

# レスリング国際ルール

グレコローマンレスリング

フリースタイルレスリング

女子レスリング

2010年

訳 責 日本レスリング協会 審判委員会

発 行 (財)日本レスリング協会

## 序 文

レスリングはすべてのスポーツと同様に「ルール」に則って競技を展開するものである。ルールとは「競技の規則」を制定し、かつ、「競技の実践方法」を定義するものである。レスリングのルールは対戦相手を「フォール」することを目的とし、また、対戦相手から「ポイント」を獲得することを目的とする。グレコローマンスタイルレスリングとフリースタイルレスリングは以下の相違がある。グレコローマンスタイルレスリングは、レスラーの技術展開において、下半身を駆使し、また、攻撃することを禁止するものである。フリースタイルレスリングは、レスラーの技術展開において、全身を駆使して攻防することを認めるものである。女子レスリングはフリースタイルの「ルール」に準じるが、「ダブルネルソン」は、厳格に、禁止されている。ビーチレスリング、グラップリング、パンクラチオン、ベルトレスリング、及び各国において実施されている「伝統的レスリング」は、その固有のルールに従わなければならない。ルールは、現在までしばしば修正されてきた。そして、ルールは今後とも必要に応じて、修正されうる性質をもつものである。関係者は、この観点に立って当ルールブックに規定されている諸規則を習熟し、遵守すべきである。このルールはレスリング競技者に多種多様な技術展開の完遂と、「公正な態度」と「フェアプレーの精神」を求め、観戦者のために実践することを喚起するものである。

# 目次

序文	1
一般規則	4
第1条 目的	4
第2条 解釈	4
第3条 適用	4
<b>第1章 競技会規定</b>	
第4条 マット	4
第5条 競技者着衣	5
第6条 競技者ライセンス	6
第7条 年齢構成・体重別階級	7
<b>第2章 競技と運営</b>	
第8条 競技方法	8
第9条 競技会プログラム	11
第10条 表彰規定	11
<b>第3章 競技会手順</b>	
第11条 計量	12
第12条 抽選	12
第13条 出場者リストの決定	12
第14条 対戦相手の決定（組合せ）	12
第15条 消去規定	13
<b>第4章 審判員</b>	
第16条 審判員の構成	14
第17条 一般的責務	14
第18条 審判員の着衣	15
第19条 レフリー	15
第20条 ジャッジ	16
第21条 マットチェアマン	17
第22条 ジュリー	18
第23条 審判員の罰則	18
<b>第5章 試合</b>	
第24条 試合時間	19
第25条 コール	19
第26条 選手紹介	19
第27条 試合の開始	19
第28条 試合の中断	19
第29条 試合の終了	20
第30条 試合の一時停止と再開	20
第31条 延長戦（フリースタイル・女子レスリング）	20
第32条 勝利者の認定	21
第33条 コーチの義務	21

第34条	チャレンジ	22
第35条	個人戦におけるチーム順位の決定方法	22
第36条	団体戦の順位決定方法	23
<b>第6章</b>	<b>技術展開におけるポイント評価</b>	
第37条	技術展開の評価に関する重要事項	24
第38条	デンジャーポジション	25
第39条	ポイントの記録	25
第40条	ハイアンプリチュード（ビッグアンプリチュード）	25
第41条	ポイント（技術）評価	25
第42条	判定の表示と評決	27
第43条	票決一覧表	27
<b>第7章</b>	<b>試合結果と勝点</b>	
第44条	勝点方式	28
第45条	フォール	28
第46条	テクニカルフォール	29
<b>第8章</b>	<b>消極的レスリング</b>	
第47条	試合中におけるパーテールポジション	30
第48条	レッドゾーン（パッシビティ）	30
第49条	クリンチ（オーダードホールド）	31
<b>第9章</b>	<b>禁止事項と反則行為（技）</b>	
第50条	一般的禁止事項	35
第51条	技術回避	35
第52条	場外逃避	36
第53条	反則行為（技）	36
第54条	特別禁止事項	37
第55条	反則行為に対する処置	37
<b>第10章</b>	<b>抗議</b>	
第56条	抗議	38
<b>第11章</b>	<b>医事</b>	
第57条	医事提供	39
第58条	医事介入	39
第59条	ドーピング	40
<b>第12章</b>	<b>ルールの解釈規定</b>	41

# 一般規則

## 第1条 目的

国際レスリングルールは、FILA 本部規則、財務規定、懲罰規定、各大会の競技会規定を遵守するために作成されている。制定目的は次のとおりである。

- ―試合における実践的、技術的条件を明確化し定義する。
- ―競技運営、勝敗決定方法、罰則規定、消去規定等を定義する。
- ―レスリングの技術展開及びホールド（技術）に関する評価を確立する。
- ―試合における禁止事項を規定する。
- ―役員の仕事内容を規定する。

本ルールの適用並びに効力に関しては、実践的観測にもとづいて、適宜修正がなされるものとする。加えて、本国際ルールは、現時点において、各種レスリング競技会の開催にあたって、以下に規定する条項のとおり効力を発揮するものである。

## 第2条 解釈

本ルールの諸規定に関して、運用上、解釈に不一致が生じた場合は、FILA理事会のみが問題の条項の正確な定義決定の権限を有する。また、この場合、フランス語版を公式のルールブックとして採用する。

## 第3条 適用

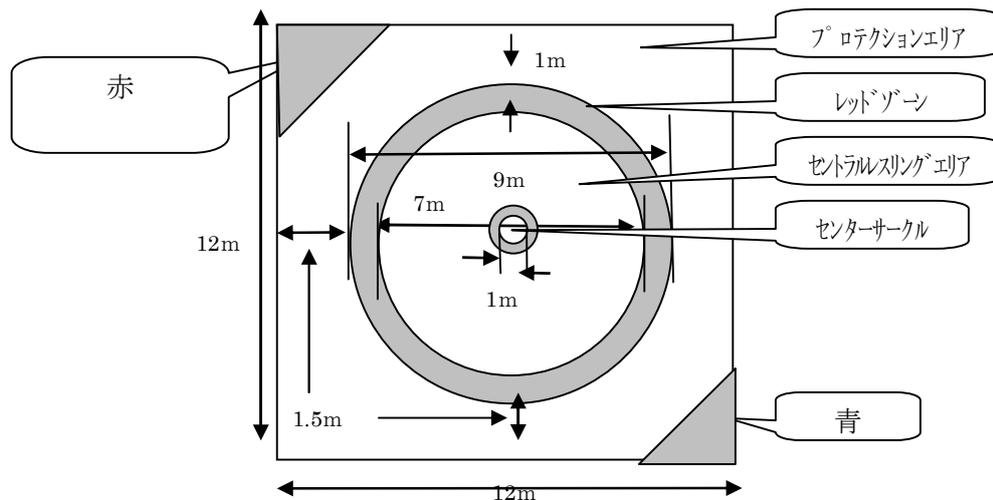
本ルールは、オリンピックゲーム、各種選手権大会、各種国際大会に適用するものとする。国際大会における競技運営に関しては、FILA並びに参加国の認可のもとに、本ルールと異なる方式を採用することができる。

# 第1章 競技会規定

## 第4条 マット

FILA認定の競技用マットは、9m直径の円形マットで1.5m幅の同じ「厚さ」の補助部分を有するものとし、オリンピック大会、世界選手権大会、ワールドカップ、すべての国際大会では、本条に規定する「マット」を使用しなければならない。しかし、必ずしも新しくなくてもよい。オリンピック大会、世界選手権大会では、ウォームアップ場及びトレーニング場は競技場と同質のマットでFILA公認のマットでなければならない。9m直径の円形の内側1m幅の「レッドゾーン（赤色）」を置かなければならない。全部位をレスリングエリアと呼ぶ。

マットの各部位の名称は次のとおりである。



センターサークル(Central Circle)はマット中央部をさす（直径 1m）。 マット内部の赤色で囲まれた内側はレスリングエリアである（直径 7m）。赤色部分(レッドゾーン)の幅は 1m である。プロテクションエリア(Protection Area)は 1.5m の幅が必要である。

オリンピック大会、世界選手権大会、大陸大会においては、50cm から 1.1m までの高さの「プラットホーム」上に、マットを設営するものとする。プラットホーム上にマットを設置し、プロテクションエリアを含むマットの残余部分（プラットホーム）が 2m 未満の場合、プラットホームの立ち上がりの斜面を 45 度の傾斜パネルで覆う。この残余部分の色はマットの色と同色であってはならない。マットに隣接する木質部分のフロアーは、柔らかい材質のカバーで完全に覆わなければならない。マットは、汚染防止のため各セッション前に清掃および消毒しなければならない。表面が滑らかで、ざらつきのない均一マット(キャンバス含む)が使用される場合も、同じ衛生上の処置を適用する。マットの中央に、幅 10cm のラインで内径 1m の円を描かなければならない。グレコローマンレスリングでは、幅 8cm のラインで円を 2 つの部分に分け、そして、それに対して垂直に 2 つのラインを 40cm 離れるように引かなければならない。それぞれの線を「インサイドハンドライン」と「インサイドニーライン」という名で呼ぶ。上記のラインすべて赤色でなければならない。マットの対角線上にある両コーナーは、赤、青に色分けしなければならない。競技会を円滑に運営するためにマット周辺には、適切な広さの、フロアー残余部分を有しなければならない。

## 第5条 競技者着衣

競技者は、各日程での最初の試合において清潔な髭を剃った状態でなくてはならない。また、競技者の顎髭等は十分な期間のびたものでなくてはならない。

### 競技者のシングレット

競技者は、FILAが公認した、明確に識別できる「赤」か「青」のワンピースシングレットを着用して、マ

ットに上がらなければならない。赤色と青色を組み合わせは禁じられている。(訳注：組み合わせ表による対戦者同士のイニシャル配列番号の「小番号」のレスラーが「赤」、「大番号」のレスラーが「青」となる。)

レスラーは下記規定に従わなければならない。

- －シングレットの胸部には、自国の「エンブレム（所属国を識別するもの）」を添付しなければならない。
- －シングレットの背面部に最大 10 cm×10 cmの略式「国名（例：JPN）」を明示しなければならない。そして4×7 cmのローマ字の国名を上部に、あるいは略式国名のまわりに半円形で名字も明示しなければならない。
- －膝を保護するための軽装の「ニーパッド」は着用してもよい。(金属部品のある物は認められない。)
- －ハンカチーフを試合中、身に着けなければならない。

### 着衣広告

IOC規定が適用されるオリンピック大会を除いて、競技者は一個あるいはそれ以上のスポンサー名のあるシングレットを着用できる。袖部、背部にスポンサー名のあるローブも着用できる。スポンサー名の文字あるいはマークが認識される大きさは6 cmとし、それを超えてはならない。

### イアープロテクター

耳を保護するためにイアープロテクターを望むものは、FILAが認めた金属または堅いプラスチック部分のない柔軟なイアープロテクターの着用が認められている。長髪の場合は、レフリーの判断でイアープロテクターを着用させなければならない。

### シューズ

競技者は、足首をしっかりと保護しているレスリング用の靴を着用しなければならない。ヒール付き・鋏付きの靴・バックル付き・金属物付き等のものは着用してはならない。競技者は紐のない靴を着用することができる。紐のある靴の場合、試合中、紐が解けるのを防ぐため、粘着テープで硬く靴紐を固定しなければならない。競技者はマットに上がる前に自ら靴紐に対するテープを用意する責任がある。

### 禁止事項

審判は計量時、着衣規定が遵守されているかどうかを確認しなければならない。計量時、着衣規定を守っていないレスラーは審判に警告を受け、競技への参加は認められない。上記の基本規定に違反したレスラーが登場すれば、審判団は最大1分間で是正することを認める。もし、その後レスラーが違反し続けているならば、当該試合は放棄試合となる。下記の事項は禁止事項である。

- － 他国のエンブレムの付いたシングレットを着ること。
- － 医師の認める以外に、手首、腕、膝等に「包帯」を巻くこと。(包帯は伸縮性のあるテープで覆ってなければならない)
- － 身体に、グリース状のもの、粘着性のもを塗り込むこと。
- － 発汗状態で試合に臨むこと。各ピリオドも同様。
- － 指輪やプレスレット等いずれのものであっても、相手に危険が予想されるもの。
- － 女子レスラーはワイヤー入りブラジャーは着用してはならない。

### 第6条競技者ライセンス

女子・男子のいずれのシニアレスラーも、オリンピック大会、世界選手権大会、ワールドカップ、大陸選手権大会、大陸大会、各種国際カップ大会、ワールドリーグ等のすべての国際大会（FILAのカレンダーに掲載されているすべての大会）に出場する場合は、特別規定に定義されている「競技者ライセンス」を所持しなければならない。女子・男子のカデット、ジュニアのいずれのレスラーも大陸大会・世界選手権大会の出場する場合は、同様に「競技者ライセンス」を所持しなければならない。ベテランのレスラーで世界選手権大

会、その他の国際大会に出場する者も同じく、ライセンスを所持しなければならない。このライセンスはレスラーが参加する大会の起こりうる事故に対する傷害・入院保険として使われることも可能である。計量時に、同ライセンスとパスポートを大会代表 FILA 理事に提示しなければならない。同ライセンスは、確認後、係員によって試合当日に当該レスラーのマネージャーに返却される。FILA によって認可されていない大会に対してもこれらの証明書を計量時に提出しなければならない。ライセンスは当該年度の F I L A スタンプ貼付のあるもののみ有効であり、毎年更新されなければならない。

## 第7条 年齢構成, 体重別階級,

### 年齢構成

出場する競技者の年齢構成は次のとおりである。

スクールボーイ	14～15歳（13歳：医事証明と保護者証明により出場可）
カデット	16～17歳（15歳：医事証明と保護者証明により出場可）
ジュニア	18～20歳（17歳：医事証明と保護者証明により出場可）
シニア	20歳以上
ベテラン	35歳以上

ジュニアのレスラーはシニアの大会に参加することができる。しかしながら、その大会の年に18才のレスラーは医事証明と同時に保護者の同意書を提出しなければならない。その大会の年に17歳以下のレスラーは出場ができない。各種選手権大会、各種競技会に出場するレスラーは、各自の年齢を所定の時間内に証明しなければならない。公式証明書（年齢等を証明する）は当該レスラーが加盟するNF会長によって発行される。FILAが提供している証明書を使って、NFのレターヘッドがある証明書を作成しなければならない。レスラーはパスポートで立証されている国籍のみで、競技に参加しなければならない。それ以外は認められない。証明書等に不正、偽証等があれば、いかなる場合であっても、FILAが決定を下し、その結果により偽証したレスラーおよび署名した人物に罰則規定が適用される。国籍をかえて、その国の選手として国際大会に参加を希望するレスラーは、前国籍で出場した大会（FILAカレンダーに掲載された大会）から2年経過後に参加が可能となる。国籍の変更は一度のみ可能であるが、元の国籍に戻って出場することはできない。競技会に参加したレスラーは、今後の競技会の発展と大会の成功のために自動的に肖像権の使用をFILAに与えることになる。もしレスラーがこの条件の同意を拒否するなら、エントリー時に、このことを明らかにし、同意拒否ということで競技会から除外される。

### 体重別階級

フリースタイルとグレコローマンの体重別階級は次のとおりである。

[スクールボーイ]	[カデット]	[ジュニア]	[シニア]
1. 29-32kg	1. 39-42kg	1. 46-50kg	1. 50-55kg
2. 35kg	2. 46kg	2. 55kg	2. 60kg
3. 38kg	3. 50kg	3. 60kg	3. 66kg
4. 42kg	4. 54kg	4. 66kg	4. 74kg
5. 47kg	5. 58kg	5. 74kg	5. 84kg
6. 53kg	6. 63kg	6. 84kg	6. 96kg
7. 59kg	7. 69kg	7. 96kg	7. 96-120kg
8. 66kg	8. 76kg	8. 96-120kg	
9. 73kg	9. 85kg		
10. 73-85kg	10. 85-100kg		

女子レスリングの体重別階級は次のとおりである。

〔スクールガール〕	〔カデット〕	〔ジュニア〕	〔シニア〕
1. 28～30kg	1. 36～38kg	1. 40～44kg	1. 44～48kg
2. 32kg	2. 40kg	2. 48kg	2. 51kg
3. 34kg	3. 43kg	3. 51kg	3. 55kg
4. 37kg	4. 46kg	4. 55kg	4. 59kg
5. 40kg	5. 49kg	5. 59kg	5. 63kg
6. 44kg	6. 52kg	6. 63kg	6. 67kg
7. 48kg	7. 56kg	7. 67kg	7. 67～72kg
8. 52kg	8. 60kg	8. 67～72kg	
9. 57kg	9. 65kg		
10. 57～62kg	10. 65～70kg		

各競技者は、自己の自由意志によって、また、自己の責任において、計量に合格した、特定の1階級のウェイトクラスにおいてのみ競技することができる。シニアの部において、ある階級に出場する競技者は計量時に自己体重により1クラス上の階級に出場することも可能である。「96-120kg」に出場する競技者は計量時に96kg以上の体重を必要とする。

#### 競技会規定

年齢構成ごとにおける国際競技会の開催規定は次のとおりである。

**スクールボーイ：14-15歳** 対抗競技会、特定地域範囲での国際大会

**カデット：16-17歳** 国際大会、大陸選手権（毎年）

**ジュニア：18-20歳** 国際大会、大陸選手権大会（毎年）

世界選手権大会（毎年）

**シニア大会：20歳以上**

国際大会、  
大陸選手権大会(毎年)  
大陸カップ(毎年)  
世界選手権大会（毎年ただしオリンピックの年は行わない）  
ワールドカップ（各年）、  
ゴールデングランプリ大会(毎年)、  
チャレンジ大会、  
FILA認定グランプリ  
マスターズ大会、  
国際グランプリ大会、  
スーパースター大会、  
オリンピック大会

**ベテラン大会：35歳以上**

特別な運営、階級、規則に従った競技会(毎年)

## 第2章 競技と運営

### 第8条 競技方法

競技はもっとも理想的な数(8、16、32、64・・・)の直接消去方式(トーナメント)で行われる。ある階級において理想的な数のレスラーが出場していない場合、直接消去方式前に、予備戦(クオリフィケーションラウンド)を行わなければならない。組み合わせは無作為での抽選で決められる。決勝に進出したレスラーに敗れたすべてのレスラーが、敗者復活戦出場の権利を得る。敗者復活戦は、2グループに分けられる。決勝進出を最初に決定したレスラーに敗戦したレスラーのグループと、二番目に決勝進出を決めたレスラーに敗戦したグループである。敗者復活戦は、一回戦で敗れたレスラー(決勝進出者が予備戦からの勝者なら、予備戦で敗れたレスラー)から始められる。そして、準決勝戦での敗者まで順次対戦する直接消去方式で行われる。敗者復活戦での2グループの両方の勝者が、第3位の銅メダルを受けることになる。

競技は下記の手順で実施される。

- 予備戦(クオリフィケーションラウンド)
- 直接消去戦
- 敗者復活戦
- 決勝戦

階級の参加者が6名未満の場合、レスラーが互いに対戦するリーグ戦で試合を行う。(ノルディック戦方式)

### 直接消去戦(トーナメント戦)の例

ある階級において、22名の参加者の場合を例にあげる。

22名のレスラーが無作為に1～22の番号の抽選を行う。直接消去方式の理想的な数字(人数)16名にするため、6試合の予備戦を行わなければならない。抽選番号 No. 11～22を引いたレスラーは、予備戦をしなければならない。

組み合わせは、下記参照。

- 抽選番号 No. 11 V.S. No. 12 試合番号 1
- 抽選番号 No. 13 V.S. No. 14 試合番号 2
- 抽選番号 No. 15 V.S. No. 16 試合番号 3
- 抽選番号 No. 17 V.S. No. 18 試合番号 4
- 抽選番号 No. 19 V.S. No. 20 試合番号 5
- 抽選番号 No. 21 V.S. No. 22 試合番号 6

これらの6試合の勝者が、直接消去戦進出の権利を得る。予備戦後、理想的な数の16名(8試合)になり、直接消去戦が構成できる。直接消去戦で行う16名のレスラーは、No.1～10の数字を抽選で引いた10名のレスラーと、予備戦で勝利した6名のレスラーからなる。直接消去戦は、無作為の抽選で引いた数字を並べなおし、組み合わせの原則に従い、下記手順で行われる。

- 抽選番号 No. 1 V.S. No. 2 試合番号 1
- 抽選番号 No. 3 V.S. No. 4 試合番号 2
- 抽選番号 No. 5 V.S. No. 6 試合番号 3
- 抽選番号 No. 7 V.S. No. 8 試合番号 4
- 抽選番号 No. 9 V.S. No. 10 試合番号 5
- 抽選番号 No. 12 V.S. No. 13 試合番号 6
- 抽選番号 No. 15 V.S. No. 17 試合番号 7
- 抽選番号 No. 19 V.S. No. 22 試合番号 8

上記で述べられているように、2名の決勝進出者に敗戦したすべてのレスラーが敗者復活戦に出場できる。決勝進出者 No. 5 に敗戦したレスラーは下記の通りである。

- － 抽選番号 No. 6 (一回戦 敗者)
- － 抽選番号 No. 7 (二回戦 敗者)
- － 抽選番号 No. 3 (三回戦 敗者)

決勝進出者 No. 15 に敗戦したレスラーは下記の通りである。

- － 抽選番号 No. 16 (予備戦 敗者)
- － 抽選番号 No. 17 (一回戦 敗者)
- － 抽選番号 No. 19 (二回戦 敗者)
- － 抽選番号 No. 12 (三回戦 敗者)

敗者復活戦段階は、競技会の下位の回戦で決勝進出者に敗戦したレスラーから始められる。

第一試合： No. 6 (一回戦 敗者) V.S. No. 7 (二回戦 敗者)

第二試合： 第一試合勝者 (No. 6) V.S. No. 3 (三回戦 敗者)

レスラーNo. 6 は決勝進出者 No. 5 に敗戦したレスラーで構成された敗者復活戦の勝者となる。同様の方式が、決勝進出者 No. 15 に敗戦したレスラーにも適用される。

第一試合： No. 16 (予備戦 敗者) V.S. No. 17 (一回戦 敗者)

第二試合： 第一試合勝者 (No.16) V.S. No. 19 (二回戦 敗者)

第三試合： 第二試合勝者 (No.16) V.S. No. 12 (三回戦 敗者)

レスラーNo. 16番は決勝進出者 No. 15 に敗戦したレスラーで構成された敗者復活戦の勝者となる。直接消去戦で勝ち残った No.5 と No. 15 のレスラーは順位決定戦 1 – 2 位に出場できる。敗者復活戦での2名の勝者 (No.6・No. 16) はそれぞれ銅メダルを受け取ることができる。2名の銅メダリストに最終試合で敗れたそれぞれのレスラーは5位となる。

### 順位決定基準

第7位以降の順位はレスラーの順位は勝ち点、棄権、不戦勝、負傷棄権、失格等により決定される。

点数が同じ場合、下記基準を基に順位が決定される。

- － フォールによる勝利数が最も多い者
- － テクニカルフォールによる勝利数が最も多い者
- － テクニカルフォールによる勝利ピリオド数の最も多い者
- － すべての試合における総テクニカルポイント数が最も多い者
- － すべての試合での失点総数が最も少ない者

レスラーの順位が上記基準で決定できない場合、同順位となる。敗者復活戦の出場レスラーもまた予備戦・敗者復活戦を含めた全試合で獲得したすべての勝ち点の総数で順位つける。

### 備考

粗暴行為・不正行為により失格を宣せられたレスラーは競技から除外され順位付されない。FILA・ドクターによる医事証明を除いて、たとえいかなる理由があったとしてもレスラーが試合に現れない場合、対戦相手はその試合の勝利を宣せられ、またそのレスラーは敗戦となり順位につけない。

## リーグ戦での順位基準

リーグ戦におけるフォール勝ち、失格勝ち、棄権勝ち、不戦勝の勝ち点は4とする。リーグ戦内での対戦において、勝ち点を最も多く獲得したレスラーとは関係なく、最も多く勝利した者が第一位となる。二名のレスラーの勝ち点と同点の場合、二者間での直接対決で勝利した者が上位の順位となる。3名以上のレスラーの勝ち点と同じ場合、二名のレスラーが残るまで、下記基準に従って彼らの中での最下位のレスラーから順位が付けられることになる。

- － フォールによる勝利数の最も少ない者
- － テクニカルフォールでの勝利数の少ない者
- － テクニカルフォールでの総ピリオド数の少ない者
- － 競技における総テクニカルポイントの数の少ない者
- － 競技において総テクニカルポイントの数の多い者

※上位二名のレスラーの勝ち点と同じ場合、両者間の試合に勝利したものが第一位となる。

## 第9条 競技会プログラム

オリンピック大会・8日間の会期で使用マット数3面とする。シニアー・ジュニアの世界大会は3スタイル（女子、グレコローマン、フリースタイル）に対して6日間の会期使用マット数3面とする。ただし、参加選手数にしがって、上記大会のいずれであっても、FILAの同意のもとに、マット数1面の増減を図ることができる。原則的に各大会とも「1セッション」の時間は3時間を超過してはならない。一階級を始まりから終わりまで一日で終了しなければならない。原則的に競技会の各回戦の試合は、1階級を同一マットで進行しなければならない。同階級が同時に数マットで行われてはならない。すべての1-2位決定戦と3-4位決定戦は1マットで実施しなければならない。

## 第10条 表彰規定

各階級の1位、第2位、第3位の4名のレスラーは、表彰式に出席し、それぞれ、メダル及び表彰状が下記の順位に従って授与される。

- 第1位 = 金メダル
- 第2位 = 銀メダル
- 第3位 = 銅メダル (二名)
- 第5位-第10位 = 表彰状

世界選手権大会においては、第1位のレスラーに、所定の授与物に加えて、「チャンピオンベルト」が贈られる。(参照：栄誉及び授与運営規定)

## 第3章 競技会運営

### 第11条 計量

「競技会出場者最終名簿」は計量開始6時間前までに、チームマネージャーの責任で、大会組織委員会に提出しなければならない。この競技会出場者最終名簿の提出後は、いかなる理由があっても、その変更は認められない。

(訳注:「エントリー規定」は個別の大会開催要項の定めるところによる。)

計量は、当該階級競技会開始前日の30分間で実施される。1階級につき、1計量器で行われる。大会組織委員会が規定する時間に医事検査を受けていないレスラー、もしくは、検査に不合格であったレスラーは、計量を行うことができない。医事検査は計量前の1時間で実施しなければならない。レスラーは必ず医事検査書、FILAのライセンスブック、パスポートあるいは身分証明書を医事検査と計量時に示なければならない。競技会出場者は、試合で使用する「シングレット」の着用で計量しなければならない。計量においてシングレットの重さは認められない。医事検査において、伝染性疾患があり当該レスラーの身体状況が競技会に参加するために相応しくないと判断された場合、出場を認めない。競技会出場者は、規定の定めるとおりの身体状況でなくてはならない。また「爪」は短く切っておかなくてはならない。計量を受けるレスラーは、規定の計量時間内であれば、合格するまで、何回でも計量できる。計量に携わる審判員は責任を持って、第5条の条項(着衣規定)が遵守されているかを調べなければならない。不正な着衣でマットに現れると思われるレスラーに警告するために、審判員は正しい着衣でないレスラーの計量を拒否できる。

### 第12条 抽選

競技会出場者は、計量時に「抽選」を行う。抽選は公開の場で実施しなければならない。FILAカレンダーに登録されているすべての競技会の運営と計量にヘラクレス(ソフトウェア名)の使用が義務付けられている。ヘラクレスが使用されない場合、特定の階級における、計量時に使用する、抽選用の総番号数は、正確を期すために、医事検査に合格した競技会出場者の人数と同数でなくてはならない。番号札はバッグあるいはそれに類する物に入れられていなければならない。異なった抽選方式を採用した場合も抽選は公正でなければならない。レスラーは計量に合格後、抽選を受けることができ、番号札を引くことができる。そして、その番号が組み合わせ基準となる。計量後の抽選で引き当てられた「抽選番号」は、公開の場で直ちに、「出場リスト、および計量リスト」に記入される。

### 特記

計量責任者並びに抽選責任者は、上記概略どおり規約がすすめられているかを見守り、抽選中に「不正」を発見した場合は、当該階級の抽選は無効とする。この場合、FILA代表理事の同意のもとで再抽選を実施する。

### 第13条 出場者リストの決定

計量時に1~2名のレスラーが参加せずあるいは不合格に終わった場合、特定の番号が残るがこの場合、大きい数の番号を順次繰り上げて、「1」から順次の整数順となるように、正確な勝ち点序列に再編成する。(組み合わせ決定基礎番号)という。

### 第14条 対戦相手の決定(組合せ)

レスラーは、各自が引き当てた(配列処理済)の番号によって、組み合わせられる。競技会責任者は試合の運営手順と時間を決定した書面を掲示しなければならない。書面は大会を運営するための詳細な試合運営方法が記載されていなければならない。競技会責任者は、試合の進行に伴って各回戦の結果、次回戦の「組み合わせ表」に、順次、明記して公開しなければならない。競技者がいつでも見ることができるようにならなければならない。

## 第15条 消去規定

敗者は消去され、勝ち点にしたがって順位がつけられる。しかし、決勝進出者に敗戦したレスラーは3位あるいは5位を決定する敗者復活戦に参加することができる。

特定のレスラーが、医事証明、または、公式証明を提出することなく、特定の試合に不出場となった場合は、競技会からの失格と見なされ、順位につく権利をはく奪される。対戦相手はその試合の勝利を宣せられる。

FILAの理念である「トータルレスリング」「ユニバーサルレスリング」を無視して著しく「フェアプレーに反」したり、「不正行為」「乱暴な行為」をしたりした場合、当該レスラーは、当該試合の審判団によって直ちに失格に処せられ、競技会からの失格を宣言される。この場合、順位につく権利をはく奪される。

2名のレスラーが同一試合の中で乱暴な行為により失格となった場合は上記どおり2名とも順位につけず、次のラウンドの対戦相手は勝者となる。対戦相手の組み直しはない。

決勝戦において上記のような事態により順位付けに支障が生じた場合、下の順位のレスラーが繰り上げられる。決勝進出者で両者失格が生じた場合、1位・2位を決定するため、第3位の両者間で決勝戦の試合をする必要となる。他のすべての参加者は順位を繰り上げられ、5位の2名は3位となる。

### ドーピング行為による順位改定方法

1位あるいは2位に決定しているレスラーがドーピングにより失格となった場合、ドーピング行為を犯したレスラーに敗戦した敗者復活戦グループの第3位レスラーが第2位となる。また、既に順位付けされた残りのレスラーは、順次繰り上げられる。ドーピング検査で陽性となった場合、レスラーは失格となり順位につく権利は剥奪される。

## 第4章 審判員

### 第16条 審判員の構成

全競技会における試合に従事する審判員の構成は次のとおりである。

- － マットチェアマン 1名
- － レフリー 1名
- － ジャッジ 1名

以上の3名は、国際審判委員会規程における資格と同委員会の任命を有しなければならない。上記の審判員は、医師が認めた重大な疾病以外は、試合中、審判従事を交代してはならない。3名の審判員中、2名以上の審判員が同一国籍であってはならない。審判員は、自国のレスラーの試合に従事することはできない。マットチェアマンの認定が必要とされるフォールの状態を除いて、審判団は2/3以上の同意ですべての決定をしなければならない。すべての決定を下すにあたり、ビデオ証拠として使用してはならない。(チャレンジの場合を除く)

### ジュリー (裁定委員)

ジュリー(裁定委員)はルールに精通した専門の者で構成される。委員はFILAが開催する大会期間中に厳格にルールを適用することを確実にする役目を担っている。大会とはオリンピック、世界選手権、大陸選手権、ワールドカップ、ゴールデングランプリ大会、その他FILAが主催する特別大会である。

### 第17条 一般的責務

- a) 審判員は、レスリング競技を統括するルール、また、特定の競技会組織における特別規定において、求められる職責を果たさなければならない。
- b) 各試合毎における審判員の職務は、全試合時間をとおして、レスラーの技術展開の評価を正確に行うことである。また、「スコアシート」に記載する結果に齟齬をきたさないように細心の注意を払わなければならない。
- c) マットチェアマン、レフリー、ジャッジは、最終判定を決定するためそれぞれ個人的な立場から技術展開の評価を行われなければならない。レフリー及びジャッジは、マットチェアマンの指示に従い、協力しながら職務を果たさなければならない。マットチェアマンは三者の意見の調整を図る職責を有する。
- d) 「ポイント」を判断し、ルール違反事項の摘発を行うために、「レフリーング」並びに「ジャッジング」の職務に責任を持つことが審判員の義務である。
- e) ジャッジ及びマットチェアマンのスコアシートは、両レスラーの全技術展開に関して使用される。「ポイント」、「コーション(O)」等を試合局面に則して正確にスコアシートに記載されなければならない。スコアシートはジャッジ及びマットチェアマンによって個々に「サイン」されなければならない。
- f) フォールによって終結しないピリオドは、マットチェアマンが勝者を認定する。この場合、勝者の認定は、全試合をとおした、両レスラーの技術展開を始めから終わりまで記録したマットチェアマンとジャッジのスコアシートのポイントの多寡によって決定する。
- g) ジャッジが表示するすべてのポイントは、「得点表示板」か「電光表示板」を用いて、公示しなければならない。
- h) 審判員は、試合の運営のために、各自の職責に応じた意思表示を行う場合、FILA規定の「基本用語」を用いなければならない。試合中、審判員は、みだりに誰にも話しかけてはいけない。ただし審判業務上、正確を期すために協議等の必要のある場合はその限りではない。
- i) コーチとレスラーの確認により「チャレンジ」が要請された場合、審判団は各々の席を離れず、大型スクリーンでビデオ映像を裁定委員(ジュリー)と共に検証しなければならない。その技術展開を一度ビデオ検証した後、審判団は確認された判定、あるいはジュリーによって訂正された判定を宣言する。

## 第18条 審判員の着衣

審判団（レフリー、ジャッジ、マットチェアマン、ジュリー）は審判をする場合、下記着衣を着用しなければならない。

- － 「FILAのロゴマーク」をつけたクラシック・ネイビー（濃紺）の上着
- － 灰色のズボン（折り返しなし）と黒色のベルト
- － 長袖あるいは半袖でライト・ブルーのカッターシャツ
- － 「FILAのロゴマーク」のある黄色いネクタイ
- － 黒い靴下
- － 黒いゴム底靴

審判の服装はFILAが承認したものでなければならない。審判団はスポンサー名のある服装を着用することはできない。しかし上着の背中の中のゼッケンにはFILAが認めたスポンサー名が入っていても問題ではない。

## 第19条 レフリー

- a) レフリーはマット上の試合を規律正しく運営する責任を有し、ルールに則して管理、指導しなければならない。
- b) レフリーは、両レスラーがレフリーの指示、命令に直ちに従うように彼らの行動に注意を払い、且つ最大限に権限を発揮しなければならない。同時に、レフリーは、外部からのタイミングをわきまえない一時の感情に駆られた妨害を許す事なく、試合を運営しなければならない。
- c) レフリーは、ジャッジとの緊密な協力のもとに、試合中に起こりうる不適切な干渉を排除するための義務を有する。レフリーの笛は試合を始めるとき、中断するとき、終了するとき吹かれる。
- d) レフリーは、ジャッジもしくはマットチェアマンの同意のもとに、プロテクションに出たレスラーをマット中央（ミドル）に戻し、試合再開のために、状況に則して「スタンドレスリング」か「パーテールレスリング」のいずれかを指示しなければならない。
- e) レフリーは、左手首に「赤色リストバンド」を、右手首に「青色リストバンド」を着用しなければならない。レフリーは、「指表示」により、レスラーの技術展開に則した「ポイント」を表示しなければならない。（技術展開が有効でかつマット内、あるいは危険な状態等である場合であるなら）レフリーは、「青色シングルレットのレスラー」のポイントを「右手（青色リストバンド）」で、「赤色シングルレットのレスラー」のポイントを「左手（赤色リストバンド）」で表示しなければならない。
- f) 以下に示すケースの状況判断に際して、レフリーは、躊躇することなく、決断しなければならない。
  - － 試合を中断するための正確な適時的判断。（遅くても速くてもいけない）
  - － レッドゾーンとプロテクションエリアの境界（場外際）上で起こる技術展開の有効性の確認。
  - － 一方のレスラーがデンジャーポジションにある場合の5秒間の「カウント動作」と、「当該ポイント＋ボーナスポイント1点」のポイント表示。
  - － 一方のレスラーが両肩をマット上に制されている場合、レフリーは、1秒間の「フォール時間」を確認し、同時に「手を上げて」ジャッジもしくはマットチェアマンの同意を得た上で、「フォール」と声を出し、マットを手で叩き、笛を吹いて、フォールの成立と試合の終了を告げる。
- g) レフリーは、次の事項に、特に注意しなければならない。
  - － 速く、明確にレスラーをマットの中央にもどし試合を始める位置に付くよう命じる。（両レスラーの足は、センターサークル内に位置しなければならない）
  - － レフリーは、レスラーに接近し過ぎて、ジャッジ及びマットチェアマンの視界を遮らないように注意しなければならない。特にフォール体制の時は、注意を要する。
  - － 試合中に、レスラーが汗を拭いたり、鼻をかんだり、怪我の振り等を行って休んでいないかを確認した場合は、レフリーは試合を止め、当該レスラーに警告（コーション（O））を課し、相手に1ポイントを与える。

(ルール違反として)

- レフリーは、両レスラーの移動に応じて、適切な位置を確保しなければならない。特にフォール体勢の場合は、フォールを確認するためレフリーは素早く腹這いの姿勢になる必要がある。
- レフリーは、試合を中断することなく、消極的なレスラーの注意を喚起し、レスラーが故意にプロテクションに出るのを阻止しなければならない。
- レフリーは、必要に応じて（特に場外際）、笛を吹ける用意をしておかなければならない。
- グレコローマンスタイルにおいて、1分30秒時点でデンジャーポジションの状態であるなら試合を中断してはならない。
- h) レフリーは、次の事項に留意しなければならない。
  - グレコローマンレスリングにおいて、両レスラーの脚部に注意を払う。
  - 試合の結果が宣言されるまで、両レスラーをマット上に待機させる。
  - いかなる場合も同意が必要である。マットチェアマンより先に、ジャッジに同意を求める。
  - 各ピリオド、および試合後、マットチェアマンの同意のもと勝者を宣する。
- i) レフリーは、ルール違反及び粗暴な行為等に対して、罰則等を要求する。
- j) レフリーは、1ピリオド「6点差以上」のテクニカルフォールとなった時点でマットチェアマンの介入によって試合を中断し、テクニカルフォールの成立を確認して、勝利を宣告する。この状況下において、レフリーは攻撃であろうが反撃であろうが技術展開が終了するまで中断するのを待たなければならない。

## 第20条 ジャッジ

- a) ジャッジは、レスリングの一般的ルールに規定されているすべての義務に対して責任を有する。
- b) ジャッジは、試合の経緯をいかなる場合も見逃す事なく注意深く見なければならない。各々の技術に値するポイントを判定すると同時に、レフリーもしくはマットチェアマンの同意のもとに票決したポイントをスコアシートに記載しなければならない。ジャッジはいかなる局面においても、自己の見解を表示しなければならない。
- c) ジャッジは、すべての技術においてレフリーの指し示したポイントと自己の評価したポイントを照らし合わせ、同等ならその「ポイント」を、あるいは同等でなければマットチェアマンとの票決において決定した「ポイント」をスコアシートに記載しなければならない。その結果を電光表示器で、両レスラー及び観衆に見えるように、明示しなければならない。
- d) ジャッジは、フォールの確認をし、レフリーにフォールのシグナルを送る。
- e) ジャッジは、試合中、レフリーが見逃した「事項（フォール・反則や消極的レスラー等）」に対して、レフリーの注意を喚起しなければならない。この場合、レフリーの要求の有無に関わらず、ジャッジは、当該レスラーと同色の「ラケット」を掲げて、ジャッジの判断を表示しなければならない。ジャッジはいかなる状況下でも、ルールに即しない行動、あるいは不道德な行為がみられた場合、レフリーに当該レスラーに注意をするよう喚起せねばならない。
- f) ジャッジは、スコアシートを受け取ったら、直ちに、サインをしなければならない。また、試合終了後には、試合結果に則して、敗者の氏名を明確に「クロスアウト」しなければならないと同時に、勝者の名前を記入しなければならない。
- g) ジャッジとレフリーが同じ評価の表示を行っている場合、マットチェアマンの票決への参加を必要としない。ただし、テクニカルフォールの成立はマットチェアマンが通告する。この場合マットチェアマンは自らの見解を示さなければならない。「チャレンジ」「コンソルテーション（協議）」の場合も同様である。
- h) ジャッジのスコアシートは、正確にフォール、テクニカルフォール、その他の棄権試合等の「試合終了時間」を記載されていないなければならない。

- i) ジャッジは、試合中の技術展開の評価にあたって、よりよい視野を確保するために、ジャッジ席のあるマット側面（端）のみにおいて若干の位置移動を行ってもよい。ただし、その他の場所には移動できない。
- j) ピリオドの勝者が最終ポイントで決定した場合、そのポイントに「アンダーライン」を引く。
- k) コーション（場外逃避、反則技、粗暴行為など）が成立した場合、ジャッジは、スコアシートの当該レスラーの欄に「○」を記載する。
- l) ジャッジはクリンチにおけるジャッジの責務を積極的に果たさなければならない。レフリーがクリンチで不正行為をしているレスラーを摘発するのに助言を与えなければならない。

## 第21条 マットチェアマン

- a) マットチェアマンは重要な責務を有し、レスリングルールに関して、すべての責務を持たなければならない。
- b) マットチェアマンは、レフリーならびにジャッジと協力して責務を遂行する。
- c) マットチェアマンはフリースタイルにおいて、両者0-0でピリオドが終了の時、またグレコローマンにおける1分30秒時の「クリンチ」を命じなければならない。
- d) マットチェアマンは、細心の注意を払って、独自の判断で試合展開を見なければならない。同時に、マットチェアマンは、ルールに則して、レフリー及びジャッジの行動および態度に関して、評価する義務を有している。
- e) レフリーとジャッジとの間に判定に関する相違が生じた場合、マットチェアマンは、票決に参加し、ポイント数やフォールに関して、判定事項の「最終決定」を行わなければならない。
- f) マットチェアマンは、いかなる場合も自らレフリー及びジャッジに先立って、自己の見解を表示してはならない。マットチェアマンは、判定に関して、レフリー及びジャッジに影響力を行使してはならない。
- g) フォールを認定する前に、マットチェアマンの承認は確実に求められなければならない
- h) マットチェアマンは必要に応じて、レフリー並びにジャッジの重大な過誤に対して、試合の中断を命じることができる。その場合マットチェアマンは「コンソルテーション」（協議）を求めなければならない。協議中、マットチェアマンがレフリーあるいはジャッジの同意を得ることができない場合、マットチェアマンはどちらかの見解に賛成しなければならない。この協議の見解は、選手の権利である「チャレンジ」の後も、変更されることはない。
- i) 試合中、コーチが歴然とした審判団の過誤が当該レスラーに起っているとみなし、そして「チャレンジ」を求めた場合、技術展開が止まるのを待って、試合を止めなければならない。マットチェアマンはジュリー、ジャッジ、レフリーと同時にビデオでその場面を検証しなければならない。審判団の判定が正しければ、マットチェアマンは残りの試合時間内での「チャレンジ」の権利がそのレスラーに認められないことを確かめておかなければならない。ビデオでチャレンジされた場面を一度検証したあと、レフリーは最初に判定を示し、ジャッジ、次にマットチェアマンと続く。もしマットチェアマンがレフリー、ジャッジに同意できるなら、その判定は最終判断となる。ジュリーは、明らかに処置が間違っている場合を除いて調停することができない。マットチェアマンが調整できない場合、ジュリーの判定を強要しなければならない。

## 第22条 ジュリー（裁定委員）

ジュリーはFILA会長あるいは代理と他3名から構成される。3名はインストラクター、理事、試合とレスラーの国籍を考慮に入れルールに精通した審判員の中から選ばれる。1マットにつき1名の裁定委員(ジュリー)がいる。

ジュリーはマットチャーマンによってピリオドあるいは試合における勝者を宣告する前に、審判団によって適用され、その試合を律しているルールを確認する責任がある。ジュリーの内の一人はコーディネイター（調整役）として指名され、ジュリーの代表としてジュリーの判定結果を宣告する責任を負っている。ジュリーが重大な過誤（試合運営、時間、得点）が起きていることに気付いた場合、コーディネイターは明らかに処置が間違っている場合マットチェアマンにその注意をその事項に向けさせ、そして訂正をもとめなければならない。チャレンジの要求に対して、マットチャーマンが試合を止めないでいるのをコーディネイターが気付いたなら、マットチャーマンに技術展開終了後、直ちに試合を止めるように求めなければならない。ビデオ検証中、ジュリーは自らの判断で判定を下す必要がある審判団と話すことは認められていない。審判団の多数が合意に至ったなら（マットチャーマンの同意が必須）、ジュリーは、明確な処置間違い以外、介入できない。審判団の処置が明らかに間違っている場合、ジュリーはマットチャーマンを自らの席に呼び寄せ、問題となっている技術に二度目の検証を行い、最終判定をだす。それ以上の訴えはできない。マットチャーマンがレフリーとジャッジに同意できない場合、マットチャーマンはその時ジュリーの判断を求めなければならない。その判定が尊重されるべき最終結果であり変更できない

すべての人によって見るように各々のジュリーの手元に赤、青、白のラケット（パドル）のセットを置いておかなければならない。一度、判定が審判団（マットチェアマンの同意必須）、あるいはジュリーによって決定されれば、FILA、CAS、その他の裁判所にそれ以上の「訴え」を委ねることはできないFILAがルールの適用に、あるいはチャレンジで成された判定に重大な過誤があるとみなせば、FILAは審判団、またはジュリーから外することができる。ジュリーは審判団が職責を果たしているかを評価し、またその評価をFILAに提出する責任がある。

## 第23条 審判員の罰則

FILA本部は、最高位の裁定委員で構成され、審判従事中に技術的誤審を犯した審判員に対して、次の罰則を課す権限を有する。

- 当該審判員に警告を発する。
- 当該審判員を、当該競技中、審判業務に従事させない。
- 当該審判員の降格。
- 当該審判員の資格を一定期間剥奪する。
- 当該審判員を解任。

## 第5章 試合

### 第24条 試合時間

「スクールボーイ」「カデット」「ジュニア」及び「シニア」の試合時間は1ピリオド「2分間」と「30秒」休憩を伴った3ピリオド制である。すべての競技におけるスコアボードの時計は、0から始まり2分で終了するよう設定しなければならない。各ピリオドの勝者を電光掲示でその勝者の色を示し、また各ピリオドの結果を示しておかなければならない。各ピリオドの終了後、審判は勝者を宣せなければならない。2ピリオドを先取したレスラーが試合の勝者となる。第2ピリオド終了後、勝者が宣言されたなら第3ピリオドは取り消される。フォールが成立すれば、いかなるピリオドであっても試合が終了する。フリースタイルと女子レスリング：ピリオドの時間は2分間である。ピリオド終了後、得点が0-0の場合、最大30秒間の延長戦(クリンチ)が実施される。グレコローマンレスリング：ピリオドの時間は1分30秒のスタンドレスリングと30秒のグラウンドレスリング(クリンチ)からなる2分間である。延長戦は設けられていない。

### 第25条 コール

当該試合の出場者は、マットに登場する前に大きく、明確な「アナウンス」によって、「公式コール」で告知される。試合を終了したばかりのレスラーは、前試合の終了後、「最低15分以上」経過していない時点で、次の試合のための、コールを告知されることはない。公式コール後の遅参は、次のとおりに処理される。レスラーは、「氏名」を「30秒間隔で3回」告知される。第3回目のコール後に、マットに登場しないレスラーは、当該試合を「失格」と見なされ、順位につく権利を剥奪される。公式コールは、フランス語及び英語でアナウンスしなければならない。対戦相手は「不戦」により勝者となる。

### 第26条 選手紹介

各々の階級の1-2位における決勝戦の試合開始に先だって次に述べるセレモニーを行うものとする。1-2位決定戦出場者はマットで紹介され、併せて戦歴もアナウンスされる。

### 第27条 試合の開始

コールを受けた両レスラーは、試合に先だってそれぞれの所定のマット・コーナーに登場しなければならない。コーナーはレスラーに指定されている「シングレット」と同色でなければならない。レフリーは、マット中央のセンターサークルに立って、両レスラーを中央に呼び寄せる。それぞれのレスラーと握手を行い、着衣、発汗しているか、身体に粘着物、あるいは油状のものを塗っているか、爪を切って手に不適切なものをつけていないか、ハンカチーフを携行しているか等の点検を行う。両レスラーは、挨拶を交わし握手を行い、レフリーの「笛」の合図で試合を開始する。

### 第28条 試合の中断

(a) レスラーが負傷等あるいは認定しうる理由で、ピリオドを中断せざるを得ない場合、レフリーは中断することができる。試合の中断中、レスラーは自らのコーナーで、立位の状態で待機しなければならない。その間、待機中のレスラーは、保温のためにタオルを肩にかけることを認められ、また、その間、コーチのアドバイスを受けることも認められる。

b) 負傷事故等で、試合続行が不可能な場合、大会公認医師の責任において判断が下される。この場合、その理由を、当該レスラーのコーチ並びにマットチェアマンに告げて、試合の中止を命令できる。

c) いかなる状況下においても、レスラーは自らの判断で試合を意図的に中断することはできない。自らスタンドかパーテールの判断をしたり、あるいは自らの判断でマットの端から中央に向かって相手を引き戻す行為をしたりして中断してはならない。

d) 意図的に負傷をさせることにより試合が中断された場合、反則を犯したレスラーは「失格」となる。また、負傷、出血のない場合、相手に「1ポイント」が与えられる。

e) レスラーが自ら出血あるいは負傷が確認できない状態で試合を中断した場合、相手に「1ポイント」が与えられる。

## 第29条 試合の終了

試合は、フォールが成立した場合、負傷等のために棄権が成立した場合、あるいは試合時間が終了した場合に直ちに終了する。ピリオドはテクニカルフォール（6ポイント差）が成立した場合、5ポイントの大技、3ポイント技が2回の場合、フリースタイルでのクリンチにおける30秒の延長戦での1ポイントあるいはそれ以上のポイントが成立した場合、規定時間の終了を告げるゴングがたたかれた場合とレフリーの笛が鳴った場合に直ちに終了する。

レスラーが規定時間内に5ポイント技を成立させた場合、レフリーはフォールが成立する状況なら可能な限り見守らなければならない。相手が技を打ち返した場合、レフリーは直ちに笛を吹き試合の勝者を宣ししなければならない。このことは、3ポイント技が2回の成立時の場合も同様である。テクニカルフォールで試合が終了する条件は2ピリオドをテクニカルフォールで終了することとする。（5p+5p、5p+3p×2、5p+6p差、3p×2+3p×2、3p×2+6p差等）レフリーがゴングの音を聞き逃した場合、マットチェアマンは、レフリーが気付くように「タイムバトン（柔軟な物）」を投げて、試合の終了を告知しなければならない。試合終了のゴングの合図後は、いかなる技術展開も無効である。また、ゴングの後からレフリーの笛の間、一切の技術展開も無効である。

試合が終了した時、レフリーは、マットチェアマンの方向を向いてマット中央に立ち、両レスラーを相互に握手させて、判定結果の指示を待つ。レスラーは、競技場を出るまで、シングレットの肩紐を下げることは禁じられている。勝利者の宣告の後、両レスラーは、直ちに、レフリーと握手を行う。その後、互いの相手コーチと握手をしなければならない。これらの規定に従わないレスラーは懲戒規定によって罰せられる。

## 第30条 試合の一時停止と再開

スタンドレスリング、パーテールレスリングのいずれにおいても試合が中断されたとき、試合はすべてスタンドレスリングで再開される。レスリングが中断され、マット中央でスタンドレスリングが再開され場合は、次のとおりである。

ープロテクション上に、レスラーの「1足」が完全に出た場合。

ー両レスラーの「3足」「4足」がゾーン上にあって、技術展開が行われず、またそこにとどまっている場合。

ー下側のレスラーの頭部がプロテクションに出た場合。

防御側のレスラーがパーテールポジションにおいて、反則行為を行った場合、コーション「O」を受け、相手に1ポイントないし2ポイントが与えられる。そのような試合はパーテールポジションが命じられ、再開される。その場合、技術展開が成立したか、しないかを考慮する必要はない。コーチから「チャレンジ」を要求された場合、マットチェアマンは技術展開が中立(ニュートラル)状態に戻った時に、試合を中断する。

## 第31条 延長戦（フリースタイルと女子レスリング）

ピリオドの規定時間が終了して、両レスラーの得点が0-0であった場合、レフリーは、試合を止めクリンチポジションで試合を再開するよう命じる。（クリンチポジション第49条参照）

延長戦の時間は最長30秒である。

### 第32条 勝利者の認定

次の事項が成立した場合、一方のレスラーが勝利者と認定される。

- a) フォール
- b) 負傷、棄権、不戦、一方のレスラーの失格
- c) テクニカルフォール
- d) ポイントによる判定（1～5ポイント差による2ピリオド先取）

レスラーが5ポイントの大技を行った場合、たとえ両者がいかなるポイントの状況であっても、そのピリオドの勝利者と宣せられる。レスラーが3ポイント技を2回成功させた場合、たとえ両者がいかなるポイントの状況であっても、そのピリオドの勝利者と宣せられる。両者の獲得点数が同じ場合、ピリオドの勝利者はコーションの数、ポイントの価値、内容（3p、2p、1p）、最終テクニカルポイントの獲得等によって決められる。（下記例参照）

（例）

赤：Point	青：Point	説明	結果
111	11 <u>1</u>	青のレ 青のレスラーが最終ポイント獲得	青の勝利
12	11 <u>1</u>	青のレスラーが最終ポイント赤のレスラー2pを獲得	赤の勝利
0011 <u>1</u>	1110	赤のレスラーが最終ポイント獲得、しかし20(コーション)/ 青のレスラーは10	青の勝利
111	120	青のレスラー2pの最終ポイント獲得、しかし10	赤の勝利
11 <u>1</u> 0	120	赤のレスラー1pの最終ポイント獲得 各々が10ずつ 青のレスラー2pを獲得	青の勝利
11100	0011 <u>1</u>	各々が20ずつ青のレスラー最終ポイント獲得	青の勝利

前述が決定基準であるが、最終ポイントの獲得時に、攻撃側のレスラーの不利にならないように判定しなければならない。攻撃側のレスラーが自らの肩をマットにつけてローリング技などを行い、相手のカウンター攻撃がないが、お互いが2-2の場合、攻撃側レスラーに最終ポイントの権利を与える。試合におけるピリオドをとおして3回コーションを受けたレスラーは失格となる。フリースタイルにおいて、ピリオドが0-0で終了した場合、ピリオドの勝利者はクリンチの時間内で最初にポイントを獲得したレスラーである。

### 第33条 コーチの義務

コーチは、試合時間中、少なくとも「マット」から2m以上離れた場所、あるいはプラットホーム下にとどまることができる。コーチは、負傷レスラーの手当てをしている公認医師に介添えを行うことができる。しかし、コーチは、審判判定に関する私見の発言（誹謗、中傷、罵言、雑言）を厳重に禁止されている。試合中における当該チームのレスラーへの助言と指示のための発言のみ許可されている。コーチは試合中、休憩中に水分、その他の物を当該レスラーに与える資格はない。コーチがこれらの禁止事項に反した場合、レフリーは、マットチェアマンの許可を得て、「イエローカード」（コーション）で該当コーチに警告を発することができる。警告を受けたコーチが、なお引き続いて禁止事項に抵触した場合、マットチェアマンは、「レッドカード」（退場命令）の表示で、当該コーチに退場を命令することができる。マットチェアマンは、独自の判断で「イエローカード」及び「レッドカード」の行使を必要に応じて行うことができる。「レッドカード」を与えられるとす

ぐにマットチェアマンは競技会会長にレポートを提出し、コーチは競技会から退去させられ、コーチの職責をそれ以上継続することができなくなる。当該コーチのチームは、この場合、代理コーチを選任することができる。退場を命じられたコーチの当該国は懲戒・財政規定による処分で見せられる。

### 第34条 チャレンジ

チャレンジは、判定に対して不同意の場合、レスラーが不利益を被らないように、試合を止め、審判団に対してビデオ検証を要請するために、許可されているコーチの行為である。この行為は FILA あるいは組織委員会によって公式的にビデオ設置された競技会のみ認められるものである。レスラーが戦っているなかで、審判団はその技に対して、ポイントを与えたり、それを拒んだりするが、ポイント表示後、そのポイント評価に対してコーチは直ちに柔軟な物をマットに投げるによりチャレンジを要請することができる。当該レスラーがコーチの処置に異議がある場合、すぐに試合は続行される。

#### 特例

各々レスラーは一試合につき1回のチャレンジの権利が与えられている。チャレンジの場面をビデオ検証後、審判団が判定を修正した場合、その試合中にチャレンジを再度使うことができる。審判団あるいはジュリーが判定を再確認すれば、レスラーはチャレンジをする権利を失い、相手に「1ポイント」のテクニカルポイントが与えられる。

マットチェアマンは、マット上のレスラーの状態が中立になるとすぐに、チャレンジを検証するため試合を止めるよう強く要求しなければならない。フォールはレフリーないしジャッジの判定に付け加え、マットチェアマンによって確認されなければならないことを理解されているので、フォールの結果に対してのチャレンジを要請することはできない。ピリオド規定時間の終了後、チャレンジを要請することはできない。しかしながら、レフリーの笛の後に得点がスコアボードに加算された場合はその限りでない。チャレンジを要請するコーチは、マットに登壇してはならない。また、マットチェアマン、ジャッジの席に近づいてはならない。ビデオ検証中、審判団相互の会話は許されていない。技術展開をビデオで一度検証後、レフリーが最初に判定を示し、そして、直ぐにジャッジは、ジャッジ席から備え付けられている備品を使って判定を表示しなければならない。レフリーとジャッジの判定に対して、マットチェアマンが同意できない場合、マットチェアマンはジュリーに見解を求めなければならない。このような場合、ジュリーが決断し、マットチェアマンが確認した判定が最終となり、その結果は変更されることはない。一度、最終判定が審判団またはジュリーにより下されると、その判定に対してチャレンジ（カウンターチャレンジ）をすることはできない。柔軟な物をマットに投げて、チャレンジが要請されると直ぐに考察される。コーチはそのチャレンジを取り下げることができない。

### 第35条 個人戦におけるチーム順位の決定方法

個人戦におけるチーム順位は、当該競技会における第1位から第10位までのレスラーの「チームのための個人得点」の総合計の多寡によって決定する。

階級での順位	得点	階級での順位	得点
第1位	10	第7位	4
第2位	9	第8位	3
第3位—第3位	8	第9位	2
第5位—第5位	6	第10位	1

各々階級でのレスラーの参加人数が何人であろうとも、上記の表に示した得点で決定する。いくつかのチームが同じ点数の場合は、上位入賞者の多いチームが上位となる。

## 第36条 団体戦の順位決定方法

原則として、チーム団体戦は FILA 規定の階級で実施される。階級は7階級である。チームの事情あるいは当該国の編成上で考慮すべき理由で、ある階級が2名になった場合、階級数は必ず奇数の数にすべきである。計量を受けているレスラーなら、各チームは各セッションでレスラーを変更することができる。一日でホームアンドアウェイ方式で試合を行うことができるなら、ホームの最後に勝利チームを宣言し、そして、アウェイの試合の最後にも勝利チームを宣言しなければならない。チーム対抗戦における試合の勝者は、勝ち方（フォール、テクニカルフォール、失格等）に関係なくチームに得点1点を与える。このようにして、各々の試合数が奇数であるので勝利チームを決定できる

### 2チームだけの競技会の場合

2チーム間で、一日のホームアンドアウェイ方式で試合を行なう場合、そしてお互いが1勝ずつすることに備えて、試合前に、決定すべき2つの可能な順位決定方法がある。

- a) 勝利チームを決定するため、第3試合目を設ける。
- b) 次に掲げる基準を査定して勝利チームを決定する。
  - 1) 2試合の合計の総得点による最多勝利数
  - 2) フォール、負傷棄権、棄権、不戦、失格での最多勝利数
  - 3) テクニカルフォールでの最多勝利数
  - 4) テクニカルフォールでの最多ピリオド獲得数
  - 5) 競技会における最大獲得総テクニカルポイント数
  - 6) 競技会における最少失点総テクニカルポイント数

### 2チーム以上の競技会の場合

勝利チームの決定方法は上記の制度を適用する。勝利チームは勝ち点1を獲得し、敗戦チームは0点となる。競技会終了後、勝ち点が同点であるチームが2チームある場合、勝利チームはチームのそれぞれの試合結果を基にして決定される。（総勝利数）

### 勝ち点の同点のチームが3チーム以上ある場合

次の原則を最下位（同点チームの中での）を決定するのに適用する。その結果2チームが残った場合、2チーム間同点のために作成された基準を基に順位が付けられる。

- － フォール勝ち、不戦勝、棄権勝ち、失格勝ちの最も少ない勝ち数のチーム
- － テクニカルフォール勝ちの最も少ないチーム
- － テクニカルフォールにより獲得した最も少ないピリオド数のチーム
- － 競技会において、ポイントにより獲得した最も少ないピリオド数のチーム
  - － 競技会において、ポイントを最も多く獲得されたチーム

## 第6章 技術展開のポイント評価

### 第37条 技術展開の評価に関する重要事項

試合中の偽装行為をなくすために、攻撃側のレスラーが、技を実施しようとしたが完遂できなく、その結果、防御側のレスラーのカウンターアタックがないにもかかわらず自分自身がパーテールポジション状態で下側になった場合、上側のレスラーにはテクニカルポイントは与えられない。試合はレフリーにより停止されることなく、パーテールポジションのまま続行される。ただし、この状況下といえども、防御側のレスラーのカウンターアタックの結果、攻撃側のレスラーがパーテールポジションに位置した場合は、そのカウンターのアタックに見合ったテクニカルポイントが、当該レスラーのポイントとして成立する。攻撃側のレスラーが、ブリッジ体勢で積極的な技術展開を行い、そのまま体勢を継続しつつ、相手をデンジャーポジションに持ち込んだ場合は、攻撃側レスラーに不利になることなく、リスクを取り込んだ技術が成立したとみなされ、攻撃側のレスラーのテクニカルポイントのみが有効となる。一方、攻撃側のレスラーが、ブリッジ体勢での技術展開中に防御側のレスラーにブロックされたり、カウンターのアタックされると、そのブリッジ体勢がデンジャーポジション体勢に移行したことになり、防御側のレスラーの技術展開に見合うテクニカルポイントが与えられるのは明白である。更に、特定の技術展開の進行中において、その技術展開を仕掛けられている防御側のレスラーが、自助努力によって、次の状況を獲得した場合は、その状況に則して、その防御側のレスラーのテクニカルポイントが成立する。

- a) 攻撃側のレスラーをパーテールポジションに持ち込んだ場合。
- b) 相互に連続した技術展開が成立した場合。
- c) 攻撃側のレスラーを、ブロック動作によって、ブリッジ体勢に持ち込み、その体勢がデンジャーポジションであると見なしうる場合。
- d) レフリーは、レスラーが技術展開を駆使している間、その進行を注意深く見守ってから適切な判断を下し、その後、正確にテクニカルポイントの成立を表示しなければならない。
- e) 両レスラーが、互いに、連続して技術展開を行っている場合は、そのすべての技術展開に見合ったテクニカルポイントを正確に表示しなければならない。
- f) 「瞬間フォール」によるフォールは存在しない。(第44条) 攻撃によりレスラーがスタンドポジションから直接瞬間フォールになった場合、攻撃側のレスラーは3点を得ることが出来る。自らの動きによりブリッジ体勢での技術展開において瞬間フォールになった場合、相手のレスラーは2点を獲得することができる。
- g) ブリッジ状態で肘を使って、一方の肩から他方向の肩に移行するローリングをして、そして、その逆をする「往復ローリング」は、1回のアクションと見なす。
- h) レスラーが一旦「イニシャルポジション」(中立の状態)に戻るまでは、違った技術展開であっても新しい技術とみなさない。
- i) レフリーは、技術に合った判定(ポイント)を表示する。ジャッジも判定し、同じなら、その技術に見合ったポイント(1、2、3、5ポイント)が評価されたものとなる。レフリーとジャッジの見解が異なる場合、マッチェアマンが、レフリーもしくはジャッジのいずれかの見解に同意すれば、その得点が最終票決とする。マッチェアマンは両者の見解と違った自らの見解を示すことは許されない。マッチェアマンがコンソルテーション(協議)を要求すれば、その限りでない。
- j) 所定の試合時間終了間際にフォールが成立した場合は、レフリーの笛ではなく、計時員のゴングにおいてのみが、そのフォールの有効性を決定する。
- k) 試合終了を告げる「ゴング」以前の技術展開は、すべて有効である。また、同「ゴング」以降の技術展開はすべて無効である。

### 第38条 デンジャーポジション

レスラーの両肩を結ぶ「線」、または、背骨の「線」(背面)のいずれかが、マットに対して、垂直あるいは平行をなす時、「90度」未満の鋭角をなす時、フォールを避けるため上半身で支えている時が、レスラーが「デンジャーポジション」の体勢にあるとされる。(「フォール」の条項参照)

次の各項目に該当する状況を、具体的な、デンジャーポジションと規定する。

ーフォールを免れるために、防御側のレスラーが、ブリッジ体勢にある場合。

ー背中をマットに向けている防御側のレスラーが、両肩をマットに押さえられるのを防ぐために、「片肘」もしくは「両肘」で体勢を支えている場合。

ーマットに一方の肩を接触して「両肩を結ぶ線」がマットに対して、「90度」未満の鋭角をなす場合。

ーレスラーが、「1秒未満」の「瞬間フォール」になった場合。

ーレスラーが、一方の肩から他方の肩にマットに接触しながらローリングした場合。

レスラーの「胸」と「腹」を結ぶ垂直線(腹面)が、マットに対して、90度を超えてマットに直面していたなら、デンジャーポジションとならない。レスラーの背中(背面)が、マットに対して90度の場合は、デンジャーポジションと見なさない。これを「ニュートラルポジション」とする。

### 第39条 ポイントの記録

ジャッジは、試合中における両レスラーが行った技に対して成立した「テクニカルポイント」を「スコアシート」に記録する。フォールが成立した場合、そのフォールを導引した技に見合ったテクニカルポイントを記録し、当該ポイントがフォールの原因になったことを示すために、当該ポイントを「○」で囲む。「場外逃避」、「技術回避」、「反則」、「開始遅延行為」、「粗暴行為」等によって「コーション」が成立した場合は、スコアシートに「○」印(コーションのマーク)を記入する。コーションが成立した場合、重大な違反行為のため自動的に相手に1ポイントあるいは2ポイントが与えられる。ポイントが同点の場合、最終ポイントにアンダーラインを記載されなければならない。

### 第40条 ハイアンプリチュード (ビッグアンプリチュード)

スタンドポジションにいるレスラーの技が次ぎの様な状態の場合、ハイアンプリチュード(ビッグポイント)と考えられる。相手の身体が完全にマットから離れるように相手の自由を完全にコントロールしてホールドをかけ相手の身体が大きく「弧」を描いて、空中で回転し直接にデンジャーポジションに持ち込んだ技がそれにあたる。また、パーテールレスリングにおいて、相手を高く持ち上げることによって実施したホールドが、防御側のレスラーをデンジャーポジションに着地させた場合も考えられる。(防御側レスラーが直接デンジャーポジションの場合は「5点」となり、そうでない場合(腹這いに着地)は「3点」となる。)

\* ハイアンプリチュードを駆使したレスラーが、技術展開の途中で、自己の瞬間フォールを誘発した場合は、「3点」あるいは「5点」を獲得することができるが防御側のレスラーに「2点」を与えることになる。

### 第41条 ポイント(技術)評価

#### 1ポイント

ー相手の背後に回り、相手をグラウンドの状態にマット上に制したレスラーに。

(相手の手・膝の内、「2手+1膝、2手+頭部、2膝+1手、2膝+頭部」を、マット上に制した場合)

ースタンドレスリングもしくはパーテールレスリングで、「コレクトホールド」をかけ、相手をデンジャーポジションに持ち込めなかった攻撃側のレスラーに。〔注:「コレクトホールド」とは、攻撃側のレスラーの技術展開中に起こる「効果的なホールド」を、その定義とする。攻撃側の技術展開においてその「ホールド」が効果的に進展しているにもかかわらず、相手がデンジャーポジションに着地するにいたらず、「腹這い状態」もしくは「両手で支える状態」に終結する局面を、コレクトホールドという〕

- －相手の背後に回り、完全にマット上に制したレスラーに。
- －相手が当該ホールドの発展を防ぐために、自己の両腕または片腕を伸ばし、背面がマットに向き、自己の体勢を支えているレスラーの相手に。
- －レスラーが、相手の技の完遂を阻止しようと反則したにもかかわらず、相手の技が成功した場合に。
- －技術回避、場外逃避、クリンチでのスタート拒否、反則行為、粗暴行為、をしたレスラーの攻撃側レスラーに。
- －デンジャーポジションの状態、相手を「5秒以上の時間」押さえ込んだ攻撃側レスラーに。
- －プロテクションエリアに「足全体」を踏み出したレスラーの相手に。
- －フリースタイルでのクリンチの規則を「整然」と遵守しなかったレスラーの相手に。
- －出血のない負傷、あるいは、可視できない状態での負傷を理由に試合を止めたレスラーの相手に。
- －チャレンジを要請した際、当初の判定が再確認された当該レスラーの相手に。
- －フリースタイルでの30秒間の延長戦において、如何なるポイントも獲得できなかった優先権のあるレスラーの相手。

## 2ポイント

- －パーテールレスリングにおいて、正しい技術で、デンジャーポジションもしくは瞬間フォールにもち込んだレスラーに。
- －パーテールレスリングにおいて、一方から他方へと相手に「ローリング」をした攻撃側レスラーに。
- －パーテールレスリングで、デンジャーポジションで、コントロールされている状態で跳びだすことによって「場外逃避」したレスラーの攻撃側レスラーに。
- －グレコローマンレスリングでのクリンチにおいて、最初のフレンドリーコーションの後、尚も正しいパーテールポジションの姿勢を拒否したレスラーの上側レスラーに。
- －攻撃側のレスラーの技術展開を阻止するために、反則を犯し、攻撃側のレスラーの技術展開が未成立に終わった場合の反則を犯した防御側レスラーの相手に。
- －攻撃側のレスラーの技術展開中に、ローリングなどで自らが瞬間フォールと成った場合の防御側レスラーに。
- －スタンドポジションから攻撃側の技術展開をブロックして、攻撃側レスラーをデンジャーポジションに押さえ込んだ防御側レスラーに。

## 3ポイント

- － スタンドレスリングにおいて、低い弧を描きながら（ショートアンプリチュード）、直接相手をデンジャーポジションに持ち込んだレスラーに。
- － パーテールレスリングにおいて、レスラーが相手を持ち上げて実施した技術の結果、相手が低い弧を描きながら直接デンジャーポジションに着地するすべての技術に対して。この場合、攻撃側レスラーの膝がマットについていてもよい。
- － 高い弧を描かすような技術（ハイアンプリチュード）展開中、防御側のレスラーが、デンジャーポジションに着地しなかった場合の攻撃側レスラーに。

※技術展開、防御側レスラーが持ち上げられて、手がマットについている状態から直接デンジャーポジションに持ち込まれた場合、攻撃側のレスラーに3ポイントが与えられる。

## 5ポイント

- － スタンドレスリングから開始した技術において、高い弧を描いて（ハイアンプリチュード）、防御側のレスラーが、直接、デンジャーポジションに着地する全ての投げ技。（ハイアンプリチュード投げ）
- － 攻撃側のレスラーが、パーテールポジションから、相手を完全にマットから相手の身体を持ち上げて、ハイアンプリチュードの技術を行って直接デンジャーポジション持ち込む技。

## 第42条 判定の表示と評決

レフリーは、明確なジェスチャーをもって、当該レスラーと同色の「手」を高く掲げて、「指」で「ポイント数」を表示する。レフリーとジャッジの表示が一致した場合は、その表示が票決となり公表される。マットチェアマンは、レフリーとジャッジの意見が一致している場合、判定に介入したり、変更を求めたりすることはできない。しかしながら、マットチェアマンが「コンソルテーション」を求めた時、「チャレンジ」後の場合はその限りでない。「票決」の必要のある場合は、ジャッジ及びマットチェアマンは、「得点板（ラケット）」もしくは「電光表示器」を用いて、自己の見解を表示しなければならない。得点板は、それぞれ、3色からなる11枚のラケットで構成されている。「白色板」（1枚）： ニュートラルを意味し、たとえば票決の際、「打ち消し」の意志表示等に使用する。「赤色板」（5枚）： 1, 2, 3, 5、ポイントが示してある赤色板と、赤レスラーのコーションや反則の摘発等のための何も書かれていない「赤色板」がある。「青色板」（5枚）： 「赤色板」と同様、4枚のポイント表示用と1枚の何も書かれていない「青色板」がある。審判席において、上記の表示板を操作しやすい状態に並べておかなければならない。ジャッジは、いかなる状況下でも、上記の「表示板」を使用して表示をすることを避けてはいけない。表示は、曖昧な態度を排除して、明確に行わなければならない。レフリーとジャッジの間に、表示の不一致が生じた場合は、マットチェアマンが票決に参加し決定しなければならない。この場合、マットチェアマンは、明確な判断のもとに、レフリーもしくはジャッジのいずれか一方の表示を支持し決断することが義務付けられている。所定の試合時間を経過してピリオドが終了した場合、勝者の決定は、マットチェアマンのスコアシートの結果によって決定する。試合中は、マットチェアマンが自己のスコアシートに照らして、絶えず、電光掲示板の表示内容を確認しなければならない。ジャッジ及びマットチェアマンのスコアシートに得点記載の相違がある場合は、マットチェアマンのスコアシートによってすべてを決定する。

## 第43条 票決一覧表

レスリングをとおして、ポイントやコーション等の決定は下記の票決一覧表に照らして行うものとする。

※R=レフリー J=ジャッジ M=マットチェアマン

表1：レフリーとジャッジの表示が一致している場合

Rの表示	Jの表示	Mの表示	票 決	備 考
赤=1点	赤=1点	必要なし	赤=1点	〔左記の場合〕レフリーとジャッジが一致しており、マットチェアマンは票決に介入できない。
青=2点	青=2点	必要なし	青=2点	
赤=3点	赤=3点	必要なし	赤=3点	
赤=5点	赤=5点	必要なし	赤=5点	

表2：レフリーとジャッジの表示が不一致の場合

Rの表示	Jの表示	Mの表示	票 決	備 考
赤=1点	0点	0点	0点	〔左記の場合〕レフリーとジャッジが不一致でマットチェアマンが票決に参加しなければならない。この場合「3分の2」の原則を適用する。原則を適用する。
青=1点	赤=1点	赤=1点	赤=1点	
赤=2点	赤=1点	赤=2点	赤=2点	
青=2点	0点	青=2点	青=2点	
赤=3点	赤=2点	赤=2点	赤=2点	
青=3点	赤=1点	青=3点	青=3点	

著しいルール違反の生じた試合の場合、マットチェアマンは、「コンソルテーション（協議）」を要求することができる。各々のピリオドの最後に次のピリオドのためにスコアの表示はすべて「0」にしておかなければならない。

## 第7章 試合結果と勝ち点

### 第44条 勝点方式

原則：レスラーが試合で獲得する「勝点」は、順位を決定する要因となる。

#### 勝者5点、敗者0点の勝点の試合

- － フォールによる勝利。（敗者にテクニカルポイントがあるかないかは問題ではない。）
- － 負傷棄権の試合。
- － 棄権試合。
- － 不戦試合。
- － 失格試合。

#### 勝者4点、敗者0点の勝点の場合。

- － テクニカルフォールによる勝利（敗者がテクニカルポイントを獲得していない場合）

#### 勝者4点、敗者1点の勝点の場合

- － テクニカルフォールによる勝利（2ピリオドとも6点差勝利、敗者がテクニカルポイントを獲得している場合）

#### 勝者3点、敗者0点の勝点の場合

- － 判定での勝利。（3ピリオド中、2ピリオドを1ポイントから5ポイント差での勝利、敗者のテクニカルポイントが「0点」の場合。）

#### 勝者3点、敗者1点の勝点の場合

- － 判定での勝利（3ピリオド中、2ピリオドを1ポイントから5ポイント差での勝利、敗者がテクニカルポイントを獲得している場合）

#### 赤のレスラー0点、青のレスラー0点の、勝点の場合

- － 両者失格。（両レスラーが反則行為のため失格した場合）

### 第45条 フォール

完全にコントロールされたフォールをレフリーが見とどける十分な時間の間、防御側レスラーが、相手によって両肩をマット上に完全に押さえ付けられた場合、フォールが成立する。ゾーン際でフォールが成立するためには当該レスラーの「両肩」が完全にレッドゾーン上に位置していなくてはならない。また、当該レスラーの「頭部」がプロテクションに出ているとはならない。プロテクションエリアにおいて、フォールは成立しない。防御側のレスラーが、自らのルール違反の結果、もしくは自己の反則の結果、両肩を、上記の定義どおりについた場合は、フォールが成立する。レフリーがフォール体勢を確認した場合、マットチェアマンの同意を再確認して、レフリーは、フォールの宣告を行わなければならない。レフリーが、未確認のために、フォールの表示をしていない場合でも、ジャッジとマットチェアマンがフォールを確認して、互いに同意した場合は、そのフォールは成立する。

フォールの成立を認識し確認する場合、たとえスタンドからの反り投げで一気にマットにつく状態であっても上記の定義どおりに、レスラーの両肩は完全に静止された状態でなくてはならない。いかなる場合においても、レフリーはフォールを確認した時点で、ジャッジの同意を確認後、もしくはジャッジの確認が無理ならマットチェアマンの同意を確認した後に、マットを叩かなければならない。同時に、レフリーは笛を吹いて試合を終了する。フォールは、レフリーまたはジャッジの判定と共にマットチャーマンの確認によって成立が認められるものであるから、フォールにおけるチャレンジを要求することは一切できない。

## 第46条 テクニカルフォール

テクニカルフォールが成立した場合、フォール、失格、棄権と同様に、規定の試合時間の途中で、ピリオドを終了させなければならない。テクニカルフォールは次の各事項に該当する場合に成立する。

- －両レスラー間に「6ポイント以上の差」がある場合。
- －「3ポイント」技を2回実施した場合。
- －「5ポイント」技を1回実施した場合。

テクニカルポイントの成立条件にかかわる技術展開の発展途中で、テクニカルポイントが成立しても、レフリーは、その一連のアクションを一時停止してはならない。レフリーは、攻撃側のレスラーのそのアクションが完全に終結するまで見守らなければならない。(第29条参照)

マットチェアマンは、テクニカルフォール「6点差」が生じた時点で、レフリーに通告しなければならない。レフリーは審判団と確認後、ピリオドの勝利あるいはテクニカルフォールで2ピリオド先取での試合の勝利を宣告しなければならない。

## 第8章 消極的レスリング

### 第47条 試合中におけるパーテールポジション

一方のレスラーが競技中に相手をグランド状態に持ち込んだなら、レスリングはパーテール状態で続けられる。下側のレスラーは相手の技に対して自発的にカウンター技を仕掛けることもできるし、立ち上がって反撃を行うこともできる。パーテールレスリングにおいて、上側のレスラーが積極的に技術展開を行っているにもかかわらず、下側レスラーの相手の効果的なディフェンスのため上側レスラーの技術展開がこれ以上できなくなった場合、レフリーは、適当な時間の経過をみて試合を止め、スタンドより試合を再開させる。パーテールレスリング側（防御側）のレスラーに飛び乗ったりして必要以上の圧力をかけてパーテールレスリングを始めることは禁止されている。この場合、レフリーは、攻撃（上側）レスラーにコーションを与え、下側に1ポイントを与える。そして、スタンドレスリングを命じる。上側レスラーは試合を中断あるいは、スタンドレスリングで再開を求める権利はない。

### パーテールポジションの適用

レフリーが笛を吹く前の両レスラーの正しいパーテールポジションの基本姿勢は次のとおりである。パーテールポジションを命じられたレスラーは、センターサークル内で両手両膝をついた座位姿勢にならなければならない。両手は両膝の位置より少なくとも「20 cm」以上離し、両手は真すぐに伸びた状態にしなければならない。両足は組んではいけない。同時に大腿部とマットの角度は「90°」で真っ直ぐ伸びていなければならない。上側のレスラーの姿勢は、下側のレスラーの肩部に両手を揃えて置き、立った状態でも片膝をマットについた状態でもよい。

### 第48条 レッドゾーン

レッドゾーンは、消極的レスラーを摘発するために設置されている。レッドゾーンは、加えて、場外際からプロテクションエリアへ出すレスリング展開およびレスリングエリアからの離脱を防ぐことを目的としている。センターレスリングエリアから開始された技術展開がゾーン上で終結した場合、デンジャーポジション、カウンター攻撃、フォールなどすべて有効となる。センターレスリングエリアにおいてスタンドで開始された、いかなる技、カウンター攻撃をも、その終結場所がレスリングエリア上、ゾーン上、プロテクション上のいずれでも有効である。（レッドゾーンから技術展開は別）ただし、プロテクション上で技術展開が終結した場合、試合は一旦停止されて、マット中央で再開される。その場合、プロテクション上で終結した技術展開の状況に応じたテクニカルポイントが認定される。プロテクション上のフォールは成立しない。場外で技術が終結したので試合は中断され、再開は、中央でスタンドポジションで行われる。攻撃側のレスラーの技術展開中において、プロテクション上に、フォール状態になって終結した場合は、攻撃側レスラーに2点のテクニカルポイントが認定される。この場合、試合は一旦停止となり、マット中央にスタンドポジションで再開される。センターで開始された技術展開の進行中、両レスラーは、ゾーン上に「4足」あるいは「3足」で踏み出し進入してもよい。また、この場合、その技術展開が継続している限り、その技術展開の終結場所は、ゾーン上、もしくはプロテクション上、あるいはセンター上のいずれを問わず有効である。（押したり、引いたり、阻止するような技術の完遂を妨げる技が何もない状況において）レッドゾーンの中で、スタンド状態にいるレスラーは技術を開始してはいけない。ただし、「2足」がゾーン上にあり、技術展開中であれば続行できる。この場合、レフリーは、技術の展開が終了するのを待つ必要があるので、ある一定期間、状況を見守らなければならない。両レスラーが、ゾーン上で、技術展開を止めたり停滞させたり、あるいは、両レスラーの「2足」「3足」「4足」がゾーン上にあって、技術展開のない場合、レフリーは試合を中断し、センターに両レスラーを戻し、スタンドレスリングで試合を再開する。

スタンドレスリングの進行中、いかなる状況であっても、攻撃側のレスラーの「足」がレッドゾーンの外、すなわちプロテクション上に踏み出た場合、レフリーは、試合を中断しなければならない。防御側のレスラーの「1足」がプロテクション上に踏み出ている場合で、攻撃側のレスラーの技術展開中であれば、その技は有効である。攻撃側のレスラーが技術展開を実施しなければ、レフリーは試合を止めなければならない。いずれかのレスラーの「1足」がゾーン上に進入した場合、レフリーは、口頭で、「ゾーン」と大きく発声しなければならない。この場合、当該レスラーはこの言葉を聞くと、技術展開を中断することなしに、すみやかにセンターに戻らなければならない。パーテールレスリングにおいて、ゾーン上から開始されたいかなる技、カウンター攻撃は、たとえプロテクション上で終結しても、すべて有効である。レフリー及びジャッジは、パーテールレスリングにおいて、ゾーン上から開始された、すべての技は、たとえプロテクション上で終結しても、すべて有効である。その技術展開に見合ったテクニカルポイントを認定しなければならない。ただし、この場合、試合は中断されてマット中央において、スタンドレスリングで再開される。

#### 第49条 クリンチ（オーダードホールド）

クリンチはグレコローマンスタイルとフリースタイルの二つの違った要素をもちそなえている。

##### フリースタイルのクリンチ

2分間のピリオド終了後、0-0で終了した場合、クリンチでピリオドの勝者を決定しなければならない。クリンチの時間は最大30秒間である。最初にテクニカルポイントを獲得したものを勝者とする。クリンチでの優先権を持つレスラーは、抽選により決定し明示される。優先権のないレスラーはセンターサークル内で脚を1歩前へ出し、もう一方の脚はセンターサークル外に置かなければならない。優先権を持つレスラーはレフリーに自らが欲する相手の脚を指し示さなければならない。指し示された右か左の脚はセンターサークルの中央におかなければならない。優先権のあるレスラーは自らの望む位置で相手の脚（膝と大腿部の中央部の間）の周りを両手で回し素早くつかむ。頭は相手の太腿部の外に位置しなければならない。優先権のないレスラーは両方の手を相手の肩の上に置かなければならない。レフリーは両者の姿勢が正しく、レスリングが始めることができるなら、笛を吹く。レスラーがポイントを最初に獲得したなら、試合は止められ、勝者が決定される。30秒間のピリオド中、優先権を持つレスラーが如何なるポイントも獲得できなかった場合、優先権のないレスラーに1ポイントが与えられ、そのピリオドの勝者と宣せられる。

##### グレコローマンのクリンチ

グレコローマンレスリングのピリオドは、1分30秒のスタンドレスリングと30秒のパーテールポジションでのレスリングから成り立っている。レスリングはマットの中央でスタンドレスリングから始められる。レスラーは、可能な限りのあらゆる技を、その間実施することができる。1分30秒経過後、レフリーは試合を止め、レスラーにパーテールポジションのクリンチを命じる。90秒間でポイントが優勢なレスラーが最初の優先権を得ることができる。（優勢者決定方法はピリオド勝者決定方法に準じる。第32条参照）優先権を獲得したレスラーは 相手の側面から攻めて持ち上げる姿勢を選ぶか、相手の背後から手を置いて（片膝をマットに着けるか着けないかは自由）攻める姿勢を選ぶかを決定することができる。90秒終了後、ポイントが優勢なレスラーは、クリンチの優先権を獲得でき、残りの30秒間でポイントが取れなくても不利を被ることはない。そのような状況において、上側のレスラーが自らの状態を発展させない場合、ピリオドを終えるため、両レスラーは、再びスタンドの状態に戻される。2分間終了後、ピリオド勝者が宣告される。90秒後、ピリオドの得点が0-0の同点の場合、クリンチの優先権は最初に赤のレスラーに与えられる。また、その状況が第2ピリオドにも繰り返されたなら、クリンチの優先権は青のレスラーに与えられる。同点（0-0）のクリンチの場合、上側レスラーはピリオドを勝利するため、得点を得なければならない。上側レスラーがいかなるポイントをも獲得できないなら、下側レスラーに1ポイントが与えられ、ピリオド勝者となる。

各々のレスラーが各ピリオドの勝者となり、第3ピリオドが0-0の同点の場合、上側か下側かのポジション選択権は、第1、第2ピリオドに両者が獲得したポイントの合計の多いレスラーに与えられる。もし両者の合計得点と同じポイントなら、次の基準を考慮して決定される。

- 1) コーシヨンの数    2) ビッグポイントの評価    3) 抽選

30秒間に、いかなるポイントも成立しない場合、1ポイントが下側レスラーに与えられ、そして、試合の勝者が宣告される。

例

	RED	BLUE
Period 1	3	---
Period 2	---	3
Period 3	1	1

第3ピリオドで、青のレスラーがラストポイントを獲得。青のレスラーがクリンチの優先権を得る。最後の30秒間で得点できなかったが、不利（ペナルティ）を被らない。（罰則なし）

	RED	BLUE
Period 1	111	3
Period 2	2	1
Period 3	1	---

赤のレスラーが、クリンチの優先権を得る。

最後の30秒間で得点できなかったが不利を被らない。（罰則なし）

	RED	BLUE
Period 1	3	---
Period 2	1	2
Period 3	---	---

赤のレスラーがポジション（上側か下側）の選択の優先権を得る。上側レスラーが得点できなかった。1ポイントが下側レスラーに与えられ、下側レスラーが勝者となる。

	RED	BLUE
Period 1	3	-
Period 2	-	3
Period 3	---	---

レフリーはボールで抽選し、抽選されたボールの色と同色のレスラーが上側となる。上側のレスラーが得点できなかった場合、1ポイントが下側レスラーに与えられ、下側レスラーが勝者となる。

	RED	BLUE
Period 1	5	---
Period 2	---	3
Period 3	1	1

第3ピリオドで、青のレスラーがラストポイントを獲得。青のレスラーがクリンチの優先権を得る。最後の30秒間で得点できなかったが、不利（ペナルティ）を被らない。（罰則なし）

	RED	BLUE
Period 1	2 - 0	11
Period 2	3	111
Period 3	---	---

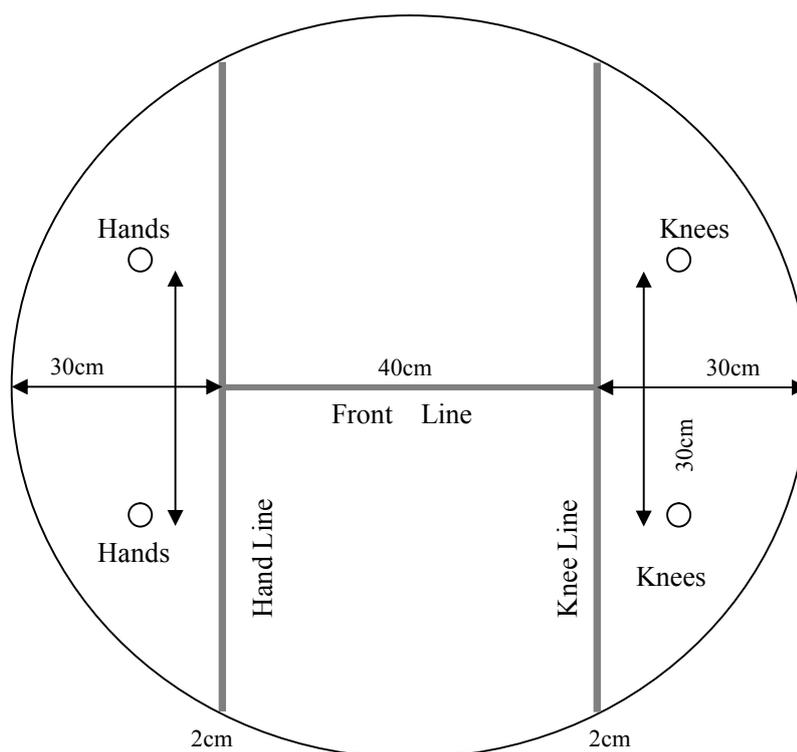
青のレスラーがポジション（上側か下側）の選択の優先権を得る。上側レスラーが得点できなかった。1ポイントが下側レスラーに与えられ、下側レスラーが勝者となる。

	RED	BLUE
Period 1	2	1
Period 2	1	2
Period 3	---	---

レフリーはボールで抽選し、抽選されたボールの色と同色のレスラーが上側となる。上側のレスラーが得点できなかった場合、1ポイントが下側レスラーに与えられ、下側レスラーが勝者となる。

パーテールポジションのレスラーは、センターサークル内で両手両膝をついた座位姿勢にならなければならない。参照図に従い、両手は両膝の位置より少なくとも「20 cm」以上離し、両手間は最大「30 cm」とする。両手は真っすぐに伸びた状態に保ち、両足は組んではいけない。同時に大腿部とマットの角度は「90°」で真っ直ぐ伸びていなければならない。上側のレスラーの姿勢は、下側のレスラーの肩部に両手を揃えて置き、立った状態でも片膝をマットについた状態でもよい。

グレコローマンのクリンチの状況で、下側のレスラーが反則を犯した場合、反則をした下側のレスラーはコーション（○）を受け、相手に1ポイントか2ポイントを与える罰を課せられる。試合はクリンチと同じ手順で再開される。クリンチが解けた後、両レスラーがスタンド状態になり、一方のレスラーが反則をすることによって、相手の攻撃を避けるなら、反則を犯したレスラーはコーション（○）を受け、1ポイントか2ポイントが相手に与えられる。試合は30秒のピリオドが終了するまで、スタンドで再開され続けられる。



上側レスラーの両足か片足がライン上にある場合は許されるが、両足か片足がラインを踏み越えていてはいけない。クリンチを実施するため、上側レスラーが、頭を相手の背面部方向にむけ、パーテールポジションにいるレスラーの腰部を素早く掴み、そして、リバーズボディロック、ベルトのように相手の腰に手を回し、手と手、あるいは、手と腕を掴んで実施する。上側レスラーがクリンチを展開させようとする時、スタンド状態でも片膝を着いた状態でもよい。レフリーは、上側のレスラーが手を組む瞬間に笛を吹き、上側のレスラーの技術展開が開始される。（もちろん、模擬行為はしてはいけない） いかなる場合も、攻撃側レスラーが相手を脚で押す行為、レフリーに向けて相手の姿勢に注文をつける行為をしてはいけない。攻撃側レスラーがクリンチを始める振りをしたり、脚を使って相手を押した場合、レフリーは試合を止め当該レスラーに大きな声で「アテンション」と発し、注意を促さなければならない。攻撃側レスラーがこの違反を2度繰り返したなら、レフリーは、当該レスラーにコーション（O）、相手に1ポイントを与える適正な罰則を適用しなければならない。試合はスタンドから再開される。手が組まれるやいなや、レフリーは笛を吹き、上側レスラーは、技術展開をすることができる。同時に相手は防御姿勢をとることができる。30秒間の間、両レスラーはスタンド、または、パーテールでの可能なかぎりの技術を駆使できる。すべてのグレコローマンでのピリオドは上記と同じ手順で行われる。

### 特別状況

下側レスラーが、クリンチ適用の際に正しい位置につくことを拒んだ場合、レフリーは、その時、「アテンション」という言葉を使って最初に強く注意を喚起しなければならない。レフリーの注意にもかかわらず、従わないで再び正しい位置につくことを拒否した場合、下側のレスラーはコーションを受け、相手に2ポイントが与えられる。同時に、違反したレスラーはクリンチの位置に再びつかなければならない。（クリンチの手順は初めから適用）上側レスラーが、クリンチ適用の際に正しい位置につくことを拒んだ場合、レフリーは、その時、「アテンション」という言葉を使って最初に強く注意を喚起しなければならない。レフリーの注意にもかかわらず、従わないで再び正しい位置につくことを拒否した場合、上側のレスラーはコーション（O）を受け、相手に1ポイントが与えられ、スタンドから再開される。両レスラーが30秒のクリンチの間にスタンド状態になれば、30秒が終了するまでスタンドで試合は続けられる。この手順・処置はすべての年齢別競技会に適用される。

## 第9章 禁止事項と反則行為

### 第50条 一般的禁止事項

下記の各項目にわたるレスラーの行為は禁止されている。

- 髪の毛を引っ張る行為。耳を掴む行為。性器を掴む行為。皮膚をつねる行為、噛む行為。手の指や足の指を捻じる行為等、一般的に相手を苦しめたり、痛めつけたりする姿勢、技術、また、相手を棄権さす目的で危害を加える行為。
- 蹴る行為、頭突き、首をしめる行為、故意に押す行為、相手の生命の危機を誘発する行為、関節等の損傷が起こりうる行為、相手の足を踏む行為、眉毛から口の間を触る行為。
- 相手の腹部（みぞおち・胃等）に肘や膝で衝撃を加える行為、身体、腕、脚等を捻じる行為、相手のシングルレットを掴む行為。
- マットにしがみつく行為、マットを掴む行為。
- レスラーが試合中に会話を交わす行為。
- 相手の靴底を掴む行為。（ヒール部分は許される）
- 両レスラーの合意で試合をする行為。

### 第51条 技術回避

「技術回避」は、防御側のレスラーが、攻撃側のレスラーの技術展開をコンタクトせずに、明らかに故意に避けることから起こる。この技術回避は、スタンドレスリング及びパーテールレスリングの両方において起こりうる。また、この技術回避は、レスリングエリアにおいても、レッドゾーン上においても起こりうる。技術回避が検証されれば次のような処置がとられる。場外逃避も技術回避と同様の処置（罰則）がとられる。

- 技術回避を行ったレスラーに「コーション（○）」を課す。
- 相手に、テクニカルポイント「1点」を与える。

### グレコローマンスタイルにおけるパーテールポジションの技術回避

レスラーのグランド状態（クリンチも含む）が続いて、相手の攻撃を逃れる為、前に飛び出す行為（ジャンプ）で相手の技術展開を防ごうとすると、攻撃者は大腿部等を触れる反則状況に陥る。これもまた、「技術回避」として考慮しなければならない。レフリーはそのような状況を認めてはいけない。（飛び出し行為で技術回避を図ろうとする行為）このような場合、飛び出したレスラーに対しては厳しく明確に処置しなくてはならない。レフリーは飛び出し行為で技術回避を図ろうとするレスラーの前に立ちその行為を防がなければならない。

- 第1回目： グランド状態にいるレスラーが相手の技術を避けるために前へ跳びはねた場合、レフリーは、「アテンション・ノージャンプ」と発声し、注意を促さなければならない。
- 第2回目： レフリーはレスラーが上記のことを同様に繰り返した場合（2度目）、試合を止め、「技術回避」として取り扱う。コーション（○）を受け、相手にテクニカルポイント1点が与えられる。その際、ジャッジあるいはマットチェアマンの同意が必要である。そして、レフリーは両者をスタンドにするために攻撃者に合図を送り、「スタンド」から試合を再開させる。

この手順は技術回避の罰則と同様の根拠である。しかしながら、相手の攻撃を防ぐため左右に動く防御は許され罰せられない。もちろん、グレコローマンでのグランドで不利な状態にあるレスラーが相手の技術展開を防ぐため、片方あるいは両方の脚を持ち上げたり、曲げたりする行為は許されない。もし、グランド状態にいる不利なレスラーが防御として脚を使ったなら、コーション（○）を受け、そして、相手にテクニカルポイント2点が与えられることになる。

## 第52条 場外逃避

スタンドレスリングもしくはパーテールレスリングのいずれを問わず、一方のレスラーが、攻撃側のレスラーの技術展開を避けるためプロテクション上に逃げた場合、当該レスラーは罰則として「コーション（○）」をすぐに宣告される。攻撃側レスラーに次のようなテクニカルポイントが与えられる。

### 場外逃避

－ 1ポイント + コーション（○）－当該レスラーに

### 危険な状態での場外逃避

－ 2ポイント + コーション（○）－当該レスラーに

場外逃避におけるすべてのポイントはテクニカルポイントである。スタンドレスリングにおけるいかなる場外逃避は、当該レスラーが押されて（タックルなど技をかけられて）場外へ出ようと、コーション（○）を課し、相手のテクニカルポイント1点を与える。一方、自らの意志で相手を場外に出す技から成る行為は当該レスラーにコーション（○）を与え、同時に相手に1ポイントを与える。自分の意志で相手を遠ざけ続ける、あるいはコンタクトを避け続ける行為から成っているスタンドは技術回避と同様に行為者にコーション（○）を与え、同時に相手に1ポイントが与えられる。

## 第53条 反則行為

下記の行為は反則であり、厳重に禁止されている。

- －相手の喉を掴む行為。
- －腕を「90°」以上に捻じる行為。
- －前腕に施す「アームロック」。
- －両手で相手の頭や首をホールドする行為。また、いかなる場合でも窒息させるポジションをとってはならない。
- －相手の真後ろからの「ダブルネルソン」：相手の身体の一部に両脚をフックしないで背後からかけなければ有効。（側面有効）
- －相手の背中の上に位置する腕が、鋭角に曲がっている状態で、圧力をかける行為。
- －相手の背骨に無理に圧力がかかるように力を加える行為。
- －いかなる方向からの片手または両手により、相手の頭だけを両腕と腋の下に巻き込んで、相手の頭部を、胸部または腹部方向へ窒息させる状態へもっていく技（チャンスリーホールド）。腕1本と頭部をホールドする技は唯一許される。
- －スタンドでのホールドで、相手を背後から抱え込んで逆さまに持ち上げている状態で（リバースウエスホールド）、相手を真っすぐ、頭の方に垂直に落とすことは厳禁。この場合相手を左右の脇方向に投げなければならない。
- －相手の首あるいは頭部に両腕を巻いて行う技術展開（首投げ等）は、してはならない。ただし、相手の腕と首を同時に巻く場合はその限りではない。
- －ブリッジポジションにあるレスラーを持ち上げて、マット方向に直接投げ降ろすことは厳禁。ブリッジポジションにあるレスラーは、その状態のまま、マット方向に圧力を加えなければならない。
- －ブリッジポジションにあるレスラーに圧力を加えるために、足側から頭の方に、真っすぐに押すことは厳禁。
- －原則として、攻撃側のレスラーがルール違反を犯して技術展開を行った場合、当該技術は無効となり、必要に応じて当該レスラーは注意を与えられる。攻撃側のレスラーが反則行為を繰り返すなら、ペナルティを課せられる。相手に1ポイントが与えられ、当該レスラーにはコーション（○）が与えられる。
- －防御側のレスラーが、反則行為で、相手の技術展開を妨害した場合、当該レスラーはコーション（○）を受

け、攻撃側のレスラーに「2点」のポイントが認定される。

### 女子レスリングにおける禁止事項

スタンドおよびパーテールのいずれの場合も「ダブルネルソン」は、女子レスリングにおいては禁じられている。

### スクールボーイとカデットにおける禁止事項

若年層レスラーの健康管理の観点から、次の各項目の技は反則と見なし、スクールボーイとカデットにおいては、その実施を禁止する。

- － ダブルネルソン
- － フリースタイルレスリングにおいて、相手の脚を脚で動かないようにし、ネルソンをする技術展開

**反則行為が起こった場合のレフリーの責務は次のとおりである。**

攻撃側レスラーが防御側レスラーの反則にもかかわらず技術展開が成立した場合：

- － 反則行為を止める。
- － コーションを課す。
- － 1ポイントを与える。
- － 技術展開に見合うテクニカルポイントを認定する。
- － 試合をとめる。
- － スタンドポジションで試合を再開する。

防御側レスラーの反則行為で攻撃側のレスラーの技術展開が阻止されてしまった場合：

- － 試合を止め、コーションを課す。
- － 攻撃側のレスラーに「2点」を与える。
- － 反則行為が起こったポジションで試合を再開する。

## 第54条 特別禁止事項

a) グレコローマンレスリングにおいて、相手の腰部位より下に位置する身体部位を「手」で掴むこと及び、脚を使って相手の身体に強くコンタクトすることは、禁止されている。攻撃側のレスラーが、自己の「脚部」を用いて、相手の身体のいかなる部位にも圧力をかけたり、押ししたり、持ち上げたりすること、もしくは持ち上げることも厳しく禁じられている。

b) グレコローマンレスリングでは、フリースタイルレスリングとは違い、相手を放り投げてはならない。有効な技を目指すなら、必ずグラウンド状態まで相手を離してはならない。

c) フリースタイルレスリングにおいて、相手の頭部、首回り、胴体に、両脚でシザーズロックをかけることは禁じられている。

## 第55条 反則行為に対する処置

攻撃されているレスラーの反則行為で、レフリーは可能な限り相手の技術を中断して、試合を止めるべきである。危険な状態でないなら、攻撃側のレスラーの技術展開が終結するまで待つことは可能である。その後、試合を止め、反則したレスラーは、罰則としてコーション（○）を課せられ、攻撃側レスラーに技術展開に見合ったテクニカルポイントが評価され与えられる。公正な技術展開があった後、反則行為が起こった場合、そのホールドは違反が始まるまでの評価を適切に受ける。試合は止められ、攻撃側レスラーは、罰則のない注意（アテンション）を受け、試合はスタンドポジションから続けられる。なおも攻撃で反則を繰り返したなら、レフリーは試合を止め、当該レスラーに反則としてコーション（○）を与え、相手に1ポイントを与える。いかなる場合において、意識的な「頭突き（バッティング）」や「乱暴な行為」を犯したレスラーは、その行為の重大性を理由に、審判団の判断で即座に「失格」に処せられ、同時に、全競技会から失格となり順位につく権利を剥奪される。

## 第10章 抗議

### 第56条 抗議

試合終了後、いかなる抗議も訴えることができない。マット上で勝利が宣言されたなら、その試合結果は、あらゆる状況下においても変更することはできない。FILA会長あるいはFILA審判委員会がマットチェアマンとコントローラーの職権の乱用により試合結果が著しくゆがめられたことを認識した場合、FILA理事の同意の下でビデオを検証することができる。そのような状況が存在する場合、国際審判委員会の規則の規定に従って当該審判委員を降格あるいは免職することを決定することができる。いかなる場合においても、マット上で勝利を宣言された後、試合結果を変えることはできない。

## 第11章 医療

### 第57条 医事

競技者ライセンス条項に規定された規則に明確に述べているように、選手権大会、カップ大会、各種大会の公式大会に出場するレスラーは、自国を出発する3日前に、自国の医師による医事検査を受診しておかなければならない。当該大会の組織責任者は、ドーピング検査、計量前の医事検査、大会中の医事管理等を実施するために「医事サービス」を提供しなければならない。大会期間中に要求される医事サービス等は、FILAの医事委員会の権限に委ねられるものとする。公認医師は、計量前に、レスラーの医事検査を行い、健康状態を評価しなければならない。レスラーの健康状態が良好でない、あるいは、身体状況によって、当人若しくは対戦相手に悪影響を及ぼすと判断されると、レスラーの競技会の参加は許されない。競技会中、医事サービスは、いかなる時も、事故に備えて待機し、また負傷レスラーの試合続行の可否を判断するために、常に、その準備を整えておかなければならない。各チームの医師は、自国レスラーの負傷を治療するための権限を有する。医師により手当てされている間、当該チームの監督・コーチの立ち会いのみが許可される。FILAは、いかなる場合も、レスラーの負傷、障害、死亡の責任を負わない。

### 第58条 医事介入

FILA公認責任担当医師は、いずれかのレスラーに危険があると判断した場合、マットチェアマンの介入で、いかなるときにおいても、試合を中断する権限と義務を有する。公認医師は、一方のレスラーが試合続行不可能と判断した場合、マットチェアマンをとおしてその宣告をすることにより、直ちに試合を中断することができる。負傷事故が発生した場合、当該レスラーはプラットホームから離れてはならない。ただし、マット外で治療を必要とする重傷の場合はこの限りではない。レスラーが負傷したとき、レフリーは直ちに医師に介入を申し入れ、その負傷が出血状態でもなく、外見上で確認できない場合、罰則規定を適用するよう求めなければならない。もし、レスラーが明らかに負傷や、出血している場合、医師は処置を講じる時間を持つことができる。医師は、競技者が試合続行できるかどうかを決めることができる。負傷タイムに関係なく処置時間の制限はない。医学的見解に相違がある場合、負傷しているレスラーのチーム医師は、治療要求に関する権限を有する。この場合、同医師は、医事サービスに対して介入し、かつ処置判断のための見解を提示することができる。必要がある場合、FILA医事委員会代表のみが、当該試合の審判団に対して、試合中止宣告を要求することができる。競技会において公式な医師がいない場合、当該試合において、負傷手当てのためにそれぞれのレスラーに「合計2分間」の負傷タイムを認めることができる。審判団はレスラーが意識的に負傷を装おうっているかどうかを決定し、もしそうであれば、前述している手順で適用しなければならない。この「タイム」要求は何度でも時間内（2分間）であれば何回でも許される。これは両レスラーのために有効なものである。その試合に従事しているタイムキーパーは「30秒」ごとに時間の経過を告げなければならない。レフリーは、上記の場合、所定の2分間終了10秒前に両レスラーをマット中央に戻すため呼ばなければならない。FILA医事委員会のメンバーが同席していない国際大会においては、FILA代表者あるいはFILAが推薦した審判、競技会公認医師及び負傷レスラーのチーム医師との相談の結果、必要に応じて、試合を中止する。いかなる場合も、試合続行禁止を判断する医師は、当該レスラーと同国籍であってはならない。また、医師は計量に関わってはいけない。（医事・保健規定参照）明らかな負傷あるいは出血がなく、故意に試合を止めたレスラーは、自動的に1ポイントを失う。FILA主催の国際試合で応急処置が必要な負傷はすべて組織委員会の費用負担とする。（入院を必要とする場合は別）入院の場合は、ライセンスカードの裏にある番号の保険会社に事故発生日に報告されれば、FILAライセンスにより保証される。

## 第59条 ドーピング

FILA連盟規則の適用によって、公式に禁止されている薬物の使用を排除するために、FILAは、競技会全日程において、必要に応じてレスラーの「ドーピング検査」を実施することができる。この規定は、FILA規則によって、大陸選手権大会及び世界選手権大会に適用し、オリンピック大会、大陸大会にはIOC規則によって適用する。レスラー及び当該レスラーの役員が、この検査を拒否する場合は、処罰を受けるものとする。FILA医事委員会は、この検査の「時間」「回数」等を決定する権限を有する。この検査は、効果的と判断しうる適切な方法で実施する。FILA公認医師により、大会役員の立会いの下で、適当数のサンプルを採取する。上記で規定する環境下で検体の採取が行われない場合は、得られた検査の結果は無効と考えられる。(ドーピング規定参照) ドーピングコントロールの準備とそれに関する財政支出は主催国と当該国協会が提供しなければならない。FILAは薬物使用に関する大会においてIOCと協約を結び、同時に、FILAは世界反ドーピング局(WADA)によって採用されている規定および手順、並びに罰則を適用する。レスラーに対するドーピング制裁はFILA理事会により行われ、それに関する提訴委員会はスイス・ローザンヌにあるスポーツ仲裁裁判所(CAS)である

## 第12章 ルールの解釈規定

ここに掲げた諸規定はこれまでの諸規定に取って代わるものである。

レスリングルールに対し、修正あるいは変更が必要な場合、修正・変更を決定できうる唯一の機関は FILA 理事会である。修正・変更等がある場合、FILA によって責任をもって作成され、刊行物・機関紙等に掲載し配布する。修正・変更等が生じた場合、FILA 理事会は、専門委員会に修正・変更等を提案し、その答申を受けて審議し、FILA 総会の承認を受ける。現行のルールは、常任理事会によって可能な限りのルールに関する修正解釈を次期総会に提案するまで、有効である。係争及び審理において、公式ルールの条文は、フランス語版のみである。各国国内協会は、このルールを自国語に訳さなければならない。競技会におけるすべてのレフリーは、自国語のルールブックと FILA の公式ルールブックを携帯しなければならない。

***FILA • JWF***