

2018年版レスリングルールの要点について

2018年5月25日現在
UWW世界レスリング連盟
公益財団法人日本レスリング協会
審判委員会

1 階級

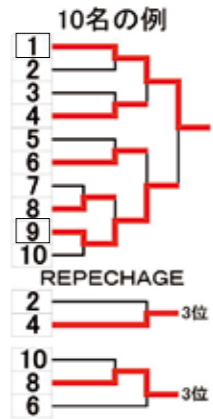
シニア 20歳～	[男子フリースタイルF S] 五輪大会 57kg・65kg・74kg・86kg・97kg・125kg 五輪以外 57kg・61kg・65kg・70kg・74kg・79kg・86kg・92kg・97kg・125kg [男子グレコローマンスタイルG R] 五輪大会 60kg・67kg・77kg・87kg・97kg・130kg 五輪以外 55kg・60kg・63kg・67kg・72kg・77kg・82kg・87kg・97kg・130kg [女子フリースタイルWW] 五輪大会 50kg・53kg・57kg・62kg・68kg・76kg 五輪以外 50kg・53kg・55kg・57kg・59kg・62kg・65kg・68kg・72kg・76kg
ジュニア 18～20歳	F S 57kg・61kg・65kg・70kg・74kg・79kg・86kg・92kg・97kg・125kg G R 55kg・60kg・63kg・67kg・72kg・77kg・82kg・87kg・97kg・130kg WW 50kg・53kg・55kg・57kg・59kg・62kg・65kg・68kg・72kg・76kg
カデット 16・17歳	F S・G R 41-45kg・48kg・51kg・55kg・60kg・65kg・71kg・80kg・92kg・110kg WW 36-40kg・43kg・46kg・49kg・53kg・57kg・61kg・65kg・69kg・73kg



2 競技システム

(1) トーナメント方式で実施し、決勝進出者に敗退した選手が敗者復活戦(REPECHAGE)出場権を得る。

- ◆ トーナメント表は8の倍数(8・16・32・64)になるように組み、8の倍数にならない場合は予備戦を行い、イニシャルNoの多い側(下側)へ予備戦が配置される。
- ◆ 敗者復活戦の最終勝者が3位、敗者が5位となる。(3位・5位が2名となる。)
- ◆ 7位以降の順位は、勝ち点総数、勝ち点内容、総得点総失点により決定される。
- ◆ 各階級の試合は2日間で実施され、競技の前日に抽選、初日は、計量・メディカルチェックの後、準決勝まで、2日目は、計量の後、敗者復活戦、3位決定戦、決勝が行われる。
- ◆ 参加選手が16名を下回る場合は、1日制で競技を行う事もある。(当日の朝、メディカルチェック・計量・抽選)



- ◆ 参加者が8名未満の場合は、ノルディック方式となる。
 - ◇ 6名・7名の場合は、2ブロックプール制リーグ戦の後、クロス準決勝・3位決定戦・決勝を行う。
 - ◇ 6名未満の場合、総当たり方式で実施する。
- 2日制実施では、リーグ戦の最終ラウンドは2日目の実施となる。(3位は1名)

(2) シード権を適用する場合には、単純トーナメントで実施する場合もあり、3位決定戦なしで3位が2名となる。

(3) 勝ち点は以下のとおりである。

VFA 5:0 VICTORY BY FALL フォールによる勝利	VPO 3:0 VICTORY BY POINTS 判定敗者ポイント無し 3:0 Without any point scored by the opponent
VIN 5:0 VICTORY BY INJURY 負傷棄権の試合による勝利 5:0 If an athlete is injured before or during a bout	VPO1 3:1 VICTORY BY POINTS 判定敗者ポイント有り 3:1 With point(s) scored by the opponent
VCA 5:0 VICTORY BY 3 CAUTIONS 警告3回による勝利 5:0 3 cautions given to the opponent during a bout	VFO 5:0 VICTORY BY FORFEIT* 不戦勝 棄権試合による勝利 5:0 If an athlete doesn't show up on the mat
VSU 4:0 VICTORY BY TECHNICAL SUPERIORITY テクニカルフォール敗者ポイント無し 4:0 Without any point scored by the opponent	DSQ 5:0 DISQUALIFICATION* 罰則による失格 5:0 before or during the bout for unfair behavior
VSU1 4:1 VICTORY BY TECHNICAL SUPERIORITY テクニカルフォール敗者ポイント有り 4:1 With point(s) scored by the opponent	2DSQ 0:0 DOUBLE DISQUALIFICATION* 両者失格 0:0 both wrestlers disqualified due to infractions

* This action will eliminate the athlete(s) from the competition
* この状況(VFO・DSQ・2DSQ)は選手の競技会継続と順位につく権利の放棄となる。

3 得点システム

(1) フォールがない場合、3分2ピリオドのトータルポイントで勝敗を決定する。技術展開によって得点差が規定の数(FS10点・GR8点)になった場合、その技術展開が終了した時点でテクニカルフォールが成立し、試合終了となる。

(2) 同点の場合の勝者決定は、以下の順序で判定される。

- ① 得点価値の高い選手 (ビッグポイント)
- ② 警告が少ない選手 (コーション)
- ③ 最終ポイントを獲得した選手 (ラストポイント)

(3) 3回の警告(コーション:○)を受けた者は敗者となるが、グレコローマンスタイルにおける防御者の足(脚)の反則[レッグファウル]は、一回目○+2、二回目の反則を犯した時点で試合終了、反則者は敗者となる。

(4) 技術点評価(反則点)

F S (フリースタイル) WW (女子フリースタイル)

1点	・場外ポイント ・テイクダウンされてから反撃のゴビーハイインド ・アクティビティピリオド30秒後、無得点時の罰則 ・チャレンジ失敗<相手に1点>
2点	・テイクダウン ・ガッツレンチ ・アンクルホールド ・デンジャーポジション ・コレクトホールド(移動ポイント)
4点	・スモールアンプリチュード:投げ等ダイレクトにデンジャーポジション ・グラントアンプリチュード:大きな投げでノーデンジャーポジション
5点	・グラントアンプリチュード:大きな投げでデンジャーポジション
反則	○+1が原則 ・パーテレでデンジャーポジション場外逃避○+2

G R (グレコローマンスタイル)

1点	・場外ポイント ・オーダーパーテレ適用時に積極的レスラーに1点 ・チャレンジ失敗<相手に1点>
2点	・テイクダウン・ガッツレンチ・デンジャーポジション ・コレクトホールド(移動ポイント)
4点	・スモールアンプリチュードでダイレクトデンジャーポジション ・グラントアンプリチュードでノーデンジャーポジション
5点	・グラントアンプリチュードでダイレクトデンジャーポジション
反則	○+2が原則 ・攻撃者の反則は一回目注意、二回目○+1 ・防御者の足の反則一回目○+2

4 チャレンジシステム (VIDEO判定要請)

- (1) 審判団(マットチェアマン・レフェリー・ジャッジ)はコンソルテーションによりビデオを使用する事が出来ない。
- (2) コーチ(セコンド)は1試合に1回、チャレンジ(ビデオ判定)を審判団に対し要請できる。
- (3) コーチ(セコンド)はコーナー色のスポンジ(CUBE)を投げ入れて「チャレンジ」を要請する。
※セコンドの要請に対して選手がチャレンジを拒否する事もできる。
- (4) マットチェアマンはチャレンジを確認したら、試合がニュートラル状態であることを確認し、試合を止める。
- (5) 両コーナーのセコンドと共にVTRを見る審判員は、ジュリー2名とマットチェアマンとする。ポイントはジュリーが提示し、プラスポイントはマットチェアマンが提示する。チャレンジにおけるジュリーの判定は最終決定。
- (6) チャレンジが認められた場合は、得点が修正され再度チャレンジ権が認められる。
- (7) チャレンジが認められない場合、対戦者に1点が入りその試合のチャレンジ権を失う。
- (8) チャレンジの結果、相手の得点が増えた場合はチャレンジ失敗となる。
- (9) ジュリーは各大会で大会会長または、その目的の為に指名された審判が行う。



5 消極的選手の摘発

(1) フリースタイルの場合

- ① 試合は中断され、最初の「パッシブ」が口頭で与えられる。 ※パッシブ(正式にはパッシビティー passivity)
- ② 同様に2度目の「パッシブ」を受けた場合、アクティビティピリオドとして「30秒の計時」が行われ、その30秒間にどちらの選手にもポイントが入らなかった場合、アクティビティピリオドを課されたレスラーの相手に1点を与えられる。(コーションなし)
- ③ アクティビティピリオド30秒間が経過した時点で、レフェリーは試合を止めずに1点を成立させる。アクティビティピリオドの間も技術回避等の行為は摘発され、防御側のコーションが成立する可能性がある。
※第1ピリオド開始2分後に0:0のスコアである場合、審判団は消極的なレスラーを指定する必要がある。
※各ピリオド終了30秒未満に、審判団3人すべてがレスラーの技術回避に同意すると、ダイレクトに○+1が成立する。

(2) グレコローマンスタイルの場合(オーダーパーテレは1ピリオドに1回のみ適用され、1試合に2回まで)

- ① 最初のパッシビティ(何れかの選手に拘らず)
積極的なレスリングを実施している選手に1ポイントを与え、その選手が、「スタンディング」または「パーテレポジション」でのレスリングを選択できる。時間の設定はされていない。
- ② 2回目のパッシビティ(何れかの選手に拘らず)
積極的なレスリングを実施している選手に1ポイントを与え、その選手が、「スタンディング」または「パーテレポジション」でのレスリングを選択できる。時間の設定はされていない。
- ③ 3回目及びそれ以降のパッシビティ(何れかの選手に拘らず)
積極的なレスリングを実施している選手に1ポイントを与え、試合は停止されない。
※試合時間の短いスクールボーイやカデットも同様に適用される。

オーダーパーテレポジション (全てのスタイル)



6 ルール変更についての発表事項

2018.3.15 UWW審判クリニック JWF4月2日発表

◎コンソルテーションの際、VTRを見ることは廃止とする。

◎全スタイルにおいて粗暴行為を繰り返した選手に対しては、「レッドカード」を与える。

◎GRのオーダーパーテレ(1ピリオド1回、1試合2回)

◎グレコローマンスタイルのパッシブの摘発(上下の選択)
同点時、どちらかの選手が明らかに攻撃的な場合。得点をリードしている選手が余りにも防御的な場合。
・各ピリオド1回・1試合で2回までとする。
・時間の設定は廃止する。
(0-0の場合の2分・4分30秒の設定は廃止する。)
・以降の消極的な選手に対してはP+1が入る。
(その際、試合は止めない。)

◎GRで防御者のレッグファウルは、二回で敗者となる。

- | | |
|------------|------------|
| ① 攻撃者の足の反則 | ② 防御者の足の反則 |
| 1回目注意 | 1回目○+2 |
| 2回目○+1 | 2回目失格 |

◎FSの警告は○+1、GRの警告は○+2を原則とする。

◎パッシビティとネガティブレスリングを区別する。

【パッシビティは、ペナルティ適用(各スタイル毎に異なる)】

- 例・反撃無しの攻撃回避
- ・相手の手首を握り、攻撃を始めない
 - ・相手とコンタクトをしないで攻撃する
 - ・攻撃をした後すぐに、元のポジションに戻る
 - ・嘘の攻撃
 - ・ゾーンに逃げ(下がって)留まる
 - ・センターでコントロールしない(センターで試合をしない)
 - ・相手をゾーンに留める(ゾーンに追い込む)
 - ・良いポジションにも関わらず、攻撃しない
 - ・守備的なレスリング(守ってばかりいる)

【ネガティブレスリングは、警告(○+_)の対象】

- 例・ブロッキング
- ・ヘッドダウン[上半身を起こさない]
 - ・スタンドレスリングでオープン避ける
 - ・指のロック
 - ・相手の胸に頭をつけ続ける
 - ・シミュレーション