

# サ ン ボ

## 試 合 規 則

1998年10月18日、FIAS 会議にて承認

2005年11月11日、FIAS 会議にて改訂

2006年1月1日より施行

公式試合規則において最も重要な、審判法・大会の運営・審判団の職務について取り扱う。

運営者・審判・コーチ、また広く選手たちに向けて刊行するものである。

ルールブックは、1999年1月1日以降の運営・大会進行の指導のために施行される。

## 目 次

**第1章 大会進行の性格と方法**

第1項 大会の性格 ..... 3

第2項 大会進行の方法とシステム

**第2章 選手**

第3項 選手の年齢グループ

第4項 選手の大会参加許可

第5項 体重区分 ..... 4

第6項 計量

第7項 選手の義務と権利

第8項 服装 .....5

第9項 団長、コーチ、キャプテン

**第3章 審判員**

第10項 審判本部席の構成 .....6

第11項 審判長

第12項 進行委員長 .....7

第13項 マットチェアマン

第14項 レフェリー

第15項 ジャッジ .....8

第16項 計時係

第17項 記入係、得点板係、アナウンス係 ....9

第18項 補助審判(選手係)

第19項 大会ドクター

第20項 会場責任者 .....10

**第4章 試合規則**

第21項 サンボ競技の内容 .....10

第22項 試合の開始と終了 .....11

第23項 試合の進行と試合時間 .....12

第24項 試合数

第25項 試合の結果と勝点

第26項 一本勝 .....14

第27項 大差判定勝・判定勝

第28項 同点内容勝

第29項 「注意」勝

第30項 除外・失格 .....15

第31項 技の評価

第32項 消極性(パッシブ) .....16

第33項 場外際の攻防

第34項 禁止技・反則行為 .....17

第35項 コーションと「注意」

第36項 試合結果の決定と分類 .....18

第37項 抗議

**第5章 試合場**

第38項 マット .....19

第39項 装備・用具

第40項 大会会場

**【付 録】** .....20

## 第1章 大会進行の性格と方法

### 第1項 大会の性格

1. 大会は以下の性格において行われる：
  - a) 個人戦
  - b) 団体戦
  - c) 個人—団体戦
  - d) 分類(オープン)
2. 大会の性格は大会規定によって定められる(参照：付録1)。
3. 個人戦の大会においては、選手個人のその階級での結果によって順位が確定される。
4. 団体戦の大会においては、互いに対戦し、その結果によって団体の順位が確定される。
5. 個人—団体戦の大会においては、まず個人の結果によって個人の順位が確定される。団体の順位は、大会の規定に基づき、各選手の個人戦の結果を元にして確定される。
6. オープンの大会においては、個人・団体の順位は確定されない。選手の結果は技術の向上や熟練の確証のために用いられる。

### 第2項 大会進行の方法とシステム

1. 大会の進行において、選手たちは一つのグループに固められる(分配なしのシステム)か、抽選によっていくつかのグループに分配される。後者(分配のあるシステム)においては、成績上位者が次の回戦に進み、下位者が除外される。このケースでは、試合は予選と決勝に分割される。
2. すべての大会は以下の2つの方法のいずれかで行われる。
  - a) リーグ戦：全選手が互いに対戦する。
  - b) 規定の負け数により、選手を除外していく。
3. 試合の順番は、抽選と進行方法に則った形で行われる。
4. 予選と決勝の進行方法は、試合規定によって定められる。
5. **付録2、3、4、5、6**に、予選・決勝の進行方法のさまざまなパターンと、団体戦の進行方法が記述されている。

## 第2章 選手

### 第3項 選手の年齢グループ

選手は、以下の年齢グループによって分類される。

少年	生徒	カデット	ユース	ジュニア	シニア
11～12 歳	13～14 歳	15～16 歳	17～18 歳	19～20 歳	19 歳以上

ベテラン	35～39 歳	40～44 歳	45～49 歳	50～54 歳	55～59 歳	60 歳以上
------	---------	---------	---------	---------	---------	--------

### 第4項 選手の大会参加許可

1. 選手の大会参加許可の条件、年齢区分、提出すべき書類などは、すべて規定によって定められる。FIASの年間予定に入っている国際大会に参加する選手は、国際選手手帳を持っていないならぬ。
2. 各チームからのエントリー表は、所定の書式(付録7)に則り、会長・コーチ・ドクターなど、選手が大会に対応する準備をしてあることを証明する人物の署名がなされ、連盟印が押されていること。

予備エントリーの提出期限は大会規定によって定められる。最終エントリーは、計量の2時間前までに団長が大会本部に提出しなければならない。

- 大会の参加許可は、大会本部によってなされる。本部は、大会委員長・審判長または副審判長・進行委員長・チーフドクターなど、規定に則って選手の文書(パスポート・手帳など)を確認する人物によって構成される。開催国の代表者は、選手の参加許可が疑わしい場合には責任を負う。
- 大会の参加許可は規定に則って行われるが、本来の年齢区分よりも1歳若い場合も出場が許可される。
- 17歳の選手は、シニアの部に参加する権利がある。

## 第5項 体重区分

選手は、以下の体重区分によって分配される(単位: Kg)。

少年/生徒	男子	30 / 32 / 35 / 38 / 41 / 45 / 49 / 53 / 57 / 62 / 67 / +67	12 階級
	女子	26 / 28 / 30 / 32 / 34 / 36 / 38 / 41 / 45 / 49 / 53 / +53	12 階級
カデット	男子	40 / 42 / 45 / 48 / 51 / 55 / 59 / 63 / 68 / 73 / 78 / +78	12 階級
	女子	36 / 38 / 40 / 42 / 45 / 48 / 51 / 55 / 59 / 65 / 70 / +70	12 階級
ユース	男子	48 / 52 / 56 / 60 / 65 / 70 / 75 / 81 / 87 / +87	10 階級
	女子	40 / 44 / 48 / 52 / 56 / 60 / 65 / 70 / 75 / +75	10 階級
ジュニア	男子	48 / 52 / 57 / 62 / 68 / 74 / 82 / 90 / 100 / +100	10 階級
	女子	44 / 48 / 52 / 56 / 60 / 64 / 68 / 72 / 80 / +80	10 階級
シニア	男子	52 / 57 / 62 / 68 / 74 / 82 / 90 / 100 / +100	9 階級
	女子	44 / 48 / 52 / 56 / 60 / 64 / 68 / 72 / 80 / +80	9 階級
ベテラン	男子	62 / 68 / 74 / 82 / 90 / 100 / +100	7 階級

ジュニアとシニアのグループでは(男女とも)、体重無差別の大会を行うこともある。無差別級の参加者の最低体重は、大会規定によって定められる。

## 第6項 計量

- 計量の目的は、選手体重とその対応する体重区分を確認することである。選手は計量時に登録された階級にのみ参加することができる。
- 計量の順序と時間は大会規定によって定められる。計量に失格した者、失敗(体重オーバー)した者は大会に参加できない。計量開始前の1時間、選手は計量用の秤で何度でも仮計量をすることができる。計量は大会の当日または前日に一斉に行われ、1時間続く。大会当日に計量を行う場合は、試合開始はその2時間以上後でなければならない。秤は何台か使用することができるが、同階級の選手には同じ秤を使用しなければならない。
- 計量は審判長が指名したメンバーによって行われる。これは副審判長(またはマットチェアマンの1人)・進行委員長・ドクター・2～3名の審判員で構成される。
- 計量の前に、選手は大会ドクターによるメディカルチェックを受けなければならない。計量は専用の部屋または幕の後ろなどで行われ、半裸の状態です。男子の服装は競技用サポーターなど、女子は首・肩の出る水着などである。
- 計量時、選手はパスポート・選手手帳・保険証・メディカルチェックのカード・記入済の登録用紙を提出しなければならない。
- 計量の結果はスコアシート(付録8)に記入され、計量担当者全員の署名がなされる。

## 第7項 選手の義務と権利

- 選手は以下のことが義務づけられている。
  - 大会の規則・規定・プログラムを遵守する。

- b) 審判員の要求に従う。
  - c) 試合の呼出しをされたときは、速やかにマットに上がる。
  - d) 何らかの理由で参加を続けられないとき(次回戦を棄権するとき)は速やかに審判席に知らせる。
  - e) 試合前に対戦相手と握手する。
  - f) 全ての選手・審判・役員・観客に対して礼儀正しくする。
  - g) 髭をきちんと剃るか、数ヶ月伸ばしてたくわえた状態で参加する(不精髭は不可)。爪はきれいに切り、連盟のライセンスを受けた清潔な服装で試合に臨む。
2. 選手は以下の権利がある。
- a) 個人戦の大会において、選手は各自の団長を通して審判団にアピールすることができる。団長がその場にはいない場合には、審判長に直接申し出ることができる。
  - b) 計量開始前の1時間、計量用の秤で仮計量をすることができる。
  - c) 大会の進行に関する情報を前もって得ることができる。タイムテーブル(変更があればそれも)、次回戦の組合せ、試合結果など。
  - d) 試合中、メディカルタイムを合計2分間まで取ることができる。

## 第8項 服 装

1. 選手の服装は、サンボジャケット、サンボシューズ、短パンから成る。その他に、男子選手は競技用サポーターまたは金属製でないファールカップを着用することができ、女子選手はブラジャーとハイネックの水着を着用することができる。
  - サンボジャケット(及び帯)は、赤色・青色で、専用の縫製を施された綿織物であること。袖は手首に届くまで覆われており、また袖の幅は袖全体にわたって腕との間に10cm以上の余裕がなければならない。脇腹の部分には、脇の縫い目から前後各5cmのところ帯を通すための穴があること。帯は穴を2回通し、きつく締め、前面で結ばなければならない。帯を結んだ余りの部分は15cm以下で、ジャケットの裾はウエストラインから下20～25cmであること。
  - サンボシューズは軟らかい皮製で、靴底も軟らかく、堅い突起物がない形状であること。合わせ目(継ぎ目)は全て内側に隠されていなければならない。くるぶし・親指の付け根の部分は小さいフェルトパッドで保護され、皮で覆われていること。
  - 短パンは赤色・青色で、綿生地または綿混紡、あるいは合成のジャージー地でなければならない。短パンの上部はウエストラインまで届き、下部は腿の3分の1を覆うものであること。
2. 選手は、開会式・表彰式には赤のサンボ着または各チームのユニフォームを着て参加すること。
3. 試合の間、指輪・ブレスレット・イヤリング・鎖など、相手を傷つける可能性のあるものの着用は禁じられている。

## 第9項 団長、コーチ、キャプテン

1. 団長は本部と選手の仲立ちをする立場である。団長がいない場合には、コーチまたはキャプテンがその義務を代行しなければならない。
2. 団長はチームの規律や選手が時間通りに試合に向かうことなどに関して監督責任がある。
3. 団長は抽選の場に立ち会わなければならない。また、本部会議が続いて行われる場合にはそれにも出席すること。
4. 団長は規則に則った形で審判長に対して口頭または文書による抗議をすることができる(参照：第37項)。
5. 団長、コーチ、キャプテンは、審判団や進行役員の妨害をしてはならない。
6. 大会中、団長は専用を用意された席に着いていなければならない。
7. 団長、コーチはその大会において審判員をすることはできない。
8. 団長としての義務を遂行しなかった場合、その役目は剥奪されることがある。
9. 試合中、コーチはセコンドとしてマットサイドの専用席に座らなければならない(その際、ジャージを着用のこと)。また、試合中にその場から離れたり、審判団の妨害をしてはならない。

## 第3章 審判員

### 第10項 審判本部席の構成

1. 審判本部席の構成は、該当するサンボ連盟によって決められる。
2. 審判団は以下のメンバーから成る：審判本部席－審判長、副審判長、マットチェアマン、進行委員長、レフェリー、ジャッジ、計時係、記入係、アナウンス係、補助審判員(選手係)、加えて補助役員として－得点板係、ドクター、会場責任者など(審判員と補助役員の必要数については**付録13**に記述されている)。
3. 各試合ごとの審判チームは以下のメンバーから成る：マットチェアマン1名、レフェリー1名、ジャッジ1名、計時係、記入係、得点板係、アナウンス係。
4. 試合は中立な審判チームが裁かなければならない：マットチェアマン、レフェリー、ジャッジは、それぞれ別々の所属(国)であること。選手のアクションに対して3人はそれぞれ個別に評価を出し、抗議を受けて協議するときや、複雑な状況の場合は規則に則ってその評価を根拠づけなければならない。
5. 審判は、審判服、審判手帳、ルールブック、笛を持っていなければならない。FIAS 公認の審判服は以下のものから成る：右の袖が赤・左の袖が青の白いシャツ、白いズボン、白い靴下、白い運動靴。左胸には、審判の階級に対応したエンブレムがあること。

### 第11項 審判長

1. 審判長は大会の進行を指導・管理する立場である。また、当該のサンボ連盟ならびに大会本部の運営を現行の試合規則・大会規定と一致させ、管理する責任がある。
2. 審判長は以下のことが義務づけられている。
  - a) 試合会場、装備、道具一式が試合規則による必要条件に対応しているかを点検し、確認書類(参照：**付録12**)を書く。
  - b) 計量係の審判を指名する。
  - c) 抽選・組合せを行う。
  - d) 進行を大会のプログラム・スケジュールに沿うようにする。
  - e) 各マットの審判の分配を決める。
  - f) 大会開始前に審判団と団長の会議を行う(ルールと、審判団の仕事の段取りを説明するため)。また、必要に応じて大会中にも同様の会議を行う。
  - g) 審判団にミスがあった場合にはそれを正す。
  - h) 団長(またはコーチ、キャプテン)が**第37項**に則った抗議を行った場合、適当な時間で(速やかに)決定を下す。
  - i) 決勝戦の対戦を確認し、その試合の審判チーム(マットチェアマン・レフェリー・ジャッジ)を指名する。
  - j) 審判団全員の働きを、それぞれ5段階評価で示す(審判長の指導者的意見で)。
  - k) 大会終了後3日以内に運営委員会に報告書(参照：**付録10**)を提出する。
3. 審判長は以下の権利がある。
  - a) 大会会場や装備一式が試合規則に対応していない場合には、大会開始前に開催を中止することができる。
  - b) 大会の進行を妨げる状況、あるいは好ましくない状況のときは、試合を中断し、大会の進行を止めることができる。
  - c) どうしても必要な場合には、大会のプログラムやスケジュールを変更することができる。
  - d) 大会中、審判団の配置を変更することができる。
  - e) 審判団に重大なミスや義務の不履行があった場合、その審判を除外し大会本部に報告することができる。
  - f) 団長、コーチ、キャプテンが審判に対して失礼な態度や議論をしたり、根拠のない抗議をした場合には、彼らに警告を与える(または退場処分にする)ことができる。



- g) 技の評価や試合の結果に関して、審判チームの中で意見が割れている場合、または審判長が審判チームの意見に賛成しかねる場合は、協議と最終決定のために時間を取ることができる(宣言を遅らせることができる)。
  - h) 必要に応じて決勝戦の試合順を変更することができる。
4. 審判長は、試合規則や大会規定を変えることはできない。また、試合の途中で審判チームを変更することもできない。
  5. 選手、審判団、団長、コーチは、審判長の決定に従うことが義務づけられている。
  6. 審判長の命令によって、大会中の彼の役割は副審判長もしくはマットチェアマンのうちの1名によってなされることがある。

## 第12項 進行委員長

1. 進行委員長は大会進行の事務的仕事を指導・管理する立場である。
2. 進行委員長は以下のことをしなければならない。
  - a) 大会本部に属する。また、計量の場に立ち会う。
  - b) 抽選・組合せに参加する。
  - c) 試合進行のスケジュールを作成する。
  - d) 大会の結果表を管理する。
  - e) 各回戦ごとの試合順を作成する。
  - f) 審判長の指示や決定を速やかに遂行する。
  - g) 審判長が報告書作成に使えるように、大会結果やその他必要な情報を渡す。
  - h) 審判長が同意した場合、団長・得点板係・その他役員に情報を伝える。
3. 進行委員長を補佐するために、役員の中から進行副委員長が指名される。

## 第13項 マットチェアマン

1. マットチェアマンは試合中チェアマン席に座り、審判チームの仕事を管理しなければならない。
2. マットチェアマンは以下のことをしなければならない。
  - a) 審判長の許可の下、各試合の審判チームを構成する。
  - b) アナウンス係がない場合、各試合の呼出し、選手紹介、結果のアナウンスを行う。
  - c) 選手のアクションを評価し、対応するジェスチャー(参照：付録15)で示す。また、最終決定には多数決を採用する。
  - d) 必要な場合、また審判チーム内で意見が一致しない場合には試合を中断し、状況に関する協議の後、最終決定を下す。
  - e) 2度目の「注意」を与えた後、次に3度目の「注意」(失格)を与えるべきかどうかを協議するために審判長をチェアマン席に呼ぶ。

## 第14項 レフェリー

1. レフェリーは試合中マット上でジェスチャー(参照：付録15)及び笛を用いて試合を管理し、ルールに則って選手のアクションや体勢を正確に評価する役目である。
2. レフェリーは以下のことをしなければならない。
  - a) 選手の紹介(アナウンス)時に立ち会う(マット上にいる)。
  - b) 笛を吹いて試合を開始し、中断があった場合には再びマット中央で「スタンド」の体勢から試合を再開する。
  - c) 以下の状況のとき、試合を中断する：
    - 選手が「場外」に出たとき(参照：第33項)。
    - 「グラウンド」の体勢において十分な動きがなく、展開する見込みがないとき。
    - 選手が「タイム」のジェスチャーによってメディカルタイムを要請したとき。
    - 選手の服装が乱れたとき。

- 選手が反則を犯したり、禁止技を使ったとき。また、コーションや「注意」が与えられるとき(この項の3.の場合を除く)。
  - マットチェアマンから中断の要請があったとき。
  - ジャッジから中断の要請があり、レフェリーがその必要性を認めたとき。
  - 選手のアピールがあり、レフェリーがその必要性を認めたとき。
  - ルールによって判断できない状況が生じ、協議が必要なとき。
- d) 以下の状況のとき、試合を終了させる：
- 「グラウンド」の体勢の選手が「まいった」をしたとき。
  - 選手の投技に対して、審判チーム3名のうち2名以上が「一本」の評価を下したとき。
  - 一方の選手が12ポイント以上の差をつけたとき。
- 選手の除外・失格が決定されたとき。
- e) 試合時間終了のゴング(ブザー)とともに、笛を吹く。
- f) 結果が下されたとき、マット中央で両選手の手を取り、勝者の手を上げる。
3. 「グラウンド」の体勢において守勢側の選手が禁止技を用いた場合には、レフェリーは試合を中断せずに、禁止技の使用のみをやめさせ、そのままの状態ですべて「注意」を与える。選手が従わない場合は試合を中断し、禁止技使用による2度目の「注意」(＝反則)を与え、審判長の決定により試合から除外する  
(参照：第30項-1.)。
- ※反則による「注意」の場合は2回目で反則負けになる(消極性による「注意」は3回目で失格)。
4. 選手が抑え込みの体勢に入ったらすぐに、大きい声で「抑え込み！」と宣言し、対応するジェスチャーを出す。10秒後には同じく「10秒！」と言い、20秒が経過したときには「抑え込み終了！」と知らせ、対応するジェスチャーでそれを示す。抑え込みの間に、守勢側の選手が自身の胸、腹、あるいは臀部の片側を返し、肩甲骨を基準にして背中とマットの間の角度が90度以上になった場合、または相手の身体を押して離れた場合、または両選手が「場外」に出た場合は、「とけた！」と宣言し、手(抑え込みのジェスチャー)を下げる。上になっている選手が抑え込みから関節技に移行した場合も「とけた」を宣言する。
5. 選手が関節技の体勢に入ったらすぐに、レフェリーは大きい声で「関節技！」と言い、対応するジェスチャーを示す。関節技をかけている選手には60秒の時間が与えられる。その時間が経過したときにはレフェリーは笛を吹いて試合を中断し、「無効！」と宣言し、マット中央で試合を再開する。関節技をかけている選手が60秒経過する前に抑え込みや他の技に移行した場合、または守勢側の選手が反撃に転じた場合は、関節技の時間の計測は終了するが、試合は中断されない。  
どちらかの選手が再び関節技の体勢に入った場合、新たに60秒の権利が与えられる。

## 第15項 ジャッジ

1. ジャッジはチェアマン席の向かい側のマット付近に座る。必要な場合には席を立ち、マットサイドを移動して選手の状況がより良く見えるようにしてもかまわない。
2. ジャッジは選手の各アクションを独自に評価する。その際、対応するジェスチャーを用いる(参照：付録15)。
3. 試合が中断されるべきだと判断したときにはジャッジはジェスチャーによってレフェリーにアピールし、現在の状況が中断されるべきであることを指摘する。

## 第16項 計時係

1. 計時係はチェアマン席に位置する。計時係は試合時間、抑え込み、関節技を計時する。試合時間が2分経過したときには審判チームと選手に知らせ、試合終了時にはゴングを鳴らす。
2. 計時係は、選手が試合の呼出しに遅れた場合、ストップウォッチで時間を計り、30秒ごとに経過時間をアナウンスする。
3. 計時係は、レフェリーの笛もしくはマットチェアマンの指示で試合が中断されたときには時計を止め、レフェリーの笛で試合が再開されたときにまた時計を進める。選手の負傷があった場合、レフェリーの指示に従いメディカルタイムを計測し、1分ごとにアナウンスする。



4. 試合中、レフェリーが「抑え込み！」と宣言したときは、直ちにストップウォッチで時間を計り始め、大きい声で5秒ごとに「5秒!」「10秒!」「15秒!」と言い、20秒が経過したときには「抑え込み終了!」と言う。
5. 試合中、レフェリーが「関節技!」と宣言したときは、直ちにストップウォッチで時間を計り始め、大きい声で10秒ごとに(そして55秒も)時間の経過を知らせる。60秒が経過したときには「関節技終了!」と言う。

## 第17項 記入係、得点板係、アナウンス係

1. 記入係はチェアマン席に位置し、試合中マットチェアマンによって決定された技の評価や罰則をスコアシート(付録6-3、9)の該当する部分に記入する。試合終了時にはポイントの合計と試合時間を記入し、それをマットチェアマンに渡して試合結果を宣言する。その後、その試合結果をスコアシートに記入する。
2. 選手のアクションに伴って技の評価がされた場合には1、2、4もしくはA(アクティブ)の字をスコアシートに記入する。抑え込みの評価は丸で囲んで表す(②、④、⑥)。評価の記録はこのようにして行い、また、どの評価が最後に与えられたものかがわかるようにしなければならない。例えば、最後の1つを除いて他の評価には「+」をつける、という形である。コーションは「○」のマークで表す。1回目(あるいは2回目)の「注意」が与えられたときには、相手の選手の得点欄に1(あるいは2)を記入する(※ただし、数字の上に帽子のようなマークをつける)。一本勝の場合は「×」のマークで表し、「投技」「関節技」などの説明をつける。通常の失格(参照:第30項1、2)の場合はスコアシートに「×」を記入する。第30項3、4に該当する失格の場合は、「×」を記入し、「ドクターストップ」「反則」などの説明をつける。呼出し時に来なかった選手は、大会から除外される。その理由に応じて、「f/a(failure to appear:不出場)」、「med(medical:ドクターストップ)」などと記入し、相手の勝点は一本勝と同じく4:0、試合時間0分00秒として扱う(つまり0.00は失格による勝利、の意)。試合終了時間前に決着がついたときには、その時間を記入する。メディカルタイムの使用があったときには、選手の名前の左側に記入する。試合の結果が決定されるときには、所定の位置に得点の合計、「注意」によるポイントなどの全ての評価、そして第25項にある勝点を記入する。勝者の名前は○で囲み、敗者の名前は×で消す。スコアシートに実際と違う記録を書くことは禁じられている。
3. 得点板係は、試合中の選手の評価がマットチェアマンによって決定され、アナウンスされた後に得点板で示す。
4. アナウンス係は大会のプログラム(スケジュール)、試合の順番をアナウンスし、試合に臨む選手の紹介をし、試合のルールを述べる。審判長が要求するときには、各試合の結果もアナウンスする。
5. 装備の都合によっては、計時係と得点板係や記入係の仕事が兼任されてもよい。
6. アナウンス係がない場合には、審判長の許可によってマットチェアマンが各試合の審判チームの紹介や選手の呼出し、技の評価、試合結果などをアナウンスしてもよい。

## 第18項 補助審判(選手係)

補助審判(選手係)は以下のことが義務づけられている。

- a) 大会開始前に、その日に試合をする選手の出席を確認し、服装がルールに適合しているかどうか点検する。
- b) 選手に大会のプログラム・スケジュールを案内する。
- c) 選手に試合順を案内する。
- d) 選手が試合に出られない場合、あるいは除外された場合は審判長またはマットチェアマンに知らせる。

## 第19項 大会ドクター

1. 大会ドクターは大会本部の一員であり、審判長の代理として医務サービスを行う。
2. ドクターは以下のことをしなければならない。

- a) 大会会場(が適切であること)を承認する委員会のメンバーとなる。
- b) エントリー表と、(各チームの)ドクターによる試合参加の承認を確認する。
- c) 計量に立会い、メディカルチェック(問診も)を行う。
- d) 大会会場の衛生面が適切かどうか確認する。
- e) 大会中、参加者の治療・診察を行う。
- f) マット上で医務サービスを行い、選手が試合を続行できるかどうかを判断し、直ちに審判長と進行委員長に報告する。
- g) 負傷や疾患があった場合には、大会終了後に医務サービスに関する報告書を提出する(参照：付録11)。

## 第20項 会場責任者

1. 会場責任者は、試合場の装飾、警備、参加者と観客の席の設定、会場内の無線設備などを大会に間に合うように前もって準備し、試合中は上記施設のメンテナンスをする責任がある。また、その他審判長から要請があったものも準備する。
2. 会場責任者は、試合の進行に必要な道具及び在庫(参照：第38・39項)を準備し、正しく機能させる責任がある。

## 第4章 試合規則

## 第21項 サンボ競技の内容

サンボ競技では、投技、抑え込み、関節技(腕及び足)、その他の攻撃・防御のアクションが、決められた体勢の中で認められる。

### I. 選手の体勢

1. 「スタンド」 - 選手の足のみがマットに触れている状態(両足で立っている状態)。
2. 「グラウンド」 - 選手の足以外の部分がマットに触れている状態。投技の後、あるいは立技から寝技に移行するとき、その体勢は以下のように区別される：
  - a) 「背中」 - 選手の両方の肩甲骨がマットに触れている状態、または背中をつけて速く(止まらずに)回転した状態。更に、頭と足だけで「ブリッジ」をした場合も「背中」と同様に扱われる。ただし、頭や肩が相手の体の上にある状態で「ブリッジ」をし、足の裏以外がマットに触れなかった場合は「背中」と同様には扱われない(投げはノーカウント)。
  - b) 「脇」 - 選手の片側の肩甲骨がマットに触れ、背中(肩甲骨の部分)とマットの間の角度が90度以内の状態。また、足と頭と片方の肩がマットに触れている「半ブリッジ」の状態も「脇」と同様に扱われる。ただし、頭や肩が相手の体の上にある状態で「半ブリッジ」をし、足の裏以外がマットに触れなかった場合は「脇」と同様には扱われない(投げはノーカウント)。
  - c) 「胸・腹」 - 選手の胸、あるいは腹がマットに触れており、背中(肩甲骨の部分)とマットの間の角度が鈍角(90度を超える)である状態。
  - d) 「尻・腰」 - 選手の臀部の片側(あるいは両側)、または腰(ウエストの部分)がマットに触れている状態。
  - e) 「肩」 - 選手の肩関節がマットに触れている状態。
  - f) 「膝」 - 選手の片膝(または両膝)がマットに触れ、臀部をマット表面に触れることなくふくらはぎの上に座ること(正座)ができる状態。
  - g) 「手」 - 選手の片手(あるいは両手)、片腕の前腕(あるいは両腕の前腕)がマットに触れている状態
3. 立技 - 両選手が「スタンド」の体勢にある状態。
4. 寝技 - 一方、あるいは両方の選手が「グラウンド」の体勢にある状態。

## II. 投 技

1. 投技とは、選手が相手をつかみ、相手のバランスを崩して落とし、足以外の身体の部分をマットにつけ、「グラウンド」の体勢にさせる行為である。カウンターは、守勢側の選手が相手の投技に対応し、主導権を奪い取り、先に攻撃した選手の位置や方向を変えて投げる行為である。
2. 選手が「スタンド」の体勢から行った投技にのみ、評価が与えられる。投技の始めから終わりまで「スタンド」の体勢を維持して投げた場合、「立ったまま投げた」と解釈される。投げるときに何らかの「グラウンド」の体勢になったり、バランスを取るために相手にもたれかかったりした場合、「一緒に崩れた」と解釈される。選手が「グラウンド」の体勢から行った投技は、いかなる場合も評価の対象とならない。
3. 選手の最初の体勢によって、以下の投技は区別される。
  - a) 相手が「グラウンド」の体勢にあるときに、投げる途中で「スタンド」の体勢にさせた場合、あるいは完全に自分のウエストより上まで持ち上げて返した(水平軸を越えて回した)場合は、「スタンド」の体勢の相手を投げたのと同様の評価がなされる。  
※「水平軸を越えて回す」というのは前回りの回転のこと。
  - b) 相手が「グラウンド」の体勢にあるときに、相手を持ち上げて返した(水平軸を越えて回した)が、ウエスト以下の高さだった場合は、「膝または手をついている」体勢の相手を投げたのと同様の評価がなされる。相手を持ち上げて、返すことなく同じ体勢に戻した場合は評価はなされない。また、相手が手から落ちた場合には、いかなる場合にも評価の対象とならない。

## III. 関 節 技

1. 関節技は、「グラウンド」の体勢で相手の腕または足を固め、降伏させようとする行為である。関節技には以下の動作が用いられる：てこによって曲げ伸ばしする行為、ひねる・ねじる行為、アキレス腱や筋肉を締める(圧迫する)行為。関節技の開始は、選手が相手を痛めつけるように四肢をつかむか、相手の防御を崩した状態から認められる。関節技には60秒の時間が与えられる。
2. 守勢の選手が「グラウンド」の体勢のときに関節技は認められる。攻撃側の選手は「スタンド」の状態でもよい。
3. 守勢の選手が「スタンド」の体勢に移り、攻撃側の選手の身体(肩)をマットから上げた場合には、関節技は中止される。
4. 足への関節技の場合は、守勢側の選手が「スタンド」の体勢になった時点で中止される。

## IV. 抑 え 込 み

1. 抑え込みは、相手が背中をつけて寝ている状態で一定の時間抑えつけ、相手の身体(あるいは身体にぴったりとくっついた腕)の上に自分の体重をかける行為である。
2. 抑え込みの時間は、選手が自分の身体(胸・脇・背中)を相手の身体に密着させ、相手の両方の肩甲骨をマットに固定した時点から始まる。
3. 抑えられている選手が「胸」「腹」または「尻」(ただし「腰」ではなく)の体勢になり、肩甲骨の部分とマットの間の角度が90度より大きくなった場合、あるいは攻撃側の選手を押し自分の身体から完全に離れた場合、そして攻撃側の選手が関節技に移行した場合には、抑え込みの計時は中止される。

## 第22項 試合の開始と終了

1. 選手は、試合を行うためにマット上に呼び出される。
2. 試合開始前に、最初に呼ばれた選手が赤コーナーに立ち、後に呼ばれた選手が青コーナーに立つ。選手紹介の後、レフェリーのジェスチャーに合わせてマット中央に行き、握手をする。それから選手は(センターサークルから)離れ、レフェリーの笛に合わせて試合を開始する。
3. 試合は、レフェリーの笛ではなく、ゴング(ブザー)によって終了する。
4. 試合終了後、選手はそれぞれのコーナーに戻る。レフェリーは勝者を宣言するために両選手をマット中央に呼び、両選手の手首をつかみ、勝者の腕を上げる(参照：付録15)。最後に選手は握手をしてマットから降りる。

## 第23項 試合の進行と試合時間

□■□試合時間は以下の通り□■□

- 男子シニア・ジュニア - 5分
- 男子ユース - 4分
- 女子シニア・ジュニア・ユース - 4分
- 男女カデット・生徒・少年 - 4分
- 男子ベテラン - 4分(60歳以上の部は3分)
- 女子ベテラン - 3分

※女子ベテランの階級区分はルールブックに記されていない。

1. 試合時間はレフェリーの最初の笛から計り始める。ロスタイムは試合時間には含まれない。特別な場合、その大会の規定に則っていれば、レフェリーの「タイム」のジェスチャーで中断したとき以外はロスタイムも試合時間に含めてもよい(ただし、準決勝・決勝は除く)。
2. 試合中、選手はレフェリーの許可なくマットから降りてはならない。必要があれば、選手はレフェリーの許可の下、服装を直す(壊れたときの交換など)ためにマットから降りることができる。
3. 負傷した場合、選手は1試合につき2分間のメディカルタイムが与えられる。医務サービスは直接マット上(マットの端)で行われる。

## 第24項 試合数

1. 大会が1日で行われる場合、シニアの試合数は選手あたり9試合を超えてはならない。大会が2日以上に及ぶ場合は、1日の試合数は選手あたり5試合を超えてはならない。ユース・カデット・生徒の場合には、1日で行われる場合は選手あたり最大7試合、2日以上の場合には選手あたり最大4試合でなければならない。
2. 各選手の試合の間隔は、シニア・ジュニアの場合10分、ユース・カデット・生徒の場合15分以上空けなければならない。

## 第25項 試合の結果と勝点

1. 試合の結果は、一方が勝ちで一方が負けの場合と、両者失格の場合とがある。
2. 勝利には以下の種類がある(次頁の表を参照)。
  - a) 一本勝
  - b) 大差判定勝
  - c) 判定勝
  - d) 同点内容勝
  - e) 「注意」勝
  - f) 消極性による失格勝
3. 試合前に出されたドクターストップや、呼出しから1分半以上の遅刻の場合は、勝者に勝点4、試合時間0分00秒が記録される(除外による勝利)。

表—1

No	試合結果	勝点(勝者)	勝点(敗者)
1	■一本勝		
	a) 投技による一本	4	0
	b) 関節技	4	0
	c) 12ポイント以上の差(テクニカル一本)	4	0
	d) 試合続行不可能(棄権、負傷、メディカルタイム2分以上)	4	0
	e) 相手の失格、反則	4	0
2	■大差判定勝(8-11ポイント差)		
	●敗者にテクニカルポイントがある場合	3.5	0.5
	●敗者にテクニカルポイントがない場合	3.5	0
3	■判定勝(1-7ポイント差)		
	●敗者にテクニカルポイントがある場合	3	1
	●敗者にテクニカルポイントがない場合	3	0
4	■同点内容勝		
	a) 同点で、どちらにもアクティブがない場合		
	◎テクニカルポイントの数		
	●敗者にテクニカルポイントがある場合	3	1
	●敗者にテクニカルポイントがない場合	3	0
	◎ビッグポイント	3	1
	◎最後のテクニカルポイント	3	1または0
	b) 同点で、どちらかに(または両方に)アクティブがある場合		
	◎アクティブの数	3	1または0
	◎テクニカルポイントの数	3	1または0
	◎ビッグポイント	3	1
◎最後のテクニカルポイントまたはアクティブ	3	1または0	
c) 両選手ともアクティブだけの場合			
◎アクティブの数	2	0	
◎最後のアクティブ	2	0	
5	■「注意」勝		
	どちらにもテクニカルポイント・アクティブがなく、「注意」の数も同じ場合		
	◎最後に「注意」を受けた方が敗者	2	0
6	■消極性による失格勝	4	0
7	■両者失格 (両者消極性失格・両者反則・両者棄権)	0	0



**第26項 一本勝**

1. 一本勝には以下の種類がある。
  - a) 投技による一本
  - b) 関節技
  - c) 12ポイント以上の差(テクニカル一本)
  - d) 試合前の棄権・除外(参照：第30項 1. の a. b)
  - e) 試合中のドクターストップ、失格(参照：第30項 3. 4)
2. 投技による一本は、「スタンド」の体勢の相手を自分の体勢を崩すことなく投げ、背中から落とした場合(または速い回転で転がした場合)に認められる。
3. 関節技は、相手が「まいった」をしたときに一本が認められる。「まいった」の合図は、声で「まいった」と叫ぶか、手または足でマットもしくは相手の身体を2回叩くことである。また、関節技をかけられている選手が何らかの声を出した場合、それはすべて「まいった」の合図として解釈される(ただし、第34項の2. の場合を除く)。
4. 片方の選手が、試合中に12ポイント以上の差をつけた場合、試合は終了し、勝者にテクニカル一本勝が与えられる。
5. 一本勝の場合、勝者の勝点は4、敗者は0である。

**第27項 大差判定勝・判定勝**

1. 試合時間終了時、8～11ポイントの差があった場合には、大差判定勝となる。勝者の勝点は3.5、敗者はテクニカルポイントがあった場合は0.5、なかった場合は0である。
2. 試合時間終了時、1～7ポイントの差があった場合には、判定勝となる。勝者の方にテクニカルポイントがなくても、同様に扱われる(例：勝者は相手の「注意」2回で3ポイント、敗者は技で2ポイント)。勝者の勝点は3、敗者はテクニカルポイントがあった場合は1、なかった場合は0である。

**第28項 同点内容勝**

1. 試合中、どちらの選手にもアクティブがなく、ポイントが同点だった場合には、テクニカルポイントの多い方が勝ちとなる(テクニカルポイントの数も同じ場合は下記 2. と同様)。勝者の勝点は3、敗者はテクニカルポイントがあった場合は1、なかった場合は0である。
2. どちらかの、あるいは両方の選手にアクティブがあり、ポイントが同点だった場合には、アクティブの多い方が勝ちとなる。アクティブの数も同じ場合には、テクニカルポイントの多い方が勝ちとなる。テクニカルポイントの数も同じ場合には、ビッグポイントのある方が勝ちとなる。ポイントの内容が全く同じ場合には、最後にテクニカルポイントもしくはアクティブを取った方が勝ちとなる(「注意」によるポイントは対象外)。勝者の勝点は3、敗者はテクニカルポイントがあった場合は1、なかった場合は0である。
3. 試合時間終了時、どちらにもポイントがなく、アクティブしか評価がなかった場合には、アクティブの多い方が勝ちとなる。アクティブの数が同じ場合には、最後にアクティブを取った方が勝ちとなる。勝者の勝点は2、敗者は0である。

**第29項 「注意」勝**

試合時間終了時、どちらの選手にもテクニカルポイントやアクティブがなく、かつ「注意」の数も同じ場合には、最後に「注意」を受けた方が負けとなる(最後にポイントを得た方が勝ち)。勝者の勝点は2、敗者は0である。

※「注意」の数に差がある場合は、もちろん得点の多い方が勝ちで、勝点は上と同様。



### 第30項 除外・失格

1. 以下のような場合、審判長の判断により選手は除外され、相手は一本勝となる。
  - a) 禁止技を2回使ったとき。
  - b) メディカルタイムが2分間を超えたとき。
 この場合、勝者の勝点は4、敗者は0である。終了時間前に試合が決着したものと扱い、その時間がスコアシートに記入される。
2. 選手がすでに2回の「注意」を受けており、消極性による3回目の「注意」を与えることで審判チーム3人の意見が一致した場合、または審判長の(3回目の「注意」を与えるという)意見を審判チームの2人以上が支持した場合、審判長の判断によって選手は「消極性による失格」となり、試合終了時間前に相手の勝ちとなる。「消極性による失格」の場合の勝点は、全て勝者4、敗者0。
3. 試合中に受けた負傷や疾患のため試合の続行が不可能だとドクターが判断した場合、審判長によって選手は除外される(ドクターストップ)。相手には勝点4が与えられ、敗者の勝点は0である(除外された選手には、その試合までの結果で順位が与えられる)。
4. 以下のような場合、選手は審判長の判断によって除外される(失格にされる)。
  - a) 最初の呼出しから1分半以内にマットに上がらなかったとき。
  - b) 対戦相手、参加者、審判団、観客らに対して失礼で非道徳的な態度を取ったとき。また、対戦相手との握手をきちんとしなかったとき。
  - c) 禁止技の使用によって相手を負傷させ、相手が試合を続行できないとドクターが判断したとき。
  - d) 審判を騙す行為をしたとき。
 以上のような形で除外・失格となった場合、選手には勝点は与えられず、個人・団体戦ともに順位はつかない。相手には勝点4が与えられる。

### 第31項 技の評価

1. 選手が施した技は、一本またはポイントで評価される。その評価の段階は、以下の要素によって判断される。
  - 投げる前の攻撃側の選手の体勢
  - 投技が立ったまま行われたか、体勢が崩れたか
  - 投げる前の守勢側の選手の体勢
  - 守勢側の選手が体のどの部分から落ちたか
2. 4ポイント
  - a) 「スタンド」の体勢から自分の体勢を崩しながら相手を投げて、「背中」の体勢にした場合。
  - b) 「スタンド」の体勢から立ったまま相手を投げて、「脇」の体勢にした場合。
  - c) 抑え込み20秒間。
3. 2ポイント
  - a) 「スタンド」の体勢から自分の体勢を崩しながら相手を投げて、「脇」の体勢にした場合。
  - b) 「スタンド」の体勢から立ったまま相手を投げて、「胸・腹」「尻・腰」「肩」の体勢にした場合。
  - c) 「膝」または「手」の体勢の相手を立ったまま投げて、「背中」の体勢にした場合。
  - d) 抑え込み10(～19)秒間。
  - e) 相手に2回目の「注意」が与えられたとき。
4. 1ポイント
  - a) 「スタンド」の体勢から自分の体勢を崩しながら相手を投げて、「胸・腹」「尻・腰」「肩」の体勢にした場合。
  - b) 「膝」または「手」の体勢の相手を自分の体勢を崩しながら投げて、「背中」の体勢にした場合。
  - c) 「膝」または「手」の体勢の相手を立ったまま投げて、「脇」の体勢にした場合。
  - d) 相手に1回目の「注意」が与えられたとき。

## 5. アクティブ(A)

- a) 「スタンド」の体勢から立ったまま相手を投げて、「膝」の体勢にした場合。

表—2

相手の体勢	投げる前の体勢			
	「スタンド」の体勢		相手が「膝」または「手」の体勢	
	投げた選手の体勢			
	立ったまま	崩れる	立ったまま	崩れる
「背中」	一本	4	2	1
「脇」	4	2	1	—
「胸・腹」 「尻・腰」「肩」	2	1	—	—
「膝」	A(アクティブ)	—	—	—

6. 選手が投技の失敗により、尻・胸・腹・腰・脇・背中などから落ちた場合は、カウンターの投技でない限り相手にポイントは与えられない。守勢の側の選手がカウンターの投技をかけるとき、先に攻撃した選手の投技の勢いや方向を変えられずに行き、かけられた技の方向に倒れた場合は、先に攻撃した選手に評価が与えられる。
7. 試合中の抑え込みのポイントは、片方につき最高で合計4ポイントである。つまり、完全な抑え込み(20秒)で4ポイントが与えられたときには、それ以前に取った20秒未満の抑え込みのポイントは消去される。
8. 抑え込まれている選手のアピールによって抑え込み継続中に試合が中断され、抑え込みをしていた選手が反則を犯してなかった場合は、次のように評価が与えられる。
- a) 4ポイント - 抑え込みの開始から試合終了時間まで20秒以上あった場合。
- b) 2ポイント - 抑え込みの開始から試合終了時間までが10秒以上20秒未満だった場合。  
※抑え込まれている選手の負傷で抑え込みが中断されたときも同様と思われる。
- c) 一本 / 抑え込まれている選手が「まいった」をした場合。

## 第32項 消極性(パッシブ)

消極性(パッシブ)は以下の行為に与えられる。

- a) 「スタンド」の体勢で自ら「場外」に出ること、また、「グラウンド」の体勢で「場外」に這い出ること。
- b) 「スタンド」の体勢で攻撃を行わないこと。
- c) 偽装的攻撃：「スタンド」の展開で防御的な姿勢を取りながら、攻撃のふりをする事。
- d) 組手を嫌がる(切る)こと。
- e) 技をかけることなく自ら「グラウンド」の体勢に移行すること。
- f) 相手を「場外」に押し出すこと。

## 第33項 場外際の攻防

1. 「場外」の体勢は以下のように規定される。
- a) 「スタンド」の攻防においては、いずれかの選手の足が場外部分に出た場合。

- b) 「グラウンド」の攻防においては、いずれかの選手の身体がウエストまたは脊柱を基準にして半分以上場外部分に出た場合。
2. 「場外」の体勢はレフェリーによって判断される。意見が割れた場合には審判チーム3人の多数決で決定される。
  3. 「場外」の体勢になった場合、選手は審判の笛に従ってマット中央に戻り、「スタンド」の体勢で試合を再開する。審判の笛が吹かれなかった場合は、選手は場外際での攻防をやめたり相手をマット中央に連れてくる必要はない。審判の笛がなければ相手も攻撃を続けることができる。
  4. 場内から始められた投技(またはカウンター)の投技は、プロテクションエリア(場外部分)で決まっても評価が与えられる。「場外」の体勢で始められた投技は認められない。
  5. 抑え込みと関節技については、いずれかの選手が場内部分に触れている間は認められる。

### 第34項 禁止技・反則行為

1. サンボ競技では、以下のことは禁じられている。
  - a) 相手を頭から投げ落とすこと、関節技(てこ・ひねり)をかけながら投げること、相手の上に激しく身体全体の体重を浴びせながら投げること。
  - b) 絞め技をかけること、呼吸を妨げるように相手の口や鼻をふさぐこと。
  - c) 打撃を加えること、ひっかくこと、噛むこと。
  - d) 脊柱に関節技をかけること、首をひねること、相手の頭を手、腕、足で絞めつけること、あるいはマットに押しつけること。足を相手の身体に巻きつけて組むこと。
  - e) 手(腕)、足、頭を相手の顔の上に置くこと。
  - f) 相手の身体を肘や膝で押すこと。
  - g) 相手の指やつま先をつかむこと。
  - h) 「ハンマーロック(背中後ろに腕を回して極める)」をかけること。手首への関節技をかけること。
  - i) かかとの部分を回して相手の足首をひねること。
  - j) 膝関節を屈伸する以外の方向にてこで極めること。
  - k) 「スタンド」の体勢で関節技をかけること。
    - 1) 引っこ抜く力を用いた関節技をかけること。
2. 審判団が禁止技や反則行為に気づかない場合、それを受けている選手は声やジェスチャーでアピールすることができる。ただし、虚偽のアピールをした場合は、それが反則行為として扱われる。
3. 以下の行為も禁じられている。
  - 相手のパンツや、サンボ着の袖口の内側をつかむこと。
  - サンボ着の帯より下の部分(裾)をつかむこと。また、帯を結んだ余りの部分をつかむこと。
  - マットの淵や、キャンバスをつかむこと。
  - 故意に服装を乱すこと(自分で袖から腕を抜く、袖をまくる等)

### 第35項 コーションと「注意」

1. ルール違反は、コーションや「注意」の対象となる。また、場合によっては失格となることもある(参照: **第30項**)。具体的には、以下のような行為である。
  - a) 呼出しに遅れること。
  - b) 禁止技をかけること。
  - c) 乱暴な行為・攻撃。
  - d) 無礼な態度をとること。
  - e) 試合中に話すこと。
  - f) 消極的行為、その他(**第32項**で)禁止されている行為。
  - g) レフェリーの許可なくマットから降りること(医務サービス中も含む)。
  - h) 団長、コーチ、チームメイトらによる、マット付近での非道徳的行為を伴った応援(**第9項** 5.6に対する違反)。
2. 試合中、各選手に与えられるコーションは1回のみである。レフェリーは、審判チームのほかの2人(ジャッジ、マットチェアマン)の同意なしにコーションを与える権利がある。

3. 呼出しに30秒以上遅れた選手にはコーションが与えられ、1分以上遅れた選手には1回目の「注意」が与えられる(1分半以上で失格)。
4. 上記1.の違反の中でe)、f)、g)の場合には最初にコーションが与えられる。再び繰り返されたときには「注意」が与えられる。1回目・2回目の「注意」は、審判チームの多数決によって与えられる。
5. 関節技または抑え込みをかけられている選手が場外に這い出たときは、故意の場外逃避として即座に1回目の「注意」が与えられる。既に1回目の「注意」が与えられている場合は2回目の「注意」が与えられ、既に2回目の「注意」が与えられている場合には失格となる。
6. 上記1.のb)、c)、d)の違反の場合は、即座に「注意」が与えられる。
7. 試合中、各選手に与えられる「注意」は2回目までである(3回目で失格)。ただし、禁止技を用いた場合には2回目で失格となる。

### 第36項 試合結果の決定と分類

1. 以下の場合、一本勝として扱われる。
  - a) 選手の投技が審判チームの2人以上によって一本と評価された場合。
  - b) 関節技が決まったとき。
2. テクニカル一本、大差判定、判定、同点内容による勝ちの場合は、スコアシートに書かれた評価にしたがってマットチェアマンが決定する。
3. 失格(あるいは両者失格)は、審判チーム3人の意見が一致したときに決まる。失格の意見が2人のときは、審判長もしくは副審判長の同意があったときに決まる。
4. 結果は以下のように宣言(アナウンス)される。
  - a) 一本勝・テクニカル一本勝：「…分…秒、投技(関節技、テクニカル)による一本で…(所属名)、…(選手名)の勝ちです」
  - b) 一本勝以外：「…(所属名)、…(選手名)の大差判定(判定、同点内容)勝ちです」
  - c) 失格：「…分…秒、相手選手の失格により…(所属名)、…(選手名)の勝ちです」
  - d) 両者失格：「…分…秒、両選手失格です」

### 第37項 抗議

1. 審判間に重大なルール違反(ミス)があったときや、異常な事態が起こったときには、抗議をすることができる。
2. 抗議の手続きは以下の通り。
  - 口頭の抗議は、試合中に団長から審判長に直接行われる。
  - 試合終了後の場合は、抗議は書面にて行われる。
  - 異常事態(規定違反、計量・組合せの違反、本部役員の伝達不徹底など)に関する抗議は、大会進行への影響を最小限にとどめるために、速やかに書面で行われなければならない。
  - 抗議は、FIASが規定した金額の抗議料とともに行われる(国内大会の場合はその国のサンボ連盟が規定した金額)。
3. 抗議に対する考慮
  - 試合に関して：審判長による協議の後、直ちに試合は再開される。
  - 他の異常事態に関して：大会進行への影響を最小限にとどめるよう、一定の時間で速やかにミスを直す。
  - 審判長は最終的な結論を出し、それは関係者に伝えられる。
  - 抗議の内容が認めれた(採用された)場合は、抗議料は抗議者に返還される。

## 第5章 試合場

### 第38項 マット

1. サンボ競技の試合場の大きさは11m四方から14m四方である。試合場の「場内」の部分は直径6mから9mの円である。プロテクションエリア(「場外」部分)は一番短い部分でも2.5m以上なければならない。マットは合成の繊維から成り、表面は滑らかで、厚さは5cm以上であること。試合場が小さいマットを敷き詰めたものである場合は、隙間なく敷きしっかりと固定すること。マットの結合部に突起やへこみがあってはならない。マットの中央には直径1mの円があり、その線の太さは10cmであること。「場内」と「場外」の境界線は、ラインまたはパッシビティーゾーンによってはっきりと区別されなければならない。境界線の太さは10cm以上であること。ライン上も「場内」の部分である。
2. マットの表面は強い繊維か合成の素材で作られた、粗い縫い目のないキャンバスで覆わなければならない。キャンバスはしっかりと伸ばして固定すること。対面する二つの角に、それぞれ赤・青のマークをつけること。
3. 負傷を防ぐために、マット付近の床は軟らかい素材で覆うか体操用のマットなどを置かなければならない。幅は1m以上、厚さは5cm以上でマットよりは厚くならないこと。
4. マットが台の上に置かれる場合は、マットから台の淵まで各面とも2.5m以上の余裕があること。負傷を防ぐために、マットの周囲2mの部分には何も置いてはならない。観客はマットから3m以上離れた位置に座ること。
5. マットが台の上に置かれる場合は、台の高さは1mを超えないこと。また台の外側の部分は45度の傾斜があること。
6. マットや試合場の装備が適切かどうかは、審判長、大会ドクター、運営委員長によって判断される。確認書の書式は、付録12にある。

### 第39項 装備・用具

1. ブザーやゴングはどのようなタイプのものでも構わないが、十分に大きな音が鳴ること。
2. 計量用の秤は正確であること。
3. ストップウォッチは時間を止めたりリセットしたりする機能があること。審判団や選手に毎分の経過を知らせるために掲示板を使用しても構わない。
4. 選手の技を評価する際に、ジャッジとチェアマンは専用のプレートや電光掲示板を使用してもよい。
5. 試合中、観客や選手に経過を知らせるために電光掲示板や得点板が審判席の近くに置かれる。得点板には1. 2. 4. A. Oなどの表示があり、技の評価や「注意」の有無を「1. 2. A. 2. 4...」のような形で表示する。表示は観客からよく見えるものであること。得点を分けずに合計で表示するタイプのものでよい。
6. 試合のスケジュール、プログラム、試合順など選手や団長に知らせるのにも掲示板が用いられる。掲示板の大きさや構造は大会本部に委ねられる。

### 第40項 大会会場

1. 大会会場の自然光の係数は1:6以上であること。照明使用時は100ルクス以上であること。マットには上から照明をあてること。
2. 大会会場の気温は15度から25度、湿度は60%以下であり、毎時間換気が行われることが望ましい。野外で試合が行われる場合にも気温は15度から25度が望ましい。マットには直射日光があたらないようにすること。



## 付 録

### 【付録1】

#### 大会規定

1. 大会規定は、開催国の連盟によって承認され、審判団や選手団は試合規則と同様にその規定に従わなければならない。反対に、大会本部も同様に試合規則に従わなければならない。
2. 規定の項目は正確でなければならず、独自の解釈などを加えてはならない。
3. 大会規定には、以下の要素が含まれる。
  - ・ 大会の目的と義務の遂行
  - ・ 大会の日時と場所(会場)の決定
  - ・ 大会の運営委員会の組織立て
  - ・ 大会審判長と進行委員長の指名
  - ・ 選手とチーム(エントリーの方法、階級、年齢区分など)の決定
  - ・ エントリーの日時の決定、本部に提出する書類の準備
  - ・ メディカルチェックの段取り、衛生面(トイレなど)の確保
  - ・ プログラムの作成(計量、試合の開始時間)
  - ・ 予選、決勝の進行方法の決定
  - ・ 試合の継続(円滑な進行)
  - ・ 大会の進行状況と成績の確認
  - ・ 結果の整理
  - ・ 再エントリーに関する考慮
  - ・ 選手および選手団の状況の把握
4. 運営委員会が大会規定を承認した場合に限り、変更や補足を加えることができる。ただし、それは抽選・組合せの前でなければならず、各チームの団長にも案内がされなければならない。

### 【付録2. 1】

#### リーグ戦(分配を含む)のシステム

##### I. 試合の進行方法

1. 一つの階級に多くの選手が参加した場合には、2、4、6、8、16などのグループに分配することができる。実績のある選手がそれぞれ別のグループに入るように分配し、その他の選手は抽選によって分配される。
2. 2つのグループに分配した場合には、個人順位を決定するために決勝リーグが行われる。それぞれのグループの上位2名ずつが決勝リーグに進む。4つのグループに分配した場合には、各グループの1位と2位の者8名で準決勝リーグが行われる。準決勝リーグの第1グループには予選リーグの第1グループと第2グループの各1位・2位が入り、準決勝リーグの第2グループには予選リーグの第3グループと第4グループの各1位・2位が入る。各準決勝グループの1位・2位の者4名で決勝リーグを行う。8または16のグループに分配した場合も、この方式に準ずる。
3. 予選リーグ、決勝リーグともに、選手はそれぞれ総当たり方式で対戦し、準決勝(または決勝)に勝ち進んだ選手は、準決勝(または決勝)リーグの対戦表に名前が書きこまれる。
4. 準決勝リーグの第1グループで1位になった選手には決勝リーグで1番のところに位置され、第1グループで2位だった選手は4番のところに位置される。第2グループで1位だった選手は2番、2位だった選手は3番となる。この組合せの方法は、4、8、16のグループに分けた場合の中間のリーグ戦(準決勝リーグ・準々決勝リーグなど)についても同様である。
5. 決勝リーグ・準決勝リーグ(あるいはその他の中間のリーグ戦)に進めなかった選手は、その時点で試合を終えることとなる。



6. 決勝リーグ・準決勝リーグ(あるいはその他の中間のリーグ戦)は2ラウンドで行われる。第1ラウンドの組合せは1-3、2-4であり、第2ラウンドの組合せは1-2、4-3である(注: 1-4、2-3は前のリーグ戦で対戦済み)。決勝リーグの第2ラウンドでは、3位・4位決定戦を先に行い、優勝決定戦を後で行ってもよい。
7. この進行方法は、団体戦が総当たりで行われる場合に関しても同様である。

## II. 組合せの方法

1. 予選リーグにおいて、各グループの人数は6名以下とする。
2. 第1ラウンドの組合せは、選手を2列に分けることによって行われる。1番がまず左の列の一番上に位置され、2番が右の列の一番上に位置される(1-2の対戦となる)。1列の人数はグループの総人数の半分であり、半分の人数が右の列の2番の下に入り、残りは左の列の下から1番の下まで並べられる(以下、5.の表参照)。グループの人数が奇数の場合には「0番」を加える。各列の向かい側の選手がそれぞれ対戦する。
3. 第2ラウンド以降の組合せは以下のように行われる: 1番は左の列の一番上に残り、他の番号はラウンドごとに時計と逆回りに動いていく。
4. グループの人数が奇数の場合には、各ラウンドとも誰か一人がBYEとなる(0番と組まれた者)。
5. 以下の表がリーグ戦の対戦表である。

表—3

選手の数	ラ ウ ン ド				
	1	2	3	4	5
3	1-2	1-3	1-0		
	0-3	2-0	3-2		
4	1-2	1-3	1-4		
	4-3	2-4	3-2		
5	1-2	1-3	1-4	1-5	1-0
	0-3	2-4	3-5	4-0	5-2
	5-4	0-5	2-0	3-2	4-3
6	1-2	1-3	1-4	1-5	1-6
	6-3	2-4	3-5	4-6	5-2
	5-4	6-5	2-6	3-2	4-3

## III. 順位の決定

1. 個人戦の予選リーグ(準決勝リーグ・決勝リーグ)において、勝点の合計が一番多い選手がそのリーグ戦での1位となる。以下の順位は、勝点の数によって決定される。
2. 2名の選手の勝点と同じ場合には、直接対決で勝っている方が上位となる。
3. 3名以上の選手の勝点と同じ場合には、直接対決の勝利の数で順位が決定される。
4. 勝点の合計が同じで、直接対決の勝利の数も同じ場合には、以下の方法で順位が決定される。
  - a) 直接対決の勝点の合計
  - b) 直接対決の勝敗の内容; 優先順位は以下ようになる。
    - ・ 一本または消極性失格による4:0での勝利の数
    - ・ (一本勝・消極性失格による勝利の)試合時間の短さ
    - ・ 失格、不出場、ドクターストップなど、0分00秒の4:0での勝利の数(注: この場合一本勝と同等には扱われない)
    - ・ 大差判定の3.5:0での勝利の数
    - ・ 大差判定の3.5:0.5での勝利の数
    - ・ 判定の3:0での勝利の数
    - ・ 判定の3:1での勝利の数
    - ・ 同点内容差の3:0での勝利の数

- ・ 同点内容差の 3 : 1 での勝利の数
  - ・ 同点内容差の 2 : 0 での勝利の数
- これでも差がつかない場合には、以下のようになる。
- ・ 負けた試合での勝点の数
  - ・ 一本負による 0 : 4 の数の少なさ
  - ・ 負けた試合での時間の長さ
- c) 当該のリーグ戦全試合での各選手のテクニカルポイントの合計と内容
  - d) 当該のリーグ戦全試合での勝利の数と勝敗の内容(上記 b の項に準ずる)
  - e) 上記の基準で優劣がつかない場合には、次のリーグ戦に進む 1 名(または 2 名)を決定するために抽選が用いられる。次のリーグ戦がない場合には、全員同順位という扱いになる。
5. 決勝リーグ・準決勝リーグ(またはその他の中間のリーグ戦)に進めなかった選手は、その時点で試合を終えることとなり、以下のように順位が与えられる。
    - a) 選手が 2 グループに分配されていた場合は各グループの 3 位(2 名)が 5 - 6 位となり、各グループの 4 位が 7 - 8 位となる。以下も同様である。
    - b) 選手が 4 グループに分配されていた場合は各グループの 3 位、すなわち準決勝に進めなかった者(4 名)が 9 - 12 位となり、各グループの 4 位が 13 - 16 位となる。以下も同様である。8 グループ、16 グループの場合にも、同様の方法で順位が決定される。
  6. 予選グループに分配したときに、人数の 1 人多いグループが一つだけあった場合、そのグループの最下位の選手がその階級の最下位となる。
  7. 選手が当該のリーグ戦で 1 試合以上出場した後に負傷などで除外された場合には、その選手はその後出場できなかった全ての試合で負けたものとして扱われ、相手には 0 分 0 0 秒での 4 : 0 の勝点が与えられる(一本勝としては扱われない)。1 試合もしないうちにドクターストップで除外された選手には、順位はつかない。
  8. 審判長の判断により失格・除外になった選手には順位は与えられず、当該のリーグ戦のその選手の結果は無効となる。
  9. 参加 1 名の階級があった場合には、その大会ではその階級は行われなかったものとして扱われる。

## 【付録2. 2】

## スコアシート

〇〇サンボ大会

年 月 日

開催地 〇〇〇

階級 〇〇 KG 級

## 準決勝リーグ“A”

No	氏名	所属	1	2	3	4	勝点	順位
1			x					
2				x				
3					x			
4						x		

## 決勝リーグ

No	氏名	所属	1	2	3	4	勝点	順位
1			x					
2				x				
3					x			
4						x		

## 準決勝リーグ“B”

No	氏名	所属	1	2	3	4	勝点	順位
1			x					
2				x				
3					x			
4						x		

審判長 〇〇〇〇

進行委員長 〇〇〇〇

## 【付録3. 1】

## バットマーク(2敗した者が失格)のシステム

## I. 試合の進行方法

1. 抽選時に各選手は番号を引き、それをもとに2つのグループに分配される。
  - ・ Aグループ - 奇数の番号を引いた選手
  - ・ Bグループ - 偶数の番号を引いた選手
2. 予選のグループでは、2敗したものが除外される。予選回戦は、各グループの選手が3名になるまで行われる。その3名ずつでグループ決勝“A”“B”を行う。
3. グループ決勝はリーグ戦で行われる。予選回戦で対戦が行われている場合にはその結果がそのまま採用され、未対戦の組合せは試合が行われる。各グループとも、3名の相互の対戦結果でA1、A2、A3とB1、B2、B3が決定される。
4. 決勝の行い方は次の2通りがある。
 

a) A1 - B1 で決勝	b) A1 - B1 で決勝
A2 - B2 で3位決定戦	A2 - B3 で3位決定戦
A3 - B3 で5位決定戦	A3 - B2 で3位決定戦
5. 予選回戦の進行中、ラウンド終了後に選手が2名しか残らなかった場合は、その両方でグループの1位と2位を争う。最後のラウンドで除外された選手の中で最上位の者がグループ3位となる。ラウンド終了後に1名しか残らなかった場合には、その選手がグループ1位となり、最後のラウンド終了時に除外された選手の上位2名がグループ2位と3位になる。2位と3位の決定は直接対決の結果によってなされ、未対戦の場合は順位決定戦が行われる。

## II. 組合せの方法

1. 予選グループの各選手を抽選の番号に従って昇順に並べ、このリストに従って大会を進行する。ただし、選手の人数が奇数だった場合はそのラウンドでBYEだった選手が次のラウンドではリストの一番上に位置され、組合せが行われる。以下のラウンドも同様に行われる。
2. BYEだった選手は、対戦なしで次のラウンドに進む。
3. ラウンドごとの組合せは、リストの一番上の選手が、未対戦の選手の中で最も近くに位置している選手と対戦する。例えば、グループの人数が5人だった場合、第1ラウンドのリストは「1、3、5、7、9」の順に並べられ、組合せは1-3、5-7、9-BYEとなる。第2ラウンドのリストは「9、1、3、5、7」の順になり、組合せは9-1、3-5、7-BYEとなる。この時点で3番の選手が除外になった場合、第3ラウンドのリストは「7、9、1、5」となる。
4. 組合せの際、最後の一組がすでに対戦済みだった場合にはそのすぐ上の組の2名を加え、4名で未対戦の組合せを作る。このケースにおいては、リストの一番上の選手は、下に並ぶ選手たちと、未対戦の者から順番に対戦することとなる。この方法で未対戦の組合せができない場合には、更にもう一つ上の組の2名を加えて6名で未対戦の組合せを作る。以下同様である。
5. 上記4の項の方法で解決できないときは、そのラウンドで本来BYEになる選手の次の選手がBYEとなる。次のラウンドでは、再び組合せがなされる(必要ならば上記4の方法で)。
6. BYEになる順番が変更された場合には、次のラウンドで修復される。上記5のケースでBYEになった選手は、次のラウンドでBYEになる権利を前のラウンドで行使したものとして扱われる。
7. 予選の最終ラウンドにおいては、2回続けてBYEになる選手が出たり、2名がBYEになることも有り得る。いずれにしても、各ラウンドの対戦の数は可能な限り多くなくてはならない。

## III. 順位の決定

1. 1位から6位までは決勝の結果で決定される。
2. 決勝に進めなかった選手の順位は以下の優先順位で決定される。
  - ・ 除外になるまでのラウンド数の多さ(BYEのラウンドも含む)
  - ・ 予選回戦での勝点の合計
  - ・ 何人かが同点で並んだ場合には、直接対決(行われていれば)での勝利の数と勝敗の内容(参照: 付録2. 1のⅢの3、4のa、b、c)
  - ・ 予選回戦全試合での勝利の数と勝敗の内容
 以上の基準で差がつかない場合は、同順位に並べられる。

3. 最終ラウンドで除外された選手同士の場合、以下の基準で優劣が決定される。
  - ・ 予選回戦での勝点の合計
  - ・ 直接対決の結果(未対戦ならば試合が行われる)
4. グループ決勝においては、以下の方法で順位が決定される。
  - ・ グループ決勝での勝点の合計
  - ・ グループ決勝での勝利の数と勝敗の内容
  - ・ (一本勝の)試合時間の長さ
  - ・ グループ決勝でのテクニカルポイントの合計と内容
  - ・ グループ決勝での「注意」の少なさ
  - ・ 予選も含めた全試合での勝点の合計
  - ・ 予選も含めた全試合での一本勝の数

上記の項目を用いて3人の差がつく場合には、これを以って順位が決定される。1位もしくは最下位の選手のみ差がつく場合、残り2選手の順位は直接対決の結果によって決定される。3人の差がつかない場合には、グループ決勝の順位は抽選で決定される。
5. ドクターストップで除外となった場合、選手は当該ラウンドまでの結果で順位がつけられる。グループ決勝まで進んでいた場合には、決勝の組合せには入り、残りの対戦は0分00秒、0：4での負けという扱いになる。
6. 審判長の判断によって除外となった場合(呼出しに来ない、反則失格)は、選手に順位はつかない。決勝でこのケースが生じた場合、相手は0分00秒、4：0で勝ちという扱いになり、この結果に従って順位が決定される。決勝に進めなかった選手はそれぞれ順位が一つずつ繰り上がる。

**【付録3. 2】**

**スコアシート**

〇〇サンボ大会

年 月 日

開催地 〇〇〇

階級 〇〇 KG 級

番号	氏名	所属	対戦・結果									除外回戦	勝点	順位
			1	2	3	4	5	6	...	準決勝	決勝			
1														
3														
5														
...														
2														
4														
6														
...														

審判長 〇〇〇〇

進行委員長 〇〇〇〇

**【付録4. 1】****トーナメント方式(グループ分配、除外、敗者復活)のシステム****I. 試合の進行方法**

選手は抽選によってA(奇数)、B(偶数)の2つのグループに分けられる。番号は計量時あるいは計量後に直接くじ引きで決められ、大会中維持される。

1. グループ内で選手はトーナメント方式で戦い、それぞれのグループの1位が決勝進出者となる(A1、B1)。
2. 決勝進出者に敗れた選手たちで敗者復活戦が行われる(参照：付録4. 2)。これによってA2・A3、B2・B3の選手が決定される。
3. 別の方式の敗者復活戦は付録4. 3のように行われる。これは準決勝進出者に敗れた選手たちで争われる。
4. 選手の数が非常に多い場合には、敗者復活戦は行われないこともある(「オリンピック」システム)。
5. 試合の方法の選択(上記2、3、4)については、規定に則って行われる。
6. 順位決定のために、決勝戦・3位決定戦・5位決定戦が行われる。3位決定戦と5位決定戦は、規定で認められた場合には行わないこともある。

**II. 組合せの方法と順位の決定**

1. 1回戦、及びその他の回戦の組合せについては、付録4. 2、4. 3の表のように行われる。
2. 上記Iの2の方法で敗者復活戦が行われる場合、1回戦で決勝進出者に負けた選手と、2回戦で決勝進出者に負けた選手とが対戦する。その勝者は、3回戦で決勝進出者に負けた選手と対戦する。以下同様である。敗者復活戦で勝ち残った者同士(A2とB2)で3位決定戦が行われる。敗者復活最終戦で負けた者同士(A3とB3)で5位決定戦が行われる。
3. 上記Iの3の方法で敗者復活戦が行われる場合、1回戦で準決勝進出者に負けた選手と、2回戦で準決勝進出者に負けた選手とが対戦する。その勝者は、3回戦で準決勝進出者に負けた選手と対戦する。以下同様である。敗者復活戦で勝ち残った者は、逆のグループの準決勝で敗退した選手と対戦する。その勝者同士(A2とB2)で3位決定戦が行われ、敗者同士(A3とB3)で5位決定戦が行われる。
4. 決勝戦は各グループを勝ち抜いた者同士(A1とB1)で行われる。
5. 5位・6位になった選手の後には、敗者復活の最終戦に近い回戦で敗退した選手が7位・8位に位置付けられる。以下同様である。
6. 敗者復活に進まなかった選手の順位は、その下に位置される。これはどの回戦で敗退したかによって決定され、同一の回戦で敗退した選手は同順位に並べられる。



【付録4. 2】

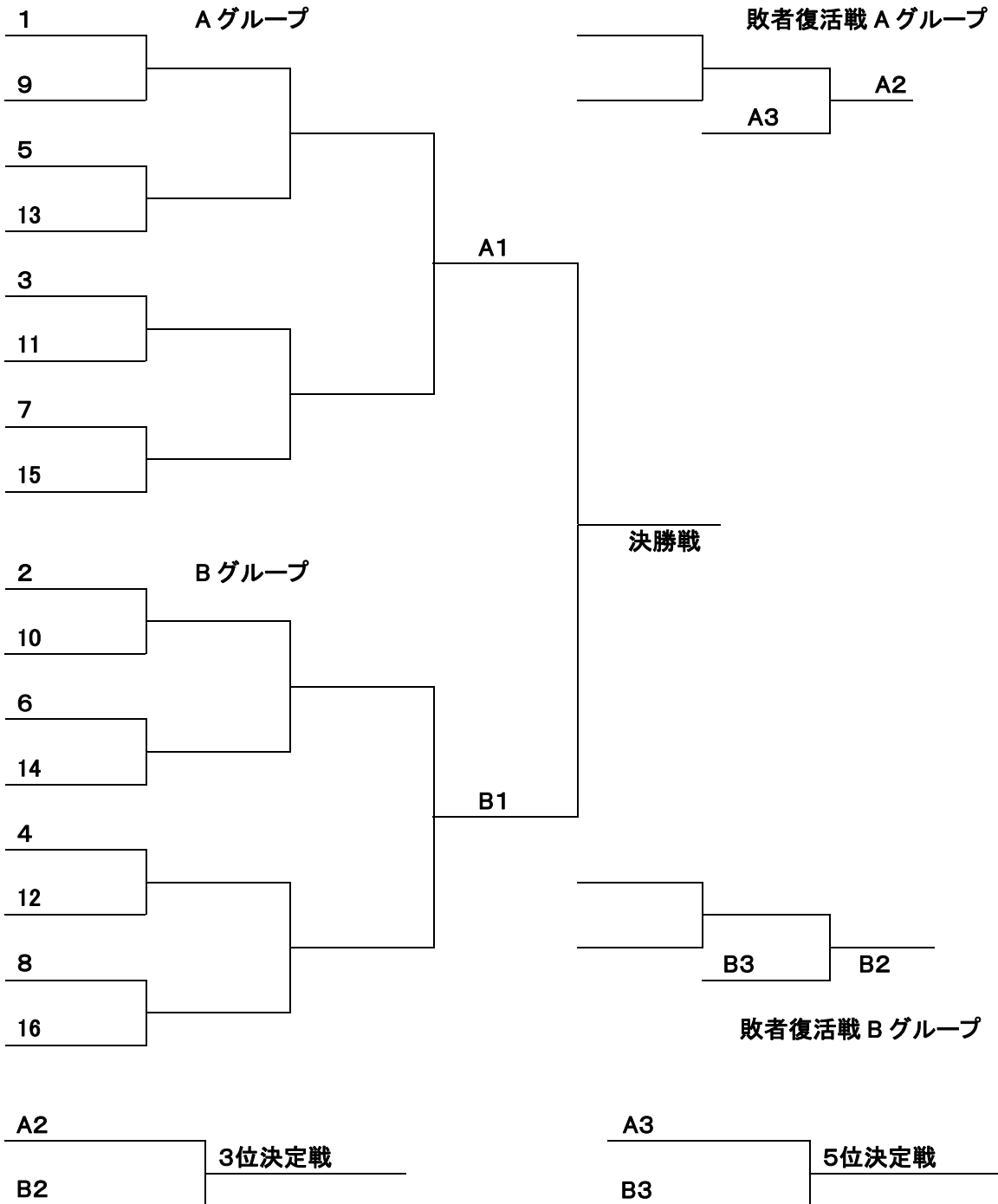
スコアシート

〇〇サンボ大会

年 月 日

開催地 〇〇〇

階級 〇〇 KG 級



審判長 〇〇〇〇

進行委員長 〇〇〇〇

【付録4. 3】

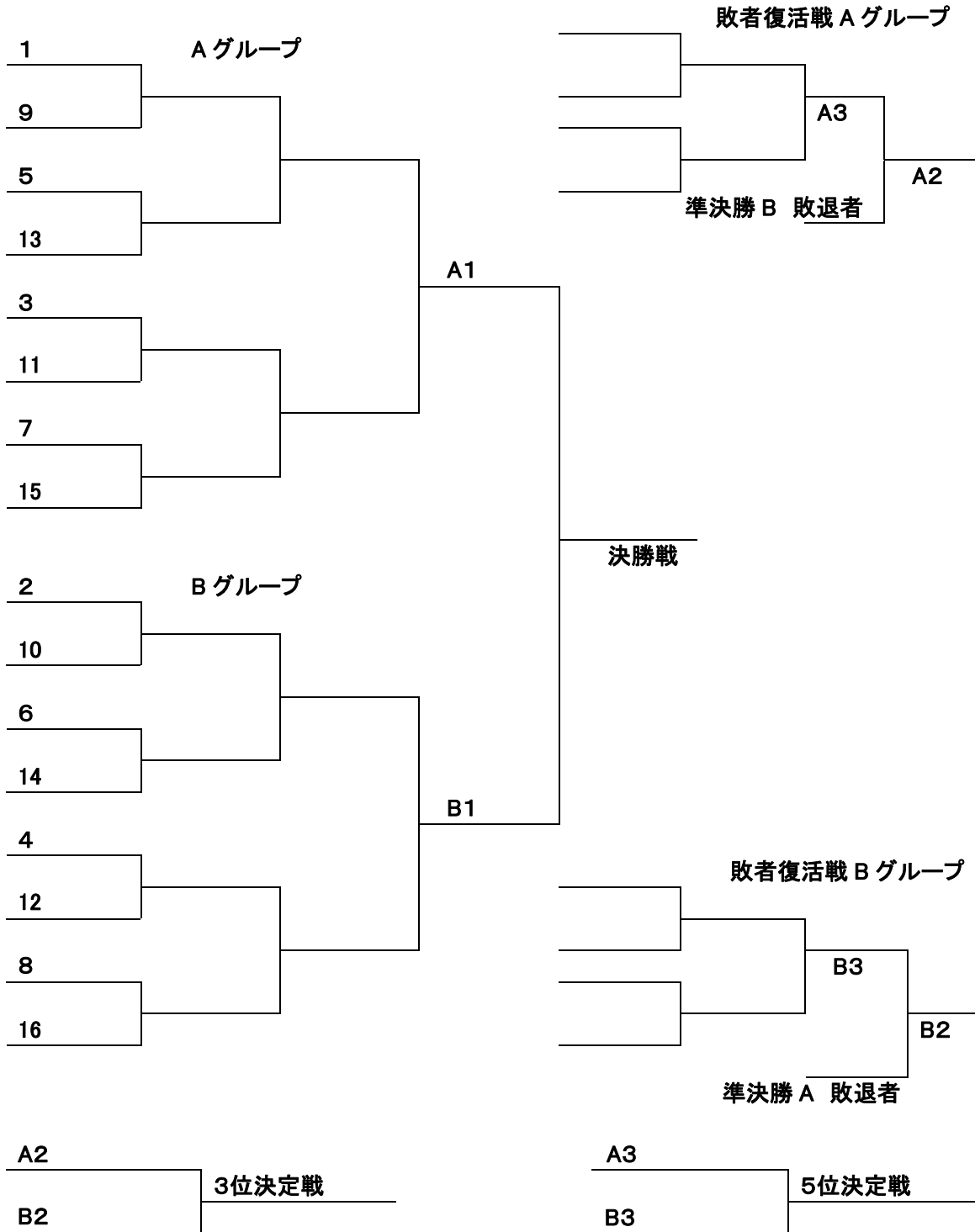
スコアシート

〇〇サンボ大会

年 月 日

開催地 〇〇〇

階級 〇〇 KG 級



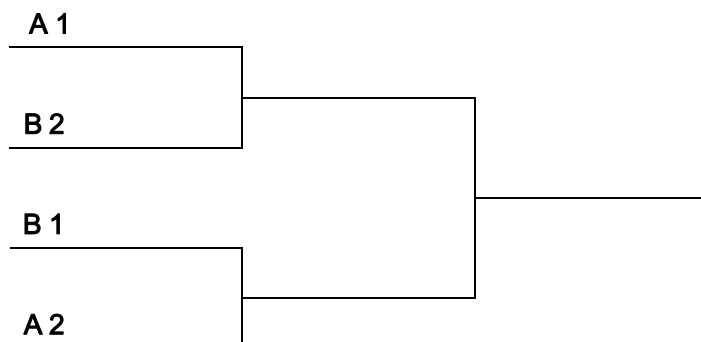
審判長 〇〇〇〇

進行委員長 〇〇〇〇

## 【付録5】

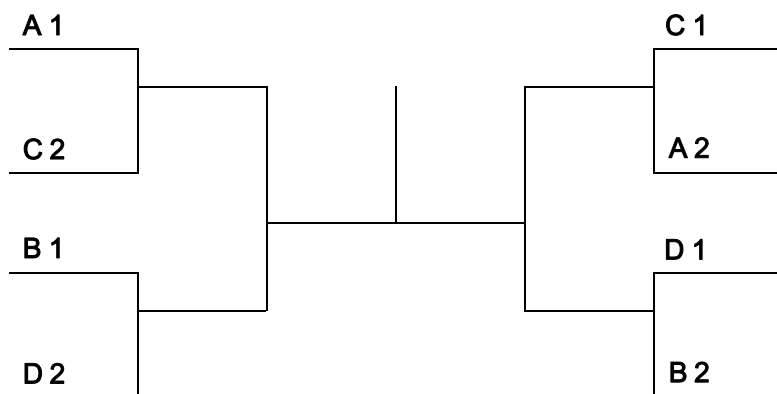
## 決勝ラウンドの進行方法

1. オリンピックシステムでの決勝(4名)－A・B各グループでそれぞれ1位と2位になった選手が決勝ラウンドに進出する。A1、A2、B1、B2である。組合せは以下のようになる。



準決勝の勝者が決勝に進出する。決勝の勝者は1位、敗者は2位となる。準決勝の敗者2名は3位に並ぶ。規定で認められれば、3位と4位は抽選で決めてもよい。

2. オリンピックシステムでの決勝(8名)－A・B・C・D各グループでそれぞれ1位と2位になった選手が決勝ラウンドに進出する。A1、A2、B1、B2、C1、C2、D1、D2である。組合せは以下のようになる。
- 3.



準々決勝の勝者が準決勝に進出し、準決勝の勝者が決勝に進出する。決勝の勝者は1位、敗者は2位となる。規定で認められれば、3位と4位は抽選で決めてもよい。

4. 直接対決での決勝(6名)－A・Bグループでそれぞれ1～3位になった選手が決勝ラウンドに進出する。A1、A2、A3、B1、B2、B3である。組合せは以下のようになる。

A1－B1 決勝戦  
A2－B2 3位決定戦  
A3－B3 5位決定戦

各対戦の勝者が1位、3位、5位となり、敗者は2位、4位、6位となる。

5. たすきがけでの決勝(6名)－A・Bグループでそれぞれ1～3位になった選手が決勝ラウンドに進出する。A1、A2、A3、B1、B2、B3である。組合せは以下のようになる。

A1－B1 決勝戦  
A2－B3 3位決定戦  
A3－B2 3位決定戦

各対戦の勝者がそれぞれ1位、3位(2名)となり、敗者は2位、5位(2名)となる。規定で認められれば、3位と4位は抽選で決めてもよい。

## 【付録6. 1】

## 団体戦の順位決定

## I. 個人－団体戦

1. 個人－団体戦の団体順位は、各チームの個人戦の成績に基づいて決定される。規定で特に決められていない限りは、評価の対象となるのは各階級とも各チームにつき1名のみである。
2. 個人－団体戦の団体順位決定には、以下の2つの方法がある。
  - a) 各順位にポイントを設定し(順位が上の方がポイントが多い)、そのポイントの多さで決定する。  
※世界選手権では主にこの方法が使われている。ポイントは1位が7点、2位が5点、3位が3点、5位が1点である。
  - b) 各順位にマイナスポイントを設定し、その合計の少なさで決定する。1位が－1点、2位が－2点、以下同様である。不参加の階級があるチームについては、その階級の人数に1を足した数のマイナスポイントが与えられる(例：10人参加の階級ならば－11点)。規定で定められていれば、一番人数の多い階級の人数に1を足すこともある。
3. 2チーム以上が同点で並んだ場合には、以下の方法で順位が決定される。
  - a) 1位を取った階級の数、それも同じなら2位を取った階級の数、以下同様
  - b) 1位を取った階級の参加人数の多さ、勝利の数、勝敗の内容
  - c) 2位を取った階級の参加人数の多さ、以下同様
 参加1名の階級があった場合、その選手は1位として扱われ、相当のポイントを得る。
4. 団体の結果はスコアシートに記入される。

## II. 団体戦

1. 団体戦の進行方法は、個人戦の方法のどれを用いてもよい。進行方法、各チームの人数、階級の設定、選手交代の可否などはすべて規定により定められる。
2. チームの構成は、当該の全階級の半分以上を越える人数でなければならない。エントリーされた選手が団体戦の開始時にいなかった場合、その選手は不戦敗となり、大会から除外される。
3. 団体戦において、各対戦で勝った選手には1ポイントが与えられ、負けた選手は0ポイントとなる(参照：付録6. 3)。不参加の階級や不戦敗の場合は、相手は勝点4：0、0分00秒での勝利として扱われる。上記のポイントが多いチームが勝ちとなる。ポイントが同点の場合には以下の方法で勝敗が決定される。
  - a) 当該全試合での勝点の合計
  - b) 勝点4：0での勝利の数(0分00秒のものも含む)
  - c) 勝利試合の時間の長さ

以下、付録2. 1のⅢの4のbに準ずる。それでも差がつかない場合は、当該全試合でのテクニカルポイントの合計で判断する(参照：第28項の2)。それでも差がつかない場合には、一番重い階級の対戦で勝ったチームが勝ちとなる。

4. 勝ったチームには1ポイントが与えられ、負けたチームは0ポイントとなる。
5. 団体戦がリーグ戦(参照：付録2. 1)で行われる場合、各リーグ回戦の団体順位は以下の方法で決定される。
  - a) ポイントの多さ
  - b) 直接対決の勝敗の内容；優先順位は以下のようになる。
    - ・ 直接対決でのチームの勝利の数
    - ・ 直接対決での個人の勝利の数
    - ・ 直接対決での勝点の数

以下、上記3に準ずる。それでも差がつかない場合は、当該のリーグ戦全試合での勝利の数で判断する。以下は個人リーグ戦の基準に準ずる。

次のリーグ回戦に進まないチームの順位は、以下の方法で決定する。

- a) 当該リーグ戦でのチームの勝利の数
- b) 当該リーグ戦での個人の勝利の数
- c) 当該リーグ戦全試合での勝点の合計

以下、上記3に準ずる。

途中棄権したチームが当該リーグ戦の半分未満しか消化していなかった場合、そのチームの結果は無効となり、当該リーグで最下位の順位がつく。途中棄権したチームが当該リーグ戦の半分以上を消化していた場合、棄権するまでの結果で順位が決定される。棄権後の試合はすべて勝点0：4、0分00秒での負けという扱いになる。

6. 団体戦がバットマークで行われた場合には、主な条項は付録3.1に準ずる。トーナメントで行われた場合には、同じく付録4.1に準ずる。
7. ドクターストップによりチームが規定の人数に達しなくなった場合は、それまでの結果でチームの順位が決定される。呼出しへの遅刻、反則失格など審判長の判断による除外のためにチームが規定の人数に達しなくなった場合には、そのチームにはいかなる順位もつかない。

**【付録6.2】**

**スコアシート**

〇〇 サンボ団体戦結果表

年 月 日

開催地 〇〇〇

順位	チーム名	合計 ポイント											備考		
1															
2															
3															

審判長 〇〇〇〇

進行委員長 〇〇〇〇

**【付録6.3】**

**スコアシート**

〇〇 サンボ団体戦

年 月 日

開催地 〇〇〇

階級	氏名	ポイント	団体ポイント	結果	団体ポイント	ポイント	氏名
48			1	<u>4:0</u> <u>2.55</u>	0		
52			1	<u>3:1</u> <u>5.00</u>	0		
...							
+100			0	<u>0:2</u> <u>5.00</u>	1		

結果: 〇 対 〇 で 〇 〇 チームの勝ち

マットチェアマン 〇〇〇〇

レフェリー 〇〇〇〇

ジャッジ 〇〇〇〇

審判長 〇〇〇〇

進行委員長 〇〇〇〇

## 【付録7】

## エントリー表

〇〇(チーム名)

〇〇サンボ大会

年 月 日～月 日

開催地 〇〇〇

No	氏名	生年月日	等級※	階級	出身地	勤務先・学校	コーチの氏名	競技歴・最高成績	ドクターの印
1									
2									
3									
4									
...									

※スポーツマスターなどのこと

以上〇〇名が大会にエントリー致します。

連盟会長 〇〇〇〇

ドクター 〇〇〇〇

連盟印

コーチ 〇〇〇〇

団長 〇〇〇〇

## 【付録8】

## スコアシート

〇〇サンボ大会 計量・抽選結果表

階級 〇〇 KG 級

年 月 日

開催地 〇〇〇

No	抽選番号	選手番号	氏名	所属チーム	等級・主な戦績	生年月日	備考
1							
2							
3							
4							
...							

審判長 〇〇〇〇

ドクター 〇〇〇〇

進行委員長 〇〇〇〇

審判員 〇〇〇〇

※「抽選番号」は実際に引いたくじの番号、「選手番号」はそれを昇順に並べ、その順番をもとにつけた階級内での選手の番号(世界選手権では各選手はアトランダムな番号を引く)。



## 【付録9】

## スコアシート

## 〇〇 サンボ大会 試合結果表

\_\_\_年 \_\_\_月 \_\_\_日

開催地 〇〇〇

マット番号 〇

第 〇 回戦 階級 〇〇 KG 級

No	色	氏名	チーム ・等級	評価(分ごと)			合計点	結果 (勝点)	試合 時間	審判
				1-2	3-4	5				
1	赤									
	青									
2	赤									
	青									
...										

審判長 〇〇〇〇

マットチェアマン 〇〇〇〇

進行委員長 〇〇〇〇

記入係 〇〇〇〇

## 【付録10】

## 審判長による大会報告書の書式

1. 大会の運営
  - a) 大会名
  - b) 開催日時
  - c) 開催地、会場名
  - d) 主催の連盟
  - e) 本部役員の構成
  - f) 大会の進行方法(変更があればそれも)
  - g) 大会の評価(参加者の待遇、試合場、食事など)
  - h) 結論と、運営委員会への提案(次回に向けて)
2. 大会の宣伝
  - a) 大会中行われた宣伝活動の内容とその評価(ポスター、マスコミでの報道、放送、会場での観客への案内など)
  - b) 大会中の観客の数
3. 大会の参加者(運営委員会の資料による)
  - a) 参加者の数
  - b) 各階級、各チームごとの選手の数
  - c) 資格(スポーツマスターなど)の評価
  - d) ドクターストップや、審判長の判断(呼出しの遅刻も含む)で除外された選手の数
4. 競技の評価
  - a) 各選手(チーム)の、大会に向けての準備(体力的・技術的)に対する評価
  - b) 今大会の成績で資格(スポーツマスターなどの)基準に達した選手の数
5. 審判
  - a) 審判団のリスト(各審判員の等級と今大会での職務も記す)
  - b) 各審判員の評価、優秀審判員の選定
  - c) 提出された抗議の評価、また受容と却下の内訳
  - d) ルールの正確な定義や、大会の進行方法などについて変更の提案
6. 以下のものが報告書に添付される。
  - a) 大会規定
  - b) 各チームのエントリー表
  - c) 運営委員会と参加者の資料(メンバー表)
  - d) 計量の結果表
  - e) 大会の結果表(2部)
  - f) 各試合の結果表
  - g) 本部会議の議事録
  - h) 抗議とそれに対する決定の書類
  - i) 大会会場に関する同意書(付録12)
  - j) 大会ドクターの報告書(付録11)

## 【付録11】

## 医務サービスに関する報告書

1. スポーツの種類ーサンボ	
2. 大会名ー〇〇サンボ大会	
3. 試合日時：〇〇年〇月〇日～〇日	
4. 会場名	
5. 大会チーフドクターの氏名と資格	
6. 大会会場の気温、湿度、衛生面などの状況	
7. 選手の数：男子〇〇名、女子〇〇名	
8. メディカルチェックの結果	
9. 大会会場、参加者、宿泊施設、食事などの状況(簡潔に)	
10. 大会会場及び宿泊施設での医務サービスの実態(救急車の使用なども含む)	
11. 疾患及び負傷(理由、程度、処置)	
12. ドクターストップにより除外された選手の数とその理由	
13. 大会進行上の欠点	
14. ドクターからの提案と、それに対する審判団や団長の対応	
15. 大会医務メンバー全員の氏名、資格、勤務先	
年 月 日	チーフドクター署名

## 【付録12】

## 大会会場に関する同意書

年 月 日

開催地 〇 〇 〇

この書類は、大会会場の装備がサンボの公式ルールに適している(あるいは適していない)ことを、審判長・会場責任者・ドクターによって確認するものである。

説明： \_\_\_\_\_.

会場所在地： \_\_\_\_\_.

審判長 〇 〇 〇 〇                      会場責任者 〇 〇 〇 〇                      ドクター 〇 〇 〇 〇

## 【付録13】

## サンボ大会における審判団・補助役員の必要数

職務名	マット数			
	1面	2面	3面	4面
<b>審 判 団</b>				
審判長	1	1	1	1
副審判長	—	1	2	3
マットチェアマン	2	3	5	6
進行委員長	1	1	1	1
進行副委員長	1	1	1	1
進行委員	—	1	3	4
記入係	1	2	3	4
計時係	2	3	4	5
レフェリー	4	8	12	16
ジャッジ	4	8	12	16
補助審判(選手係)	1	2	3	4
得点板係	1	2	3	4
アナウンス係	1	1	2	2
<b>補 助 役 員</b>				
ドクター	1	1	2	2
看護婦	1	2	2	3
会場責任者	1	1	1	1
塗装屋	1	1	2	2
タイピスト	1	2	3	4
運営委員会代表	2	2	2	2
計	26	43	64	82

※大会が3時間以上にわたって行われる場合には、各マットにレフェリー1名、ジャッジ2名を加える必要がある。

## 【付録14】

## スコアシート

## 個人結果表

年 月 日

開催地 ○ ○ ○

階級 ○○ KG 級

No	氏名	生年月日	所属チーム	等級	コーチ氏名	順位	得点
1							
2							
3							
...							

審判長 ○ ○ ○ ○

進行委員長 ○ ○ ○ ○

## 【付録15】








## レフェリーのジェスチャー

※ R-レフェリー








J-ジャッジ



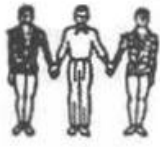
M-マットチェアマン

	ジェスチャー		示す人			説明
			R	J	M	
1	選手紹介		○			チェアマン席に向かい、選手と対称になるように立つ。選手紹介時にはその選手のコーナー色の側の腕を伸ばし、アナウンスと同時に肩の高さまで上げる。掌の淵は下に向ける(掌を正面に向ける)。もう1人の選手の紹介時と同様である。両手を一緒に肩の位置に寄せて選手をマット中央に誘導し、同時に自分もマット中央に立つ。
2	試合開始		○			試合開始時(あるいは中断後の再開時)には笛を吹く。同時に、選手の間(マット中央)で勢いよく手を動かす。肘を曲げた前腕を上から下に下ろす形で行う(上腕が水平になるまで)。そして後ろに下がり、選手の動きがよく見える場所に移動する。
3	一本勝		○	○	○	一本を取った選手の方の腕をまっすぐに伸ばして上に上げる。掌は正面に向けて開く。
4	4ポイント		○	○	○	4ポイントを取った選手の方の腕を肘を曲げて上げ、4本の指を立てる(親指は掌につける)。そして掌を左右に回す。
5	2ポイント		○	○	○	2ポイントを取った選手の方の腕を肘を曲げて上げ、親指と人差し指を立てる。
6	1ポイント		○	○	○	1ポイントを取った選手の方の腕を肘を曲げて上げ、親指を立てる。

	ジェスチャー		示す人			説明
			R	J	M	
7	アクティブ		○	○	○	アクティブを取った選手の方の腕を肘を曲げて上げ、拳を握って前に向ける。
8	抑え込み		○			抑え込みが始まったと同時に「抑え込み！」と宣言し、抑え込みをしている選手の方の腕を前に伸ばして掌を下に向ける。 抑え込みが20秒経過したとき、あるいは抑え込みがとけた場合には、それぞれ「抑え込み終了!」「とけた!」と宣言して手を下ろし、そして対応するジェスチャーでポイントを示す。
9	関節技		○			関節技が始まったと同時に「時間!」と宣言し、関節技をかけている選手の方の腕を前に伸ばして拳を握る。
10	無効		○	○		掌を開いて下に向け、水平方向に2～3回動かす。
11	場外		○	○		場外に近い方の腕を伸ばして、肩の高さまで上げる。 そして笛を吹き、伸ばした腕をマット中央に向ける。この後、選手は試合を再開する。  ※ 実際は両腕を伸ばして示すことが多い。
12	スタンド		○	○		笛を吹き、両腕を肘を曲げて上げる。掌は開いて互いに向かい合うようにする。上腕は水平にする。
13	反則・禁止技		○	○		両腕を胸の高さまで上げ、片手で反対の腕の手首を握る。その後で反則行為を真似てその内容を示す。



	ジェスチャー	示す人			説明	
		R	J	M		
14	コーション		○			<p>チェアマン席に向かって立ち、コーションを受けた選手の肩に手を置き、反対側の手で「コーション」のサインを出す。親指と人差し指で輪を作り、残り3本の指は伸ばす。</p> <p>※ 実際は肩に手を置いた後に、その手で「コーション」のサインを示すことが多い。</p>
15	「注意」		○			<p>チェアマン席に向かって立ち、「注意」を受けた選手の肩に手を置き、反対側の手でポイントを示す。</p>
16	タイム		○			<p>片方の前腕を顔の前に水平に出し、掌は開いて下に向ける。もう一方の手も掌を開き、淵が正面に向くようにして直角に立て、水平の掌の真ん中に下からあてがう。</p>
17	試合終了		○		○	<p>両方の前腕でXの形を作る。手の淵は正面に向くようにする。</p>
18	攻撃を促す		○			<p>胸の前で肘を曲げ、前腕を回す。</p>
19	レフェリー (またはチェアマン) に対するアピール			○		<p>肘を曲げて腕を上げ、掌を開いて前に向け、手を前後に2～3回振る。</p>
20	「注意」の アピール		○	○	○	<p>「注意」を与えるべき選手の方の腕をマットにかざし、掌は開いて下に向ける。反対の手では「注意」のポイントを示す。</p> <p>※ 実際はポイントを示さないことが多い。アピールをし、「注意」が多数決で認められた場合には中断してマット中央でポイントを示す。また、「コーション」のサインで代用すること多い。</p>

	ジェスチャー		示す人			説明
			R	J	M	
21	マット中央への 両選手の誘導 (試合終了時)		○			笛を吹き、掌を下に向けて腕を出し、コーナーが正しくなるように立つ。
22	勝者の宣言		○			<p>マット中央に立ってチェアマン席の方を向き、両選手の手首を握る(このときはレフェリーの袖の色が選手のコーナー色に対応している)。チェアマンが勝者を宣言したときに、レフェリーは勝者の腕を上げる。</p> <p>それから選手とレフェリーは反対側を向き、レフェリーはもう一度腕を上げる(このときはレフェリーの袖の色が選手のコーナー色と逆になる)。そして選手は握手をしてマットを降りる。</p>
23	両者失格		○			立つ位置は22と同じ。チェアマンが試合の結果を宣言したときに、レフェリーは両選手の手を掴むが、どちらも上げない。その他は勝者の宣言と同じである。

【訳 責】 日本サンボ連盟 審判委員会

佐藤 勇 夫

筒井 穰

鎌賀 秀 夫

【発行】 日本サンボ連盟

2003年6月6日

2010年1月改訂版発行