

Tävlingsreglemente

Jujutsu



Fight, duo och ne waza tävling
Senior-, Ungdom- och Barnregler

Revision 4.1

Tillhör:

ALLMÄNNA TÄVLINGSREGLER.....	4
1. Tillämpning	4
2. De tävlandes klädsel och krav på de tävlande	4
3. Tävlingsområde	5
4. Coacher	5
5. Protest	6
6. Tävlingsläkare.....	6
7. Tävlingsarrangör	7
Fighting.....	8
I. Elit (Senior, U21 och U18).....	8
1. Allmänna regler	8
2. Utrustning	8
3. Viktklasser	9
4. Domarna.....	9
5. Sekretariatet.....	9
6. Matchens förlopp.....	9
7. Tillämpning av ”Hajime”, ”Matte”, ”Sonomama” och ”Yoshi”	10
8. Poäng.....	11
9. Bestraffningar	12
10. Matchens avgörande	13
11. Uteblivande (Walk-over) och tillbakadragande	13
12. Skada, sjukdom eller olyckshändelse	14
13. Lagtävlingar.....	14
14. Reserver i Lagtävlingar.....	14
II. Amatör (35+, Senior, U21 och U18)	15
15. Viktklasser och kön.....	15
16. Domare	15
17. Bestraffningar	15
Duo (35+, Senior, U21 och U18).....	16
1. Allmänna regler	16
2. Utrustning	16
3. Kategorier	17
4. Bedömningskriterier	17
5. Matchens förlopp.....	17
6. Poängsystem	18
7. Jury.....	18
8. Uteblivande (Walk-over) och tillbakadragande	18
9. Skada, sjukdom eller olycka	18
10. Diskvalificering	18
11. Lagtävlingar.....	18
Ne Waza (Senior, 35+, U21 och U18)	19
1. Allmänna regler	19
2. Utrustning	19
3. Matchtid	19
4. Viktklasser	19

5.	Domarna.....	19
6.	Sekretariatet.....	20
7.	Matchens förlopp.....	20
8.	Tillämpning av ”Fight” och ”Stop”.....	20
9.	Poäng.....	21
10.	Bestraffningar.....	23
11.	Matchens avgörande.....	24
12.	Uteblivande (Walk-over) och tillbakadragande.....	24
13.	Skada, sjukdom eller olycka.....	24
14.	Situationer som inte täcks av reglerna.....	25
Ungdomstävlingsregler.....		26
I.	Allmänna regler.....	26
1.	Tillämpning.....	26
2.	Tävlingsområde.....	26
3.	Vikt- och Könsklasser.....	26
4.	Sammanslagning av klasser.....	26
5.	Dubbling.....	27
6.	Matchens förlopp.....	27
II.	Fight Ungdom (13-15 år).....	27
7.	Bedömning poäng/varning.....	27
8.	Förbjudna handlingar.....	27
III.	Fight Barn (6-8, 9-10 och 11-12 år).....	28
9.	Domarna bedömning poäng/varning.....	28
10.	Förbjudna handlingar.....	28
VI.	Ne Waza Ungdom (13-15 år).....	28
11.	Bedömning poäng/varning.....	29
12.	Förbjudna handlingar.....	29
VII.	Ne Waza Barn (6-8, 9-10 och 11-12 år).....	29
13.	Bedömning poäng/varning.....	29
14.	Förbjudna handlingar.....	29
VIII.	Duo Barn och Ungdom (6-8, 9-10, 11-12 och 13-15 år).....	30
15.	Sammanslagning av ålderskategorier i Duo.....	30
Appendix I Domartecken.....		31
Appendix II Attacker i Duotävling.....		36
A.	Attacker med Grepp.....	36
B.	Attacker med omfamningar och nacklås.....	37
C.	Attacker med slag och sparkar.....	38
D.	Attacker med vapen.....	39
Appendix III Viktklasser Fight, Ne Waza.....		40
Appendix IV Översikt SvJJF's tävlingssystem för fight, duo och Ne Waza.....		41

ALLMÄNNA TÄVLINGSREGLER

1. Tillämpning

- a. Dessa regler gäller för Junior- och Seniortävlingar inom Svenska Jujutsufederationen för Fight-, Duo- och Ne Wazatävlingar. Dessa regler är en översättning och anpassning av de Internationella Ju-Jitsu förbundets (International Ju-jitsu Federation, JJIF) regler för Fight-, Duo- och ne wazatävlingar.
- b. I Sverige gäller svenska regler för tävlingar sanktionerade av Svenska Jujutsufederationen under förutsättning att det inte är en internationell sanktionerad tävling (då gäller JJIF's regelverk).
- c. Statusen på tävlingen avgör om det är en 'stor' eller 'liten' tävling. Rikstäckande mästerskap och internationella tävlingar är att betrakta som stora tävlingar.
- d. För tävlande enligt Seniorsreglerna krävs det att den tävlande på tävlingsdagen är minst 15 år fyllda.
- e. Tävlande under 18 år får enbart tävla med målsmans skriftliga tillåtelse.
- f. För deltagande i U21 får den tävlande inte bli äldre än 20 år under innevarande tävlingsår.
- g. För deltagande i U18 får den tävlande inte bli äldre än 17 år under innevarande tävlingsår.
- h. För deltagande i 35+ måste den tävlande fylla minst 35 år under innevarande tävlingsår.
- i. För deltagande i Duo enligt seniorreglerna bestäms kategorin utifrån den äldsta i tävlingsparet. Båda tävlande måste dock vara minst 15 år fyllda enligt 1.d.
- j. Dessa regler är godkända av Svenska Jujutsufederationen den 12/9-2015 och gäller från och med DD/MM-YYYY.

2. De tävlandes klädsel och krav på de tävlande¹

- a. De tävlande skall bära en vit Jujutsu Gi av god kvalitet. Denna måste vara ren och hel. Den tävlande skall bära rött eller blått bälte. I mindre² nationella tävlingar får den tävlande bära enhetligt³ färgade dräkter av andra färger än vitt oavsett disciplin.
- b. Gi-jackan skall vara tillräckligt lång för att täcka höfterna och hålls ihop av ett bälte som knyts runt midjan.
- c. Ärmarna skall vara vida nog för att greppa tag i och långa nog för att täcka halva underarmen men inte handleden. Ärmarna får inte kavlas upp.
- d. Byxorna skall vara vida nog för att greppa tag i och långa nog att täcka halva skenbenet. Byxbenen får inte kavlas upp.
- e. Bältet skall vara knutet med en råbandsknop, hård nog för att förhindra jackan från att sitta löst, och vara långt nog för att gå två gånger runt kroppen och för att lämna minst 15 cm av bältet på var sida om knuten.

¹ Om en tävlande inte kan följa denna regel får denne/a inte tävla, denne/a 2minuter på sig att åtgärda felet samt bestraffas med en shido för att ha fördröjt matchstart.

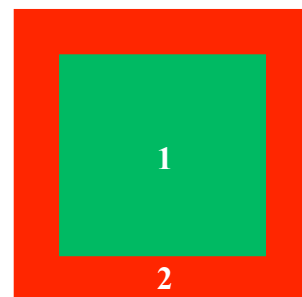
² Med enhetligt färgad dräkt avser att byxor och jacka är en och samma färg (kontrastsömmar eller andra mindre färgade detaljer är accepterade men ej fler färgade plagg med exempelvis kamuflage mönster).

³ Med enhetligt avser enfärgat tyg av samma färgning på jacka och byxa. Kamuflage färgad m.m. är ej att betrakta som enhetligt färgade eftersom det avser en flerfärgs färgning av tyget. Kontrastsömmar och dylika design detaljer av Gi'n är utanför tygets färgning är godkänt förutsatt att det inte går i konflikt med andra regler ex. politiskt budskap eller ändrar greppvänligheten i dräkten.

- f. Kvinnliga tävlande skall bära en T-shirt, trikså eller motsvarande under Gi-jackan. Manliga tävlande får bära en T-shirt, trikså eller motsvarande under Gi-jackan. Inga andra klädesplagg får bäras under Gi-jackan.
- g. Tävlande skall ha korta finger- och tånaglar.
- h. Tävlande får inte bära något som kan skada eller utgöra fara för motståndaren.
- i. Glasögon får ej bäras. Kontaktlinser får bäras på egen risk.
- j. Långt hår skall sättas upp med ett mjukt hårband.
- k. Nationella tävlande i elit klasser skall innan matchen kan starta lämna in Giltig tävlingslicens till MD. Tävlingslicensen återfås efter matchen om den tävlande får fortsätta tävla. Eller i enlighet med vad ÖD bestämt innan tävlingsstart.
- l. Patcher för reklam och klubb/nation tillhörighet får användas. Alla patcher måste vara utformad genom brodyr eller tryck. En patch får ej ändra greppvänligheten i Gi'n. Patchen får ej utformas på ett sådant sätt att den kan skada någon av de tävlande.
- m. En tävlande får inte bära symboler med religiöst, politiskt eller andra budskap som ej är förenlig med idrottens anda.

3. Tävlingsområde⁴

- a. Varje tävlingsområde skall vara 12 x 12 meter och bestå av en tatami (Jujutsu-/Judomatta), vanligtvis grön och röd eller i annan godkänd färg.
- b. Tävlingsområdet skall delas in i två zoner.
- c. Matchytan skall alltid vara 8 x 8 meter totalt
- d. Ytan utanför matchytan kallas ”säkerhetsyta” och skall vara minst 2 meter bred.
- e. Om två eller flera tävlingsområden ligger intill varandra får de inte ha en gemensam säkerhetsyta.
- f. Som undantagsfall⁵, kan en matchytan vara som minst 6 x 6 meter.
- g. Som undantagsfall⁶, kan säkerhetsytan delas av två matchytor, men avståndet mellan två matchytor måste vara minst 3 meter.
- h. Avståndet mellan sekretariatet och tävlingsområdet bör vara minst 2 meter.
- i. Avståndet mellan publiken och tävlingsområdet bör vara minst 3 meter.



1: Matchytan
2: Säkerhetsyta
1+2: Tävlingsområde

4. Coacher

- a. Endast en coach får uppehålla sig vid sidan av tävlingsområdet under matchen för att assistera den tävlande.⁷
- b. Coachen skall uppträda som en förebild genom ett sportsligt och föredömligt uppträdande.
- c. En coach skall klä sig vårdat och lämpligt i förhållande till tävlingen. Vid mindre tävlingar och under utslagsdelen i större tävlingar är det tillåtet med lagets/klubbens träningsoverall över gin.⁸

⁴ Utformningen av tävlingsområdet måste godkännas av Överdomaren utifrån de tävlandes säkerhet.

⁵ Den minsta storleken av tävlingsytan är bara tillåten då tävlingshallens storlek är för liten.

⁶ Det är bara tillåtet att dela säkerhetsytan då tävlingshallens storlek är för liten.

⁷ Stolar som coacherna kan sitta på är tillåtet att ha vid sidan av mattan.

⁸ Coachen uppträder inte i tävlingsgi. Coacher som även skall tävla bör åtminstone bära en träningsoverallsjacka över dräkten.

- d. Om coachen uppför sig illa mot de tävlande, domarna, publiken eller någon annan kan MD besluta att avvisa denne/a från funktionärsområdet för resten av matchen.
- e. Om coachen fortsätter att uppföra sig illa kan domarna i den aktuella matchen avvisa coachen från funktionärsområdet för resten av turneringen.

5. Protest

- a. Protest mot felaktiga domslut skall lämnas skriftligt till ÖD inom 5 minuter efter att matchresultat har annonserats.
- b. Protest kan enbart lämnas mot felaktigt beslut vid varningar samt påtagliga fel i sekretariatet som påverkat matchen till den grad att fel tävlande vann matchen. Felaktig poängbedömning eller andra händelser som kunde ha påverkat matchresultatet mottages ej.
- c. Vid större tävlingar tages en protestavgift på 300kr. Går protesten igenom återbetalas avgiften. Går protesten inte igenom tillfaller avgiften domarkommittén.
- d. Protesten skall behandlas innan någon av de tävlande går sin nästa match. Matcher i stege kan tillfälligt pausas för att behandla protesten.

6. Tävlingsläkare

- a. Tävlingar som omfattas av detta tävlingssystem skall ha minst en tävlingsläkare på plats. Tävlingar med flera tävlingsytor bör ha fler flera läkare för att alltid ha en läkare redo att ingripa när en skada är framme.
- b. Ingen tävling i 'Fighting Elit' klass får ske utan att ha en tävlingsläkare i närheten av tävlingsytans, undantag medges ej.
- c. Tävlingar som saknar tävlande i 'Fighting Elit' klass kan använda annan sjukvårdspersonal istället. För att detta skall ske måste följande kriterier uppfyllas:
 - 1) Samtliga tävlingsytor bedriver tävling i klasser som ej kräver tillstånd enligt kampsportslagen (d.v.s alla klasser utom Fighting Elit).
 - 2) Sjukvårdspersonalen som ersätter läkaren skall vara legitimerad Sjuksköterska som lägst. Högst utbildad sjukvårdspersonal agerar då enligt de rättigheter och skyldigheter som i detta reglemente beläggs tävlingsläkaren.
- d. En tävling kan med fördel använda annan sjukvårdspersonal som assistans till tävlingsläkaren.
- e. Tävlingsläkaren **måste** föra skaderapport enligt federationens mall. Denna skall lämnas in till styrelsen eller den person som styrelsen utser i sitt ställe (ex. förbundsläkare, medicinskt råd m.m.) efter att tävlingen är avslutad.
- f. Tävlingsläkaren får stoppa en match där tävlingsläkaren finner en oförsvarlig skaderisk för de tävlande om matchen fortsätter. Exempelvis om ena tävlande ådragit sig en skada som riskerar att förvärras.
- g. Tävlingsläkaren har alltid sista ordet om en skadad tävlande kan fortsätta eller inte.
- h. Tävlande som av Tävlingsläkaren bedöms, att de inte kan fortsätta att tävla, får ej tävla mer under turneringen i någon kategori. Tillskrivs orsaken till skadan den oskadade skall den skadade även noteras som vinna i kvarvarande matcher mellan dessa två tävlande.
- i. Tävlande som besätts med karens efter våld mot huvudet skall få sitt tävlingskort indraget under karenstiden. Indraget tävlingskort skickas till Svenska Budo och Kampsportsförbundet.

7. Tävlingsarrangör

- a. Arrangören av en tävling är skyldig att följa arrangörsreglementet samt de direktiv och anvisningar som angetts från Svenska Jujutsufederationens styrelse eller den de utsett i sitt ställe (tävlingsansvarig, tävlingsråd m.m.).
- b. Tävlingsarrangören skall se till att det finns prispall, prisbord, poängtavlor, tävlingsstegar och matchprotokoll samt plats för domare, sekretariat och överdomaren samt vad som särskilt är angivit under respektive tävlingsdisciplin.

Fighting

I. Elit (Senior, U21 och U18)

1. Allmänna regler

- a. I fighting tävlar två motståndare mot varandra i en sportsmässig kamp som bygger på Jujutsu.
- b. Fighting är indelad i 3 delar:
Del 1: Slag och sparkar.
Del 2: Kast, nedtagningar, låsningar och strypningar.
Del 3: Golvtekniker, låsningar och strypningar.

Den tävlande måste vara tekniskt aktiv, innan denne/a går in i nästa del. En handling är tekniskt giltig när den tävlande visar en teknik i god balans och i en kontrollerad kombination.⁹
- c. Attacker i del 1 är begränsade till följande områden: huvud, ansikte, nacke, mage, bröstorg, rygg och på sidan av kroppen.
- d. Alla strypningar är tillåtna förutom strypningar med händer eller fingrar.
- e. Kamptiden per match är 3 minuter. Det är mattdomaren som tillsammans med sidodomarna avgör, efter att ha kontrollerat med bordsdomaren, om den sista handlingen hände före eller efter att matchtiden tagit slut.
- f. Om samma tävlande är involverad i därpå följande match i samma klass är en återhämtnings tid på upp till 5 minuter mellan de båda matcherna tillåten.
- g. För deltagande i elitklass bör deltagaren ha minst ett års tävlingserfarenhet från amatörtävlan. Motsvarande erfarenhet från annan kampsport kan tillgodoräknas den tävlande för en snabbare övergång till elitnivå.

2. Utrustning

- a. Tävlingsarrangören skall se till att det finns röda och blå bälten till de tävlande.
 - 1) Första/översta tävlande i stegen har rött bälte
 - 2) Andra/undre tävlande i stegen har blått bälte
- b. Tävlande skall bära mjuka, korta och lätta handskydd och mjuka vrist- och skenbensskydd i samma färg som det bälte som tävlanden har i matchen (röda eller blåa).
- c. Skydden skall vara tillverkade av mjukt skumgummi med en tjocklek mellan 1 och 2 cm¹⁰.
- d. Skydden skall vara i rätt storlek samt hela och rena.
- e. Det är tillåtet att bära suspensoar och tandskydd. Kvinnliga tävlande får bära bröstskydd. På nationella tävlingar skall svenska utövare bära tandskydd.
- f. Fot- och skenbensskydd, suspensoar och bröstskydd måste bäras under Gin.

⁹ Med kombinationer menas:

I del 1: Måste de tävlande göra kombinationer med slag eller sparkar.

I del 2: Måste de tävlande aktivt försöka kasta eller ta ner motståndaren.

I del 3: Måste de tävlande försöka göra en riktig fasthållning eller försöka ta sig loss från en fasthållning.

I del 3: Så länge det finns en vilja att kämpa och de kommer närmare en lyckad fasthållning fortsätter del 3 så länge det sker nere på mattan.

¹⁰ Om en tävlande inte kan följa denna regel får denne/a inte tävla, denne/a har 2minuter på sig att åtgärda felet samt bestraffas med en shido för att ha fördröjt matchstarten.

3. Viktklasser

Följande viktklasser gäller i Sverige:

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

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

4. Domarna¹¹

- Mattdomaren (MD) skall befinna sig på tävlingsytan och är ansvarig för matchens förlopp.
- Två sidodomare (SD) skall assistera MD och befinna sig på säkerhetszonen. SD måste placera sig där de hela tiden, på bästa möjliga sätt kan följa matchen och ge poäng.
- Bordsdomaren (BD) är ansvarig för sekretariatet. BD meddelar poäng och varningar till sekretariatet samt informerar MD om avslut för matchtiden, Osa-komi tiden och skadetiden.
- Det kan finnas två bordsdomare vid finalerna om antalet domare tillåter det och om detta kan vara fallet vid alla finaler i turneringen.

5. Sekretariatet

- MD placerar sig mittemot sekretariatet vid matchens början.
- Sekretariatet skall bestå av två protokollförare och en tidtagare.
- En av protokollförarna skall föra protokoll på papper, den andra kan föra protokoll på en elektronisk poängtavla, om en sådan finns. Annars förs båda protokollen på papper.
- Om de två protokollen skiljer sig från varandra, är det pappersprotokollet som skall gälla. Om båda protokollen förs på papper är det BD som bestämmer vilket protokoll som skall gälla.

6. Matchens förlopp

- De tävlande startar mittemot varandra i mitten av tävlingsytan cirka två meter från varandra. Den tävlande med rött bälte skall stå på MD:s högra sida. På tecken av MD bugar de tävlande stående först mot domarna och sedan mot varandra.
- När MD säger "Hajime" startar matchen i del 1.
- Så fort en tävlande har greppat tag i den andre är matchen i del 2. Slag och sparkar är inte längre tillåtna förutom i samband med det första greppet.
- Så fort båda tävlande har båda sina knän i mattan, eller om en av de tävlande sitter eller ligger ner fortsätter matchen i del 3¹²
- De tävlande kan fritt växla mellan de olika delarna men de måste vara aktiva i samtliga delar.¹³
- Om en tävlande i del 1 utför en otillåten övergång till del 2 stoppas matchen och en teknisk bestraffning utdelas varpå matchen fortsätter i del 1.
- Kast måste påbörjas på tävlingsytan. Motståndaren får kastas till säkerhetsytan under förutsättning att det inte innebär någon fara för motståndaren. (Se *Sektion 13c p.2 och p.3*)
- När matchen är slut utropar MD vinnaren, därefter ges tecken åt de tävlande att stående buga först mot varandra och sedan mot domarna, som står på linje på matchytan mitt emot bordsdomarna.

¹¹Om möjligt ska domarna komma från olika klubbar.

¹² Om en tävlande upprepade gånger går ner på knä skall tävlanden varnas för passivitet. Det är inte tillåtet att lyfta en tävlande som ligger ner för att försöka kasta denne. I så fall stoppar domaren matchen genom att säga "Matte".

¹³ Det är inte tillåtet att slå eller sparka en motståndaren som har båda knäna i mattan. MD stoppar då matchen med "Matte".

7. Tillämpning av "Hajime", "Matte", "Sonomama" och "Yoshi"

- a. MD skall säga "Hajime" för att starta matchen samt för att fortsätta matchen efter "Matte".
- b. MD skall ropa "Matte" för att stoppa matchen temporärt i följande fall:
 - 1) Om en av de tävlande eller båda har lämnat tävlingsytan helt i del 1 eller del 2.
 - 2) Om båda tävlande helt har lämnat tävlingsytan i del 3.
 - 3) Om en eller båda av de tävlande gör en förbjuden handling i del 1.
 - 4) Om en eller båda av de tävlande skadas eller insjuknar.
 - 5) Om en tävlande inte själv kan klappa av under en strypning eller låsning.
 - 6) När tiden för Osae-komi är över.
 - 7) Om kontakt upphör i del 2 och del 3 och de tävlande inte fortsätter i del 1 av sig själva.
 - 8) När MD finner det nödvändigt (till exempel för att rätta till dräkten eller för att ge en bestraffning).
 - 9) När en av SD finner det nödvändigt och därför klappar i händerna¹⁴.
 - 10) När matchen är över¹⁵.
- c. "Sonomama" skall användas om MD tillfälligt måste stoppa de tävlande. I detta fall skall de tävlande stå helt stilla och får inte röra sig. "Sonomama" meddelas:
 - 1) För att ge en av de tävlande eller båda en varning för passivitet i del 2 eller 3.
 - 2) För att ge en av de tävlande eller båda en bestraffning i del 2 eller 3.
 - 3) Då MD finner det nödvändigt.
- d. Efter "Sonomama" fortsätter de tävlande i exakt samma position som de hade när kommandot ropades. För att sätta igång matchen igen skall MD ropa "Yoshi".

¹⁴ Om en SD klappar i händerna måste MD stoppa matchen.

¹⁵ Det är BD som bestämmer om den sista tekniken hände före eller efter *matchens slut*.

8. Poäng

Poäng och bestraffning måste markeras av majoriteten av domarna, därför minst två domare. Om de tre domarna ger olika poäng skall medelpoängen gälla (*exempel: ippon, Wazaari och ingenting ger Wazaari*). Om en av domarna inte ser en handling, skall den lägsta av de två återstående poängen gälla (*exempel: ippon och Wazaari ger Wazaari*).

a. Följande poäng kan ges i del 1:¹⁶

(Slag och sparkar måste göras med Hikite / Hikiashi, i god balans och med kontroll)

- 1) Ett o-blockerat slag eller en o-blockerad spark (Ippon, 2 poäng)
- 2) Ett delvis blockerat slag eller en delvis blockerad spark (Wazaari, 1 poäng)

b. Följande poäng kan ges i del 2:

(Kast, nedtagningar, låsningar och strypningar)

- 1) Strypningar och låsningar där tävlanden inte själv kan klappa av och MD måste stoppa matchen genom att ropa ”Matte”. (Ippon, 2 poäng)
- 2) Strypningar och lås med avklapp. (Ippon, 2 poäng)
- 3) Ett perfekt kast eller en perfekt nedtagning. (Ippon, 2 poäng)
- 4) Ett icke perfekt kast eller en icke perfekt nedtagning. (Wazaari, 1 poäng)

c. Följande poäng kan ges i del 3:

(Golvtekniker, låsningar och strypningar)

- 1) Strypningar och låsningar där den tävlanden inte själv kan klappa av och MD måste stoppa matchen genom att ropa ”Matte”. (Ippon, 3 poäng)
- 2) Osae-komi, strypningar och lås med avklapp. (Ippon, 3 poäng)
- 3) En effektiv fasthållning där Osae-komi meddelas under 15 sekunder. (Ippon, 2 poäng)
- 4) En effektiv fasthållning där Osae-komi meddelas under 10 sekunder. (Wazaari, 1 poäng)

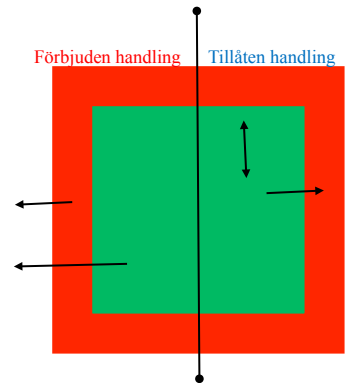
En effektiv fasthållning som startar inom matchtiden får fortsätta även om matchtiden tar slut, till dess att 15 sekunder har gått eller fasthållningen är förlorad. Om kontrollen upphör innan 15 sekunder har passerat skall MD meddela ”Toketa”.

¹⁶ En spark som fångas av motståndaren kan aldrig räknas som en ippon.

9. Bestraffningar

- a. Bestraffningar måste ges av en majoritet av domarna.¹⁷
- b. "Lätt förbjuden handling" ger bestraffningen "Shido" och motståndaren får en Wazaari. Följande handlingar räknas som lätt förbjudna handlingar:

- 1) Om en av de tävlande är passiv eller båda är passiva eller gör mindre tekniska överträdelser.¹⁸
- 2) Att bara rusa fram mot motståndaren utan att göra någon teknik eller om den tävlande är farlig för sig själv. ("Mubobi")
- 3) Att med flit gå utanför matchytan med båda fötterna.
- 4) Att avsiktligt knuffa motståndaren utanför matchytan.
- 5) Att avsiktligt slå eller sparka efter att ha gått in i del 2.
- 6) Att utföra ytterligare en handling efter det att "Matte" eller "Sonomama" har ropats.
- 7) Att slå eller sparka mot benen.
- 8) Att slå eller sparka mot motståndaren när denne ligger ner.
- 9) Att göra låsningar mot fingrar eller tår.
- 10) Att göra korsbenslåsning över njurarna och sträcka på benen.
- 11) Att göra strypningar med händer eller fingrar.
- 12) Om en tävlande kommer oförberedd till mattan och försenar matchen.¹⁹
- 13) Om en tävlande avsiktligt försenar matchen (genom att rätta till sin Gi, ta av sig bältet, ta av sig handskar etcetera).



- c. En "Förbjuden handling" ger bestraffningen "Chui" och motståndaren får 2 Wazaari. Följande handlingar räknas som förbjudna handlingar:

- 1) Att göra tekniker som till exempel sparkar, slag, knuffar som träffar kroppen på motståndaren för hårt.²⁰
- 2) Att kasta motståndaren från matchytan till ytan utanför säkerhetsytan.
- 3) Att nonchalera MD:s tillsägelser.
- 4) Att göra onödiga utrop, kommentarer eller gester mot motståndaren, domarna, sekretariatet eller någon annan.
- 5) Att göra en okontrollerad teknik, som till exempel rundsparkar eller slag, som, även om de missar motståndaren, inte kan stoppas. Eller om motståndaren inte kan fortsätta direkt efter en kastteknik.
- 6) Att göra raka slag eller sparkar mot huvudet.

¹⁷ Felaktigt utdömda poäng och bestraffningar skall rättas till av de tre matchdomarna och den ansvarige bordsdomaren.

¹⁸ Passivitet i del 1: En av de tävlande eller båda visar ingen aktivitet för att göra poäng.

En av de tävlande eller båda går direkt till del 2 eller 3.

En av de tävlande eller båda gör inte några kombinationer innan man går in i nästa del.

Passivitet i del 2: En av de tävlande eller båda visar ingen aktivitet för att göra poäng.

Om en av de tävlande eller båda bara blockerar attackerna eller rörelsen från motståndaren eller om båda de tävlande går ner i mattan med flit.

Om de tävlande vägrar att gå in i del 2 men är aktiva i del 1.

En av de tävlande gör en falsk attack genom att låssas att denne blir kastad ner på golvet utan teknik med förhoppningen att bryta kontakten.

Passivitet i del 3: En av de tävlande eller båda visar ingen aktivitet för att göra poäng.

Om en tävlande är passiv gång på gång denne bestraffas med en "Chui" för att ha nonchalerat MD:s tillsägelse.

¹⁹ Bestraffningen ges efter att de tävlande har bugat innan MD startar matchen med "Hajime".

²⁰ En teknik som stoppas av motståndarens kropp/huvud i stället för att den som attackerar kontrollerar tekniken är ett exempel på c1. En teknik som gör att motståndarens huvud rör sig på grund av kontakten är ett annat exempel på c1. Tekniker som orsakar blodvite (dock ej på grund av att befintliga skador börjar blöda på nytt) måste utvärderas av MD och SD för att fastställa om det är en bestraffning enligt c1 (Förbjuden handling) eller e1 (Svårt förbjuden handling) beroende på situationen. Tekniker (förutom raka slag eller sparkar) mot huvudet som nästan nuddar eller är inom 10 cm avstånd räknas som Giltiga poängGivande tekniker. Mot kroppen tillåts motsvarande "skin-touch"-kontakt. Annars kan det räknas som hård kontakt enligt regel c1. Andra kriterier för regel c1 som måste tas hänsyn till är, om den hårda kontakten uppkom genom att motståndaren rörde sig mot tekniken. I detta fall var det inget uppsåt från angriparen, att attacken skulle bli hård. Detta kan till och med ge en Mubobi till motståndaren, om denne/a inte har skyddat sig på ett tillräckligt sätt eller har varit slarvig.

- d. Om en tävlande gör två "förbjudna handlingar" (Chui) förlorar denne matchen genom "Hansoku-make".
- e. Följande handlingar räknas som "svårt förbjudna handlingar":
 - 1) Att utföra en handling med avsikten att skada motståndaren.
 - 2) Att kasta eller försöka kasta motståndaren med låsning eller strypning.²¹
 - 3) Att göra låsningar mot nacken eller ryggraden.
 - 4) Att göra vridande lås mot knä eller fot.
- f. Första gången en tävlande gör en "svårt förbjuden handling" förlorar denne/a matchen genom "Hansoku-make". Den tävlanden förlorar matchen med 0 poäng och motståndaren får 40 poäng eller den poäng som denne redan uppnått, om den är högre än 40.
- g. Andra gången en tävlande förlorar med en "Hansoku-make" i en turnering får denne/a inte delta mer i turneringen.²² Den tävlande förlorar eventuellt kommande matcher på "Fusen Gaki".
- h. Om en tävlande visar osportsligt uppträdande efter en match skall domarna på det tävlingsområdet enhälligt besluta om, att den tävlanden inte får delta mer i turneringen. De skall informera överdomaren om sitt beslut och sedan be tävlingsledaren att officiellt kungöra detta. Den uteslutna tävlanden förlorar alla tidigare vunna matcher, inklusive medaljer. Sker detta under en turnering påverkar detta ej ställningen i turneringen för de andra tävlande.²³
- i. Om båda tävlande samtidigt bestraffas med Hansoku-make går matchen om.

10. Matchens avgörande

- a. En tävlande kan vinna matchen innan matchtidens slut, om denne/a har lyckats få minst en ippon i var och en av de tre delarna. Detta kallas "teknisk överlägsenhet". I detta fall får förloraren 0 poäng och vinnaren får 50 poäng eller den poäng som redan uppnåtts, om den är högre än 50.
- b. Den tävlande som har mest poäng efter matchtidens slut har vunnit.
- c. Om de tävlande har lika många poäng när matchen är slut vinner den tävlande, som har ippon i flest delar.
- d. Om de tävlande har lika många poäng och ippons i lika många serier, vinner den tävlanden med flest antal ippons.²⁴
- e. Om resultatet är lika i både poäng, antal delar med ippon och antal ippon blir det en extra rond om 2 minuter till dess att matchen avgörs. Det skall vara en paus på 1 minut mellan extra ronderna. Denna procedur kan upprepas. Ippon samt varningar från den första rondens förs över till extra ronderna.

11. Uteblivande (Walk-over) och tillbakadragande

- a. "Fusen-gachi" (vinst genom uteblivande) tilldömer MD den tävlande, vars motståndare inte kommer till matchen. Vinnaren får 40 poäng efter det att dennes motståndare har kallats till matchen 3 gånger under minst 3 minuter.
- b. "Kiken-gachi" (vinst genom tillbakadragande) tilldömer MD den tävlande, vars motståndare drar sig tillbaka från matchen under matchens gång. I detta fall får den som drar sig tillbaka 0 poäng och vinnaren får 40 poäng eller den poäng som redan uppnåtts, om den är högre än 40.

²¹ Kasttekniker i kombination med en låsning eller strypning är inte tillåten, (exempel: Kote-gaeshi räknas som en nedtagningsteknik)

²² Hänsyn tas ej till vilken disciplin den första diskvalificeringen skedde i. Avstängningen gäller för deltagande i samtliga discipliner.

²³ Efter en match räknas för hela turneringen.

²⁴ I del 3 räknas ippon som en ippon, oavsett antal poäng.

12. Skada, sjukdom eller olyckshändelse

- a. Varje gång en match stoppas på grund av skada på antingen en av de tävlande eller båda kan MD tillåta en skadetid om max 2 minuter för den/de skadade för att återhämta sig. Den totala skadetiden per tävlande i varje match får maximalt vara 2 minuter. *Räknat från när tävlingsläkaren kliver in på mattan.*
- b. Skadetiden startar på order av MD.
- c. Om en av de skadade inte kan fortsätta skall MD och SD fatta ett beslut enligt följande klausuler:
 - 1) När skadeorsaken tillskrivs den skadade tävlanden skall denne/a förlora matchen med 0 poäng och motståndaren få 40 poäng eller den poäng som redan uppnåtts, om den är högre än 40.
 - 2) När skadeorsaken tillskrivs den oskadade tävlanden skall denne/a förlora matchen med 0 poäng och motståndaren få 40 poäng eller den poäng som redan uppnåtts, om den är högre än 40.
 - 3) När det är omöjligt att tillskriva någon av de tävlande orsaken till skadan skall den oskadade tävlanden vinna matchen med 40 poäng eller den poäng som redan uppnåtts, om den är högre än 40 och den skadade skall förlora med 0 poäng.
- d. Om en tävlande insjuknar under match och inte kan fortsätta skall denne förlora matchen med 0 poäng och motståndaren få 40 poäng eller den poäng som redan uppnåtts, om den är högre än 40.
- e. Det är den officiella tävlingsläkaren som bestämmer om en skadad tävlande kan fortsätta tävla eller inte.
- f. Om en tävlande förlorar medvetandet eller svimmar måste matchen stoppas. Tävlingsläkaren avgör om tävlanden kan fortsätta att tävla.

13. Lagtävlingar

Lagtävlingar är möjliga och reglerna är desamma som för individuella tävlingar.

14. Reserver i Lagtävlingar

- a. Reserver kan ersätta tävlande som skadats eller insjuknat.
- b. Reserverna måste vara i samma viktklass eller i en lägre, än de som ska ersättas.
- c. Reserver kan inte ersätta en diskvalificerad tävlande.
- d. Reserver måste anmälas och väga in samtidigt som de ordinarie de tävlande.

II. Amatör (35+, Senior, U21 och U18)

Amatörreglementet är ett komplement till Fighting elit reglerna. Amatörreglementet sker som Elittävlande med följande undantag.

15. Viktklasser och kön

Följande viktklasser gäller i Sverige för Amatörreglementet för Senior, U21 och U18:

Kvinnor:	-55 kg, -62 kg, -70 kg, +70 kg
Män:	-62 kg, -69 kg, -77 kg, -85 kg, -94 kg, +94 kg
35+:	-55 kg, -62 kg, -69 kg, -77 kg, -85 kg, -94 kg, +94 kg

Tävlande i 35+ sker normalt utan könsindelning, könsindelning eller indelning efter ytterligare åldersgrupper kan göras vid behov.

16. Domare

- a. Domarbesättning för tävlande enligt amatörreglerna sker enligt domarreglementet som för mindre tävlingar vid alla tävlingar utom klubbtävling.
- b. Vid klubbtävling besätts som klubbtävling enligt domarreglementet.

17. Bestraffningar

- a. Utöver de bestraffningar som benämns i Elitreglementet gäller följande handlingar som förbjudna handlingar:
 - 1) Att slå eller sparka mot huvudet.²⁵

²⁵ Att avsiktligt eller oavsiktligt utföra tekniker mot huvudet skall bestraffas med en chui obeaktat om tekniken träffar eller inte.

Duo (35+, Senior, U21 och U18)

1. Allmänna regler

- a. I Duo tävlar två utövare tillsammans med varandra där de presenterar ett på förväg inövat självförsvarsprogram som bygger på Jujutsu. Två pars tekniker jämförs mot varandra i en sportmässig tävling som är fördelad på fyra serier:
 - A. Attacker med grepp
 - B. Attacker med omfamningar och nacklås
 - C. Attacker med slag och sparkar
 - D. Attacker med vapen²⁶
- b. Varje attack måste föregås av *en* förattack såsom en knuff, atemi eller drag. *Förattacken är helt och hållet fri.*²⁷
- c. Det står paret fritt att utföras varje teknik utifrån en höger- eller vänsterhands attack.
- d. Försvaret väljs helt och hållet fritt i paret, såväl som vem av de tävlande som skall utföra attacken samt benställning i attack och försvar.²⁸
- e. MD (mattdomaren) drar 3 attacker från respektive serie. Det andra paret gör samma attacker men i en annan ordning, vilken meddelas av MD. *För deltagare i nybörjarklass väljer paret själv vilka tre tekniker de skall visa i var serie, MD startar då var teknik med "Hajime".*
- f. Vid den första attacken i varje serie skall Tori (den försvarande tävlanden) ha juryn på sin högra sida, efter detta kan attacken komma från valfri sida.
- g. Poäng för presentationen ges efter varje serie av Juryn. På MD kommando "Hantei" håller respektive domare sin poängtavla över huvudet.²⁹ *Anpassas vid användning av digitalt system.*
- h. Om nödvändigt indikerar MD felaktig attack med tecken samt att med rösten meddela numret på den felaktiga attacken.³⁰
- i. Om samma par är involverad i därpå följande match i samma klass är en återhämtningstid på upp till 5 minuter mellan de båda matcherna tillåten.
- j. Tävlade i 35+ kan tävla enligt eget program där enbart 3 tekniker i Serie A, B, C och D visas.
- k. Tävlade i 35+ kan sker utan klassindelning efter kön.

2. Utrustning

- a. Tävlingsarrangören skall tillhandahålla röda och blå tävlingsbälten, poängtavlor och sittplats till juryn.
 - 1) Första/översta paret i stegen = rött bälte
 - 2) Andra/undre paret i stegen = blått bälte
- b. Sekretariatet skall bestå av minst 2 personer.
- c. De tävlande är tillåtna att använda en mjuk påk och en gummikniv. Påken skall vara 50 - 70 cm lång.

²⁶ I serie D kan den tävlande som attackerar börja med båda vapnen i sina händer

²⁷ Förattacken och attacken skall göras av den som attackerar.

²⁸ Rollen som attackerare och försvarare kan också ändras under en serie.

²⁹ När MD ser att poängen räknats på scoreboarden kommenderar han ner alla poängen.

³⁰ Tecknet för "fel attack" skall visas av MD om attackeraren visar en annan attack än den som har meddelats av MD.

3. Kategorier

- a. Ett par kan formeras utan några som helst restriktioner gällande vikt eller grad.
- b. Ett par kan bestå av två män, två kvinnor eller blandat (mixed).

4. Bedömningskriterier³¹

- a. Juryn skall titta på och bedöma följande:
 - 1) Kraftfull attack
 - 2) Verklighet
 - 3) Kontroll
 - 4) Effektivitet
 - 5) Attityd
 - 6) Fart
 - 7) Variation
- b. För poängbedömningen totalt sett bör läggas mer vikt vid attacken och den första delen av försvaret.
- c. Atemi måste vara kraftfull och med god kontroll och utföras på ett naturligt sätt med hänsyn till uppföljning.
- d. Kast och nedtagningar skall innehålla balansbrytningar och vara effektiva.
- e. Låsningar och strypningar måste visas för juryn på ett mycket klart och korrekt sätt genom avklapp av Uke.
- f. Både attack och försvar skall utföras på ett tekniskt och realistiskt sätt.

5. Matchens förlopp

- a. Paren står mittemot varandra i mitten av tävlingsytan ungefär två meter ifrån varandra. Det först lottade paret (par 1) har röda bälten och står på mattdomarens högra sida. Det andra paret (par 2) har blå bälten. På MD signal gör paren en hälsning stående, först mot MD sedan mot varandra. Par 2 lämnar tävlingsytan och går till säkerhetsytan.
- b. Matchen startar när mattdomaren meddelar den första attacken genom att säga numret på denna samt ge respektive tecken med handen.³²

³¹ Avdrag sker efter brister i försvar och/eller attack enligt följande:

Attack	avdrag
Felaktig attack	2 poäng
Greppet slöts ej	1/2 poäng
För-attacken och attacken var ej logiskt samhöriga	1/2 poäng
Dålig balans	1/2 poäng
Svag attack	1/2 poäng
Attacken missar målet	1/2 poäng

Försvar & nedtagning	
Otillräckligt försvar	1/2 poäng
Avsaknad av balansbrytning	1/2 poäng
Handlingen utfördes för snabbt	1/2 poäng
Uke hoppar <i>med i tekniken</i>	1/2 poäng
Show teknik (<i>ej verklig</i>)	1/2 poäng
Handlingarna var ej loGiskt samhöriga	1/2 poäng

Kontroll på mattan	
Avsaknad av vapen kontroll	1/2 poäng
Bristande kontroll (Låsning, strypning) av Uke	1/2 poäng
Atemi missar Uke	1/2 poäng

³² MD visar numret för de tävlande först, sedan för jurydomarna.

- c. När serie A är klar sätter sig de tävlande i det första paret på knä och får sina poäng. Efter det lämnar de tävlande tävlingsytan och går till säkerhetsytan. Par 2 visar också sina tekniker i serie A och får sina poäng. Par 2 startar med serie B och får sina poäng, efter det fortsätter par 1 med serie B och får sina poäng. Par 1 startar serie C, etcetera, och par 2 startar serie D, etc.
- d. Efter att det sista paret har visat sin sista serie är matchen över. De två paren intar samma plats på begäran av mattdomaren. Mattdomaren inväntar sekretariatets sammanräkning och meddelar därefter vinnarna genom att höja sin hand och säga färgen på det vinnande parets bälte.
- e. Om poängen mellan de två paren är lika ("Hikiwake"), fortsätter matchen tills en vinnare kan utses. Paret med blått bälte startar med serie A.
- f. Efter att mattdomaren har ropat ut vinnarna, beordrar han en hälsning stående först mot varandra och sedan mot domarna.

6. Poängsystem

- a. Poängen som ges är från 10 till 0 (intervall om 0,5)
- b. Den högsta och lägsta poängen skall tas bort. Resterande 3 poäng summeras och utgör de poäng som skall tilldelas paret.

7. Juryn

Juryn skall bestå av 5 licensierade domare, var och en *om möjligt* från olika föreningar. På mindre tävlingar kan 3 domare användas. I sådana fall räknas samtliga poäng som visas upp.

8. Uteblivande (Walk-over) och tillbakadragande

- a. "Fusen-gachi" (vinst genom uteblivande) tilldömer MD det par, vars motståndare inte kommer till matchen efter det att motståndarna har kallats till matchen 3 gånger under minst 3 minuter. Vinnande par från 100 poäng uteblivet par får 0 poäng.
- b. "Kiken-gachi" (vinst genom tillbakadragande) tilldömer MD det par, vars motståndare drar sig tillbaka från matchen under matchens gång. Vinnande par får 100 poäng det andra paret från 0 poäng.

9. Skada, sjukdom eller olycka

- a. När en skada, sjukdom eller olycka inträffar har det aktiva paret rätt till maximalt 2 minuters vila innan man fortsätter (den totala vilan per par i varje match får maximalt vara 2 minuter). *Räknat från när tävlingsläkaren kommer in på mattan.*
- b. Om ett par inte kan fortsätta efter en skada utdelas "Kiken-Gachi" till det andra paret.

10. Diskvalificering

Tävlande eller ett par kan diskvalificeras och därmed förlora matchen (100-0). Detta kan ske t.ex om en tävlande eller ett par visar osportsligt uppträdande. Beslut om diskvalificering fattas av matchens domare.

11. Lagtävlingar

Lagtävlingar är möjliga och reglerna är desamma som för individuella tävlingar.

Ne Waza (Senior, 35+, U21 och U18)

1. Allmänna regler

- a. I Ne Waza tävlar två tävlande mot varandra i en sportmässig tävling som bygger på Jujutsu.
- b. Målet i Ne Waza är att få motståndaren till underkastelse genom lås eller strypning!
- c. Ne Waza tävlingen består av:
 - 1) Kast, nedtagningar, låsningar och strypningar i stående
 - 2) Golvtekniker, kontroll, låsningar och strypningar på golvet.
- d. Dessa regler gäller för tävlande över 15år. Särskilda regler finns för tävlande under 15 år.
- e. Tävlade i 35+ klass. startar matchen med ett knä i mattan istället för stående.
- f. En tävlingsarrangör kan om den önskar förutom åldersgränser även dela upp tävlingen i olika erfarenhets nivåer.

2. Utrustning³³

- a. Tävlingsarrangören skall se till att det finns röda och blå bälten, poängtavlor, tävlingsstegar och matchprotokoll samt plats för domarna och överdomaren.
 - 1) Första/översta tävlande i stegen = rött bälte
 - 2) Andra/undre tävlande i stegen = blått bälte
- b. De tävlande får inte bära bröstskydd.
- c. Det är inte tillåtet att bära hård suspensoar

3. Matchtid

- a. Matchtiden är 6 minuter
- b. För tävlande i 35+ är matchtiden 4min.
- c. *Om samma tävlande är involverad i därpå följande match i samma klass är en återhämtnings tid på upp till 6 minuter mellan de båda matcherna tillåten.*

4. Viktklasser

Följande viktclasser gäller i Sverige:

Kvinnor:	-55 kg, -62 kg, -70 kg, +70 kg
Män:	-62 kg, -69 kg, -77 kg, -85 kg, -94 kg, +94 kg
35+:	-55 kg, -62 kg, -69 kg, -77 kg, -85 kg, -94 kg, +94 kg (utan könsindelning)

5. Domarna

- a. Mattdomaren (MD) skall befinna sig på tävlingsytan och är ansvarig för matchens förlopp. MD beslutar om poäng och bestraffningar men kan ta råd från sidodomaren.
- b. En sidodomare (SD) skall assistera MD och befinna sig utanför säkerhetszonen på en stol
- c. Finaler kan genomföras med två SD som bekräftar besluten från MD

³³ Om tävlande inte följer denna regel får matchen inte starta. Den tävlande har möjligheten att byta felaktig utrustning inom 2 minuter.

- d. Sidodomaren (eller Bordsdomaren om sådan används) är ansvarig för sekretariatet. SD meddelar poäng och varningar till sekretariatet samt informerar MD om avslut för matchtiden och skadetiden.
- e. Bordsdomare (BD) kan användas och placerar sig då bakom sekretariatet. Om ingen BD används Ställer sig SD på BD's plats.

6. Sekretariatet

- a. MD placerar sig mittemot sekretariatet vid matchens början.
- b. Sekretariatet skall bestå av två protokollförare och en tidtagare.
- c. En av protokollförarna skall föra protokoll på papper, den andra kan föra protokoll på en elektronisk poängtavla, *om en sådan finns. Annars förs båda protokollen på papper.*
- d. Om de två protokollen skiljer sig från varandra, är det pappersprotokollet som skall gälla. *Om båda protokollen förs på papper är det SD/BD som bestämmer vilket protokoll som skall gälla.*

7. Matchens förlopp

- a. De tävlande startar mittemot varandra i mitten av tävlingsytan cirka två meter från varandra. Tävländen med rött bälte skall stå på MD:s högra sida. På tecken av MD bugar de tävlande stående först mot domarna och sedan mot varandra.
- b. I början startar matchen från stående efter att MD säger "Fight".
- c. Så fort det finns kontakt mellan de tävlande genom att den tävlande håller tag i motståndaren får de gå ner till golvet direkt.
- d. Det är tillåtet för de tävlande att hoppa in i "guard" direkt.
- e. De tävlande kan kontrollera och byta mellan de olika positionerna, men de måste vara aktiva.
- f. När matchen är slut utropar MD vinnaren, därefter ges tecken åt de tävlande att stående buga först mot varandra och sedan mot domaren.

8. Tillämpning av "Fight" och "Stop"

- a. MD skall säga "Fight" för att starta matchen samt för att fortsätta matchen efter "Stop".
- b. MD skall säga "Fight" för att informera de tävlande om att de är passiva.
- c. MD skall ropa "Stop" för att stoppa matchen temporärt i följande fall:
 - 1) Om en av de tävlande eller båda har lämnat tävlingsytan i en lätt igenkännlig position, kan MD förflytta dem till mitten av tävlingsytan för att där åter starta matchen från samma position.
 - 2) När MD finner det nödvändigt (till exempel för att rätta till dräkten eller för att ge en bestraffning).
 - 3) Om en eller båda av de tävlande har lämnat tävlingsytan i en ej lätt igenkännlig position startar MD åter matchen stående från mitten av tävlingsytan.
 - 4) Om en eller båda av de tävlande skadas eller insjuknar.
 - 5) Om en av de tävlande ger upp genom att klappa av under en strypning eller låsning eller när den tävlande inte kan klappa av själv under en strypning eller låsning (underkastelse).
 - 6) När matchtiden är över.

- d. Efter ”Stop“ kan MD låta matchen fortsätta från samma position som de tävlande befann sig i när ”Stop” kommandot gavs. För att starta matchen igen kommenderar MD ”Fight”

9. Poäng³⁴

Utförda handlingar som leder matchen framåt mot ett möjligt avslut genom underkastelse skall tilldelas poäng. Defensiva handlingar kan inte ge poäng!

Poäng markeras av MD genom att med den hand som motsvarar den tävlande med fingrarna visa poängen samtidigt som dessa annonseras.

Fördelar markeras genom att MD höjer armen vars färg motsvarar den tävlande rakt i sin axelhöjd.

a. Nedtagningar:

En nedtagning med bibehållen position i 3 sekunder	2 poäng
När en tävlande lyckas med en nedtagning men motståndaren inte landar på rygg eller landar på sidan och kan resa sig upp igen inom 3 sekunder. När en tävlande försöker t.ex en ”singel leg” nedtagning och lyckas fånga ett av benen och får motståndaren att lämna matchytan för att undkomma nedtagningen så MD måste stoppa matchen	Fördel

b. Fasthållningar (3 sekunder)

Poänggirande fasthållningar markeras av MD med utsträckt arm med den färg som motsvarande den tävlande som håller fasthållningen.

1) Knee on belly

När en av de tävlande är över motståndaren och placerar ett knä på magen, bröstkorgen eller revbenen på motståndaren som ligger på ryggen eller sidan, medan den tävlande har det andra knät uppe i luften med enbart foten i golvet. Kroppen måste vara riktad mot motståndarens huvud.	2 poäng
Om ett knä är placerat korrekt över kroppen men det andra knät stannar på golvet.	Fördel

2) Frontmount

När en av de tävlande är ovanpå motståndaren och fri från halv-guarden, sittandes på motståndarens överkropp, vänd mot motståndarens ansikte med max en av motståndarnas armar under sina ben. Den tävlande måste ha kontakt i golvet med ett knä och en fot eller två knän i golvet	4 poäng
Med båda armarna under sina ben	Fördel

³⁴ Med position avser man att den ställning de tävlande hamnat i bevarats utan förändring i läge för de båda tävlande. Där den offensiva tävlande uppvisat någon form av kontroll av sin mot tävlande (oavsett om det rör sig om faktisk kontroll eller passivitet anses det som en bibehållen position om den varar i 3 sekunder).

3) Backmount

När den tävlande tar kontroll över motståndarens rygg och lyckas placera in fötterna runt insidan av motståndarens ben i en position som låser upp en arm utan att låsa den över skulderlinjen.	4 poäng
När en tävlande sätter sig på motståndarens rygg med fötterna runt insidan av motståndarens lår i en position som låser upp båda armarna. Eller när en tävlande sätter sig på motståndarens rygg och enbart lyckas saxa fötterna under motståndarens kropp (Figure four) eller endast lyckas få in en fot mellan motståndarens lår.	Fördel

Om en fasthållning påbörjas men som inte hålls tillräckligt länge för att ge poäng skall den belönas med en fördel.

c. Passera guard³⁵

När den tävlande passera motståndarens guard och lyckas följa upp med en fasthållning för 3 sekunder	3 poäng
När den tävlande passerar garden men utan uppföljande fasthållning eller till halvguard med god kontroll	Fördel

d. Svep

Alla vändningar från guard positionen som följer med en 3 sekunders kontroll skall räknas som svep och belönas med 2 poäng.

Att byta position från garden till en position över motståndarens rygg med 3 sekunder kontroll skall även det räknas som svep och belönas med 2 poäng.

e. Lås och strypningar

- 1) Alla strypningar förutom de med bälte/bara händer och fingrar är tillåtna
- 2) Alla lås på skuldra, armbåge och handled är tillåtna
- 3) Lås på ben och fötter är tillåtna om de är böjande, sträckande eller tryckande. Alla typer av vridande lås på knä är förbjudna. Om en tävlande applicerar ett rakt knälås och motståndaren i försöket att ta sig ut ur låsen orsakar ett vridande lås och måste klappa av räknas det som underkastelse och denne förlorar matchen.
- 4) Lås eller strypning som nästan leder till avklapp från motståndaren skall belönas med en fördel.

³⁵ Med fasthållning avses side-mount (osae-waza), Knee on belly samt Front/back mount

10. Bestraffningar

Bestraffningar skall ges i fyra steg:

- 1) Tillsägelse
- 2) Fördel till motståndaren
- 3) 2 poäng till motståndaren
- 4) Diskvalificering

a. "Lätt förbjuden handling" ger bestraffning enligt ovanstående stegring. Följande handlingar räknas som lätt förbjudna handlingar:

- 1) Passivitet
 - i. Passivitet genom ovilja att kämpa för att eftersträva en förbättrad position i matchen samtidigt som motståndaren hindras från att kunna ta en bättre position.
 - ii. Passivitet delas inte ut när en tävlande försvarar sig från motståndarens attacker från mount, back-control, side-control eller från sido positioner.
- 2) Genom att greppa motståndarens öppning i dräkten runt armar eller ben på ett sådant sätt att den tävlandes fingrar³⁶ kommer innan för dräkten.
- 3) Att trycka handen mot motståndarens ansikte.
- 4) Att göra låsningar på fingrar och tår.
- 5) Att gå ner till golvet utan att ha greppat motståndaren.
- 6) Använda bältet för tekniker när bältet inte är fastknutet.
- 7) Att ta sig ut ur golvkampen och ställa sig upp utan att ha kontakt med motståndaren.
- 8) Genom att dra ut på tiden genom att inte komma redo till matchen eller genom att under match använda ej nödvändig tid till att rätta till Gi och bälte.
- 9) Tala eller ge verbala kommandon.
- 10) Att efter 'stop' ha meddelats ställa sig upp / bytta grepp eller position för att hamna i en mer fördelaktig position.

b. Följande handlingar räknas som "svårt förbjuden handling" och bestraffas med diskvalificering.

- 1) Att utföra en handling med avsikten att skada motståndaren.
- 2) Att medvetet försöka lämna tävlingsytan för att undvika en låsning eller strypning utan att utföra ett korrekt urtagningsförsök.
- 3) Att göra låsningar mot nacken eller ryggraden. (Nacklås med fara för ryggraden är alla vändningstekniker till eller från sida i överläge. Ej kontrollerade vändningar från underläge)
- 4) Att göra vridande- eller tryckande tekniker från sidan mot knä (Kani basami scissor throw är att betrakta en sådan teknik).
- 5) Att trycka finger in i ögat på motståndaren.
- 6) Att 'slama' motståndaren ner i golvet.
- 7) Att diskutera domarens beslut

³⁶ Det är tillåtet att använda Tummen för grepp innanför dräktens öppningar till armar och ben.

- 8) Att utföra slag och sparkar eller att bita motståndaren eller utföra andra handlingar som är emot etik och fair-play
 - 9) Att utföra tekniker där den tävlande utsätter sig själv för fara i syftet att få motståndaren diskvalificerad.
- c. Första gången en tävlande gör en ”svårt förbjuden handling” förlorar denne/a matchen genom diskvalifikation. Tävlanen förlorar matchen med 0 poäng och motståndaren får 99 poäng.
 - d. Andra gången en tävlande förlorar genom diskvalifikation i en turnering får denne/a inte delta mer i turneringen oavsett vilken disciplin tidigare diskvalifikation skett i.
 - e. Om en tävlande visar osportsligt uppträdande efter en match skall domarna på det tävlingsområdet enhälligt besluta om, att tävlanen inte får delta mer i turneringen. De skall informera överdomaren om sitt beslut och sedan be tävlingsledaren att officiellt kungöra detta. Den uteslutna tävlanen förlorar alla tidigare vunna matcher, inklusive medaljer.

11. Matchens avgörande

- a. En tävlande kan vinna matchen innan matchtidens slut, om denne/a har lyckats få in en låsning eller strypling med avklapp. I detta fall får förloraren 0 poäng och vinaren får 99 poäng.
- b. Den tävlande som har mest poäng efter matchtidens slut har vunnit.
- c. Om de tävlande har lika många poäng när matchen är slut vinner den tävlande, som har flest fördelar.
- d. Om de tävlande har lika många poäng och fördelar, vinner tävlanen som tilldelas minst antal bestraffningar.
- e. Om resultatet är lika i både poäng, antal fördelar och varningar sker en förlängning på 2 minuter där vinsten går till den tävlande som plockar första poängen eller fördelen (golden score). Är resultatet lika efter förlängningen faller avgörandet på domarna att tilldöma segern till den som varit aktivast under matchen (focus skall i första hand läggas på arbetet under förlängningen) eller närmast att plocka ytterligare en poäng eller fördel som kunde ha avgjort matchen.

12. Uteblivande (Walk-over) och tillbakadragande

- a. Vinst genom uteblivande (walk-over) tilldömer MD den tävlande, vars motståndare inte kommer till matchen. Vinnaren får 80 poäng efter det att dennes motståndare har kallats till matchen 3 gånger under minst 3 minuter. Den som förlorar får 0 poäng.
- b. Vinst genom tillbakadragande tilldömer MD den tävlande, vars motståndare drar sig tillbaka från matchen under matchens gång. I detta fall får den som drar sig tillbaka 0 poäng och vinnaren får 80 poäng.

13. Skada, sjukdom eller olycka

- a. När en skada, sjukdom eller olycka inträffar har det aktiva tävlanen rätt till maximalt 2 minuters vila innan man fortsätter (den totala vilan per tävlande i varje match får maximalt vara 2 minuter).
- b. Skade tiden startar på kommando från MD när läkaren kliver in på mattan.
- c. Om en av de tävlande inte kan fortsätta skall MD fatta beslut efter följande:
 - 1) När den orsaken till skadan tillskrivs den skadade tävlande, förlora denna matchen och får 0 poäng i protokollet och vinaren får 80 poäng.

- 2) När orsaken till skadan inte kan tillskrivas någon av de tävlande, förlora den skadade tävlanden matchen och får 0 poäng i protokollet och vinaren får 80 poäng.
 - 3) När orsaken till skadat skett på grund av en otillåten teknik från den skadades motståndare skall motståndaren diskvalificeras och förlora matchen med 0 poäng i protokollet och vinaren från 80 poäng.
- d. Om den ena tävlande insjuknar och inte kan fortsätta matchen, förlora denna matchen och får 0 poäng i protokollet och vinaren får 80 poäng.
 - e. Tävlingsläkaren avgör om den tävlande får fortsätta efter en skada eller inte.
 - f. Om en tävlande förlorar medvetandet eller svimmar måste matchen stoppas. Tävlingsläkaren avgör om tävlanden kan fortsätta att tävla.
 - g. Om en tävlande påstår sig ha ett krampanfall förlorar denna matchen och motståndaren skall tilldelas vinsten.

14. Situationer som inte täcks av reglerna

- a. Alla de situationer som uppstår och som inte finns i regelverket skall handläggas av matchdomarna (MD+SD) i fråga. De tillsammans skall besluta om lämplig åtgärd.
- b. Bordsdomaren har ingen rösträtt utan kan endast assistera.

Ungdomstävlingsregler

I. Allmänna regler

1. Tillämpning³⁷

- a. För tävlande i ålderskategorin 13-15 år måste den tävlande fylla minst 12 år men max 15 år under innevarande år (1/1 - 31/12).
- b. För tävlande i ålderskategorin 11-12 år måste den tävlande fylla max 12 år under innevarande år. Den tävlande bör vara över 10 år men måste vara minst 8 år.
- c. För tävlande i ålderskategorin 9-10 år måste den tävlande fylla max 10 år under innevarande år. Den tävlande bör vara över 8 år men måste vara minst 6 år.
- d. För tävlande i ålderskategorin 6-8 år måste den tävlande fylla max 8 år under innevarande år. Den tävlande bör vara över 6 år men måste vara minst 5 år.
- e. För tävlande i duo bestäms parets åldersgrupp utifrån den **yngsta** personen i tävlingsparet. *Tillskillnad från Senior tävlande där åldersgruppen bestäms utifrån den äldsta.* Särskilda särskilda regler för sammanslagning gäller för duo klasserna.

2. Tävlingsområde

- a. Varje tävlingsområde skall vara minst 8 x 8 meter för barn- och ungdomstävlingar.
- b. Matchytan skall minst vara 4 x 4 meter totalt
- c. Säkerhetsytan och skall vara minst 2 meter bred och i en annan färg än matchytan.

3. Vikt- och Könsklasser

- a. Följande viktklasser gäller i Sverige för ålderskategorin 13-15 år i Fight och Ne Waza:
Flickor: -30 kg, -35 kg, -40 kg, -45 kg, -50 kg, -55 kg, -60 kg, +60 kg
Pojkar: -35 kg, -40 kg, -45 kg, -50 kg, -55 kg, -60 kg, -65 kg, +65 kg
- b. Följande viktklasser gäller i Sverige för U8-Ålderskategorin 6-8, 9-10 och 11-12 i Fight och Ne Waza:
-20 kg, -25 kg, -30 kg, -35 kg, -40 kg, -45 kg, -50 kg, +50 kg

Tävlande i ålderskategorierna 8-12år sker normalt utan könsindelning, kan dock göras vid behov.

- c. Tävlände i Duo sker normalt utan könsindelning i ålderskategorierna 8-15år, kan dock göras vid behov.

4. Sammanslagning av klasser

- a. Sammanslagning av klasser på grund av lågt deltagande antal sker i första hand med åldersklassen över.
- b. Sammanslagning sker i andra hand med viktklassen över.
- c. Sammanslagning sker i tredje hand med viktklass och åldersklassen över.

³⁷ Ålderskategorierna är skrivna med ett överlapp mellan ålderskategorierna. Överlappet finns framförallt för att ge större möjlighet för arrangörer och tävlande att få matchning i klasser med mest lämpat motstånd där motstånd inte alltid är lätt att finna eller där steget mellan två ålderskategorier kan kännas stort och därmed ge möjlighet till 'inskolning'. Överlappet är EJ tänkt som en extra möjlighet till dubblering utanför den tävlandes normala ålderskategori. Tävlände som ställer upp i annan "kategori" för att möjliggöra matchning för andra tävlande kan dock tillåtas att dubblera för att få matchning i sin egna ålderskategori förutsatt att dubbleringen inte hamnar i konflikt med regel 5. Dubblering.

- d. Sammanslagning kan aldrig ske över mer än en viktklass och/eller ålderklass. Kan sammanslagning ej ske enligt ovanstående måste klassen ställas in eller genomföras med få deltagande.
- e. Ålderskategorin 11-12 år kan ej slås samman med 13-15 år eller äldre.
- f. Ålderskategorin 13-15 år kan ej slås samman med U18 eller äldre.

5. **Dubbling**³⁸

- a. *Tävlande får ställa upp i samtliga tävlingsdiscipliner (Fight, Duo, Ne Waza).*
- b. *En tävlande får inte delta i fler än två tävlingskategorier inom samma tävlingsdisciplin.*
- c. *En tävlande får inte delta i fler än tre tävlingskategorier under en tävling.*
- d. *Dubbling sker på den tävlandes ansvar.*

6. **Matchens förlopp**

- a. En Fightmatch för barn och ungdomar pågår i 2 minuter.
- b. Duo
 - 1) För ålderskategorin 6-8, 9-10 och 11-12 år visas tekniker från Serie A, B och C efter eget val.
 - 1) Ålderskategorin 6-8 år visar 1 teknik från var serie.
 - 2) Ålderskategorin 9-10 år visar 2 tekniker från var serie.
 - 3) Ålderskategorin 11-12 år visar 3 tekniker från var serie.
 - 2) För ålderskategorin 13-15 år visas 3 av 5 tekniker från serie A, B och C genom lottning.
- c. Ne Waza match för barn och ungdomar pågår i:
 - 1) För ålderskategorin 6-8, 9-10 och 11-12 år är matchtiden 3 minuter.
 - 2) För ålderskategorin 13-15 år är matchtiden 4 minuter.

II. **Fight Ungdom (13-15 år)**

Alla tävlingar skall bedömas med utgångspunkt från Svenska Jujutsufederationens tävlingsregler för fighting. Med följande ändringar:

7. **Bedömning poäng/varning**

- a. Vid bedömning skall focus ligga på kontrollen i utförd teknik. Större ansvar läggs därför på den som utför tekniken och hur den uppfattas av motståndaren (landar för hårt på vid kast eller landar på ett 'onaturligt' sätt ex på huvudet m.m).
- b. Enbart lätt kontakt är tillåten i teknikerna.

8. **Förbjudna handlingar**

- a. Slag och spark tekniker mot huvudet.
- b. Tekniker som förstärks genom okontrollerade ryck (okontrollerad teknik).
- c. Höftkast som genomförs utan kontroll av en arm.

³⁸ En tävlande får ställa upp Fight, Duo och Ne Waza.

- d. Makikomi kast där den tävlande landar för hårt på sin motståndare.³⁹
- e. Giljotin.
- f. Dra i huvudet vid Sangake-jime (triangel strypning).
- g. Ezikel/saxstrypning som förstärks med motståndarens Gi. (ex med armen tvärs över halsen).
- h. Handledslås.
- i. Knä-, Häl- och vridande fotlås.
- j. Hoppa upp på motståndare med hela sin vikt i del 2 för att tvinga ner motståndaren till del 3⁴⁰.

III. Fight Barn (6-8, 9-10 och 11-12 år)

Alla tävlingar skall bedömas med utgångspunkt från Svenska Jujutsufederationens tävlingsregler för fighting. Med följande ändringar:

9. Domarna bedömning poäng/varning

- a. Vid bedömning skall focus ligga på kontrollen i utförd teknik. Större ansvar läggs därför på den som utför tekniken och hur den uppfattas av motståndaren (landar för hårt på vid kast eller landar på ett 'onaturligt' sätt ex på huvudet m.m).
- b. Stor vikt vid utdelandet av poäng skall vid utförandet läggas på 'markering av teknik' i kontrast mot 'kontakt i teknik'. Detta gäller framför allt vid strypning och lås som aldrig skall behöva sitta för att vara poäng Givande.
- c. Enbart mycket lätt kontakt är tillåten i teknikerna.

10. Förbjudna handlingar

- a. Slag och spark tekniker mot huvudet
- b. Tekniker som förstärks genom okontrollerade ryck (okontrollerad teknik).
- c. Höftkast som genomförs utan kontroll av en arm.
- d. Makikomi kast där den tävlande landar för hårt på sin motståndare.⁴¹
- e. Giljotin
- f. Dra i huvudet vid Sangake-jime (triangel strypning).
- g. Ezikel/saxstrypning som förstärks med motståndarens Gi. (ex med armen tvärs över halsen)
- h. Handledslås
- i. Ben-, knä-, vad- och fotlås
- j. Hoppa upp på motståndare med hela sin vikt i del 2 för att tvinga ner motståndaren till del 3⁴².

VI. Ne Waza Ungdom (13-15 år)

Alla tävlingar skall bedömas med utgångspunkt från Svenska Jujutsufederationens tävlingsregler för ne waza. Med följande ändringar:

³⁹ Hårdheten bedöms utifrån den som blir kastad och hur denne reagerar på kastet.

⁴⁰ Avser alla former där syftet är att använda hela sin vikt för att få ner motståndaren till golvet, eller för att komma till ett avslut.

⁴¹ Hårdheten bedöms utifrån den som blir kastad och hur denne reagerar på kastet.

⁴² Avser alla former där syftet är att använda hela sin vikt för att få ner motståndaren till golvet, eller för att komma till ett avslut.

11. Bedömning poäng/varning

- a. Vid bedömning skall fokus ligga på kontrollen i utförd teknik. Större ansvar läggs därför på den som utför tekniken och hur den uppfattas av motståndaren.
- b. Enbart lätt kontakt är tillåten i teknikerna.

12. Förbjudna handlingar

- a. Tekniker som förstärks genom okontrollerade ryck (okontrollerad teknik).
- b. Höftkast som genomförs utan kontroll av en arm.
- c. Makikomi kast där den tävlande landar för hårt på sin motståndare.⁴³
- d. Giljotin.
- e. Dra i huvudet vid Sangake-jime (triangel strypning).
- f. Ezikel/saxstrypning som förstärks med motståndarens Gi. (ex med armen tvärs över halsen).
- g. Handledslås.
- h. Knä-, Häl- och vridande fotlås.
- i. Hoppa upp på motståndare med hela sin vikt i den stående delen av matchen⁴⁴.

VII. Ne Waza Barn (6-8, 9-10 och 11-12 år)

Alla tävlingar skall bedömas med utgångspunkt från Svenska Jujutsufederationens tävlingsregler för ne waza. Med följande ändringar:

13. Bedömning poäng/varning

- a. Vid bedömning skall fokus ligga på kontrollen i utförd teknik. Större ansvar läggs därför på den som utför tekniken och hur den uppfattas av motståndaren (landar för hårt på vid kast eller landar på ett 'onaturligt' sätt ex på huvudet m.m).
- b. Stor vikt vid utdelandet av poäng skall vid utförandet läggas på 'markering av teknik' i kontrast mot 'kontakt i teknik'. Detta gäller framför allt vid strypning och lås som aldrig skall behöva sitta för att vara poäng Givande.
- c. Enbart mycket lätt kontakt är tillåten i teknikerna.

14. Förbjudna handlingar

- a. Tekniker som förstärks genom okontrollerade ryck (okontrollerad teknik).
- b. Höftkast som genomförs utan kontroll av en arm.
- c. Makikomi kast där den tävlande landar för hårt på sin motståndare.⁴⁵
- d. Giljotin
- e. Dra i huvudet vid Sangake-jime (triangel strypning).
- f. Ezikel/saxstrypning som förstärks med motståndarens Gi. (ex med armen tvärs över halsen)
- g. Handledslås

⁴³ Hårdheten bedöms utifrån den som blir kastad och hur denne reagerar på kastet.

⁴⁴ Avser alla former där syftet är att använda hela sin vikt för att få ner motståndaren till golvet, eller för att komma till ett avslut.

⁴⁵ Hårdheten bedöms utifrån den som blir kastad och hur denne reagerar på kastet.

- h. Ben-, knä-, vad- och fotlås
- i. Hoppa upp på motståndare med hela sin vikt i den stående delen av matchen⁴⁶.

VIII. Duo Barn och Ungdom (6-8, 9-10, 11-12 och 13-15 år)

Alla tävlingar skall bedömas med utgångspunkt från Svenska Jujutsufederationens tävlingsregler för Duo. Inga ändringar föreligger för tävlande i Duo för barn och ungdomar. Serie D förekommer ej inom barn och ungdoms tävlingar i Duo för barn och ungdomar.

15. Sammanslagning av ålderskategorier i Duo

- a. Sammanslagning av klasser i duo kan ske helt fritt om tillräckligt underlag för klassers genomförande saknas.
- b. Vid sammanslagning inom barn och ungdomsreglerna skall de tävlande visa hela sitt program även om de innehåller olika antal tekniker.
- c. De par som visar fler tekniker skall bedömas på ett sätt att bedömningen blir rättvis men så att extra tekniken/teknikerna har betydelse.
- d. Rekommenderad bedömningsmetod är:
 - 1) Bedömning av teknikerna sker enligt seniorreglementet för de antal tekniker som paret med minst antal tekniker har i var serie.
 - 2) Är extra tekniken/teknikerna bättre än de övriga teknikerna paret visat upp i respektive serie skall laget tilldelas +0.5 poäng/extra teknik.
 - 3) Är extra tekniken/teknikerna sämre än de övriga teknikerna paret visat upp i respektive serie skall laget drags av -0.5 poäng/extra teknik.
 - 4) Är extra tekniken/teknikerna i genomsnitt, samma nivå som de ordinarie teknikerna bibehåller paret poängställningen enligt punkt 1.
- e. Vid sammanslagning av kategorier med och utan lottning skall alla par visa upp sina tekniker och bedöms enligt reglerna för senior.
 - 1) Paren som var anmälda för tävlan där uppvisningen sker genom lottning visar sina tekniker enligt seniorreglerna.
 - 2) Paren som var anmälda för tävlan utan lottning, visa upp sina tre tekniker enligt de program de tävlande har inövat. Var teknik startas på MD's kommando (Hajime) istället för teknikens siffra.
 - 3) Poängbedömningen görs enligt reglerna för Duo senior även fast olika tekniker visas upp och/eller i en annan ordning.
- f. Vid sammanslagning med Senior, Ungdomar och Barn sker tävlingen enligt enligt ovanstående regler för Serie A-C. Senior paret avslutar matchen med att visa upp Serie D. Serien D poäng bedöms enligt seniorreglerna, poängen paret erhåller för serie D räknas ej i med matchresultatet.

⁴⁶ Avser alla former där syftet är att använda hela sin vikt för att få ner motståndaren till golvet, eller för att komma till ett avslut.

Appendix I Domartecken



Hajime - starta matchen:
Domaren står mellan de tävlande och visar med båda händerna samt rösten "Hajime". Rösten skall vara stark och auktoritär.



Matte - stoppa matchen:
Domaren höjer en av sina händer i axelhöjd med armen parallellt med mattan och visar handflatan med fingrarna uppåt mot sekretariatet och säger samtidigt "Matte". Rösten skall vara stark och auktoritär.



Ippon:
Domaren höjer höger eller vänster arm (beroende på om poängen ges till den röda eller blå tävlanden) högt över huvudet med handflatan framåt.



Ippon 3 Poäng:
Domaren höjer höger eller vänster arm (beroende på om poängen ges till den röda eller blå tävlanden) högt över huvudet och visar tydligt tre fingrar.



Wazaari - en poäng:
Domaren höjer vänster eller höger arm till axelhöjd (beroende på om poängen ges till den röda eller blå tävlanden) med handflatan nedåt. Tecknet skall visas tydligt mot sekretariatet.



Ändring - ändring av ett beslut:
Domaren viftar ett par gånger med rak arm över huvudet efter att ha gjort ett annat tecken, som då skall ändras. Tecknet måste visas tydligt och resolut mot BD.



Passivitet – eller uppmärksamhet om passivitet:
Domaren roterar armarna horisontellt framför kroppen från armbågen till handleden.



Okontrollerad teknik:
Domaren lyfter vänster eller höger hand horisontellt med armen böjd framför kroppen och med knuten hand (beskrivning av handlingen måste följa efter detta tecken, innan bestraffning utdelas).



Mubobi - okontrollerad handling eller handling skadlig för en själv:

Domaren lyfter armarna horisontellt med knutna händer några gånger framför kroppen. Efter tecknet måste MD ropa "Mubobi" med tydlig röst.



Rakt slag mot huvudet

Domaren för knytnäven mot huvudet.



Hård kontakt:

Domaren visar slaget med en knytnäve mot handflatan.



Grepp och slag:

Domaren visar med en hand ett grepp mot dräkten och med den andra handen ett slag.



Ut från matchytan (tecken från sidodomare):

Sidodomaren (SD) påvisar situationen för mattdomaren (MD), så att MD kan agera därefter.



Knuff ut:

Domaren visar med båda händerna knuff ut från matchytan till utanför säkerhetsytan.



Kast utanför tävlingsområdet:

Domaren visar med höger eller vänster hand (beroende på om det var röd eller blå tävlande som gjorde handlingen) förflyttningen från matchytan till utanför säkerhetsytan.



Onödiga utrop, anmärkningar:

Med handen knuten och pekfingret uppsträckt framför munnen markerar domaren symbolen för att vara tyst ("hysch") mot röd eller blå tävlande.



Osae-komi - kontroll på mattan:
Domaren pekar med sin högra eller vänstra hand och handflata rakt mot tävlanden och ropar med hög röst "Osae-komi". Handen måste peka hela tiden medan Osae-komi är aktivt.



Toketa - kontroll upphör på mattan:
Domaren viftar med höger eller vänster hand (den som hölls vid "Osae-komi") över tävlanden några gånger och ropar "Toketa". Handflatan hålls i vertikalt läge. Tecknet måste visas tydligt och resolut.



Handling samtidigt från båda sidor (Aiuchi):
Domaren böjer armarna horisontellt framför kroppen med knytnävarna mot varandra.



Bestraffning (Shido, Chui, Hansoku-make):
Domaren pekar mot den tävlande som skall få bestraffningen med pekfingeret och meddelar respektive bestraffning.



Tecken för "Jag såg inte":
Domaren täcker för en kort stund ögonen med öppna handflator (händerna framför ögonen).



Justering av dräkt:
Domaren korsar händerna framför kroppen med raka handflator. Sedan pekar han på den tävlande som måste justera dräkten.



Full Ippon (tecken för bordsdomaren):
Bordsdomaren visar mattdomaren (MD) "full Ippon" (gör en triangel med händerna) och färgen på vinnaren.



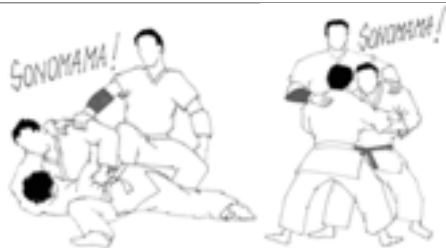
Hantei (tecken i Duo):
Domaren höjer en arm med handflatan sidledes högt över huvudet.

**Hikiwake** (samma poäng):

Domaren korsar armarna framför bröstet med handflatorna utsträckta. Domaren skall ropa "hikiwake".

**Utrop av vinnare:**

Domaren pekar på vinnaren genom att i 45° vinkel lyfta handen rakt med öppen handflata och med tydlig röst utropa "VINNARE".

**Sonomama** (stanna/frys):

MD skall klappa hårt (en klapp skall normalt sett räcka) med båda händerna på de båda tävlandens ryggar medan de kämpar och tydligt med distinkt röst ropa "Sonomama". Detta är tecknet för tävlanden att "stanna" sina handlingar i den position som de befinner sig i just då.

**Yoshi** (fortsätt) :

Efter det att orsaken till stoppet har utretts skall MD klappa igen på de båda tävlandens ryggar med båda händerna och med distinkt röst ropa "Yoshi". Detta är ett tecken till tävlanden att fortsätta matchen.

**Skadetid:**

Domaren formar ett "T" med båda händerna.

**Avsiktligt försenar matchen:**

Domaren pekar mot sin "handledsklocka" med pekfingeret.

**Förbjuden teknik:**

Tekniker som bestraffas med en Shido (låsningar mot fingrar eller tår, korsbenslås över njurarna, slag eller spark mot liggande, spark mot benen): domaren slår med öppen hand mot sin underarm.

**Nonchalera MD:s tillsägelser:**

Domaren pekar mot båda sina öron med sina pekfingerar.



Paus:






(Om det blir Hikiwake innan en skiljerond)

Domaren visar ett OK-tecken med tummen rakt upp mot poängbordet och därefter säger han till tävlanden att gå av matchytan för paus.

Appendix II Attacker i Duotävling


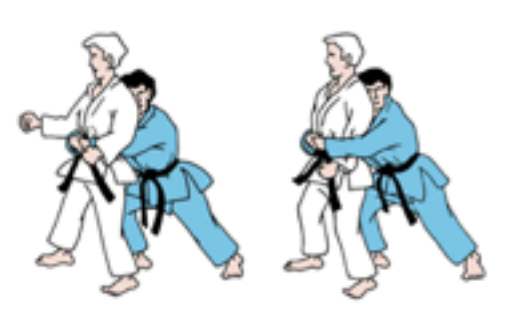
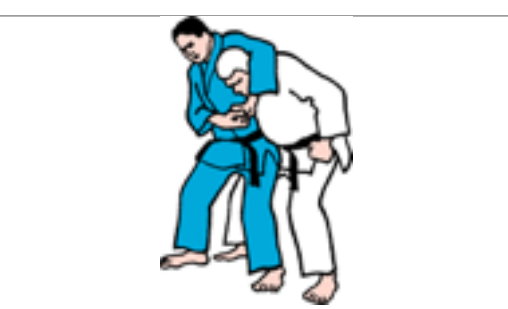


A. Attacker med Grepp

Varje attack skall föregås av en förattack, och i strypningarna och greppen skall handen vara slutet, i.e. ”attacken skall sitta” attacken kan vara med höger eller vänster hand.

	<p>Attack: Uke greppar Toris högra arm. En hand greppar handleden, den andra greppar underarmen.</p> <p>Syfte: Att trycka eller dra Att kontrollera Toris främre hand Att skapa fördel för försvararen</p>
	<p>Attack: Uke greppar den högra kragen på Toris Gi med sin högra hand.</p> <p>Syfte: Att komma nära motståndaren för att kunna göra något annat. Att dra, trycka eller låsa motståndaren, kanske för att slå denne efteråt.</p>
	<p>Attack: Uke stryper Tori med ett slutet grepp från halsen till nacken.</p> <p>Syfte: Trycka Tori bakåt, låsa Tori eller strypa Tori genom att minska lufttillförseln i halsen.</p>
	<p>Attack: Uke stryper Tori med ett slutet grepp från sidan. Uke kan flytta Tori till en position så att attacken kan utföras från på ett naturligt sätt, alternativt röra sig själv för att komma i en bra position.</p> <p>Syfte: Att knuffa eller låsa Tori. <i>Strypa Tori genom att minska lufttillförseln i halsen.</i></p>
	<p>Attack: Uke attackerar Toris sida genom att greppa Toris Gi i höjd med axeln med sin hand. Vilken sorts grepp som används är valfritt. Uke kan flytta Tori till en position så att attacken kan utföras naturligt, alternativt röra sig själv för att komma i en bra position.</p> <p>Syfte: Trycka, dra eller låsa Tori.</p>






B. Attacker med omfamningar och nacklås

Varje attack skall föregås av en förattack, i greppen skall handen föra slutet, i.e. ”attacken skall sitta” attacken kan ske med höger eller vänster hand.

	<p>Attack: Uke omfamnar Tori framifrån under eller över armarna. Greppet skall vara slutet. Och Ukes huvud skall ligga mot Toris axel. Före attacken skall Tori hålla sina armar i en naturlig position.</p> <p>Syfte: Att framifrån tryck åt över kroppen på Tori för att hålla fast eller trycka ur luften.</p>
	<p>Attack: Uke omfamnar Tori bakifrån under eller över armarna. Greppet skall vara slutet. Och Ukes huvud skall ligga mot Toris axel. Före attacken skall Tori hålla sina armar i en naturlig position.</p> <p>Syfte: Att bakifrån tryck åt över kroppen på Tori för att hålla fast eller trycka ur luften.</p>
	<p>Attack: Uke omfamnar Toris nacke med sin arm från sidan. Greppet skall vara slutet.</p> <p>Syfte: Att strypa eller försöka kasta Tori.</p>
	<p>Attack: Uke omfamnar Toris nacke med sin arm framifrån. Greppet skall vara slutet.</p> <p>Syfte: Att strypa eller försöka kasta Tori.</p>
	<p>Attack: Uke gör en Hadaka-Jime. Greppet skall vara slutet. Uke kan flytta Tori till rätt position eller ställer sig Tori i rätt position själv.</p> <p>Syfte: Att strypa eller bryta Toris balans.</p>



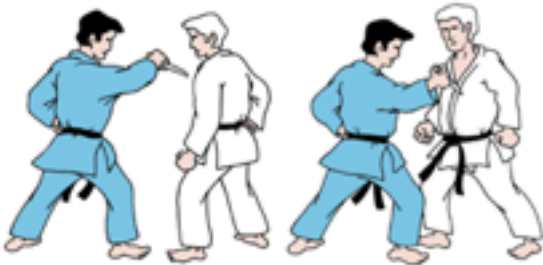


C. Attacker med slag och sparkar

Varje attack skall föregås av en förattack. Attacken måste kunna nå Tori under förutsättning att Tori inte rör sig från attacken. Det är inte tillåtet att röra sig innan attacken börjar. Tori måste reagera på attacken. Attacken kan ske med höger eller vänster hand/ben.

 Illustration showing two karate practitioners. The attacker in a blue gi is performing a side strike with the fist towards the head or abdomen of the defender in a white gi.	<p>Attack: Jodan/Chudan Tsuki - slag från sidan mot huvudet eller magen.</p> <p>Träffyta: Ansiktet, magen eller Solar Plexus</p>
 Illustration showing the attacker in blue gi performing an upper cut strike with the fist towards the head of the defender in white gi.	<p>Attack: Ago Tsuki – ”upper cut” slag mot huvudet.</p> <p>Träffyta: Hakspetsen.</p>
 Illustration showing the attacker in blue gi performing a circular strike with the fist towards the side of the head of the defender in white gi.	<p>Attack: Mawashi Tsuki - svingslag mot huvudet.</p> <p>Träffyta: Huvudets sida eller hakan.</p>
 Illustration showing the attacker in blue gi performing a straight front kick towards the solar plexus or abdomen of the defender in white gi.	<p>Attack: Mae Geri – rak spark.</p> <p>Träffyta: Solar Plexus, magen</p>
 Illustration showing the attacker in blue gi performing a circular side kick towards the solar plexus, abdomen, or side of the defender in white gi.	<p>Attack: Mawashi Geri – cirkulär spark.</p> <p>Träffyta: Solar Plexus, magen eller sidan Tori är tillåten att ta ett kort vänstersteg bakåt och vrida kroppen litet grand.</p>

D. Attacker med vapen

Varje attack skall föregås av en förattack. Attacken måste kunna nå Tori under förutsättning att Tori inte rör sig från attacken. Tori skall ha full kontroll på vapnet under och efter det att han/hon har försvarat sig. Attacken kan ske med höger eller vänster hand.

	<p>Attack: Knivhugg rakt uppifrån.</p> <p>Träffyta: Nacken vid Toris sida, precis bakom nyckelbenet.</p>
	<p>Attack: Knivstick framifrån.</p> <p>Träffyta: Magen</p>
	<p>Attack: Halv-cirkulär knivattack från sidan eller diagonalt nedåt ("forehand" eller "backhand").</p> <p>Träffyta: Toris sida.</p>
	<p>Attack: Rakt nedåtgående attack med påk.</p> <p>Träffyta: Ovansidan av huvudet.</p>
	<p>Attack: Cirkulär attack med påk, antingen rakt från sidan eller diagonalt nedåt.</p> <p>Träffyta: Toris tinning eller huvudets sida.</p>

Appendix III Viktklasser Fight, Ne Waza

35+:

-55 kg, -62 kg, -69 kg, -77 kg, -85 kg, -94 kg, +94 kg

Senior, U21, U18:

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

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

Ålderskategori 13-15 år:

Flickor: -30 kg, -35 kg, -40 kg, -45 kg, -50 kg, -55 kg, -60 kg, +60 kg

Pojkar: -35 kg, -40 kg, -45 kg, -50 kg, -55 kg, -60 kg, -65 kg, +65 kg

Ålderskategori 6-8, 9-10 och 11-12 år:

-20 kg, -25 kg, -30 kg, -35 kg, -40 kg, -45 kg, -50 kg, +50 kg

Rätt att delta har den som når rätt ålder under innevarande tävlingssäsong (1/1 - 31/12), i enlighet med tävlingsreglerna. Samt är medlem i Svenska Jujutsufederationen. För deltagande i Fight Elit måste deltagaren även inneha giltig tävlingslicens genom Svenska Budo och Kampsportsförbundet.

För deltagande i duo sker tävnan i Senior klass om båda tävlande är minst 15år fyllda. Vilken klass tävnan sker i avgörs av den äldsta tävlande i paret. Är minst en av de tävlande ej 15år fyllda sker tävnan enligt barn och ungdomskategorier där tävlingsklass avgörs av den yngsta tävlande i paret.

Appendix IV Översikt SvJJF's tävlingsystem för fight, duo och Ne Waza

Fight	Barn 6-8 år	Barn 9-10 år	Barn 10-12 år	Ungdom 13-15 år	Amatör*, 35+	Elit*
Del 1	<ul style="list-style-type: none"> Ej slag och spark mot huvudet Enbart mycket lätt kontakt 			<ul style="list-style-type: none"> Ej slag och spark mot huvudet Enbart lätt kontakt 	<ul style="list-style-type: none"> Ej slag och spark mot huvudet Viss kontakt 	<ul style="list-style-type: none"> Tillåter kontakt i teknikerna
Del 2	<ul style="list-style-type: none"> Kontroll av en arm vid höftkast Makikomi kast där den tävlande landar för hårt på sin motståndare. Tävlande får ej hoppa upp på motståndaren. Extra uppmärksamhet från Domaren gällande kontrollen i utförandet av kasttekniker. För lås och strypningar gäller samma som för Del 3 			<ul style="list-style-type: none"> För kast i U15 gäller samma som för kast i U8-U10. (Med undantag av hoppa upp i guard) För lås och strypningar gäller samma som för del 3. 	-	-
Del 3	<ul style="list-style-type: none"> Giljotin Dra i huvudet vid Sangake-jime (triangel strypning). Ezikel/Saxen som förstärks med motståndarens gi. (tvärs över halsen) Handledslås Ben-, Knä-, Vad- och Fotlås. 			<ul style="list-style-type: none"> Knälås Vridande Fotlås Hällås <p>(Raka ben lås ok)</p>	-	-
Matchtid	1x2 min			1x2 min	1x3 min	1x3 min
Övrigt	<ul style="list-style-type: none"> Markerande tekniker räcker för poäng vid strypning och lås. Försök att genom tvära "ryck" skall anses som ej kontrollerad teknik. Högt krav på kontroll i utförandet av all tekniker. ej indelat efter kön 			<ul style="list-style-type: none"> Tandskydd nationellt 	<ul style="list-style-type: none"> Tandskydd nationellt 35+ år normalt ej indelat efter kön 	<ul style="list-style-type: none"> Tandskydd nationellt Under KD. Begränsad dispansmöjligheter Ej 35+ normalt Läkarkrav
Newaza	Barn 6-8 år	Barn 9-10 år	Barn 10-12 år	Ungdom 13-15 år	Senior*	35+
Stående	<ul style="list-style-type: none"> Kontroll av en arm vid höftkast Makikomi kast där den tävlande landar för hårt på sin motståndare. Tävlande får ej hoppa upp på motståndaren. Extra uppmärksamhet från Domaren gällande kontrollen i utförandet av kasttekniker. (ex. landar för hårt på, tekniker där tori landar onaturligt ex på huvudet m.m.) För stående gäller även samma som under lås och strypningar. 			<ul style="list-style-type: none"> För kast i U15 gäller samma som för kast i U8-U10. För stående gäller även samma som under lås och strypningar. 	-	<ul style="list-style-type: none"> De tävlande börjar med ett knä i mattan
Lås	<ul style="list-style-type: none"> Handledslås Benlås Knälås Vadlås Fotlås 			<ul style="list-style-type: none"> Knälås Vridande Fotlås Hällås <p>(Raka ben lås ok)</p>	-	-
Strypningar	<ul style="list-style-type: none"> Giljotin Dra i huvudet vid Sangake-jime (triangel strypning). Ezikel/Saxen som förstärks med motståndarens gi. (tvärs över halsen) 			<ul style="list-style-type: none"> Samma som för U8-U10 	-	-
Matchtid	1x3 min			1x4 min	1x6	1x4
Övrigt	<ul style="list-style-type: none"> Markerande tekniker räcker för poäng vid strypning och lås. Försök att genom tvära "ryck" skall anses som ej kontrollerad teknik. Högt krav på kontroll i utförandet av all tekniker. ej indelat efter kön 				<ul style="list-style-type: none"> ej indelat efter kön 	
Duo	Barn 6-8 år	Barn 9-10 år	Barn 10-12 år	Ungdom 13-15 år	Senior*	35+
Serie A	1 teknik eget val	2 tekniker eget val	3 tekniker eget val	3 av 5 genom lottning	3 av 5 genom lottning	3 tekniker eget val
Serie B	1 teknik eget val	2 tekniker eget val	3 tekniker eget val	3 av 5 genom lottning	3 av 5 genom lottning	3 tekniker eget val
Serie C	1 teknik eget val	2 tekniker eget val	3 tekniker eget val	3 av 5 genom lottning	3 av 5 genom lottning	3 tekniker eget val
Serie D	Inga tekniker	Inga tekniker	Inga tekniker	Inga tekniker	3 av 5 genom lottning	3 tekniker eget val
Övrigt	<ul style="list-style-type: none"> En duo klass oavsett kön 	<ul style="list-style-type: none"> En duo klass oavsett kön 	<ul style="list-style-type: none"> En duo klass oavsett kön 	<ul style="list-style-type: none"> En duo klass oavsett kön 		<ul style="list-style-type: none"> ej indelat efter kön
Generellt	<ul style="list-style-type: none"> Minst 5år 	<ul style="list-style-type: none"> Minst 6år 	<ul style="list-style-type: none"> Minst 8år 	<ul style="list-style-type: none"> Minst 12år 	<ul style="list-style-type: none"> Minst 15år 	<ul style="list-style-type: none"> Minst 35år

Duo klasserna i barn och ungdom kan indelas efter kön om behov finns.
Duo klasserna kan slås samman över alla åldersklasser.

* inkluderar U18, U21



Domarrådet
Svenska Jujutsufederationen