

Regelbok

Innehåll:

Regelbok

Generella förhållningsregler vid tävling

Tävlingsmanual

1. Kapitel 1 - Domaren

1.1 Domarens befogenheter

1.1.1 Domaren har den högsta auktoriteten i en match.

1.1.2. Domarens beslut i varje match är obestridlig

1.1.3 Resultatet i en match kan endast ändras om:

* poängen på tavlan lästs felaktigt

* den tävlande, som givits vinsten, har använt ett otillåtet grepp på sin motståndare som domaren inte upptäckt tidigare.

1.1.4 För att ändra ett domslut i en match bör följande beaktas:

* Domaren kan konsultera huvuddomare, men det slutgiltiga beslutet om att ändra eller inte ändra domslutet i matchen vilar hos domaren.

* Huvuddomare bör konsultera tävlingens sekretariat för att kontrollera hur tävlingsträdet har utvecklats och får endast bevilja en ändring av domslut i föregående match om följande match inte påbörjats på nästa nivå.

1.2 Domarnas riktlinjer

1.2.1 Tävlingens arrangörer har möjligheten att välja tre domare till en singelmatch närhelst de anser det nödvändigt.

* I dessa fall skall två hörndomare sitta i varsin stol i motsatta hörn av matchområdet.

* Hörndomarna har samma befogenheter som matchens centerdomare och alla eller inga poäng, fördelar eller varningar som utdelas måste bekräftas av minst två av de tre domarna.

* När det råder konsensus mellan hörndomarna och centerdomaren, skall hörndomarna fortsätta vara sittande i stolarna i matchområdets hörnor.

* När det råder oenighet mellan hörndomarna och centerdomaren, skall hörndomarna resa sig och signalera för poäng, fördelar eller varningar som skall tilldelas eller dras av och använda sig av gesterna som beskrivs i denna regelbok.

* När det uppstår oenigheter mellan alla tre domare vad gäller poängsättning av ett visst grepp skall det mellanliggande beslutet gälla. (Ex. om en domare ger poäng för guardpassering, den andre domaren ger en fördel och den tredje domaren vill återkalla poängen så skall en fördel noteras på resultattavlan.)

* Om en match slutar oavgjort, skall centerdomaren behålla sin position och hörndomarna förbli sittande och signalera med armarna vilken tävlande de anser har vunnit matchen.

1.3 Domarens uppgifter

1.3.1 Det är domarens uppgift att kalla de tävlande till matchområdet för att påbörja matchen.

1.3.2 Det är domarens uppgift att göra en sista genomgång för att säkerställa att kraven på tex klädsel, hygien etc är uppfyllda. Om en tävlande inte uppfyller kraven är det domarens uppgift att bedöma om kraven kan uppfyllas inom en bestämd tidsram.

1.3.3 Det är domarens uppgift att innan matchen startar positionera de tävlande i matchområdet.

* Poäng som tilldelas den tävlande på domarens högra sida skall signaleras med domarens högra arm, vilken skiljer sig från den vänstra armen genom en gröngul armbindel, vilket markerar att poäng skall skrivas upp på den gröngula sidan av resultattavlan.

* Poäng som tilldelas den tävlande på domarens vänstra sida signaleras av domarens vänstra arm, som ej har en armbindel, och resultat skall skrivas upp på den ofärgade sidan av resultattavlan.

1.3.4 Det är domarens uppgift att ställa upp de tävlande enligt färgerna på deras dräkter.

* Om bägge tävlande bär dräkt i samma färg, skall den tävlande som först kallas ställas på domarens högra sida och få ett gröngult bälte som igenkänningstecken tillsammans med det bälte den tävlande redan bär.

* Om den ena tävlande bär en vit dräkt och den andra en blå eller svart dräkt, skall den som bär den blå eller svarta dräkten stå på domarens högra sida.

* Om den ena tävlande har en svart dräkt och den andra en blå dräkt, skall den tävlande med blå dräkt stå på domarens högra sida.

1.3.5 Det är domarens uppgift att starta matchen.

1.3.6 Det är domarens uppgift att ingripa i matchen om hen anser det nödvändigt.

1.3.7 Det är domarens uppgift att se till att de tävlande fullföljer sitt åtagande att tävla inom matchområdet.

* När 2/3 av de tävlandes kroppar befinner sig utanför matchområdet i en stabil position på mattan, bör domaren bryta matchen, notera kropparnas positioner och fortsätta matchen från matchområdets mitt där de tävlande ligger i samma position som innan matchen avbröts.

* När 2/3 av de tävlandes kroppar befinner sig utanför matchområdet ståendes eller i en instabil position på mattan, bör domaren bryta matchen och starta om matchen med de tävlande i en stående position i mitten av matchområdet.

* När en tävlande har ett submissiongrepp i den yttre delen av säkerhetsområdet skall domaren ej avbryta matchen.

* När en tävlande har ett submissiongrepp och motståndaren försvarar sig genom att röra sig mot utkanten av den yttre delen av säkerhetsområdet bör domaren avbryta matchen och starta om matchen i matchområdets mitt med de tävlande i stående position. Om så är fallet, att domaren bedömer det som uppenbart att den tävlande som försvarade sig initierade rörelserna som resulterade till att de tävlande hamnar utanför matchområdet, skall domaren signalera 2 (två) poäng till den tävlande som höll submissiongreppet, så som det beskrivs i punkt 3.1.1.

1.3.8 När domaren övervakar en match med tävlande under 12 år är det domarens uppgift att skydda den tävlandes ryggrad genom att positionera sig bakom barnet då det lyfts upp från mattan av motståndaren vilket är fallet i en triangel eller stängd guard.

1.3.9 Det är domarens uppgift att signalera varje varning, fördel och/eller poäng de tävlande får.

1.3.10 Det är domarens uppgift att varna eller diskvalificera de tävlande.

1.3.11 Det är domarens uppgift att kalla på läkarvård till matchområdet.

1.3.12 Det är domarens uppgift att avblåsa matchen när matchtiden är slut.

1.3.13 Det är domarens uppgift att meddela matchens resultat.

1.3.14 Det är domarens uppgift att höja matchvinnarens arm och endast vinnarens, även om de tävlande kommit överens om matchens utgång i förväg.

1.4 Domarens gester och kommandon

1.4.1 Domaren skall använda uppställda gester och verbala kommandon för att kommunicera med tävlande och funktionärer under matchen. Nedan är gester och kommandon beskrivna.

Matchsituation: Kalla de tävlande till matchområdet

Gest: Armarna höjs till axelhöjd och böjs i 90 graders vinkel där handflatorna vetter mot varandra. Armarna sträcks rakt ut och återgår till ursprungspositionen.

Kommando: -

Matchsituation: Matchstart

Gest: Armen sträcks ut framåt och sänks mot golvet.

Kommando: COMBATE (com-ba-tchee)

Matchsituation: Avbrott i matchen, matchslut och timeout.

Gest: Öppna armar i axelhöjd med handflatorna pekande mot mattan.

Kommando: PAROU (pa-row)

Matchsituation: Vid passivitet.

Gest: Armbågarna framåt i brösthöjd med händerna om underarmarna.

Kommando: LUTE (lu-tchee)

Matchsituation: Varning.

Gest: Den arm som motsvarar den tävlande som får varningen höjs till axelhöjd med slutet näve.

Kommando: -

Matchsituation: Diskvalificering

Gest: Armarna i kors över huvudet med knutna händer som åtföljs av att den arm som motsvarar den diskvalificerade pekas mot dennes bälte.

Kommando: -

Matchsituation: Fördel

Gest: Den arm som motsvarar den tävlande, som får en fördel, sträcks ut parallellt med mattan med handflatan pekandes nedåt.

Kommando: -

Matchsituation: 2 (två) poäng – nedtagning, svep och knä på mage.

Gest: Handen som motsvarar den tävlande, som skall erhålla poäng, höjs med pek- och långfinger utsträckta.

Kommando: -

Matchsituation: 3 (tre) poäng – guard passering.

Gest: Den arm som motsvarar den tävlande, som skall erhålla poäng, höjs med ring-, lång- och pekfinger utsträckta.

Kommando: -

Matchsituation: 4 (fyra) poäng – mount och ryggkontroll.

Gest: Den arm som motsvarar den tävlande, som skall erhålla poäng, höjs med lill-, ring-, lång- och pekfinger utsträckta.

Matchsituation: Återkallande av poäng, fördel eller varning.

Gest: Den arm som motsvarar den tävlande, vars poäng skall återkallas, höjs med öppen handflata till axelhöjd.

Kommando: -

Matchsituation: Tillkännagivande av matchresultat.

Gest: Ståendes mot funktionärerna höjs den segrandes arm och den förlorandes arm hålls nedåt.

Kommando: -

Matchsituation: Uppmaning till de tävlande att rätta till sin dräkt.

Gest: Armarna korsade i midjehöjd och med utsträckt arm indikera den tävlandes bälte.

Kommando: -

Matchsituation: Uppmaning till de tävlande att knyta bältet.

Gest: Knutna händer i midjehöjd med imitering av att knyta bältet och med utsträckt arm visa på den tävlande som skall utföra detta.

Kommando: -

Matchsituation: Uppmana de tävlande att hålla sig inom matchområdet.

Gest: Efter att, med utsträckt arm pekat mot de tävlandes midja, höjs handen i axelhöjd och görs en cirkulär rörelse med pekfingret sträckt.

Kommando: -

Matchsituation: Uppmana en tävlande att stå upp.

Gest: En utsträckt arm pekar på den tävlande som skall stå upp och följt av att armen höjs i axelhöjd.

Kommando: -

Matchsituation: Uppmana tävlande att återgå till mattan i den position som domaren begär.
Gest: Den arm som motsvarar den tävlande sträcks ut i axelhöjd och följs av att armen korsar kroppen diagonalt och pekar mot mattan.

Kommando: -

2. Kapitel 2 - Verkställande av domslut

2.1 Match kan avgöras på följande vis:

- * Submission
- * Matchstopp
- * Diskvalificering
- * Medvetlöshet
- * Poäng
- * Domarens beslut
- * Slumpmässigt val

2.2 Submission

2.2.1 När en tävlande klappar två gånger med sin hand på motståndaren, mattan eller sig själv på ett tydligt och uppenbart sätt.

2.2.2 När en tävlande klappar med foten två gånger i mattan då dennes armar är fasthållna av motståndaren.

2.2.3 När en tävlande verbalt ger upp och matchen avslutas.

2.2.4 När en tävlande skriker eller gör ljud som uttrycker smärta då denne sitter fast i submission.

2.3 Matchstopp

2.3.1 När en tävlande påstår sig lida av kramper skall motståndaren förklaras vinnare av matchen.

2.3.2 När domaren uppfattar att en fasthållning kan utsätta den tävlande för allvarlig fysisk skada.

2.3.3 När en läkare bedömer att en tävlande ej kan fullfölja matchen pga av skador som uppstått genom motståndarens tillåtna submission.

2.3.4 När en tävlande blöder trots behandling av läkare 2 ggr, vilket är det antal behandlingar varje tävlande har rätt till och ska genom domarens uppmaning få tillgång till.

2.3.5 När en tävlande kräks eller förlorar kontrollen över fundamentala kroppsfunktioner som urinering och tarmtömning.

2.4 Diskvalificering

2.4.1 När en eller båda tävlande begår regelbrott enligt kapitel 6 skall domaren utdöma straff enligt kapitel 7.

2.5 Medvetlöshet

2.5.1 Den tävlande som har förlorat medvetandet pga motståndarens tillåtna submission eller pga en olycka som inte uppstått genom en otillåten submission av motståndaren, förlorar matchen. Notera: att en tävlande som förlorat medvetandet under en match skall ej tillåtas tävla mer under pågående tävling och skall uppmanas att söka läkarvård för undersökning.

2.6 Poänggivning

2.6.1 Den tävlande med flest poäng skall förklaras vinnare när matchen når sluttid eller om matchen avbrutits pga att bägge tävlande är skadade.

2.6.2 Domaren skall tilldela de tävlande poäng enligt de positioner som uppnåtts enligt följande tabell.

04 poäng	03 poäng	02 poäng
Mount Ryggkontroll	Guardpassering	Nedtagning Svep Knä på mage

2.6.3 Fördelar: När poängställningen är lika, skall den tävlande som fått flest fördelar förklaras vinnare.

2.6.4 Varning: När poängställningen är lika, skall den tävlande som fått lägst antal varningar förklaras vinnare.

2.7 Domarens beslut

2.7.1 Om det vid matchens slut är oavgjort i poäng, fördelar och varningar mellan de tävlande skall domaren eller domarna (när det finns tre domare) utse en vinnare.

2.7.2 I sitt beslut att utse en vinnare, skall domaren ta i beaktning vilken av de tävlande som agerat mest offensivt och varit närmast i att erhålla poäng eller submission.

2.8 Slumpmässigt val

2.8.1 Om en situation uppstår där bägge tävlande skadats i en semifinal eller final och där poängställningen är lika vid olyckans tidpunkt och ingen av de tävlande kan fortsätta tävla skall vinnaren väljas genom ett slumpmässigt val.

3. Kapitel 3 - Poängräkning

3.1 Poäng skall utdelas av matchens huvuddomare varje gång en tävlande lyckas stabilisera en position i 3 (tre) sekunder.

3.1.1 Om det korrekta försvaret mot en submission resulterar i att de tävlande hamnar utanför matchområdet skall domaren utdela 2 (två) poäng till den som applicerat submissiongreppet.

3.2 Matchen skall utvecklas i en progressiv följd av flera kontrollerade tekniska positioner som resulterar i en submission. Därför skall tävlande som frivilligt avstår en position, för att vinna poäng användandes av positionen som redan gett poäng, inte få poäng då den återtar den positionen.

3.3 Tävlande som befinner sig i en poänggivande position medan de är i en submission skall endast bli tilldelade poäng när de befriat sig från attacken och stabiliserat positionen i 3 (tre) sekunder.

3.3.1 Om en tävlande kommer till en poänggivande position, men bara frigör sig från submissiongreppet utan att stabilisera positionen, får ingen fördel för den positionen utdelas.

3.4 Tävlande, som försvarar sig mot ett svep, och därmed får motståndaren på rygg eller sida på mattan skall inte tilldelas 2 (två) poäng för nedtagningen eller få en fördel.

3.5 Tävlande som försvarar sig stående mot ryggkontroll, där motståndaren har en eller två fötter på plats, skall inte tilldelas 2 (två) poäng eller få fördel för ett kast, även om hen stabiliserar positionen i 3 (tre) sekunder.

3.6 Tävlade som påbörjar en nedtagning innan motståndaren hoppat i guard skall tilldelas två poäng eller en fördel, med hänvisning till reglerna för nedtagning.

3.7 När en tävlade har ett grepp om motståndarens byxa och motståndaren sätter sig i öppen guard skall den tävlade som har greppet genast tilldelas två poäng för nedtagning om hen stabiliserar toppositionen i 3 (tre) sekunder.

3.7.1 Relaterat till 3.7, om motståndaren hoppat till stängd guard och fortfarande är upplyft, så skall motståndaren vara i ryggläge på mattan inom 3 (tre) sekunder och stabilisera positionen i 3 (tre) sekunder för att de två poängen skall erhållas.

3.8 Tävlade skall kunna ackumulera poäng under matchens gång genom att göra flera poänggivande rörelser i följd, så länge positionerna kontrolleras i 3 (tre) sekunder. I detta fall skall domaren räkna till 3 (tre) sekunders positionskontroll i slutet av rörelsesekvensen innan hen signalerar poängen som skall utdelas. (tex ska guardpassering åtföljd av en mount ge sju poäng)

3.9 Vad gäller mount, när det finns en övergång från ryggkontroll till mount eller vice versa, eftersom det gäller distinkta positioner, skall de tävlade tilldelas fyra poäng för den första mountpositionen och ytterligare fyra poäng för den följande, så tillvida att 3 (tre) sekunders positionskontroll sker i vardera position.

4. Kapitel 4 - Poänggivande positioner.

4.1 Nedtagning (2 poäng)

* När en tävlade tvingar ned motståndaren i ryggläge, sidoläge eller en sittande position på mattan efter att ha haft två fötter på mattan någon gång under rörelsen och stabiliser en topposition i 3 (tre) sekunder.

* När en tävlade tvingar ned motståndaren på alla fyra eller med magen mot mattan så skall poäng utdelas när den tävlade som gjort nedtagningen kontrollerar positionen – fötterna behöver inte vara placerade på insidan av låren, men minst ett av motståndarens knän skall hållas på mattan i 3 (tre) sekunder.

* När en tävlade tvingar ned motståndaren på mattan i det omgivande säkerhetsområdet, skall poäng endast ges om den tävlade hade två fötter inom matchområdet då nedtagningen påbörjades. I detta fall, om de tävlade landar i en stabil position, skall matchen startas om i mattans mitt i samma position som när matchen avbröts. Positionen skall kontrolleras i 3 (tre) sekunder innan domaren tilldelar poäng.

* När en motståndare har ett eller två knän på mattan, kommer den tävlade som utförde nedtagningen endast tilldelas poäng om denne var stående då nedtagningen påbörjades och positionen skall stabiliseras i 3 (tre) sekunder. Undantag görs enligt omständigheterna nämnda i punkt 3.4.

* När en tävlade tvingar ned sin motståndare på mattan med en singel- eller double leg nedtagning och motståndaren landar sittandes och kontrar med en nedtagning, skall endast den som utfört kontreringen tilldelas de två poängen när hen har stabiliserat positionen i 3 (tre) sekunder.

* För alla nedtagningar där den tävlade får motståndaren i rygg eller sidoläge på mattan och motståndaren landar i guard- eller halvguard och omedelbart genomför ett lyckat svep, så skall fördel ges för nedtagningen och två poäng tilldelas den som utför svepet.

* Tävlade som initierar en nedtagning efter att motståndaren har hoppat till guard skall inte tilldelas två poäng eller få fördel för nedtagningen.

4.2 Guardpassering (3 poäng)

* När den tävlade, som har topposition, lyckas passera den underliggande motståndarens ben (från guard eller halvguard) och behålla sidokontroll eller nord-sydposition över motståndaren i 3 (tre) sekunder.

Notering 1. Guard beskrivs som användandet av minst ett ben för att hindra motståndaren från att nå sidokontroll eller en nord-syd position över den tävlande som ligger underst.

Notering 2. Halvguard är den position där den tävlande som befinner sig underst ligger på rygg eller sidan med den ovanpåliggandes ena ben fasthåller vilket förhindrar denne att få sidokontroll eller en nord-syd kontroll i 3 (tre) sekunder.

Notering 3. Den ovanpåliggandes benposition avgör om det är en halvguard eller en omvänd halvguard, enligt följande exempel.

Ex 1. I halvguard med sitt högra ben fasthållet är det vänstra benet placerat längs med motståndarens högra ben.

Ex 2. I omvänd halvguard med sitt högra ben fasthållet är det vänstra benet placerat längs med motståndarens vänstra ben.

4.3 Knä på mage (2 poäng)

* När den övre tävlande har sidokontroll och placerar ett knä på den rygg- eller sidoliggande motståndarens mage, bröstkorg eller revben, har det andra benet rakt utsträckt diagonalt från den liggandes kropp, foten i mattan och kroppen riktad mot motståndarens ansikte (inte ben) och håller denna position i 3 (tre) sekunder.

4.4 Mount och omvänd mount (4 poäng)

* När en tävlande är i topposition, fri från halvguard, sittandes på motståndarens bål med båda knäna eller ett knä och en fot på mattan, med kroppen riktad mot motståndarens huvud och upp till en av motståndarens armar låst under hens ben i 3 (tre) sekunder.

* Om den tävlande har motståndarens ena arm låst under sitt ben skall poäng endast ges om benet som låser armen befinner sig under axelhöjd.

* Om den tävlande landar ovanpå med en triangelsubmission på den liggande motståndaren, skall inga poäng ges för mount.

4.5 Ryggkontroll (4 poäng)

* När en tävlande tar kontroll över motståndarens rygg med hämlarna placerade mellan motståndarens lår utan att fötterna korsar varandra och i position att låsa max en arm med bibehållen positionskontroll i 3 (tre) sekunder.

4.6 Sveg (2 poäng)

* När den undre tävlande med sin motståndare i sin guard eller halvguard position vänder positionen och tvingar motståndaren som var ovanpå till att vara den undre och håller positionen i 3 (tre) sekunder.

* När den undre tävlande med motståndaren i guard eller halvguard vänder positionen och motståndaren hamnar på alla fyra och den tävlande som initierade vändningen etablerar en fasthållning över motståndarens rygg och utan att behöva ha fötterna innanför motståndarens lår lyckas hålla motståndaren och minst ett av dennes knän i mattan i 3 (tre) sekunder.

* När den undre tävlande med motståndaren i guard eller halvguard kommer upp på fötter, tar ned motståndaren och behåller greppet så att motståndaren kontrolleras i en underliggande position i 3 (tre) sekunder.

- Exempelen ovan är illustrativa och representerar inte den mångfald av situationer som kan ge poäng i varje kamp.

5. Kapitel 5 - Fördelar

5.1 En fördelspoäng ges till den tävlande som gör en poänggivande position som kräver 3 (tre) sekunders fasthållning, men inte klarar av att bibehålla positionen så länge.

5.2 En fördel räknas när en rörelse, som skulle leda till en poänggivande position, inte fullföljs. Domaren skall bedöma om motståndaren befann sig i någon riktig fara och om den tävlande tydligt var i närheten av att uppnå en poänggivande position.

5.3 Den tävlande skall tilldelas fördel när den försöker en submission där motståndaren är nära att ge upp. Återigen, så är det domarens uppgift att bedöma hur nära låset var att bli framgångsrik.

5.4 Domaren får utdela fördel även när matchen är slut, men innan resultatet är tillkännagett.

5.5 Domaren får endast ge fördel då det är uppenbart att den tävlande inte kommer uppnå en poänggivande position.

5.6 En tävlande som uppnår en poänggivande position, men anfalls av motståndaren med en submission, skall få en fördel om den inte tar sig ur låset innan matchen är slut.

5.7 Exempel på fördelar

5.7.1 Fördel vid nedtagning

- när en tävlande lyckas med en nedtagning, men motståndaren inte landar på rygg eller sida utan står upp igen inom 3 (tre) sekunder.
- när en tävlande försöker göra en single-leg nedtagning, fångar motståndarens ben och så att motståndaren hamnar utanför matchområdet för att undvika en nedtagning och därmed påtvingar domaren att avbryta matchen.

5.7.2 Fördel vid guardpassering

- när en tävlande försöker en guardpassering och motståndaren vänder sig på alla fyra.
- när en tävlande uppnår en halvguard position med undantag för en omvänd halvguard.
- när en tävlande placerar ett knä på motståndarens mage men endast placerar knät och inte foten på andra benet i mattan.

5.7.3 Fördel vid mount

- när den tävlande som ligger överst och har frigjort sig från guard eller halvguard försöker sätta sig på motståndarens buk och håller två knän eller en fot och ett knä på marken samtidigt som kroppen vetter mot motståndarens huvud, men där bägge motståndarens armar är låsta under den tävlandes ben.

5.7.4 Fördel vid ryggkontroll

- när den tävlande är bakom motståndaren och har bägge sina fötter mellan motståndarens låår, men har bägge armarna fastlåsta med sina ben.

5.7.5

- när den tävlande är bakom motståndaren men korsar sina ben, håller en triangelkoppling runt midjan eller bara lyckas placera en häl mellan motståndarens låår.

5.7.6 Fördel vid svep

- när den tävlande uppenbarligen får motståndaren att förlora balansen och som ett led i fullföljandet av svepet tvingar ut motståndaren utanför matchområdet.
- när den tävlande försöker göra ett svep från stängd guard, får ned motståndaren och öppnar guarden i ett försök att nå ett övertag, men är oförmögen att fullfölja svepet.
- i en 50/50 guard, när den tävlande försöker göra ett svep får ned motståndaren och öppnar sina ben i ett försök att få topposition, men är oförmögen att fullfölja svepet.
- när bägge tävlande hoppar till guard samtidigt så får den tävlande som uppnår topposition först en fördel.

- Ovan nämnda exempel är endast illustrativa och representerar inte den mångfald av situationer som kan ge upphov till fördelar.

5.8 Särskilda fall som nuförtiden inte ger fördelar.

5.8.1 Att uppnå halvguard garanterar inte några fördelar för den tävlande som var i mount eller sidkontroll.

5.8.2 Tävlande som utsätts för en nedtagning av motståndaren och lyckas rulla runt till en topposition skall inte längre tilldelas några fördelar av domaren.

5.8.3 Tävlande som påbörjar ett svep, men medvetet inte strävar efter att fullfölja det för att kunna bibehålla en defensiv position, skall inte tilldelas fördelar för svep.

6. Kapitel 6 - Varningar

6.1 Varning ges för tekniska eller disciplinära överträdelser av reglerna som görs av de tävlande före, under eller efter en match.

6.2 Klassificering av varningar

6.2.1 Grava regelöverträdelser

6.2.2 Allvarliga regelöverträdelser

6.2.3 Passivitetsvarningar

6.3 Grava regelöverträdelser

6.3.1 Uppdelning mellan tekniska regelöverträdelser och disciplinära regelöverträdelser

6.3.2 Tekniska regelöverträdelser

- när en tävlandes dräkt är så pass trasig att den anses oanvändbar och att den tävlande inte kan uppbringa en ny inom den tid som domaren bestämmer.

- när en tävlande uppsåtligt flyr från matchområdet för att undvika en submission genomförd av motståndaren.

- när en tävlande inte använder underkläder under sin dräkt och detta upptäcks av domaren.

- i Jiu-Jitsu No-Gi, när en motståndare smörjer in någon del av kroppen med kräm, olja, gel eller annan hal substans.

- när en tävlande gör ett lås som är förbjuden inom dennes division enligt tabellen nedan.

- när en tävlande medvetet försöker få motståndaren diskvalificerad genom att placera hen i en otillåten position.

	4-12 år gamla	13-15 år gamla	16-17 år & Vuxen till Senior 5 vitt bälte	Vuxen till Senior 5 blått & lila bälte	Vuxen till Senior 5 brunt & svart bälte	
1	*					Särar på benen
2	*	*				Strypning med ryggradspåverkan
3	*	*				Raka fotlås
4	*	*				Ezequiel choke (strypning med hjälp av gi-ärm)
5	*	*				Giljotin strypning
6	*	*				Omolata
7	*	*				Triangle (när man drar i huvudet)
8	*	*				Armtriangle
9	*	*	*			Låsning från stängd guard där benen pressas mot njure eller revben
10	*	*	*			Handledslås
11	*	*	*			Mount naked choke
12	*	*	*	*		Bicep slicer
13	*	*	*	*		Calf slicer

14	*	*	*	*		Rakt knälås
15	*	*	*	*		Toe hold
16	*	*	*	*	*	Slam
17	*	*	*	*	*	Lås på ryggraden utan strypning
18	*	*	*	*	*	Hälkrok
19	*	*	*	*	*	Knävridande lås
20	*	*	*	*	*	Vid rakt fotlås, X-guard & 50-50 guard, får den yttre foten ej passera motståndarens skrev
21	*	*	*	*	*	Saxnedtagning
22	*	*	*	*	*	Vid rakt fotlås vrida sig mot foten som inte är attackerad
23	*	*	*	*	*	Applicera utåtriktat tryck på foten
24	*	*	*	*	*	Böja fingrar bakåt

- Bilderna som visas är exempel på förbjudna tekniker och representerar inte den mångfald av förbjudna tekniska situationer och variationer.

6.3.3 Disciplinära regelöverträdelser

- när en tävlande använder vulgärt och/eller kränkande språk och/eller gester gentemot motståndare, funktionärsbordet, funktionärer, domare eller publiken.
- när en tävlande uppvisar ett fientligt beteende gentemot motståndare, domare, funktionärer eller publiken.
- när en tävlande biter, drar i håret, slår eller lägger tryck mot könsorgan eller ögon, eller uppsåtligt utdelar hårda slag (tex knytnäve, armbåge, knä, skallning, sparkar etc)
- när en tävlande visar på ett anstötligt eller respektlöst uppträdande, med ord eller gester, gentemot en motståndare eller publiken under matchens gång eller när denne firar sin seger.

6.4 Allvarliga regelöverträdelser

- 6.4.1 När en tävlande går ned på knä eller sätter sig utan att ha något som helst grepp på motståndaren.
- 6.4.2 När en stående tävlande flyr från matchområdet för att undvika kamp.
- 6.4.3 När en stående tävlande puttut sin motståndare ut från matchområdet utan uppsåt att försöka en submission eller få poäng. (Notera: tidigare varnades den tävlande som blev utputtad).
- 6.4.4 När en tävlande på mattan undviker kamp genom att ta sig från ut matchområdet.
- 6.4.5 När en tävlande på mattan reser sig för att undvika kamp och inte återvänder till kampen på mattan.
- 6.4.6 När en tävlande bryter greppet på motståndarensom hoppade till guard och inte återkommer till kampen på mattan.
- 6.4.7 När en tävlande avsiktligt tar av sin dräkt eller bälte vilket avbryter matchen.
- 6.4.8 När en tävlande tar tag i öppningen av motståndarens ärm eller byxa med fingrarna placerade på insidan av plagget, även om detta sker under ett svep eller annan teknik.
- 6.4.9 När en tävlande tar tag i insidan av motståndarens dräkt, jacka eller byxa, och för handen på insidan av motståndarens dräkt för att få ett grepp om dräktens utsida.
- 6.4.10 När den tävlande kommunicerar verbalt och/eller med gester förutom när hen vill uppmärksamma medicinskt ärende.
- 6.4.11 När en tävlande inte följer domarens instruktioner.
- 6.4.12 När en tävlande efter matchen lämnar matchområdet innan domaren meddelar resultatet.*

* I dessa specifika fall finns ingen gest som motsvarar varning och domaren får signalera att en varning adderas till resultattavlan för den tävlande som gjort överträdelsen och ger minst en fördel till motståndaren, i överensstämmelse med det som skrivs i punkt 7.3.

6.4.13 När en tävlande avsiktligt lämnar matchområdet för att undvika att motståndarens fullföljer ett svep.**

** I detta fall, och endast detta fall, ska domaren ge två poäng till motståndaren och en varning till den tävlande som lämnade matchområdet.

6.4.14 För Jiu-Jitsu No-Gi, när en tävlande tar tag i sin eller motståndares kläder.

6.4.15 När en tävlande placerar en hand eller fot på motståndarens ansikte.

6.4.16 När en tävlande avsiktligt placerar en hand eller fot i motståndarens bälte.

6.4.17 När en tävlande avsiktligt placerar en fot på motståndarens gi-slag utan att ta tag i samma sida av gi-slaget med handen.

6.4.18 När en tävlande placerar en fot i gi-slaget bakom motståndarens nacke, oavsett om den tar tag i gi-slaget med handen eller ej.

6.4.19 När en tävlande använder sitt eller motståndarens bälte som hjälp i en strypling eller vilken annan situation i matchen när bältet är uppknutet.

6.4.20 När en tävlande, utan att använda sin dräkt, tar ett stryptag om sin motståndare med bägge händerna eller trycker mot motståndarens luftstrupe med tummen.

6.4.21 När en tävlande tar ett tag om nacken med bägge händerna (en framför och en bakom).

6.4.22 När en tävlande blockerar lufttillförseln till motståndarens näsa eller mun genom att använda händerna.

6.4.23 När en tävlande spenderar mer än 20 sekunder på att knyta sitt bälte under ett matchavbrott.

6.4.24 När en tävlande springer runt i matchområdet och inte engagerar sig i kampen.

6.4.25 När en tävlande omedvetet reagerar på ett sätt som placerar motståndaren i en otillåten position.

6.5 Passivitet

6.5.1 Passivitet definieras som att en tävlande uppenbarligen inte strävar efter att förbättra sin position samt när en tävlande förhindrar motståndaren att utveckla matchen.

6.5.2 När bägge tävlande samtidigt är passiva när som helst under matchen.

6.5.3 Passivitet gäller inte när en tävlande försvarar sig mot motståndarens attacker av mount, ryggkontroll, sidkontroll och nord-syd position.

6.5.4 Situationer som exemplifierar passivitet. *

- när en tävlande som uppnått sidkontroll eller nord-syd position inte försöker förbättra sin position.

- när en tävlande i motståndarens stängda guard inte försöker att passera guarden och samtidigt förhindrar motståndarens försök att förbättra sin position från guard.

- när den undre tävlande som har stängd guard omfamnar motståndaren runt ryggen eller försöker kontrollera sin motståndares rörelse utan att sträva efter att uppnå submission eller poäng.

- när en stående tävlande tar tag i och behåller handen på motståndarens bälte för att förhindra motståndaren från att fullfölja en nedtagning och utan att själv försöka göra en attack av någon form.

*De ovannämnda exemplen illustrerar bara några få av den mångfald av alla situationer som kan kategoriseras som passivitet.

7. Kapitel 7 – Varningar & bestraffningar

7.1 Varningar och bestraffningar ges av domarna med syfte att säkerställa att matchen flyter på och att sportens regler och tävlingen i sig respekteras.

7.1.1 Domare skall följa nedanstående beskrivning av varningar för varje kategori av varningar.

7.2 Bestraffningar

7.2.1 Tekniska bestraffningar: omedelbar diskvalificering från matchen då situationen uppstår.

7.2.2 Disciplinära bestraffningar: omedelbar diskvalificering från matchen och hela tävlingen då situationen uppstår.

7.3 Varningar

7.3.1 Domare ska dela ut varningar enligt nedanstående

* 1:a varningen – gestikulerad varning

* 2:a varningen – fördel ges till motståndare till varnad tävlande och 2:a varningen skall noteras på poängtavlan för den tävlande som brutit mot reglerna

* 3:e varningen – 2 (två) poängs ges till motståndaren av den varnade tävlande och 3:e varningen skall noteras på poängtavlan för den tävlande som brutit mot reglerna

* 4:e varningen – diskvalificering av den tävlande som brutit mot reglerna. *

7.3.2 Varningarna adderas och olika överträdelser kommer att resultera i den ökande straffskalan som beskrivs i 7.3.1

7.3.3 om den tävlande redan fått passivitetsvarning skall dessa adderas till de varningar som beskrivs i 7.3.1.

- I divisionerna under 15 år, vid en tävlandes 4:e och 5:e regelöverträdelse, skall domaren tillge 2 poäng till motståndaren och 1 varning till den tävlande vid varje regelöverträdelse. Endast vid den 6:e regelöverträdelser skall domaren diskvalificera den tävlande som brutit mot reglerna.

7.4 Passivitetsvarningar

7.4.1 Passivitetsvarningar kommer följa sekvensen som beskrivs i 7.3.1 efter att domaren bedömt att en eller båda tävlande befunnit sig i en situation beskriven under 6.5.

* Domaren skall räkna till 20 sekunder och visa gesten för passivitet(i enlighet med 1.4.1) tillsammans med den verbala instruktionen "LUTE" och gesten för den tilldelade varningen som beskrivits under 7.3.1.

7.4.2. Om den tävlande redan har mottagit varningar på poängtavlan så kommer passivitetsvarningen adderas till dessa.

- I divisionen under 15 år, skall domaren tilldöma, vid en tävlandes 4:e och 5:e straff, 2 poäng till motståndaren och 1 straffpoäng till den tävlande som bryter mot reglerna för varje gång den överskrider dem. Endast vid det 6:e straffet skall domaren diskvalificera den tävlande som brutit mot reglerna.

8. Kapitel 8 – Skyldigheter, förbud och krav

8.1 Gi och uniformer

8.1.1 Gin skall vara sydd i bomull eller bomullsliknande material. Materialet får inte var så tjockt eller hårt att det hindrar motståndaren från att få ett grep om den. För ungdomar, vuxna, mästare och seniorutövare är en gi av vävd kvalitet obligatorisk.

8.1.2 Det är inte tillåtet att bära en kimono med EVA eller liknande material på kragens insida, om storleksmått och övriga krav ställda i Regelbok efterföljs.

8.1.3 Gin skall vara enhetligt färgad varav följande färger är godkända: vit, kungsblått eller svart. Gis där överdel och underdel har olika färger är inte tillåtna, inte heller gis där kragen har avvikande färg från övrig överdel. Att använda ett plagg under överdelen är förbjudet, förutom för kvinnor.

8.1.4 I de vuxnas (män och kvinnor) svartbälte divisioner, kan tävlingsanordnare kräva att de tävlande har två gis i olika färger (en kungsblå och en vit) för att kunna särskilja de tävlande under matchen.

8.1.5 Gin skall inte påvisa lagningar eller hål, var blöt, smutsig eller avge obehaglig doft.

8.1.6 Gins överdel skall nå den tävlandes lår och det skall inte vara mer än 5 cm mellan handleden och ärmkanten när armen är utsträckt parallellt med marken.

8.1.7 Mellan gi-byxornas slut och ankelbenet skall det inte vara mer än 5 cm. Användning av någon form av byxa under gi-byxan är förbjudet.

8.1.8 Tävlande skall använda ett slitstarkt 4-5 cm brett bälte färgat enligt den tävlandes grad, med en svartfärgad spets, förutom svartbältare där spetsen skall vara vit eller röd. Bältet skall bäras ovanpå överdelen, svept två varv runt midjan och knuten med en dubbelknut som är hård nog att hålla gins överdel stängd. När bältet är knutet skall vardera ända ha en längd på 20-30 cm.

8.1.9 Färgtryck på gin är förbjudna förutom om färgtryckningen är en symbol för klubben eller en sponsor, men då endast på de områden av gin som är tillåtna. Även i de fall då färgtrycket är på en tillåten plats på gin, kan den tävlande krävas att byta gi om den färgar av sig på motståndaren.

8.1.10 Före invägningen kommer en officiell gi-inspektör att kontrollera att gi måtten uppfyller de officiella kraven som ställs av IJJF.

*Inspektionen bekräftar huruvida följande officiella maximala mått upprätthålls: gi-överdelens tjocklek (1,5 cm), bredd på gins krage (5 cm), inre ärmvidd (7 cm).

*Tävlande har rätt till ytterligare två gi-inspektioner om de inte klarar den första inspektionen.

*Gi-inspektören kommer också göra en bedömning av den tävlandes bälte.

8.1.11 Mätstickan som används kommer ha följande mått:

*Total höjd av stickan: 15 cm

*Total bredd av stickan: 3,5 cm

*Gi-slagets bredd: 5,0 cm

*Gi-slagets tjocklek: 1,3 cm

*Gins inre ärmvidd: 7 cm

8.1.12 Efter invägning får inte de tävlande byta sina gis inför den första matchen, utan riskerar då diskvalificering.

- Efter den första matchen kan de tävlande begära hos match koordinatör att få byta gi. Den nya gin undersöks så att den har godkända mått.

- Den tävlande riskerar diskvalificering om dennes nya gi inte genomgått en inspektion innan de tävlar i den.

8.1.13 För Jiu-Jitsu No-Gi gäller följande klädeskrav:

- Män:

Luftiga shorts, mestadels svarta i färgen med upp till 30% i den tävlandes bältesfärg, utan fickor eller med helt hopsydd fickor. Längden på shortsens får variera mellan halvvägs ned på låret och som längst ned till knät. Påsatta metall eller plastföremål av alla sorter på shortsens, som skulle kunna skada motståndaren, är uttryckligen förbjudna.

Män tillåts att ha tajta shorts i elastiskt material under de luftiga shortsens, om de täcks av de godkända shortsens.

Tajt tröja i elastiskt material som täcker shortsens midjeresår i svart eller vitt som till minst 10 % visar den tävlandes bältesfärg. Tröjor, som till 100% är som den tävlandes bältesfärg är också tillåtna.

-Kvinnor:

Luftiga shorts eller elastiska byxor i lykra, som är mestadels svarta eller vita, med upp till 30% i den tävlandes bältesfärg och utan fickor eller helt hopsydd fickor. Längden på shortsens får variera mellan halvvägs ned på låret och som längst ned till knät. Påsatta metall eller plastföremål av alla sorter på shortsens, som skulle kunna skada motståndaren, är uttryckligen förbjudna.

Tajt tröja i elastiskt material som täcker shortsens midjeresår i svart eller vitt som till minst 10 % visar den tävlandes bältesfärg. Tröjor som till 100% är i den färg som den tävlandes bältesfärg är också tillåtna.

8.2 Hygien

8.2.1 De tävlandes tå och fingernaglar skall var vara vårdade och kortklippta.

8.2.2 Långt hår skall vara uppsatt för att inte vålla obehag för motståndaren.

8.2.3 Tävlade blir diskvalificerade om de har hårfärg som missfärgar motståndarens gi under matchen.

8.2.4 Tävlade skall bära skodon till matchområdet och varhelst det är tillåtet att bära dem.

8.2.5 I samband med invägningen bör gi-inspektören undersöka de tävlandes hud för åkommor.

- Tävlade som uppvisar skador på huden, tex sår, som upptäcks av inspektören skall hänvisas till tävlingens medicinska område.

- Tävlade skall uppvisa ett läkarintyg som påvisar att skadorna på huden inte är smittsamma eller skadliga för övriga tävlade.

- Tävlingen sjukvårdspersonal har det slutgiltiga avgörandet huruvida en tävlade ska få tävla eller inte.

8.3 Övriga krav

8.3.1 Varje tävlade skall endast vägas in på tävlingens officiella våg en gång.

8.3.2 Tävlade tillåts att vägas in utan knä och armbågsskydd, men de måste bära dem vid gi-inspektionen.

8.3.3 Tävlade tillåts inte ställa sig på vågen med skor och andra klädesplagg än hens uniform och de tillbehör som är tillåtna att ha på sig under matchen.

8.3.4 Lappar får endast sättas fast på tillåtna områden på gin, enligt illustrationerna nedan. Samtliga lappar skall vara av bomullskvalité och noggrant fastsydda. Lappar som inte är noggrant fastsydda och/eller är felaktigt placerade på gin kommer att tas bort av gi-inspektören.

8.3.5 det är tillåtet att ha ett gi-märke på den nedre främre delen av byxan (enligt illustrationen nedan). Märket skall vara av tunt tyg, ej broderat på gin och får som mest täcka 36 cm².

8.3.6 Användning av skodon, hjälm, hårnålar, smycken, könsskydd eller andra skydd som är tillverkade i hårda material som kan vålla motståndaren och/eller sig själv skada är förbjudna. Alla former av huvudbonader, tex bandage, luva, elastisk mössa, är förbjudna.

8.3.7 Användning av ledskydd (knä och armbågsskydd etc) som förstör kroppens volym och försvårar motståndarens möjligheter att få ett grepp om gin är förbjudna.

8.3.8 För kvinnor är användning av så kallade stringtrosor förbjudna, endast heltäckande underkläder är tillåtna.

1. Kapitel 1 – Allmänna riktlinjer för tävling

1.1 Kategorin en tävlade tillhör regleras av åldern den tävlade har eller kommer att ha vid tävlingens början.

1.2 Det finns ingen övre åldersgräns för vuxen-, mastar- och seniorklasser. Endast en lägsta åldersgräns.

1.3 Kategorin skall följa åldersgränserna och matchtiderna så som beskrivs i tabellen nedan.

Division	Ålder	Matchtid
Mighty Mite I	Nuvarande år-födelseår = 4	2 minuter
Mighty Mite II	Nuvarande år-födelseår = 5	2 minuter
Mighty Mite III	Nuvarande år-födelseår = 6	2 minuter
Pee Wee I	Nuvarande år-födelseår = 7	3 minuter
Pee Wee II	Nuvarande år-födelseår = 8	3 minuter
Pee Wee III	Nuvarande år-födelseår = 9	3 minuter
Junior I	Nuvarande år-födelseår = 10	4 minuter
Junior II	Nuvarande år-födelseår = 11	4 minuter

Junior III	Nuvarande år-födelseår = 12	4 minuter
Teen I	Nuvarande år-födelseår = 13	4 minuter
Teen II	Nuvarande år-födelseår = 14	4 minuter
Teen III	Nuvarande år-födelseår = 15	4 minuter
Juvenile I	Nuvarande år-födelseår = 16	5 minuter
Junvenile II	Nuvarande år-födelseår = 17	5 minuter
Vuxen (adult)	Nuvarande år-födelseår = ≥ 18	5 minuter - vitt 6 minuter - blått 7 minuter - lila 8 minuter - brunt 9 minuter - svart
Master	Nuvarande år-födelseår \geq	5 minuter - vitt/blått 6 minuter - lila/brunt/svart
Senior 1	Nuvarande år-födelseår = ≥ 35	5 minuter
Senior 2	Nuvarande år-födelseår = ≥ 40	5 minuter
Senior 3	Nuvarande år-födelseår = ≥ 45	5 minuter
Senior 4	Nuvarande år-födelseår = ≥ 50	5 minuter
Senior 5	Nuvarande år-födelseår = ≥ 55	5 minuter

1.4 Minsta vila mellan matcherna beskrivs nedan:

- Matcher fram till semifinal lika lång vila som matchtiden i kategorin
- Finalmatcher dubbelt så lång vila som matchtiden i kategorin

2 Kapitel 2 – Tävlingsstrådet

2.1 Tävlade inom varje kategori skall delas upp i tävlingsstrådet (brackets).

2.2 Tävlingsstrådet fungerar som ett enkelt elimineringsystem, där den förlorande från varje match elimineras och vinnaren går vidare till nästa steg i tävlingsstrådet.

2.3 Det enda undantaget i tävlingsstrådet är när det endast finns tre tävlande kvar.

2.3.1 I ett tävlingsstråd bestående av tre tävlande så skall vinnaren av den första matchen gå vidare till finalen och förloraren möta den tredje tävlande. Den tävlande som vinner den andra matchen, även om det är den person som förlorade första matchen, går vidare till final och möter vinnaren av den första matchen.

2.4 Diskvalificeringar i semifinal och final

2.4.1 Semifinal

- När bägge tävlande i semifinalen blir diskvalificerade pga tekniska regelöverträdelser skall den andra semifinalen räknas som kategorins final. I detta fall skall de diskvalificerade tävlande tillkännages en tredje plats.
- När bägge tävlande i semifinalen blir diskvalificerade pga disciplinära regelöverträdelser skall den andra semifinalen räknas som kategorins final. I detta fall skall de diskvalificerade tävlande inte tillkännages en tredje plats, utan den platsen blir vakant.
- När alla fyra tävlande i semifinalen diskvalificeras pga tekniska regelöverträdelser, skall de fyra, som tävlade och förlorade mot semifinalisterna, tävla mot varandra i nya semifinaler för att avgöra deltagarna i kategorins final. I detta fall ska samtliga diskvalificerade i de första semifinalerna tillkännages en tredje plats och de tävlande som förlorat i de extra semifinalerna inte få en medalj för tredje plats.
- När alla fyra tävlande i bägge semifinalerna blivit diskvalificerade pga disciplinära regelöverträdelser skall de fyra tävlande som förlorade mot dem i kvartsfinalen tävla mot varandra i extra semifinaler för att avgöra kategorins finalister. I detta fall skall de

diskvalificerade semifinalisterna inte tillerkänns medaljer och de tävlande som förlorade i den extra semifinalen tillerkänns en tredje plats.

- När en tävlande i en semifinal är diskvalificerad innan deltagande i en match får kvartsfinalsdeltagaren bli semifinalist.

2.4.2 Finaler

- När bägge tävlande i en final är diskvalificerade genom tekniska bestraffningar skall de tävlande som förlorade i semifinalen återvända och mötas i en final. I detta fall skall de diskvalificerade ges en tredje placering.

- När bägge tävlande i en final är diskvalificerade genom disciplinära bestraffningar skall de tävlande som förlorade i semifinalen återvända och mötas i en final. I detta fall skall de diskvalificerade inte ges en tredje placering. Den placeringen lämnas tom.

- När en final endast har en tävlande på grund av att övriga tävlande har diskvalificerats utan att ha fullgjort någon match, skall semifinalen som genomfördes av tävlande som inte diskvalificerats räknas som finalmatch och kvartsfinalerna räknas som semifinaler.

3. Kapitel 3 – Utmärkelsen bästa klubb

3.1 Resultaten från de tre topplaceringarna (guld silver och bronsmedaljörer) skall användas när man räknar ut poängen för bästa klubbutmärkelsen. Detta görs inom varje kategori: Junior, vuxen, master/senior samt klubbens sammanlagda resultat.

3.2 Följande poäng ges för de tre högsta placeringar:

- 1:a plats – 9 poäng
- 2:a plats – 3 poäng
- 3:e plats – 1 poäng

3.3 Vid oavgjort

3.3.1 Om poängställningen i en tävling blir oavgjord där poängen räknas separat för varje ålderskategori:

- den klubb med flest guldmedaljer skall utnämnas till vinnare
- om ställningen är lika då guldmedaljerna räknats, skall den klubb med flest silvermedaljer utnämnas till vinnare.
- om ställningen är lika då både guld- och silvermedaljer räknats, skall den klubb med flest högrankade guldmedaljörer utnämnas till vinnare.
- om ställningen fortfarande är lika efter ovannämnda poängräkningar skall vinnaren utses av slumpen.

3.3.2 Vid oavgjort på tävling där poäng för två eller fler ålderskategorier räknas samman gäller:

- den klubb med flest guldmedaljer skall utnämnas till vinnare
- om ställningen är lika då guldmedaljerna räknats, skall den klubb med flest silvermedaljer utnämnas till vinnare.
- om ställningen är lika då guld- och silvermedaljer räknats skall den klubb med flest svartbältes guldmedaljörer i följande ålderskategorier enligt följande ordning: vuxen(adult), master, senior 1, senior 2, senior 3, senior 4, senior 5 utnämnas till vinnare.
- om ställningen är lika i antalet svartbältare i de olika ålderskategorierna skall den klubb utnämnas till vinnare som har flest guldmedaljörer av högsta grad i de olika ålderskategorierna enligt följande

ordning: vuxen, master, senior 1, senior 2, senior 3, senior 4, senior 5, juvenile 2, juvenile 1, ungdom (teen)3, ungdom 2, ungdom 1, junior 3, junior 2, junior 1, pee wee 3, pee wee 2, pee wee 1, Mighty mite 3, mighty mite 2, mighty mite 1.

- om ställningen fortfarande är lika efter ovannämnda poängräkningar skall vinnaren utses av slumpen

3.4 Poäng från kategorier där endast en tävlande anmält sig skall inte räknas in i bästa klubbutmärkelsen.

3.5 Poäng från kategorier där endast två tävlande från samma klubb anmält sig skall inte räknas in i bästa klubbutmärkelsen.

3.6 Utmärkelse för bästa team

3.6.1 Om poängställningen är lika mellan teamen då alla matcher är avgjorda får de team som har samma poängställning välja varsin tävlande för en extra avgörande match.

4. Kapitel 4 – Priser

4.1.1 I alla tävlingar skall priser utgå enligt följande:

- 1:a skall få guldmedalj
- 2:a skall få silvermedalj
- de två tävlande som har tredje plats skall få varsin bronsmedalj
- priserna skall delas ut enligt de resultat domarna fastställt. Att byta placering vid prisutdelningen är uttryckligen förbjudet.
- för att delta i prisutdelningen skall de tävlande bära en godkänd gi eller den officiella klädseln för Jiu-Jitsu No-Gi tävlingen.
- accessoarer som inte tillhör sporten är förbjudna.

4.1.2 Vid teamtävlingar skall endast de två bästa teamen tilldelas medaljer på tävlingens officiella prisvall.

4.2 Tävlande som diskvalificerats pga WO (frånvaro) skall inte ges en medalj och deras namn skall inte finnas med på tävlingens resultatlista.

4.2.1 Det enda undantaget till situationen som beskrivs i 4.2 är när en tävlande har deltagit i minst en match i en kategori.

4.2.2 Tävlande som diskvalificerats genom disciplinära bestraffningar skall inte tilldelas en medalj och deras namn skall inte finnas med på tävlingens resultatlista.

4.3 Tävlande som är ensamma i en kategori skall genomgå gi inspektion, invägning och godkännas för att kunna få en medalj och få sitt namn på tävlingens placeringslista.

4.3.1 I den tyngsta viktskategorin (+100,5 kg) och absolutkategorin, ska tävlande som är ensamma i kategorin genomgå gi-inspektion och godkännas för att kunna få en medalj och få sitt namn i tävlingens resultatlista.

5. Kapitel 5 – Registrering

5.1 Tävlande som registrerar sig måste tillhöra en av IBJJF godkänd klubb. I Sverige behöver tävlande tillhöra SBJFF – Svenska Brasilianska Jiu-Jitsu Förbundet (övers. anm.)

5.2 Varje klubb har rätt att registrera två tävlande i varje vikt/grad/ålder/könskategori.

5.3 Klubbens ansvarige tränare får ensam bestämma vilka tävlande som skall registreras samt får ensam göra ändringar i turordningen samt addera eller exkludera tävlande i alla kategorier, inklusive absolutkategorin.

5.4 Registrering till en tävling skall utgå ifrån IBJJFs fastställda tidtabell och alla tider skall följas.

5.5 En tävlande som bär ett svart bälte i judo, har* erfarenhet inom brottning, eller har tävlat professionellt inom MMA, får inte tävla inom någon kategori som en vitbältare.

* i USA om man har tävlat på högskolenivå eller högre. I andra länder om man har tävlat på nationell nivå.

5.6 Tävlande som inte lever upp till kraven ställda av tävlingens riktlinjer eller de riktlinjer som är beskrivna i allmänna tävlingsregler, kan diskvalificeras när som helst före, under eller efter tävlingen.

5.7 Tävlande inskrivna i svart bältes kategorier kan endast tävla i den grad som de är registrerade enligt IBJJF vid registreringstidpunkten.

5.8 Tävlande får endast tävla i den bälteskategori de är registrerade i enligt IBJJF. Om den tävlande graderas av sin tränare innan minimumtiden för föregående grad löpt ut kan hen inte tävla varken i den nya eller i den föregående bälteskategorin.

6. Kapitel 6 – Uppföranderegler för tävlande och administrativa påföljder

6.1 När en tävlande tar av sig någon del av dräkten eller kimonon inom tävlingsområdet.

6.2 När en tävlande hoppar över staketet som skiljer tävlingsområdet från publikområdet.

6.3 När en tävlande inte använder skor eller går barfota inom tävlingsområdet där man skall ha skor på sig.

Obs. En tävlande som bryter ovan nämnda uppföranderegler kan få administrativa påföljder enligt IBJJFs kriterier. (Olika påföljder tillämpas i olika länder. I Sverige är det SBJJF som bestämmer påföljd. Övers anm)

Artikel 7 – Ytterligare bestämmelser

7.1 De offentliggjorda regler som finns för varje tävling åsidosätter denna regelbok när det anses nödvändigt.

7.2 Det är strängt förbjudet för någon ur den organiserande kommittén, oavsett vilken funktion den har i tävlingen, att ge en tävlande instruktioner inom tävlingsområdet.

7.3 Det är strängt förbjudet för någon, som inte är med den organiserande kommittén, att tala med poängbordet.

1. Kapitel 1 – Tävlingsformat

1.1 Tävlingsområdet skall bestå av en eller flera matchområden, resultatbord, uppvärmningsområde, ett invägningsområde, ett tävlingskansli och ett prisutdelningsområde.

1.2 Matchområdet

1.2.1 Matchområdet består av en tävlingsyta omringad av ett säkerhetsområde som skiljs åt av olika färger på mattorna.

1.2.2 Matchområdet skall vara minst 64 kvm, varav tävlingsytan skall vara 36 kvm och säkerhetsområdet skall vara 28 kvm.

1.2.3 Matchområdet får som mest vara 100 kvm, varav tävlingsytan skall vara 64 kvm och säkerhetsområdet vara 36 kvm.

1.2.4 Ett 64 kvm matchområde skall sättas ihop genom att använda 2*1 segment enligt följande mönster:

- 18 segment i tävlingsytan
- 14 segment i säkerhetsområdet

1.2.5 Ett 100 kvm matchområde skall sättas ihop genom att använda 2*1 segment enligt följande mönster:

- 32 segment i tävlingsytan
- 18 segment i säkerhetsområdet

1.3 Poängbord

1.3.1 Skall bestå av ett bord och en eller två stolar, som placeras framför varje matchområde.

- 1.3.2 Varje bord skall tydligt visa vilket matchområde det tillhör samt ha två poängtavlor och en klocka. I särskilda fall kan en elektronisk poängtavla användas istället för manuella tavlor och klocka.
- 1.3.3 Poängtavlan skall konfigureras enligt följande:
- 4 Mount ryggkontroll
 - 3 Guardpassering
 - 2 Nedtagning, svep, knä på mage
 - 1 Varningar
 - 1 Fördelar
- 1.3.4 Den manuella poängtavlan skall placeras så den grön-gula delen av den är på domarens högra sida då domaren står med ansiktet mot poängbordet.

1.4 Uppvärmningsområdet

- 1.4.1 Ett avspärrat område vid sidan av tävlingsområdet som endast tävlande har tillgång till.
- 1.4.2 Tävlingsens organisatörer skall sammankalla de tävlande inom varje kategori till uppvärmningsområdet enligt tävlingssschemat.
- 1.4.3 Det är i uppvärmningsområdet och endast där som tävlingsfunktionärer hänvisar de tävlande till matchområdet.
- 1.4.4 Det är organisatören som avgör om det skall finnas en våg tillgänglig i uppvärmningsområdet för de tävlande att kontrollera sin vikt innan den officiella invägningen.

1.5 Invägning och gi-inspektionsområde

- 1.5.1 De tävlandes gis skall inspekteras vad gäller storlek, färgtryck, hygien, bälte och allmänt tillstånd.
- 1.5.2 Invägningens område skall ha minst en våg för att avgöra den tävlandes vikt.

1.6 Tävlingskansli

- 1.6.1 Skall vara placerat centralt i förhållande till matchområdena. Därifrån skall tävlingsträdet distribueras till tävlingsfunktionären och resultaten skall skrivas upp för att kunna dela ut medaljer till de tävlande.

1.7 Prispall

- 1.7.1 Skall bestå av tre nivåer där den högsta är för den tävlande som vann, mellannivån (till höger om vinnaren) för tävlande som kom tvåa och den lägsta (till vänster om vinnaren) nivån för tävlande som kom trea.

2. Kapitel 2 – Funktionärer och deras uppdrag

- 2.1 Tävlingsarrangörens övergripande ansvar för hela tävlingen och fattar de slutgiltiga besluten vad gäller tävlingens organisation och utformning
- 2.2 Chefsfunktionär: övergripande ansvar för arbetet som utförs av funktionärerna, att de uppdaterar tävlingsträdet. De hjälper tävlingskansliet att distribuera och samla ihop tävlingsträdet.
- 2.3 Huvuddomare: väljer domare och roterar dem under tävlingens gång. Hen guidar dem och gör en utvärdering av dem i slutet av varje tävlingsdag.
- 2.4 tävlingskanslikoordinatör: distribuerar tävlingsträdet, sammanställer resultatet till tävlingskansliet och är ansvarig för att kontrollera registreringarna och planeringarna av tävlingsträdet för absolutkategorin.
- 2.5 Tävlingskansliassistent: assisterar tävlingskanslikoordinatör och registrerar resultaten som funktionärerna anmäler.
- 2.6 Domare: dömer varje match
- 2.7 Tävlingsfunktionär: får tävlingsträd från tävlingskansliet, sammankallar de tävlande till uppvärmningsområdet, kontrollerar deras legitimationer, följer dem till inspektionsområdet, väger

de tävlande innan deras första match, visar dem till matchområdet och efter matchen skriver ned resultatet i tävlingsträdet. När ett tävlingsträd har avslutats återlämnar hen den till tävlingskansliet.

2.8 Poängbordsfunktionär: protokollför poäng, fördelar och varningar på poängtavlan så som domaren visar, ansvarar för tidtagning och med en vissla meddelar när matchen är slut.

2.9 Gi-inspektör: inspekterar varje tävlandens gi för att säkerställa att den följer reglerna för storlek, hygien, utseende och färgtryck.

2.10 Prisutdelare: kallar medaljörerna till prisutdelningsområdet och delar ut medaljerna.

2.11 Utropare: via högtalare ropar hen ut de olika kategorierna samt ger information under tävlingens gång.

Översättning till svenska: Pia Spjut och Marcus Widengren.

Notera: vid tveksamheter hänvisas till den portugisiska versionen av regelboken.