

Synopse Regelwerke Contact Ju-Jitsu System und Ju-Jitsu Allkampf

A. Gemeinsamkeiten Contact Ju-Jitsu System und Ju-Jitsu Allkampf

Vollkontakt zum Körper (Vollkontakt = erschütternde oder stoppende Wirkung)
Gewichtsklasseneinteilung ist unterschiedlich (Ju-Jitsu Allkampf: Jugend B (13 –15 Jahre): männl.: -45, -50, -55, -60, -65, +65kg; weibl.: -40, -45, -50, -55, -60, +60kg; Jugend A (16 –18 Jahre) männl.: -60, -65, -70, -75, -80, +80kg; weibl.: -50, -55, -60, -65, +65kg; Senioren (ab 19 Jahren): männl.: -60, -65, -70, -75, -80, -85, -90, +90kg; weibl.: -50, -55, -60, -65, -70, +70kg Contact Ju-Jitsu: Nur Senioren! So wie bei Ju-Jitsu Fighting: Damen: -55 kg; -62 kg; -70 kg; +70 kg; Herren: -62 kg; -69 kg; -77 kg; -85 kg; -94 kg; +94 kg
Erlaubt: Ellbogen und Knieschläge zum Körper, Genickbeugehebel
Verboten: u. a. Wurf auf Kopf, Fingerstich in die Augen; Wirbelsäulenhebel (außer Genickbeugehebel), Tiefschläge in Genitalien, Kopfstöße zum Kopf, Stuken, Ellbogen zum Kopf; Finger- und Zehenhebel, Knieschläge zum Kopf am Boden

B. Unterschiede Contact Ju-Jitsu System Ju-Jitsu Allkampf

Contact Ju-Jitsu System	Ju-Jitsu Allkampf
Kampfdauer: Vorrunde 2 min, Semi- und Finale 3 Min.	2 x 2 Min
Es wird in einem durch gekämpft	Es gibt eine Halbzeitpause
Vollkontakt im Stand zum Kopf	Leichtkontakt zum Kopf
Schläge auf Hinterkopf verboten	In der Bodenlage Hinterkopf mit Hand im Leichtkontakt erlaubt
Nur Gi	Auch NoGi
Roter und blauer Gürtel	Roter und weißer Gürtel
Kopfschutz Pflicht	Kopfschutz optional
Rote und blaue Handschuhe mind. 8 oz	Handschuhe mind. (geschätzt) ca. 7 oz, so wie Kwon Virtus oder Ju-Sports Freefight Handschuh Sparring
Knieschützer „Slip on Type“ so wie Ju-Sports Schienbein-Spannschutz Karate	Schienbein- und Spannschützer mit Polsterung mind. wie z. B. Kwon Muay Thai oder Ju-Sports Muay Thai Schienbein-Spannschutz
Gedrehte Hebel grundsätzlich zulässig, soweit nicht ausdrücklich verbotene Hebeltechnik	Gedrehte Hebel grundsätzlich unzulässig, außer in Bodenlage am Schultergelenk (Ude Garami)
Angetäuschte Schläge zum Kopf werden am Boden gewertet, wenn der Gegner fixiert ist und klarer Treffer (nicht auf Deckung, bzw. Verteidiger nicht in der Lage sich zu verteidigen) und Angreifer steht oder kniet	Auch am Boden zum Kopf Leichtkontakt erforderlich

KO nach 5 Sek Anzählen	KO nach 8 Sek. Anzählen
KO durch 3 angedeutete Treffer zum Kopf oder Rücken am Boden	Nach fünf Treffern am Boden geht's im Stand weiter
Sieg durch <ul style="list-style-type: none"> - Aufgabe - technische Überlegenheit - Disqualifikation - KO durch 3 aus angemessener Distanz und kraftvoll angedeutete Treffer zum Kopf am Boden, wenn Gegner dabei so fixiert wird, dass er sich nicht gegen die Schläge verteidigen kann - KO - Erster Treffer in der Verlängerung - Zweiter Niederschlag - Im Zweifel : Entscheidung durch KaRi nach GESAMTEINDRUCK 	Sieg grundsätzlich nach Punkten Sieg durch zuerst drei Treffer nur bei Gleichstand nach Verlängerung. (Silver bzw. Golden Point)
Suplex ausdrücklich verboten	Nicht ausdrücklich als verboten bezeichnet, aber absichtliche Würfe auf Kopf sind auch verboten
Scherenwurf verboten	Nicht ausdrücklich verboten
Gegner Mund und Nase zuhalten verboten	Gegner Mund und Nase zuhalten erlaubt
Beinstreckhebel verboten	Beinstreckhebel erlaubt
Gürtel um Gegner schlingen verboten	Gürtel um Gegner schlingen erlaubt
Angreifen mit Fuß, Knie oder Ellbogen aus dem Stand eines am Boden liegenden Gegners verboten	Nur Stampftritt zum Kopf verboten
Knieschläge zum Kopf im Stand erlaubt, aber Kopf des Gegners darf dabei nicht festgehalten werden	Knieschläge zum Kopf grundsätzlich verboten

2. überarbeitete Fassung 12.03.2019

Dominik Ingendaay
Referent Anwendungsformen DJJV