

## 競技方法

- (1) トーナメント方法で実施し、決勝戦に進出した選手に負けた選手は敗者復活戦の出場の権利を有する。
  - \* 3位が2名とする。(6名未満の場合は1名)
  - \* 各階級の試合は1日で終了する。

## 試合時間

- (1) 2分間3ピリオド、 30秒の休憩(シニア・ジュニア)  
1分30秒3ピリオド、30秒の休憩(カデット・スクールボーイ)
- (2) 各ピリオドごとに勝者を決定する。
  - 2つのピリオドで勝った選手が勝者となる。
  - フォールの場合はピリオドに関係なく、勝者が決定され試合は終了する。
- (3) パッシブは廃止する。しかし消極的な選手に対し、発声(コンタクト・アクション等)により警告し改善されない場合は、コーションが課せられ相手に1ポイントが与えられる。『O+1』
- (4) 同点の場合の勝者決定について
  - ①得点の価値(5・3・2・1)
  - ②コーションが少ない選手
  - ③最終ポイントを取った選手
- (5) ピリオドが0-0で終わった場合は30秒間のクリンチが課せられる。

## クリンチについて

- (1) フリースタイル
  - ①優先権のない選手が右足・左足のどちらかをセンターサークルの中央に出す。  
(足はマットに着けて置く)
  - ②優先権のある選手は頭を外・内のどちらかを選択し、膝の後ろでクラッチをする。  
審判はクラッチを確認後ただちにホイッスルを吹きスタートさせる。
  - ③クリンチは、最長30秒間つづく
  - ④30秒以内にポイントを獲得した選手が勝者となる。(フォールも可)
  - ⑤30秒間にポイントがない場合は優先権の有る選手にコーションが課せられ相手に1ポイントが与えられる。
- (2) グレコローマンスタイル
  - ①優先権のある選手が右・左の組み手を選択し、胸と胸を合せクリンチをする。
  - ②優先権のない選手が組まなくても、審判はホイッスルを吹きスタートさせる。
  - ③クリンチは、最長30秒間つづく

- ④ 30秒以内にポイントを獲得した選手が勝者となる。(フォールも可)
- ⑤ 30秒間にポイントがない場合は優先権の有る選手にコーションが課せられ相手に1ポイントが与えられる。

#### 得点システムの改正

- (1) 5ポイントの技術点を取った選手はそのピリオドの勝者となる。
- (2) 3ポイントの技術点を同一ピリオドで2回取った選手はそのピリオドの勝者となる。
- (3) 得点の差が6点となった場合その選手はそのピリオドの勝者となる。
- (4) スタンディング・ポジションの選手が足を場外に踏み出した場合、相手に1ポイントが与えられる。  
\*場外に押し出した場合はコーションを課せられ相手に1ポイントが与えられる。
- (5) グランド・ポジションにおいては上記(4)を適用しない。

#### その他の改正点

- (1) 場外による試合の再開はスタンドポジションとする。
- (2) コーションに対するパーテールポジションの廃止。  
\*グランド・ポジションに於ける下側の反則はその限りでない。
- (3) ガッツレンチ・アングルホールドは連続して行うことができる。
- (4) 出血のない負傷による試合の中断には相手に1ポイントが与えられる。  
\*反則等による場合はその限りでない。
- (5) グランドからのリフティングによる追加ポイントの廃止。
- (6) エスケープ・ボーナスポイントの廃止。

1月14・15日審判クリニック

昨年のコーチ会議時と異なりますので注意して下さい。