

JJIF Ne-Waza System

Del 30 - Generelt

- a. I Ne-Waza systemet er det to utøvere som konkurrer mot hverandre på bakken
- b. JJIFs Ne-Waza system består av:
 - Kast, fellinger, lås og stranguleringer i stående posisjon
 - Bakketeknikker, lås og stranguleringer på bakken
- c. Kamptid er 6 minutter
- d. Når samme utøver er involvert i 2 etterfølgende kamper, tillates en hviletid på maks 6 minutter.

Del 31 - Materiell

- a. Beskyttelsesutstyr må være i riktig størrelse og i god stand.
- b. Det er kun tillatt å bruke susp med myk cup. Kvinnelige utøvere får ikke bruke brystbeskytter.
- c. Beskyttelsesutstyr må brukes under Gien.

Del 32 - Vektklasser

Følgende vektklasser benyttes i nasjonale, åpne- og internasjonale mesterskap:

- Damer -55kg, -62kg, -70kg, +70kg
- Herrer -62kg, -69kg, -77kg, -85kg, -94kg, +94kg

Del 33 – Dommere (32)

- a. Mattedommer (MD) skal befinne seg innenfor konkurranseområdet og ha ansvaret for gjennomføringen av kampen. MD tildeler poeng og straff, men kan også forholde seg til anbefalinger fra sidedommer og borddommer.

- b. En sidedommer (SD) skal assistere MD og skal oppholde seg utenfor sikkerhetsområdet på en stol.
- c. Borddommer (BD) er ansvarlig for sekretariatet. BD er ansvarlig for at poeng og straff blir registrert av sekretariat, og informerer MD om utløp av kamp- og skadetiden.

Del 34 – Sekretariatet

- 1. Sekretariatet skal plasseres på motsatt side av MD i begynnelsen av kampen.
- 2. Sekretariatet skal bestå av 2 protokollførere av poeng og en tidtaker.
- 3. Den ene protokollføreren noterer poeng elektronisk og den andre noterer poeng manuelt på et ark.
- 4. Hvis det er differanse på poeng ved kampslutt, så er det det manuelle arket som er det gjeldende.

Del 35 – Under kampen

- a. Utøverne skal ved kampstart stå ansikt til ansikt i midten av konkurranseområdet med ca 2 meters avstand. Utøver med rødt belte skal stå på MD høyre side. På tegn fra MD skal utøverne først hilse på dommerne, så til hverandre
- b. Når MD gir kommandoen ”Hajime”, starter kampen i stående posisjon.
- c. Når det er kontakt mellom utøverne ved at en eller begge har et grep på motstanderen, kan de gå direkte til bakken.
- d. En utøver kan fra stående posisjon hoppe direkte inn i guard.
- e. Så snart begge utøverne har begge knærne i matta, eller den ene utøveren sitter på baken eller ligger på matta, fortsetter kampen nede.
- f. Utøverne kan bytte til forskjellige posisjoner nede, men de må være aktive.
- g. Når kampen er over, utroper vinneren av MD. Først hilser utøverne på hverandre, deretter til dommeren.

Del 36 – Bruken av ”Hajime”, ”Matte”, ”Sonomama” og ”Yohsi”

- a MD kommanderer ”Hajime” for å starte kampen eller starte på nytt etter ”Matte”
- b MD kommanderer ”Matte” for å stoppe kampen midlertidig i disse tilfellene:
 - 1. Hvis begge utøverne er på utsiden av kampområdet i en posisjon som ikke kan gjenskapes. MD vil da starte kampen på nytt i midten av kampområdet i stående posisjon.
 - 2. Hvis en eller begge utøverne er skadet eller blir syke.
 - 3. Hvis en utøver slår av.
 - 4. Hvis den ene utøveren er ute av stand til å slå av under en strangulering eller lås.

5. Når MD finner det nødvendig f. eks for å justere Gi eller for å tildele straff.
 6. Når kampen er over.
- c. "Sonomama" brukes hvis MD vil stoppe utøverne midlertidig, og fra da skal ikke utøverne bevege seg. "Sonomama" brukes når:
1. Begge utøverne er utenfor kampområdet, og i en lett gjenskapelig posisjon. MD plasserer de deretter tilbake i samme posisjon i midten av kampområdet.
 2. Når MD finner det nødvendig.
- d. Etter "Sonomama" fortsetter utøverne kampen fra nøyaktig samme posisjon som de var i da kommandoen ble gitt. For å gjenstarte kampen bruker MD kommandoen "Yoshi".

Del 37 – Poeng

Poeng tildeles av MD ved å vise antall poeng med fingrene på den hånden som tilsvarer fargen til gjeldende utøver.

a. Kast/Fellinger/Nedtagninger

- | | |
|--|---------|
| 1. Et perfekt kast (ikke nødvendig å holde etter kast) ³³ | 2 poeng |
| 2. En felling med kontroll på motstander. | 2 poeng |
| 3. Å gripe tak i motstanderens bukse og han setter seg | 2 poeng |

b. Kontrollteknikker ³⁴

- | | |
|---|---------|
| 1. Sidekontroll (kesa, yoko og kami -teknikker) i 5 sekunder ³⁵ | 1 poeng |
| 2. Knee on stomach (uke gatame) i 3 sekunder ³⁶ | 2 poeng |
| 3. Front mount (tate-teknikker) i 5 sekunder ³⁷ | 4 poeng |
| 4. Back mount (kontrollere ryggen med begge hælene på innsiden av benene til motstanderen) i 5 sekunder ³⁸ | 4 poeng |

Når en kontrollteknikk er annonsert, men ikke blir holdt lenge nok til å få poeng, vil det bli gitt en fordel (advantage).

Etter å ha fått poeng, må neste teknikk man gjør gi en høyere score for å telle. For å gå for lavere poeng må man først havne i en nøytral posisjon igjen (halv- eller helguard), før en kan få tildelt poeng i for eksempel sidekontroll og knee on stomach. ³⁹

c. Passering av guarden.

1. Å passere guarden til motstanderen og følge opp med en poenggivende kontrollteknikk, gir 3 poeng + poeng for kontrollteknikken.
2. Å passere guarden til motstanderen og følge opp med en kontrollteknikk som ikke holdes lenge nok, gir en "Advantage".

d. Vendinger (sweeps)

1. Hvis en utøver som ligger under motstanderen klarer å vende sin posisjon til toppen, vil han få tildelt 2 poeng ⁴⁰
2. Hvis vendingen starter i en osaeposisjon og ender i en halv- eller helguard, vil det ikke bli gitt poeng
3. Hvis utøveren som utfører en vending ikke fullfører bevegelsen for heller å gå direkte for en submission, vil det ikke bli gitt poeng for vendingen
4. Hvis en utøver snur motstanderen fra en "turtleposition" (på knær og hender) til å ligge på rygg, vil det kun gis 2 poeng hvis den følges opp med en poenggivende kontrollposisjon.

e. Å "ta ryggen"

Hvis en utøver klarer å "ta ryggen" til en motstander og kontrollere denne i 5 sekunder, vil han få tildelt 2 poeng. Gjøres dette fra stående posisjon, vil han kun tildeles 2 poeng dersom han også får motstanderen ned på bakken.

f. Lås og stranguleringer

1. All strangulering er tillatt, unntatt med belte, hender eller fingre.
2. Alle låser på skuldre, albuer og håndledd er tillatt
3. Lås på ben eller føtter er tillatt så lenge det ikke er vridning eller rotasjon
4. En lås eller strangulering som er nær ved å få motstanderen til å klappe av, blir tildelt en fordel (advantage)
5. Det er ikke tillatt å utføre vridende lås på knær eller føtter. Om en utøver forsøker å låse motstanderens kne (straight leglock) og utøveren forsøker å vri seg ut og må klappe av pga av smerten, vil denne tape kampen ved submission.

Del 38 – Straffer

a. Det er kun mulig å gi en advarsel for passivitet pr utøver pr kamp

b. "Lett forbudte handlinger" vil bli straffet med "Shido" og motstander gis 2 poeng.

Følgende handlinger teller som lett forbudte handlinger:

1. hvis en eller begge utøvere fortsetter å være passive etter en advarsel.
2. å gripe med fingrene på innsiden av motstanderens ermer eller bukse.
3. å plassere hendene i motstanderens ansikt.
4. å sette seg på bakken uten kontakt med motstanderen.
5. å unngå kamp på bakken ved å reise seg opp (uten kontakt med motstanderen).
6. å strangulere over haken til motstanderen ⁴¹

c. Følgende handlinger teller som ”strengt forbudte handlinger” og vil bli straffet med ”Hansoku-make”.

1. hvis en utøver får 4 shido
2. med vilje forlate konkurranseområdet.
3. å unngå å slå av ved å forlate kampområdet.
4. å utføre en handling som kan skade motstanderen
5. å utføre en lås på motstanderens nakke eller ryggrad ⁴²
6. å utføre vridende lås på knær eller føtter ⁴³
7. å utføre lås på fingre eller tær
8. å utføre stranguleringer med et belte
9. å utføre kast/felling med saksefelling (kani-basami)
10. å stikke fingre i øynene på motstanderen.
11. å dunke motstanderen i matta. F.eks når man er inne i en guardposisjon.
12. å diskutere dommerens avgjørelse under kampen
13. å utføre slag/spark, biting eller andre usportslige handlinger.

d. første gang en utøver gjør en ”strengt forbudt handling” vil denne bli straffet med Hansoku-make og tape kampen 0-100

e. andre gangen en utøver taper på Hansoku-make i en turnering vil denne bli ekskludert for resten av turneringen.

g. hvis begge utøverne straffes med Hansoku-make, gjennomføres det en ny kamp.

Del 39 – Avgjørelse av kampen

a. En utøver kan vinne kampen før kamptiden er ute hvis denne utfører en lås eller strangulering som gjør at motstanderen må klappe av. Dette kalles submission. Vinneren vinner med 100 – 0.

b. Når kamptiden er ute, vinner den som har flest poeng.

c. Når kamptiden er ute og det står uavgjort, vil den utøveren med flest ”fordeler” (advantages) vinne kampen.

d. Hvis det fremdeles står uavgjort både i poeng og ”fordeler” (advantages), vil det bli en ny runde på 6 minutter med ”golden score”. Kampen avsluttes ved det første poenget, advantage eller straffen, og vi har en vinner. Poeng og straff fra første runde tas med i den nye runden.

e. Hvis det fremdeles står uavgjort etter den ekstra runden vil det være opp til dommeren å utrope en vinner. ⁴⁴

Del 40 – Walk-over og motstander som trekker seg

- a. Kjennelsen ”Fusen-gachi” (seier ved walk-over) skal gis av MD til den utøver hvis motstander ikke møter til kampen. Etter at motstanderen er ropt opp 3 ganger i løpet av minst 3 minutter og fremdeles ikke møter, vinner den tilstedeværende utøveren med 100 poeng.
- b. Kjennelsen ”Kiken-gachi” (seier når motstander trekker seg) gis av MD til den utøver hvis motstander trekker seg under kampen. Vinneren tildeles 100 poeng og motstanderen 0 poeng.

Del 41 – Skade, sykdom eller uhell

- a. I enhver situasjon hvor en kamp må stoppes pga. skade hos den ene eller begge utøverne kan MD tillate maksimum 2 minutter skadetid pr utøver. Total skadetid i en kamp pr utøver er 2 minutter.
- b. Skadetid startes hos sekretariatet på tegn fra MD.
- c. Hvis en utøver er ute av stand til å fortsette kampen pga. skade skal MD utrope vinner etter følgende:
 - 1. Når årsaken til skade skyldes utøveren selv skal den skadede utøveren tape med 0 poeng og vinneren får 100 poeng.
 - 2. Når årsaken til skade skyldes den uskadde utøveren skal den uskadde utøveren tape med 0 poeng, og vinneren får 100 poeng.
 - 3. Hvis det er umulig å avgjøre hvem av utøverne som var årsak til skaden skal den uskadde utøveren vinne med 100 poeng og den skadede utøveren taper kampen med 0 poeng.
- d. Hvis en utøver blir syk under kampen og ikke har mulighet til å fortsette skal denne tape med 0 poeng og vinneren får 100 poeng.
- e. Det er den medisinske ansvarlige (stevnelege) som avgjør om den skadede utøveren kan fortsette kampen eller ikke.
- f. Hvis en utøver mister bevissthet eller får ”black-out” skal kampen stoppes og utøveren tillates ikke å delta i resten av stevnet.

Del 42 – Lagkonkurranse

Lagkonkurranse er mulig og reglene er som for individuelle konkurranser

Del 43 – Reserver i lagkonkurranser

- a. Reserver kan erstatte utøvere som er blitt skadet eller syke.
- b. Reserven må være i samme vektklasse eller lettere enn den han skal erstatte.
- c. Reserver kan ikke erstatte en diskvalifisert utøver
- d. Reserver må påmeldes og veie inn samtidig som de øvrige på laget.

Del 44 – Omstendigheter som ikke dekkes av regelverket

- a. Dommerne av en kamp må komme til en samlet avgjørelse hvis det skulle oppstå en situasjon som ikke er beskrevet i reglene.
- b. BD har ikke anledning til å stemme, kun assistere der det er mulig.

FOTNOTER

32 Dommerne bør være fra forskjellige klubber

33 Utøveren bør lande på mesteparten av ryggen

34 Ved sidekontroll og front-mount: Oase-komi kan kun startes hvis:

- 1. Uke ligger på ryggen**
- 2. Benene til Tori er fri**
- 3. Uke er godt kontrollert og kan ikke bevege seg fritt**

Så fort et eller flere av disse ovennevnte kriteriene ikke lenger gjelder, skal heller ikke Osae-komi tiden fortsette.

35 Sankaku-gatame gjelder som en sidekontroll.

36 Tori må være vendt mot Uke. Kneet må være plassert på magen, brystet eller ribbenene. Det andre benet må settes ut til siden fra Uke og foten må plasseres på bakken.

37 Tori må sitte oppå Uke sin overkropp, og med begge knær, eller en fot og et kne på bakken, være vendt mot Uke. Tori kan ha inntil en arm under det ene benet.

38 Utøveren kan krysse benene og kan også ha en arm fra motstanderen under det ene benet.

39 Utøveren kan gå fra back-mount på ryggen til back-mount på magen, og omvendt, og score poeng på begge teknikker.

40 Utøveren får kun poeng hvis han klarer å stabilisere/kontrollere den nye posisjonen.

41 Hvis strangulering er startet korrekt og motstanderen må slå av fordi han selv har fått haken under stranguleringen, vil han tape på Ippon.

42 Det er tillat å bruke giljotin som strangulering.

43 Det er ikke tillat for Tori å bruke sitt ytterste ben for å påføre en beinlås (pga vridningen)

44 For å fastslå en vinner, må dommeren se på hvem som er den mest offensive og hvem som har vært nærmest poeng eller submissions.