

ブラジリアン柔術公式競技規則

(編) 国際ブラジリアン柔術連盟

(訳) 日本ブラジリアン柔術連盟

2009/1/10 施行

—目次—

- 第1条 試合会場
- 第2条 用具・備品
- 第3条 審判方法
- 第4条 審判員のジェスチャー
- 第5条 勝敗の決定
- 第6条 禁止事項
- 第7条 衛生面
- 第8条 道衣
- 第9条 年齢カテゴリー
- 第10条 試合時間（体重クラス）
- 第11条 チームポイント
- 第12条 チームポイントが同点の場合
- 第13条 指示と決定

前文

柔術は最も歴史のある格闘技の一つであり、最も完成したセルフディフェンスの手段である。その厳密な起源については諸説があるものの、インドから中国、日本、そしてブラジルの順に伝播していったといわれている。柔術の世界の中心ともいべきブラジルで熟成されたスタイルは、それまでの過程で生まれてきた柔術諸流派の中でも最も完成されたものであった。

柔術というスポーツを考察してみると、対戦する相手を屈服させる（サブミッション）という目的を達成するためには、肉体的、または心理的なコンディション、そしてテクニックの優れた競技者が優位となる競争的な特性が見えてくる。

立っている相手に組み付いて倒し、相手の動きを封じ、動けなくさせ、絡みつき、あらゆる力を使い関節をねじり上げることを目標としている。しかし、噛付き、髪を引っ張ること、目や鼻の穴に指を差し込むこと、相手の下腹部（急所）への攻撃、指をねじること、拳・肘・頭部を使った打突は反則とみなされ、競技においては無意味なものとされている。競技者個々による倫理的な行動が、この競技を信頼できる安全なスポーツとして確立するために必要である。

我々はブラジルにおいてこの唯一の原則に基づき、柔術をすばらしいスポーツへと発展させてきた。したがって柔術が世界最高の舞台である「オリンピック」の公式競技として採用されることを望んでいる。その実現のためには、柔術が近代的スポーツであることを常に見失わずにいなければならない。

ここに定める規則は柔術の綱領である。この綱領は、競技者、コーチ、指導者、ディレクターなど直接関与する者だけでなく、その周辺で補助をする者も対象となり、これによって柔術のオリンピック種目への採用という目標を達成することが出来るであろう。

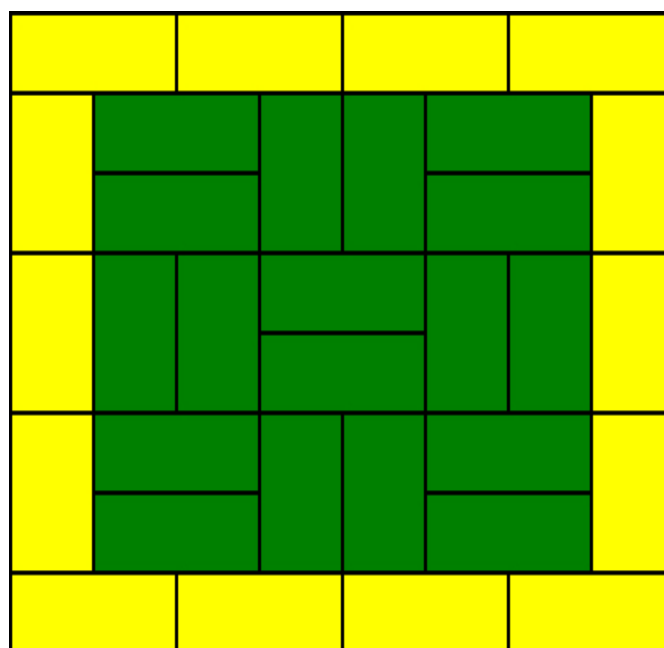
第1条 試合会場

大会が実施される競技場は、2面以上の試合場と、試合をサポートする全てのアシスタント、審判員、タイムキーパー、監査員、セキュリティ要員、さらに大会主催者によって招集された懲戒担当者がある場所からなる。懲戒担当者は、コーチ、指導者、審判員、その他の関係者に、イベントの進行の妨げとなるような不正行為が認められた場合、強制力を行使できる存在である。

■ 試合場

1面の試合場は最低64㎡、最大で100㎡の面積からなる。試合場はふたつのエリアに分けられる。中央に敷かれる最低18枚の緑色の畳と、それを取り囲む14枚の黄色（あるいは緑意外の色）の畳で構成されるセキュリティエリアである。

注釈) 以下はその図例である。畳ではなくマットを使用しても構わない。



第2条 用具・備品

(ディレクティング・テーブル)

大会の運営に関する調整や指示を行う人々のいるテーブルを指す。そこは、アナウンサーやイベント進行係、懲罰担当者らの席とする。このテーブルは試合場の前に配置する。ディレクティング・テーブルと平行して、審判員と記録係のための椅子が置かれる。この椅子にはこれらの者以外は着席してはならない。審判員用の椅子の横には、審判監査員が座る椅子を置く。試合中、審判行為が滞りなく行われていることを確認し、出場競技者の資格についてチェックするのがこの監査員である。

1. 椅子、旗、テーブルなど

試合場の横など、競技の進行に最も適した場所に置く。

注釈) ジャッジテーブルには、通常2名のスタッフ（タイムキーパーとスコアキーパー）が配置される。

2. スコアボード

試合場ごとに2つの公式スコアボードを用意する。スコアボードは審判員、コミッション、観客が見やすい位置に配置する。

3. ストップウォッチ

試合の経過時間と残り時間を計測するために必要である。

注釈) 予備のストップウォッチがもうひとつ用意されることが望ましい。

第3条 審判方法

審判員は試合場において、競技者を失格に処す権利を有する最高権威となる。審判員の判定を覆すことは何者にもできない。ただし、その判定が正しくないと疑われる場合は、BJJFJが考査の上、その判定を覆すこともある。

注釈) 判定上の勝利者が記録上の敗者となっていた場合、または禁止技を使用したことが確認された場合のみ、監査員が勝敗を差し替えることが出来る。ビデオによる確認等は、現段階では一切行わないものとする。

タイムキーパーは試合中審判員の補助をする。審判員が明確な誤審を犯し試合を裁く資格が無きものと判断された場合、審判監査員は審判員を交代させる権利を有する。

試合の最中、審判員は常に競技者を試合場の中央に誘導する。試合中に場外に出てしまった場合、審判員は指定されたジェスチャーと共に「パロウ」とコールして試合を中断し、対戦の場を中央に移す。両者はこの間静止したままでいなければならない。競技者の身体

の3分の2が場外に出た場合も同じ対応をする。審判員はタイムキーパーの補助で競技者を試合場の中央に戻す。審判員とタイムキーパーが競技者を試合場の中央に戻せない場合、競技者自身に歩いて中央に戻るよう指示し、同じ体勢から試合再開させることが出来る。**注釈)** 審判員は、同じ体勢からの試合再開が不可能と判断した場合、立ち技からの試合再開を指示することがあり得る。たとえばパスガードとそのディフェンスの激しい攻防が、継続して続いたまま場外へ出てしまった場合などである。

審判員は試合中、外部からのいかなる干渉も許してはならない。医療班ならびに救命士も、審判員の判断によって試合場内に立ち入ることが許される。

審判員やジャッジテーブルに着席している者は、試合中の競技者と一切会話を交わすことは出来ない。これは厳しく守られなければならない。

試合時間の終了はタイムキーパーが宣告する。タイムキーパーは審判員が音声と視覚の両方で分かるよう、即座に試合終了を知らせる必要がある。

審判員は試合終了の合図の後、サブミッションを取ろうとしていた選手、または有利なポジションを取ったが、ポイントの加算に必要な時間（3秒）に満たなかった選手に、アドバンテージを与えることが出来る。ただし、テイクダウンはこの限りではなく、ポイントを得るのにポジションを制する必要がないので、時間内に倒れていればポイントとなる。

注釈) 背中から床に落ちるテイクダウンのことである。ただしその際に相手のサブミッションにとらえられていた場合、アドバンテージを与えるのみに留まる。

ジャッジテーブルでは、審判員のジェスチャーに従いスコアボードに反映させる。ジャッジテーブルには、公式スコアボードを2つ配置する。

記録を記す事はスコアキーパーの役割である。ノートの記録は審判員の示したものと完全に一致しなければならず、変更を加えることも出来ない。

考察) 公式試合においては、3名の審判員を配置する場合がある。3名の審判員は主審1名と副審2名からなる。主審と副審は同等の権利を有し、3名のいずれもポイント、アドバンテージ、ペナルティーの判定を下すことが出来る。判定には多数決が適用され、3名中2名の判断で決定される。

重要： マニュアルどおりの判断を下すことが出来ない状況が生じた場合は、審判員の決定に従うものとする。

3人審判制の運用方法 (BJJFJによる追記)

3人審判制の場合は、試合場の対角線上に椅子を設置し、2名の副審がそこに座る。主審は副審の視角をさえぎらないよう努めて審判を行う。主審の判定に異議がある場合は、副審は立ち上がって異なる判定を示す事が出来る。1名の副審のみがこれを行った場合、その判定は却下されるが、2名の副審がこれを行った場合、主審は自身の判定を訂正し、副審の判定に従わなければならない。スコアキーパーが最終的に確認し、スコアボードに

反映させるのは、主審のジェスチャーだけである。

副審は、主審が何らジェスチャーを示さなくとも、自ら立ち上がり判定のジェスチャーを示す事が出来る。その際にもう1名の副審が立ち上がり、同様の判定を下した場合、主審は2名の副審と同様のジェスチャーを示さなければならない。

主審が何も示さず、2名の副審が立ち上がったが、その判定が分かれた場合は、主審はそのどちらかの判定に従わなければならない。これは「何もなかった」という主審の判定よりも、「何かがあった」という2名の副審の判定が適用される為である。

副審は主審の全ての判定を取り消すことが出来るが、「ルーチ」や「失格」の宣告を取り消す時も、腕を頭上で振るジェスチャーは同じである。その他の反則に関しても、立ち上がって主審に指摘する事は可能である。その際は口頭で主審に告げることもある。

主審が3度目のルーチにより立ち技からの再開を指示した後に、2名の副審がそれを取り消した場合、元の状態の復元が不可能であったならば、立ち技から再開するものとする。

レフェリー判定となった場合、3名の審判は試合場の中央に集まり、多数決によって勝者を決定する。

■ 主審の位置と役割

主審は試合場の中にいて、競技に関する指示を行い、判定を下し、登録順位に間違いがないか確認する義務がある。

主審は、2名の競技者の道衣の色が同じ場合、両者を区別するために緑と黄色の帯を渡し、右側に立たせる。もう一方の競技者は左側に立たせ、礼の後、主審は「コンバッチ」とコールして試合を開始させる。

注釈) 審判員の右側に立たせる競技者の道衣は、青色・黒色・白色の順に優先される。

選手のテクニクは、主審の指示に基づき、スコアボードに記録される。あるいはスコアキーパーが公式スコアペーパーに記録する。

獲得ポイントが同数の場合、スコアキーパーは同時に2つの旗を揚げる。主審は両競技者のうちどちらのパフォーマンスが優れていたかを判断する。この判断はルールに厳密に基づき、より攻撃的で、相手より積極的な戦いをした者に勝利が与えられる。いかなる場合も引き分けはなく、主審が勝敗を決め、その決定は絶対的なものである。

注釈) 判定用の旗は白色と、緑&黄色の2つが用意され、スコアキーパーは勝者側の旗を揚げる。レフェリー判定の場合は両方を同時に揚げる。

主審は試合開始前に、試合場の整備、備品、道衣、衛星管理、関係者など、進行に関するすべての要素に問題がないかをチェックする。

主審は、一般観客やカメラマンなどが、競技者の妨げや事故に繋がる危険な場所にいないう確認しなければならない。

■ スコアボードの表示法・見方

4点 - マウント、バックグラブ

3点 - パスガード

2点 - テイクダウン, スイープ、ニーオンザベリー

-1, -2... - ペナルティー

1, 2, 3... - アドバンテージ

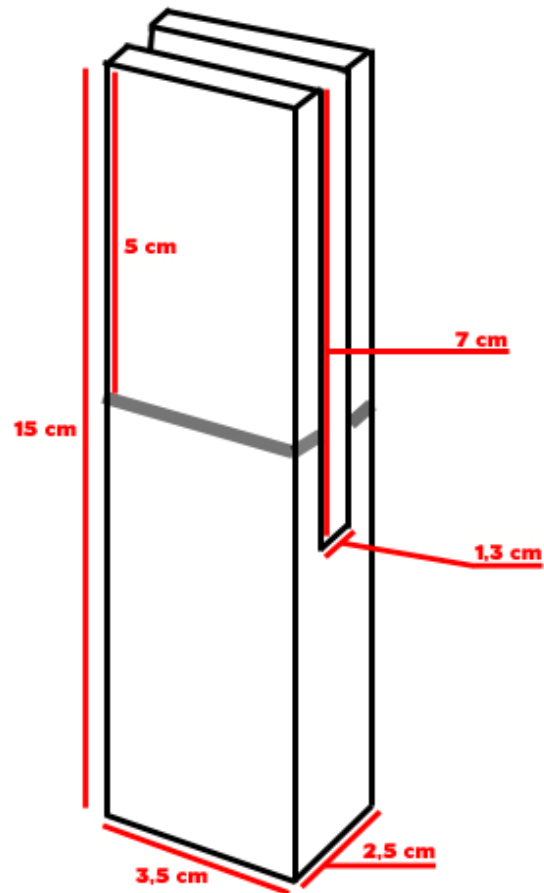
4	3	2	-1	1
マウント ----- バックグラブ	パスガード	テイクダウン ----- スイープ ----- ニーオンザベリー	ペナルティー	アドバンテージ

主審は判定の際には、第一にポイントを数え、次にアドバンテージ数を数え、最後にペナルティーの回数を数える。この優先順位で勝者を決定する。全てが同数となった場合、主審がレフェリー判定により勝者を決定する。

注釈) 3人審判制の場合は多数決により勝敗を決する。

■ 道衣チェッカー

道衣チェッカーで道衣チェックをする際には、競技者の爪が短くそろえられていることを確認する。チェッカーは BJJFJ の規定に厳密に基づき計測されたもので、襟、袖、帯などの状態が適切であることを確認する。以下に寸法を示す。



第4条 審判員のジェスチャー

審判員は次に示すジェスチャー（ハンドシグナル）により、競技者の獲得した得点を示す。その際は、カラー道衣もしくは緑と黄色の帯を着用している競技者が得点した場合は、緑と黄色のリストバンドをつけた手を上げる。逆の場合は反対の腕を上げる。

注釈） リストバンドは右腕に巻かれる。

一試合開始（再開）の合図

「コンバッチ」の掛け声と共に、腕を振り下ろす。

一テイクダウン、スweep、ニーオンザベリー

審判員は2ポイントを示しながら手を上げる。

一パスガード

審判員は3ポイントを示しながら手を上げる。

一マウント、バックマウント、バックグラブ

審判員は4ポイントを示しながら手を上げる。

一アドバンテージ

審判員は腕を伸ばしたまま、体の外側に向け水平方向に動かす。

一ペナルティー

審判員は両腕を平行に並べて回転させ、拳を突き上げてペナルティーを示す。対戦相手にはアドバンテージ（または2ポイント）を与える。

一試合の中断・終了

審判員は「パロウ」の掛け声と共に、両腕を水平方向に開く。

一タイムストップ

審判員は片手の指先をもう一方の掌の中央にあて、両手でアルファベットの“T”の形を示し、タイムキーパーに時計を止める合図をする。

一失格

審判員は両腕をあげて交差させてから、失格となる競技者を指し示す。

一得点の取り消し

審判員は得点を与えた方の腕を上げ、左右に振る。

一ルーチ

審判員は膠着や時間稼ぎ（ストーリング）の反則を確認した時、両腕を組み前方に突き出し、「ルーチ」と宣告する。

第5条 勝敗の決定

引き分けはなく、勝負は以下によって決定する。

1. サブミッション
2. 失格
3. 失神
4. ポイント（ポジティブ&ネガティブ）
5. アドバンテージ

（1）サブミッション

競技者が関節技、絞め技等を仕掛けることにより、対戦相手が以下の方法で敗北を認めた場合、競技者の勝利が決定する。

- ① 掌で、相手の体、あるいは試合場を明確にタップする。
- ② 手を使えない状況となり、足で試合場をタップする。
- ③ 手も足も使えない状況となり、口頭で審判員に試合の停止を求める。
- ④ 負傷や、何らかの身体的な問題が発生し試合が継続できない、もしくはする準備が出来ない場合、審判員に試合の停止を求める。
- ⑤ 審判員は、一方の競技者のサブミッション（関節技・絞め技）が正しく仕掛けられ、そのまま継続すれば対戦相手に深刻なダメージを与えることが明らかな場合、仕掛けた競技者を勝者と決定することが出来る。**注釈**）いわゆる「見込み1本」である。
- ⑥ 競技者のコーチが直接審判員に伝える、またはタオルを試合場中央に投入する。
- ⑦ 一方の競技者が完璧にサブミッションを仕掛けられた状況で大きな声を出したとき。

審判員は、一方の競技者が負傷した場合、もしくは医師の確認を経て試合の継続が不可と判断された場合、試合を終了させることが出来る。失格に相当する故意の攻撃が原因で負傷を負わせたものでない限り、攻撃を加えた競技者を勝者とする事ができる。

- ⑧ 足がつったという主張をした場合、タップと同じ行為とみなされる。
注釈）その他、袖・帯・道衣のはだけ、コンタクトレンズ、テーピングのずれ等、どのような状況においても、試合の中断を審判員に促した場合、失格を宣告する場合がある。試合を中断し、状況を是正するタイミングは、審判員が決定する。

(2) 失格

■ 重大な反則

重大な反則は審判員により即刻失格とされる。

- ① 審判員、運営者および公衆に対して悪態をつくこと、あるいは道徳的でない言動や行動。
- ② 噛付き、髪を引っ張る行為、指先を対戦相手の鼻孔、目に入れる行為、性器への意図的な攻撃。不当な手段によって相手より優位に立つ為に、拳・膝・肘・頭部を使い対戦相手にダメージを与えようとする行為。**注釈)** 打撃行為全般を指す
- ③ 試合中に道衣が破れた場合、審判員はその競技者に着替える時間を指定し与える。指定した時間内に着替えが完了しなければ、その競技者は失格となる。

注釈) 同じ色の道衣に着替えなければならない。

- ④ 競技者は、下穿き（ズボン）が破れたり縫製がほつれたりする可能性を常に考慮し、必ず下着を着用すること。もしこれらの事象が発生した場合、審判員はその競技者に予備のズボンに着替える時間を指定して与える。指定した時間内に着替えが完了しなければ、その競技者は失格となる。

注釈) 同じ色の道衣に着替えなければならない。

- ⑤ サブミッションが仕掛けられた状態で場外へ逃げる行為は、即刻失格となる。失格は、それが懲罰的反則ではなく指導的反則によるものであった場合、その競技者は無差別級と、参加者が3名しかいない階級への再出場は許される。

注釈1) 懲罰的反則とは重大な反則による失格のことであり、指導的反則とは軽微な反則の累積による失格のことである。

注釈2) 場外に出たと同時にサブミッションが極まった場合、相手の逃避行為でない限りは、試合を中断し、中央で立ち技から再開される。サブミッションを掛けた競技者には2ポイントが与えられる。サブミッションが極まった状態で出血による中断などが起こった場合も、同様の対応となる。

- ⑥ 第6条に挙げた禁止技を使った場合。

(以下 BJJFJ による追記)

- ⑦ 相手の膝を外側から内側に捻る、または圧力を掛ける行為（例えば外側から自分の足を相手の膝に完全に掛ける行為である）。内側から足を掛けた場合は認められるが、自分の両足を三角締めの変領で組んで固めた場合、同様の反則と見なされる。

重大な反則による失格について (BJJFJ による追記)

重大な反則を犯した選手は、故意であると審判員が判断すれば失格となる。偶発的な事故であれば、ペナルティーは課せられず試合は継続される。ただし、明らかな過失を審判員が認めた場合、偶発的な事故であっても怪我をさせた選手に対して失格を宣告出来る。

■ 軽微な反則（ペナルティー）

- ・ 1度目の反則行為に対しては、反則を犯した競技者には口頭による注意が与えられる。
- ・ 2度目の反則行為に対しては、反則を犯した競技者には1つ目のペナルティーを与え、対戦相手にアドバンテージを与える。
- ・ 3度目の反則行為に対しては、反則を犯した競技者には2つ目のペナルティーを与え、対戦相手に2ポイントを与える。
- ・ それ以降の反則行為に対しては、審判員はその競技者を失格にすることが出来る。

注釈1) 口頭注意は2度目以降の反則行為にも与える。

注釈2) 審判員は3度目以降の反則行為に対して、失格ではなく、反則を犯した競技者へのペナルティーと対戦相手への2ポイントを与える行為を繰り返すことも出来る。

注釈3) ペナルティーは-5まで加算されるが、それ以降の反則には失格を宣告する。

以下に軽微な反則の例を記す。

- ① 対戦相手の道衣を掴まずに膝を着く行為、または引き込む行為。
注釈) 立ち技からいきなり片膝、または両膝を着く行為は、相手の道衣を持っていれば可能であるが、その姿勢を継続すれば、ストーリングの対象となりうる。
- ② 闘いを避けるために場外に逃げる、または相手と組み合うことを避けるため、もしくは時間稼ぎをする為に試合場の隅へ逃げる行為。寝技の状態から這ったり転がったりして場外へ逃げていく行為、または立ち上がって交戦を避ける行為。
- ③ 対戦相手と組み合うことを避けたり、試合を中断させて休息を取る為に、道衣を脱いだりわざと脱げやすいようにする行為。
注釈1) 試合中、偶発的にはだけた上衣やめくれあがったズボン、審判員が適切なタイミングを見計らい、これを直す。帯がほどけた場合もまた同様である。
注釈2) 絞め技を防御するため、自分の上衣を頭までかぶせて脱ぐような行為も同様。
- ④ 対戦相手の道衣の袖口・裾口に指先を入れて掴む行為。両手で対戦相手の帯を掴む行為。
注釈1) 審判員がこれらの行為を確認した時は、競技者の手を叩くなどして、その行為を止めさせる。これは口頭注意に相当するものとして審判員に認識される。
注釈2) 帯に関しては、ストーリングとしての反則を取るものとする。
- ⑤ 競技者が、立ち技で膠着を誘発する、寝技で上下にかかわらず闘おうとしない、押さえ込んだ状態で動かない、あるいはサブミッションの可能性を模索もせず、時間稼ぎのために固める行為（ストーリング）。ただしディフェンスはこの限りではない。

（以下 BJJFJ による追記）

- ⑥ チョークの際に鼻をねじり上げる行為。
- ⑦ 相手の指を掴む行為。
- ⑧ 道衣の内側または帯に足を引っ掛ける行為。
- ⑨ 道衣を持たない拳で、喉仏に直接チョークをすること。ただし車絞めは有効。

■ ストーリングに対するペナルティー

審判員は⑤に記されたような反則を認識したら、「ルーチ」を宣告する。その後20秒間、明確なポジションの変化、闘う意思が見られなければ、審判員はもう一度「ルーチ」を宣告し、選手にペナルティーを、対戦相手にアドバンテージを与える。その後も20秒間、継続して明確な変化が見られなかった場合、審判員は「パロウ」とコールし試合を中断する。選手にはペナルティーを、対戦相手には2ポイントを与え、試合は立ち技から中央で再開される。これ以降の反則に対しては、審判員は選手に失格を宣告することが出来る。

注釈) 審判員は、3度目以降の反則行為に対して、失格ではなく、競技者へのペナルティーと対戦相手へ2ポイントを与える行為を繰り返すことも出来る。

注意： ほぼ完全なスweepと判定できるような状態から試合場外へ逃げる行為は、即座にペナルティーを与え、対戦相手に2ポイントが与えられる。またサブミッションから逃れるため試合場外へ出る行為は、即座に失格となる。もし失格を適用しない場合は、ペナルティーを与え、対戦相手に2ポイントを与えるものとする。

ペナルティーの累積方法 (BJJFJによる追記)

全ての軽微な反則は、その種類に係わらず累積してカウントされ、ペナルティーを与えることを基本とするが、『ストーリング』と『その他の軽微な反則』に対するペナルティーは、別々に累積していくものとする。その際には以下の条件が付加される。

- A. 最初に『ストーリング』に対するルーチを宣告した場合、次の『その他の軽微な反則』に対しては、ペナルティー&アドバンテージが与えられる。
- B. 最初に『その他の軽微な反則』に対する口頭注意を行った場合、次の『ストーリング』に対してはルーチの宣告のみとなり、2度目以降のルーチの宣告から、ペナルティー&アドバンテージが与えられる。

(ペナルティーがー4まで加算される事例)

- 1. ストーリング →ルーチ
- 2. その他の軽微な反則 →ペナルティ&アドバンテージ
- 3. ストーリング →ペナルティ&アドバンテージ
- 4. その他の軽微な反則 ←ペナルティ&2ポイント
- 5. ストーリング → ペナルティ&2ポイント

(3) 失神

一方の競技者が、絞め技、圧迫、テイクダウン、あるいは故意でないアクシデントが原因で意識を失った場合、負けとなる。

(4) ポイント

■ ポジティブポイント

技術を駆使して対戦相手を降参させること、攻撃を防御する事が柔術の本質である。ポイントは競技者が有利なポジションを得たとき、または対戦相手がペナルティを受けたときに与えられる。競技者がポイントを得るためには、有利なポジションを3秒以上維持する必要がある。

重要：一度獲得したポジションを意図的に変え、再び同じポジションに戻った場合、新たなポイントは加算されない。例えばニーオンザベリーを掛けた後、反対側に移動し再びニーオンザベリーを掛ける行為がある（試合はテクニックを積み重ね、相手をコントロールし降参させる為に、より高い目標に向かって進行していく必要があるため）。

注釈) 同じ側のニーオンザベリーを再び取っても無効である。他には、自らマウントを解除して他の押さえ込みに移行し再びマウントした場合、バックグラブから片足のフックだけを解除してまた入れたりする場合などがある。

サブミッションを仕掛けられた競技者がそのまま有利なポジションを得た場合は、そのサブミッションを完全に防御した後（3秒後）でなければポイントは加算されない。

例) マウントポジションを取った競技者が、対戦相手からフロントチョークを仕掛けられた状態であるとき、チョークを解除した時に初めてマウントのポイントが加算される。

① テイクダウン

あらゆる方法で対戦相手を持ち上げて倒す、あるいは背中から倒した場合、2ポイントが与えられる。倒れた相手が背中を着かなかった場合は、仕掛けた競技者がテイクダウンのポイントを得るには、相手を下の体勢にしたまま3秒間維持する必要がある。

考察1) テイクダウンにより相手がセキュリティエリアに倒れた場合、ラインの内側に両者の両足が残った状態から仕掛けたテイクダウンであれば有効。

考察2) 対戦相手が片膝を着いている場合、立った状態の競技者が仕掛けたテイクダウンには2ポイントが与えられる。相手が両膝を着いている場合、立っている競技者は倒してサイドポジションを取った時、アドバンテージが与えられる。

考察3) 競技者が両足タックルを仕掛け、対戦相手が尻から倒れたが、そのままの勢いを

持って相手にスイープされた場合、テイクダウンを仕掛けた方でなく、スイープに成功した競技者にのみポイントが与えられる。**注釈**) 片足タックルも同様である。

考察4) 競技者が相手を投げた後、勢いで下になってしまった場合、投げを仕掛けた競技者は2ポイントが、結果的に上になった相手にアドバンテージが与えられる。ただし投げた結果相手のガードの中に入ってしまう、そのままスイープされた場合、投げを仕掛けた競技者、スイープをした競技者いずれにも2ポイントずつ与えられる。

注釈1) 技を仕掛けた競技者が、失敗してそのまま下の状態になっても、対戦相手のテイクダウンとはならない。

注釈2) 片膝を着いた状態から始まる動きで技を仕掛けた場合は、相手を倒してもテイクダウンとは見なされない。

② パスガード

競技者が相手の両足の間にいる状態(ガードポジション)から、相手のサイドに移動し、胴体に対し直角あるいは水平方向で覆いかぶさり、相手がその状態から逃げられない状態になった時、3ポイントが与えられる。相手の体が横を向いていても有効となる。

注意：下にいた選手が、両膝を着いたり立ち上がったたりしてこの技を避けた場合、仕掛けた競技者に3ポイントは与えられず、アドバンテージが与えられる。

注釈1) スパイダーガード等で腕が捕らえられていても、抵抗が不可能な状態で押さえ込まれている場合はパスガードと見なされる。

注釈2) テイクダウン、スイープ、亀からの巻き込み等により相手を直接押さえ込んだ場合は、パスガードのポイントは得られない。

注釈3) 一度パスガードした後、相手にハーフガードまで明らかに戻された場合、その足を抜けば再びパスガードの3ポイントが追加される。

③ ニーオンザベリー

競技者が上から相手の腹部に膝を乗せ、相手の襟・袖・帯等をつかみながら、もう一方の足を相手の頭部の方向に伸ばした時、2ポイントが与えられる。

考察) 上の競技者がポジションを確立することができなかった場合、2ポイントとならずアドバンテージが与えられる。

注釈1) 腹に乗せる膝は、相手の足側に近い方の足のみが有効である。

④ マウントポジション

対戦相手の胴体の上に座ることが出来た場合、4ポイントが与えられる。この時、相手が、うつぶせ、横向き、仰向けのいずれの状態でもかまわない。またマウントしている競技者の両足の間には、胴体の他に、一方の腕だけはあっても良いが、両腕がある場合はマウントとはならない。また、一方の足は膝で、もう一方は足の裏で、試合場に接触してい

てもマウントとみなされる。

考察) 両足、あるいは両膝が相手の腕に乗っている状態ではポイントは与えられない。また、ガードポジションから三角締めを仕掛けた競技者が上になった場合、マウントではなくスイープとみなされる。(ガードの項目参照)

注釈) マウント(仰向け)、バックマウント(うつぶせ)は、相手の防御に合わせてこれを連絡変化させた場合、何度でも累積して4ポイントが加算される。バックグラブからマウント(仰向け)へ移行した時も同様である。

⑤ バックグラブ

競技者が相手の背後に着き、首を制しながら、相手の太腿の内側に両足をフックした場合、4ポイントが与えられる。

考察) 両足のかかどが、相手の腿の内側に正しく当てられていなければ、ポイントは与えられない。また、一方の腕を挟んだままであってもバックグラブとみなされるが、両腕ごと挟んだ場合はポイントが与えられない。

⑥ スイープ

ガードポジション(両足の間に対戦相手がいる状態)、もしくはハーフガード(対戦相手の一方の足だけが両足の間にある状態)で下にいる競技者が、上下を入れ替え上になることが出来れば、2ポイントが与えられる。

考察1) ガードポジションもしくはハーフガードから始まる動きでなければスイープとはみなされない。

考察2) スイープを仕掛けた競技者が結果的に相手の背後に着いた状態の場合でも、2ポイントが与えられる。**補足)** この際は相手の両膝が床に着いていなければならない。

考察3) スイープを仕掛けた際に両者が立ち上がってしまい、そのまま相手をテイクダウンして上になった場合にも、2ポイントが与えられる。

注釈1) 考察1の補足となるが、マウントやサイドで押さえ込まれた状態、または亀やバックグラブ(立っている状態を含む)で背に乗られた状態から、何らかの技術で上下を入れ替えたとしても、スイープとは見なされずアドバンテージも与えられない。

注釈2) パスガードをディフェンスして亀や腹ばい状態となり、そこからタックルを仕掛けて相手を倒した場合は、スイープやテイクダウンとは見なされない。

注釈3) ガードポジションの状態、上の選手が足関節技を仕掛けた際、相手が起き上がり、足関節技を防御した後に上のポジションを3秒以上維持した場合、スイープの2ポイントが与えられる。さらに、明らかに有効な足関節技を仕掛けた競技者には、アドバンテージが与えられる。

注釈4) 両者同時にガードポジションへ引き込んだ場合は、その後、先に起き上がった方には、スイープとは見なされないがアドバンテージが与えられる。

累積して加算されるポイント

一連の流れの中で行われた攻撃に対しては、累積してポイントが加算される。例えば直接マウントとなるスweepをした場合は、スweepの2ポイントとマウントの4ポイントの合計6ポイントが与えられ、ハーフガードの状態から直接マウントに移行した場合は、パスガードの3ポイントとマウントの4ポイントの合計7ポイントが与えられる。

注釈) パスガードの際、直接ニーオンザベリーを取った場合は、パスガードの3ポイントとニーオンザベリーの2ポイントの合計5ポイントが与えられる。

■ ネガティブポイント（ペナルティー）

試合中に相手と組むことを避ける行為、ストーリング（時間稼ぎ）、サブミッションを仕掛ける努力をしない行為には、ペナルティーが与えられる。

（ストーリングに対するペナルティー）

競技者が、立ち技で膠着を誘発する、寝技で上下にかかわらず闘おうとしない、押さえ込んだ状態で動かない、あるいはサブミッションの可能性を模索もせず、時間稼ぎのために固める行為。これらの行為はストーリングの反則と定義される。審判員はこれらの行為を認識したら「ルーチ」を宣告する。その後20秒間、明確なポジションの変化、闘う意思が見られなければ、審判員はもう一度「ルーチ」を宣告し、選手にペナルティーを、対戦相手にアドバンテージを与える。その後も20秒間、継続して明確な変化が見られなかった場合、審判員は「パロウ」とコールし試合を中断する。選手にはペナルティーを、対戦相手には2ポイントを与え、試合は立ち技から中央で再開される。これ以降の反則に対しては、審判員は選手に失格を宣告することが出来る。

注釈) 審判員は、3度目以降の反則行為に対して、失格ではなく、競技者へのペナルティーと対戦相手へ2ポイントを与える行為を繰り返すことも出来る。

(5) アドバンテージ

競技者がスweep、テイクダウン、サブミッションなどの攻撃を試みるが、いずれも完遂出来ない場合、アドバンテージが与えられる。

- ・ テイクダウンの攻防
投げ技を仕掛け、相手がほとんど倒れるまで明らかにバランスを崩すことが出来た場合。
- ・ ガードポジションの攻防

- ① 上にいる競技者は、攻撃的にパスガードを仕掛けたことでアドバンテージが与えられる。審判員がアドバンテージと判定するには、相手が体勢を戻すために多大なエネルギーを要するような、ほぼ完全なパスガードに近い状態に追い込んだ場合である。たとえばハーフガードの状態になる、相手が全く動けない状態になる等。
- ② 下にいる競技者は、相手が危険なポジションになるまでほぼスweepしかけた場合、また相手が防御せざるを得ない関節技を仕掛けた場合にアドバンテージを得る。

注意：スweepの仕掛けがアドバンテージとみなされるためには、仕掛けた競技者が上になる為にクローズドガードした足を開かなければならない。

両者の得点が同数の場合の判定に用いるために、審判員は以下の基準でアドバンテージを与えていく。

- ・ テイクダウンを試みる、サブミッションで相手を降参させるなど、立ち技、寝技にかかわらず、相手に対して先に攻撃を試みた競技者にアドバンテージが与えられる。
- ・ テイクダウンのアドバンテージ：テイクダウンを仕掛け、相手がほとんど倒れるまでに明らかにバランスを崩すことが出来た場合。
- ・ 寝技の攻防で、一方の競技者が相手に対し防御せざるを得ない状態に追い込んだ場合、アドバンテージが与えられる。

第6条 禁止事項

- ・ すべてのカテゴリーにおいて、競技者が肉体的に深刻な危険にさらされるようなサブミッションを受けた場合、主審は試合を終了させる権利を有する。その結果、サブミッションを仕掛けた競技者を勝者とする事が出来る。**注釈)** 見込み一本のことである。
- ・ チョークではない頸椎への関節攻撃は、全てのカテゴリーにおいて、注意を受ける事なく即座に失格になる。
- ・ 18歳未満のジュベニウの選手は、階級がメジオ級（ミドル級）以上の場合のみ無差別級に参加することが出来る。
- ・ レスリングシューズを含めるあらゆる靴、ヘッドギア、道衣の下に着用するシャツ(女

性は除く)等、何らかの形で試合結果に影響を与える可能性のある用具使用は禁止する。

注釈) ファウルカップ、プラスチック製のサポーターなども禁止である。

- ・ 4歳から15歳までの子供の 카테고리では、一方の競技者が三角締めを仕掛け、それを相手が持ち上げてしまった場合、審判員は双方の頸椎へのダメージを考慮し、競技者が落下して頭を打たないように適切な位置に立って安全を確保しなければならない。

■ 4歳から12歳 (プレミリン・ミリン・インファンティウ)

- ・ ガードから相手を床に叩きつけること (スラミング)
- ・ 二頭筋固め
- ・ 手首固め
- ・ 三角絞めで頭を引き付ける行為
- ・ 全ての足首への関節技 (フットロックを含む)
- ・ 膝関節、その他の足関節技
- ・ チョークではない頸椎への攻撃
- ・ 正面からのネッククランク
- ・ 袖車絞め
- ・ カーフロック
- ・ オモプラータ
- ・ フロントチョーク
- ・ かにばさみによるテイクダウン
- ・ ヒールホールド

■ 13歳から15歳 (インファント・ジュベニウ)

- ・ ガードから相手を床に叩きつけること (スラミング)
- ・ 二頭筋固め
- ・ 手首固め
- ・ 三角絞めから頭を引き付ける行為
- ・ 全ての足首への関節技 (フットロックを含む)
- ・ 膝関節、その他の足関節技
- ・ チョークではない頸椎への攻撃
- ・ 正面からのネッククランク
- ・ 袖車絞め
- ・ カーフロック
- ・ かにばさみによるテイクダウン
- ・ ヒールホールド

■ 16歳～17歳（ジュベニウ）

- ・ ガードから相手を床に叩きつけること（スラミング）
- ・ 膝関節、その他の足関節技（フットロックは有効）
- ・ チョークではない頸椎への攻撃
- ・ 二頭筋固め
- ・ カーフロック
- ・ 手首固め
- ・ 足首固め
- ・ かにばさみによるテイクダウン
- ・ ヒールホールド

■ アダルトからシニア（青帯～紫帯）※白帯も含む

- ・ 足首固め
- ・ ガードから相手を床に叩きつけること（スラミング）
- ・ 膝関節、その他の足関節技（フットロックは有効）
- ・ チョークではない頸椎への攻撃
- ・ 二頭筋固め
- ・ カーフロック
- ・ かにばさみによるテイクダウン
- ・ ヒールホールド

■ アダルトからシニア（茶帯～黒帯）※全帯共通

- ・ ガードから相手を床に叩きつけること（スラミング）
- ・ チョークではない頸椎への攻撃
- ・ かにばさみによるテイクダウン
- ・ ヒールホールド

（以下 BJJFJ による追記）

- ① 相手の膝を外側から内側に捻る、または圧力を掛ける行為（例えば外側から自分の足を相手の膝に完全に掛ける行為である）。内側から足を掛けた場合は認められるが、自分の両足を三角締め要領で組んで固めた場合、同様の反則と見なされる。
- ② 二重絡みは認められるが、相手の膝を捻っていると見なされれば重大な反則となる。
- ③ 股裂きは、フットロック以外の「その他の足関節技」の категорияに分類し、紫帯以下の全ての帯で禁止とする。
- ④ バックグラブに対して、両足を組み、足の関節を極める行為は、白帯～黒帯まで全ての categoria で有効である。

- ⑤ 膝十字の形を用いたスリーブは、たとえスリーブを目的としていても、膝十字固めの圧力が認められた場合、紫帯以下では重大な反則とみなされる場合がある。
- ⑥ 二頭筋固めは、腕、足を問わずそれを差し込み圧迫する行為のことである。
- ⑦ 立ち姿勢から、バッググラブしている相手を、ジャンプして背面から叩き付けた場合、スラミングの反則となる。前転して状況の打開を試みた場合、これは認められる。

第7条 衛生面

競技者は以下の衛生面に関する規則を守らなければならない。

- ① 道衣は洗濯・乾燥した、異臭のない清潔なものを着用すること
- ② 足と指の爪は短く整えておくこと。
- ③ 髪を伸ばしている競技者は、髪の毛が双方の邪魔にならないように整えておくこと。
- ④ 競技者は髪や道衣にスプレーをかけて着色してはならない（団体戦を除く）。

第8条 道衣

競技者は以下の項目に準じた道衣を着用しなければならない。

- ① 道衣は型崩れしていない綿、もしくはそれに近い素材であること。相手の攻撃の妨げになるほど過剰に厚いもの、硬いものであってはならない。
注釈) いわゆるサマーモデルは着用してはならない。
- ② 道衣の色は黒、白、青。複数の色を混用してはならない（例：白い上衣に青いズボン）
- ③ 上衣は裾が臀部を覆うほどの長さがあること、袖は両腕を前に伸ばした状態で手首までの長さがあること。袖に関しては公式チェッカーによってチェックされる。
注釈1) 袖の長さは、手首から指4本分の長さまでは認められる。
注釈2) 裾の長さは、踝に達し、膝の部位は十分に掴める余裕がなければならない。
- ④ 帯は競技者のランクに応じた色の帯で、幅は4～5センチとする。腰に巻く際は、道衣の前が閉じるように緩みなく二重に結ぶ。
- ⑤ 破れたり裂けたりした道衣での出場は許されない。袖・裾の長さが規定外の道衣を着用してはならない。また女性部門を除き、道衣の下にTシャツを着用してはならない。
注釈) 襟や帯がボロボロに破損している場合も同様である。
- ⑥ 団体戦以外ではペイントを施した道衣を着用してはならない。

競技者は衛生と道衣の項目に従い試合に参加しなければならない。これに従わない場合、対戦相手に勝利が与えられる。

第9条 年齢カテゴリー

プレミリン（4歳から6歳）

ミリン（7歳～9歳）

インファンティウ（10歳～12歳）

インファント・ジュベニウ（13歳～15歳）

ジュベニウ（16歳と17歳）

アダルト（18歳～29歳）

マスター（30歳～35歳）

シニア1（36歳～40歳）

シニア2（41歳～45歳）

シニア3（46歳～50歳）

シニア4（51歳～55歳）

シニア5（56歳以上）

※対象となる年齢は、当年末までに迎える年齢を現在の年齢として考える。

第10条 試合時間

プレミリン 2分

ミリン 3分

インファンティウ 4分

インファント・ジュベニウ 4分

ジュベニウ 5分

アダルト（18歳～29歳）

白帯 5分

青帯 6分

紫帯 7分

茶帯 8分

黒帯 10分

マスター（30歳～35歳）

青帯 5分

紫帯 6分

茶帯 6分

黒帯 6分

シニア（36歳以上）

トーナメントにより異なるが、以下は主な例である。

青帯 5分

紫帯 5分

茶帯 5分

黒帯 5分

第11条 チームポイント

- 第1位 9ポイント
- 第2位 3ポイント
- 第3位 1ポイント

※ 2名のみのカテゴリーで両者が同じ所属だった場合、1位・2位は決定するが、両者にチームポイントは与えない。

第12条 チームポイントが同点の場合

- 金メダルが多いチーム
- 銀メダルが多いチーム
- より上級クラスの優勝者数が多いチーム
- より重量級の優勝者数が多いチーム

第13条 指示と決定

1. 大会関係者、役員、技術者、進行係、タイムキーパーなど、公式な職務を担当する者以外が試合場内で指示を出した場合、その指示対象競技者は失格となることがある。
2. 決勝戦で対戦する両者が、試合中の故意でない怪我により両者共に試合が継続できなくなった場合、その結果は以下の通りである。
 - ① ポイント、アドバンテージにて勝者を決める
 - ② ポイント、アドバンテージ共に差がない場合、両者引き分けとなる。
3. 両選手が寝技から試合を再開したようなとき、立ち技から始めた時と同じような審判行為が行われる。
4. 決勝戦には各階級の試合時間の2倍の休息時間が与えられる。

注釈) 例えばアダルト青帯の試合では、次の試合までに通常6分の休息が保証されるが、決勝戦の前はそれが12分となる。
5. 決勝戦では、選手は2回まで計量の機会が与えられる。
6. 参加者2人のトーナメントで一方の競技者が欠場となった場合、その場に現れた競技者は勝者となり、欠場の競技者にはメダルも入賞も与えない。
7. ガードポジションの状態、上の選手が足関節技を仕掛けた際、相手が起き上がり、足関節技を防御した後に上のポジションを3秒以上維持した場合、スweepの2ポイントが与えられる。さらに、明らかに有効な足関節技を仕掛けた競技者には、アドバンテージが与えられる。
8. 計量時の道衣と試合時の道衣が異なる場合、その競技者は失格となる。ただしそれが審判員の指示である場合は除く。また道衣を交換した場合、再度の計量と道衣チェックが必要である。
9. 使用可能なパッチの位置は巻末の図の通りである。

その他の大会規定 (BJJFJによる追記)

1. 表彰規定

- ・ 入賞者が重大な反則により懲罰的失格となった場合、その記録は取り消される。
 - ・ 入賞者が軽微な反則の累積により指導的失格となった場合、その記録は有効となる。
 - ・ 決勝戦で両者が指導的失格となった場合、その2名は3位となり、3位が確定している2名が新たに決勝戦を行い、優勝者を決定する。
 - ・ 3位が確定している選手が準決勝戦で懲罰的失格となった場合、3位は空位となる。
 - ・ 準決勝戦で両者が指導失格となった場合は、両者が3位の扱いとなり、反対ブロックの準決勝戦の勝者が1位に、敗者が2位となる。
2. 競技者が出血を伴う裂傷を負った場合（鼻血等も）、審判員の判断で中断し、救護班の治療を2回まで受けることが出来る、それ以降も出血が止まらなければ失格となる。
3. 公式結果は、順位、名前、アカデミー名のみを残す。

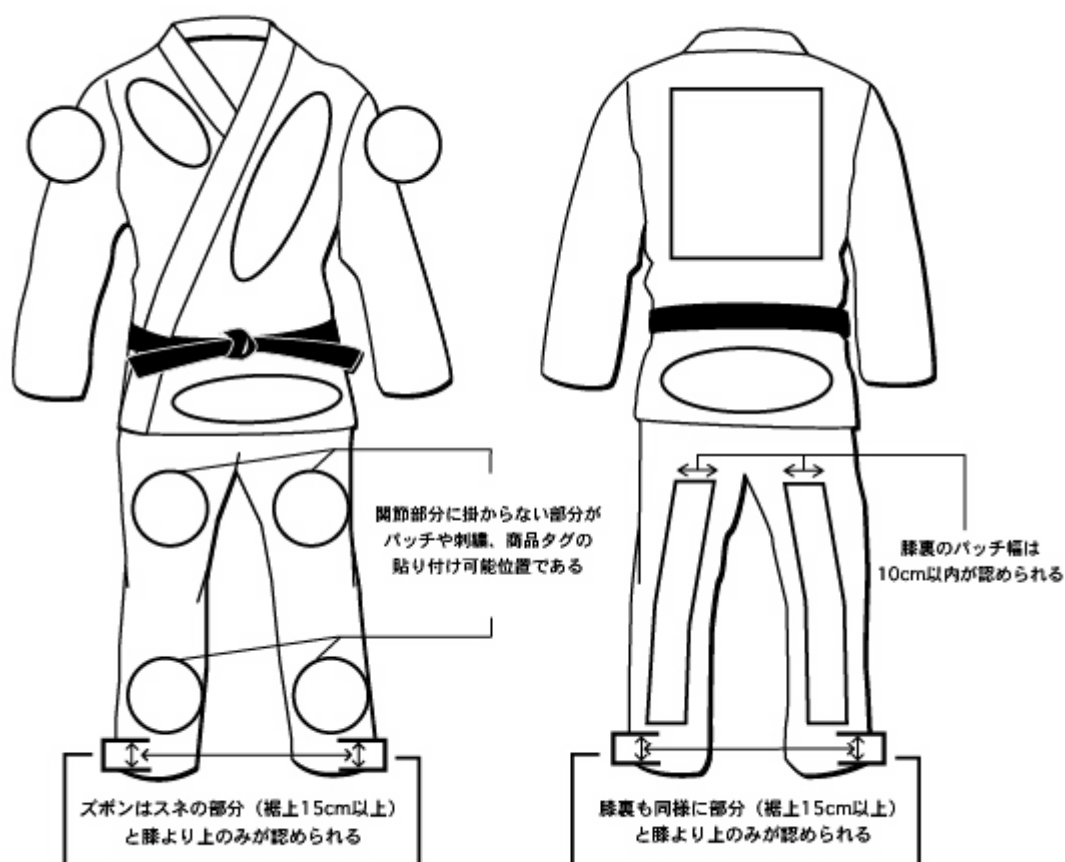
御礼：

この競技規則は、偉大な指導者であるカールス・グレイシーとエリオ・グレイシーがグアナバラ州にて柔術連盟を設立した20年前に編纂された物を、現代にあわせて改訂したに過ぎないが、編纂に関わったすべての方に感謝したい。

以下のすべての方の貢献なくしてこの競技規則は完成し得なかった。

Dr. Ecio Leal, Master Pedro Hemeterio. また改訂版への貢献者として Master Alvaro Barreto, Master Mansor, Master Carlos Robson Gracie, Master Osvaldo Alves, Master Flavio Behering, Prof. Jose Henrique Leao Teixeira, Assed Naked Hadad, Master Royler Gracie, Fernando Guimaraes, Mr. President of the LERJJI Silvio Pereira, Prof. Carlos Gracie Jr., Professor Alvaro Mansor Guarconi. の名を挙げたい。

【パッチ貼付け可能部位】



（BJJFJによる追記）

- 丸や四角で囲まれたところが、パッチ、刺繍等の可能位置である。
- 禁止位置には、原則としてあらゆる貼付物が禁止されている。
- ズボンはスネの部分（裾上15cm以上）と膝より上のみ貼付物が認められる。
- 膝裏のパッチの幅は10cm以内の物が認められる。
- 170cm以下では上記の道衣の規定は適用しない。
- 禁止位置への小さな刺繍

IBJJFによる過去の許可事例に基づき、その部位を掴むのに支障なしと当日の審判監査員が判断した場合、許容する。

- 禁止位置へのパッチ以外の貼付物

IBJJFによる過去の許可事例に基づき、その部位を掴むのに支障なしと当日の審判監査員が判断した場合、許容する。

付則:ブラジリアン柔術 技術名称一覧(BJJFJ 編)

以下、本競技規則内で使用されている技術の名称と説明である。国際的な統一名称が制定されるまでは、以下の名称を国内の統一名称として用いるものとする。

サブミッションの名称 (サブミッションは関節技、絞め技の総称)

名称	別称	説明
チョーク		あらゆる絞め技
裸絞め		襟を用いない絞め技
(分類1)	マタレオン	腕を四の字に組んで背後から絞める方法
送り襟絞め		襟を用いて背後または横から絞める技
袖車絞め	エゼキエル	正面から前腕の間に首を挟みこんで絞める技
フロントチョーク	ギロチンチョーク	脇の下に抱え込んでの絞め技
三角絞め	トライアングルチョーク	首と腕を足で挟みこむ絞め技
十字絞め	クロスチョーク	正面から両手を交差させて絞める技
肩固め		首と腕を腕に抱え込んで絞める技
逆えび固め		相手の腰を反らせて圧迫する技
アームロック	腕絡み	腕を腕で極める技全般
キムラ		腕絡みのうち、相手の背中に回して極める方法
腕拉ぎ十字固め	アームバー	腕を伸ばした状態で極める方法
オモプラータ		足を絡めて肩関節を極める方法
手首固め	モンジバカ	手首を極める技
二頭筋固め	キーロック	二の腕に腕または足を挟みこんで圧迫する技
フットロック	アキレス腱固め	足首を脇の下に挟みこんで極める方法
膝十字固め	ニーバー	膝をまっすぐに伸ばして極める方法
足首固め	アングルホールド	腕を四の字に組んで足首を極める技
カーフロック		ふくらはぎを圧迫する技
股裂き		相手の両足を開脚させて極める技
ヒールホールド※	ヒールフック	脇の下に踵を挟んで膝を捻る技
ネッククランク※		頸椎を圧迫する行為(首への関節技)
かにばさみ※		飛びついて両足を挟み込む技

※は全帯共通の反則技である

ポジションの名称

名称	別称	説明
トップポジション		上にいるポジションの総称
インサイドガード		ガードポジションの中にある状態
サイドポジション	サイドコントロール	直角または水平方向からの抑え込みの総称
(分類1)	横四方固め	直角方向から抑える方法
(分類2)	袈裟固め	足を前後に開いて抑える方法
(分類3)	上四方固め、 ノースサウスポジション	水平方向から抑える方法
マウントポジション	馬乗り、縦四方固め	胴体にまたがって抑える方法
(分類1)	バックマウント	うつ伏せの相手にまたがって抑えた場合
バックグラブ		背後につき、内腿に両足を引っ掛けて制する方法
ニーオンザベリー	ニーインザベリー	相手の足側に近い方の膝を腹に乗せて押さえる方法
亀	タートルポジション	四つん這いになって防御する姿勢
がぶり	がぶる、がぶられる	下向きの相手に対して前方からかぶさって制した状態
ガードポジション		仰向けの姿勢で手足を用いて相手を制するポジションの総称
クローズドガード		両足を組んで相手を足の中に閉じ込めて制する方法
オープンガード		両足を組まない状態で相手を制する方法
ハーフガード	ハーフマウント	片足のみを絡んだ状態
二重絡み		ハーフガード(下)から足を三角に組み、片足を固める方法

動作に関する名称

名称	別称	説明
パスガード		インサイドガードからサイドポジション、ニーオンザベリー及びマウントポジションへ移行すること
スweep		ガードポジションから上下を交代してトップポジションへ移行すること
リバーサル		スweepを含む、上下を交代するあらゆる技術のこと

投げ技の名称

名称	別称	説明
テイクダウン		投げ技で相手を倒すことの意
両足タックル		両足を抱えて倒す方法
片足タックル		片足を抱えて倒す方法