

JUN. 2024

# RULES BOOK

競技の全般的なガイドライン  
競技形式のマニュアル

日本語翻訳版



**JBJJF**  
JAPAN BRAZILIAN JIU-JITSU FEDERATION

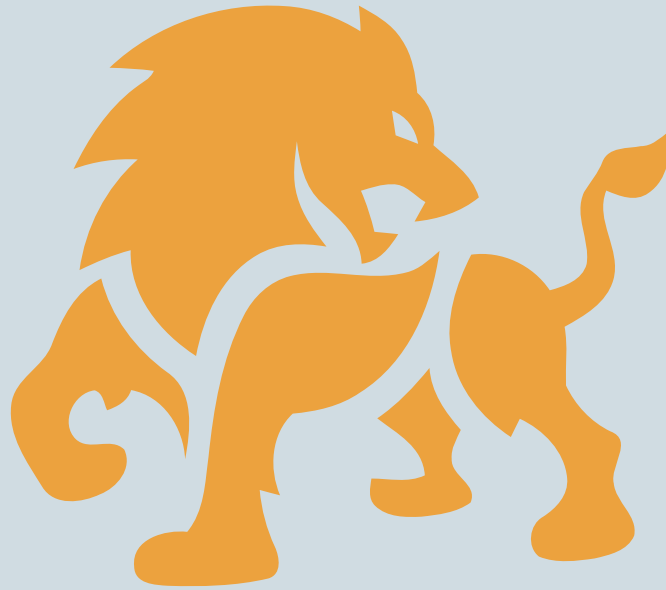
[www.jbjjf.com](http://www.jbjjf.com)



# IBJJF

INTERNATIONAL BRAZILIAN JIU-JITSU FEDERATION

[www.ibjjf.com](http://www.ibjjf.com)



# JBJJF

*JAPAN BRAZILIAN JIU-JITSU FEDERATION*

[www.jbjjf.com](http://www.jbjjf.com)



# RULE BOOK

IBJJF International Brazilian Jiu Jitsu Federation 2020

## 目 次

**04** ルールブック

**40** 競技の全般的なガイドライン

**48** 競技形式のマニュアル

**RULES BOOK**

## 第1条 レフリング

### 1.1 レフリーの権威

1.1.1 レフリーは試合における最高権威である。

1.1.2 レフリーが決定した各試合の判定を覆すことはできない。

1.1.3 ただし以下の場合にのみ、試合の判定を変更することができる。

- ・スコアボード上のスコアが読み違えられていた場合。
- ・勝者と宣言された競技者が、対戦相手に対して禁止技を使用しており、レフリーがそれに気付いていなかった場合。
- ・競技者が正当な技を仕掛けていたにも関わらず、誤って反則失格となった場合。  
この場合、対戦相手がタップを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、技を仕掛けていた競技者に2ポイントを与える。対戦相手がタップをして、反則失格を宣告した後であれば、技を仕掛けていた競技者が勝者へと変更される。

**廃止された以前の規定：**ポイント、アドバンテージ、ペナルティの付与に関するレフリーの判断は最終的なものであり、変更されることはない。

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。

- ・レフリーは、大会のレフリー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レフリーによって行われる。
- ・レフリーディレクターは、トーナメントの進捗を大会の運営本部に確認し、トーナメント（ブラケット）が次の段階に進んでいない場合にのみ、判定を覆すことを承認することができる。  
トーナメント（ブラケット）の表彰が実施されてしまっている場合は、試合の結果を覆すことはできない。

### 1.2 レフリングの形式

1.2.1 大会の主催者は、それぞれの試合に応じて、1試合に3人のレフリーを任命することができる。

- ・この場合、2人のコーナーレフリーが試合場の対角線上に配置された椅子に着席する。
- ・コーナーレフリーはメインレフリーと同じ権限を持つ。全部または一部のポイント、アドバンテージ、ペナルティの判定は、3人のレフリーのうち少なくとも2人が承認する必要がある。
- ・コーナーレフリーとメインレフリーの判断が一致している場合、コーナーレフリーは着席したままにいる必要がある。
- ・メインレフリーの判断に異議がある場合、コーナーレフリーは立ち上がって、本ルールブックに定義されているジェスチャーを使用して、ポイント、アドバンテージ、ペナルティを加点または取り消すように合図をする必要がある。
- ・同じ動きに対するポイントの判定が、3人のレフリー全員の間で異なる場合は、その中間を採用するものとする。  
**例：**1人目のレフリーがパスガードのポイント、2人目がアドバンテージ、3人目がポイントを取り消すことをそれぞれが求めた場合、アドバンテージがスコアボードに記録される
- ・レフリーが、ペナルティ（シリアスファウル、またはストーリング）の4回累積により、競技者を失格にする決定をした場合、レフリーは試合を中止する前に、シリアスペナルティに対するペナルティのジェスチャーを示す。少なくとも1人のコーナーレフリー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、レフリーは試合を中止する権限を与えられる。

- ・レフリーが、シビアファウルにより、競技者を失格にする決定をした場合、レフリーは試合を中止する前に、シビアファウルに対するペナルティのジェスチャーを示す。少なくとも1人のコーナーレフリー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、レフリーは試合を中止する権限を与えられる。
- ・試合終了時点で競技者のポイント、アドバンテージ、ペナルティが同数の場合、メインレフリーは2人の競技者を試合開始時のポジション（1人はメインレフリーの左に、もう1人は右に）立たせる。メインレフリーは2歩後退し、コーナーレフリーが立ちあがるためのジェスチャーを行う。コーナーレフリーが立ちあがった事を確認した後、メインレフリーは右足を一步前に踏み出す。このタイミングで、3人のレフリーは右腕もしくは左手を（各レフリーが勝者と判断する競技者側の腕）を挙げる。メインレフリーはレフリーの過半数が支持した勝者を宣言する。

1.2.2 必要に応じて、IBJJFは、スコアボード上のポイント、アドバンテージ、ペナルティを修正するために、試合映像を確認することのできる、2人のアディショナル・レフリーを配置する。

- ・メインレフリーが決定したポイント、アドバンテージ、ペナルティの修正は、試合映像を確認することのできる2人のアディショナル・レフリーが同意した場合にのみ行われる。
- ・試合映像を確認することのできる2人のアディショナル・レフリーが、現在のスコアを正しく修正する判断をした場合、無線機によってその決定を伝達する。
- ・メインレフリーとコーナーレフリーは、試合映像を確認することのできる2人のアディショナル・レフリーが判断した決定に異議を唱えることはできない。

### 1.3 レフリーの役割

1.3.1 試合を開始するために競技者を試合場に呼び入れることは、レフリーの役割である。

1.3.2 道着、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、レフリーの役割である。競技者がいずれかの要件を満たしていない場合、規定の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、レフリーの役割である。

1.3.3 試合前に、競技者を試合場に配置することは、レフリーの役割である。

- ・開始時にレフリーの右側に立った競技者に与えられるポイントは、レフリーの右腕を使用して合図される。右腕は緑と黄色のリストバンドによって左腕と区別され、スコアボードの緑と黄色の側にポイントを入れる必要がある。
- ・開始時にレフリーの左側に立った競技者に与えられるポイントは、レフリーのリストバンドを着用していない左腕を使用して合図される。ポイントはスコアボードの無色の側に入れられる。

1.3.4 競技者の道着の色に応じて、競技者を配置することは、レフリーの役割である。

- ・両方の競技者の同じ色の道着を着用している場合、レフリーはトーナメント表記で上方の競技者を自身の右側に配置する。識別のために緑・黄色の帯を渡し、競技者が腰に着用している自身の帯の上に渡した帯を着用させる。
- ・一方の競技者が白の道着を着用し、もう一方が青の道着を着用している場合は、青の道着の競技者がレフリーの右側に配置されるものとする。
- ・一方の競技者が黒の道着を着用し、もう一方が青の道着を着用している場合は、青の道着の競技者がレフリーの右側に配置されるものとする。
- ・一方の競技者が黒の道着を着用し、もう一方が白の道着を着用している場合は、黒の道着の競技者がレフリーの右側に配置されるものとする。

1.3.5 試合開始の掛け声を掛けるのは、レフリーの役割である。

1.3.6 必要に応じて、試合に介入するのはレフリーの役割である。

**注：**レフリーが何らかの理由で試合を中断した場合、競技者は可能な限りその時点のポジションを維持する必要がある。

1.3.7 競技者が確実に試合エリア内で試合を行うように確認することは、レフリーの役割である。

- ・グラウンドの状況で、競技者の身体の2/3が試合場内の外に出た場合、レフリーは試合を中断し、両競技者のポジションを確認して、試合エリアの中央で試合を再開する必要がある。両競技者は試合が停止された際のポジションから再開する。
- ・テイクダウンの攻防ではないスタンドの状況で、競技者の1人がセーフティエリアに足を踏み入れた場合、もしくはポジションが不確定なグラウンドの状況で競技者の身体の2/3が試合エリアの外に出た場合、レフリーは試合を中断し、両競技者を試合エリアの中央でスタンド状態から再開させる。
- ・競技者がセーフティエリア外で関節技・絞め技（以降、サブミッションと表記）を仕掛けている場合、レフリーは試合を中断してはならない。
- ・競技者がサブミッションを仕掛け、対戦相手がセーフティエリア外に移動して防御した場合、レフリーは試合を中断し、両競技者が試合エリアの中央でスタンド状態から試合を再開する必要がある。この際に、レフリーが攻撃を受けている競技者が故意に試合エリアから出るよう行動したと判断した場合、サブミッションを仕掛けてる競技者のスコアに2ポイントを追加するよう指示しなければならない（3.1.1参照）
- ・一方の競技者がポイント獲得ポジションを維持しようとしている際に、セーフティエリア外に出てしまった場合、レフリーは可能な限り、競技者が3秒間ポジションを維持したのちに、試合を中断する。この場合、レフリーはポイントを与えた後に、試合エリアの中央で試合を再開する。
- ・ポイントまたはアドバンテージは、セーフティエリアまでは獲得の対象となり、セーフティエリア外で実行された行動は獲得の対象にならない。
- ・サブミッションを仕掛けている攻防で競技者が試合エリアを出た場合、レフリーは試合を中断した際に2ポイントを追加しない。その代わりに、レフリーはアドバンテージの規定にしたがって、サブミッションの仕掛け方に応じてアドバンテージを与えることができる（第5条参）

1.3.8 12歳未満のカテゴリーの試合で、三角絞めやクローズドガードの状態、対戦相手が競技者をマットから持ち上げた際に、その後ろに身を置くことによって競技者の脊柱を保護することは、担当レフリーの役割である。

1.3.9 各競技者が獲得したペナルティ、アドバンテージ、またはポイントを通知することは、レフリーの役割である。

1.3.10 競技者に注意を与え、失格にする事はレフリーの判断による。

- ・6.2.2で想定されている状況（V-対戦相手が意図せずにペナルティの対象となるポジションになるよう、競技者が誘導した場合。）が発生し、どちらのアスリートもサブミッションを仕掛けていない場合、レフリーは試合を中断し、競技者を通常のポジションに戻す必要がある。その後、レフリーは試合を再開し、違反者にペナルティを与える。
- ・6.2.3（画像11）に示されている状況（片足タックルで頭が身体の外側に出ている状態）が発生した場合、それがテイクダウンの動きでも、グラウンドからの展開でも、競技者が膝をついた状態でも、スリーブの動きでも、レフリーは常に次のように行動するものとする：
- ・ジュブナイルとそれ以下の年齢カテゴリー、及び白帯カテゴリーの場合、レフリーは試合を中断し、両競技者がスタンド状態で試合を再開する。この場合、どちら競技者にもペナルティは与えられない。
- ・上記以外のカテゴリーについては、レフリーは試合に干渉してはならない。

1.3.11 試合エリアに医療スタッフを呼び入れることは、レフリーの役割である。

- 1.3.12 試合の規定時間が経過した際に試合終了を宣言することは、レフリーの役割である。
- 1.3.13 試合の結果を宣言することは、レフリーの役割である
- 1.3.14 試合の勝者の腕を上げることは、レフリーの役割である。同じアカデミーの競技者が試合を行わず試合の勝敗を指定する場合でも、レフリーは勝者のみの腕を上げる。

#### 1.4 レフリーのジェスチャーおよび掛け声

- 1.4.1 レフリーは試合中、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：**

競技者を試合場に招き入れる。

**ジェスチャー：**

両腕を正面に向け肩の高さまで挙げ、手のひらを上向きにして90度の角度で両腕を曲げ、両腕を伸ばして最初の位置に戻す。

**掛け声：**

(無し)



**状況：**

試合開始。

**ジェスチャー：**

腕を前に伸ばし、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：**

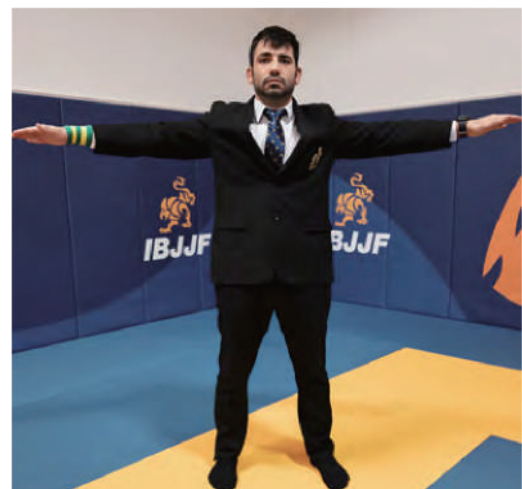
試合の中断、終了。

**ジェスチャー：**

両腕を開いて、肩の高さまで挙げる。

**掛け声：**

パロウ! (PAROU!)







**状況：**

ストーリング、またはシリアスファウルに対するペナルティ。

**ジェスチャー：**

ペナルティを与える競技者に対応する側の腕でその競技者の胸の中央を指し示し、同じ腕で拳を握り肩の高さまで腕を挙げる。

**掛け声：**

ルーチ (LUTE!) -ストーリングの対象競技者を指し示した時に発する。

ファルタ(FALTA!) -シリアスファウルの対象競技者を指し示した時に発する。



**状況：**

ストーリング、またはシリアスファウルに対するペナルティを与える際に、レフリーが対象となる競技者を明確に指し示すことができない場合。

**ジェスチャー：**

レフリーはペナルティの対象となる競技者の肩に軽く触れ、同じ腕で拳を握り肩の高さまで腕を挙げる。

**掛け声：**

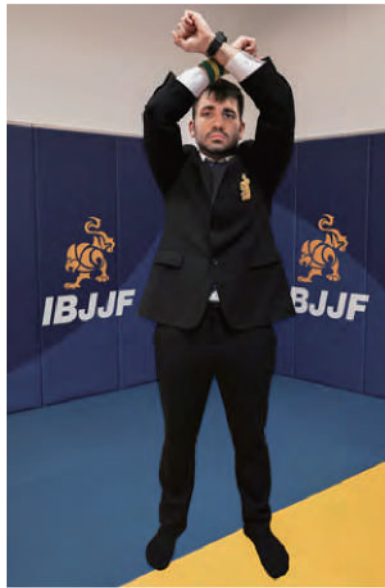
ルーチ (LUTE!) -ストーリングの対象競技者の肩に触れた時に発する。

ファルタ(FALTA!) -シリアスファウルの対象競技者の肩に触れた時に発する。

**状況：**  
失格。

**ジェスチャー：**  
拳を握りしめた状態で前腕を頭上で交差し、失格となる競技者に対応する側の腕でその競技者の帯を指し示す。

**掛け声：**  
(無し)



**状況：**  
アドバンテージ

**ジェスチャー：**  
アドバンテージを与える競技者に対応する側の腕を、手を開いて手のひらを下に向けてマットと平行に伸ばす。

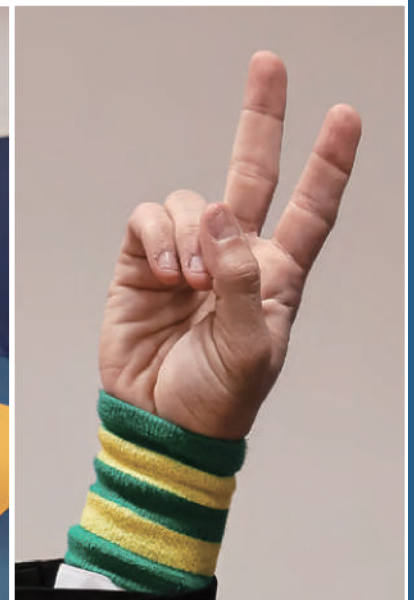
**掛け声：**  
(無し)



**状況：**  
2ポイント：テイクダウン、スweep、ニーオンベリー。

**ジェスチャー：**  
ポイントを与える競技者に対応する側の腕を挙げ、人差し指と中指で2を示す。

**掛け声：**  
(無し)



**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に対応する側の腕を挙げ、人差し指、中指、薬指で3を示す。

**掛け声：**  
(無し)



**状況：**  
4ポイント：マウント、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に対応する側の腕を挙げ、人差し指、中指、薬指、小指で4を示す。

**掛け声：**  
(無し)



**状況：**  
ポイントの取消

**ジェスチャー：**  
ポイントを取り消す競技者に対応する側の腕を、手のひらを開いた状態で肩の高さまで腕を挙げる。

**掛け声：**  
(無し)



**状況：**  
試合結果の発表

**ジェスチャー：**  
ジャッジのテーブルに向かって、  
勝利した競技者の腕を挙げる。  
その際、敗北した競技者の腕は  
下げたままにする。

**掛け声：**  
(無し)



**状況：**  
道着を整えるように指示する。

**ジェスチャー：**  
両腕を腰の高さで下向きに交差し、  
腕を伸ばして競技者の帯を指し示す。

**掛け声：**  
(無し)



**状況：**

競技者に試合エリア内に留まるように指示する。

**ジェスチャー：**

腕を伸ばした状態で競技者の腰を指し示した後、肩の高さで人差し指を立てて円を描くように動かす。

**掛け声：**

(無し)

**状況：**

競技者に立ち上がるように指示する。

**ジェスチャー：**

立ち上がる必要のある競技者を腕を伸ばして示し、続いてその腕を肩の高さまで挙げる。

**掛け声：**

(無し)

**状況：**

競技者にレフリーが指定したポジションに戻るように指示する。

**ジェスチャー：**

対象となる競技者に対応する側の腕を肩の高さで伸ばし、その腕を身体を斜め下に横切る形で床面に向ける。

**掛け声：**

(無し)



**状況：**

競技者が、対戦相手の道着の袖口・裾口を一本以上の指を内側に入れて掴んだ場合。

**ジェスチャー：**

リストバンドをしている腕の上に、手のひらを上に向けたもう一方の腕を置く

**掛け声：**

(無し)



**状況：**

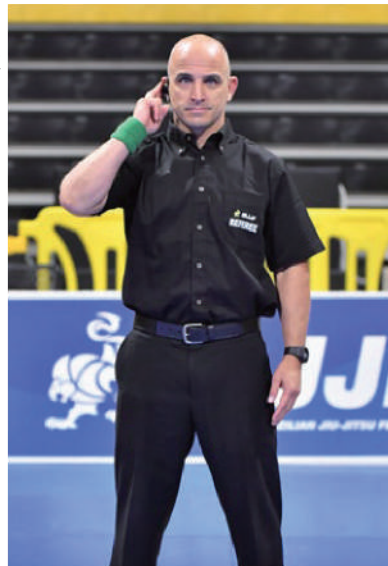
ポイント、アドバンテージ、またはペナルティカウントの変更が、ビデオリプレイへのアクセス権を持つレフリーによってメインレフリーに伝えられた場合。

**ジェスチャー：**

指先で耳にゆっくりと2回触れる。

**掛け声：**

(無し)



## 第2条 勝敗の決定

試合の勝敗は以下の場合に決定される

- ・サブミッション
- ・中止
- ・失格
- ・失神
- ・スコア判定
- ・レフリー判定
- ・ランダム判定

### 2.1 サブミッション

- 2.1.1 競技者が対戦相手、マット、または自分自身を、自らの手ではっきりと2回タップした場合。
- 2.1.2 競技者の腕が対戦相手によって捕らえられている状態で、競技者が自らの足でマットを2回タップした場合。
- 2.1.3 競技者が口頭で自らの敗北を認め、試合の中止を求めた場合。
- 2.1.4 競技者がサブミッションを仕掛けられている状態で、悲鳴や痛みを表すうめき声などを発した場合。

### 2.2 中止

- 2.2.1 一方の競技者が、足などが攀った、と主張した場合、対戦相手が試合の勝者となる。
- 2.2.2 仕掛けられているサブミッションによって競技者が重傷を負う、とレフリーが判断した場合。
- 2.2.3 正当な技や行為によって一方の競技者が負傷し、医師がその負傷により試合を続行できないと判断した場合。
- 2.2.4 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、レフリーの指示に応じて正しい治療を受ける権利がある。
- 2.2.5 競技者が嘔吐した場合、または失禁や脱糞など基本的な身体機能の制御が失われた場合。

### 2.3 失格

- 2.3.1 一方または両方の競技者が第6条に記載されているファウルを犯した場合、レフリーは第7条に記載されている罰則を適用するものとする。

### 2.4 失神

- 2.4.1 競技者が、対戦相手に仕掛けられた正当な技、または対戦相手の反則技が原因ではないアクシデントにより意識を失った場合、その競技者は敗者となる。

**注：**頭部外傷のために意識を失った競技者は、同大会で再び試合をすることを許可されず、医療スタッフの治療を受けるように指示される。

### 2.5 スコア判定

- 2.5.1 試合が規定時間に達したとき、または両方の競技者が負傷したために試合が中止された場合、より多くのポイントを獲得した競技者が勝者となる。

2.5.2 レフリーは、下の表に示されているように、達成されたポジションに応じて競技者にポイントを与える。

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

2.5.3 アドバンテージ：ポイント数が同点の場合、アドバンテージ数が多い競技者が勝者となる。

2.5.4 ペナルティ：ポイント数とアドバンテージ数がともに同点の場合、与えられたペナルティ数が少ない競技者が勝者となる。

## 2.6 レフリー判定

2.6.1 試合終了時、両方の競技者のポイント、アドバンテージ、ペナルティが同数の場合、レフリーまたは複数のレフリー（三審制の場合）が勝者を決定する。

2.6.2 勝者を決定するために、レフリーは試合中にどちらの競技者が、より有効な攻撃を行っていたか、ポイント獲得、またはサブミッションの達成により近づいていたかを注視する必要がある。

## 2.7 ランダム判定

2.7.1 トーナメントの決勝戦において、両方の選手が偶発的なアクシデントによって負傷し試合を続行することができず、試合中止時のスコアが全く同数の場合は、ランダムに勝者が決定される。



### 第3条 ポイント獲得

- 3.1**      **ポイントは、競技者が3秒間ポジションを維持した際に、メインレフリーによって与えられる。**
- 3.1.1      仕掛けられたサブミッションに対しての適切なディフェンスによって競技者が場外に出てしまった場合、レフリーはサブミッションを仕掛けた側の競技者に2ポイントを与える（参照 1.3.7）
- 3.2      試合は、最終的にサブミッションで決着をつける事を目的として、技術を駆使してポジションを確保していく必要がある。その為、すでにポイントが与えられているのと同じポジションを使用してポイントを再度獲得するために、自発的にポジションを放棄した競技者が、再び同じポジションを獲得・維持した場合、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状態でポイント獲得ポジションを確保したアスリートは、相手の攻撃から解放され、3秒間ポジションを維持した場合にのみ、ポイントが与えられる。**
- 3.3.1      競技者がサブミッションを仕掛けられている状態でポイント獲得ポジションを確保したが、サブミッションから解放された時点でポイント獲得ポジションに無かった場合、ポイントまたはアドバンテージは与えられない。
- 3.3.2      1つまたは複数のポイント獲得ポジションの3秒間維持カウント中に、対戦相手がサブミッションを仕掛けた場合、そのカウントは中断される。
- この状況の際、サブミッションから解放された後、またはそのまま試合時間が終了した後、対戦相手のポジションに関係なく、競技者は達成されたポイント獲得ポジションごとにアドバンテージを与えられる。
- 3.3.3      1つ以上のポイント獲得ポジション（累積ポイント）に到達したが、対戦相手にサブミッションを仕掛けられ、サブミッションから解放されず試合終了となった場合、1つのアドバンテージのみ与えられる。
- 3.4**      **競技者は、最後のポイント獲得ポジションの3秒間の維持が、その前のポイント獲得ポジションからの継続したポジション獲得である場合、複数のポイント獲得ポジションを順に進んだときに累積ポイントを獲得するものとする。**  
この場合、レフリーはポイント獲得の合図をする前に、一連の動作の最後のポイント獲得ポジションの3秒間の維持をカウントしなければならない。
- 例：パスガードとそれに続くマウントは、合計7ポイント（3 + 4）になる。
- 3.5**      **両方の競技者が同時にガードポジションへ引き込んだ場合、先に立ち上がった競技者にアドバンテージが与えられる。**
- 注：競技者がパスガードの動作を挟まずにポイント獲得ポジションを獲得した場合、パスガードのポイントやアドバンテージは与えられない。

## 第4条 ポイント獲得ポジション

### 4.1 テイクダウン (2ポイント)



- 4.1.1 一方の競技者が両足をマットつけた状態で動き出し、対戦相手を背中、横向き、または尻餅をついた状態で倒し、3秒間トップポジションを維持する。



- 4.1.2 競技者が対戦相手を四つん這い、またはうつ伏せの状態に倒した場合、テイクダウンを仕掛けた競技者が、自らの足を対戦相手にフックしていなくても、少なくとも対戦相手の片膝がマットに着いた状態でバックを3秒間コントロールした場合、ポイントが与えられる。
- 4.1.3 競技者が対戦相手をセーフティーエリアに倒した場合、テイクダウンを仕掛けた競技者の両足が、動作の開始時点で試合エリア内残っていれば有効となる。この場合、レフリーはテイクダウンを仕掛けた競技者がトップポジションを3秒間維持した後にのみ試合を中断する。その後、レフリーはポイントを与え、試合エリアの中央で、競技者を試合の中断時点と同じポジションに配置し、試合を再開する。
- 4.1.4 スweepの動作では、両競技者が立ち上がった状態が3秒未満であれば、守備側の競技者が対戦相手を背中からまたは横向きに倒す、もしくは膝で背中をコントロールしても、テイクダウンの2ポイントまたはアドバンテージは与えられない。
- 4.1.5 両競技者がガードポジションから立ち上がった状態で3秒以上経過した場合は、スタンドからの攻防とみなされる。

**注：**3秒間のカウントを開始するには、一方の競技者が両足を、もう一方の対戦相手が少なくとも片足を（反対側の脚の膝がマットに着いていない状態で）マットに着いている必要がある。

- 4.1.6 対戦相手がマットに片方または両方の膝を着いている場合、テイクダウンを仕掛けた競技者が動作開始時にスタンド状態で、3秒間のポジション維持を満たした場合のみポイントが与えられる。本項で説明されているように、それがスweepの攻防の状況の場合は除く。

**注：**対戦相手の膝が着いた状態の場合、ガードポジションまたはその他のグラウンド攻防の状況で開始されたテイクダウンに、ポイントは与えられない。

- 4.1.7 競技者が片足または両足タックルを使用して対戦相手に尻餅を着かせた際に、対戦相手が間髪入れずウンターのテイクダウン（別のテイクダウン）に成功しトップポジションを3秒間維持できた場合、カウンターテイクダウンに成功した競技者のみに2ポイントが与えられる。
- 4.1.8 競技者が対戦相手を背中からまたは横向きに倒した際に、対戦相手のガードまたはハーフガードに捕えられ、すぐさま対戦相手によるスイープが成功した場合、テイクダウンを仕掛けた競技者にはテイクダウンのアドバンテージが与えられ、スイープに成功した競技者にはスイープの2ポイントが与えられる。
- 4.1.9 競技者がスタンド状態から、バックテイクを防御するために対戦相手を投げた場合に、対戦相手が両足をフックしている、または片足をフックをフックして両足がマットに着いていない状態からであれば、3秒間ポジションを維持してもテイクダウンの2ポイントまたはアドバンテージは与えられない。
- 4.1.10 項目4.1（テイクダウン）に記載されている通り、対戦相手がガードに引き込む前に、先にテイクダウンの動作を開始した競技者には、テイクダウンの2ポイントまたはアドバンテージが与えられる。
- 4.1.11 対戦相手がガードに引き込む動作を開始した後にテイクダウンの動作を行った競技者には、テイクダウンの2ポイントまたはアドバンテージは与えられない。
- 4.1.12 競技者が相手の下衣（ズボン）を掴んでいる状態で、対戦相手がガードに引き込んだ場合、下衣（ズボン）を掴んでいた競技者は、トップポジションを3秒間維持した場合、テイクダウンの2ポイントが与えられる。

**注：** 競技者が相手の下衣（ズボン）を掴んでいる状態で、対戦相手がガードに引き込んだ際に、対戦相手が宙に浮いたままの場合、競技者が3秒以内に対戦相手の背中をマットに着け、3秒間トップポジションを維持する事によりテイクダウンのポイントが与えられる。

## 4.2 パスガード（3ポイント）

- ・ トップポジションの競技者がボトムポジションの対戦相手の脚を乗り越え（ガードまたはハーフガードをパスする）、サイドコントロールまたはノースサウスポジションを3秒間維持した場合。



サイドコントロール



ノースサウスコントロール



対戦相手が競技者の方を向いている

**注1：** ガードとは、ボトムポジションの競技者が片脚または両脚を使用して、トップポジションの競技者に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される状態を防御する事である。

**注2：** ハーフガードとは、ボトムポジションの競技者が仰向けまたは横向きになっている状態で、トップポジションの競技者の片足を捕え、ボトムポジションの競技者がトップポジションの競技者にサイドコントロールまたはノースサウスポジションで3秒間制される状態を防御する事である。

**注3：** 以下の例に従って、トップポジションの競技者の脚の位置によって、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**：ハーフガードでは、競技者の右脚が捕らえられ、左脚はガードをしている対戦相手の右脚の横に置かれている。



**例2**：リバースハーフガードでは、競技者の右脚が捕らえられ、左脚はガードをしている対戦相手の左脚の横に置かれている。

- 例えば、アームバーなどのトップポジションから攻撃を仕掛けた競技者が結果的にボトムポジションになった際に、対戦相手がサイドコントロールに到達するのを防ぐために足を使用しなかった場合は、パスガードの定義に則さないため、ポイントまたはアドバンテージは与えられない。



### 4.3 ニーオンベリ (2ポイント)



得点が与えられる



アドバンテージが与えられる



得点が与えられない

- トップポジションの競技者が対戦相手のガードポジションに捕らえていない状態で、(相手の腰に最も近い) 膝または脛を、仰向けまたは横向きになっている対戦相手の腹、胸、または脇腹に置き、反対側の膝が地面に触れないようにして3秒間安定した状態を維持する。

## 4.4 マウント、バックマウント (4ポイント)

4.4.1 トップポジションにいる競技者が、ハーフガードに捕えられていない状態で、対戦相手の頭部の方向に向かって胴体の上に座り、両膝、または片足裏と片膝をマットに着け、3秒間その体勢を維持する。その際に、対戦相手の片腕を自らの足で挟み込んでいる状態は有効、両腕を挟み込んだ状態は無効となる。

- ・ 競技者が対戦相手の片腕を自らの足で挟み込んでいる状態の際は、片腕を挟み込んでいる脚が対戦相手の肩を超えていない場合にのみ、マウントに対してのポイントが与えられる。
- ・ 競技者がトップポジションからの三角絞めを仕掛けている場合、マウントに対してのポイントは与えられない。
- ・ バックマウントからマウントへ（またはその逆に）直接ポジションを移行した場合、それぞれのポジションで3秒間の維持がなされていれば、競技者には、最初のマウントで4ポイント、次のマウントでさらに4ポイントが与えられます（それぞれ異なるポジションであるため）

### 得点が与えられる

典型的なマウントポジション



足裏がマットに着いていないマウントポジション



横向きのマウントポジション



片腕を捕らえたマウントポジション



バックマウント



テクニカルマウントポジション



アドバンテージが与えられる  
両腕を捕らえたマウントポジション



得点が与えられない  
後向きのマウントポジション

## 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後を制し、脚を交差させずにかかとを対戦相手の太ももの間に置いた状態、または肩のラインより下で対戦相手の片腕を捕えた状態で、3秒間その状態を維持する。

#### 得点が与えられる



典型的なバックコントロール



片腕を捕らえた状態のバックコントロール

#### アドバンテージが与えられる

足を四の字でロックした状態のバックコントロール



足首を交差した状態のバックコントロール



#### 得点が与えられない

両腕を捕らえた状態のバックコントロール

## 4.6 スイープ (2ポイント)

4.6.1 ボトムポジションにいる競技者が対戦相手にガードまたはハーフガードを仕掛けている状態で、上下のポジションを入れ替え、トップポジションを3秒間維持する。



4.6.2 ボトムポジションにいる競技者が対戦相手にガードまたはハーフガードを仕掛けている状態で、上下のポジションを入れ替え、四つん這いになった状態の対戦相手の背後を3秒間コントロールする。この際、競技者が足をフックする必要はないが、少なくとも対戦相手の片膝がマットに着いている必要がある。



4.6.3 ボトムポジションにいる競技者が対戦相手にガードまたはハーフガードを仕掛けている状態で立ち上がり、対戦相手を掴んだ状態でボトムポジションに押し止め、3秒間維持する。

\*上記の例はあくまで一例であり、試合でポイントを獲得できる可能性があるすべての状況を示したものではありません。

## 第5条 アドバンテージ

- 5.1 アドバンテージは、競技者が3秒間の維持を必要とするポイント獲得ポジションに達したが、そのポジションを3秒間維持出来なかった場合に与えられる。
- 5.2 アドバンテージは、ポイント獲得ポジションがほぼ達成された場合に与えられる。レフリーは、対戦相手が実際に危険な状況に追い込まれたか、また競技者が明らかにポイント獲得ポジションの達成に近づいたかどう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、対戦相手がそのサブミッションによって危険な状態に追い込まれた場合、サブミッションを仕掛けた競技者にアドバンテージが与えられる。繰り返しになるが、そのサブミッションの危険度を評価するのはレフリーの役割である。



危険ではない



危険である

- 5.4 試合時間が終了した後も、レフリーがアドバンテージポイントを与えることができるが、そのタイミングは試合の勝敗を発表する前でなければならない。
- 5.5 レフリーは、競技者がポイント獲得ポジションを達成する可能性がなくなった場合にのみ、アドバンテージを与えることができる。
- 5.6 アドバンテージの例\*
- 5.6.1 テイクダウンによるアドバンテージ
- ・ 競技者がテイクダウンを仕掛けて対戦相手を倒したが、倒した状態を3秒間維持できず、対戦相手が後ろ向き、横向き、または座った状態になった場合。
  - ・ 競技者がテイクダウンまたは連続したテイクダウンを仕掛けたが、トップポジションを3秒間維持する前に対戦相手が立ち上がった場合、項目3.4および5.5に従って、テイクダウンの試みが達成される可能性がなくなった場合にのみ、アドバンテージが与えられる。
- 5.6.2 パスガードによるアドバンテージ
- ・ 競技者がスタッキングパスを仕掛けた際に、対戦相手が後転して四つん這い状態になり、競技者が対戦相手の背後を制し、少なくとも片膝をマットに着いた状態を維持した場合（この際に脚をフックする必要はない）
- 5.5項に従い、ガードポジション（またはガードに引き込まれた状態）から始まる展開で、競技者が対戦相手に対してハーフガードのコントロールを達成したが、パスガードは達成できなかった場合。



### 5.6.3 ニーオンベリーによるアドバンテージ

- ・ 競技者が相手の腹部に膝を置いたが、逆の脚の膝を着いていて足裏がマットに着いていない場合。

### 5.6.4 マウントによるアドバンテージ

- ・ トップポジションの競技者が、ガードまたはハーフガードに捕えられていない状態で対戦相手の胴体に座り、対戦相手の頭部に向かった状態で、両膝または片膝と足裏がマットに着いているが、対戦相手の両腕が自ら両脚の間に入っている場合。

### 5.6.5 バックコントロールによるアドバンテージ

- ・ 競技者が対戦相手の背後を制し、自らの両かかとを対戦相手の太ももの間に置いているが、脚で対戦相手の両腕を捕えてしまっている場合。
- ・ 競技者が対戦相手の背後を制したが、自らの両脚を交差している、対戦相手の腰周りで両脚を四の字に組んでいる、または対戦相手の太ももの間に片方のかかとのみを置いている場合。

### 5.6.6 スイープによるアドバンテージ

- ・ 競技者がスイープを仕掛けて対戦相手のバランスを崩し、トップポジションに到達したが、3秒間ポジションを維持できなかった場合。

\*上記の例はあくまで一例であり、試合でアドバンテージを獲得できる可能性があるすべての状況を示したのではない。

## 5.7 アドバンテージが与えられなくなった特定のケース

5.7.1 第5.5条により、トップポジションの競技者がパスガードの動作を達成した場合、ハーフガードポジションによるアドバンテージは与えられない。

5.7.2 トップポジションの競技者がハーフガードポジションを取っても、それがパスガードを試みた動作の結果では無い場合、アドバンテージは与えられない。

5.7.3 競技者が対戦相手からのテイクダウンを受け、それを転がることによってトップポジションを取った場合、アドバンテージは与えられない。

5.7.4 競技者がスイープを仕掛けたが、防御のために故意にトップポジションを放棄した場合、スイープによるアドバンテージは与えられない。

5.7.5 50/50ガードの状態を開始され終了するスイープには、アドバンテージは与えられない。

5.7.6 競技者がシングルレッグテイクダウンを試みて対戦相手の片脚を捕らえ、対戦相手を試合エリアの外に押し出し、レフリーが試合を中断せざるを得ない場合、アドバンテージは与えられない。

5.7.7 競技者がスイープを仕掛けたが、スイープ動作中に一度もトップポジションを取ることができず、対戦相手を試合エリアの外に出してしまった場合、アドバンテージは与えられない。

## 第6条 ファウル

ファウルとは、試合前、試合中、または試合後に競技者が犯す、ルールで定められたディシプリナリーまたはテクニカルな違反のことである。

### 6.1 ディシプリナリーペナルティ（※以前の表記では懲罰的反則）

- 6.1.1 競技者が、試合前や試合後に、対戦相手、センターテーブル、テーブルオフィシャル、レフリー、または観客に、冒瀆的な言葉や不適切なジェスチャーを示した場合。
- 6.1.2 競技者が、試合前や試合後に、対戦相手、レフリー、その他の大会オフィシャル、または観客に対して敵意のある行動を示した場合。
- 6.1.3 競技者が、目つぶし、噛み付き、髪の毛を引っ張る、性器など粘膜部分への攻撃、または意図的なあらゆる種類の打撃（パンチ、肘、膝、頭突き、蹴りなど）による攻撃、を行った場合。
- 6.1.4 競技者が、試合中または試合結果を宣告される前に、言葉や身振りによって、対戦相手または観客に対して攻撃的または不適切な行為を示した場合。
- 6.1.5 一方または双方の競技者が、真剣に試合を行わなかったり、八百長試合を行った場合。
- 6.1.6 試合前、試合後であっても、競技者が大会規定において不適合とみなされる態度を示した場合、またはその他の違法行為や不法行為を行った場合。

### 6.2 テクニカルペナルティ（※以前の表記では指導的反則）

テクニカルペナルティの分類

- >> ストーリング
- >> シリアスペナルティ
- >> シビアペナルティ

#### 6.2.1 ストーリング

ストーリングはシリアスペナルティと同列に扱われる。

- A) ストーリングとは、試合中に競技者が明らかにポジションの進行を試みようとしなかった場合、と定義される。
- B) 試合において、両方の競技者が同時に戦意を示さない場合
- C) 両方の競技者が同時にガードに引き込んだ場合、レフリーは20秒のカウントダウンを開始する。20秒が経過した時点で、たとえ競技者が動いていたとしても、どちらかの競技者がトップポジションに到達していない、サブミッションを仕掛けていない、またはポイント獲得に迫っていない場合、レフリーは試合を中断し、両方の競技者にペナルティを与える。そして、レフリーはスタンド状態で試合を再開する。
- D) 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からの対戦相手の攻撃を防御している場合、ストーリングとはみなされない。
- E) 競技者がマウントポジション、またはバックコントロールの状態、技を仕掛けている場合、ストーリングとはみなされない。
- F) 競技者が 50/50 のガードポジションにおいて、相手の襟または帯を握った場合、競技者は、本ルールブックの6.2.1に記載されているストーリングによるペナルティを受ける前に、ポジションの進行を試みるため 20 秒の猶予が与えられる。競技者は、ポジションを進行する意思の有無に関わらず、20 秒経過してもポジションの進行を達成できなかった場合、本ルールブックの7.3.1 に記載されているペナルティを受けることになる。

## ストーリングとみなされる状況の一例 \*

- ・ 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行をしようとししない場合。
- ・ 競技者が、対戦相手の仕掛けているクローズドガードをパスしようとししない場合、また同時に対戦相手がガードからの展開を図ろうとすることを妨げている場合。
- ・ クローズドガードを仕掛けているボトムポジションの競技者が、対戦相手の背中に腕を回している、または他の箇所を掴んで対戦相手の動きを封じているが、その状態からサブミッションの達成やポイント獲得に挑戦しない場合。
- ・ 競技者が、スタンド状態で対戦相手の帯を掴み、その状態で攻めようとせず、対戦相手がテイクダウンを仕掛けるのを妨げている場合。

\*上記の例はあくまで一例であり、試合で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のではない。

## 6.2.2 シリアスファウル

- A) 競技者が対戦相手の道着を掴まずに、膝を着く・座った状態のままにいる、またはガードに引き込んだ場合。
- B) スタンド状態の競技者が、対戦相手との闘いを避けるために試合エリア外へ逃げた場合。
- C) スタンド状態の競技者が、サブミッションまたはスコア獲得を試みる明確な意図なしに、対戦相手を試合エリア外に押し出した場合。
- D) グラウンド状態の競技者が、試合エリア外へ出ることで闘いを回避した場合。
- E) グラウンド状態の競技者が、攻防を回避するために立ち上がり、グラウンドの攻防を行おうとししない場合。
- F) 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、グラウンドの攻防を行おうとししない場合。
- G) 競技者が、故意に自分の帯をほどいたり道着を脱いで、試合を中断させた場合。
- H) 競技者が、対戦相手の道着の袖口または裾口の中に指を入れて掴んだ場合。これは、スweepまたは他の技を仕掛けている場合であっても同様である。
- I) 競技者が、対戦相手の道着の上衣（ジャケット）または下衣（ズボン）の内側を掴む、対戦相手の上衣（ジャケット）の内側を踏みつける、または競技者が対戦相手の道着の内側に手を入れ、そこから道着の外側を掴んだ場合。
- J) 競技者が、レフリーの判定に抗議する内容で、口頭またはジェスチャーによって誰かとコミュニケーションをとった場合。
- K) 競技者が、レフリーに従わない場合。
- L) 試合終了後、レフリーが試合の勝敗を宣告する前に、競技者が試合エリアから出た場合。
- M) 競技者が、自らが不利な状況や、対戦相手のポイント獲得を避けるために、故意に試合エリアから出た場合。\*

\*この場合のみ、レフリーは試合エリアから出た競技者にペナルティを与え、対戦相手に2ポイントを与える必要がある。このペナルティは他のペナルティと同様に扱われる。

- N) ノーギ柔術の試合において、競技者が自分のユニフォームまたは対戦相手のユニフォームを掴んだ場合。

- O) 競技者が、対戦相手の顔の正面に手または足を置いた場合。

- P) 競技者が、故意に対戦相手の帯を足で引掛けた場合。
  - Q) 競技者が、対戦相手の道着を掴まずに、対戦相手の襟に足を掛けた場合。
  - R) 競技者が、対戦相手の首の後ろ側の襟の内側に足を入れた場合。この場合、道着を掴んでいるかどうかに関わらない。
  - S) 競技者が、自分自身または対戦相手のほどけた帯を、チョークまたはその他の状況を有利にするために利用した場合。
  - T) 競技者が、道着などを直すのに20秒以上かかった場合、ペナルティが加算されていく（道着や帯の直しに20秒、識別帯の直しに20秒、下衣（ズボン）の紐を締めなおすのに20秒など、必要に応じて）
  - U) 競技者が、試合エリアを動き回り、交戦しようとしめない場合。
  - V) 対戦相手が意図せずにペナルティの対象となるポジションになるよう、競技者が誘導した場合。
  - W) ティーン以下のカテゴリー（全帯）と全年齢カテゴリーの白帯において、競技者が、スタンド状態の対戦相手に飛びついてクローズガードを取った場合、又は飛びつきから始まる全ての攻撃（飛びつき三角、飛びつき腕十字に限らない）を仕掛けた場合。この状況が起こった場合、レフリーは両者をスタンド状態に戻し、試合を再開させる。
- 注：**競技者が、テイクダウンまたはスweepを防御している最中に飛びつきガードを取った場合、この競技者にペナルティが与えられ、同時に対戦相手に2ポイントが与えられる。
- X) 競技者が、試合中または試合結果を宣告される前に、言葉や身振りによって、対戦相手または観客に対して攻撃的または不適切な行為を示した場合。（6.1で規定されたディシプリナリーペナルティに該当しない場合）

**例：**身体的な優位性をアピールする為のジェスチャーやダンス、または嘲笑を浴びせる行為などを行った場合。

### 6.2.3 シビアファウル

- A) 競技者の道着が使用できなくなった際に、レフリーが規定した時間内に新しい道着に着替えることが出来なかった場合。
- B) 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故意に試合エリアから出た場合。
- C) 競技者が、サブミッションを仕掛けられた際に、レフリーに試合を中断させる目的で、故意にペナルティの対象となる行為を行った場合。
- D) 競技者が、対戦相手が違反を起こして失格になるような状況を故意に作り出した場合。
- E) 競技者が、道着の下に8.3.10項で規定されている下着を着用しておらず、それをレフリーが発見した場合。
- F) 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。
- G) 競技者が、吸着力を増幅させる目的で、何らかの物質を身体に使用した場合。
- H) 競技者が、対戦相手のグリップを滑りやすくする目的で、何らかの物質を道着に使用した場合。
- I) 競技者が、道着を使わずに片手または両手で対戦相手の首を直接絞める、または親指を使って対戦相手の喉笛を圧迫した場合。

J) 競技者が、手を使って対戦相手の鼻と口を塞いで呼吸を遮断した場合。

K) 競技者が、対戦相手の頭が身体の外側に出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、対戦相手の帯を掴んで故意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）。

L) スープレックスによって対戦相手の頭や首をマットに叩きつけるように投げた場合。

**注：**スープレックステイクダウンとは、競技者が対戦相手を腰より上に持ち上げて、対戦相手を後ろまたは横に投げて倒す動作を示す。対戦相手の頭や首をマットに叩きつけないように投げる場合は、スープレックスの使用を認められる。

M) 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使用した場合。\*

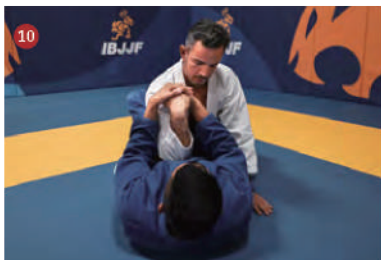
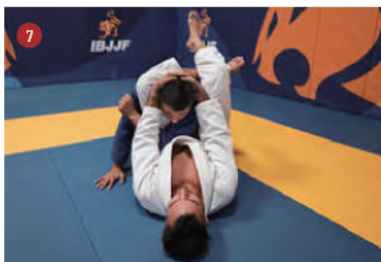
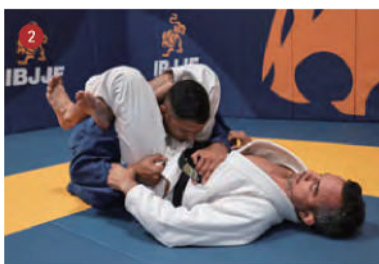
### テクニカルファウル - 禁止技一覧

	ジュニア 以下	ティーン	ジュブナイ ル 全帯& アダルト～ マスター7 白帯	アダルト～ マスター7 青&紫帯	アダルト～ マスター7 茶&黒帯 (NO-GI アダルト を除く)	アダルト 茶&黒帯 NO-GI	
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（エゼキエルチョーク）
5	●	●					フロントギロチンチョーク
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（肩固め）
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	●	●	●				頭を対戦相手の身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	●	●	●	●			ニーバー
15	●	●	●	●			トーホールド
16	●	●	●	●			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
17	●	●	●	●	●		ヒールフック
18	●	●	●	●	●		膝をねじって極める行為
19	●	●	●	●	●		ニーリーピング（32 ページ参照）
20	●	●	●	●	●		トーホールドで足に外向きの圧力を加える行為
21	●	●	●	●	●	●	スラム
22	●	●	●	●	●	●	チョークではない頸椎への攻撃
23	●	●	●	●	●	●	かにばさみによるテイクダウン
24	●	●	●	●	●	●	指を後方（反対側）に曲げる行為
25	●	●	●	●	●	●	頭を外側に出して仕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。
26	●	●	●	●	●	●	スープレックスで対戦相手の頭又は首を床に叩きつけるように投げる行為

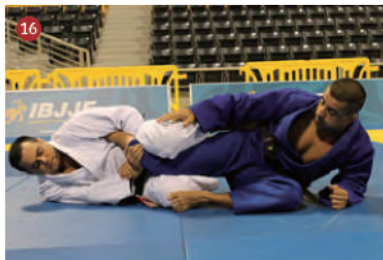
\*リストに示されている画像は、禁止されている技の例であり、禁止されているすべての技術的な状況およびバリエーションを示したものではない。

\*\*禁止されているが、競技者は罰せられない。

# テクニカルファウル - 禁止技



## テクニカルファウル - 禁止技



19 P32の定義を参照



## テクニカルファウル - 禁止技

### ⑳ ニーリーピング

ニーリーピングは競技者の太腿が対戦相手の脚の下にある状態で、競技者がその脚のふくらはぎを相手の膝の上部にかける行為である。この時、競技者の脚が対戦相手の身体の中心線を越えていて、競技者の腰と脚の間に対戦相手の足首が固定され、対戦相手の膝に外側から圧力をかける事が出来る危険な状態である。

対戦相手の足首が固定されているとみなされるためには、競技者が対戦相手の足首を抱えている必要はない。

この規定の目的上、競技者が立っていて、危険な状態になりうる膝の側の脚に体重をかけている場合、この脚の足首は固定されているとみなされる。

### 紫帯以下の競技者の規定

画像1のように、二人の競技者が正当な形で足を絡めて座っていたが、画像2のように一方の競技者（競技者A）が立ち上がった場合、ボトムポジションになった競技者（競技者B）が反則となるポジションになる。これは、一方の競技者が立ち上がった際に、マットを踏みしめた脚の足首が固定されたとみなされるためである。

この状況では、レフリーは試合を中断し、絡んだ足を解除して競技者Bを座らせ、競技者Aをスタンド状態で適切な間隔を確保して、新しいグリップを取らせた後に、試合を再開する。

画像2で示されている状況がスイープ後に発生した場合、レフリーは3秒間待機して、スイープの完成を確認する必要がある。

その後順を追って、試合を中断し、トップポジションにいる競技者Aに2ポイントを与え、競技者Bを座らせ、競技者Aをスタンド状態で適切な間隔を確保して、新しいグリップを取らせた後に、試合を再開する。



### 茶帯 & 黒帯の競技者の規定

レフリーは試合を中断しない。  
この状況では、ペナルティは与えられない。

### シビアファウル

●競技者が上記の状態動き、自らの脚が対戦相手の身体の限界線を越えた場合。





ニーリーピングの状態  
サブミッションを仕掛  
けている競技者が脚を  
組むことは、シビアフ  
ォウルと見なされる。



- ・ 競技者が、50/50ガードから内側に身体の向きを変える動きの開始時に、対戦相手がガードの中にある足の裏でマットを踏みしめている場合、その足首は固められているとみなされる(右の画像参照)



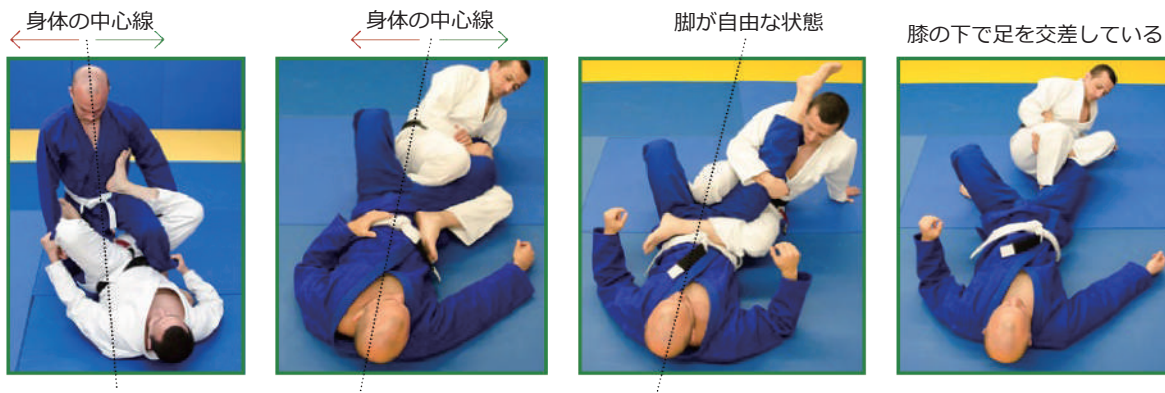
### シリアスファウル

- ・ 競技者が、対戦相手の身体の中心線を越えて脚を掛け、ニーリーピングの状態になった場合、レフリーは試合を中断し、脚を正しい位置に戻し、ニーリーピングの状態になった競技者にペナルティを与えた後に、試合を再開するものとする。



### 通常の状態

ファウルとはみなされない。



## 第7条 ペナルティ

ペナルティは、試合の適切な進行、およびスポーツと競技のルールが尊重される事を目的として、レフリーによって与えられる。

- >>シビアファウル
- >>シリアスファウル
- >>ストーリングに対するペナルティ

### 7.1 シビアペナルティ

**テクニカルペナルティ**：違反した時点で、試合からの即失格。

**ディシプリナリーペナルティ**：違反した時点で、試合および大会からの即失格。道着とNO-GI併催大会の場合、競技者が道着の大会で失格となり、NO-GIの大会にも登録していた場合、その競技者は両方の大会で失格となる。

### 7.2 シリアスペナルティ

7.2.1 レフリーは、以下のペナルティに関する一連の規則を遵守しなければならない。

- ・1度目のペナルティ - ファウルを犯した競技者に1つ目のペナルティを与える。
- ・2度目のペナルティ - ファウルを犯した競技者の対戦相手にアドバンテージを与え、ファウルを犯した競技者に2つ目のペナルティを与える。
- ・3度目のペナルティ - ファウルを犯した競技者の対戦相手に2ポイントを与え、ファウルを犯した競技者に3つ目のペナルティを与える。

注：両競技者がストーリングによるペナルティを与えられ、それぞれ同時に3つ目のペナルティが与えられた場合、スタンドから試合を再開するものとする。

- ・4度目のペナルティ - ファウルを犯した競技者を失格とする。\*

7.2.2 シビアペナルティは、7.3.1項で規定されているように、異なる内容のファウルであっても段階的にペナルティが累積される。

7.2.3 すでに与えられたシビアペナルティに対するペナルティは、ストーリングに対するペナルティに累積される。

7.2.4 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度目のファウルで、レフリーはファウルごとに、対戦相手に2ポイント、ファウルを犯した競技者に1つのペナルティを与える。6度目のファウルで、レフリーはファウルを犯した競技者を失格とする。

### 7.3 ストーリングに対するペナルティ

7.3.1 一方または両方の競技者により、項目6.2.1で規定された状況が発生したとレフリーが判断した場合、ストーリングに対するペナルティは、以下の手順に従って与えられる。

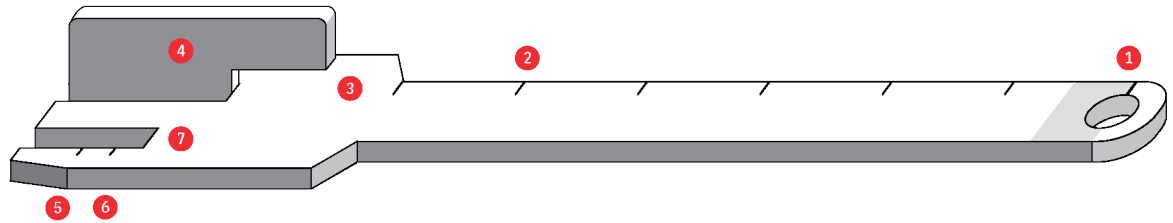
- ・レフリーは連続して20秒を数えた後、項目1.4.1に従ってストーリングに対するジェスチャーを示し、「ルーチ」の掛け声をかける。そして項目7.2で規定されている手順に従いペナルティを与える。

7.3.2 競技者が、すでにシリアスファウルに対するペナルティを与えられている場合、これらのペナルティは、ストーリングに対するペナルティに累積される。

## 第8条 義務、禁止、および要請

### 8.1 道着・ユニフォーム

- 8.1.1 道着は、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、対戦相手が掴みづらい厚いもの、または硬いものであってはならない。ジュブナイル、アダルト、マスターカテゴリーでは、刺子生地（平坦ではない生地）の道着が必須となる。
- 8.1.2 本ルールブックで規定されているサイズと硬さに適合していれば、EVA、またはそれに類似した素材が襟の内側に使用されている道着の着用が許可されている。
- 8.1.3 道着は上衣（ジャケット）・下衣（ズボン）ともが白色、青色もしくは黒色である必要がある。上衣（ジャケット）と下衣（ズボン）で色が異なっているもの、また襟の色が異なっている道着は着用は許可されない。男性は道着の下にシャツの着用は許可されない。（女性は除く。8.1.4項の規定に準ずる）
- 8.1.4 女性カテゴリーにおいては、道着の下に身体にフィットした伸縮性のある生地の半袖もしくは長袖のシャツの着用が義務付けられる。シャツの色は帯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の着用も許可される。
- 8.1.5 アダルト黒帯カテゴリー（男女）では、試合において2人の競技者を区別するために、主催者が競技者に異なる色の道着を2着（青色と白色）の用意を義務付ける場合がある。
- 8.1.6 繕いや破れがある、濡れている、汚れている、または不快な臭いを発する道着の着用は許可されない。
- 8.1.7 道着の上衣（ジャケット）は、競技者の臀部を覆うだけの長さがあり、腕を地面に対して平行にまっすぐ伸ばした状態で、袖が競技者の手首から2cm以内に来る長さが必要である。
- 8.1.8 道着の下衣（ズボン）は、くるぶし（足首の骨）の上2cm以内に届く長さが必要である。  
男性カテゴリーの場合、道着の下衣（ズボン）の下にスパッツなど膝下丈の長さのインナーパンツの着用は許可されない。  
女性カテゴリーの場合、道着の下衣（ズボン）の下にスパッツなど身体にフィットした伸縮性のある生地のインナーパンツの着用が許可される。このインナーパンツは、道着の下衣（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対応した色で先端に黒色のタグが付けられた、耐久性のある4～5センチ幅の帯を着用する（黒帯は例外で先端に白色または赤色のタグが付けられた、になる）  
帯は上衣（ジャケット）の上から腰に2回巻き、上衣（ジャケット）の前がきちんと閉まるように緩みなく二重に結ばれなくてはならない。帯を二重に結んだ後、余った帯の両端が結び目から20～30cmとなる長さのものを着用する
- 8.1.10 ペイントを施した道着道着の着用は許可されない。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、パッチの許可箇所へのペイントに限り許可される。許可されている場合であっても、対戦相手の道着にペイントが付着してしまう場合は、競技者は道着を変更する必要がある。
- 8.1.11 計量前に、公式の道着チェックスタッフが、道着のサイズ・仕様が規定を満たしているかチェックする。
- ・道着チェックでは、以下のサイズが規定に沿っているか確認する：  
道着上衣（ジャケット）・襟の厚さ（1.3cm）  
道着上衣（ジャケット）・襟の幅（5cm）  
完全に開いた状態での袖口のサイズ（7cm）
  - ・競技者は、道着チェックを最大3回まで受ける権利を有している。
  - ・道着チェックスタッフは、競技者の帯の長さ・状態も確認する。



8.1.12 公式道着チェッカーは、以下のサイズに規定される。

- 1.腕を前に伸ばした状態での袖丈 および 下衣（ズボン）の丈：2cm
- 2.帯の長さ（結び目からの長さ）：20cm～30cm
- 3.袖の幅：7cm
- 4.下衣（ズボン）の幅：7cm
- 5.袖の補強：2.5cm
- 6.ベルトの幅は4～5cmでなければならない
7. 衿の厚さ：1.3cm 衿の幅：5cm

8.1.13 計量後の最初の試合において、競技者が道着を変更する事は許可されない。変更した場合、失格の対象となる。

8.1.14 最初の試合の後、競技者はリングコーディネーター（呼出しスタッフ）に道着変更の許可を要求することができる。新しい道着は新たに道着チェックを受ける必要がある。

8.1.15 競技者は変更した道着を着用した最初の試合の前に、その新しい道着のチェックを受けなかった場合、失格の対象となる。

8.1.16 ノーギ柔術では、競技者は以下のユニフォームの要件を遵守する必要がある。

・シャツとラッシュガード

男女共に、身体に密着した伸縮性の生地で、ショーツのウエストラインを越える長さのシャツを着用する必要がある。色は黒、白、または白黒混合で、競技者の帯の色を少なくとも10%以上含む必要がある。競技者の帯の色100%の色のシャツも許可されている。

注：黒帯の場合、少々の赤色の使用は認められるが、帯色を示す為の面積以下でなければならない。

どちらの性別も、ショーツのウエストバンドまで胴体を覆うのに十分な長さの伸縮性のある素材（肌に密着）のシャツを着用する必要があります。

・男性用ショーツ

ポケットの無いもの、または完全にポケットを縫い合わせて閉じたもので、ボタン、露出した紐、ジッパー、対戦相手に怪我をもたらす可能性のあるプラスチックまたは金属を使用していないショーツ。色は黒色、白色、または白黒混合、もしくは競技者の帯の色のもの。長さは、少なくとも太ももの半分（膝から15cm以内）を覆うのに十分な長さで、膝より長くないもの。

また、ショーツの下に身体に密着する伸縮性の生地で作られた、コンプレッションショーツ（スパッツ）の着用も許可される。色は黒色、白色、または白黒混合、もしくは競技者の帯の色のもの。

・女性用ショーツ、コンプレッションショーツ、パンツ

ポケットの無いもの、または完全にポケットを縫い合わせて閉じたもので、ボタン、露出した紐、ジッパー、対戦相手に怪我をもたらす可能性のあるプラスチックまたは金属を使用していないショーツ、コンプレッションパンツ（肌に密着したスパッツ）およびコンプレッションショーツ。色は黒色、白色、または白黒混合、もしくは競技者の帯の色のもの。長さは、少なくとも太ももの半分（膝から15cm以内）を覆うのに十分な長さで、膝より長くないもの。

※JBJJFによる補足：上記ノーギ柔術ユニフォーム規定はIBJJF主催大会において適用される。  
JBJJF主催大会では基本的にJBJJFノーギ柔術ユニフォーム規定を適用する  
(JBJJF公式サイト参照 <https://www.jbjjf.com/rules/ibjjfrule/>)

## 8.2 衛生面

8.2.1 競技者の指と足の爪は、切って短く整えておく必要がある。

8.2.2 長い髪の競技者は、対戦相手の邪魔にならないよう、結んで整えておく必要がある。

8.2.3 試合中に対戦相手の道着を汚す可能性のある染毛剤や化粧をしている競技者は失格となる。

8.2.4 試合エリア以外で裸足での歩行が禁止されている場所では、競技者は履物を使用する必要がある。

8.2.5 道着チェックスタッフは、計量の後、競技者の肌の状態をチェックしなければならない。

- ・道着チェックスタッフが、競技者の皮膚の異変に気付いた場合は、その競技者を大会の医療班に案内する必要がある。
- ・競技者は、その皮膚の異変が伝染せず、他の競技者にとって有害ではないことを、医療班に確認される必要がある。
- ・医療班は、大会主催者に対して、競技者が試合に出場する事を許可するか否かの最終決定権を持つ。

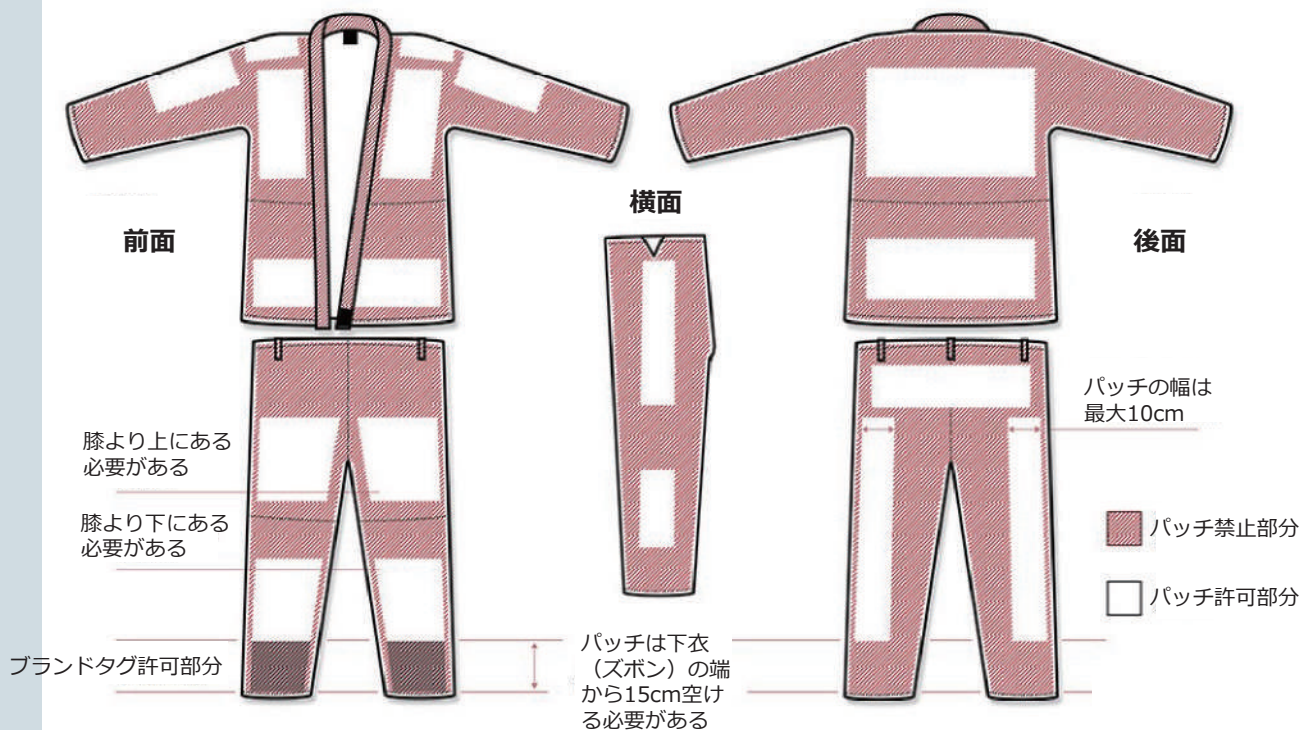
## 8.3 その他の要件

8.3.1 競技者が、計量を行うために大会の計量器に乗るのは1度だけである。

8.3.2 競技者は、肘や膝のサポーターを外して計量をすることが許可されているが、道着検査時にはそれらを着用する必要がある。

8.3.3 競技者は、着用が許可されている通常其道着・ユニフォーム以外の、シューズや備品を着用したまま計量器に乗ることは許可されていない。

8.3.4 パッチと刺繍は、以下の図に示されている、道着の貼付許可部分にのみ貼ることが許可されている。パッチは綿素材で出来ていて、適切に縫い付けられている必要がある。適切に縫い付けられていない、または貼付許可部分以外に貼られたすべてのパッチは、道着チェックスタッフによって除去される。



※パッチの素材は、対戦相手が道着を掴むのを妨げるほど厚みのあるものは認められない。

- 8.3.5 ユニフォームにあるパッチとテキストに関する禁止事項：
- ・性別、性的指向、民族性、文化、宗教、政治的イデオロギーに対して不快感を与える文言、記号、スローガンに関連するパッチやテキスト（刺繍またはペイント）は許可されない。
  - ・暴力、破壊行為、性的行為、麻薬、違法な飲酒・喫煙を助長する文言、記号、スローガンに関連するパッチやテキスト（刺繍またはペイント）は許可されない。
- 8.3.6 許可される：下衣（ズボン）の前下部にある道着ブランドタグ（下図参照）。タグは薄い布（刺繍ではない）でできていて、36cm2以下である必要がある。
- 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作られたプロテクターの使用は許可されない。また、スポーツ用のものでも、アイプロテクター（ゴーグル）の使用は許可されない。
- 8.3.8 女性カテゴリーでは、頭部を覆う事が許可される。ヘッドカバーは下記の内容に沿う必要がある。
- ・伸縮性のある生地（または境界部分が伸縮性ある素材）で、頭部に固定できるもの。
  - ・プラスチック等の硬い素材が使用されていないもの。
  - ・固定する為の紐が使用されていないもの。
  - ・ロゴや文字が入っていないもの。
  - ・黒色、白色、または白黒混合、もしくは競技者の帯の色のもの。
  - ・ウェットスーツのヘッドカバーの様に、伸縮性があり、首、耳を覆い、髪を完全に覆う一体型のヘッドカバーで、黒色、白色、または白黒混合、もしくは競技者の帯の色のものも、ユニフォームの一部として許可される。
- 8.3.9 対戦相手が道着を掴むのを妨げるほど厚みのあるプロテクター（膝、肘サポーターなど）の使用は許可されない。
- 8.3.10 道着もしくはノーギの試合に関わらず、競技者には下着の着用が義務付けられる。下着は「ブリーフタイプ」のみ許可される。この規則に従わなかった場合は、項目6.2.3（E）に従ってファウルと見なされ、競技者は項目7.1に規定されたペナルティの対象となる。



## 競技の全般的なガイドライン



## 第1条 カテゴリーおよび規定試合時間

- 1.1 競技者が該当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（大会開催時点の実年齢ではなく、開催年に迎える年齢。生まれ年基準）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は最低年齢のみ規定され、最高年齢に関する規定はない。
- 1.3 各カテゴリーは、以下の表に規定されている年齢制限および規定試合時間を遵守する。

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
ピーウィー I	(現在の年) - (誕生日) = 7	3分
ピーウィー II	(現在の年) - (誕生日) = 8	3分
ピーウィー 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
マスター7	(現在の年) - (誕生日) ≥ 61	5分

- 1.4 試合間の最短休憩時間は、下記の通りとなる。

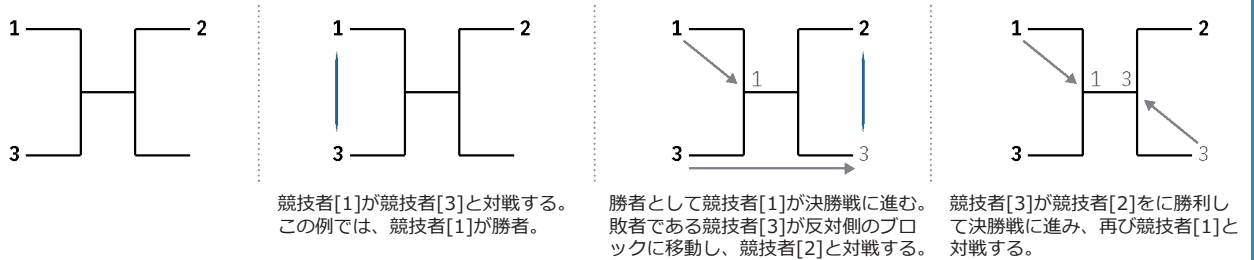
準決勝戦までの試合 各カテゴリーの規定試合時間と同じ

決勝戦 各カテゴリーの規定試合時間の2倍

## 第2条 ブラケット

- 2.1 競技者は各カテゴリーのブラケットに分類される。
- 2.2 ブラケットは、各試合の敗者が脱落し、勝者が次のステージに進むという、単純な勝ち残り方式として運用する。
- 2.3 3人のブラケット（競技者3人のみで構成されるブラケット）の場合は、2.2の例外となる。

- 2.3.1 3人のブラケットでは、最初の試合の勝者が決勝戦に進み、敗者がブラケットの3番目の競技者と対戦する。2番目の試合の勝者、最初の試合の敗者であっても、決勝に進出して最初の試合の勝者と対戦する。



- 2.3.2 3人のブラケットの場合、1人の競技者が計量で失格となった場合は、その競技者はブラケットから除外され、逆ブロックの準決勝戦で試合をする権利を失う。
- 2.3.3 4人のブラケットのうち1人の競技者が失格となった場合、3人のブラケットの方式は適用されない。
- 2.3.4 3人のブラケットの準決勝戦（最初の試合）に、1人の競技者が現れなかった場合、その競技者は反対ブロックの準決勝戦で試合をする権利を失う。

## 2.4 準決勝戦と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アクシデントによる負傷で試合を続行することができず、アクシデントの時点で両者のスコアが同点だった場合は、もう一方の準決勝戦がそのカテゴリーの決勝戦に昇格する。この場合、負傷した2人の競技者が第3位となる。
- ・準決勝戦において両方の競技者がテクニカルペナルティにより失格となった場合、もう一方の準決勝戦がそのカテゴリーの決勝戦となる。この場合は、失格となった2人の競技者が第3位となる。
- ・準決勝戦において、両方の競技者がディシプリナリーペナルティにより失格となった場合、もう一方の準決勝戦がそのカテゴリーの決勝戦となる。この場合は、失格となった2人の競技者は第3位とならず、第3位は空席となる。
- ・カテゴリーの両方の準決勝戦で4人の競技者全員がテクニカルペナルティにより失格となった場合、準々決勝戦で敗退した4人の競技者が、追加の準決勝戦で試合を行い、決勝戦への進出者を決定する。この場合、本来の準決勝戦で失格となった4人の競技者全員が、第3位となり、追加の準決勝戦で敗退した競技者はメダルを獲得できない。
- ・カテゴリーの両方の準決勝戦で4人の競技者全員がディシプリナリーペナルティにより失格となった場合、準々決勝戦で敗退した4人の競技者が、追加の準決勝戦で試合を行い、決勝戦への進出者を決定する。この場合、本来の準決勝戦で失格となった4人の競技者は、メダルを獲得できず、追加の準決勝戦で敗退した競技者2人が第3位となる。
- ・準決勝戦に出場する競技者が、準決勝戦が行われる前に失格となった場合は、そのブラケットの同じブロックの準々決勝戦が準決勝戦の試合となる。
- ・3人のブラケットの準決勝戦で両方の競技者がテクニカルペナルティで失格になった場合、この2人の競技者でくじ引きが行われ、くじの勝者が決勝戦に進み、くじ敗者は準決勝戦の敗者とみなされる。
- ・準決勝戦において、一方がディシプリナリーペナルティ、もう一方がテクニカルペナルティで、両方の競技者が失格となった場合、テクニカルペナルティによって失格となった競技者が3位となる。この場合、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。

- ・準決勝戦において、その準決勝に進出するためのもう一方の準々決勝戦で試合を行った両競技者が失格となり、準決勝で試合を行う資格を持つ競技者が1人のみの場合、その競技者に準々決勝で敗北した競技者が3位となる。

## 2.4.2 決勝戦

- ・決勝戦において、両方の競技者がテクニカルペナルティにより失格となった場合、準決勝戦で敗退した2人の競技者が復活し、再決勝戦を行う。この場合、再決勝戦の勝者が第1位、敗者が第3位となり、最初の決勝戦で失格となった2人の競技者が第2位となる。
- ・3人のブラケットの決勝戦において、両方の競技者がテクニカルペナルティにより失格となった場合、2番目に行った準決勝戦の敗者が第1位となる。決勝戦で失格となった2人の競技者は両者第2位となる。
- ・決勝戦において、一方の競技者がディシプリナリーペナルティにより失格となった場合、準決勝戦で優勝者に敗北した競技者が第2位となる。
- ・決勝戦において、一方の競技者がディシプリナリーペナルティにより、もう一方の競技者がテクニカルペナルティにより両者失格となり、優勝者が決定しなかった場合、準決勝戦で敗退した2人の競技者が復活し、再決勝戦を行う。この場合、再決勝戦の勝者が第1位、敗者が第3位となり、最初の決勝戦でテクニカルペナルティにより失格となった競技者が第2位となる。
- ・決勝戦において、両方の競技者がディシプリナリーペナルティにより失格となった場合、準決勝戦で敗退した2人の競技者が復活し、再決勝戦を行う。この場合、再決勝戦の勝者が第1位、敗者が第2位となり、再決勝戦を行った2人の競技者に準々決勝戦で敗北した競技者がそれぞれ3位となる。
- ・決勝戦において、一方のブラケットの全ての競技者が試合を行わず失格となり、決勝戦に1人の競技者しかいない場合、決勝戦に進出した競技者が試合を行った準決勝戦が決勝戦の扱いとなり、同じく準々決勝戦が準決勝の扱いとなる。

2.4.3 競技者が本ルールブック「競技の全般的なガイドライン」に記載されている規定 5.5、5.6、5.8、5.9、5.10 の違反により、大会終了後に主催者によって失格とされた場合、対戦相手は失格となった競技者の結果取消によって1つ順位が上がる。

- ・競技者がディシプリナリーペナルティにより、試合終了後に主催者によって失格とされた場合、大会開催中であれば、その次の試合の対戦相手が勝者となり、一つ前の対戦相手が失格となった競技者の結果取消によって1つ順位が上がる。

## 第3条 アカデミー表彰

3.1 アカデミー表彰においては、その大会の各カテゴリーの1～3位の入賞者に対して与えられるポイントが累計される。

3.2 以下のポイントが1～3位の入賞者に対して与えられる：

- ・優 勝：9ポイント
- ・準優勝：3ポイント
- ・第3位：1ポイント

3.3 タイブ레이크

3.3.1 各年齢カテゴリーのポイントが個別にカウントされる大会で、アカデミーポイントが同数だった場合。

- ・金メダルの獲得数が最も多いアカデミーが勝者となる。
- ・金メダルの獲得数が同数だった場合、銀メダルの獲得数が最も多いアカデミーが勝者となる。

- ・金メダルおよび銀メダルの獲得数が同数だった場合、最高ランクの帯の優勝者が最も多いアカデミーが勝者となる。
- ・最高ランクの帯の優勝者が同数だった場合、最高ランクの帯の中で最重量級の優勝者を有するアカデミーが勝者となる。
- ・上記の全ての条件においても引き分けが発生した場合、勝者となるアカデミーはランダムに決定される。

3.3.2 2つ以上の年齢カテゴリーのポイントが合計してカウントされる大会で、アカデミーポイントが同数だった場合。

- ・金メダルの獲得数が最も多いアカデミーが勝者となる。
- ・金メダルの獲得数が同数だった場合、銀メダルの獲得数が最も多いアカデミーが勝者となる。
- ・金メダルおよび銀メダルの獲得数が同数だった場合、下記の年齢カテゴリーの順序で黒帯の優勝者が最も多いアカデミーが勝者となる。

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> マスター7

- ・すべての年齢カテゴリーで黒帯の優勝者が同数だった場合、勝者と宣言されるアカデミーは、下記の年齢カテゴリーの順序で最高ランクの帯の優勝者が最も多いアカデミーが勝者となる。

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> マスター7> 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

- ・上記の全ての条件においても引き分けが発生した場合、勝者となるアカデミーはランダムに決定される。

3.4 競技者1人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カウントされない。

3.5 同じアカデミーからの競技者2人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カウントされない。

3.6 チーム戦

3.6.1 全試合終了後、チームポイントが同点だった場合、同点のチームそれぞれ1人ずつ代表の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1~3位の競技者には、大会の公式表彰台でメダルが授与される。

4.1.1 すべての大会において、表彰は下記の規定に準じて行われる。

- ・優勝者には金メダルが授与される。
- ・準優勝者には銀メダルが授与される。
- ・第3位の競技者（1~2人）には銅メダルがそれぞれ授与される。
- ・表彰メダルはレフリーが宣言した結果に基づいて授与される。表彰の際にメダルを交換することは認められない。

- ・表彰式では、競技者は、大会で許可されている道着またはNO-GIの公式試合着のみを着用する必要がある。
- ・競技に無関係な装飾品等の着用は認められない。

- 4.1.2 チーム戦の場合、上位2チームのみ、大会の公式表彰台でメダルが授与される。
- 4.2 競技者が、欠場（WO）により失格となった場合、メダルは授与されず、その名前は大会の公式記録に記載されない。
- 4.2.1 上記項目4.2の規定の例外：競技者が、そのカテゴリーで少なくとも1試合行っている場合。
- 4.3 競技者が、ディシプリナリーペナルティにより失格となった場合、メダルは授与されず、その名前は大会の公式記録に記載されない
- 4.4 競技者がメダルを授与され、その名前を大会の公式記録に記載されるためには、その競技者自身が出場カテゴリーの計量と道着チェックを受け、それをパスする必要がある。
- 4.4.1 ウルトラヘビー級およびオープンクラスでは、競技者がメダルを授与され、その名前を大会の公式記録に記載されるためには、その競技者自身出道着チェックを受け、それをパスする必要がある。

## 第5条 出場登録

- 5.1 (IBJJF主催大会において) 各大会に出場登録する競技者は、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に認可されている必要がある。
- 5.2 (IBJJF主催大会において) 各アカデミーには、階級/帯/年齢/性別の各カテゴリーに最大2人の競技者を出場登録する権利がある。
- 5.3 (IBJJF主催大会において) 各アカデミーまたはアソシエーションの代表指導者は、自身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出場登録に関する権利を有しており、オープンクラスを含むすべてのカテゴリーの出場競技者の、変更または追加や除外を行う権限がある。
- 5.4 各大会への出場登録は、IBJJFによって公表されるスケジュールに従い、すべての期限を遵守する必要がある
- 5.5 柔道の黒帯である事が確認された競技者、フリースタイルまたはグレコローマンレスリングの実績がある競技者\*、プロまたはアマチュアのMMAの試合出場経験がある競技者は、白帯として大会に参加することは認められない。
- \* 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への出場経験。
- 5.6 大会要項またはこの「ルールブック：競技の全般的なガイドライン」に規定されている要件を満たしていない競技者は、試合前、試合中、または試合後のあらゆる時点において失格となる可能性がある。
- 5.7 (IBJJF主催大会において) IBJJF（またはその関連組織）に認定された黒帯の競技者のみが、黒帯カテゴリーに出場登録する事が出来る。
- 5.8 (IBJJF主催大会において) 競技者は、IBJJF（またはその関連組織）に登録されている帯色としてのみ出場登録することができる。もし、一つ前の帯色の修了期間を満了していない、またはその帯が認められる年齢（生まれ年）に達していないにも関わらず、指導者から帯昇格を認定されていた場合、その競技者は現在の帯色もしくは以前の帯色、いずれの帯色でも出場登録が認められない。

5.9 競技者の帯色が昇格した場合、その時点で以前の帯色で試合を行うことが認められなくなる。大会において、その競技者の階級別の試合後に帯色が昇格した場合、オープンクラスでの試合出場は認められない。ただし、その帯色が認められる年齢に達していない選手の帯色が昇格した場合は、その帯色が認められる年齢に達するまで以前の帯色で競技することが許可される。

5.10 ※USADAに関する項目の為割愛

### 5.11 出生時の性別による競技

**IBJJF/JBJJF は競技者の安全を第一に考えている。そのため、特にブラジリアン柔術全般における競技会の組織化に一貫した枠組みを確保するために、以下の規定を設ける。**

5.11.1 IBJJF/JBJJF（以降主催者と表記）の大会に参加登録する競技者は、出生証明書の原本に記載されている、出生時に割り当てられた生物学的性別（男性または女性）に対応するカテゴリーで登録しなければならない。

5.11.2 主催者の裁量により、確認の目的で、選手に対し、出生証明書の原本または同等の文書のコピーの提出を要求する場合がある。主催者は、必要と判断した場合、主催者の裁量で追加の書類を要求する権利を有する。

5.11.3 主催者に提出されたすべての個人情報および医療情報は、機密として厳重に保管される。組織内で権限を与えられた担当者のみがこの情報を参照でき、このポリシーに従って競技会への出場資格を確認する目的のみに使用される。

5.11.4 競技者が出生証明書の原本に記載されている性別と異なる性別で競技会に登録した場合、主催者の裁量により、登録競技者への事前通知なしに、その競技者の競技会への登録を抹消することができる。この状況において、競技者の登録が取り消された場合、主催者の裁量で、競技者の登録料を返金するか否かを選択することができる。

\* 競技者が、出生証明書の原本に記載されている性別に対応するカテゴリー以外のカテゴリーに登録したことを通知され、今後の競技会でも異なるカテゴリーへの登録を続ける場合、その競技者は、その競技会だけでなくIBJJF/JBJJF主催の競技会全般における出場停止等のペナルティー対象となる可能性がある。

5.11.5 IBJJFの裁量により、いつでも、またいかなる理由によっても、予告なくこのポリシーを修正、改定、改正する権利を有する。

※JBJJFによる補足：5.1、5.2、5.3、5.7、5.8は、IBJJF主催大会における規定となる。JBJJF主催大会においては全日本ブラジリアン柔術選手権等の大会において適用される場合がある。

## 第6条 競技者の行動規則および罰則

6.1 競技者が競技エリア内で、ユニフォームまたは道着の一部を脱いだ場合。

6.2 競技者が競技エリアと一般エリアを区切っているバリケードを乗り越えた場合。

6.3 競技者が競技エリアまたは靴を履く必要があるエリアを、靴を履かずに裸足で歩いた場合。

6.4 試合の開始前・終了後に関係なく、競技者または指導者が不適切と考えられる言動を行った場合。

**注：**この項目に記載されている行動規則の1つまたは複数に違反した競技者は、IBJJF規則に従って定義される罰則を受ける可能性がある。

## 第7条 その他の規定

7.1 個々の大会で定められたガイドラインは、必要に応じて本「競技の全般的なガイドライン」より優先されるものとする。

7.2 大会公式の運営スタッフが、競技エリアの競技者に指示を出すことは固く禁じられている。

7.3 大会公式の運営スタッフではない人物が、大会役員と会話することは固く禁じられている。



(IBJJF主催大会における) 競技形式のマニュアル



## 第1条 競技エリア

競技エリアは、1面または複数面の試合場、スコアテーブル、ウォームアップエリア、計量エリア、センターテーブル、および表彰エリアで構成される。

### 1.1 試合場

1.1.1 試合場は、異なる色で区別された試合エリアと周囲のセーフティエリアで構成される。

1.1.2 試合場の最低サイズは64㎡で、これは36㎡の試合エリアと、28㎡の対戦エリアを取り囲むセーフティエリアで構成される。

1.1.3 試合場の最大サイズは100㎡で、これは64㎡の試合エリアと、36㎡の対戦エリアを取り囲むセーフティエリアで構成される。

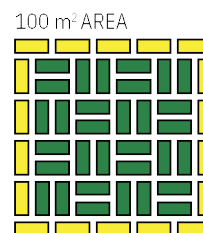
1.1.4 2×1mの畳/マットで設置される64㎡の試合場は、以下のように構成される：

- ・ 試合エリアに18枚の畳/マット。
- ・ セーフティエリアに14枚の畳/マット。



2×1mの畳/マットで設置される100㎡の試合場は、以下のように構成される：

- ・ 試合エリアに32枚の畳/マット。
- ・ セーフティエリアに18枚の畳/マット。



### 1.2 スコアテーブル

1.2.1 テーブル1卓と椅子1または2脚で構成され、各試合場の前に配置される。

1.2.2 各テーブルには、対応する試合場の番号が明示され、2つのスコアボードと1つの時計が設置されている必要がある。特別な場合、手動のスコアボードと時計の代わりに、電子スコアボードを使用することができる。

1.2.3 スコアボードは以下の内容で構成される。

4

3

2

1

1

マウント  
バック  
コントロール

バsguard

テイクダウン  
スイープ  
ニーオンベリ

ペナルティ

アドバン  
テージ

1.2.4 手動のスコアボードは、レフリーがスコアテーブルの前に立った際に、緑と黄色の側がレフリーの右側になるようにテーブルに設置する。

### 1.3 ウォームアップエリア

- 1.3.1 競技エリアに隣接する、競技者専用の区切られたエリア。
- 1.3.2 大会運営スタッフは大会スケジュールで事前に定められた順で、ウォームアップエリアに各カテゴリーの競技者を呼び出すものとする。
- 1.3.3 リングコーディネーター（呼び出し係）が競技エリアに競技者を誘導するのは、この場所からのみである。
- 1.3.4 公式の計量前に競技者が体重を確認する（予備計量）ための計量器がウォームアップエリアに用意されるかどうかは、大会運営の判断による。

### 1.4 計量およびユニフォーム検査エリア

- 1.4.1 競技者の道着は、サイズ、パッチの箇所、衛生状態、帯、および全体的な状態に関する検査を受ける必要がある。
- 1.4.2 計量エリアには、競技者の体重を計量するための計量器を少なくとも1台設置する必要がある。

### 1.5 センターテーブル

すべての試合場の中心に配置する。そこからトーナメント表がリングコーディネーター（呼び出し係）に配布され、競技者にメダルを授与するためにトーナメントの結果が記録される。

### 1.6 表彰台

3段で構成される：1位の競技者用の最も高い段、2位の競技者用の2番目に高い段（1位の右側）、3位の競技者用の最も低い段（1位の左側）

## 第2条 スタッフとその職務

- 2.1 大会総合ディレクター：**  
大会を全体的に監督し、大会の組織と進行に関連する問題に対して最終的な決定を行う。
- 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）によって実行されるすべての作業を監督し、トーナメントの進行の進行に適切に対応していることを確認する。センターテーブルがトーナメントを配布、収集、および照合する事を補助する。
- 2.3 レフリーゼネラルディレクター：**  
大会を通して、レフリーを選択し、交替させる。大会の終わりに、レフリーの技術的評価を指導する。
- 2.4 センターテーブルコーディネーター：**  
トーナメント表を配布し、結果をセンターテーブルに伝える。オープンクラスの出場登録の管理とトーナメントの作成を担当する。
- 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トーナメントの結果を記録する。
- 2.6 レフリー：**  
各試合を裁く。
- 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トーナメント表を受け取り、ウォームアップエリアに競技者を呼び出す。競技者の身分証を確認し、道着・ユニフォームチェックスタッフへ競技者を案内する。その日の最初の試合前に競技者の体重を計量し、競技者を試合場に誘導する。各試合の結果をトーナメント表に記録する。トーナメント全試合終了後、センターテーブルにトーナメント表を返却する。
- 2.8 テーブルオフィシャル：**  
スコアボードにレフリーが示したポイント、アドバンテージ、およびペナルティを記録する。試合時間を計り、ホイッスルを使用して試合の終了を案内する。
- 2.9 道着・ユニフォームチェックスタッフ：**  
各競技者の道着・ユニフォームを検査し、サイズ、衛生面、外観、パッチの位置、および全体的に規定に沿っているかどうかを確認する。
- 2.10 表彰係：**  
入賞者を表彰台に呼び出し、各カテゴリーの入賞者へメダルを授与する。
- 2.11 アナウンサー：**  
拡声器を使用して、カテゴリーの案内や大会を通じて様々な告知を行う。

※JBJJFによる補足：本項目はIBJJF主催大会における規定となり、JBJJF主催大会においては独自の規定が適用される場合がある。

注：疑問点がある場合は、ポルトガル語版を参照。

2014-2024©INTERNATIONAL BRAZILIAN JIU-JITSU FEDERATION (IBJJF)

RIO DE JANEIRO, BRAZIL  
JUNE 2024

Photos: Dan Rod/Ivan Trindade  
Design & Illustration: [gruzman.design](http://gruzman.design)

**VERSION 6.2**

