

Tävlingsreglemente

Ju-jutsu



Kamptävling
Partävling
Ungdomstävling

Revision 3.0

Tillhör:

INNEHÅLL

TÄVLINGSREGLER	4
I. ALLMÄNNA REGLER.....	4
Avsnitt 1: Tillämpning.....	4
Avsnitt 2: Spelarnas klädsel och krav på spelarna	4
Avsnitt 3: Tävlingsområde	5
Avsnitt 4: Coacher	5
II. KAMPTÄVLING	6
Avsnitt 5: Allmänna regler.....	6
Avsnitt 6: Utrustning.....	6
Avsnitt 7: Viktklasser	7
Avsnitt 8: Domarna.....	7
Avsnitt 9: Sekretariatet.....	7
Avsnitt 10: Matchens förlopp.....	7
Avsnitt 11: Tillämpning av "Hajime", "Matte", "Sonomama" och "Yoshi"	8
Avsnitt 12: Poäng.....	9
Avsnitt 13: Bestraffningar.....	10
Avsnitt 14: Matchens avgörande.....	11
Avsnitt 15: Uteblivande (Walk-over) och tillbakadragande	12
Avsnitt 16: Skada, sjukdom eller olyckshändelse.....	12
Avsnitt 17: Lagtävlingar	12
Avsnitt 18: Reserver i Lagtävlingar	12
III. PARTÄVLING	13
Avsnitt 19: Allmänna regler.....	13
Avsnitt 20: Utrustning.....	13
Avsnitt 21: Kategorier.....	14
Avsnitt 22: Bedömningskriterier	14
Avsnitt 23: Matchens förlopp.....	14
Avsnitt 24: Poängsystem.....	15
Avsnitt 25: Jury.....	15
Avsnitt 26: Uteblivande (Walk-over) och tillbakadragande	15
Avsnitt 27: Skada, sjukdom eller olycka.....	15
Avsnitt 28: Lagtävlingar	15
IV. AVGÖRANDE BESLUT	16
Avsnitt 29: Situationer som inte täcks av reglerna.....	16
Avsnitt 30: Ikraftträdande.....	16
UNGDOMSTÄVLINGSREGLER	17
I. ALLMÄNNA REGLER.....	17
Avsnitt 1: Tillämpning.....	17
Avsnitt 2: Tävlingsområde	17

Avsnitt 3:	<i>Domarna</i>	17
Avsnitt 4:	<i>Matchens förlopp</i>	17
II.	UNGDOMSTÄVLINGSREGLER U10 (8 OCH 9ÅR).....	18
Avsnitt 5:	<i>Kamptävling</i>	18
Avsnitt 6:	<i>Förbjudna handlingar</i>	18
Avsnitt 7:	<i>Viktklasser</i>	18
Avsnitt 8:	<i>Duotävling</i>	18
Avsnitt 9:	<i>Klasser</i>	18
Avsnitt 10:	<i>Serier</i>	18
III.	UNGDOMSTÄVLINGSREGLER U12 (10 OCH 11ÅR)	19
Avsnitt 11:	<i>Kamptävling</i>	19
Avsnitt 12:	<i>Förbjudna handlingar</i>	19
Avsnitt 13:	<i>Viktklasser</i>	19
Avsnitt 14:	<i>Duotävling</i>	19
Avsnitt 15:	<i>Klasser</i>	19
Avsnitt 16:	<i>Serier</i>	19
IV.	UNGDOMSTÄVLINGSREGLER U15 (12,13 OCH 14ÅR)	20
Avsnitt 17:	<i>Kamptävling</i>	20
Avsnitt 18:	<i>Förbjudna handlingar</i>	20
Avsnitt 19:	<i>Viktklasser</i>	20
Avsnitt 20:	<i>Duotävling</i>	20
Avsnitt 21:	<i>Klasser</i>	20
Avsnitt 22:	<i>Serier</i>	20
V.	UNGDOMSTÄVLINGSREGLER U18 (15,16 OCH 17ÅR)	21
Avsnitt 23:	<i>Kamptävling</i>	21
Avsnitt 24:	<i>Förbjudna handlingar</i>	21
Avsnitt 25:	<i>Viktklasser</i>	21
Avsnitt 26:	<i>Duotävling</i>	21
Avsnitt 27:	<i>Klasser</i>	21
Avsnitt 28:	<i>Serier</i>	21
APPENDIX I	DOMARTECKEN.....	22
APPENDIX II	ATTACKER I PARTÄVLING.....	27
Serie A:	<i>Attacker med Grepp</i>	27
Serie B:	<i>Attacker med omfamningar och nacklås</i>	28
Serie C:	<i>Attacker med slag och sparkar</i>	29
Serie D:	<i>Attacker med vapen</i>	30
APPEDIX III	VIKTKLASSER KAMPTÄVLING.....	31
APPEDIX IV	ÖVERSIKT UNGDOMSTÄVLINGS REGLER KAMP OCH DUO	32
Avsnitt 1:	<i>Kamp</i>	32
Avsnitt 2:	<i>Duo</i>	33

TÄVLINGSREGLER

I. Allmänna regler

Avsnitt 1: Tillämpning

- a. Dessa regler gäller för Junior- och Seniortävlingar inom Svenska Jujutsufederationen för Kamp- och Partävlingar. Dessa regler är en översättning av Internationella Jujutsuförbundets (International Ju-jitsu Federation, JJIF) regler för Kamp- och Partävlingar gällande internationella och kontinentala mästerskap och turneringar.
- b. Det finns speciella internationella regler för juniorer och aspiranter såväl som för handikappade, som innehåller skillnader i viktklasser, matchtid och tillåtna tekniker (av säkerhetsskäl).
- c. Det står varje nation fritt att ha särskilda regler för sina respektive nationella turneringar. *I Sverige gäller svenska regler för tävlingar sanktionerade av Svenska Jujutsufederationen under förutsättning att det inte är en internationell tävling.*
- d. Där skillnader förekommer mellan internationella regler och svenska nationella regler markeras detta med *kursiv text*.

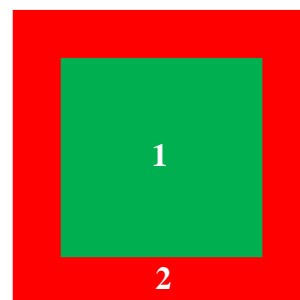
Avsnitt 2: Spelarnas klädsel och krav på spelarna¹

- a. Spelaren skall bära en vit Ju-jutsu Gi av god kvalitet. Denna måste vara ren och hel. Spelaren skall bära rött eller blått bälte.
- 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 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 omkring 15 cm av bältet på var sida om knuten.
- f. Kvinnliga spelare skall bära en vit T-shirt, trikå eller motsvarande under Gi-jackan. Manliga spelare får inte ha något klädesplagg under Gi-jackan.
- g. Spelarna skall ha korta finger- och tånaglar.
- h. Spelarna får inte bära någonting som kan skada motståndaren eller utgöra fara för denne/a.
- i. Glasögon får ej bäras. Kontaktlinser får bäras på egen risk.
- j. Långt hår skall sättas upp med ett mjukt hårband.
- k. *Nationella spelare i senior klasser skall innan matchen kan starta lämna in giltig tävlingslicens till MD. Tävlingslicensen återfås efter matchen om spelaren får fortsätta tävla. Eller i enlighet med vad ÖD bestämt innan tävlingsstart.*

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.

Avsnitt 3: Tävlingsområde²

- Varje tävlingsområde skall vara 12 x 12 meter och bestå av en tatami (Ju-jutsu-/Judomatta), vanligtvis grön eller i annan godkänd färg.
- Tävlingsområdet skall delas in i två zoner.
- Matchytan skall alltid vara 8 x 8 meter totalt
- Ytan utanför matchytan kallas "säkerhetsyta" och skall vara minst 2 meter bred.
- Om två eller flera tävlingsområden ligger intill varandra får de inte ha en gemensam säkerhetsyta.
- Som undantagsfall³, kan en matchytan vara som minst 6 x 6 meter.
- Som undantagsfall⁴, kan säkerhetsytan delas av två matchytor, men avståndet mellan två matchytor måste vara minst 3 meter.



1: Matchytan
2: Säkerhetsyta
1+2: Tävlingsområde

Avsnitt 4: Coacher

- Spelare tillåts ha en coach som får uppehålla sig vid sidan av tävlingsområdet under matchen.⁵
- Om coachen uppför sig illa mot spelarna, domarna, publiken eller någon annan kan MD besluta att avvisa denne/a från funktionärsområdet för resten av matchen.
- Om coachen fortsätter att uppföra sig illa kan domarna i den aktuella matchen avvisa denne/a från funktionärsområdet för resten av turneringen.

² Avståndet mellan sekretariatet och tävlingsområdet måste vara minst 2m.

Avståndet mellan publiken och tävlingsområdet måste vara minst 3m.

³ Den minsta storleken av tävlingsytan är bara tillåten då tävlingshallens storlek är för liten.

⁴ Det är bara tillåtet att dela säkerhetsytan då tävlingshallens storlek är för liten.

⁵ Stolar som coacherna kan sitta på är tillåtet att ha vid sidan av mattan.

II. Kamptävling

Avsnitt 5: Allmänna regler

- a. I Kamptävling tävlar två motståndare mot varandra i en sportmässig kamp som bygger på Ju-jutsu.
- b. Kamptävlingen är indelad i 3 delar:
Del 1: Slag och sparkar.
Del 2: Kast, nedtagningar, låsningar och strypningar.
Del 3: Golvtekniker, låsningar och strypningar.

Spelaren måste vara tekniskt aktiv, innan denne/a går in i nästa del. En handling är tekniskt giltig när spelaren visar en teknik i god balans och i en kontrollerad kombination.⁶
- 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 det att matchtiden tagit slut.
- f. *Om samma spelare är involverad i därpå följande match* är en återhämtnings tid på upp till 5 minuter mellan de båda matcherna tillåten.

Avsnitt 6: Utrustning

- a. Tävlingsarrangören skall se till att det finns röda och blå bälten, poängtavlor, tävlingsstegar och matchprotokoll samt plats för domarna och överdomaren.
- b. Spelarna skall bära mjuka, korta och lätta handskydd och mjuka vrist- och skenbensskydd i samma färg som det bälte som spelaren har i matchen (röda eller blåa).
- c. Skydden skall vara tillverkade av mjukt skumgummi med en tjocklek mellan 1 och 2 cm⁷.
- d. Skydden skall vara i rätt storlek samt hela och rena.
- e. Det är tillåtet att bära suspensoar och tandskydd. Kvinnliga spelare får bära bröstskydd. *På nationella tävlingar i Sverige skall tandskydd bäras.*
- f. Fot- och skenbensskydd, suspensoar och bröstskydd måste bäras under Gin.

⁶ Med kombinationer menas:

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

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

I del 3: Måste spelarna 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 försätter del 3 så länge det sker nere på mattan.

⁷ 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.

Avsnitt 7: Viktklasser

Följande viktclasser är *internationellt definierade och kommer att förekomma i Världsmästerskapen och kontinentala tävlingar som arrangeras av JJIF för kvinnor respektive män:*

Kvinnor: -48 kg, -55 kg, -62 kg, -70 kg, +70 kg

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

Dessa viktclasser gäller i Sverige på Svenska Mästerskapen i samt på sanktionerade nationella tävlingar. (Gällande World Games: beslut tas om viktclasserna beroende på hur många spelare det finns totalt och hur många spelare det finns per viktclass.)

Avsnitt 8: Domarna⁸

- 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, Osae-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.

Avsnitt 9: 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.*

Avsnitt 10: Matchens förlopp

- Spelarna startar mittemot varandra i mitten av tävlingsytan cirka två meter från varandra. Spelaren med rött bälte skall stå på MD:s högra sida. På tecken av MD bugar spelarna stående först mot domarna och sedan mot varandra.
- När MD säger "Hajime" startar matchen i del 1.
- Så fort en spelare 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 spelarna har båda sina knän i mattan, eller om en av spelarna sitter eller ligger ner fortsätter matchen i del 3⁹

⁸Om möjligt ska domarna komma från olika klubbar.

⁹Om en spelare upprepade gånger går ner på knä skall spelaren varnas för passivitet. Det är inte tillåtet att lyfta en spelare som ligger ner för att försöka kasta denne. I så fall stoppar domaren matchen genom att säga "Matte".

- e. Spelarna kan fritt växla mellan de olika delarna men de måste vara aktiva i samtliga delar.¹⁰
- f. Om en spelare i del 1 bara rusar fram mot motståndaren utan att göra någon teknik eller om han/hon är farlig för sig själv utdelas en teknisk bestraffning (Mubobi) och matchen fortsätter i del 1.
- g. 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*)
- h. När matchen är slut utropar MD vinnaren, därefter ges tecken åt spelarna att stående buga först mot varandra och sedan mot domarna, som står på linje på matchytan mitt emot bordsdomarna.

Avsnitt 11: 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 spelarna 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 spelarna gör en förbjuden handling i del 1.
 - 4) Om en eller båda av spelarna skadas eller insjuknar.
 - 5) Om en spelare 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 spelarna 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 händerna¹¹.
 - 10) När matchen är över¹².
- c. "Sonomama" skall användas om MD tillfälligt måste stoppa spelarna. I detta fall skall spelarna stå helt stilla och får inte röra sig. "Sonomama" meddelas:
 - 1) För att ge en av spelarna eller båda en varning för passivitet i del 2 eller 3.
 - 2) För att ge en av spelarna eller båda en bestraffning i del 2 eller 3.
 - 3) Då MD finner det nödvändigt.
- d. Efter "Sonomama" fortsätter spelarna i exakt samma position som de hade när kommandot ropades. För att sätta igång matchen igen skall MD ropa "Yoshi".

¹⁰ Det är inte tillåtet att slå eller sparka en motståndaren som har båda knäna i mattan. MD stoppar då matchen med Matte.

¹¹ Om en SD klappar i händerna måste MD stoppa matchen.

¹² Det är MD som tillsammans med SD, efter att ha kontrollerat med bordsdomaren, bestämmer om den sista tekniken hände före eller efter matchens slut.

Avsnitt 12: 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 1:¹³

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

- 1) Ett oblockerat 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 spelaren 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.¹⁴ (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 spelaren 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.¹⁵ (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)

d. 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".

¹³ En spark som fångas av motståndaren kan aldrig räknas som en ippon.

¹⁴ Ett perfekt kast ger ippon även om motståndaren landar på magen.

¹⁵ Osae-komi kan endast utdömas om:

1. Den kontrollerade spelaren ligger på mattan.
2. Toris ben är fria.
3. Uke är nedtryckt och inte kan röra sig fritt. Tori har god kontroll över uke.

Osae-komitiden fortsätter även om:

1. Uke fångar eller får tag i att av Toris ben.
2. Uke kan vrida sig till sidan eller ryggen.

Om båda spelarnas kroppar helt befinner sig utanför matchytan stoppas Osae-komitiden med "Toketa".

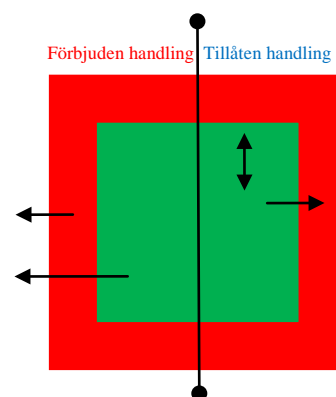
"Sankaku-Jime" måste göras med en arm innanför de korsade benen. "Sankaku-Jime" och "Juji-gatame" räknas som Osae-komi så länge Tori har kontroll på Ukes överkropp.

Raka benläs med kontroll på Ukes överkropp skall räknas som Osae-komi såvida inte Uke kan rotera sin kropp då det blir "Toketa".

Olika poäng för kontrolltekniker kan inte ackumuleras (exempel: en Osae-komi längre än 10 sekunder och ett armlås med avklapp ger inte Waza-ari och Ippon). Detta är bara möjligt om MD har stoppat Osae-komi genom att meddela "Toketa".

Avsnitt 13: Bestraffningar

- a. Bestraffningar måste ges av en majoritet av domarna.¹⁶
- b. "Lätt förbjuden handling" ger bestraffningen "Shido" och motståndaren får 1 Wazaari. Följande handlingar räknas som lätt förbjudna handlingar:
- 1) Om en av spelarna är passiv eller båda är passiva eller gör mindre tekniska överträdelser.¹⁷
 - 2) "Mubobi", att bara rusa fram mot motståndaren utan att göra någon teknik eller om spelaren är farlig för sig själv.
 - 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 spelare kommer oförberedd till mattan och försenar matchen.¹⁸
 - 13) Om en spelare 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.¹⁹
 - 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.



¹⁶ Felaktigt utdömda poäng och bestraffningar skall rättas till av de tre matchdomarna och den ansvarige bordsdomaren.

¹⁷ Passivitet i del 1: En av spelarna eller båda visar ingen aktivitet för att göra poäng.

En av spelarna eller båda går direkt till del 2 eller 3.

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

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

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

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

En av spelarna 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 spelarna eller båda visar ingen aktivitet för att göra poäng.

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

¹⁸ Bestraffningen ges efter att spelarna har bugat innan MD startar matchen med "Hajime".

¹⁹ 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.

- 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.
- d. Om en spelare gör två "förbjudna handlingar" (Chui) förlorar denne matchen genom "Hansoku-make".
 - e. Följande handlingar räknas som "svårt förbjudna handlingar":
 - 1) Att utföra en handling som kan skada motståndaren.
 - 2) Att kasta eller försöka kasta motståndaren med låsning eller strypning.²⁰
 - 3) Att göra låsningar mot nacken eller ryggraden.
 - 4) Att göra vridande lås mot knä eller fot.
 - f. Första gången en spelare gör en "svårt förbjuden handling" förlorar denne/a matchen genom "Hansoku-make". Spelaren förlorar matchen med 0 poäng och motståndaren får 14 poäng eller den poäng som denne redan uppnått, om den är högre än 14.
 - g. Andra gången en spelare förlorar med en "Hansoku-make" i en turnering får denne/a inte delta mer i turneringen.
 - h. Om en spelare visar osportsligt uppträdande efter en match skall domarna på det tävlingsområdet enhälligt besluta om, att spelaren inte får delta mer i turneringen. De skall informera överdomaren om sitt beslut och sedan be tävlingsledaren att officiellt kungöra detta. Den uteslutna spelaren förlorar alla tidigare vunna matcher, inklusive medaljer.²¹
 - i. Om båda spelarna samtidigt bestraffas med Hansoku-make går matchen om.

Avsnitt 14: Matchens avgörande

- a. En spelare 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 "full ippon". I detta fall får förloraren 0 poäng och vinaren får 14 poäng eller den poäng som redan uppnåtts, om den är högre än 14.
- b. Den spelare som har mest poäng efter matchtidens slut har vunnit.
- c. Om spelarna har lika många poäng när matchen är slut vinner den spelare, som har minst en ippon i flest delar.
- d. Om spelarna har lika många poäng och ippons i lika många serier, vinner spelaren med flest antal ippons.²²
- 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 den extra rondens. *I del 3 räknas ippon som en ippon oavsett antal poäng.*

²⁰ Kasttekniker i kombination med en låsning eller strypning är inte tillåten, (exempel: Kote-gaeshi räknas som en nedtagningsteknik)

²¹ Efter en match räknas för hela turneringen.

²² *I del 3 räknas ippon som en ippon, oavsett antal poäng.*

Avsnitt 15: Uteblivande (Walk-over) och tillbakadragande

- a. "Fusen-gachi" (vinst genom uteblivande) tilldömer MD den spelare, vars motståndare inte kommer till matchen. Vinnaren får 14 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 spelare, vars motståndare drar sig tillbaka från matchen under matchens gång. I detta fall får den som drar sig tillbaka 0 poäng och vinnaren får 14 poäng eller den poäng som redan uppnåtts, om den är högre än 14.

Avsnitt 16: Skada, sjukdom eller olyckshändelse

- a. Varje gång en match stoppas på grund av skada på antingen en av spelarna eller båda kan MD tillåta en skadetid om max 2 minuter för den/de skadade för att återhämta sig. Den totala skadetiden per spelare 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 spelaren skall denne/a förlora matchen med 0 poäng och motståndaren få 14 poäng eller den poäng som redan uppnåtts, om den är högre än 14.
 - 2) När skadeorsaken tillskrivs den oskadade spelaren skall denne/a förlora matchen med 0 poäng och motståndaren få 14 poäng eller den poäng som redan uppnåtts, om den är högre än 14.
 - 3) När det är omöjligt att tillskriva någon av spelarna orsaken till skadan skall den oskadade spelaren vinna matchen med 14 poäng eller den poäng som redan uppnåtts, om den är högre än 14 och den skadade skall förlora med 0 poäng.
- d. Om en spelare insjuknar under match och inte kan fortsätta skall denne förlora matchen med 0 poäng och motståndaren få 14 poäng eller den poäng som redan uppnåtts, om den är högre än 14.
- e. Det är den officiella tävlingsläkaren som bestämmer om en skadad spelare kan fortsätta tävla eller inte.
- f. Om en spelare förlorar medvetandet eller svimmar måste matchen stoppas och spelaren får inte delta mer i turneringen.

Avsnitt 17: Lagtävlingar

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

Avsnitt 18: Reserver i Lagtävlingar

- a. Reserver kan ersätta spelare 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 spelare.
- d. Reserver måste anmälas och väga in samtidigt som de ordinarie spelarna.

III. Partävling

Avsnitt 19: Allmänna regler

- a. Partävlingens syfte är att en spelare presenterar försvar mot ett antal förutbestämda attacker från en spelare i samma lag. Attackerna är uppdelade i 4 serier om 5 attacker vardera:
 - A. Attacker med grepp
 - B. Attacker med omfamningar och nacklås
 - C. Attacker med slag och sparkar
 - D. Attacker med vapen²³
- b. Varje attack måste föregås av en förattack såsom en knuff, atemi eller drag. *Förattacken är helt och hållet fri.*²⁴
- c. Det står laget fritt att utföras varje teknik utifrån en höger- eller vänsterhands attack.
- d. Försvaret väljs helt och hållet av den försvarande spelaren såväl som vem av spelarna som skall attackera eller försvara samt fötternas position.²⁵
- 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 laget själv vilka tre tekniker de skall visa i var serie, MD startar då var serie med "Hajime".*
- f. Vid den första attacken i varje serie skall Tori (den försvarande spelaren) 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.²⁶
- h. Om nödvändigt indikerar MD felaktig attack med tecken samt att med rösten meddela numret på den felaktiga attacken.²⁷
- i. Om samma par är involverad i därpå följande match är en återhämtningstid på upp till 5 minuter mellan de båda matcherna tillåten.

Avsnitt 20: Utrustning

- a. Tävlingsarrangören skall tillhandahålla röda och blå tävlingsbälten, poängtavlor till juryn, poängtavlor, tävlingsstegar och matchprotokoll samt plats för domarna och överdomaren.
- b. Sekretariatet skall bestå av minst 2 personer.
- c. Spelarna är tillåtna att använda en mjuk påk och en gummikniv. Påken skall vara mellan 50cm och 70cm *lång*.

²³ I serie D kan den spelare som attackerar börja med båda vapnen i sina händer

²⁴ Förattacken och attacken skall göras av den som attackerar.

²⁵ Rollen som attackerare och försvarare kan också ändras under en serie.

²⁶ MD läser först alla poäng. Sedan tar MD bort den högsta och lägsta poängen. När MD ser att poängen räknats på scoreboarden kommenderar han ner alla poängen.

²⁷ Tecknet för "fel attack" skall visas av MD om attackeraren visar en annan attack än den som har meddelats av MD.

Avsnitt 21: 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).

Avsnitt 22: Bedömningskriterier²⁸

- 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.

Avsnitt 23: Matchens förlopp

- a. Paren står mitt emot 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.

²⁸ Avdrag sker efter brister i försvar och/eller attack enligt följande:

Attack	avdrag
Felaktig attack	2 poäng
Greppet slöts ej	½ poäng
För-attacken och attacken var ej logiskt samhöriga	½ poäng
Dålig balans	½ poäng
Svag attack	½ poäng
Attacken missar målet	½ poäng

Försvar & nedtagning	
Otillräckligt försvar	½ poäng
Avsaknad av balansbrytning	½ poäng
Handlingen utfördes för snabbt	½ poäng
Uke hoppar <i>med i tekniken</i>	½ poäng
Show teknik (<i>ej verklig</i>)	½ poäng
Handlingarna var ej logiskt samhöriga	½ poäng

Kontroll på mattan	
Avsaknad av vapen kontroll	½ poäng
Bristande kontroll (Låsning, strypning) av Uke	½ poäng
Atemi missar Uke	½ poäng

- b. Matchen startar när mattdomaren meddelar den första attacken genom att säga numret på denna samt ge respektive tecken med handen.²⁹
- c. När serie A är klar sätter sig spelarna i det första paret på knä och får sina poäng. Efter det lämnar spelarna 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 frågar sekretariatet vilka som har vunnit 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.

Avsnitt 24: Poängssystem

- a. Poängen som ges är från 0 till 10 (intervall om 0,5)
- b. Den högsta och lägsta poängen skall tas bort.

Avsnitt 25: 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 domarna visar.*

Avsnitt 26: 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 lag från 12 poäng uteblivet lag får 0 poäng.
- b. "Kiken-gachi" (vinst genom tillbakadragande) tilldömer MD det par, vars motståndare drar sig tillbaka från matchen under matchens gång. Vinnande lag får 12 poäng det andra laget från 0 poäng.

Avsnitt 27: 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 skall 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.

Avsnitt 28: Lagtävlingar

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

²⁹ MD visar numret för de tävlande först, sedan för jurydomarna.

IV. Avgörande beslut

Avsnitt 29: Situationer som inte täcks av reglerna

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

Avsnitt 30: Ikraftträdande

Dessa regler är en översättning av "Ju-Jitsu International Federation (JJIF) Competition Rules" med svenska anpassningar. De internationella reglerna är godkända av JJIF's styrelse den 26 november 2009 och trädde ikraft den 28 augusti 2010. Det svenska reglementet är godkända av Svenska Jujutsufederationen den 24 september 2011 och trädde ikraft den 1 oktober 2011.

Dessa regler ersätter samtliga tidigare regler för kamptävling, partävling och ungdomstävling.

UNGDOMSTÄVLINGSREGLER

I. Allmänna regler

Avsnitt 1: Tillämpning³⁰

För tävlande enligt ungdomsregler krävs det att deltagarna når den aktuella åldern under innevarande år (1/1 – 31/12) med undantag av U18 och U21 där deltagaren måste ha fyllt 15 respektive 18 år för att få delta.

Spelare, ej fyllda 18 år, får ej ställa upp i en klass eller kategori där tillstånd enligt Kampsportsdelegationen föreskrivs.

Avsnitt 2: Tävlingsområde

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

Avsnitt 3: Domarna³¹

- Barn- och ungdomstävlingar behöver endast en mattdomare och en bordsdomare. Båda ska ha godkänd licens.
- För U12-U15 rekommenderas två siddomare utöver ordinarie licensierade domare. Dessa kan vara licensierade domare eller erfarna tävlingsfighters som är minst 18 år och har tävlat i ju-jutsu i minst 3 år. De skall utbildas av en licensierad domare dagen/kvällen innan tävlingen. Ansvarig domare har rätt att neka en person som han/hon finner olämplig.

Avsnitt 4: Matchens förlopp

- En kamp matcherna för barn och ungdomar pågår i 2minuter.
- För U18 och U21 är matchtiden 3minuter

³⁰ Spelare i Svenska jutsuligan fortsätter i sin åldersklass genom hela tävlingssäsongen, om spelaren själv inte vill bli uppflyttad.

³¹ Deltävlingar i Svenska jutsuligan skall alltid ha full domarbesättning (4 licensierade domare).

II. Ungdomstävlingsregler U10 (8 och 9år)

Avsnitt 5: Kamptävling

Alla tävlingar skall bedömas med utgångspunkt från Svenska Jujutsufederationens kamptävlingsregler. Med följande ändringar. Förutom de förbjudna handlingarna i kamptävlingens tre delar är också följande handlingar förbjudna:

Avsnitt 6: Förbjudna handlingar

Del 1: Alla slag och sparkar mot huvudet

Del 2: Motståndaren måste ha kontroll i hela kastet.

Utövaren måste kontrollera en arm.

Ej Drop Seoi nage

Ej Makikomi kast samt kast där utövaren landar på motståndaren (OBS. gäller kast, ej nedläggningar)

Ej Lås och strypningar

Del 3: Ej Lås och strypningar

Avsnitt 7: Viktklasser

Flickor:	-20 kg	Pojkar:	-21 kg
	-22 kg		-24 kg
	-25 kg		-27 kg
	-28 kg		-30 kg
	-32 kg		-34 kg
	-36 kg		-38 kg
	-40 kg		-42 kg
	+40 kg		+42 kg

Arrangören har rätt att slå ihop viktclasser om det inte finns tillräckligt med deltagare.

Avsnitt 8: Duotävling

Alla tävlingar skall bedömas med utgångspunkt från SBKF Jujutsufederationens duo tävlingsregler med följande ändringar.

Avsnitt 9: Klasser

- 1) Klass pojkar och pojkar
- 2) Klass pojkar och flickor
- 3) Klass flickor och flickor

Arrangören har rätt att slå ihop klasser, om det inte finns tillräckligt med deltagare.

Avsnitt 10: Serier

De tävlande kommer att vissa upp **två tekniker** ur serie A efter deras **egna val** samt två tekniker från serie B eller C efter deras egna val. *Alla två attacker måste komma från samma serie, det är alltså inte tillåtet att blanda tekniker från serie B och C.*

III. Ungdomstävlingsregler U12 (10 och 11år)

Avsnitt 11: Kamptävling

Alla tävlingar skall bedömas med utgångspunkt från Svenska Jujutsufederationens kamptävlingsregler. Med följande ändringar. Förutom de förbjudna handlingarna i kamptävlingens tre delar är också följande handlingar förbjudna:

Avsnitt 12: Förbjudna handlingar

Del 1: Alla slag och sparkar mot huvudet

Del 2: Motståndaren måste ha kontroll i hela kastet.

Utövaren måste kontrollera en arm.

Ej Drop Seoi nage

Ej Makikomi kast samt kast där utövaren landar på motståndaren (OBS. gäller kast, ej nedläggningar)

Ej Lås och strypningar

Del 3: Ej Lås och strypningar

Avsnitt 13: Viktklasser

Flickor:	-22 kg	Pojkar:	-24 kg
	-25 kg		-27 kg
	-28 kg		-30 kg
	-32 kg		-34 kg
	-36 kg		-38 kg
	-40 kg		-42 kg
	-44 kg		-46 kg
	-48 kg		-50 kg
	+48 kg		+50 kg

Arrangören har rätt att slå ihop viktclasser om det inte finns tillräckligt med deltagare.

Avsnitt 14: Duotävling

Alla tävlingar skall bedömas med utgångspunkt från SBKF Jujutsufederationens duo tävlingsregler med följande ändringar.

Avsnitt 15: Klasser

- 1) Klass pojkar och pojkar
- 2) Klass pojkar och flickor
- 3) Klass flickor och flickor

Arrangören har rätt att slå ihop klasser, om det inte finns tillräckligt med deltagare.

Avsnitt 16: Serier

De tävlande kommer att vissa upp **tre tekniker** ur serie A efter deras **egna val** samt tre tekniker från serie B eller C efter deras egna val. *Alla tre attacker måste komma från samma serie, det är alltså inte tillåtet att blanda tekniker från serie B och C.*

IV. Ungdomstävlingensregler U15 (12,13 och 14år)

Avsnitt 17: Kamptävling

Alla tävlingar skall bedömas med utgångspunkt från Svenska Jujutsufederationens kamptävlingensregler. Med följande ändringar. Förutom de förbjudna handlingarna i kamptävlingens tre delar är också följande handlingar förbjudna:

Avsnitt 18: Förbjudna handlingar

Del 1: Alla slag och sparkar mot huvudet

Del 2: Motståndaren måste ha kontroll i hela kastet.

Utövaren måste kontrollera en arm.

Ej Drop Seoi nage

Ej Makikomi kast samt kast där utövaren landar på motståndaren (OBS. gäller kast, ej nedläggningar)

Del 3: Alla typer av knälås (knee bar och heel hook)

Fotlås (figure four koppling mot fotleden)

Handledslås

Giljotin

Avsnitt 19: Viktklasser

Flickor:	-32 kg	Pojkar:	-34 kg
	-36 kg		-37 kg
	-40 kg		-41 kg
	-44 kg		-45 kg
	-48 kg		-50 kg
	-52 kg		-55 kg
	-57 kg		-60 kg
	-63 kg		-66 kg
	+63 kg		+66 kg

Arrangören har rätt att slå ihop viktclasser om det inte finns tillräckligt med deltagare.

Avsnitt 20: Duotävling

Alla tävlingar skall bedömas med utgångspunkt från SBKF Jujutsufederationens duo tävlingensregler med följande ändringar.

Avsnitt 21: Klasser

- 1) Klass pojkar och pojkar
- 2) Klass pojkar och flickor
- 3) Klass flickor och flickor

Arrangören har rätt att slå ihop klasser, om det inte finns tillräckligt med deltagare.

Avsnitt 22: Serier

De tävlande kommer att vissa upp tre av fem tekniker genom lottning ur serie A samt tre tekniker från serie B eller C genom lottning. *De tävlande väljer själv om de vill visa tekniker från serie B eller C.*

V. Ungdomstävlingensregler U18 (15,16 och17år)

Avsnitt 23: Kamptävling

Alla tävlingar skall bedömas med utgångspunkt från Svenska Jujutsufederationens kamptävlingsregler. Med följande ändringar. Förutom de förbjudna handlingarna i kamptävlingens tre delar är också följande handlingar förbjudna:

Avsnitt 24: Förbjudna handlingar

Del 1: Alla slag och sparkar mot huvudet

Del 2: Motståndaren måste ha kontroll i hela kastet.

Utövaren måste kontrollera en arm.

Del 3: Alla typer av knälås (knee bar och heel hook)

Fotlås (figure four koppling mot fotleden)

Avsnitt 25: Viktklasser

Flickor:	-40 kg	Pojkar:	-46 kg
	-44 kg		-50 kg
	-48 kg		-55 kg
	-52 kg		-60 kg
	-57 kg		-66 kg
	-63 kg		-73 kg
	-70 kg		-81 kg
	+70 kg		+81 kg

Arrangören har rätt att slå ihop viktclasser om det inte finns tillräckligt med deltagare.

Avsnitt 26: Duotävling

Alla tävlingar skall bedömas med utgångspunkt från SBKF Jujutsufederationens duo tävlingsregler med följande ändringar.

Avsnitt 27: Klasser

- 1) Klass pojkar och pojkar
- 2) Klass pojkar och flickor
- 3) Klass flickor och flickor

Arrangören har rätt att slå ihop klasser, om det inte finns tillräckligt med deltagare.

Avsnitt 28: Serier

De tävlande kommer att visa upp tre av fem tekniker genom lottning i varje serie.

Appendix I Domartecken



Hajime - starta matchen:

Domaren står mellan spelarna 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.



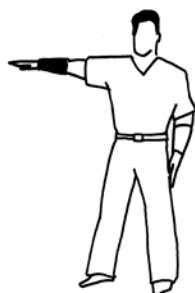
Ippon:

Domaren höjer höger eller vänster arm (beroende på om poängen ges till den röda eller blå spelaren) 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 spelaren) 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 spelaren) 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 spelare som gjorde handlingen) förflyttningen från matchytan till utanför säkerhetsytan.

**Onödiga utrop, anmärkningar:**

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

**Osae-komi** - kontroll på mattan:

Domaren pekar med sin högra eller vänstra hand och handflata rakt mot spelaren 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 spelaren 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 spelare 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 spelare 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 partävling):

Domaren höjer en arm med handflatan sidledes högt över huvudet.



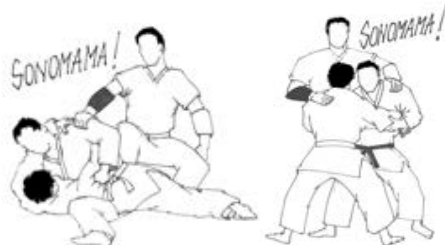
Hikiwake (samma poäng):

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 spelarens ryggar medan de kämpar och tydligt med distinkt röst ropa "Sonomama". Detta är tecknet för spelaren 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 spelarens ryggar med båda händerna och med distinkt röst ropa "Yoshi". Detta är ett tecken till spelaren 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 (låsnings 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 pekfingrar.



Paus:






(Om det blir Hikiwake innan en skiljerond)

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

Appendix II Attacker i partävling


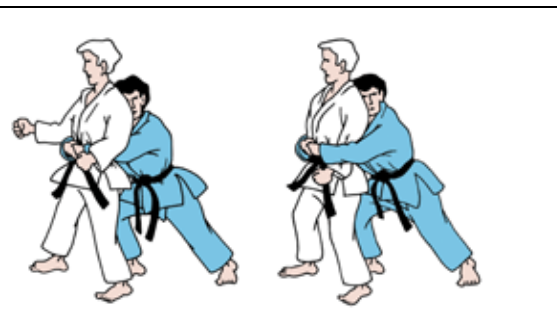



Serie A: Attacker med Grepp

Varje attack skall föregås av en förattack, och i strypningarna och greppen skall handen vara sluten, 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 <i>eller strypa Tori genom att minska lufttillförseln i halsen.</i></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>






Serie 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>



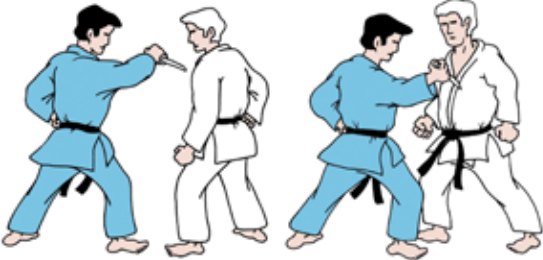


Serie C: Attacker med slag och sparkar

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: Hakans.</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 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 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>

Serie 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>

Appedix III Viktklasser kamptävling

Benämning:	Herrar Seniorer (21+)	Pojkar U21 Juniorer (18+)	Pojkar U18 Aspirant (15+)	Pojkar U14	Pojkar U11	Pojkar U9
Viktklasser	-55 kg	-56 kg	-46 kg	-34 kg	-24 kg	-21 kg
	-62 kg	-62 kg	-50 kg	-37 kg	-27 kg	-24 kg
	-69 kg	-69 kg	-55 kg	-41 kg	-30 kg	-27 kg
	-77 kg	-77 kg	-60 kg	-45 kg	-34 kg	-30 kg
	-85 kg	-85 kg	-66 kg	-50 kg	-38 kg	-34 kg
	-94 kg	-94 kg	-73 kg	-55 kg	-42 kg	-38 kg
	+94 kg	+94 kg	-81 kg	-60 kg	-46 kg	-42 kg
			+81 kg	-66 kg	-50 kg	+42 kg
				+66 kg	+50 kg	

Benämning:	Damer Seniorer (21+)	Flickor U21 Juniorer (18+)	Flickor U18 Aspirant (15+)	Flickor U14	Flickor U11	Flickor U9
Viktklasser:	-48 kg	-49 kg	-40 kg	-32 kg	-22 kg	-20 kg
	-55 kg	-55 kg	-44 kg	-36 kg	-25 kg	-22 kg
	-62 kg	-62 kg	-48 kg	-40 kg	-28 kg	-25 kg
	-70 kg	-70 kg	-52 kg	-44 kg	-32 kg	-28 kg
	+70 kg	+70 kg	-57 kg	-48 kg	-36 kg	-32 kg
			-63 kg	-52 kg	-40 kg	-36 kg
			-70 kg	-57 kg	-44 kg	-40 kg
			+70 kg	-63 kg	-48 kg	+40 kg
				+63 kg	+48 kg	

Rätt att delta har den som når rätt ålder under innevarande tävlingssäsongens start år, i enlighet med tävlingsreglerna. Samt är medlem i Svenska Jujutsufederationen. För deltagande i Senior klassen måste deltagaren även inneha giltig tävlingslicens.

Appedix IV Översikt Ungdomstävlingens regler kamp och duo

Avsnitt 1: Kamp

	U10	U12	U15	U18 (Aspirant)	U21 (Junior)
Slag och Spark	Ej slag och spark mot huvudet	Ej slag och spark mot huvudet	Ej slag och spark mot huvudet	Ej slag och spark mot huvudet	inga ändringar
Kast och nedtagningad	*Motståndaren måste ha kontroll i hela kastet. *Utövaren måste kontrollera en arm. *Ej Drop Seoi nage *Ej Makikomi kast samt kast där utövaren landar på motståndaren (OBS. gäller kast, ej nedläggningar) *Ej Lås och strypningar	*Motståndaren måste ha kontroll i hela kastet. *Utövaren måste kontrollera en arm. *Ej Drop Seoi nage *Ej Makikomi kast samt kast där utövaren landar på motståndaren (OBS. gäller kast, ej nedläggningar) *Ej Lås och strypningar	*Motståndaren måste ha kontroll i hela kastet. *Utövaren måste kontrollera en arm. *Ej Drop Seoi nage *Ej Makikomi kast samt kast där utövaren landar på motståndaren (OBS. gäller kast, ej nedläggningar)	*Motståndaren måste ha kontroll i hela kastet. *Utövaren måste kontrollera en arm	inga ändringar
Ne Waza	*Ej tillåtet med låsningar eller Strypningar	*Ej tillåtet med låsningar eller Strypningar	Förbjudna lås: * Alla typer av knälså (knee bar och heel hook) * Fotlås (figure four koppling mot fotleden) *Handledslås *Gijjotin	Förbjudna lås: * Alla typer av knälså (knee bar och heel hook) * Fotlås (figure four koppling mot fotleden)	inga ändringar
Match tid	1x2 min	1x2 min	1x2 min	1x3 min	1x3 min

Avsnitt 2: Duo

	U10	U12	U15	U18 (Aspirant)	U21 (Junior)
Serie A	2 av 5 tekniker efter deras eget val	3 av 5 tekniker efter deras eget val	3 av 5 genom lottning	inga ändringar	inga ändringar
Serie B	*2 av 5 tekniker efter deras eget val (Tävlande väljer själva om de vill visa tekniker från serie B eller C)	*3 av 5 tekniker efter deras eget val (Tävlande väljer själva om de vill visa tekniker från serie B eller C)	*3 av 5 genom lottning (Tävlande väljer själva om de vill visa tekniker från serie B eller C)	inga ändringar	inga ändringar
Serie C	*2 av 5 tekniker efter deras eget val (Tävlande väljer själva om de vill visa tekniker från serie B eller C)	*3 av 5 tekniker efter deras eget val (Tävlande väljer själva om de vill visa tekniker från serie B eller C)	*3 av 5 genom lottning (Tävlande väljer själva om de vill visa tekniker från serie B eller C)	inga ändringar	inga ändringar
Serie D	Inga tekniker vissas från Serie D	Inga tekniker vissas från Serie D	Inga tekniker vissas från Serie D	inga ändringar	inga ändringar



Domarrådet
Svenska Jujutsufederationen