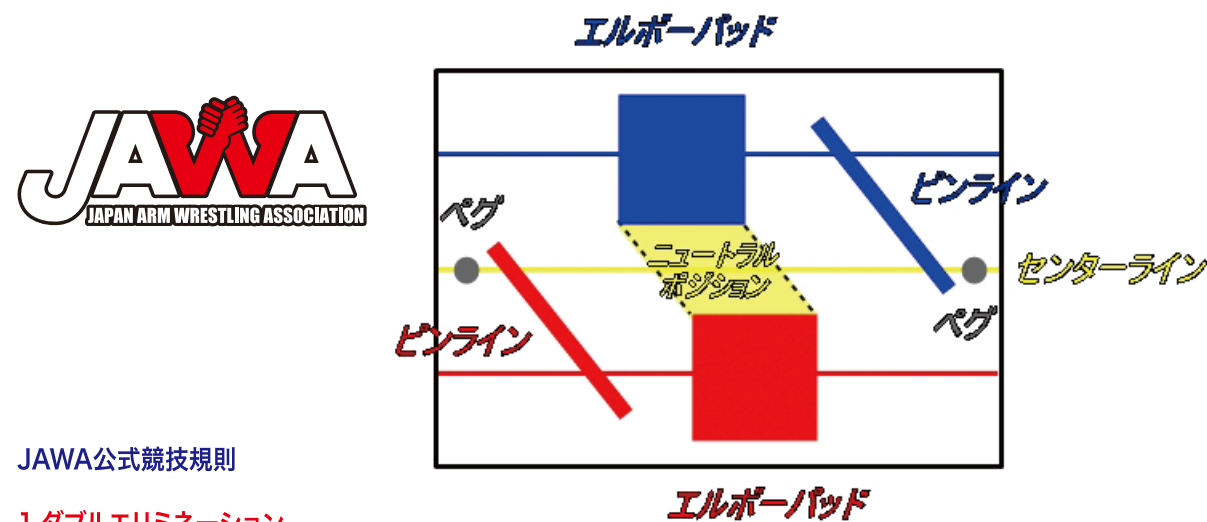


## 競技ルール

### JAWA日本アームレスリング連盟 | 公式ルール規則

#### JAWA公式競技台と各部名称



#### JAWA公式競技規則

##### 1. ダブルエリミネーション

###### 1-1. ダブルエリミネーション

JAWAの公式選手権大会においてはダブルエリミネーション形式で試合が進行され、選手は常に二回敗戦で失格となる。対戦は選手権の抽選によって決められ、同じ国の選手は一回戦では対戦しない。

##### 2. 呼び出しおよび進行

- 進行係が各ウェイトクラスの競技者を呼び出す。選手は彼らが競技台周辺に集まり対戦シートと照合される。競技者は指定された周辺から離れないように留意する。
- 実際の試合では、まず競技者の名前が呼び出されるが、テーブルに来るのに60秒以上かかると敗者となる。
- 長髪の選手は、何らかの形で髪を結束しなければならない。ヘッドバンドは許可されているが、帽子では許可されない。
- レフリーは選手に強く力をかけてはならない。レフリーは軽く競技者に触れるのみである。
- 競技中は、競技台の故障がないかぎり休憩は行わない。
- 競技者は立って競技を行わなくてはならない(健常者階級)。
- レフリーは身体障害者選手のためにセットアップの補助を行う場合がある。
- 先にコールされた選手がコーナーを選ぶ。
- 外観上、見える場所に刺青・タトゥーがある選手は競技台に上がることはできない。

##### 3. 試合のセットアップ

- レフリーは、選手の手と手首が正しい位置にあることを確認し、手首をまっすぐにし、両者の手をテーブルの中央に合わせる。レフリーの指示に従わなければ、競技者はワーニングを受ける。
- グリップはナックル(親指第一関節)が見えるようにする必要がある。指の爪は、相手が怪我をしないようにトリミングする必要がある。滑り止めとして、スティック/ロジン/チョークが許可されている。
- 相手の腕をテーブルの中央に引っ張る程度のバックプレッシャーは許可されない。この違反はアーリースタートと同じ(ワーニング)とみなされる。
- 肩はテーブルと平行に構えなければいけない。
- セットアップ時は、各競技者の肩と前腕および顎と拳の間には拳と同じ隙間が必要となる。

##### 4. 試合の開始と終了

- 競技の開始はメインレフリーが発する「Ready ... Go!」のみによる。
- 試合はレフリーが発する「ストップ」にのみより止められる。
- レフリーは試合がストップされたことを競技者が認識していることを確認しなければならない。
- ピンとは、自然な手首の線の任意の部分がタッチパッド(ピンライン)の下になるときである。
- 試合の状況により両者の手首がピンラインを下回った場合でも、両者の組み手がニュートラルポジション内にある場合は試合が継続され、ニュートラルポジションよりも自分のピン側に組み手を押し出した方が勝者となる。
- 競技者は自身の足をテーブルの脚に巻き付けることができる。ただし、試合の開始前に、足が相手に干渉していないことを前提とする。
- 競技中に地面から離れ、足が動かない限り、どのような方法でも足を動かすことができる。
- 競技中の負傷の場合、競技者の名前は引き続きトーナメントに残され、不戦敗として進行する。
- 試合は時間制限はない。ただし、レフリーまたは競技者または医師が継続することができないと判断した場合、試合は停止される。
- 競技者は双方の意思が合致すれば、ストラップ、レフリーグリップまたはストラップのレフリーグリップで開始することができる。

## 競技ルール

##### 5. 公式競技用語

競技者は以下の公式競技用語を理解していなくてはならない。また、レフリーは公式競技用語以外を発する義務はない。Ready Go(レディーゴー) Knuckles(ナックルズ) Elbow down(エルボーダウン) Wrist(リスト) Shoulders(ショルダーズ) Stop(ストップ) Warning(ワーニング) Winner(ウィナー) Over(オーバー) Referee Grip(レフリーグリップ) Back(バック) Thumb(サム) Down(ダウン) Don't move(ドントムーブ) Center(センター) Coincidental(コンシデンシャル) Grip(グリップ) Foul(ファウル) Under(アンダー) Strap(ストップ) Dangerous Position(デンジャラスポジション) Shoulder(ショルダー)

##### 6. ワーニング

- 肩、腕、手または指が「Ready ... Go!」より早く動いた場合はワーニングとなる。レフリーグリップ時はファウルになる。
- 競技者が試合の遅延を引き起こしていると判断した場合、レフリーは「ロックアップ」して、違反者にワーニングを与える。
- 競技中にベグを放すとワーニングとなり競技は続行される。また、違反者がベグを再保持する前に優位が得られた場合、試合はストップされ、違反者はファウルを受ける。なお、ベグとの接触はテーブル上でなければならない。
- レフリーの指示に従わなければ、競技者はワーニングを受ける。
- 2回のワーニングで1回のファウルとなる。

##### 7. ファウル

- 2回のファウルで競技者はその試合を失う。
- 競技者が呼び出されてから30秒間にテーブルに来なければ失格となる。
- 競技者の肩が競技中にベグ間の「中心線」を横切った場合ファウルとなる。
- 競技者の腕が、顎、肩、頭など身体の部分に触れた場合はファウルとなる。
- 相手の肩に自分の手を意図的に押し込むとファウルとなる。
- 競技者が競技中の肩を肘パッドの高さ以下に落とすことはできない。これはデンジャラスポジションとみなされる。競技者が「危険なポジション」に入ると、審判は競技者が理解できるように大声で告げる。改善されない場合はファウルとなる。また、この時、レフリーは選手に触ってはならない。
- 相手にファウルをさせるための明らかな意図的行為は、当該行為を行った選手のファウルとなる。
- ファウルの後30秒の休憩が許される。
- スポーツマンシップに反する言葉やレフリーへの誹謗はファウルとなる。場合によりレフリーは当該選手をトーナメントから退場させることができる。
- 不利な選手の拳がパッドの2/3以上ルーザーポジションに傾いた状態で与えられるファウルは敗戦となる。

##### 8. レフリーグリップ

- 試合では、まず競技者は30秒間「グリップアップ」する。グリップが時間内に決まらない場合はレフリーグリップとなり、それは以下の手順からなる。
- 競技者の手はレフリーによって完全に管理される。レフリーは人差し指を親指にかぶせる(クローズ)かかぶせない(オープン)が選手に確認する。
- 競技者は指の握り直し、バックプレッシャー、手首の曲げ、アーリースタートを行ってはならない。違反は全てファウルとなる。

##### 9. エルボーファウル

- 競技者の肘が肘パッドとの接触を失った場合、ファウルが与えられる。ただし上腕三頭筋または前腕が肘パッドと接触している場合はこのかぎりではない。
- 上腕三頭筋または前腕が接触していても、肘が肘パッドから出ている場合はファウルとなる。
- 両者が同時にファウルを起こした場合、試合は止められ、ノーコールで再開されファウルは与えられない。

##### 10. スリッパアウト

- レフリーは次の場合にスリッパアウトによるインテンショナルファウルをコールする。
- 意図的に握りを離れた場合。
  - 相手の手の中に拳を作るように指を閉じてスリッパした場合。
  - 握りがブレイクし指だけを握られてスリッパした場合。

##### 11. ストラップ

- ストラップは両選手の事前合意およびファウルによらないスリッパアウト時に使用される。
- ストラップを巻く時は選手はレフリーの指示に従い、選手はストラップに触れることはできない。ストラップは自然な手首のラインの1インチ以下にはできない。レフリーは手前をバックル側にラップをする。
- ストラップが取り付けられた後、競技者はグリップを取り合う。
- 競技中にストラップが意図的に抜け落ちた場合、ピンパッドまでの距離の2/3以上で外れた場合、ルーザーポジションの選手が試合を失う。

2019.5.11初回記載