



Svenska **Jujutsu**
federationen

Regelverk för
jujutsu fighting
ELIT

Ett regelverk som omfattas av Kampsportslagen
och är godkänt av Kampsportsdelegationen

Presentation av idrotten

Jujutsu fighting är en tvåkampsidrott där två spelare är i kamp för att vinna över motståndaren på poäng eller teknisk överlägsenhet. Den har funnits i Sverige sedan 1990 och etablerades av det internationella förbundet JJIF.

Den har tre delar; stående kamp utan grepp, stående kamp med grepp och icke stående kamp med grepp. Den första delen innehåller slag och sparktekniker där man får träffa huvudet. Dock får man inte träffa med kraft utan endast använda markerande tekniker. Tekniker mot ansiktet är inte tillåtet. Hårda träffar ger varning eller diskvalificering. I de övriga delarna är det kamp utan slag eller spark.

Man får inte slå på en motståndare som ligger ner.

Man kan inte vinna på "knock down".

Matchtiden är 3 minuter. Vid lika körs en extra rond om 2 minuter efter 1 minuts vila.

För tävlande i seniorklass krävs det att den tävlande på tävlingsdagen är minst 18 år fyllda. Tävlande i juniorklass U18 (16-17 år) får enbart tävla med vårdnadshavares tillåtelse samt ej möta motståndare äldre än 20 år. Det sker då i klassen U21 (18-20 år). Dessutom måste man ha tävlingserfarenhet från lägre klasser.

Den tävlande måste ha tävlingskort (licens utfärdad av SB&K). Det skall lämnas till matchdomaren varje match. I händelse av huvudskada behåller matchdomaren tävlingskortet och returnerar det till SB&K. När den tävlande åter anses kunna tävla, efter läkares utlåtande, återfår den sitt tävlingskort. Minimitiden för tävlingsförbud vid hjärnskakning är 4 veckor och vid upprepa skada ökar avstängningstiden enligt regelverket.

För att tävla krävs följande utrustning; jujutsu-dräkt dvs jacka, byxor och bälte samt, enligt reglerna godkända, hand- och benskydd, tandskydd och suspensoar. Kvinnliga deltagare får använda bröstskydd och suspensoar (frivilligt).

För att få arrangera en tävling enligt detta regelverk så måste arrangören, en förening eller ett förbund, ha sanktion från SvJJF. Arrangören utser en tävlingsledare som företrädare.

Tävlingen skall ha en läkare med svensk läkarlegitimation. Det är läkaren som avgör om en tävlande kan fortsätta tävla efter ett tillbud. Läkaren har rätt att avbryta en match. Läkarens beslut går inte att överklaga. Läkaren skall föra skaderapport enligt SvJJF mall som sedan redovisas när tävlingen avslutas. En rapport angående indragna tävlingskort med påföljande tävlingsförbud skall skickas till SB&K.

Tävlingsområdet skall utgöras av godkänd tävlingsmatta som indelas i två zoner, en inre matchyta och en yttre säkerhetsyta, som markeras med kraftigt avvikande färger. Sekretariat eller föremål får ej placeras närmare tävlingsmattan än 1 meter.

Dessa regler gäller endast för junior- och seniortävlingar i elitklass inom SvJJF. Reglerna är en anpassning av det internationella förbundet JJIF's regler. I andra tävlingsklasser av jujutsu fighting är det inte tillåtet med tekniker som träffar huvudet. Dessa omnämns inte i detta regelverk.

Dessa regler är godkända av Svenska Jujutsufederationen SvJJF 2021-05-17.

Dessa regler är godkända av Kampsportsdelegationen 2021-07-22

Innehållsförteckning:

Tillämpning	Ålder och viktklasser	3
	Sammanlagning av klasser	3
	Könsindelning	4
	Krav på tävlande och utrustningen	4
	Skydd	4
	Tävlingsområde	5
	Coacher	5
	Protest	5
Arrangemanget		
	Arrangör	5
	Sanktion - Tillstånd att arrangera tävling	5
	Inbjudan	5
	Registrering och invägning	6
	Arena och utrustning	6
	Sjukvård och hanteringen av tävlingsförbud	6
	Funktionärer	6
	Domare	6
	Sekretariat	7
Regler		
	Matchens förlopp	7
	Tillämpning av kommandon	7
	Poäng	8
	Uteblivande och tillbakadragande	9
	Poäng vid skada, sjukdom eller olyckshändelse	9
	Matchavgörande	9
	Bestraffningar	9
	Lätt förbjuden handling	9
	Förbjuden handling	10
	Svårt förbjuden handling	10
Ordförklaringar		11

Tillämpning

Ålder och viktklasser

För tävlande i seniorklass krävs det att den tävlande på tävlingsdagen är minst 18 år fyllda. Tävlände i juniorklass U18 (16-17 år) får enbart tävla med vårdnadshavares tillåtelse samt ej möta motståndare äldre än 20 år. Det sker då i klassen U21 (18-20 år). Dessutom måste man ha tävlingserfarenhet från lägre klasser.

Åldersklasser: U18 (16-17år), U21(18-20år), SENIOR (+18år) och MASTERS (+35år)

U18

Flickor: -40 kg -44 kg -48 kg -52 kg -57 kg -63 kg -70 kg +70 kg

Pojkar: -46 kg -50 kg -55 kg -60 kg -66 kg -73 kg -81 kg +81 kg

U21, Senior och Masters.

Herrar: -56 kg, -62 kg, -69 kg, -77 kg, -85 kg, -94 kg, +94 kg

Damer: -45 kg, -48 kg, -52 kg, -57 kg, -63 kg, -70 kg, +70 kg

Sammanlagning av klasser

En klass får endast ställas in om den tävlande är ensam i klassen. Om möjligt skall flytt till annan klass erbjudas. Eventuella sammanslagningar av klasser skall annonseras innan tävlingsstart. Vid sammanslagning av tävlingsklasser skall de tävlande i en klass flyttas till närmaste viktklassen ovanför, eller till annan åldersklass (U21 flyttas till Senior och U18 flyttas till U21).

Könsindelning

Könsindelning sker enligt biologiskt kön. Kvinnliga tävlande får ställa upp i tävlingsklasser avsedda för män (ej på SM). Män får ej ställa upp i tävlingsklasser avsedda för kvinnor.

Tävlandes klädsel och utrustning

För att få delta på tävling skall den tävlande representera en förening som är medlem i SvJJF alternativt ansluten till annat nationellt förbund ansluten till JJIF.

De tävlande skall bära en vit jujutsu-dräkt av god kvalitet (hel och ren).

Jackan skall vara tillräckligt lång för att täcka höfterna. 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. Byxorna skall vara vida nog för att greppa tag i och långa nog att täcka halva skenbenet. Byxbenen får inte kavlas upp. Bältet skall vara knutet runt midjan, hård nog för att förhindra jackan från att sitta löst, och vara långt nog för att gå två gånger runt midjan och för att lämna minst 15 cm av bältet på var sida om knuten. Patchar (tyglappar) med exempelvis sponsorer eller klubbmärke får användas och de skall följa JJIF's anvisningar. Inga symboler/texter med religiöst eller politiskt budskap får bäras av funktionärer, tävlande eller coacher.

- Tävlande skall bära en t-shirt, trikå eller motsvarande under jackan.
- Tävlande skall ha korta finger- och tånaglar.
- Tävlande får inte bära något som kan skada eller utgöra fara för motståndaren.
- Glasögon får ej bäras. Kontaktlinser får bäras på egen risk.
- Långt hår skall sättas upp med ett mjukt hårband.
- Tävlande som har felaktig klädsel (dräkt/utrustning/skydd m.m.) ges 2 minuter till att åtgärda felen. Bestraffning sker enligt respektive regelverk för fördröjning av starten. Om den tävlande ej åtgärdat felen inom tidsramen förlorar denne matchen genom diskvalifikation.

Den tävlande som står först/överst i matchförteckningen bär röda skydd och rött bälte och motståndaren motsvarande blå.

Skydd

På händerna skall de tävlande bära godkända handskydd.

På fötter och skenben ska de tävlande ha godkända benskydd som bärs under byxorna.

Skydden skall vara i rätt storlek samt hela och rena.

Alla tävlande skall bära tandskydd. Manliga tävlande skall bära suspensoar. Kvinnliga tävlanden får använda suspensoar och bröstskydd. Skydden bärs under tävlingskläderna.

Domare kommer att kontrollera den tävlandes utrustning inför varje match.

Krav på de tävlande

Tävlande skall innan matchens start lämna in giltig tävlingslicens till matchdomaren.

Tävlingslicensen återfås efter matchen om den tävlande får fortsätta tävla.

Tävlande som ej är bosatt i Sverige undantas kravet på tävlingslicens. När en tävlande åläggs med tävlingsförbud (vid exempelvis huvudskada) skall den tävlandes nationella förbund underrättas av tävlingsarrangören om beslutet.

Tävlande med smittsam sjukdom eller tävlande belagd med tävlingsförbud får ej tävla.

Tävlande som ej infunnit sig till matchstart skall genom utrop kallas till mattan. Den tävlande har 3 minuters inställelsetid under vilken minst 3 utrop skall göras. Om den tävlande ej inställt sig inom denna tid förlorar denne matchen genom diskvalifikation.

Tävlande som är involverad i på varandra följande matcher skall ges minst 5 min vila mellan de aktuella matcherna; denna regel kan frångås om det är den tävlandes önskemål.

Tävlande som för andra gången förlorar genom diskvalifikation genom varning i en turnering får inte delta mer i turneringen oavsett vilken tävlingsgren tidigare diskvalifikation skett i.

Om en tävlande visar osportsligt uppträdande i samband med en match skall domarna på det tävlingsområdet besluta om den tävlande skall diskvalificeras från turneringen. Beslutet om diskvalificering för osportsligt uppträdande måste vara enhälligt. 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.

Tävlingsområde

Tävlingsområdet skall utgöras av tatami som indelas i två zoner (inre Matchytan och yttre Säkerhetsytan) som markeras med kraftigt avvikande färger.

Ordinarie (och maximal) storlek på tävlingsområde är 12x12 m med 8x8 m matchyta omgiven av en 2 m säkerhetsyta. Minsta storlek på tävlingsområde är 10x10 m med 6x6 m matchyta.

Delad säkerhetsyta: Om två eller flera tävlingsområden ligger intill varandra kan de dela säkerhetsyta om avståndet mellan matchytorna är minst 3 meter.

Tävlingsområdet skall omges av en fri yta som skall vara minst 1 m runtom tävlingsområdet. Inga hårda föremål med undantag för sekretariatsbord, poängskärm och coachstolar får finnas inom den fria ytan. Publik får ej finnas inom den fria ytan.

Coach

Endast en coach får uppehålla sig vid sidan av tävlingsområdet under matchen för att assistera den tävlande. Coachen skall uppträda som en förebild genom ett sportligt och föredömligt uppträdande. Om en coach uppför sig illa kan MD besluta om avvísning av coachen från tävlingsområdet för resten av matchen. Om coachen fortsätter att uppföra sig illa kan ÖD avvisa coachen från funktionärsområdet för resten av tävlingen. Coacher bör representera den tävlande mellan matcher för att exempelvis meddela uteblivande eller lämna in protest.

Protest

Eventuell protest mot domslut skall lämnas skriftligt till ÖD inom 5 minuter efter att matchresultat har annonserats. Protest kan enbart lämnas mot påtagliga fel som anses vara av den grad att fel tävlande vann matchen så som fel utdelad varning. Poängutdelning/-bedömning eller andra ringa händelser som kan ha påverkat matchresultatet kan ej överklagas.

Protesten skall behandlas innan någon av de tävlande går sin nästa match. Matcher i stege kan tillfälligt pausas i väntan på att protesten behandlas.

Arrangemanget

Tävlingsarrangör

Arrangör är den förening eller det förbund som står som värd för tävling som arrangeras enligt detta reglemente. Arrangören skall vara en medlem i och ha fullgjort sina skyldigheter gentemot SvJJF. Arrangören är ytterst ansvarig för tävlingens genomförande.

Arrangören är skyldig att tillse att tävlingen blir sanktionerad och förbereds, genomförs och följs upp i enlighet med SvJJFs regelverk samt på ett sätt som är gynnsamt för SvJJF.

Arrangören skall utse en tävlingsledare med mandat att representera tävlingsarrangören i frågor som rör tävlingen. Detta inkluderar alla för tävlingen relevanta frågor gentemot förbund, deltagare, publik och funktionärer, samt att lämna kontrolluppgifter till SvJJF rörande lottning, invägning matchresultat m.m.

Arrangören skall kontrollera att tävlingsläkaren har svensk läkarlegitimation samt förse denne med dokumentet "Instruktion till tävlingssjukvårdare".

Arrangören skall i god tid försäkra sig om att det finns tillräckligt antal funktionärer.

Arrangören skall efter tävlingen skicka in eventuella beslagtagna tävlingskort till SB&K kansli.

Sanktion och sanktionsansökan

Sanktion handläggs av SvJJF. Sanktionsbeslutet avgör om tävlingen tillåts att genomföras.

Detta gäller även internationell tävling i Sverige med sanktion från JJIF eller JJEU.

Sanktionsansökan görs via SB&Ks hemsida och skall skickas in inom specificerad tid före arrangemanget. Hanteringen sker sedan i dialog mellan arrangören och SvJJF. Om arrangören inte kan lösa kraven för sanktionen avslås ansökan skriftligen från SvJJF.

Inbjudan

Inbjudan till tävlingen skall gå ut i god tid (minst en månad innan). Inbjudan skall innehålla följande information: Sista tidpunkt för anmälan, tidpunkt för tävlingsstart, arenans adress, plats, adress och tider för invägning, aktuella tävlingsgrenar, tävlingsklasser och viktklasser, ansvarig arrangör, kontaktuppgifter till tävlingsledare och överdomare.

Registrering och invägning

Samtliga tillfällen för invägning skall vara tillgängliga för alla tävlande om det inte avser specifika klasser. Det skall finnas minst två tillfällen för alla tävlande att väga in och registrera sig. Invägning får tidigast ske kl 18:00 dagen innan tävling. Funktionär skall utses och ansvara för invägning. Denne skall kontrollera att:

- den tävlande uppfyller regler för aktuell vikt- och åldersklass.
- den tävlande har tre försök att klara invägningen och klarar man inte det blir man diskvalificerad.
- den tävlande som inte har svenskt medborgarskap och ska delta i SM/DM gäller att denne är stadigvarande bosatt i Sverige (= folkbokförd) i Sverige sedan minst 12 månader.

Arena och utrustning

Tävlingsområdets utformning skall följa de anvisningar som finns gällande storlekar och fri yta runt tävlingsområdet m.m. Det skall finnas en anvisad plats för tävlingssjukvård i närheten av tävlingsområdet samt nödvändig utrustning för tävlingens genomförande.

Sjukvård och tävlingsförbud

Tävlingar som omfattas av detta tävlingsreglemente skall ha en utsedd legitimerad läkare närvarande som är kontrollerad av arrangören. Tävlingar med flera tävlingsytor bör ha minst en sjukvårdare per matchyta. Övriga sjukvårdare skall ha anpassad utbildning för uppdraget. Arrangören skall tillhandahålla förbandsmateriel, tejp och kylpåsar.

Tävlingsläkaren skall föra skaderapport enligt SvJFFs mall, som redovisas när tävlingen avslutas. Tävlingsläkaren får stoppa en match (via matchdomaren) för att undersöka de tävlande i syfte att säkerställa de tävlandes säkerhet och fatta beslut att den tävlande ej får fortsätta match eller tävling. Läkarens beslut går ej att överklaga.

Tävlande som fått sänkt medvetande eller blivit medvetslös under tävling (eller träning) till följd av våld mot huvudet (genom t.ex. slag, spark eller kast) ska beläggas med tävlingsförbud enligt följande:

- Matchen skall omedelbart avbrytas och SOS alarm (112) omedelbart kontaktas. Följ tävlingsläkarens instruktioner och generellt gäller att den skadade ska hjälpas att komma till närmaste vårdinrättning för bedömning.
- Vid en skada skall karantän sättas till 4 veckor.
- Vid andra skadan under en tremånadersperiod skall karantän sättas till 3 månader.
- Vid tredje skadan under en tolv månadersperiod skall karantän sättas till 12 månader.

Återgång till träning och tävling sker i samråd med sjukvården.

Tävlande som beläggs med tävlingsförbud enligt ovanstående skall få sin tävlingslicens indragen under förbudstiden. Indragen handling ska skickas till SB&Ks kansli av tävlingsledaren.

Tävlande som under tävling förlorat eller fått sänkt medvetande till följd av en handling som ej involverar våld mot huvudet enligt genom ex. strypling tillåts ej fortsätta tävlingen. Ingen karantän tillämpas.

Funktionärer

En tävling organiseras med kansli för att administrera och samordna hela arrangemanget. Där finns tävlingsledaren, överdomaren samt den personal som krävs för att driva tävlingen inkl. speaker och personal som hanterar all teknisk utrustning.

Tävlingsläkaren har en avskärmd plats för undersökning av skadade. Det är även depå för sjukvårdsutrustning och förbandsmaterial. Den ska vara placerad i anslutning till tävlingsområdet och så att det är enkelt att nå sjukvårdstransport om så krävs. Biträdande sjukvårdspersonal är placerad vid varje tävlingsyta.

Personal som hanterar publik, säkerhet, service och support befinner sig utanför tävlingsområdet.

Domare

Huvuddomaren i jujutsu fighting är matchdomaren (MD) som befinner sig inom matchytan och är den som styr matchen. MD är den som ger kommandon och tecken från att de tävlande bjuds in på matchytan tills de lämnar den. MD får stöd av domare i sekretariatet BD. Vid mästerskap och internationella tävlingar så skall BD kompletteras med två videodomare (VD) placerade vid sidan om sekretariatet. VD hanterar videogranskningar när det krävs.

När inte videogranskning är möjlig så har MD stöd av två sidodomare (SD) befinner sig i säkerhetsytan på var sida om tävlingsytan. SD uppgift är att ge poäng i del 1 och 2 samt att stödja MD i beslut.

Händelser som leder till skada eller teknisk överlägsenhet kan det granskas av VD. Händelser som leder till diskning kan granskas av Överdomaren (ÖD)

Det är domarnas skyldighet att se till att matchen genomförs så säkert som möjligt och ingripa om det blir nödvändigt. Domarna skall se till att de tävlande håller sig inom tävlingsytan i enlighet med reglerna.

Sekretariat

Var matchyta skall ha ett eget sekretariat i direkt anknytning till matchytan med adekvat utrustning och en operatör av tid- och poängutrustning och en protokollförare samt en bordsdomare som styr sekretariatet under matchen.

Regler

Jujutsu fighting är en tvåkampsidrott där två spelare är i kamp för att vinna över motståndaren på poäng eller teknisk överlägsenhet.

Matchtiden är 3 minuter och en match är indelad i 3 delar:

Del 1: Stående utan grepp	Slag och sparkar.
Del 2: Stående med grepp	Kast, nedtagningar, låsningar och strypningar.
Del 3: Icke stående med grepp	Golvtekniker, fasthållningar, låsningar och strypningar

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 signal från MD bugar de tävlande stående, först mot domarna och sedan mot varandra. Matchen startar i del 1.

När en tävlande har greppat tag i den andre övergår matchen till del 2. Slag och sparkar är inte längre tillåtna. Slag/spark som träffar samtidigt som greppet ska bedömas som poänggivande. Så fort båda tävlande har båda sina knän i mattan, eller om en av de tävlande sitter (på rumpan) eller ligger ner övergår matchen i del 3.

De tävlande måste vara aktiva genom att försöka plocka poäng i alla delar. Aktiva tävlande kan fritt växla mellan de olika delarna. Vid avbrott ska de tävlande omgående rätta till sin dräkt och skyddsutrustning och återvända till startplatsen.

MD skall stoppa matchen när de tävlande är utanför tävlingsytan och instruera dem att återvända till startplatsen. När matchen är slut utropar MD vinnaren, därefter ges tecken åt de tävlande att stående buga först mot varandra och sedan mot domarna.

Tillämpning av kommandon

MD skall säga "Hajime" för att starta matchen samt återstarta efter avbrott.

MD skall ropa "Matte" för att stoppa matchen temporärt eller när matchen avslutas.

- Om en av de tävlande eller båda har lämnat matchytan helt i del 1 eller del 2.
- Om båda tävlande helt har lämnat matchytan i del 3.
- Om kontakt upphör i del 2 och del 3 och de tävlande inte fortsätter i del 1 av sig själva.
- När tiden för Osae-komi är över.
- Vid "avklapp" (om en tävlande klappar av eller visar andra tecken för att ge sig såsom verbalt eller om den tävlande inte kan klappa av själv under en strypning eller låsning).
- Om en eller båda av de tävlande gör en förbjuden handling i del 1.
- Om en eller båda av de tävlande skadas eller insjuknar.
- När MD finner det nödvändigt (t ex för att rätta till dräkten eller för att ge en bestraffning).

"Sonomama" skall användas om MD tillfälligt måste stoppa de tävlande. I detta fall skall de tävlande bibehålla den position de hade när matchen stoppades. Detta kan ske när MD finner det nödvändigt att tillfälligt stoppa matchen för utdelning av tillsägelse eller bestraffning i del 2 eller 3 men inte vill avbryta den del de tävlande befinner sig i. Match återstartas från den positionen de tävlande har genom att MD säger "Yoshi".

När en spelare sätter en fasthållning och visar kontroll över sin motståndare ger MD kommandot "Osae-komi" vilket startar tidräkning. Motståndaren kan ligga på rygg, sida eller mage. När en spelare sätter en fasthållning måste han ha båda sina ben fria tills domaren ger kommandot Osae-komi därefter kan motståndaren fånga ett ben men så länge domaren bedömer att den fasthållande spelaren har kontroll fortsätter tiden att räknas. Den som håller fasthållning kan byta fasthållning om kontrollen bibehålls fortsätter tidsräkningen.

När den som har en fasthållning bedöms tappat sin kontroll ger MD kommandot "Toketa" som avbryter tidräkningen för fasthållning. Detta kan ske genom att försvararen går till en stängd guard, vänder på motståndaren så denne tappar kontroll, tar sig till sig en uppstående position upp på fötter eller båda lämnar matchytan helt.

Poäng

Poäng fördelas på tekniker som sker oblockerat och med full kontroll vilka kallas ippon, och tekniker som är delvis blockerade eller kontrollerade men ändå bedöms poänggivande kallas wazarari. Ippon poäng i samtliga delar avgör matchen med teknisk överlägsenhet. Poäng ges förutsatt att en majoritet av domarna signalerat om detta. Om två domare utdelar poäng till en och samma tävlande, men den ena dömer Ippon och den andre wazaari ska wazaari räknas.

Poäng i del 1

Ett oblockerat slag eller spark som kontrollerat träffar på godkänd plats - Ippon, 2 poäng.

Ett delvis blockerat slag eller spark - Wazaari, 1 poäng.

Slag och sparktekniker får enbart ske mot sidan av kroppen ovan höften, mage, bröstkorg, rygg, och huvud. Raka slag eller sparkar mot huvud och ansikte är ej tillåtna. Om en spark fångas upp av den tävlande efter att den träffat skall den ses som delvis blockerad och kan därför som bäst belönas med 1 poäng. Slag och sparktekniker ska ske med god dynamik som träffar utan att vara hårdare än semi-kontakt mot kroppen och endast träff utan kraft mot huvudet. Tekniken måste utföras med god balans och kontroll.

Domare skall maximalt dela ut en Ippon eller 1 poäng per sammandrabbning. Poängen skall belönas till den som träffar först. Om högsta poänggivande teknik i en sammandrabbning sker samtidigt från båda tävlande skall ingen poäng utdelas och domare visar tecken för detta. En sammandrabbning varar under en slag- och sparkväxling och slutar när de tävlande tar distans från varandra eller vid övergång till annan del.

Poäng i del 2

Kast och nedtagningar med full kontroll och dynamik genom hela tekniken - Ippon, 2 poäng.

Strypningar och låsningar som leder till avklapp från motståndaren - Ippon, 2 poäng.

Delvis kontrollerad kast eller nedtagning - Wazaari, 1 poäng.

Ett kast eller nedtagning där den tävlande landar på rygg, sida, mage och eller byst mot mattan och utövaren stannar i en position över eller i samma nivå som den kastade ska belönas med poäng i del 2. Ett kast eller nedtagning som sker med att den tävlande lyfts upp från del 3 skall ej bedömas för poäng. Kast och nedtagningar där motståndaren landar på sina knän, stående på alla fyra eller i en sittande position ska ingen poäng utdelas. Kast eller nedtagningar som fortsätter från denna position skall poängbedömas. Vid ett kast eller nedtagningar som kontraras av den tävlande så att ingen av de tävlande har kontroll ska ingen poäng utdelas.

Poäng i del 3

Strypningar och låsningar som leder till avklapp från motståndaren - Ippon, 3 poäng.

En kontrollerad fasthållning där "Osae-komi" har bibehållits i 15 sek - Ippon, 2 poäng.

En kontrollerad fasthållning där "Osae-komi" har bibehållits i 10 sek - Wazaari, 1 poäng.

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

Låstekniker med kontroll av motståndarens överkropp (ex Triangeln - sankaku-jime och armlås - juji-gatame) med motståndaren liggandes på mattan skall betraktas som "Osae-komi".

Följande ska bedömas som avklapp (att en tävlande ger upp i ett moment i del 2 och 3)

En tävlande visar att denne ger sig i momentet genom att tydligt visa detta; klappar i mattan, på sig själv eller på motståndaren eller via verbala ljud om klapp inte är möjligt. Domaren bedömer, att en tävlande ej själv kan klappar av eller borde göra så, och stoppar matchen.

Uteblivande (walk over) och tillbakadragande

“Fusen-gachi” tilldöms den tävlande, vars motståndare uteblir eller inte kommit till matchen inom utsatt tid med resultatet 80 - 0 poäng.

“Kiken-gachi” tilldöms den tävlande, vars motståndare drar sig tillbaka från matchen under matchens gång med resultatet 80 - 0 poäng.

Poäng vid skada, sjukdom eller olyckshändelse

Om en match stoppas på grund av skada ska domaren tillåta skadetid för att möjliggöra den skadades återhämtning. Skadetiden startas, på kommando från domaren, när sjukvårdaren anlänt och får maximalt vara 2 minuter.

Om en av de skadade inte kan fortsätta skall domarna fatta ett beslut enligt följande:

Om skadeorsaken tillskrivs den skadade spelaren förlorar denne matchen med resultatet 0 - 80 poäng. Om skadeorsaken tillskrivs den oskadade spelaren förlorar denne matchen samma resultat.

Om det är omöjligt att tillskriva någon av de tävlande orsaken till skadan skall den oskadade tävlanden vinna matchen med 80 poäng och den skadade skall förlora med 0 poäng.

Man kan inte vinna på ”knock down”.

Matchavgörande

Vinst genom så kallad "teknisk överlägsenhet" utdöms innan matchtidens slut till den tävlande som har lyckats få minst en ippon i varje del och resultatet blir 100 - 0 poäng.

Vinst utdelas till den tävlande som har flest poäng efter matchtidens slut.

Om de tävlande har lika många poäng när matchen är slut vinner den tävlande, som har ippon i flest delar. Är det fortfarande lika vinner den tävlanden med flest totalt antal ippon.

En extra rond på 2 minuter blir det om det är helt lika. Förfarandet upprepas tills matchen är avgjord. Det skall vara en paus på 1 minut mellan varje rond. Ippon och varningar m.m. kvarstår mellan ronderna. Officiella poängställningen i matchen är poängställningen från den första rondon, oavsett poäng i följande ronder. En match kan även avgöras genom uteblivande, tillbakadragande och diskvalificering. Resultatet blir då 80 - 0 poäng.

Bestraffningar

Bestraffningar fördelas i tre kategorier lätt förbjuden, förbjuden och svårt förbjuden handling och måste ges av en majoritet av domarna för att räknas.

Lätt förbjuden handling "Shido"

Följande handlingar räknas som "lätt förbjuden handling" och ger bestraffningen "Shido" och motståndaren får en 1 poäng:

Passivitet: Man ska föröka göra poänggivande teknik innan övergång till annan del enligt ; 1-2, 1-3 och 2-3 om man inte gör det räknas detta som passivitet och bestraffas med en shido. Innan övergång 1-2 ska det ske minst två försök till poänggivande teknik.

- Att aktivt undvika övergång 1-2.
- Att vara defensiv och inte försöka utföra poänggivande tekniker.
- Att utföra en ej poänggivande teknik (falsk attack) i del 2 med enda syftet att gå över till del 3.
- Att aktivt försöka undvika en del genom att direkt gå över till en annan.
- Att utföra en handling där den tävlandes egen säkerhet riskeras. ("Mubobi").
- Att lämna matchytan i del 1 och 2 med båda fötterna eller medvetet knuffa ut motståndaren.
- Att i del 3 aktivt få matchen stoppad genom lämna matchytan. (t.ex. vid en "Osae-komi")
- Att slå eller sparka när de tävlande befinner sig i del 2 eller 3 (markeras grepp och slag).
- Att utföra handling efter kommandon "Matte" eller "Sonomama".
- Att slå eller sparka under höften.
- Att göra låsningar mot fingrar eller tår.
- Att i låst guard sträcka på benen och skapa press över motståndarens njuror i del 3.
- Att göra strypningar direkt mot hals med händer eller fingrar.
- Att placera sin hand eller fot i motståndarens ansikte i del 2 eller 3.
- Att hoppa upp till stängd guard i del 2 och lägga hela kroppsvikten på motståndaren.
- Att försena matchen genom att en tävlande kommer oförberedd till mattan när matchen ska börja.

- Att maska i matchavbrott med att rätta till dräkt, bälte och skyddsutrustning eller avsiktligt försenar matchen genom att ta av och på utrustning.
- Att inte av sig själv rätta till sin dräkt, bälte och skyddsutrustning i matchavbrott.

Vid upprepad "shido" lätt förbjuden handling av samma typ ger domaren en muntlig varning och om handling efter det görs igen bestraffas den med "Chui" förbjuden handling.

Förbjuden handling "chui"

Följande handlingar räknas som förbjuden handling och ger bestraffningen "chui" och motståndaren får 2 poäng:

Utför farliga tekniker i del 1:

- Att utföra ett slag- eller spark som träffar motståndaren med för hård kontakt.
- Att göra raka slag eller sparkar mot huvudet.
- Att göra en okontrollerad teknik; med det avses exempelvis en teknik som missar motståndaren, men som vid träff hade ansetts vara gjord med för hård kontakt.

Utför farliga tekniker i del 2:

- Att utföra ett kast eller nedtagning där motståndaren landar utanför säkerhetsytan.
- Att utföra ett kast eller nedtagning där motståndaren landar på huvud eller nacke.
- Att utföra ett för hårt eller våldsamt kast eller nedtagning.

Har osportsligt beteende:

Att inte följa domarens instruktioner, komma med onödiga invändningar eller utrop, kommentarer eller gester som är osportsliga mot motståndaren, domarna, sekretariatet eller någon annan. (en osportslig handling kan leda till omedelbar diskvalificering)

Om en tävlande gör två "förbjudna handlingar" (Chui) förlorar denne matchen.

Svårt förbjuden handling "Hansoku-make"

Om en tävlande bestraffas med "svårt förbjuden handling" innebär det att den tävlande förlorar matchen. Motståndaren vinner då 80 poäng mot 0. Om samma tävlande under samma tävling bestraffas med "svårt förbjuden handling" leder det till att den tävlande utesluts från turneringen och förlorar alla matcher, medaljer och ev. intjänade ligapoäng i alla kategorier den tävlande deltar i under turneringen.

Följande handlingar räknas som "svårt förbjudna handlingar":

- Att utföra en handling med avsikten att skada motståndaren.
- Att göra eller försöka göra tekniker som kombinerar ett kast eller nedtagning med ett samtidigt kopplat lås eller strypning där kombinationen medför stor risk att skada motståndaren.
- Att göra låsningar mot nacken eller ryggraden.
- Att göra vridande lås mot knä eller fot.
- Att göra teknik som skapar farlig belastning mot motståndarens knä med stor risk för skada.
- Att utföra en ej tillåten handling som medför att motståndaren tappar medvetandet.

Osportsligt uppträdande:

- Filmning, Att agera på ett sätt där den tävlande försöker få motståndaren att bestraffas med en varning för en annars korrekt utförd handling.
- Att göra utrop, kommentarer eller gester som är osportsliga mot motståndaren, domarna, sekretariatet eller någon annan såsom svärord, rasism, hat eller andra oanständigt stötande ord eller gester.
- Tävlande som bestraffas med "Hansoku-make" för osportsligt uppträdande blir även utesluten från turneringen på samma sätt som vid andra tillfället av "Hansoku-make".

Ordförklaringar:

JJIF	Världsorganisationen som hanterar jujutsu: Ju-jitsu International Federation
SB&K	Specialidrottsförbundet Svenska Budo & Kampsportsförbundet
SvJJF	Underförbund till SB&K: Svenska jujutsufederationen
Tatami	Mattan som täcker tävlingsytan och ska vara godkänd för tävling.
Stängd guard	Inbär att en spelare kopplar sina ben runt motståndarens kropp och låser fötterna mot varandra.
Submission	En teknik (strykning eller lås) som tvingar en tävlande till avklapp.
Avklapp	En tävlande ger sig pga en submission. Detta kan ske genom klappar med handen mot golv eller motståndaren men också genom andra tecken för ge sig såsom verbalt eller om den tävlande inte kan klappa av själv under en strykning eller låsning av MD
Mubobi	En spelare utför en handling där den egna säkerheten riskeras.
Ippon	Poäng vid fulländad teknik. (2-3poäng)
Wazaari	Poäng vid teknik som inte är fulländad men ändå sitter. (1 poäng)
Fusen-gachi	Spelare kommer ej till start och matchen tilldöms motståndaren.
Kiken-gachi	Spelare lämnar WO och matchen tilldöms motståndaren.
Domare	Överdomare ÖD, Matchdomare MD, Videodomare VD, Sidodomare SD och Domare i sekretariat BD (bordsdomare).
Domarens komandon:	
Hajime	för att starta match och omstart vid avbrott.
Matte	för att stoppa match.
Sonomama	stannar matchen med de tävlande i en fryst position.
Yoshi	återstartar matchen från sonomama.
Osae-komi	en fasthållning sitter enligt domaren och tidtagning startar.
Toketa	en fasthållning förlorar sin kontroll och tidtagningen avbryts.
Shido	en lätt förbjuden handling.
Chui	en förbjuden handling vilket kan leda till diskning.
Hansokue-make	en svårt förbjuden handling vilket leder till diskning.