

Jiu-Jitsu No Gi

Artikel 1 Gültigkeit

Die hier aufgeführten Jiu-Jitsu-Kampfbregeln „No Gi“ mit Stand 01.01.2020 ergänzen die Kampfbregeln für Jiu-Jitsu Classic vom 01.01.2024.

Artikel 2 Kampfsystem

Jiu-Jitsu No Gi entspricht in Ablauf und Durchführung dem Jiu-Jitsu Classic, mit dem Unterschied der Kampfbkleidung.

Artikel 3 Kampfbkleidung

Saubere und ordentliche Bekleidung, bestehend aus einem eng anliegenden Oberteil (kurz- oder langarm) und einer eng anliegenden Hose (kurz oder lang). Es wird kein Gürtel getragen. Die Schutz-ausrüstung entspricht dem Jiu-Jitsu Classic.

Jiu-Jitsu Ground

Artikel 1 Gültigkeit

Die hier aufgeführten Jiu-Jitsu-Kampfbregeln „Ground“ mit Stand 01.01.2020 ergänzen die Kampfbregeln für Jiu-Jitsu Classic vom 01.01.2024.

Artikel 2 Kampfsystem

Jiu-Jitsu Ground ist reiner, **kontinuierlicher Jiu-Jitsu-Bodenkampf im Knien** ohne Würfe/Takedowns, der auf den JJ Classic-Regeln basiert und speziell Classic-Kämpfern einen einfachen Einstieg erlauben soll. Zum Zeitpunkt der Abfassung dieses Regelwerks ist das System ausdrücklich als Experiment gedacht, um neue Wege zu gehen und sich auf neue Herausforderungen einzulassen. Entsprechend der Praxiserfahrungen wird das System anschließend weiter optimiert.

Artikel 3 Kampfbkleidung – Jiu-Jitsu-Gi

Fester, sauberer Judo- oder Jiu-Jitsu-Anzug mit Gürtel:

- die Jacke muss das Gesäß bedecken
- die Ärmel müssen mind. 3/4 des Unterarmes bedecken
- die Hose muss mind. 3/4 des Unterschenkels bedecken
- Rashguard unter dem Anzug ist erlaubt

Tief- bzw. Brustschutz wird empfohlen und ist unter dem Anzug zu tragen. Schmuck, Metallklammern an Bandagen etc. sind verboten, Piercings sind abzukleben oder herauszunehmen. Lange Haare sind fest zusammenzubinden, Finger- und Fußnägel kurz zu halten.

Artikel 4 Erlaubte Techniken

Aus den It. Classic-Regelwerk erlaubten Techniken sind Halte-, Hebel- und Würgetechniken erlaubt.

Die Haltetechniken gliedern sich in 4 Gruppen:

1. Seite: z.B. Kesa-Gatame, Kata-Gatame, Gyaku-Kesa-Gatame
2. Front: z.B. Yoko-Shio-Gatame, Kata-Osae-Gatame, Tate-Shio-Gatame, Kami-Shiho-Gatame usw.
3. Rücken: z.B. Gyaku-Yoko-Shio-Gatame usw.
4. Scheren: z.B. Nierenschere, Kopfschere usw.

Artikel 5 Verbotene Techniken

Zusätzlich zu den verbotenen Techniken des Classic-Regelwerks gilt, dass im Jiu-Jitsu Ground keine Würfe erlaubt sind.

Artikel 6 Wertungen

Grundsätzlich gilt das Wertungssystem aus dem Classic-Regelwerk.

Ein **Siegpunkt (3 Punkte)** wird für Haltetechniken, Würgetechniken und Hebel vergeben, wenn Uke abschlägt, „Stop“ etc. ruft oder der Kampfrichter eine offensichtlich wirksame, gültige, aber gesundheitsgefährdende Technik unterbricht. Der Kampf wird nach einem Siegpunkt unterbrochen und aus der Ausgangsposition (Kämpfer voreinander) wieder gestartet.

Ein **Kampfpunkt (1 Punkt)** wird für Haltetechniken vergeben, die 10 Sekunden lang gehalten werden. Der Kampf wird nach Haltegriffen nicht unterbrochen, sondern der Punkt wird vergeben und Tori mit dem Kommando „Weiterkämpfen!“ an Schulter/Rücken angetippt. Er hat anschließend ca. 3 Sekunden Zeit, den Haltegriff aufzulösen und weiterzukämpfen. Tut er das nicht, wird der Kampf gelöst und aus der Ausgangsposition (Kämpfer voreinander) wieder gestartet; wiederholtes Überziehen der Festhalterzeit kann geahndet werden.

Nachdem ein Kampfpunkt vergeben wurde, darf Tori **aus dieser Position keine Haltetechnik derselben Gruppe** (s. Artikel 4) ansetzen, sondern muss für den nächsten Punkt in eine andere Gruppe wechseln. Eine Wiederholung innerhalb der Technikgruppe wird nur dann gewertet, wenn sich die Position der Kämpfer zwischenzeitlich verändert hat oder eine andere Technik versucht wurde.

Artikel 7 Kampfzeiten, Haltegriffzeiten

Die Kampfzeit beträgt 1x3 Minuten ohne Pause. Die Haltegriffzeit beträgt 10 Sekunden.

Artikel 8 Kampfbeginn, Kampfhaltung und Kampfende

Bei Kampfbeginn knien die Kämpfer ca. 1m voneinander entfernt um die Mattenmitte. Anschließend erfolgt:

- eine Verbeugung im Kniestand (Kampfrichter stehend) zum Kampfgericht
- eine Verbeugung im Kniestand zueinander

Auf das Kommando „Kämpft!“ des Kampfrichters greifen die Kämpfer einander und beginnen den Kampf.

Der Kampf wird im Knien ausgetragen, dabei darf maximal ein Fuß aufgesetzt werden. Beim Versuch des Aufrichtens löst der Kampfrichter den Kampf. Wiederholungen können geahndet werden.

Das Kampfende erfolgt im Stand nach Classic-Regelwerk.