

Ne-Waza Competition



Rules

JUDO

May 2018

SECTION 1

COURSE OF THE MATCH

All ne-waza fights are refereed under IJF competition rules. Minor differences are made to accommodate some specifics, but IJF rules are predominant to any specific rules.

Wszystkie walki ne-waza są sędziowane wg. reguł IJF, Niewielkie różnice wynikają z dostosowania przepisów do tej formuły zawodów, z zaznaczeniem, że reguły IJF są decydujące w każdej obowiązującej zasadzie.

Referee calls the competitors inside the mat. Fighters will enter the match area at the same time. The fighters will move towards the center of the fighting area and kneel down at a two meter distance. The fighters will then bow in that position. The fighters will then move to an up on one knee high kneeling stance at one metre distance. The fighter in white is at the right side of the Referee.

Sędziowie wzywają zawodników na matę. Zawodnicy wchodzą na matę jednocześnie, zmierzają do środka maty i klękają naprzeciw siebie w odległości 2 metrów od siebie. Następnie wykonują jednoczesny ukłon, następnie przemieszczają się na jednym kolanie do odległości 1 metra od siebie. Zawodnik w białej judo-gi znajduje się po prawej stronie sędziego.

- If the athletes go outside the fighting area without applying a technique with apparent success, the referee should stop the match and restart the two athletes in a high-knee position at the centre of the fighting area.
 - Jeżeli zawodnicy opuszczą pole walki bez wykonania skutecznej techniki, sędzia zatrzymuje walkę i ponownie ją rozpoczyna z pozycji startowej (na jednym kolanie) na środku maty.
- At the end of the match, the referee announces the winner and the fighters bow to each other (while on their knees) at a two metres distance. The fighters then exit the mat.
 - Na końcu pojedynku sędzia ogłasza werdykt gdy zawodnicy są pozycji seiza w odległości 2 m. od siebie. Następnie zawodnicy opuszczają pole walki.

SECTION 2 SCORE AND POINTS

Points

<u>Ippon 20 points</u>	<u>Osae-komi Waza-ari 10 points</u>	<u>2 points (technical points)</u>
<u>Strangulation (Shime waza) Arm locks (Kansetsu waza)</u> <u>duszenie, dźwignia</u>	Osae-komi 10 seconds trzymanie 10sekund	1) Pass the guard or osae-komi with clear control: less than 10 seconds Przejście gardy lub trzymanie poniżej 10 sekund 2) Back mount przejście za plecy 3) Back control kontrola z tyłu (kontrola pleców) 4) Sweep przewrócenie przeciwnika będącego na górze na jego plecy 5) Turnover obrócenie 6) Shime/Kansetsu waza control but no submissions duszenie lub dźwignia bez ipponu

Technical points can only be given once per attack sequence.

Punkty techniczne są przyznawane tylko raz podczas jednej sekwencji ataku.

BACK MOUNT AND BACK CONTROL

Back mount is when the athlete is on top, clear of the guard and half-guard, sitting on the opponent's back and with two knees or one foot and one knee on the ground, facing the opponent's head. Back control is when an athlete is either sitting or on his lower back and

Judo Canada's programs are sponsored in part by Sport Canada
NE-WAZA COMPETITION RULES



controls and faces his opponent's back. Back control is only considered if the knees are under the shoulder line. (See Appendix A section 1 for visual representation).

Back mount (przejście za plecy) jest zaliczone, gdy zawodnik jest na górze, z czystą gardą lub półgardą, siedzi na plecach przeciwnika z dwoma kolanami lub jednym kolanem i jedną stopą na macie i jest skierowany do głowy przeciwnika.

Kontrola pleców jest wtedy, gdy zawodnik siedzi na dolnym odcinku kręgosłupa przeciwnika i jest skierowany do jego głowy. Kontrola pleców jest zaliczona tylko gdy

kolana są poniżej linii barków. (spójrz na dodatek A, sekcja 1 dla wizualizacji przykładu).

GUARD POSITION AND PASSING GUARD Pozycja gardy i przejście gardy

Passing guard happens when the athlete in top position manages to surmount the legs of the opponent in bottom position (pass guard or half-guard) and maintain clear side-control or north-south position. (See Appendix A section 2 for visual representation).

Przejście gardy następuje, gdy zawodnik na górze przezwycięży kontrolę nóg przeciwnika będącego w pozycji na dole (przejście gardy lub półgardy) i zastosuje kontrolę jednej strony lub pozycję północ - południe. (dodatek A, sekcja 2).

- Guard is defined by the use of one or more legs to block the opponent from reaching side-control or north-south position over the athlete on bottom.
- garda jest rozumiana jako użycie jednej lub dwóch nóg do bloku próby przeciwnika w sięganiu do kontroli jednej strony lub pozycji północ-południe przeciwko przeciwnikowi na dole.
- To pass the guard of the opponent and continue with a clear control technique.
- Przejście gardy przeciwnika i doprowadzenie do kontrolującej techniki.
- When passing the guard of the opponent with no following control technique or reaching the half guard without good control (face to face), no points will be awarded.
- Gdy następuje przejście gardy bez następującej techniki kontrolującej lub przejście do półgardy bez kontroli (twarzą w twarz), punkty nie zostaną przyznane.

SWEEPS Obroty przeciwnika

Any turn from the guard position into any top position followed by a clear control will be counted as a sweep and then 2 points will be awarded.

Każde przejście z pozycji gardy do pozycji na górze w kontrolą będzie uznane za obrót (sweep) i zostaną przyznane 2 punkty.

No points will be awarded for sweeps that start and end in a 50/50 (mutual) guard situation. To change the position from guard into the back of the opponent (on top) with clear control and hold the opponent in bottom position (at least one knee on the floor) will be regarded as sweep as well. (See Appendix A section 3 for visual representation)

Punkty nie będą przyznane po obrotach które nie będą powodować wyraźnej przewagi (50/50) w gardzie. Przejście z gardy do pozycji kontroli na plecach z tyłu (co najmniej jedno kolano na macie) będzie liczone jako obrót (sweep) (dodatek A, sekcja 3).

OSAE-KOMI

Osae-komi will be called when a fighter has clear control of their opponent in kesa, shio or tate position. If Osae-komi is held for 10 seconds then the referee will signal waza-ari and 10 points will be scored. After waza-ari is awarded for the Osae-komi, the fighters will be allowed progressive work toward submission action. If there is no progress toward

submission action, the referee will announcement matte and the fighters will restart in the centre in a kneeling position. If clear Osae-komi is held for less than 10 seconds then 2 points will be awarded. (See Appendix A section 4 for visual representation)

IJF edge regulation apply to all contests.

Trzymania będą ogłoszone przy pełnej kontroli w pozycji kesa, shio, tate. Jeśli trzymanie trwa 10 sekund sędzia ogłasza waza-ari i przyznaje 10pkt. Po przyznaniu waza-ari zawodnicy kontynuują walkę dążąc do poddania (duszenie, dźwignia), jeśli nie ma postępu w tym działaniu sędzia ogłasza matte i zawodnicy wracają do pozycji startowych. Jeśli trzymanie trwa mniej niż 10 sekund, zawodnik otrzymuje 2 pkt. (dodatek A, sekcja 4).

Reguły IJF odnoszą się do każdej walki.

SUBMISSIONS - LOCKS AND STRANGULATIONS poddania i duszenia

All judo arm locks and strangulations resulting in apparent efficiency and/or forcing the opponent to abandon will result with an ippon score and victory.

Wszystkie techniki duszeń i dźwigni stosowane w judo, które skutkują poddaniem lub niezdolnością przeciwnika do walki oznaczają ippon i zwycięstwo.

TURNOVERS przetoczenia

Judo Canada's programs are sponsored in part by Sport Canada 
NE-WAZA COMPETITION RULES

2 Points will be awarded for turnovers. A turnover is defined as when uke is protecting himself on all fours or on his stomach and tori turns him over on his back and controls him.

2 punkty zostaną przyznane za przetoczenia. Przetoczenie jest uznane, gdy uke jest na macie na 4 kończynach i brzuchu w pozycji obronnej a tori obróci go na plecy i będzie miał kontrolę.

SECTION 3 PENALTIES AND FORBIDDEN ACTS Kary i techniki, działania zabronione

IJF rules will apply for application of shidos.

Reguły IJF obowiązują przy karach shido

- 3rd shido: Hansoku make

3shido=hansokumake

- When announcing a “shido”, the athlete to be penalized should not be allowed to continue to get a score. If neither athlete has an advantage position, the referee should stop the fight and replace the athletes in their respective starting position,

punish the infractor and restart the fight.

Gdy jest ogłoszone shido, zawodnik nie może kontynuować akcji punktowej. Jeśli żaden z zawodników nie jest w wyraźnej przewadze, sędzia zatrzymuje walkę i zawodnicy wracają na pozycje startowe. Kara zostaje przyznana i walka jest wznawiana.

- When announcing a foul, if one of the athletes has an advantage position, submission hold or is in osae-komi and the opponent committed the infraction, the referee shall apply the penalty to the infractor without stopping the fight; or when tori loses the upper hand. If the infractor is the athlete that is applying the submission hold or holding down his opponent, then "mate" will be announced and the athletes will be brought back to the centre in a high knee position and then the penalty will be announced.

Gdy ogłaszane jest przewinienie a zawodnik jest w pozycji przewagi (trzymanie, duszenie lub dźwignia), jego przeciwnik popełnia czyn zabroniony, sędzia przyznaje karę w trakcie trwania akcji, bez jej przerywania. Jeśli czyn zabroniony popełnia atakujący, sędzia zatrzymuje akcję i przyznaje karę na pozycji startowej.

3.1 Shido

All IJF rules apply for shido situations with the following specifications:

Obowiązują reguły IJF

- Non-combativity: (brak aktywności)
 - a. Non-combativity (Passivity/stalling) is defined by one athlete clearly not pursuing positional progression in a match and also when an athlete impedes his opponent from carrying out said progression.
Pasywność jest definiowane jako brak chęci dążenia do postępu w walce, lub uniemożliwianie postępu w walce przeciwnikowi
 - b. Leaving the mat or pushing without technical attack the opponent outside the mat.
opuszczanie maty bez akcji technicznej lub wypychanie przeciwnika za matę
 - c. When the athlete breaks the grip of the opponent pulling guard and does not return to the combat.
Gdy zawodnik zrywa uchwyt przeciwnika w gardzie bez kontynuowania walki
 - d. When both athletes simultaneously demonstrate a lack of combativeness (stalling) in any position in a match.
Gdy dwaj zawodnicy jednocześnie afiszują brak aktywności i chęci walki
 - e. To escape from the fight on the ground, stand up and does not return to combat. It should be noted that athletes are allowed to stand up to pass the guard but they must return to the fight immediately within reasonable time otherwise they shall be penalized with a passivity/stalling penalty.
Ucieczka z pozycji leżącej do stojącej i brak powrotu do walki w parterze. Zawodnicy mogą wstać w czasie walki, żeby przejść gardę, ale muszą natychmiast wrócić do ne-waza w rozsądnym czasie. W przeciwnym razie będą ukarani za pasywność lub wstawanie.

3.2 Hansoku make

IJF Rules will apply to all hansoku make situations.

Obowiązują reguły IJF

SECTION 4
SETTLEMENT OF THE MATCH
Rozstrzygnięcie walki

- Submission:

Poddanie

A competitor may win the match before the end of the fighting time, if one of the contestants applies a lock or strangulation that make the opponent tap or the referee has to stop the match. This is called a submission.

Zawodnik wygrywa walkę przed regulaminowym czasem, jeżeli wykona akcję techniczną w której przeciwnik podda się przez odklepanie, lub o przegranej zadecyduje sędzia.

- If a competitor accumulates a point total of 20 points

Jeśli zawodnik zgromadzi 20 pkt

- If a competitor accumulates 3 shidos, he shall receive a hansoku make. • After the fighting time has expired the contestant who has the most points at the end of the match will be the winner.

Jeśli zawodnik otrzyma 3 shido (hansoku-make). Po regulaminowym czasie zawodnik z większą liczbą punktów wygrywa

- If the score is equal in total points when the time has expired, both fighter will go in Golden Score until one fighter scores points or if one of the athletes get disqualified.

Jeśli po czasie jest remis, rozpoczyna się golden score(mecz do pierwszych punktów) lub gdy jeden z zawodników zostanie zdyskwalifikowany.