

## JJIF JU-JITSU NE-WAZA SYSTEM

W Ne-waza dwóch zawodników walczy przeciwko sobie we współzawodnictwie sportowym.

Celem walki jest poddanie się przeciwnika poprzez założenie dźwigni lub duszenia !

Walka w ne waza w Ju-Jitsu składa się z:

- technik w pozycji stojącej, tj. rzutów, obaleń, dźwigni i duszeń,
- technik w parterze, tj. kontroli w parterze, dźwigni i duszeń.

### **Dział 1**            **Miejsce stosowania**

Poniższe reguły współzawodnictwa mają zastosowanie w zawodach organizowanych przez Polski Związek Ju-Jitsu, w konkurencji Ne-waza i są tożsame z przepisami z przepisami obowiązującymi w JJIF oraz JJEU.

Wszystkie odsyłacze w tym dokumencie do terminu „on” mają być rozumiane jako „on albo ona”.

### **Dział 2**            **Pole walki**

- a) Każde pole walki wynosi 12x12 metrów i będzie pokryte tatami, generalnie w zielonym lub w innych dopuszczalnych kolorach.
- b) Obszar maty będzie podzielony na dwie strefy.
- c) Pole walki będzie wynosić 8m x 8m.  
Dozwolone jest minimalne pole walki, które powinno wynosić 6m x 6m.
- d) Obszar na zewnątrz pola walki jest nazwany pasem bezpieczeństwa i musi mieć co najmniej 2 m szerokości.
- e) Jeżeli na zawodach będą ze sobą sąsiadować dwa lub więcej pola walki, wspólny pas bezpieczeństwa nie jest dozwolony.
- f) W wyjątkowych przypadkach istnieje możliwość korzystania ze wspólnego pasa bezpieczeństwa, pod warunkiem, że pomiędzy sąsiadującymi polami walki będzie pas bezpieczeństwa o szerokości co najmniej 3m.
- g) Odległość pomiędzy Sekretariatem a Polem Walki musi wynosić co najmniej 2m.
- h) Odległość pomiędzy widownią a Polem walki musi wynosić co najmniej 3m.
- i) Dozwolone są krzesła dla trenerów poza matą ale powinny znajdować się za barierką.
- j) Organizator zawodów powinien zabezpieczyć czerwone i niebieskie pasy dla zawodników, tablice wyników, papiery i materiały biurowe (listy walk, długopisy), stoliki z miejscami dla sędziów i komitetu technicznego.

### **Dział 3**            **Trenerzy**

- a) Zawodnikowi może towarzyszyć tylko jeden trener, który podczas trwania walki pozostaje poza obszarem walki w specjalnie wyznaczonym dla niego miejscu.
- b) Trenerzy powinni zachowywać się zgodnie z etyką i regułami sztuk walki.
- c) Trener ma być odpowiednio ubrany (kompletny garnitur lub strój sportowy). Podczas eliminacji dres sportowy drużyny jest możliwy do przyjęcia. Podczas finałów, specjalny sposób ubioru tzw. „dress code” jest obowiązkowy.

- d) Jeżeli trener zachowuje się nagannie w stosunku do zawodników, sędziów, publiczności lub kogokolwiek innego, to Sędzia Maty może zdecydować o usunięciu go z miejsca dla trenera do końca trwania walki.
- e) Jeżeli złe zachowanie trenera jest kontynuowane to Sędziowie Walki mogą zdecydować o usunięciu trenera na trybuny do końca trwania turnieju.

#### **Dział 4            Ubiór zawodników i wymagania osobiste**

- a) Zawodnicy powinni być ubrani w dobrej jakości białe Ju-Jitsu Gi, które muszą być czyste i zadbane. Powinni być przepasani czerwonym lub niebieskim pasem.
  - pierwszy wyczytany zawodnik – czerwony pas
  - drugi wyczytany zawodnik – niebieski pas (ten zawodnik jest uprawniony do noszenia niebieskich albo czarnych Gi)
- b) Bluza musi być na tyle długa, aby przykrywała biodra i musi być obwiązana pasem wokół talii.
- c) Rękawy muszą być wystarczająco luźne, umożliwiające uchwyt i na tyle długie, aby sięgały do połowy przedramienia, ale nie mogą zakrywać przegubu nadgarstkowego. Rękawy nie mogą być podwinięte.
- d) Spodnie muszą być luźne i na tyle długie, aby zakrywać połowę kości goleniowej. Nogawki nie mogą być podwinięte.
- e) Materiał Gi musi pozwalać na odpowiedni uchwyt.
- f) Pas musi być związany kwadratowym węzłem, musi obwijać dwa razy talię zawodnika tak, aby bluza nie była zbyt luźna i musi być na tyle długi, aby po związaniu węzłem opuszczone końce pasa miały po 15 cm z każdej strony węzła.
- g) Zawodnikom nie wolno nic zakładać pod Gi. Zawodniczki zakładają pod Gi białą podkoszulkę lub biały trykot sportowy. Ta część garderoby musi być typowa.
- h) Zawodnicy muszą mieć krótkie paznokcie u rąk jak i u nóg.
- i) Zawodnicy nie mogą nosić na sobie niczego, co mogłoby zranić lub narazić na niebezpieczeństwo przeciwnika.
- j) Zawodnicy nie mogą walczyć w okularach. Mogą walczyć w szklach kontaktowych na własną odpowiedzialność.
- k) Długie włosy muszą być związane miękką gumką do włosów.
- l) Hidżab (muzułmańskie nakrycie głowy) jest dozwolone.
- m) Zawodnicy nie mogą nosić ochraniaczy na klatkę piersiową.
- n) Twarde suspensorium jest zabronione
- o) Zawodnicy muszą postępować dokładnie według przepisów JJIF (albo aktualnych dla danych zawodów) szczególnie dotyczy to reklam, naszywek i szwów na Gi.

**Ważne!**

Jeżeli zawodnik nie będzie przestrzegał tych reguł, nie będzie dopuszczony do walki. Ma on możliwość zmiany ubioru/sprzętu na akceptowalny i stanięcia ponownie do walki w ciągu 2 minut.

#### **Dział 5            Czas**

- a) Czas walki wynosi 6 minut.
- b) Czas odpoczynku pomiędzy dwoma walkami powinien wynosić minimum 6 minut.

## **Dział 6**            **Kategorie wagowe**

Obowiązujące kategorie wagowe dla kobiet i mężczyzn:

Kobiety: -55kg, -62kg, -70kg, +70kg

Mężczyźni: -62kg, -69kg, -77kg, -85kg, -94kg, +94kg

Ważenie powinno odbywać się popołudniu lub wieczorem dzień przed zawodami.

Zawodnik waży się ubrany co najmniej w sportowe ubrania (koszulkę i spodenki).

## **Dział 7**            **Sędziowie**

- a) Sędzia Maty porusza się po obszarze maty, odpowiada za przebieg walki. Decyduje o punktach i karach, ale może zasięgnąć rady Sędziego Bocznoego.
- b) Jeden Sędzia Boczny może asystować Sędziemu Maty i powinien być usytuowany na krześle poza pasem bezpieczeństwa.
- c) Finały są przeprowadzane przy udziale dwóch Sędziów Bocznych, którzy potwierdzają będą decyzje Sędziego Maty.
- d) Sędzia Boczny jest odpowiedzialny za sekretariat. Dyktuje punkty i kary sekretarzom i informuje Sędziego Maty o zakończeniu czasu walk i dodatkowym czasie ogłoszonym na wskutek powstałych kontuzji.

## **Dział 8**            **Sekretariat**

- a) Sekretariat jest zlokalizowany naprzeciwko pozycji Sędziego Maty przed rozpoczęciem się walki.
- b) Sekretariat powinien być złożony z dwóch sędziów punktowych oraz jednego sędziego czasu.
- c) Jeden z sędziów punktowych zapisuje je w protokole, drugi kontroluje elektroniczną tablicę wyników.
- d) Jeżeli występują jakiegokolwiek różnice pomiędzy zapisami na tablicy i w protokole, wtedy spisane punkty w protokole pełnią rolę nadrzędną.

## **Dział 9**            **Przebieg walki**

- a) Zawodnicy rozpoczynają walkę stojąc naprzeciwko siebie na środku pola walki, w odległości około 2 metrów. Zawodnik z czerwonym pasem znajduje się po prawej stronie SM. Na gest SM zawodnicy kłaniają się najpierw w stronę sędziów, a następnie do siebie nawzajem.
- b) Po ogłoszonej przez SM komendzie „Fight” walka rozpoczyna się w fazie 1 (w stójce).
- c) W momencie kiedy następuje kontakt między zawodnikami poprzez uchwycenie przeciwnika dopuszczone jest natychmiastowe zejście do parteru.
- d) Dozwolone jest aby zawodnik bezpośrednio przeszedł do gardy.
- e) Zawodnicy mogą kontrolować i zmieniać pozycje, ale muszą być aktywni.
- f) Po zakończeniu walki, SM ogłasza zwycięzcę i gestem wskazuje ukłon zawodnikom najpierw do siebie nawzajem, a następnie do sędziego, który stoi w polu walki naprzeciw sędziego stolika.

## **Dział 10**          **Zastowanie „Fight” i „Stop”**

- a) SM ogłasza „Fight” aby rozpocząć walkę i aby wznowić walkę po komendzie „Stop”.
- b) SM ogłasza „Fight” aby poinformować zawodnika o rozpoznanym przewinieniu walki pasywnej.
- c) SM ogłasza „Stop” aby tymczasowo przerwać walkę. W tym przypadku, zawodnicy pozostają w bezruchu. Ta komenda powinna być ogłoszona poprzez dotknięcie obu zawodników.
  - 1. Jeśli obaj zawodnicy znajdują się całkowicie poza polem walki, aby sprowadzić ich na środek pola walki i wznowić walkę w tej samej pozycji.
  - 2. W jakimkolwiek innym przypadku, kiedy SM uzna to za konieczne (np. by poprawić Gi, ogłosić decyzję, kiedy jest podejrzenie niebezpieczeństwa dla zdrowia zawodnika lub jego kontuzji).
  - 3. Jeśli obaj zawodnicy znajdują się całkowicie poza polem walki, i nie jest możliwe rozpoznanie pozycji w jakiej byli, SM rozpoczyna walkę na środku pola walki w fazie 1.
  - 4. Jeżeli jeden lub obaj zawodnicy są kontuzjowani lub zachorowali.
  - 5. W przypadku poddania się (zawodnik klepie, lub pokazuje inny znak, albo kiedy nie może sam odklepać podczas duszenia lub dźwigni).
  - 6. Kiedy zakończył się czas walki.

## **Dział 11 Punkty**

Działania powodujące możliwość dojścia do poddania się przeciwnika będą nagradzane przez punkty. Akcje obronne nie mogą być punktowane.

Punkty będą przyznawane przez Sędziego Maty. SM pokazuje ilość punktów palcami dłoni z opaską odpowiadającą kolorowi pasa zawodnika (czerwony i niebieski). Przewaga pokazywana jest poprzez podniesienie właściwej ręki na wysokość ramienia zawodnika.

### a) Obalenie

Obalenie z ciągłą kontrolą 3 sekund	2 punkty
Gdy zawodnik wykonuje obalenie, a przeciwnik nie ląduje na plecach lub na boku i wstaje na stopy w ciągu 3 sekund. Gdy zawodnik próbuje obalić zakleszczając jedną nogę przeciwnika zmuszając tym samym przeciwnika do ucieczki za pola walki by uniknąć obalenia, a tym samym do przerwania walki przez sędziego.	Przewaga

### b) Technika kontrolowana (3 sekundy)

#### 1. Kolano na brzuch

Gdy zawodnik z górnej pozycji umieszcza kolano na brzuchu, klatce piersiowej i żebrach przeciwnika, który leży na plecach lub boku, a drugą nogą jest podparty na ziemi	2 punkty
Jeśli jedno kolano jest umieszczone na brzuchu, ale drugie pozostaje na ziemi.	Przewaga

## 2. Dosiad

Kiedy zawodnik jest na górze, poza pół gardą, siedzi na tułowiu przeciwnika i jego dwa kolana lub jedna stopa i kolano jest na ziemi, twarzą w kierunku głowy przeciwnika i kiedy jedno z ramion jest uwięzione pod jego nogą.	4 punkty
Kiedy oba ramiona przeciwnika są uwięzione pod nogami atakującego.	Przewaga

## 3. Tylny dosiad/wpięcie za plecy

Gdy zawodnik przejmuje kontrolę nad plecami przeciwnika, zahacza stopy wewnątrz nóg przeciwnika lub z jednym z ramion przeciwnika, bez łapania tego ramienia powyżej linii barków	4 punkty
Gdy zawodnik za plecami zahacza stopy ale blokuje obydwa ramiona przeciwnika, krzyżuje stopy, zapina trójkąt na brzuch czy zahacza tylko jedną stopę.	Przewaga

Jeśli technika kontrolowana jest ogłoszona, ale nie utrzymana na tyle długo, aby można było przyznać punkty zostaje przyznana przewaga.

Ważne!

Jeśli zawodnik już dostał punkty za dosiad lub wpięcie za plecy musi iść do pozycji neutralnej takiej jak garda lub półgarda zanim będzie mógł ponownie zdobywać punkty. Tak samo jest z przyznawaniem punktów za kolano na brzuch. Za zmianę pozycji z dosiadu do wpięcia za plecy i odwrotnie przyznaje się punkty za każdą z tych pozycji.

### c) Przejście gardy

Aby przejść gardę przeciwnika należy przejść do kontroli przeciwnika i przytrzymać pozycję przez 3 sekundy	3 punkty
Jeżeli przejdziemy gardę przeciwnika bez kontroli w pozycji lub przejdziemy do półgardy i skontrolujemy przeciwnika.	Przewaga

### d) Przetoczenia

Każda zmiana pozycji z gardy, a następnie 3 sekundowa kontrola będzie liczona jako przetoczenie i zostanie oceniona 2 punktami.

Jeśli zmienimy pozycję z gardy na plecy przeciwnika z 3 sekundową kontrolą, będzie to także traktowane jako przetoczenie ( i dodatkowo zawodnik otrzymuje 4 punkty za wpięcie za plecy).

e) Dźwignie i duszenia

1. Dozwolone są wszystkie duszenia z wyjątkiem wykonywanych pasem, gołymi rękami lub palcami.
2. Dozwolone są wszystkie dźwignie na bark, łokieć i nadgarstek .
3. Dźwignie na nogi lub stopy są dozwolone kiedy stosujemy zginanie, rozciąganie i ściskanie. Wszelkiego rodzaju dźwignie skrętne na kolana są zabronione. Jeśli zawodnik stosuje prostą dźwignię na stopę, a przeciwnik próbuje uciec przez skręcenie ciała, podda walkę przez odklepanie to przegrywa walkę ponieważ sam zadziałał na siebie dźwignią na kolano.
4. Dźwignia lub duszenie, zmuszająca przeciwnika do uciezki zostanie nagrodzona przewagą.

## **Dział 12            Kary/Przewinienia**

Kary są przyznawane w 4 krokach:

1. Ostrzeżenie
2. Przewaga dla przeciwnika
3. 2 punkty dla przeciwnika
4. Dyskwalifikacja

a) „Lekkie przewinienia” będą karane karą „ostrzeżenie”. Następujące akcje zaliczają się jako lekkie przewinienie:

1. Pasywność/Zatrzymanie
  - a. jest określana wtedy, kiedy jeden z zawodników jest pasywny , jest brak progresu, albo kiedy utrudnia jego osiągnięcie.
  - b. Pasywność nie jest ogłaszana kiedy zawodnik broni się przed atakami przeciwnika z przodu, z tyłu bądź z boku.
2. Trzymanie rękawów lub nogawek przeciwnika z palcami wewnątrz.
3. Kładzenie ręki na twarz przeciwnika.
4. Wykonywanie dźwigni na palce rąk lub stóp.
5. Przejście do parteru bez uchwytu za Gi przeciwnika.
6. Używanie pasa do wykonania jakiegokolwiek techniki gdy pas nie jest związany.
7. Ucieczka z walki w parterze i wstanie bez żadnego kontaktu z przeciwnikiem.
8. Opóźnianie walki poprzez bycie nie przygotowanym do wejścia na matę (np. poprawianie Gi, pasa, bez pozwolenia sędziego etc.)
9. Mówienie albo werbalne komentarze.

b) Następujące akcje zalicza się jako „ciężkie przewinienia” i są karane „dyskwalifikacją” :

1. Wykonywanie jakiegokolwiek akcji, z intencją zranienia lub kontuzjowania przeciwnika.
2. Celowe opuszczenie obszaru walki w celu uniknięcia poddania się.

3. Wykonywanie jakiegokolwiek dźwigni na kręgosłup.  
(dźwignie na kark powodujące zagrożenie dla kręgosłupa – ruch do boku, w tył, skrętny – nie kontrolowany przedni ruch z pozycji pod spodem)
  4. Wykonywanie jakiegokolwiek skrętnej dźwigni, albo inne ataki oddziałujące na kolano.  
(Rzut kani basami jest uznawany za taką akcję).
  5. Wpychanie palców do oczu przeciwnika.
  6. Dobijanie przeciwnika do maty kiedy jest w pozycji gardy lub na plecach.
  7. Komentowanie decyzji sędziego.
  8. Stosowanie uderzeń, kopnięć, obchwyty lub wszelkich innych akcji, które są sprzeczne z etyką i uczciwością.
  9. Wykonywanie ruchów narażających samego siebie na niebezpieczeństwo, żeby doprowadzić do dyskwalifikacji przeciwnika.
- c) Jeżeli zawodnik dopuścił się „ciężkiego przewinienia” po raz pierwszy w turnieju, przegrywa walkę i otrzymuje 0 pkt, a jego przeciwnik 99 pkt.
- d) Jeżeli zawodnik dopuścił się „ciężkiego przewinienia” po raz drugi w turnieju, zostaje usunięty z całego turnieju.
- e) Jeżeli zawodnik okazuje niegodne sportowca zachowanie, obsada sędziowska danej maty lub komitet odwoławczy jednomyślnie postanawia, że zawodnik powinien być usunięty do końca trwania turnieju. Następnie informują o tym Sędziego Głównego Zawodów i proszą organizatora turnieju o oficjalne ogłoszenie ich decyzji. Usunięty zawodnik przegrywa wszystkie walki, które wcześniej wygrał włącznie z odebraniem medali.

### **Dział 13 Rozstrzygnięcie walki**

- a) Zawodnik może wygrać walkę przed czasem, jeśli założy dźwignię lub duszenie, a przeciwnik odklepie albo SM zatrzyma walkę. To się nazywa poddanie. W tym przypadku przegrywający dostaje 0 pkt a zwycięzca 99 pkt.
- b) Po zakończeniu czasu walki zwycięzcą jest zawodnik, który uzyska większą ilość punktów.
- c) Jeśli zawodnicy po zakończeniu czasu walki mają jednakową ilość punktów, to walkę wygrywa zawodnik, który otrzymał większą liczbę przewag.
- d) Jeżeli po zakończeniu czasu walki ilość punktów i ilość przewag jest jednakowa o wygranej decydują kary.
- e) Jeżeli ilość punktów, ilość przewag, ilość kar jest jednakowa, o wygranej decydują sędziowie.

### **Dział 14 Walkower i Wycofanie**

- a) Decyzja „zwycięstwo przez walkower” przyznawana jest przez SM dla zawodnika, którego przeciwnik nie stawia się do walki. Zwycięzca otrzymuje 99 pkt, po tym jak jego przeciwnik był wywoływany 3 razy przez przynajmniej 3 minuty.
- b) Decyzja „zwycięstwo przez wycofanie” przyznawana jest przez SM dla zawodnika, którego przeciwnik wycofa się z walki podczas jej trwania. Zawodnik wycofany otrzymuje 0 pkt, a zwycięzca 99 pkt.

### **Dział 15 Kontuzja, choroba lub niezdolność do walki**

- a) W Każdym przypadku, kiedy walka jest zatrzymana z powodu kontuzji jednego lub obu zawodników, Sędzia Maty może pozwolić na maksymalny 2 min czas pomocy lekarskiej dla

zawodnika. Całkowity czas tej pomocy dla kontuzjowanego zawodnika w każdej walce wynosi 2 min.

- b) Czas kontuzji zawodnika liczony jest na komendę SM.
- c) Jeżeli jeden z zawodników jest niezdolny do kontynuowania walki, SM podejmuje decyzję według następujących zasad:
  - 1. W przypadku, gdy winę za spowodowanie kontuzji ponosi zawodnik kontuzjowany, zawodnik ten przegrywa walkę i otrzymuje 0 pkt, a przeciwnik otrzymuje 99 pkt.
  - 2. Jeżeli nie jest możliwe rozstrzygnięcie, kto spowodował kontuzję zawodnika, zawodnik kontuzjowany przegrywa walkę i otrzymuje 0 pkt, a przeciwnik otrzymuje 99 pkt.
  - 3. Kiedy kontuzja spowodowana jest przez nielegalny czyn przez zdrowego zawodnika, to będzie od dyskwalifikowany i przegra walkę otrzymując 0 pkt, a przeciwnik otrzyma 99 pkt.
- d) Jeżeli jeden z zawodników zachorował podczas walki i jest niezdolny do jej kontynuowania, przegrywa walkę i otrzymuje 0 pkt, a przeciwnik otrzymuje 99 pkt.
- e) Oficjalny lekarz zawodów decyduje, czy kontuzjowany zawodnik może kontynuować walkę czy nie.
- f) Jeżeli zawodnik utracił świadomość lub jest nieprzytomny, walka musi być zatrzymana, a zawodnik musi zostać wycofany z zawodów w tym dniu.
- g) Kiedy jeden z zawodników twierdzi, że cierpi z powodu skurczu to przeciwnik powinien być ogłoszony zwycięzcą walki.

## **Dział 16**

Przepisy dotyczą zawodników powyżej 18 roku życia.

Dalsze ograniczenia, przepisy, wytyczne co do wagi, mogą być dodane do innych kategorii wiekowych i mogą być wyznaczone różne poziomy możliwości walki (kategorie z podziałem na pasy).