

TORAO寝試合 公式競技規則
Torao Nejiai Style Competition Rule

【試合ラウンド】

ワンマッチ方式の試合

ビギナー：4分1R

アドバンス/エキスパート：5分1R

トーナメント方式の試合：4分1R ※決勝戦のみ5分1R

【試合場】

試合場は下記の条件を満たしていなければならない。

- (1)主催者が承認した競技に対応できる広さを確保したリング、レスリングマット、柔道場、ケージなど。
- (2)試合場の床は組技を行うのに十分な安全性を確保していること。

【階級】

[ミニマム級] 47.6kg以下 (-105lb)

[フライ級] 52.2kg以下 (-115lb)

[バンタム級] 56.7kg以下 (-125lb)

[フェザー級] 61.2kg以下 (-135lb)

[ライト級] 65.8kg以下 (-145lb)

[ウェルター級] 70.3kg以下 (-155lb)

[ミドル級] 77.1kg以下 (-170lb)

[ライトヘビー級] 83.9kg以下 (-185lb)

[クルーザー級] 93.0kg以下 (-205lb)

[ヘビー級] 120.2kg以下 (-265lb)

[スーパーヘビー級] 120.2kgから無制限 (+265lb)

[無差別級] 体重規定なし

【出場選手の用具・装具】

- ・上半身は袖に隙間のできないラッシュガード及びシャツ等、もしくは裸でなければならない。
下半身はポケットや金具のないファイトショーツなど。色は自由。ただし相手側コーナーと同じ色は禁止。
(赤コーナーの選手が青色、青コーナーの選手が赤色の着衣を着るなど。)
- ・マウスピース、ファウルカップ、膝あてなどは必須ではないが、競技に支障を来さないものであれば使用可。
ただし、使用の場合は装具チェックを受ける。
- ・身体へのあらゆる油分類の塗布は認めない。
- ・試合前までに対格の手首、足首にコーナー色（赤色、青色）のリストバンドまたはテープ類を装着する。

【出場選手の注意事項】

- ・身体や頭髪は、清潔かつ衛生的でなければならない。
- ・着衣や装備は清潔で、かつ不快な臭いのない乾燥したものでなければならない。
- ・手や足の爪は対戦者の皮膚を傷つけぬよう、短く処置しなければならない。
- ・長く伸びた頭髪は、試合役員の判断に応じて束ねて結ばなければならない。
- ・髭は剃りたてか対戦者に不快感を与えない程度に伸ばした状態でなければならない。

【セコンドの注意事項】

- ・特別な事情をのぞき、必ず1名は用意する。
- ・1名の選手につきセコンドは2名ないしは3名までとし、内1名をチーフ・セコンドとする。
また、セコンドの定員はその大会の主催者が決定する。
- ・試合前、或いはラウンド間の休憩中に試合場内に入れるのは、チーフ・セコンドのみ。
- ・ラウンド開始の10秒前に「セコンド・アウト」とアナウンスされたら、
試合場に持ち込んだ用具と共に試合場外へ速やかに退出する。
- ・試合中試合場の内外に関わらず双方の選手の身体に触れてはならない。
- ・試合中いかなる理由であれ、試合場内に入ってはならない。
- ・マナーに反する言動は慎まなければならない。
- ・試合の棄権用にタオルを必ず用意する事。用意できない場合は失格となる場合もある。
- ・時計またはストップウォッチは音の出ない物を用意する。

【勝敗の決定】

(1) 一本（ギブアップ）（タップアウト）（S）

技を極められた選手が降参の意思表示を行った場合。

※降参の意思表示は口頭で行うか、手・足によりマットか選手の身体を軽く叩く事により成立する。

(2) テクニカル一本（見込み一本）（TS）

a.選手が技を極められている状態で選手の身体が危険であるとレフリーが判断し、試合を止めた場合。

b.セコンドが自陣の選手が技を極められている状態で選手の身体が危険であると判断し、タオルを試合場に投入した場合。

c.「キャッチ」コール後に技を受けている方の選手が場外に逃避した場合。

(3) ポイント判定

試合終了後により多くのポイントを獲得した選手を勝者とする。

同点だった場合、反則による減点の少ない方の選手を勝者とする。

(4) レフリー判定（トーナメント戦のみ）

試合終了後、両者の獲得したポイントが同点だった場合に試合内容を評価してレフリーが勝者を決定する。

ワンマッチの場合はレフリー判定を行わずに、引き分け（ドロー）とする。

(5) 反則失格

一方の度重なる反則行為や重度の反則行為についてレフリーが該当選手に失格を言い渡した場合に、もう一方の反則行為を受けた選手を勝者とする。

【組み技の採点基準】

(1) ポジショニング・ポイント

「トップ」=1ポイント

両者グラウンド時にトップ・ポジションにいる選手がボトム・ポジションにいる選手を制している（ベースを確保できている）場合に加点される。

ボトムにいる選手の背面が継続的にマットに接触していなければ加点されない。

「ハーフ」=1ポイント

トップ・ポジションにいる選手の片脚が、ボトム・ポジションにいる選手の脚の間にある場合に加点される。

ボトムにいる選手の肩が継続的にマットに接触していなければ加点されない。

「サイド」=2ポイント

トップ・ポジションにいる選手が、ボトム・ポジションにいる選手の胴体を横から抑え込んでいる場合に加点される。

ボトムにいる選手の肩が継続的にマットに接触していなければ加点されない。

「ハーフ・トゥ・サイド」=1ポイント

「ハーフ」から「サイド」に移行した場合に加点される。

「マウント」=3ポイント

トップ・ポジションにいる選手がボトム・ポジションにいる選手の胴体に正対し馬乗りになっている場合に加点される。

トップ・ポジションにいる選手の膝または足の裏が継続的にマットに接触していなければ加点されない。

「バック」=3ポイント

相手の背後を取り、両脚を相手からませ鼠蹊（そけい）部を制している場合に加点される。

※どのポジショニングにおいても、一定時間その状態を維持できなければ加点対象とはならない。

(2) アクション・ポイント

「キャッチ」=1ポイント

関節技、および絞め技が極まる寸前の状態に相手を追い込んだ場合に加点される。

関節技、首関節に思い負荷のかかる締め技での「キャッチ」コール後に一定時間展開の変化の無い場合、

レフリーの判断により見込み一本（TS）が認められる。

「スタンド・ポジション」

足の裏以外の部位が床に触れていない状態。

「グラウンド・ポジション」

足の裏以外の部位が床に触れている状態。

「トップ/ボトム・ポジション」

グラウンド時に相手の上にいる場合は「トップポジション」、下にいる場合は「ボトム・ポジション」と呼ぶ。

【ポジショニング・ポイントの加点】

ポジショニング・ポイントの加点方法は一つの試合展開の中で、

(1) トップ (2) ハーフ (3) サイド (4) マウント/バック

上記の順に評価をして加点される。

※マウントからバック、バックからマウントに移行した場合は両方とも加点対象となる。

※両者スタンド・ポジションとなり、新たな試合展開になった場合、加点も再開される。

【レフリー判定の基準】

レフリー判定の採点は、次の順に評価される。

(1) 的確で有効な攻撃 (2) 一本への積極性 (3) 試合の支配

【ドント・ムーブ】

(1) 試合中に選手が試合場外へ出そうになるまたは出た場合

(2) グラウンド・ポジションにある選手の着衣や装備がはずれたりまたははずれそうになった場合

(1) (2) のいずれかの状況でレフリーにより双方の選手にドント・ムーブが命じられる。

ドント・ムーブを命じられた双方の選手は直ちに動作を止め、

レフリーが試合続行を命じるまでそのままの体勢を維持しなければならない。

【消極的試合態度への注意と減点】

一方もしくは双方の選手の消極的試合態度により試合が膠着した場合、

レフリーはその原因となっている選手に注意または減点を与えてブレイクし

スタンド・ポジションから試合を再開する。

【ブレイク】

消極的試合態度以外の理由で攻防が膠着し明らかな進展がないとレフリーが判断した場合、

あるいはドント・ムーブの際に故意、偶然に関わらず動作を止めた体勢を維持出来ない、

または出来なかった場合、双方の選手にブレイクが命じられスタンド・ポジションからの再開となる。

ブレイクを命じられた選手は直ちに攻防を止め分かれなければならない。

また、相手の身体を完全に持ち上げ上体を起こし背中を伸ばした状態で展開が膠着した場合（リフト）も

ブレイクが命じられる。

【反則行為】

・反則を犯した場合はその程度により審判が注意し減点され、度重なる反則を犯した場合はその選手は反則負けとなる。

・反則行為の内容が悪質だった場合や、きわめて危険であると審判が判断した場合は即刻反則負けとなる。

・反則行為による負傷やコンディションの低下が原因で反則行為を受けた選手の試合続行が不可能であると

審判が判断した場合、反則を犯した選手は失格となり、反則行為を受けた選手の反則勝ちとなる。

(1) 禁じる攻撃

a. あらゆる打撃。

b. 頭突き。

- c.指へのあらゆる攻撃。
- d.金的へのあらゆる攻撃。
- e.体重をかけて頸部を極める攻撃。
- f.相手の頭部を床マットに叩きつける攻撃。
- g.スタンドでの脇固め。

(2) 禁じる行為

- a.消極的な試合態度。
- b.噛みついたり、歯を押しついたりする。
- c.爪で引っ掻く。
- d.目、鼻の穴、耳の穴、口の中、肛門に指を入れる。
- e.目に肘や顎等を押しつける。
- f.皮膚をつまむ。
- g.頭髪や喉、鼻、耳を掴む。
- h.喉を指や掌で押す。
- i.一度に3本以下の指を掴む。
- j.指を交互に組む。手四つ。
- k.着衣や装備を掴む。
- l.ロープ、コーナー・マット等に、顔面や喉を押しついたり叩きつける。
- m.ロープ、コーナー・マット等をてこの支点到、関節を極める。
- n.ロープ、コーナー・マット等を掴んだり、腕や脚を掛ける。
- o.前屈した姿勢で、頭が先にマットに着くような動作で技を掛ける行為。
- p.ブレイクやドント・ムーブ後、レフリーが試合続行を命じる前に攻防を再開する。
- q.ラウンド中以外の攻撃。
- r.対戦者を故意に試合場の外へ出す。
- s.レフリーの指示に従わない。
- t.対戦者、審判員等への暴言や侮辱的行為。
- u.試合中の会話。
- v.奇声や大声を発する。

(3) 逃避行為

- a.故意に試合場の外に出る。

(4) マナーに反する行為

レフリーの判断により、マナーに反するとされる行為。

【ビギナーでの反則行為】

ビギナーカテゴリーでは他カテゴリーでの反則行為に加え、下記の行為も反則として禁じられる。

- a.裏投げ、反り投げなど相手を後方に投げる技（バックドロップなども同様）
- b.投げの途中に手を離し、放り投げるような行為
- c.カニばさみ等体重を浴びせて膝関節に極端な負担をかける行為
- d.首関節を極める行為（フェイスロックなど）
- e.スタンドにおいて体重を浴びせて極める関節技
- f.アキレス腱固め以外の足関節技