



Jiu-Jitsu

BAE-Kampfbregeln „Classic“



Inhalt

Artikel 1	Ausgabe & Gültigkeit der Kampfregeln.....	4
Artikel 2	Leitung von Kämpfen.....	4
Artikel 3	Kampfsystem.....	4
Artikel 4	Kampfkleidung – Jiu-Jitsu Gi.....	4
Artikel 5	Ärztliche Untersuchung.....	4
Artikel 6	Einteilung der Kampfklassen.....	5
Artikel 6.1	Ranglisten.....	5
Artikel 6.2	Altersklassen.....	5
Artikel 6.3	Gewichtskontrolle.....	6
Artikel 6.4	Doppelstart.....	6
Artikel 7	Erlaubte Handlungen und Techniken.....	6
Artikel 7.1	Erlaubte Kampfsysteme.....	6
Artikel 7.2	Erlaubte Techniken.....	6
Artikel 7.2.1	Hebeltechniken – Kansetsu Waza.....	7
Artikel 7.2.2	Würgetechniken – Shime Waza.....	7
Artikel 7.2.3	Haltetechniken – Osae Waza in der Bodenlage.....	7
Artikel 7.2.3.1	Definition einer Haltetechnik.....	7
Artikel 7.2.3.2	Haltetechnikwechsel.....	7
Artikel 7.2.4	Befreiungstechniken – Hazushi Waza.....	7
Artikel 7.2.5	Wurftechniken – Nage Waza.....	7
Artikel 7.2.5.1	Definition einer Wurftechnik.....	8
Artikel 8	Verbotene Handlungen und Techniken.....	8
Artikel 8.1	Verbotene Handlungen.....	8
Artikel 8.2	Verbotene Techniken.....	8
Artikel 8.2.1	Hebeltechniken – Kansetsu Waza.....	8
Artikel 8.2.2	Würgetechniken – Shime Waza.....	9
Artikel 8.2.3	Haltetechniken – Osae Waza.....	9
Artikel 8.2.4	Wurftechniken – Nage Waza.....	9
Artikel 8.2.5	Schlag- und Tritttechniken – Ate Waza.....	9
Artikel 9	Wertung im Jiu-Jitsu Kampf.....	9
Artikel 9.1	Kampfpunkt – FightPoint.....	9
Artikel 9.2	Siegpunkt – Victory Point.....	10
Artikel 9.3	Ermahnung – Admonition.....	10
Artikel 9.4	Verwarnung – Warning.....	10
Artikel 9.5	Disqualifikation – Disqualification.....	10

Artikel 9.6 Arbeitssieg – Superiority Win.....	11
Artikel 9.7 Kampfaufgabe – Resign Fight.....	11
Artikel 9.8 Beendigung einer Aktion ohne Wertung.....	11
Artikel 9.8.1 Haltetechniken – Osae Waza.....	11
Artikel 9.8.1.1 Festhalterzeiten.....	12
Artikel 10 Kampfzeiten.....	12
Artikel 11 Kampfbeginn.....	12
Artikel 12 Kampfbende.....	12
Artikel 12.1 Gründe für ein Kampfbende.....	13
Artikel 12.2 Kampfabbruch durch Kampfrichter.....	13
Artikel 13 Kampfplächengröße.....	13
Artikel 14 Mattenstärke & Beschaffenheit.....	13
Artikel 15 Markierung der Matte.....	13
Artikel 15.1 Mattenmitte.....	14
Artikel 15.2 Mattenrand.....	14
Artikel 16 Sicherheitsabstand von Kampfpläche zu Kampfpläche.....	14
Artikel 16.1 Sicherheitsabstand der Kampfpläche zum Kampfgericht.....	14
Artikel 16.2 Sicherheitsabstand der Kampfpläche zum Zuschauerbereich.....	14
Artikel 17 Kampfgerichtsorgane.....	14
Artikel 17.1 Position der Kampfgerichtsorgane.....	15
Artikel 17.2 Bereitstellung der Kampfgerichtsorgane.....	15
Artikel 17.3 Anzugsordnung der Kampfrichter / des Kampfgerichts	15
Artikel 18 Kampfrichterzeichen.....	16
Artikel 18.1 Beschreibung der Kampfrichterzeichen / Kommandosprache.....	16
Artikel 19 Wettkampfsprache.....	17
Artikel 20 Turnierleitung.....	17
Artikel 21 Betreuer/Coaches.....	17
Artikel 22 Protest.....	17
Artikel 23 Erste Hilfe.....	18
Artikel 24 Haftung.....	18
Artikel 25 Unvorhergesehene Situationen.....	19
Anlage 1 Unfallformular.....	20

Artikel 1 Ausgabe & Gültigkeit der Kampfregeln

Die hier aufgeführten Jiu-Jitsu Kampfregeln "Classic" der Budo-Akademie-Europa haben den Stand: 01.01.2024. Alle vorherigen Ausgaben verlieren hiermit Ihre Gültigkeit.

Artikel 2 Leitung von Kämpfen

Alle Jiu-Jitsu-Kämpfe dürfen nur durch ausgebildete Kampfrichter mit einer offiziellen und gültigen "Jiu-Jitsu-Kampfrichter-Lizenz" der BAE geleitet werden. Unter Bezugnahme auf die allgemeine Kampfrichter-Ordnung Art. 4 dürfen Kampfrichter in Ausbildung nur unter Aufsicht eines erfahrenen Kampfrichters ihr Amt erfüllen.

Artikel 3 Kampfsystem

Das Jiu-Jitsu Kampfsystem der BAE, wird im brasilianischen Poolsystem mit Haupt- & Trostrunde gekämpft oder KO-System (siehe Ausschreibung).

Artikel 4 Kampfkleidung – Jiu-Jitsu Gi

- Fester, sauberer, weißer Jiu-Jitsu-Anzug nach den Vorschriften der BAE:
 - Die Jacke muss das Gesäß bedecken
 - Die Ärmel müssen mind. $\frac{3}{4}$ des Unterarmes bedecken
 - Die Hose muss mind. $\frac{3}{4}$ des Unterschenkels bedecken
 - Auf der oberen linken Jackenseite muss das Club- oder Sportschulabzeichen getragen werden
 - Auf der unteren linken Jackenseite muss das Organisations-Abzeichen (BAE) getragen werden
- Das Tragen eines Tief- bzw. Brustschutzes ist empfohlen und ist unter dem Anzug zu tragen
- Jungen & Herren dürfen unter dem Anzug kein Hemd, T-Shirt oder ähnliches tragen
- Das Tragen von Schmuck bzw. Metallklammern an Bandagen ist verboten
- Piercings sind abzukleben oder herauszunehmen
- Lange Haare bei Damen und Herren müssen fest zusammen gebunden sein
- Finger- und Fußnägel müssen kurz sein

Artikel 5 Ärztliche Untersuchung

Die Teilnehmenden (bzw. deren Erziehungsberechtigte) bestätigen mit der Anmeldung, dass sie sportgesund sind und keine medizinischen Gründe gegen eine Teilnahme an der Veranstaltung sprechen. Für eine entsprechende sportärztliche Untersuchung (nicht älter als ein Jahr) ist jede/r Teilnehmer/in selbst verantwortlich.
Minderjährige Kämpfer handeln unter der Verantwortung ihrer Eltern.

Artikel 6 Einteilung der Kampfklassen

Damit die Kämpfer unter gleichen Voraussetzungen starten können, und um ein möglichst breites Feld anzubieten, werden Kampfklassen aufgestellt.

Einteilungskriterien sind z.B. Gewicht, Alter, Geschlecht oder Graduierung. Weitere Klassen können Grandchampion- oder Teamkämpfe sein. Die Einteilung der Startklassen ist der Turnierausschreibung zu entnehmen.

- Bei einer Unterbelegung mit Kämpfern in einer Kategorie werden die Betroffenen hochgestuft.
- Die Kampffolge einer Klasse wird durch Auslosung festgelegt und ist von der Wettkampfleitung einzuhalten. Es ist zu vermeiden, zwei Kämpfer aus demselben Verein in der ersten Runde gegeneinander antreten zu lassen.

Änderungen der Listen vor Ort (bspw. wegen Krankheit des Gegners) werden nach Absprache vorgenommen.

Artikel 6.1 Ranglisten

Seit dem 01.01.2017 gibt es in der BAE Ranglistenklassen. Jedes BAE-Mitglied kann auf Turnieren Ranglistenpunkte sammeln. Folgende Turnierebenen gibt es:

	1.Platz	2.Platz	3.Platz	Ab dem 4.Platz
Ebene 3	300 Punkte	250 Punkte	200 Punkte	120 Punkte
Ebene 4	360 Punkte	300 Punkte	240 Punkte	150 Punkte
Ebene 5	400 Punkte	340 Punkte	270 Punkte	170 Punkte

Folgende Ranglistenklassen gibt es:

- Schüler Mädchen und Jungen: bis 26kg, bis 30kg, bis 45kg, bis 40kg, bis 46kg, über 46 kg
- Jugend Mädchen und Jungen: bis 49kg, bis 54kg, bis 60kg, bis 66kg über 66kg
- Erwachsene Damen: bis 60kg, bis 67kg, über 67kg
- Erwachsene Herren: bis 68kg, bis 72kg, bis 78kg, bis 84kg, bis 90kg, über 90kg

In den Ranglistenklassen können keine Gewichtsklassen zusammengelegt werden. Lediglich ein Hochstufen ist möglich. Hierbei erhält der Kämpfer die Ranglistenpunkte in der höheren und nicht in seiner eigenen Klasse.

Artikel 6.2 Altersklassen

- Schüler Mädchen bis einschließlich 12 Jahre
- Schüler Jungen bis einschließlich 12 Jahre
- Jugend Mädchen bis einschließlich 17 Jahre
- Jugend Jungen bis einschließlich 17 Jahre
- Erwachsene Damen ab 18 Jahre
- Erwachsene Herren ab 18 Jahre

Artikel 6.3 Gewichtskontrolle

- zu Beginn des Wettkampfes wird das Gewicht des Kämpfers bestimmt
- zum Wiegen sind nur einwandfreie Waagen zu verwenden
- Damen und Herren sind jeweils von einem Helfer des gleichen Geschlechts zu wiegen und jeweils mit derselben Waage

Artikel 6.4 Doppelstart

Es ist möglich in zwei Klassen zu starten. Zusätzlich zur "eigenen", kann auch in der nächst höheren Klasse gestartet werden.

Artikel 7 Erlaubte Handlungen und Techniken

Bei einem Jiu-Jitsu Kampf sind folgende Punkte grundsätzlich zu beachten:

- Alle Techniken müssen um oder aus der Mattemitte ausgeführt werden
- Alle Techniken müssen kontrolliert und ohne Ruck- oder Schlagbewegung ausgeführt werden
- Gewertet werden nur faire und kontrolliert ausgeführte Techniken
- Uke muss bei jeder Aktion die Möglichkeit des "Abklopfens" oder des "Halt-Rufens" haben
- Uke & Tori sind dazu verpflichtet, rechtzeitig abzuklopfen bzw. rechtzeitig den Kampf aufzugeben

Artikel 7.1 Erlaubte Kampfsysteme

Im Jiu-Jitsu Kampfsystem der BAE sind alle Techniken aus dem

- Jiu-Jitsu
- Judo
- Ringen
- Sambo

mit Ausnahme der "verbotenen Handlungen und Techniken" erlaubt.

Artikel 7.2 Erlaubte Techniken

Folgende Technikgruppen sind bei einem Jiu-Jitsu Kampf erlaubt:

- Hebeltechniken – Kansetsu Waza
- Würgetechniken – Shime Waza
- Haltetechniken – Osae Waza in der Bodenlage
- Befreiungstechniken – Hazushi Waza
- Wurftechniken – Nage Waza

Artikel 7.2.1 Hebeltechniken – Kansetsu Waza

- Handgelenkhebel im Stand (Erwachsene)
- Handgelenkhebel in der Bodenlage
- Armhebel
- Schulterhebel
- Beinstreck- oder Beugehebel
- Fußhebel
- Nackenhebel – Nur in Verbindung mit einem Wurfansatz / Wurf, Haltegriff oder Haltegriffbefreiung

Artikel 7.2.2 Würgetechniken – Shime Waza

- Würdegriffe mit Handkante, Arm, Fuß, Bein, Jacke oder Hose

Artikel 7.2.3 Haltetechniken – Osae Waza in der Bodenlage

- Haltegriffe aus dem Jiu-Jitsu, Judo, Ringen oder Sambo
- Scheren mit den Armen oder Beinen
- Nelsongriffe
- Ausführung in Bauch- oder Rückenlage

Artikel 7.2.3.1 Definition einer Haltetechnik

- Uke ist durch Tori fixiert, Bewegungs- & Handlungsmöglichkeiten sind minimiert
- Eine Befreiung aus dieser Fixierung kann nicht errungen werden

Artikel 7.2.3.2 Haltetechnikwechsel

- Wird Uke durch Tori kontrolliert und Uke kann sich nicht befreien, so reicht ein einfaches Scheren mit Armen oder Beinen um ein Gliedmaß (Arm o. Bein) nicht aus, um einen Festhalterwechsel herbeizuführen. Es sei denn, Uke übernimmt offensichtlich die Kontrolle über Tori.

Artikel 7.2.4 Befreiungstechniken – Hazushi Waza

- Befreiungstechniken aus dem Jiu-Jitsu, Judo, Ringen oder Sambo

Artikel 7.2.5 Wurftechniken – Nage Waza

- Würfe aus dem Jiu-Jitsu, Judo, Ringen oder Sambo

Artikel 7.2.5.1 Definition Wurftechnik

- Vollendete Würfe – Uke hat keine Kontrolle mehr über seine Standfestigkeit und kann sich nicht mit den Knien oder Füßen abfangen.
- Der Körper von Uke muss zu 2/3 innerhalb des Mattenfläche liegen.

Artikel 8 Verbotene Handlungen und Techniken

Für verbotene Handlungen und Techniken, kann der Kampfrichter eine Ermahnung, Verwarnung oder Disqualifikation aussprechen.

Artikel 8.1 Verbotene Handlungen

- Sprechen auf der Mattenfläche
- Lebensmittel auf der Mattenfläche
- Abfällige Gesten oder Bemerkungen gegen Gegner oder Kampfrichter
- Kampfausweichen – “Mattenflucht”
- Betreten der Mattenfläche durch den Betreuer
- Uke mutwillig über die Mattenumrandung drücken
- Bedecken des Gesichtes mit dem Körper oder Anzug

Artikel 8.2 Verbotene Techniken

Folgende Techniken und Aktionen sind nicht gestattet:

- Techniken welche absichtlich / unabsichtlich die Gesundheit des gegnerischen Kämpfers gefährden'
 - z.B.: ruckartige / stoßende Bewegungen oder Techniken
- Techniken bei denen die Wirbelsäule (z.B. HWS) verletzt werden kann
 - z.B.: Uke nach hinten über die Wirbelsäule ziehen
- Techniken außerhalb der Mattenumrandung (Würfe etc.)
- Techniken an Gesicht, Ohren, Nase, Finger, Zehen oder Weichteile

Artikel 8.2.1 Hebeltechniken – Kansetsu Waza

- Handgelenkhebel im Stand (Schüler & Jugend)
- Fingerhebel (z.B. Kämpfer greifen sich gegenseitig in die Finger)
- Nasenhebel
- Nackenhebel:
 - als Abschlußtechnik eines Wurfes
 - “stauhende” Nackenhebel
 - “verdrehte” Nackenhebel

Artikel 8.2.2 Würgetechniken – Shime Waza

- Würgetechniken mit Gürtel, Finger, Zehen, Ellenbogen
- Würgetechniken mit den blanken Handknöcheln (Faust) auf den Kehlkopf

Artikel 8.2.3 Haltetechniken – Osae Waza

- Haltegriffe im Stand

Artikel 8.2.4 Wurftechniken – Nage Waza

- Ansprungschere von vorne – Mae Tobi Basami (Schüler & Jugend)

Artikel 8.2.5 Schlag- und Tritttechniken – Ate Waza

- Alle Schlag- und Tritttechniken

Artikel 9 Wertung im Jiu-Jitsu Kampf

Im Jiu-Jitsu Kampf gibt es die Wertungen:

- Kampfpunkt
- Siegpunkt
- Verwarnung
- Disqualifikation
- Arbeitssieg
- Kampfaufgabe
- Beendigung einer Aktion ohne Wertung

Artikel 9.1 Kampfpunkt – FightPoint

Kampfpunkte werden für:

- Haltetechniken
- Wurftechniken

vergeben.

Der Kampf wird nach Haltegriffen unterbrochen, beide Kämpfer stellen sich wie bei Kampfbeginn voreinander auf, und die Wertung wird zum Kampfgericht durch den Kampfrichter angezeigt.

Wertung für Tori = 1 Punkt

Artikel 9.2 Siegpunkt – Victory Point

Siegpunkte werden vergeben, wenn eine Kampfaufgabe von Uke vorliegt

- Abschlagen mit Händen oder Füßen
- Rufen von “Stop” oder “Halt” durch Uke oder Tori
- Vorzeitiges lösen einer Technik durch den Kampfrichter (gesundheitliche Gefährdung eines Kämpfers)

Betroffen hiervon sind:

- Hebeltechniken – Kansetsu Waza
 - z.B.: Nami Juji Gatame (Kreuzstreckhebel)
- Würgetechniken – Shime Waza
- Haltetechniken – Osae Waza

Der Kampf wird unterbrochen, beide Kämpfer stellen sich wie bei Kampfbeginn voreinander auf, und die Wertung wird zum Kampfgericht durch den Kampfrichter angezeigt.

Wertung für Tori = 3 Punkte

Artikel 9.3 Ermahnung – Admonition

Ermahnungen können für eine geringe Abweichung der Kampfregeln erteilt werden, dieses liegt im Ermessen des Kampfrichters.

Wertung für den Gegner = 0 Punkte

Artikel 9.4 Verwarnung – Warning

Verwarnungen können bzw. werden für verbotene Handlungen oder Techniken erteilt. Verwarnungen werden als Vermerk in der Kampfliste geführt, 3 Verwarnungen ergeben eine Disqualifikation.

Der Kampf wird unterbrochen, beide Kämpfer stellen sich wie bei Kampfbeginn voreinander auf und die Wertung wird zum Kampfgericht durch den Kampfrichter angezeigt. Die Verwarnungen werden folgend an der Wertungstabelle angezeigt.

Wertung für den Gegner = 1 Punkt

Artikel 9.5 Disqualifikation – Disqualification

Disqualifikationen können bzw. werden für drei Verwarnungen oder eine grobe unsportliche Handlung erteilt. Bei einer Disqualifikation muß der Hauptkampfrichter informiert werden, dieser entscheidet dann über eine Disqualifikation über den Kampf oder über das gesamte Turnier.

Disqualifikationen werden als Eintrag auf der Kampfliste geführt.

Der Kampf wird unterbrochen, beide Kämpfer stellen sich wie bei Kampfbeginn voreinander auf, und die Wertung wird zum Kampfgericht durch den Kampfrichter angezeigt.

Wertung für Uke = 5 Punkte und Abzug aller Punkte für den Disqualifizierten

Artikel 9.6 Arbeitssieg – Superiority Win

Kann in der regulären Kampfzeit kein Sieger ermittelt werden (Punktegleichstand), so wird eine Nachkampfzeit von 1 x1 Minute angesetzt.

Kann in dieser Verlängerung wiederum kein Sieger ermittelt werden, so hält der Kampfrichter mit dem Seitenrichter Rücksprache. Der Arbeitssieg wird nach Bewertung der Kampfkraft und dem Technikvorteil während der gesamten Kampfzeit vergeben.

Sollte während der Kampfzeit eine Verwarnung ausgesprochen werden, so wird der Arbeitssieg gegen den verwarnten Kämpfer ausgesprochen.

Beide Kämpfer stellen sich wie bei Kampfbeginn voreinander auf, und die Wertung wird zum Kampfgericht durch den Kampfrichter angezeigt.

Wertung für Tori = 1 Punkt

Artikel 9.7 Kampfaufgabe – Resign Fight

Eine Kampfaufgabe liegt vor:

- Durch Nichterscheinen nach dreimaligem Kampfaufruf (Max. 1 Min. nach dem dritten Kampfaufruf)
- Durch Verletzung ohne eigenes Verschulden
- Durch Kampfaufgabe während des Kampfes
- Durch bewusstes Verlassen der Kampffläche aus eigenem Antrieb oder auf Anweisung des Betreuers

Beide Kämpfer stellen sich wenn möglich, wie bei Kampfbeginn voreinander auf, und die Wertung wird zum Kampfgericht durch den Kampfrichter angezeigt.

Wertung für Tori = 5 Punkte

Artikel 9.8 Beendigung einer Aktion ohne Wertung

Der Kampfrichter darf in folgenden Situationen den Kampf unterbrechen:

- Techniken oder Situationen die der Kampfrichter nicht mehr "kontrolliert" richten kann
- Aufwärtsbewegungen welche die Gesundheit des Kämpfers gefährden
 - z.B.: Umklammern des Halses mit dem Arm durch Tori in der Bodenlage & Uke versucht sich aufzurichten.
- Wenn eine Technik innerhalb von ca. 5 Sekunden keine Wirkung zeigt
 - z.B. Würgetechnik im Stand oder Boden
- Bei Festhalten, die in einem Nackenhebel enden

Artikel 9.8.1 Haltetechniken – Osae Waza

- Nierenschere
 - Uke wird aus dem Stand oder Kniestand mit den Schultern ca.: 5 cm angehoben und die Schulterblätter berühren nicht mehr den Boden.
 - Sollte Uke die Möglichkeit haben aus dieser Situation eine Folgetechnik anzusetzen z.B. Tate Shio Gatame, liegt das Lösen bzw. Unterbrechen des Kampfes im Ermessen des Kampfrichters

Der Kampf wird unterbrochen, beide Kämpfer stellen sich wie bei Kampfbeginn voreinander, der Kampf wird durch den Kampfrichter wieder freigegeben.

Artikel 9.8.1.1 Festhalterzeiten

- Schüler = 10 Sekunden
- Jugend = 10 Sekunden
- Damen = 15 Sekunden
- Herren = 15 Sekunden

Haltegriffe werden auch nach Ablauf der Kampfzeit weitergezählt.

Artikel 10 Kampfzeiten

- Schüler = 2 x 2 Minuten – 1 Minute Pause
- Jugend = 2 x 2 Minuten – 1 Minute Pause
- Damen = 2 x 3 Minuten – 1 Minute Pause
- Herren = 2 x 3 Minuten – 1 Minute Pause

In der Ausschreibung können auch veränderte Kampfzeiten kurzfristig festgelegt werden. Bei einem "Unentschieden", wird wenn keine Verwarnung ausgesprochen wurde, 1 Minute nachgekämpft.

Artikel 11 Kampfbeginn

Beide Kämpfer betreten die Matte, legen ihren Jiu-Jitsu Gürtel ab, und binden sich den Kampfgürtel um. Der Erstaufgerufene bindet sich den roten "Kampf" Gürtel (zum Kampfgericht rechts) und der Zweitaufgerufene den weissen "Kampf" Gürtel (zum Kampfgericht links) um. Beide Kämpfer treten dann ca. 1m auf der Mattenmitte gegenüber.

Anschließend erfolgt:

- Eine Verbeugung mit dem Kampfrichter zum Kampfgericht
- Eine Verbeugung zueinander von Uke & Tori

und warten das Kommando "Kämpft" des Kampfrichters gemeinsam mit einem akustischen Signal ab.

Artikel 12 Kampfbende

Beide Kämpfer treten wie bei dem Kampfbeginn ca. 1m auf der Mattenmitte gegenüber und ordnen ihre Kleidung. Dann erfolgt:

- Eine Verbeugung zueinander von Uke & Tori
- Eine Verbeugung mit dem Kampfrichter zum Kampfgericht
- Die Bekanntgabe des Siegers zum Kampfgericht durch den Kampfrichter

Zum Abschluss gehen die Kämpfer aufeinander zu und reichen sich die Hände. Gehen zum Mattenende und wechseln die Gürtel. Der Sieger meldet sich danach beim Kampfgericht – Listenführer.

Artikel 12.1 Gründe für ein Kampfbende

Ein Kampfbende kann entstehen durch:

- Ablauf der Kampfzeit
- 5 Punkte Vorsprung
- Kampfaufgabe
- Disqualifikation
- Verletzung

Artikel 12.2 Kampfabbruch durch Kampfrichter

Ein Kampfabbruch durch den Kampfrichter kann in folgenden Fällen erfolgen:

- Ein Kämpfer ist nicht mehr in der Lage, sich angemessen im Wettkampf zu beteiligen / verteidigen
- Offensichtliche Verletzung eines Kämpfers, im Zweifelsfall kann der vor Ort befindliche Sanitätsdienst hinzugezogen werden

Im Falle eines Kampfabbruchs durch den Kampfrichter, kann der Kampf nicht fortgesetzt werden. In einem solchen Fall benennt der Kampfrichter den Sieger.

Artikel 13 Kampfflächengröße

Die Größe der Kampffläche (A x B) inklusive Mattenrand beträgt:

- Mind.: 5 x 5 m
- Max.: 10 x 10 m

Artikel 14 Mattenstärke & Beschaffenheit

Die Mattenstärke einer Kampffläche muss:

- Mind.: 2 cm
- Max.: 6 cm

betragen.

Artikel 15 Markierung der Matte

Auf der Matte werden die Bereiche

- Mattenmitte
- Mattenrand

markiert.

Artikel 15.1 Mattenmitte

Die Mattenmitte wird durch

- einen 100 cm großen Kreis, mit einer ca. weißen, 6 cm breiten Linie oder
- einer 100 x 100 cm großen andersfarbigen Matte gekennzeichnet.

Artikel 15.2 Mattenrand

Der Mattenrand wird mit einer

- 50 cm vom Mattenrand durchgehenden ca. 6 cm breiten Linie oder
- mit einer 100 cm andersfarbigen Mattenumrandung gekennzeichnet.

Artikel 16 Sicherheitsabstand von Kampffläche zu Kampffläche

Der Sicherheitsbereich zwischen den Kampfflächen beträgt mind. 1 Meter

Artikel 16.1 Sicherheitsabstand von Kampffläche zum Kampfgericht

Der Bereich zwischen der Kampffläche und Kampfgericht beträgt

- mind. 1,5 Meter

Artikel 16.2 Sicherheitsabstand von Kampffläche zum Zuschauerbereich

Der Sicherheitsbereich zwischen den Kampffläche und Zuschauerbereich beträgt:

- mind. 1,5 Meter

Artikel 17 Kampfgerichtsorgane

Ein offizielles Kampfgericht besteht aus:

- Hauptkampfrichter
- Kampfrichter
- Seitenrichter – Wertungstabelle & Gesamtkampfzeit
- Zeitnehmer – Festhalterzeiten
- Listenführer

Artikel 17.1 Position der Kampfgerichtsorgane

Seitenrichter, Listenführer und Zeitnehmer sitzen am Kampfgerichtstisch bei der Matte. Die Blickrichtung ist zum Zuschauerbereich gerichtet.

Artikel 17.2 Bereitstellung der Kampfgerichtsorgane

Jeder Club / Verein ab 5 Kämpfern muss:

- mind. eine Person für das Kampfgericht
- mind. einen Kampfrichter mit gültiger Lizenz

für eine Meisterschaft zur Verfügung stellen.

Sollte ein Club / Verein dieser Regelung nicht nachkommen, wird hierfür eine Ausgleichszahlung gefordert.

Artikel 17.3 Anzugsordnung der Kampfrichter / des Kampfgerichts

- Der Kampfrichter trägt das weiße BAE-Kampfrichterhemd, eine schwarze Hose, Mattenstiefel und eine rote Binde.
- Seitenrichter und Kampfgericht tragen eine schwarze Hose und ein weißes Hemd.

Artikel 18 Kampfrichterzeichen



Artikel 18.1 Beschreibung der Kampfrichterzeichen / Kommandosprache

Bei nationalen Kämpfen werden die Kampfrichter Kommandos jeweils in der Landessprache und bei internationalen Kämpfen in englischer Sprache angesagt.

Achtung (Attention)	Bereit machen für den Kampfbeginn
Kämpft (Begin)	Kampfbeginn
Stop (Part)	Lösen, Beendigung einer Aktion, Aufstellung der Kämpfer
Halt (Halt do not move)	Nicht weiterkämpfen, Position nicht verändern
Haltegriff (Holding Grip)	Anzeige eines Haltegriff
Lösen (Seperate)	Lösen eine Haltegriffes, Beendigung einer Aktion
Pause (Pause)	Pause des Kampfes (Stoppen der Gesamtzeit)
Kampfpunkt (Fight Point)	Siehe Artikel 9.1
Siegpunkt (Victory Point)	Siehe Artikel 9.2
Unentschieden (Draw)	Siehe Artikel 9.6
Verwarnung (Warning)	Siehe Artikel 9.4
Disqualifikation (Disqualification)	Siehe Artikel 9.5

Artikel 19 Wettkampfsprache

Als Wettkampfsprache dient die jeweilige Landessprache. Auf internationaler Ebene gilt die englische Sprache.

Artikel 20 Turnierleitung

- Ausrichter / Veranstalter
- Hauptkampfrichter

Der Ausrichter/ Veranstalter ist für die Organisation der Halle und der Turniervorbereitungen sowie für den reibungslosen Ablauf am Turniertag verantwortlich. Er trifft alle organisatorischen Entscheidungen am Turniertag. Der Hauptkampfrichter hat die Oberaufsicht über alle Kampfflächen und wird in Zweifelsfällen zu Rate gezogen. Seine Entscheidung ist unantastbar.

Artikel 21 Betreuer/Coaches

Jeder Kämpfer hat das Recht auf einen Betreuer in der Kampfpause. Dieser sitzt während des Kampfes außerhalb der Mattenbegrenzung und darf seinen Kämpfer sachlich, technisch und moralisch vom Mattenrand betreuen. Im verbalen Umgang mit dem Kämpfer und ebenso mit dem Kampfrichter ist des Weiteren auf Fairness zu achten.

Artikel 22 Protest

Einspruch gegen einen Kampfrichterentscheid, der sogenannte "Protest" kann unter folgenden Voraussetzungen entgegen genommen werden:

- Proteste können nur bei dem Hauptkampfrichter angemeldet werden
- Proteste können nur in der Halb- & Verlängerungspause, bzw. unmittelbar am Kampfe angeordnet werden
- Proteste dürfen nur durch den Mannschaftsführer des Kämpfers angemeldet werden
- Proteste sind nur in Verbindung mit einer "Protestgebühr" möglich. Die Protestgebühr wird ohne Rücksicht auf den HKR Entscheid einbehalten und wird in die "Jiu-Jitsu Kampfkasse" eingezahlt.

Artikel 23 Erste Hilfe

Die Versorgung der Kämpfer bei einer evtl. Verletzung auf einer Meisterschaft, muss durch einen Sanitätsdienst vor Ort gewährleistet sein.

Kampfrichter dürfen nur angemessene "Soforthilfe" leisten, eine Weiterbehandlung muss durch den vor Ort anwesenden Sanitätsdienst erfolgen.

Bei schwerwiegenden Verletzungen (z.B. Abtransport eines Kämpfers ins Krankenhaus), muss der Hauptkampfrichter informiert werden. In einem solchen Fall sind:

- Name von Tori & Uke, Kampfrichter & Seitenrichter
- Club von Tori & Uke, Kampfrichter & Seitenrichter
- Kampfmatte & Kampfklasse
- Zeitpunkt des Unfalls (Uhrzeit & Datum)
- Unfallhergang

festzuhalten (Unfallformular, Anlage 1) und an den Hauptkampfrichter weiterzuleiten.

Artikel 24 Haftung

Die Teilnahme erfolgt auf eigene Gefahr. Veranstalter und Ausrichter übernehmen keine Haftung. Die BAE und der Ausrichter übernehmen keine Aufsichtspflicht für minderjährige Kinder, auch nicht für die Dauer des Turniers. Die Aufsichtspflicht muss von den Betreuern bzw. den Eltern selbst ausgeführt oder organisiert werden.

Artikel 25 Unvorhergesehene Situationen

Sollte innerhalb eines Kampfes eine Situation entstehen, welche nicht in diesen Regeln behandelt worden ist, so wird durch den Kampf- und Seitenrichter eine Regelung nach bestem Wissen getroffen.

Bei dieser Beratung kann der Hauptkampfrichter hinzugezogen werden.

Anlage 1 Unfallformular

Zeitpunkt Uhrzeit : _____

Zeitpunkt Datum : _____

Kampfmatte : _____

Kampfklasse: _____

Kampfrichter : _____

Club oder Verein : _____

Seitenrichter : _____

Club oder Verein : _____

Kämpfer 1 (Verletzte) : _____

Club oder Verein : _____

Kämpfer 2 : _____

Club oder Verein : _____

Unfallhergang : _____

Unterschriften:

Ausrichter Kampfrichter Seitenrichter Kämpfer 1 Kämpfer 2