

日本語版編集
日本ブラジリアン柔術連盟 (IBJJF)

RULE BOOK

一般競技の綱領
競技の形式マニュアル



IBJJF

INTERNATIONAL BRAZILIAN JIU-JITSU FEDERATION

www.ibtjf.com

目 次

PAGE 3

ルールブック

PAGE 31

一般競技の綱領

PAGE 37

競技の形式マニュアル

第1条 審判方法

1.1 審判員の権威

1.1.1 審判員は試合における最高権威である。

1.1.2 各試合においては、誰も審判員の判定を覆すことはできない。

1.1.3 ただし、試合の判定は、以下の場合にのみ覆される可能性がある。

- スコアボード上のスコアが読み違えられていた場合。
- 勝利者と判定された競技者が対戦相手に対して禁止技を使用しており、審判員がそれに気付いていなかった場合。
- 競技者が禁止されていない技を掛けていたにも関わらず、失格を宣告した場合。対戦相手がタップする前に試合を中断したのであれば、試合をマット中央から再開し、技を掛けていた競技者には2ポイントを与える。対戦相手がタップをして、失格を宣告した後であれば、技を掛けていた競技者の勝利を宣言する。
- ルールブックに示されていない間違っただけの判断を審判員が行った場合。ポイント、アドバンテージ、ペナルティーには、審判員の主観的な解釈を含んではならない。

1.1.4 試合の判定を覆すためには、以下の条件を守らなければならない。

- 審判員は、大会の審判ディレクターに相談することはできるが、判定を覆すか否かの最終的な決定は審判員によって下される。
- 審判ディレクターは、トーナメントの進捗を大会のセンターテーブルと協議し、トーナメントが次の段階に進んでいない場合に限り、判定を覆すことを許可することができる。

1.2 審判方法の形式

1.2.1 トーナメントの主催者は、必要と思われる場合には、単一の試合に3名の審判員を任命する。

- この場合、2名の副審が試合場の対角線上に配置された椅子に座る。
- 副審は主審と同等の権利を有し、すべてのポイント、アドバンテージ、ペナルティーの判定は、3名の審判員のうちの2名によって承認されなければならない。
- 副審の判定が主審の判定と一致している場合は、副審は試合場の隅の椅子に座ったままである。
- 主審の判定に異議がある場合は、副審は立ち上がり、本ルールブックに定義されているジェスチャーを用い、得点または減点するポイント、アドバンテージ、ペナルティーを示す。
- 同じ動作に対するポイントの判定が、3名すべての審判員の間で異なる場合は、その中間的判定を採用する（例えば、審判員の1人目がパスガード、2人目がアドバンテージ、3人目がそのポイントを減算することをそれぞれ要求した場合、アドバンテージのポイントがスコアボードに記録されなければならない）。
- 4つのペナルティーの累積（重大な反則、またはストーリング）により、競技者を失格にする判断を主審がした場合、試合を中断する前に、主審は重大な反則に対するジェスチャーを示さなければならない。そして少なくとも1名の副審が同じジェスチャーを示すことにより、その判断が承認された後、主審は試合を終了する権限を得ることが出来る。
- 非常に重大な反則により、一方の競技者を失格にする判断を主審がした場合、試合を中断する前に、主審は失格のジェスチャーを示さなければならない。そして少なくとも1名の副審が同じジェスチャーを示すことにより、その判断が承認された後、主審は試合を終了する権限を得ることが出来る。
- 試合終了時点で競技者のポイント、アドバンテージ、ペナルティーが同数であった場合、主審は競技者を試合開始時のポジションにジャッジテーブルを向いた状態で立たせる。次に、主審は副審を立たせるジェスチャーをすると同時に2歩後ろに下がる。副審が立ちあがった事を確認した後、主審は右足から一歩前

に踏み出す。この右足を踏み出すタイミングで、全ての審判員は勝者と考える競技者側の手を挙げる。主審は副審が挙げた手を確認し、挙手の多い方の競技者を勝者として宣言する。

- 1.2.2 IBJFが必要と判断した場合、アディショナル・レフェリー2人にビデオ映像を確認させて、スコアボード上のポイント、アドバンテージ、及びペナルティーを訂正させる。
 - 主審が決定したポイント、アドバンテージ及びペナルティーの訂正は、アディショナル・レフェリー2人が同意した場合のみである。
 - アディショナル・レフェリーの2人がビデオ映像を確認の上、ポイント、アドバンテージ及びペナルティーの修正が必要と判断した場合、無線によって主審に伝える。
 - 主審と副審は、アディショナル・レフェリー2名がビデオ映像を確認の上判断した決定に異議を唱えることはできない。

1.3 審判員の役割

- 1.3.1 試合場に競技者を誘導して試合を開始するのは、審判員の役割である。
- 1.3.2 道衣、衛生面などの要件が満たされていることを最終確認するのは、審判員の役割である。競技者の要件のいずれかが満たされていない場合は、決められた時間内にその要件を満たすことができるか否かを判断するのは、審判員の役割である。
- 1.3.3 試合前に、試合場に競技者を配置するのは、審判員の役割である。
 - 審判員の右側に立った競技者にポイントを与える場合は、審判員は右腕を上げて合図する。左腕と区別するために右腕には緑/黄色のリストバンドが付けられており、これによりポイントがスコアボードの緑/黄色のセクションに入ることを示す。
 - 審判員の左側に立った競技者にポイントを与える場合は、審判員はリストバンドを付けていない左腕を上げて合図し、これによりポイントはスコアボードの着色されていないセクションに入れられる。
- 1.3.4 競技者の道衣の色に応じて、競技者を配置するのは、審判員の役割である。
 - 両方の競技者の道衣の色が同じ場合、審判員はトーナメント表記で上方の競技者を自分の右側に立たせ、緑/黄色の帯を渡す。そして、この競技者が対戦相手との見分けが付くように、すでに腰に締めている自分の帯の上にその渡した帯を締めさせる。
 - 一方の競技者が白い道衣を着用し、他方が青または黒の道衣を着用している場合は、青または黒の道衣の競技者が審判員の右側に立たされる。
 - 一方の競技者が黒の道衣を着用し、他方が青の道衣を着用している場合は、青の道衣の競技者が審判員の右側に立たされる。
- 1.3.5 試合開始の掛け声を掛けるのは、審判員の役割である。
- 1.3.6 必要と認められる際に試合に介入するのは、審判員の役割である。

注釈：いかなる理由であれ、主審が試合を中断すると判断した時、競技者は可能な限りポジションを変えず、審判員の指示を待つ必要がある。
- 1.3.7 競技者がそれぞれの役割を果たし、試合場内で試合していることを確認するのは、審判員の役割である。
 - 両者の身体の3分の2が場外に出て床に留まっている場合、審判員は試合を中断する。審判員は各競技者の体勢を記録し、中断の寸前に取っていたまったく同じ体勢から、試合場の中央において試合を再開させる。
 - 両者が床に留まっている状態ではない、もしくは立っている状態で、その身体の3分の2が場外に出た場合は、審判員は試合を一旦中断し、試合場の中央において、2名の競技者に立った状態から試合を再開させる。
 - セーフティーエリアにおいて、競技者がサブミッションを掛けている場合は、審判員は試合を中断してはならない。

- セーフティーエリアにおいて、競技者がサブミッションを掛けている際に、対戦相手がそれを防御しようとしてセーフティーエリアの外に移動した場合は、審判員は試合を一旦中断し、試合場の中央において2名の競技者に対し、立った状態から試合を再開させる。この際、項目3.1.1で説明されているように、サブミッションを仕掛けられた競技者が場外に出る動作を起こしたことが明らかである場合、審判員はサブミッションを仕掛けた競技者のスコアに2ポイントを加算するジェスチャーを示さなければならない。
 - 一方の競技者がポイントを得る為にポジションを安定させようとし、対戦相手がセーフティーエリアにいる場合は、審判員はポジションが3秒間安定するのを可能な限り待ってから試合を中断しなければならない。そしてポイントを与え、試合場中央で試合を再開させる。
 - セーフティーエリアを完全に越えた全ての動きは、試合を中断して試合場中央で立技から再開させる。
 - 競技者が場外でサブミッションを試みた時は、審判員は試合を中断した後に2ポイントを与えてはならない。審判員はアドバンテージのルール（第5条）を尊重し、サブミッションを試みていた競技者にアドバンテージのみを与える。
- 1.3.8 ジュニア以下のカテゴリーの試合を審判する際に、三角絞めまたはクローズドガードを掛けた競技者が、対戦相手によって地面から持ち上げられてしまった場合には、その競技者の背後に立ち、競技者が頸椎のダメージを受けることがないように保護するのは、審判員の役割である。
- 1.3.9 各競技者が獲得したすべてのポイント、アドバンテージ、またはペナルティーをジェスチャーで示すことは、審判員の役割である。
- 1.3.10 競技者に注意を与え、または競技者に競技失格の判断を下すのは、審判員の役割である。
- 項目6.4.25で想定される状況が生じた場合、両者がサブミッションを掛けていない状態であれば、審判員は試合を中断し、両者を元のポジションへと戻す。そして試合を再開し、ペナルティーを与える。
 - 項目6.4.25で想定される状況が生じた場合、いずれかの競技者がサブミッションを掛けている状態であれば、審判員は試合を中断せずにペナルティーを与える。
 - 項目6.3.2の11の写真の様な状況が生じた場合、それが立技であっても、寝技から始まった動きであっても、相手が膝をついていても、スイープの動きであっても、審判員は以下に示す対応をしなければならない。

ジュブナイル以下の年齢区分、及び白帯の場合、審判員は直ちに試合を中断し、立技から再開させなければならない。その時には、如何なる警告も与えてはならない。

それ以外のカテゴリーの場合は、審判員は試合を中断しなくても良い。

- 1.3.11 医療班の試合場への入場許可を下すのは、審判員の役割である。
- 1.3.12 規定時間に達した時点で試合終了の掛け声を掛けるのは、審判員の役割である。
- 1.3.13 試合結果を発表するのは、審判員の役割である。
- 1.3.14 試合の勝利者の腕を上げるのは、審判員の役割である。同じアカデミーから参加している競技者2名が、たとえ試合の勝敗に関して合意に達している場合であっても、審判員が腕を上げるのは勝利者だけである。

メモ

1.4 審判員のジェスチャーおよび掛け声

1.4.1 審判員は試合中、ジェスチャーおよび掛け声を用いて、競技者およびテーブルに位置する関係者とのコミュニケーションを図る。以下は、それぞれの状況に対応するジェスチャーおよび掛け声の一覧である。

状況：

競技者を試合場に誘導する。

ジェスチャー：

両腕を肩の高さまで上げ、手のひらを内側に向けた状態で、両腕を90度の角度に曲げ、両腕を伸ばし、また元の位置に戻すという動きを示す。

掛け声：

-



状況：

試合を開始する。

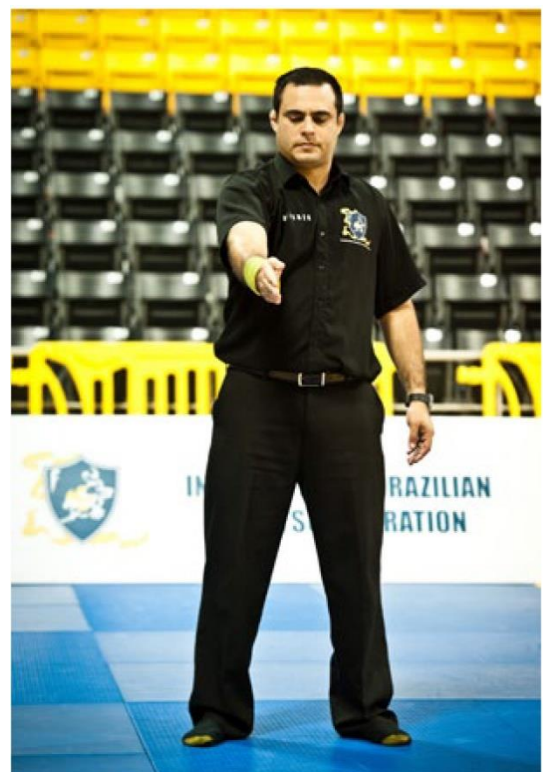
ジェスチャー：

腕を前方に伸ばし、地面に向かって垂直に振り下ろす。

掛け声：

コンバッチ

(COMBATE)



状況：

試合を中断・終了する。

ジェスチャー：

両腕を開いて、肩の高さまで上げる。

掛け声：

パロウ (PAROU!)



状況：

戦意の欠如（ストーリング）、または重大な反則に対する警告とペナルティー。

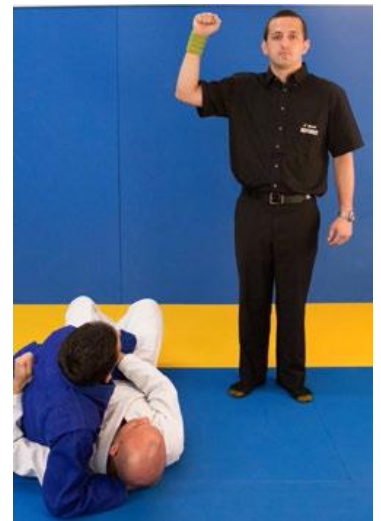
ジェスチャー：

警告を与える競技者の側の腕でその競技者の胸を指し示し、その後、同じ腕で拳を握り肩の高さまで腕を上げてペナルティーのジェスチャーを与える。

掛け声：

ルーチ (LUTE!) -ストーリングの対象選手の胸を指し示した時、または

ファルタ (FALTA!) -重大な反則の対象選手の胸を指し示した時。



状況：

戦意の欠如（ストーリング）、または重大な反則に対して警告を与える時、競技者の胸を指し示す事が難しかった場合。

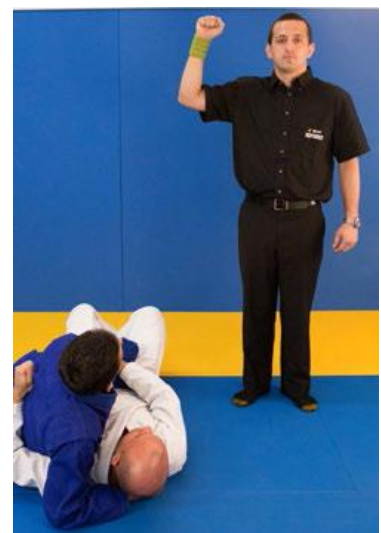
ジェスチャー：

警告を与える競技者の側の腕でその競技者の肩に軽く触れ、その後、同じ腕で拳を握り肩の高さまで腕を上げて、ペナルティーのジェスチャーを与える。

掛け声：

ルーチ (LUTE!) -ストーリングの対象選手の肩に触れた時、または

ファルタ (FALTA!) -重大な反則の対象選手の肩に触れた時。



状況：

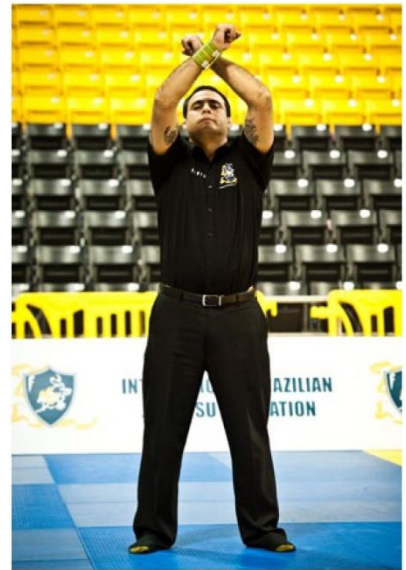
失格。

ジェスチャー：

拳を握って前腕を頭上で交差し、失格となる競技者側に位置する方の腕でその競技者の帯を指し示す。

掛け声：

-



状況：

アドバンテージ。

ジェスチャー：

手を開いて手のひらが下向きになる状態で、アドバンテージを与える競技者側に位置する腕の方を畳（マット）と平行方向に伸ばす。

掛け声：

-



状況：

2ポイント。

テイクダウン、スリープ、ニーオンベリー。

ジェスチャー：

ポイントを与える競技者側の手を上げ、人差し指と中指で2を示す。

掛け声：

-



状況：

3ポイント：パスガード。

ジェスチャー：

ポイントを与える競技者側の手を上げ、人差し指、中指、薬指で3を示す。

掛け声：

-



状況：

4ポイント：

マウントおよびバックコントロール。

ジェスチャー：

ポイントを与える競技者側の手を上げ、人差し指、中指、薬指、小指で4を示す。

掛け声：

-



状況：

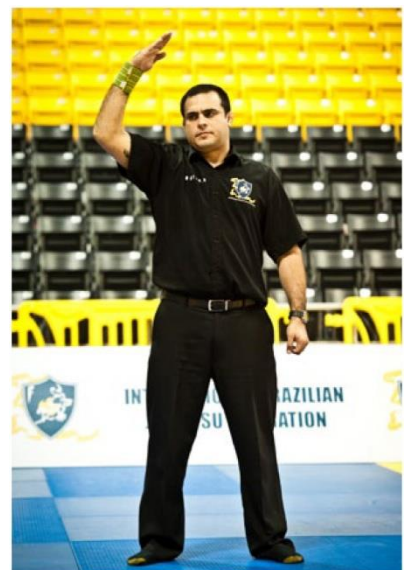
ポイントの減算。

ジェスチャー：

手のひらを開いた状態で、ポイントを減算する競技者側に位置する腕の方を肩の高さまで上げる。

掛け声：

-



状況：

試合結果の発表。

ジェスチャー：

ジャッジテーブルに向かって、敗者の腕は下に下げたまま、勝利者の腕を上上げる。

掛け声：

-



状況：

道衣を直すことを指示する。

ジェスチャー：

両腕を腰の高さで下方に交差させ、腕を伸ばして競技者の帯を指し示す。

掛け声：

-



状況：

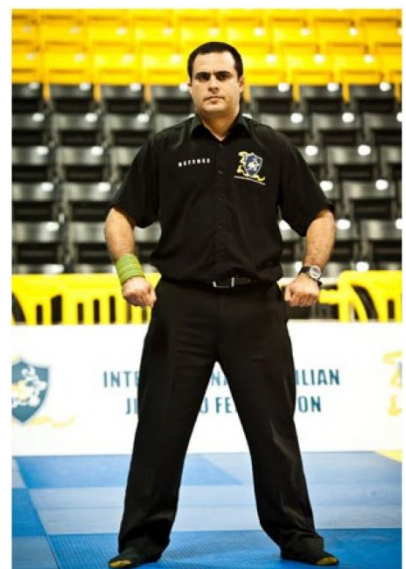
帯を直すことを指示する。

ジェスチャー：

腰の高さで、両手で架空の帯を締めるジェスチャーを示し、腕を伸ばして競技者の腰を指し示す。

掛け声：

-



状況：

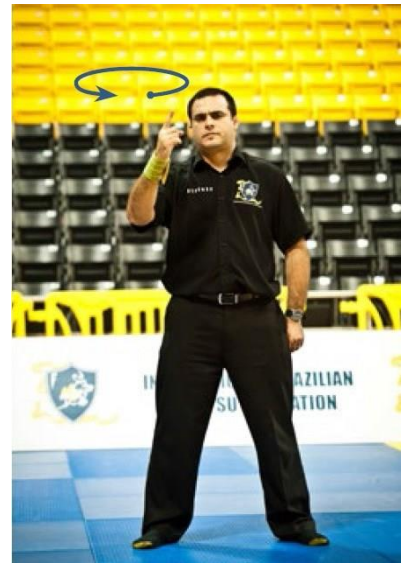
競技者が場内に留まるように注意する。

ジェスチャー：

競技者の腰に向かって腕を伸ばして競技者を指し示した後、手を肩の高さに持っていき、人差し指を立てた状態で円を描く。

掛け声：

-



状況：

競技者に立つことを指示する。

ジェスチャー：

立ち上がる必要のある競技者を、まず腕を伸ばして示しながら、その後、腕を肩の高さまで上げる。

掛け声：

-



状況：

競技者に審判員が指定したポジションに戻ることを指示する。

ジェスチャー：

その競技者側に位置する方の腕を肩の高さで伸ばし、その腕を斜めに床に向かって振り下ろす。

掛け声：

-



第2条 勝敗の決定

2.1 以下の場合に勝敗が決定される。

- サブミッション
- 中止
- 失格
- 失神
- スコア判定
- 審判判定
- 無作為判定

2.2 サブミッション

- 2.2.1 競技者が自分の手で、対戦相手、床、または自分自身を、はっきりと判断できるように2回タップした場合。
- 2.2.2 競技者が腕を対戦相手によって封じられている場合に、競技者が自分の足で床を2回タップした場合。
- 2.2.3 競技者が口頭で試合の中止を求めた場合。
- 2.2.4 一方の競技者がサブミッションを仕掛けられた状況で、「叫び」や音を立てて痛みを表現した場合。

2.3 中止

- 2.3.1 競技者の一方が「足がつった」との主張をした場合は、その対戦相手が試合の勝利者として宣言される。
- 2.3.2 競技者にサブミッションが仕掛けられていて、その状態が継続し、仕掛けられた競技者に深刻な身体的ダメージを与えると審判員が判断した場合。
- 2.3.3 反則ではない技によって一方の競技者が負傷し、その競技者の試合継続が不可能であると医師が判断した場合。
- 2.3.4 競技者が出血し、医師の治療を（一部位につき）2回受けた後も出血が止まらない場合。各競技者には治療を受ける権利があり、審判員の要求に応じて、しかるべき治療が施されなければならない。
- 2.3.5 競技者が嘔吐した場合、または不随意の尿意や便の失禁などの基本的な身体機能の制御が失われた場合。

2.4 失格

- 2.4.1 一方または両方の競技者が第6条に示される反則を行った場合、審判員は第7条に示されるペナルティーを適用する。

2.5 失神

- 2.5.1 対戦相手に仕掛けられた正当な技が原因で、または対戦相手の反則技に起因するのではないアクシデントが原因で競技者が意識を失った場合は、その競技者は敗者となる。

注釈：頭部外傷により意識を失った競技者は、同じ大会で再び競技することは許可されず、その競技者には医療班の治療を受けるように指示しなければならない。

2.6 スコア判定

- 2.6.1 試合が規定時間に達した際、または両方の競技者の負傷が原因で試合が中止された際は、より多くのポイントを持つ競技者が勝利者となる。
- 2.6.2 審判員は、以下の表に示されているように、競技者が完遂したポジションに応じてポイントを与える。

4ポイント	3ポイント	2ポイント
マウント バックコントロール	パスガード	テイクダウン スweep ニーオンベリー

- 2.6.3 アドバンテージ：ポイント数が同点である場合は、より多くのアドバンテージ数を持つ競技者が勝利者となる。
- 2.6.4 ペナルティー：ポイント数およびアドバンテージ数が同点である場合は、与えられたペナルティーの回数が最も少ない競技者が勝利者となる。

2.7 審判判定

- 2.7.1 試合終了後、両方の競技者のポイント数、アドバンテージ数、およびペナルティー回数が同じである場合、1名の審判員または複数の審判員（三人制審判の場合）が勝利者を決定する。
- 2.7.2 勝利者を決定するために、審判員は、試合中「どちらの競技者がより優れた攻めを見せたか」、および「どちらの競技者が得点できるポジション、またはサブミッションの完遂に向けより近づいていたか」という点に注目しておく必要がある。

2.8 無作為判定

- 2.8.1 準決勝戦または決勝戦において、両方の競技者が偶発的に負傷し、アクシデント時のスコアが同点であり、かつどちらの競技者も試合を続けることができない場合は、勝敗は無作為に決定される。

メモ

第3条 得点方法

- 3.1 主審は、競技者がポジションを3秒間維持させた場合に、ポイントを与える。
- 3.1.1 仕掛けたサブミッションに対して、対戦相手が適切な防御を行った結果、試合場外へ出てしまった場合、審判はサブミッションを仕掛けた競技者に2ポイントを与えるジェスチャーを示す(項目1.3.7で説明)。
- 3.2 試合の判定は、競技者がいかにサブミッションにつながるよう技術を駆使し、ポジションを進展させていくかを観ることにある。したがって、すでにポイントを獲得したのと同じポジションを繰り返し用いて、再びポイントを獲得しようとしても、競技者が故意にポジションを断念した場合は、ポイントは与えられない。
- 3.3 サブミッションを仕掛けられている間に得点ポジションを得た競技者には、対戦相手の攻撃を完全に防御して、ポジションを3秒間維持した場合にのみポイントが加算される。
- 3.3.1 サブミッションを仕掛けられている競技者が、ただ単に逃げる過程で得点ポジションになったが、そのポジションを維持する事が出来なかった場合、その競技者にはポイントもアドバンテージも与えない。
- 3.4 競技者がスweepを防御し、対戦相手を背中から、または横向きに床へ返した場合、その競技者にはテイクダウンに関わる2ポイントもアドバンテージも与えられない。
- 3.5 競技者が立っている状態でバックコントロールの防御態勢にあり、対戦相手が1つ、または2つのフックをかけていて、床に足を着けていない場合、その競技者にはテイクダウンに関わる2ポイントもアドバンテージも与えられない。
- 3.6 対戦相手がガードを取る前にテイクダウンの動きを仕掛けた競技者には、その動きに対して2ポイントまたはアドバンテージが与えられる。
- 3.7 競技者が対戦相手のズボンをつかんだ状態で、対戦相手がオープンガードに引き込んだ場合、ズボンをつかんでいる競技者が、トップポジションを3秒間維持すれば、テイクダウンの2ポイントが与えられる。
- 3.7.1 対戦相手がクローズドガードをかけ、両足が浮いている場合、テイクダウンとして競技者がポイントを獲得するためには、対戦相手を3秒以内に床に倒し、トップポジションを3秒間維持する必要がある。
- 3.8 得点ポジションが一連の流れの中で進展した場合(最終的に有効なポジションの3秒間の維持が、その前のポジションの維持からの継続である場合)、競技者には累積してポイントが加算される。この場合、審判員は一連の流れの最後のポジションの維持に対してだけ3秒を数えれば、得点のジェスチャーを示すことができる(例えば、パスガードの後にマウントが続いた場合は、7ポイントが加算される)。
- 3.9 マウントにおいて、個別のポジションとして、リバースマウントから直接マウントに移行した場合、またはその逆の場合も、各ポジションで3秒間の維持が完遂されている限り、競技者には最初のマウントに4ポイント、および後続のマウントにさらに4ポイントが加算される。

第4条 得点ポジション

4.1 テイクダウン (2ポイント)



- 競技者が、対戦相手を背中、体側、または尻から床に倒して、トップポジションを3秒間維持する。テイクダウンの動作が開始された時点で、競技者の両足が床に着いていなければならない。



- 競技者が対戦相手を四つん這い、またはうつ伏せの状態では倒した場合は、テイクダウンを仕掛けた競技者が対戦相手に対してバッククリンチを取り、（競技者が足のフックをかけている必要はないが）少なくとも対戦相手の一方の膝が3秒間床に着いている状態を維持すれば、競技者にポイントが与えられる。
- 競技者が対戦相手をセーフティーエリアに倒した場合は、テイクダウンの動作が始まった時点でそれを仕掛けた競技者の両足が対戦エリア内に残っていれば有効となる。この時、倒れた両者が固まった状態であれば、審判員は競技者がトップポジションを3秒間維持したあとにのみ、試合を中断し、ポイントを与える。その後、試合場の中央に移動し、同じポジションから試合を再開しなければならない。
- 対戦相手が床に片膝または両膝を着いている場合、テイクダウンを仕掛けた競技者がそれを開始した瞬間に立っている状態である場合にのみ、その競技者にポイントが与えられる。項目3.4に示される状況はこの例外となる。審判員は競技者がトップポジションを3秒間維持したあとにポイントを与える。
- 競技者が片足または両足タックルを用いて対戦相手を尻から倒したところ、もし対戦相手がうまくカウンターテイクダウン（別のテイクダウン）を取り、トップポジションを3秒間維持した場合は、カウンターのテイクダウンに成功した対戦相手にのみ2ポイントが与えられる。
- 全てのテイクダウンにおいて、競技者が対戦相手を背中から、または横向きに倒した際、もし投げた対戦相手のガードまたはハーフガードに入ってしまう、そのまま相手にスイープされた場合には、この競技者にはテイクダウンに関わるアドバンテージが、そして対戦相手にはスイープに対する2ポイントが与えられる。
- 対戦相手がガードを取った後にテイクダウンを仕掛けた競技者には、その動作に関わる2ポイントもアドバンテージも与えられない。

4.2 パスガード (3ポイント)

- 上になっている競技者が、下になっている対戦相手のガードまたはハーフガードを超え、対戦相手をサイドコントロールまたはノースサウスポジションで制した状態を3秒間維持する。



サイドコントロール

ノースサウスポジション

対戦相手が横向きのケース

注釈1: ガードとは、下になっている競技者が片足または両足を使用して、対戦相手によってサイドコントロールまたはノースサウスポジションに制されるのを防御することである。

注釈2: ハーフガードとは、下になっている競技者が仰向けまたは横向きになっている状態で、上になっている競技者の片足を捕らえることである。これにより下の競技者は、上の競技者がサイドコントロールまたはノースサウスポジションで自分を3秒間制しようとするのを防御する。

注釈3: 以下の例のように、上になっている競技者の足のポジションにより、それがハーフガードかリバースハーフガードかが判断される。



例1: ハーフガードで、競技者の右足が捕らえられ、左足はガードをかけている対戦相手の右足の横に置かれている。

例2: リバースハーフガードで、競技者の右足が捕らえられ、左足はガードをかけている対戦相手の右足の横に置かれている。

4.3 ニーオンベリー (2ポイント)

- 競技者がサイドコントロールを維持して、仰向けまたは横向きに床に倒れている対戦相手の上からその腹部、胸部、または肋骨部の上に膝を乗せる。この際、競技者のもう一方の足は斜めに対戦相手から離れるかたちで伸び、足（膝ではない）が床に着いている必要がある。なお、身体は対戦相手の頭部に向けられおり、かつこのポジションを3秒間維持しなければならない。



得点が与えられる例

得点が与えられない例

4.4 マウントおよびリバースマウント（4ポイント）

- 上になっている競技者がハーフガードをかけられていない状態で、対戦相手の胴体の上に座り、両膝、あるいは片足と片膝が床に着いている。この際、競技者の身体は、対戦相手の頭部に向けられており、このポジションを3秒間維持する必要がある。なお、競技者が対戦相手の片腕を捕らえている場合は有効だが、両腕を捕らえている場合はマウントとはならない。

得点が与えられる例：



得点が与えられない例：

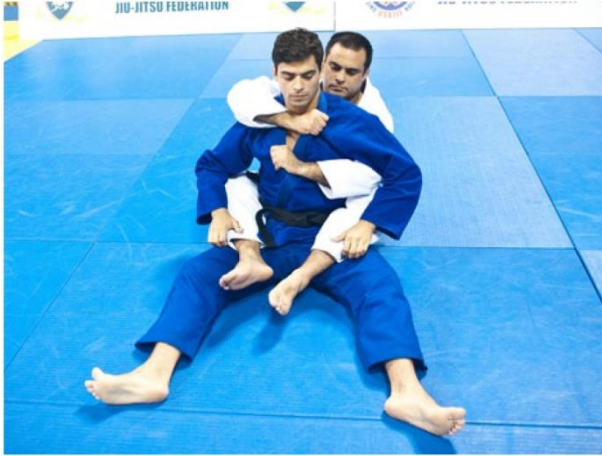


- 競技者が、両足の間に対戦相手の片腕を捕らえた場合、捕らえている足が対戦相手の肩より向こうに伸びていない場合にのみ、マウントとしてポイントが与えられる。
- 競技者が、対戦相手に三角絞めを仕掛けた状態で上になった場合、マウントとしてのポイントは与えられない。

4.5 バックコントロール（4ポイント）

- 競技者が対戦相手の背中を制し、足を交差させずに対戦相手の太腿の間にかかとを置いた状態、または対戦相手の片腕のみを捕らえている状態（肩より上のラインを捕らえた場合を除く）を、3秒間維持する。

得点が与えられる例：



典型的なバックコントロール



片腕のみを捕らえたバックコントロール

得点が与えられない例：

四の字の三角絞めを用いたバックコントロール



両腕を捕らえたバックコントロール



足を交差したバックコントロール

4.6 スweep (2ポイント)

- 対戦相手にガードまたはハーフガードをかけた状態で、下になっている競技者がポジションの上下を入れ替えて上になり、そのポジションで対戦相手を3秒間維持する。



- 対戦相手にガードまたはハーフガードをかけた状態で、下になっている競技者がポジションの上下を入れ替え、背を向けて四つん這いになった対戦相手の背中にバッククリンチをかける。競技者がフックをかけている必要はないが、少なくとも一方の膝を床に着けて、その状態を3秒間維持しなければならない。



- 対戦相手にガードまたはハーフガードをかけた状態で下になっている競技者が立ち上がり、対戦相手を下のポジションにした状態を3秒間維持する。

* 上記の例は単なる例示であり、各試合の状況において得点できるすべての状況を示したものではない。

メモ

第5条 アドバンテージ

- 5.1 競技者が3秒間の制御を必要とする、得点ポジションに達したが、そのポジションを3秒間維持できなかった場合にアドバンテージが与えられる。
- 5.2 アドバンテージは、得点ポジションの確立が完遂されなかった場合に与えられる。審判員は、対戦相手が実際に危険な状態に追い込まれたか、および競技者が得点ポジションの完遂に明らかに近づいたかを評価する必要がある。
- 5.3 競技者がサブミッションを仕掛け、それにより対戦相手が实际的に危険な状態に追い込まれた場合に、競技者にアドバンテージが与えられる。繰り返しとなるが、そのサブミッションの完遂にどれだけ近づいたかを評価するのは、審判員の役割である。



实际的なリスクなし



实际的なリスクあり

- 5.4 審判員は、試合が終了した後もアドバンテージを与えることができるが、それは勝敗を発表する前でなければならない。
- 5.5 競技者が、得点ポジションを完遂するチャンスがない場合にのみ、審判員はアドバンテージを与えることができる。
- 5.6 1つまたは複数の得点ポジションに達した競技者が、対戦相手からサブミッションを仕掛けられていた場合、もし試合終了までにその攻撃から逃れられなかったときは、競技者には1つのアドバンテージが与えられる。

5.7 アドバンテージが与えられる例

5.7.1 テイクダウンのアドバンテージ

- 競技者が対戦相手を背中、体側、または尻から床に倒したが、対戦相手が3秒以内に立ち上がった場合。
- 片足タックルを試みた競技者が対戦相手の片足を捕らえ、それによって対戦相手が倒されるのを避けようとして場外に出てしまい、審判員が試合を中断しなければならない状態となった場合。

5.7.2 パスガードのアドバンテージ

- 競技者がパスガードをしようとして、対戦相手が四つん這いになった場合。
- リバースハーフガードは例外として、競技者がハーフガードポジションを達成した場合。

5.7.3 ニーオンベリーのアドバンテージ

- 競技者が対戦相手の腹部にニーオンベリーをかけたが、他方の足は膝が床に着いているのみで、足の裏は床に着いていない場合。

5.7.4 マウントのアドバンテージ

- 上になっている競技者がガードまたはハーフガードがかけられていない状態で対戦相手の胴体の上に座ることを試みた際、競技者の身体は対戦相手の頭部に向けられており、両膝、または片足と片膝が床に着いているが、対戦相手の両腕が競技者の両足の間に入っている場合。

5.7.5 バックコントロールのアドバンテージ

- 競技者が対戦相手を背中側から制した際、対戦相手の太腿の間に競技者の両方のかかとを置いてはいるが、両足が対戦相手の両腕を捕らえてしまっている場合。
- 競技者が対戦相手を背中側から制した際、両足を交差している、対戦相手の腰部の周りに四の字に組んでいる、または対戦相手の太腿の間に、片方のかかとしか置いていない場合。

5.7.6 スweepのアドバンテージ

- 明らかに対戦相手のバランスを失わせた状態で、競技者がスweepを完遂しようとして、試合場から対戦相手を押し出してしまった場合。
 - 競技者がクローズドガードからスweepを試み、相手を倒して上方のポジションを取ろうとし、ガードを解いたが、スweepの動作を完遂できなかった場合。
 - 50/50ガードにおいて、競技者がスweepを試み、対戦相手を倒して、上方のポジションを取ろうとして足のガードを解いたが、スweepの動作を完遂できなかった場合。
 - 両方の競技者が同時にガードをとった場合、最初に上になった競技者にアドバンテージが与えられる。
考察) 競技者が起き上がった時に直接サイドコントロールで押さえ込んだ場合、競技者にはパスガードに対するポイントまたはアドバンテージは与えられない。
- * 上記の例は、単なる例示であり、アドバンテージを得点できるすべての状況を示したものではない。

5.8 アドバンテージが与えられなくなった特定のケース。

- 5.8.1 マウントまたはサイドコントロールで押さえ込んでいる競技者が、ポジションを戻され、ハーフガードに入れられた場合、アドバンテージは与えられない。
- 5.8.2 対戦相手からテイクダウンを奪われたが、そのまま上手く転がり上方のポジションを取る事ができた競技者には、もはや審判員によってアドバンテージが与えられることはない。
- 5.8.3 競技者がスweepの動作を開始したが、自分の防御姿勢を維持するために、意図的に動作を完遂しようとしていない競技者には、スweepに対するアドバンテージは与えられない。
- 5.8.4 50/50ガードの状態に終始するスweepは、アドバンテージの対象外となる。

メモ

第6条 反則

6.1 反則とは、試合前、試合中、試合後に競技者が犯す、ルールで謳われている指導的反則または懲罰的反則のことである。

6.2 反則の分類

6.2.1 非常に重大な反則

6.2.2 重大な反則

6.2.3 戦意の欠如に対する反則（ストーリング）

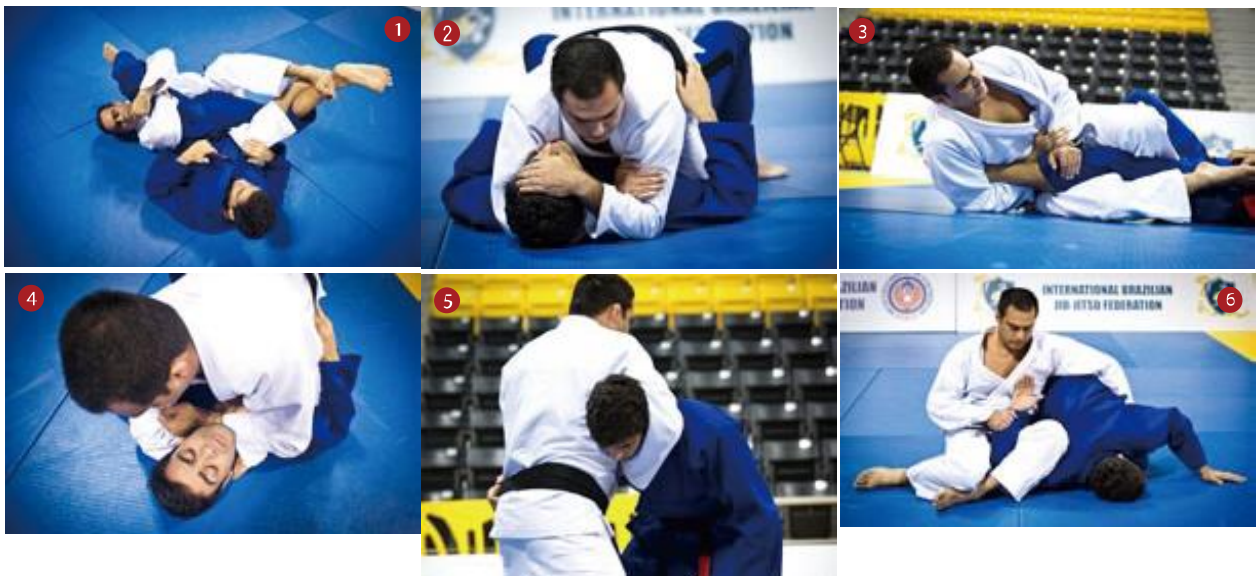
6.3 非常に重大な反則

6.3.1 指導的反則と懲罰的反則に分けられる。

6.3.2 指導的反則*

- 競技者の道衣が使用不可能となった場合に、審判員が規定した一定時間内に新しい道衣に着替えることが出来なかった場合。
- 競技者が対戦相手によって仕掛けられたサブミッションから逃れるために意図的に場外に出た場合。
- 競技者が意図的に、対戦相手が失格になり得る状況を作り出す行為。
- 競技者が道衣の下に8.3.8で指定されている下着を着用しておらず、その事実を審判員が発見した場合。
- ノーギ柔術において、競技者がクリーム、オイル、ジェル、または滑りやすい物質を身体に塗った場合。
- 競技者が、吸着力を増幅させる目的で、何らかの物質を体の部位に使用した場合。
- 競技者が、対戦相手のグリップを滑りやすくする目的で、何らかの物質を道衣に使用した場合。
- 競技者が、道衣を使わずに一本または二本の手で直接首を絞める、もしくは親指を使って喉仏を圧迫した場合。
- 競技者が、手を使って直接対戦相手の鼻と口を防いだ時。
- 競技者が、対戦相手の頭が体の外側に出た状態（または外に出させた状態）のシングルレッグテイクダウンを防御するために、帯を掴んで意図的に対戦相手の頭をマットに打ち付けようとする行為（写真25）。
- 競技者が、以下の表に示されるような、各カテゴリーにおいて禁止されている技をかけた場合。
- スープレックステイクダウン（反り投げ）によって、対戦相手の頭又は首を床に叩きつけるように投げる。スープレックステイクダウンとは、対戦相手を腰より上に持ち上げて横又は後ろに投げる動作を指す。ただし、対戦相手の頭又は首をマットに叩きつけないように投げる場合は、これを認める。

指導的反則 - 禁止技一覧



指導的反則 - 禁止技一覧

	ジュニア 以下	ティーン	ジュブナイル アダルト～ マスター6 白帯	アダルト～ マスター6 青帯～紫帯	アダルト～ マスター6 茶帯～黒帯	
1	●					両足を開脚させて極めるサブミッション
2	●	●				頸椎への攻撃を伴うチョーク
3	●	●				ストレートフットロック
4	●	●				袖を使用した前腕による絞め (エゼキエル)
5	●	●				ギロチンチョーク
6	●	●				オモブラータ
7	●	●				三角絞めで頭を引き付ける行為
8	●	●				アームトライアングル
9	●	●	●			クローズドガードで腎臓や肋骨を圧迫する行為
10	●	●	●			手首固め
11	●	●	●			頭を対戦相手の体の外側に出して掛けるシングルレッグテイクダウン
12	●	●	●	●		バイセップスライサー
13	●	●	●	●		カーフスライサー
14	●	●	●	●		ストレートニーロック
15	●	●	●	●		トーホールド
16	●	●	●	●	●	スラム
17	●	●	●	●	●	チョークではない頸椎への攻撃
18	●	●	●	●	●	ヒールフック
19	●	●	●	●	●	膝をねじって極める行為
20	●	●	●	●	●	ニーリービング (26 ページを参照)
21	●	●	●	●	●	かにばさみによるテイクダウン
22	●	●	●	●	●	ストレートフットロックを掛けた足を、攻撃を受けていない足の方向へねじる行為
23	●	●	●	●	●	トーホールドで足に外向きの圧力を加える行為
24	●	●	●	●	●	指を後方 (反対側) に曲げる行為
25	●	●	●	●	●	頭を外側に出して掛けてきたシングルレッグテイクダウンに対して、対戦相手の帯を掴み、頭を床に打ち付ける行為。



* リストに示されている画像は、禁止されている技の例であり、禁止されているすべての技術的な状況およびバリエーションを示したものではない。

指導的反則 - 禁止技一覽



禁止技⑳ ニーリーピング

ニーリーピングは、競技者の足の太腿が対戦相手の足の下にある状態で、競技者がその足の脛脛部分を相手の膝の上部に掛ける行為であり、その際、競技者の足が対戦相手の体の中心線を越えており、競技者の腰と脇の間に対戦相手の足首が固定された状態で、外側から対戦相手の膝に圧力が掛けられる危険な状況である。

対戦相手の足首が競技者の腰と脇に固定されているとみなすには、競技者が対戦相手の足首を抱えている必要はない。

対戦相手が立っている場合は、足に体重が掛かっている為、足首が固定されているものとみなされる。

※境界線を越えた場合は、直ちに非常に重大な反則となる。

非常に重大な反則



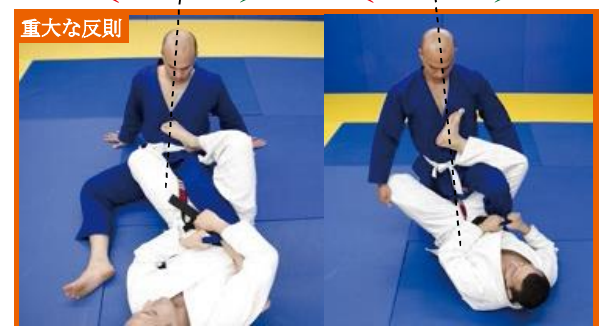
・（サブミッションを掛けている状況で）競技者が対戦相手に掛けた足が、対戦相手の体の中心線を越え、上述の状況が生じた場合。

・ 対戦相手にサブミッションを掛けられている時に、競技者が掛けた足が対戦相手の中心線を越え、上述の状況が生じた場合。

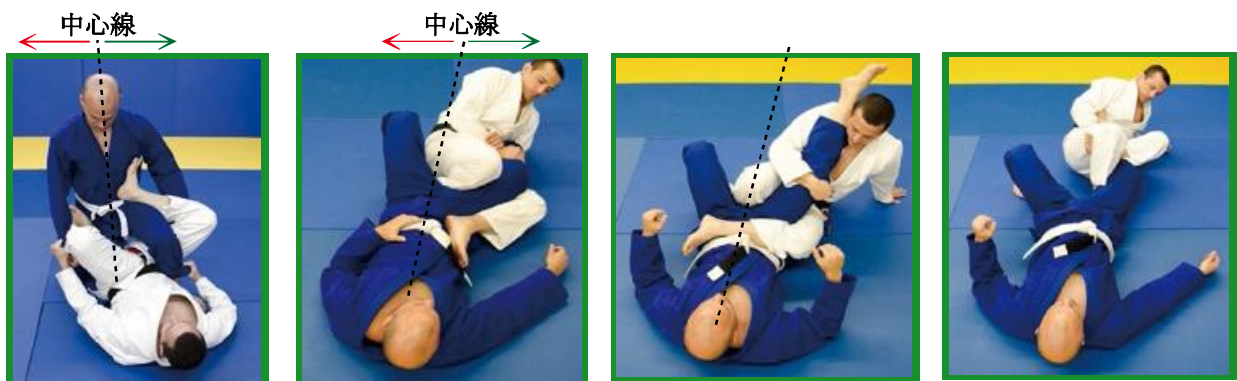


重大な反則

・ 競技者が対戦相手の体の中心線を越えて足を掛け、上述の状況が生じた場合は、競技者がサブミッションを掛けていない状況であれば、審判員は試合を中断し、足を元の位置に戻し、競技者にペナルティーを与えてから試合を再開させなければならない。



反則ではない状況



足首を固定していない

膝より下の部分に足を掛ける

6.3.3 懲罰的反則

- 競技者が、対戦相手、センターテーブル、運営者、審判員、または公衆に対して、冒瀆的な言葉または不愉快な身振りを示した場合。
- 競技者が、対戦相手、審判員、運営委員会のメンバー、または公衆に対して、敵対的な行動を取った場合。
- 競技者が、噛み付き、髪を引っ張る行為、性器または目への攻撃または圧迫、あるいは意図的なあらゆる種類の外傷的打撃（パンチ、肘、膝、頭突き、キックなど）を与える行為を行った場合。
- 競技者が、試合中または勝利を祝う場面で、言葉や身振りによって、対戦相手または公衆に対して攻撃的または無礼な行為を示した場合。
- 一方又は双方の選手が真剣に戦わなかった時。

6.4 重大な反則

- 6.4.1 競技者が、対戦相手を掴んでいない状態で、膝を着く、または座る。
- 6.4.2 立っている競技者が、対戦相手との闘いを避けるため、場外へ逃げる。
- 6.4.3 立っている競技者が、サブミッションまたは得点を試みる明確な意図なしに、対戦相手を場外に押し出す。
- 6.4.4 床に座っている、または寝ている競技者が、這って場外へ出ることで闘いを回避する。
- 6.4.5 床に座っている、または寝ている競技者が、闘いを回避するために立ち上がり、交戦に戻ろうとしない。
- 6.4.6 競技者が、ガードポジションを取っている対戦相手のグリップをはずして、交戦に戻ろうとしない。
- 6.4.7 競技者が、試合を中断するために、意図的に自分の道衣を脱ぐ、または帯をほどく。
- 6.4.8 競技者が、対戦相手の道衣の袖口・裾口の中に指を入れて掴む。これは、たとえスweepまたは他の技を仕掛けている場合であっても同様。
- 6.4.9 競技者が、対戦相手の道衣の上衣またはズボンの内側を掴む、対戦相手の道衣の内側を踏みつける、または競技者が相手の道衣の内側に手を入れてそこから道衣の外側を掴む。
- 6.4.10 競技者が、言葉や身振りによって審判員に対して意思表示をする。ただし医療的な問題、または道衣に関する問題の報告はこの限りではない。
- 6.4.11 競技者が審判員に従わない。
- 6.4.12 試合終了後、審判員が試合の勝敗を発表する前に、競技者が試合場から出る。
- 6.1.13 競技者が、対戦相手のスweepまたはテイクダウンを完遂させないために、試合場から意図的に出る。*
* 唯一この場合には、審判員は対戦相手に対して2ポイントを与えるジェスチャーを示す。および、試合場から出た競技者に対しては、1つのペナルティーを追加するジェスチャーを示す。

- 6.4.14 ノーギ柔術マッチにおいて、何らかの手段で競技者が自分のユニフォームを掴む、または対戦相手のユニフォームを掴む。
- 6.4.15 競技者が対戦相手の顔の正面に手または足を置く。
- 6.4.16 競技者が意図的に対戦相手の帯を足で捕える。
- 6.4.17 競技者が対戦相手の道衣を掴まずに、襟の上に足を置く。
- 6.4.18 競技者が、対戦相手の首の後ろ側の襟の内側に足を置く。この際、道衣を掴んでいてもいなくても禁止となる。
- 6.4.19 帯がほどけた場合に、試合におけるチョークまたはその他のあらゆる状況を有利にするために、競技者が自分の帯または対戦相手の帯を利用する。
- 6.4.20 試合中断中、競技者が自分の帯を結ぶのに20秒以上を要する。
(緑/黄色の帯に関しても同様とする)
- 6.4.21 競技者が試合場を動き回り、交戦しようとししない。
- 6.4.22 競技者が意図せずに禁止の対象となるポジションを作りだす。



6.5 戦意の欠如(ストーリング)

- 6.5.1 戦意の欠如(ストーリング)は、競技者が試合において明らかにポジションの進展に従事しようとししない場合、または対戦相手が前記の進展を完遂しようとするのを、競技者が妨害する場合をいう。
- 6.5.2 試合において両方の競技者が、同時にあらゆるポジションで戦意の欠如(ストーリング)を示す。
- 6.5.3 両者が同時にガード引き込んだ場合、審判員は20秒のカウントを始める。20秒が経過した時に、たとえ両者が動いていた場合でも、どちらの競技者も上のポジションに移行せず、サブミッションの形に入っておらず、得点ポジションに近づいていなければ、審判員は試合を中断し、両者にペナルティーを与え、立ち技から試合を再開する。
- 6.5.4 ただし、競技者がマウント、バックコントロール、サイドコントロール、またはノースサウスポジションにいる対戦相手からの攻撃を防御している場合は、戦意の欠如(ストーリング)とはみなされない。
- 6.5.5 一方の競技者が、マウント、またはバックコントロールにいる場合、そのポジションを技術的に維持する限りは、戦意の欠如(ストーリング)とはみなされない。

戦意の欠如(ストーリング)とみなされる状況の例*

- ・競技者が、対戦相手に対してサイドコントロールまたはノースサウスポジションを達成した状態から、それ以降のポジションの進展を図ろうとししない。
- ・対戦相手のクローズドガードの中にいる競技者がガードを解こうとししない、および同時に対戦相手がガードからポジションの進展を図るのを妨害する。
- ・クローズドガードをかけて対戦相手の背中周りを腕で捕らえている、またはその他の方法で対戦相手を掴んで動きを制御している競技者が、サブミッションの完遂や得点を模索しない。
- ・立って対戦相手の帯を掴んでいる競技者が、何の攻撃も試みることなく、対戦相手がテイクダウンを完遂するのを妨害する。

* 上記の例は単なる例示であり、戦意の欠如(ストーリング)とみなされる可能性があるすべての状況を示したものではない。

第7条 ペナルティー

7.1 ペナルティーは、試合の適切な進行、およびスポーツと競技のルールの尊重を確実にすることを目的として、審判員によって与えられる。

7.1.1 審判員は以下の各カテゴリーの一連のペナルティーに関する規則を遵守する必要がある。

7.2 非常に重大な反則

7.2.1 指導的反則：反則時点で、試合からの即決失格。

7.2.2 懲罰的反則：反則時点で、試合および競技会からの即決失格。

7.3 重大な反則

7.3.1 審判員は以下の一連のペナルティーに関する規則を遵守しなければならない。

•1度目の反則 — 反則を犯した競技者に1つ目のペナルティーを記録する。

•2度目の反則 — 反則を犯した競技者の対戦相手にアドバンテージを与え、その反則を犯した競技者のスコアボードに2つ目のペナルティーを記録する。

•3度目の反則 — 反則を犯した競技者の対戦相手に2ポイントを与え、その反則を犯した競技者のスコアボードに3つ目のペナルティーを記録する。

•4度目の反則 — 反則を犯した競技者を失格とする。*

7.3.2 重大な反則は、異なる種類の反則であっても累積され、項目7.3.1に示されるように段階的にペナルティーが増える結果となる。

7.3.3 すでに与えられた戦意の欠如に対するペナルティーは、重大な反則に対するペナルティーに累積される。

* ティーン以下のカテゴリーでは、競技者の4度目および5度目の反則で、審判員は各反則に対して、対戦相手に2ポイント、および反則を犯した競技者に1つのペナルティーを与える。6度目の反則で、審判員は反則を犯した競技者を失格とする。

7.4 戦意の欠如（ストーリング）に対するペナルティー

7.4.1 一方または両方の競技者により、項目6.6に示される状況が発生したと審判員が判断した場合、戦意の欠如に対するペナルティーは、以下の手順に従って与えられる。

•審判員は連続して20秒を数えた後、戦意の欠如に対するジェスチャー（項目1.4.1を参照）を示し、「ルーチ」の掛け声をかける。そして反則を犯した競技者に対しては、項目7.3.1で説明される通り、ペナルティーを与えるジェスチャーを示す。

7.4.2 すでに与えられた重大な反則に対するペナルティーは、戦意の欠如に対するペナルティーに累積される。

第8条 義務、禁止、および要請

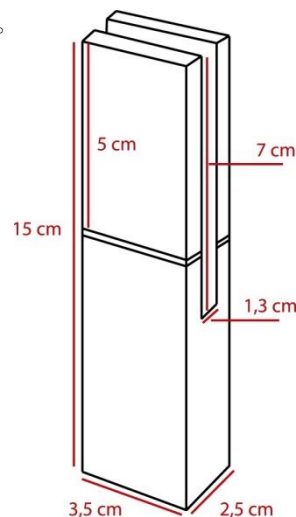
8.1 道衣

- 8.1.1 道衣は、綿または綿に近い素材で作られている必要がある。素材は、対戦相手が掴みにくい厚いもの、または固いものであってはならない。ジュブナイル、アダルト、マスターのカテゴリーは、刺子生地（平坦ではない生地）の道衣が必須となる。
- 8.1.2 本ルールブックに規定される公式メジャーの寸法内に収まるのであれば、EVA素材、またはそれに類似した素材が内側に使用されている襟の道衣を使用することは認められている。
- 8.1.3 道衣は上衣・下衣の全てが白・青又は黒でなければならない。上衣と下衣で色が違っていたり、襟の色が異なる道衣は着用出来ない。男子は上衣の下にシャツを着てはならない。（女子は除く。女子は8.4の項目に従わなければならない。）
- 8.1.4 女子カテゴリーにおいては、上衣の下に体に隙間無く密着する伸縮性のある生地の半袖又は長袖のシャツを着用しなければならない。シャツの色は帯の色に合わせる必要はない。ワンピース型の水着や体操競技のトップスも着用できる。
- 8.1.5 男性の黒帯および女性の黒帯カテゴリーでは、大会の主催者が競技者に異なる色の道衣2着（青1着と白1着）を用意するよう要求される場合がある。これは、試合において2名の競技者を区別するためである。女子カテゴリーにおいては、上衣の下に体に隙間無く密着する伸縮性のある生地の半袖又は長袖のシャツを着用しなければならない。シャツの色は帯の色に合わせる必要はない。ワンピース型の水着や体操競技のトップスも着用できる。
- 8.1.6 つくろいや破れがある、あるいは濡れている、汚れている、または悪臭のある道衣は許可されない。
- 8.1.7 道衣の上衣は、競技者の臀部を覆うだけの長さがあり、腕を床に対してまっすぐ平行に伸ばした状態で、袖が競技者の手首から5センチ以内のところに来る長さが必要である。
- 8.1.8 道衣のズボンの長さは、踝の上5cm以内に届くものでなければならない。男子カテゴリーにおいては、道衣のズボンの下に膝下丈の長さのインナーパンツを穿いてはいけない。女性のカテゴリーにおいては、体に隙間無く密着する伸縮性の生地のインナーパンツを着用することが出来る。ただしこの場合、道衣のズボンよりも短いものでなければならない。
- 8.1.9 競技者は、それぞれのランクに応じた色で先端が黒になっている（黒帯は例外で先端が白または赤になっている）耐久性のある4〜5センチ幅の帯を使用する。帯は上衣の上から腰に2回巻き、上衣の前がきちんと閉まるように緩みなく二重に結ばなくてはならない。帯は二重に結んだ後、各端に余分の帯が結び目から長さ20〜30センチ残っていること。
- 8.1.10 ペイントを施した道衣は禁止する。ただし、ペイントによってアカデミーまたはスポンサーロゴの形がデザインされている場合は許可されるが、パッチが許可されている道衣の部位に限られる。ただし、それらが許可されている場合であっても、対戦相手の道衣にペイントが着く場合は、競技者には道衣を変えることが義務付けられる。
- 8.1.11 計量前に、公式の道衣検査官が、道衣の寸法がIBJJFによって規定されている公式の寸法に準拠しているかどうかをチェックする。

- 検査では、以下の公式メジャーの寸法内に収まっているかどうかを検証する：道衣上衣の厚さ（1.3センチ）、道衣の襟幅（5センチ）、完全に開いた時の袖口の寸法（7センチ）。
- 競技者は、最初の検査に合格しなかった場合、後2回の道衣寸法検査を受ける権利が残っている。
- 道衣寸法の検査官は、競技者の帯の全体的な状態も検証する。

- 8.1.12 使用する道衣チェッカーは、以下の寸法に規定されている。

- 道衣チェッカーの全体の長さ：15.0センチ
- 道衣チェッカーの幅：3.5センチ
- 道衣の襟幅：5.0センチ
- 道衣の襟の厚さ：1.3センチ
- 完全に開いた時の道衣の袖口の寸法：7.0センチ



8.1.13 計量後の最初の試合においては、競技者は道衣を変更してはならない。変更した場合は、失格の対象となる。

- 最初の試合後、競技者は道衣変更の許可を大会幹事に要求することができる。新しい道衣は、再度寸法検査を受けることになる。

- 競技者は変更した道衣を着けた後の最初の試合前に、その新しい道衣の寸法検査を受けなければ、失格の対象となる。

8.1.14 ノーギ柔術では、競技者は以下のユニフォームの要件に従わなければならない。

・男子

ショーツの色は黒又は白もしくは黒と白の混合で、選手の帯色を最大で50%迄含めることが出来る。またショーツはポケットの無いもの、もしくはポケットを完全に縫って閉じられているものであり、ボタンやジッパーなど、対戦相手に危害を加えるおそれのあるプラスチックや金属物などが付いていないこと。長さは大腿の中央を越え、膝を越えない長さのもの。

ラッシュガードは体に隙間無く密着した伸縮性の生地のもので、ショーツのウエストラインを越える長さのものでなければならない。色は黒又は白もしくは黒と白の混合で、選手の帯の色を少なくとも10%以上含むものでなければならない。選手の帯の色100%の物も認められる。

・女子

ショーツ、またはスパッツ（体に隙間無く密着した伸縮性の生地のもの）の色は黒、白、あるいは黒と白の混合で、選手の帯色を最大で50%迄含めることが出来る。またショーツはポケットの無いもの、もしくはポケットを完全に縫って閉じられているものであり、ボタンやジッパーなど、対戦相手に危害を加えるおそれのあるプラスチックや金属物などが付いていないこと。長さは大腿の中央を越え、膝を越えない長さのもの。

ラッシュガードは体に好きなく密着した伸縮性の生地のもので、ショーツのウエストラインを越える長さのものでなければならない。色は黒又は白もしくは黒と白の混合で、選手の帯の色を少なくとも10%以上含むものでなければならない。選手の帯の色を100%の物も認められる。

8.2 衛生面

8.2.1 競技者の指と足の爪は、切って短くしておく。

8.2.2 長い髪の競技者は、対戦相手の邪魔とならないように結んで整えておく。

8.2.3 試合中对戦相手の道衣を汚すような染毛剤を着けている競技者は失格となる。

8.2.4 試合場以外で履物の使用が許可されている場所では、競技者は履物を使用する。

8.2.5 計量に続いて、道衣検査官は、競技者の肌の状態をチェックしなければならない。

- 検査官が競技者の皮膚の障害に気付いた場合は、その競技者を大会の医療班へ行かせなければならない。

- 競技者は、その皮膚の障害が他の競技者に伝染しないこと、および有害ではないことを言明する医師からの文書を提示しなければならない。

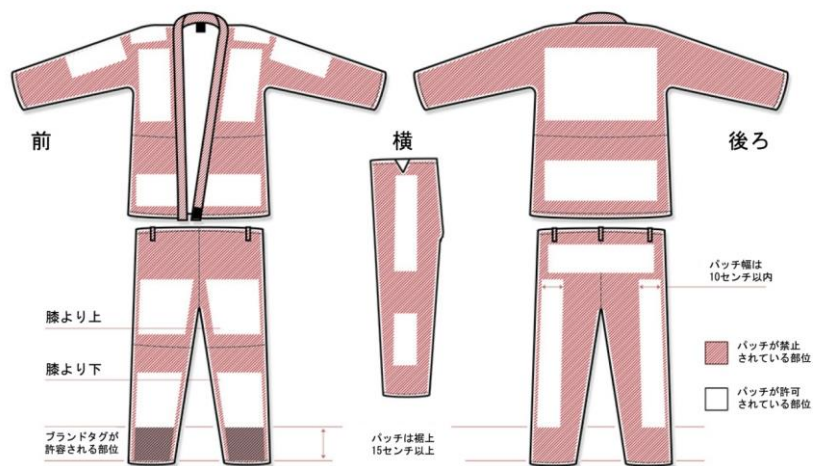
- 大会主催者に対して、競技者が競技することを許可するか否かの最終決定権を持つのは大会の医師である。

8.3 その他の要件

- 8.3.1 各競技者が体重を量るために大会の公式計器に乗るのは1度だけである。
- 8.3.2 競技者は膝サポーターや肘サポーターなしで計量することが許可されているが、道衣の検査時にはそれらを着用する。
- 8.3.3 競技者は、シューズ、その他の試合中の着用が許されていない装備品を着けたまま、計器に乗ることは出来ない。
- 8.3.4 パッチは、以下の図に示されているように、道衣のパッチ貼付け可能部に貼ることができる。パッチは綿素材で、適切な縫い目があるものであること。縫い目のないすべてのパッチ、または貼付け可能部以外に貼られたすべてのパッチは、道衣検査官によって取り去られる。
- 8.3.5 ユニフォームにあるパッチと文章の禁止に関して：性別、性的指向、人種、文化、宗教と政治的イデオロギーに対して攻撃的な文章、記号、スローガン又はパッチは禁止とする。暴力、破壊行為、性的行為、麻薬やアルコールに関する文章、記号、スローガンは禁止とする。

- 8.3.6 許可されるもの：ズボンの前面下部にある道衣のブランドタグ（図に応じたかたちで）。タグは、薄い生地で作られ（刺繍ではない）、36平方センチ以下であること。

- 8.3.7 フットギア、ヘッドギア、ヘアピン、宝飾品、ファウルカップ（局部保護）、または対戦相手や競技者自身に危害を加える可能性がある硬い素材でできたプロテクターの使用はすべて禁止されている。また、包帯、フード、または伸縮性のある帽子など、頭への装着物の着用も禁止されている。



- 8.3.8 女性のカテゴリーでは、髪の毛を纏めるキャップの使用を認める。キャップの定義は以下の通りである。
- ・弾性生地（若しくは周辺がゴム状のもの）であること。
 - ・プラスチック等の固い素材が使われていないこと。
 - ・固定の為の紐等を使っていないこと。
 - ・刻印・銘刻が入っていないこと。
 - ・色は黒のみ。
 - ・女子はユニフォーム規則にあるラッシュガード以外にも、ヘッドカバーの使用も許可される。ヘッドカバーは伸縮性のある生地で作られていて、ウエットスーツのように首や耳そして髪全体をカバーしていて、色は全て黒でなければならない。そして顔の部分のみは見えていなければならない。
- 8.3.9 対戦相手にとって道衣を掴むのが困難になるほど身体を膨れさせるジョイントプロテクターの使用（膝サポーター、肘サポーターなど）は禁止されている。
- 8.3.10 道衣及び、ノーギの試合においては、競技者は下着を着用しなければならない。下着はブリーフまたはトランクスタイプであること。これに従わない場合は、6.3.2の反則とみなされ、競技者は7.2.1のペナルティーを受ける。

- 1.1 競技者が属する年齢カテゴリーは、各大会が開催される年の競技者の年齢（すでに誕生日を迎えているか、当年末までに迎えるか）によって決定される。
- 1.2 アダルト、およびマスターカテゴリーにあるのは最低年齢のみで、最高年齢に関する規定はない。
- 1.3 カテゴリーに関しては、以下の表で説明されている年齢制限および規定試合時間に準拠する。

カテゴリー	年齢層	規定試合時間
マイティーマイト I	(現在の年) - (誕生日) = 4	2分
マイティーマイト II	(現在の年) - (誕生日) = 5	2分
マイティーマイト III	(現在の年) - (誕生日) = 6	2分
ビーウィー I	(現在の年) - (誕生日) = 7	3分
ビーウィー II	(現在の年) - (誕生日) = 8	3分
ビーウィー III	(現在の年) - (誕生日) = 9	3分
ジュニア I	(現在の年) - (誕生日) = 10	4分
ジュニア II	(現在の年) - (誕生日) = 11	4分
ジュニア III	(現在の年) - (誕生日) = 12	4分
ティーン I	(現在の年) - (誕生日) = 13	4分
ティーン II	(現在の年) - (誕生日) = 14	4分
ティーン III	(現在の年) - (誕生日) = 15	4分
ジュブナイル I	(現在の年) - (誕生日) = 16	5分
ジュブナイル II	(現在の年) - (誕生日) = 17	5分
アダルト	(現在の年) - (誕生日) ≥ 18	5分 - 白帯 6分 - 青帯 7分 - 紫帯 8分 - 茶帯 10分 - 黒帯
マスター1	(現在の年) - (誕生日) ≥ 30	5分 - 白/青帯 6分 - 紫/茶/黒帯
マスター2	(現在の年) - (誕生日) ≥ 36	5分
マスター3	(現在の年) - (誕生日) ≥ 41	5分
マスター4	(現在の年) - (誕生日) ≥ 46	5分
マスター5	(現在の年) - (誕生日) ≥ 51	5分
マスター6	(現在の年) - (誕生日) ≥ 56	5分

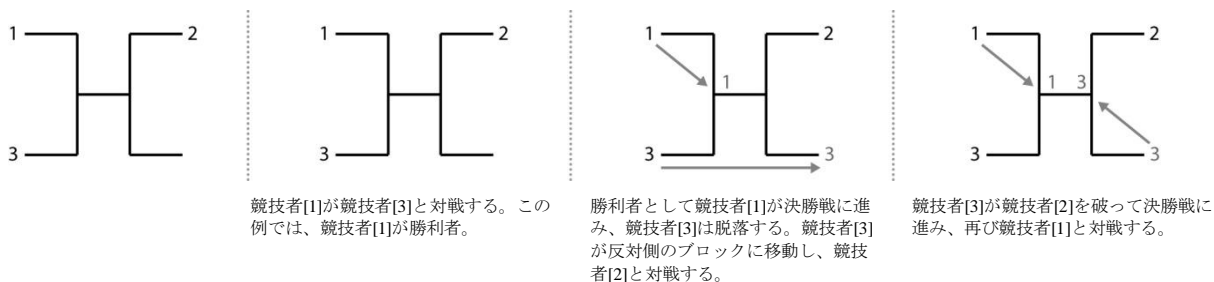
- 1.4 以下は、試合間の最短休息时间である。

準決勝戦までの試合	各カテゴリーの規定試合時間と同じ
決勝戦	各カテゴリーの規定試合時間の2倍

第2条 トーナメントのブラケット

- 2.1 各カテゴリーの競技者はブラケットに分類される。
- 2.2 このブラケットにおいて、各試合で敗者が脱落し、勝利者が次段階のブラケットに進むという勝ち残り式で進行する。
- 2.3 3名のブラケット(競技者3名のみで構成するブラケット)の場合は、勝ち残り式の唯一の例外となる。

2.3.1 3名のブラケットでは、最初の試合の勝者が決勝戦に進み、敗者がブラケットの第三の競技者と対戦する。第2回戦の勝者が、これがたとえ最初の試合の敗者であっても、決勝戦で最初の勝者と対戦する。



2.3.2 3名のブラケットのうち、1名が計量で失格となった場合は、その競技者は反対ブロックの準決勝戦に出場することは出来ず、トーナメントから失格となる。

2.3.3 4名のブラケットのうち1名が失格となった場合は、3名ブラケットの敗者復活戦方式は適用されない。

2.3.4 3名のブラケットのトーナメントの準決勝戦に、一方の競技者が現れなかった場合は、その競技者は反対ブロックの準決勝戦に出場する権利を失う。

2.4 準決勝戦および決勝戦における失格

2.4.1 準決勝戦

- ・準決勝戦において両方の競技者が指導的反則により失格とされた場合は、もう一方の準決勝戦がそのカテゴリーの決勝戦とみなされる。この場合は、失格となった競技者が第3位とみなされる。
- ・準決勝戦において両方の競技者が懲罰的反則により失格とされた場合は、もう一方の準決勝戦がそのカテゴリーの決勝戦とみなされる。この場合は、失格となった競技者は第3位とはみなれず、第3位は空位となる。
- ・カテゴリーの両方の準決勝戦で4名の全競技者が指導的反則により失格とされた場合は、準々決勝戦で敗れた競技者4名が、カテゴリーの決勝戦出場競技者を決定するために、特別の準決勝戦で互いに対戦する。この場合は、準決勝戦で失格した4名の全競技者が第3位となり、特別の準決勝戦で敗れた競技者にはメダルは授与されない。
- ・カテゴリーの両方の準決勝戦で4名の全競技者が懲罰的反則により失格とされた場合は、準々決勝戦で敗れた競技者4名が、カテゴリーの決勝戦出場競技者を決定するために、特別の準決勝戦で互いに対戦する。この場合は、失格した準決勝戦出場競技者にはメダルは授与されず、特別の準決勝戦で敗れた競技者が第3位とみなされる。
- ・準決勝戦の試合前に1名の競技者が失格となった場合は、同じ側のブラケットにある準々決勝戦が準決勝戦となる。
- ・3名のブラケットで、一方の準決勝の両者が指導的反則で失格になった場合、この2名の競技者でくじ引きを行い、勝者が決勝戦に進む。敗者は第3位とみなされる。
- ・懲罰的反則ではなく、指導的反則にて準決勝戦を失格になった2名の競技者は第3位に認定され、反対ブロックの準決勝戦が決勝戦として扱われる。

2.4.2 決勝戦

- ・決勝戦において、両方の競技者が指導的反則により失格とされた場合は、準決勝戦で敗れた2名の競技者が新しい決勝戦を行う。この場合は、勝者は第1位に、敗者は第3位に認定され、失格となった2名の競技者が第2位とされる。
- ・決勝戦において、一方の競技者が懲罰的反則により失格となった場合は、準決勝戦で優勝者に敗れた競技者が第2位に認定される。

決勝戦において、一方の競技者が懲罰的反則により、もう一方の競技者が指導的反則により失格となり、優勝者が決定しなかった場合は、指導的反則により失格になった競技者が2位となり、準決勝戦で敗れた2名の競技者が新しい決勝戦を行う。その試合の勝者が第1位に、敗者が第3位に認定される。

決勝戦において、両方の競技者が懲罰的反則により失格とされた場合は、準決勝戦で敗れた2名の競技者が新しい決勝戦を行う。この場合は、勝利者は第1位に、敗者は第3位に認定され、準々決勝戦において、新しい決勝戦を行った競技者に敗れた競技者が、第3位となる。

決勝戦に1名の競技者しか存在せず、反対側のブラケットの全ての競技者が試合前に失格となった場合は、失格とならなかった競技者による準決勝戦の勝者が決勝戦進出者とみなされ、準々決勝戦は準決勝戦とみなされる。

第3条 アカデミー表彰

3.1 アカデミー表彰全般において、競技の各カテゴリーのポイントとして計算に入れるのは上位3位までに入賞した競技者のポイントのみである。

3.2 以下のポイントが上位3位までの入賞者に授与される:

・チャンピオン - 9ポイント

・準優勝 - 3ポイント

・第三位 - 1ポイント

3.3 同点決勝戦

3.3.1 各年齢カテゴリーからの得点を別々に計算に入れる大会の同点決勝戦では、

・金メダルの数が最も多いアカデミーの勝利となる。

・チャンピオンの数が同数の場合には、銀メダリストの数が最も多いアカデミーの勝利となる。

・金メダリストおよび銀メダリストの数が同じ場合には、最高ランクの帯のチャンピオンの数が多いアカデミーの勝利となる。

・最高ランクの帯のチャンピオンの数が同じ場合には、最高ランクの帯および最重量級のチャンピオンの数が多いアカデミーの勝利となる。

・前記すべての条件で同点の場合には、優勝アカデミーは無作為に決定される。

3.3.2 2つ以上の年齢カテゴリーからの得点を全体として計算に入れる大会の同点決勝戦では、

・金メダルの数が最も多いアカデミーの勝利となる。

・チャンピオンの数が同数の場合には、銀メダリストの数が最も多いアカデミーの勝利となる。

・金メダリストおよび銀メダリストの数が同じ場合には、以下の年齢カテゴリーの黒帯チャンピオンの数が以下の順序で最も多いアカデミーの勝利となる:アダルト、マスター1、マスター2、マスター3、マスター4、マスター5、マスター6。

・すべての年齢カテゴリーで黒帯チャンピオンの数が同じ場合は、年齢カテゴリーで帯の最高ランクのチャンピオンの数が以下の順序で最も多いアカデミーの勝利とみなされる:アダルト、マスター1、マスター2、マスター3、マスター4、マスター5、マスター6、ジュブナイルII、ジュブナイルI、ティーンIII、ティーンII、ティーンI、ジュニアIII、ジュニアII、ジュニアI、ピーウィーIII、ピーウィーII、ピーウィーI、マイティーマイトIII、マイティーマイトII、マイティーマイトI。

・前記すべての条件で同点の場合には、優勝アカデミーは無作為に決定される。

3.4 競技者1名のみが出場登録されたカテゴリーからのポイントは、アカデミー表彰では計算に入らない。

- 3.5 同じアカデミーからの競技者2名のみが出場登録されたカテゴリーからのポイントは、アカデミー表彰では計算に入らない。
- 3.6 団体対抗戦
- 3.6.1 全試合終了後、同点の団体がある場合は、各団体から1名ずつ競技者を選んで決定戦を行う。

第4条 表彰

- 4.1 各カテゴリーの上位3位までの入賞者には、大会の公式表彰台の上でメダルを授与する。
- 4.1.1 すべての大会において、賞に関しては以下の基準を厳守する。
- ・チャンピオンには金メダル1つが与えられる。
 - ・準優勝者には銀メダル1つが与えられる。
 - ・第3位の競技者2名には1人に付き銅メダル1つが与えられる。
 - ・賞は審判員が公表した結果に基づいて授与される。賞が授与された時点での順位の変更は、明示的に禁止されている。
 - ・授賞式への参加において、競技者は道衣着用のトーナメントではそこで使用が許可されている道衣のみ、またノーギ柔術のトーナメントでは公式ユニフォームのみを着用する。
 - ・スポーツの実践に無関係の装身具・装飾品の着用は禁止されている。
- 4.1.2 団体対抗戦では、上位2団体のみ大会の公式表彰台の上でメダルを授与する。
- 4.2 欠場により失格となった競技者にはメダルは授与されず、その競技者の名前も大会の公式記録に掲載されない。
- 4.2.1 競技者が問題のカテゴリーで少なくとも1試合に出場している場合は、項目4.2の規定の例外となる。
- 4.2.2 懲罰的反則により失格となった競技者にはメダルは授与されず、名前も大会の公式記録に掲載されない。
- 4.3 競技者がメダルを受け取り、その名前が大会の公式記録に掲載されるためには、カテゴリーの競技者自身が道衣検査および計量を受け、それに合格している必要がある。
- 4.3.1 ウルトラヘビー級およびオープンクラスにおいて、競技者がメダルを受け取り、その名前が大会の公式記録に掲載されるためには、競技者自身が道衣検査を受け、それに合格している必要がある。

第5条 申請

- 5.1 どのような大会でもそれに申し込む競技者は、アカデミーに所属している必要があり、そのアカデミーはIBJJF/BJJJFからの認可がなければならない。
- 5.2 各アカデミーには、各階級(重量)/帯/年齢/性別カテゴリーから2名の競技者を申請する権利がある。
- 5.3 各アカデミーまたはアソシエーションの代表指導者には、自己のアカデミーまたはアソシエーションを代表する競技者の申請上の決定権があり、オープンクラスを含むすべてのカテゴリーの競技者において、出場競技者を変更または競技者の追加や除外をすることが許可されている。

- 5.4 各大会への申し込みにおいては、IBJJF/BJJJFが広範にわたって公表するスケジュールを遵守する必要があり、すべての締め切りを厳守するものとする。
- 5.5 柔道の黒帯、レスリングの実績がある競技者*、オリンピックまたはグレコローマンスタイルのレスリング経験者、プロMMAの競技者は、白帯として大会に参加することは禁止されている。
* アメリカでは大学レベル以上の大会、その他の国では全国レベル以上の大会の出場経験。
- 5.6 大会綱領またはこの「ルールブック:一般競技の綱領」に規定されている要件を満たさない競技者は、試合前、試合中、または試合後、あらゆる時点において失格となる可能性がある。
- 5.7 IBJJF/BJJJFに登録された黒帯の競技者のみが、黒帯の部の試合に出場することが出来る。
- 5.8 競技者は、IBJJF/BJJJFに登録された帯色でのみ大会に出場することが出来る。もしそれが前の帯に必要な修了期間を終える前や、規定年齢に達する前に指導者から認定されていた場合は、現在の帯、前の帯、そのどちらの帯でも試合には出場出来ない。
- 5.9 帯が昇格した競技者は、その瞬間から以前の帯色で試合を行うことは出来ない。もし大会中に自分の階級後に帯の昇格を果たしたら、オープンクラスで試合をすることは出来ない。

第6条 競技者の行動規範と罰則

- 6.1 競技者が、道衣またはユニフォームの一部を、試合場内で脱いだ場合。
- 6.2 競技者が、試合場と一般エリアを仕切っているバリケードを乗り越えた場合。
- 6.2 競技者が、試合場、またはそれが許可されていないエリアにおいて、シューズを履かずに裸足で歩いていた場合。

注釈:これらの行動規範のうち、1つまたは複数に違反した競技者は、IBJJF/BJJJFの規則に従って罰則を受ける可能性がある。

第7条 その他の規定

- 7.1 必要に応じて、個々の大会において公開される綱領が、本「ルールブック:一般競技の綱領」よりも優先される。
- 7.2 何者であれ、大会において公式な役割を果たす運営委員会の人物が、試合場の競技者に指示を出すことは厳格に禁止されている。
- 7.3 大会の運営委員会のメンバーではない人物が、運営関係者と会話することは厳格に禁止されている。

第1条 試合会場

1.1 試合会場は、1面または複数面の試合場、ジャッジテーブル、ウォームアップエリア、計量エリア、センターテーブル、および表彰エリアから成る。

1.2 試合場

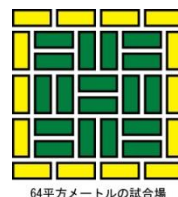
1.2.1 試合場は、対戦エリアおよび異なる色で区別された外側のセーフティエリアから成る。

1.2.2 試合場の最低サイズは64平方メートルで、これは36平方メートルの対戦エリア、および28平方メートルの対戦エリアを取り囲むセーフティエリアから成る。

1.2.3 試合場の最大サイズは100平方メートルで、これは64平方メートルの対戦エリア、および36平方メートルの対戦エリアを取り囲むセーフティエリアから成る。

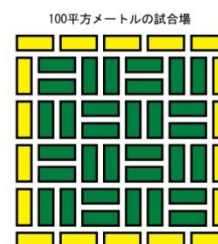
1.2.4 2×1メートルの畳(マット)で構成される64平方メートルの試合場は、以下のように組み立てられる:

- 対戦エリアに18枚の畳(マット)。
- セーフティエリアに14枚の畳(マット)。



1.2.5 2×1メートルの畳(マット)で構成される100平方メートルの試合場は、以下のように組み立てられる:

- 対戦エリアに24枚の畳(マット)。
- セーフティエリアに18枚の畳(マット)。



1.3 ジャッジテーブル

1.3.1 テーブル1台、および椅子1脚または2脚を置き、各試合場の前に配置する。

1.3.2 各テーブルには対応する試合場の番号を明確に表示し、2つのスコアボードと1つのストップウォッチを配置する。

1.3.3 特殊なケースでは、手動スコアボードとストップウォッチの代わりに、電子スコアボードを使用する場合がある。

1.3.3 スコアボードは、以下のように設定する。

4	3	2	1	1
マウント、 バックコントロール	パスガード	テイクダウン、 スイープ、 ニーオンベリー	ペナルティー	アドバンテージ

1.3.4 手動スコアボードはテーブルの上に置き、審判員がジャッジテーブルの前に立った際のその右手側に緑/黄色のボードが来るようにする。

1.4 ウォームアップエリア

1.4.1 試合場の近くの立ち入り禁止エリアで、競技者のみが使用できる。

1.4.2 大会スケジュールで事前に決定されている順序で、大会運営委員会が各カテゴリーの競技者をウォームアップエリアに呼び出す。

1.4.3 リングコーディネーター(呼び出し係)が試合場に競技者を誘導できるのは、このエリアからのみである。

- 1.4.4 ウォームアップエリアに計器を用意して、公式計量の前に競技者が自分の体重を確認できるようにするかどうかは、大会の運営委員会の決定による。
- 1.5 計量エリアおよび道衣検査エリア
 - 1.5.1 競技者の道衣は、寸法、パッチの貼付け、衛生面、帯、および全体的な状態に関する検査を受けなければならない。
 - 1.5.2 計量エリアには、競技者の重量決定に使用する計器を少なくとも1台用意する。
- 1.6 センターテーブル(ディレクターテーブル)
 - 1.6.1 すべての試合場に対して中心位置となるように配置する。そこからトーナメントのブラケットが呼び出し係に渡され、競技者へのメダル授与を決める勝敗の図式が書き出される。
- 1.7 表彰台
 - 1.7.1 3段から成る:最も高い台は第1位の競技者用、(表彰台から見て)右側の2番目に高い台が第2位の競技者用、(表彰台から見て)左側の最も低い台が第3位の競技者用となる。

第2条 スタッフとその役割

- 2.1 大会総合ディレクター:全体的に競技を監視し、大会の組織および進行に関連するあらゆる問題に対して最終的な意思決定を行う。
- 2.2 リングコーディネータースーパーバイザー:リングコーディネーター(呼び出し係)がトーナメントのブラケットの進行を適切に滞りなく行っていることを確認し、呼び出し係によって実行されるすべての作業を監督する。スーパーバイザーは、ブラケットの配布、収集、試合において、センターテーブルを補助する。
- 2.3 審判ディレクター:大会を通して、審判員を選択し、交替させる。大会の各日程の終わりに、審判員の技術的評価を指導し、指示を出す。
- 2.4 センターテーブルコーディネーター:ブラケットを配布し、センターテーブルに結果を伝える。および、オープンクラスの出場登録の管理とブラケットの組み合わせを担当する。
- 2.5 センターテーブルアシスタント:センターテーブルコーディネーターを補佐し、リングコーディネーターが提供する各ブロックの結果を記録する。
- 2.6 審判員:各試合を判定する。
- 2.7 リングコーディネーター(呼び出し係):センターテーブルからブラケットを受け取り、ウォームアップエリアに競技者を誘導し、競技者の身分証明を確認し、道衣検査官へ競技者を送り、最初の試合前に競技者の体重を量り、競技者を試合場に誘導する。および試合終了後にブラケットの結果を記録する。またトーナメント終了後、センターテーブルにブラケットを戻す。

- 2.8 テーブルスタッフ: 審判員がジェスチャーで知らせるポイント、アドバンテージ、およびペナルティーをスコアボード上に記録し、試合時間を計り、そしてホイッスルを使用して試合終了を告げる。
- 2.9 道衣検査官: 各競技者の道衣を検査し、寸法、衛生面、外観、パッチの位置、および全体の状態において、道衣が要件を満たしているかどうかを確認する。
- 2.10 表彰役: 表彰台にメダリストを呼び出し、各カテゴリーのメダリストへメダルを授与する。
- 2.11 アナウンサー: 拡声器を使ってカテゴリーを発表し、競技を通して様々な告知を行う。

注釈: 何らかの懸念がある場合には、ポルトガル語版をご参照ください。

メモ

国際ブラジリアン柔術連盟 (IBJJF)

日本ブラジリアン柔術連盟 (BJJJF)

制作/翻訳 Version 4.0



IBJJF

INTERNATIONAL BRAZILIAN JIU-JITSU FEDERATION

www.ibjff.com

