durch die Listenführer aufgerufen. Die Paare betreten die Matte und stellen sich nebeneinander auf. Auf Kommando und nach den Anweisungen des Mattenrichters erfolgt das Grüßen zu den Punktrichtern und dem Mattenrichter. Der Mattenrichter weist den einzelnen Paaren eine Ecke zu. Sie setzen sich der Etikette entsprechend (z. B. im Schneidersitz) so hin, dass ihr Blick von der Mattenfläche abgewandt ist. Inzwischen hat das erstgenannte Paar sich in der Mattenmitte nach dem Kommando „Kamae“ in Kampfhaltung aufgestellt. Auf das Kommando „Hajime“ beginnt es mit der Vorführung seines Programms. Hierbei führt das Paar verschiedene Jiu Jitsu-Techniken vor, wobei Angreifer und Verteidiger beliebig oft im Programm wechseln können. Die Anzahl und der Ablauf der Techniken können frei gewählt werden, wobei je nach Alter und Graduierung auch Waffenangriffe mit Kurzstock und Messer gezeigt werden müssen.

Nachdem das erste Paar sein Programm vorgeführt hat, geht es nach der Verneigung in seine Ecke. Die Kämpfer setzen sich nun so hin, dass sie mit dem Gesicht zur Wettkampffläche sitzen. Nachdem alle Paare ihr Programm gezeigt haben, erfolgt die Bewertung durch die Punktrichter.

In dieser Zeit setzen sich die Paare in Seiza mit dem Rücken zum Listenführertisch nebeneinander in der Mattenmitte ab. Nachdem das Ergebnis ermittelt ist, tritt der Mattenrichter vor die Wettkampfteilnehmer, die sich nun nebeneinander aufstellen. Er ruft Sieger namentlich auf, welche daraufhin einen Schritt vortreten. Der Mattenrichter gibt das Ergebnis mit „Yusei Gachi“ („Sieg durch Überlegenheit“) bekannt.

4.3 Wettkampfzeit

Die Wettkampfzeit beträgt in der Kategorie A (Kinder) minimal 1:00 und maximal 1:30 Minuten. Bei allen übrigen Kategorien beträgt sie minimal 1:30 und maximal 2:00 Minuten. Die Zeit beginnt durch Handzeichen und gleichzeitiges Kommando „Hajime“ des Mattenrichters. Die Zeit endet, wenn beide Kämpfer in Heisoku Dachi wieder voreinander stehen und der Kampfrichter den gestreckten Arm senkrecht nach oben hebt. Offensichtliche zeitliche Verzögerungen im Programm werden geahndet.

5. Team

Bei dieser Wettkampfart treten Mannschaften (drei bis zwölf Personen) gegeneinander an. Jede Mannschaft führt eine eingeübte Choreografie vor, die Element aus dem Jiu Jitsu beinhalten muss. Der Inhalt und Ablauf sind freigestellt. Die Demonstrationsdauer beträgt max. fünf Minuten. Musikalische Unterstützung ist erlaubt.

In der Kategorie A (Kinder) sind bei Vorführungen lediglich Kurzstocktechniken zugelassen. Ab der Kategorie B (Jugend) sind alle Waffenarten erlaubt, soweit es sich nicht um scharfe Schuss- oder Stich-/Hiebwaffen handelt. Schreckschusspistolen mit Platzpatronen sind verboten.

Bewertet wird nach dem Bewertungssystem unter 5.2.

5.1 Einteilung der Kategorien

Ein Mindestalter und eine Mindestgraduierung sind nicht vorgegeben. Es gibt nur die fünf Alterskategorien; eine weitere Unterteilung nach Gürtelgraden gibt es bei dieser Wettkampfart nicht. Eine Mannschaft muss aus mindestens drei und darf aus maximal zwölf Personen bestehen.

Kategorie	Mögliche Zusammensetzungen:
A	Personen aus A
B	Personen aus A + B
C	Personen aus B + C + D + E
D	Personen aus D + E
E	Personen aus E

5.2 Wettkampfablauf und Bewertung

Es treten mehrere Teams einer Alterskategorie gegeneinander an. Die erste Mannschaft betritt die Mattenfläche und führt ihr eingeübtes, freies Programm vor. Das Gremium der Punktrichter setzt sich aus je einem Punktrichter der teilnehmenden Vereine (aus allen Kategorien) und einer Anzahl an Punktrichtern, die keine teilnehmenden Teams haben.

Die Bewertung durch jeden Punktrichter erfolgt mittels eines Punktesystems auf einem Bewertungsbogen (siehe Anhang 3 – Vorlagen für Bewertungsbögen). Nach dem Auftritt werden die Bewertungsbögen durch den Veranstalter eingesammelt und alle Punkte zu den jeweiligen Mannschaften addiert. Ein Punktrichter kann maximal 50 Punkte für ein Team vergeben. Die Höhe der Punktzahl bestimmt die Reihenfolge der Platzierung.

Bewertungssystem:

- 20 Punkte für das technische Niveau, Haltung, Harmonie
- 10 Punkte für Synchronität und Zusammenspiel
- 10 Punkte für die Choreografie (optische und musikalische Untermalung, Kostüme, Idee)
- 10 Punkte für den Schwierigkeitsgrad der Teamdemonstration

Erklärung „Schwierigkeitsgrad“ bei Teamdemonstration:

Ein Team, welches nur aus drei Mitgliedern besteht, ist leichter zu koordinieren als ein Team mit zehn bis zwölf Mitgliedern.

Bei einem Team mit zwölf Mitgliedern, bei denen eine Person die Abwehren macht und alle anderen nur als Angreifer fungieren, wurde eine leichte Variante gewählt

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

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

5.3 Wettkampfzeit

Die Wettkampfzeit beträgt maximal fünf Minuten.

6. Kata

Gezeigt und bewertet werden die verschiedenen Jiu Jitsu Kata des DJJB. Kata bedeutet übersetzt „Form, Zeremonie“. Gemeint ist hierbei die perfekte Vorführung festgelegter, aneinander gereihter Einzeltechniken gegen einen realen Angreifer.

Als Übungs- und Wettkampfart ist Kata geeignet, die vollkommene Beherrschung der Technik und die innere Haltung zu schulen. Dies sollte an der Atmung, der ausgestrahlten Ruhe und Gelassenheit, der Haltung sowie der gezeigten Sicherheit, Dynamik und dem Rhythmus des Ablaufs (Harmonie und Wachsamkeit) sichtbar werden. Ein Partner ist der Angreifer (Uke), der andere der Verteidiger (Tori). Bewertet werden Uke und Tori als Paar gemeinsam.

Es treten mehrere Paare in den einzelnen Kategorien gegeneinander an. Das erstgenannte Paar betritt vom Mattenrand die Mattenfläche und führt die entsprechend der Graduierung von Tori geforderte Kata vor. Hierbei sitzen die Punktrichter alle nebeneinander am Mattenrand, da die Kata zu ihnen hin ausgerichtet vorgeführt wird.

6.1 Einteilung der Kategorien

Es gibt zwei verschiedene Kategorien von Kata: „Kata ohne Waffen“ (DJJB-Kata 1 bis 3) und „Kata mit Waffen“ (DJJB-Kata 4 bis 6). Beide Kategorien werden getrennt bewertet (es tritt keine „Kata ohne Waffen“ gegen eine „Kata mit Waffen“ an). Alle Techniken werden jeweils rechts und links sowie mit der kompletten Laufschule gezeigt.

- Kata ohne Waffen

Braungurte	zeigen die 1. Kata	(Hand- und Handgelenksabwehren)
1. Dangrade	zeigen die 2. Kata	(Distanzabwehren)
2. Dangrade	zeigen die 3. Kata	(Körperabwehren)
- Kata mit Waffen

3. Dangrade	zeigen die 4. Kata	(Kurzstockabwehren)
4. Dangrade	zeigen die 5. Kata	(Messerabwehren)
5. Dangrade	zeigen die 6. Kata	(Pistolenabwehren)

Gekämpft wird in den Kategorien:

Kata Kategorie B bis E

Die Wettkampfkategorien sind abhängig von der jeweiligen Graduierung und dem Alter von Tori (Verteidiger). Im Ausnahmefall kann in der Kategorie „Kata ohne Waffen“ ein Blaugurt als Uke (Angreifer) antreten. Alle niedrigeren Kyugrade sind ausgeschlossen. Das Auswechseln eines Wettkampfteilnehmers nach dem Eintrag in die Liste ist nicht mehr möglich. Ersatzkämpfer sind nicht zugelassen.

7. Bodenkampf

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

Es darf nur in der eigenen Gewichtsklasse gestartet werden (kein Doppelstart in der nächsthöheren Gewichtsklasse möglich). Nur die offene Klasse darf als zusätzliche Startmöglichkeit im Bodenkampf genutzt werden. Gewogen wird in Gi-Hose und T-Shirt.

7.1 Einteilung der Kategorien

Kategorie A: 10 bis 13 Jahre männlich/weiblich – leicht/schwer Mittelung

- Es sind nur Haltegriffe erlaubt
- Hebel- und Würgetechniken sind verboten
- Sieg erfolgt
 1. durch Aufgabe (eindeutiges Abschlagen).
 2. nach 30 Sekunden Haltegriff (oder Rückenkontrolle).
 3. durch Punkteansammlung.
- Punkte werden vergeben für
 1. 10 Sekunden Haltegriff. **(1 Punkt)**
Danach muss ein anderer Haltegriff erfolgen, um einen weiteren Punkt zu erzielen.
 2. eine Befreiung aus einem Haltegriff. **(1 Punkt)**
 3. für einen Wechsel aus der unteren in die obere Position (Sweep). **(1 Punkt)**

Kategorie B: 14 bis 17 Jahre männlich/weiblich – leicht/schwer Mittelung

- Es sind Haltegriffe, Hebel- und Würgetechniken erlaubt
- Sieg erfolgt durch
 1. Aufgabe (eindeutiges Abschlagen).
 2. Punkteansammlung.
- Punkte werden vergeben für
 1. 10 Sekunden Haltegriff oder Rückenkontrolle. **(1 Punkt)**
Danach muss ein anderer Haltegriff erfolgen, um einen weiteren Punkt zu erzielen.
 2. eine Befreiung aus einem Haltegriff. **(1 Punkt)**
 3. für einen Wechsel aus der unteren in die obere Position (Sweep). **(1 Punkt)**
 4. eine Sistierung mit dem Knie auf dem Bauch (Knee on Belly). **(1 Punkt)**
 5. eine Reitsitzposition (Mount Position). **(1 Punkt)**
 6. einen sauberen Hebelansatz. **(3 Punkte)**
 7. Eine Befreiung aus einem Hebel. **(2 Punkte)**
 8. Einen sauberen Würgeansatz. **(3 Punkte)**
 9. Eine Befreiung aus einem Würgeansatz. **(2 Punkte)**

Kategorie C: 18 bis 35 Jahre männlich/weiblich – nach Gewichtseinteilung

	Männer	Frauen
1	bis 68 kg	bis 49 kg
2	bis 75 kg	bis 56 kg
3	bis 82 kg	bis 63 kg
4	bis 90 kg	bis 70 kg
5	über 90 kg	über 70 kg
6	offene Klasse	offene Klasse

- Es sind Haltegriffe, Hebel- und Würgetechniken erlaubt
- Sieg erfolgt wie in Kategorie B
- Punkte werden vergeben wie in Kategorie B

Kategorie D: 36 bis 50 Jahre männlich/weiblich – leicht/schwer Mittelung

- Es sind Haltegriffe, Hebel- und Würgetechniken erlaubt
- Sieg erfolgt wie in Kategorie B
- Punkte werden vergeben wie in Kategorie B

Kategorie E: ab 51 Jahre männlich/weiblich – leicht/schwer Mittelung

- Es sind Haltegriffe, Hebel- und Würgetechniken erlaubt
- Sieg erfolgt wie in Kategorie B
- Punkte werden vergeben wie in Kategorie B

7.2 Benötigtes Personal

- | | |
|-----------------|---|
| 1 Mattenrichter | (mit roten und weißen Schweißbändern an den Handgelenken) |
| 2 Punktrichter | (Bedienung der Punkttafel und Zeitnehmer) |
| 1 Zeugwart | (Gurtfarben zuordnen) |
| 1 Schriftführer | (Listenführer) |

7.3 Positionen zu Beginn eines Wettkampfes

- Die Punktrichter sitzen am Punktrichtertisch, zählen die Punktvergabe durch den Mattenrichter und nehmen die Zeit auf. Der Mattenrichter verbleibt innerhalb der Kampffläche. Die Wettkämpfer stellen sich in die Mitte der Kampffläche, etwa 1 m voneinander entfernt und dem Mattenrichter zugewandt auf. Sie grüßen den Mattenrichter, drehen sich dann zueinander und grüßen sich gegenseitig. Danach knien sie sich in Griffnähe auf einem Knie ab, um den Kampf zu beginnen.
- Vom Kampfbeginn an darf bis zum ersten Niederwurf keiner der Wettkämpfer sich aufrichten, ohne dass ein Knie die Matte berührt. Erst nach dem ersten Niederwurf ist der Stand mit beiden Füßen gleichzeitig im Kampf erlaubt, solange eine Verbindung zwischen den Wettkämpfern besteht (z. B. durch Griff zum Gi oder zu einem Körperteil).

- Ein beidfüßiger Stand ohne Verbindung der Wettkämpfer wird unterbrochen, ein Strafpunkt wird gegen den Stehenden ausgesprochen (Flucht vor dem Kampf) und danach erfolgt ein Neustart.
- Sollten sich im Kampf beide Wettkämpfer beidfüßig aufstellen, so wird der Kampf unterbrochen und es erfolgt ein Neustart.
- Die Passivität eines Kämpfers wird zuerst mit einer Verwarnung und danach mit einem Strafpunkt geahndet. Es erfolgt jeweils ein Neustart.

7.4 Beginn und Ende des Wettkampfes

Der Mattenrichter verständigt sich zuerst mit den Punktrichtern, bevor er den Beginn eines Kampfes mit „Hajime“ ansagt. Am Ende des Kampfes, wenn der Zeitnehmer das Signal gegeben hat, sagt der Mattenrichter „Yame“. Die Wettkämpfer kehren zur Mattenmitte zurück und stehen sich gegenüber. Nachdem der Mattenrichter das Kampfergebnis ausgesprochen hat, verbeugen sie sich nochmals zueinander.

Der Wettkampf geht immer über eine Runde, wobei die Kampfzeit bei der Kategorie A (10 bis 13 Jahre) zwei Minuten und bei den anderen Kategorien vier Minuten beträgt. Aufgrund großer Meldezahlen können die Kampfzeiten bei den Vorkämpfen vom Ausrichter in Absprache mit dem Wettkampfausschuss entsprechend angepasst werden.

7.5 Ergebnis

Die Bewertung beim Bodenkampf erfolgt in einem K.O.-System (siehe Anhang 2 – Wettkampfsysteme). Der Sieger eines Kampfes ist der Wettkämpfer, dessen Gegner aufgrund eines Würgegriffs oder einer Hebeltechnik aufgibt. Alternativ können aber über verschiedenen gezeigte Techniken, die den Gegner unter Kontrolle bringen, auch Wettkampfpunkte gesammelt werden.

Bei einem Unentschieden wird der Kampf neu begonnen und endet mit der ersten Wertung. Der Mattenrichter erklärt den Sieger durch Heben seiner Hand über Schulterhöhe, die dem Sieger zugewandt ist.

7.6 Verbote Techniken

- Genickhebel sind verboten
- In die Augen drücken ist verboten
- Hebel an den Fingern und Zehen sind verboten
- Griff in die Haare und den Genitalbereich ist verboten
- Stoßen, Schlagen oder Treten (auch mit Körperteilen des Gegners) ist verboten
- Druckpunkttechniken sind zwar erlaubt, dürfen aber nicht mit den Fingerspitzen oder Fingerknöcheln ausgeführt werden.
- Kategorie A
 - Druckpunkte oberhalb der Schultern (Hals-/Kopfbereich) sind verboten.
 - Griffe mit der Hand oberhalb der Schultern (Hals-/Kopfbereich) zur Befreiung aus einem Haltegriff sind verboten.

- Kategorien B bis E
 - Direkte Griffe mit der Hand ins Gesicht (Augen, Nase) sind verboten.
 - Erlaubt sind Griffe zur Stirn oder zum Kinn.
 - Alle Druckpunkte oberhalb des Halses sind verboten.
 - Erlaubt sind Druckpunkte an Beinen, Oberkörper, Armen und Hals.

Die Punktrichter können den Mattenrichter auf eine verbotene Technik aufmerksam machen. Es obliegt dem Mattenrichter, die verbotene Technik zu ahnden. Von Punkt- und Mattenrichtern ist besonders darauf zu achten, dass sich keine verletzungsfördernden Gegenstände (z. B. Haarspangen, Körperschmuck, etc.) am Körper befinden. Tapeverbände erfolgen auf eigene Gefahr und können untersagt werden.

7.7 Strafmaß und unerlaubte Handlungen

Diese sind in vier Kategorien unterteilt.

1 Strafpunkt	für geringfügige Verstöße (vorherige Ermahnung möglich)
2 Strafpunkte	für einen mittelschweren Verstoß
3 Strafpunkte	für einen ernsthaften Verstoß
4 Strafpunkte	sofortige Disqualifikation (oder Kumulation)

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

Geringfügige Verstöße (1 Strafpunkt) sind

- ein Festhalten des Gegners vorsätzlich auszuschlagen, um damit eine Kampfaktion zu verhindern.
- ohne Erlaubnis des Mattenrichters die eigene Jacke vorsätzlich zu verschieben, oder den Gürtel / die Hose zu lösen und wieder zu verknoten.
- das „Sich-auf-die-Füße-stellen“ ohne dass vorher ein Niederwurf stattgefunden hat.
- leichte mündliche oder gestikulierende Beschimpfung von Mattenrichter, offiziellem Personal oder Gegner.

Mittelschwere Verstöße (2 Strafpunkte) sind

- Kneifen, Bohren und Gebrauch der Fingerspitzen auf Druckpunkten.
- mit Knie, Fuß, Hand, Arm oder Ellbogen den Gegner zu treten/stoßen, um damit seinen Griff zu lockern.
- Hand, Arm oder Fuß ins Gesicht des Gegners zu schieben, um damit seinen Griff zu lockern (z. B. Gesichtsriegel).
- wiederholte mündliche oder gestikulierende Beschimpfung von Mattenrichter, offiziellem Personal oder Gegner.

Ernsthafte Verstöße (3 Strafpunkte) sind

- alle Aktionen, die Nacken (Genickhebel) oder Rückwirbel des Gegners verletzen könnten.
- den oder die Finger/Zehen eines Gegners zurückhebeln, um damit seinen Griff zu lockern.
- alle Versuche, irgendeine Kampftechnik außerhalb der Kampffläche anzuwenden.
- den Gegner vorsätzlich aus der Kampffläche zu treiben oder selbst aus egal welchen Gründen außerhalb der Kampffläche zu treten. Ausgenommen, wenn eine Kampftechnik angewandt wird, die innerhalb der Kampffläche begonnen hat, oder aber aufgrund einer angewandten Kampftechnik oder Aktion des Gegners.
- die Anweisungen des Mattenrichters zu ignorieren.
- einen Gegner, der außerhalb der Matte auf dem Rücken oder der Seite liegt, aufzuheben, um ihn auf die Matte zurückzutreiben.
- schwerere oder wiederholte mündliche oder gestikulierende Beschimpfung von Mattenrichter, offiziellem Personal oder Gegner.

Disqualifikation (4 Strafpunkte):

- Übermäßig wildes Benehmen sowie Beißen, Kratzen, Spucken, etc.
- Einen Hebel, Würgegriff oder eine gemeinsame Umklammerung nicht loslassen, wenn der Gegner aufgegeben hat oder der Kampfrichter die Wettkämpfer trennen möchte.
- Falls ein Wettkämpfer bereits Strafpunkte erhalten hat und durch eine weitere Bestrafung in Summe vier Strafpunkte erreicht (Kumulation).

Hinweise:

Das Strafpunkte-System wird kumuliert angewandt. Jeder Wettkämpfer, der Vergehen verursacht und vier Punkte erreicht, wird automatisch disqualifiziert. Liegt ein Vergehen vor, wird der Kampf vom Mattenrichter unterbrochen, damit er die Strafpunkte in Richtung des Verursachers anzeigen kann. Er muss die Vergabe von Strafpunkten eindeutig durch Hochheben seines Armes über Schulterhöhe zum betroffenen Wettkämpfer hin anzeigen. Er muss die Anzahl der Strafpunkte klar aussprechen und sicherstellen, dass die Punktrichter und das offizielle Tischpersonal seine Entscheidung eindeutig wahrgenommen haben.

Am Ende eines Kampfes, in dem Strafpunkte verhängt wurden, verliert ein Wettkämpfer pro Strafpunkt 25 % seiner Punkte:

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

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

8. Bild-, Ton- und Filmaufnahmen

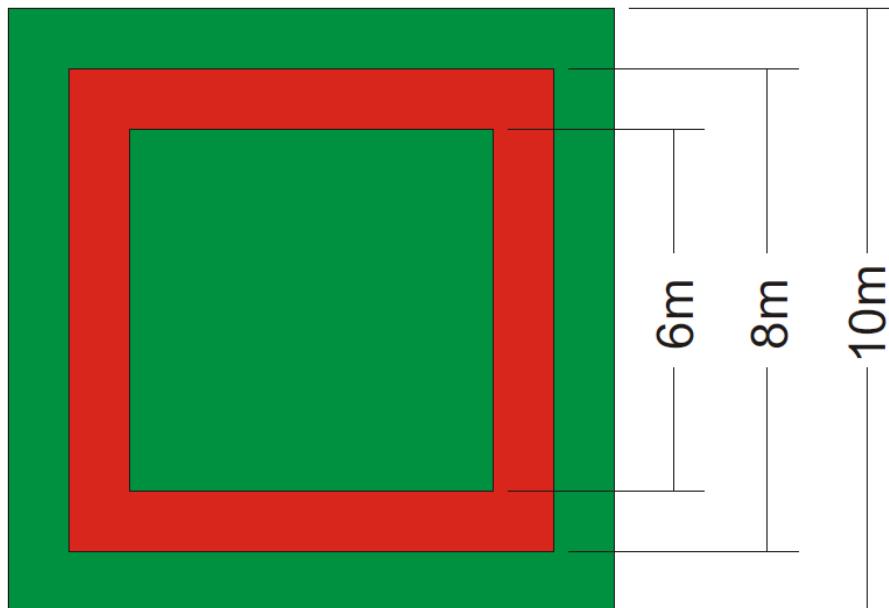
Im Rahmen der Aktivitäten der Veranstaltung können Bild-, Ton- und Filmaufnahmen von und mit Wettkämpfern gemacht werden.

Mit Anerkennung der Wettkampfordnung erfolgt die Einverständniserklärung, dass die Ergebnisse dieser Aktivität (Foto-, Film-, Video- und Tonaufzeichnungen), auf denen Wettkämpfer klar zu erkennen sind, im Rahmen sportlicher Veranstaltungen und für Vereinszwecke, insbesondere in Publikationen wie Fachzeitschriften, Jahresbericht, Vereinschronik, Internet-Homepage des Vereins und des Fachverbands, Projekthomepage, Tage der offenen Tür, Videofilmen und Multimediacreationen des Vereins veröffentlicht werden können.

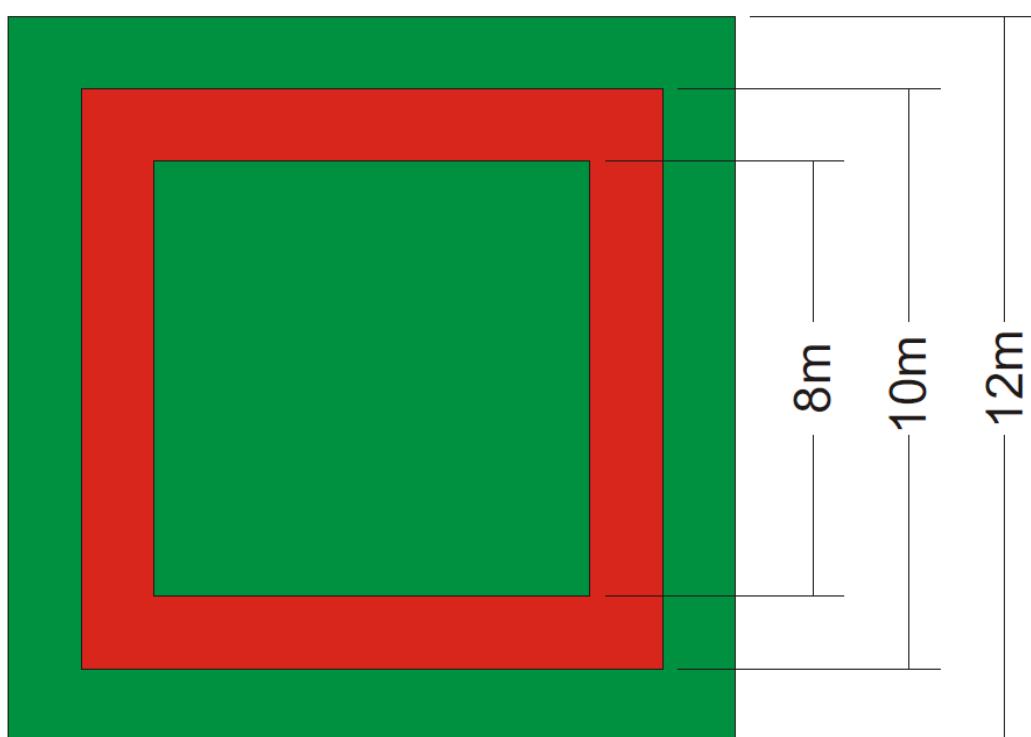
Jede weitergehende Veröffentlichung, insbesondere die Nutzung für kommerzielle Zwecke oder überregionale Funk- und Fernsehausstrahlung, wird gesondert angekündigt.

Anhang 1 – Skizzen Mattenflächen

Mattenfläche für Random, Pairs, Kata, Boden



Mattenfläche für Team



Anhang 2 – Wettkampfsysteme

Das K.O.-System

Ohne Trostrunde:

- Der Gewinner einer Begegnung kommt im Wettkampf eine Runde weiter und kann Sieger des Wettkampfes werden. Der Verlierer scheidet aus.

Mit Trostrunde:

- Der Gewinner einer Begegnung kommt im Wettkampf eine Runde weiter und kann Sieger des Wettkampfes werden. Der Verlierer kommt in die Trostrunde und kann im Wettkampf noch den dritten Platz belegen.
- Die Ausrichtung einer Trostrunde obliegt dem Ausrichter in Absprache mit dem Wettkampfausschuss.

Das Poolsystem

Bis zu fünf Paare bilden einen Pool. Während ein Paar kämpft, sitzen die anderen in den Ecken der Mattenfläche. Die Punktrichter legen die Rangfolge und damit die Platzierungen 1 bis 3 fest.

Bis 5 Paare:

Die Paare bilden direkt den Final-Pool.

6 bis 8 Paare:

Zwei Pools von jeweils drei bis vier Paaren. Pro Pool kommen die beiden bestplatzierten Paare weiter in den Final-Pool.

9 bis 12 Paare:

Drei Pools von jeweils drei bis vier Paaren. Pro Pool kommt das bestplatzierte Paar weiter in den Final-Pool.

13 bis 16 Paare:

Vier Pools von jeweils drei bis vier Paaren. Pro Pool kommt das bestplatzierte Paar weiter in den Final-Pool.

Anhang 3 – Vorlagen für Bewertungsbögen

Die Vorlagen folgen auf den nächsten Seiten.



Deutsche Jiu Jitsu Meisterschaft

Pairs – Anforderungen



Kategorie	Bezeichnung	Alter	Einsatz von Waffen
A	Kinder	10 bis 13	Keine Waffenangriffe erlaubt
B	Jugend	14 bis 17	Bis Orangegurt keine Waffenangriffe erlaubt Ab Grüngurt mind. 3 Kurstockangriffe Ab Braungurt mind. 4 Kurzstockangriffe
C	Erwachsene	18 bis 35	Bis Orangegurt keine Waffenangriffe erlaubt Ab Grüngurt mind. 2 Kurstock- und 2 Messerangriffe Ab Braungurt mind. 3 Kurzstock- und 3 Messerangriffe
D	Senioren I	36 bis 50	Bis Orangegurt keine Waffenangriffe erlaubt Ab Grüngurt mind. 2 Kurstock- und 2 Messerangriffe Ab Braungurt mind. 3 Kurzstock- und 3 Messerangriffe
E	Senioren II	ab 51	Bis Orangegurt keine Waffenangriffe erlaubt Ab Grüngurt mind. 2 Kurstock- und 2 Messerangriffe Ab Braungurt mind. 3 Kurzstock- und 3 Messerangriffe



Deutsche Jiu Jitsu Meisterschaft 20__

Pairs – _____



Paar	Bemerkungen	Rang/Platzierung



Deutsche Jiu Jitsu Meisterschaft 20__

Kata –





Deutsche Jiu Jitsu Meisterschaft 20__

Team – _____



Team	Technisches Niveau max. 20 Punkte (zu berücksichtigen: Haltung, Harmonie)	Synchronität max. 10 Punkte (Synchronität und Zusammenspiel der Mitglieder)	Schwierigkeit max. 10 Punkte Viele Mitglieder synchron = hoher Schwierigkeitsgrad ggf. gespiegelt mit Techniken rechts und links	Choreografie max. 10 Punkte (zu berücksichtigen: optische und akustische Untermalung, Art der Darstellung, Kostüme)	Gesamt- punktzahl