

Sport Jiu-Jitsu International Federation ルール及び規定

目次

- 1 柔術の定義
- 2 柔術のコミュニティ
- 3 連盟会員
- 4 SJJIF 競技カレンダー
- 5 競技会
- 6 公認行事
- 7 SJJIF ソフトウェア及びデータベース
- 8 ドーピング管理
- 9 大会の間取り図とレイアウト
- 10 SJJIF 本部委員会、スタッフ、有志の責任
- 11 表彰式
- 12 大会の賞品及び表彰
- 13 大会チームポイント
- 14 国チームポイント
- 15 SJJIF 個人ランキング
- 16 SJJIF ナショナル、プロフェッサー及びチームランキング
- 17 行動規範
- 18 違反と懲罰
- 19 行事運営規則
- 20 登録
- 21 資格
- 22 チーム移籍
- 23 国籍
- 24 性別コントロール
- 25 スポーツの完全性
- 26 マッチメイキング
- 27 ブラケット(トーナメントの組み合わせ)
- 28 年齢カテゴリー
- 29 キッズの帯制度(15 歳以下)
- 30 ジュブナイル及びアダルトの帯制度(16 歳以上)
- 31 黒帯制度
- 32 帯の完全性
- 33 試合時間
- 34 体重カテゴリー
- 35 ユニフォームの要件
- 36 競技のための報告
- 37 ユニフォーム検査官の基本原則
- 38 レフェリーの基本原則
- 39 レフェリーパフォーマンスの評価
- 40 レフェリーのジェスチャー



41	試合の決着
42	ポイントシステム
43	マイナーファール、ストーリング、ペナルティポイント
44	合法及び違法なテクニック及びサブミッション
45	重大な反則及び失格
46	場外及びサドンデス(オーバータイム)
47	メディカルタイムアウトと負傷手続き
48	正統な試合における視覚障害もしくは身体障害をもった競技者
49	3 審形式
50	適合された柔術及びスペシャルイベント
51	抗議



前文

スポーツ柔術国際連盟の主な目的は、我々のスポーツの独特な歴史、文化、哲学及び系統を維持しながらオリンピックの偉大さに到達するビジョンを共有する、既存のスポーツ柔術、ブラジリアン柔術、そして柔術の国家および/または地域の連盟を統一して組織することである。

SJJIF は、SJJIF と各国の連盟及びメンバーが一緒になって、選手やブラジリアン柔術により良い機会をもたらす似た考えを持った個人のネットワークを発展させ続けようと考えている。

したがって、スポーツ柔術国際連盟はブラジリアン柔術のスポーツやその連盟を組織し、そのスポーツが公認のオリンピックスポーツに成長するための共通のルールを確立することを目指している。また、SJJIF は、所属、人種、性別、国籍に関係なく全ての競技者にとって楽しく公正に、そして全ての参加者に報酬を与える大会を開催するよう努めている。

SJJIF の下にある各連盟は、それぞれの地域の競技者をランク付けする競技会の開催を担当する。SJJIF は代表の連盟と協力して、柔術とノーギの両方で SJJIF 世界柔術選手権を毎年開催する。

この文書の目的は、ルールを描写し、指導者、競技者、パトロン、観客がブラジリアン柔術の進化及び結束を支持するための公平なガイドラインを作成することである。



スポーツ柔術の歴史

柔術は護身の多面的な方法であり、関節または絞めに力を加えることによって相手を屈服させるためにより優位なポジショニングを行うテクニックで構成されている動的なスポーツである。テクニックは、相手をコントロールされたポジションまたはサブミッションにもっていくために、力以上に重視されています。競技試合では、相手を異なるポジションにもっていくか、屈服させることで勝利に達する。

今日の柔術は、1900年代初期にブラジルに移住した日本人を通して発見された古代戦闘の形態を含む多くの重要な要素や、多くの形態での格闘術を含むブラジル独特の文化で構成されている。その進化は、多くのブラジルの家庭がスポーツ、家族の価値観、健康的なライフスタイル、そして柔術の武術としての優位性を証明するという決意に専念することによる貢献の直接的な成果である

1967年4月25日、ブラジルのリオデジャネイロでグアナバラ柔術連盟が設立された。同連盟は、エリオ・グレイシー、アルバロ・バレット、ジョアオ・アルベルト・バレット、エルシオ・リーナル・ビンダ、オスワルド・バプティスタ・ファドダらによって導かれた5つの創立学校によって国家スポーツ連盟の下に設立された。エリオ・グレイシーが会長を務めたグアナバラ柔術連盟の設立は、柔術を護身術またはストリート格闘術のみならず、スポーツとするための第一歩であった。柔術は帯制度や年齢区分、競技時間、ポイント、そして正当なテクニックを実装されることで、明らかな構造と組織を持ち始めた。

1973年6月、柔術はブラジルでスポーツとして法的に認められ、同年12月、グアナバラ柔術連盟は、リオデジャネイロのブラジル運動協会銀行で「第1回ブラジル柔術トーナメント」を開催した。このイベントが、スポーツとしての柔術の新しい時代の幕開けとなった。

スポーツとしての柔術の実施及びブラジル全土での急速な成長後、1980年に柔術は国際的に拡大し、発展し始めた。当時、創設者、指導者、代表者及びスポーツの参加者の全員がブラジル人であったため、ブラジリアン柔術という名称が採用された。

2010年までに、柔術またはブラジリアン柔術は世界中で練習され、認知されたスポーツとなったが、IOCの要件を満たし、スポーツのための単一の国際統治機関として認められている、確立された連盟が存在しなかった。これを念頭に置き、主な動機付けの要因として、柔術の指導者やトーナメント主催者らのグループが、スポーツ及びそのコミュニティの統一や成長に投資して捧げる時である考えた。その結果、スポーツ柔術国際連盟が創設された。



スポーツ柔術国際連盟の歴史

ジョアオ・シウバ先生を先頭に、2012年6月、スポーツ柔術国際連盟(SJJIF)はジョアオ・シウバ、パトリシア・シウバ、サミュエル・アシダミニ、エヂソン・カゴハラ、クリーバー・マイアの先生らによって、我々のスポーツの独特な歴史、文化、哲学及び系統を維持しながらオリンピックの偉大さに到達するビジョンを共有する、既存のスポーツ柔術、ブラジリアン柔術、そして柔術の国家および/または地域の連盟を統一して組織することを第一の目的として、設立された。

先生たちは、柔術というスポーツを組織し、構造化することの重要性を認識し、これがそのスポーツにおいて皆の時間、献身及び協力が必要となる道りになるだろうと考えていた。また、彼らの間では、スポーツの進化と世界的な人気の高まりから、柔術がオリンピック、パラリンピック、デフリンピック、そしてその他すべてのオリンピックサイクルの試合の、競技大会としてのオリンピック・プログラムへの認知と認可を得ることができる単独のスポーツであることを証明する統一体が必要であるということが理解されていた。

SJJIFは、2013年12月14、15日に、アメリカのカリフォルニアのロングビーチにあるロングビーチピラミッドで、最初の国際大会、SJJIF世界選手権を開催した。SJJIFはその創立以来驚くほど成長して、既に北アメリカ、南アメリカ、アジア、ヨーロッパ、アフリカ、そしてオセアニアでそれぞれ公認の大会を開き、連盟を立ち上げてきた。

1つの統治規則を確立することで、SJJIFは既存の連盟を発展もしくは統一させ続け、競技者やブラジリアン柔術のより良い機会を見越しているメンバーたちの成長するネットワークを生み出している。それと共に、我々は、1つの統治規則の下でそのスポーツを組織し、ルールにおけるスポーツの従事者を教育するルール講習を提供し、柔術及びノーギにおいて質が高く公正な競技を行い、国際的にそしてそれぞれの地域で競技者をランク付けすることを継続する。

SJJIFは、各国連盟にブラジリアン柔術の真の国際統治機関の一員となる機会を提供することによってスポーツをさらに発展させてきており、彼らの声と投票がSJJIFとスポーツの未来を支えている。スポーツコミュニティのために、SJJIFは、若者の育成、公正な競技、尊敬、包括、平等、協力、平和、そして友情の重要性を促進するいくつかのプログラムやイベントの開発を支援してきた一方で、全ての参加者にとって楽しく、公正で、報酬が与えられるトーナメントの開催に向けて努力もしている。



1 ブラジリアン柔術の定義

- 1.1 ブラジリアン柔術は格闘技であり、相手を制する位置にもっていく力、もしくはサブミッションを行うための力を重視した技術で構成されており、柔術部門とノーギ部門に分けられている。戦いの目的は勝つことである。競技の試合中、同じ年齢カテゴリー、階級、帯色の2人の競技者が SJJIF ルールに準拠した正々堂々の競技でお互いに対戦する。勝利は、相手を自分が優位なポジションにすることでポイントを得ること、もしくは相手を屈服させることによって達成される。

2 柔術のコミュニティ

- 2.1 連盟は、地域のコミュニティと直接的に繋がり、全ての柔術従事者が我々のスポーツの教育を促進する中立で非競争的な環境においてお互いに技術を学び、共有することを歓迎するイベントを発展させるが、それは、競技者、指導者及び連盟が、チームやアソシエーションに関係なく、柔術に純粋に一緒に参加する仲間内で友情を発展させるのと同様である。

3 連盟会員

- 3.1 国際オリンピック委員会はスポーツ参加者の証明を要求しており、連盟が参加者の正確な記録を取得するには SJJIF の会員であることが必要である。
- 3.2 全ての SJJIF の連盟は、SJJIF が提供する SJJIF 会員証を取り扱う。
- 3.3 SJJIF の会員であることで、連盟はそれぞれの登録会員の系統、帯の昇進、コースの参加、対戦歴、そして1つの統治機関でのランキングの正確な記録を維持することができる。
- 3.4 SJJIF は、会員の帯ランキングの記録において、正確さと真実を保証する他の情報源と同様に申請者の指導者に連絡を取る権利を保持する。さらに、会員情報は www.sjjif.org で利用できる。
- 3.5 SJJIF の会員になると、個人の柔術の帯ランク及び市民権が認識された SJJIF ID カードが付与される。このカードは以下のような会員特典も含んでいる。
- a) 会員には SJJIF ID カード及び会員番号が与えられる。
 - b) SJJIF ウェブサイトに現在の会員として掲載される。
 - c) 会員は世界ランキング制度の対象者となる。
 - d) 会員は結果及び対戦記録のリストへのアクセスができる。
 - e) 会員はトーナメント割引制度の対象者となる。
 - f) 会員は SJJIF のいかなるトーナメントにも観客として無料で入場できる。

4 SJJIF 大会カレンダー

- 4.1 現在の SJJIF 大会カレンダーは SJJIF のウェブサイト(www.sjjif.org)にて確認できる。
- 4.2 SJJIF 大会カレンダー及び年間ランキングは、SJJIF 世界選手権の後から始まり、翌年の SJJIF 世界選手権で終わる。

5 大会

- 5.1 大会は、参加者が競技への挑戦を通じて、課題との向き合い方、人格形成、立ち直る力を学ぶのに素晴らしい機会である。
- 5.2 全ての SJJIF の大会は、SJJIF のソフトウェアを使用し、SJJIF の規定及び細則、そ



して SJJIF ルールブックを遵守しなければならない。

- 5.3 全ての SJJIF の大会は、開会式中にブラジルの国歌に続いてそれぞれの国の国歌を演奏しなければならない。
- 5.4 全ての SJJIF の連盟は、SJJIF のルール及び規定が、衛生、フェアプレー及び相互尊重が評価される公正で質の高い大会の促進を保証することを確実にしなければならない。
- 5.5 全ての SJJIF 公認大会の結果は世界ランキング制度に反映される。

6 公認イベント

- 6.1 SJJIF は、統一され、バランスがとれた公平なイベントの組織を作り出すことを目的として、各イベントが確実に成功するための統一カレンダーやルールの設定を支援する。全ての SJJIF 公認イベントは、誰もが見て、ダブルブッキングを避けるために、SJJIF カレンダーに掲載される。以下の手続きは以下の通りである。
 - a) 全ての SJJIF の連盟及びまたは団体は、承認を受けるためにイベント日の 60 日前までにイベント申請書を提出する必要がある。
 - b) イベント申請書が提出され、SJJIF によって承認されない限り、公認イベントは行われぬ。
 - c) 全ての公認イベントは公式な会場で行われなければならない(BJJ アカデミーのジムまたはそれに相当する場所では、イベントを主催することはできない)。
 - d) 公認イベントは SJJIF が審議し、承認しない限り、他の組織に移管することは出来ない。
 - e) イベントのスポンサーになるには SJJIF の承認を受けなければならない。
 - f) 「ワールド」、「オリンピック」またはその派生語がイベントに関連する広告または告知に使用されている場合は、いかなるイベントも認可されない。
 - g) 全てのイベントは SJJIF カレンダーに登録されるが、以下のおよその規定がある。
 - i. 前の大会と同じ会場の利用には 3 週間の待機期間が必要である。
 - ii. 同日に同じ都市で 2 つのイベントの開催は許可しない。
 - iii. 複数の公認イベントを同日に開催するには、最低でも 200 マイル以上離れていなければならない。
- 6.2 SJJIF 公認イベントは、イベントにおいて SJJIF が定める以下の品質基準に従わなければならない。
 - a) 試合場(マットエリア)
 - b) ルール及び規定
 - c) バナー
 - d) マーケティング資料
 - e) 訓練を受けたスタッフ
 - f) SJJIF 公認レフェリー
 - g) 会場
 - h) T シャツ
 - i) 表彰台
 - j) メダル
 - k) トロフィー
- 6.3 SJJIF 公認大会は、代表する地域の健康と安全に関する規定を遵守しなければならない。
- 6.4 SJJIF 公認大会の主催者は、SJJIF ルール及び規定の実施を援助及びまたは検査するために、SJJIF の代表者がイベントの日に出席するための全ての費用を支払わなければならない。



- 6.5 SJJIF 公認大会の主催者は、個人、アカデミー及びチームが SJJIF に登録して SJJIF ランキング制度の一部となるよう促さなければならない。
- 6.6 SJJIF 公認大会の主催者は、アンチ・ドーピング機関の規程を採用し、実施することを目指さなければならない。

7 SJJIF ソフトウェア及びデータベース

- 7.1 SJJIF は、連盟及びその会員にエリートスポーツ組織を提供するように設計されたソフトウェアを開発してきた。そのソフトウェアは、会員や関与している国の数、会員の国籍、系統、帯の履歴、ランキング、競技記録などの正確な記録を保持する国際的なデータベースを作成する。
- 7.2 全ての SJJIF 公認の連盟及びイベントは、正確なデータ収集とデータ情報へのアクセスを保証するために SJJIF ソフトウェアを利用する。
- 7.3 SJJIF ソフトウェアは、個々の会員が組織、イベント及びランキングへアクセスしやすくすることを可能にする。

8 ドーピング管理

- 8.1 スポーツ柔術国際連盟(SJJIF)は、フェアプレーの概念をスポーツに不可欠な基本的な価値として取り入れている。ドーピングを伴わないスポーツはスポーツ、自分自身、そして他人に対する敬意、品位及び誠実さを証明するフェアプレーの重要な要素である。
- 8.2 SJJIF はまだ世界アンチ・ドーピング規程に加盟はしていないが、フェアプレーやドーピングを伴わないスポーツの重要性を認識しており、ドーピングがないスポーツの世界中の共同運動を先導する世界アンチ・ドーピング機構(WADA)の使命を全面的に支持している。
- 8.3 SJJIF は、ドーピング管理プロセスの手配や WADA の禁止リストの遵守を含む、WADA のアンチ・ドーピング方針に準拠した SJJIF アンチ・ドーピング方針を策定している。
- 8.4 SJJIF は、SJJIF アンチ・ドーピング方針のドーピング管理手続きを実施し、陽性の検査を受けたことが判明した競技者及び裁決プロセスを受けた競技者によって生じる制限及びまたは制裁を実施することを目指している。

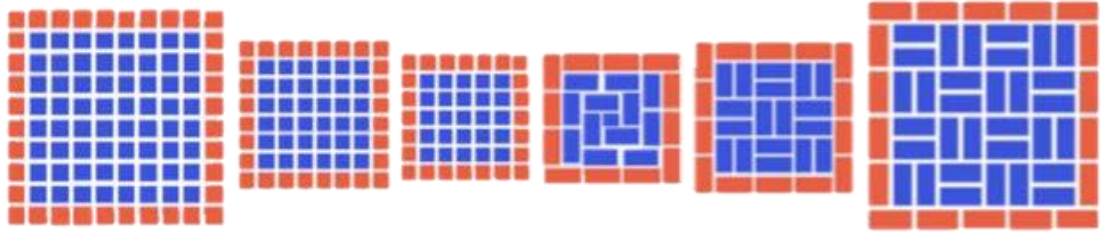
9 大会の間取り図及びレイアウト

- 9.1 大会会場の間取り図及びレイアウトは 1 面以上の試合場、スコアテーブル、ウォームアップエリア、ユニフォーム検査エリア、計量エリア、メディカルエリア、本部テーブル、表彰エリア、そしてイベントを指揮し、適格で認知された権限者であることが必要なアナウンサーで構成される。
- 9.2 試合は、イベントの進行を妨げる可能性のあるコーチ、指導者、レフェリー、競技者、またはその他のアシスタントの非倫理的な行いを懲罰する権限を持つ大会コーディネーターによって任命された全てのサポートアシスタント、レフェリー、タイムキーパー、検査官、医者、警備員、審判長らに囲まれた試合場で行われる必要がある。試合場に関するガイドラインは以下の通りである。
- a) 試合場はそれぞれ異なる色で区別された対戦エリアと外側の安全エリアで構成される。各試合場は、対戦エリア 25m² 及びそれを囲む安全エリア 24m² の計 49m²



以上の面積で構成される必要がある。

- b) 各試合場には、競技者たちがそれぞれの番号によって自分の試合場に向かうように、番号を振り付ける必要がある。試合場は、メインテーブルが配置されている側から左から右へ番号が付けられる。



- 9.3 それぞれの指定された試合場には、競技中に割り当てられたタスクを調整し、指示するスコアテーブルがある。スコアテーブルのガイドラインは以下の通りである。

- a) スコアテーブルと平行に、椅子はレフェリーに向かって配置される。
b) 椅子とテーブルは、各試合の最善な評価のために競技エリアの側面に戦略的に配置される必要がある。
c) 各指定マットには、水平にスコアを示す2つのスコアボード、または選手を区別するために色分けされたスコアを表示する1つのモニターがある。
d) スコアボードまたはモニターは、割り当てられた試合場のテーブルに、レフェリー、関係者、及び観客が見やすいように配置される。
e) ストップウォッチまたはそれに類似したデジタルシステムは、試合の継続時間と予約時間を記録するために使用される。



- 9.4 ウォームアップ/ブルペンエリアは競技エリアに隣接した端のないエリアであり、競技者のためにのみ利用される。ウォームアップ/ブルペンエリアのガイドラインは以下の通りである。

- a) 大会組織委員会は、イベントのタイムテーブルによって予め決められたウォームアップエリアに各カテゴリーの選手を召集しなければならない。
b) リングコーディネーターまたはランナーが選手を試合場に誘導するのはこの場所であり、この場所に限られる。

- 9.5 計量または柔術・ノーギ検査エリアは、選手が計量し、ユニフォームのサイズ、パッチ位置、衛生、帯、及び全体的な状態に関する検査を受ける場所である。計量エリアには、選手の体重を決定するための計測機器が1つ以上なければならない。追加情報については第34-37条を参照のこと。

- a) 公式計量前に選手が体重をチェックする予備計量用の計測機器が用意されるかどうかはイベント組織委員会次第である。

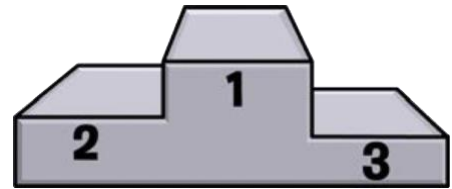
- 9.6 メインテーブルはリングコーディネーターへのブラケット配布をサポートするために全試合場の中央に配置する必要がある、選手へメダルを授与するために結果表が作成される。

- 9.7 表彰台は上位3名の競技者及びチームにメダル及びトロフィーが授与される場所である。表彰台に関するガイドラインは以下の通りである。

- a) 表彰台は3つの高さを持っている必要がある。1位の選手用の最も高い位置、2



位の選手用の(1位の選手の右側の)2番目に高い位置、そして3位の選手用の(1位の左側の)最も低い位置である。



- b) 表彰台の背景には大会名とスポンサーが表示されていなければならない。

9.8 メディカルエリアは、必要な時に直ちに医師の診察を受けられるように、容易に視認できる、全ての試合場に近い場所に配置する必要がある。

10 SJJIF 本部委員会、スタッフ、有志の責任

10.1 SJJIF 本部委員会、スタッフそして有志の全てのメンバーは SJJIF を直接反映しており、SJJIF ルールブックの 17.1 項で定められている行動規範に従うように SJJIF から研修及びまたは承認を受ける必要がある。

10.2 全てのメンバーは、効果的で効率的なイベントに参加することの誇りを反映するプロフェッショナルな行動に敬意を表して行動することが期待される。SJJIF のイメージに従わないまたは維持しない者は、会員資格、証明書、及びまたは承認の停止もしくは取消を受けることがある。一般的な責任は以下の通りである。

- a) イベントの少なくとも 30 分前に報告する。
- b) ユニフォームを適切に着用する。
- c) 効率的かつ正確に業務を処理することに集中し、従事する必要がある。
- d) プロフェッショナルな行動を維持する。
- e) 競技エリア内で選手に指示を出すことは禁じられている。競技エリアの外に出て、観客バリケードの後ろに立つことで応援が可能である。

10.3 **トーナメントホスト:** トーナメントホストは、イベントの全体的な計画を監督し、イベントの構成や進行に関連するあらゆる問題に関する最終決定を行う。この人は、現地のトーナメント運営の全ての段階で監督権限を持っており、必要な会議に出席し、アドバイスをし、指示をし、必要だと思われる場所に割り振りをする。イベントが、必要な設備及び必要な技術が全て揃っているような良い会場で開催され、保険が最新であることを保証する。イベントが予定通りに、かつ効率的に行われることを確実にするために丁寧に作業する。トーナメントホストの主な責務は、イベントを確実に成功させ、SJJIF の水準を維持させるために、全ての事柄を SJJIF に連絡することである。

10.4 **プロモーションディレクター:** プロモーションディレクターは、地元のジム、アカデミー、及び組織にイベントをプロモートする責任がある。イベントのプロモーションには、ソーシャルメディア、地元のメディア(新聞、雑誌、ラジオ局)、メーカー、ポスター、チラシ、会報、そして招待状の利用が含まれる。日付、費用、登録に関する情報は、目に見えるものまたはアクセス可能なものでなければならない。プロモーションディレクターは、イベントの宣伝にも努め、公式イベントカメラマンをトーナメント当日に出席させる必要がある。

10.5 **計量係:** 計量係は、柔術とノーギの両方のイベントで、競技者の体重を測定し、各競技者が登録したカテゴリーの適切な体重であることの確認を担当する。競技者は、登録したカテゴリーの体重上限内まで落とし、柔術またはノーギのユニフォームでの体重を知る責任がある。競技者が体重要件を満たさない場合、自動的に失格となる。計量係は、失格を決定する自治権を持っている。

10.6 **メインテーブルコーディネーター:** メインテーブルコーディネーターは、メインテ



ーブルアシスタント、リングコーディネーター、及びランナーらが実行した全ての作業を監督し、適切かつ正確なブラケット進行を保証する。トーナメントで電子ブラケットシステムが使用されていない場合、紙のブラケットを保持して、リングコーディネーターに配布する責任がある。

- 10.7 **メインテーブルアシスタント:** メインテーブルアシスタントは、リングコーディネーターによって提供されたブラケットの結果の確認と更新を担当する。コンピュータやプリンターを含め、全てのシステムが正しく作動している必要があり、ブラケットは不一致の場合保持される。
- 10.8 **ブラケットコーディネーター/マッチメーカー:** ブラケットコーディネーター/マッチメーカーは、イベントの前にブラケットを調整して、バイアスがなく公正な試合を作成する。SJJIF ルールブック 27.1-27.18 項に記載されているブラケットの手順に準拠し、それらに正確に従っていることを確認する。変更があった場合、ブラケットコーディネーター/マッチメーカーは、競技者及び指導者(競技者が子供の場合は、親及び指導者)に変更や更新に関する連絡をしなければならない。
- 10.9 **スコアキーパー/テーブル係:** スコアキーパー/テーブル係は、各試合中にレフェリーが合図したポイント及びペナルティ(マイナスポイント)を正確に記録し、ポイントがスコアボードに表示されているかを確認し、試合時間を計測し、ホイッスルを使って試合終了を知らせるために、完全に集中しなければならない。
- 10.10 **ユニフォーム検査官:** ユニフォーム検査官は、SJJIF の測定ツールを使用して、競技者のユニフォームが、柔術かノーギかに関わらず、SJJIF ルールブックの 35.1-35.13 項に記載されている SJJIF ユニフォーム規定に準じていることを確認する責任がある。
- 10.11 **トーナメント警備:** トーナメント警備員は、イベントの順序を守り、観客と競技者の安全を確保するのを手助けする。トーナメント警備員は、イベントのメイン出入り口が開いていて、他の出入り口が閉まっていることを確認するために、一定のイベント連絡通路で警備を行う責任がある。
- 10.12 **フロントテーブル/チェックイン:** フロントテーブル/チェックインエリアには最低でも 2 人以上が駐在している必要がある。ここにいるスタッフの担当は、人々を出迎え、観客に入場料を伝え、集金し、観客として入場料を払った各人の手にスタンプをすること、そして、競技者のチェックインをし、身分証明書を確認し、ブルペン/ウォームアップエリアへ指示をして、フロントエンド担当者が対処できる範囲内の質問に対処することである。彼らは、各大会日の終わりに、現金の入った箱がロックされていて、お金で占められていることを確認する必要がある。
- 10.13 **リングコーディネーター(呼び出し係)*:** リングコーディネーターは、メインテーブルからブラケットを受け取り、競技者をウォームアップエリアに召集し、SJJIF ID を確認し、競技者を道着検査官の方に誘導し、最初の試合前に体重を確認し、競技者を試合場に誘導し、試合結果をブラケットに正確に記録する。1 つのブラケットが終わると、リングコーディネーターはそのブラケットをメインテーブルに返す。
- 10.14 **ランナー*:** ランナーは、リングコーディネーターとその業務のサポートを担当する。

*リングコーディネーター、ランナー、計量検査官らは、試合前にウォームアップブルペンエリアで競技者を 3 回まで呼び出し、その時点で応答がなかった場合、PA システムを介して呼び出しを行い、そしてリングコーディネーター、ランナー、計量検査官らに 5 分以内に報告をし、競技者から 5 分以内に報告がなければ失格となる。



- 10.15 **表彰チーム:** 表彰チームは、メダルとトロフィーの陳列と、勝者を表彰台に呼び出し、1位、2位、3位の3つの高さから構成された表彰台に立たせ、各競技者の順位に応じてメダルを配置するなどの、メダルの授与を担当する。
- 10.16 **M.C./アナウンサー:** M.C./アナウンサーは、歓迎/導入スピーチを担当し、計量やチェックインのカテゴリー呼び出しを手伝い、試合、勝者、今後のイベント、スポンサー、Facebook や Twitter ページの促進、そして通常の SJJIF 情報に関して 1 日中アナウンスする。
- 10.17 **メディア/カメラマン:** メディア/カメラマン(ら)は、イベント広報を担当しており、全てのメディアを SJJIF が利用できるようにする必要がある。SJJIF 取材許可証を希望する人は、ソーシャルメディア会社、雑誌、地方紙を代表するものとし、競技エリア内にアクセスするためには、イベントの 3 週間前までに SJJIF の承認を得る必要がある。メディア/カメラマン(ら)は、トーナメント手順や試合を干渉したり、競技中の競技者を混乱させたりしてはならない。
- 10.18 **医療担当者:** 医療担当者は、競技中の競技者に起こりうる負傷を取り扱うために適切な認定を受けていなければならない。彼らは、体液の浄化と適切な処分において、適切な手順に従わなければならない。
- 10.19 **審判長(レフェリーディレクター):** 審判長は、レフェリーに対する監督権限を有しており、SJJIF のルール及び方針の知識と理解を含めたレフェリーの適切な研修の確認と、SJJIF 認定レフェリーの選択を担当し、イベント中のレフェリーの判断、質、及びフェアプレーの監督する責任がある。審判長は、競技におけるレフェリーの役割を確認し、特定のイベント中に発生した懸念事項について擬音するためにイベント前後のレフェリーミーティングを開催する責任がある。審判長は、各大会終了時にレフェリーの技術的な評価を行い、与える。場合によっては、要求に応じて、審判長が特定の試合の詳細または映像を見直し、SJJIF ルールブックの 50.1-50.2 項に記されているように主審の判定を覆すことができる。
- 10.20 **レフェリー:** レフェリーはトーナメントで最も重要な役割の一つであり、各試合を SJJIF 競技ルールに基づいて公正にジャッジを行い、適切な勝者の宣告をする責任がある。審判長のみが、特定の試合の詳細または映像を見直した後にレフェリーの判定を覆すことができる。レフェリーの原理及び手順のさらなる詳細については、38.1-38.11 項を参照のこと。

11 表彰式

- 11.1 選手は SJJIF が認めたユニフォームで表彰式に出席しなければならない。
- 11.2 メダルを獲得した各競技者は、表彰式に出て、メダルを自身で受け取る必要がある。理由なく表彰式に出なかった選手は、そのメダルを失うことになる。スポーツマンシップに反してメダル表彰式への参加を拒否した選手は、直ちにそのカテゴリーを失格になり、その結果、チームポイント、及びまたは該当する場合、無差別級への出場資格を得ることはできない。
- 11.3 表彰台に上がる選手は、宗教的、政治的、個人的、もしくは商業的な意味合いを含んだ、いかなる無礼または挑発的な表明も厳禁である。必要であるとみなされない限り、選手がキャップや頭を覆うものを着用することは禁止されている。
- 11.4 選手は、1 位の選手のための国歌が流れている間ずっと、立って注目する必要がある。



12 トーナメントの賞品及び表彰

- 12.1 SJJIF 公認トーナメントでは、大人の各帯、年齢グループ、及び階級の上位 3 選手にメダルを授与される。
- 12.2 SJJIF 公認トーナメントでは、子供の各帯、年齢グループ、及び階級の上位 3 選手にメダルを授与される。
- 12.3 各カテゴリーの公式順位は以下の通りとする。
- 1 位 (金メダリスト): 決勝戦の勝者。
 - 2 位 (銀メダリスト): 決勝戦の敗者。
 - 3 位 (銅メダリスト): 敗者復活決勝戦の勝者。
- 12.4 SJJIF 公認トーナメントでは、上位 3 人に入れなかった子供の選手に参加賞が授与される場合がある。
- 12.5 SJJIF 公認トーナメントでは、大人の上位 3 チームと子供の上位 3 チームにチームトロフィーが授与される。
- 12.6 SJJIF は毎年、SJJIF 大会の年度の終わりを示す SJJIF 世界選手権で、柔術及びノーギのキッズ及び大人のそれぞれの上位 3 チームに年間チームトロフィーを授与する。上位 3 チームは、それぞれの大会年度中の全ての SJJIF 公認イベントからの累積ポイントに基づく。チームランキングポイント制度の詳細については第 16 条を参照のこと。

13 大会チームポイント

- 13.1 アカデミー/チーム所属のガイドラインは以下の通りです。
- トーナメント開催者が正確にチームポイントを把握できるように、競技者は登録時にチームを確認する必要があります。
 - チームは、選手が認定したアカデミー/チームとして選手名簿に記載される。
 - 同じアカデミー/チーム名で登録した全ての選手は、その大会でそのチームのメンバーとして認められ、チームポイントに貢献する。
 - 選手またはコーチは、確認期限が過ぎた後に登録されたチームを変更することはできない。
- 13.2 大会チームポイントは、特定のトーナメントで特定のチームを代表する全ての競技者が獲得した金、銀、銅メダルの合計に基づいている。獲得したメダルによって累積されるポイントは、本項のポイント構造に基づいている。各チームについて、各々の得点は以下のように記録される。
- キッズチームポイント — キッズ 4-5 からキッズ 14-15 までの全カテゴリー。
 - 大人チームポイント — ジュベニウ 16-17、アダルト 18、そしてマスター 30 からマスター 61 までの全カテゴリー。
 - 競技者が 1000 人未満の大会—アカデミー/チームにはそれぞれ入賞した競技者ごとに金メダル 7 点、銀メダル 3 点、銅メダル 1 点が累積される。
 - 競技者が 1000 人以上の大会—アカデミー/チームにはそれぞれ入賞した競技者ごとに金メダル 14 点、銀メダル 6 点、銅メダル 2 点が累積される。
 - SJJIF 世界選手権—アカデミー/チームにはそれぞれ入賞した競技者ごとに金メダル 21 点、銀メダル 9 点、銅メダル 3 点が累積される。
 - 1 人の選手のみが登録しているカテゴリーのポイントはチームポイントにカウントされない。
 - 大会チームポイントが同点の場合、受け取った金メダルの数が多い方が勝ちチ



ームとなる。それでも同点の場合、受け取った銀メダルの数が多い方が勝ちチームとなる。それでも同点の場合、受け取った銅メダルの数が多い方が勝ちチームとなる。

- h) 13.2 項 g)に記載された手順の後も同点だった場合、勝ちチームは最上位の帯のメダル数によって決定される。

14 国チームポイント

14.1 トーナメント開催者が国チームポイントを把握できるように、競技者は登録時に国籍/出身国を確認する必要がある。国チームは登録時に、選手が認定した国籍/出身国として各国選手名簿に記載される。同じ国籍/出身国であると確認された全ての競技者は、その国のポイントを累積できる。獲得したメダルによって累積されるポイントは、本項のポイント構造に基づいている。各チームについて、各々の得点は以下のように記録される。

- キッズチームポイント — キッズ 4-5 からキッズ 14-15 までの全カテゴリー。
- 大人チームポイント — ジュベニウ 16-17、アダルト 18、そしてマスター30 からマスター61 までの全カテゴリー。
- トーナメントのカテゴリーに出場する選手は、各入賞選手が獲得する金メダル、銀メダル、そして銅メダルの数に基づいて彼らの国チームのポイントを累積できる。
- 選手またはコーチは、確認期限が過ぎた後に登録された国チームを変更することはできない。

15 SJJIF 個人ランキング

15.1 SJJIF ランキングは、SJJIF がそのスポーツのトップ選手たちをランク付けするものである。

15.2 SJJIF 世界選手権は、SJJIF の年度最後の大会である。

15.3 個人の選手ランキングは、個人の帯、年齢グループ、及び階級に基づき、分類される。個人ランキングのガイドラインは以下の通りである。

- ランキングポイントは、ある帯のランキングから次の帯のランキングへ移行することはできない
- ランキングポイントは、ある年齢カテゴリーから別の年齢カテゴリーへ移行することはできない。
- ランキングポイントは、柔術のイベントとノーギのイベントで分けられる。

15.4 個人ランキングは次のようなポイント制度に基づいており、以下のように計算される。

競技者が 1000 人未満のトーナメント		
1 位 : 7 ポイント	2 位 : 3 ポイント	3 位 : 1 ポイント
競技者が 1000 人以上のトーナメント		
1 位 : 14 ポイント	2 位 : 6 ポイント	3 位 : 2 ポイント
SJJIF 世界選手権 : 獲得ポイントが 3 倍		
1 位 : 21 ポイント	2 位 : 9 ポイント	3 位 : 3 ポイント
a. 1 試合 : 1 位のポイント x1.0	a. 1 試合 : 2 位のポイント x1.0	a. 1 試合 : 3 位のポイント x1.0
b. 2 試合 : 1 位のポイント x1.1	b. 2 試合 : 2 位のポイント x1.1	b. 2 試合 : 3 位のポイント x1.1
c. 3 試合 : 1 位のポイント x1.2	c. 3 試合 : 2 位のポイント x1.2	c. 3 試合 : 3 位のポイント x1.2
d. 4 試合 : 1 位のポイント x1.4	d. 4 試合 : 2 位のポイント x1.4	d. 4 試合 : 3 位のポイント x1.4



e. 5 試合 : 1 位のポイント x1.5	e. 5 試合 : 2 位のポイント x1.5	e. 5 試合 : 3 位のポイント x1.5
f. 6 試合 : 1 位のポイント x1.6	f. 6 試合 : 2 位のポイント x1.6	f. 6 試合 : 3 位のポイント x1.6
g. 7 試合 : 1 位のポイント x1.7	g. 7 試合 : 2 位のポイント x1.7	g. 7 試合 : 3 位のポイント x1.7
1 人優勝の選手は個人ランキングで合計 3 ポイントのみ受け取る。		
競技者が自分の階級と無差別級の両方に出場した場合、ポイントが高い方のカテゴリーがランキングに加算され、2 つのカテゴリーの合計ポイントは加算されない。		

16 SJJIF ナショナル、指導者及びチームランキング

- 16.1 SJJIF ランキングは、SJJIF がそのスポーツでトップの国、指導者及びチームをランク付けするものであり、以下のガイドラインに従う必要がある。
- トーナメント開催者が正確な記録を保持できるように、競技者は登録時に国、チーム、及び指導者を確認する必要がある。
 - 同じ国名、チーム名、指導者で登録した全ての選手はそれぞれの SJJIF ランキングに貢献する。
 - 選手またはコーチは、確認期限がすぎた後、もしくは前回のイベントの後に登録された国、チーム、指導者を変更することはできない。
- 16.2 SJJIF 世界選手権は、SJJIF の年度最後の大会である。
- 16.3 国ランキングは、ある年度期間中の全ての SJJIF 公認大会で特定の国を代表する全ての競技者が獲得した金、銀、銅メダルの合計に基づいている。
- 16.4 指導者ランキングは、ある年度期間中の全ての SJJIF 公認大会で特定の指導者の下で登録した全ての競技者が獲得した金、銀、銅メダルの合計に基づいている。
- 16.5 チームランキングは、ある年度期間中の全ての SJJIF 公認大会で特定のチームを代表する全ての競技者が獲得した金、銀、銅メダルの合計に基づいており、以下のようなガイドラインで決定される。
- キッズチームポイント — キッズ 4-5 からキッズ 14-15 までの全カテゴリー。
 - 大人チームポイント — ジュベニウ 16-17、アダルト 18、そしてマスター 30 からマスター 61 までの全カテゴリー。
- 16.6 トーナメントの各カテゴリーの上位 3 選手は以下のポイント構造に基づいて国、指導者、及びまたはチームのランキングにポイントを累積する。

競技者が 1000 人未満のトーナメント		
1 位 : 7 ポイント	2 位 : 3 ポイント	3 位 : 1 ポイント
競技者が 1000 人以上のトーナメント		
1 位 : 14 ポイント	2 位 : 6 ポイント	3 位 : 2 ポイント
SJJIF 世界選手権 : 獲得ポイントが 3 倍		
1 位 : 21 ポイント	2 位 : 9 ポイント	3 位 : 3 ポイント
1 人優勝の選手のポイントは国ランキング、指導者ランキング、チームランキングには加算されない。		

- 16.7 得点が同点の場合、受け取った金メダルの数が多い方が勝者となる。それでも同点の場合、受け取った銀メダルの数が多い方が勝者となる。それでも同点の場合、受け取った銅メダルの数が多い方が勝者となる。
- それでも同点の場合、勝者は最上位の帯のメダル数によって決定される。



17 行動規範

17.1 競技者、コーチ、スタッフ、ランナー、ボランティア、及びその他の SJJIF の代表者らはスポーツマンシップの最高原則を実践・実証し、競争の倫理を守る責任及び義務がある。優れたスポーツマンシップは行動の質として定義されており、他者への礼儀と純粋な配慮によって特徴づけられる。優れたスポーツマンシップの発揮は、フェアプレー、倫理的な行動、及び誠実さへの個人の理解及び約束の声明である。競技者はプレーのルールを知り、理解し、時間を守り、自分自身や他者への敬意を示すことが期待される。

17.2 競技者に関するガイドラインは以下の通りである。

- a) 対戦相手に敬意を持って接すること。
- b) 試合中はルールの範囲内で一生懸命プレーすること。
- c) 常に自制心を働かせること。
- d) 他人が従うような良き手本となること。
- e) 試合前後に、競技者はお互いに握手をし、レフェリーにも握手をすること。
- f) スタッフを尊重し、主張やジェスチャーなしに彼らの決定を受け入れること。
- g) 勝ちを驕らず、負けを言い訳しないこと。
- h) 試合中に自己スコアリングも自己声援もしないこと。
- i) 家族、アカデミーまたはクラブ、そしてコミュニティの誇りの象徴として立つこと。
- j) いかなる薬物の影響下にあってはならない。
- k) 競技エリア内にいるとき、ユニフォームのいかなる部分も除去してはならない。
- l) 競技エリアと公共エリアを隔てるフェンスを乗り越えてはならない。
- m) 試合が終了すると、競技エリア/試合場を離れるか、スタッフのために用意されたスペースに入らなければならない。
- n) シューズ着用が必要な競技エリアまたは他のエリア内では、裸足で歩いてはいけない。

17.3 コーチに関するガイドラインは以下の通りである。

- a) 競技者及び対戦相手に敬意を持って接すること。
- b) 格闘技への愛と公正に戦いたいという思いを競技者に抱かせること。
- c) 他人が従いたくなるような良きお手本となること。
- d) スポーツマンらしくないふるまいには懲罰を与えること。
- e) スタッフの判断や解釈を尊重すること。
- f) 運動競技場に教育が及ぶことを理解すること。
- g) 試合中にコーチングしているときに、気性を維持し、バリケードの後ろ、またはコーチ用椅子に居続けること。
- h) いかなる薬物の影響下にあってはならない。

17.4 スタッフに関するガイドラインは以下の通りである。

- a) ルールの知識と理解が必要である。
- b) 参加者の福祉を他の全ての考慮事項の上に置くこと。
- c) 競技者とコーチに敬意を持って接する事。
- d) 他のスタッフや大会関係者と協力して仕事をする。
- e) 前の試合の出来事に関係なく、全ての決定において堅実であり、しかし公正であること。
- f) 大会を通して自信、冷静さ、及び自制心を維持すること。



- g) 外部の影響が試合の状況を妨げることを決して許さないこと。
- h) いかなる薬物の影響下にあってはならない。

17.5 観客に関するガイドラインは以下の通りである。

- a) 競技のルールとその意図を知り、理解しようとする事。
- b) 良いプレーには、誰がしているかに関わらず評価をし、称賛すること。
- c) 積極的な応援に協力し、熱心な反応を示すこと。
- d) 負傷した競技者に対して思いやりを示すこと。
- e) 決して競技者を冷やかしたり、野次ったり、気を散らそうとしないこと。
- f) 決して不敬、もしくは不愉快な言葉を使用したり、行動をしたりしないこと。
- g) コーチの判断や戦略を尊重し、決して競技者やコーチを批判しないこと。
- h) 試合を司る人の権限を尊重すること。
- i) 粗暴に振る舞う人を厳しく批判しようとする事。
- j) いかなる薬物の影響下にあってはならない。

18 違反と懲罰

- 18.1 SJJIF の全てのメンバー及び代表者らは、スポーツマンシップの最高原則を実践・実証し、競争の倫理を守る責任及び義務がある。優れたスポーツマンシップの発揮はフェアプレー、倫理的な行動、及び誠実さへの個人の理解及び約束の声明である。
- 18.2 SJJIF は、SJJIF の規定及び細則、SJJIF ルールブック、またはアンチ・ドーピング規程を含む SJJIF の規定または細則に関するいかなる違反行為や、SJJIF 行動規範に反した活動への参加にも、SJJIF の大会及びまたはイベントのメンバー及び参加者に対して懲戒処分を行うことができる。
- 18.3 SJJIF 実行委員会は、18.2 項で推定された違反行為を評価するために懲戒委員会を設置する権限を有する。違約または違反があった場合、SJJIF 懲戒委員会は SJJIF 懲戒規程を遵守して懲戒処分を行う能力を有しているものとする。
- 18.4 SJJIF のあらゆるイベントでは、スポーツ、特に柔術の倫理感や道徳的価値観に反する全ての行動や、SJJIF 行動規範へのいかなる違反行為は、SJJIF によって下される即座の懲戒処分を引き起こす可能性がある。
- 18.5 懲戒処分の有無はいかなる出来事であっても、SJJIF 会長、SJJIF 実行委員、SJJIF 懲戒委員会に直ちに伝えられる。
- 18.6 関係者や潜在的な目撃者(ら)への聞き取り後、懲戒の決定が可能になる。関係者が未成年者の場合、話し合いに代表団の大人の責任者が同伴する。
- 18.7 決定が下されるとすぐに、懲戒委員会は以下の責任を負う。
 - a) SJJIF 会長及び SJJIF 実行委員会に、その決定を直ちに報告する。
 - b) 事件の日から 5 日以内に、事件とその決定に関する報告書を事務局長に提出する。報告書には次のことを記述する必要がある：申し立てられた事実の思い起こしを含む事実、当事者の見聞と主張の要約、決定の根拠及びその他のコメント。
 - c) 懲戒委員会は、SJJIF 会長が文書を受け取り、批評をし、承認した上で、事件日の 15 日後に、その決定について関係者に通知する。
- 18.8 懲戒委員会の措置による懲戒処分は以下の通りである。
 - a) 口頭での警告
 - b) 書面による警告
 - c) 1~3 年間の出場停止処分



- d) 永久追放
- 18.9 個人が決定に同意しない場合、事件発生日から1ヶ月以内に、SJJIF 懲戒委員会及び事務局長に書面による上訴を行うことができる。延期の場合、決定は上訴の結果がわかるまで続く。
- 18.10 SJJIF の規定及び細則、SJJIF ルールブック、またはその他の規定または細則に記載されていない状況が発生した場合、決定は SJJIF EC によって行われるものとする。

19 行事運営規則

- 19.1 SJJIF は誰に対しても登録または入会を拒否する権利を有する。スポーツマンらしくない行いをしている、無礼である、違法行為に従事している、または SJJIF スタッフからの要請に従わない者は、イベントから追放され、払い戻しを受ける権利がない。
- 19.2 商品の勧誘、販売、またはいかなるイベントの宣伝も、SJJIF の書面による許可がない限り禁じられている。
- 19.3 SJJIF の書面による許可なしに、放送、録画、または商業用の写真撮影を行うことは、明確に禁止されている。個人写真は許可されているが、SJJIF はイベント中に撮影された全ての写真の著作権を保持する。

20 登録

- 20.1 選手が大会に登録するとき、大会要項または SJJIF ルールに記載されている]要件を満たしていることを確認する必要がある。各競技者が登録するために必要な最低限な情報は以下の通りです。
- | | |
|------------|--------------|
| a) 氏名 | f) アカデミー/チーム |
| b) 年齢カテゴリー | g) E メールアドレス |
| c) 階級 | h) 電話番号 |
| d) 帯色/スキル | i) 緊急連絡先 |
| e) 指導者 | |
- 20.2 競技者は各大会で1つの年齢、帯/スキルのカテゴリーにのみ試合に登録することができる。任意の特定の帯/スキルのカテゴリーで競技者が登録すると、その後の大会でより低い帯/スキルのカテゴリーの試合に出ることはできない。
- 20.3 大会の各ブラケットに同じアカデミーから出場できる選手は2人のみであり、登録された競技者が2人以上の場合、大会組織委員会は電子メールで競技者の指導者に連絡を試みる。指導者が12時間以内に連盟に返信しない場合、マッチメーカーはBチームに最後に登録した競技者を移動させる。子供のカテゴリーでは、年齢、帯、体重に基づいて試合が組まれるので、その試合が競技者にとって公正であると判断された場合、マッチメーカーは競技者を上または下の体重カテゴリーに移動させる裁量権を持っている。
- 20.4 無差別級では、それぞれのブラケットが作成されるためには、異なるチームから2人以上の選手を含む3人以上の選手が登録しなければならない。
- 20.5 各選手権への登録は、SJJIF が広く公表したタイムテーブルに準拠しなければならず、全て期限までに締め切られる。



21 資格

- 21.1 選手の指導者またはコーチは、選手が身体的及びまたは精神的に試合をする資格がない、または準備ができていない場合、それを示す責任がある。

22 チーム移籍

- 22.1 選手が最近アカデミーまたはチームを移籍した場合、試合出場までに 30 日間の保護観察期間が必要であり、最低でも 6 ヶ月間は昇格させるべきではない。

23 国籍

- 23.1 選手は入会した国の連盟と同じ国籍である必要がある。SJJIF 実行委員会に選任された者は、選手の市民権を確認するものとする。市民権の証明は、出身国が発行する出生証明書及びまたはパスポートの提示であるものとする。以下の場合、特定の手続きを適用することができる。

- a) 居住者がそこにいる間にパスポートを保持しない国で大会が開催されている場合。
- b) 「共同市民権」の可能性のある問題がある場合、例えば、プエルトリコはパスポートの代用品として、選手の全国オリンピック委員会からの文書または証明書、またはそのようなものがない場合、その国の選手の住所及び市民権を確認する国民スポーツ局からの文書などがある。

- 23.2 競技者が複数の市民権を持つ場合、1 つの国でのみ試合することができる。世界選手権、または SJJIF が主催した大会もしくはその後援の下で 1 つの国を代表する競技者で、国籍を変更するか、新たな国籍を取得した競技者は、前の国で最後に代表選手になってから 3 年以上経過していたら、新たな国の代表として参加することができる。

- 23.3 関係する 2 国の連盟が同意すれば、SJJIF に 3 年の期間を短縮するか、期間を取り消すように要求することができる。SJJIF は、両国連盟からの書面での同意なしに自発的に 3 年間を短縮することはない。

- 23.4 3 年の期間の短縮または取消の要求は、自国の連盟によって SJJIF 事務局長に送付されることになっている。この要求には以下の文書を送付する必要がある。

- a) すでに自国を代表する選手からの文書で、新たな連盟を代表したいという証拠のあるもの。
- b) 当該選手の国籍変更を証明する(元の)国の連盟の会長からの文書。
- c) 選手が国際大会でこの連盟を代表することを認める国の連盟(受入国)の会長からの文書。
- d) 受入国の国籍を記載した選手のパスポートの写し。

- 23.5 完全な要求を受け取ると、SJJIF 事務局長は要求を審査し、SJJIF 実行委員会に承認を求める。SJJIF 実行委員会の過半数が要求を承認すれば、SJJIF 事務局長は申請の受諾を当事者に確認し、元の国と受入国の両連盟にも写しを送る。このルールを無視する選手は、懲戒処分を受ける可能性がある。

24 ジェンダーコントロール

- 24.1 ジェンダーコントロールは SJJIF の各国連盟の責任である。SJJIF は、現在有効な国際オリンピック委員会の勧告、及びもしあれば、長い期間をかけて修正された勧告



がこの問題に当てはまるという事実により、加盟連盟の注意を引く。加盟連盟は、選手の性別に関する全ての決定をできるだけ早く SJJIF 会長に伝えなければならない。

- 24.2 選手の性別に関する SJJIF 各国連盟、各大陸連盟、または SJJIF 実行委員会のメンバーへのあらゆる公式な苦情は、十分に動機付けられている必要があり、SJJIF 会長に伝えられる必要がある。公式な苦情の要素に基づいて、SJJIF 実行委員会及びまたは医療委員会がこの話題を協議し、決定を下す必要があるかどうかを決定する。SJJIF 実行委員会は関係する選手の性別を決定するように、その選手の所属する連盟に連絡することもできる。
- 24.3 加盟連盟が選手の性別に関して行なった決定は、関係する選手のみが SJJIF 事務局長に提出する必要がある。
- 24.4 SJJIF 実行委員会及びまたは医療委員会は、全ての関係者に、参照されてきた件の聞き取りに必要な書類または情報を尋ねる完全な権限を持つ。データ及び私的な生活の保護に関して適用される条項の尊重だけでなく手続きの機密性を保証するために内規が制定される。

25 スポーツの完全性

- 25.1 スポーツの完全性は、スポーツのイベントや大会の成果が完全に参加者のメ리트に基づいているかどうかによって決まる。スポーツの完全性において公衆の信頼を損なうおそれのあるいかなる腐敗の形態も、スポーツの精神に根本的に反しており、重大な懲戒処分を受ける可能性がある。

26 マッチメイキング

- 26.1 SJJIF ルールに反して試合が行われ、所定の結果が出たようであれば、更なる調査が行われる可能性があり、いかなる試合結果も懲戒処分となる。
- 26.2 SJJIF のイベントで、同じチーム、または同じ国の 2 人の選手、または同じ国でない 2 人の選手が対戦し、片方の選手が怪我をしたり病気を負ったりして、退場しなければならない場合、SJJIF 医療ディレクターによる診断書が必要である。
- 26.3 選手が事実を言っていないと捉えられた場合、試合の結果は取り消される。
- 26.4 SJJIF は更なる調査を行う可能性があり、いかなる八百長の結果も懲戒処分になる。

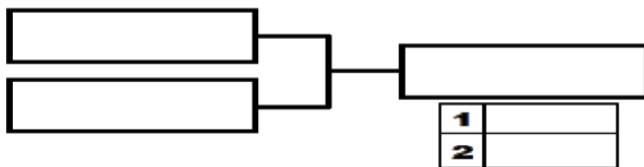
27 ブラケット(組み合わせ)

- 27.1 全ての SJJIF 大会はシングル・エリミネーション方式トーナメントのブラケットシステムで運営される。
- 27.2 カテゴリーは、28.4、29.4、30.4、31.5、34.6、34.7、34.9 項に従って、年齢、ランク、体重によって分けられ、分類される。カテゴリーごとに別々のブラケットがある。
- 27.3 各大会において、ブラケットは大会開始前に作成される。ブラケットは大会当日には変更されない。
- 27.4 選手は年齢、スキルレベルグループまたは帯、階級、そして性別によって分けられる。これらのカテゴリーは、その日の試合のために年齢、性別、帯カテゴリーで対戦する他者に対して、さらに体重でカテゴリー分けされる。SJJIF ルールブックの 34.1~34.9 項に記載されている階級は、カテゴリーを分割するための指針となる。イベントディレクターとマッチメーカーは試合成立を確実にするために階級を統合させることができる。



- 27.5 帯カテゴリー及びまたは階級ごとの参加者数が十分でない国の連盟及びまたは大陸連盟は、試合成立を確実にするために階級及びまたは帯カテゴリーを統合する権限がある。これらのイベントはスペシャルイベントとみなされ、以下のガイドラインが適用される。
- a) マッチメーカーは試合のフェアプレーを優先し、選手の健康維持と長寿を考慮しなければならない。
 - b) 統合されたカテゴリーは、特定の帯カテゴリーの試合ではなく、マッチアップカテゴリーとしてみなされる。
 - c) 統合されたカテゴリーは、最年少及びまたはより下位の帯色の選手の競技ルール及び時間に遵守しなければならない。
- 27.6 全ての選手は、1人のブラケットであっても、計量及びユニフォーム検査を受けなければならない。メダルを受け取る、及びまたは無差別級に参加するために試合することを承認される必要がある。
- 27.7 準決勝より前の全ての試合ラウンドで、敗北した選手はトーナメントから敗退する。ブラケットの準決勝戦で敗退した選手は3位決定戦に進出する。
- 27.8 競技者が3人のブラケットの場合、第1試合の敗者が3人目の選手と対戦する。その試合の勝者は、最初の試合の勝者と対戦する。
- 27.9 選手は、試合間に、そのカテゴリーの指定された試合時間以上の休憩時間を与えられる。ただし、決勝前は各カテゴリーの試合時間の2倍の休憩時間を与えられる。
- 27.10 以下の項では、ブラケットシステムについて説明をし、その理解を助ける。
- a) **オープンブラケット** – ブラケットが5、6、7人の競技者で構成され、彼らには不戦勝が与えられる。1回戦で不戦勝となるのは、準決勝戦または決勝戦における不戦勝を避けるためである。
 - b) **クローズドブラケット** – ブラケットが2、4、8、16人の競技者で構成され、それらのブラケットには不戦勝がない。
 - c) **不戦勝** – 競技者は、そのブラケットの競技者数によって、試合なしで次のラウンドに進むことができる。トーナメント開始時に競技者数が2の塁上でない場合、一部の競技者は1回戦が不戦勝となり、試合なしで自動的に2回戦に進出する権利を与えられる。不戦勝は1回戦で行われ、準決勝戦や決勝戦では行われない。
 - d) 同じチームの競技者はブラケットの反対側の山に置かれるため、当たるとすれば決勝戦のみである。ブラケットの競技者が同じチームからのみであった場合、勝者を決定し、ポイントを与えるために戦う必要がある。

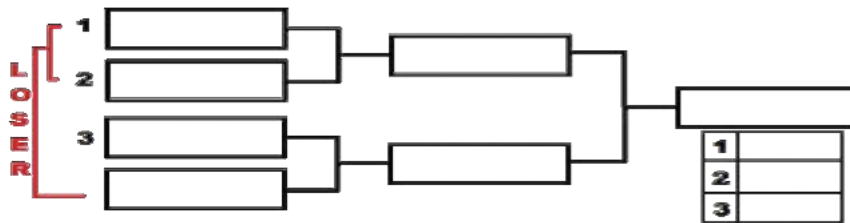
27.11 **2人ブラケット** – 試合の勝者が優勝となる。



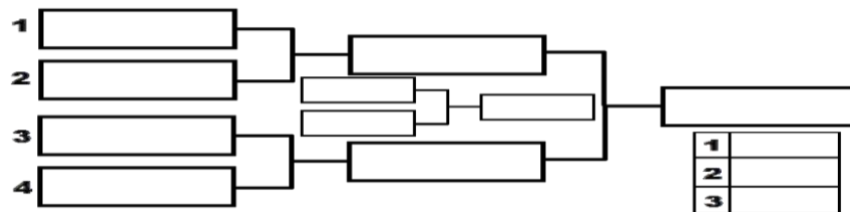
27.12 **3人ブラケット** – ブラケットの第1試合の勝者がそのまま決勝戦に進み、敗れた競技者は、3人目の競技者と当たる。第2試合に勝利した競技者は第1試合で負けた



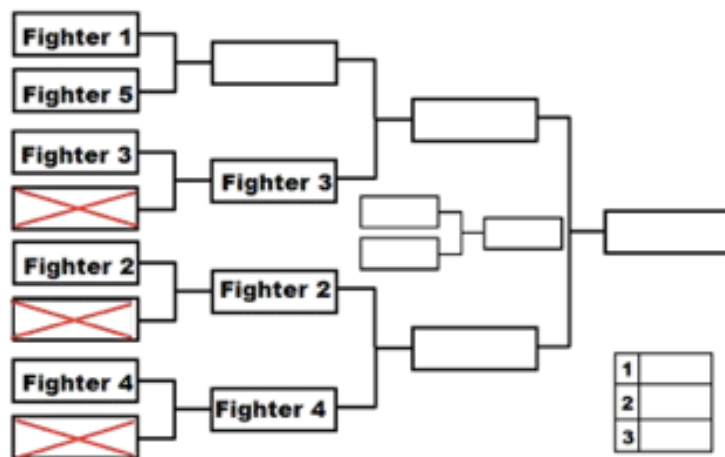
同じ選手であるかどうかに関わらず、第1試合の勝者と当たる決勝戦に進む。ブラケット内に同じチームの選手が2人いて、うち1人が敗れた場合、同じチームのもう1人の競技者が決勝戦に進む。対戦者が現れない、または失格になった場合、残った競技者どうしで一度試合を行い、その試合の勝者を優勝とする。



27.13 4人ブラケット - 1回戦の勝者は決勝戦に進み、そして負けた競技者は3位決定戦に進む。対戦者が現れない、または失格になった場合は、ブラケットは4人ブラケットとして続行する。

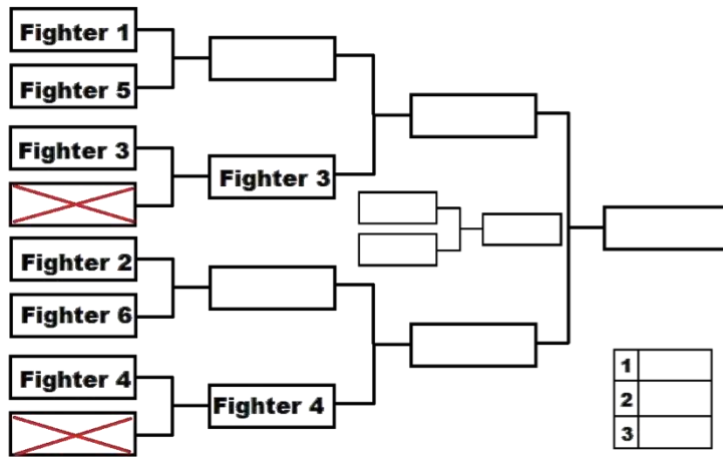


27.14 5人ブラケット - 3人の選手が不戦勝で準決勝戦に進み、一方で2人の選手が準決勝に進むために戦わなければならない。

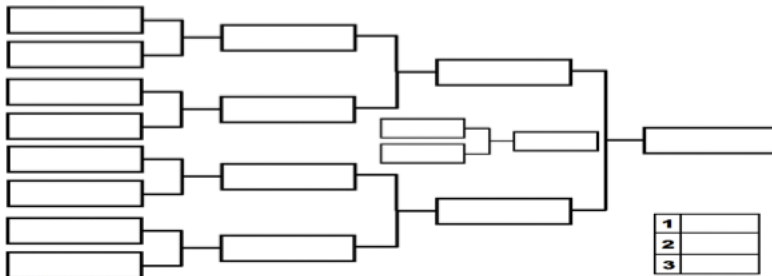


27.15 6人ブラケット - 2人の選手が不戦勝で2回戦に進み、試合の勝者も2回戦に進み、そして1回戦の敗者は敗退となる。準決勝戦において、勝者は決勝戦に進出し、敗者は3位決定戦に進む。

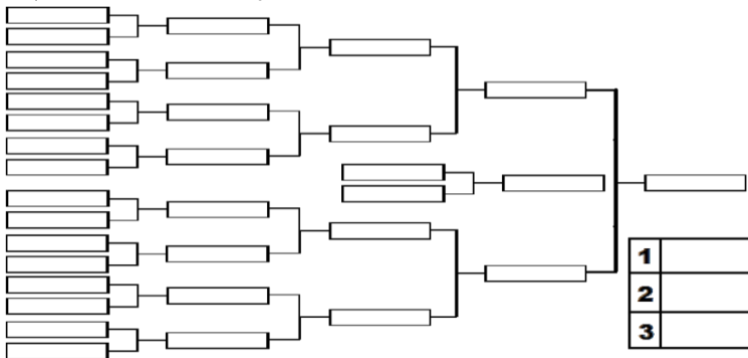




27.16 **8人ブラケット** – 1回戦の勝者は準決勝戦に進み、負けた競技者は敗退する。準決勝戦の勝者は1位または2位を決める決勝戦に進出し、負けた競技者は3位決定戦に進む。



27.17 **16人ブラケット** – 準決勝に達するまでは、各ラウンドの勝者のみが次戦に進出し、負けた対戦者は自動的に敗退となる。準決勝の勝者は決勝に進み、負けた競技者は3位決定戦に進む。



- 27.18 大会中は、選手は以下のガイドラインに沿って識別される。
- ブラケットの試合の上の競技者は、競技者 1 として識別され、ユニフォームの色に関わらず、柔術の試合中は緑及び黄色の帯を、ノーギの試合中は緑及び黄色のアンクルバンドを着用する。
 - ブラケットの試合の下の競技者は、競技者 2 として識別され、試合中に追加の帯またはアンクルバンドは着用しない。
 - 競技者 1 は、緑及び黄色の帯またはアンクルバンドを着用しており、スコアボ



一ドの緑の背景で識別される。競技者 2 はスコアボードの白の背景で識別される。



28 年齢カテゴリー

- 28.1 競技者は実際の年齢ではなく、生まれ年によって年齢カテゴリーに分類される。
- 28.2 SJJIF は 12 歳以上の異性の子供を同じカテゴリーに置かない。
- 28.3 SJJIF は男性及び女性の試合を認めている。男女間の試合は認めていない。
- 28.4 SJJIF は以下の年齢カテゴリーを認めている。

コード	カテゴリー名	年齢範囲	帯ランク
KD4-5	キッズ 4-5	大会開催年に 4 または 5 歳	白、灰
KD6-7	キッズ 6-7	大会開催年に 6 または 7 歳	白、灰、黄
KD8-9	キッズ 8-9	大会開催年に 8 または 9 歳	白、灰、黄
KD10-11	キッズ 10-11	大会開催年に 10 または 11 歳	白、灰、黄、橙
KD12-13	キッズ 12-13	大会開催年に 12 または 13 歳	白、灰、黄、橙、緑
KD14-15	キッズ 14-15	大会開催年に 14 または 15 歳	白、灰、黄、橙、緑
JV16-17	ジュブナイル 16-17	大会開催年に 16 または 17 歳	白、青、紫
AD18	アダルト 18	大会開催年に 18 歳以上	白、青、紫、茶、黒
MT30	マスター 30	大会開催年に 30 歳以上	白、青、紫、茶、黒
MT36	マスター 36	大会開催年に 36 歳以上	白、青、紫、茶、黒
MT41	マスター 41	大会開催年に 41 歳以上	白、青、紫、茶、黒
MT46	マスター 46	大会開催年に 46 歳以上	白、青、紫、茶、黒
MT51	マスター 51	大会開催年に 51 歳以上	白、青、紫、茶、黒
MT56	マスター 56	大会開催年に 56 歳以上	白、青、紫、茶、黒
MT61	マスター 61	大会開催年に 61 歳以上	白、青、紫、茶、黒














29 キッズの帯制度(15 歳以下)

- 29.1 最低年齢制限は、選手の生まれ年から算出される。(すなわち、2002 年生まれの場合、2012 年には 10 歳と見なされる)
- 29.2 指導者は、各帯の最短修了期間が満たされてさえいれば、生徒が昇格にどれだけ時間を要するかを決定できる。ただし、子供の競技者が、同じ大会の同じ帯で 2 年連続優勝した場合、同じ帯レベルで 3 度目の試合出場はできない。
- 29.3 ノーギの試合におけるカテゴリーは、トーナメントによって、帯またはスキルレベルで分けられることがある。
- 29.4 試合では、同じ色の帯が以下のようなグループにまとめられる。



- a) 灰帯グループ – 灰白帯、灰帯、灰黒帯
- b) 黄帯グループ – 黄白帯、黄帯、黄黒帯
- c) 橙帯グループ – 橙白帯、橙帯、橙黒帯
- d) 緑帯グループ – 緑白帯、緑帯、緑黒帯

- 29.5 柔術の試合中、片方の競技者は、競技者を区別するために競技用ベルトを使用する。昇格またはグレードの帯ではない。
- 29.6 ノーギの試合中、片方の競技者は、競技者を区別するために緑及び黄色のアンクルバンドを使用する。
- 29.7 子供は、白、灰白、灰黒、黄白、黄、黄黒、橙白、橙、橙黒、緑白、緑、緑黒の順で帯の昇格が行われる。各帯にはストライプ 0~4 本の 5 つのレベルに分けられ、それぞれのストライプは期間、知識、振る舞い、そして大会成績によって与えられる。SJJIF の認定を受けた黒帯のみが、リストに記載された帯を通して生徒を昇格させることができる。



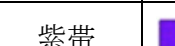


スキルレベルグループ	キッズ帯グループ	帯	帯サンプル	対象年齢	最短修了期間
ビギナー	白帯グループ	白		制限なし	なし
インターミディエイト	灰帯グループ	灰白		4-15 歳	前の帯で 8 ヶ月
		灰		5-15 歳	前の帯で 8 ヶ月
		灰黒		6-15 歳	前の帯で 8 ヶ月
インターミディエイト	黄帯グループ	黄白		7-15 歳	前の帯で 8 ヶ月
		黄		8-15 歳	前の帯で 8 ヶ月
		黄黒		9-15 歳	前の帯で 8 ヶ月
アドバンス	橙帯グループ	橙白		10-15 歳	前の帯で 8 ヶ月
		橙		11-15 歳	前の帯で 8 ヶ月
		橙黒		12-15 歳	前の帯で 8 ヶ月
アドバンス	緑帯グループ	緑白		13-15 歳	前の帯で 8 ヶ月
		緑		14-15 歳	前の帯で 8 ヶ月
		緑黒		15 歳	前の帯で 8 ヶ月

30 ジュブナイル及びアダルトの帯制度(16 歳以上)

- 30.1 最低年齢制限は、選手の生まれ年から算出される。(すなわち、2002 年生まれの場合、2012 年には 10 歳と見なされる)
- 30.2 指導者は、各帯の最短修了期間が満たされてさえいれば、生徒が昇格にどれだけ時間を要するかを決定できる。ただし、子供の競技者が同じ帯で 2 年連続同じ大会の優勝者になっている場合、同じ帯で 3 回目の大会出場はできない。
- 30.3 ノーギの試合におけるカテゴリーは、トーナメントによって、帯またはスキルレベルで分けられることがある。



- 30.4 大人は、白、青、紫、茶、黒の順で帯の昇格が行われる。各帯にはストライプ 0~4本の5つのレベルに分けられ、それぞれのストライプは期間、知識、振る舞い、そして大会成績によって与えられる。

スキルレベルグループ	大人の帯	帯サンプル	対象年齢	最短修了期間
ビギナー	白帯		制限なし	なし
インターミディエイト	青帯		16歳以上	前の帯で1年
インターミディエイト	紫帯		17歳以上	前の帯で1.5年
アドバンス	茶帯		18歳以上	前の帯で1年
アドバンス	黒帯		19歳以上	前の帯で1年

- 30.5 SJJIF はジュブナイル及びアダルトの帯制度に以下の追加ガイドラインを認めている。
- 灰帯、黄帯、橙帯、緑帯は、16歳になると自動的に青帯に昇格する。
 - 16歳で紫帯に昇格するためには、選手の緑帯の期間が2年以上である必要がある。
 - 17歳で紫帯に昇格するためには、選手の緑帯の期間が1年以上かつ青帯の期間が1年以上である必要がある。
 - 選手が緑帯から紫帯まで一気に昇格した場合、茶帯を与えられるまでに必要な期間は2年以上である。
- 30.6 指導者が生徒を昇格させる基準は以下の通りである。
- 黒帯は白帯から紫帯までの生徒を昇格させることができる。
 - 黒帯初段は白帯から茶帯までの生徒を昇格させることができる。
 - 黒帯二段は白帯から黒帯までの生徒を昇格させることができる。
- 30.7 柔術の試合中、片方の競技者は、競技者を区別するために競技用ベルトを使用する。昇格またはグレードの帯ではない。
- 30.8 ノーギの試合中、片方の競技者は、競技者を区別するために緑及び黄色のアンクルバンドを使用する。





31 黒帯制度

- 31.1 黒帯を与えられるのは19歳以上の選手のみである。
- 31.2 黒帯証明書の申請には、SJJIFに所属している必要がある。
- 31.3 黒帯の段位を授与されるためには、その黒帯がSJJIFの正会員であり、SJJIF加盟スクールにメインインストラクターまたはアシスタントインストラクターとして登録されている必要がある。
- 31.4 グランドマスターを授与されるためには、その黒帯がSJJIFの正会員であり、SJJIF加盟スクールにメインインストラクターまたはアシスタントインストラクターとして登録されている必要がある。
- 31.5 黒帯には7つのレベルがあり、以下のガイドラインのように黒帯に加えて6つの段位がSJJIFによってのみ授与される。

スキルレベルグループ	黒帯称号	黒帯グループ	黒帯サンプル	対象年齢	最短修了期間
アドバンス	黒帯	黒帯		19歳以上	前の帯で1年
		黒帯初段		22歳以上	前の帯で3年
		黒帯二段		25歳以上	前の帯で3年
	プロフェッサー	黒帯三段		28歳以上	前の帯で3年
		黒帯四段		33歳以上	前の帯で5年
		黒帯五段		38歳以上	前の帯で5年
		黒帯六段		43歳以上	前の帯で5年
	マスター	赤黒帯七段		50歳以上	前の帯で7年
		赤黒帯八段		57歳以上	前の帯で7年
	グランドマスター	赤帯九段		67歳以上	前の帯で10年
赤帯十段			82歳以上	前の帯で10年	



32 帯の完全性

- 32.1 帯の完全性とは、選手の帯が柔術の技術及び知識を反映している精度を指す。SJJIFは、全ての練習生が上記の昇格前の最短修了期間に従うことが重要であると考え、帯の完全性及び系統を守るために全ての会員の帯の昇格を彼らの指導者に確認する。
- 32.2 SJJIFは、指導者が選手を次のランクに昇格させない、または一般に「サンドバッグ(実力を隠すこと)」と呼ばれる、選手が実際の競技能力よりも厳格でないと思われるスキルのブラケットで戦うという行為を避けるためにベルト・インテグリティ ルールを導入した。
- 32.3 SJJIFは、いかなる公認イベントにおいても「サンドバッグ」行為を決して許さない。全ての競技者は、SJJIFによる彼らの帯に関するアカデミー及びコーチへの調査、または過去の公式及び非公式トーナメントの結果の調査を受けることがある。
- 32.4 柔道または柔術の黒帯であることが証明されている選手、及びまたはレスリング、グレコローマン、サンボの大学レベル、全国レベル、オリンピックレベルの経験者、またはプロ MMA で戦ったことのある選手は、いかなる大会でも白帯で出場することは許可されていない。
- 32.5 大会要項または SJJIF ルールブックに記載された条件を満たしていない選手は、大会前、最中、後のいつでも失格になる可能性がある。
- 32.6 選手は、SJJIF(またはその支部)に登録されている帯でのみ試合に出場することができる。選手が帯の最低年齢または前の帯の最短修了期間の条件を満たす前に昇格している場合、現在の帯または前の帯で試合に出場することはできない。
- 32.7 一度昇格すると、選手はもう以前の帯で試合に出場することはできない。選手が階級のカテゴリー後に、大会中に昇格した場合、無差別級に出場することはできなくなる。
- 32.8 競技者は、黒帯を除いて同じ帯ランクで、SJJIF の同じイベントで2度優勝した場合、3度目の試合出場はできない。
- 32.9 選手登録の変更は、大会の登録締切日まで可能である。
- 32.10 選手が最近、アカデミーまたはチームを変更した場合、少なくとも6ヶ月間はランクを昇格させるべきではない。

33 試合時間

- 33.1 全ての大会において、選手は試合間に、そのカテゴリーの指定された試合時間以上の休憩時間を与えられる。ただし、決勝前は各カテゴリーの試合時間の2倍の休憩時間を与えられる。
- 33.2 柔術及びノーギにおけるトーナメントの制限時間 (試合の分数)

	キッズ 4-5	キッズ 6-7	キッズ 8-9	キッズ 10-11	キッズ 12-13	キッズ 14-15
分	2	2	3	4	4	4



		ジュブナイル	アダルト	マスター 30	マスター 36 以上
ビギナー	白	5	5	5	5
インターミディアイト	青	5	6	5	5
	紫	5	7	6	5
アドバンス	茶	X	8	6	5
	黒	X	8	6	5

34 体重カテゴリー

- 34.1 SJJIF は、負傷を最小限に抑え、体重の優位性をなくすために、体重カテゴリーを利用する。
- 34.2 競技者または子供の競技者の親は、体重が柔術及びまたはラッシュガード込みで条件を満たしていることを確認する責任がある。登録体重を超える選手は失格となる。
- 34.3 競技のための減量に関して、SJJIF は脱水または過度な食事制限の実施、例えば利尿剤、下剤、事故誘発性嘔吐等の使用を、強く推奨しない。
- 34.4 SJJIF は、子供たちが自然な体重で競い合うことを強く推奨し、いかなる形であれ競技のための減量をサポートしたり推奨したりしない。
- 34.5 試合時の計量のガイドラインは以下の通りである。
- 全選手は自身の最初の試合前に体重を明らかにしなければならない。
 - 選手は計量時、競技用ユニフォームを着用しなければならない。
 - 選手は、膝または肘の矯正具を着けずに体重を計測することができるが、ユニフォーム検査の際には身に着ける必要がある。
 - 選手は試合中の使用が許可されている通常のユニフォーム及び装具の他に、靴またはいかなるアイテムを身に付けて体重計に乗ることはできない。
 - 各選手は、認められていない限り、1 回だけイベントの公式体重計に乗ることができる。
- 34.6 柔術及びノーギの試合におけるキッズの階級は以下の通りである。

階級	キッズ 4-5		キッズ 6-7		キッズ 8-9		キッズ 10-11		キッズ 12-13		キッズ 14-15	
	柔術	ノーギ	柔術	ノーギ	柔術	ノーギ	柔術	ノーギ	柔術	ノーギ	柔術	ノーギ
ルースター	-17.7kg	-16.3kg	-20.4kg	-19.1kg	-22.7kg	-21.3kg	-27.2kg	-25.9kg	-31.8kg	-30.4kg	-45.4kg	-44kg
スーパーフェザー	-20kg	-18.6kg	-22.7kg	-21.3kg	-27.2kg	-25.9kg	-31.8kg	-30.4kg	-37.6kg	-36.3kg	-51.3kg	-49.9kg
フェザー	-22.2kg	-20.9kg	-27.2kg	-25.9kg	-31.8kg	-30.4kg	-36.3kg	-34.9kg	-44kg	-42.6kg	-57.2kg	-55.8kg
ライト	-24.5kg	-25.4kg	-31.8kg	-30.4kg	-36.3kg	-34.9kg	-40.8kg	-39.5kg	-50.3kg	-49kg	-63kg	-61.7kg
ミドル	-26.8kg	-25.4kg	-36.3kg	-34.9kg	-40.8kg	-39.5kg	-45.4kg	-44kg	-56.7kg	-55.3kg	-68.9kg	-67.6kg
ミディアムヘビー	+26.8kg	+25.4kg	+36.3kg	+34.9kg	-45.4kg	-44kg	-49.9kg	-48.5kg	-63kg	-31.7kg	-74.8kg	-73.5kg
ヘビー					-49.9kg	-48.5kg	-54.4kg	-53.1kg	-69.4kg	-68kg	-80.7kg	-79.4kg
スーパーヘビー					+49.9kg	+48.5kg	-59kg	-57.6kg	-74.8kg	-73.5kg	-86.6kg	-85.3kg
ウルトラヘビー							+59kg	+57.6kg	+74.8kg	+73.5kg	+86.6kg	+85.3kg
オープン	なし											



34.7 柔術及びノーギの試合における男性及び女性のジュブナイル、アダルト、マスターの階級は以下の通りである。

階級	男性				女性			
	ジュブナイル		アダルト&マスター		ジュブナイル		アダルト&マスター	
	柔術	ノーギ	柔術	ノーギ	柔術	ノーギ	柔術	ノーギ
ルースター			-57.6kg	-56kg	-47.6kg	-45.8kg	-48.5kg	-46.7kg
スーパーフェザー	-54.4kg	-52.6kg	-64kg	-62.1kg	-52.2kg	-50.3kg	-54.4kg	-52.6kg
フェザー	-61.2kg	-59.4kg	-70kg	-68kg	-59kg	-57.2kg	-61.2kg	-59.4kg
ライト	-68kg	-66.2kg	-76kg	-74.2kg	-65.8kg	-64kg	-68kg	-66.2kg
ミドル	-74.8kg	-73kg	-82.1kg	-80.3kg	-72.6kg	-70.8kg	-74.8kg	-73kg
ミディアムヘビー	-81.6kg	-79.8kg	-88.2kg	-86.2kg	+72.6kg	+70.8kg	-81.6kg	-80.3kg
ヘビー	-88.5kg	-86.6kg	-94.1kg	-92.3kg			+81.6kg	+80.3kg
スーパーヘビー	+88.5kg	+86.6kg	-100.2kg	-98.4kg				
ウルトラヘビー			+100.2kg	+98.4kg				
オープン	制限なし							

34.8 体重の階級が定義されていない無差別級は、ジュブナイル以上のカテゴリーのどの帯のトーナメントでも利用できる。

34.9 柔術及びノーギの試合における男性及び女性のアダプテッド柔術及びスペシャルイベントのアダルトの階級は以下の通りである。

階級	男性アダルト		女性アダルト	
	柔術	ノーギ	柔術	ノーギ
ルースター	-57.8kg	-56kg	-48.5kg	-46.7kg
フェザー +	-69.9kg	-68kg	-61.2kg	-59.4kg
ライトミドル	-82.1kg	-80.3kg	-74.8kg	-73kg
ライトヘビー	-94.1kg	-92.3kg	+74.8kg	+73kg
ヘビー +	+94.1kg	+92.3kg		

35 ユニフォームの要件

35.1 SJJIF は、全ての選手にとって公正で安全な競技を行うためのユニフォームの要件を利用している。

35.2 競技者が装具またはユニフォームの基準を満たしていない場合、5 分間の変更時間が与えられる。5 分以内に装具及びユニフォーム基準を満たせない場合、その競技者は失格となる。

35.3 競技者は、ユニフォームが引き裂かれたり破れたりする危険性があるため、ショートパンツまたはズボンの下に下着を着用しなければならない。ズボンが引き裂かれた場合、競技者は着るための別のズボンを探すため、5 分間を与えられる。5 分以内に變更できない場合、その競技者は直ちに失格となる。

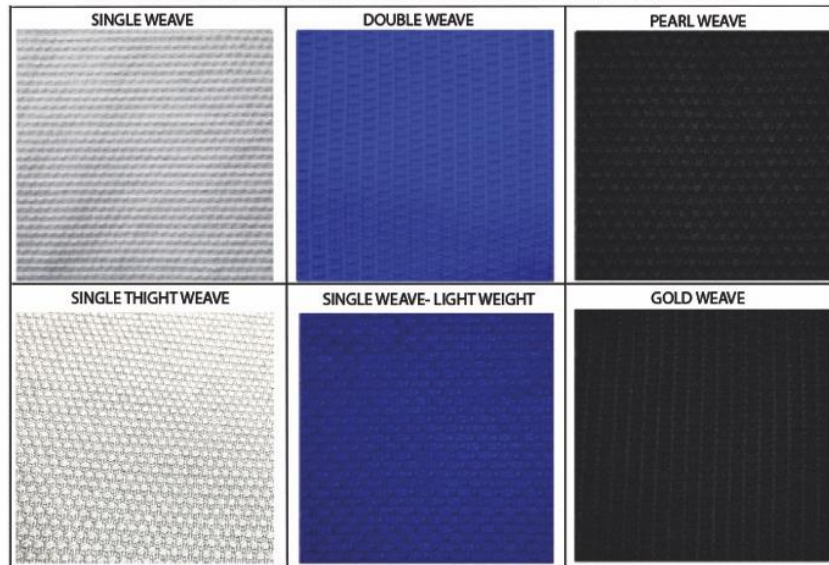
35.4 競技中に競技者のユニフォームの一部が引き裂かれた場合、レフェリーはその競技者に着替えのための 5 分間を与える。競技者は試合場に戻る前にユニフォーム検査をクリアしなければならない。5 分以内に變更できなかった場合、その競技者は直



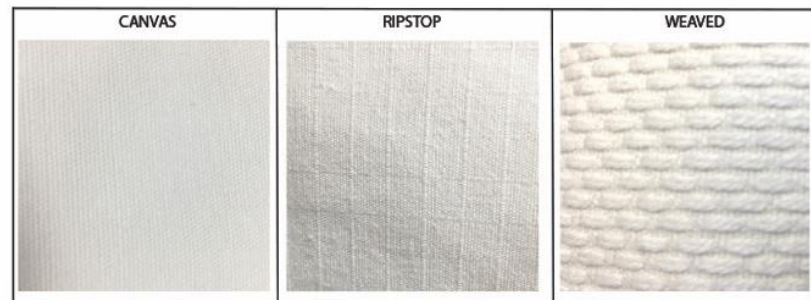
- ちに失格となる。
- 35.5 競技者は計量時に着用したユニフォームで戦わなければならない。もし競技者があるユニフォームで計量して、それから最初の試合前または大会中に別のユニフォームに変わっていた場合、その競技者は直ちに失格となる。
- 35.6 レスリングシューズや、いかなる靴、靴下、カップ、そしてヘッドギアは許可されない。試合の結果を変える可能性がある装具や保護具は着用できない。これには、金属部分がある装具や、マットに対するグリップを強化するサポーターが含まれるが、これらに限定されない。
- 35.7 柔術及びノーギの両方のユニフォームには、性別、文化、人種、性的指向、宗教、及びまたは政治的イデオロギーに攻撃的である、または暴力、性的行為、麻薬、アルコール及びまたはタバコを促進するフレーズ、象徴、スローガンを含むいかなる形のパッチ及びまたは文章を載せてはならない。
- 35.8 足の怪我や試合場での病原菌を避けるために、全ての選手は競技場外では靴、サンダル、またはスリッパを履く必要がある。
- 35.9 大会でのユニフォームを標準化させるための、一般的なガイドラインは以下の通りである。
- 全ての男性競技者は柔術衣の下にのみラッシュガードを着用することができる。
 - 全ての女性競技者は、柔術衣の下に T シャツ、タンクトップ綿素材の下着を着用することはできず、ラッシュガード、スポーツブラ、または同等の合成繊維の下着を着用する必要がある。女性の下着は、卑猥であったり、挑発的であったりしてはならない。
- 35.10 女子選手は頭を覆うことが許可されている。ヘッドカバーの要件は以下の通りである。
- 固定されていて、伸縮性のある生地(または境界が伸縮素材)でなければならない。
 - いかなる種類のプラスチックや硬い素材も使われていないこと。
 - いかなる種類の紐も使われていないこと。
 - 刻印またはロゴを明記すること。
 - 完全に黒色でなければならない。
 - ヘッドカバーは弾性材料で作られ、完全に黒色でなければならない、そしてウェットスーツの帽子のように首、耳、髪を覆うことができる。顔は完全に見える状態でなければならない。
- 35.11 柔術競技のユニフォームの規定は以下の通りである。
- 柔術衣は綿などの素材で作られており、良好な状態でなければならない。素材は、対戦相手が技を極めるのを妨げるほど過度に厚く、硬くなくてもよい。柔術衣の上衣は、単糸織物、双糸織物、金糸織物、または同様の重量の素材で作られている必要がある。



GI TOP MUST MATCH THE GI PANTS COLOR AND CAN BE OF MADE OF THE FOLOWING FABRICS:

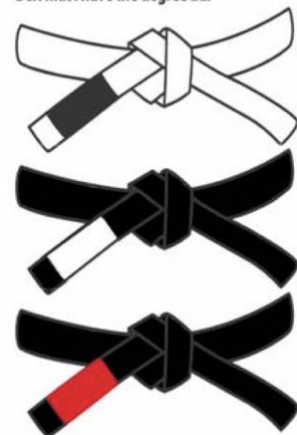


GI PANTS MUST MATCH THE GI TOP COLOR AND CAN BE OF THE FOLOWING FABRICS:



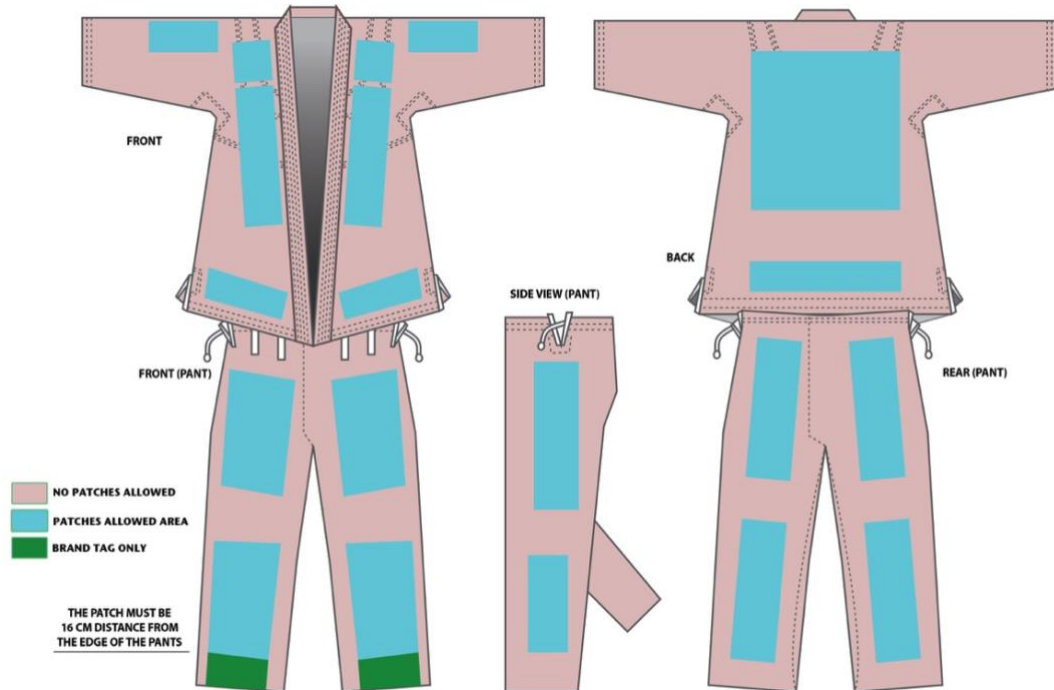
- b) 色は黒、白、ロイヤルブルー(濃青)である。組み合わせた色(例えば、白の上衣に青のズボン、または白の上衣に黒のズボン)は許可されない。
- c) 上衣とズボンは均一色で、以下の色の基準に対応していなければならない。
- i. 白：スノーホワイト(純白)参照
 - ii. 青：最大パントン色: 285M 5M、最小パントン色: 286M。
 - iii. 黒：最大パントン色: 050505M、最小パントン色: 2323233M。
- d) 上衣は骨盤まで十分な長さでなければならない。
- e) 腕を身体の前に伸ばした時、袖が手首から 5cm 以内の位置でなければならない。
- f) 腕を両側に、肩まで水平に上げた時、袖の素材は腕の長さに沿って 7cm 以上のたるみが必要でなければならない。
- g) 上衣の襟は、幅 4~5cm、厚さ 1.3cm 以下でなければならない。
- h) 帯は、幅 4~5cm で、色がランクに対応しており、腰回りに二重結びで結ばれ、柔術衣をしっかりと固定している。帯には、段位のタグが付いている必要がある。

Belt width between 4 and 5 cm (1.5 to 2inch)
Belt tip between 20 and 30cm (8to 12inch)
Belt must have the degree bar



- i) ズボンは腰の臀部の上にしっかりと結ばれていなければならない。ズボンが掴まれて、引っ張られても、腰にしっかりと固定されたままでなければならない。適切な長さで、足首から上 8cm 以内に到達していなければならない。
- j) 選手が立っている時、ズボンの素材は足の長さに沿って 5cm 以上のたるみがないなければならない。
- k) 選手はユニフォームの一部が破れた状態で戦うことは許可されていない。

35.12 パッチ及び刺繍は、柔術衣の通常のグリップを妨げない所定の領域にのみしっかりと貼り付けることができる。端が固定されていないパッチ、または裂けているパッチは除去される。柔術衣のパッチ規定は以下の通りである。



35.13 ノーギ競技のユニフォームの規定は以下の通りである。

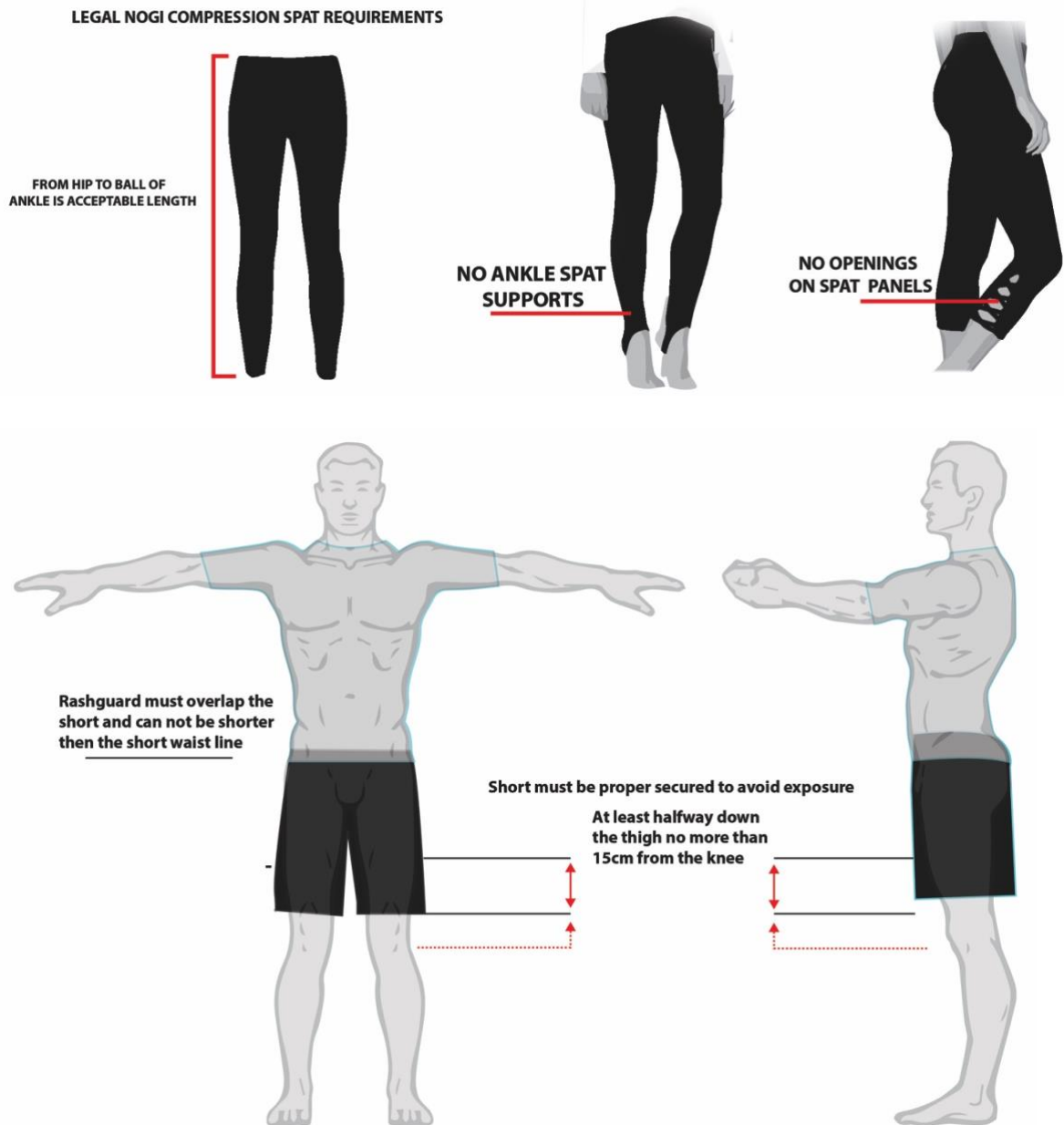
- a) ラッシュガードは丸襟で(V ネックは許可されていない)、身体にフィットし、ぴったりくっ付いていなければならない。
- b) ラッシュガードは半袖または長袖があるが、袖なしは許可されていない。
- c) 世界柔術選手権のノーギ競技中のジュブナイル、アダルト、及びマスターカテゴリーの追加ユニフォーム規定は以下の通りである。
 - i. ラッシュガードは、選手の帯色の最低でも 10%を含んでいる白または黒色でなければならない。選手の帯色 100%のラッシュガードも認められる。





- d) ショートパンツはどんな色でもよく、ジッパーやポケットがない必要がある。
- e) ショートパンツは、露出を避けるために適切な固定が必要である。
- f) ショートパンツは、少なくとも太腿の真ん中までの長さがあれば、緩やかな板状のショーツでもタイトなバーリトウードショーツでもよい。
- g) ライクラパンツ(合成繊維のパンツ)は、膝を通過することはできるが、足首を通過することはできず、ゆったりしてはいけぬ。
- h) 選手は、ショーツパンツまたはライクラパンツ、またはその両方を着用して戦うことを選ぶことができる。
- i) ショーツパンツは、腰の臀部の上にとしっかりと結ばれていなければならない。ショーツパンツが掴まれて引っ張られても、腰にとしっかりと固定されたままでなければならない。
- j) 選手は、破れたショーツパンツや破れたラッシュガードで戦うことは許可されていない。
- k) パッチや刺繍は、ショーツパンツやラッシュガードのあらゆる場所にとしっかりと固定することができる。端が固定されていないパッチまたは裂けているパッチは、除去される。





36 競技のための報告

36.1

計量: 全ての SJJIF トーナメントで、選手は適時に計量エリアに報告しなければならない。競技者は競技用ユニフォームを着て、校正された体重計に足を乗せる準備ができており、自身のカテゴリーの開始予定時刻に計量を行う必要がある。大会スケジュールは、大会開始日の少なくとも 1 日前には全ての登録者が利用できるようになる。体重カテゴリーの追加情報については 34.1-34.9 項を参照のこと。

- 各カテゴリーでは、全ての選手がそのカテゴリーが始まる前に計量を行わなければならない。選手は、計量後すぐに選手の体重カテゴリーの指定の試合場へ行き、計量後すぐに試合をする準備ができていないことが望ましい。カテゴリーは、最後の選手の計量が行われるとすぐに開始する。
- 全ての選手はユニフォームを着用して計量を行わなければならない。計量時に、選手のカテゴリーで指定された体重以下である必要があり、さもなければ失格



となる可能性がある。

- c) SJJIF は、選手が計量前に脱水による「減量」を試みないようにすることを提言している。選手は計量後に回復または水分補強をする時間は与えられない。選手は計量時には試合をする準備ができている必要がある。脱水をする選手は、疲労や怪我のリスクが高くなる。
- d) **計量に現れない場合:** 公式計量期間中に選手が計量に現れなかった場合、公式計量リストのその選手の名前の横にそのことが書き留められ、計量係及び SJJIF の代表者がそのメモに署名するものとする。その選手はその体重カテゴリーへの出場資格を剥奪される。
- e) **カテゴリーで規定された体重制限内の計量に失敗した場合:** 選手の体重が、出場するカテゴリーの規定の上限を上回っていた場合、正確な体重が通常の方法で記録され、計量係がその体重を丸で囲って署名するものとする。その選手はその体重カテゴリーへの出場資格を剥奪される。
- f) **公式の指示または SJJIF の要件を遵守しなかった場合:** 計量期間中のいずれかの段階で、選手が計量係または SJJIF スタッフの指示に従わなかった場合、または SJJIF の要件に違反した場合、選手は計量に参加する資格を剥奪され、その違反が大会ディレクターに知らされる。

36.2 **衛生条件:** 競技者は、以下の衛生条件を満たすことが望まれ、さもなければ失格となる可能性がある。

- a) ユニフォームは洗濯、乾燥し、不快な臭いがしないようにしなければならない。
- b) 競技者の足指及び手指の爪は、短く、清潔で、端が尖っていない、またはギザギザがないように保たなくてはならない。
- c) 髪が長い人は、試合中に自身のパフォーマンスまたは対戦相手のパフォーマンスの邪魔にならないように、髪を固定する必要がある。
- d) 競技者は、化粧やヘアスプレー/染料、または自身の柔術衣、マット、対戦相手に落ちる他の物質を使用することはできない。
- e) ウイルス性、細菌性、または真菌性の感染症を持っている人は試合出場が認められない。
- f) 覆われていない切り傷や爛れ、発疹、創傷または病斑を有する人は試合出場が認められない。切り傷、爛れ、発疹、創傷、または病斑が包帯で巻かれている人は、医師または大会スタッフの裁量で試合出場が認められる可能性がある。

36.3 **ユニフォーム要件:** 競技者は、必要に応じて、35.1-35.13 項に記載された全ての要件を満たすことが望まれる。

36.4 ウォームアップ/ブルペンエリアにいない、もしくは試合場に召集された競技者は、指定されたエリアに 3 回まで呼び出しが行われる。その競技者は指定エリアに到着するまでに 5 分間が与えられる。3 回目の最後の呼び出しの後、競技者が姿を現さなければ失格となる。

37 ユニフォーム検査官の基本原則

37.1 競技者の装具及びユニフォームは、体重計に乗る直前または直後に「検査官」である SJJIF スタッフによって検査される。検査官の責務は、競技者が SJJIF の要件を満たしていることを確認することである。

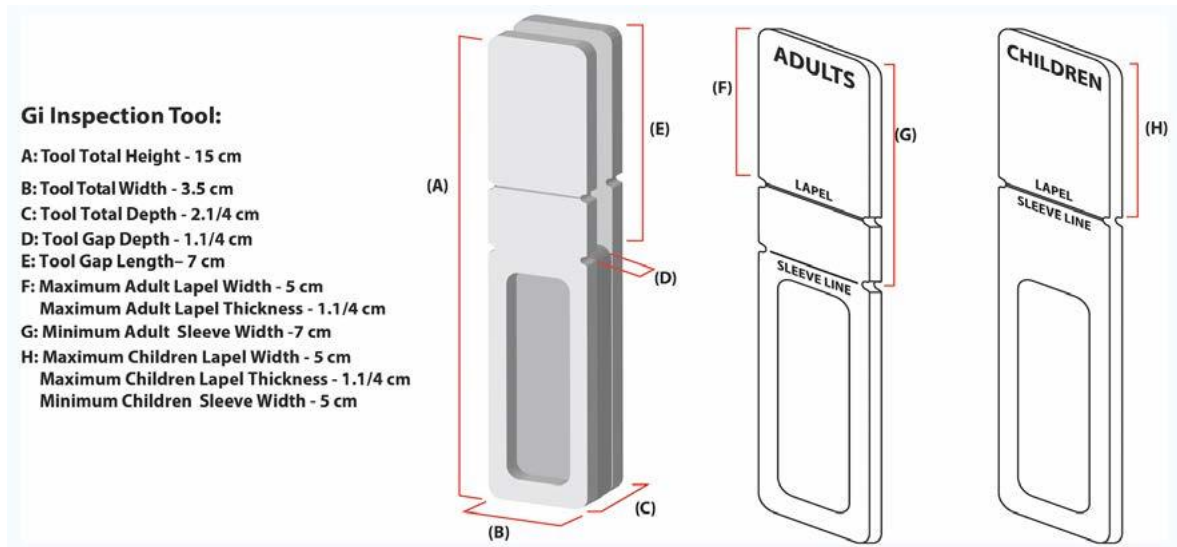
- a) 競技者の身元を確認すること。



- b) 選手が正しい色の柔術衣を着用していることを確認すること。
- c) 柔術衣は濡れていても、汚れていてもいけず、均一な色でなければならない。
- d) 選手が正しい帯色を着用していることを確認すること。
- e) パッチ及び刺繍のサイズと場所を確認すること。
- f) 袖の長さを確認すること。袖は手首の関節を含む全ての腕を覆わなければいけない。
- g) 上衣の胸骨上部と襟元の交点との垂直距離を確認すること。10cm以下でなければならない。
- h) 柔術衣の検査道具を使用して上衣の裾の幅と襟の幅を確認すること。
- i) 上衣の長さが臀部を覆っていることを確認すること。
- j) ズボンの長さを確認すること(検査のため足首の骨、つまりくるぶしが見えやすいように必要がある)。選手は柔術衣の下に下着を履かなければならない。下着は別の保護具がある場合を除いて、柔らかい素材で作られたものであり、帯の高さより下でなければならない。膝を越えてはいけない。保護具は柔術衣のズボンの下に現れてはならない。
- k) 女性競技者がスポーツブラ類を着用していることを確認すること。
- l) 長い髪は非金属の髪留めでまとめなければならない。
- m) 選手が、政治的、宗教的、またはスポーツ的な身体に言及している、または、タバコ、アルコール、ドーピング規程に記載されているいかなる禁止薬物、または道徳的、倫理的習慣に反するものを宣伝する刺青をしている場合、絆創膏または医療用テープで覆う必要がある。
- n) 男性選手が自身の上半身にのみラッシュガードを着用していることを確認すること。
- o) 保護衣類(膝パッド、肘パッド、脛パッド等)には、金属部分または他の剛体材料で作られた部分があってはならない。柔術のユニフォーム検査には保護衣類を着用して行う。検査後に身に付けることは許可されていない。
- p) 選手が禁止されている物を持ち運んでいないことを確認すること。
- q) 選手の手足の爪の長さ及び個人の衛生状態を確認すること。



37.2 柔術衣の検査道具:



38 レフェリーの基本原則

- 38.1 研修を受け、一貫性のあるレフェリーは、個々の試合の結果に影響を与える決定をするので、公正な大会には不可欠である。彼らは正確かつ偏見のない振る舞いで、ルールを守り、試合を判断することが期待されている。
- 38.2 レフェリーは、判定に自信を示すべきであり、その特性はルールの理解及び経験から得られるものである。レフェリーにはマット上の状況に関わらず、落ち着いた態度を維持することが望まれる。このような態度でいることは容易ではなく、経験を伴って成長する。彼らは揺らぐことや混乱することなく、かつ観客の影響とは独立して判定を下すことが期待される。
- 38.3 レフェリー及びスタッフは、競技エリア内でいかなる競技者も励ましたり、鼻肩をしたり、応援したりすることは許可されていない。特定の競技者を応援したいレフェリーは、競技区域から観客エリアにでなければならない。
- 38.4 試合は、一人の主審によって裁かれる。主審は対戦エリアに居続けるものであり、競技者の近くに居ることで試合を管理することができる。試合を管理することで競技者は平等に扱われ、不公平な不利益を得ることはない。試合場の主審は、試合中はマット上の最高権威であり、競技者を失格にする権限を有している。
- 主審は全てが順序通りであること監督する。例えば、リング(試合場)、装具、柔術衣、選手の衛生状態、そして試合開始前にスコアキーパーがいて準備が整っていることなど。
 - 主審は試合場の最初の選手に識別用の緑及び黄色の帯を与え、その競技者を右側に居させなければならない。もう一方の選手は左側に居させなければならない。レフェリーの配置の指示後に、レフェリーが「**Combate!** (コンバッチ!）」と言って試合を開始させる。
 - レフェリーは試合中に外部からの妨害を許してはならない。
 - 公衆またはカメラマンが試合中に競技者に危険または危害を及ぼす可能性がある場合は、レフェリーが決定して介入する必要がある。



- e) 医療チームまたは看護師は、レフェリーの裁量で試合場に入ることが許可される。
- f) スコアテーブルでは試合中の残り時間を決定される。スコアテーブルでは聴覚的及び視覚的な合図と共に直ちに主審に通知される。スコアテーブルでは得点表にレフェリーのジェスチャーが反映される。テーブルには、スコアを水平に表示する 2 つの公式スコアボード、または 2 人の選手を区別するために色付けされたスコアが映った 1 つのモニターが陳列される。試合中にスコアテーブルにいる人は競技者と会話することができない。

38.5 特別な場合、SJJIF 審判長はレフェリーの判定を審査し、覆すことができる。SJJIF 審判長は、特定の試合の判定が不適切だと見なされた場合は、試合中に主審を入れ替える可能性もある。

38.6 レフェリーは、自らをプロフェッショナルに表現し、その外見、態度、行動において統一されている必要がある。レフェリーは、いくつかの追加要件を満たした競技者と同じ衛生基準に準拠する。彼らは清潔で、臭いがなく、髪をよく保っている必要がある。標準のレフェリーユニフォームは以下のもので構成される。

- a) 正しくフィットする無地の黒いスラックス
- b) 革のような構造の無地の黒いベルト。
- c) 清潔でマット上で履くのに適している無地の黒い靴下または靴。
- d) SJJIF の連盟ロゴと「Referee」という言葉が白で表記されており、その表記が正面と背面から見える無地の黒いボロシャツ

特記事項：イベントや組織によっては、スーツとネクタイのような追加のユニフォーム要件がある場合がある。

38.7 ルールの確実な知識と理解はレフェリーにとって重要である。レフェリーは、ルール及び規定の本を読んで勉強し、SJJIF レフェリーセミナーに出席し、必要な認定コースに合格する必要がある。レフェリーセミナーに参加することは、ルールへの理解を深め、審判長が実際の競技の試合でルールとその適用について説明することにより得点の一貫性を確保する上で重要である。

38.8 豊富な柔術経験はレフェリーにとって非常に重要な資格であり、国際大会で審判するには茶帯または黒帯でなければならない。レフェリーは、技やそのカウンターやエスケープ、「デラヒーバ」や「オモプラッタ」のような柔術の技名だけでなく、「大外刈り」や「十字固め」のような柔道の技名に精通するような専門的なレベルの理解及び実践が必要であり、そして新たな柔術技や戦略に精通している必要がある。

38.9 レフェリーは柔術を教える経験を培うことが望まれる。テイクダウンや試合の戦略に加えて、柔術技やそのカウンター、エスケープ、そして組み合わせ技を教えることは、レフェリーが審判をするそのスポーツを理解することに役立つ。

38.10 レフェリーは、競技者としての経験及び、競技者の行動を解釈し、予測して、より合理的な方法で試合を行い、そして競技者を効率良く指揮して判定を下す方法を理解する力を十分に備えているコーチとしての経験を持ち合わせていることが期待される。

38.11 レフェリーは、競技者にペナルティを科す前に、口頭で直接指示することが推奨される。レフェリーは、ストーリングをしている、またはファールをしようとしている可能性がある競技者に警告をするために、以下の指示やその他の指示を自由にかつ公正に利用する必要がある。



- a) 「Ação (アサウ)」
- b) 「Lute (ルーチ)」
- c) 「More action (モア・アクション)」
- d) 「もっと動いて」
- e) 「違反グリップを離して」
- f) 「膝を刈らないで」
- g) 「首を引きつけないで」
- h) 「続けたい?」

39 レフェリーパフォーマンスの評価

39.1 SJJIF 審判長の責務は、各レフェリーが裁いた各試合でレフェリーのパフォーマンスを採点することである。採点のガイドラインは以下の通りである。

- a) 評価は、十分なものか不十分なものかのいずれかでなければならず、特にレフェリーの反射神経、そして参加者を確実に守り、特定のイベントに適用される SJJIF の規定及び規則に関して競技者の遵守を得るための方法で試合を指揮し、統制する総合的な能力を考慮することで行うものとする。
- b) 審判長は、レフェリーに十分な評価が与えられた場合には書面によるコメントを含めることができるが、不十分な評価が与えられた場合には特定の書面によるコメントを出すものとする。評価及びそれに関するコメントは、SJJIF の各代表者に提出されるものとする。

40 レフェリーのジェスチャー

40.1 主審は、右手首に腕章(緑及び黄色のバンド)を着け、彼の手のジェスチャーで競技者を区別する。右手で示すポイントは緑及び黄色の帯を巻いた競技者に対応しており、左手で示すポイントは緑及び黄色の帯を巻いていない競技者に対応している。試合が進むにつれて、レフェリーは手を上げて得点した競技者のポイントをスコアテーブルに伝える。



マット入場の許可: レフェリーは両手を上げて、試合場へ入場するよう両選手に合図する。



レフェリーへの挨拶: 選手は試合場に入るとレフェリーに握手して挨拶をしなければならない。





競技者との握手: 試合の前後に、両選手は試合の結果に関わらずお互いに握手しなければならない。



試合開始: レフェリーは競技者がマットの中央でお互いに向かい合うように配置し、肩の高さまで腕を上げ、「ファイト！」または「コンバッチ！」の掛け声と同時に腕を落とすことで試合開始の合図を行う。



テイクダウン、スイープ、ニーオンザベリー、サブミッション中の場外: レフェリーは得点した選手の色を示す方の手を上げ、2本の指を上げることで、選手のスコアに2ポイントを出すように合図をする。



パスガード: レフェリーは得点した選手の色を示す方の手を上げ、3本の指を上げることで、選手のスコアに3ポイントを出すように合図をする。





フロントマウント、バックマウント、バックテイク: レフェリーは得点した選手の色を示す方の手を上げ、4本の指を上げることで、選手のスコアに4ポイントを出すように合図をする。



3 カウント: レフェリーは、スイープ、ニーオンベリー、パスガード、マウント、バックマウント、そしてバックテイクのポイントを与える前に手を下げて、安定するための3秒間のカウントを見えるように示す。



ペナルティ: レフェリーは両方の拳を閉じた状態にし、ペナルティを受けた選手の色を示す方の拳を上げる。



試合の一時停止: レフェリーは手を上下に重ねて「T」を形成し、タイムキーパーに時間を止めるよう合図をし、「タイム」または「テンポ」と言う。





ストーリング: レフェリーは、それぞれの前腕を手で掴み、ストーリング(時間稼ぎ)している競技者に口頭で警告し、「もっと動いて」、「ルーチ」、または「アサウ」と言う。



ローテイト: レフェリーは 1本の指を上げて時計回りに回し、試合場内で試合をしなければならないことを選手に指示する。



柔術衣を直して: レフェリーは各腕を腰部で交差させて「x」をつくり、選手に柔術衣を調整するように指示する。



帯を締めて: レフェリーは腰部の架空の帯を引っ張り、選手に帯を締めるように指示する。





起き上がって: レフェリーは手を上げて、選手に立ち上がるように指示をする。



下になって: レフェリーは腕を下ろし、選手に横になるように指示する。



失格: レフェリーは腕を頭上に上げて、拳を閉じたまま交差する。その後、失格となる選手の色を表す方の手でその選手の帯を指し示す。



誤って付与されたポイントの取り消し: レフェリーはポイントを与えた方の腕を上げ、手のひらを頭に向かって振ることで、以前に付与されたポイントが誤って付与され、取り消す必要のあることをテーブルに示す。





試合中断/終了: レフェリーは肩と共に両腕を水平に開き、「ストップ!」または「パロウ!」と言う。両選手に手を置いて「ストップ!」または「パロウ!」と言うこともある。



勝者の発表: レフェリーは勝利した選手の腕を上げて、誰が試合に勝ったのかを示す。

41 試合の決着

- 41.1 引き分けで決着がつく試合はなく、全ての試合は以下の要素によって決定される。
- | | |
|-------------------|----------------------------|
| a) ポイント | f) 続行不能 |
| b) 1人ブラケットの結果 | g) 失神 |
| c) サブミッション | h) レフェリー判定(双方の競技者が負傷の場合のみ) |
| d) 失格 | |
| e) サドンデス(オーバータイム) | |
- 41.2 **ポイントによる勝利:** レフェリーは規定時間の終了時に試合を終了させる。試合の制限時間内に、サブミッションまたはその他の試合を決定付けるものがなければ、より多くのポイントを取った選手が勝者と宣告される。
- 41.3 **1人ブラケットとなった結果の勝利:** この場合、そのブラケットの競技者は金メダルを受け取るが、個人またはチームポイントには加算されない。
- 41.4 **サブミッションによる勝利:** 身体または口頭の合図で降伏を示す競技者を観測された場合、レフェリーは試合を終了させて、記録されていたポイントに関係なくもう一方の競技者に勝利を与える。
- 競技者がしっかり技を極められ、即座の身体的危険に晒されているとレフェリーが気付いた場合、審判は試合を終了させ、サブミッションを宣告することもできる。
 - 子供のカテゴリーでは、子供競技者が即座の身体的危険に晒されている時、レフェリーは常に踏み込んでいる。
 - 大人のカテゴリーでは、レフェリーは試合を終了させる権利を行使するとき、より著しく慎重になる。大人の試合の大多数の場合、レフェリーは、一方の競技者が降伏の合図をするまでサブミッションを続けさせることができる。



- 41.5 選手は以下のように降伏の合図をする。
- a) 手のひらで任意の表面に対して目に見えるようにタップする。
 - b) 競技者が手を使ってタップできない場合、任意の面に対して足でタップする。
 - c) 試合を終了するようレフェリーに口頭で要請する(手でも足でもタップすることができない場合)。
 - d) 選手が怪我をしたり、身体的にできないまたは準備ができていないと感じたりした場合、試合を終了するよう要請する。
 - e) 競技者のコーチは、なんらかの理由でレフェリーに指示することで試合を終わらせるよう要請することができる。
 - f) 競技者がサブミッションポジションの支配下にあつて、叫んだり、痛みを表す音を発したり、「ああ！」などの間投詞を口に出したりした場合、競技者がタップしたのと同様なものとみなされる。
- 41.6 **対戦者の続行不能による勝利:** 一方の競技者が負傷した場合、または主治医がその競技者を診察して続行できないと宣告した場合、レフェリーは試合を終了させることができる。この場合、その負傷が失格に値する行為によって意図的に引き起こされたものでない限り、相手に勝利が与えられる。
- a) 競技者が筋肉の痙攣または引き攣りを経験していることを口頭で伝えると、その選手は降伏しているのと同等のものとみなすことができる。
- 41.7 **対戦者の失神による勝利:** 選手は、相手に正当に絞められたことによって、または相手の違反行為に起因しない事故によって意識を失った場合、すぐに試合の負けを宣告される。
- a) 頭部外傷(脳震盪)のために意識を失った競技者は、同じトーナメントで再び試合することができず、メディカルスタッフから治療を受けなければならない
- 41.8 **レフェリー判定/二重負傷:** 双方の競技者が負傷し、試合を続行できない場合、スコアカードでリードしている競技者が勝利を宣告される。スコアが同点かつ両者ともに続行できない場合、レフェリーが闘争心、戦術の優位性、そして技術の優位性に基づいて判定を下さなければならない。その他の全ての状況で、双方の競技者は試合を続けることができないとき、続行の資格を失う。

42 ポイントシステム





- 42.1 試合は、選手が対戦相手をサブミットまたは無効化しようとするときに自らの技術力を役立たせる場である。ポイントは、試合中の優位なポジションまたはテクニクに応じて与えられる。優れたテクニクは、優位なポジションを獲得するための駆け引きによって見られる。
- 42.2 競技者は、直近でポイントを受けたポジションから意図的に離れて戻った(意図的にポジションを変更してから同じポジションに戻った)とき、新たにポイントを獲得することはできない。例: ニーオンベリーのポジションから膝を離したり乗せたりして再度同じ体側からニーオンベリーのポジションを取っても、ポイントは加算されない。
- 42.3 サブミッションを仕掛けられている間にポジションに達した競技者には、ポイントは与えられない。ポイントは、サブミッションを完全に守った後にのみ与えられる。例: 競技者が相手のマウントを取っているがギロチンをかけられている場合、マウ



ントのポイントは、ギロチンのサブミッションから逃げてマウントポジションを維持できた場合にのみ与えられる。

42.4 SJJIFは「アドバンテージ」ポイントシステムを利用しない。この方法は試合の全体的な盛り上がりには悪影響を与え、競技者にとって有益ではないと考えているからである。ほとんどのポイントは、相手に完全な戦略を達成するためのポイントと同じではない。試合にレフェリー判定はなく、サブミッションまたはポイントによって、引き分けの場合は、「サドンデス」による決着とする。詳細は46.2項を参照のこと。

42.5 ポイントは、レフェリーが以下のアクションをしたときに競技者に与えられる。

ポイント	2ポイント	3ポイント	4ポイント	-1ポイント
出来事	テイクダウン	パスガード	マウント	ペナルティ
	スイープ		バックマウント	
	ニーオンベリ		バックコントロール	
手の合図				

42.6 **テイクダウン (2ポイント)** テイクダウンは、競技者が立った状態から相手を横向き、尻もち、または背中から倒した場合、または相手に膝をつかせて背後のポジションを取った場合に成立する。テイクダウンのポイントは直ちに与えられる。テイクダウンのガイドラインは以下の通りである。

- a) 場外かつ安全エリアにおけるテイクダウンは、動きを仕掛けた競技者の両足が動きを仕掛けた時点で場内に残ってさえいれば、有効なテイクダウンとみなされる。
- b) 一方の競技者が脚を掴んだりテイクダウンを試みようとする(すなわちダブルレッグ)したりして対戦相手がガードに引き込んだ場合、仕掛けた競技者にテイクダウンの2ポイントが与えられる。
- c) 一方の競技者が片膝を地面に着いた状態で倒された場合、相手の両足が地面に着いている限り、テイクダウンを仕掛けた競技者にポイントが与えられる。
- d) 競技者がいずれかのテイクダウンを試み、同時に相手がテイクダウンを返して上のポジションを取った場合、ポイントは以下のように決定される。
 - i. 相手がまだマットに倒れていなかった場合、上を取った相手に2ポイントが与えられる。
 - ii. 相手がガードポジションの形に倒されて、すぐにスイープをした場合、テイクダウンを仕掛けた競技者に2ポイントが与えられ、相手は3秒間上のポジションをキープした後にスイープの2ポイントを獲得する。
 - iii. 相手がサイドコントロールまたはマウントポジションの形に倒されて、すぐ



にひっくり返した場合、テイクダウンを仕掛けた競技者に2ポイントが与えられ、相手には何のポイントも与えられない。

テイクダウンの例



腰投げ



片足タックル



裏投げ

茶帯・黒帯のみで許されているテイクダウンの例



蟹挟(かにばさみ)



違反となるテイクダウンの例



パイルドライバー



ジャーマン・スープレックス

場内におけるテイクダウンの例



場外におけるテイクダウンの例



42.7 ニーオンベリー (2ポイント) ニーオンベリーは、上のポジションの競技者がサイドコントロールにつき、手で相手の襟または袖と帯を掴んだまま相手の腹部に膝を乗せ、もう一方の脚は膝を伸ばして足をマットに着けた状態を3秒間維持した場合に成立する。

a) 下にいる競技者が、相手の膝を自分の腹部に下ろすことを許さなかった場合や、



上にいる競技者が 3 秒間完全にポジションを維持できなかった場合、ポイントは与えられない。

正しいニーオンベリーの例



間違ったニーオンベリーの例



42.8 **スイープ (2 ポイント)** スイープは、下にいる競技者が相手をガードの形に入れ、ポジションを逆転させて相手の上を取ることができた場合に成立する。スイープのガイドラインは以下の通りである。

- a) 競技者にスイープのポイントが与えられるには、必ず相手をガードの形に入れていなければならない。ガードは、競技者が片脚または両脚を使って相手の距離またはコントロールを維持するために背中や側面を着いている、または亀(タートルガード)になるなどあらゆるポジションが考えられる。競技者が脚を使って相手の距離またはコントロールを維持している場合、相手は「ガードに入っている」とみなされる。
- b) 亀は、既存のガードポジションから確立された場合のみ、ガードポジションであるとみなされる。
- c) スイープは腕または脚を使って行われる。
- d) スイープのポイントは、競技者がガードポジションから相手の上のポジションを取り、3 秒間維持した後に与えられる。
- e) スイープを仕掛けていた競技者が上のポジションを獲得し、続けて相手のバックポジションに移行した場合、両方の行為が基準を満たしていれば、競技者にスイープの 2 ポイントとバックの 4 ポイントが与えられる。
- f) 競技者がガードポジションからスイープを試みているときに双方の競技者が立ち上がり、スイープを試みた競技者がトップポジションを維持したままテイクダウンを取った場合、その競技者に 2 ポイントが与えられる。
- g) 上のポジションの競技者がガードされた状態からサブミッションを仕掛けて、最終的に相手の下のポジションになった場合、上になった相手がサブミッショ



ンから逃れ、上のポジションを 3 秒間維持した後に、相手に 2 ポイントが与えられる。

- h) 下のポジションの競技者がガードからサブミッションを仕掛け、相手の上のポジションになり、3 秒間ポジションを保った場合、その競技者にはスイープの 2 ポイントが与えられる。
- i) 競技者がガードを越えて、レフェリーがパスガードまたはマウントのカウントをする前に返され、下のポジションだった相手が最終的に上のポジションを取った場合、3 秒間維持した後に相手にスイープの 2 ポイントが与えられる。
- j) ガードをしている競技者がアームドラッグを用いて相手を亀にさせて上のポジションを取った場合、その競技者には 3 秒間のコントロール後にスイープの 2 ポイントが与えられる。
- k) 競技者のそれぞれの帯または年齢カテゴリーで禁止ポジションの形からスイープを仕掛けた場合、マイナスポイントが与えられるか、失格となる。
- l) **ダブルガードプル:** 試合中のいずれかの時点で、双方の競技者が立った状態からグリップを掴んで同時にガードに引き込んだ場合、最初に上のポジションになった競技者が相手の上のポジションを 3 秒間キープした後、その競技者にスイープの 2 ポイントが与えられる。ダブルガードプルのルールは以下の通りである。
 - i. 両選手はガードに引き込む前にグリップを持っている必要がある。
 - ii. グリップを持った両選手が同時に引き込んだ場合、一方の競技者が 15 秒以内に上のポジションを取らなければならない、そうでなければ、双方に戦意の欠如/ストーリングのマイナスポイントが科される。
 - iii. 両選手が引き込むも、一方の選手のみが立っているときからグリップを持っていた場合、相手はマイナスポイントを受け取らないために立ち上がる必要がある。
 - iv. 両選手がグリップを持たずに引き込んだ場合、双方にマイナスポイントが与えられる。
 - v. グリップを持っていた選手がガードに引き込むと同時に、相手はグリップを持たずに引き込むまたは座ったときに、グリップを持っていた選手が上のポジションを取って 3 秒間キープした場合、その選手にスイープの 2 ポイントが与えられる。

ガードの例



クローズドガード



バタフライガード



クォーターガード





スタンディングクローズドガード



タートルガード



インバーテッドガード



スパイダーガード

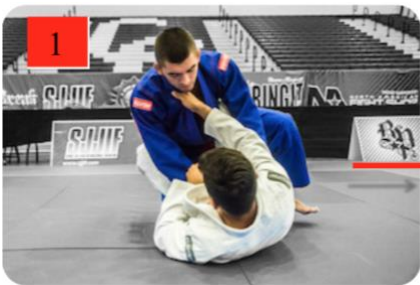


インバーテッドハーフガード



50/50 ガード

スイープの例



1



2



3

シザースweep



1



2



3

バタフライアームドラッグスイープ



1



2



3

50/50 ガードスイープ



キッズ 4-5 からキッズ 14-15 までのカテゴリーにおける違反スweepの例



ギロチンスweep

キッズ 4-5 からキッズ 10-11 までのカテゴリーにおける違反スweepの例



オモプラッタスweep

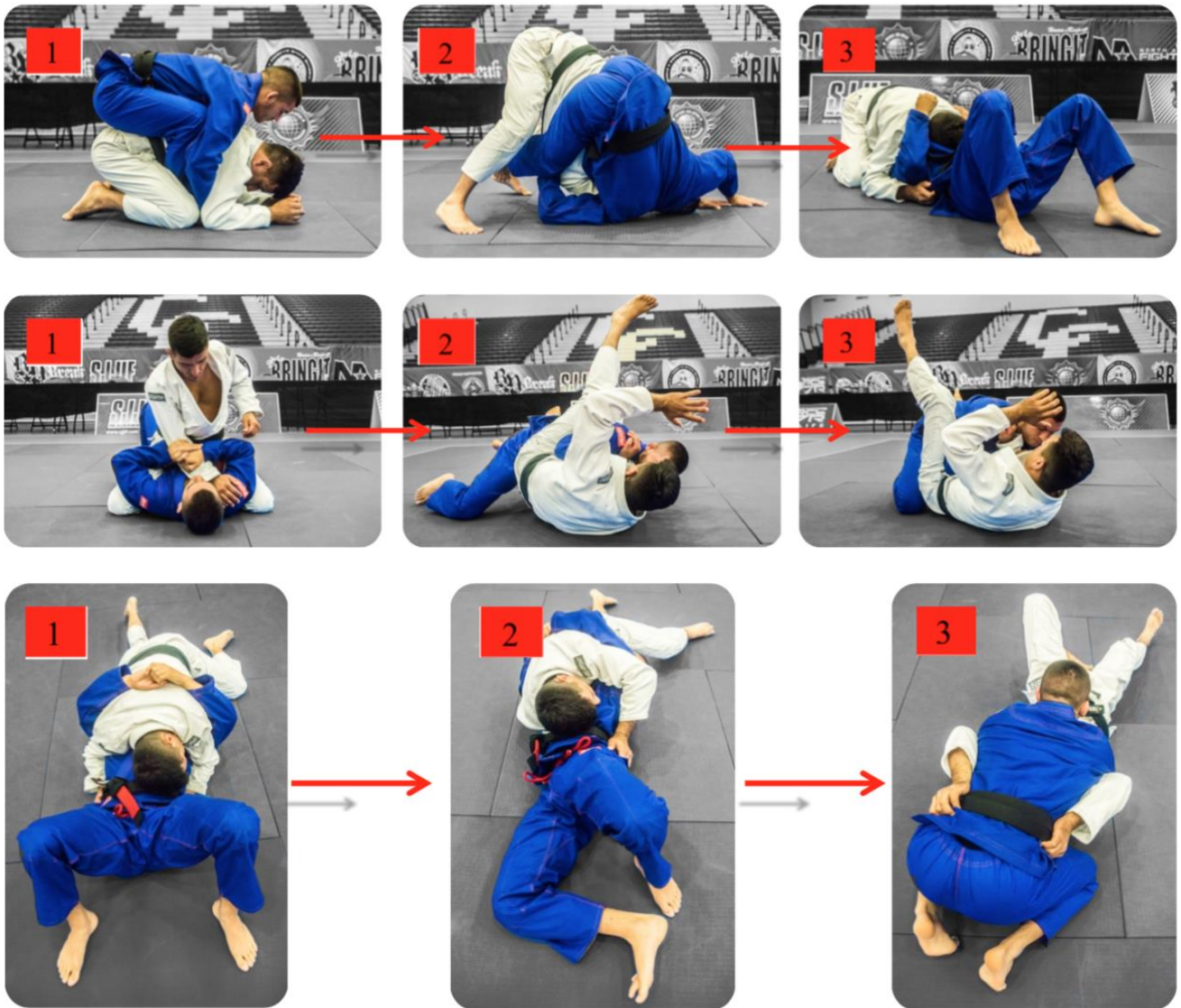
茶帯・黒帯のみで許されているスweepの例



レッグロックスweep

エスケープまたはリバーサル例 - sweepとは認められない





42.9 **パスガード (3ポイント)** パスガードは、競技者が相手のガードに入っている状態から、相手の脚でコントロールされずに相手に体重をかけて固定したまま、相手の体に垂直または平行なポジションに移行し、相手が動いたりポジションから逃げたりするスペースをつくらせないようにした場合に成立する。パスガードのガイドラインは以下の通りである。

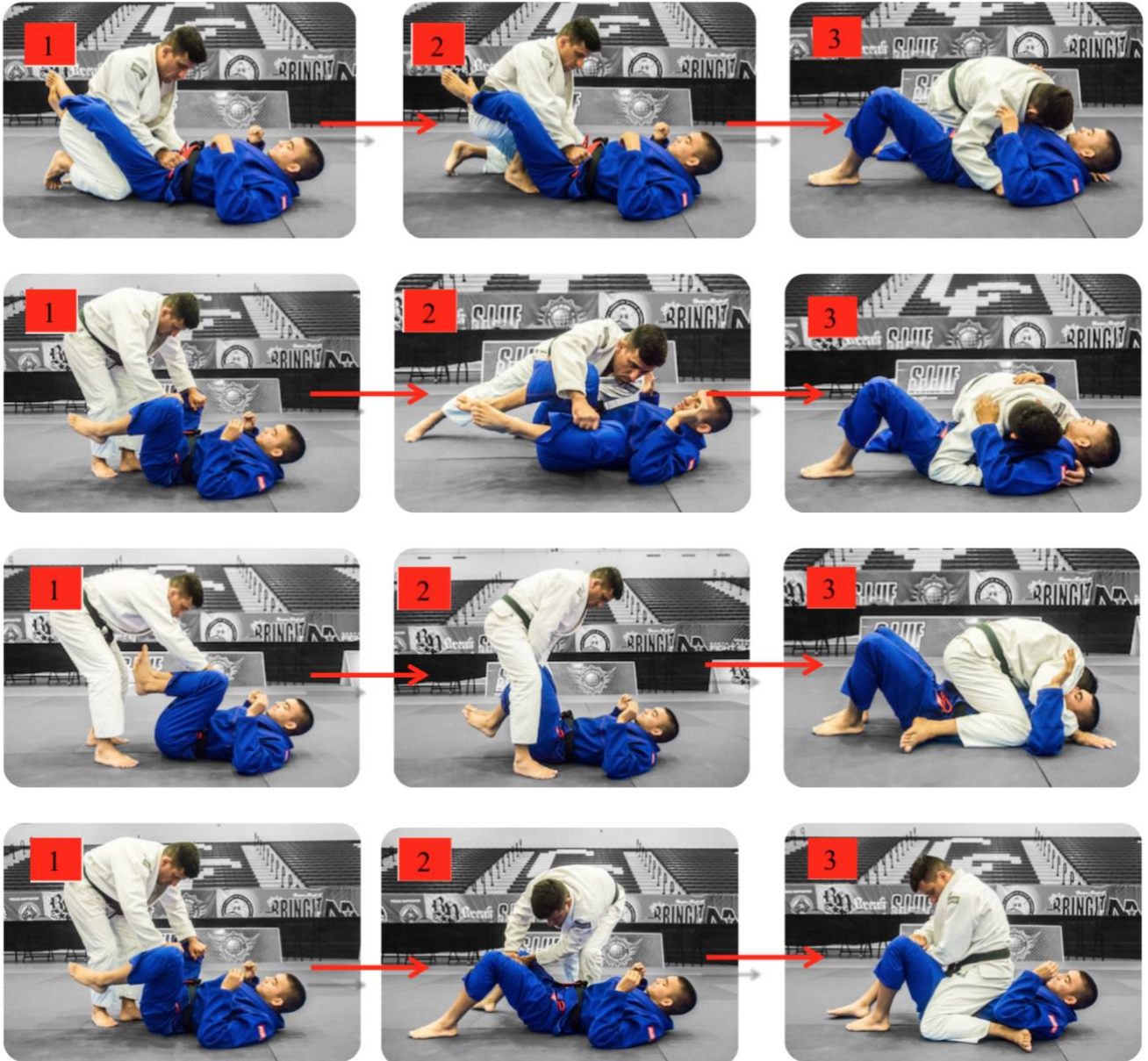
- a) 競技者にパスガードのポイントが与えられるには、必ず相手がガードの形をつくっていないなければならない。競技者が背中または側面を着いていて、片脚または両脚を使って相手の距離またはコントロールを維持しているときはいつでもガードとみなされる。競技者が脚を使って相手の距離またはコントロールを維持している場合、相手は「ガードに入っている」とみなされる。
- b) パスガードのポイントは、相手のガードを越えて相手を制しているポジションを3秒間キープした後にのみ与えられる。
- c) 下にいる競技者が相手に背中を向けてガードに戻したり、相手との間に膝を入



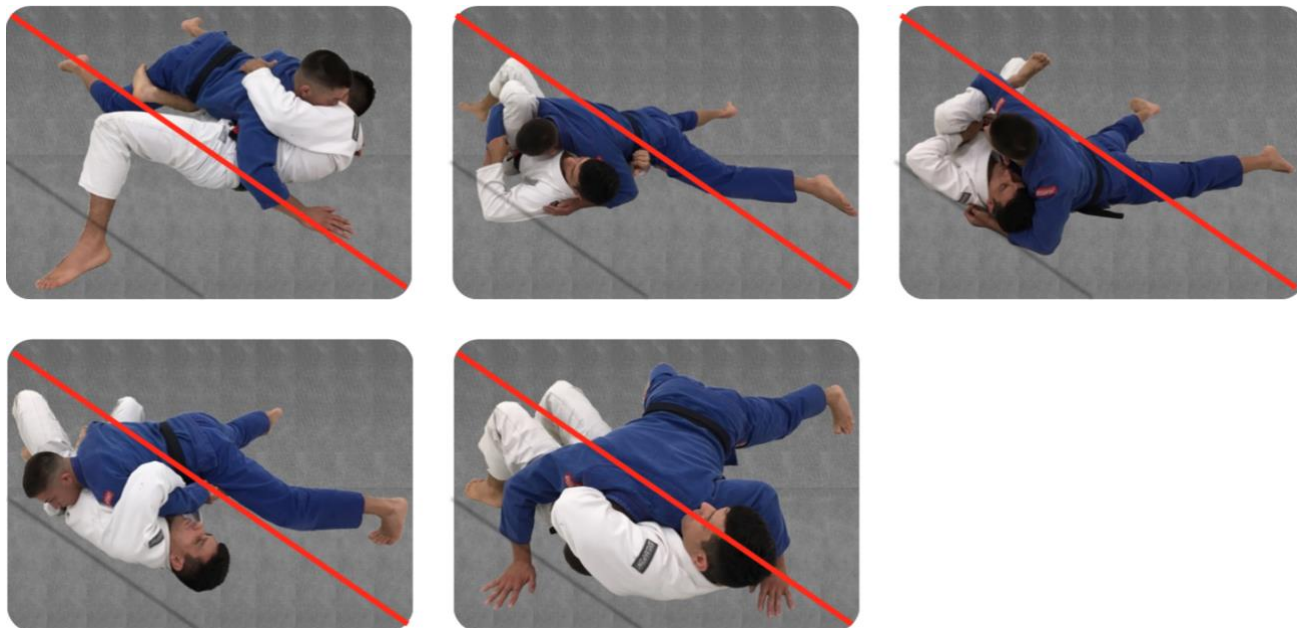
れたり、立ち上がったりしてパスガードを回避した場合、パスガードを仕掛けた相手にポイントは与えられない。

- d) 相手のガードに入っていた競技者がマウントポジションを取った場合、その競技者にはパスガードのポイントとマウントのポイントが与えられる。

パスガードの例



パスガードとは認められないポジションの例



42.10 **マウント (4ポイント)** マウントは、競技者が相手の頭と向かい合って相手の胴体にまたがって座っている場合に成立する。相手は背中や側面、または腹部を着いて横たわっている可能性がある。マウントを仕掛けた競技者の足が相手の片腕または両腕よりも相手の頭側の位置にある場合、マウントは認められない。競技者の片膝と片足が地面に着いていた場合もマウントであるとみなされる。マウントを取っている選手の脚よりも下に相手の両腕がある場合、その選手はポイントを得るために相手の脇下より足側に自分の膝を持ってくる必要がある。マウントのガイドラインは以下の通りである。

- a) マウントポジションのポイントは、競技者がそのポジションを 3 秒間キープした後にのみ与えられる。
- b) 競技者の足または膝が相手の脚の上にある場合、ポイントは与えられない。
- c) 競技者がガードから三角絞めを仕掛けて、そのまま相手の上を取った場合、スweepは認められるが、三角絞めを解いてマウントポジションを取るまでマウントは認められない。

マウントの例



マウントとは認められないポジションの例



42.11 **テイクバック & バックマウント (4ポイント)** バックテイクは、競技者が胸を相手の背中と向き合わせ、腕を相手の首、肩または胴体にまわし、そして脚を相手の腰または胴体にまわしてポジションを取った場合に成立する。テイクバックのガイドラインは以下の通りである。

- a) テイクバックのポイントは、相手のバックで相手を制しているポジションを 3 秒間キープした後でのみ与えられる。
- b) 競技者が自分の両腕・両脚で相手の体をコントロールしていない場合、ポイントは与えられない。競技者は相手の腰に膝をまわし、相手の太ももの内側に足首を入れておく必要がある。
- c) 競技者が胸で相手の背中を制し、腕を相手の首、肩、または胴体にまわし、そして、脚を使って相手の片側の太ももと片腕をフックした場合、バックのポイントが与えられる。

43 マイナーファール、ストーリング、ペナルティポイント

43.1 **マイナーファール(軽微な反則):** 以下の行為はいずれもマイナーファールとみなされる。

- a) 競技者が相手に接触する前に跪いたり、触ったり、横になったりした場合
- b) 競技者が場外に向かって走った場合、寝技の攻防から逃げようと場外に這ったり転がったりした場合、そして相手と戦うのを避けるために意図的に立ち上がって場外に踏み出した場合。
- c) 競技者が寝技の攻防から逃れようと立った後、寝技の攻防に戻らない場合。
- d) 競技者がガードに引き込んだ相手のグリップを切った後、寝技の攻防に戻らない場合。
- e) 競技者が相手と戦うのを避けるために、自分の柔術衣を離したり、自分が休憩する、または相手の攻撃を避けるために意図的に戦いを中断して相手に柔術衣を離させたりした場合。



- f) 競技者が意図的に自身の柔術衣や帯を外して、試合を中断させた場合。
- g) 競技者が袖口やズボンの裾の内側に指を入れた場合。
- h) 競技者がレフェリーの指示に従わない場合。
- i) 競技者が試合直後に、レフェリーが結果をアナウンスする前に試合場を出た場合。
- j) 競技者がノーギの試合中に何らかの形で自分のユニフォームまたは相手のユニフォームを掴んだ場合。
- k) 競技者が相手の顔に手や足を当てた場合。
- l) 競技者が試合中断中に帯を締め直すのに 20 秒以上かかった場合(競技者が識別用の帯を使用している場合も)。
- m) 競技者が試合場内を走り回って、戦いに参加しない場合。
- n) 競技者が意図せずに相手を違反ポジションに持ってくるような反応をした場合。

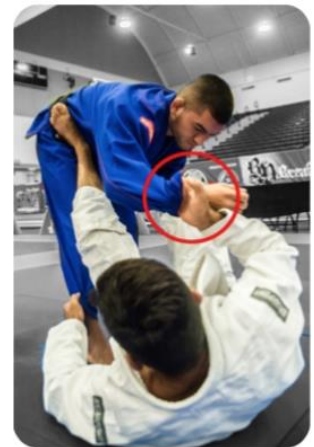
マイナーファールの例



違反グリップ (ズボンの内側)



違反行為 (顔に手を当てる)



違反グリップ (袖の内側)

43.2 マイナーファールは以下の手順で与えられる。

- a) 1 度目の反則では、反則を犯した競技者に口頭で注意が与えられる。
- b) 2 度目の反則では、反則を犯した競技者にペナルティポイントが与えられる。
- c) 3 度目の反則では、反則を犯した競技者に 2 つ目のペナルティポイントが与えられ、レフェリーは両選手を立たせた状態から試合を再開させる。
- d) 4 度目の反則の後、レフェリーは反則を犯した競技者を失格とする。
- e) 茶帯・黒帯では、1 度目のマイナーファールで口頭の注意とペナルティポイントが与えられる(戦意の欠如/ストーリングには適用されない)。

43.3 ストーリング(戦意の欠如): ストーリング(戦意の欠如)は、一方の競技者が試合中ポジションの進展を明確に追い求めず、また相手がポジションを進展させようとするのを妨げることによって定義される。競技者がストーリングを示している場合、レフェリーはそれを示すジェスチャーを行い、ストーリングを示している競技者に口頭で注意を行う。レフェリーは、「ルーチ」、「もっと動いて」などのフレーズで、口頭で選手に注意することができる。以下の行為はいずれもストーリングとみなされる。



- a) ストーリングは、15 秒以上動いたり極めにいこうとしたりせずに相手のあるポジションに留まらせたり、相手と離れるために立ち上がったたり、相手にストーリングさせるように図ったポジションになったりした場合にみなされる。
- b) 双方の競技者が同時に、試合中のいずれかのポジションで、ストーリングを示した場合。
- c) 双方の競技者が同時にガードに引き込んだ場合、レフェリーは 20 秒のカウントダウンを始める。この 20 秒のカウントダウンが終わったときに、たとえ競技者が動いていたとしても、どちらの競技者もトップポジションに達しておらず、サブミッションを仕掛けておらず、ポイントが与えられるような差し迫った動きがされていない場合、レフェリーは試合を中断して、双方の競技者にペナルティを与える。このような状況の場合、レフェリーは双方が立った状態で試合を再開させる。
- d) 競技者が、相手のマウント、バックコントロール、サイドコントロール、ノースサウスポジションなどからの攻撃を守っている場合、ストーリングは宣告されない。
- e) 競技者がマウントまたはバックポジションにいる場合、テクニカルポジションの特性が活かされている限りは、ストーリングは宣告されない。

43.4 ストーリングを構成する状況の例は以下の通りである。

- a) 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ている競技者が、ポジションを進展させようとしめない場合。
- b) 相手のクローズドガードに入っている競技者がガードを越えようとせず、同時に相手のガードからのポジション進展を妨げようとした場合。
- c) クローズドガードをしている下の競技者が腕で相手の背中まで覆ったり、サブミッションやポイントを取ろうとせずに相手を抱いてその他の動きを制御したりした場合。
- d) 立っている競技者が相手の帯を手で掴んだまま、何の攻撃もしようとせずに相手のテイクダウンの動きを妨げている場合。
- e) 上記の例は単なる例示にすぎず、ストーリング(戦意の欠如)とみなされる可能性がある全ての状況を表すものではない。

43.5 ストーリングは以下の手順で与えられる。

- a) 1 度目のストーリングでは、ストーリングを示した競技者に口頭で注意が与えられる。
- b) 2 度目のストーリングでは、ストーリングを示した競技者にペナルティポイントが与えられる。
- c) 3 度目のストーリングでは、ストーリングを示した競技者に 2 つ目のペナルティポイントが与えられ、レフェリーは両選手を立たせた状態から試合を再開させる。
- d) 4 度目のストーリングの後、レフェリーはストーリングを示した競技者を失格とする。

43.6 スコアボード上のマイナーファール及びまたはストーリングに対する罰則の手順は以下の通りである。

- a) マイナーファールとストーリングの両方に生じたペナルティポイントが合計され、3 つ目のペナルティポイントが与えられた競技者は失格となる。



- b) 茶帯・黒帯では、1度目のマイナーファールで口頭の注意とペナルティポイントが与えられる(戦意の欠如/ストーリングには適用されない)。

マイナーファールの回数	レフェリーのアクション	スコアボード
1回目	1つ目のペナルティポイント	-1
2回目	2つ目のペナルティポイント	-2
3回目	3つ目のペナルティポイント	-3

- c) 白帯から紫帯までのマイナーファール及びまたはストーリング、及び茶帯・黒帯のストーリングのみのスコアボードの手順は以下の通りである。

マイナーファール及びまたはストーリングの回数	レフェリーのアクション	スコアボード
1回目	口頭の注意	何ものなし
2回目	1つ目のペナルティポイント	-1
3回目	2つ目のペナルティポイント	-2
4回目	3つ目のペナルティポイント	-3

スコアボードの例



競技者2に1つ目のマイナスポイント(-1)が与えられる



競技者2に2つ目のマイナスポイント(-2)が与えられる



競技者2に3つ目かつ最後のマイナスポイント(-3)が与えられる

- 43.7 サブミッション中の意図的でない場外逃避 (2ポイント) は、競技者がサブミッションから逃げようとして意図せず場外に出てしまった場合に成立する。レフェリーは



試合を中断し、競技者たちをマットの中央に戻して、立たせた状態から再開させる。場外に出た際にサブミッションを仕掛けていた競技者には、2ポイントが与えられる。

43.8 ペナルティポイント (-1 ポイント) は、競技者がレフェリーから口頭で注意を受けた後にストーリング及びまたはマイナーファールと思われる行為をし続けた場合に成立する。競技者に与えられた各ペナルティポイントは、最終的なスコアから差し引かれる1ポイントとしてカウントされる。3つ目のマイナスポイントが与えられた場合、レフェリーはその競技者を失格とする。

44 許されている及び禁止されているテクニックとサブミッション

44.1 帯ランク及びまたは年齢カテゴリーに従って、以下のサブミッションが許可される。

×印は禁止技	キッズ4-5から キッズ10-11 まで	キッズ12-13 からキッズ 14-15まで	ジュブナイ ル以上の 白帯及び ビギナー	ジュブナイ ル以上の 青帯・紫帯及 びインター ミディエイ ト	アダルト以 上の 茶帯・黒帯及 びアドバン ス
脊髄、頸椎、首への攻撃	×	×	×	×	×
スープレックスなど、相手の頭や首を地面に落とす投げ技	×	×	×	×	×
ガードに入っている状態からのスラム(バスター)	×	×	×	×	×
サブミッションから逃げるためのスラム(バスター)	×	×	×	×	×
指を後方(反対側)に曲げる行為	×	×	×	×	×
膝をねじって極める行為	×	×	×	×	×
膝を側面から極める行為	×	×	×	×	×
ニーリーピング(外掛け)	×	×	×	×	×
ストレートフックロックを掛けたまま膝を内側にねじる行為	×	×	×	×	×
トーホールドで足に外側の圧力を加える行為	×	×	×	×	×
ヒールフック	×	×	×	×	×
パイセップスライサー	×	×	×	×	
カーフスライサー	×	×	×	×	
ニーパー(膝十字固め)	×	×	×	×	
トーホールド(足首固め)	×	×	×	×	
ソックロック(エスティマロック)	×	×	×	×	
蟹挟み	×	×	×	×	
ストレートフットロック	×	×			
フロントギロチン	×	×			
リストロック(手首固め)	×	×			
フロントエゼキエルチョーク(袖車絞め)	×	×			
胴絞め(体や頭を脚で絞める行為)	×	×			
三角絞めで頭を引き付ける行為	×				
オモブラッタ	×				



44.2 キッズ 4-5 からキッズ 14-15 までのカテゴリーでは、腰より下の部位へのいかなる形のサブミッションやロック、ストレッチも仕掛けることは許可されていない。

全ての帯・年齢カテゴリーで許されているサブミッションの例



十字絞め



三角絞め



後三角絞め



キムラ



裸絞め



アメリカーナ



片羽絞め



腕十字固め



腕十字固め(下から)



マウント三角絞め



フェイスダウンチョーク



アナコンダ(頸部を曲げない)



キッズ 12-13 以上の全ての帯カテゴリーで許されているサブミッションの例



オモプラッタ



三角絞めで頭を引き付ける行為



ゴゴプラッタ

ジュブナイル以上の全ての帯カテゴリーで許されているサブミッションの例



脚で頭を絞め付ける行為



ダースチョーク



ギロチンチョーク



リストロック



ストレートフットロック



胴絞め



フロントエゼキエルチョーク



フットロックを仕掛ける際に許されているテクニック/ポジションの例



仕掛けた足と反対側の脚に自分の脚を掛ける行為



膝より下の部分に脚を掛ける行為



ストレートフットロック



アウトサイドストレートフットロック



ニーリーピングをせずに脚を掛ける行為

茶帯・黒帯のみで許されているサブミッションの例



バイセップスライサー



レッグロック



レッグロック



カーフスライサー



バイセップスライサー



トーホールド





ニーバー



レッグロック



トーホールド



ソックロック



ソックロック

44.3 禁止されているテクニック：既定の年齢/スキルカテゴリーで禁止されているテクニックを使用した場合、その競技者はレフェリーによって直ちに失格となる。

全ての帯・年齢カテゴリーで禁止されているテクニックの例



脊髄、頸椎、首への攻撃



脊髄、頸椎、首への攻撃



バックを取られた状態からのスラム(バスター)





ガードに入っている状態からの
からのスラム(バスター)



スープレックスなど、相手の頭や首を地面に落とす投げ技



相手の頭や首を地面に落とす行為



ヒールフック



膝を側面から極める行為(ラテ
ラルレッグロック)



膝をねじって極める行為(ベン
トニーロック)



ニーリーピング(外掛け)



トーホールドで足に外側の圧力
を加える行為



ストレートフットロックを掛け
たまま膝を内側にねじる行為
(ニーリーピング)





ストレートフットロックを掛けたまま膝を内側にねじる行為(ニーリーピング)



指を掴む/後方に曲げる行為



親指を掴む/後方に曲げる行為

45 重大な反則及び失格

45.1 **重大な反則:** 重大な反則を犯した競技者は、レフェリーによって直ちに失格となる。重大な反則とみなされる行為は以下の通りである。

- a) 相手の目や鼻に指を入れる行為。
- b) 傷付ける、または不当に有利を得るために拳や足、膝、肘、頭を使って故意に攻撃する行為 (例: パンチ、キック)。
- c) 選手が噛んだり、髪を引っ張ったり、叩いたり、生殖器や目に圧力を加えたりするなど、故意に何らかの外傷性の攻撃(パンチ、肘打ち、膝打ち、頭突き、キック等)を行なった場合。
- d) 選手が試合中、または勝って喜んでいる際に、対戦相手や本部テーブル、テーブルスタッフ、レフェリー、または公衆に向かって、不敬な言葉や卑猥なジェスチャー、または失礼な行動を示した場合。
- e) 一方または双方の選手が、戦うふりまたはやらせをして、試合の真剣さを無視した場合。
- f) 相手がタップし、レフェリーが選手にサブミッションを止めて手放すように言った後も、選手がサブミッションを離さず、故意に相手を傷つけようとした場合。
- g) 試合中に帯が緩んでいる際に、選手が自身の帯または相手の帯を使って絞め技またはその他の状況の手助けを行なった場合。
- h) 選手が柔術衣を使わずに、相手の首周りを片手または両手で絞めた場合、または親指で相手の気管を圧迫した場合。
- i) 選手が相手の鼻や口を手で塞いで息を通さないようにした場合
- j) 選手が故意に相手を違反ポジションに来させるように反応し、相手を失格にさせようとした場合。
- k) 選手が、仕掛けられたサブミッションから逃れるために、故意に場外に逃げた場合。
- l) 選手の柔術衣が使用不可であると判断され、レフェリーが定めた時間内に新しいものと交換できない場合。
- m) SJJIF ルールブック第 34 条に概説されているように、選手がユニフォームの下に下着を着用していないことに、審判が気付いた場合。
- n) 選手が体のあらゆる部分にクリームやオイル、ジェル、または滑り易い物質を塗っている場合。



- o) 選手が柔術衣にグリップを滑らせるような物質を使用している場合。
- p) 相手の頭や首を地面に投げたり落としたりするようなスープレックスを行なった場合。
 注釈: スープレックスとは、テイクダウンをするために相手を腰の位置まで持ち上げ、地面に向かって逆さままたは横向きに投げる攻撃のことである。相手の頭や首を地面に落とさないような動きであれば、このテクニックの使用は許されている。
- q) 44.1 項の表に示すように、それぞれの部門で禁止されている極め技を仕掛けた場合。
- r) 嘔吐した場合。
- s) 排泄した場合。

45.2 **失格:** 選手は、重大な反則を犯すことや、自身の年齢及びスキルのカテゴリーで禁止されているテクニックを使用することによって、いつでも失格となる可能性がある。失格のガイドラインは以下の通りである。

- a) 選手は 3 度目のマイナーファールの後に再びマイナーファールを犯した場合、失格となる。
- b) ウォームアップ/ブルペンエリアに現れておらず、試合場に召集された競技者は、最大 3 回まで指定エリアへの呼び出しが行われる。呼び出された競技者は 5 分以内に指定エリアに到着しなければならない。3 回目の最後の呼び出し後にも現れなかった場合、その競技者は失格となる。
- c) 一方の競技者が試合に現れなかった場合、もう一方の試合場に現れた競技者の不戦勝となる。現れなかった競技者はメダルや順位を手に入れることはできない。
- d) 特定の競技エリア内に、試合を待っていない競技者や入ることを許可されていない観客がいた場合、レフェリーの裁量によって該当の競技者が失格となる可能性がある。
- e) 準決勝戦で重大なファールにより失格となった競技者は、3 位決定戦を戦うことができない。
- f) 決勝戦で重大なファールにより失格となった競技者は、メダルを受け取れず、チームポイントも与えられない。

46 場外及びサドンデス(オーバータイム)

46.1 **場外:** 試合中、レフェリーには競技者らを試合場の中央に仕向けさせる責任がある。競技者が試合中に場外に出た場合、レフェリーはジェスチャーをと共に「ストップ」または「パロウ」と呼びかけ、競技者は動かずにそのポジションを保持しなければならない。場外に関するガイドラインは以下の通りである。

- a) 一方の競技者の身体の 3 分の 2 が境界より外側にある場合、双方の競技者は場外であるとみなされる。
- b) レフェリーは、選手を試合場の中央に戻す際にタイムキーパーに手助けしてもらるか、選手に歩いて中央に戻るよう頼むことがある。
- c) レフェリーは、選手を試合場の中央に戻し、同じポジションまたはスタンドポジションから再開させる。
- d) レフェリーが「ストップ」または「パロウ」を宣告した瞬間から試合を再開さ



せるまで、試合時間は一時停止となる。

- e) レフェリーが「ストップ」または「パロウ」と呼びかけた後の動きやポジションには、ポイントは与えられない。
- f) レフェリーが「ストップ」または「パロウ」と呼びかけた後、試合再開の合図をした後にのみポイントを与えることができる。

46.2 **サドンデス(オーバータイム):** 試合終了時にスコアが同点の場合、レフェリーはタイブレークのサドンデスマッチを宣言する。サドンデスに関する概要は以下の通りである。

- a) レフェリーは両者を開始位置に立たせ、時間無制限の試合を再開させる。
- b) サドンデスマッチの最中は、ストーリングのルール及びマイナスポイントの適用がより厳格になる。
- c) 選手は試合中、積極的にポイント及びまたはサブミッションを達成しようとしなければならない。
- d) 競技者がサドンデス中にポイントを取るか、サブミッションを極めた場合、レフェリーは試合を直ちに終了させる。最初にポイントを取った、またはサブミッションを極めた競技者が勝者と宣告される。
- e) 競技者がサドンデス中にマイナスポイントを受けた場合、レフェリーは直ちに試合を終了させ、その相手を勝者と宣告する。
- f) 双方の競技者がストーリングをしている場合、レフェリーは両選手にマイナスポイントを与える可能性がある。
- g) 双方の競技者から十分な動きが見られなかった場合、レフェリーは以下のことを行うことができる。
 - i. スタンドポジションからの動きが不十分である場合、競技者を試合上の中央に戻し、立たせた状態から再開させること。
 - ii. スタンドポジションからの動きが不十分である場合、競技者を試合場の中央に戻し、膝立ちの状態から再開させること。
 - iii. 両選手の不十分な動きが継続し、両選手に3度目のマイナスポイントが与えられた場合、レフェリーは試合を終了させ、両者失格とする可能性がある。
- h) ガードに引き込み、サブミッションを狙うかポイントを取ろうとする動きが大して見られなかった競技者は試合を避けているとみなされることがあり、その結果ポイントを失う可能性がある。
- i) 寝技の戦いに引き込もうとしている相手のガードから逃げたり、パスガードを試みようとする動きが大して見られなかったりした競技者は、試合を避けているとみなされ、その結果ポイントを失う可能性がある。
- j) 主審及びまたは審判長は、必要と思われる場合に3名のレフェリーを設置するよう求めることができる。



47 メディカルタイムアウトと負傷手続き

47.1 メディカルタイムアウト:

- a) **出血:** 競技者が試合中に出血し始めた場合、レフェリーは直ちに時間を止め、競技者同士を離し、負傷していない競技者に膝を着かせて待たせ、その場にいるトーナメント担当医に出血した競技者を治療するように知らせる。出血が抑えられると、試合は続行されることがある。出血に関するガイドラインは以下の通りである。
- 担当医は同じ出血を伴う負傷を2回まで治療することができる。同じ出血を伴う負傷が3回発生した場合、レフェリーは選手自身の安全のため試合を終了させ、その相手を勝者と宣告する。
 - レフェリーと医師の裁量により、切り傷や出血がひどく、包帯やテーピングで適切な処置ができない場合、試合は終了となることがある。
 - ユニフォームやマットの表面に付いた血は速やかに清潔にしなければならない。その後、担当医は塩化物型の殺菌剤で表面を清掃する必要がある。
- b) **負傷:** 競技者が試合中に負傷した場合、レフェリーは試合を中断し、担当医に負傷した競技者の診察を依頼する。このことはサブミッションに対して口頭でタップすることと同じであるとみなされる可能性があることに留意することが重要である。負傷に関するガイドラインは以下の通りである。
- 担当医は、負傷した競技者が健康に害を及ぼすことなく続行可能であると宣告することができ、レフェリーが合意した場合、試合は続行される。
 - 担当医は、負傷した競技者の健康状態が危険であるために続行不能であると宣告することがある。負傷が、攻撃をしていた競技者(1分以内に続行可能でなければならない)のペナルティでない行為によるものであった場合、レフェリーは負傷をした競技者を敗者と宣告することができ、負傷が本ルールブックに記載されている禁止行為によるものであった場合、負傷した競技者を勝者と宣告することができる。
 - 担当医は、負傷した競技者が発作や持病(喘息や身体的な病気など)によって続行不能であると宣告することがある。負傷が、攻撃をしていた競技者(1分以内に続行可能でなければならない)のペナルティでない行為によるものであった場合、レフェリーは負傷をした競技者を敗者と宣告することができる。
 - 両選手とも負傷をし、試合が続行不能である場合、スコアでリードしている選手が勝者であると宣告されるものとする。スコアが同点で両者とも続行不能の場合、レフェリーは闘争心、戦術の優位性、そして技術の優位性に基づいて判定を下さなければならない。他の全ての状況では、両者とも競技を継続できないため、両者失格となる。
 - どちらの競技者が負傷を引き起こしたかを判断することができない場合、続行不能な競技者がその試合の敗者となる。
- c) **病気:** 一般に、試合中に競技者が病気になり、続行不能である場合、その競技者は敗者となり、相手が勝者であると宣告される。
- d) **事故:** 外的影響(不可抗力)による事故が発生した場合、審判長との競技の上、その試合は中止または延期とする。「不可抗力」の場合、審判長が最終判断を下す。

47.2 頭部または背部への激しい衝撃: レフェリーは、選手が頭部または背部(脊柱)に激し



い衝撃を受けたか、重傷を追っている可能性があるとしてレフェリーが信じる理由がある場合には、担当医にその選手を診察するよう呼び出すものとする。どちらの場合でも、担当医はできるだけ短時間で選手の診察を行い、レフェリーにその選手が続行可能かどうかをレフェリーは、47.1.b)号に記載されたガイドラインにしたがって、試合結果を決定する。

47.3 **脳震盪:** 脳震盪は一般的に、脳機能の一時的な喪失を伴う頭部外傷として定義される。症状には様々な身体的、認知的、感情的な症状があり、僅かなことが認識できない場合がある。スポーツ関連の脳震盪の10%未満が意識消失と関係している。脳震盪は、意識や記憶喪失、行動的变化(過敏症など)、認識機能障害(反応時間の遅れなど)、そして睡眠障害など、様々な兆候を伴う。外傷の場合、選手の健康を守り、確実に適切な医学的経過観察を行うために、安全指導を遵守することは非常に重要である。脳震盪の疑いがある場合の安全ガイドラインは以下の通りである。

- a) レフェリーは直ちに試合を中断する。
- b) レフェリーは直ちに担当医に連絡し、選手の診察をさせる。
- c) 選手は担当の医師が定める推奨休息期間を尊重すべきである。
- d) 選手は SJJIF 医療委員会に負傷について公式に通知する必要がある。
- e) 選手は医療的な認可が下りた場合にのみ活動を再開することができる。

47.4 **脳震盪後の医療的な出場停止:** 全ての年齢カテゴリーの、医師または関連行事の医療責任者が確認した脳震盪を起こした選手は、負傷日の翌日から7日間は競技を行ってはならない。選手は、チームドクターやファミリドクター、または許可を発行する権限を有しているその他の医師から医療的認可のある競技には復帰することができる。

48 正統な試合における視覚障害もしくは身体障害をもった競技者

48.1 視覚障害をもった競技者は、グリップを持った状態または触った状態で試合を開始することを選ぶ権利を持つ。脚または足に影響のある障害をもった選手の場合、その選手は着座姿勢で試合を開始することを選ぶことができる。他の全ての身体障害をもった選手は、従来の通りに試合を開始する。



49 3 審形式

49.1 全ての黒帯の試合は3審形式で行われる。

49.2 トーナメント主催者は、必要であればいつでも1つの試合に3名のレフェリーを任命することができる。

49.3 3審形式に関するガイドラインは以下の通りである。

- a) 2名の副審は試合場の対角に置かれた軽量の椅子に着席し、主審はマットの中央に立つ。
- b) 副審は、主審と同等の権限を持っており、与えられる全てのポイント(ポイントやペナルティポイント)は3名のうち少なくとも2名によって承認されなければならない。
- c) 副審が主審の判定に同意している場合、副審は試合場の角の椅子に座ったままである。



- d) 主審の意見と相違がある場合、副審は起立し、ルールブックで規定されているジェスチャーを使用して、ポイントまたはペナルティポイントを与えるまたは差し引くように合図を出す必要がある。
- e) 選手の 3 つのペナルティ(軽微な反則または戦意の欠如)の蓄積によりレフェリーがその選手を失格とする場合、レフェリーは試合を終了させる前に重大な反則のジェスチャーを行う。1 名以上の副審がそのジェスチャーを繰り返す場合、そのレフェリーの判定は承認され、試合を終了させることができる。
- f) レフェリーが重大な反則を犯した選手を失格とする場合、試合を終了させる前にジェスチャーを行う。1 名以上の副審がそのジェスチャーを繰り返す場合、そのレフェリーの判定は承認され、試合を終了させることができる。
- g) 必要であると判断された場合、SJJIF は追加のレフェリーコーディネーターによる映像再生を利用し、スコアボード上の与えられたポイントまたはペナルティの正誤判定を行う。
- h) 審判長が現在のスコアをどう正しく調整するか結論に達した後、その決定を主審に伝える。
- i) 主審及び副審は、審判長の映像判定による決定に反対することはできない。














50 適合された柔術及びスペシャルイベント

50.1 帯カテゴリー及びまたは階級ごとの参加者数が十分でない国家連盟及びまたは大陸連盟は、大会を確実にを行うために階級及びまたは帯カテゴリーを統合することができる。これらのイベントはスペシャルイベントとみなされ、以下のガイドラインが適用される。

- a) マッチメーカーは試合のフェアプレーを優先し、選手の健康維持と長寿を考慮しなければならない。
- b) 統合されたカテゴリーは、特定の帯カテゴリーの試合ではなく、マッチアップカテゴリーとしてみなされる。
- c) 統合されたカテゴリーは、最年少及びまたはより下位の帯色の選手の競技ルール及び時間に遵守しなければならない。


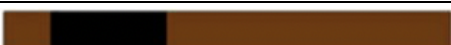


50.2 柔術及びノーギの試合におけるスペシャルイベントのキッズの帯カテゴリーは以下の通りである。

スキルレベル グループ	キッズ帯 グループ	帯	帯サンプル	対象年齢
ビギナー	白帯 グループ	白		制限なし
インターミデ イエイト	灰/黄帯 グループ	灰白		4-15 歳
		灰		5-15 歳
		灰黒		6-15 歳
		黄白		7-15 歳
		黄		8-15 歳
		黄黒		9-15 歳
アドバンス	橙/緑帯 グループ	橙白		10-15 歳
		橙		11-15 歳
		橙黒		12-15 歳
		緑白		13-15 歳
		緑		14-15 歳
		緑黒		15 歳

50.3 スペシャルイベントのキッズの階級はマッチメーカーによって決定され、50.1 項に記載されたガイドラインを遵守しなければならない。

50.4 スペシャルイベントの柔術及びノーギの試合における男性及び女性のアダルトの帯カテゴリーは以下の通りである。

スキルレベル グループ	大人の帯	帯サンプル	対象年齢
ビギナー	白帯		制限なし
インターミデ イエイト	青/紫帯		16 歳以上
			
アドバンス	茶/黒帯		18 歳以上
			



50.5 スペシャルイベントの柔術及びノーギの試合における男性及び女性のアダルトの階級は以下の通りである。

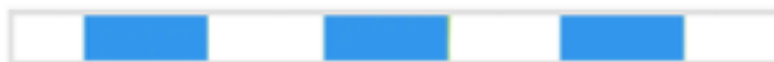
階級	男性アダルト		女性アダルト	
	柔術	ノーギ	柔術	ノーギ
ルースター	-57.8kg	-56kg	-48.5kg	-46.7kg
フェザー +	-69.9kg	-68kg	-61.2kg	-59.4kg
ライトミドル	-82.1kg	-80.3kg	-74.8kg	-73kg
ライトヘビー	-94.1kg	-92.3kg	+74.8kg	+73kg
ヘビー +	+94.1kg	+92.3kg		

50.6 スペシャルイベントの競技者は以下のガイドラインに従って、以下に示す2つの競技用ベルトのうちどちらかを着用するものとする。

- 競技者 1 は、柔術用に緑及び黄色の帯を、またはノーギ用に緑及び黄色のアンクルバンドを着用する。
- 競技者 2 は、柔術用に白及び青色の帯を、またはノーギ用に白及び青色のアンクルバンドを着用する。



競技者 1



競技者 2



51 抗議

51.1 勝者の決定、試合中に使用された違反の動き、選手の誤認などの点に関して、レフェリーまたはスコアキーパーの判定に懸念がある場合、指定の指導者は、ブラケットの進行を止めて直ちに訂正を行うために、抗議の意思のある試合の直後に審判長またはマットレフェリーに知らせなければならない。抗議または審議に関するガイ



ドラインは以下の通りである。

- a) 選手または指導者は、マットレフェリーや審判長への懸念を対処することで、試合直後に抗議を行うことができる。
- b) 審判長は抗議に関する問題の評価を行い、選手やレフェリー、指導者の意見を聞き、該当する場合はビデオ映像を見ることで、問題の妥当性を判断する。
- c) 試合スコアの計算ミスや選手の誤認のような、試合結果を決定するような誤審は、判定が逆転したり、試合中の特定のポイントにより試合が続行となったりする場合もある。
- d) マットレフェリーが競技ルールを適用する際に明らかな間違いを犯した場合などの、ルール適用上の誤審の場合は、誤審の結果を訂正するものとする。
- e) 選手または指導者が問題の抗議のために試合を妨げ、ビデオ映像を審査する審判長が抗議が無効であると判断した場合、抗議をした選手は失格となる可能性がある。
- f) 審判長は必要に応じて、必要な変更の補助を行う。ブラケットがすでに進んでしまっている場合、変更は行われぬ。
- g) 審判長の決定は最終的なものであり、更なる控訴の手段はない。

51.2 選手または指導者が問題を抗議する前にブラケットが進んでおり、その時点で変更ができないと判断された場合、選手を代表する指導者は大会審判長に書面による抗議文を提出するか、連盟に電子メールで抗議フォームを提出することができる。抗議は、正当な期間内に公式の抗議フォームで提出しなければならないが、審査のためのビデオ映像も含めることができる。連盟は書面による抗議を審査し、今後の研修の際にルールや試合状況に関してレフェリーに教育を行う。

