

# Regler för Brasiliansk jiu-jitsu

Senast uppdaterade 2009-01-11

## §1 Tävlingsområdet

Området där tävlingen äger rum skall bestå av två eller fler tävlingsmattor omgärdade av tävlingens funktionärer, domare och tävlingsansvariga.

### Tävlingsmattan

Varje matchyta ska vara kvadratisk och bestå av minst 64kvm och maximalt 100 kvm matta. Denna yta ska vara indelad i två områden, den inre ytan har ett minimum på 49 kvm och skall omgärdas av en säkerhetszon som med en meter omgärdar den inre ytan. Säkerhetszonen skall ha en färg som avviker från den övriga matchytan.

## §2 Utrustning

### Sekretariats bord

Vid sekretariatsborden koordineras allt det som händer på respektive matchyta. Borden ska vara placerade framför sin matchyta, parallellt med borden ska det finnas stolar för sekretariats personal, domare och funktionärer. Stolarna får endast använda dessa personer. Det är sekretariatspersonalens och funktionärernas uppgift att se till att matcherna på tävlingsmattan fungerar friktionsfritt.

#### A. Stolar och bord

Ska vara strategiskt placerade vid sidan om tävlingsområdet för att på bästa sätt kunna övervaka varje match.

#### B. Poängtavlor

Till varje matchyta skall det finnas en poängtavla placerad så att det är lätt åskådlig för domare, tävlande och publik.

#### C. Tidtagarur

Varje sekretariat ska vara utrustade med ett tidtagarur till tidtagning av matcher.

## §3 Domaren

Domare är den högsta auktoriteten på varje matchyta. Denne har rätten att diskvalificera de tävlande under match. Det finns ingen som har

makten kan omstörta domarens beslut. Domaren är i sin uppgift att döma assisterad av tidtagaren. Vid fall där domare visar sig inkapabel att utföra sin uppgift genom uppenbara misstag äger tävlingsledaren rätten att ersätta honom.

Under pågående match skall domaren alltid hänvisa de tävlande till mattans mitt. I det fall de tävlande förflyttas sig utanför matchytan uttalar domaren "PAROU" (stopp) och samtidigt som han visar stopptecken varpå de tävlande måste frysa sin position utan att röra sig. Samma gäller när 2/3 av en av de tävlandes kropp befinner sig utanför matchytan.

Om de tävlande befinner sig nere på mattan när matchen stoppas är det domarens uppgift att se till att positionen är den samma när matchen åter startas i mitten av matchytan. För att detta skall vara möjligt får domaren ta hjälp av sekretariatspersonalen för att lyfta eller släpa in de tävlande till mattans mitt utan att positionen förändras. I det fall positionen lätt kan återskapas får de tävlande själva gå till mattans mitt för att återskapa positionen.

Inga utomstående får beträda matchytan under match, läkare/sjukvårdare har dock tillgång till matchytan efter domarens tillåtelse.

Under match får inte domare, sekretariatspersonal eller andra funktionärer kommunicera med de tävlande. Domaren får endast kommunicera med de tävlande i sin opartiska roll som domare av matchen.

Matchtidens slut avgörs av tidtagaren vid matchytans sekretariat. Tidtagaren meddelar domaren både auditivt och visuellt när matchen är slut.

Efter det att sekretariatet meddelat att matchen är slut kan domaren dela ut en fördel till en tävlande som försökt avsluta en submission eller etablerat en dominant position utan att få poäng som resultat av matchtidens slut.

Matchytans sekretariat skall överföra domarens gester till en poängtavla. Eventuella anteckningar som görs är sekretariatets ansvar. Anteckningarna måste återge vad domaren dikterar och får inte ändras så de avviker från detta.

OBS: I det fall då en match har tre domare per matchyta gäller följande kriterier.

1. Sidodomarna har samma auktoritet som huvuddomaren, vilket innebär att även de kan dela ut poäng, fördelar och varningar.
2. Utdelandet av poäng, fördelar och varningar baseras på majoritets beslut, dvs två domare mot en väger över.
3. I det fall då alla tre domare bedömer situationen olika blir beslutet ett medel. Om exempelvis en domare vill utdela tre poäng för en

guardpassering, en domare en fördel och den tredje domaren inte utdelar något. Utfallet blir då en fördel då det är ett medel mellan de två extrempunkterna.

Viktigt: Alla situationer som inte kan avgöras utifrån föreskrivna regler är upp till domaren att avgöra på bästa sätt.

### **Position av domare och de tävlande:**

Domaren skall befinna sig på matchytan under pågående match och där dirigera matchen. Det är domarens ansvar att avgöra matchens utgång och att se till att rätt domslut förs upp på poängtavlan.

I det fall båda de tävlande har samma färg på sin kimono tilldelar domaren den som står överst ett gul-grönt bälte för att kunna separera dem. Den tävlande utan markerande bälte står alltid till vänster. Då de tävlande har olika färg på sina kimonos delas inte något markerande bälte ut istället tillämpas följande regel. Vit dräkt räknas alltid som omarkerad och placeras på vänster sida. Blå dräkt räknas alltid som markerad och placeras på höger sida.

När de tävlande är placerade på var sin sida om domaren som står i matchytans mitt startar domaren matchen genom att säga "combate".

De utförda tekniska moment som poängbedömts av domaren under matchen skall noteras på poängtavlan. I det fall att poängställningen skulle vara lika vid matchens slut är det domarens uppgift att analysera matchen och avgöra vinnaren. En match kan aldrig sluta oavgjort. Bedömning görs utifrån vem som under matchen arbetat mest offensivt för att vinna. När domaren avgjort vinnaren av matchen är detta beslut oåterkalleligt.

Innan matchstart är det domarens uppgift att överse att allt är korrekt exempelvis mattan, utrustning, de tävlandes kimonos, hygien, sekretariat, poängtavlor osv. Domaren skall även se till att utrustning, publik, fotografer eller någonting liknande befinner sig så att de kan påverka matchen eller utsätta de tävlande för skaderisk.

### **Hur man läser poängtavlan**

Poängtavlan kan ange poäng med följande poäng intervall.

4 poäng – mount, back grab, backmount

3 poäng – passing the guard (Guard passering)

2 poäng – takedowns, sweeps och knee on the belly. (nertagning, svep och knä på magen)

1 – Penalties (varningar)

## 1 – Advantages (fördelar)

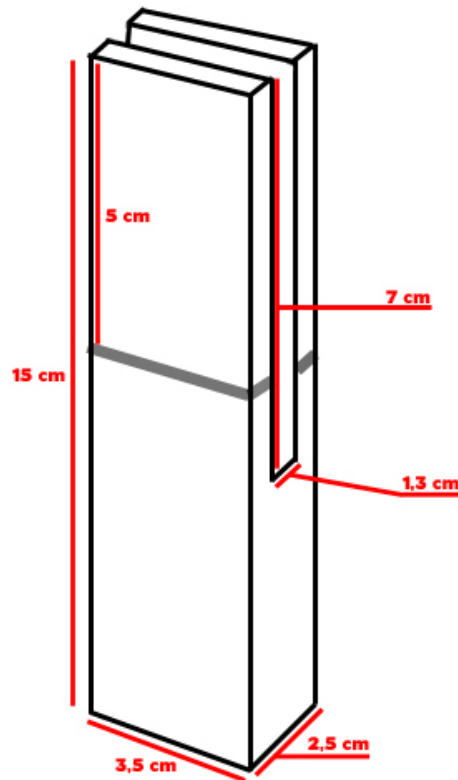
4	3	2	1	1
Mount	Passing the guard	Takedowns	Penalties	Advantages
Backgrab		Swepps		
Backmount		Knee on the belly		

För att avgöra vinnaren tittar domaren först på den samman lagda summan av poängen, därefter på fördelar och sist på varningar. Det är i denna ordning som de tre olika poängformerna rangordnas.

### **Kontroll innan först matchen**

Innan den tävlandes första match skall följande kontrolleras; att naglarna är klippta, att inga otillåtna skydd används och att kimonon är hel, ren, har godkänd färg, rätt mått och att tygmärken(patches) är placerade på tillåtna ställen. Även bältets längd och färg kontrolleras.

För att kontrollera kimonon användes ett speciellt mätverktyg. Vad som skall kontrolleras är jackärmars längd och vidd, byxbens längd och vidd, kragens bred och tjocklek.



#### §4 Gester

Domaren visar nedanstående gester i sitt arbete att dirigera och poängbedöma matchen. För att kunna särskilja vilken av de tävlande som gesterna rör bär domaren ett gul-grönt armband på en armen som indikerar den tävlande som har markerat bälte eller färgad gi.

-Takedowns, sweeps och knee on the belly: Domaren höjer den arm som indikerar den tävlande som ska tilldelas poäng och gestikulerar poängsumman två med sina fingrar.

-Passing the guard: Domaren höjer den arm som indikerar den tävlande som ska tilldelas poäng och gestikulerar poängsumman tre med sina fingrar.

-Mount, backmount och backgrab: Domaren höjer den arm som indikerar den tävlande som ska tilldelas poäng och gestikulerar poängsumman fyra med sina fingrar.

-Penalties: Domaren roterar sina knutna händer runt varandra framför sin mage och höjder där efter sin knutna hand för att signalera vilken av de tävlande som tilldelas varningen.

-Advantage: Domaren signalerar en fördel genom en svepande rörelse med armen rakt ur åt sidan.

-För att avbryta matchen: Domaren signalerar genom att slå ut med båda armarna horisontalt.

-För att stopp tiden under match: Domaren signalerar genom att med båda händerna bilda ett "T" och sträcka händer över huvudet.

-För att diskvalifisera en tävlande: Domaren höjer armarna över huvudet och korsar dem. Där efter perkar han på den som blir diskvalifierad.

-För att ändra felaktigt given poäng: Domaren höjer armen och vinkar men handen åt sidan.

-Vid stalling: Domaren greppar tag med båda händer runt sina underarmar och meddelar verbalt domslutet.

- För att starta matchen: Domaren sträcker ut ena armen rakt framför sig och säger "combate".

## **§5 Match avgörande**

En match kan aldrig slut avgjort. En match avgörs på följande moment.

1. Submission
2. Diskvalificering
3. Medvetslöshet (som följd av en strypning)
4. Poäng
5. Fördelar (advantages)

### **1. Submission**

En submission inträffar när en teknik tvingar en av de tävlande att ge upp. Följande räknas som submission:

- a. Klappa med handen på sin motståndare eller mattan.
- b. Klappa med foten mot mattan (i det fall han är oförmögen att klappa ned någon av sina händer.)
- c. Verbalt meddelar domaren att han ger upp (om han varken kan klappa med hand eller fot)
- d. Verbalt önskar att få matchen stoppa på grund av skada eller denna känner sig psykiskt inkapabel att fortsätta.
- e. Domaren kan avbryta matchen om han bedömer att en av de tävlande löper stor risk att bli allvarligt skadad till följd av en väl utförd låsning.
- f. Coachen till någon av de tävlande kan avbryta matchen genom att verbalt signalera till domaren eller genom att slänga in en handduk på mattan.
- g. Om en av de tävlande säger eller skriker "Ai" när denne sitter i en låsning.
- h. Domaren kan stoppa matchen om den tävlande är skadad eller om en läkarundersökning visar att han är oförmögen att fortsätta. Vinsten ges i detta fall till motståndaren så länge skadan inte var avsiktlig.
- i. Någon av de tävlande får kramp och inte kan fortsätta.

## **2. Diskvalificering**

### **Allvarliga regelbrott och förseelser**

Följande är regelbrott eller förseelser som leder till diskvalificering:

- a. ovårdat språk, svordomar och andra former av osportsligt uppförande riktat mot domare eller funktionärer.
- b. Bitas, dra i håret, stoppa fingrar i motståndares ögon eller näsa samt avsiktligt attackera motståndarens genitalier. Att avsiktligt försöka skada motståndaren eller på annat sätt få fördel av att på ett ojuste sätt genom att använda knytnäve, fot, armbåge eller huvud.
- c. Om en tävlandes kimono går sönder under match och den tävlande inte kan byta det skadade plagget mot ett helt inom av domare utsatt tid.
- d. att den tävlande inte har underkläder.
- e. En tävlande som sitter fast i ett lås avsiktligen försöker ta sig utanför matchytan blir direkt diskvalificerad. I det att förseelsen bedöms som ett teknisk snarare än ett disciplinär får den tävlande som blivit diskvalificerad fortsättningsvis delta i tävlingen exempelvis i öppenviktklass.
- f. När den tävlande bryter mot några restriktioner under §6.

### **Mindre allvarliga förseelser**

Varningar:

- Vid den första förseelsen utdelas en verbal varning.
- Vid den andra förseelsen utdelas en varning samt en fördel till motståndaren till den varnade.
- Vid tredje förseelsen utdelas en varning samt två poäng till den varnades motståndare.
- Efter den tredje varningen har domaren rätten att diskvalificera utövaren om fler förseelser inträffar.

Följande räknas som mindre förseelser:

- a. Om en tävlande sätter sig ner utan at först greppat tag i sin motståndares kimono.
- b. Om en tävlande, stående eller på marken, undviker kamp genom att låts sig fösas av mattan eller medvetet flyr mattan med avsikt att undvika kamp.
- c. Om en tävlande undviker kamp och försöker få matchen stoppad genom att ta av sig sin kimono eller låter den bli avdragen.
- d. Om en tävlande greppar sin motståndares jackärm eller byxben med fyra fingrar inne i ärmen/benet eller greppar sin motståndares bälte med båda händerna.
- e. Om en tävlande undviker kamp("stallar","maskar") genom att hålla fast sin motståndare eller på annat sätt undviker att arbeta offensivt. Detta gäller oavsett om den tävlande befinner sig överst eller underst på marken eller stående. När detta inträffar kommer domaren att signalera, säga "LUTE" och börja nedräkningen av 20 sekunder. Om den tävlande inte börjat arbeta offensivt efter dessa

20 sekunder säger domare återigen "LUTE", varnar den tävlande och tilldelar dennes motståndare en fördel. Om den tävlande fortsätter undvika kamp stoppar domaren matchen genom att säga "PAROU" var på han varnar den tävlande, ger dennes motståndare två poäng och återstartar matchen stående i mitten av mattan oavsett tidigare position. Vid nästa förseelse av samma typ får domaren diskvalificera den tävlande.

- f. Om en tävlande flyr mattan med avsikt att undvika väl utfört ett svep eller ett kast tilldelas motståndaren två poäng för tekniken.

### 3. **Medvetlöshet**

Medvetlöshet resulterar i förlust för de medvetlösa såvida medvetlösheten är en följd en tillåten teknik; strypning eller kast, eller olycka där motståndaren inte gjort sig skyldig till regelbrott.

### 4. **Poäng**

Tävlingens syfte är att med teknik tvinga motståndare att ge upp genom en submission eller att tekniskt neutralisera denne. För att kunna skilja de tävlande åt då en submission inte inträffat efter matchens fulla tid poäng bedöms dominanta moment och positioner. För att tilldelas poäng måste den tävlande kontrollera situationen i tre sekunder.

#### **Viktigt angående poäng**

- En tävlande tilldelas inte nya poäng om han avsiktligt lämnar en poänggivande position för att därefter återvända till samma position. Exempel: Att byta sida fram och tillbaka vid knee on the belly ger inte poäng mer än vid första tillfället som kontroll av positionen etableras.
- Poäng kan inte utdelas så länge någon av de tävlande sitter fast i ett försök till submission. Poäng utdelas först när den tävlande som suttit fast lyckats försvara sig från submission försöket. Exempel: När en av de tävlande sitter i mount på sin motståndare med samtidigt sitter fast i en guillotin får han poäng för mount först när submission försöket tillfullo är försvarat.

**Takedown (nertagning):** Alla tekniker tekniker där motståndaren tas ner på marken från stående räknas som en takedown (nertagning) och belönas med **2 poäng**. Om den som blir kastad inte landar på rygg måste den som kastar kontrollera sin motståndare på marken i minst tre sekunder för att få poäng för nertagningen.

**Anmärkning 1:** En takedown där motståndaren landar utanför matchytan eller på säkerhetszonen är poänggivande så länge den tävlande som utförde tekniken stod med båda fötterna innanför säkerhetszonen när tekniken inleddes.



**Anmärkning 2:** Om en tävlande har en fot och ett knä i mattan och blir nertagen får den som utförde tekniken 2 poäng så länge denne utförde tekniken från stående med båda fötter i mattan. Om en tävlande som står upp tar ner sin motståndare i mattan då denne står på knä måste den som utförde tekniken passera till sidan för att bli tilldelad en advantage (fördel).

**Anmärkning 3:** När en tävlande försöker utföra en dubbel leg nertagning och motståndaren sätter sig ner och utför ett sweep (svep) får den som utfört nertagningen (takedown) inga poäng, däremot den som sveper får poäng för svepet.

**Anmärkning 4:** Om en tävlande utför en takedown (nertagning) men landar underst får denne trots det 2 poäng samtidigt som motståndaren som hamnar överst får en fördel. Om den som utför en takedown landar i motståndarens guard och därifrån blir svept får båda utövare 2 poäng.

**Passing the guard (Guard passering):** När en utövare befinner sig mellan sin liggande motståndares båda ben eller har ett eller två av motståndarens ben mellan sig och motståndarens överkropp befinner han sig i dennes guard. Om han lyckas ta sig förbi benen för att ovanifrån etablera kontroll vinkelrätt eller parallellt med sin motståndares överkropp då denne ligger på rygg eller sida har han passerat guarden. Guard passering belönas med **3 poäng**.

**Anmärkning:** Om den tävlande som ligger underst undviker att bli kontrollerad efter det att benen är passerade genom att vända runt på knä eller ställa sig upp utdelas inte 3 poäng utan en advantage (fördel) istället.

**Sweep:** När den tävlande som ligger ner och har motståndaren i sin guard eller halvguard lyckas vända (svepa) sin motståndare och hamnar överst utdelas 2 poäng för sweep (svep).

**Anmärkning 1:** Den utförda tekniken räknas inte som ett svep om utgångspositionen är annan en guard eller halvguard.

**Anmärkning 2:** När den tävlande som avser utföra ett svep tar kontroll på sin motståndare bakifrån ryggen belönas han med 2 poäng.

**Anmärkning 3:** Om en tävlande försöker svepa sin motståndare var på de båda under teknikens skeende ställer sig upp stående och den tävlande som utför svepet genomför en takedown på sin motståndare och landar överst utdelas 2 poäng.

**Knee on the belly:** Är en position där den tävlande som är överst sätter sitt knä på motståndarens mage och håller i motståndarens krage, jackärm eller bälte samtidigt det ben som är närmast huvudet har foten i mattan utdelas **2 poäng**.

**Anmärkning:** Om den tävlande som är underst lyckas hindra sin motståndare från att sätta knät på magen eller hindra denne från att kontrollera positionen utdelas en advantage (fördel) istället för 2

poäng.

**Mount:** Är en position där en tävlande sitter på sin motståndares överkropp samtidigt som denne ligger på mage, sida eller rygg. Den som sitter över kan ha en båda knäna i marken eller ett knä och en fot för att det skall betraktas som mount. Mount belönas med **4 poäng**. Den som sitter överst kan ha en arm emellan sina ben och motståndarens överkropp och fortfarande anses vara i mount. Men om två armar är emellan räknas det inte som mount.

**Anmärkning 1:** Inga poäng utdelas om den tävlande har sin fot eller sitt knä på sin motståndares ben.

**Anmärkning 2:** Om en utövare kopplar en triangel strypning från guard och samtidigt vänder runt sin motståndare och landar sittande på dennes överkropp så räknas inte detta som mount utan som ett svep.

**Back grab:** Är en position där en tävlande kontrollerar sin motståndare genom att befinna sig bakom denne, bröst mot rygg, och samtidigt har sina ben runt motståndarens midja med fötterna vilande mot lårens insida. Back grab belönas med **4 poäng**.

**Anmärkning 1:** Inga poäng utdelas om inte båda fötterna är placerade på insidan av motståndarens lår.

**Anmärkning 2:** Back grab anses vara etablerad och poäng utdelas även när en av motståndarens armar befinner sig mellan den tävlandes ben och motståndarens kropp. Dock ej om båda armarna är emellan.

## Fördelar

En fördel är när en tävlande försöker med men misslyckas med något av följande grundläggande moment i matchen; svep, nedtagning eller en submission etc.

- Fördelar vid nedtagningssituationer: När en tävlande orsakar synlig förlust av balans hos sin motståndare och därmed nästan lyckas med sin nedtagning. En synlig förlust av balans vid försök till ett kast ger också en fördel.
- Fördelar vid slutna guard (när den tävlande som ligger på rygg har sina ben korsade bakom sin motståndare (som sitter på knä) rygg.
  - a. Den som är överst kan få fördel genom att vara offensiv, dvs försöka passera sin motståndarens guard. För att domaren skall dela ut en fördel måste den översta tävlande komma nära en passering och tvinga sin motståndare att göra av med energi för att återta sin position. Exempel på detta är vid halvguard, nära att immobilisera, etc.
  - b. Den tävlande som befinner sig på rygg kan få fördel genom att nästan svepa sin motståndare, utsätta denne för fara, eller när han försöker med en submission gör det på ett sådant sätt att det tvingar fram ett försvar hos motståndaren. OBS: För att

fördel skall delas ut vid svep måste guarden öppnas vid svepförsöket.

**När det är oavgjort på poängtavlan är det upp till domaren av avgöra om han vill ge en fördel på följande beslutsgrunder:**

- Fördelar ges under stående kamp eller markkamp om en tävlande försöker med tekniker med aggressivitet och initiativ, försöker med nedtagningar, eller andra tekniker ämnade att avsluta matchen under matchens gång. Eller genom att dominera matchen på ett sätt som sätter motståndaren på defensiven.
- Fördelar ges vid markkamp om den tävlande försöker med en teknik och på så sätt tvingar sin motståndare att bli defensiv.

**Negativa poäng(VARNINGAR)**

Varningar är bestraffningar som ges den tävlande efter att denna för tredje gången bryter mot en regel såsom att undvika kamp eller passivitet.

Passivitet: Vanlig passivitet i sidemount är när man håller fast utan avsikt att förbättra position eller leta efter läge för lås. Passivitet kan innebära att man håller motståndaren, ställer sig upp eller att hålla vilken position som helst som är tydligt passiv. När domaren upptäcker påkallar han eller hon aktivitet genom att säga "Lute" (arbeta) och genom att göra tecknet för varning. Från detta ögonblick har den tävlande som blivit varnad 20 sekunder på sig att arbeta aktivt innan denne bestraffas med en varning. Domaren signalerar då återigen genom att säga "Lute" i kombination med tecknet för varning. Sedan signalerar han sekretariatet att ge den varnade fightern en varning och dennes motståndare en fördel. Om han efter detta fortsätter vara passiv stoppar domaren matchen med kommandot "Parou" och bestraffar då den tilltalade med ytterligare en varning och ger motståndaren 2 poäng. Efter detta startas matchen om stående i neutral position. Om samma tävlande varnas för passivitet ytterligare en gång har domaren möjlighet att diskvalificera denne direkt.

**§ 6 Restriktioner**

- I alla kategorier kan matchdomaren stoppa en match om någon av de tävlande riskerar allvarlig skada genom en submission och ge vinsten till den tävlande som lyckas med sin submission.
- Lås mot rygg och nacke är ej tillåtet i någon kategori. Strypningar räknas inte som nacklås.
- Tävlande under 18 (juniorer) får endast tävla i öppen klass om de är anmälda i mellanvikt eller tyngre.
- Brottarskor, öronskydd, tröjor under dräkten (undantaget

damer) eller något typ av skydd som kan påverka matchens utgång på något sätt är ej tillåtet på tävling.

- I barnklassen 4-15 år när en tävlande kopplar en triangle och motståndaren ställer sig upp är det domarens ansvar att stå på ett sätt så att man kan skydda de båda tävlande, med fokus på att minimera risken för skada på rygg och nacke.

#### **Från 4 - 12 år:**

Slam från guard

Bicepslås

Handledslås

Drag i huvudet vid kopplad triangelstrykning

Alla fotlås

Knälås och benlås

Alla lås mot huvud/nacke

Ezequiel

Kompressinslås mot ben

Omoplata

Giljotin

Scissors takedown

Heelhook

#### **Från 13 - 15 år:**

Slam från guard

Bicepslås

Handledslås

Drag i huvudet vid kopplad triangelstrykning

Alla fotlås

Knälås och benlås

Alla lås mot huvud/nacke

Ezequiel

Kompressinslås mot ben

Scissors takedown

Heelhook

#### **Från 16-17år**

Slam från guard

Benlås

Alla lås mot huvud/nacke

Bicepslås

Kompressinslås mot ben

Handledslås

Mata lean med fot

Scissors takedown

Heelhook

#### **Från Adult till Senior (blå och lila bälte)**

Mata lean med fot

Slam från guard  
Benlås  
Alla lås mot huvud/nacke  
Bicepslås  
Kompressinslås mot ben  
Scissors takedown  
Heelhook

### **Från Adult till Senior (brun och svart bälte)**

Slam från guard  
Alla lås mot huvud/nacke  
Scissors takedown  
Heelhook

## **§ 7 Hygien**

- Kimonon måste vara nytvättad och ren utan illaluktande odör.
- Finger- och tånaglar ska vara kortklippa och rena.
- Tävlade med långt hår måste sätta upp det på ett sätt så att det inte stör motståndaren eller dem själva under match.
- Tävlade får inte färga håret med sprayfärg eller annan färg som färgar av sej. Domaren har rätt att diskvalificera den tävlade som färgar håret på detta sätt.

## **§8 Kimono**

En förutsättning för deltagande i tävling är en kimono som uppfyller följande krav.

Kimonon skall:

- Vara tillverkad i bomull eller liknande material och vara i gott skick. Tyget får inte vara överdrivet tjockt eller hårt till den grad att det skulle vara ett hinder för motståndaren.
- Av färgerna vit, blå eller svart med jacka och byxa i samma färg.
- Jackan skall minst räckta ner till låren. Ärmarna skall räckta fram till handloven är båda armarna är utsträcka rakt framåt. Ärmarnas vidd skall överensstämma med mätverktygets mått.
- Bältet ska vara 4-5 cm brett och färgmässigt överensstämma med den tävlandes gradering. Bältet ska vara knutet med en ordentlig knut som håller kimonon stängd.
- Tävlade får inte delta med trasig kimono, förkorta jackärmar eller byxben eller med t-shirt under kimonon (damer undantaget).
- Det är inte tillåtet att använda en färgad kimono.

**Om den tävlade inte har en kimono som uppfyller kraven på hygien och passform till döms vinsten motståndaren.**

## **§9 Ålders kategorier**

Pré-mirim	4-6 år
Mirim	7-9 år
Infantil	10-12 år
Infanto-juvenil	13-15 år
Juvenil	16-17 år
Adult	18-29 år
Master	30-35 år
Seniro I	36-40 år
Senior II	41-45 år
Senior III	46-50 år
Senior IV	51-55 år
Senior V	56- år

## § 10 Match tider

Pré-mirim	2 min
Mirim	3 min
Infantil	4 min
Infanto-juvenil	4 min
Juvenil	5 min

### **Adult (18-29 år):**

Vit	5 min
Blå	6 min
Lila	7 min
Brun	8 min
Svart	10 min

### **Master (30-35 år):**

Blå	5 min
Lila	6 min
Brun	6 min
Svart	6 min

### **Senior (över 35 år):**

Blå	5 min
Lila	5 min
Brun	5 min
Svart	5 min

## §11 Poäng räkning i bästa team tävling

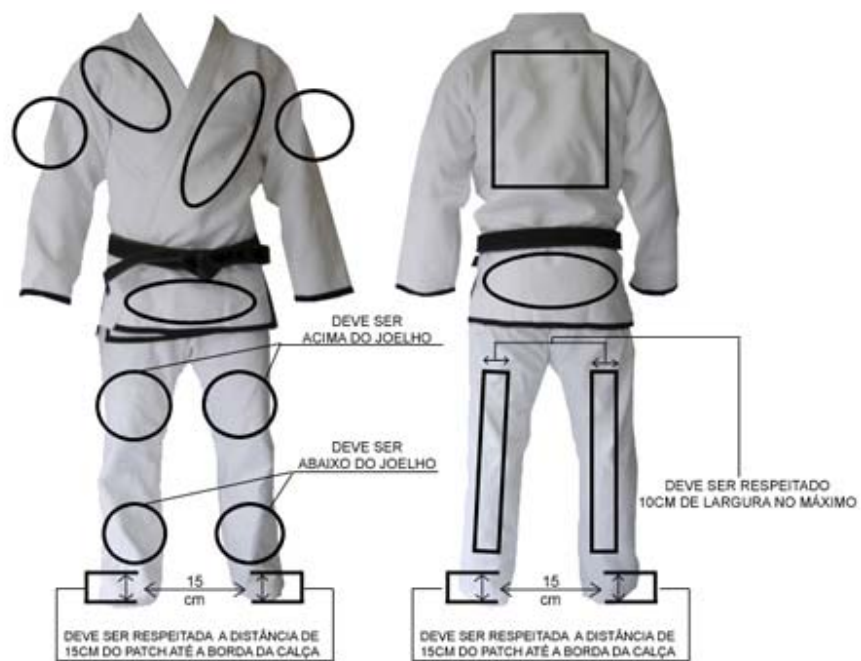
Första plats	9 poäng
Andra plats	3 poäng
Tredje plats	1 poäng

## § 12 Vid lika i bästa team tävling

- a. Flest guld medaljer
- b. Flest silver medaljer
- c. Högst rankad mästare
- d. Tyngsta mästare

## § 13 Diriktiv och beslut

1. Alla som inte officiellt deltar i tävlingens organisation så som tränare, klubb kamrater till tävlande osv. som befinner sig innan för avspärrat tävlingsområde för att ge direktiv till tävlande berättigar domare at diskvalificera tävlande.
2. I det fall båda tävlande via olyckshändelse skadar sig under finalen och är oförmögna att fortsätta utdöms vinst efter följande:
  - a. Om poäng eller advantages(fördelar) delats ut avgör de vinnaren.
  - b. Om inga poäng eller fördelar delats ut blir matchen oavgjord.
3. Om båda tävlande ställer sig upp från att ha befunnit sig i en position på mattan bedöms de som stående.
4. Innan finalmatchen har de tävlande rätt till dubbla matchtiden i vilotid från föregående match.
5. Innan finalen får de tävlande två chanser att klara vikten vid invägning.
6. I det fall att det endast är två utövare anmälda i en viktklass och den ene uteblir utropas den som närvarat till vinnare.
7. I det fall en tävlande försöker en submission via fotlås, lägger sig bakåt och motståndaren sätter sig upp och lyckas försvara fotlåset samt kontrollerar positionen tilldöms 2 poäng för bytet av position.
8. Det är inte tillåtet att byta kimono efter avklarad invägning annat än på domarens uppmaning. Att utan lov byta kimono leder till diskvalificering. Vid byte av kimono på domarens uppmaning skall passformen på den nya kimonon mätas.
9. Tygmärken och emblem på kimonon får endast sitta på föreskriva platser på jacka och byxa.



Den svenska versionen av reglerna är frittöversatta från engelska och portugisiska av Pilo Stylin med hjälp av Martin Jansson.