

# Deutsche Allkampf Union e.V.

## Allkampf-Jitsu Wettkampfregeln

### Allkampf - Fight

Stand: 27.01.2002

Änderung: 26.03.2007

## 1. Mattenfläche

Die gesamte Mattenfläche besteht aus Kampffläche, Warnfläche und Sicherheitsfläche. Die gesamte Mattenfläche muß mindestens 12 x 12m groß und mit Kunststoff oder einem ähnlichen Material bedeckt sein.

Die **Kampffläche** muß grün sein. Sie beträgt **8 x 8 m**. Umgeben wird sie von der **1m breiten roten Warnfläche**. Um die Gesamtfläche aus Kampffläche und Warnfläche herum befindet sich eine **1 m breite grüne Sicherheitsfläche**.

Rund um die Mattenfläche muß sich eine freie Zone von mindestens 1 m Breite befinden. Die Zuschauer müssen einen Abstand von mindestens 3 m zur Mattenfläche haben.

**Der Standplatz der Kämpfer vor den Kampffaktionen wird mit Klebstreifen markiert, die 1,5 m von der Sicherheitsfläche entfernt angebracht werden.**

*Kommentar:*

*Die Matte soll aus handelsüblichen Teilen (in den gängigen Größen z.B. 1x2 m; 1x1 m oder 1x1,5m) aus gepresstem Schaumstoff hergestellt sein. Sie muss fest sein, um den Aufschlag beim Fallen zu mindern.*

*Sie soll aus 2 verschieden farbigen Matten aus Kunststoff oder ähnlichem Material bestehen und darf nicht zu rutschig oder zu rauh sein. Die gesamte Mattenfläche muss ohne Zwischenräume so ausgelegt sein, dass sie nicht verrutschen kann. Harte und gefährdende Gegenstände (z.B. Wände, Pfeiler, Tische, Gegenstände der Betreuer usw.) müssen mindestens 2 m vom äußeren Rand der Sicherheitsfläche entfernt sein.*

*Die Zuschauer sollten mindestens einen Abstand von 3 m zur Mattenfläche einhalten. Deutliche Kennzeichnung durch Absperrung ist erforderlich.*

*Entsprechen die Matten nicht den Vorschriften, so haben die Kampfrichter unverzüglich den sportlichen Leiter der Veranstaltung zu informieren. Dem sportlichen Leiter obliegt die gesamte Verantwortung für seine Entscheidung, wie bei nicht regelgerechtem Zustand zu verfahren ist. In diesem Fall ist vor Beginn der Veranstaltung das **schriftliche Einverständnis der Wettkämpfer und Betreuer (bei Minderjährigen deren Erziehungsberechtigte oder die von den ihnen bestimmte Aufsichtsperson) einzuholen.***

## 2. Kampfflächenbegrenzung

Der Kampf muß auf der Kampffläche ausgetragen werden.

Außerhalb der Kampffläche befindet sich ein Kämpfer, wenn

- er die Sicherheitsfläche berührt

- er sich länger als 5 Sekunden mit beiden Füßen

oder mit mehr als der Hälfte des Körpers auf der Warnfläche befindet.

Hat ein Kampf begonnen, dürfen die Kämpfer die Kampffläche nur verlassen, wenn sie die Genehmigung durch den Hauptkampfrichter erhalten.

*Kommentar:*

*Ausnahmen sind Haltetechniken, sofern sie auf der Wettkampffläche begonnen werden und auf der Warnfläche über 5 Sekunden hinaus gehalten werden. Bei Berühren der Sicherheitsfläche mit irgendeinem Körperteil wird jedoch der Kampf unterbrochen und bis zu diesem Zeitpunkt bewertet.*

### 3. Kampfgericht

Die Kämpfe werden von **einem** Hauptkampfrichter (HKR) und **zwei** Seitenkampfrichtern (SKR) geleitet.

HKR und SKR sollen aus anderen Ländern / Verein / Schule stammen als die Teilnehmer. Die beiden SKR sollen auch aus verschiedenen Ländern/Nationen / Vereine kommen.

**Kleidung für die Kampfrichter: schwarze Hose, weißes Hemd (langarm), blaue Krawatte, Mattenschuhe;**

**Der HKR bewegt sich auf der Matte die beiden SKR neben der Mattenfläche, um einen günstigen Standort zu den Kämpfern einzunehmen können die beiden SKR auch auf der Matte sich bewegen. Aber generell soll sich nur der HKR auf der Kampffläche befinden.**

Bei Unstimmigkeiten kann jeder Kampfrichter durch Klatschen in die Hände eine Kampfrichterbesprechung veranlassen, wobei durch Mehrheitsbeschluss eine Entscheidung herbeigeführt werden muss.

Ein zusätzlicher Kampfrichter (TKR) ist für die Registratur am Listenföhertisch verantwortlich. Entscheidungen in Sachfragen, die von der Mehrheit der Kampfrichter getroffen werden, sind nicht anfechtbar.

**Lediglich gegen Formfehler kann beim 'Obersten Kampfgericht' ein Protest eingelegt werden.** Dies hat sofort nach Ende des Kampfes, jedoch spätestens bis vor dem Beginn des nächsten Kampfes im gleichen Pool, vorab mündlich zu geschehen. Die schriftliche Begründung hat danach umgehend vorgelegt zu werden. Die Kämpfe dürfen erst nach einer Entscheidung fortgesetzt werden.

HKR = Haupt - Kampfrichter

SKR = Seiten - Kampfrichter

R = Kämpfer mit rotem Gürtel SKR SKR

W = Kämpfer mit weißem Gürtel

TKR = Tischkampfrichter am Wertungstisch

*Kommentar:*

*Bei Wettkämpfen soll nach Möglichkeit kein Kampfrichter vom Verband oder Verein eines der aktuellen Kämpfer eingesetzt werden. Ist dies nicht möglich, muss der Hauptkampfrichter -neutral- sein. Der Tischkampfrichter sollte ebenfalls -neutral- sein (er gibt die Wertungen an den Listenföhler).*

*Äußerungen der Kämpfer gegenüber den Kampfrichtern haben erst zu erfolgen, wenn der Kämpfer durch Erheben einer Hand eine Wortmeldung angezeigt hat und der Hauptkampfrichter den Kämpfer zum Sprechen aufgefordert hat.*

*Entscheidungen bei formellen Fehlern können entweder*

- durch die Kampfrichter auf der Matte selbst oder
- durch das Oberste Kampfgericht

*widerrufen werden, auch wenn die Kampfrichter bereits die Wettkampffläche verlassen haben.*

*Das Oberste Kampfgericht wirkt ansonsten nur beratend, wenn es durch die Kampfrichter angerufen wird.*

*Das Oberste Kampfgericht wird vom Verband (DAU) bestimmt und eingesetzt eingesetzt.*

**Formelle Fehler sind beispielsweise**

1. falsche Kampfpaarungen
2. Siegelerklärung entgegen der Registraturanzeige
3. Versagen der Zeitnahme

**Keine formellen Fehler sind beispielsweise**

1. die falsche Höhe einer Bestrafung oder Bewertung
  2. die irrtümliche (rot/weiß) Vergabe einer Bestrafung oder Bewertung
- Hier kann der Betreuer den Kampfrichter sofort aufmerksam machen.
3. generell gegen Bestrafungen und Punktwertungen

Die Wertungstischbesetzung soll mindestens aus 3 Personen, inklusive eines qualifizierten Kampfrichters bestehen. Während der Endkämpfe können 2 qualifizierte Tischkampfrichter eingesetzt werden, falls die

Anzahl der Kampfrichter dies zulässt und dies bei allen Finalkämpfen des Turniers durchgeführt werden kann.

Die Einteilung der Kampfrichter obliegt dem Verband bzw. dem Kampfrichterobmann.

Als KR sollen nur die eingesetzt werden, die eine Qualifikation haben (Kampfrichterlehrgang und die Befähigung für die Tätigkeit als SKR und TKR).

HKR soll nur sein, wer den Lehrgang und die Befähigung hat, bzw. wer die Kampfrichterlizenz B besitzt:

Wer die Befähigung hat bzw. die Erteilung der Lizenzen obliegt der DAU (Verband)

***Position und Funktion des Hauptkampfrichters:***

Die Kämpfe werden von dem sich auf der Kampffläche befindlichen Hauptkampfrichter verantwortlich geleitet.

***Position und Funktion des Seitenkampfrichters:***

Die Seitenkampfrichter stehen außerhalb der Kampffläche und unterstützen den Hauptkampfrichter. Sie platzieren sich so an einer Seite der Kampffläche, dass sie das Geschehen des Kampfes zu jeder Zeit am besten verfolgen können.

***Punktevergabe und Bestrafungen:***

1. Die Punktevergabe und die Bestrafungen werden von der Mehrheit der Kampfrichter getroffen.
2. Geben die Kampfrichter verschiedene Wertungen ab, so zählt der mittlere Wert.
3. Wenn ein Kampfrichter keine Aktion erkennt (keine Wertung gibt), zählt von den beiden anderen Kampfrichtern die niedrigere Wertung.

*Kommentar:*

*Alle 3 Kampfrichter sind gleichberechtigt, d.h. ein Hauptkampfrichter kann keine Bestrafung alleine vergeben.*

*Der Tischkampfrichter hat kein Mitspracherecht oder Stimmrecht bei Entscheidungen auf der Matte.*

## **4. Kleidung**

Die **Kämpfer** tragen einen **weißen, blauen oder schwarzen reißfesten, Budo-Anzug**. Ellenbogen und Knie müssen durch den Anzug bedeckt werden. Um die Hüfte ist über der Jacke der Gürtel zu tragen. Dieser muss fest genug sein, die Jacke zusammenzuhalten. Der erstgenannte Kämpfer trägt einen roten, der zweitgenannte einen weißen Gürtel.

Damen tragen unter der Jacke ein nichtdurchsichtiges Kleidungsstück bzw. einen einteiligen Anzug (Gymnastik- oder Badeanzug) oder ein **weißes T-Shirt**.

**Bei den Herren ist kein Kleidungsstück unter der Jacke erlaubt.**

**Wird der Anzug während des Kampfes beschädigt (Hose / Jacke), muss der Kampf unterbrochen werden und der Wettkämpfer muss eine neue Hose oder Jacke anziehen.**

*Kommentar:*

Die Wettkämpfer tragen einen weißen /schwarzen, blauen Gi / Tobok in guter Qualität, welcher sauber und in einem guten Zustand sein muss. Die Kämpfer tragen einen weißen oder roten Gürtel.

Weitere Voraussetzungen für den Anzug und die Schutzausrüstung:

1. Die Jacke muss lang genug sein, um die Hüfte zu bedecken und um die Taille mit einem Gürtel zusammengehalten werden.
2. Die Ärmel müssen weit genug sein, dass daran gegriffen werden kann. Sie müssen den halben Unterarm bedecken, aber nicht das Handgelenk.
3. Die Hose muss weit und lang genug sein, um das halbe Schienbein zu bedecken.
4. Der Gürtel soll mit einem quadratischen Knoten zusammengebunden werden, eng genug, um zu vermeiden, dass die Jacke zu locker sitzt. Er soll lang genug sein, um zweimal um die Taille gebunden zu werden. Die Gürtelenden sollten auf jeder Seite mindestens 15 cm lang sein.
5. Weibliche Teilnehmer tragen unter der Jacke ein weißes T-Shirt. Männlichen Teilnehmern ist es nicht gestattet, T-Shirts unter ihren Jacken zu tragen.
6. Die Wettkämpfer sind verpflichtet, weiche, kurze und leichte Handschützer zu tragen. Es ist weiterhin erlaubt, weiche Schienbeinschützer, weiche Spannschützer, Tiefschutz und einen Mundschutz zu tragen. Weibliche Wettkämpfer dürfen einen Brustschutz tragen.

## 5. Schutzausrüstung

Beim Allkampf- Jitsu Kampf müssen weiche, kurze und leichte Handschutz, weiche Spannschutz (1-2 cm dick) und Tiefschutz Männer und Jugend männlich getragen werden. **Pflicht.** (bei Frauen empfiehlt es sich einen Tiefschutz zu tragen. )

### **Bei Jugend A, B, C (männlich und weiblich ist ein Mundschutz Pflicht)**

Weitere Schutzausrüstungen (z.B Schienbeinschutz, Mundschutz , Kopfschutz) bei Frauen einen Brustschutz sind zugelassen.

Die verwendeten Schützer müssen von der D.A.U. für den Wettkampf zugelassen sein.

**Kommentar:**

Bei Frauen kann ein Schlag in den Schambereich zu einem Bruch im Schambereich führen; Deshalb kommt die Empfehlung von dem Wettkampfarzt der DAU Dr. Reitz Bernd einen Tiefschutz zu tragen.

Schutzausrüstung muss unter der Kleidung getragen werden. (Tiefschutz, Schienbeinschutz, Brustschutz)

Wenn die Anforderungen von einem Kämpfer nicht passen, kann der Sportler einen Strafpunkt bekommen und erhält 1 Minute zeit, den Anforderungen gerecht zu werden. Ansonsten heißt dies, das der andere Sportler den Kampf gewonnen hat. Wertung 0 : 14 Punkte

## 6. Persönliche Anforderungen

Die Kämpfer müssen ihre Nägel kurzgeschnitten halten. Sie dürfen keine Gegenstände tragen, die den Gegner gefährden oder verletzen könnten. (Schmuck, Pierring) Lange Haare müssen zusammengebunden werden. (keine Haarklammern). Brillen sind nicht erlaubt. Das Tragen von Kontaktlinsen ist gestattet.

Die Kampfrichter haben sich vor Kampfbeginn von der Einhaltung dieser Bestimmungen zu überzeugen.

**Kommentar:**

Die Wettkämpfer müssen ihre Finger- und Fußnägel kurzgeschnitten halten. Sie dürfen keine Gegenstände tragen, die den Gegner gefährden oder verletzen könnten. Wettkämpfer die Brillenträger sind, dürfen auf eigenes Risiko Kontaktlinsen tragen.

**Kommentar:**

*Lange Haare müssen zusammengebunden werden. Dies muss mit einem weichen Material geschehen. -7-*

*Haarklammern usw. sind nicht erlaubt. Die Kampfrichter müssen dafür sorgen, dass beide Kämpfer große persönliche Hygiene an den Tag legen und dass die Kleidung und Ausrüstung den Wettkampffregeln entsprechen. Betritt z.B. ein Kämpfer mit schmutzigen Füßen die Matte, so ist er zum Waschen der Füße aufzufordern. Jeder der schmutzige oder nicht den Regeln entsprechende Kleidung, falsche, zu kleine oder defekte Schutzausrüstung trägt, muss zum Umziehen aufgefordert werden und die Beanstandungen in kürzester Zeit (Festlegung individuell durch KR; zählt nicht zur Verletzungszeit) beheben.*

*Kann oder will sich ein Kämpfer nicht an die o.g. Anforderungen halten, sollen die Kampfrichter dessen Gegner zum Sieger erklären.*

***Wir empfehlen allen Sportlern ein Ärztliches Attest (Sportatteste) vor dem Turnier machen zu lassen.. (Unser Verbandsarzt berät euch gerne) SPORTTAUGLICHKEITSATTEST***

## 7. Gewichtsklassen

**Senioren (weiblich) -55 kg / -62 kg / -70 kg / +70 kg**

**Senioren (männlich) -62 kg / -69 kg / -77 kg / -85 kg / -94 kg / +94 kg**

**Jugend A (weiblich) -55 kg / -60 kg / -66 kg / +66 kg**

**Jugend A (männlich) -57 kg / -62 kg / -68 kg / -74 kg / -80 kg / +80 kg**

**Jugend B (weiblich) -40 kg / -45 kg / -50 kg / -55 kg / -60 kg / +60 kg**

**Jugend B (männlich) -44 kg / -48 kg / -54 kg / -60 kg / -66 kg / +66 kg**

**Jugend C (m/w) individuelle Einteilung in max. 5 kg - Schritten**

**Anmeldung erfolgt nur mit Jahrgang und dem Tatsächlichem Gewicht. Die Einteilung in die Gewichtsklassen wird vom Veranstalter (Verband ) durchgeführt.**

**Jugend A 16 – 17 Jahre (Jahrgang)**

**Jugend B 15 – 14 Jahre (Jahrgang)**

**Jugend C 13 – 12 Jahre (Jahrgang)**

## 8. Beginn, Ende und Ergebnis des Kampfes

Vor Kampfbeginn grüßen beide Kämpfer zuerst in Richtung des Hauptkampfrichters und dann zueinander.

Der Kampf

beginnt mit dem Kommando 'Hajime!' und

endet mit dem Kommando 'Mate!'

Beide Kämpfer kehren beim Kommando 'Mate!' auf ihren Ausgangspunkt zurück.

Der Hauptkampfrichter zeigt nach Beendigung des Kampfes mit dem ausgestreckten Arm in Schulterhöhe auf den Sieger. Das Ende der Kampfzeit wird durch ein akustisches Signal angegeben.

### **Kommentar:**

1. Die Wettkämpfer stehen sich im Zentrum der Kampffläche in einem Abstand von 2 m frontal gegenüber.

2. Vor dem Kampfbeginn grüßen die beiden Kämpfer zuerst in Richtung des Hauptkampfrichters und danach zueinander.

3. Am Ende des Kampfes grüßen beide Kämpfer zuerst zueinander und dann in Richtung des Hauptkampfrichters.

Kommentar:

Das Ende der Kampfzeit wird durch ein akustisches Signal angegeben. Wird auf mehreren Matten gekämpft, müssen sich die Signale deutlich unterscheiden.

Zusätzlich sollen auch sichtbare Zeichen (zum hineinwerfen) angewandt werden.

Die Techniken zählen bis zum "Matte" des HKR. Jede Wurf-, Schlag-, Tritt- oder Haltetechnik, die gleichzeitig mit oder vor diesem Zeichen beginnt, ist bis zum Ende zu werten.

Die Verletzungs- oder Haltetechnikzeit muss vom Hauptkampfrichter begonnen und beendet werden.

Aufruf der Kämpfer:

Die Gewichtsklasse muss aufgerufen sein. Der Kämpfer hat grundsätzlich sofort und kampfbereit (mit vollständiger Ausrüstung) zu erscheinen. Bei Nichterscheinen erfolgen 3 Aufrufe in einem Zeitabstand von je 30 Sekunden. Diese Zeit beginnt mit dem . Aufruf zum Erscheinen auf der Matte. Bei Nichterscheinen in der vorgegebenen Zeit wird "Fusen-Gachi" gegeben.

Kommentar:

Bis zum Beginn des nächsten Kampfes hat ein Kämpfer mindestens die doppelte letzte Kampfzeit als Pause zu erhalten.

Bei der doppelten letzten Kampfzeit ist die tatsächliche effektive Kampfzeit gemeint (z.B. Sieg nach 30 Sekunden entspricht einer Erholungszeit von 1 Minute).

## 9. Kampfdauer

Die Kampfdauer beträgt bei **Senioren** und **Jugend A** zwei Runden zu je 2 Minuten.

Die Kampfdauer beträgt bei **B-Jugend** und **C-Jugend** zwei Runden zu je 1,5 Minuten.

**Zwischen den Runden ist eine Minute Kampfpause.**

Bei jeder Kampfunterbrechung wird die Zeit angehalten.

Bei Punktgleichheit entscheidet die Anzahl der Ippon

Bei gleicher Anzahl (Ippon) wird der Kampf um eine Runde verlängert (2 Minuten bzw. 1, 5 Minuten)

Sollte nach Verlängerung des Kampfes weiterhin Punktgleichheit bestehen, werden soviel Runden gekämpft, wie zur Ermittlung des Siegers notwendig sind.

Sieger ist der Kämpfer, der nach Beendigung der Kampfzeit die meisten Punkte erzielt hat. Der Kampf wird jedoch vorzeitig beendet, wenn einer der Kämpfer in allen drei Parts einen Ippon erzielt hat.

Allen Kämpfern ist zwischen den weiteren Kämpfen eine Erholungszeit von mindestens der doppelten letzten Kampfzeit zu gewähren.

*Kommentar:*

*Bei der 'doppelten letzten Kampfzeit' ist die tatsächliche effektive Kampfzeit gemeint (z.B. Sieg nach 30 Sekunden entspricht einer Erholungszeit von 1 Minute )*

**Wertung im Poolsystem oder Doppelpoolsystem:**

**Nach der Gesamtwertung, bei gleicher Anzahl von Siegen wird folgende Regelung angewandt:**

*1. der Direkte Vergleich*

*2. höchster Sieg*

*3. vorzeitiger Sieg (Uhrzeit eintragen)*

*4. die wenigsten Gegentreffer (gesamt)*

*5. die beiden oder mehrer Kämpfer müssen nochmals kämpfen*

*Es wird von Punkt 1 bis 5 vorgegangen. (Kommt Punkt 1 nicht in betracht, dann Punkt 2 usw.)*

## 10. Kampfablauf:

1. Der Kampf beginnt mit Part 1 und die Wettkämpfer stehen sich frontal in einem Abstand von 2 m gegenüber.

2. Sobald ein Kämpfer Kontakt (Gegner wird ergriffen) hat, beginnt Part 2. Nur in diesem Übergangsmoment ist das gleichzeitige Schlagen/Treten und Greifen möglich (gleicher Augenblick). Sobald Part 2 begonnen hat, ist das Schlagen und Treten nicht mehr erlaubt.

3. Nun führen die Wettkämpfer den Kampf in Part 2 fort.

4. Wenn einer der Kämpfer zu Boden gebracht wird (oder ging) bzw. geworfen wird, beginnt Part

*Kommentar:*

*Part 3 beginnt, wenn mindestens beide Knie eines der beiden Kämpfer den Boden berühren. Verlässt einer der beiden Kämpfer Part 3, muss der Kampf in Part 1 neu gestartet werden.*

*5. Geht der Kontakt in Part 2 oder 3 verloren, beginnen die Kämpfer wieder in Part 1.*

*6. Wenn im Part 1 einer der Kämpfer ohne die Ausführung einer Technik nach vorne stürzt oder sich selbst gefährdet (-Mobobe-), wird eine technische Verwarnung (leichte Verwarnung -Shido-) ausgesprochen.*

*Der Kampf beginnt erneut im Part 1.*

*7. Den Kämpfern ist es erlaubt sich auf der Warnfläche für einen kurzen Moment (ca. 5 Sekunden) aufzuhalten.*

*8. Würfe, die auf der Kampffläche beginnen und auf der Warn- oder Sicherheitsfläche enden, sind erlaubt, vorausgesetzt, dass sie kein Verletzungsrisiko für den Gegner darstellen.*

*Kommentar:*

*Beide Kämpfer müssen im Verlauf des Wettkampfes alle 3 Parts durchkämpfen. Falls dies nicht der Fall ist, können sie wegen Passivität in einem der 3 Parts bestraft werden.*

*Um einen aktiven Kampf in allen 3 Parts zu gewährleisten, sollten die Kämpfer nicht länger als nötig (ca.*

20 Sekunden) in einem der 3 Parts verbleiben bzw. kämpfen.

Die Entscheidung über die Passivität obliegt immer den Kampfrichtern auf der jeweiligen Matte.

Bei Haltetechniken wird die o.g. 20 Sekundenregelung nicht herangezogen (z.B. Wechsel der Haltenden innerhalb des Part 3).

## 11. Kampfunterbrechung

- Der Hauptkampfrichter startet mit dem Kommando -Hajime- den Kampf.
- Der Hauptkampfrichter stoppt den Kampf mit dem Kommando -Matte- in folgenden Situationen:
  - bei Verlust oder Beschädigung der Schutzausrüstung bzw. der Kleidung
  - bei verbotenen Techniken
  - wenn eine Verletzung vorliegt
  - wenn es einer der Kampfrichter für notwendig erachtet. (Kleiderordnung, sich mit anderen zu
    - beraten, Schützer verrutscht usw.)
  - wenn die Haltegriffzeit beendet ist (Osae-Komi-Zeit)
  - wenn ein Kämpfer im Fall einer Würge- oder Hebeltechnik nicht selbst abschlagen kann.
  - bei der Punktwertung
  - wenn einer oder beide Kämpfer die Kampffläche verlassen oder sich außerhalb dieser befinden
  - wenn es ein oder beide Seitenkampfrichter für erforderlich halten. Sie müssen hierzu in die Hände klatschen (z.B. um eine Verletzung zu verhindern;....)
  - immer wenn der Kontakt in Part 2 oder Part 3 verloren geht
  - wenn ein Kämpfer während einer Würge- oder Hebeltechnik nicht mehr in der Lage ist abzuklopfen. **In dieser Situation ist dann eine 2 Punktwertung für den anderen Kämpfer zu vergeben**

*Kommentar:*

Aus zwingenden Gründen kann jeder Kampfrichter der Matte den Kampf stoppen. Dies ist vor allem dann der Fall, wenn es um die Gesundheit der Kämpfer geht.

3. Bei jedem Kommando "Matte" durch den Hauptkampfrichter wird die Kampfzeit angehalten.

*Kommentar:*

Verlust der Handschützer am Arm des benachteiligten Kämpfers führt beim Ansatz einer Hebeltechnik nicht zum Abbruch der Aktion.

Ist ein absichtliches Verlieren eines vorgeschriebenen Teils der Schutzausrüstung zu erkennen und ein Kämpfer kann dadurch einen Vorteil für sich gewinnen, so ist der Kampf zu unterbrechen. Eine Bestrafung kann erst nach einem weiteren Verstoß (wg. Missachtung der KR Anweisung) erfolgen.

## 12. Anwendung von "Sonomama" und "Yoshi":

"Sonomama" (nicht mehr bewegen) soll gerufen werden, wenn der Hauptkampfrichter den Kampf unterbrechen muss :

1. um einem oder beiden Kämpfern eine Verwarnung aufgrund von Passivität zu erteilen,
2. um einem Kämpfer eine technische Strafe anzuzeigen,
3. immer dann, wenn der Hauptkampfrichter es für nötig hält.

Nach Sonomama setzen die Kämpfer den Kampf in der gleichen Position fort, in der sie sich vor dem Sonomama - Kommando befunden haben.

Der Kampf startet wieder mit dem Kommando "Yoshi" aus dieser Position.

### 13. Erlaubte Techniken

Erlaubt sind

**alle kontrolliert ausgeführten:**

**Schlag-, Stoß- und Trittechniken oberhalb der Gürtellinie**

*gerade Faust- und Fußtechniken zum Kopf müssen unbedingt vor dem Kopf abgestoppt werden (kein Kontakt; es muß aber zu erkennen sein, daß die Technik zum Kopf weitergeführt werden könnte).*

*Nach Griffkontaktaufnahme sind Schlag-, Stoß und Trittechniken nicht erlaubt.*

**Wurftechniken**

**Hebeltechniken**

*Die Hebeltechniken sind nur am Ellenbogen, Hand, Bein und Fuß zulässig.*

*Bein- und Fußhebel sind nur am Boden als Beuge- und Streckhebel zulässig.*

*Bodenlage ist, sobald ein Kämpfer mit dem Rücken, dem Bauch oder einer Körperseite am Boden liegt.*

**Würgetechniken**

*Handwürgen ist nicht erlaubt*

**Haltetechniken 'osae-komi!'**

*Das bedeutet:*

*a) Der Gehaltene muß kontrolliert gehalten werden.*

*Ein Haltegriff ist noch nicht kontrolliert, wenn der Gehaltene mit seinen Beinen ein Körperteil des Haltenden umklammert (wenn eine Haltezeit angezeigt wird und es zum umklammern der Beine kommt wird die Haltezeit gelöst. "Toketa"*

*b) Der Haltende muß mit seinem Körper über dem Körper des Gehaltene(n) oder mindestens auf gleicher Höhe sein (z.B. versuchter Seitstreckhebel).*

*c) der Gehaltene darf nicht mehr aufstehen können.*

*d) Eine Haltetechnik auf dem Bauch gibt es nicht*

**Die Haltetechnik ist gelöst 'toketa!'**

*Das bedeutet:*

*a) Der Gehaltene kommt mit seinem Körper höher als der Haltende.*

*b) der Gehaltene drückt sich aus der Bauchlage*

*in den Kniestand oder*

*in die Banklage bzw.*

*beide Beine und Hände sind so gestreckt, daß der ganze Körper deutlich von der Matte abgehoben ist.*

*Ein vorzeitiges Beenden des Haltegriffes durch Aufgabe ist möglich. Dabei erhält der Gegner jedoch 3 Punkte, zugleich als Ippon.*

### 14. Wertung und Punktevergabe

Die Wertungen werden am Wertungstisch von einem Schriftführer, auf Ansage des Tischkampfrichters für jede Wettkampffläche mitgeschrieben.

Die zu vergebende Wertung muß von der Mehrheit der Kampfrichter angezeigt worden sein.

Geben alle drei Kampfrichter eine unterschiedliche Wertung, so zählt der mittlere Wert,

*z.B. Ippon-Wazaari-keine Wertung = Wazaari.*

Hat einer der Kampfrichter überhaupt nichts gesehen und zeigt dies an, so zählt in diesem Fall die niedrigere Wertung der beiden übrigen Kampfrichter.

**In Part 1 werden folgende Punkte vergeben:**

für eine ungeblockte Schlag-, Stoß- und Trittechnik ..... **2-3 Punkte (Ippon)**

(Treffer gegen den Oberkörper- u. Kopfbereich, außer gegen die Arme und Rücken )

für eine zum Teil geblockte Schlag-, Stoß- und Trittechnik **1 Punkt (Wazaari)**

(Treffer gegen den Oberkörper- und Kopfbereich, außer gegen die Arme und Rücken)

**□ alle Fußtechniken sind erlaubt (gesprungen und gedreht); Punkte gibt es aber nur bei leichten Kontakttreffern und kontrollierter Ausführung.**

**In Part 2 werden folgende Punkte vergeben:**

( Wurf-, Hebel- und Würgetechniken, Techniken vom Stand zum Boden):

Wurf- oder Kontertechnik, die den Gegner.....**2-3 Punkte (Ippon)**

zu Boden bringt, bei der Energie und die Technik erkennbar sind und der Gegner auf dem Rücken oder der Körperseite zum Liegen kommt  
Wurf- oder Kontertechnik, die den Gegner.....**1 Punkt (Wazaari)**  
zu Boden bringt, bei Energie erkennbar ist, aber der Werfer mangelhafte Technik zeigt  
Hebeltechnik (im Stand) .....**2 Punkte (Ippon)**  
(Aufgabe durch Abklopfen im Stand)  
Würgen mit Abschlagen **3 Punkte (Ippon)**  
Hebel mit Abschlagen **3 Punkte (Ippon)**

*Kommentar:*

**Der Kämpfer kann auch mit einer Hebeltechnik den Gegner zu Boden bringen**

Der Kämpfer kann auch nach einem Abschlagen den Würger oder die Hebeltechnik lösen und in Part 3 übergehen. Der HKR kann aber auch den Kampf nach dem Abschlagen unterbrechen und eine Wertung geben. Es wird nach der Wertung in Part 1 wieder angefangen

### **In Part 3 werden folgende Punkte vergeben:**

( Bodentechniken, Hebel- und Würgetechniken)

für eine mit 'osae-komi!' angesagte Haltetechnik nach:

10 - 14 Sekunden .....**1 Punkt (Wazaari)**

15 - 19 Sekunden .....**2 Punkte (Ippon)**

20 Sekunden..... **3 Punkte (Ippon)**

Würgetechnik (Aufgabe durch Abklopfen).....**3 Punkte (Ippon)**

Hebeltechnik (Aufgabe durch Abklopfen ) .....**3 Punkte (Ippon)**

*Kommentar:*

*Trefferfläche ist der Körper oberhalb der Gürtellinie, jedoch ohne die Arme und Rücken.*

*Es sind grundsätzlich alle Würgetechniken, mit Ausnahme von 'Handwürgern', erlaubt. **Beim***

***Ansatz der Würgetechniken darf kein Genickhebel entstehen.***

*Bei Wurftechniken erfolgt nach der Landung des Geworfenen auf Knien oder Händen keine Wertung. Wurftechniken aus der Bodenlage sind möglich.*

***Bei Wurftechniken für eine Ippon Wertung zählen vier Faktoren:***

*1. Beherrschung des Gegners*

*2. Erkennbares brechen des Gleichgewichtes*

*3. Saubere Wurfausführung*

*4. Der Gegner landet auf dem Rücken oder auf der Seite*

***(ist eins der vier Punkte nicht erfüllt ist die Wertung immer ein Wazaari)***

***(das gleiche gilt für Konterwürfe)***

***Keine Wertung: wenn der Kämpfer auf die Hände oder Knie aufkommt !***

*Hebeltechniken zählen auch dann, wenn während der Kampfzeit, unmittelbar nach Hebelwirkung, ärztliche Hilfe in Anspruch genommen wird.*

*Haltetechniken: Die Zeitnahme erfolgt auf Zeichen und Kommando 'osae-komi!' vom Hauptkampfrichter.*

*Die Zeit muß erfüllt sein, um die entsprechenden Punkte zu bekommen. Beginnt eine Haltetechnik kurz vor Kampfende, so wird die Kampfzeit solange verlängert bis*

*a) der Haltegriff gelöst ist oder*

*b) bis die 20 sek. Haltezeit vorbei sind oder*

*c) bis der Gehaltene abklopft*

*Unter einer 'zu bewertenden Technik' versteht man eine Technik, die in einer guten Kampfstellung und mit einer kontrollierten Technik ausgeführt wird.*

*Wenn ein Sportler in Part 3 oder 2 Abgewürgt wird, wird von Wettkampfarzt entschieden ob der Kämpfer weiterkämpfen darf oder nicht. In den meisten Fällen wird nicht mehr weitergekämpft, da die Sauerstoffzufuhr zum Gehirn kurz unterbrochen wurde;*

*Das heißt für den Sportler, dass er unter Umständen für das ganze Turnier gesperrt wird.*

***Hier hat die alleinige Entscheidung der Wettkampfarzt (kein Sportler, Trainer, Betreuer, Kampfrichter, Verband können diese Entscheidung anfechten bzw. ändern)***

## **Der HKR hat in so einem Fall immer die Entscheidung des Wettkampfarztes einzuholen !!!**

*Kommentar:*

*Ein Haltegriff mit Abschlagen des Kämpfers ergibt ebenfalls einen Ippon mit 3 Punkten.*

4. Eine wirksame Haltetechnik, die innerhalb der Kampfzeit einer Runde begonnen wurde, darf zu Ende geführt werden (auch nach Ablauf der Kampfzeit)

e) Die Zielfläche des Körpers reicht vom Ende des Halses bis zur Leistengegend

*Kommentar: Trefferfläche ist der Körper oberhalb der Gürtellinie, jedoch ohne die Arme und Rücken.*

6. Es sind alle Würgetechniken erlaubt, außer Würgetechniken mit der Hand.

*Kommentar:*

*Würgetechniken mit der Hand sind: Umfassen des Halses mit einer oder beiden Händen, Umfassen des Kehlkopfes mit einer Hand usw.*

6. Eine Aktion ist technisch gültig, wenn der Kämpfer die Technik mit guter Balance und kontrollierter Kombination zeigt, bevor er zum nächsten Part übergeht.

**7. sollte ein Sportler in Part 3 einen Wurf ansetzen zählt dieser zu Part 2**

*Kommentar:*

**Bei Haltetechniken in Part 3 gilt folgende Regelung: (Osaikomi)**

- **Haltetechnik wird angezeigt, wenn der gehaltene auf dem Rücken liegt.**
  - **Der Sportler, der die Haltetechnik ansetzt, kann neben dem Partner sein (Seite oder Kopf), auf dem Partner (nicht unter dem Partner)**
  - **In der Bauchlage gibt es keine Haltetechnik nur das Abwürgen zählt in dieser Position**
- Gelöst ist die Haltetechnik (Toketa)**
- **Wenn der Sportler ein Bein umklammern kann (gilt auch wenn die Haltezeit angezeigt wird)**
  - **Wenn der Sportler sich auf die Seite drehen kann (ganz auf die Seite)**
  - **Wenn der Sportler auf Hände und Knie kommt (sich herausdrehen kann)**

**Kommentar allgemein:**

**Ein Wechsel in eine weitere Halte-, Hebel-, bzw. Würgetechnik ist möglich.**

**Die vorherige Wertung zählt ebenfalls: z.B. zuerst Haltetechnik 14 Sekunden = 1 Wazari zuerst anzeigen, anschließend sofort Übergang in eine Hebeltechnik mit Aufgabe = 1 Ippon mit 3 Punkten danach anzeigen. **Insgesamt werden 4 Punkte erreicht und gegeben.****

**Ein vorzeitiges Beenden des Haltegriffes durch Aufgabe (abklopfen usw.) ist möglich. Dabei erhält der Gegner einen Ippon mit 3 Punkten.**

## **15. Entscheidung des Kampfes:**

1. Ein Kämpfer kann den Wettkampf vor dem Ende der Kampfzeit gewinnen, wenn dieser mindestens einen Ippon in jedem der drei Part's errungen hat. (Full Ippon)

*Kommentar:*

*Listeneintrag 14:0 Punkte*

2. Falls eine Differenz von mindestens 14 Punkten zwischen den Teilnehmer während der gesamten Kampfzeit entsteht (beide Kampfrunden), ist der Kampf zu Ende.

*Kommentar:*

*Listeneintrag: 14:0 Punkte*

3. Der Kämpfer, der am Ende des Kampfes die meisten Punkte hat, gewinnt den Kampf.

*Kommentar:*

*Listeneintrag: auch bei einem höheren Punktunterschied werden hier max. 14:0 Punkte in der Liste eingetragen*

4. Falls die Kämpfer bei Kampfende die gleiche Punktzahl haben, gewinnt der Teilnehmer, der die meisten Ippon's erzielt hat.

*Kommentar:*

*Es zählen alle Ippon's gleich, egal in welchem Part sie erreicht wurden.*

5. Ist die Gesamtpunktzahl und die Anzahl der 2 oder 3 Punkte Techniken (Ippon) gleich, so müssen die Gegner eine weitere Runde von 2 Minuten (1,5 Minuten) kämpfen. Diese Prozedur kann sich wiederholen.

*Kommentar:*

Beachte die Ausnahmen der Jugend bei den Kampfzeiten.

## 16. Unerlaubte Handlungen

Nicht erlaubte Handlungen ziehen unmittelbar eine Strafe nach sich.

### Leichte, verbotene Handlungen:

Diese Handlungen werden mit 'shido' bestraft, das heißt, der Gegner erhält einen Punkt (1 x Wazari)

#### Bestrafung Shido führt nicht zur Disqualifikation

- **Schlagen und Treten** eines am **Boden** liegenden Gegners
- Schlagen und Treten unterhalb der Gürtellinie (**Tiefschlag**)
- Schlag- und Tritttechniken nach Beginn Part 2 (**Grip and Punch**)
- Bei **Hebeltechniken auf Finger oder Zehen**
- Für die Technik 'Nierenschere' (**nur wenn zugezogen**)

*Die Schere muß zugezogen werden, ein Umklammern reicht nicht*

- Bei '**Passivität**' von einem oder beiden Kämpfern
- Bei '**Eigengefährdung**' (mobobe!) von einem oder beiden Kämpfern  
*Eigengefährdung liegt immer vor, wenn ein Kämpfer ohne Deckung angreift und den kontrolliert kämpfenden Gegner dadurch zwingt auszuweichen*
- Der Kämpfer hält sich länger als 5 sec. mit dem ganzen Körper bzw. mit beiden Füßen auf der Warnfläche auf.
- Bei Verlassen der Kampffläche aus eigenem Antrieb (mit einem Fuß auf der Sicherheitsfläche = **Mattenflucht**)
- Einer der Kämpfer unternimmt eine **weitere Aktion nach 'mate!'**
- Beleidigung oder Mißachtung des Kampfgerichtes durch den Betreuer.
- Sprechen auf der Matte

#### • **Halsschere**

#### • **Würgen mit dem Unterarm ohne Sicherung (Schwitzkasten)**

#### • **Mit den Händen ins Gesicht / Haare langens zur Befreiung in Part 3**

#### • **Ausspucken des Mundschutzes**

#### • **Kommt ein Kämpfer unvorbereitet auf die Kampffläche und der Beginn wird verzögert, kann dafür ein Shido gegeben werden**

#### • **Dies gilt auch für Verzögerungen während des Kampfes für Richten des Gi's, den Gürtel ausziehen, die Handschützer ausziehen bzw. verlieren etc. (Nur der HKR kann das zulassen)**

### Verbotene Handlungen

Diese Handlungen werden mit einem 'chui' geahndet. Der Gegner erhält zwei Punkte (2x Wazaari)

#### Zwei verbotene Handlungen ergeben Disqualifikation durch 'hansokumake' für den Kampf.

Der Gewinner erhält dafür 14 Punkte.

Diese Strafe tritt ein,

#### • **bei zu hartem Kontakt**

#### • **Vorsätzliche unkontrollierte Aktion (Absicht zur Schmerzzuführung)**

#### • **bei geraden Stoß- oder Tritt-Techniken zum Kopf mit Kontakt**

(Kampfrichter entscheidet über unzulässigen Kontakt)

#### • **falls der Gegner vorsätzlich außerhalb der Warnfläche geworfen bzw. gestoßen wird**

*Kommentar:*

*Ansatz alleine genügt nicht. Aktive Handlung ist erforderlich. Es zählt hier der Rumpf als "Merkmal", ob jemand nach außen geworfen oder gestoßen wurde.*

- bei Nichtbefolgung der Kampfrichteranweisungen
- bei unflätigen Bemerkungen/Gesten in Richtung Gegner oder Kampfrichter, Publikum
- bei Fingerstichen, Kopf-, Ellenbogen- und Knieschlägen bzw. -stößen

## **Schwere, verbotene Handlungen**

Die Bestrafung zieht als unmittelbare Folge die Disqualifikation durch 'hansokumake' nach sich. Der Gegner erhält dafür 14 Punkte

### **Bei der zweiten schweren verbotenen Handlung wird der Kämpfer von dem gesamten Wettbewerb ausgeschlossen.**

Die Disqualifikation erfolgt,

- falls vorsätzlich Techniken angewendet werden, die darauf abzielen, den Gegner zu verletzen
- bei der Durchführung oder dem erkennbaren Vorsatz, den Gegner mit einer Würgetechnik oder einem Hebel zu werfen oder bei einem Genick- bzw. Wirbelsäulenhebel aus der Bewegung heraus (z.B. Wurf aus dem Schwitzkasten).
- nach grob unsportlichem Verhalten
- **Genickhebel**
- **Gedrehte Fuß- und Kniehebel**
- **Unsportlichkeit nach dem Kampf (zeigt sich ein Kämpfer nach dem Kampf „unsportlich“, so kann die Kampfrichter-Crew (Mehrheitsbeschluss) ihn vom Rest des Turniers ausschließen)**

### **Bei einer Disqualifikation verliert der Kämpfer alle Anrechte aus bereits gewonnenen Kämpfen, inklusive eventueller Plazierungen**

#### ***Strafen :***

1. Leicht verbotene Handlung = Shido (1 Punkt an den Gegner)
2. Verbotene Handlung = Chui (2 Punkte an den Gegner)
3. Verbotene Handlung + leicht verbotene Handlung = Keikoku (3 Punkte an den Gegner)  
Chui (= 2 Pkte.) + Shido (= 1 Pkt.) = Keikoku (3 Punkte)
4. 2 verbotene Handlungen = Hansokumake (Verlieren des Kampfes)  
Der Gewinner bekommt 14 Punkte, der Verlierer 0 Punkte.
5. Falls ein Kämpfer 3 Punkte (Keikoku) bekommt, weil der Gegner einen Regelverstoß begangen hat, wird dies als "Ippon" gezählt und in dem Part gewertet, indem die letzte Strafe erfolgte.
6. Bei der ersten schweren verbotenen Handlung eines Kämpfers, verliert er den Kampf mit 0 Punkten und der Gegner erhält 14 Punkte.
7. Bei der zweiten schweren verbotenen Handlung eines Teilnehmers (in einem Turnier), wird er für den Rest des Turniers ausgeschlossen.

#### ***Nichterscheinen und Zurückziehen:***

1. Die Entscheidung "Fusen-Gachi" (Sieg durch Abwesenheit des Gegners) wird jedem Kämpfer zugesprochen, dessen Gegner bei dem Wettkampf nicht erscheint (der Gewinner erhält 14 Punkte).
2. Die Entscheidung "Kiken-Gachi" (Sieg durch Rücktritt des Gegners) wird dem Kämpfer ausgesprochen, dessen Gegner sich während des Wettkampfes von seinem Kampf zurückzieht. In diesem Fall bekommt der zurückziehende Teilnehmer 0 Punkte und der Gewinner 14 Punkte oder die Punktezahl, die bereits erreicht wurde, falls diese höher als 14 Punkte ist.

#### ***Kommentar:***

*Listeneintragung: 14:0 Punkte*

3. Falls ein Arzt erklärt, dass ein Kämpfer einen Kampf nicht mehr beenden kann, ist es für ihn auch nicht mehr möglich, am weiteren Wettbewerb teilzunehmen.

## 17. Verletzungen

Wenn ein Kampf wegen Verletzung eines Kämpfers unterbrochen wird, können die Kampfrichter eine maximale Erholungszeit von **zwei Minuten** gewähren. **(Diese Zeit zählt erst, wenn der Arzt oder Sanitäter den Kämpfer behandelt).**

Wenn ein Kämpfer wegen einer Verletzung nicht mehr in der Lage ist, den Kampf fortzuführen, erfolgt durch das Kampfgericht die Entscheidung:

- a) Ist die Verletzung dem verletzten Kämpfer zuzuschreiben, so verliert dieser den Kampf durch 'kiken-gachi'
- b) Ist die Verletzung dem nicht verletzten Kämpfer zuzuschreiben, so verliert dieser den Kampf. Das Kampfgericht kann einem Kämpfer bei einer möglichen Gesundheitsgefährdung nach Absprache mit dem Arzt/medizinischen Personal durch 'kiken-gachi' das Weiterkämpfen untersagen.
- c) Wertung erfolgt mit 14 Punkten

Kommentar:

Die Entscheidung, wer Gewinner oder Verlierer ist, wenn ein Teilnehmer durch Verletzung, Krankheit oder Unfall während des Kampfes den Kampf nicht weiter durchführen kann, müssen HKR und die SKR nach folgenden Grundsätzen fällen:

Verletzung :

Wenn die Verletzung dem verletzten Kämpfer selbst zuzuschreiben ist, soll der verletzte Kämpfer den Kampf mit 0 Punkten verlieren und der Gegner 14 Punkte bekommen.

Wenn die Verletzung dem unverletzten Teilnehmer zuzuschreiben ist, soll der unverletzte Teilnehmer den Kampf mit 0 Punkten verlieren und der Verletzte 14 Punkte erhalten oder die Punktzahl, die er / sie bereits erreicht hatte, falls diese höher als 14 ist.

*Kommentar:*

*Listeneintragung: 14:0 Punkte*

1. Wenn es unmöglich ist, einem der Teilnehmer die Verletzung zuzuschreiben, soll der unverletzte Teilnehmer den Kampf mit 14 Punkten gewinnen, der Verletzte soll mit 0 Punkten verlieren.

1. Der Arzt (praktizierender Mediziner) muss entscheiden, ob der verletzte Kämpfer weiter kämpfen darf oder nicht.

4. Krankheit :

Der Kämpfer, der während des Kampfes krank wird und nicht weiter kämpfen kann, soll prinzipiell den Kampf mit 0 Punkten verlieren und der Gegner soll 14 Punkte erhalten oder die Punktzahl, die er bereits erreicht hatte, falls diese höher als 14 ist.

*Kommentar:*

*Listeneintragung : 14:0 Punkte*

*Kommentar allgemein:*

***Bei starken Kopftreffern, die zur Bewusstlosigkeit führen oder nach denen der Kämpfer Ausfallerscheinungen zeigt, ist ein Kampfverbot für das Turnier und eine Wettkampfsperre für weitere 4 Wochen auszusprechen. Diese Sperre des Kämpfers wird im Pass unter der Rubrik "ärztliche Untersuchung" vermerkt. Eine Teilnahme an einer anderen Wettkampfveranstaltung ist erst wieder mit einem ärztlichen Attest möglich.***

***Die Verletzungszeit von 2 Minuten gilt insgesamt für die Gesamtdauer eines Kampfes. Darin sind auch mögliche Verlängerungszeiten enthalten.***

***Ist die Kampfbereitschaft nicht innerhalb der Verletzungszeit wieder hergestellt, verliert der Verletzte den Kampf. Wurde in diesem Zusammenhang , als Folge der Verletzung eine Disqualifikation***

***-20-***

***ausgesprochen, so darf der Verletzte zu seinem eigenen Schutz am gesamten Turnier nicht mehr teilnehmen.***

***Eine Teilnahme am Kampf bei zuvor festgestellten Verletzungen ist erst nach der Entscheidung des Arztes oder des medizinischen Personals zulässig.***

### **Verletzungen bei Haltetechniken:**

*Wenn der Gehaltene zu erkennen gibt, dass eine Verletzung vorliegt, unterbricht der Hauptkampfrichter den Kampf mit dem Kommando "Sonomama" (dabei berührt der Hauptkampfrichter die beiden Kämpfer mit seinen beiden Händen). Der Hauptkampfrichter klärt die Ursache der Unterbrechung durch Befragung des Gehaltene. Kann der Gehaltene ohne Behandlung weiterkämpfen, so geht der Kampf sofort weiter. Muss der Verletzte jedoch behandelt werden, so geht der Kampf nach der Behandlung aus der letzten Position weiter.*

*Kommando "Yoshi".*

*Neu: Wer eine Verletzung anzeigen möchte hat folgende Möglichkeiten.*

*1. abklatschen*

*2. die Hand nach oben halten*

*3. Stop oder Mate rufen*

*4. oder der HKR sieht eine Notwendigkeit (vor allem bei Würgetechniken)*

*Der Betreuer / Trainer kann den Kampf nicht unterbrechen*

### **18. Betreuer**

Jeder Kämpfer kann einen Betreuer mit an die Matte bringen. Der Betreuer hält sich hinter seinem Sportler auf am Mattenrand .

*Bei Mißachtung des Kampfgerichtes kann der Betreuer der Matte verwiesen werden.*

*Für Fehlverhalten des Betreuers kann der Kämpfer bestraft werden*

*Kommentar:*

*Mißachtung des Kampfgerichtes sind z.B. Beleidigung der Kampfrichter, Auspfeifen der Entscheidungen, mehrmaliges Betreten der Matte ohne Aufforderung, Aufforderung zu verbotenen Techniken usw.*

*Kein Betreuer hat sich hinter dem Wertungstisch aufzuhalten.*

### **19. Mannschaftswettkämpfe:**

Mannschaftswettkämpfe sind möglich und es gelten die gleichen Regeln wie bei Einzelwettkämpfen.

### **20. Ersatzkämpfer bei Mannschaftswettkämpfen:**

1. Ersatzkämpfer dürfen Kämpfer ersetzen, die verletzt oder krank werden

2. Die Ersatzkämpfer müssen in der gleichen Gewichtsklasse oder in einer niedrigeren Gewichtsklasse sein, als die ersetzten Kämpfer.

*Kommentar:*

*Laut Sportordnung nur 1 Klasse tiefer möglich.*

3. Disqualifizierte Kämpfer können nicht ersetzt werden.

5. Ersatzkämpfer müssen zur gleichen Zeit wie die normalen Teilnehmer angemeldet und gewogen sein.

Die gleiche Regelung gilt für Länderkämpfe:

*Für den Austragungsmodus gibt es zwei Möglichkeiten:*

*1. Mann kämpft in ungerader Kämpferzahl in verschiedenen Gewichtsklassen: Jeder macht in seiner Gewichtsklasse einen Kampf.*

*Sieger ist die Mannschaft / Land wer die meisten Siege hat*

*2. Es gibt für Platz 1 30 Punkte*

*Platz 2 25 Punkte*

*Platz 3 20 Punkte*

*Platz 4 15 Punkte*

*Platz 5 10 Punkte*

*Sieger ist die Mannschaft / Land mit den meisten Punkten*

## 21. Situationen, die von diesen Regeln nicht erfaßt werden

Wenn eine Situation entstehen sollte, die von diesen Regeln nicht erfaßt wird, so soll sie von den Kampfrichtern behandelt und entschieden werden.

### Zusammenfassung der Kampfrichter-Kommandos (diese Aufstellung gehört nicht zu den Kampfregeln)

#### Kommandos

**'hajime!'**

bedeutet so viel wie 'kämpft!' und zeigt somit den Kampfbeginn an.

**'mate!'**

steht für unser 'Stop!' und beendet in folgenden Situationen den momentanen Kampfverlauf:

- falls einer oder beide Kämpfer die Kampffläche verlassen
- falls einer oder beide Kämpfer eine verbotene Handlung begehen
- falls einer oder beide Kämpfer sich verletzen oder krank werden
- immer dann, wenn es der Mattenkampf-richter für erforderlich hält
- immer dann, wenn es einer der Seitenkampfrichter für nötig hält und deshalb in die Hände klatscht oder pfeift
- falls während eines Würgers oder Hebels der Kämpfer nicht abklopfen kann. In diesem Fall muß eine 2- oder 3-Punkte- Wertung (Ippon) vergeben werden
- immer dann, wenn die Haltegriffzeit abgelaufen ist.

Nach 'mate!' wird die Kampfzeit unterbrochen.

**'osae-komi!'**

bezeichnet den Beginn eines korrekten Haltegriffs. Ab 'osae-komi!' zählt die Haltegriffzeit.

**'toketa!'**

hiermit wird das vorzeitige Ende der Haltegriffzeit angezeigt.

**'ippon!'**

bedeutet eine 2- oder 3-Punkte-Wertung. Die Wertung wird durch das senkrechte Heben des gestreckten Armes angezeigt. Der Unterschied bei der 2- oder 3-Punkte-Ippon betrifft lediglich Part 3.

**'wazaari!'**

zeigt die Wertung für einen Punkt an. Das Symbol hierfür ist ein waagerechtes Heben des gestreckten Armes

**'shido!'**

Bestrafung = 1Punkt für den Gegner (siehe KR-Zeichen)

**'chui!'**

Bestrafung= 2 Punkte für den Gegner

**'hansokumake!'**

Disqualifikation des Kämpfers. Bei Mannschaftswertung erhält der gegnerische Kämpfer 14 Punkte. Beim zweiten 'hansokumake' erfolgt eine Disqualifikation für das Turnier.

**'mobobe!'**

die Verwarnung wurde aufgrund von Eigengefährdung ausgesprochen

**'passivity!'**

die Verwarnung wurde aufgrund von Passivität in einem der drei Parts vergeben

**'technical penalty!'**

die Verwarnung hat ihre Ursache im ersichtbaren Fehlen einer Technik oder in der offensichtlichen Eigengefährdung (mobobe)

**'fusen-gachi!'**

wird vergeben , wenn der Gegner nicht zum Kampf erscheint.

**'kiken-gachi'**

wird vergeben, wenn der Gegner während des Kampfes ausfällt. Verbietaet der Arzt dem Kämpfer das Weiterkämpfen, fällt dieser automatisch für das ganze Turnier aus.

**'Sonomama'**

bei Passivität in Part 2 oder 3

**'Yosi'**

das Kommando Sonomama wird aufgehoben

**Deutsche Allkampf Union e.V.**

**Fritz Kinzel**

**Beauftragter der Deutschen Allkampf Union e.V.**

**2. Vorstand**