

**JUDO BOND NEDERLAND
(JBN)**



WEDSTRIJDREGLEMENT NEWAZA-SYSTEM JIU-JITSU

(Versie 2.3 / 1 januari 2014)

Met opmerkingen
(Geen onderdeel van de regels)

AANGESLOTEN bij

JJIF
Ju-Jitsu International Federation



INHOUDSOPGAVE

pagina:

IV. JJIF NE-WAZA SYSTEM.....	2
ARTIKEL 30: ALGEMEEN	2
ARTIKEL 31: MATERIAAL.....	2
ARTIKEL 32: GEWICHTSKLASSEN.....	2
ARTIKEL 33: SCHEIDRECHTERS.....	2
ARTIKEL 34: SECRETARIAAT	2
ARTIKEL 35: WEDSTRIJDVERLOOP.....	3
ARTIKEL 36: HET GEBRUIK VAN "HAJIME", "MATTE", "SONOMAMA" EN "YOSHI".....	3
ARTIKEL 37: PUNTEN	3
ARTIKEL 38: STRAFFEN	5
ARTIKEL 39: UITSLAG VAN DE WEDSTRIJD.....	6
ARTIKEL 40: NIET OPKOMEN EN TERUGTREKKING.....	7
ARTIKEL 41: BLESSURE, ZIEKTE OF ONGEVAL.....	7
ARTIKEL 18: TEAMCOMPETITIE	7
ARTIKEL 43: RESERVES IN TEAMCOMPETITIES.....	7

IV. JJIF NE-WAZA SYSTEM

Artikel 30: Algemeen

- a. In het Ne-Waza-System zijn er twee deelnemers die tegen elkaar strijden in een sportieve wedstrijd op de grond.
- b. Het JJIF Ne-Waza-System bestaat uit:
 - Worpen, neerhaaltechnieken, klemmen en verwurgingen in een staande positie.
 - Grondtechnieken, Klemmen en verwurgingen op de grond.
- c. De wedstrijdtijd is 6 minuten.
- d. Tussen 2 wedstrijden is een maximale hersteltijd van 6 minuten toegestaan.

Artikel 31: Materiaal

- a. Beschermmateriaal dient de juiste afmeting te hebben en in goede staat te zijn.
- b. Het is niet toegestaan om een tok te dragen. Vrouwelijke deelnemers mogen geen borstbeschermer dragen.
- c. Beschermmateriaal dient onder de Gi gedragen te worden.

Artikel 32: Gewichtsklassen

De volgende gewichtsklassen voor senioren heren en dames zijn van toepassing op wereldkampioenschappen en continentale kampioenschappen die worden gehouden onder auspiciën van de JJIF:

Dames: -55kg, -62kg, -70kg, +70kg
Heren: -62kg, -69kg, -77kg, -85kg, -94kg, +94kg

Artikel 33: Scheidsrechters

- a. De matscheidsrechter (MS) blijft binnen de wedstrijdruimte en begeleidt het wedstrijdverloop. De matscheidsrechter beslist over de scores en straffen maar kan worden geadviseerd door de zijscheidsrechter en de tafelscheidsrechter.
- b. Eén zijscheidsrechter (ZS) assisteert de MS en blijft buiten de veiligheidszone op een stoel.
- c. De tafelscheidsrechter (TS) is verantwoordelijk voor het secretariaat. Hij dicteert de punten en straffen aan de tafelbezetting en informeert de MS over het verstrijken van de wedstrijdtijd en de blessuretijd.

Opmerking 32: Indien mogelijk, dienen de scheidsrechters uit verschillende landen afkomstig te zijn.

Artikel 34: Secretariaat

- a. Het secretariaat wordt geplaatst recht tegenover de positie van de MS aan het begin van de wedstrijd.
- b. Het secretariaat bestaat uit twee scoretellers en één tijdwaarnemer.
- c. Eén van de scoretellers houdt de wedstrijd bij op papier, de ander kan een elektronisch scorebord bedienen.
- d. Indien er een verschil tussen de twee scores is ontstaan, is de score op papier beslissend.

Artikel 35: Wedstrijdverloop

- a. De deelnemers staan met de gezichten naar elkaar toe in het midden van de competitieruimte op ongeveer 2 meter van elkaar. De deelnemer met de rode band staat rechts van de MS. Op aangeven van de MS maken de deelnemers een staande groet naar de scheidsrechters en vervolgens naar elkaar.
- b. Nadat de MS "Hajime" heeft aangekondigd, begint de wedstrijd in staande positie.
- c. Zodra er contact tussen de deelnemers is door middel van een pakking, dan is het toegestaan om direct naar de grond te gaan.
- d. Het is een deelnemer toegestaan om direct op de heupen te springen (Guard).
- e. Zodra beide deelnemers beide knieën op de mat hebben, of één van de deelnemers zit of ligt op de mat, dan gaat de wedstrijd verder op de grond.
- f. De deelnemers kunnen wisselen tussen de verschillende posities, maar zij moeten wel actief zijn.
- g. Aan het einde van de wedstrijd kondigt de MS de winnaar aan en laat de deelnemers eerst elkaar staande afgroeten en vervolgens naar de scheidsrechter die binnen de gevechtsruimte staat, tegenover de tafelscheidsrechter.

Artikel 36: Het gebruik van "Hajime", "Matte", "Sonomama" en "Yoshi"

- a. De MS kondigt "Hajime" aan om de wedstrijd te starten of de wedstrijd te vervolgen nadat er "Matte" is aangekondigd.
- b. De MS kondigt "Matte" aan om de wedstrijd tijdelijk te stoppen in de volgende gevallen:
 1. Indien beide deelnemers geheel buiten de gevechtsruimte komen in een onherkenbare positie. De scheidsrechter zal de wedstrijd verder laten gaan in het midden van de gevechtsruimte in een staande positie.
 2. Indien één of beide deelnemers gewond of onwel wordt/worden.
 3. Indien een deelnemer aftikt.
 4. Indien één van de deelnemers niet in staat is om zelf af te tikken tijdens een verwurging of klem.
 5. In ieder ander geval dat de MS dit nodig acht (bijv. om de Gi in orde te maken of om scores toe te kennen).
 6. Aan het einde van de wedstrijd.
- c. "Sonomama" wordt aangekondigd als de MS de wedstrijd tijdelijk wil onderbreken. In dit geval mogen de deelnemers zich niet meer bewegen. "Sonomama" wordt aangekondigd in de volgende gevallen:
 1. Indien beide deelnemers geheel buiten de gevechtsruimte komen in een makkelijk herkenbare positie. De scheidsrechter zal de deelnemers terugbrengen in het midden van de gevechtsruimte.
 2. In elk ander geval de MS dit nodig acht.
- d. Na "Sonomama" gaan de deelnemers in exact dezelfde positie verder als zij waren op het moment van aankondiging. Om de wedstrijd weer door te laten gaan, kondigt de MS "Yoshi" aan.

Artikel 37: Punten

Scores zullen worden toegekend door de MS. Hiervoor toont hij het aantal punten met zijn vingers en geeft hij de juiste kleur aan.

a. Neerhaaltechnieken

1. Een perfecte worp (in dit geval is er geen opvolgende controle noodzakelijk) 2 punten

Opmerking 33:

De tegenstander moet grotendeels op de rug terecht komen.

2. Een neerhaaltechniek gevolgd door een controle 2 punten

3. Indien er grip verkregen wordt aan de broek van de tegenstander en deze gaat zitten 2 punten

b. Controle Techniek

Opmerking 34:

Osae-Komi mag alleen worden aangekondigd als:

1. De gecontroleerde deelnemer op de grond ligt.

2. De benen van Tori vrij zijn.

3. Uke wordt goed gecontroleerd door Tori en kan zich niet vrijelijk bewegen.

Zodra de hierboven genoemde punten niet meer van toepassing zijn dan telt de grip niet meer als osae-komi

1. Zijwaartse controle (kesa, yoko and kami groep) voor 5 seconden 1 punt

Opmerking 35:

Sankaku-gatame telt als een zijwaardse controle

2. Knie op de maag voor 3 seconden (Uke-gatame) 2 punten

Opmerking 36:

Tori moet Uke in het gezicht aankijken. Eén knie wordt op de buik, borst of ribben van de tegenstander geplaatst, het andere been moet diagonaal van de tegenstander weg worden gezet met de voet op de grond.

3. Front-mount (tate group) voor 5 seconden 4 punten

Opmerking 37:

De deelnemer moet op de romp van de tegenstander zitten met 2 knieën op de grond of met één voet en één knie op de grond. De deelnemer moet richting het hoofd van de tegenstander kijken met maximaal één arm vastgezet onder zijn been.

4. Back-mount (controle via de achterkant met beide hielen tussen de benen van de tegenstander) voor 5 seconden 4 punten

Opmerking 38:

De deelnemer mag zijn benen kruisen en mag daarbij maximaal één arm van zijn tegenstander vastzetten

Indien een controle techniek is aangegeven, maar niet lang genoeg wordt vastgehouden om punten te scoren, dan zal er een Voordeel/ Advantage gegeven worden.

Opmerking 39:

Na het uitvoeren van een back-mount, kan een deelnemer één keer scoren met een front-mount. Na het uitvoeren van een front-mount, kan een deelnemer één keer scoren met een back-mount.

- c. Passing guard (half guard)
1. Uit de guard van de tegenstander komen en een controle techniek maken welke punten oplevert. 3 punten
 2. Uit de guard van de tegenstander komen en een controle techniek maken, die geen punten oplevert. 1 voordeel/
Advantage
- d. Kanteltechnieken/ Sweeps
1. Indien een deelnemer onder zijn tegenstander ligt en het lukt hem zijn positie te wijzigen naar bovenop, dan zal hij met 2 punten beloond worden. 2 punten
- | | |
|--|----------|
| Opmerking 40:
De punten zullen alleen worden toegekend indien de deelnemer de positie kan stabiliseren. | 2 punten |
|--|----------|
2. Indien een kanteltechniek /sweep begint in een osae-positie en eindigt in een guard positie (of halve guard), dan levert dit geen punten op.
 3. Indien de vrij gekomen deelnemer stopt met bewegen om voor een opgave/ submission te gaan, dan zal hij niet beloond worden met 2 punten.
 4. Indien een deelnemer zijn tegenstander draait vanaf een "turtle positie" (op de handen en knieën), naar zijn rug, dan zal dit alleen worden beloond met 2 punten indien dit gevolgd wordt door een osae-komi welke punten oplevert. 2 punten
- e. De rug nemen / Taking the back
- Elke actie van Tori die gevolgd wordt door het nemen van de rug van Uke gedurende 5 seconden, zal worden beloond met 2 punten. 2 punten
- De rug nemen in staande positie zal alleen beloond worden met 2 punten, indien deze gevolgd wordt door het naar de grond brengen van de tegenstander. 2 punten
- f. Klemmen en verwurgingen
1. Alle verwurgingen zijn toegestaan, behalve die met de band, blote handen of vingers.
 2. Alle klemmen op de schouder, elleboog en pols zijn toegestaan.
 3. Klemmen op de benen of voeten zijn toegestaan in gebogen- en gestrekte positie en compressie.
 4. Een klem of een verwurging die een tegenstander bijna liet aftikken, zal beloond worden met een voordeel.
 5. Alle gedraaide klemmen op de knie of voet zijn verboden. Indien een deelnemer een gestrekte beenklem maakt, maar de tegenstander probeert te ontsnappen door het draaien van zijn lichaam en afklopt vanwege de pijn, dan zal hij de wedstrijd verliezen met een submission/ opgave.

Artikel 38: Straffen

- a. Eén waarschuwing voor passiviteit per wedstrijd per deelnemer is mogelijk.
- b. "Licht Verboden handelingen" worden bestraft met "Shido" en de tegenstander krijgt 2 punten. De volgende acties worden als licht verboden handelingen beschouwd:
1. Indien één of beide deelnemers passiviteit blijft/ blijven vertonen na de gegeven waarschuwing.
 2. Het plaatsen van de vingers in de mouwen of broekspijpen van de tegenstander
 3. Het plaatsen van de hand in het gezicht van de tegenstander.
 4. Het naar de grond gaan zonder het vastpakken van de gi van de tegenstander.
 5. Het uit de weg gaan van een gevecht op de grond en opstaan zonder enig contact.
 6. Het aanzetten van een verwurging over de kin van de tegenstander

Opmerking 41:

Indien de verwurging correct is gestart en de deelnemer moet aftikken omdat hij zijn kin onder de verwurging heeft gedraaid, dan zal hij de wedstrijd verliezen met een Ippon.

c. De volgende handelingen gelden als “Zwaar Verboden handeling” en zullen worden bestraft met “Hansoku-make”:

1. Indien een deelnemer 4 Shido's krijgt.
2. Het opzettelijk verlaten van de competitieruimte
3. Het vermijden van aftikken door het verlaten van de gevechtsruimte
4. Het uitvoeren van een handeling die de tegenstander kan verwonden.
5. Het maken van klemmen op de nek of wervelkolom.

Opmerking 42:

De guillotine (hoofdaanval voor) mag alleen als verwurging worden uitgevoerd

6. Het maken van gedraaide klemmen op de knie of de voet.

Opmerking 43:

De knie van uke overlappen met het buitenbeen (voet bovenop) wordt bestraft met Hansoku Make.

7. Het maken van klemmen op vingers en tenen
8. Het maken van een verwurging met de band
9. Het uitvoeren van kani-basami.
10. Het prikken van de vingers in de ogen van de tegenstander
11. Het duwen van de tegenstander tegen de mat op een gevaarlijke manier, terwijl hij in de gard positie is of op de rug van de andere deelnemer
12. Het bediscussiëren van beslissingen van de scheidsrechters
13. Het uitvoeren van stoten of trappen, het bijten van de tegenstander of elke andere actie die ingaat tegen ethiek en eerlijkheid.

d. De eerste keer dat een deelnemer een “Zwaar Verboden handeling” maakt wordt hij bestraft met “Hansoku-Make”. Hij verliest de wedstrijd met 0 punten en de tegenstander krijgt 100.

e. De tweede keer dat een deelnemer verliest met “Hansoku-Make” tijdens een toernooi, wordt hij uitgesloten van verdere deelname aan het toernooi.

f. Indien beide deelnemers worden bestraft met “Hansoku-Make” dan wordt de wedstrijd over gedaan.

Artikel 39: Uitslag van de wedstrijd

a. Een deelnemer kan de wedstrijd voor het aflopen van de wedstrijdtijd winnen indien hij een verwurging of een klem maakt waarbij de tegenstander aftikt. Dit wordt een “Submission” genoemd. In dit geval krijgt de verliezer 0 punten en de winnaar krijgt 100.

b. Aan het einde van de wedstrijdtijd wint de deelnemer met het meeste aantal punten.

c. Indien de deelnemers aan het einde van de wedstrijd een gelijk aantal punten hebben, wint de deelnemer die de meeste voordelen (advantages) heeft behaald.

d. Indien de score gelijk is in zowel het aantal punten, als in het aantal voordelen, dan volgt er een extra ronde van 6 minuten, met een gouden score. De eerste punt, voordeel of straf eindigt de wedstrijd. De scores en straffen van de initiële ronde worden meegenomen naar de extra ronde.

e. Indien de score gelijk is in zowel aantal punten, als in het aantal voordelen na de extra ronde, dan is het de taak van de scheidsrechter om een winnaar aan te wijzen.

Opmerking 44: Voor het bepalen van de winnaar, zal de scheidsrechter in ogeschouw moeten nemen welke deelnemer het meeste initialief heeft genomen gedurende de wedstrijd, en wie het dichtst bij het behalen van

punten kwam of in een positie om een opgave/ submission af te dwingen.

Artikel 40: Niet opkomen en Terugtrekking

- a. De beslissing “Fusen-Gachi” (winnaar door niet opkomen) wordt gegeven door de MS aan de deelnemer wiens tegenstander niet op komt dagen voor de wedstrijd. De winnaar krijgt 100 punten, nadat zijn tegenstander drie maal is omgeroepen in ten minste 3 minuten.
- b. De beslissing “Kiken-Gachi” (winnaar door terugtrekking) wordt gegeven door de MS aan de deelnemer wiens tegenstander zich tijdens de wedstrijd terugtrekt uit de competitie. In dit geval krijgt de zich terugtrekkende deelnemer 0 punten en de winnaar krijgt 100 punten.

Artikel 41: Blessure, Ziekte of Ongeval

- a. In het geval dat de wedstrijd wordt gestopt vanwege een blessure van één of beide deelnemers, kan de MS een blessuretijd toekennen van 2 minuten aan de geblesseerde deelnemer(s). De totale blessuretijd per deelnemer is maximaal 2 minuten per wedstrijd.
- b. De blessuretijd gaat in op aangeven van de MS.
- c. Indien één van de deelnemers niet in staat is door te gaan, zal de MS een besluit nemen, rekening houdend met:
 1. Indien de oorzaak van de blessure is toe te schrijven aan de verwonde deelnemer, verliest de geblesseerde deelnemer de wedstrijd met 0 punten en de tegenstander krijgt 100 punten.
 2. Indien de oorzaak van de blessure is toe te schrijven aan de niet-geblesseerde deelnemer, verliest de niet-geblesseerde deelnemer de wedstrijd met 0 punten en de tegenstander krijgt 100 punten.
 3. Indien het niet mogelijk is de blessure aan één van de deelnemers toe te wijzen, wint de niet-geblesseerde deelnemer met 100 punten, en de geblesseerde deelnemer verliest met 0 punten.
- d. Indien één van de deelnemers tijdens de wedstrijd onwel wordt en niet in staat is door te gaan, verliest hij de wedstrijd met 0 punten en de tegenstander krijgt 100 punten.
- e. De officiële arts besluit of de geblesseerde deelnemer door kan gaan of niet.
- f. Indien een deelnemer het bewustzijn verliest of een black-out heeft, wordt de wedstrijd gestaakt en wordt de deelnemer uitgesloten van de rest van het toernooi.

Artikel 18: Teamcompetitie

Teamcompetitie is mogelijk en de regels zijn gelijk aan die voor individuele competities.

Artikel 43: Reserves in teamcompetities

- a. Reserves mogen deelnemers vervangen die geblesseerd zijn of onwel zijn geworden.
- b. Reserves moeten van dezelfde of een lagere gewichtsklasse zijn dan diegene die zij vervangen.
- c. Reserves mogen geen deelnemer vervangen die gediskwalificeerd is.
- d. Reserves moeten gelijktijdig aangemeld en gewogen worden als de deelnemers.