

FEDERATIA ROMANA DE JUDO

Proiect regulament de arbitraj Ne Waza

1. Suprafata de competitie.

Suprafata de competitie este de minim **8 m. x 8 m.** si acoperita cu tatami; suprafata de competitie trebuie sa fie impartita in doua zone; suprafata interioara se va numi **suprafata de lupta** si trebuie sa fie de cel putin **6 m. x 6 m.**; suprafata exterioara celei de lupta se va numi se va numi **suprafata de siguranta** si va fi de cel putin **1 m.**; suprafata de lupta trebuie sa aiba o culoare diferita fata de suprafata de siguranta; un spatiu liber de minimum 1 m. trebuie mentinut in jurul suprafetei de competitie; **tatami** trebuie sa fie aliniat si fara spatii intre ele.

2. Echipamentul.

Competitia se va desfasura in judogi alb pentru primul sportiv strigat si in judogi albastru sau alb cu centura aditionala albastra – rosie, pentru al doilea sportiv strigat. Fiecare sportiv trebuie sa concureze dupa ultimele reguli I.J.F./E.J.U..

3. Formula pentru competitie.

Competitia se va desfasura in sistemul dublu represaj in cazul in care sunt mai mult de 5 sportivi pe categorii de greutate si sistem turneu acolo unde sunt pana la 5 sportivi.

4. Arbitraj.

Competitia va fi arbitrata de arbitri atestati F.R.J..

Competitia va fi arbitrata dupa regula majoritatii de 3 (regulament I.J.F.).

Inceperea luptei se face din nage waza cu ritsu rei, iar tranzitia in ne waza sa se faca in maximum **15 secunde** cu actiune de atac, contraatac sau trecere directa.

Punctajul:

- **Ippon:** osaekomi waza 20 secunde, kansetsu waza si shime waza ([vezi clip. nr. 1](#), site F.R.J.).
- **Wazari:** osaekomi waza 10 – 19 secunde ([vezi clip. nr. 2](#), site F.R.J.).

- Se acorda puncte astfel:

2 p. pentru urmatoarele situatii:

1. tranzitia din nage waza in ne waza printr-o actiune de proiectare punctabila cu Ippon sau Wazari ([vezi clip. nr. 3](#), site F.R.J.);
2. osaekomi waza, 1 - 9 secunde, ([vezi clip. nr. 4](#), site F.R.J.);

1 p. pentru urmatoarele situatii:

1. tranzitia din nage waza in ne waza printr-o actiune de proiectare nepunctabila, ([vezi clip. nr. 5](#), site F.R.J.);
2. tranzitia evidenta intr-o tehnica de osaekomi waza, kansetsu waza sau shime waza cand oponentul este in culcat facial sau in sprijin pe 4 puncte – coate si genunchi ([vezi clip. nr. 6](#), [7](#), [8](#) si [9](#), site F.R.J.);
3. tranzitie din asezat in spatele oponentului, cand acesta este in sprijin pe genunchi ([vezi clip nr. 10](#), site F.R.J.);
4. scoaterea unui singur picior din sprijin pe genunchi cand oponentul este in asezat sau culcat dorsal ([vezi clip nr. 11](#), site F.R.J.).



FEDERATIA ROMANA DE JUDO

5. Penalizari

1. in situatia in care se depaseste timpul de 15 secunde de la hajime, fara nici o intentie de a se face tranzitia in ne waza, **matte-shido** pentru ambii combatanti ([vezi clip. nr. 12](#), site F.R.J.);
2. situatiile de noncombat (culcat facial, sprijin pe genunchi si asezat sau culcat dorsal), **sonomama-shido-yoshi** ([vezi clip. nr. 13](#), [14](#) si [15](#), site F.R.J.);
3. ridicarea din ne waza fara contact si cu intentia de a refuza lupta, **matte-shido**; ([vezi clip. nr. 16](#), site F.R.J.);
4. priza pe interiorul manecii sau pantalonului oponentului, **sonomama-shido-yoshi**;
5. parasirea voita a spatiului de lupta, **matte-shido**;
6. do jime, daki age, **hansoku make**;
7. toate situatiile prevazute in regulamentul de arbitraj F.I.J. la acte interzise si penalizari, igiena vor fi respectate.
8. Gesturile arbitrilor se vor efectua conform regulamentului F.I.J.

6. Acordarea victoriei

REGULA:

1. Castiga cine are Ippon sau Wazari.
 2. Castiga cine acumuleaza primul 20 de puncte sau are punctaj mai mare.
 3. Castiga cine are mai putine penalizari.
- in urma actiunilor de osaekomi waza (20 secunde), kansetsu waza, shime waza finalizate, **ippon**;
 - la finalul timpului regulamentar de lupta, cel **care are wazari este castigator in fata celui care are puncte acumulate**:
A = wazari, B = 35 puncte, castiga A;
 - in situatia in care diferenta tehnica dintre combatanti este evidenta, victoria se poate obtine prin acumularea a 20 de puncte:
A = 20 puncte, B = 17 puncte, castiga A;
 - in situatia in care sunt acumulate doar puncte, victoria ii revine celui cu cele mai mare punctaj:
A = 17 puncte, B = 15 puncte, castiga A;
 - in situatia in care este egalitate de puncte sau wazari, invingator va fi cel cu mai putine penalizari:
A = wazari si 23 puncte, B = wazari, 23 puncte si 1 shido, castiga A;
 - daca la sfarsitul timpului regulamentar de lupta este egalitate, meciul va continua in golden score pana cand unul va puncta;
 - daca in golden scor, unul dintre combatanti primeste shido, celalalt va castiga;
A = wazari si 27 puncte, B = wazari, 27 puncte si primeste shido in G.S., castiga A;
 - daca in golden score nu sunt punctaje sau penalizari, atunci se consulta arbitrul cu judecatorii si se stabileste invingatorul conform majoritatii de 3.

7. Mentiuni

1. exclusa tranzitia din nage waza in ne waza prin luarea pozitiei de sprijin pe genunchi fata-n fata (pe unul sau ambii genunchi);
2. pozitia de sprijin pe unul sau pe ambii genunchi este permisa in timpul meciului doar ca tranzitie cat timp este vizibila intentia de a finaliza o actiune.
3. ridicarea genunchilor de pe saltea, dar cu contact la nivelul prizelor in timpul luptei cu intentia de a crea un avantaj evident se considera actiune in ne waza ([vezi clip. nr. 17](#) si [18](#), site F.R.J.).

