

BURST～FIGHTER'S GATE～

柔術(Gi)公式試合ルール

本ルールはBURSTアマチュア大会における公式競技規定です。

選手、保護者、指導者の皆さまには安全第一のもと、公平かつ円滑な大会運営にご協力をお願いいたします。

※選手の出場資格

本大会に出場する選手は、以下の条件を満たしていなければならない。

1. 主催者が定めた所定の申込書を提出し、参加が承認された者
2. 心身ともに健康な者 ※未成年者は保護者の同意書を必要とする
3. 大会規定の服装・装備を準備でき、安全面に問題のない者
4. 主催者およびレフェリーの指示に従う意思を持つ者

※注意事項

1. 自己都合にて参加できなかった場合、参加費の返却はしないものとする。
2. 指定された試合開始時刻に不在の場合や、当日急に出場しない場合は失格とする。※参加費は返却しないものとする。
3. 出場選手は、自分の出場する試合の5試合前までに自身のコーナーポストにて装備を終えている事。※試合を遅らせるような場合は減点とする。
4. 試合を終えた選手はすみやかに防具をはずし、スタッフに防具をお渡し下さい。

【目次】

第1章: カテゴリー・年齢区分・クラス・試合時間

第2章: 体重階級および計量規定

第3章: 装備・服装・衛生規定

第4章: 有効技の定義と判定基準

第5章: ポイントシステム

第6章: 反則行為

第7章: 試合の進行とレフェリーの権限

第8章: 勝敗の定義と種類

第9章: 倫理・衛生・薬物および付則

第1章:カテゴリー・年齢区分・クラス・試合時間

本大会に参加する全ての競技者は、以下の年齢、カテゴリー区分、および習熟度(帯)の基準に従わなければならない。**本大会はワンマッチ形式で運用される。**

1. 年齢計算方法

本大会における、大会開催日時点での実際の年齢に基づき、各カテゴリーに分類する。

2. 年齢カテゴリー区分

1. ジュニア :4歳～7歳 (試合時間2分)
:8歳～中学生男女(試合時間3分)
2. 一般 :高校生以上の男女(試合時間5分)

※対戦相手が不在の場合、隣接する年齢カテゴリーへの統合を打診する場合がある。

※カテゴリーを統合して試合を実施する場合、原則として**年齢の下位カテゴリーの試合時間**を適用する。

3. 性別カテゴリー

- 競技は、ジュニアからマスターまでのすべての年齢区分において、原則として男女別(男子部門・女子部門)で行う。
- **ジュニア(特に低年齢層)において適切な対戦相手が不在の場合に限り、保護者および指導者の同意を得た上で、性別混合(ミックス)のマッチメイクを行う場合がある。**

4. 帯の規定

柔術(Gi)カテゴリー

- ジュニア(4歳～中学生男女):白、灰、黄、橙、緑
- 一般(高校生以上男女):白、青、紫、茶、黒

5. 習熟度に関する規定

1. 最短修業期間と昇格の例外 :SJJIFが定める帯の最短保持期間(例:青帯から紫帯は2年)を遵守すること。ただし、黒帯指導者が実力を認め、正式に昇格を承認・署名している場合に限り、期間短縮による上位カテゴリーへの出場を認める。
2. 下位カテゴリーへの出場禁止:他団体または旧制度を含め、過去に認定または出場実績のある最高位の帯を基準とする。下位帯への出場禁止および虚偽申告に関する罰則は、第7条および第9条の規定に従う。

【マッチメイクに関する特例措置】 エントリー状況により同カテゴリー内に適正な対戦相手が不在の場合、主催者は年齢・体重・帯のいずれかが隣接するカテゴリーとの対戦を個別に提案することがある。この場合、双方の合意があった場合のみ試合を成立させる。

6. 試合形式およびカテゴリー

1. ワンマッチ形式: 本大会はトーナメント形式ではなく、一試合ごとに勝敗を決めるワンマッチ形式を採用する。
2. カテゴリー統合の合意: 適切な対戦相手が同一カテゴリー内に不在の場合、主催者は「隣接する体重階級」「隣接する年齢カテゴリー」「性別(ジュニアに限る)」の統合を提案できる。
この場合、必ず双方の選手(ジュニアの場合は保護者・指導者)の合意を必要とする。

7. エントリー制限

本大会では、競技の公平性と初心者の安全を確保するため、以下のエントリー制限を課す。

1. 下位帯への出場禁止: 過去に認定された最高位の帯、または過去に出場経験のある最高位カテゴリーより下位へのエントリーは禁止する。
2. 白帯への出場制限: 以下のいずれかに該当する者は、柔術白帯へのエントリーを禁止し、青帯以上への出場を義務付ける。
 - **柔道**: 初段(黒帯)以上の取得者。
 - **総合格闘技(MMA)**: プロ公式戦の出場経験がある者(1試合でも該当)。
 - **レスリング**: 高校・大学・社会人等の選抜・全国大会レベルでの実績、または3年以上の継続経験を有する者。
 - **その他**: サンボ等の組み技競技で上位ランクを保持し、主催者が白帯相当ではないと判断した者。
3. 罰則: 実績の隠匿や虚偽申告が判明した場合、試合前・試合後を問わず即時失格(記録抹消)とし、今後の大会への出場を一切禁止する。

8. カテゴリーの確定および申告義務

1. 申告義務: 競技者は、エントリー時に自身の正確な「帯」「年齢」「体重階級」を申告しなければならない。
2. 修正期限: エントリー締切後のカテゴリー変更は原則認めない。ただし、主催者がマッチメイク上必要と判断した場合に限り、申告により変更を認めることがある。
3. 虚偽申告の罰則: 実績の隠匿や虚偽申告(帯・戦績・体重等)が判明した場合、試合前後を問わず即時失格(記録抹消)とし、主催者は当該選手の今後の大会出場を禁止できる。

9. 重複エントリーおよび試合数について

本大会では、競技者の試合機会を確保するため、以下の複数エントリーを認める。

1. 同一種目において、1日に2試合以上出場することが可能。

10. 年齢および資格の確認

1. 身分証明書の提示:主催者は、年齢区分や習熟度(帯)に疑義が生じた場合、競技者に対し公的な身分証明書(免許証、保険証、パスポート等)の提示を求めることができる。
2. 提示を拒否した場合、または虚偽が発覚した場合は、失格(不戦敗)とする。

11. 試合時間の規定

- 本大会の試合時間は、以下の通り設定する。

カテゴリ・年齢区分	試合時間
ジュニア(4歳 ~ 7歳)	2分
ジュニア(8歳 ~ 中学生)	3分
一般(高校生以上)	5分

第2章:体重階級および計量規定

本大会における体重管理および計量は、以下のルールに従って実施される。

1. カテゴリー別計量方式

1. 柔術(Gi)カテゴリー

- ・計量方式:道着を完全に着用した状態(帯を含む)での総重量で計測する。
- ・道着の重量制限:競技者は、自身が出場するカテゴリーの規定体重内に収まる道着を着用した状態で計量を行わなければならない。道着が重いことを理由とする裸での計量、または下着のみでの計量は一切認めない。

2. BURST公式階級区分

【ジュニア】(小・中学生男女)

- 本大会は、体重別の階級制を設けない。
- 対戦カードは、選手の競技レベル、スポーツ歴、年齢、体重、性別などを総合的に考慮し、主催者が最終的に決定する。そのため、対戦相手が必ずしも同じ体重帯や同年齢であるとは限らない。

【一般】(高校生以上)

階級名	男子Gi (道着込)	女子Gi
ルースター級	57.5 kg 以下	48.5 kg 以下
ライトフェザー級	64.0 kg 以下	53.5 kg 以下
フェザー級	70.0 kg 以下	58.5 kg 以下
ライト級	76.0 kg 以下	64.0 kg 以下
ミドル級	82.3 kg 以下	69.0 kg 以下
ミディアムヘビー級	88.3 kg 以下	74.0 kg 以下
ヘビー級	94.3 kg 以下	79.3 kg 以下
スーパーヘビー級	100.5 kg 以下	制限なし
ウルトラヘビー級	制限なし	—

ワンマッチ形式において、主催者がマッチメイク上必要と判断し、かつ対戦双方が合意した場合に限り、上記階級とは別に特定の「契約体重」を設定することができる。

3. 計量実施規定

1. 計量方法:計量は主催者が用意した公式計量器にて行う。他の計量器(家庭用、ジム用等)との差異は一切考慮しない。
2. 計量時間:計量は、主催者が指定する受付・計量時間内に実施しなければならない
3. 再計量:初回計量で規定体重を超過した場合、最初の計量時刻から1時間以内に限り再計量を認める。この猶予時間内であれば、回数制限なく再計量に挑むことができる。猶予時間を経過した場合、または規定体重をクリアできなかった場合は「計量失格」とする。

4. 体重超過時の裁定

猶予時間内の最終計量においても規定体重に達しなかった場合、以下の通り処理する。

1. 計量失格:規定体重を超過した競技者は、原則として計量失格とし、不戦敗とする。この場合、対戦相手は不戦勝となる。
2. 試合の成立条件: 体重超過が発生した場合であっても、主催者がその超過体重を許容範囲内と判断し、かつ対戦相手(およびその代表者)が試合実施に同意した場合に限り、以下の条件を付して試合を成立させることができる。
 - 体重超過した選手が勝利・引き分け:記録は「ノーコンテスト」とする。
 - 体重超過していない選手が勝利:記録は「当該選手の勝利」とする。
3. 失格選手の権利:体重超過により失格となった選手は、試合結果にかかわらず、メダル・賞品その他の表彰を受ける権利を有しない。

第3章: 装備・服装・衛生規定

本大会に出場するすべての競技者は、以下の装備・服装に関する規定を遵守しなければならない。

1. 柔術着(Gi)の規定

1. 素材と強度: 道着は綿、またはこれに類する素材で十分な強度を有するものでなければならない。相手が適切にグリップを形成できないほど厚い・硬い素材、過度に滑りやすい素材、または破損の恐れがある素材は使用を認めない。

色: 道着の色は「白」「青」「黒」のいずれか単色とする。

- 上着とズボンは同色でなければならない。
- 襟のみ異色のもの、袖と身頃で色が異なるもの(バイカラー)は認めない。

2. サイズ:

- **上着**: 腕を前方へ水平に伸ばした状態で、袖口は手関節から5cm以内に位置していなければならない。また、袖口全周において腕との間に7cm以上のゆとりを確保すること。
- **ズボン**: 裾は足関節(くるぶし)から5cm以内に位置していなければならない。また、裾口全周において脚との間に7cm以上のゆとりを確保すること。
- **帯**: 競技者は自身の段位・帯色に対応した帯を着用しなければならない。帯幅は4~5cmを基準とし、適切に結んだ際に両端がそれぞれ20~30cm程度残る長さとする。

2. パッチ(布製ワッペン)の貼付規定

パッチは、相手のグリップを妨げない位置にのみ貼付が許可される。

- 許可される位置: 肩口、胸部(襟に重ならない)、背中上部、ズボンの大腿前面、ズボンの下腿下部。
- 禁止される位置: 襟、袖口の内側、ズボンの裾の内側、膝部分(相手のグリップや足を直接妨げる場所)。剥離しかかっているパッチ、または安全上問題があるとレフェリーが判断したパッチについては、試合前または試合中においても、取り外しまたは完全固定を命じることがある。競技者はその指示に従わなければならない。

4. 保護具および禁止装具

1. マウスピース: 着用は任意とする。ただし、安全確保の観点から着用を強く推奨する。
2. イヤーガード: **原則として着用禁止とする**。相手の指が引っかかるリスクや、絞め技・首のコントロールに対する防御(厚みや滑り止め効果による妨害)となるためである。ただし、医療上の正当な理由がある場合に限り、金属・硬質プラスチックを含まないネオプレン製等の柔軟素材のものに限り、レフェリーの事前検品を経て特例として認めることがある。
3. ファウルカップの禁止: **全カテゴリーでファウルカップの着用を禁止する**。理由は以下の通りである。
 - 腕ひしぎ十字固めやバックコントロール等の攻防において、硬質なカップがテコ(支点)となり、対戦相手に過度な苦痛や骨折等の深刻な怪我を負わせる危険があるため。
 - カップ自体がポジショニングの維持における物理的障害となり、競技の公平性を損なうため。

4. サポーター:膝・肘については、金属や硬質プラスチックを含まない伸縮性素材(ネオプレン等)に限り着用を認める。

5. 衛生規定および道着の乱れ

1. 個人衛生:爪は短く切り、清潔に保つこと。長髪はゴム等で固定すること。
 2. 道着の汚損:血液の付着、著しい汚れ、または不快な異臭が認められた場合、レフェリーは直ちに交換を命じる。予備がなく交換できない場合は失格となる。
 3. 試合中の乱れ:道着の修正はレフェリーの指示(マテ)があった時のみ可能。時間稼ぎを目的として意図的に道着を乱す行為、または帯を解く行為は、反則としてペナルティの対象とする。
-

第4章:有効技の定義と判定基準

本章では、審判がポイントおよび一本を宣告する際の「構成要件」を定義する。全ての技は「開始」「動作」「コントロール(制圧)」の3段階を経て有効とみなされる。

1. テイクダウンの構成要件と判定基準

競技者が立技の状態、あるいは一方が膝をついている状態から、相手をマットへ崩す動作を指す。

1. 成立の物理的条件

- 体幹の接触:相手の脚(足の裏・膝)および手(手のひら・肘)以外の部位(臀部、側腹部、背中、または肩)のいずれか一箇所がマットに明確に接触すること。
- トップポジションの確保:相手を崩した後、攻撃者の体幹が相手の体幹より上に位置し、相手の脚によるコントロール(ガード)を許していない状態。

2. 制圧の定義

- 上記の条件を満たした瞬間からカウントを開始し、相手が立ち上がろうとする動きやスクランブル(逃避動作)を3秒間完全に封じ、安定させた場合に初めてポイント(2点)が与えられる。

3. 手が着いただけの場合

- 相手が手や肘、あるいは両膝のみを着いて耐えている状態(タートルポジション等)は、体幹がマットに着いていないため、テイクダウンは未完とみなす。ただし、そこから相手をさらに崩して臀部や背中を着かせれば、その時点からカウントが開始される。

4. 場外への逸脱

- 動作が試合場内(マット内)で開始されていれば、最終的に場外で倒し、コントロールが完了した場合でも有効なテイクダウンと認める。

2. スイープの構成要件と判定基準

下位の競技者(ガードポジション側)が、自身の脚を起点として上下の体勢を入れ替える動作を指す。

1. 開始時の条件

- 攻撃者が「ガードポジション(相手の胴体または脚を、自身の片脚または両脚でコントロールしている状態)」にあること。

2. 成立の物理的条件

- 攻撃者が相手のバランスを崩し、攻撃者の臀部がマットから離れ、最終的に相手の上に位置すること。
- 終了時に、攻撃者の重心が相手の重心より上にあり、3秒間その体勢を維持(コントロール)すること。

3. 無効となるケース(カウンターへの扱い)

- 相手がサブミッション(例:ギロチンチョーク)を仕掛けている最中に入れ替わった場合、そのサブミッションの脅威が完全に排除されるまでポイントのカウントは開始されない。

3. サブミッションの構成要件と判定基準

1. 一本(決着)の宣告基準

- 物理的タップ:手または足で、相手の体、自身の体、あるいはマットを2回以上明確に叩く行為。
- 口頭によるタップ:言葉による意思表示、または苦痛による叫び声(非自発的であつても有効)
- 機能停止:競技者が意識を失った、または関節が脱臼・骨折したとレフェリーが視認した場合、即座に試合を停止し一本を宣告する。

2. アドバンテージ付与の基準

サブミッションが明確に極まったとレフェリーが判断した場合、時間切れや場外による中断であっても一本とみなすことがある。

4. プルガード(引き込み)の構成要件

1. 有効な引き込みの定義

- 相手の襟、袖、腕、脚、または胴体のいずれかを少なくとも片手で「掴んだ状態」で、自ら座り込む動作。

2. ペナルティ対象となる動作

- 相手に一切触れずに座り込む行為、または掴んだ瞬間にすぐ手を離して座り込む行為は「消極的行為」とみなされ、第7章に基づく警告の対象となる。

5. パスガードの構成要件

成立の物理的条件

- 相手の脚によるコントロール(ガード)を完全に突破し、相手の脚が自分の体の後方、または横側に位置している状態。
 - 相手の胸、側面、または背中をマットに向けさせ、横四方固め、上四方固め、またはマウント等の体勢で3秒間抑え込むこと。
-

第5章:ポイントシステム

1. ポイント付与の根本原則

1. 3秒間の安定:レフェリーは、競技者が特定のポジションを確保し、相手の反撃や脱出動作を物理的に封じ、その状態を連続して3秒間維持した場合にのみポイントを宣告する。
2. ポイントの累積:
 - 競技者がパスガード(3点)を完了し、3秒維持した直後にマウント(4点)へ移行した場合、合計7点が与えられる。
 - ただし、パスガードが3秒維持される前にマウントへ移行した場合、パスガードのポイントは消失し、マウントの4点(3秒維持後)のみが与えられる。

2. 各項目の厳密な判定基準

1. テイクダウン(2点)

- 獲得条件:足の裏で立っている状態(または片膝立ち)から、相手を崩して「臀部・側面・背中」のいずれかをマットに着かせ、3秒間トップポジションを維持すること。
- 例外:
 1. プルガードへの対応:相手が引き込みを開始した際、相手が完全に着座する前に脚または胴体へ接触し、かつ上のポジションを明確に保持した場合は、テイクダウンと同様に2点を与える。相手が着座した後に接触した場合は、ポイントを与えない(ノーポイント)とする。
 2. 場外での完了:マット内で動作が始まっていれば、場外の安全地帯(安全マット)でコントロールが完了してもポイントが付与される。

2. パスガード(3点)

- 獲得条件:相手の脚によるコントロールを完全に突破し、相手の肩をマットに向けさせ、3秒間サイド、ノースサウス、またはマウント一歩手前の状態で安定させること。
- 例外:
 1. ハーフガードの定義:相手の脚が自分の「足首」一つでも挟んでいる場合、パスガードは未完とみなす。
 2. 亀(タートル)への移行:相手が背中を向け、四つん這いになった場合はパスガードではなく「バック取り」の攻防とみなされ、パスガードポイントは付与されない。

3. ニーオンザベリー(2点)

- 獲得条件:相手の腹部に膝を乗せ、逆の脚の膝を浮かせた状態で、相手の肩をマットに着かせ、かつ相手の脚による妨害がない状態で3秒維持。
- 例外:相手がエビ等で激しく動いており、膝が腹部の上で静止していない場合はカウントされない。

4. マウントポジション(4点)

- 獲得条件: 相手の胴体の上に跨り、両膝(または片膝と足)が床に着いた状態。
- 例外:
 1. トライアングルマウント(三角絞めを掛けながらの上位): 足が相手の腕の下を通り、首を絞める形になっている場合はマウントポイントではなく「アドバンテージ」となる。
 2. バックマウント: 相手がうつ伏せの状態ですらに跨った場合は、バックコントロール(4点)として扱う。

5. バックコントロール(4点)

- 獲得条件: 背後から両足のかかと(フック)を相手の腿の内側にかけた状態。
- 例外:
 1. 足の交差: 足首を交差させている状態は、コントロール不完全としてポイントにはならない(アドバンテージのみ)。

6. スイープ(2点)

- 獲得条件: ガードポジションから開始し、上下を入れ替え、上を3秒維持すること。
- ダブルプルガード:
 - 両者が同時に座り込んだ場合、先に立ち上がってトップポジションを確保し、3秒間維持した競技者に「2ポイント(テイクダウンではなくスイープとして扱う)」または「アドバンテージ」が与えられる。

3 サブミッション回避と場外

- 競技者が有効なサブミッション(極まっている状態)をかけられた際、意図的に場外へ逃げるために移動し、試合が中断された場合、レフェリーは以下の裁定を下す。
 1. 逃げた競技者にペナルティ(警告)。
 2. 仕掛けていた競技者に「2ポイント」を付与。
 3. 中央でスタンド状態、または同等のポジションから再開。
-

第6章: 反則行為

本大会における反則は、その性質により「重大な反則(失格)」「技術的な反則(ペナルティ)」「規律上の反則」に区分される。レフェリーは競技者の安全を第一とし、以下の定義に基づき厳格に裁定を下す。

1. 重大な反則(失格対象)

以下の行為を行った場合、レフェリーは即座に試合を停止し、当該競技者を失格とする。

1. スラミング:
 - 定義: ガードポジションやバックコントロールにある相手を持ち上げ、ダメージを与える意図、またはサブミッションを強制解除させる意図を持ってマットに叩きつける行為。
 - 判定基準: 相手の体(特に頭部・頸部・背中)を、重力以上の加速をつけて地面に叩き落とした場合に適用。
2. 脊椎・頸椎への攻撃:
 - 定義: 首を直接捻る、または脊椎を過度に湾曲させる技。
 - 例: ツイスター(脊椎操作)、フルネルソン、首だけを抱えての強引な投げ(首投げで頭から落とす行為等)。
3. カニ挟み:
 - 定義: 立技において、自分の両脚で相手の脚を挟み込み、捻りながら倒す行為。
 - 裁定: 全カテゴリーにおいて即失格。膝靭帯への致命的損傷を防ぐための規定です。
4. 意図的な負傷を狙う行為:
 - 指の保持: 相手の指を「3本以下」で掴み、引く、または曲げる行為。
 - 粘膜攻撃等: 目潰し、噛みつき、鼻や口に指を入れる、髪を引っ張る、急所への攻撃。
5. 場外逃亡(サブミッション回避):
 - 有効なサブミッションが極まっている状態で、脱出を目的として意図的に試合場外へ移動する行為。

2. 帯別・年齢別禁止技

特定の習熟度や年齢において禁止される技。これらを行った場合も、原則として即失格となる。

1. 全カテゴリー・全クラス共通の禁止技

- ・ヒールフック :かかとを固定して膝を捻る行為。
- ・ネッククランク:絞めを伴わない、首のみを捻る動作。
- ・飛びつきガード:立った状態の相手の胴体に両脚で飛びつく行為

- ・スラム:相手を持ち上げ、意図的にマットへ叩きつける行為。
- ・ニーリーピング:相手の脚を外側から跨ぎ、自分の足先が相手の股関節の中央線(センターライン)を越えて内側に入り、相手の膝を内側に捻る圧力をかける状態。

2. ジュニア～一般白帯までのカテゴリー禁止技

- ・リストロック(手首固め):

ジュニア(中学生以下)および一般(高校生)は禁止。18歳以上(一般)の青帯以上から有効。

3. ジュニア～一般紫帯までのカテゴリー禁止技

- ・トーホールド :足首を捻る足緘。

一般、茶帯以上で解禁。

3. 技術的な反則(ペナルティ対象)

即失格ではないが、警告(ペナルティ)が与えられる。4回目のペナルティで失格となる。

1. 消極的行為:
 - 定義:攻撃の意思がなく、ポジションを維持・固執して膠着を狙う行為。
 - 判定基準:レフェリーの促しから約20秒間、状況に変化がない場合。
2. 不適切な引き込み:
 - 相手に全く触れずに座り込む、または掴んだ瞬間に手を離して座る行為。
3. 着衣の不正操作:
 - 相手の袖口やズボンの裾の「内側」に指を入れて掴む行為(指の怪我防止)。
 - 自分の帯や道着の裾を相手の首や手足に巻きつけて制圧する行為。

4. サブミッション中の反則に対する特例

1. 攻撃側の反則: サブミッションを仕掛けている側が反則を犯した場合、レフェリーは試合を止め、攻撃者の失格またはペナルティを課す。
2. 防御側の反則: サブミッションを掛けられている側が、脱出のために反則(指折り、打撃、目潰し等)を犯した場合、レフェリーは防御側を即座に失格とする。

5. 規律上の反則

競技者、セコンド、関係者による以下の行為は厳禁とし、主催者の判断により「口頭での警告」「即時失格」「会場からの退場」「今後の出場停止」のいずれか、または併用して処分を行う。

- 審判への不服申し立て・罵倒・卑猥な言動: 発覚した時点で当該選手を失格とし、対戦相手の勝利とする。
- 対戦相手・観客・スタッフへの敬意を欠く行為: 悪質な場合は即時退場を命じ、記録を抹消する。
- セコンドによる運営妨害や暴言: セコンドを退場させ、内容により当該選手の失格やチーム全体の出場停止措置を講じる。

第7章: 試合の進行とレフェリーの権限・セコンドについて

1. 公式コールとジェスチャー

レフェリーは、以下のポルトガル語と視覚的合図を用いる。

1. コンバッチ: 手を上から下に振り下ろし、試合開始・再開を命じる。
2. パランド: 両手を広げて競技者の間に割り込み、即時停止を命じる。
3. リPOSE: 競技者の道着や帯を直させる際、またはポジションを戻す際に使用。
4. ルッチ: 消極的行為に対し、拳を顔の前で回すジェスチャーと共に宣告。

2. ポジションの再現の厳密な手順

1. 物理的制止: ポジションを再現した後、レフェリーは両競技者の体の一部に手を置き、静止を維持させる。
2. 再開の合図: レフェリーは「プレパランド(準備)」と確認した後、置いた手を素早く離すと同時に「コンバッチ」と発声する。手が離れる前に動いた競技者にはペナルティを課す。
3. 境界線での対応: 競技者の体の一部(または過半数)が試合場外へ出た場合、レフェリーは「パランド」をかけ、その瞬間の「グリップ」と「脚の絡み」を保持させたまま中央へ戻す。

3. 試合終了の定義と有効性

1. 終了のシグナル: 試合時間の終了は、タイマーのブザーまたはテーブルオフィシャルの合図によって決定される。
2. ブザー後の技の扱い:
 - 一本(サブミッション): ブザーが鳴った瞬間にまだタップが起きていなければ、その後のタップは無効となる。
 - ポイント: ブザーが鳴る前に動作が完了し、3秒の安定がなされていたもののみがポイントとなる。ブザーと同時に投げたとしても、3秒の安定がブザー後になる場合はポイントにならない。

4. レフェリーの権限

1. 最終決定権: マット上のレフェリーによる宣告は最終的なものである。
2. ヘッドレフェリーの介入: 重大なルール誤認(禁止技の取り違え等)がある場合、ヘッドレフェリーは協議のために試合を止めることができる。
3. レフェリーの交代: レフェリーの負傷、急病、または利益相反(親族や所属ジムの選手の試合等)がある場合、主催者の判断で即座に交代を行う。

5. セコンドの規定

1. 配置 : 2名までセコンドとして入ることが可能。
 2. 禁止行為 : 立ち上がり、マットに触れる、審判への異議、相手への罵倒。
-

8章: 勝敗の定義と種類

1. 一本(サブミッション)

競技者が相手の攻撃により抗争不能、または降参の意思を示した場合に成立する。

1. 物理的タップ: 手または足で、相手の体、自身の体、あるいはマットを2回以上明確に叩く行為。
2. 口頭によるタップ: 言葉による意思表示(「参った」「ギブアップ」等)、または苦痛による非自発的な叫び声。
3. テクニカル・サブミッション:
 - 競技者が意識を失った(失神した)場合、レフェリーは即座に試合を止め、一本を宣告する。
 - レフェリーの権限による停止: 特にキッズカテゴリー等で、タップがなくても脱臼や骨折の危険が差し迫っていると判断した場合、レフェリーは試合を止めて一本を宣告できる。
4. 同時一本(ダブルサブミッション): 両競技者が同時にタップ、あるいは同時に失神し、優劣がつけられない場合は、中断直前のポイントおよびペナルティの差で勝敗を決する。それも同点の場合は「レフェリー判定」に委ねる。

2. ポイント勝ち

1. 定義: 試合時間終了時に、獲得したポイントの合計が多い競技者を勝者とする。
2. スコアの優先順位: ポイント数が同数の場合、ペナルティ(警告)の数が少ない競技者を勝者とする。

3. レフェリー判定

1. 成立条件: 試合終了時に「ポイント」および「ペナルティ」が完全に同数である場合に適用される。
2. 判定基準: 攻撃性、支配力、技術的誠実さを評価し、レフェリーが勝者を決定する。

4. 失格

1. 即時失格: 重大な反則または禁止技を犯した場合。
2. 累積失格: 技術的な反則(ペナルティ)を合計4回受けた場合、4回目の宣告と同時に自動的に失格となる。
3. 両者失格: 両競技者が同時に即時失格に値する反則を犯した場合、または両者が4回目のペナルティを同時に受けた場合。

5. 棄権および負傷時の判定基準

1. 自己棄権: 競技者またはセコンドが試合続行を拒否した場合。
2. 負傷による裁定:
 - ・選手が負傷した場合、最大で1分のインターバルを設ける。
 - ・試合が続行不能になった際の判定について次のように規定する。
 - ・正当な攻防による負傷: 負傷棄権(一本負け)
 - ・相手の反則による負傷: 反則者の「失格負け」
 - ・自爆(自傷)による負傷: 負傷棄権(一本負け)

6. 判定の確定と修正

1. 確定タイミング: レフェリーが勝者の腕を上げた瞬間に結果は確定する。
 2. 修正の例外: 集計ミス等の事務的誤りに限り、主催者の承認を経て修正が認められる。マットを離れた後の異議申し立てによる結果変更は一切認められない。
-

第9章：倫理・衛生・薬物および付則

1. 薬物・ドーピングの禁止

1. 禁止薬物：競技者は、SJJIFおよび世界アンチ・ドーピング機構が指定する禁止薬物を使用、摂取してはならない。
2. 処罰：使用が判明した場合、主催者は当該競技者の記録抹消、および将来の大会への出場停止処分を下す権限を持つ。

2. 衛生・外見の義務

1. 皮膚疾患：伝染性の皮膚疾患（リングワーム、疥癬、ヘルペス等）がある場合、ドクターの許可がない限り出場を禁止する。
2. 外見のチェック：
 - 爪：手指および足指の爪は、対戦相手を傷つけないよう短く切り揃えられていなければならない。
 - 塗布物：皮膚や髪に、滑りやすくなるクリーム、オイル、ワックス、香水、または相手の視界を妨げる塗料（着色料）を塗布してはならない。これらが発覚した場合、直ちに除去できなければ失格となる。
 - 整髪：長髪の場合、試合を妨げないよう、金属等の硬い素材を含まないゴム等で束ねなければならない。

3. スポーツマンシップと行動規範

1. SNS等の言動：対戦相手、審判、主催者に対し、SNS等を含め誹謗中傷や名誉毀損に当たる言動を行ってはならない。
2. 会場内マナー：暴力、威嚇行為、備品の損壊は厳禁とする。違反者は即刻退場とし、警察への通報や所属ジムへのペナルティを課す場合がある。

4. 負傷および損害に対する免責

1. 自己責任の原則：格闘技という性質上、競技者は負傷や後遺症のリスクを十分に理解した上で参加するものとする。
2. 免責：主催者、レフェリー、およびスタッフは、競技中の負傷、疾病、または所持品の紛失・盗難について、主催者に重大な過失がある場合を除き、一切の責任を負わない。

5. 付則：ルールの解釈と変更

1. 未定義事項の裁定：本規定に明文化されていない事態は、主催者およびヘッドレフェリーの合議により裁定する。
2. 改定：主催者は、安全向上等の理由により、本規定を予告なく改定する権利を有する。