



UNITED WORLD  
**WRESTLING**  
世界レスリング連盟

2024

# 国際レスリングルール

GRECO-ROMAN WRESTLING

グレコローマンレスリング

FREESTYLE WRESTLING

フリースタイルレスリング

WOMEN'S WRESTLING

女子レスリング

2024年4月

【公益財団法人日本レスリング協会 審判委員会】





## FOREWORD

Wrestling, like all other sports, obeys Rules that constitute the "Rules of the Game" and define its practice, the aim of which is to "pin" the opponent or to win on points.

Greco-Roman and Freestyle wrestling basically differ as follows:

In Greco-Roman Wrestling, it is strictly forbidden to grasp the opponent below the belt line, or to trip him or to use the legs actively on his opponent to perform any action.

In Freestyle Wrestling and in Women's Wrestling, however, it is permissible to grasp the legs of the opponent, to trip him/her and to use the legs actively to perform any action. Women's Wrestling follows the rules of Freestyle Wrestling, forbidding however the Double Nelsons.

Beach Wrestling, Pankration, Belt Wrestling, Grappling and Traditional Wrestling are subject to specific regulations.

Frequently modified and always subject to further modification, the Rules set forth herein must be known and accepted by all wrestlers, coaches, referees and leaders. They call upon those who practice the sport to fight totally and universally, with complete honesty and fair play for the pleasure of the spectators.



## はじめに

レスリングはすべてのスポーツと同様に「競技のルール」に定義された規則に従う。レスリング競技の目的は、対戦選手を「フォール」すること、あるいは対戦選手に対してポイントで差をつけて勝つことである。

「グレコローマンレスリング」と「フリースタイルレスリング」の基本的な違いは以下の通りである。

グレコローマンレスリングでは、相手のベルトラインから下の部位を掴むこと、又は相手を倒すために積極的に脚をかけた、あるいは自分の脚を使って技をかけることが固く禁じられている。

フリースタイルレスリング及び女子レスリングでは、相手の脚を掴んだり、脚をかけて倒すこと、更には自分の脚を積極的に使って相手に技をかけることは認められている。女子レスリングはフリースタイルレスリングのルールに準じる。但し、女子レスリングにおいては「ダブルネルソン」は禁止されている。

「ビーチレスリング」・「パンクラチオン」・「ベルトレスリング」・「グラップリング」及び「トラディショナル(伝統的)レスリング」は、個別の競技ルールに従う。

本書記載のルールは度々改正され、また今後も改正されるものであるが、すべての選手、コーチ、審判及び所属の代表者に周知され受け入れられなければならない。本規則はスポーツを实践するものに対して、観客の喜びのために完全な誠実さとフェアプレーの精神で普遍的に戦うことを呼び掛けている。



**TABLE OF CONTENTS**

**GENERAL RULES** ..... 4  
ARTICLE 1 - OBJECT .....4  
ARTICLE 2 - INTERPRETATION .....4  
ARTICLE 3 - APPLICATION .....4

**CHAPTER 1 - MATERIAL STRUCTURE**..... 4  
ARTICLE 4 - THE MAT .....4  
ARTICLE 5 - THE UNIFORM .....6  
ARTICLE 6 - COMPETITOR’S LICENSE .....6  
ARTICLE 7 - AGE, WEIGHT AND COMPETITION CATEGORIES .....7

**CHAPTER 2 - COMPETITIONS AND PROGRAMMES** ..... 9  
ARTICLE 8 - COMPETITION SYSTEM .....9  
ARTICLE 9 - COMPETITION PROGRAMME ..... 11  
ARTICLE 10 - AWARD CEREMONIES ..... 11

**CHAPTER 3 - COMPETITION PROCEDURE** ..... 12  
ARTICLE 11- WEIGH-IN ..... 12  
ARTICLE 12 - DRAW AND PAIRING ..... 12  
ARTICLE 13 - STARTING LIST ..... 13  
ARTICLE 14 - ELIMINATION FROM THE COMPETITION ..... 13

**CHAPTER 4 - REFEREEING BODY** ..... 15  
ARTICLE 15- COMPOSITION ..... 15  
ARTICLE 16 - GENERAL DUTIES ..... 15  
ARTICLE 17 - REFEREE’S DRESS ..... 16  
ARTICLE 18 - THE REFEREE ..... 16  
ARTICLE 19 - THE JUDGE ..... 17  
ARTICLE 20 - THE MAT CHAIRMAN ..... 18  
ARTICLE 21 - PENALTIES AGAINST THE REFEREEING BODY ..... 18

**CHAPTER 5 - THE BOUT** ..... 19  
ARTICLE 22 - DURATION OF THE BOUT ..... 19  
ARTICLE 23 - CALL TO THE MAT ..... 19  
ARTICLE 24 - PRESENTATION OF WRESTLERS ..... 19  
ARTICLE 25 - START ..... 19  
ARTICLE 26 - INTERRUPTING THE BOUT ..... 20  
ARTICLE 27 - END OF THE BOUT ..... 20  
ARTICLE 28 - INTERRUPTING AND CONTINUING THE BOUT ..... 21  
ARTICLE 29 - TYPES OF VICTORIES ..... 21  
ARTICLE 30 - THE COACH ..... 22  
ARTICLE 31 - THE CHALLENGE ..... 23  
ARTICLE 32 - TEAM RANKING DURING INDIVIDUAL COMPETITIONS ..... 24  
ARTICLE 33 - RANKING SYSTEM DURING TEAM COMPETITIONS ..... 25



目 次

総 則	4p
第 1 条－目的	4p
第 2 条－解釈	4p
第 3 条－適用	4p
<b>第 1 章－用具類や選手条件等について</b>	<b>4p</b>
第 4 条－マットについて	4p
第 5 条－ユニフォーム規定	6p
第 6 条－選手のライセンスについて	6p
第 7 条－年齢別・階級	7p
<b>第 2 章－競技大会とプログラム</b>	<b>9p</b>
第 8 条－競技方法	9p
第 9 条－競技大会プログラム	11p
第 10 条－表彰規定	11p
<b>第 3 章－競技大会運営</b>	<b>12p</b>
第 11 条－計量	12p
第 12 条－抽選と組み合わせ	12p
第 13 条－スタートリスト	13p
第 14 条－競技会からの消去規定	13p
<b>第 4 章－審判員について</b>	<b>15p</b>
第 15 条－審判員の構成	15p
第 16 条－全般的な責務	15p
第 17 条－レフェリーの服装について	16p
第 18 条－レフェリーの職務について	16p
第 19 条－ジャッジの職務について	17p
第 20 条－マットチェアマンの職務について	18p
第 21 条－審判員の罰則	18p
<b>第 5 章－試合について</b>	<b>19p</b>
第 22 条－試合時間	19p
第 23 条－マット上への呼び出し	19p
第 24 条－選手の紹介	19p
第 25 条－試合開始	19p
第 26 条－試合の中断	20p
第 27 条－試合の終了	20p
第 28 条－試合の中断と再開	21p
第 29 条－勝利の種別	21p
第 30 条－コーチの義務	22p
第 31 条－チャレンジについて	23p
第 32 条－個人戦におけるチームの順位決定方法	24p
第 33 条－団体戦における順位決定方法	25p



<b>CHAPTER 6 - POINTS FOR ACTIONS AND HOLDS</b>	<b>25</b>
ARTICLE 34 - EVALUATION OF THE IMPORTANCE OF THE ACTION OR HOLD	25
ARTICLE 35 - DANGER POSITION	26
ARTICLE 36 - RECORDING THE POINTS	26
ARTICLE 37 - GRAND AMPLITUDE THROW	27
ARTICLE 38 - VALUES ASSIGNED TO THE ACTIONS AND HOLDS	27
ARTICLE 39 - DECISION AND VOTE	28
ARTICLE 40 - DECISION TABLE	29
<b>CHAPTER 7 - CLASSIFICATION POINTS AWARDED AFTER A BOUT</b>	<b>30</b>
ARTICLE 41 - CLASSIFICATION POINTS	30
ARTICLE 42 - THE FALL	30
ARTICLE 43 - TECHNICAL SUPERIORITY	31
<b>CHAPTER 8 - NEGATIVE WRESTLING</b>	<b>31</b>
ARTICLE 44 - PAR TERRE POSITION DURING THE BOUT	31
ARTICLE 45 - PASSIVITY ZONE (ORANGE ZONE)	32
ARTICLE 46 - ENFORCEMENT OF PASSIVITY (FREESTYLE AND GRECO ROMAN)	33
<b>CHAPTER 9 - PROHIBITIONS AND ILLEGAL HOLDS</b>	<b>35</b>
ARTICLE 47 - GENERAL PROHIBITIONS	35
ARTICLE 48 - FLEEING A HOLD	35
ARTICLE 49 - FLEEING THE MAT	36
ARTICLE 50 - ILLEGAL HOLDS	37
ARTICLE 51 - SPECIAL PROHIBITIONS	38
ARTICLE 52 - CONSEQUENCES AFFECTING THE BOUT	38
<b>CHAPTER 10 - THE PROTEST</b>	<b>38</b>
ARTICLE 53 - THE PROTEST	38
<b>CHAPTER 11 - MEDICAL</b>	<b>39</b>
ARTICLE 54 - MEDICAL SERVICE	39
ARTICLE 55 - MEDICAL SERVICE INTERVENTIONS	39
ARTICLE 56 - ANTI-DOPING	40
<b>CHAPTER 12 - APPLICATION OF THE WRESTLING RULES</b>	<b>40</b>



<b>第6章－技術展開におけるポイント評価</b> .....	<b>25p</b>
第34条－技術展開の評価に関する重要事項.....	25p
第35条－デンジャーポジション.....	26p
第36条－ポイントの記録.....	26p
第37条－グランドアンプリチュード.....	27p
第38条－ポイントの評価.....	27p
第39条－判定の決定と票決について.....	28p
第40条－票決一覧について.....	29p
<b>第7章－試合後に付与される勝ち点(クラシフィケーションポイント)</b> .....	<b>30p</b>
第41条－勝ち点.....	30p
第42条－フォール.....	30p
第43条－テクニカルスペリオリティ.....	31p
<b>第8章－消極的レスリング(ネガティブ)</b> .....	<b>31p</b>
第44条－試合中のパーテレポジション.....	31p
第45条－パッシビティゾーン.....	32p
第46条－パッシビティの適用(フリースタイルとグレコローマン).....	33p
<b>第9章－禁止事項と反則行為</b> .....	<b>35p</b>
第47条－一般的な禁止事項.....	35p
第48条－技術回避.....	35p
第49条－場外逃避.....	36p
第50条－反則行為.....	37p
第51条－特別禁止事項.....	38p
第52条－反則行為に対する措置.....	38p
<b>第10章－抗議</b> .....	<b>38p</b>
第53条－抗議について.....	38p
<b>第11章－医療事項について</b> .....	<b>39p</b>
第54条－医事提供.....	39p
第55条－医事介入.....	39p
第56条－アンチドーピング.....	40p
<b>第12章－レスリングルールの適用について</b> .....	<b>40p</b>



## GENERAL RULES

### Article 1 - Object

Drawn up in compliance with the UWW Constitution, the Financial Regulations, the Disciplinary Regulations, the General Rules governing the organization of international competitions, and all the specific Regulations, the International Wrestling Rules have as their specific objectives to:

- Define and specify the practical and technical conditions under which bouts are to take place;
- Determine the competition system, methods of victory, defeat, classification, penalty, elimination of competitors, etc;
- Determine the values to be assigned to wrestling actions and holds;
- List situations and prohibitions;
- Determine the technical functions of the officials.

Being subject to modification in light of practical observations as to their application and research into their effectiveness, the international Rules set forth in the following document constitute the framework within which the sport of wrestling is conducted in all its styles.

### Article 2 - Interpretation

In the event of disagreement as to the interpretation of the provisions of any article in the following Rules, the Executive Committee of UWW is solely empowered to determine the exact meaning of the article(s) in question. The French text shall prevail.

### Article 3 - Application

Application of these Rules to the Olympic Games, Championships, and to all international competitions under the control of UWW is compulsory (All the events registered on the United World Wrestling Calendar).

During international tournaments, a competition procedure that differs from that set out in the Rules may exceptionally be used, provided that permission has been granted by UWW and all participating countries.

## CHAPTER 1 - MATERIAL STRUCTURE

### Article 4 - The Mat

A new UWW approved mat, with a 9m diameter and surrounded by a 1.50m border of the same thickness is obligatory in the following contests: Olympic Games, Championships and Cups. For all other international competitions, mats must be homologated, but not necessarily new.

For the Olympic Games and World Championships, warm up and training mats must also be new and approved by UWW and be of the same quality as the competition mats.

An orange band of 1m wide and forming an integral part of the wrestling area is drawn along the circumference on the inside of the circle of 9m in diameter.





## 総則

### 第1条－目的

世界レスリング連盟(以下UWW)憲章、財務規定、懲戒規定、国際大会運営組織に関わる一般規約、及びすべての特定規約に基づいて作成された国際レスリングルールは以下の目的を持つ：

- 試合を行う際に必要となる実務的、技術的条件を定義し規定する。
- 競技システム・勝敗決定・順位付け・罰則・競技者の失格などを決定する。
- レスリングのアクションや技術展開に与えられるポイント等を決定する。
- 禁止事項の状況リストを作成する。
- 競技役員らの技術的な役割を決定する。

国際レスリングルールは、その適用性に関して実践的な観察とその効果についての研究に基づいて修正される。下記に記載の「国際レスリングルール」は全3スタイルでレスリング競技が実施される枠組みを構成する。

### 第2条－解釈

下記の国際レスリングルールに定める条項の解釈について異議がある場合には、UWWの執行委員会(Executive Committee)が、唯一その条項の正確な意味を決定する権限を有し、その際フランス語の解釈が優先される。

### 第3条－適用

この国際レスリングルールは、オリンピック大会、選手権大会及び、世界レスリング連盟が管轄するすべての国際大会(国際レスリングカレンダーに登録されたすべてのイベント)に適用される。

国際大会は、本書記載のルールと異なる大会進行が例外的に採用されることがある。その場合UWW及び全参加国からの承認が事前に得られていることを条件とする。

## 第1章－用具類や選手条件等について

### 第4条－マットについて

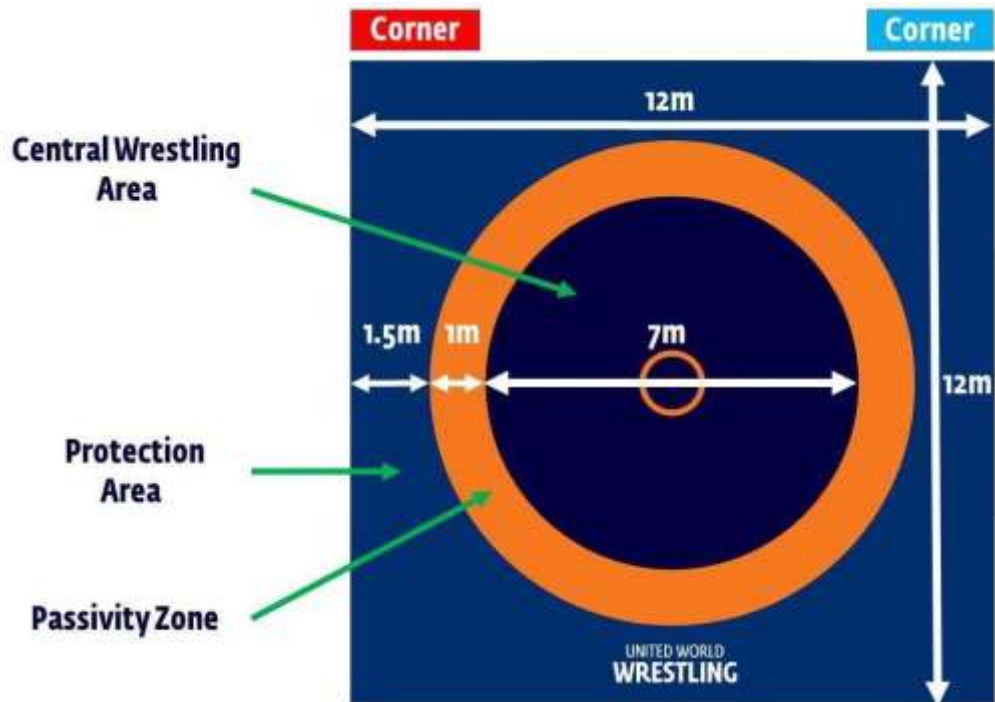
下記の大会では、UWWが承認した新品のレスリング競技用マットを使用する。マットの仕様は直径9mで1.5mの幅で周りを囲まれていること。当該マット使用対象となる大会はオリンピック・選手権大会・ワールドカップである。その他のすべての競技大会では、上記仕様に同一のマットを用いるが、必ずしも新品マットでなくてもよい。

オリンピック大会及び世界選手権大会では、選手のウォームアップや練習用のマットも新品かつ、UWWが承認したマットで上記仕様の試合用マットと同じ品質のものを使用する。

マットは幅1mのオレンジ色の円帯が直径9mの円の内側部分として、円周に沿って描かれている。この円帯もレスリングエリアの一部である。



The following terms will be used to designate the various parts of the mat:



The central circle indicates the middle of the mat (1m of diameter). The inside part of the mat which is inside the orange circle is the central surface of wrestling (7m of diameter). The passivity zone (orange strip) is 1m wide. The protection area is 1m50 wide.

For all Olympic Games, World and Continental Championships, the mat shall be installed on a platform not higher than 1m10 or lower than 0m80. The platform around each side of the mat must reach 2 meters. If more than one mat is used, 2 meters should separate each mat. In all cases, the color of the protection area will have to be different from the one of the mat. The wooden floor near the mat will have to be covered with a strongly well-fixed soft cover. For safety reasons, the scoreboards should be placed on a separate platform, close to the mat(s).

To prevent contamination, the mat must be cleaned and disinfected before every wrestling session. When mats that have a smooth, uniform and non-abrasive surface are used (canvas included), the same hygienic measures must also be applied.

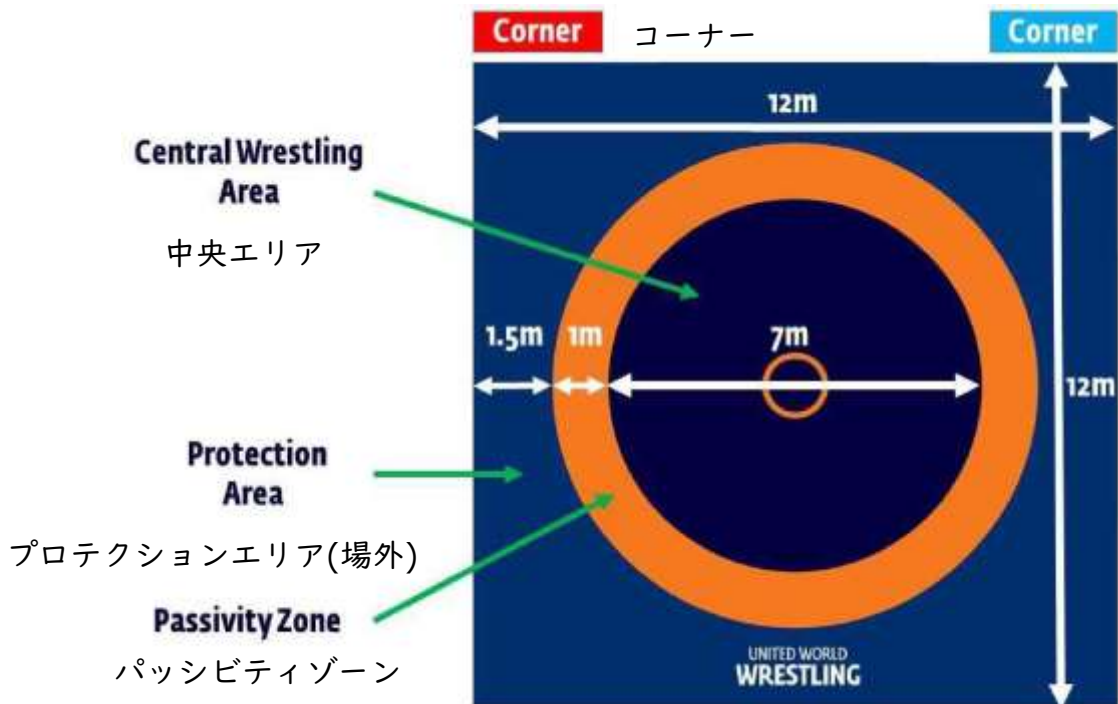
A circle must be traced in the middle of the mat with an inside diameter of one meter and a surrounding band 10 cm wide.

The coach of each athlete will be located in the same side of the mat. The red wrestler will be placed on the left and the blue wrestler on the right.

The mat should be installed so that it is surrounded by a wide open space in order to ensure that the competition proceeds normally.

All the details regarding the UWW logo and the mat manufacturer logo, should be addressed to United World Wrestling headquarters and be followed by the guidelines sent to the Mat Producers.

マットの各部の標記は次の用語が用いられる：



マットの中央の円は中心を示す。(その直径は1m)マット内のオレンジ色の円帯の内側エリアは、レスリングの試合が展開される中央面となる。オレンジ色の円帯は1m幅で、プロテクションエリアは1.5m幅とする。

オリンピック大会・世界選手権、及び大陸選手権では、プラットフォームの上にマットを配置する。そのプラットフォームは、高さが80cm～1m10cmの仕様とする。プラットフォームの端部からマットエリアまでは2mとし、2つ以上マットを設置する場合は各マットの間隔は2m空ける。プロテクションエリアの色は、マットの色とは異なる色を用いる。マット近くの木製床部分は、しっかりと固定された柔らかいカバーで覆う。安全上の理由から、スコアボード類はマット近くに別に台を設けてその上に設置する。

マットは感染を防ぐために一定数の試合毎に必ずマット清掃を行う。表面が滑らかで均一であり、摩擦のない表面のマット(キャンバスを含む)を用いる場合についても、上記と同じ衛生作業を施す。

マット中央部に直径1mの円を描き、この円線の幅は10cmとする。

各選手のコーチは、試合マットの自分が担当する選手と同じ側に位置する。赤の選手は左側に、青の選手は右側に配置する。(マットチェアマンから見て)

競技が円滑に進められるように、マット周辺に広いオープンスペースができる様に配慮してマットを設置する。

UWWのロゴ並びにマット製造業者のロゴの詳細については、UWW本部に連絡を取りマット製造業者らに送付済みのガイドラインに従って所定の取り扱いを行う。



## Article 5 - The Uniform

To participate in United World Wrestling events, athletes of ALL age categories must comply with the UWW Uniform Guidelines. These Guidelines are intended to allow innovative design features in conformity with the rules and regulations for wrestling.

### Responsibility of compliance

At all events organized by United World Wrestling, the National Federations are responsible; and at Olympic Games the National Olympic Committees are responsible for ensuring that the items worn or used by the members of their delegation comply with the terms of these rules.

### General Considerations

The singlet is the standard uniform which is used across all Olympic styles.

The wrestling singlet must be made up of a smooth fabric without any rough edges that does not present any danger of irritation, neither for the user nor for the opponent.

The singlet shall provide to each wrestler all possibilities, to execute their holds and technique.

For the specific information regarding Specific Considerations, Colors, Markings, Sponsor Placement, Ear Protectors and Shoes please refer to the UWW Uniform Guideline document.

### Violations

At the weigh-in, the referee must check that each competitor satisfies the requirements of this article. The wrestler must be warned at the weigh-in, if his appearance is non-compliant. If the wrestler fails to comply the wrestlers' federation will be fined at the conclusion of the competition. If the wrestler enters the mat with the incorrect designated singlet for the match, officials will allow maximum one minute in order for him to comply. If, after this time, the wrestler is still at fault, he will lose the match by forfeit.

It is prohibited to:

- Wear the emblem or abbreviation of another country.
- Apply any greasy or sticky substance to the body
- Arrive at the mat perspiring for the beginning of the match and for the beginning of each period.
- Wear bandages on fingers, wrists, arms or ankles except in the case of injury and on doctor's orders. These bandages must be covered with elastic straps.
- Wear any object that might cause injury to the opponent, such as rings, bracelets, prosthesis, piercing etc.
- Wear under-wired bras.

## Article 6 - Competitor's License

Any male or female U15, U17, U20, U23, senior and Veteran wrestler who competes in the Olympic Games, World Championships, World Cups, Continental Championships, Cups and Games, Regional Games and the World and Continental League, international tournaments registered in the UWW calendar must hold an international competitor's license, as defined by special Regulations.

This license is also used as insurance for medical and hospital expenses in case of an accident taking place abroad during the international competition the wrestler is participating in.

The license is only valid for the current year and must be renewed each year.



## 第5条—ユニフォーム規定

UWW 管轄の試合に出場する選手は、すべての年齢カテゴリーにおいて「UWW ユニフォーム要綱」に従う。この要綱はルール及び規定に準じる範囲であれば、斬新なデザインのユニフォームであってもこれを認める意図がある。

### ユニフォーム規定の義務

UWW 管轄のすべての大会では、各国のレスリング協会、更にオリンピック大会では、各国の五輪委員会がそれぞれ責任をもって、代表派遣団の選手らが着用、あるいは使用するアイテムや内容が、本条項の規定を満たしていることを確認する責任がある。

### 一般規約

シングレットは、すべてのオリンピックスタイルで使用される標準ユニフォームである。

シングレットは、表面が荒くザラザラ感のない滑らかな素材で製造されており、選手本人や相手にとっても皮膚への刺激の危険性がないこと。

シングレットは、選手が着用することにより、すべての技や技術展開を実行することが可能な性質のものでなければならない。

特定規定として、色合い、マーク、スポンサーのロゴ配置位置、イヤープロテクション、レスリングシューズ等の具体的な情報については UWW ユニフォーム要綱を参照する。

### 違反事項について

計量時に、審判員は各選手が本条項の規定を満たしているかチェックする。もし、ユニフォーム等が規定を満たしていない場合は、選手はその旨を警告される。もしその選手が警告に従わなかった場合には、当該選手が加盟するレスリング協会に、大会後に罰金が課される。選手が試合に指定されていないユニフォーム等で登場した場合、審判団は選手に最大で1分間の時間を与え、規定に従うように改正する猶予を与える。この猶予時間経過後、選手が違反状態の場合には不戦敗となる。

下記の事項は禁止される：

- 所属国以外の紋章や国名記号を着用すること。
- 油分、あるいは粘着性のある物質を身体に付けること。
- 試合開始時点、及び各ピリオド開始時点で、汗をかいた状態でマットに上がること。
- 指、手首、腕や足首に包帯類を巻くこと。ただし、負傷している場合や医師の指示がある場合はこの限りではない。  
その場合包帯類は、伸縮性あるストラップ類で覆うこと。
- 相手に負傷を負わせる可能性があるアイテムを着用すること。例えば、指輪類、ブレスレット類、義足等(固い部品を伴う装具)、ピアス類等。
- ワイヤ入りブラジャー類を着用すること。

## 第6条—選手のライセンスについて

男子・女子のU15、U17、U20、U23の選手とシニア選手とベテランクラスの選手(35歳以上)で、UWW カレンダーに定められている種々の大会(オリンピック大会・世界選手権・ワールドカップ・大陸選手権、カップ大会・地域大会・世界リーグ・大陸リーグ・UWWカレンダーに登録された国際トーナメント大会)に出場する選手は、特別規定にて定められている国際競技選手ライセンスを携帯する義務がある。

このライセンスは、選手が参加している国際大会の期間中に事故が発生した場合に、医療費や病院代の保険として使用される。

このライセンスは当該年のみ有効であり、毎年更新しなければならない。



The license request must be sent at least 2 months before the competition that the concerned wrestler will take part. This timeline is fixed in order to let enough time to conclude the procedure and validate the license.

## Article 7 - Age, Weight and Competition Categories

### Age categories

The age categories are as follows:

U15	14-15 years (from 13 with medical and parental authorization*)
U17	16-17 years (from 15 with medical and parental authorization*)
U20	18-20 years (from 17 with medical and parental authorization*)
Seniors U 23	19-23 years (from 18 with medical and parental authorization*)
Seniors	20 years and older
Veterans	older than 35 years

\* The medical and parental authorization is submitted in Athena via *the Annual Medical Certificate & Wrestler's Declaration* when purchasing the UWW License.

U20 Wrestlers are allowed to participate in the competitions for seniors, except for those who are 17 years old in the concerned year.

For the Senior Under 23 years old Championships, the Senior rules and weight categories are used.

An honor certificate for each participant will be issued by the President of the National Federation attesting to the age of the wrestler; this certificate must be drawn up in accordance with the model supplied by UWW, on the National Federation's letterhead.

A wrestler may participate in a competition only under the nationality appearing on his license. If, at any time, it is determined by UWW that the statement was false and that fraud occurred, the disciplinary measures provided for to this end will be immediately applied against the National Federation, the wrestler and the person whose signature appears on the fraudulent certificate.

Wrestlers who wish to change their nationality must refer to the procedure described in the International Regulations for the change of nationality. Wrestlers can change their nationality only once. Once the procedure for the change of nationality is completed they are not entitled to compete for their former country anymore or for any other country in an official competition organized under the aegis of United World Wrestling.

Each licensed wrestler who participates in a competition automatically agrees to UWW to use his filmed or photographed image for the promotion of the competition or of competitions to come. If a wrestler refuses to agree to these conditions, he will have to make this clear at the entry stage and, may therefore be excluded from the competition.



ライセンスの要求については、選手が出場を希望する大会の少なくとも 2 か月前に送付しなければならない。ライセンス発行と承認の手続き完了にはこの時間設定を要する。

## 第 7 条－年齢別・階級

年齢別カテゴリー：次の通り

U15	14～15 歳(13 歳の場合は医師と保護者の承認が必要)
U17	16～17 歳(15 歳の場合は医師と保護者の承認が必要)
U20	18～20 歳(17 歳の場合は医師と保護者の承認が必要)
シニア U23	19～23 歳(18 歳の場合は医師と保護者の承認が必要)
シニア	20 歳以上
ベテランズ	35 歳より上の年齢層

\*医師と保護者の承認は、UWW ライセンスを購入する際に「*The Annual Medical Certificate* (医事証明書)& *Wrestler's Declaration*(選手申請書)」を通じてアテナに提出される。

U20 の選手はシニアの大会に出場が認められるが、その年 17 歳の選手は出場できない。

シニア、U23 の選手権大会では、シニアルールと階級が適用される。

大会出場の各選手に対して、各国レスリング協会から年齢を証明する証明書が発行される。この証明書は UWW が提供した証明書に基づいて、各国レスリング協会のロゴが印刷された公的な用紙（レターヘッド）で作成すること。

各選手はライセンスに記載されている国籍のみで試合に出場する。時期を問わず UWW によりライセンスの記載内容に虚偽があると特定され、その不正が発覚した場合、管轄国のレスリング協会や選手及び問題のライセンスに署名をしている人物に対して、直ちに懲戒処分が下される。

自身の国籍を変更したいと選手が希望する場合は、国際規定の国籍変更について記載されている手続きを参照する。国籍の変更は 1 度に限る。国籍の変更の手続きが完了した場合、当該選手は以前の国籍、あるいはその他の国を代表して UWW 管轄の大会には出場できない。

ライセンス取得済みの選手が大会に出場する選手は、UWW がその選手の動画や写真画像等を、大会や今後の大会のプロモーション目的で使用する旨に自動的に同意する。選手がこの条項内容に異議がある場合には、その旨を大会エントリー段階で明確に表明し、その理由から参加希望の大会から除外される場合がある。



## Weight categories

The weight categories for **Freestyle** and **Greco-Roman wrestling** are as follows (in kilograms):

### SENIORS, U23 AND U20

Freestyle	Greco-Roman
1. 57 kg	1. 55 kg
2. 61 kg	2. 60 kg
3. 65 kg	3. 63 kg
4. 70 kg	4. 67 kg
5. 74 kg	5. 72 kg
6. 79 kg	6. 77 kg
7. 86 kg	7. 82 kg
8. 92 kg	8. 87 kg
9. 97 kg	9. 97 kg
10. 125 kg	10. 130 kg

### OLYMPIC WEIGHT CATEGORIES\*

Freestyle	Greco-Roman
1. 57 kg	1. 60 kg
2. 65 kg	2. 67 kg
3. 74 kg	3. 77 kg
4. 86 kg	4. 87 kg
5. 97 kg	5. 97 kg
6. 125 kg	6. 130 kg

\* Including Olympic Games Qualifying tournaments

### U15

1. 34-38 kg
2. 41 kg
3. 44 kg
4. 48 kg
5. 52 kg
6. 57 kg
7. 62 kg
8. 68 kg
9. 75 kg
10. 85 kg

### U17

1. 41-45 kg
2. 48 kg
3. 51 kg
4. 55 kg
5. 60 kg
6. 65 kg
7. 71 kg
8. 80 kg
9. 92 kg
10. 110 kg

The weight categories for **Women's Wrestling** are as follows (in kilograms):

### SENIORS, U23 AND U20

1. 50 kg
2. 53 kg
3. 55 kg
4. 57 kg
5. 59 kg
6. 62 kg
7. 65 kg
8. 68 kg
9. 72 kg
10. 76 kg

### OLYMPIC WEIGHT CATEGORIES\*

1. 50 kg
2. 53 kg
3. 57 kg
4. 62 kg
5. 68 kg
6. 76 kg

\*including Olympic Games Qualifying Tournaments

### U15

1. 29-33 kg
2. 36 kg
3. 39 kg
4. 42 kg
5. 46 kg
6. 50 kg
7. 54 kg
8. 58 kg
9. 62 kg
10. 66 kg

### U17

1. 36-40 kg
2. 43 kg
3. 46 kg
4. 49 kg
5. 53 kg
6. 57 kg
7. 61 kg
8. 65 kg
9. 69 kg
10. 73 kg





階級

フリースタイル及びグレコローマンの階級は次の通り(キロ表示)

フリースタイル	グレコローマン	フリースタイル	グレコローマン
1. 57 kg	1. 55 kg	1. 57 kg	1. 60 kg
2. 61 kg	2. 60 kg	2. 65 kg	2. 67 kg
3. 65 kg	3. 63 kg	3. 74 kg	3. 77 kg
4. 70 kg	4. 67 kg	4. 86 kg	4. 87 kg
5. 74 kg	5. 72 kg	5. 97 kg	5. 97 kg
6. 79 kg	6. 77 kg	6. 125 kg	6. 130 kg
7. 86 kg	7. 82 kg		
8. 92 kg	8. 87 kg		
9. 97 kg	9. 97 kg		
10. 125 kg	10. 130kg		

**\*五輪大会出場資格選考大会が含まれる**

U15

1. 34-38 kg
2. 41 kg
3. 44 kg
4. 48 kg
5. 52 kg
6. 57 kg
7. 62 kg
8. 68 kg
9. 75 kg
10. 85 kg

U17

1. 41-45 kg
2. 48 kg
3. 51 kg
4. 55 kg
5. 60 kg
6. 65 kg
7. 71 kg
8. 80 kg
9. 92 kg
10. 110 kg

女子レスリングの階級は次の通り (キロ表示)

シニア, U23, U20

1. 50 kg
2. 53 kg
3. 55 kg
4. 57 kg
5. 59 kg
6. 62 kg
7. 65 kg
8. 68 kg
9. 72 kg
10. 76 kg

オリンピック階級\*

1. 50 kg
2. 53 kg
3. 57 kg
4. 62 kg
5. 68 kg
6. 76 kg

**\*五輪大会出場資格選考大会が含まれる**

U15

1. 29-33 kg
2. 36 kg
3. 39 kg
4. 42 kg
5. 46 kg
6. 50 kg
7. 54 kg
8. 58 kg
9. 62 kg
10. 66 kg

U17

1. 36-40 kg
2. 43 kg
3. 46 kg
4. 49 kg
5. 53 kg
6. 57 kg
7. 61 kg
8. 65 kg
9. 69 kg
10. 73 kg



Each contestant deemed to be taking part of his/her own free will, and responsible for himself/herself, shall be allowed to compete in only one weight category: the one corresponding to his weight at the time of the official weigh-in. For categories in the senior age group, competitors may opt for the next higher category than their body weight, except for the heavy weight category, for which contestants must weigh over 97kg for Freestyle and for Greco Roman Wrestling and over 72 kg for Women’s Wrestling.

### Competitions

International competitions for the various age categories are as follows:

<b>U15</b> 14-15 years	International competitions Continental Championships	(upon request)
<b>U17</b> 16-17 years	International competitions Continental Championships World Championships	(each year) (each year)
<b>U20</b> 18-20 years	International competitions Continental Championships World Championships	(each year) (each year)
<b>Seniors U23</b> 19-23 years	International competitions Continental Championship World Championships	(upon request) (each year)
<b>Seniors</b> 20 and older	International competitions Continental Championships World Championships World Cups Olympic Games	(each year) (each year, except the Olympic Year) (each year, except the Olympic Year) (every four years)
<b>Veterans</b> 35 and older	World Championships <i>Categories and specific regulations</i>	(each year)

Other type of competitions might be organized after United World Wrestling approval.

## CHAPTER 2 - COMPETITIONS AND PROGRAMMES

### Article 8 - Competition System

The competitions take place by direct elimination system with an ideal number of wrestlers, i.e. 4, 8, 16, 32, 64, etc. If there is no ideal number of wrestlers in a category, qualification matches will be organized.

Pairing is made in the order of the numbers drawn at random. All wrestlers who lost against both finalists will have repechage matches. There are two separated groups of repechage: one group of wrestlers who lost against the finalist of the upper part of the bracket, and another group of wrestlers who lost against the finalist from the bottom part of the bracket. The repechage matches begin with wrestlers who lost in the first round including in qualification matches to obtain the ideal number against one of the two finalists up to the losers in the semi-finals by direct elimination. The winners of the two repechage groups will receive each the bronze medal.

Each weight category is organized in two days. The draw takes place the day before the beginning of the category concerned at the latest.



大会に出場する選手は、自身の意思と責任において参加していると見なされる。出場が認められる階級は1階級のみとする。つまり、正規の計量時に計量した体重の階級である。シニアの階級については、自分の実際の体重より1つ上の階級に出場が認められる。但し、重量級は例外で、男子フリースタイルとグレコローマンでは97kgを超える体重、女子レスリングでは72kgを超える体重がないと1つ上の階級に出場ができない。

## 競技大会

様々な年齢カテゴリーでの国際大会は次の通り：

U15	14～15歳：	国際大会 大陸選手権大会(要望に応じて)
U17	16～17歳：	国際大会 大陸選手権大会(毎年) 世界選手権大会(毎年)
U20	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U23	19～23歳：	国際大会 大陸選手権大会(要望に応じて) 世界選手権大会(毎年)
シニア	20歳以上：	国際大会 大陸選手権大会(毎年) 世界選手権大会(毎年、オリンピック開催年を除く) ワールドカップ(毎年、オリンピック開催年を除く) オリンピック大会(4年に1度)
ベテランズ	35歳以上：	世界選手権大会(毎年) カテゴリー及び、特定規約に基づいた大会

他のタイプの大会は、UWW承認後開催される場合がある。

## 第2章－競技大会とプログラム

### 第8条－競技方法

大会は直接対決の予選/勝ち残りシステムにより行う。その場合1つの階級での理想的な参加選手数は、例えば4人、8人、16人、32人、64人等である。1つの階級に理想的な選手数が揃わなければ予選をせず直に本戦を行う。

対戦選手の組み合わせは無作為に引いた数の順番で行う。決勝戦に進出した選手らに敗退した選手は、全員敗者復活戦出場の権利を得る。敗者復活戦は2つのグループから構成し決勝進出を最初に決定した選手に敗退したグループと、2番目に決勝進出を決めた選手に敗戦したグループである。敗者復活戦試合は、決勝戦進出選手のどちらかに対して、理想的な選手数に揃える為の試合も含めた予選第1ラウンドで敗退した選手同士の試合から始め、準決勝試合での敗退者までで行う。2つの山の敗者復活戦グループの勝利者(2名)は銅メダルを授与される。

各階級は2日間で実施する。組合せ抽選は遅くとも当該階級開始日の前日に実施する。



The medical control and a first weigh-in will be held the morning of the concerned weight category. The qualified athletes for the finals and repechages will be weigh-in again the second morning of the concerned weight category. No more weight tolerance will be allowed for the second weigh-in.

2kg weight tolerance is allowed for World Cup and UWW Ranking Series Tournaments for the International Tournaments.

For the competitions where less than 16 athletes are registered, the weight category can be organized in one day. If it is the case, the medical control and the weigh-in remain the morning of the competition and the draw could be organized during the weigh-in.

The competition takes place in the following manner:

First day:

- Qualification rounds
- Elimination rounds

Second day:

- Repechage rounds
- Finals

### Classification criteria

From the 7th place, wrestlers of each category will be ranked depending on their classification points.

In case of a ranking tie, they will be ranked by analyzing the following criteria successively, across the all competition:

- The most victories by “Fall”
- The most match won by superiority
- The most technical points scored
- The fewest technical points given
- The lowest seeds number (if applicable)
- The lowest draw number

### Competition with less than 8 athletes (Nordic Tournament)

If less than 6 wrestlers are registered in one weight category, one group will be established and all wrestlers will compete against each other. In a two days competition format, the last round will be organized the second day.

**For Continental and World Championships, a weight category that counts only 1 wrestler will be cancelled and no title or medal will be awarded!**

If there are 6 or 7 athletes in one weight category, the competition starts with a pool phase with two groups.

As mentioned above, all wrestler from each group will compete against all the other wrestlers of their group (the Nordic tournament system is used as the ranking criterion within each group). Ranking within the groups is used to determine the pairings for the semi-finals.

The semi-final matches will consist with:

- the first ranked in the group A against the second ranked in the group B
- the second ranked in the group A against the first ranked in the group B



メディカルチェック及び最初の計量は、階級の開始日の朝に実施する。決勝戦及び敗者復活戦の出場選手は、当該試合の2日目の朝に再度計量する。2回目の計量での重量オーバーは許可されない。

ワールドカップとUWWランキングシリーズおよび国際トーナメントには2kgの許容がある。

参加登録選手数が16人未満の場合、その階級での試合は1日制とする。この場合、メディカルチェックや計量は大会の朝に実施し、抽選は計量時に実施する。

### 大会の実施方法

第1日目：

- 予備戦
- 予選ラウンド

第2日目：

- 敗者復活戦
- 決勝

### 順位決定基準

7位以下の順位は、各階級の選手自身の勝ち点により順位付けられる。

勝ち点による順位付けが同一の場合は、すべての試合を次の基準により順位付する：

- 「フォール」による勝利数が最も多い者
- テクニカルスペリオリティの勝利数が最も多い者
- 総獲得点が最も多い者
- 総失点が最も少ない者
- シード番号が最も低い数字の者(該当があれば)
- 抽選番号が最も低い者

### 8人未満での試合システム(ノルディック方式のトーナメント)

階級の参加登録選手数が6人未満の場合、1つのリーグ戦を組み全員と対戦する。2日制の試合形式の場合は、その最終ラウンドを2日目に実施する。

**大陸・世界選手権では、参加登録選手が1名しかいない階級は取り消され、タイトルやメダルは授与されない！**

1つの階級が6人または7人の場合、2つのグループに分けて試合を実施する。

上記の通り、各グループで選手は自分以外の全選手と試合をする。(ノルディックトーナメント方式を、各グループで順位付けの基準として使用)準決勝の組み合わせを決める際には、2つのグループ内の順位を用いる。

準決勝戦は次の通りとする：

- グループA1位選手 VS グループBの2位選手
- グループA2位選手 VS グループBの1位選手



The gold medal match will be between the winners of the semi-finals and the bronze medal match will be between the losers of the semi-finals.

Only one bronze medal will be awarded for this scenario.

### Ranking criteria for the Nordic tournament

In the Nordic tournament, the wrestler with the highest number of victories will be ranked first.

In a same group, if two wrestlers have an equal number of victories, their direct match will determine the ranking.

For all the other cases with a tie between athletes, the ranking will be determined following these criteria, across the all competition:

- The highest classification points
- The highest victories by « Fall »
- The highest match victories by superiority
- The highest technical points scored
- The fewest technical points given
- The lowest seeds number (if applicable)
- The lowest draw number

## Article 9 - Competition Program

The duration of Olympic Games is 7 days on 3 mats.

The duration of the senior World Championships is 9 days on 4 mats and the duration of the U20 World Championships is 7 days on 4 mats. However, depending on the number of entries received, one mat can be added or withdrawn for all competition types with UWW's agreement.

In principle, for all competition types, the sessions shall not last longer than three hours.

Except the competitions televised by United World Wrestling, all the matches for the 1st and 2nd must take place on one mat. The matches for the 3<sup>rd</sup> and 5<sup>th</sup> place may take place on two mats.

For the competitions televised by United World Wrestling, all the finals (gold, bronze and bronze) must take place on one mat in order that all the bouts are broadcasted.

## Article 10 - Award Ceremonies

The first four wrestlers in each weight category shall take part in the awards ceremony, and shall receive a medal and a diploma, according to their ranking.

1st	Gold + diploma
2nd	Silver + diploma
The two 3rd	Bronze + diploma

At the World Championships, each Champion will receive the World Championship Belt.

Only one bronze medal will be awarded in the weight categories where the Nordic System is used.



上記の準決勝のそれぞれの勝者同士で、決勝戦を行い、敗者同士で3位決定戦を行う。

上記の事例の場合では、銅メダルは1名に授与される。

#### ノルディックトーナメント方式の順位付けの基準

ノルディックトーナメントでは、勝利数が最も多い選手が第1位に順位付けされる。

同グループで2人の選手が同数の勝利数であれば、その直接対決で順位が決まる。

グループの複数選手の勝利数が同数の場合の順位は、下記の基準で決定される：

- 最も勝ち点が多い者
- 「フォール」による勝利数が最も多い者
- テクニカルスペリオリティの勝利数が最も多い者
- 総獲得点が最も多い者
- 総失点が最も少ない者
- シード番号が最も低い数字の者(該当があれば)
- 抽選番号が最も低い者

#### 第9条－競技大会プログラム

オリンピック大会の期間は7日間行い、3つのマットで試合を行う。

シニアの世界選手権大会は9日間4つのマットで行い、U20世界選手権大会は7日間4つのマットで行う。但しエントリー数次第では、UWWからの承認があれば、どのスタイルにおいても1マットを追加、削減してもよい。

原則として競技種別を問わず、各試合セッションは3時間を超えないこと。

UWWによりテレビ放映される試合を除いて、1位と2位を決定する試合はすべて1つのマットで行う。3位～5位を決定する試合は2つのマットで行ってもよい。

UWWによりテレビ放映される試合については、すべての決勝戦(敗者復活戦の決勝戦)は、1つのマットで行い、これらの試合がすべて放映されるように取り計らう。

#### 第10条－表彰規定

各階級で、上位の4選手が表彰式に参加し、その順位に応じたメダルと賞状を授与される。

- |         |           |
|---------|-----------|
| 第1位     | － 金メダルと賞状 |
| 第2位     | － 銀メダルと賞状 |
| 第3位(2人) | － 銅メダルと賞状 |

世界選手権大会では、各チャンピオンは世界チャンピオンベルトを授与される。

ノルディック方式での階級では、銅メダルは1つのみ授与される。



## **CHAPTER 3 - COMPETITION PROCEDURE**

### **Article 11- Weigh-In**

For all competitions, the weigh-in is organized each morning of the concerned weight-category. The weigh-in and the medical control lasts 30 minutes.

The second morning of the concerned weight category only the wrestlers who participate in the repechages and finals have to come for the weigh-in. This weigh-in will last 15 minutes.

No wrestler may be accepted at the weigh-in if he has not undergone a medical examination the first morning. Wrestlers must appear at the medical examination and the weigh-in with their license and accreditation.

The only uniform allowed for the weigh-in is the singlet. After having been examined by qualified physicians who are obliged to eliminate any wrestler who presents any danger of contagious disease, the wrestler can be weighed-in. No weight tolerance will be allowed for the singlet.

Contestants must be in perfect physical condition, with their fingernails cut very short.

Throughout the entire weigh-in period, wrestlers have the right, each in turn, to get on the scale as many times as they wish.

The referees responsible for the weigh-in must check that all wrestlers are of the weight corresponding to the category in which they are entered for the competition, that they fulfil all the requirements of Article 5 and to inform any wrestler of the risk he runs if he presents himself on the mat in incorrect dress. Referees will refuse to weigh a wrestler who is not dressed correctly.

The referees responsible for the weigh-in will received the results of the draw and will be allowed to control only the athletes who are on this list.

If an athlete does not attend or fail the weigh-in (the 1<sup>st</sup> or the 2<sup>nd</sup> weigh-in), he will be eliminated of the competition and ranked last, without rank (Exception: cf. Article 55 - Medical Service Intervention).

If one (or more) athlete qualified for the repechages and/or finals doesn't attend or fails the weigh-in, the athlete(s) (who successfully passed the second weigh-in) will move to the next round in his(their) part of the bracket.\*

\*If all athletes don't attend or fail the second weigh-in, the ranking will be made according the individual ranking criteria (Cf. Article 8).

### **Article 12 - Draw and Pairing**

Participants shall be paired off according to the numerical order determined by the drawing of lots made the day before the competition day of the concerned weight category, at the latest. The UWW competition management system shall be used for the draw and management of all international competitions entered in the UWW calendar.

If the UWW competition management system cannot be used, numbered tokens must be enclosed in an urn, a bag or any other similar object. If a different system is used, it has to be clearly announced.

If the team leader (or his substitute) can't attend the draw because of exceptional reason, he must inform the organizer and United World Wrestling otherwise his athlete(s) won't be part of the draw. The organizer will have the responsibility to communicate it to the UWW results' team.



## 第3章－競技大会運営

### 第11条－計量

いずれの大会においても、計量は当該階級の朝に実施する。計量とメディカルチェックは30分間で行う。

2日目の朝は、敗者復活戦及び決勝に出場する選手のみが計量を行う。その時間は15分間である。

1日目の朝にメディカルチェックを受けていない選手は、計量を受けられない。選手はメディカルチェック及び計量を受ける際に、選手ライセンスと選手証を持参する。

選手が計量時に着用できるのはシングレットのみである。感染症の疑いが見られる場合は、担当医師が当該選手を除外することができる。大会指定の医師によるメディカルチェックを受けた後、選手は計量することができる。計量においてシングレットの重さは考慮されない。

選手は身体のコンディションを最良にし、爪を短く切っておかなければならない。

選手は計量時間内に何回でも計量することができる。

計量に携わる審判員は、各選手が出場申し込み階級の体重であることと、第5条に定める条件を満たしていることを確認し、万が一不適切な着衣で計量に現れた場合には、その危険性を当該選手に伝える責任がある。審判員は着衣が不適切な選手の計量を拒否できる。

計量に携わる審判員は抽選結果を受け取り、リストに記載されている選手の計量のみ行う責任がある。

選手が計量に参加しない、または計量に失格した場合(1回目または2回目の計量)、大会から除外され順位はつかず最下位となる。(例外：第55条-医療サービス介入を参照)

敗者復活戦および決勝戦の資格を持つ1人(または複数)の選手が計量に参加しない、または失格した場合、2回目の計量に合格した選手が次のラウンドに進出する。

\*すべての選手が2回目の計量に参加しない、もしくは失格した場合、順位付けは個々の順位付け基準に従って行われる(第8条を参照)。

### 第12条－抽選と組み合わせ

参加選手は抽選で引いた数字により組み合わせが決まる。この抽選は遅くとも当該階級の競技日の前日に行われる。UWW 試合日程に登録されているすべての国際大会の抽選と運営管理はUWWの大会管理方式を用いる。

UWWの大会管理方式が用いられない場合は、参加選手数に相当する番号札を、抽選箱や袋など類似の入れ物等に入れておく。別のシステムを使用する場合は、それを明確に発表しなければならない。

チームリーダー(またはその代理人)が特別な理由で抽選に参加できない場合は、主催者とUWWに連絡しなければならない。そうでなければ選手は抽選に参加できない。主催者はそれをUWWリザルトチームに伝達する責任がある。



**Important:** When the person responsible for the weigh-in and drawing of lots observes an error in the regulation procedure as outlined above, the drawing of lots for the category in question has to be cancelled. Drawing of lots for this category will then be repeated with the agreement of the technical delegate.

The technical delegate or the IT person is responsible of the smooth running of the draw and must ensure that these Rules were complied with. He will also have to confirm the weigh-in list. After the end of the draw, no protest can be submitted.

## **Position of the athletes in the bracket**

For a competition with 6 or 7 athletes, the wrestler who gets the lowest draw number will be in group A, then the second lowest draw number will be in group B, then the third lowest draw number will be in group A and so on.

For a competition with more than 7 athletes - If the number of athletes participating in a weight category different from (more than) 8, 16, 32, etc, qualification rounds must be organized. To provide a balance between the upper and lower part of the bracket, qualification rounds' position follows the top-bottom- bottom-top approach. The same approach is used to determine the Seeded athlete's position on the bracket.

## Seeded athlete into the Bracket

The aim of such drawing of lots is to place consequently the seeded athletes as far as possible from each other in order to preserve them until the latest possible stage. The remaining positions (non-seeded athletes) are filled up from top to bottom based on their draw number (a small draw number doesn't preserve the athletes to compete in the qualification round).

If the qualifications matches must include the seeded athletes, the pairing starts with the lowest seeded athlete.

Seeded athletes into a weight category with 6 or 7 athletes will be placed like that:

Group A	Group B
Seeds n° 1	Seeds n° 2
Seeds n° 4	Seeds n° 3
Seeds n° 5	Seeds n° 6
	Seeds n° 7 (if applicable)

As soon as the seeded athlete is placed, the non-seeded athletes will be placed in the ABA approach.

All the different brackets - with no seed, 4 seeds and 8 seeds are available at:

<https://www.org/governance/regulations-olympic-wrestling>

If one or several top seeds athlete(s) is not entered (replaced or not registered), the next top seed or the next best athlete(s) in the Ranking will take his (their) place.

## Article 13 - Starting List

If one or more wrestlers do not attend or fail the weigh-in, their opponent(s) will win the bout by forfeit. These wrestlers will be eliminated of the competition and will be ranked last, without rank. NO pairing will be made again the day of the competition.

## Article 14 - Elimination from the Competition

The loser is eliminated and ranked according to the classification points marked, except wrestlers who lost against one of the finalists as they take part in the repechage for the 3rd or 5th places.



**重要：**計量及び抽選担当者が、上記の規定において何らかの誤りに気付いた場合は、当該階級の抽選は無効となる。ただし、テクニカルデリゲート（大会責任者・専門委員長）からの同意が得られた場合に再抽選が行われる。

テクニカルデリゲートあるいは抽選担当者は抽選のスムーズな進行に責任を持ち、ルール通りに行われているか確認しなければならない。また計量リストも確認しなければならない。抽選後はいかなる抗議も受け付けない。

### 対戦表での選手の位置

階級に 6 人または 7 人の選手が出場する大会の場合、最も低い抽選番号の選手はグループ A になり、2 番目に低い抽選番号はグループ B、3 番目に低い抽選番号はグループ A、以降同様に割り振られる。

7 人を越える選手が出場する場合 - 出場する選手の数が 8、16、32 などの数と異なる場合は予選ラウンドを配置する必要がある。対戦表の上下のバランスをとるためにトーナメント表の上部と下部の間で、予選ラウンドの位置は上→下・下→上と続く。シード選手も同様の方式で決定される。

### 対戦表のシード選手

このような抽選の目的は、シードされた選手をできる限り互いに離して配置し、競技の最終段階まで対戦を避けるためである。残りの位置(シードでない選手)は抽選番号に基づき、上から下に配置される(抽選番号が小さい程予選ラウンドに出場する可能性は少なくなる)。

予選ラウンドにシード選手を含めなければならない場合、組み合わせは最も低いシードの選手から始まる。

6 人または 7 人の選手がいる階級のシードは次のように配置される。

グループ A	グループ B
シード No 1	シード No 2
シード No 4	シード No 3
シード No 5	シード No 6
	シード No 7 (該当する場合)

シードされた選手が配置され次第、シードされていない選手は ABA 方式で配置される。

全ての異なるトーナメント表 - シードなし、シード 4 名とシード 8 名の規定は以下のサイトで閲覧可能：<https://uwf.org/governance/regulations-olympic-wrestling>

シード選手 1 名、あるいは数名が欠場の場合(選手交代または、未登録の場合)、当該選手の次位の選手が欠場の選手の位置に配置される。

### 第 13 条 - スタートリスト

1 人あるいはそれ以上の選手が計量に参加しない、または計量失格の場合は、その対戦相手は不戦勝となる。これらの選手は競技から除外され順位はつかず最下位となる。試合当日の再組合せは行われぬ。

### 第 14 条 - 競技会からの消去規定

試合の敗退者はその後の試合参加から除外され、獲得した勝ち点に基づいて順位付けされる。但し、決勝戦に出場する選手に敗退した選手は例外であり、その後 3 位あるいは 5 位をかけて敗者復活戦に出場する。



After the weigh-in, in case a wrestler, without medical advice signed by the UWW doctor or the competition's doctor and without advising the competition secretariat, does not present himself to his opponent when his name is called, he will lose his bout by forfeit, will be eliminated and ranked without rank. His opponent will win the match.

If the UWW doctors can prove that a wrestler simulates an injury for whatever reasons to avoid competing against his opponent, he will be disqualified, placed last in the ranking, without any rank and the note "Dsq" near to his name.

If a wrestler commits an obvious offence against fair play within the spirit and concept of total and universal wrestling enunciated by UWW, and openly cheats, commits a serious error or engages in brutality, he will be disqualified immediately from the competition and eliminated by a unanimous decision of the officiating team. In this situation, he will be placed last in the ranking, whiteout any rank and the note "Dsq" near to his name.

If two wrestlers are disqualified for brutality during the same match, they will be eliminated as above. The pairing for the following round will not be modified. The wrestler supposed to meet one of the disqualified wrestlers wins the match by forfeit.

If two semi-finalists are disqualified for brutality or eliminated by forfeit during same match, their losers in quarter-final will compete in semi-final and repechage group will be modified regarding result of this semi-final match. If the Semi-Finals are organized during the evening session, this bout will be organized at the end of the session in order to allow enough time for the concerned athletes to be prepared. If it happens on day 1, one hour (since this double disqualification / forfeit happens) will be given to these athletes to be prepared.

If a double injury (2VIN) happens during one match, the opponent of the next round will win the match by injury. If it happens in a semi-final match and in order to determine which athletes have to go in the repechage, we will use the classification criteria (Article 8) to determine the winner of this double injury match.

If a forfeit(s) or disqualification(s) happen during a medal match (1-2 or 3-5), the following wrestlers (from the part of the bracket of the disqualified/forfeited athlete(s)) will move up the table to establish the final classification. If the two finalists are disqualified, then it will be necessary to make the bout between the two bronze medalists to determine the 1st and the 2nd place. All others participants will go up in the ranking, the two in 5th position will become 3rd. If the two finalists are forfeits despite their successful second weigh-in, the same process will apply (an additional match between the two bronze medalists).

For all type of forfeit, the concerned athlete will be ranked last, without rank.

### **Ranking in the event of doping violations**

In case of positive doping control, the wrestler will be disqualified, and he will automatically be placed last in the ranking, without any rank and the note "DSQ" near to his name. The following wrestlers will move up in the ranking. If it concerns an athlete ranked in the 3<sup>rd</sup> place, the wrestler from the part of the bracket of the doped athlete will move up. In that case, only one wrestler will be ranked in the 5<sup>th</sup> place.

In the case where the 2 first ranked athletes have a positive doping control and are disqualified; the two bronze medalists will get a Gold medal. In that particular case, no silver medal will be awarded and the 2 5<sup>th</sup> place will move in the 3<sup>rd</sup> rank. The following wrestlers will move up in the ranking, taking into account that for this particular case we would have only one 5th place.

In case of positive doping control during a team event, the team from the athlete in fault will be disqualified and be placed last in the ranking, without any rank and the note "DSQ" near to his flag.



計量後、選手が UWW 指定の医師または大会医師の署名がされた医療診断書を持たずに、大会事務局長に連絡無しで、呼ばれても対戦相手の前に登場しない場合は不戦敗となり、大会から除外され順位付けもされない。この場合対戦相手の勝利となる。

いかなる理由であろうと、対戦相手との試合を回避するために負傷を装っていると UWW の医師によって証明された場合、当該選手は失格となり順位のない最下位となり「失格」と記載される。

選手が UWW の宣言しているトータルレスリング、ユニバーサルレスリングのフェアプレー精神や理念に反し明らかに違反や不正行為をしている場合、または重大な誤りや粗暴行為をした場合は即座に失格となり、審判団の全員一致の決議により大会から除外される。この場合、当該選手は順位のない最下位となり「失格」と記載される。

試合中に対戦している両選手が粗暴行為により失格になった場合、上記事例と同様に除外される。その次のラウンドの組み合わせも変更されず、失格となった選手と対戦予定の選手が勝利を得る。

準決勝進出者 2 名が同一試合中に粗暴行為で失格、または除外により敗退した場合、準々決勝で彼らに敗退した選手らで準決勝を実施する。この準決勝の結果により敗者復活戦のグループが変更される。準決勝がタ方のセッション中に実施される場合、当該選手の準備時間を十分に確保する為、この試合はセッションの最後に実施する。1 日目に行われる場合は 1 時間(二重失格が発生した為)の準備時間が与えられる。

1 つの試合中に二重負傷(2VIN)が発生した場合、次のラウンドの対戦相手は負傷による勝利となる。準決勝において発生した場合、敗者復活戦を組む為に順位判定基準(第 8 条)を使用して二重負傷試合の勝者を決定する。

メダルマッチ(1-2 または 3-5)の試合中に棄権または失格が発生した場合、次の選手(失格/棄権した選手の勝ち上がりの山から)を繰り上げる。2 人のファイナリストが失格となった場合、1 位と 2 位を決定するために 2 人の銅メダリストの間で試合を行う必要がある。他のすべての参加者は順位が繰り上がり、5 位の 2 人は 3 位になる。2 回目の計量が成功したにもかかわらず、2 人のファイナリストが棄権した場合、同じプロセスが適用される。(2 人の銅メダリスト間の追加試合)

すべての種類の失格において、当該選手は順位のない最下位となる。

### ドーピング違反の場合でのランキングについて

ドーピング検査で陽性反応が出た場合、その選手は失格となり順位はつかず名前の近くに「失格」と注記され自動的に順位の最後となり、次の選手の順位が繰り上がる。3 位の選手が関与している場合、その選手の勝ち上がりの山から選手が繰り上がる。この場合 5 位の選手は 1 名となる。

決勝進出者 2 名がドーピング検査で陽性となり失格となった場合は、銅メダリスト 2 名が金メダルを獲得する。その場合、銀メダルは授与されず、5 位の 2 名は 3 位に順位づけされる。この場合 5 位が 1 人しかいないことを考慮し、以下の選手が順位を上げることになる。

団体戦中にドーピング検査で陽性となった場合は、当該選手の所属チームは失格となり、順位のない最下位となり、自国の旗の近くに「失格」と注記される。



## **CHAPTER 4 - REFEREEING BODY**

### **Article 15- Composition**

In all competitions, the refereeing body for each bout shall consist of the following:

- 1 mat chairman
- 1 referee
- 1 judge

The appointment procedures of these three officials are set in the Regulations for the International Refereeing Body. Replacement of an official during a bout is strictly prohibited, except in the case of a serious illness that is medically confirmed. In no case may the refereeing body be composed of two officials of the same nationality. Furthermore, it is strictly forbidden for an official to officiate in bouts involving compatriot wrestlers.

The refereeing body shall make all decisions unanimously or by majority (two out of three) except in passivity, caution and fall situations where the mat chairman's approval must be obtained.

### **Article 16 - General Duties**

Officials shall perform all the duties set forth in the Regulations governing wrestling competitions and in any special provisions which might be established for the organization of particular competitions.

It is the duty of officials to follow each bout very carefully and to evaluate the actions of the wrestlers so that the results shown on the judge's and mat chairman's score sheet accurately reflect the specific nature of said bout.

The mat chairman, referee and judge shall evaluate the holds individually in order to arrive at a final decision. The referee and judge must work together under the direction of the mat chairman, who co-ordinates the work of the officials.

It is the duty of the officials to assume all of the functions of refereeing and judging, to award points and to impose the penalties stipulated in the Rules.

The score sheets of the judge and mat chairman are used to tally all the holds executed by the two opponents. The points, cautions (O), passivity's (P), the fall (points of the last action have to be surrounded), the last point scored (underlined), must be recorded with the greatest accuracy, in the order corresponding to the various phases of the bout. These score sheets must be signed by the judge and mat chairman, respectively.

If a bout does not end in a "fall", the decision shall be made by the mat chairman. It shall be based on an evaluation of all the actions of each competitor, recorded from beginning to end on the judge's and mat chairman's score sheets.

All the points awarded by the judge must be announced to the public as soon as they are determined, either by means of bats or by an electric scoreboard.

Officials are required to use the basic UWW vocabulary that is appropriate to their respective roles when conducting the bouts. However, they are forbidden to speak to anybody during the bout, except, of course, amongst themselves when the occasion requires them to do so for consultation and to perform their tasks properly.

When a challenge is requested by a coach and confirmed by the wrestler, the refereeing delegate (or his substitute) and the mat chairman must watch the video evidence on the large screen. After a discussion together, the refereeing delegate (or his substitute) renders its decision solely without consultation with the refereeing body.



## 第4章－審判団について

### 第15条－審判団の構成

すべての大会において、試合の審判団は次の人員から構成される：

- － マットチェアマン(1名)
- － レフェリー(1名)
- － ジャッジ(1名)

上記3者の審判員の任命手続きは国際審判団規定に提起されている。試合中に審判員を交代することは固く禁じられている。しかし、審判員が重病であることが医師により確認される場合はその限りではない。いかなる場合でも、3者の審判員の内2名が同一国籍であることは認められない。更に、選手と同じ国籍の審判員が試合を担当することも固く禁じられる。

審判団は決定の際、すべての場合において全員一致、あるいは過半数(3人のうち2人)で決定する。但し、「パッシビティ」「コーション」「フォール」の判定の場合についてはマットチェアマンの承認が必要となる。

### 第16条－一般的責務

審判団は、レスリング大会を管理する規則および特定の大会の組織が定めた特別規定すべての義務を遂行する。

ジャッジやマットチェアマンのスコアシートに記載される試合の結果が、試合内容を正確に反映するよう毎試合慎重に対応し、選手の技術展開を評価することが審判団の義務である。

マットチェアマン、レフェリー、ジャッジは、最終的な判断を下すために選手が行う技術展開を各々評価する。レフェリーとジャッジは3者の意見の調整を図るマットチェアマンの指示の下、共に業務を行う。

レフェリーとジャッジがすべての役割を果たし、ポイントを与え、ルールに規定されたペナルティーを課すことが審判団の義務である。

ジャッジとマットチェアマンのスコアシートは、両選手が行ったすべての技術展開を集計するために使用される。ポイント、コーション(O)、パッシビティ(P)、フォール(最後の技術展開をOで囲む)、ラストポイント(下線)は、試合の様々な局面に対応するため、極めて正確に記録されなければならない。これらのスコアシートには、ジャッジとマットチェアマンがそれぞれサインをしなければならない。

フォールで決着がつかない場合、マットチェアマンが決定を行う。その決定は各選手のすべての技術展開の評価に基づき、試合開始から終了までジャッジとマットチェアマンのスコアシートに記録される。

ジャッジが与えるポイントは、すべてパドルあるいは電子スコアボードを介して決定され次第観客らに表示されなければならない。

審判員は試合運営の為に各自の職責に応じ基本的なUWW用語を用いることが求められる。審判員は、試合中誰とも会話をすることが禁じられている。但し、審判員の適切な任務遂行上審判員同士でコンサルテーションを行う場合はその限りではない。

チャレンジがコーチから要求され選手がその要求を認めた場合、大会に派遣されている審判長(あるいはその代理人)とマットチェアマンが、大型スクリーンでビデオ映像にて確認をしなければならない。上記の両者によるコンサルテーションの後、審判長が単独で審判団との協議なしに決定する。



## Article 17 - Referee's Dress

The refereeing body (instructors, referees, judges and mat chairmen) must be dressed with the UWW homologated Uniform.

The dress must be a model homologated by UWW. The refereeing body may not wear the name of a sponsor. However, the number on his jacket may include the name of a UWW sponsor.

## Article 18 - The Referee

a) The referee is responsible for the orderly conduct of the bout on the mat, which he must direct according to the Rules.

b) He must command the respect of the contestants and exercise full authority over them so that they immediately obey his orders and instructions. Similarly, he must conduct the bout without tolerating any irregular and untimely outside interventions.

c) He shall work in close co-operation with the judge and must carry out his duties in supervising the bout while refraining from any impulsive or untimely interference. His whistle shall begin, interrupt and end the bout.

d) The referee shall order the return of the wrestlers to the mat after they have left it, or the continuation of the bout in the standing or "parterre" position (on the mat), with the approval of the judge, or failing that, with the approval of the mat chairman.

e) The referee is required to wear a red wristband on his left wrist, and a blue wristband on his right wrist. He shall indicate with his fingers the points corresponding to the value of a hold after its execution (if it is valid, if it has been executed within the limits of the mat, and if a wrestler has been put in a danger position, etc.) by raising the arm corresponding to the wrestler who scored.

f) The referee must never hesitate to:

- Interrupt the bout at exactly the right time, neither too soon nor too late.
- Indicate whether a hold executed at the edge of the mat is valid.
- Signal and announce TOUCHE (fall) after seeking the agreement of the judge, or if this is not possible, of the mat chairman. In order to determine whether a wrestler has actually been pinned to the mat by both shoulders at the same time, the referee must say the word TOUCHE (fall), raise his hand to secure the agreement of mat chairman, strike the mat with his hand and then blow the whistle.

g) The referee must:

- Rapidly and clearly order the position in which wrestling must be resumed, when he sends the wrestlers back to the center of the mat.
- Not stand so close to the wrestlers that he obstructs the view of the judges and the mat chairman, particularly if a fall appears imminent.
- Ensure that the wrestlers do not rest during the bout on the pretense of wiping their bodies, blowing their noses, pretending to be injured, etc. In this case, he must stop the bout and ask for a caution (0) to the wrestler at fault and 1 point to his opponent.
- Be able to change his position from one moment to the next, on the mat or around it, and in particular, immediately fall flat onto his stomach to obtain a better view of an imminent fall.
- Be able to stimulate a passive wrestler without interrupting the bout, by standing in such a way as to prevent the wrestler from leaving the mat.
- Be ready to whistle if the wrestlers come too close to the edge of the mat.
- Not interrupt the bout in a danger position situation except if it is an illegal hold.
- Strictly prevent the wrestler from grasping or interlocking fingers.





## 第17条—審判員の服装

審判団(審判長、レフェリー、ジャッジ、マットチェアマン)はUWW認定ユニフォームを着用する。

服装は、UWWにより統一されたものであること。審判団はスポンサー名が入ったものの着用は認められない。しかし、各自のジャケットの番号札(レフェリーナンバー)には、UWWスポンサー名が入ってもよい。

## 第18条—レフェリーの責務

- a) レフェリーはマット上において責任を持ち、ルールに基づき規律正しく試合を進行する。
- b) レフェリーは両選手が指示や命令に直ちに従うようにするため、威厳を持ち所定の権限を行使しなければならない。同様に、何らかの不測的な外部からの妨害や介入を許すことなく試合を進行しなければならない。
- c) レフェリーはジャッジやマットチェアマンと密に連携して試合を監視する業務を行い、不適切な干渉を排除する義務がある。レフェリーの笛で試合を開始、中断、終了する。
- d) レフェリーは両選手がマット外に出た場合マットに呼び戻したり、スタンド、あるいはパーテレポジションで試合の継続を命じたりする。その場合はジャッジの承認を得る。ジャッジの承認が得られない場合はマットチェアマンの承認を得る。
- e) レフェリーは左の手首に赤のリストバンド、右には青のリストバンドを着用する。選手が何らかの技術展開を行い、その技が有効な場合(技がマットの場内で展開され、どちらかの選手がデンジャーポジションにいる)、その技に相当するポイントを指で示す。その場合ポイントを獲得した選手に対応する側の腕を挙げる。
- f) レフェリーは、躊躇なく以下の事項を決断しなければならない：
  - 早すぎず遅すぎず適切なタイミングで試合を中断する。
  - 場外際で起こる技術展開の有効性を示す。
  - フォールの際には、ジャッジ・マットチェアマンの同意を得た後に、フォールの成立と試合の終了を告げる。ジャッジの同意が得られない場合は、マットチェアマンの同意を得て上記を行う。選手の両肩が同時にマットにつけられたかどうか決定するために「フォール」という言葉を用いて手を挙げてマットチェアマンの同意を確実に取ってから手でマットを叩き、笛を吹く。
- g) レフェリーは次の事項に注意しなければならない：
  - 両選手をマット中央にもどした際、どのポジションで試合を再開すべきかを迅速かつ明確に指示する。
  - 選手に接近し過ぎて、ジャッジやマットチェアマンの視界を遮らないようにする。フォール体勢では特に注意する。
  - 選手が体を拭いたり、鼻をかんだり、負傷したふりをするなどして、試合中に休まないようにする。この場合試合を止め当該選手にコーション(○)を与え、相手に1点を与える。
  - マット上またはその周辺で両選手の移動に応じてその立ち位置を変える。特にフォールが見込まれる場合には直ちに腹這いになって、その状況が目視で確認できるようにする。
  - 消極的な選手がいる場合、試合を止めずに当該選手に積極的になるよう働きかける。その場合、消極的な選手がマットから場外に逃げることを妨げる位置に立つ。
  - 選手が場外際に近づいたときにはすぐに笛を吹けるように準備しておく。
  - 反則が行われた場合を除き、デンジャーポジションで試合を中断しない。
  - 選手が相手の指を掴んだり、指同士を絡めたりする行為を厳しく防ぐ。



h) The referee is also required to:

- Pay special attention to the wrestlers' legs in Greco-Roman wrestling.
- Require the wrestlers to remain on the mat until the result of the bout is announced.
- In all cases where agreement is necessary, first ask the opinion of the judge at the edge of the mat facing the mat chairman.
- Proclaim the winner after agreement with the mat chairman at the end of the bout.

i) The referee requests penalties for violation of the Rules or for brutality.

j) The referee, if the mat chairman intervenes, must interrupt the bout and proclaim victory by technical superiority when the wrestlers' scores of the match are 8 points difference in Greco Roman wrestling and 10 points difference in Men's Freestyle and Women's Freestyle. In this situation, he must wait for the action - either an attack or a counterattack - to be complete.

## Article 19 - The Judge

a) The judge is responsible for all the duties stipulated in the general Rules of wrestling.

b) He must follow the course of the bout very closely without allowing himself to be distracted in any way; he must award points for each action, and mark them on his score sheet, in agreement with the referee or mat chairman. He must give his opinion in all situations.

c) Following each action, and on the basis of the referee's indications (which he compares with his own evaluation) or, failing this, on the basis of the mat chairman's indications, he records the number of points awarded to the action in question, and enters the results on a scoreboard placed beside him. This scoreboard must be visible to both the spectators and wrestlers.

d) The judge verifies and signals the fall (TOUCHE) to the referee.

e) If, during the bout, the judge notices something that he feels he should bring to the referee's attention because the latter was not able to see it or did not notice it (a fall, illegal hold, passive position, etc.), the judge is obliged to do so by raising the bat of the same color as the singlet of the wrestler in question, even if the referee has not asked for his opinion. In all circumstances, the judge must call the referee's attention to anything that seems to him abnormal or irregular in the course of the bout or in the conduct of the wrestlers.

f) The judge must, moreover, sign the score sheet handed to him upon receipt, and at the end of the bout, must clearly record on the score sheet the result of the bout by distinctly crossing out the name of the loser and writing in the name and country of the winner.

g) The decisions of the referee and judge are valid and enforceable without the intervention of the mat chairman if they are in agreement - except for proclamation of victory by technical superiority, in which case the mat chairman is required to give his opinion and in case of consultation or challenge.

h) The judge's score sheet must accurately indicate the time at which a bout ends in the case of victory by a fall, technical superiority, etc.

i) To make it easier for the judge to supervise the bout, particularly in a delicate position, he is authorized to change positions, but only along the edge of the mat over which he has control.

j) He must also indicate by underlining, the points scored in the last action which can determine the winner of the bout.

k) Cautions for fleeing the mat, illegal holds, or brutality will be noted by an 'O' in the column of the wrestler at fault.

l) The Passivity that bring the Activity Time will be noted by a 'P' in the column of the wrestler at fault. The verbal warning by a 'V'.

m) The points scored during the last action who gets the fall will be surrounded.



- h) レフェリーは次の事項を行う必要がある：
- グレコローマンでは選手の脚部に特に注意を払う。
  - 試合結果がアナウンスされるまで両選手をマットに待機させる。
  - 審判間の協議が必要な場合、マットの端でマットチェアマンに向き合い、最初にジャッジの意見を聞く。
  - 試合の最後に、マットチェアマンからの同意を得た後勝利した選手の手を挙げる。
- i) ルール違反や粗暴行為などが発生した場合、ペナルティーを要求する。
- j) ポイント差がグレコローマンでは 8 点、フリースタイルと女子レスリングでは 10 点開いた場合、マットチェアマンが介入しレフェリーは試合を止め勝者をアナウンスする。この場合もし片方の選手が攻撃や返し技を行っている場合は、その技が完了するまで待ってから試合を止める。

### 第 19 条—ジャッジの責務

- a) ジャッジはレスリングのルールに記載された職務すべてに責任を持つ。
- b) 試合中は常に気をそらさずに試合の流れを注視し、選手らが行う技術展開の 1 つ 1 つに対してポイントを与え、スコアシートに記録する。レフェリーあるいはマットチェアマンと協調してこの作業を行う。ジャッジはすべての場面で自分の意見を述べなければならない。
- c) 選手の技術展開に対し、レフェリーの判定(自身の評価と比べて)に基づいて、あるいはこれができない場合は、マットチェアマンによる表示に基づいてジャッジは与えられたポイントをスコアシートに記録し、その結果を自身のそばに設置のスコアボードに入力する。スコアボードは観客と選手に見えるようにする。
- d) ジャッジはフォールを確認しその旨をレフェリーに合図する。
- e) 試合中にレフェリーが見ていないあるいは気付かなかったために、ジャッジがレフェリーに知らせるべきこと(フォール、反則、パッシブなど)に気づいた場合、レフェリーが意見を求めていなくても、当該選手のシングレットと同じ色のパドルを挙げてレフェリーに知らせなければならない。どのような場合でも、試合の進行や選手の行動が異常、もしくはルールに反していると思われることがあればレフェリーに注意を促さなければならない。
- f) 更に、ジャッジは受け取り次第スコアシートに署名し、試合終了時には試合の結果を明確に記さなければならない。その際は敗者の名前をクロスアウト(×)し、勝者の氏名と国名をスコアシートに記入する。
- g) レフェリーとジャッジによる判定が一致している場合は、当該の判定は有効であるため、マットチェアマンの介入を必要としない。但し、テクニカルスペリオリティによる勝利を宣告する場合にはマットチェアマンが見解を示す必要があり、コンソルテーションやチャレンジの場合も同様である。
- h) 試合がフォール、テクニカルスペリオリティなどで勝者が決まった場合には、ジャッジのスコアシートには試合が終了した時間を正確に記載する。
- i) ジャッジは試合を見やすいように、担当している試合のマットの縁に沿っていれば、特に注意を要する微妙なポジション等を確認するため座り位置等を変えてよい。
- j) ジャッジは、試合の勝者が決まる可能性のある最後のアクションのポイントに下線を引いて記録しなければならない。
- k) 技術回避のコーション、反則、粗暴行為には当該選手の欄に「○」と記入する。
- l) アクティビティタイムに繋がるパッシブの摘発は消極的な選手の欄に「P」と記録する。口頭注意は「V」を記入する。
- m) フォールにつながった技のポイントは○で囲む。



## Article 20 - The Mat Chairman

- a) The mat chairman, whose functions are very important, shall assume all the duties provided for in the Wrestling Rules.
- b) He shall co-ordinate the work of the referee and the judge.
- c) He is obliged to follow the course of the bouts very carefully, without allowing himself to be distracted in any way, and to evaluate the behavior and action of the other officials according to the Rules.
- d) In the event of any disagreement between the referee and judge, his task is to settle the issue in order to determine the result, the value of points and the falls.
- e) In no case may the mat chairman be the first to give an opinion. He must wait for the opinion of the referee and judge. He is not entitled to influence the decision.
- f) The mat chairman's approval must absolutely be sought in passivity, caution and before granting a fall.
- g) The mat chairman may decide to interrupt the bout in case of a serious mistake made by the referee.
- h) He may also interrupt the bout if a serious scoring mistake is made by the referee and/or the judge. In such case, he must ask for a consultation. If the mat chairman does not obtain majority during the consultation, he must stand for either the referee or the judge. This consultation does not alter the wrestler's right to the challenge.
- i) During a bout, when the coach considers that a blatant refereeing mistake has been made against his wrestler and calls for a challenge, the mat chairman must wait for the action to go to neutral and stop the match. The refereeing delegate (or his substitute) and the mat chairman must review the video evidence. If the refereeing delegate (or his substitute) agrees that the refereeing body was right, the mat chairman must make sure that no other challenge will be granted to the wrestler in question during the remaining of the match.

After the review of the video evidence, the refereeing delegate (or his substitute) solely renders its decision. Its decision is final and cannot be challenged.

## Article 21 - Penalties against the Refereeing Body

The UWW Bureau, which constitutes the supreme jury, shall collectively have the right to take the following disciplinary measures against the member(s) of the refereeing body technically at fault, upon report by the competitions' delegates:

- Give the official(s) concerned a warning
- Suspension from competition for one or more session
- Withdraw the official(s) from the competition

Other sanctions as decided by the UWW Disciplinary Chamber may apply depending on the seriousness of the fault.



## 第20条－マットチェアマンの責務

- a) マットチェアマンの役割は極めて重要であり、レスリングルールに記載されているその職務をすべて行う。
- b) マットチェアマンの責務はレフェリーとジャッジの業務を統括することである。
- c) マットチェアマンは試合の流れを細心の注意を払って追ひ、いかなる場合も注意をそらさずルールに基づいてレフェリーとジャッジの行動や振る舞いを評価する義務がある。
- d) レフェリーとジャッジの意見が不一致の場合、マットチェアマンの仕事はポイントの判定やフォールについての不一致を解決するために最終決定を下すことである。
- e) どのような場合でも、マットチェアマンが最初に意見を述べることは認められない。マットチェアマンはレフェリーとジャッジの意見を待たなければならない、2人の判定に影響を及ぼすことは認められない。
- f) パッシブ、コーション、フォールを認める場合は、必ずマットチェアマンの承認が必要である。
- g) レフェリーが重大なミスをした場合、マットチェアマンは試合を中断できる。
- h) レフェリー・ジャッジにより重大なミスが生じた場合、マットチェアマンは試合を中断できる。この場合、マットチェアマンはコンソレーションを要求することができる。コンソレーションにおいて過半数の同意を得られない場合は、マットチェアマンがレフェリーかジャッジのどちらかの意見を支持する。このコンソレーションの後であっても選手らはチャレンジを要求することができる。
- i) 試合中、コーチが自身の選手に対しての判定に著しい誤りがあると判断し、チャレンジを要求した場合、マットチェアマンは選手のアクションがニュートラルになるのを待ってから試合を止めなければならない。大会審判長(あるいはその代理人)とマットチェアマンはビデオ映像を確認しなければならない。審判団の判定が正しいと認められた場合、マットチェアマンは該当の選手側に残りの試合時間にチャレンジができないことを確認しなければならない。

上記のビデオ映像を確認後、審判長(あるいはその代理人)のみが判定を変更できる。審判長の決定は最終的なものでありその決定に対するチャレンジはできない。

## 第21条－審判団の罰則

審判団が技術的な誤りを犯した場合、大会審判長の報告に基づいて UWW 理事局からなる最高陪審員(Bureau Member)は下記の懲戒措置を講じる権利を有する：

- 当該の審判員に警告を与える。
- 1 試合、あるいは複数の試合(セッション)分、大会中当該審判員を出場停止にする。
- 当該の大会から当該の審判(団)を撤退させる。

違反の深刻さに応じて、UWW 懲戒員が決定したその他の制裁が適用されることがある。



## **CHAPTER 5 - THE BOUT**

### **Article 22 - Duration of the Bout**

For U15, U17 and veterans: the duration of a bout will be two periods of 2 minutes with a 30-second break.

For U20, U23 and Seniors: the duration of a bout will be two periods of 3 minutes with a 30-second break.

For all the competitions, the timing displayed on the scoreboards will start from 6 to 0 minute (from 4 to 0 minute for U15, U17 and veterans).

The winner is declared by the addition of the points in both periods at the end of the regular time.

Technical superiority is reached when there is a difference of 8 points for Greco Roman wrestling and 10 points for Freestyle Wrestling and Women's Wrestling. This automatically leads to victory and to the end of the bout is whistled.

The fall stops automatically the match whatever the period.

Freestyle and Women's Wrestling: The duration of a period is 3 minutes. If, after 2 minutes in the first period, no wrestler has scored then the referee must obligatorily designate the passive wrestler.

### **Article 23 - Call to the Mat**

The contestants are called in a loud and clear voice to present themselves on the mat. A contestant cannot be called to compete in a new bout until he has had a rest period of twenty (20) minutes from the time his preceding bout ended.

A delay is granted to any wrestler who does not reply to the first request in the following manner: The competitors must be called three times at 30-second intervals. These calls are made in both French and English. If the wrestler does not come forward after the third call, he will be eliminated and will not be placed. His opponent will win the bout by forfeit.

### **Article 24 - Presentation of Wrestlers**

The following ceremony takes place for each weight category in the finals for first and second places: The finalists are presented and their achievements are announced when they are coming on the mat.

### **Article 25 - Start**

Before the bout begins, each opponent answers when his name is called and takes his place at the corner of the mat assigned to him. The corner is the same color as the singlet he has been assigned to wear.

The referee, standing in the central circle in the middle of the mat, calls the two wrestlers to his side. He then shakes hands with them and examines their dress, checks that they are not covered with any greasy or sticky substance, verifies that they are not perspiring, verifies that their hands are bare.

The wrestlers greet each other, shake hands and, when the referee blows his whistle, they start the bout.

## 第5章－試合について

### 第22条－試合時間

U15及びU17とベテランズは、2分2ピリオドで、間に30秒の休憩時間。

U20及びU23とシニアは、3分2ピリオドで、間に30秒の休憩時間。

どの試合でも、スコアボードに表示される時間は6分から0分にカウントダウンされる。(U15とU17とベテランズについては、4分から0分にカウントダウンされる。)

両ピリオド終了時にポイントを加算した結果、勝者が宣言される。

グレコローマンでは8点差、フリースタイルと女子レスリングでは10点差がつくとテクニカルスペリオリティとなり試合は終了する。

フォールが決まった場合は、ピリオドに関係なく試合は終了する。

フリースタイルと女子レスリングの場合：各ピリオドの時間は3分とする。第1ピリオドで2分経過後、得点が0-0の場合、レフェリーは消極的な選手にパッシブを告げる義務がある。

### 第23条－マットへの呼び出し

両選手は、大きく明確なアナウンスにてマットに呼び出される。選手は前の試合終了後20分間は休憩時間を持ち、次の試合への出場呼び出しはできない。

選手が1回目の呼び出しに応じない場合、遅延への対応は次のようにする：30秒ごとに3回呼び出しをする。呼び出しはフランス語と英語で行われる。3回目の呼び出し後、マットに登場しない選手は失格となり順位から外れ、相手が不戦勝となる。

### 第24条－選手の紹介について

決勝戦では各階級で次のセレモニーが行われる：決勝戦に出場する選手がマットに登場する際に、アナウンサーが各選手の戦績を紹介する。

### 第25条－試合開始

試合開始前に各選手は氏名が呼ばれたら応答し、マットの指定されたコーナーに立つ。そのコーナーはシングレットと同色のコーナーとする。

レフェリーはマット中央に立ち、二人の選手を呼び寄せる。両選手と握手をし、着衣を調べ、身体に滑ったりべとついたりする物質が塗られていないこと、汗をかいていないこと。手に何も持っていないことを確認する。

両選手はお互いに挨拶を交わし握手を行い、レフェリーが笛を吹いて試合が開始される。



## Article 26 - Interrupting the Bout

- a) If a contestant finds himself forced to interrupt the period because of an injury or because of any other acceptable incident beyond his control, the referee may stop the bout. During such an interruption, the wrestler(s) must stand in their corner. They can cover their shoulders with a towel or their dressing gown and receive advice from their coach.
- b) If a bout cannot be resumed for medical reasons, the decision is made by the competition doctor in charge, who informs both the coach of the wrestler involved and the mat chairman; the latter then orders that the bout be stopped. The decision rendered by the competition's doctor may not be reversed.
- c) Under no circumstances may a contestant take the initiative to interrupt the action himself, by deciding to wrestle in the standing or "parterre" position, or by pulling his opponent back from the edge of the mat to the center.
- d) If an action must be stopped due to one wrestler deliberately injuring his opponent, the wrestler at fault will be disqualified.
- e) If a wrestler interrupts the bout without any blood or visible injury as determined by the competition doctor, 1 point will be awarded to the opponent. The bout shall resume immediately.
- f) In case of bleeding of one of the wrestlers, the referee shall interrupt the bout to stop the bleeding. A chronometer will start as soon as the doctor steps on the mat. In case the accumulated time of interruptions to treat the bleeding exceeds 4 minutes over the entire duration of the bout, the mat chairman shall order the end of the bout. In that case, the concerned wrestler loses the match and the opponent wins the match on injury. If the bout is wrestled until the end, the chronometer will be reset for the next round.
- g) After the medical treatment, the bout resumes in the same position than before the interruption.
- h) If a bout is interrupted because of any incident beyond the athletes' control, the referee may stop the bout and the remaining time of the bout will be competed as soon as the interruption ends. If a session can't be concluded in the expected schedule, it may be postponed until the next day. If it is the last competition day and for extraordinary reasons, the end of the competition may be postponed until a later date and take place in another location.
- i) In case of a serious mistake which is not seen by officiating team (examples; timekeeper mistakes, wrong points or caution published on the scoreboard, mistake in resuming the bout in parterre or in standing position, declaration of incorrect winner etc.), the referee delegate/s may interfere and ask to correct it by consultation, or by video review.

## Article 27 - End of the Bout

The bout ends either when a fall, a disqualification by injury of one of the opponents are declared, or at the end of the regular time.

A match ends by technical superiority (8 points difference in Greco Roman wrestling and 10 points difference in Freestyle and Women's wrestling).

When a wrestler scores 8 points more than his opponent in Greco-Roman Wrestling and 10 points more in Freestyle and Women's Wrestling, he wins the match by superiority. In any case, the referee must wait for the end of the action: attack, counter-attack or takedown where the wrestler is in a position that may lead to a fall.

If the referee has not heard the gong, the mat chairman must intervene and stop the bout by throwing a soft object on the mat, in order to attract the referee's attention. Any action begun at the time when the gong sounds is not validated and no action performed between the sounds of the gong and the referee's whistle is valid.





## 第26条—試合の中断

- a) 選手が負傷や不可抗力によって試合を中断せざるを得ない場合、レフェリーは試合時間を停止できる。この中断の間、両選手は各々のコーナーに立たなければならない。その間、選手はタオルやガウンを肩にかけて、コーチからの指示を受けてもよい。
- b) 負傷等で試合が継続できない場合は、大会の担当医師がその判断を行う。医師が手当てを受ける選手のコーチとマットチェアマンにその旨を伝え、マットチェアマンが試合の終了を命じる。医師によるこの判断は変更できない。
- c) いかなる状況においても、選手がスタンドまたはパーテレでレスリングを行うことを決定したり、相手をマットの端から中央に引き戻すなどして、選手が自ら率先してアクションを中断することは許されない。
- d) 一方の選手が相手を故意に負傷させた場合は、そのアクションを止めなければならない。反則を行った選手は失格となる。
- e) 一方の選手が出血や目視で確認できる負傷もしていないのに試合を中断し、医師によりその状況が確認された場合、相手に1点を与える。試合は直ちに再開される。
- f) 一方の選手が出血した場合、レフェリーは試合を中断して出血を止めさせなければならない。医師がマットに上がると直ちに計時を開始する。(ブリーディングタイム) 出血の治療により中断される累積時間が試合時間の間に4分を超えた場合、マットチェアマンは試合の終了を宣言する。その場合、出血している選手は試合に負け、対戦相手は負傷による勝利となる。試合が最後まで続行された場合、ブリーディングタイムは次のラウンドに持ち越さずリセットされる。
- g) 医師による処置が終了後、中断前と同じポジションで試合が再開される。
- h) 不可抗力により試合が中断された場合、レフェリーは試合を止めることができ、残りの時間は中断終了後直ちに続けられる。予定された試合が完了できない場合は、翌日で延期される場合がある。それが最後の競技日であり、特別な理由がある場合は後日まで競技の終了が延期され、別の場所で開催されることがある。
- i) 審判団が気づかない重大なミス(例: タイムキーパーのミス、スコアボードに掲示された間違ったポイントまたはコーション、パーテレまたはスタンドポジションでの試合再開のミス、間違った勝者の宣言など)が起こった場合、大会審判長が協議またはビデオの確認を求めて介入してもよい。

## 第27条—試合の終了

フォール、一方の選手の負傷失格、あるいは試合時間が終了の場合試合は終了する。

テクニカルスペリオリティが生じた場合試合は終了する。(グレコローマンでは8点差、フリースタイルと女子レスリングでは10点差)

上記のテクニカルポイント差が各々のスタイルでついた場合、差をつけた選手が勝利となる。この時に選手がアタック、カウンターアタックあるいはテイクダウンなど、フォールにつながるようなポジションの場合、レフェリーはそのアクションが終るまで待ってから試合を終了させる。

レフェリーがブザー音が聞こえていない場合、マットチェアマンが、柔らかいアイテムをマットに投げ入れて介入し試合を終了させる。ブザーが鳴った時点で始められたアクションは無効となり、ブザー音とレフェリーの笛の間に行われたアクションも無効となる。



When the bout has ended, the referee stands in the center of the mat facing the mat chairman's table. The wrestlers shake hands, stand on either side of the referee and await the decision. They are forbidden to lower the shoulder straps of their singlet before leaving the competition hall. Immediately after the decision is announced, the wrestlers shake hands with the referee.

Each wrestler must then shake hands with his opponent's coach. If the above provisions are not observed, the wrestler at fault will be penalized in accordance with the Disciplinary Regulations.

## **Article 28 - Interrupting and Continuing the Bout**

When the wrestling has been stopped in standing or "parterre" position, it will recommence standing. Wrestling must be stopped and resumed at the center of the mat in the standing position if:

- One foot entirely touches the protection area and no action is executed.
- The wrestlers in a hold go into the passivity zone with three or four feet without executing the hold and stay there.
- If the bottom wrestler's head entirely touches the protection zone.

In all illegal actions in "parterre" wrestling such as fleeing the hold, fleeing the mat, faults committed by the attacked wrestler or injuries, the bout shall continue in "parterre" position.

In all illegal actions in standing position such as fleeing the hold, fleeing the mat, faults or injuries, the bout shall continue in standing position.

To save attacking wrestler, if he/she lifts his/her opponent from the ground during "parterre" wrestling and the attacked wrestler prevents the attack through an illegal action, the referee will penalize the wrestler at fault by caution 1 point in Freestyle and caution 2 points in Greco-Roman Wrestling to his opponent regardless attacking wrestler has succeeded or not in his hold and bout will continue in "parterre". If the attacking wrestler will succeed his hold, he will also score the deserved points.

When a challenge is requested by a coach, the mat chairman interrupts the bout when the action is back to neutral. If the wrestler disagrees with his coach's decision, he must reject the challenge directly and the match continues.

## **Article 29 - Types of Victories**

A bout may be won:

- by "fall"
- by injury,
- by 3 cautions given to the opponent during a bout or two leg fouls in Greco-Roman Wrestling
- by technical superiority
- following a forfeit
- by a disqualification
- by points (by having at least 1 point more after addition of the two periods)

*\* refer to the Article 41 for the details of each victory*

In case of tie by points, the winner will be declared by successively considering:

- the highest value of holds;
- the least amount of cautions;
- the last technical point(s) scored



試合が終了したら、レフェリーはマット中央でマットチェアマンと対面するように立つ。両選手は握手をし、レフェリーの隣に並んで判定を待つ。選手が試合会場を退出する前にシングレットの肩紐を下ろすことは禁止される。試合の結果がアナウンスされた後両選手はレフェリーと握手する。

各選手は相手のコーチと握手をしなければならない。上記の内容が遵守されない場合、当該選手は懲戒規定によりペナルティーが課せられる。

### 第 28 条－試合の中断と再開

試合がスタンドあるいはパーテレポジションで停止された場合スタンドで再開する。試合がマット中央にてスタンドで再開する場合：

- 選手の片足が完全にプロテクションエリアに触れており、アクションが行われていない場合。
- 技をかけようとしている両選手の 3 足または 4 足がパッシビティゾーンに入り、そこで技術展開がないまま停滞している場合。
- 下の選手の頭部が、完全にプロテクションエリアに触れている場合。

パーテレポジションでの技術回避、場外逃避、防御側の反則、負傷の場合はパーテレポジションで再開。

スタンドポジションでの技術回避、場外逃避、反則、負傷の場合は、スタンドポジションで再開。

攻撃している選手が不利にならないように、パーテレ状態から相手を持ち上げるアクションで、持ち上げられた選手の反則により攻撃が防がれた場合、攻撃の成功の有無に関係なくレフェリーは防御選手にペナルティーを与える。フリースタイルと女子レスリングはコーション(O)+1 点、グレコローマンはコーション(O)+2 点を与え、試合は「パーテレ」で再開される。攻撃している選手が技を成功させた場合には相応のポイントも獲得する。

コーチからチャレンジの要求があれば、ニュートラルになった時点でマットチェアマンは試合を中断する。もし、このコーチのチャレンジ要求に選手が同意しない場合は試合を続行しなければならない。

### 第 29 条－勝利の種別

試合に勝利できる項目：

- フォール
- 相手の負傷
- 相手に 3 回コーションが与えられた場合または、グレコローマンにおける 2 回の防御側の脚の反則
- テクニカルスペリオリティ
- 不戦勝
- 相手の失格
- ポイント差(2 ピリオドのポイント合計後、少なくとも 1 点差)

※各勝利内容については、第 41 条を参照せよ。

両選手のポイントが同点の場合は、下記の点を踏まえて勝利が決定される：

- 技術展開で獲得したポイントがより高い場合；(ビッグポイント)
- コーション数がより低い場合；(コーションの数)
- 最後に獲得したテクニカルポイント；(ラストポイント)



Example:

Red	Blue	Comment	Result
1 1 1	1 1 <u>1</u>	Last technical point scored by the blue wrestler.	Blue winner
1 2	1 1 <u>1</u>	Last technical point scored by the blue wrestler but the red wrestler scored a 2-point hold.	Red winner
0 0 1 1 <u>1</u>	1 1 1 0	Last technical point scored by the red wrestler, but he has two cautions and the blue wrestler has only one.	Blue winner
1 1 1	1 <u>2</u> 0	The blue wrestler scored a 2-point hold which is the highest value hold	Blue winner
1 1 0 <u>1</u>	1 2 0	The red wrestler scored the last technical point; but the blue wrestler scored a 2-point hold. Each of the wrestlers has one caution.	Blue winner
1 1 1 0 0	0 0 1 1 <u>1</u>	Each of the wrestlers has two cautions. The blue wrestlers scored the last technical point.	Blue winner

A wrestler receiving 3 cautions (0) during a match lost the bout. 3<sup>rd</sup> caution must be given unanimously by the refereeing body. Challenge request should be accepted for all kinds of cautions.

### Article 30 - The Coach

The coach may remain at the foot of the platform or at least two meters from the edge of the mat during the bout. If the UWW doctor (or the competition doctor) allows him, he is authorized to assist the injury treatment of his wrestler. Except during this situation and during the break, it is strictly forbidden to the coach to step on the mat. In that case he can be sanctioned by the referee.

The coach is strictly forbidden to influence decisions or to insult the refereeing body. He may only speak to the wrestler. The coach has the right to give water to his wrestler only during the break. No other substance may be given during the pause or during the match.

It is the duty of the coach to wipe his wrestler during the break. At the end of the break, his/her wrestler might not sweat any more.

If these restrictions are not observed, the referee is obliged to ask the mat chairman to present the coach with a 'Yellow' card (caution); if he persists, the mat chairman will present him with a 'Red' card (elimination). The mat chairman may also present the YELLOW or RED card on his own initiative.

As soon as the red card is given, the mat chairman reports to the competition director and the coach shall be eliminated from the competition and may no longer continue his duties. These facts also need to be reported on the scoresheet of the concerned bout. However, the wrestling team involved shall have the right to obtain the services of another coach. The National Federation of the eliminated coach will be penalized following the dispositions of the Disciplinary and Financial Regulations.

Moreover, if a coach gets two yellow cards during one competition (not necessarily during the same bout), he will be also eliminated from the competition and may no longer continue his duties. As for the red card, his accreditation will be removed.

事 例：

赤の選手	青の選手	コ メ ン ト	試合結果
		青の選手が最後にテクニカルポイントを挙げた。	青の勝ち (ラストポイント)
2		青の選手が最後にテクニカルポイントを挙げたが、赤の選手が2点の技を施した。	赤の勝ち (ビッグポイント)
○○	○	赤の選手が最後にテクニカルポイントを挙げたが、2つコーションをもらっており、一方で青の選手はコーションが1つのみである。	青の勝ち (コーション)
	2 ○	青の選手は2点の技を施し、この試合では最も点数の高い技であった。	青の勝ち (ビッグポイント)
○	2 ○	赤の選手は最後にテクニカルポイントを挙げたが、青の選手が2点の技を施した。選手各々1つコーションが与えられた。	青の勝ち (ビッグポイント)
○○	○○	選手各々2つコーションが与えられた。青の選手は最後にテクニカルポイントを挙げた。	青の勝ち (ラストポイント)

1試合の中でコーション(○)を3回与えられた選手は敗退する。3度目のコーションは、審判団の全員一致で決定される。あらゆる種類のコーションに対してチャレンジ要求は認められ。

### 第30条—コーチの義務

コーチは試合中プラットフォームのふもと、あるいはマットサイドから少なくとも2mの位置にとどまる。UWW 医師(あるいは大会医師)が許可すれば、自身の選手の負傷治療の介入ができる。この場合と30秒間の休憩時間を除いて、コーチが試合マットに上がることは固く禁じられている。従わない場合コーチはレフェリーから罰則措置を受ける可能性がある。

コーチは審判団の判定に影響を与えたり、審判団を侮辱したりすることは固く禁じられている。コーチが話せるのは自分の選手のみとする。また30秒の休憩時間中に限り選手に水を与えることができる。水以外の物質を休憩中や試合中に提供することはできない。

30秒の休憩時間中に選手の体を拭き、休憩終了後は汗をかいていない状態にすることはコーチの義務である。

これら規則が遵守されない場合、レフェリーはマットチェアマンに対して「イエローカード(注意)」を与えるよう要求する。コーチが状況を改善しない場合には、マットチェアマンは当該コーチに「レッドカード(退場)」を提示する。同時にマットチェアマンは自身の判断で、コーチにイエローカードやレッドカードを提示できる。

レッドカードが提示された際には、マット長は大会責任者に報告し、コーチは大会から失格(退場)となりコーチとしての職務を続けることはできない。これらの事実は関連する試合のスコアシートにも記載する必要がある。ただし、関与したチームは別のコーチをつける権利はある。失格したコーチの所属するレスリング協会は、懲戒規則及び財務規定に従って処分を受ける。

さらに、コーチが1回の大会中に2枚のイエローカードを提示された場合(同じ試合である必要はない)、そのコーチはその大会からも除外され、任務を継続できなくなる可能性がある。レッドカードに関しては、当該コーチのコーチ認定は削除される。



A maximum of two accompanying people is authorized to enter on the Field of Play with the wrestler. If a National Wrestling Federation has a doctor in its team, they may use the second place if they want to intervene in case of injury.

It is also specified that a coach cannot officiate as a referee during the same competition. Moreover, a coach can't be a category I S referee.

## **Article 31 - The Challenge**

The challenge is the action through which the coach is allowed, on behalf of the wrestler, to stop the action and request the refereeing delegate (or his substitute) and the mat chairman to watch the video evidence in case of a disagreement with the call. The disagreement must be reasoned and may not be requested as a simple protest otherwise the concerned coach will be sanctioned by a Yellow card.

This possibility only exists during competitions in which the video control is formally established by UWW and the Organizing Committee.

The coach must request the challenge by pushing a button provided to him immediately after the refereeing body has awarded or failed to award points to the contested situation. If the wrestler disagrees with the coach's decision, he must reject the challenge directly and the match continues.

If during a competition, the system with buttons (for the challenges) are not provided for the coaches, the organizer will have to provide a sponge that will be used to ask the challenge.

The organizers also have the obligation to use the UWW competition management system and to project the video on a big screen (1 per mat minimum) that must be visible from the entire venue. This screen can be either a plasma screen or a white board used with a projector.

In case of a major technical problem which would not allow the review of the contested action, the refereeing body's initial decision will be enforced and the coach will keep his challenge.

### **Specific points**

Each wrestler is entitled to one (1) challenge per match. If after reviewing the challenge the refereeing delegate (or his substitute) modifies the initial decision, then the challenge can be used again during the match by the concerned wrestler.

If the refereeing delegate (or his substitute) confirms the decision by the refereeing body, the wrestler loses the challenge and his opponent will receive one (1) technical point.

The mat chairman shall demand to stop the match to review the challenge as soon as the situation on the mat becomes neutral.

In case of dispute between the refereeing body and the coach, the refereeing body is allowed to refuse a challenge only after the approval of the refereeing delegate (or his substitute). The mat chairman and/or the referee cannot decline a challenge by them self.

No challenge can be requested for penalties given as a result of passive wrestling or in the event of a fall, being understood that the fall must be confirmed by the mat chairman further to the decision of either the referee or the judge (in the other hand, challenge request for illegal attacks or counter - attacks, action just between the last seconds and the end of the time, before the fall should be accepted). When less than 30 seconds remains in a bout and the refereeing body agrees unanimously that one of the wrestlers is passive, they may issue 1 caution to the wrestler at fault for fleeing-the-hold and 1 point to his opponent (freestyle only). Should this point determine the winner of the match, the other wrestler may request a challenge.



選手が試合場に入る際、最大で2人の付き添いが認められる。レスリング協会(NF)のチームに担当医師が帯同している場合には、負傷などの際にこの医師をコーチのほかにもう1人の付添人として起用できる。

また、同じ大会中にコーチは審判を務めることはできない。さらにコーチはカテゴリーIS審判になることはできない。

### 第31条ーチャレンジについて

チャレンジとは、審判団の判定などに異議がある場合に、コーチが選手の代わりに試合中のアクションを止め、審判長(あるいはその代理人)とマットチェアマンに対してビデオ映像を確認するように要求する措置である。この異議には理由がなければならず、単なる抗議として要求してはならない。そうでない場合、当該コーチはイエローカードによる注意を受ける。

チャレンジができるのは、UWW 及び大会実行委員会によって、正式にビデオが設定されている大会に限る。

コーチがチャレンジを要求する際には、問題となる場面で審判団がポイントを与えたり、あるいは与えるべきポイントを与えなかったりした直後に、準備されたボタンを押してチャレンジを要求する。コーチのチャレンジに選手が同意しない場合は、選手自身がチャレンジを拒否し、その後試合は続行される。

試合会場にチャレンジボタンが準備されていない場合は、大会主催者はその代わりにスポンジを用意する。コーチ陣はこれを用いてチャレンジを要求する。

大会主催者は UWW 競技運営装置を用意し、会場全体から見える大型スクリーン(1 マットに最低 1 台)に試合の映像を映し出す義務がある。スクリーンはプラズマスクリーンあるいはプロジェクターとホワイトボードでもよい。

ビデオ撮影上の問題がありチャレンジ対象のアクションを見ることができない場合は、審判団の最初の判定が適用されチャレンジの権利は残る。

#### 具体的なポイント

各選手 1 試合につき 1 回のチャレンジが認められる。チャレンジ内容の検証後、大会審判長(あるいはその代理人)が当初の決定を修正し点数を変更した場合、チャレンジ成功となり当該選手はその試合中に再度チャレンジを利用することができる。

大会審判長(あるいはその代理人)が、当初の審判団の判定を採用した場合、チャレンジを行った選手はチャレンジ失敗となり相手に 1 点入る。

チャレンジ要求後、マットチェアマンは当該チャレンジの検証を行うために試合がニュートラルポジションになったら直ぐに試合を止める。

審判団とチャレンジを行ったコーチの間で論争になった場合、審判団は大会審判長(あるいはその代理人)の承認後であれば当該チャレンジを拒否できる。マットチェアマン/あるいはレフェリー単独でチャレンジは拒否できない。

消極的レスリング(パッシブ)に対して与えられるペナルティー、あるいはレフェリーまたはジャッジの決定に続いてマットチェアマンによって認められたフォールに対してチャレンジ要求できない。(一方、試合最後の数秒から終了時までの間に発生した反則的なアタック、カウンターアタック、技術展開があった場合、チャレンジは受け入れる)。試合時間残り 30 秒未満に審判団が全員一致で、一方の選手がネガティブレスリングと判断した場合「技術回避」でコーション(O)+1点を与えられる。この1点で試合の勝者が決定する場合、選手はチャレンジを要求できる。



No challenge can be requested after the end of the regular time of a period, except when the points are added to the scoreboard after the referee’s whistle or in case action occurred just before the time is over. The coach has 10 seconds to request a challenge after the points are published on the scoreboard or 10 seconds after the wrestlers come in a neutral position.

The coach requesting the challenge must do so from his seat, without stepping on the mat or approaching the judge’s or the mat chairman’s table. Furthermore, the coach is not allowed to indicate his challenge request by throwing items on the mat.

After having reviewed the action and after a consultation with the mat chairman, the refereeing delegate (or his substitute), renders its decision. He intervenes and renders its decision in all cases. His decision will be final and may not be discussed.

It is not possible to request a “counter challenge” once a final decision has been made.

**Article 32 - Team Ranking during Individual Competitions**

The team ranking is determined by the first 10 wrestlers who are classified at the competition.

Rank in the weight category	Points	Rank in the weight category	Points
1 <sup>st</sup>	25	7 <sup>th</sup>	8
2 <sup>nd</sup>	20	8 <sup>th</sup>	6
3 <sup>rd</sup> - 3 <sup>rd</sup>	15	9 <sup>th</sup>	4
5 <sup>th</sup> - 5 <sup>th</sup>	10	10 <sup>th</sup>	2

The application of the above-mentioned table remains invariable, whatever the number of wrestlers in each category is.

In case a weight category used the Nordic system, the above-mentioned table will be also used. The athlete ranked in the 4<sup>th</sup> place will receive 12 points and if an athlete is ranked in the 6<sup>th</sup> place, he will get 9 points.

In case an athlete is disqualified and the final ranking has only one wrestler in the 5<sup>th</sup> place, the athlete ranked in the 6<sup>th</sup> place will receive 9 points.

If several teams have an equal amount of points, these teams will be ranked following this criteria:

1. most first places
2. most second places
3. most third places
4. etc.

During a competition where a country can enter more than one athlete per weight category, the team points are given only to the highest ranked athlete of a country in the category. The team ranking points allocation will remain the same.

1 <sup>st</sup> place	TUR	25 points
2 <sup>nd</sup> place	TUR	<del>20 points</del>
3 <sup>rd</sup> place	UKR	15 points
3 <sup>rd</sup> place	GER	15 points
...		



試合終了後、通常の時間が経過した後はチャレンジ要求はできない。ただしレフェリーの笛の後にポイントが加算された場合や、試合終了直前にアクションが発生した場合は除く。コーチは、スコアボードにポイントが公開されてから10秒後、または選手がニュートラルポジションになってから10秒後にチャレンジを要求できる

チャレンジを要求するコーチは、マットに上がったり、ジャッジやマットチェアマンの机に近づいたりしてはいけない。またマットに指定されたもの以外の物を投じてチャレンジ要求をすることを禁じる。

チャレンジ内容を検証後、大会審判長(あるいはその代理人)は、マットチェアマンと協議し判定を下す。審判長はすべての状況に介入できる。審判長の決定が最終的なものとし、これについてその後の協議はできない。

従って、審判長の決定後は「カウンターチャレンジ」の要求はできない。

### 第32条—個人戦におけるチーム(団体)の順位決定方法

大会で上位10位までに入賞した選手によりチームの順位が決定される。

階級の順位	ポイント	階級の順位	ポイント
1位	25	7位	8
2位	20	8位	6
3位—3位	15	9位	4
5位—5位	10	10位	2

上記表の適用は、各階級の選手の人数が何人であっても変更はない。

ノルディック方式が適用される場合でも上記の表が適用される。4位の選手は12点、6位の選手は9点与えられる。

もし、選手が1名失格となり最終的な順位で、5位の選手が1名しかいない場合、6位の選手は9点与えられる。

ただし、複数のチームのポイントが同等の場合、次の基準に従って順位が決まる：

1. 1位選手が多いチーム
2. 2位選手が多いチーム
3. 3位選手が多いチーム
4. その他

階級に各国代表として複数の選手が参加できる大会の場合、チームポイントはその階級に出場した選手の内、最も上位の選手にだけ与えられる。団体順位のポイントも同じ。

1位	TUR	25 points
2位	TUR	<del>20 points</del>
3位	UKR	15 points
3位	GER	15 points
...		



## Article 33 - Ranking System during Team Competitions

The winning team will receive 1 team point and the losing one 0 team point.

If two teams have an equal number of team points, their direct match will determine the ranking.

If more than two teams have an equal number of team points, the ranking will be determined following these criteria:

- The highest classification points
- The highest victories by fall
- The highest match victories by superiority
- The highest technical points scored
- The fewest technical points given
- The lowest draw number

In case of a tied match (same number of victories like 5-5) between two teams in a team competition, the winner will be determined by successively reviewing the following criteria:

- The total of classification points
- The most victories by fall
- The most match victories by technical superiority
- The most technical points obtained during the match
- The fewest technical points given during the match
- The outcome of the last bout competed

## CHAPTER 6 - POINTS FOR ACTIONS AND HOLDS

### Article 34 - Evaluation of the Importance of the Action or Hold

In order to encourage risk-taking during bouts, when a wrestler tries unsuccessfully to execute a hold and finds himself underneath in a "parterre" position without a move by his opponent, the wrestler above will not be awarded a technical point. The referee interrupts the bout and Wrestling restart in standing position. However, if, during a hold, the defending wrestler executes a counterattack and is able to bring his opponent to the ground, he will be awarded the point(s) that correspond to the action.

If the attacking wrestler executes a hold on his own bridge, holds this position for a certain amount of time, and then completes his action by placing his opponent in the bridge position as well, he will not be penalized. Only the attacking wrestler will be awarded the points, as he will have completed the action in a hold that involved risks. However, if the offensive wrestler is blocked under control in the bridge position or by a counteraction by his opponent, it is clear that points will be awarded to the latter wrestler.

The same hold executed in standing position has always more value as if executed in parterre position. The value of a hold is **always determined by the position of the attacked wrestler**. If the attacked wrestler has at least one knee on the mat, his position will be assumed to be a "parterre" wrestling position. The position of the attacking wrestler is not be relevant when evaluating a hold.

Furthermore, the wrestler on whom a hold was initiated (defending wrestler) may only be awarded points if, by his own action, he has:

- a) Brought the offensive wrestler to the ground.
- b) Conducted the action on a continuous basis.



### 第 33 条－団体戦の順位決定方法

勝利チームは 1 点、敗者チームは 0 点。

2 チームが同点である場合は、そのチームの直接対戦によって順位が決定する。

2 チーム以上が同点の場合、順位は下記の基準に従って決定：

- 最も勝ち点が多いチーム
- フォールによる勝利数が最も多いチーム
- テクニカルスペリオリティによる勝利数が最も多いチーム
- 総獲得点が最も多いチーム
- 総失点が最も少ないチーム
- 抽選番号が最も低いチーム

団体戦で成績が同点の場合(勝利数が 5-5 等の場合)は、次の基準を順次考慮して、勝利チームを決定する：

- 勝ち点の合計数
- フォールによる勝利数が多いチーム
- テクニカルスペリオリティによる勝利が多いチーム
- 総獲得点が多いチーム
- 総失点が少ないチーム
- 最後の試合の結果による

### 第 6 章－技術展開におけるポイント評価

#### 第 34 条－技術展開の評価に関する重大事項

試合中リスクを冒してでも、積極的に技術展開をしようとしたが不成功に終わり、相手が何もせずにパーテレポジションになった場合、上側にいる選手にはポイントは与えられず、スタンドで試合を再開する。(リスク) ただし、技術展開中防御選手がカウンターアタックを仕掛け、相手がグラウンドになった場合、この選手にはそのアクション(技)に応じて所定のポイントが与えられる。(カウンター)

攻撃選手が自らブリッジポジションで技を仕掛け、ある一定の時間そのポジションを維持し、その後相手を同じくブリッジポジションにした場合、攻撃選手だけにポイントが与えられる。これはリスクを冒して技を仕掛けているためである。しかし、攻撃選手がブリッジの体勢で相手からブロックされたり、カウンターアタックされた場合は相手にポイントが与えられる。

パーテレポジションで仕掛けるような技をスタンドポジションで仕掛けた場合は、ポイントが高くなる。ポイントは常に防御選手のポジションで決定される。防御選手の片膝がマットについている場合、この選手のポジションは「パーテレポジション」と見なされる。その場合、技の評価に際しては攻撃選手のポジションは関係ない。

技を仕掛けられている選手(防御選手)が、下記のアクションを行った場合はポイントが成立する：

- a) 攻撃選手をグラウンドにつかせた場合。
- b) 継続して技術展開をしている場合。



- c) Succeeded in controlling the offensive wrestler by blocking him in a bridge position, that is, in a position considered completed.
- d) The referee must wait for the end of each situation prior to awarding the point values earned by each wrestler.
- e) In cases where the wrestlers' actions lead them to change from one position to another, the points for all the actions are awarded according to their value.
- f) The instantaneous fall, "both shoulders of the attacking wrestler touching simultaneously and instantaneously the mat", is not considered as a fall (totally controlled by the opponent) (article 42). If the defending wrestler falls instantly from a standing position following a move by his opponent, the attacker receives four points provided he demonstrates control.
- g) Rolling from one shoulder to the other using the elbows in the bridge position, and vice-versa, is considered to be only one action.
- h) A hold must not be considered to be a new action until the competitors return to the initial position.
- i) The referee will indicate the points. If the judge agrees, he will raise the bat bearing the color and value in question (1, 2, 4 or 5 points). In the event of any disagreement between the referee and the judge, the mat chairman must make a decision in favor of one or the other of the wrestlers; he is not allowed to give a different opinion, except if he calls for a consultation and obtains majority.
- j) In the event of a fall that occurs at the end of regulation time, only the sound of the gong (and not the referee's whistle) is valid.
- k) At the end of a period, any hold is valid if it was completed before the gong sounded. In no event may a hold finished after the sound of the gong can be counted.

## **Article 35 - Danger Position**

A wrestler shall be considered in the 'danger position' when the line of his back (or the line of his shoulders) vertically or in parallel with the mat, forms an angle of less than 90 degrees to the mat and when he resists with the upper part of his body to avoid a 'fall'. (See definition of 'fall'). The danger position occurs when:

- The defending wrestler assumes the bridge position to avoid being pinned.
- The defending wrestler, with his back toward the mat, supports himself on one or both elbows to avoid having his shoulders forced onto the mat.
- The wrestler has one shoulder in contact with the mat and at the same time exceeds the 90-degree vertical line with the other shoulder (acute angle).
- The wrestler rolls on his shoulders.

The 'danger position' no longer exists when the wrestler exceeds the 90-degree vertical line with his chest and stomach facing the mat.

If the mat and the competitor's back form a 90-degree angle only, this cannot yet be considered a 'danger position' (the neutral point).

## **Article 36 - Recording the Points**

The Mat Chairman and the judge marks the points obtained for the actions and holds executed by the wrestlers on a score sheet, as each action is performed during the bout.

The points of the action bringing about a fall are to be noted on the score sheet by a circle.



- c) ブリッジポジションで攻撃選手をブロックしてコントロールしている場合。このブリッジポジションにより技が成立したとみなされる。(ブロック)
- d) レフェリーは各選手が獲得したポイントを与える際、技の終結まで待ってからポイントを与える。
- e) 両選手がお互いに連続して技術展開を行っている場合、そのすべての技術展開に見合ったポイントが与えられる。
- f) 瞬間のフォール、つまり「攻撃選手の両肩が同時に瞬間的マットにつくこと」はフォールとみなされない。(第 42 条参照)もし防御選手がスタンドポジションから相手の動きに応じて瞬時に倒れて、攻撃選手が相手をコントロールしている場合は4点が与えられる。
- g) ブリッジポジションで肘を使って、一方の肩から他方の肩に移行する回転、さらにその逆方向の回転は1回のアクションとみなす。
- h) 技術展開は両選手が最初のポジションに戻るまでは、新しいアクションとは見なすことはできない。
- i) レフェリーはポイントを表示する。ジャッジは同意する場合、当該選手のコーナー色の点数(1、2、4、または5点)のパドルを上げる。レフェリーとジャッジの間に意見の相違がある場合、マットチェアマンがどちらかの意見に同意して決定を下す。マットチェアマンはコンソルテーションを起こさなければ、独自の意見を述べることは許されない。
- j) 規定試合時間の終了時にフォールが成立する場合、ブザー(レフェリーの笛ではなく)のみが有効な判断となる。
- k) 各ピリオドの終わりに、終了のブザーが鳴る前の技術展開はすべて有効である。ブザーが鳴った後に終了した技術展開はすべて無効である。

### 第 35 条ーデンジャーポジション

選手の背中中のライン(両肩を結ぶライン)がマットに対して垂直または平行で、90 度未満であり「フォール」を避けるために上半身で抵抗している状態を「デンジャーポジション」と見なす(「フォール」の定義を参照)。デンジャーポジションの規定は以下の通り:

- 選手がフォールされるのを避けようとブリッジポジションにある場合。
- 選手が背中をマットに向けているものの、片肘あるいは両肘で体制を支えて両肩をフォールされないように耐えている場合。
- 選手が一方の肩をマットにつけており、同時にもう片方の肩が90度未満の場合。
- 選手が両肩で回転している場合。

防御選手がマットに対して、その胸部と腹部が90度未満の場合は「デンジャーポジション」とは見なされない。

マットと選手の背中が90度になっている場合、この状態は「デンジャーポジション」とはならない(中立点)。

### 第 36 条ーポイントの記録

マットチェアマンとジャッジは、選手が行ったアクションや技術展開によって獲得したポイント等をスコアシートに記載する。その場合、試合中に実施されたアクションごとに記載する。

フォールが成立したアクションのポイントは○で囲む。



The caution for fleeing the mat, fleeing a hold, refusal to start, illegal hold and brutality shall be noted by (0). After each caution (0) the opponent will automatically receive at least one point.

In case of a tie in points, the last technical point scored shall be underlined.

## **Article 37 - Grand Amplitude Throw**

Any action or hold by a wrestler in the standing position that causes his opponent to lose all contact with the ground, controls him, makes him describe a broadly sweeping curve in the air, and brings him to the ground in a direct and immediate danger position shall be considered a "Grand Amplitude" throw.

In the "parterre" position, any complete lift from the ground executed by the attacking wrestler, whether the attacked wrestler lands in neutral position (4 points) or in a danger position (5 points), is also considered a grand amplitude throw.

## **Article 38 - Values assigned to the Actions and Holds**

### 1 point

- To the wrestler whose opponent goes in the protection zone with one entire foot (in standing position) without executing a hold.

### **Clarification for stepping out in standing wrestling for both style:**

- When the attacking wrestler is the first to step into the protection area in the commission of a hold, the following may occur:
  - . If the wrestler completes the hold successfully in a continuous action, he shall be awarded the requisite points--1, 2, 4 or 5 points.
  - . If the wrestler is unable to complete the hold successfully, after stopping the action the referee shall award his opponent 1 point.
  - . If the wrestler lifts and controls his opponent and he is unable to complete the hold in a continuous action, the referee shall stop the bout but not award his opponent 1 point.

NB: When a wrestler deliberately pushes his opponent into the protection area with no meaningful action, he shall no longer be awarded 1 point (only verbal warning).

- All the stops of bout by injury without bleeding or any visible injury are penalized by 1 point to the opponent.
- To the wrestler whose opponent requested a challenge if initial decision is confirmed.
- To the opponent of a wrestler designated as passive who fails to score points during a 30 second activity period in Freestyle wrestling.
- Reversal (counterattack by dominated wrestler in parterre position and passing behind)
- To the attacking wrestler whose opponent flees the hold, the mat, commits illegal actions or acts of brutality (in Freestyle).
- To the attacking wrestler whose opponent flees the hold and the mat (in GR)
- To the attacking wrestler whose opponent commits an illegal hold during the execution of an engaged hold (in Freestyle).
- To the wrestler whose opponent commits offensive foul, after the first warning
- To the top wrestler whose opponent refuses correct "parterre" position, after the first verbal warning (in Freestyle).
- To the wrestler who finally succeeds in completing the hold even his opponent is doing an irregular hold (in Freestyle).
- To the wrestler whose opponent is called for a first or second passivity in Greco-Roman wrestling.



場外逃避、技術回避、遅延行為、反則、粗暴行為等によってコーションが成立した場合は「○」印を記入する。相手には少なくとも1点が与えられる。

同点の場合、最後に獲得されたテクニカルポイントにアンダーラインを引く。

### 第37条—グランドアンプリチュード(Grand Amplitude Throw)

スタンドポジションで、相手を完全に宙に浮かせ空中で大きな弧を描かせるようにして、直接かつ即座にデンジャーポジションに追い込むアクションや技を「グランドアンプリチュード」という。

パーテレポジションでは、攻撃選手がグランドから完全に相手をリフトアップして投げた場合も「グランドアンプリチュード」と見なされる。相手がニュートラルポジションでマットについた場合は4点、デンジャーポジションの場合は5点となる。

### 第38条—ポイントの評価

#### 1 ポイント

- 相手の片足がプロテクションエリアに完全に入っており(スタンドポジションで)何ら技術展開をしていない場合。(ステップアウト)

全スタイルでのスタンドポジションからのステップアウトについての明確化：

- 攻撃選手が技をかけている中で先にプロテクションエリアに入った場合：
  - ・ 攻撃選手の連続したアクションで技が成功した場合は所定のポイント 1、2、4、5点を与えられる。(攻撃選手が1足出ても技の継続を見る)
  - ・ 攻撃選手の技が成功せずアクションを止めた場合、相手に1点を与える。
  - ・ 攻撃選手が相手をリフトし、コントロールしたが連続した動きで技がかけられなかった場合は、レフェリーは試合を止めるが相手に1点を与えない。

注記：相手を特に有効なアクションを行わずにプロテクションエリアに押し出した場合は1点は与えられない。(口頭注意のみ)(プッシュ)

- 出血や目に見える怪我がない負傷によって試合を止める行為は、相手に1点が入る。
- チャレンジを要求したが最初の判定が正しいと確認された場合、相手に1点が入る。
- フリースタイルの30秒間のアクティビティタイムにおいて、消極的とみなされた選手のポイントが成立しなかった場合、相手に1点が入る。
- パーテレポジションで下の選手が相手の背後に回るカウンター攻撃。(リバーサル)
- 相手が技術回避、場外逃避、反則行為、粗暴行為をした場合攻撃選手に1点が入る。(○+1)(フリースタイル)
- 相手が技術回避、場外逃避をした場合、攻撃選手に1点が入る。(グレコローマン)
- 防御選手が仕掛けられている技術展開を免れる為反則行為を行った場合、攻撃選手に1点が入る。(○+1)(フリースタイル)
- 1度目の警告の後、攻撃の反則を犯した場合、相手に1点が入る。
- 下の選手が正しいパーテレポジションを拒む場合、1回の口頭注意の後に上の選手に1点が入る。(1回目口頭注意・2回目 ○+1)(フリースタイル)
- 相手に反則されながらも技をかけ、最終的に技を成功させた場合、攻撃選手に1点が入る。(○+1)(フリースタイル)
- グレコローマンでは、1回目、2回目のパッシビティを宣告された場合、その相手に1点が入る。



## 2 points

- To the wrestler who overcomes and then controls his opponent by passing behind (three points of contact: two arms and one knee or two knees and one arm or head or elbow).
- To the wrestler who applies a correct and complete throw that brings his opponent into a prone position or lateral position or a position with three points of contact. The defensive wrestler must lose control during the throw.
- To the wrestler who executes a hold that places his opponent's back at an angle of less than 90 degrees, including when his opponent is on one or two outstretched arms.
- To the attacking wrestler whose opponent rolls onto his shoulders.
- To the wrestler who blocks his opponent in the execution of a hold from the standing position, in a position of danger.
- To the attacking wrestler whose opponent commits any illegal actions or acts of brutality (in Greco-Roman).
- To the attacking wrestler whose opponent commits an illegal hold during the execution of an engaged hold (in Greco-Roman).
- To the top wrestler whose opponent refuses correct "parterre" position, after the first verbal warning (in Greco-Roman).
- To the wrestler whose opponent flees the mat in a danger position.
- To the attacking wrestler whose opponent commits a foul in a danger position.

## 4 points

- To the wrestler performing a hold in a standing position, which brings his opponent into a danger position in a continuous et fluid manner.
- For any hold executed by raising a wrestler from the ground and bringing his opponent into a danger position, over a short amplitude, even if one or both of the attacking wrestler's knees are on the ground.
- To the wrestler who executes a grand amplitude hold which does not place the opponent in a direct and immediate danger position.
- For any throw executed from standing or parterre where the opponent is completely lifted from the ground and lands on chest or one / two outstretched arms. The defensive wrestler must rotate (any direction) over a short amplitude.

NB. If, in performing a hold, the defending wrestler maintains contact with the mat with one of his hands, but is immediately placed in a danger position, the attacking wrestler will receive 4 points.

## 5 points

- All grand amplitude throws executed in a standing position which bring the defending wrestler to a direct and immediate danger position.
- The hold executed by a wrestler in the "parterre" position who completely lifts his opponent off the ground with the execution of a high amplitude throw which projects the opponent into a direct and immediate danger position.

## **Article 39 - Decision and Vote**

The referee shall indicate his decision by raising his arm and clearly showing the points with his fingers. If the referee and judge agree, the decision is announced. The mat chairman is not entitled to influence or change a decision if the referee and judge are in agreement except if he calls for a consultation or after a challenge.

If a vote is taken, the judge and mat chairman must indicate their votes using paddles or an electric score board. There are 11 paddles in Greco Roman and in Freestyle Wrestling. They are painted in different colors: blue, red and white.





## 2 ポイント

- 相手を倒してコントロールし、相手の背後に回り3点接地(両手・両膝・頭・肘の5点のうち)させた場合。(テイクダウン)
- 正しく完全な投げ技をかけ、相手をうつ伏せあるいは体側面がマットにつく、または3点接地している状態にした場合。この投げ技によって防御選手が完全にコントロールを失っていないなければならない。(コレクトホールド)
- 相手の背中をマットから90度未満の体勢にするような技をかけた場合。これには、相手の片腕あるいは両腕が伸びた状態でマットについた場合も含む。
- 相手が両肩を中心に回転させられた場合。
- 攻撃選手のスタンドポジションからの技術展開を、相手がデンジャーポジションで防いだ場合。(ブロック)
- 相手が反則行為または残虐行為をした場合。(グレコローマン)
- 攻撃選手の技術展開中に、相手が反則技を仕掛けた場合。(グレコローマン)
- パーテレ選択で、下の選手が1度目の口頭警告の後、正しい「パーテレポジション」を拒否した場合に上の選手に2点。(グレコローマン)
- デンジャーポジションの相手が場外逃避した場合に攻撃選手に2点。
- デンジャーポジションの相手が反則を犯した場合に攻撃選手に2点。

## 4 ポイント

- スタンドポジションから連続した滑らかな動きで、相手をデンジャーポジションにした場合。
- 攻撃選手の片膝か両膝がマットについていても、グラウンドから相手を持ち上げ相手が低い弧を描きデンジャーポジションになった場合。
- 相手をデンジャーポジションにできなくとも、5点になるようなグラウンドアンプリチュードの技を仕掛けた場合。
- スタンド状態からの投げ、あるいは相手がグラウンド状態から完全にリフトさせ、胸と片手/両手を伸ばした状態でパーテレ状態に着地した場合。防御選手はいずれかの方向にターンしなければならない。

注記：技をかけている際に防御選手の片手がマットについている状態でも、すぐにデンジャーポジションに陥った場合は、攻撃選手に4点が与えられる。

## 5 ポイント

- スタンドポジションからビッグポイントの投げ技が決まり、防御選手が直接的にデンジャーポジションに着地した場合。(グラウンドアンプリチュード)
- パーテレポジションの選手が、マットから相手をリフトアップしグラウンドアンプリチュードの技を掛けて防御選手を直接的にデンジャーポジションにした場合。

### 第39条—判定決定と票決

レフェリーは腕を挙げて指でポイントを明確に示す。レフェリーとジャッジの意見が一致している場合は、その判定は確定する。マットチェアマンは、レフェリーとジャッジの意見が一致している場合には、その判定を変えたり影響を及ぼすことはできない。但し、マットチェアマンがコンソルテーションを要求した場合やチャレンジが要求された場合はその限りでない。

ポイント表示を行う場合には、ジャッジとマットチェアマンは、パドル(札)または電子スコアボードを用いて自分の点数を示す。グレコローマンやフリースタイルでは、11枚のパドルがあり、赤・青・白と異なる色が塗られている。



One white, five red, four of which are numbered 1, 2, 4, 5 to indicate the points and one of which is an unmarked paddle intended for cautions and to attract attention to the wrestler concerned; five blue paddles, four of which are numbered like the red paddles, with one paddle unmarked.

They must be kept within easy reach of those who are to use them. Under no circumstances may the judge abstain from voting. He must express his decision clearly, leaving no room for ambiguity.

In case of a disagreement, the mat chairman makes the decision. This decision, in which he must decide between the opposing opinions of the referee and judge, obliges the mat chairman to vote in all cases for one or the other of the views given.

If the match lasts until the end of the allotted time, the mat chairman's score sheet will be taken into consideration when designating the winner. The public scoreboard must conform to the mat chairman's score sheet at all times during the bout. If there is a difference of 1 or more points between the judge's and mat chairman's score sheets, only the score on the mat chairman's score sheet will be considered.

## Article 40 - Decision Table

When observing a wrestling action, the referee and judge award the points, cautions, indicated below which, in each of the cases put forward, provides the following result:

R: Red wrestler - B: Blue wrestler - 0: Zero point

Referee	Judge	Mat Chairman	Official Result	Observations
1R	1R	-	1R	In these examples the judge and referee being in agreement, the mat chairman does not intervene except for serious fault
2B	2B	-	2B	
4R	4R	-	4R	
5R	5R	-	5R	
1R	0	0	0	In these examples the judge and the referee being in disagreement, the mat chairman intervenes and the principle of majority applies
1B	1R	1R	1R	
2R	1R	2R	2R	
2B	0	2B	2B	
4R	2R	2R	2R	
2B	1R	2B	2B	

In the event of any flagrant violation of the Rules, the mat chairman must call for a consultation.

パドルの構成は、白1枚、赤5枚で、そのうち4枚には、1、2、4、5のポイントが書かれている。そして、無地のパドル1枚はコーションに用いたり、選手に注意を促すためにある。同じく青色のパドル5枚で、うち4枚は上記と同様のポイントが記載され1枚のパドルは無地である。

これらのパドルは、使用者が使いやすいように手元に届く範囲に置いておく。いかなる状況においても、ジャッジがポイントの表示を避けてはいけない。ジャッジは自身の判定を明確に示し、曖昧な態度をしてはいけない。

レフェリーとジャッジの判定に相違がある場合、マットチェアマンが判定の票決を行う。この場合レフェリーとジャッジのどちらかの判定を支持し、最終決定することが義務づけられている。試合が時間の最後まで続いた場合、マットチェアマンのスコアシートによって勝者を決定する。観衆に示したスコアボードの内容はマットチェアマンのスコアシートと常に同一であること。ジャッジとマットチェアマンのスコアシートに1点以上の相違がある場合、マットチェアマンのスコアシートによって決定する。

#### 第40条－票決(ポイント決定)一覧

試合中、レフェリーとジャッジは、ポイントやコーションを選手に与え、下記のポイント決定一覧に照らして結果を提示する。

R：赤の選手    B：青の選手    0：0点

レフェリー	ジャッジ	マットチェアマン	結 果	解 説
IR	IR	-	IR	この事例では、ジャッジとレフェリーが同意しており、マットチェアマンの介入はない。但し、重大なミスがある場合はその限りでない。
2B	2B	-	2B	
4R	4R	-	4R	
5R	5R	-	5R	
IR	0	0	0	この事例では、ジャッジとレフェリーの意見が一致していないため、そこでマットチェアマンが介入し、多数決の法則が適用されての判定となっている。
1B	IR	IR	IR	
2R	IR	2R	2R	
2B	0	2B	2B	
4R	2R	2R	2R	
2B	IR	2B	2B	

レスリングルールへの重大な反則がある場合には、マットチェアマンがこの3者間の協議を要求する。(コンサルテーション)



## **CHAPTER 7 - CLASSIFICATION POINTS AWARDED AFTER A BOUT**

### **Article 41 - Classification Points**

The classification points awarded to a wrestler shall determine his final ranking.

5 points for the winner and 0 for the loser:

- Victory by fall (with or without technical point for the loser) (VFA 5:0)
- Injury (VIN 5:0)
  - o If an athlete is injured before or during a bout and the injury is certified by the UWW Doctor
- 3 cautions during the bout (VCA 5:0)
- Leg fouls (GR) (VCA 5:0) - refer to article 51
- Forfeit (VFO 5:0) - refer to article 14
  - o If an athlete doesn't show up on the mat
  - o If an athlete doesn't attend or fail the weigh-in
- Disqualification (DSQ 5:0) - refer to article 14
  - o If an athlete is disqualified before or during the bout in case of unfair behavior

4 points for the winner and 0 for the loser (VSU 4:0):

- Victory by technical superiority (8 points difference in Greco-Roman style and 10 points in Freestyle during the bout), with the loser scoring no technical points

4 points for the winner and 1 point for the loser (VSU1 4:1):

- Victory by technical superiority during the bout with loser scoring technical points.

3 points for the winner and 0 for the loser (VPO 3:0):

- When the wrestler wins at the end of the two periods by 1 to 7 points in Greco Roman style and 1 to 9 points in Freestyle with the loser scoring no point.

3 points for the winner and 1 point for the loser (VPO1 3:1):

- When the bout ends by a victory by points at the end of the regular time and the loser scoring one or several technical points.

0 point for the red wrestler and 0 point for the blue wrestler:

- In case both wrestlers have been disqualified due to infraction to the rules (2DSQ 0:0).
- In case both wrestlers are injured (2VIN 0:0).
- In case both wrestlers have been eliminated due to forfeits (2VFO 0:0).

### **Article 42 - The Fall**

When the defensive wrestler is held by his opponent with his two shoulders against the mat for a sufficient time to allow the referee to observe the total control of the fall, the resulting hold is considered to be a fall. For a fall at the edge of the mat to be recognized, the competitor's shoulders must be completely in the orange zone and the head must not touch the protection area. A fall in the protection area is not valid.

If the wrestler is pinned on both shoulders as a consequence of a rule infringement or an illegal hold for which he is responsible, the fall will be considered valid for his opponent.

The fall observed by the referee will be valid if confirmed by the mat chairman. If the referee does not indicate the fall, and if the fall is valid, it may be announced with the consent of the judge and mat chairman. Consequently, to be observed and recognized, the fall must be clearly maintained. The two shoulders of the wrestler in question must be simultaneously touching the mat during the short period of stoppage specified in the first paragraph, even in the case of a standing rear body lock and lift. In all cases, the referee will strike the mat only after he has obtained confirmation from the mat chairman. The referee will then blow his whistle in order to end the bout.



## 第7章－試合後に付与される勝ち点(クラシフィケーションポイント)

### 第41条－勝ち点

選手に与えられた勝ち点により最終順位が決定される。

勝者に5点 敗者に0点：

- フォール勝ち(敗者のテクニカルポイントの有無に関係なく)(VFA 5:0)
- 相手の負傷による勝ち(VIN 5:0)
  - 選手が試合前または試合中に負傷し、それがUWW指定の医師に認められた場合
- 試合中に3つのコーションが相手に与えられたことによる勝ち(VCA 5:0)
- 脚の反則(グレコローマン)による失格(VCA 5:0) - 第51条参照
- 不戦勝(VF0 5:0) - 第14条を参照
  - 選手がマットに現れなかった場合
  - 選手が計量に参加しなかったり、計量失格した場合
- 相手の失格による勝ち - 第14条を参照
  - 不正行為があり選手が試合前や試合中に失格になった場合

勝者に4点 敗者に0点(VSU 4:0)：

- テクニカルスペリオリティ勝ち(グレコローマンでは8点差、フリースタイルでは10点差)敗者はテクニカルポイントが0の場合

勝者に4点 敗者に1点(VSUI 4:1)：

- テクニカルスペリオリティ勝ちで敗者がテクニカルポイントを得ている場合

勝者に3点 敗者に0点(VP0 3:0)：

- グレコローマンでは1~7点、フリースタイルでは1~9点のポイント差で選手が勝利をした場合で、敗者がポイントを得ていない場合

勝者に3点 敗者に1点(VP0 3:1)：

- 試合終了時にポイント差で勝利が決まり、敗者が1点以上ポイントを得ている場合

赤選手に0点 青選手に0点：

- 両選手ともルールに反して、両選手失格の場合 (2DSQ 0:0)
- 両選手が負傷した場合 (2VIN 0:0)
- 両選手が没収のため敗退した場合 (2VF0 0:0)

### 第42条－フォール

防御選手が攻撃選手から完全にコントロールされ、両肩をマットに完全に押さえつけられていることをレフェリーが十分な時間目視で確認し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には、防御選手の両肩が完全にオレンジゾーンにあり、頭部はプロテクションエリアに出ていない状態とする。プロテクションエリアでのフォールは有効ではない。

選手が自らのルール違反や反則技の結果両肩をマットについてもフォールは成立する。

フォールは先ずレフェリーによって確認され、次にマットチェアマンがこれを承認した場合に有効となる。もしレフェリーがフォールを示していなくても、ジャッジとマットチェアマンの同意が示されればフォールは成立する。したがって、フォールが確定されるには、選手が明確にマットに押さえつけられていなければならない。仮に、選手がスタンドから一気にリフトされ両肩をマットにつく状態があっても、上記の定義どおりに完全に静止された状態でなくてはならない。いずれの場合も、審判はマットチェアマンの承認を得た後にのみマットを叩く。その後、レフェリーは試合を終了するために笛を吹く。



It will not be possible to request any challenge in case of a fall, being understood that the fall must be validated by the mat chairman following the judge or the referee's decision.

Any wrestler who is controlled by his/her opponent in danger position, shouts or hits to the mat without any reason or any clear injury, referee will not stop the bout and if he/she continues to shout, referee will ask for fall and mat chairman will confirm it.

## Article 43 - Technical Superiority

Except from the fall and the disqualification, the bout must be stopped before the end of regular time when:

- There are 8 points difference in Greco Roman style and 10 points difference in Freestyle between the wrestlers

The bout may not be interrupted to declare the winner by technical superiority until the action is completed (see article 27).

The mat chairman signals the referee when the 8 or 10 points difference has been attained. The referee shall declare the winner after consulting with members of the officiating team for the match.

## CHAPTER 8 - NEGATIVE WRESTLING

### Article 44 - Par Terre Position during the Bout

If one of the wrestlers brings his opponent to the ground during the match, wrestling continues in the "parterre" position and the wrestler underneath may counter his opponent's efforts, stand up or carry out counter-attacks of his choice. If a wrestler brings his opponent to the ground and owing to good defensive action by the attacked wrestler is unable to initiate an action, the referee stops the bout after a reasonable period of time and has the wrestlers resume the bout in a standing position.

While defending attacks and holds from the top wrestler in Greco Roman, the bottom wrestler is not allowed to place more than one of his hands on the opponent's upper body (torso or any part of the opponent arms). Furthermore, the bottom wrestler must not defend with closed arm or block off with elbows and knees.

The wrestler on top has no right to interrupt the bout nor to request that wrestling resume in a standing position.

#### Ordering of parterre position

The initial position of wrestlers in parterre position before the referee blows the whistle is as follows: The bottom wrestler must lie on his stomach in the center of the mat. Arms shall be stretched out to the front and legs shall be stretched out to the back. Arms and/or legs can't be crossed. Hands and feet of the bottom wrestler must touch the mat. Bottom wrestler is not allowed to block the top wrestler. The top wrestler is placed sideways of his opponent, placing both of his hands on the back of his opponent **without any hesitation** after the parterre position is ordered. He must have two knees on the mat.

After the referee blows the whistle, the wrestler underneath is allowed to defend himself according to the Rulebook. It's especially forbidden to jump or flee from the attacker, to defend with closed arms or blocking off with elbows and knees as well as to use actively any leg while defending. Nevertheless, the wrestler underneath is allowed to stand up after the referee has blown the whistle.



フォールに関するチャレンジ要求は不可である。これはフォールがジャッジやレフェリーの確認後、マットチェアマンの承認があって成立したためである。

デンジャーポジションで相手にコントロールされている選手が、明白な理由や怪我もなくマットを叩いたり叫んだりした場合、レフェリーは試合を止めずマットチェアマンの確認を取りフォールを宣言する。

#### 第43条ー テクニカルスペリオリティ

フォールや失格以外に、得点差により試合が所定時間内に終わる場合：

ーグレコローマンでは8点差、フリースタイルでは10点差がついた場合。

上記の点差がついてもアクションが終結するまでは、試合を止めてテクニカルスペリオリティによる終了の判定をしてはならない。(第27条参照)

8点あるいは10点差がついた場合には、その旨をマットチェアマンがレフェリーに伝える。レフェリーは審判団と確認後勝者を宣告する。

### 第8章ー消極的レスリング(ネガティブレスリング)

#### 第44条ー 試合中でのパーテレポジション

試合中に相手をグランド(マット)につけた場合、試合はパーテレポジションで継続し、下の選手は相手の動きに対して反撃したり、スタンド状態に立ち上がったり、返し技などを自らの判断で仕掛けてもよい。相手をグランドにつけたが、相手の巧みな動きなどで攻撃選手がこれ以上技術展開できなくなった場合、レフェリーは一定の時間経過を見て試合を止めスタンドで試合を再開させる。

グレコローマンでは、上の選手の攻撃や技術展開を下の選手が防ぐ場合、上の選手の身体(相手の胴体部や腕部)に対して片手を置くことは許される。更に、下の選手は両腕を閉じて防御したり、両肘や両膝を用いて防御をしてはならない。

上の選手には試合を中断する権利も、スタンドポジションでレスリングを再開するよう要求する権利もない。

#### パーテレポジションからの再開

レフェリーが笛を吹く前のパーテレポジションの基本姿勢は次の通り：マット中央で下の選手は腹這いとなり、腕を前方にまっすぐ伸ばし、脚も後方にまっすぐ伸ばす。この時、腕や脚を交差させることはできない。下の選手の手や足はマットに触れていなければならない。下の選手は上の選手をブロックすることは許されない。パーテレポジションの指示が出たら、上の選手は躊躇なく相手の横側に位置し両手は相手の背中につける。上の選手はマットに両膝をつけておく。

レフェリーが笛を吹いたら、下の選手はルールブックに従って防御を行うことができる。攻撃選手からのジャンプ、逃避、両腕を閉じる、両肘や両膝を使って攻撃を防ぐ、脚を積極的に用いて防御を行うことも禁じられている。しかしながら、レフェリーが笛を吹いた後であれば、下の選手は立ち上がることはできる。



Penalty for wrestler who refuses the correct ordered parterre start:

## Top wrestler

- First time - verbal warning
- Second time - lose the position and restart in standing position

## Bottom wrestler

- First time - verbal warning
- Second time - caution to him and 1 point in FS / 2 points in GR to his opponent and restart in parterre position

## Article 45 - Passivity Zone (Orange zone)

The passivity zone that is orange colored, is provided for the purpose of detecting the passive wrestler; it is also intended to help eliminate systematic wrestling on the edge of the mat and any departures from the wrestling area.

Any hold or action begun on the central wrestling area and ending within that zone are valid including position of danger, counterattack and fall.

Any hold or counter attack begun in the standing position on the central wrestling area of the mat (apart from the passivity zone) is good, regardless of the place where it finishes (wrestling area, passivity zone or protection area). However, if it ends in the protection area, the bout is stopped and the wrestlers are returned to the center of the mat. In the standing position, points will be awarded according to the value of the hold.

A fall in the protection area is not valid. The bout must be interrupted and the wrestlers returned in standing position to the center of the mat because the hold ended off the mat.

An action, which is not evaluated with points in the wrestling area, can also not be evaluated with points in the protection area. Only 1 point for going out of bound will be given to the deserved wrestler.

As a general rule for going-out-of-bounds without executing a successful hold, the wrestler who stepped out first will lose 1 point (meaning that his opponent will be awarded with 1 point). If both wrestlers go out of bounds together, the referee will have to determine which wrestler touched to protection area first and award his opponent with one point.

In case a wrestler executes a hold with no success and finds himself underneath in the protection area and in neutral position controlled by his opponent (his opponent doesn't do any move to reach that position), he will lose 1 point because going out of bound from standing position first. In the case he lands on his back on the protection area with a control from his opponent, he will lose 2 points.

In the execution of their started holds and actions, and which have begun on the central surface of the mat, the wrestlers can enter the passivity zone with three or four feet and continue their actions or holds in all directions, provided that nothing interrupt the execution of their hold (pushing, blocking, pulling).

An action or a hold may not be commenced in a standing position in the passivity zone, except under the strict condition that the wrestlers engaged in the hold have only two feet in the zone. In this case, the referee will tolerate the situation for a limited period of time, waiting for the hold to be developed.

If the wrestlers interrupt their action in the passivity zone and stay there or if without any action they place two, three or four feet there, the referee interrupts the bout and brings the wrestlers back to the center, the bout resumes in standing position.

In all cases, in standing position, if one of the attacking wrestler's foot is in the protection area, which is outside the passivity zone, the referee will not interrupt the bout and will wait for action to be completed.





命じられた正しいパーテレのスタートを拒否する選手に対する罰則は：

上の選手(攻撃選手)

- ・1回目 口頭での警告
- ・2回目 ポジションを失い、スタンドポジションで再開。

下の選手(防御選手)

- ・1回目 口頭での警告
- ・2回目 コーションと相手にFS 1点/GR 2点を与え、パーテレポジションで再開。

#### 第45条ーパッシビティゾーン(オレンジ色のゾーン：場外際)

パッシビティゾーンとはオレンジ色のエリアであり、消極的な選手を摘発するために設置されている。また、場外際からプロテクションエリアへ出す展開やレスリングエリアから離れていく展開を減らす為のものである。

レスリングエリアの中央部で始めら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・カウンターアタック・フォールなどすべての技が有効となる。

レスリングエリア中央部から、スタンドポジションで始められた技やカウンターアタックは、(その場所がレスリングエリア、パッシビティゾーン、プロテクションエリアにかかわらず)どこで終わろうとも有効とする。しかし、技術展開がプロテクションエリア上で終了した場合、試合は一旦停止されマット中央でスタンドポジションから再開される。その場合ポイントは技の評価によって与えられる。

プロテクションエリアでのフォールは成立しない。技術展開が場外で終了した場合は、試合を中断し中央でスタンドポジションから再開される。

レスリングエリアでポイント評価されない技術展開は、プロテクションエリアでも評価されない。場外に出た場合のみ1点がいずれかの選手に与えられる。(ステップアウト)

有効な技術展開がないまま場外に出た場合、最初に場外に足を踏み出した選手が1点を失う。(相手に1点入る)。両選手とも場外に出た場合には、レフェリーはどちらの選手がプロテクションエリアに最初に足が出たかを特定し、その相手に1点を与える。

技術展開を行ったが上手くいかず、プロテクションエリアで相手の下になり、相手からニュートラルポジションでコントロールされる状態になった選手は(相手が特に何らアクションをしないでニュートラルポジションに至る場合)、スタンドポジションで先に場外に足が出ているため1点を失う。プロテクションエリアで相手のコントロールにより仰向けになった場合は2点を失う。(ブロック)

マットの中央から開始した技やアクションを行う際、技術展開の中断(押し出し、ブロック、引っ張り)をしなければ、パッシビティゾーンに3足、4足入ってもすべての方向にそのアクションや技術展開を継続できる。(場外に向けての攻撃)

スタンドポジションにて、パッシビティゾーンでアクションや技術展開を始めてはならない。但し、技をかけようとする両選手の2足が、パッシビティゾーンに入っている拮抗した状況の場合はその限りではない。この場合レフェリーはこの状況のある程度の時間、様子を見て技の展開を待つ。

パッシビティゾーン内で両選手がそのアクションを止め、または何らアクションなく両選手が2、3、4足入ってゾーン内に留まる場合、レフェリーは試合を中断し両選手をマット中央に戻し試合をスタンドポジションで再開する。(技の停滞)

いかなる場合においても、スタンドポジションで攻撃選手の一足がプロテクションエリアに入った、つまり場外に出たとしても、レフェリーは試合を中断せずそのアクションの終結を待つ。(技の継続を見る)



When the defending wrestler's foot is in the protection area, but the attacking wrestler carries out a hold without interruption, the hold is good. If the attacking wrestler does not carry out the hold, the referee interrupts the bout.

When the defending wrestler places one of his foot in the passivity zone, the referee must call 'ZONE' in a loud voice. Upon hearing this word, the wrestlers must endeavor to return towards the center of the mat without interrupting their action.

In wrestling in "parterre" position, any action, hold or counterattack executed from or in the passivity zone is good, even if it ends in the protection area.

The referee and judge will award points for all actions initiated in "parterre" position in the passivity zone and executed in the protection area. However, the bout will be interrupted and the wrestlers returned to the center in a standing position.

In wrestling in "parterre" position, the attacking wrestler may continue his action if he moves out of the passivity zone while executing the hold, provided that the shoulders and head of his opponent are within the passivity zone. In this case, even four legs may be in the protection area.

## **Article 46 - Enforcement of Passivity (Freestyle and Greco Roman)**

### Procedure for enforcement of penalties for inactivity in Freestyle wrestling

One of the roles of the refereeing body should be to evaluate and distinguish what is real action versus a feigned attempt to waste time.

- a. Anytime the refereeing body agrees a wrestler is blocking, interlocking fingers, thwarting his opponent and/or generally avoiding wrestling: the referee signals to the wrestler "*Caution blue or red*". First offence, the action is stopped briefly to give a verbal warning (V): "*Attention*". Second offence: the action is stopped briefly to designate the guilty wrestler and a 30-second mandatory-score period begins. The referee shall not interrupt the bout in the midst of a viable action to either start or finish an activity period. A light corresponding to the wrestler at fault is lighted. This notifies the wrestlers, coaches and spectators an "activity period" has begun. Passive wrestler should score point(s) in the 30 seconds otherwise his opponent will score one point even if he scores point(s) during that period.
- b. If after 2:00 minutes into the first period neither wrestler has scored any point (score 0-0), the referees must mandatory designate one of the wrestlers as inactive (the same procedure described above is administered).
- c. When there is less than 30 seconds remaining in either period, if all three of the refereeing body agree a wrestler is evading and/or blocking his opponent, then his/her opponent is awarded one point and caution (i.e fleeing the hold). This situation can be challenged.
- d. If a wrestler initiates his action some seconds before minute 2:00 with a 0:0 score, the referee will not interrupt the bout and will allow the wrestler to finish the action. If the action ends with points, the bout will continue without any interruption. If the action doesn't end with points, the referee will stop the bout and will apply the activity time.
- e. For U15, U17 and Veterans age categories, no verbal warning will be given. The passivity procedure starts directly with activity time.

### Procedure for enforcement of penalties for inactivity in Greco-Roman wrestling

Active Wrestling is defined by seeking contact with the opponent, hooking each other and trying to set up an attack. Both wrestlers are always encouraged to perform Active Wrestling.

防御選手の一足がプロテクションエリアに入っても、攻撃選手が中断なく技術展開を行う場合この技術展開は有効とする。攻撃選手がその技術展開を行わない場合レフェリーは試合を止める。

防御選手の足がパッシビティゾーンに入った場合、レフェリーは大きな声で「ゾーン」と発声する。両選手はこの言葉を聞いた際には、アクションを止めることなくマット中央に戻るよう努める。

パーテレスリングにおいて、パッシビティゾーンから、あるいはパッシビティゾーン内でのアクション、技術展開、あるいはカウンターアタックは有効とする。たとえその技がプロテクションエリアで終わったとしても有効とする。

パーテレポジションでパッシビティゾーンから始まり、プロテクションエリアまで実行されたすべてのアクションに対してレフェリーとジャッジはポイント評価する。しかし、そこで試合を止めて選手を中央部に戻し、スタンドポジションで再開する。

パーテレスリングで、攻撃選手は技術展開している間にパッシビティゾーンから出ても、相手の両肩や頭部がパッシビティゾーン内にあればアクションを継続できる。この場合4足(両選手の両脚)がプロテクションエリアに出てもよい。

#### 第46条-パッシビティの適用(フリースタイルとグレコローマン)

##### フリースタイルで消極的な選手に対してペナルティーを適用する過程

レフェリーの役割の1つに、選手の実際のアクションとシミュレーション(偽装・時間稼ぎ)を特定し見抜くことがある。

- a. いずれかの選手が相手をブロックする、指を絡める、相手を妨害する及び/あるいはレスリングをすることを避けるという見解が審判団の一致で得られた場合、レフェリーが当該の選手に対して、「アクション・ブルー/レッド」と発声し注意をする。上記のような攻撃が初回の場合、試合を一旦止め「アテンション」(V)と口頭注意をする。2回目は試合を止め問題選手側を指し30秒間のアクティビティタイム(P)が始まる。レフェリーはアクションが見込まれる場合は、そのアクションを開始、あるいは完結させるために試合を止めてはならない。問題の選手に対応するライトが点灯される。これは両選手・コーチや観客らに「アクティビティタイム」の開始を知らせるためである。消極的な選手は30秒以内にポイントを獲得する必要がある。アクティビティタイム中に相手がポイントを獲得した場合でも、アクティビティタイムを課せられた選手が得点しなければ、30秒終了時に対戦相手は1点を獲得する。
- b. 第1ピリオドが開始2分経過後どちらの選手もポイントが挙げられない場合、消極的な選手をレフェリーは指定する。(必須)そして上記と同一のプロセスを実施する。
- c. いずれかのピリオドで残りが30秒未満の場合、審判団の3者全員がいずれかの選手が技術回避している/ブロックしていると見解一致した場合、コーション(O)と相手に1点が与えられる。(技術回避等)この状況に対するチャレンジは認められる。
- d. 試合が開始され点数が0vs0で、2分経過の数秒前にいずれかの選手がアクションを開始した場合、レフェリーは試合を止めずにその選手がそのアクションを終えるまで様子を見る。当該のアクションでポイントが得られた場合、試合は中断なく継続する。アクションがポイントを得られずに終了した場合、レフェリーは試合を止めて「アクティビティタイム」を適用する。
- e) U15、U17、ベテランズでは1回目の口頭注意をせずダイレクトにアクティビティタイムとなる。

##### グレコローマンレスリングで消極的な選手に対してペナルティーを適用する過程

積極的なレスリングとは相手との接触を求め、相互に組み合い、アタックを仕掛けようとするにある。両選手は常に積極的なレスリングを行うように促される。



If only one wrestler is performing Active Wrestling, he will be rewarded. In such cases, his opponent who is blocking and preventing Active Wrestling will be determined as passive and the appropriate passivity procedure takes place.

The following procedure will be enforced:

- **1<sup>st</sup> passivity in a match (regardless which wrestler)**, the bout is stopped, active wrestler receives 1 point and can choose between standing or parterre wrestling (P).
- **2<sup>nd</sup> passivity in a match (regardless which wrestler)**, the bout is stopped, active wrestler receives 1 point and can choose between standing or parterre wrestling (P).
- **3<sup>rd</sup> and any further passivity in a match (regardless which wrestler)**, the bout is stopped and the active wrestler can choose between standing or parterre wrestling (P). The active wrestler will not be awarded with 1 point.

There are three scenarios in which the refereeing team needs to stimulate a match with a passivity call:

- a) Score is 0:0
- b) Score is tied and one wrestler is clearly more active
- c) One wrestler has the lead and his opponent acts too defensively

A wrestler who has scored points by executing holds in standing wrestling should not be punished with a passivity. However, if this aforementioned wrestler is inactive for a certain amount of time and his opponent scored points or is clearly more active, he can receive a passivity.

Criteria to consider a wrestler as passive:

- Evading attacks without counterattacks
- Grapping opponent wrists without starting an attack
- Attacking without any direct contact with the opponent
- Regaining initial position right after beginning an attack
- Fake attacks (Simulation)
- Evading into and maintaining in the passivity zone
- Avoiding the Wrestling in the center of the mat
- Fixing his opponent in the passivity zone
- No hooking despite good position
- Defensive wrestling

## Clarification

Any passivity has to be confirmed by the mat chairman. If in applying the passivity procedure a serious mistake is made by the referee and the judge, the mat chairman must intervene.

If a wrestler is blocking, keeping his head down on his opponent chest, interlocking fingers, or in general avoiding open wrestling in standing position (refusing to come back on a straighter upper body position), the referee will determine **this wrestler as being negative**.

Negative Wrestling describes every action which is potentially dangerous to the opponent or contrary to the basic principle to provide an offensive and spectacular way of wrestling (e.g. interlocking fingers, avoiding contact).

Negative Wrestling must be stated by the referee upon the first clear sign of it (e.g. "Red, no fingers!") and needs to be confirmed by the mat chairman.



片方の選手が積極的なレスリングを行っている場合は、その選手が評価される。この積極的なレスリングをブロックしたり妨げている相手は、消極的とみなされ適切なパッシビティプロセスが実施される。

次のようなプロセスが適用される：

- 1回目のパッシビティ(どちらの選手に関係なく)の適用は、積極的な選手が1点を獲得し、スタンドまたはパーテレのいずれかを選択することができる。(P)
- 2回目のパッシビティ(どちらの選手に関係なく)の適用は、積極的な選手が1点を獲得し、スタンドまたはパーテレのいずれかを選択することができる。(P)
- 3回目以降のパッシビティ(どちらの選手に関係なく)の適用では、試合を止め積極的な選手がスタンドまたはパーテレのいずれかを選択できる。積極的な選手に1点は与えられない。(P)

審判団がパッシビティコールで試合を活性化させる必要がある状況は3つある：

- a) 得点が0:0である場合
- b) 同点で、一方の選手が明らかに積極的である場合
- c) 一方の選手がリードしていて、対戦相手があまりにも防御的な場合

スタンドポジションで複数の技を仕掛けポイントを得た選手はパッシビティを与えられない。しかし、この選手が一定時間消極的になったり、相手がポイントを取ったり、あるいは明らかに相手の方がより積極的になった場合はパッシビティを受ける。

選手が消極的と判断される基準は次の通り：

- ・カウンターアタックをせずに、相手のアタックを避けている場合
- ・何らアタックを開始することなく相手の手首を握っている場合
- ・相手に直接的にコンタクトをしないままアタックをしている場合
- ・アタックを開始した直後に、当初のポジションに戻る場合
- ・偽装攻撃の場合。(シミュレーション)
- ・パッシビティゾーンに逃げている、あるいはパッシビティゾーンにずっといる場合
- ・マット中央でのレスリングを避ける場合
- ・パッシビティゾーンに相手を押すとどめている場合
- ・よいポジションに在りながら相手と組み合わない場合
- ・守勢のレスリングの場合

### 明確化の為の説明

いかなるパッシビティもマットチェアマンの確認が必要となる。パッシビティの過程を適用する際に、レフェリーとジャッジが重大な誤りを犯している場合にはマットチェアマンが介入する義務がある。

一方の選手が相手をブロック、あるいは相手の胸部に自分の頭をつけたままにしたり、指を絡めたり、あるいは全般的にスタンドポジションで相手と戦うのを避けている(上腕をまっすぐにして相手と組み合うことを拒んでいる)場合、レフェリーはこの選手を消極的と見なす。

ネガティブレスリングとは、各々のアクションが、相手に対して潜在的に危険である場合や、レスリングの基本原則に反して、強引で見せ物のようなレスリングを行うことである。(例：相手と指を絡ませる、接触を避ける等)

ネガティブレスリングは、まず明確にその兆候が見られた場合にレフェリーが発声で注意すること。(例：「レッド、ノーフィンガー！」等)そして、同時にマットチェアマンによる確認が必要となる。



Once confirmed, Negative Wrestling will be declared immediately and a caution (0) and 1 point in Freestyle and a caution (0) and 2 points in Greco-Roman is awarded to the opponent.

Negative Wrestling as defined above and in Articles 47-50 must not be penalized with Passivity Call or a Total Passivity.

Passivity and Negative Wrestling have to be distinguished from each other. It is not possible to penalize Passivity with a Negative Wrestling call or vice versa. Passivity and Negative Wrestling are distinctly different.

Note: the procedures for the enforcement of passivity for the Freestyle and Greco-Roman disciplines are distinctly different.

## **CHAPTER 9 - PROHIBITIONS AND ILLEGAL HOLDS**

### **Article 47 - General Prohibitions**

Wrestlers are forbidden to:

- Pull the hair, ears, genitals, pinch the skin, bite, twist fingers or toes, etc. and generally, to perform actions, gestures or holds with the intention of torturing the opponent or making him suffer to force him to withdraw.
- Kick, head-butt, strangle, push, apply holds that may endanger the opponent's life or cause a fracture or dislocation of limbs, tread on the feet of the opponent or touch his face between the eyebrows and the line of the mouth.
- Thrust the elbow or knee into the opponent's abdomen or stomach, carry out any twisting action which is likely to cause suffering, or hold the opponent by his singlet.
- Cling to or grasp the mat.
- Talk during the bout.
- Seize the sole of the opponent's foot (only seizing the upper part of the foot or the heel is permitted).
- Agree with the match result between themselves.
- Grasping or interlocking fingers to block the opponent and prevent Active Wrestling.
- To spit the water out during the break.

These general prohibitions are sanctioned based on the severity of the foul (disqualification, caution-1(2) point or verbal warning). Disciplinary sanctions might also be applied after the competition against the athlete at fault.

### **Article 48 - Fleeing a Hold**

Fleeing a hold occurs when the defending wrestler openly refuses contact in order to prevent his opponent from executing or initiating a hold. These situations arise in both the standing and "parterre" positions. They may occur in the central wrestling area or from the central wrestling area to the orange zone. Fleeing a hold shall be penalized in the following manner:

**Fleeing the hold in "parterre" wrestling:**

- 1 caution against the wrestler at fault (0)
- 1 point to the opponent
- Restart in "parterre" position



一旦ネガティブレスリングが確認された場合、それを直ちに宣告し、コーション(○)を与え相手にはポイントが入る。(FS 1点 GR 2点)

上記に定義されたネガティブレスリングと 47 条～50 条はパッシビティの判定や総合的な消極性と同様に罰せられてはならない。

パッシビティとネガティブレスリングは明確に区別をする。消極的であるのにそれをネガティブレスリングと判断してペナルティーを与えたり、その逆もしてはならない。そもそも、ネガティブレスリングとパッシビティとは明確に違うものである。

注：パッシビティの適用過程は、フリースタイルとグレコローマンとで明確に相違がある。

## 第9章－禁止事項と反則技

### 第47条－一般的な禁止事項

選手は下記の事項を禁止する：

- 髪の毛/耳/生殖器を引っ張る。皮膚をつねる、噛む、手の指や足の指をひねる等。故意に相手を痛めつけるような動作をする。あるいは痛みで相手を引き下がらせるような行動をとる。
- キック、頭突き、首絞め、相手を押す行為、相手の生命を危険にさらすような技術展開を行う。四肢の骨折や脱臼を生じさせるような技術展開を行う。相手の足を踏む、あるいは相手の眉毛から口のラインの間の顔を触る。
- 肘や膝を相手の腹部や胃に押し込むこと、痛みを伴うような相手をひねる行為、相手のシングレットを持つ。
- マットにしがみつくと、マットを掴む行為。
- 試合中に話しかける。
- 相手の足裏を掴む。(足の甲や踵のみを掴むのは許される)
- 試合結果について選手間で打ち合わせをする。
- 相手の指を掴んだり絡めたり、ブロックしたりして相手の攻撃的なレスリングを妨げる。
- 30秒の休憩時間中に水を吐き出す。

これらの一般的な禁止事項は、反則の重大さに基づいて制裁が科される(失格、コーション+1点か2点または口頭警告)。競技後に違反した選手に対して懲戒処分が適用される場合もある。

### 第48条－技術展開から逃れること(技術回避)

技術回避とは、防御選手が相手の仕掛ける技や、技を仕掛けようとすることを防ぐために、明らかに相手との接触を拒むことである。スタンドでもパーテレポジションでもこの状況は起きる。技術回避はマット中央のレスリングエリア、あるいはマット中央部からオレンジゾーンに至る部分で発生する。技術回避の罰則は以下の通りである：

「パーテレ」レスリングでの技術回避の場合：

- 当該の選手にコーション(○)
- 相手に1点
- 「パーテレポジション」で試合再開



## **Fleeing the hold in standing wrestling:**

- 1 caution against the wrestler at fault (0)
- 1 point to the opponent
- Restart in standing position

## **Fleeing a hold in ground position in Greco-Roman**

When a wrestler is on the ground following an action by his opponent and he then jumps forward to prevent his being caught for a hold, he puts his opponent in the position of committing an illegal hold - holding the thighs of the "escaping" wrestler, will be considered as a fleeing of a hold. The referee must not allow this situation which is a fleeing the hold offence by the fleeing wrestler. He must therefore be very clear and precise in the manner in which he deals with this offence. He must also place himself in front of the wrestlers in a way to prevent the flee from taking place.

- The first time that the wrestler on the ground jumps forward to avoid being caught by his opponent, the referee must warn aloud "attention, no jump".
- The second time, the referee must request a caution and 1 point for fleeing the hold, stop the match following agreement by the judge and the match chairman, make the wrestlers stand up, signal the offence and restart the match in "parterre" position.

This method is valid for penalizing fleeing the hold when the wrestler jumps forward. However, the defense of moving laterally to avoid a hold is authorized and should not be sanctioned.

The wrestler who is dominated on the ground in Greco-Roman does not have the right to bend or raise either or both of his legs to prevent a hold being executed.

## **Article 49 - Fleeing the Mat**

When a wrestler flees the mat, from either a standing or "parterre" position, a caution shall immediately be issued against the wrestler at fault. The following points shall be awarded to the attacking wrestler:

### **Fleeing the mat in "parterre" wrestling:**

- 1 caution against the wrestler at fault (0)
- 1 point to the opponent
- Restart in "parterre" position

### **Fleeing the mat in a danger position (Freestyle and Greco-Roman Wrestling):**

- 2 points + 1 caution against the opponent
- Restart in "parterre" position

Fleeing the mat from standing position during an attack that results with take down in the protection area will be rewarded by 2 points (for take down) and Caution + 1 point (for fleeing the mat) in all styles. The bout restarts in parterre position.

Fleeing the mat from standing position during an attack that does not end with take down in the protection area will be rewarded by 1 point (for stepping out) and Caution + 1 point (for fleeing the mat) in all styles. The bout restarts in standing position.

When one of the wrestlers steps on the passivity zone for the first time the referee is obliged to warn them (blue zone / red zone). Wrestlers are obligated to return to the center of the mat. If wrestlers do not obey this command and step on the mat with 3 feet in the passivity zone, the referee must stop the bout and bring back the wrestlers in the center of the mat. If it's an attacking move, the points will be given to the attacking wrestler for the action, even if legs of both wrestlers are in the orange zone or if one or both legs of the defending wrestler are on the protection area. No counter action performed on the protective area will be admitted and awarded.





スタンドレスリングでの技術回避の場合：

- 当該の選手にコーション(○)
- 相手に1点
- スタンドポジションで試合再開

#### グレコローマンレスリングのパーテレポジションにおける技術回避

相手からのアクションを受けてグラウンドになり、技に掛からないように前方にジャンプした場合、この選手は相手が反則技を仕掛ける位置に仕向けている。つまり、攻撃している選手が逃げている選手の太ももを持っている状態になる。この場合はこのジャンプした選手の技術回避と見なされる。レフェリーはこの逃げている選手の、技術回避の攻撃を許してはならない。そのため、レフェリーは明確且つ正確にこの攻撃に対処しなければならない。両選手の前に位置して上記の逃避を妨げる。

- 相手の技に掛からないように前方にジャンプする行為は、1回目はレフェリーが大声で「アテンション・ノージャンプ」と警告する。
- 前方へのジャンプが2回目の場合、レフェリーはコーションを要求し、技術回避で相手に1点を与え、ジャッジとマットチェアマンの合意を得て試合を止めパーテレポジションで再開する。

選手が前方にジャンプした場合、技術回避でペナルティーを下すことは有効である。しかし、前方でなく横側に動いて技を回避する防御は認められており罰せられない。

グレコローマンではグラウンドでコントロールされている選手は、技から逃れるために片足または両足を曲げたり上げたりすることはできない。この選手はコーションを受け、相手に2点入る。

#### 第49条-マットから逃れる行為(場外逃避)

スタンドでも「パーテレポジション」からでも選手がマットから逃れる場合、この選手には直ちにコーションが与えられる。次のポイントが攻勢の選手に与えられる：

パーテレスリングでマットから逃れる場合：

- 反則した選手に対して1コーション
- 相手に1点を与える
- パーテレ・ポジションで試合再開

デンジャーポジションでマットから逃れる場合：(すべてのスタイル)

- 1コーションをその選手に、相手に2点を与える
- パーテレ・ポジションで試合再開

スタンドポジションからの場外逃避の展開で、プロテクションエリアでのテイクダウンで終結した場合、すべてのスタイルで2点(テイクダウンに対して)とコーション+1点(場外逃避に対して)が与えられる。試合はパーテレポジションで再開する。

スタンドポジションからの場外逃避の展開で、プロテクションエリアでのテイクダウンに至らない場合、すべてのスタイルで1点(ステップアウトに対して)とコーション+1点(場外逃避に対して)が与えられる。試合はスタンドポジションで再開する。

いずれかの選手がマットのパッシビティゾーンに足を踏み入れ、それが初回の場合レフェリーは両選手に対して口頭注意(ブルーゾーン/レッドゾーン)を発すること。両選手はマットの中央に戻る。もし両選手がレフェリーの命令に従わず、パッシビティゾーンに3足入ってしまった場合、レフェリーは試合を止め、両選手をマット中央に戻す。仮に両選手の両足がオレンジゾーンに入っている、あるいは、防御選手の片足または両足がプロテクションエリアに入っている、攻撃の動きの中でそうなった場合、そのアクションに対して攻撃選手にポイントが入る。プロテクションエリアでは、いかなるカウンターアタックも認められずポイントも与えられない。



## Article 50 - Illegal Holds

The following holds and actions are illegal and strictly prohibited:

- Throat hold
- Twisting of arms more than 90 degrees
- Arm lock applied to the forearm
- Holding the head or neck with two hands, as well as all situations and positions of strangulation
- Double Nelson, if not executed from the side without the use of the legs on any part of the opponent's body
- Bringing the opponent's arm behind his back and at the same time applying pressure to it in a position where the forearm forms an acute angle
- Executing a hold by stretching the opponent's spinal column
- Chancery hold with one or two hands in any direction whatsoever
- Holds did only by taking the head (the only holds allowed are with the head and one arm)
- In standing, holds executed from behind when the opponent is head down (reverse waist hold), the **fall must be executed only to the side** and never from top to bottom (header)
- In executing a hold, only one arm may be used to hold the opponent's head or neck
- Lifting the opponent who is in a bridge position and then to throw him onto the mat (severe impact on the ground); that is, the bridge must be forced down
- Breaking the bridge by pushing in the direction of the head
- Generally, if the attacking wrestler is found to have violated the Rules during the execution of a hold, the action in question shall be completely void and on the first offence, the referee shall give an "attention" to the attacking wrestler at fault. If the attacker repeats his violation, he will be punished by a caution and 1 point.
- If a defending wrestler, by an illegal action, prevents his opponent from developing his hold, the defending wrestler will be cautioned. His opponent will receive one point in FS and two points in GR.

### Prohibited holds for Women's wrestling

All double Nelsons holds in the "parterre" or standing position are forbidden in Women's wrestling.

### Prohibited holds for U15 and U17

To protect the health of young wrestlers, the following holds are considered illegal and prohibited:

- Double Nelson from both the front and side
- In freestyle, a leg hook on the opponent's leg, in addition to the double Nelson

### Referee's duty towards the wrestlers committing a violation

If the attacking wrestler can carry out the action in spite of an illegal hold of the defending wrestler:

- Stop the violation
- Give the value corresponding to the hold to his opponent
- Ask for a caution
- Give 1 point (Freestyle) or 2 points (Greco-Roman) to the opponent
- Stop the match
- Resume wrestling in the position where the infraction occurred

If the attacking wrestler cannot carry out his action because of an illegal hold of the defending wrestler

- Stop the match and ask for a caution
- Give 1 point (Freestyle) or 2 points (Greco-Roman) to the opponent
- Resume wrestling in the position where the infraction occurred



## 第50条—反則行為

次の技は反則であり固く禁じられている：

- 喉輪等、喉をホールドする
- 腕(両腕)を90度以上ねじる
- 前腕部へのアームロック
- 両手で頭部や首を抱えたり、状況などを問わず相手の首を絞める
- ダブルネルソン(ただし相手のいかなる体の部位に対して、足を使わずに横から技をかけている場合は反則ではない)
- 相手の腕を相手の背中に回し、同時に圧力を腕にかけ前腕を鋭角にさせる行為
- 相手の脊髄を伸ばしながら技を掛ける行為
- どのような状態であっても、いかなる方向にも片手あるいは両手でヘッドロックを掛けること(チャンスリーホールド)
- 相手の頭だけを掴むこと(頭部と片腕を一緒に掴むことは唯一認められている)
- スタンドで相手が頭を下げている時に背後から技を掛ける(リバースウエストホールド)、フォールは体側面に対して行い、決して上から下に対して行わない(頭が真下の状態)
- 技を掛ける場合、片腕でだけで相手の頭部や首をホールドすること
- ブリッジをしている相手をリフトし、マットに投げつけること(かなりの衝撃が掛かる)つまり、ブリッジは持ち上げたりせず下方向に押しつぶすこと
- ブリッジを相手の頭部の方向に押しつぶすこと(首が危険)
- 一般的に、攻撃選手が技を仕掛ける際にルール違反をしていることが判明した場合、そのアクションや技の1回目は無効となる。レフェリーは「アテンション(注意)」を当該選手に与える。攻撃選手が再度違反を繰り返した場合は、コーションが与えられ相手に1点が入る。
- 防御選手が反則的なアクションで、相手の技術展開を防ぐ場合、この防御選手にコーションが与えられ相手にポイント(FS 1点・GR 2点)が入る。

### 女子レスリングでの禁止技

パーテレポジションでもスタンドポジションでも、ダブルネルソンは一切禁止。

### U15およびU17での禁止技

若い選手の身体を守る為に、次の技は反則とし禁じ手とする：

- 前方及び側方からのダブルネルソン
- フリースタイルでは、ダブルネルソンに加えて脚をかけること

### 反則をしている選手に対するレフェリーの義務

防御選手が反則技を仕掛けているが、攻撃選手がアクションを実施できる場合：

- 反則行為を止める
- 技術展開に相当するポイントを相手(攻撃側)に与える
- コーションを要求
- 相手に1点(フリースタイル)又は2点(グレコローマン)を与える
- 試合を止める
- 反則が発生したポジションでレスリング(試合)再開

防御選手が反則技を仕掛けているために、攻撃選手がアクションを実施できない場合：

- 試合を止めて、コーションを求める
- 相手に1点(フリースタイル)又は2点(グレコローマン)を与える
- 反則が発生したポジションで試合再開



## **Article 51 - Special Prohibitions**

In Greco-Roman wrestling, it is forbidden to grasp the opponent below the hips and to squeeze him with the legs. All pushing, pressing or 'lifting' by means of contact with the legs on any part of the body of the opponent is also strictly forbidden.

In Greco-Roman wrestling, if the offensive wrestler in the execution of a manoeuvre inadvertently makes contact or blocks with his legs, the referee shall:

- On the 1st offense, stop the match and warn the guilty wrestler.
- On the 2nd offense, the guilty wrestler's opponent shall be awarded 1 point and the guilty wrestler shall receive a caution.

In Greco-Roman wrestling, if a defensive wrestler commits a leg foul, the referee shall:

- On the 1st offense, stop the match and award the guilty wrestler's opponent 2 points and the guilty wrestler shall receive a caution.
- On the 2nd offense, the guilty wrestler will lose the concerned bout.

In freestyle, a scissor-lock with the feet crossed on the head, neck or body is forbidden.

## **Article 52 - Consequences affecting the Bout**

The illegal hold of the attacked wrestler shall be stopped by the referee without interrupting the hold if possible. If there is no danger, the referee allows the development of the hold and waits for the result. He then stops the match, gives the points and a caution to the wrestler at fault.

If the hold begins properly and then becomes illegal, the hold should be evaluated up until the beginning of the infraction, then the match should be stopped and wrestling should be made to continue in a standing position with the attacking wrestler receiving an amicable caution. If the wrestler attacks again with an illegal hold, the referee will stop the match, give a caution (0) to the wrestler at fault and one point to his opponent.

In all cases, in the event of any willful butting with the head or any other brutality, the wrestler at fault may be eliminated immediately from the bout by a unanimous decision of the officiating team and disqualified from the competition and placed last with a comment "eliminated for brutality". The offending wrestler will receive a red card.

## **CHAPTER 10 - THE PROTEST**

### **Article 53 - The Protest**

No protest after the end of a match or any appeal before CAS or any other jurisdiction against a decision made by the refereeing body may be lodged. Under no circumstances may the result of a match be modified after victory has been declared on the mat.

If the UWW President or the responsible person for refereeing notes that the refereeing body have abused their power to modify a match result, they can examine the video and, with the agreement of the UWW Bureau, sanction those responsible as laid down in the provisions of the Regulations for International Refereeing Body.



## 第 51 条－特別禁止事項

グレコローマンでは、相手の腰部から下の部分を掴んだり、脚を掴むのは禁止されている。相手の身体のだのの部分に対しても、脚を用いて接触しながら押したり、圧力を掛けたり、リフトすることも固く禁じられている。

グレコローマンレスリングで攻撃選手が故意ではなく脚を触ったり、ブロックをした場合、レフェリーは次の対応をする：

- 1 回目の反則、試合を止め反則を犯した選手に注意を与える。
- 2 回目の反則、反則を犯した選手にはコーション(○)を与え、相手に 1 点を与える。

グレコローマンレスリングで防御選手が脚の反則を犯した場合のレフェリーの対応：

- 1 回目の反則、試合を止め反則を犯した選手にはコーション(○)を与え、相手に 2 点を与える。
- 2 回目の反則、反則を犯した選手は負けとなる。

フリースタイルの場合、頭部、首部や胴体部へのシザースロックは禁止。

## 第 52 条－反則行為に対する処置

攻撃を受けている選手の反則技は、可能な限り攻撃の技を中断させないようにレフェリーが止める。危険がない場合は技の展開を見て終結まで待つ。その後、試合を止めて反則をした選手にコーションを与え相手にポイントを与える。

技の開始時は違反がなく途中から反則技になった場合、反則行為になる時点までの技の評価をする。その後、試合を止めてスタンドポジションで試合を再開する。その場合、攻撃選手には 1 回目は注意を与える。同一の攻撃選手が再び反則技を仕掛けた場合、2 回目はレフェリーが試合を止めて攻撃選手にコーション(○)を与え相手に 1 点を与える。

いかなる場合においても、相手に対して故意に頭突きや他の残虐行為があった時は、その選手は審判団の全会一致により直ちに除外され失格となる場合があり、「残虐行為で除外」というコメントが記載され順位は最後尾となる。違反した選手にはレッドカードが出される。

## 第 10 章－抗議

### 第 53 条－抗議について

試合終了後はいかなる抗議も認められない。マット上で勝利が宣告された後は、どんな状況であっても、試合の結果が変更になることはない。

もし仮に審判団がその権力を乱用して試合の結果を修正するなどの事案が発覚した場合は、UWW 会長、あるいは審判団の責任者がビデオ映像を確認し UWW 役員会からの同意を得た上で、国際審判委員会の規約の諸条項に基づいて関係者への制裁処罰措置を執り行う。



## **CHAPTER 11 - MEDICAL**

### **Article 54 - Medical Service**

The organizer of the competition in question is obliged to provide a medical service responsible for conducting medical examinations prior to the weigh-in and give medical control during the bouts. The medical service, which is required to operate throughout the competition, is under the authority of the UWW doctor in charge. The medical requirements are described in ad hoc rules.

Before the competitors weigh in, the doctors shall examine the athletes and evaluate their state of health. If a competitor is considered to be in poor health or in a condition that is dangerous to himself or to his opponent, he shall be excluded from participating in the competition.

Throughout the competitions, and at any time, the medical service must be prepared to intervene in case of an accident and to decide whether a wrestler is fit to continue the contest. Doctors from the participating teams are fully authorized to treat their injured wrestlers, but only the coach or a team officer may be present while treatment is being administered by the doctor. In no case may UWW be held responsible for an injury, disability, or death of a wrestler.

### **Article 55 - Medical Service Interventions**

a) The UWW doctor in charge has the right and duty to stop a bout at any time through the mat chairman, whenever he considers that either competitor is in danger. At first the injury treatment shall be provided by the UWW doctor only. In case he needs support, he can allow the doctor of the wrestlers' team or the wrestler's coach to come.

b) He may also stop a bout immediately by declaring one of the wrestlers unfit to continue. The wrestler must never leave the mat, except in the event of a serious injury requiring his immediate removal. In case of a wrestler being injured, the referee must immediately ask the doctor to intervene; in case no injury is reported by the competition doctor, the referee must request a sanction to the judge or the mat chairman.

c) If a wrestler has a visible injury, the doctor will have the time necessary to treat the injury and will decide if the wrestler can carry on the match or not.

d) A maximum of four minutes will be allocated for each wrestler for the entire duration of the bout to be treated for a bleeding injury. The consequences of overrunning this allocated time are described under article 26.

e) In the case of any medical dispute, the doctor for the team of the wrestler in question has the right to intervene in any treatment required, or to give his advice on an intervention or decision made by the medical service. Only the UWW Medical Commission delegate may propose to the officials that the bout be stopped.

f) In international competitions where the UWW Medical Commission is not represented, the decision to interrupt the bout will be taken by the competition doctor in consultation with the UWW delegate or the UWW nominated referee and the injured wrestler's team doctor.

g) In all cases, the doctor making the decision to prohibit the wrestler from continuing the bout shall be of a nationality other than that of the wrestler in question or the opponent, and the doctor must not be involved in the weight class concerned. In case this situation occurs, the decision will be delegated to another doctor as designated by the delegate referee.

h) All the first aid injuries (not requiring hospitalization) occurring in UWW international competitions are at the organizer's costs. The injuries requiring hospitalization are covered by the UWW license, provided the case has been announced to the insurance company (at the number appearing at the back of the card) the same day.

## 第11章－医療事項について

### 第54条－医事提供

大会主催者は医療診断業務を提供し、計量の前に医師による診察を行い、試合中も医師による監督を行う。大会期間中に行われる医師による医療行為は、UWW 担当医師の監督権限の下で行う。医療診断などの条件などは特別規定に記載される。

計量前に担当医師らは選手を診察し、選手の健康状態を確認する。もし選手の健康状態が良くない、あるいは選手自身や相手に好ましくない状況であると診断された場合、当該の選手は当該の競技大会から除外される。(参加できない)

大会期間中どんな場合においても、事故(アクシデント)発生時に備えて、医師による診察の手配をしておく。事故発生時には当該の選手を診察し、試合の継続が適切かどうかの判断をする。参加チーム帯同の医師がいる場合は、その医師が負傷選手らの医療処置を行うことができる。また医師による処置中には担当コーチとチーム役員がその場においてもよい。いかなる場合も、UWW は選手の一切の負傷、障害、死亡にその責任を負わない。

### 第55条－医事介入

a) UWW 担当医師は、いずれかの選手が危険な状態になると判断した場合は、マットチェアマンを介して、いかなる時でも試合を止める権利と義務を有する。まずはUWW 担当医師のみが負傷の治療を行う。選手が更にサポートが必要な場合は、この選手のチームドクターやコーチが支援に治療現場に向かえる。

b) UWW 担当医師は、いずれかの選手が試合の続行が不可能と判断した場合、その旨を宣告し試合を直ちに止めることができる。選手は、深刻な負傷で直ちにマットから退場したほうがよい場合を除いて、勝手にマットから退場できない。選手が負傷した場合、レフェリーは直ちに大会担当医師に介入を要求しなければならない。大会医師により負傷がないと報告された場合は、レフェリーはジャッジとマットチェアマンに対して当該選手へのペナルティを要求しなければならない。(シミュレーション)

c) 選手が目視で確認できるような負傷をしている場合は、担当医師は負傷を処置するのに必要な時間をとり、当該選手が試合の続行が可能か否か判断する。

d) 出血を伴う負傷の場合には、その処置時間として試合の全体時間のうち最大で4分が与えられる。この4分の時間を過ぎた場合については、第26条に記載の通りである。

e) 医療的な面で意見の食い違いが発生した場合には、当該選手のチームドクターが所定の処置を行う。あるいは、医療介入や医療行為についての助言を行う権利を有する。UWW 医療委員会派遣団のみが、大会役員に対して試合を止めることを提言できる。

f) 国際大会でUWW 医療委員会が不在の場合、試合を中断する決定は大会担当医師が行う。但し、その場合、当該担当医師はUWW 代表者あるいは審判員や負傷した選手のチームドクターと協議をして決定を行う。

g) どんな場合においても、選手に試合の続行を禁止する決定を行う意思是、負傷選手の国籍や相手の国籍とは違う国籍の医師であること。同時に医師は試合の階級に関与していない医師であること。上記条件に不該当の事案が生じた場合、試合続行禁止決定については審判代表団が指定の別の医師に委ねられる。

h) UWW 主催の国際競技大会において、入院を必要としない救急処置のコストについては、すべて大会主催者側の費用負担とする。入院が必要となる負傷については、条件として負傷発生と同一日に、当該事案を保険会社(ライセンスカードの裏面に記載の連絡番号)に連絡をした場合にはUWW ライセンスで経費負担される。



i) If an athlete is injured and can't continue the bout, he will lose the match by injury. The athlete won't have to attend the second weigh-in and he will be ranked based on the points that he earned until his injury. If the injured athlete is ready to compete for his next match, he has to receive the approval of the UWW Doctor.

An injured athlete will have until one hour after the end of his first day of competition to announce his injury to the UWW Doctor. For all the other type of injuries or diseases that happen out of competition, the concerned athlete will have to attend the second weigh-in otherwise he will be eliminated of the competition and ranked last, without rank.

## **Article 56 - Anti-doping**

Pursuant to the provisions written in the Constitution, and in order to fight against doping, which is formally prohibited, UWW reserves the right to require that wrestlers undergo examinations or tests in all competitions in the official calendar. This provision must be applied at Continental and World Championships, according to UWW Regulations, and at the Olympic and Continental Games, according to IOC Rules.

In no case competitors or officers may oppose this verification without incurring sanctions provided in UWW's Anti-doping Rules. The UWW Medical Commission will decide the time, the number or frequency of these examinations, which will be carried out by any means it deems useful. Suitable samples will be taken by a doctor certified by UWW, in the presence of an officer for the wrestler to be tested.

The setting up and financial implications of the anti-doping controls during the competition are paid for by the host country and the National Federations.

In case of a positive result, the sanction provided in the UWW Anti-doping Regulations will be applied. The UWW, being subject to the convention fighting drug use signed with the IOC and applied by the World Anti-Doping Agency (WADA), all its Regulations, procedures and sanctions are applicable by the UWW.

The appeal body in the event of a doping sanction made by UWW against a wrestler is the Court of Arbitration for Sport (CAS) in Lausanne (Switzerland) after all appeal provisions provided by UWW's Anti-doping rules have been exhausted if applicable.

## **CHAPTER 12 - APPLICATION OF THE WRESTLING RULES**

The UWW Executive Bureau is the sole decision-making authority concerning any modifications to the above provisions that are deemed desirable with a view to improving the technical Rules of wrestling.

These Rules have been drawn up bearing in mind all the circulars and information distributed by the UWW. They contain all the suggestions put forward by the auxiliary bodies and the Bureau which were accepted by the UWW Congress.

These Rules are the only valid document of their type until the following Congress which will be asked to rule on all the possible modifications or interpretations decided by the Executive Bureau.

In the event of a trial, only the French text is valid.

The National Federations must translate this document into their official language.

Every referee at a competition must have copy of these Rules in his language and in one of the UWW's official languages (French or English)



i) 選手が負傷し試合を続けることができない場合、負傷により敗者となる。当該選手は 2 回目の計量に参加する必要はなく、怪我をするまでに獲得したポイントに基づいて順位付けされる。負傷した選手が次の試合に出場する準備ができた場合、UWW 医師の承認を得る必要がある。

負傷した選手は競技初日終了後 1 時間以内に UWW ドクターにその旨を報告する必要がある。競技外で発生するその他のすべての種類の怪我または病気にかかわらず、当該選手は 2 回目の計量に参加する必要があり、参加しない場合競技から除外され順位なしで最後尾に順位付けされる。

## 第 56 条－アンチドーピング

アンチドーピング憲章、アンチドーピング運動に基づいて、UWW では全選手に対して UWW 公式カレンダーに記載のすべての大会において、ドーピング検査やドーピングテストを受けるように要求する権利を有する。UWW 規約に基づいて、この条項は大陸選手権や世界選手権に、そして IOC 規約に基づいてオリンピック大会や大陸ゲームズに適用される。

ドーピング検査については、選手やオフィシャルらは一切拒否できない。拒否した場合は UWW のアンチドーピング規定に記載の処罰を科せられる。ドーピング検査の開始時間・頻度や回数については UWW 医療委員会がこれらを決定し、有効と見なされる手法にて検査を行う。選手がドーピング検査を受ける場合には、役員の立ち合いの下で適切なサンプルを UWW が認定した医師が採取する。

ドーピング検査の検査施設の設定及び予算管理は、大会主催国と当該国のレスリング協会が手配し予算負担する。

ドーピング検査にて陽性反応が出た場合、UWW アンチドーピング規約に記載の処分が適用される。UWW は IOC と共に署名をし、世界アンチドーピング機関(WADA)に適用される「アンチドラッグコンベンション」に従って、それに記載の全規約、手続きや制裁措置を適用する。

選手に対して UWW がドーピング規定違反により処分が下され、選手がそれに提訴する場合は、UWW のアンチドーピング規約に定めるすべての提訴条項に該当しなければ、スポーツ仲裁裁判所(スイス・ローザンヌ)が提訴先となる。

## 第 12 章－このレスリングルールの適用について

本レスリングルールはすべての従前版のルールに優先する。上記の諸条項の改正については、UWW 役員理事会のみが唯一の決定機関である。

これまで UWW から回覧や情報として配布された資料を踏まえて、このルールは策定されたものである。

本書記載のルールには、UWW 総会で承認された補助機関や役員会から為された提案内容がすべて含まれる。

本書のルールは、唯一有効なルール書類であり、次回の UWW 総会(なお、この総会において、役員理事会で決められた修正案や解釈事項の記載が要求される可能性がある)迄有効とする。

係争になった場合には、フランス語版を有効とする。

各国レスリング協会は、自国の公用語に翻訳する。

すべての審判は自国言語、そして UWW 正規言語(英語かフランス語)の「ルール書」を携帯する。



UNITED WORLD  
**WRESTLING**

公益財団法人日本レスリング協会

JAPAN WRESTLING FEDERATION

〒160-0013 東京都新宿区霞ヶ丘町4番2号  
Japan Sport Olympic Square 10階1004号室

TEL : 03-5843-0358 FAX : 03-5843-0359

事務局 E-mail : [wrestling@japan-sports.or.jp](mailto:wrestling@japan-sports.or.jp) 公式  
サイト E-mail : [jwf-homepage@memoad.jp](mailto:jwf-homepage@memoad.jp)