



REGLER: (ADCC)

Matchtid: 6 minuter / 3 minuters övertid vid oavgjort / utan fördel. (Max 1 övertidsrond per match).

De första 3 minuterna är utan poäng, men börjar räknas när matchens 4:e minut påbörjas, tills matchens slut. Poängräkningen gäller även vid övertid.

Final: 8 minuter / 4 minuters övertid vid oavgjort / utan fördel. (Max 1 övertidsrond per match).

De första 4 minuterna är utan positiva poäng, medans negativa poäng räknas från start. Positiva poäng börjar räknas när finalens 5:e minut påbörjas tills finalens slut.

Poängräkningen gäller även vid övertid.

Tillåtna tekniker:

Alla stryp (förutom med handen för att krama åt strupen).

Alla arm, axel och handledslås.

Alla ben och fotledslås.

Slams - för att stoppa en aktiv submission.

Otillåtna tekniker:

Slag och sparkar.

Full Nelson och Crucifix.

Lås mot fingrar och tår.

Greppa mindre än 3 fingrar/tår vid greppande av motståndarens händer/fötter.

Greppa/klämma strupen (hålla handen i en L-form tillåtet).

Greppa i kläderna (inklusive sina egna), håret eller i öronen.

Rivas, nypas, bitas, peta ögonen, fish-hooka eller skallningar.

Knän eller armbågar i ansiktet och skrevet.

Mattflykt (korrekta escapes undantaget).

Kast och nedtagningar med intentionen att motståndaren landar utanför matchytan.

Kast och nedtagningar med intentionen att motståndaren landar endast på nacken/huvudet.

Attacker efter signal av matchslut.

Osportsligt uppträdande såsom kränkande tillmälen och dylikt.

Poäng:

Passering av guard / Passing the guard - 3 poäng

Knä på mage / Knee on stomach - 2 poäng

Gränsle / Mount - 2 poäng

Rygg med båda krokar inne / Back mount with hooks - 3 poäng

Nedtagning / Takedown (som slutar i guard eller halvguard) - 2 poäng

Fulländad Nedtagning / Clean Takedown (som slutar i passerad guard) - 4 poäng

Svep / Sweeps (som slutar i guard eller halvguard) - 2 poäng

Fulländat svep / Clean Sweep (som slutar i passerad guard) - 4 poäng

Förklaringar/Förtydligande

För att poäng ska kunna utdelas måste varje position hållas i minst 3 sekunder, man får heller inte vara utsatt för ett submission försök under samma tid,

Ett svep anses vara när två atleter är riktade mot varandra och den med bottenposition vänder på situationen och hamnar överst och behåller positionen i minst 3 sekunder.

"Reversales" anses också vara ett svep.

När flera positioner ändras tilldelas poäng endast ut om en position etableras i minst 3 sekunder.

Varje svep måste göras i en kontinuerlig rörelse för att vara poänggivande.

Poäng för ett svep kommer endast att tilldelas om atleten initierar svepet, inte om atleten attackeras av sin motståndare och hamnar på topp.

Om guarden passeras och atleten direkt etablerar gränsle/mount eller knä på magen på mindre än 3 sekunder, kommer endast poäng för passeringen att tilldelas.

Minuspoäng:

När en atlet frivilligt hoppar i guard eller på annat sätt går från en stående position till en icke-stående position och är kvar i 3 sekunder eller mer, straffas med ett minuspoäng.

En atlet som försöker undvika kontakt genom att backa bort från sin motståndare kommer att straffas med ett minuspoäng.

En atlet som är passiv och till största del defensiv kommer först bli tilldelad två varningar, för att sedan bli straffad med ett minuspoäng. Domaren kommer att varna den passiva atleten med orden "VARNING-PASSIVITET" - efter att den första minuspoängen blivit utdelad för passivitet kommer inga fler varningar att ges, utan minuspoängerna kommer omedelbart att utdelas om atleten fortsätter vara passiv.

Om en atlet är väldigt passiv den första halvan av matchen som är poänglös, kan domaren fortfarande ge passivitetsvarningar som kan leda till att atleten blir straffad med ett minuspoäng så fort poängen börjar räknas.

Om två klubbkamrater/team-mates möter varandra och gör en "fixad/tillgjord" match, kommer de båda diskvalificeras från turneringen.