

JJVÖ

オーストリア柔術連盟

Jiu-Jitsu Verband Österreich
Jiu-Jitsu Federation Austria

Prüfungsprogramm



Technische Kommission des JJVÖ – Senat 2 Budo/Prüfungswesen

6. Ausgabe 2019 Version 16.09.2019

Der Einfachheit und leichteren Lesbarkeit halber verzichten wir dabei auf das sogenannte „Gendern“, die Ausführungen beziehen sich aber natürlich überall dort, wo dies anwendbar ist, auf beide Geschlechter.

Bei der Zusammenstellung von Texten und Abbildungen wurde mit größter Sorgfalt vorgegangen. Trotzdem können Fehler nicht vollständig ausgeschlossen werden.

Für Verbesserungsvorschläge und Hinweise auf Fehler ist Ihnen das Autorenteam sehr dankbar.

Wilhelm Erber sen.
Bernhard Kovacs



JJVÖ - PRÜFUNGSPROGRAMM

siehe auch beiliegende Erläuterungen!

5. KYU

4. KYU

3. KYU

2. KYU

1. KYU

1. KIHON Waza - Basistechniken, Grundlagenprogramm

Es soll auf eine ausgeglichene Anzahl wettkampfrelevanter und nicht im Wettkampf üblicher Techniken geachtet werden!

	5. KYU	4. KYU	3. KYU	2. KYU	1. KYU
1.1. UKEMI Waza, FALLSCHULE	X	X	X	X	X
1.2. KATAME Waza – Gruppe sämtlicher Fesselgriffe, Methoden des Festhaltens, Immobilisierens, Transportieren					
1.2.1. Finger-, Hand-, Ellbogen- und Schulterhebel (Arm)	2	3	4	6	8
1.2.2. Fuß- oder Beinhebel	1	2	3	4	5
1.2.3. Würgegriffe, Würgetechniken (Shime Waza)	1	2	3	4	5
1.2.4. Transportgriffe (Taiho Waza)	1	2	3	4	5
1.2.5. Festlegetechniken am Boden (Bauch-Seite-Rücken)	2	3	4	5	7
1.2.6. Scheren, Zangen (Hasami Waza)	-	-	1	2	3
1.3. ATEMI Waza - Schlag-, Block- und Druckpunkttechniken					
1.3.1. Armtechniken (+ passender Block) - Anzahl Armtechniken:	2	3	4	5	6
1.3.2. Beintechniken (+ passender Block) - Anzahl Beintechniken:	1	2	3	4	5
1.3.3. Bezeichnung von Angriffs-/Druckpunkten	-	3	5	7	10
1.4. NAGE Waza – Wurftechniken					
1.4.1. Koshi Waza - Hüftwürfe	1	2	3	4	5
1.4.2. Te Waza – Hand-, Armwürfe	1	2	3	4	5
1.4.3. Ashi Waza - Beinwürfe	1	2	3	4	5
1.4.4. Sutemi Waza - Selbstfaller (Mae Sutemi, Yoko Sutemi, Maki komi)	1	2	3	4	5
1.4.5. Kaeshi Waza - Gegenwürfe / Gegenaktionen	-	1	2	3	4
1.4.6. Wurfkombinationen (Renzoku- / Renraku Waza)	-	1	2	3	4
1.4.7. Würfe ohne Fassen des Keikogi (unter Umständen auch ohne Jacke)	-	1	2	3	4

2. FUSEGI Waza – Verteidigungen/Abwehren (ab 3. Kyu auch gegen kombinierte Angriffe)

Ab 3. Kyu Primärphasen + Sekundärphasen

	5. KYU	4. KYU	3. KYU	2. KYU	1. KYU
2.1. gegen KATAME Waza					
2.1.1. gegen Hand-/Armfassen und gegen Hebel („Gegentechniken“)	2	3	5	7	8
2.1.2. gegen Fassen der Kleidung (Revers, Kragen, Ärmel)	2	3	4	5	6
2.1.3. gegen Würgegriffe (Hand oder Gegenstand)	2	3	4	5	6
2.1.4. gegen Körperklammerungen	1	2	3	4	5
2.1.5. gegen Kopfklammerungen (Schwitzkasten)	1	2	3	3	4
2.1.6. gegen Haar-, Ohrzug	-	-	1	2	3
2.1.7. gegen Nelson	-	-	-	1	2
2.1.8. gegen Scheren	-	-	1	1	2
2.1.9. Abwehren aus und in der Bodenlage					
2.1.9.1. gegen stehenden Gegner	-	-	1	2	3
2.1.9.2. gegen knienden Gegner	-	-	1	2	3
2.1.9.3. gegen Festhalter/Festlegetechniken	1	2	3	4	5
2.2. gegen ATEMI Waza					
2.2.1. gegen Armtechniken	2	3	4	5	6
2.2.2. gegen Beintechniken	1	2	3	4	5
2.3. ABWEHR VON WAFFEN					
2.3.1. gegen verschiedene Arten von stumpfen Waffen (Stock, Knüppel, Flasche, Kette ...)	-	2	3	4	5
2.3.2. gegen verschiedene Arten von Stich- und Schneidwaffen	-	-	-	2	3
2.3.3. gegen Faustfeuerwaffen	-	-	-	-	1



JJVÖ - PRÜFUNGSPROGRAMM

siehe auch beiliegende Erläuterungen!

5. KYU

4. KYU

3. KYU

2. KYU

1. KYU

3. ANWENDUNGSPROGRAMM - Unter Wettkampf- bzw. Stressbedingungen hat der Prüfling hier zu zeigen, was und wie er das bisher Gelernte umsetzen kann.

3.1. NOTHILFEN

-

-

1

2

3

3.2. FREIE DEMONSTRATION, wahlweise eine der fünf Optionen:

entweder Abwehr freier Angriffe gegen mehrere Gegner (SV Block)

4

6

8

10

12

oder Fightingsimulation

oder Ne Waza

oder DUO-Programm

oder Kata (Jiu Jitsu spezifisch: Näheres siehe Erläuterungen)

4. THEORIE

X

X

X

X

X

Stand: 2018/05 Gültig per 01.01.2019



JJVÖ - PRÜFUNGSPROGRAMM

1. DAN

siehe auch beiliegende Erläuterungen!

1. KIHON Waza - Basistechniken, Grundlagenprogramm

Es soll auf eine ausgeglichene Anzahl wettkampfrelevanter und nicht im Wettkampf üblicher Techniken geachtet werden!

1.1. UKEMI Waza, FALLSCHULE	X
1.2. KATAME Waza – Gruppe sämtlicher Fesselgriffe, Methoden des Festhaltens, Immobilisierens, Transportieren	
1.2.1. Finger-, Hand-, Ellbogen- und Schulterhebel	12
1.2.2. Fuß- oder Beinhebel	6
1.2.3. Würgegriffe, Würgetechniken (Shime Waza)	7
1.2.4. Transportgriffe (Taiho Waza)	6
1.2.5. Festlegetechniken am Boden (Bauch-Seite-Rücken)	10
1.3. ATEMI Waza - Schlag-, Block- und Druckpunkttechniken	
1.3.1. Armtechniken (+ passender Block)	7
1.3.2. Beintechniken (+ passender Block)	6
1.3.3. Bezeichnung von Angriffs- / Druckpunkten (was und wie wird angegriffen, wie sind deren Folgewirkungen)	12
1.4. NAGE Waza – Wurftechniken (mindestens ein Wurf mit der „schwächeren Seite“)	
1.4.1. Koshi Waza - Hüftwürfe	4
1.4.2. Te Waza – Hand-, Armwürfe	4
1.4.3. Ashi Waza - Beinwürfe	4
1.4.4. Sutemi Waza - Selbstfaller (Mae Sutemi, Yoko Sutemi, Maki komi)	4
1.4.5. Kaeshi Waza - Gegenwürfe / Gegenaktionen	4
1.4.6. Wurfkombinationen (Renzoku / Renraku Waza)	4
1.4.7. Würfe ohne Fassen des Keikogi (unter Umständen auch ohne Jacke)	4

2. FUSEGI Waza – Verteidigungen/Abwehren

Die erlernten Grundtechniken werden nach freier Wahl und Kombination zur Abwehr vorgegebener Angriffe eingesetzt.

Verteidigungstechniken bestehen aus einer Primäraktion gegen einen vereinbarten Angriff (Gegentechnik), der jeweils zwei unterschiedliche Sekundäraktionen (weiterführende und abschließende Aktionen) folgen (das bedeutet einen Angriff zweimal gleich abwehren, aber unterschiedlich beenden). Zu beachten ist auf eine situations- und personenadäquate Reaktion (keine „überzogenen“ Aktionen).

2.1. gegen KATAME Waza (einfaches Greifen)

2.1.1. gegen Hand-/Armfassen und gegen Hebel 3 Primäraktionen, jeweils 2 unterschiedliche Sekundäraktionen (inklusive Abschluss)	6
2.1.2. gegen Fassen der Kleidung (Revers, Kragen, Ärmel) 3 Primäraktionen, jeweils 2 unterschiedliche Sekundäraktionen (inklusive Abschluss)	6
2.1.3. gegen Würgegriffe (Hand oder Gegenstand) 3 Primäraktionen, jeweils 2 unterschiedliche Sekundäraktionen (inklusive Abschluss)	6
2.1.4. gegen Körperklammerungen 2 Primäraktionen, jeweils 2 unterschiedliche Sekundäraktionen (inklusive Abschluss)	4
2.1.5. gegen Kopfklammerungen (Schwitzkasten) 2 Primäraktionen, jeweils 2 unterschiedliche Sekundäraktionen (inklusive Abschluss)	4
2.1. gegen KATAME Waza (kombinierte Angriffe)	
2.1.6. gegen Hand / Arm / Kleidung fassen und Schlag /Tritt oder ähnlicher Angriff 1 Primäraktion, jeweils 2 unterschiedliche Sekundäraktionen (inklusive Abschluss)	2
2.1.7. gegen Kopfklammern / Genickhebel und Schlag / Tritt oder ähnlicher Angriff 1 Primäraktion, jeweils 2 unterschiedliche Sekundäraktionen (inklusive Abschluss)	2
2.1.8. gegen Körperklammern und Ausheben 1 Primäraktion, jeweils 2 unterschiedliche Sekundäraktionen (inklusive Abschluss)	2



JJVÖ - PRÜFUNGSPROGRAMM

siehe auch beiliegende Erläuterungen!

1. DAN

2.1. gegen KATAME Waza (spezifische Angriffe)	
2.1.9. gegen Haar-, Ohrzug / Nelson / Scheren und ähnliche Angriffe	6
2.1. Abwehren aus und in der Bodenlage	
2.1.10.1. gegen stehenden Gegner (kein Knie des Angreifers ist am Boden)	4
2.1.10.2. gegen knienden Gegner / Festhalter / Festlegetechniken	6
2.2. gegen ATEMI Waza	
2.2.1. gegen Armtechniken 2 Primäraktionen, jeweils 2 unterschiedliche Sekundäraktionen (inklusive Abschluss)	4
2.2.2. gegen Beintechniken 2 Primäraktionen, jeweils 2 unterschiedliche Sekundäraktionen (inklusive Abschluss)	4
2.3. ABWEHR VON WAFFEN	
2.3.1. gegen verschiedene Arten von stumpfen Waffen (Stock, Knüppel, Flasche, Kette ...)	6
2.3.2. gegen verschiedene Arten von Stich-, Schneidewaffen und Faustfeuerwaffen	4
2.4. Spezielle Formen des Fusegi Waza	
2.4.1. Nothilfen + Transporttechniken (Taiho Waza) (Demonstration sinnvoller Techniken unter gefahrloser Annäherung gegen stehenden / sitzenden / liegenden Gegner)	4
3. ANWENDUNGSPROGRAMM - Unter Wettkampf- bzw. Stressbedingungen hat der Prüfling hier zu zeigen, was und wie er das bisher Gelernte umsetzen kann.	
3.2. FREIE DEMONSTRATION, wahlweise eine der fünf Optionen:	
3.2. Jiyu Waza: Abwehr freier unterschiedliche Angriffe von mehreren Gegnern. Verteidiger und Gegner können bei dieser auf Spontanität ausgerichteten Form ihre Angriffs- beziehungsweise Verteidigungstechniken aus dem Lehrprogramm frei wählen, jedoch müssen sie zur Vermeidung von Verletzungen kontrolliert ausgeführt werden.	14
oder Fightingsimulation entsprechend den Kampfregeln (Schützer, Zeit, Kampfrichter)	1 x 3 min
oder DUO oder DUO-Show - Programm entsprechend den Kampfregeln (mit mindestens 1 Kampfrichter) Duo-Show Präsentation ohne Musik	Komplett
oder Ne Waza entsprechend den Kampfregeln (mit mindestens 1 Kampfrichter)	1 x 6 min
oder Kata (Jiu Jitsu spezifisch: Näheres siehe Erläuterungen)	
Stand: 2019/09 Gültig per 01.01.2019	

Anmerkung:

Dieses Programm ist ebenfalls beim Junior Black Belt zu prüfen.

Allgemeine Bewertungen 1. Dan

Kihon Waza

Ukemi Waza (Mindestanforderung)

Rolle vorwärts / rückwärts; Fall vorwärts / seitwärts / rückwärts; Rollen übers Hindernis

Katame Waza und Ukemi Waza - allgemeine Bewertung

- ✓ Kontrolle in den Einzeltechniken, beim Griff
- ✓ Gängige Techniken können benannt werden (japanisch/deutsch/englisch)
- ✓ Mehr als die Mindestanforderung der Falltechniken gezeigt
- ✓ Alle Gelenke von Arm/Bein gehobelt
- ✓ Unterschiedliche Methoden des Würgens
- ✓ Weiterleitungen und Kombinationen, Ebenenwechsel

Atemi Waza - allgemeine Bewertung

- ✓ Kime, kraftvolle Ausführung, Kraft im Ziel
- ✓ Variation in Situation (WK/SV/Traditionell)
- ✓ Variation von Hand/Fußhaltung, Ausführung links/rechts
- ✓ Gängige Techniken können benannt werden (japanisch/deutsch/englisch)
- ✓ Schlagpolster verwendet
- ✓ Effektive Blöcke, Ausweichbewegungen

Nage Waza - allgemeine Bewertung

- ✓ Variation in Bewegungsrichtung
- ✓ Variation in Wurfrichtung
- ✓ Variation in Griff
- ✓ Variation in Situation (WK/SV/Traditionell)
- ✓ Gängige Techniken können benannt werden (japanisch/deutsch/englisch)

Fusegi Waza

Abwehr gegen Katame Waza - allgemeine Bewertung

- ✓ Angriffsgerechtes Verhalten
- ✓ Bewegen auf der Matte (Tai Sabaki, Schutz/Kampfstellung,...)
- ✓ Variation in Verteidigungsprinzip/Weiterleitung/Abschluss
- ✓ Variation in Situation (WK/SV/Traditionell)

Abwehr gegen Atemi Waza - allgemeine Bewertung

- ✓ Beachtung von Kraft und Gegenkraft
- ✓ Ausweichen und Blocken in unterschiedliche Richtungen
- ✓ Variation in Situation (WK/SV/Traditionell)
- ✓ Taktisches Distanzverhalten und Timing (Maai)

Abwehr gegen Waffen, spezielle Fueseji- allgemeine Bewertung

- ✓ Waffenbehandlung
- ✓ Situationen geschaffen, die eine Verteidigung rechtfertigen
- ✓ Versuch der Deeskalation mit Worten
- ✓ Sinnvolle Nothilfen oder Abtransporte

Anwendungsprogramm

Anwendungsprogramm - allgemeine Bewertung

- ✓ Technische Vielfalt, korrekte Ausführung unter Stress
- ✓ Kontrolle
- ✓ Beinarbeit
- ✓ Spannung/Entspannung
- ✓ Stresskompetenz, Kondition
- ✓ Timing, Übersicht
- ✓ Taktisches Distanzverhalten
- ✓ Eigenschutz, Schutz/Kampfstellung

Grundvoraussetzungen für das gesamte Programm

- ✓ Etikette, Kommunikation, Präsentation
- ✓ Verhalten des Uke



JJVÖ - PRÜFUNGSPROGRAMM

siehe auch beiliegende Erläuterungen!

2. DAN

1. KIHON Waza - Basistechniken, Grundlagenprogramm

Schwerpunkt des 2. bis 4. Dan sind Fusegi Waza und Jiyu Waza in steigender Komplexität

1.1. UKEMI Waza, FALLSCHULE (ist Voraussetzung - wird nicht mehr geprüft)

1.2. KATAME Waza – Gruppe sämtlicher Fesselgriffe, Methoden des Festhaltens, Immobilisierens, Transportieren

1.2.1. Finger-, Hand-, Ellbogen- und Schulterhebel. Demonstration von 5 Hebelprinzipien mit je zwei Beispielen	10
1.2.2. Fuß- oder Beinhebel, Demonstration von 3 Hebelprinzipien mit je zwei Beispielen	6
1.2.3. Würgegriffe, Würgetechniken (Shime Waza), Genickhebel, 3 Methoden des Würgens (z. B.: mit Gi, Gürtel, Arm, Bein)	3
1.2.4. Transportgriffe (Taiho Waza): u. U. auch zu zweit, bzw. als Rettungsaspekt. Nicht als Hebelkette, sondern wirklich transportieren	3
1.2.5. Festlegetechniken am Boden (Bauch-Seite-Rücken)	4

1.3. ATEMI Waza - Schlag-, Block- und Druckpunkttechniken

Demonstration und Erläuterung der Technik und deren Abwehrmöglichkeiten /-prinzipien (Blocks, Konteraktionen, gerade und kurvige Angriffe, Schlagkombinationen, ...), mindestens 50% auf Schlagpolster.

1.3.1. Armtechniken (+ passender Block)	5
1.3.2. Beintechniken (+ passender Block)	5
1.3.3. Bezeichnung von Angriffs- / Druckpunkten (was und wie wird angegriffen, wie sind deren Folgewirkungen)	10

1.4. NAGE Waza – Wurftechniken

Jeder Wurf verpflichtend aus der Bewegung (verschiedene Bewegungsformen). Für 1.4.1. bis 1.4.3. gilt: nur mit der schlechteren Seite zu zeigen (meistens links)

1.4.1. Koshi Waza - Hüftwürfe	3
1.4.2. Te Waza - Hand-, Armwürfe	3
1.4.3. Ashi Waza - Beinwürfe	3
1.4.4. Sutemi Waza - Selbstfaller (Mae Sutemi, Yoko Sutemi, Maki komi)	3
1.4.5. Kaeshi Waza - Gegenwürfe / Gegenaktionen. 2 unterschiedliche Angriffe, je 2 unterschiedliche weiterführende Techniken	4
1.4.6. Wurfkombinationen (Renzoku / Renraku Waza) - 3 Primäransätze, je 2 unterschiedliche weiterführende Würfe/Aktionen	6
1.4.7. Würfe ohne Fassen des Keikogi (verpflichtend ohne Jacke, mit T-Shirt)	4

2. FUSEGI Waza – Verteidigungen/Abwehren

Die erlernten Grundtechniken werden nach freier Wahl und Kombination zur Abwehr vorgegebener Angriffe eingesetzt.

Verteidigungstechniken bestehen aus einer Primäraktion gegen einen vereinbarten Angriff (Gegentechnik), der jeweils zwei unterschiedliche Sekundäraktionen (weiterführende und abschließende Aktionen) folgen (das bedeutet einen Angriff zweimal gleich abwehren, aber unterschiedlich beenden). Zu beachten ist auf eine situations- und personenadäquate Reaktion (keine „überzogenen“ Aktionen). Der 2. Dan sollte mehr Effektivität, Kraft und Geschwindigkeit in die Techniken setzen, Atemi als sinnvolle Ergänzung von Wurf- und Hebeltechniken ist unverzichtbar bei Fusegi Waza.

2.1. gegen KATAME Waza (einfaches Greifen)

2.1.1. gegen Hand-/Armfassen 4 Primäraktionen, jeweils 2 unterschiedliche Sekundäraktionen (inklusive Abschluss)	8
2.1.2. gegen Hebelansätze an Handgelenk / Ellbogen / Schulter 2 Primäraktionen, jeweils 2 unterschiedliche Sekundäraktionen (inklusive Abschluss)	4
2.1.3. gegen Fassen der Kleidung (Revers, Kragen, Ärmel) 3 Primäraktionen, jeweils 2 unterschiedliche Sekundäraktionen (inklusive Abschluss)	6
2.1.4. gegen Würgegriffe (Hand oder Gegenstand) 3 Primäraktionen, jeweils 2 unterschiedliche Sekundäraktionen (inklusive Abschluss)	6
2.1.5. gegen Körperklammerungen 3 Primäraktionen, jeweils 2 unterschiedliche Sekundäraktionen (inklusive Abschluss)	6
2.1.6. gegen Kopfklammerungen (Schwitzkasten) 3 Primäraktionen, jeweils 2 unterschiedliche Sekundäraktionen (inklusive Abschluss)	6



JJVÖ - PRÜFUNGSPROGRAMM

siehe auch beiliegende Erläuterungen!

2. DAN

2.1. gegen KATAME Waza (kombinierte Angriffe)	
2.1.7. gegen Hand / Arm / Kleidung fassen und Schlag / Tritt oder ähnlicher Angriff 2 Primäraktionen, jeweils 2 unterschiedliche Sekundäraktionen (inklusive Abschluss)	4
2.1.8. gegen Kopfklammern / Genickhebel und Schlag / Tritt oder ähnlicher Angriff 2 Primäraktionen, jeweils 2 unterschiedliche Sekundäraktionen (inklusive Abschluss)	4
2.1.9. gegen Körperklammern und Ausheben 1 Primäraktion, jeweils 2 unterschiedliche Sekundäraktionen (inklusive Abschluss)	2
2.1. gegen KATAME Waza (spezifische Angriffe)	
2.1.10. gegen Haar-, Ohrzug / Nelson / Scheren und ähnliche Angriffe	6
2.1. Abwehren aus und in der Bodenlage	
2.1.11.1. gegen stehenden Gegner (kein Knie des Angreifers ist am Boden)	4
2.1.11.2. gegen knienden Gegner / Festhalter / Festlegetechniken	6
2.2. gegen ATEMI Waza	
2.2.1. gegen Armtechniken 3 Primäraktionen, jeweils 2 unterschiedliche Sekundäraktionen (inklusive Abschluss)	6
2.2.2. gegen Beintechniken 3 Primäraktionen, jeweils 2 unterschiedliche Sekundäraktionen (inklusive Abschluss)	6
2.3. ABWEHR VON WAFFEN	
2.3.1. gegen verschiedene Arten von stumpfen Waffen (Stock, Knüppel, Flasche, Kette ...) 3 Primäraktionen, jeweils 2 unterschiedliche Sekundäraktionen (inklusive Abschluss)	6
2.3.2. gegen verschiedene Arten von Stich-, Schneidewaffen und Faustfeuerwaffen 3 Primäraktionen, jeweils 2 unterschiedliche Sekundäraktionen (inklusive Abschluss)	6
2.4. Spezielle Formen des Fusegi Waza	
2.4.1. Nothilfen + Transporttechniken (Taiho Waza) (Demonstration sinnvoller Techniken unter gefahrloser Annäherung gegen stehenden / sitzenden / liegenden Gegner)	5
3. ANWENDUNGSPROGRAMM - Unter Wettkampf- bzw. Stressbedingungen hat der Prüfling hier zu zeigen, was und wie er das bisher Gelernte umsetzen kann.	
3.1. Jiyu Waza: Abwehr nicht vorgegebener unterschiedlicher Angriffe von einem Gegner. Prüfungspartner kann frei angreifen. Wie bei den Fusegi Waza hat der Verteidiger Primär- und Sekundäraktion (weiterführende und abschließende Aktion) sauber vorzuzeigen. Die Techniken sind zur Vermeidung von Verletzungen kontrolliert auszuführen.	6
3.2. FREIE DEMONSTRATION, wahlweise eine der fünf Optionen:	
3.2. Jiyu Waza: Abwehr freier unterschiedliche Angriffe von mehreren Gegnern. Verteidiger und Gegner können bei dieser auf Spontanität ausgerichteten Form ihre Angriffs- beziehungsweise Verteidigungstechniken aus dem Lehrprogramm frei wählen, jedoch müssen sie zur Vermeidung von Verletzungen kontrolliert ausgeführt werden.	16
oder Fightingsimulation entsprechend den Kampfregeln (Schützer, Zeit, Kampfrichter)	1 x 3 min
oder DUO oder DUO-Show - Programm entsprechend den Kampfregeln (mit mindestens 1 Kampfrichter) Duo-Show Präsentation ohne Musik	Komplett
oder Ne Waza entsprechend den Kampfregeln (mit mindestens 1 Kampfrichter)	1 x 6 min
oder Kata (Jiu Jitsu spezifisch: Näheres siehe Erläuterungen)	

Allgemeine Bewertungen 2. Dan

Kihon Waza

Katame Waza - allgemeine Bewertung

- ✓ Kontrolle in den Einzeltechniken, beim Griff
- ✓ Gängige Techniken können benannt werden (japanisch/deutsch/englisch)
- ✓ Alle Gelenke von Arm/Bein gehobelt
- ✓ Unterschiedliche Methoden des Würgens
- ✓ Weiterleitungen und Kombinationen, Ebenenwechsel

Atemi Waza - allgemeine Bewertung

- ✓ Kime, kraftvolle Ausführung, Kraft im Ziel
- ✓ Variation in Situation (WK/SV/Traditionell)
- ✓ Variation von Hand/Fußhaltung, Ausführung links/rechts
- ✓ Schlagpolster verwendet
- ✓ Gängige Techniken können benannt werden (japanisch/deutsch/englisch)
- ✓ Effektive Blöcke, Ausweichbewegungen

Nage Waza - allgemeine Bewertung

- ✓ Alle Würfe in Bewegung
- ✓ Gängige Techniken können benannt werden (japanisch/deutsch/englisch)
- ✓ Variation in Bewegungsrichtung und Wurfrichtung
- ✓ Variation in Griff
- ✓ Variation in Situation (WK/SV/Traditionell)

Fusegi Waza

Abwehr gegen Katame Waza - allgemeine Bewertung

- ✓ Angriffsgerechtes Verhalten
- ✓ Bewegen auf der Matte (Tai Sabaki, Schutz/Kampfstellung,...)
- ✓ Variation in Verteidigungsprinzip/Weiterleitung/Abschluss
- ✓ Variation in Situation (WK/SV/Traditionell)

Abwehr gegen Atemi Waza - allgemeine Bewertung

- ✓ Beachtung von Kraft und Gegenkraft
- ✓ Ausweichen und Blocken in unterschiedliche Richtungen
- ✓ Variation in Situation (WK/SV/Traditionell)
- ✓ Taktisches Distanzverhalten und Timing (Maai)

Abwehr gegen Waffen, spezielle Fusegi - allgemeine Bewertung

- ✓ Waffenbehandlung
- ✓ Situationen geschaffen, die eine Verteidigung rechtfertigen
- ✓ Versuch der Deeskalation mit Worten
- ✓ Sinnvolle Nothilfen oder Abtransporte

Anwendungsprogramm

Anwendungsprogramm - allgemeine Bewertung

- ✓ Technische Vielfalt, korrekte Ausführung unter Stress
- ✓ Kontrolle
- ✓ Beinarbeit
- ✓ Spannung/Entspannung
- ✓ Stresskompetenz, Kondition
- ✓ Timing, Übersicht
- ✓ Taktisches Distanzverhalten
- ✓ Eigenschutz, Schutz/Kampfstellung

Grundvoraussetzungen für das gesamte Programm

- ✓ Etikette, Kommunikation, Präsentation
- ✓ Verhalten des Uke



JJVÖ - PRÜFUNGSPROGRAMM

siehe auch beiliegende Erläuterungen!

3. DAN

1. KIHON Waza - Basistechniken, Grundlagenprogramm

Schwerpunkt des 2. bis 4. Dan sind Fusegi Waza und Jiyu Waza in steigender Komplexität

1.1. UKEMI Waza, FALLSCHULE (ist Voraussetzung - wird nicht mehr geprüft)

1.2. KATAME Waza – Gruppe sämtlicher Fesselgriffe, Immobilisierens, Transportierens

1.2.1. Freie Demonstration von Hebelprinzipien (Finger, Hand, Ellbogen, Schulter, Fuß, Bein), sowie Würgegriffen und / oder Transportgriffen an einem Uke in Form einer Technikkette, ohne die Kontrolle über den Uke zu verlieren

16

1.3. ATEMI Waza - Schlag-, Block- und Druckpunkttechniken

Demonstration und Erläuterung der Technik und deren Abwehrmöglichkeiten /-prinzipien (Blocks, Konteraktionen, gerade und kurvige Angriffe, Schlagkombinationen, ...), mindestens 50% auf Schlagpolster.

1.3.1. Freie Demonstration von Arm- und Beintechniken, nur Angriffe

6

1.3.2. Freie Demonstration von Block- und Verteidigungstechniken

4

1.3.3. Bezeichnung von Angriffs- / Druckpunkten (was und wie wird angegriffen, wie sind deren Folgewirkungen)

6

1.4. NAGE Waza – Wurftechniken

Konzentration auf Wurfkombinationen und Gegenwürfe. Zuerst demonstriert Tori einen effektiv durchgezogenen Wurf, dann bei Gegenwurf setzt Uke den Wurf an und Tori reagiert zweimal unterschiedlich. Bei Wurfkombination setzt Tori den Wurf nochmals an, Uke reagiert, Tori wechselt zweimal unterschiedlich in eine andere Aktion.

1.4.1. Kaeshi Waza - Gegenwürfe / Gegenaktionen. 3 unterschiedliche Angriffe, je 2 unterschiedliche weiterführende Techniken

6

1.4.2. Wurfkombinationen (Renzoku / Renraku Waza) - 4 Primäransätze, je 2 unterschiedliche weiterführende Würfe/Aktionen

8

1.4.3. Würfe ohne Fassen des Keikogi (verpflichtend ohne Jacke, mit T-Shirt)

6

2. FUSEGI Waza – Verteidigungen/Abwehren

Der 3. und 4. Dan kann seine technische Vielfalt in der direkten Aktion / Konfrontation zeigen. Effektivität, Kraft und Geschwindigkeit, Atemi als sinnvolle Ergänzung sind Bewertungskriterien.

2.1. gegen KATAME Waza (einfaches Greifen)

2.1.1. gegen Hand-/Armfassen

4 Primäraktionen, jeweils 2 unterschiedliche Sekundäraktionen (inklusive Abschluss)

8

2.1.2. gegen Hebelansätze an Handgelenk / Ellbogen / Schulter

3 Primäraktionen, jeweils 2 unterschiedliche Sekundäraktionen (inklusive Abschluss)

6

2.1.3. gegen Fassen der Kleidung (Revers, Kragen, Ärmel)

3 Primäraktionen, jeweils 2 unterschiedliche Sekundäraktionen (inklusive Abschluss)

6

2.1.4. gegen Würgegriffe (Hand oder Gegenstand)

3 Primäraktionen, jeweils 2 unterschiedliche Sekundäraktionen (inklusive Abschluss)

6

2.1.5. gegen Körperklammerungen

3 Primäraktionen, jeweils 2 unterschiedliche Sekundäraktionen (inklusive Abschluss)

6

2.1.6. gegen Kopfklammerungen (Schwitzkasten)

3 Primäraktionen, jeweils 2 unterschiedliche Sekundäraktionen (inklusive Abschluss)

6

2.1. gegen KATAME Waza (kombinierte Angriffe)

2.1.7. gegen Fassen (Haare, Ohr, Hals, Arme, Kleidung) und Schlag, Tritt oder ähnliche Angriffe

4 Primäraktionen, jeweils 2 unterschiedliche Sekundäraktionen (inklusive Abschluss)

8

2.1.8. gegen Kopfklammern / Genickhebel und Schlag /Tritt oder ähnlicher Angriff

2 Primäraktionen, jeweils 2 unterschiedliche Sekundäraktionen (inklusive Abschluss)

4

2.1.9. gegen Körperklammern und Ausheben oder ähnliches

2 Primäraktionen, jeweils 2 unterschiedliche Sekundäraktionen (inklusive Abschluss)

4

2.1. gegen KATAME Waza (spezifische Angriffe)

2.1.10. gegen Haar-, Ohrzug / Nelson / Scheren und ähnliche Angriffe

8



JJVÖ - PRÜFUNGSPROGRAMM

siehe auch beiliegende Erläuterungen!

3. DAN

2.1. Abwehren aus und in der Bodenlage	
2.1.11.1. gegen stehenden Gegner 2 Primäraktionen, jeweils 2 unterschiedliche Sekundäraktionen (inklusive Abschluss)	4
2.1.11.2. gegen knienden Gegner / Festhalter / Festlegetechniken	8
2.2. gegen ATEMI Waza	
2.2.1. gegen Armtechniken 3 Primäraktionen, jeweils 2 unterschiedliche Sekundäraktionen (inklusive Abschluss)	6
2.2.2. gegen Beintechniken 3 Primäraktionen, jeweils 2 unterschiedliche Sekundäraktionen (inklusive Abschluss)	6
2.3. ABWEHR VON WAFFEN	
2.3.1. gegen verschiedene Arten von stumpfen Waffen (Stock, Knüppel, Flasche, Kette ...) 4 Primäraktionen, jeweils 2 unterschiedliche Sekundäraktionen (inklusive Abschluss)	8
2.3.2. gegen verschiedene Arten von Stich-, Schneidewaffen und Faustfeuerwaffen 4 Primäraktionen, jeweils 2 unterschiedliche Sekundäraktionen (inklusive Abschluss). Eine Faustfeuerabwehr verpflichtend.	8
2.4. Spezielle Formen des Fusegi Waza	
2.4.1. Nothilfen + Transporttechniken (Taiho Waza) (Demonstration sinnvoller Techniken unter gefahrloser Annäherung gegen stehenden / sitzenden / liegenden Gegner)	5
3. ANWENDUNGSPROGRAMM - Unter Wettkampf- bzw. Stressbedingungen hat der Prüfling hier zu zeigen, was und wie er das bisher Gelernte umsetzen kann.	
3.1. Jiyu Waza: Abwehr nicht vorgegebener unterschiedlicher Angriffe von einem Gegner. Prüfungspartner kann frei angreifen. Wie bei den Fusegi Waza hat der Verteidiger Primär- und Sekundäraktion (weiterführende und abschließende Aktion) sauber vorzuzeigen. Die Techniken sind zur Vermeidung von Verletzungen kontrolliert auszuführen.	10
3.2. FREIE DEMONSTRATION, wahlweise eine der fünf Optionen:	
3.2. Jiyu Waza: Abwehr freier unterschiedliche Angriffe von mehreren Gegnern. Verteidiger und Gegner können bei dieser auf Spontanität ausgerichteten Form ihre Angriffs- beziehungsweise Verteidigungstechniken aus dem Lehrprogramm frei wählen, jedoch müssen sie zur Vermeidung von Verletzungen kontrolliert ausgeführt werden.	18
oder Fightingsimulation entsprechend den Kampfregeln (Schützer, Zeit, Kampfrichter)	1 x 3 min
oder DUO oder DUO-Show - Programm entsprechend den Kampfregeln (mit mindestens 1 Kampfrichter) Duo-Show Präsentation ohne Musik	Komplett
oder Ne Waza entsprechend den Kampfregeln (mit mindestens 1 Kampfrichter)	1 x 6 min
oder Kata (Jiu Jitsu spezifisch: Näheres siehe Erläuterungen)	

Stand: 2019/09 Gültig per 01.01.2019

Zusatzqualifikation (Diese muss bei der Anmeldung bereits erfüllt sein):
 JJVÖ Übungsleiter Jiu Jitsu

Anhang: Allgemeine Bewertungen 3. Dan

Kihon Waza

Katame Waza und Atemi Waza - allgemeine Bewertung

- ✓ Kime, Kiai, Effektivität, Geschwindigkeit
- ✓ Klare Präsentation der freien Techniken
- ✓ Kontrolle in der Technikkette, Ebenenwechsel
- ✓ Vielfalt der Techniken, Schlagpolster verwendet
- ✓ Bewegung über die Matte
- ✓ Techniken links/rechts gezeigt

Nage Waza - allgemeine Bewertung

- ✓ Variation in Richtung (Bewegung und Wurf)
- ✓ Adäquate Reaktion, logische Kombinationen
- ✓ Variation in Situation (WK/SV/Traditionell)
- ✓ Effektivität, Dynamik

Fusegi Waza

Abwehr gegen Katame Waza - allgemeine Bewertung

- ✓ Angriffsgerechtes Verhalten
- ✓ Bewegungen auf der Matte (Tai Sabaki, Schutz/Kampfstellung,...)
- ✓ Variation in Verteidigungsprinzip/Weiterleitung/Abschluss
- ✓ Effektivität, Kraft, Geschwindigkeit, Spannung/Entspannung
- ✓ Sinnvolle Kombination von Atemi- und Kaeshi Waza
- ✓ Taktisches Distanzverhalten (Maai)

Abwehr gegen Atemi Waza - allgemeine Bewertung

- ✓ Beachtung von Kraft und Gegenkraft
- ✓ Ausweichen und Blocken in unterschiedliche Richtungen
- ✓ Variation in Situation (WK/SV/Traditionell)
- ✓ Effektivität, Kraft
- ✓ Rhythmus (schnelle erste Reaktion)
- ✓ Taktisches Distanzverhalten (Maai)

Abwehr gegen Waffen, spezielle Fusegi - allgemeine Bewertung

- ✓ Waffenbehandlung
- ✓ Situationen kreieren, die eine Verteidigung rechtfertigen
- ✓ Versuch der Deeskalation mit Worten
- ✓ Sinnvolle Nothilfen oder Abtransporte
- ✓ Selbstschutz

Anwendungsprogramm

Anwendungsprogramm - allgemeine Bewertung

- ✓ Technische Vielfalt, korrekte Ausführung unter Stress
- ✓ Primär/Sekundär/Tertiäraktionen
- ✓ Kontrolle
- ✓ Spannung/Entspannung
- ✓ Stresskompetenz, Kondition
- ✓ Timing, Übersicht, Beinarbeit
- ✓ Eigenschutz, Schutz/Kampfstellung

Grundvoraussetzungen für das gesamte Programm

- ✓ Etikette, Kommunikation, Präsentation
- ✓ Verhalten des Uke



JJVÖ - PRÜFUNGSPROGRAMM

siehe auch beiliegende Erläuterungen!

4. DAN

1. KIHON Waza - Basistechniken, Grundlagenprogramm

Schwerpunkt des 2. bis 4. Dan sind Fusegi Waza und Jiyu Waza in steigender Komplexität

1.1. UKEMI Waza, FALLSCHULE (ist Voraussetzung - wird nicht mehr geprüft)

1.2. KATAME Waza – Gruppe sämtlicher Fesselgriffe, Immobilisierens, Transportieren

1.2.1. Freie Demonstration von Hebelprinzipien (Finger, Hand, Ellbogen, Schulter, Fuß, Bein), sowie Würgegriffen und / oder Transportgriffen in rascher Folge an mehreren Gegnern hintereinander

16

1.3. ATEMI Waza - Schlag-, Block- und Druckpunkttechniken

Demonstration und Erläuterung der Technik und deren Abwehrmöglichkeiten /-prinzipien (Blocks, Konteraktionen, gerade und kurvige Angriffe, Schlagkombinationen, ...), mindestens 50% auf Schlagpolster.

1.3.1. Freie Demonstration von Arm- und Beintechniken, nur Angriffe, in rascher Folge an mehreren Gegnern hintereinander

10

1.3.2. Freie Demonstration von Block und Verteidigungstechniken auf Angriffe durch mehrere Gegner in rascher Folge hintereinander

8

1.3.3. Bezeichnung von Angriffs- / Druckpunkten (was und wie wird angegriffen, wie sind deren Folgewirkungen)

8

1.4. NAGE Waza – Wurftechniken

Konzentration auf Wurfkombinationen und Gegenwürfe. Zuerst demonstriert Tori einen effektiv durchgezogenen Wurf, dann bei Gegenwurf setzt Uke den Wurf an und Tori reagiert zweimal unterschiedlich. Bei Wurfkombination setzt Tori den Wurf nochmals an, Uke reagiert, Tori wechselt zweimal unterschiedlich in eine andere Aktion.

1.4.1. Kaeshi Waza - Gegenwürfe / Gegenaktionen. 4 unterschiedliche Angriffe, je 2 unterschiedliche weiterführende Techniken

8

1.4.2. Wurfkombinationen (Renzoku / Renraku Waza) - 4 Primäransätze, je 2 unterschiedliche weiterführende Würfe/Aktionen

8

1.4.3. Würfe ohne Fassen des Keikogi (verpflichtend ohne Jacke, mit T-Shirt)

6

2. FUSEGI Waza – Verteidigungen/Abwehren

Der 3. und 4. Dan kann seine technische Vielfalt in der direkten Aktion / Konfrontation zeigen. Effektivität, Kraft und Geschwindigkeit, Atemi als sinnvolle Ergänzung sind Bewertungskriterien.

2.1. gegen KATAME Waza (einfaches Greifen)

2.1.1. gegen Hand-/Armfassen

5 Primäraktionen, jeweils 2 unterschiedliche Sekundäraktionen (inklusive Abschluss)

10

2.1.2. gegen Hebelansätze an Handgelenk / Ellbogen / Schulter

3 Primäraktionen, jeweils 2 unterschiedliche Sekundäraktionen (inklusive Abschluss)

6

2.1.3. gegen Fassen der Kleidung (Revers, Kragen, Ärmel)

4 Primäraktionen, jeweils 2 unterschiedliche Sekundäraktionen (inklusive Abschluss)

8

2.1.4. gegen Würgegriffe (Hand oder Gegenstand)

3 Primäraktionen, jeweils 2 unterschiedliche Sekundäraktionen (inklusive Abschluss)

6

2.1.5. gegen Körperklammerungen

3 Primäraktionen, jeweils 2 unterschiedliche Sekundäraktionen (inklusive Abschluss)

6

2.1.6. gegen Kopfklammerungen (Schwitzkasten)

3 Primäraktionen, jeweils 2 unterschiedliche Sekundäraktionen (inklusive Abschluss)

6

2.1. gegen KATAME Waza (kombinierte Angriffe)

2.1.7. gegen Fassen (Haare, Ohr, Hals, Arme, Kleidung) und Schlag, Tritt oder ähnliche Angriffe

6 Primäraktionen, jeweils 2 unterschiedliche Sekundäraktionen (inklusive Abschluss)

12

2.1.8. gegen Kopfkammern / Genickhebel und Schlag/Tritt oder ähnlicher Angriff

4 Primäraktionen, jeweils 2 unterschiedliche Sekundäraktionen (inklusive Abschluss)

8

2.1.9. gegen Körperklammern und Ausheben oder take down oder ähnliches

3 Primäraktionen, jeweils 2 unterschiedliche Sekundäraktionen (inklusive Abschluss)

6



JJVÖ - PRÜFUNGSPROGRAMM

siehe auch beiliegende Erläuterungen!

4. DAN

2.1. gegen KATAME Waza (spezifische Angriffe)	
2.1.10. gegen Haar-, Ohrzug / Nelson / Scheren und ähnliche Angriffe	10
2.1. Abwehren aus und in der Bodenlage	
2.1.11.1. gegen stehenden Gegner 3 Primäraktionen, jeweils 2 unterschiedliche Sekundäraktionen (inklusive Abschluss)	6
2.1.11.2. gegen knienden Gegner / Festhalter / Festlegetechniken	10
2.2. gegen ATEMI Waza	
2.2.1. gegen Armtechniken 3 Primäraktionen, jeweils 2 unterschiedliche Sekundäraktionen (inklusive Abschluss)	6
2.2.2. gegen Beintechniken 3 Primäraktionen, jeweils 2 unterschiedliche Sekundäraktionen (inklusive Abschluss)	6
2.3. ABWEHR VON WAFFEN	
2.3.1. gegen verschiedene Arten von stumpfen Waffen (Stock, Knüppel, Flasche, Kette ...) 4 Primäraktionen, jeweils 2 unterschiedliche Sekundäraktionen (inklusive Abschluss)	8
2.3.2. gegen verschiedene Arten von Stich-, Schneidewaffen und Faustfeuerwaffen 6 Primäraktionen, jeweils 2 unterschiedliche Sekundäraktionen (inklusive Abschluss). Eine Faustfeuerabwehr ist verpflichtend.	12
2.4. Spezielle Formen des Fusegi Waza	
2.4.1. Nothilfen + Transporttechniken (Taiho Waza) (Demonstration sinnvoller Techniken unter gefahrloser Annäherung gegen stehenden / sitzenden / liegenden Gegner)	6
3. ANWENDUNGSPROGRAMM - Unter Wettkampf- bzw. Stressbedingungen hat der Prüfling hier zu zeigen, was und wie er das bisher Gelernte umsetzen kann.	
3.1. Jiyu Waza: Abwehr nicht vorgegebener unterschiedlicher Angriffe von einem Gegner. Prüfungspartner kann frei angreifen. Wie bei den Fusegi Waza hat der Verteidiger Primär- und Sekundäraktion (weiterführende und abschließende Aktion) sauber vorzuzeigen. Die Techniken sind zur Vermeidung von Verletzungen kontrolliert auszuführen.	10
3.2. FREIE DEMONSTRATION, wahlweise eine der fünf Optionen:	
3.2. Jiyu Waza: Abwehr freier unterschiedliche Angriffe von mehreren Gegnern. Verteidiger und Gegner können bei dieser auf Spontanität ausgerichteten Form ihre Angriffs- beziehungsweise Verteidigungstechniken aus dem Lehrprogramm frei wählen, jedoch müssen sie zur Vermeidung von Verletzungen kontrolliert ausgeführt werden.	20
oder Fightingsimulation entsprechend den Kampfregeln (Schützer, Zeit, Kampfrichter)	1 x 3 min
oder DUO oder DUO-Show - Programm entsprechend den Kampfregeln (mit mindestens 1 Kampfrichter) Duo-Show Präsentation ohne Musik	Komplett
oder Ne Waza entsprechend den Kampfregeln (mit mindestens 1 Kampfrichter)	1 x 6 min
oder Kata (Jiu Jitsu spezifisch: Näheres siehe Erläuterungen)	
Stand: 2019/09 Gültig per 01.01.2019	

Zusatzqualifikation (Diese muss bei der Anmeldung bereits erfüllt sein):
 JJVÖ Übungsleiter Jiu Jitsu

Anhang: Allgemeine Bewertungen 4. Dan

Kihon Waza

Katame Waza und Atemi Waza - allgemeine Bewertung

- ✓ Kime, Kiai, Effektivität, Geschwindigkeit
- ✓ Klare Präsentation der freien Techniken
- ✓ Kontrolle in der Technikkette, Ebenenwechsel
- ✓ Vielfalt der Techniken
- ✓ Bewegung über die Matte
- ✓ Techniken links/rechts gezeigt

Nage Waza - allgemeine Bewertung

- ✓ Variation in Richtung (Bewegung und Wurf)
- ✓ Adäquate Reaktion, logische Kombinationen
- ✓ Effektivität, Dynamik

Fusegi Waza

Abwehr gegen Katame Waza - allgemeine Bewertung

- ✓ Angriffsgerechtes Verhalten
- ✓ Bewegen auf der Matte (Tai Sabaki, Schutz/Kampfstellung,...)
- ✓ Variation in Verteidigungsprinzip/Weiterleitung/Abschluss
- ✓ Effektivität, Kraft, Geschwindigkeit, Spannung/Entspannung
- ✓ Sinnvolle Kombination von Atemi- und Kaeshi Waza
- ✓ Taktisches Distanzverhalten (Maai)

Abwehr gegen Atemi Waza - allgemeine Bewertung

- ✓ Beachtung von Kraft und Gegenkraft
- ✓ Ausweichen und Blocken in unterschiedliche Richtungen
- ✓ Effektivität, Kraft
- ✓ Rhythmus (schnelle erste Reaktion), Distanzgefühl (Maai)

Abwehr gegen Waffen, spezielle Fusegi - allgemeine Bewertung

- ✓ Waffenbehandlung
- ✓ Situationen kreieren, die eine Verteidigung rechtfertigen
- ✓ Versuch der Deeskalation mit Worten
- ✓ Sinnvolle Nothilfen oder Abtransporte
- ✓ Selbstschutz

Anwendungsprogramm

Anwendungsprogramm - allgemeine Bewertung

- ✓ Technische Vielfalt, korrekte Ausführung unter Stress
- ✓ Primär/Sekundär/Tertiäraktionen
- ✓ Kontrolle
- ✓ Spannung/Entspannung
- ✓ Stresskompetenz, Kondition
- ✓ Timing, Übersicht, Beinarbeit
- ✓ Eigenschutz, Schutz/Kampfstellung

Grundvoraussetzungen für das gesamte Programm

- ✓ Etikette, Kommunikation, Präsentation
- ✓ Verhalten des Uke

JJVÖ - PRÜFUNGSPROGRAMM

siehe auch beiliegende Erläuterungen!

5. Dan

Der Prüfling hat einen repräsentativen Querschnitt unseres Prüfungsprogramms sowie seine individuellen Vorstellungen und Ausprägungen des Jiu Jitsu vorzustellen.

Die Präsentation sollte mindestens eine Stunde dauern. Der Prüfling steht nach wie vor im Mittelpunkt, er sollte das Programm demonstrieren und nicht seine Schüler. Das persönliche Programm und der Ablauf (Stundenbild) muss der TK (Senat 2) gemeinsam mit der Anmeldung zum 5. Dan in schriftlicher Form vorgelegt werden.

Weiters muss der Prüfling den Nachweis über 3 Aktivitäten im letzten Jahr erbringen.

Als Mindestanforderungen gelten hierbei nicht nur die Teilnahme sondern auch das Leiten und die Ausrichtung von einem DK Training und/oder eines Jiu Jitsu Lehrganges/Seminar in Zusammenarbeit mit dem JJVÖ.

Für den Prüfungsantrag ist das beiliegende Template zu verwenden.

In diesem Antrag sind auszufüllen:

-) Allgemeine Daten
-) Technische Inhaltsangabe zur Präsentation
-) Sportlicher Lebenslauf Jiu Jitsu
-) Ausbildungsnachweis (Kopie von Übungsleiter, Instruktor, Trainer, etc.)

Zusätzlich ist dem Antrag noch das Stundenbild mit folgenden Punkten beizufügen:

(Das hat der Prüfling frei zu erstellen - dafür gibt es kein Template)

-) Stundenbild (Technische Inhaltsangabe), Präsentationsablauf, Dauer
-) Sportspezifischer Lebenslauf und Reflexion

Wo komme ich her? (Werdegang, Beeinflussung, Trainer, sportliche Entwicklung, Beruf, was noch außer die Mattenhandlungen hat mich beeinflusst, was mache ich noch mit Leidenschaft z. B.: Tanzen etc.)

Wo stehe ich? (was mache ich gerade im Budo/Jiu Jitsu, Funktionär, Trainer, andere Kampfsportarten, Kaderathlet,...)

Was macht mich besonders? (Eigenheiten, technische Spezialisierung vs. Allrounder,...)

-) Maßgebliche Lehrer

Stand: 2019/07 Gültig per 01.01.2019

Zusatzqualifikation (Diese muss bei der Anmeldung bereits erfüllt sein):

JJVÖ Übungsleiter Jiu Jitsu