

FEDERATION INTERNATIONALE DE JU-JITSU



UNION EUROPEENNE DE JU-JITSU



NE-WAZA JUDO-JUJITSU

(Version 3.0 / Avril 2012)

MEMBRE :

- De GAISF Association Générale des Fédérations Sportives Internationales
- De IWGA Association de Jeux Mondiale Internationale IWGA

Sommaire

- Section 1 Généralités
- Section 2 Les différents temps réglementaires
- Section 3 Le grade
- Section 4 La Licence
- Section 5 Le passeport
- Section 6 Le certificat médical
- Section 7 Le matériel
- Section 8 Les catégories de poids
- Section 9 La formule de compétition
- Section 10 Les accompagnants
- Section 11 L'arbitre
- Section 12 Le déroulement du combat
- Section 13 Application du "Hajime", "Matte", "Sonomama" et "Yoshi"
- Section 14 Les règles pour le passage de la position debout à la position au sol
- Section 15 L'avantage
- Section 16 Les points
 - a. Les contrôles
 - b. Les actions
- Section 17 Les étranglements et les clés
- Section 18 Les pénalités
- Section 19 Abandon et forfait
- Section 20 Blessure ou accident



Section 1 Généralités

Le Ne-Waza (travail au sol) est une des composantes importantes du Judo – Jujitsu. La richesse du patrimoine technique dans ce domaine est à la hauteur de sa grande efficacité et de sa valeur éducative.

La mise en place de compétitions spécifiques de NE WAZA ambitionne de redynamiser ce secteur à partir d'une réglementation propre permettant à des pratiquants débutants de tous âges de travailler en toute sécurité.

Objectifs recherchés:

- Encourager la participation du plus grand nombre en adaptant les calendriers des animations.
- Privilégier la sécurité des pratiquants et la convivialité.
- Arbitrage et encadrement administratif limités aux besoins.
- Règlement adapté, qui privilégie les comportements offensifs, la mobilité au sol, l'expression d'un large éventail de techniques et de nombreux comportements tactiques.
- Règlement permettant une pédagogie ludique.

L'objectif est de gagner le combat :

- Soit avant la limite du temps prévu grâce soit :
 - o A une clé de bras.
 - o A une clé de jambe.
 - o Soit à un étranglement.
- Soit en ayant un nombre plus important de points que son adversaire.
- Soit en cas d'égalité de points à l'issue du temps réglementaire à la différence d'avantages.
- En cas d'égalité de points et d'avantages, les combattants s'affronteront à nouveau sur un combat décisif dans lequel le premier qui marquera un avantage ou un point gagnera le combat.
- En cas d'égalité de points ou d'avantages à l'issue du combat décisif, l'arbitre donnera la décision.

Section 2 Les différents temps

A. La durée du combat est de :

- 6 minutes pour les seniors,
- 6 minutes pour les Juniors,
- 5 minutes pour les vétérans (plus de 40 ans),
- 4 minutes pour les cadets.

B. La durée du combat décisif est de 6 minutes.

C. La récupération pour un combattant entre deux combats doit être égale à la durée d'un combat soit 6 minutes pour les Seniors par exemple.

D. Quand le combat est interrompu pour cause de blessure de l'un ou des deux combattants, l'arbitre accorde un temps de pause médicale maximum de 2 minutes au(x) blessé(s). Le temps total de pause médicale autorisé par combattant et par combat est de 2 minutes.

Section 3 Le matériel

A. La zone de combat

La surface minimum est de 6m X 6m avec une zone de sécurité de 2m au minimum.

B. Le judogi

Les combattants devront porter un **judogi blanc** (veste et pantalon), propre conforme aux normes précisées dans le code sportif de la F.F.J.D.A.

Le judogi bleu (veste et pantalon) est toléré.

Le 1^{er} combattant appelé portera une ceinture rouge, le 2^{ème} une ceinture blanche (ou bleue) en plus de leurs ceintures.

Les patchs ne sont pas autorisés.

C. Les protections

Les protections souples (exclusivement) sont autorisées.

Les protèges dents sont autorisés.

Les coquilles sont interdites ainsi que les casques.

D. Les instruments de contrôle

Un ou deux commissaires sportifs par table assurent le suivi des combats. Ils s'occuperont du suivi des tableaux, du chronométrage et du tableau de marque électronique. Un seul chronomètre est nécessaire pour la durée du combat.

Un logiciel NE-WAZA est fourni par la FFJDA à chaque ligue organisatrice d'une compétition NE-WAZA (voir contact responsable fédéral NE-WAZA).



Section 4 Catégories de poids

Au niveau international :

Pour le moment, les catégories de poids suivantes seront utilisées dans les Championnats du monde de la Fédération Internationale de Ju-Jitsu (IJF) pour des hommes et des femmes :

Seniors féminines: -58Kg, -70Kg*

Seniors masculins : -70Kg, -85Kg*, +85Kg

* Ces deux catégories sont celles retenues pour les jeux Mondiaux en 2013.

La proposition de nouvelles catégories sera faite lors du congrès de la Fédération Internationale de Jujitsu.

La meilleure solution serait d'adopter pour le NE-WAZA les catégories existantes à la Fédération Internationale de Jujitsu avec le jujitsu combat, mais sans les hommes-55kg.

Seniors féminines : -48kg, -55kg, -62kg, -70kg, +70kg

Seniors masculins : -55kg, -62kg, -69kg, -77kg, -85kg, -94kg, +94kg

Dans le cas d'un nombre de participant insuffisant, l'organisateur pourra effectuer des regroupements morphologiques, ceci après consultation et validation des combattants.

Section 5 Les formules de compétitions

La compétition se fera soit en tableaux soit en poules en fonction du nombre de combattants. Le but étant que chaque combattant puisse faire au moins deux combats.

Section 6 Les accompagnants

La présence d'un accompagnant est autorisée par combattant. Il se situera à l'extérieur du tapis lors du déroulement du combat.

Il sera exclu de l'environnement du tapis de compétition en cas de manquement aux règles de bonne tenue ou d'incivilités avérées.

Section 7 L'arbitre

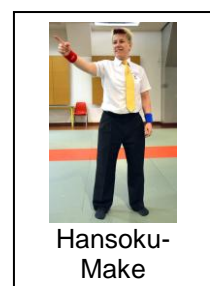
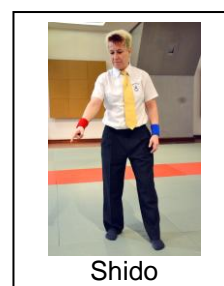
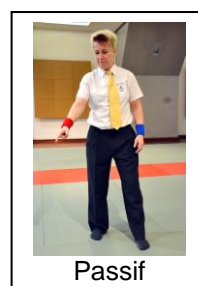
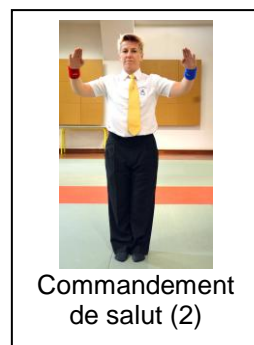
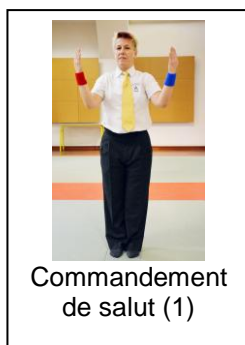
Le combat est dirigé par un arbitre. Un deuxième arbitre peut être installé à la table de contrôle pour assurer le suivi des scores en fonction des indications de l'arbitre du tapis.

Pour chaque action validée, l'arbitre indique à la table le nombre de points attribués. Les points, avantages et pénalités sont indiqués avec le bras correspondant à la couleur du combattant concerné (un manchon de couleur aux poignets de l'arbitre).

L'arbitre annonce simultanément avec la parole et le geste les points marqués ainsi que les différentes indications nécessaires au suivi du combat (avantage, passivité, les pénalités, etc...).

Les avantages sont indiqués en balayant horizontalement l'espace avec le bras (Ex: WAZA ARI)

Les différents gestes de l'arbitre

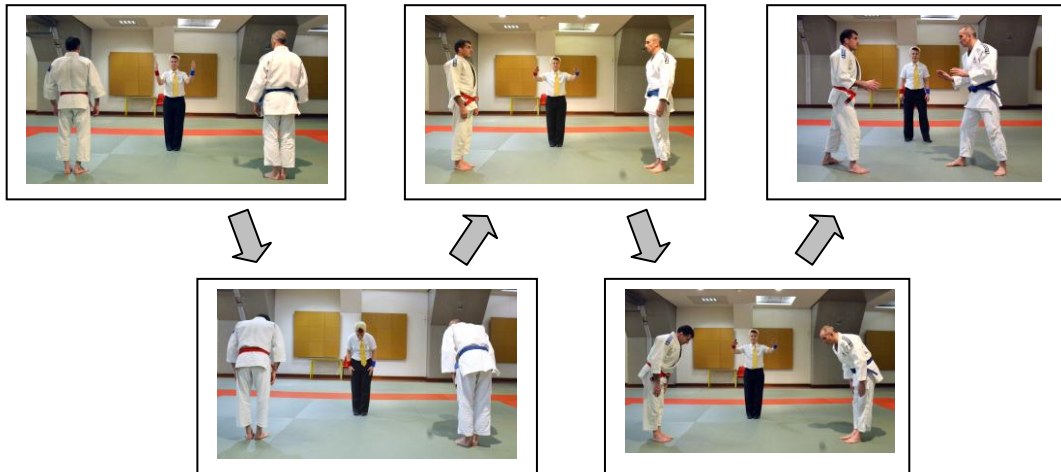


En cas de litige, l'arbitre peut consulter celui situé près de la table. Mais la décision finale est de la responsabilité de l'arbitre gérant le combat.

Dans l'avenir, le système de caméra du judo pourra être utilisé.

Section 8 Déroulement du combat

Les combattants sont invités à rentrer dans la zone de combat par l'arbitre. Ils se font face approximativement à deux mètres l'un de l'autre. Le concurrent avec la ceinture rouge est sur le côté droit de l'arbitre. Au commandement de l'arbitre, ils se tournent vers ce dernier, le saluent puis se font à nouveau face et se saluent. Une fois le salut effectué, l'arbitre annonce "HAJIME".



Le combat commence en position debout (Pour les vétérans la position de départ se fera au sol avec un genou levé). Les concurrents peuvent aller au sol aussitôt qu'ils ont une saisie sur le judogi de l'adversaire. Ils peuvent combattre si un des combattants est au sol et l'autre debout. Ils peuvent se lever quand ils le veulent.



À la fin du temps réglementaire, l'arbitre désigne le vainqueur et commande le salut. Les combattants se saluent puis se tournent vers l'arbitre et le saluent puis quittent la surface de combat.



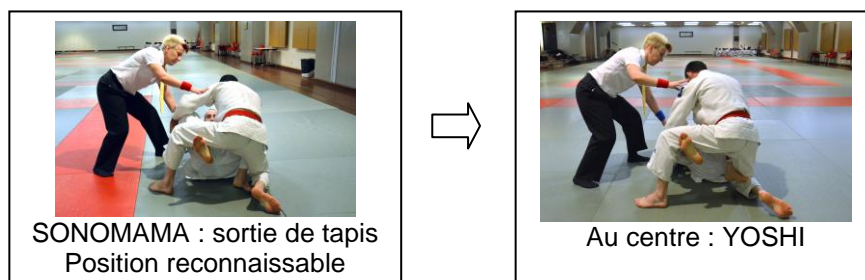
Section 9 Application de “Hajime”, “Matte”, “Soremade”, “Sonomama” et “Yoshi”

L'arbitre annonce “HAJIME” pour commencer ou redémarrer un combat après un “MATTE”.

L'arbitre annonce “MATTE” pour arrêter momentanément le combat.

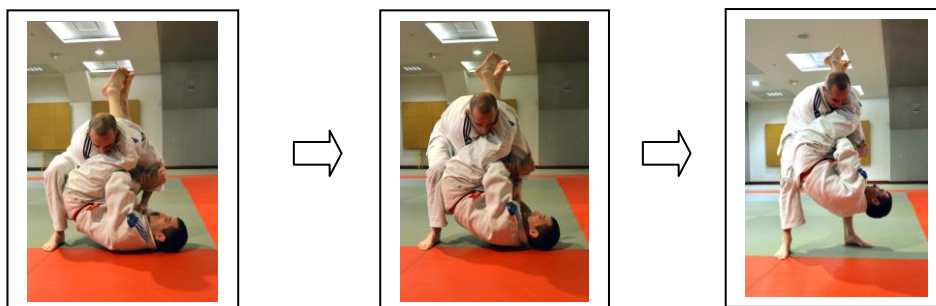
Il annonce “SOREMADE” pour signifier la fin du combat.

Si les concurrents sortent de la zone de combat dans une position facilement identifiable, l'arbitre annonce "SONOMAMA" en touchant les combattants et les replace dans la même position identifiée sur le milieu du tapis. Quand les combattants ont repris la bonne position, l'arbitre en les touchant à nouveau annonce "YOSHI". Le combat repart.



Si la position n'est pas clairement identifiable alors l'arbitre annonce "MATTE" et demande aux combattants de reprendre le combat au milieu du tapis en position debout.

Alors qu'un combattant se relève en étant pris en clé de bras ou en étranglement, l'arbitre n'annonce pas de “MATTE”.



Section 10 Règles pour le passage de la position debout à la position au sol

a. Les saisies

Il est nécessaire d'avoir une saisie pour pouvoir descendre au sol. La saisie de la manche en revolver est autorisée. Les concurrents peuvent saisir le pantalon du Judoji de l'adversaire.



Mettre les doigts à l'intérieur du judogi de son adversaire est sanctionné par un SHIDO. Cependant, il est autorisé de mettre les doigts à l'intérieur de son propre judogi.

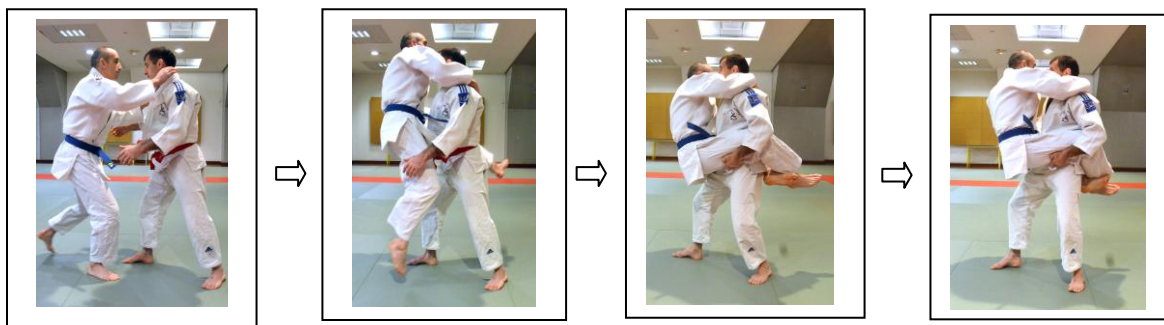


b. Passage de la position debout à la position au sol

Un concurrent peut aller au sol quand il souhaite, à condition qu'il ait saisi le judogi de son adversaire. La position, un genou levé - un genou au sol est considéré comme une position debout. C'est-à-dire que toutes actions de projections seront validées si l'adversaire est dans cette position au départ.



Un combattant peut sauter directement autour de la taille de l'adversaire (garde). Le combat peut alors continuer ainsi sans qu'il y ait « MATTE » mais il peut aussi être continué au sol. Le combattant du dessus doit poser délicatement son adversaire au sol. Toutes projections seront sanctionnées par « HANSOKU-MAKE ».



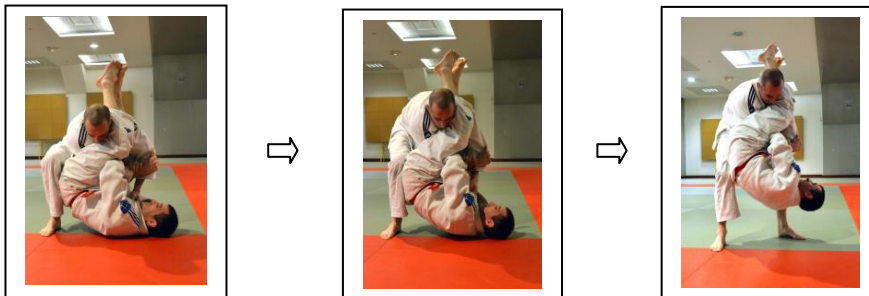
Amener le partenaire au sol en le tirant directement est autorisé. Cela n'amène cependant pas de point.



Les combattants peuvent passer de la position debout à la position au sol sans qu'il y ait "MATTE".



L'arbitre n'annoncera pas de MATTE lorsqu'un combattant se relève lors d'une tentative de clé ou d'étranglement.



Section 11 L'avantage

Les avantages sont indiqués en balayant horizontalement l'espace du bras. Ils s'obtiennent dans les situations suivantes :

- a. Tous les contrôles de moins de 5 secondes.
- b. Le contrôle du genou sur l'estomac de moins de 3 secondes.
- c. Une tentative d'étranglement ou de clé prête à aboutir mais qui, en fin de compte, n'amène pas l'adversaire à abandonner.
- d. Toutes actions réalisées mais n'ayant pas abouties par l'obtention de points.
Par exemple: Le passage de garde suivi d'un contrôle de moins de 5 secondes.



S'il y a égalité de points à la fin du temps réglementaire, le nombre d'avantages obtenus détermine le vainqueur.

Les avantages quelques soient leur nombre, seront toujours inférieurs à des points.