



UNITED WORLD
WRESTLING
世界レスリング連盟

INTERNATIONAL WRESTLING RULES

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

2026年1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. January 2026



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。2026 1月



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
第 1 章－用具類や選手条件等について	4p
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
第 2 章－競技大会とプログラム	9p
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
第 3 章－競技大会運営	12p
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
第 4 章－審判員について	15p
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
第 5 章－試合について	19p
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



CHAPTER 6 - POINTS FOR ACTIONS AND HOLDS	25
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
CHAPTER 7 - CLASSIFICATION POINTS AWARDED AFTER A BOUT	30
ARTICLE 41 - CLASSIFICATION POINTS.....	30
ARTICLE 42 - THE FALL.....	30
ARTICLE 43 - TECHNICAL SUPERIORITY.....	31
CHAPTER 8 - NEGATIVE WRESTLING	31
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
CHAPTER 9 - PROHIBITIONS AND ILLEGAL HOLDS	35
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
CHAPTER 10 - THE PROTEST	38
ARTICLE 53 - THE PROTEST.....	38
CHAPTER 11 - MEDICAL	39
ARTICLE 54 - MEDICAL SERVICE.....	39
ARTICLE 55 - MEDICAL SERVICE INTERVENTIONS.....	39
CHAPTER 12 - APPLICATION OF THE WRESTLING RULES	40



第6章－技術展開におけるポイント評価	25p
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
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)	30p
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
第8章－消極的レスリング(ネガティブ)	31p
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
第9章－禁止事項と反則行為	35p
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
第10章－抗議	38p
第53条－抗議について.....	38p
第11章－医療事項について	39p
第54条－医事提供.....	39p
第55条－医事介入.....	39p
	40p
第12章－レスリングルールの適用について	



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 English 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、その際英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。

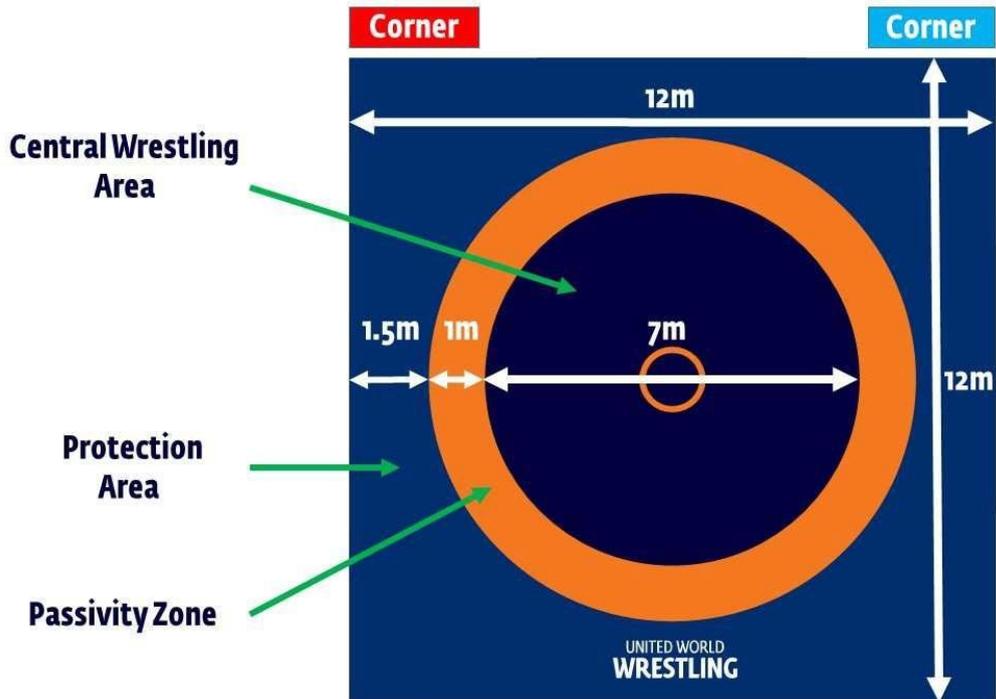
第1章－用具類や選手条件等について

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 and Ranking Series events, 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 1 meter minimum 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.

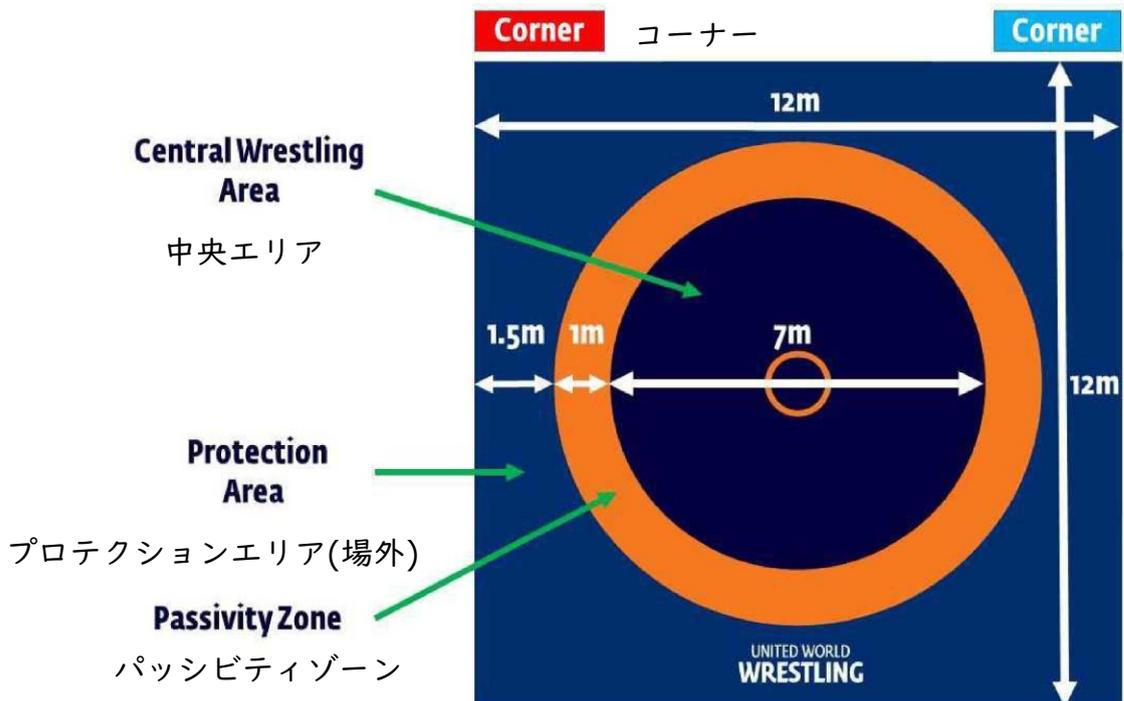
A circle must be traced in the middle of the mat with an inside diameter of one meter and a surrounding band 10 cm wide.

The coach of each athlete will be located on 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、及び大陸選手権とランキングシリーズの大会では、プラットフォームの上にマットを配置する。プラットフォームは、高さが 80 cm～1m10 cm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最低 1m とする。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)を用いる場合でも、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 Regulations. These Regulations 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 must allow wrestlers complete freedom of movement to perform all holds and techniques safely and effectively.

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 their 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 a maximum of one minute in order for them to comply. If, after this time, the wrestler is still at fault, they 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 taping or bandages on fingers, wrists, arms or ankles that are not approved by the competition's doctor. 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 ユニフォーム規定」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、選手がすべての技術展開および技を安全かつ効果的に行えるよう、十分な動作の自由を確保する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。
- 大会医師の承認を受けていない指、手首、腕または足首へのテーピングや包帯の着用は禁止される。使用する場合は、伸縮性のあるストラップで覆わなければならない。
- 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 in. 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 **in the year** with medical and parental authorization*)

U17 16-17 years (from 15 **in the year** with medical and parental authorization*)

U20 18-20 years (from 17 **in the year** with medical and parental authorization*)

Seniors U 23 19-23 years (from 18 **in the year** 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 their 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, they 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 一年齢別・階級

年齢別カテゴリー：次の通り

U15	14～15 歳(その年に 13 歳となる者も医師と保護者の承認があれば参加可)
U17	16～17 歳(その年に 15 歳となる者も医師と保護者の承認があれば参加可)
U20	18～20 歳(その年に 17 歳となる者も医師と保護者の承認があれば参加可)
シニア U23	19～23 歳(その年に 18 歳となる者も医師と保護者の承認があれば参加可)
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	Greco-Roman	OLYMPIC WEIGHT CATEGORIES*	Greco-Roman
Freestyle		Freestyle	
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. 130 kg		

* Including Olympic Games Qualifying tournaments

U15	U17
1. 34-38 kg	1. 41-45 kg
2. 41 kg	2. 48 kg
3. 44 kg	3. 51 kg
4. 48 kg	4. 55 kg
5. 52 kg	5. 60 kg
6. 57 kg	6. 65 kg
7. 62 kg	7. 71 kg
8. 68 kg	8. 80 kg
9. 75 kg	9. 92 kg
10. 85 kg	10. 110 kg

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

SENIORS, U23 AND U20	OLYMPIC WEIGHT CATEGORIES*
U20	1. 50 kg
1. 50 kg	2. 53 kg
2. 53 kg	3. 57 kg
3. 55 kg	4. 62 kg
4. 57 kg	5. 68 kg
5. 59 kg	6. 76 kg
6. 62 kg	
7. 65 kg	
8. 68 kg	
9. 72 kg	
10. 76 kg	

*including Olympic Games Qualifying Tournaments

U15	U17
1. 29-33 kg	1. 36-40 kg
2. 36 kg	2. 43 kg
3. 39 kg	3. 46 kg
4. 42 kg	4. 49 kg
5. 46 kg	5. 53 kg
6. 50 kg	6. 57 kg
7. 54 kg	7. 61 kg
8. 58 kg	8. 65 kg
9. 62 kg	9. 69 kg
10. 66 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. 130 kg		

***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 and U23 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:

U15 14-15 years	International competitions Continental Championships	(upon request)
U17 16-17 years	International competitions Continental Championships World Championships	(each year) (each year)
U20 18-20 years	International competitions Continental Championships World Championships	(each year) (each year)
Seniors U23 19-23 years	International competitions Continental Championship World Championships	(upon request) (each year)
Seniors 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)
Veterans 35 and older	World Championships Categories and specific regulations	(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.



各選手は自らの自由意思により大会に参加し、自己の責任において競技を行うものとする。選手は公式計量時の体重に該当する1つの階級にのみ出場することができる。シニアおよびU23の年齢区分においては、重量級を除き、自身の体重に該当する階級より1つ上の階級を選択することができる。ただし、重量級については、フリースタイルおよびグレコローマンレスリングでは97kg超、女子レスリングでは72kg超でなければならない。

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	国際大会	
14～15歳	大陸選手権大会	(要望に応じて)
U17	国際大会	
16～17歳	大陸選手権大会	(毎年)
	世界選手権大会	(毎年)
U20	国際大会	
18～20歳	大陸選手権大会	(毎年)
	世界選手権大会	(毎年)
シニアU23	国際大会	
19～23歳	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	国際大会	
20歳以上	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	世界選手権大会	(毎年)
35歳以上	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, UWW Ranking Series Tournaments and 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. **In this case, even the wrestlers who have no bout scheduled in the last round must successfully complete the weigh-in on 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)

1つの階級に登録された選手が6名未満の場合、1つのグループを編成し全員が総当たりで対戦する。2日間開催の大会形式では、最終ラウンドは2日目に実施される。**この場合、最終ラウンドに試合が組まれていない選手であっても、2日目の計量を必ず通過しなければならない。**

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



UNITED WORLD WRESTLING

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.

Within the 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 place must take place occur on one mat. The matches for the 3rd and 5th place may take place occur 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がテレビ中継する大会を除き、1位および2位決定戦のすべての試合は1面のマットで行われなければならない。3位および5位決定戦の試合は、2面のマットで行うことができる。

UWWによりテレビ放映される試合については、すべての順位決定戦(決勝、3位決定戦)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 they have 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 correct 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 they run if they present themselves on the mat in the incorrect dress. Referees will refuse to weigh a wrestler who is wearing an altered singlet correctly.

The referees responsible for the weigh-in will receive 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 1st or the 2nd weigh-in), they 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 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.



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。伝染病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。

選手は身体のコンドিশ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。



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. They 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://uww.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 from the competition and will be ranked last, without rank. NO pairing will be made again on 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://www.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ない。

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, should a wrestler, without medical advice signed by the UWW doctor or the competition's doctor and without advising the competition secretariat, not present themselves to the opponent when their name is called, the match will be lost by forfeit. The athlete will be eliminated and ranked without rank and the opponent will be declared the winner of the match.

If the UWW doctors can prove that a wrestler simulates an injury for whatever reasons to avoid competing against an opponent, they will be disqualified, placed last in the ranking, without any rank and the note "DSQ" will be placed with their 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, they will be disqualified immediately from the competition and eliminated by a unanimous decision of the officiating team. In this situation, the wrestler at fault will be placed last in the ranking, without any rank and the note "DSQ" will be placed with their name.

If a wrestler engages in brutality after the conclusion of the match, he/she will be disqualified, placed last in the ranking, without any rank and the note "DSQ" will be placed with their 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 other 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 they will automatically be placed last in the ranking, without any rank and the note "DSQ" will be placed with their name. The wrestlers ranked after this individual will move up in the ranking. If the disqualified athlete was ranked in the 3rd place, the wrestler from the same half of the bracket as the disqualified athlete will move up to take that position. In that case, only one wrestler will be ranked in the 5th place.

If both athletes ranked first and second test positive during doping control and are disqualified; the two bronze medalists will each be awarded a Gold medal. No silver medal will be awarded in this case. The two wrestlers who originally placed 5th will move up to the 3rd places. All other competitors will advance accordingly, noting that in this situation there will be only one wrestler ranked 5th.

In the event of a positive doping control during a team event, the team from the athlete who committed the violation will be disqualified and be placed last in the ranking, without any rank and the note "DSQ" will be displayed next to the team's 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棄権となり、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。

UWW が掲げる「全面的かつ普遍的なレスリング」の精神および理念に反する明白なフェアプレー違反を犯し、あからさまな不正行為、重大な過失、または粗暴行為を行った選手は、審判団の全会一致の決定により、当該大会から直ちに失格および除外される。この場合、当該選手は順位表の最下位に位置付けられ、順位は付与されず、氏名の横に「失格」と記載される。

試合終了後に競技者が暴力行為（brutality）を行った場合、当該競技者は失格（Disqualification）となり、順位は最下位扱いとされ、正式な順位は付与されず、ランキング上では氏名の横に「失格」の表記が付される。

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

ドーピング検査が陽性となった場合、当該選手は失格となり、自動的に順位表の最下位に位置付けられる。この場合順位は付与されず、氏名の横に「失格」と記載される。失格となった選手が 3 位に入っていた場合は、当該選手と同じブロック（トーナメント表の同一側）に属する選手が繰り上がってその順位を占める。この場合、5 位に順位付けされる選手は 1 名のみとなる。

1 位および 2 位に順位付けされた両選手がドーピング検査で陽性となり失格となった場合、2 名の銅メダル獲得選手はそれぞれ金メダルを授与される。この場合、銀メダルは授与されない。当初 5 位であった 2 名の選手は、3 位に繰り上がる。その他の選手についても、それに応じて順位が繰り上がるものとする。なお、この場合、5 位に順位付けされる選手は 1 名のみとなる。

団体戦においてドーピング検査が陽性となった場合、違反を犯した選手が所属するチームは失格となり、順位表の最下位に位置付けられる。この場合、順位は付与されず、チームの旗の横に「失格」と表示される。



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 each evaluate the holds independently before reaching individually in order to arrive at a final decision. The referee and judge must work together under the direction of the mat chairman, who coordinates 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 substitute) and the mat chairman must watch the video evidence on the large screen. After a discussion together, the refereeing delegate (or 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)で判定する。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、レフェリーおよびジャッジは、それぞれ独立して技を評価し、各自の判断に基づいて最終的な決定に至るものとする。レフェリーおよびジャッジは、審判団の業務を統括するマットチェアマンの指示の下、相互に連携して職務を遂行しなければならない。

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 uniform

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

Article 18 – The Referee

- a) The referee is responsible for the orderly conduct of the bout on the mat, which must be directed according to the Rules.
- b) They must command the respect of the contestants and exercise full authority over them so that they immediately obey orders and instructions. Similarly, they must conduct the bout without tolerating any irregular and untimely outside interventions.
- c) They 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. The referee 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), in collaboration with the judge and the mat chairman.
- e) The referee is required to wear a red wristband on the left wrist, and a blue wristband on the right wrist. They shall indicate their 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 a potential fall by raising their hand to seek agreement from the judge and the mat chairman. Once the fall is confirmed by the mat chairman, the referee shall indicate the fall by striking the mat with their raised hand and blowing the whistle to end the match.
- 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 the mat chairman is obstructed, 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, the referee 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 their position from one moment to the next, on the mat or around it, and in particular, immediately fall flat onto the 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 with their opponent in a way that restricts movement, avoids engagement, or prevents the execution of a hold. Interlocking fingers to block attacks, delay action, or gain an unfair advantage is considered a negative or illegal maneuver and must be penalized according to the rules.**



第 17 条—審判員のユニフォーム

審判団(インストラクター、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。

第 18 条—レフェリーの責務

- d)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) 選手が場外に出た場合、レフェリーは選手をマットに戻すよう指示する。また、ジャッジおよびマットチェアマンと協議のうえ、スタンドまたはパーテレ（マット上）で試合を再開させる。
- 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。
 - フォールの可能性がある場合、レフェリーは手を挙げて合図し、ジャッジおよびマットチェアマンの同意を求める。マットチェアマンによりフォールが確認された後、レフェリーは挙げた手でマットを叩き、笛を吹いて試合の終了を示す。
- 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。
 - フォールが起こりそうな場合を含め、マットチェアマンの視界を妨げるほど選手に近づきすぎてはならない。
 - 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(O)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、相手選手の指をつかんだり指を組んだりして、相手の動きを止めたり、組み合いを避けたり、技をかけるのを妨げたりしないよう、厳しく取り締まらなければならない。攻撃を防ぐため、試合の進行を遅らせるため、またはルールに反して有利な状況を得るために指を組む行為は、消極的行為または反則行為とされ、規則に従って罰則が科される。**



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, they must wait for the action either an attack or a counterattack to be complete. Technical superiority is not finalized until the athletes return to a neutral position.

Article 19 – The Judge

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

b) They must follow the course of the bout very closely without allowing distraction; they must award points for each action, and mark them on the score sheet, in agreement with the referee or mat chairman. The judge must give an opinion in all situations.

c) Following each action, the judge compares the referees' indication with their own assessment and records the corresponding number of points. If the referee's signal is unclear, the judge refers to the mat chairman's indication.

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

e) If, during the bout, the judge notices something 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 their opinion. In all circumstances, the judge must call the referee's attention to anything that seems 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, passivity, cautions and the fall in which case the mat chairman is required to confirm.

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, they are authorized to change positions, but only along the edge of the mat over which they have control.

j) They 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/hold, illegal holds, or brutality will be noted by an 'O' in the column of the wrestler at fault.

l) The judge will note the Passivity by noting a 'P' in the column of the wrestler at fault and the verbal warning will be noted by a 'V'.

m) The points scored during the last action that results in a 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。テクニカル・スペリオリティは、選手がニュートラルポジションに戻るまでは確定しない。

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) 試合の進行を常に注意深く追ひ、いかなる妨げにも気を取られることなく、各アクションごとに得点を与え、レフェリーまたはマットチェアマンの判断に基づいてスコアシートに記録しなければならない。ジャッジは、すべての状況において意見を示さなければならない。
- c) 各アクションの後、ジャッジはレフェリーの示した判定を自らの判断と照らし合わせ、該当する得点を記録する。レフェリーの合図が不明確な場合、ジャッジはマットチェアマンの示す判定を参照する。
- d) ジャッジはフォールを確認しその旨をレフェリーとマットチェアマンに合図する。
- 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) ジャッジは、消極的行為があった場合、当該選手の欄に「P」を記載して記録し、口頭注意については「V」を記載して記録する。
- 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 shall assume all the duties provided for in the Wrestling Rules.
- b) They shall co-ordinate the work of the referee and the judge.
- c) They shall follow the course of the bouts very carefully, without allowing distractions, 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, it is the mat chairman's responsibility to resolve the issue and determine the result, the value of points and any falls.
- e) In no case may the mat chairman be the first to give an opinion on a scoring action. The mat chairman does not initiate scoring decisions but confirms or resolves disputes between the referee and the judge.
- 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) They may also interrupt the bout if a serious scoring mistake is made by the referee and/or the judge. In such case, they must ask for a consultation. If the mat chairman does not obtain majority during the consultation, they 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 their wrestler and calls for a challenge, the mat chairman must wait for the attack or counterattack to finish before stopping the match. The refereeing delegate (or substitute) and the mat chairman must review the video evidence. If the refereeing delegate (or 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 substitute) solely renders the decision which 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 sessions
- 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) マットチェアマンは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進行を非常に注意深く追ひ、いかなる妨げにも左右されることなく、規則に基づいて他の審判員の行動および判定を評価しなければならない。
- d) レフェリーとジャッジの間で意見の相違が生じた場合、その解決および得点の決定、ならびにフォールの有無の判断は、マットチェアマンの責任とする。
- e) いかなる場合においても、マットチェアマンが得点に関する判定について最初に意見を示してはならない。マットチェアマンは得点判定を主導する立場にはなく、レフェリーとジャッジの間に生じた意見の相違を確認または解決する役割を担う。
- 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行った場合、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、コーチが自チームの選手に不利となる明白なレフェリーの誤審があったと判断し、チャレンジを要求した場合、マットチェアマンは、攻撃またはカウンターアタックが終了するまで試合を止めてはならない。その後、審判長（または代理者）およびマットチェアマンは、ビデオ映像を確認する。ビデオ確認の結果、審判長（または代理者）が審判団の判定が正当であったと判断した場合、マットチェアマンは、当該選手に対して試合の残り時間中、これ以上のチャレンジが認められないことを確認しなければならない。

ビデオ映像の確認後、最終的な判断は審判長（または代理者）のみが下すものとし、その決定は最終的なもので、異議を申し立てることはできない。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.

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 a rest period of twenty (20) minutes has been completed from the conclusion of the preceding bout.

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 English. If the wrestler does not come forward after the third call, they will be eliminated, ranked last, without rank and the 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 the 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。

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。

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 their 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, by deciding to wrestle in the standing or "parterre" position. If this occurs, the first infraction will be a warning and the second time will be a caution and 1 point for fleeing the hold.
- d) If an action must be stopped due to one wrestler deliberately injuring the opponent, the injured wrestler is the winner and the wrestler at fault will be disqualified from the competition.
- 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 in the same position as before the interruption.
- f) In case of bleeding of one of the wrestlers, the referee shall interrupt the bout. The mat chairman will start a chronometer begins treating the athlete. 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, if the concerned wrestler still has visible bleeding, they will lose the match and the opponent will win the match by injury default. Should the bleeding time expire but the treatment has been completed, the athlete may continue to wrestle but will lose the match during any subsequent bleeding events. If the bout is wrestled until the end, the athlete's chronometer will be reset to zero prior to their next match.
- g) After the medical treatment, the bout resumes in the same position as 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 completed 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, clear fall not given, brutality, 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) once the athletes return to a neutral position.

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) いかなる場合においても、選手自らの判断でスタンドまたはパーテレの姿勢に移行するなどして、試合の流れを中断する行為は認められない。この行為があった場合、1 回目は警告とし、2 回目は技術回避としてコーションと相手に 1 点が与えられる。
- d) 一方の選手が故意に相手選手に負傷を負わせたために試合を中止しなければならなくなった場合、負傷した選手を勝者とし、違反を犯した選手は大会から失格とする。
- e) 大会医師が出血や目に見える負傷がないと判断したにもかかわらず、選手が試合を中断した場合、相手に 1 点が与えられる。試合は中断前と同じポジションから直ちに再開される。
- f) いずれかの選手に出血が生じた場合、レフェリーは試合を中断しなければならない。マットチェアマンは、当該選手の治療が開始された時点で計時を開始する。出血の治療のために中断された累積時間が、試合全体を通して 4 分を超えた場合、マットチェアマンは試合の終了を命じる。この場合、当該選手に依然として目に見える出血があるときは、当該選手は試合に敗れ、相手選手は負傷による棄権勝ちとなる。出血による中断時間が上限に達した時点で治療が完了している場合、当該選手は試合を続行することができるが、その後再び出血が生じた場合は、その時点で試合に敗れるものとする。試合が最後まで行われた場合、当該選手の計時は次の試合の前にゼロにリセットされる。
- 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、翌日に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、明確なフォールが与えられなかったこと、暴力行為 (brutality) 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。

試合は両選手がニュートラルポジションに戻った時点で、テクニカル・スペリオリティにより終了する（グレコローマンレスリングでは 8 点差、フリースタイルおよび女子レスリングでは 10 点差）。

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

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 by either wrestler.
- 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.
- If a fault is committed by the offensive athlete during parterre wrestling
- In all cases of illegal actions in standing position such as fleeing the hold, fleeing the mat, faults or injuries.

Wrestling will resume in the parterre position if:

- While wrestling in parterre, the match was stopped for technical superiority and during the challenge, or referee consultation, it was determined to be scored incorrectly.
- The match was stopped for risk, but during the challenge, or referee consultation, points were awarded.
- In the case of an injury or a fault committed by the defensive athlete (such as fleeing the hold or fleeing the mat) during "parterre" wrestling.

To save the attacking wrestler, if he/she lifts his/her opponent from the ground during "parterre" wrestling and the defensive 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 the opponent regardless if the attacking wrestler has succeeded or not in the hold and bout will continue in "parterre". If the attacking wrestler successfully completes the hold, the appropriate score will also be awarded in addition to the caution.

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
- by technical superiority
- following a forfeit
- by a disqualification
- by points (by having at least 1 point more after the addition of the two periods)

* Refer to Article 41 for the details of each victory



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、どちらの選手も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。
- パーテレ状態で、攻撃側の選手が反則を犯した場合
- スタンド状態における、技術回避、場外逃避、反則行為、負傷など、すべての違反行為の場合

レスリングは、次の場合にパーテレの体勢から再開される。

- パーテレの攻防中、テクニカル・スペリオリティにより試合が中断されたが、チャレンジまたは競技（コンソルテーション）の結果、得点が誤りであったと判断された場合
- リスクにより試合が中断されたが、チャレンジまたは協議（コンソルテーション）の結果、得点が与えられた場合
- パーテレの攻防中に、防御側の選手が負傷した場合、または技術回避や場外逃避などの反則を犯した場合

攻撃している選手が不利にならないように、パーテレの攻防中に攻撃側の選手が相手をマットから持ち上げた際、防御側の選手が反則行為によって攻撃を阻止した場合、レフェリーは過失のある選手に対して罰則を与える。その際、攻撃側の選手が技を成功させたかどうかに関わらず、フリースタイルではコーション1点、グレコローマンではコーション2点が相手に与えられ、試合はパーテレの体勢で続行される。なお、攻撃側の選手が技を成功させた場合は、その技に相当する得点も、コーションによる得点に加えて与えられる。

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
- 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。



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

1. The action/hold of the highest value.
2. The biggest number of action(s)/hold(s) of the highest value.
3. The least number of cautions.
4. The last technical point(s) scored
 - 4.1. Except in Greco-Roman Wrestling, if the score ends 1-1, with both points being from the opponent's passivity, the first point scored will determine the winner of the bout.
 - 4.1.1. Except in Greco-Roman Wrestling, if the score ends 1-1, but the first point scored is not technical (i.e., passivity of the opponent point, challenge lost by the opponent point, and similar situations), and the second point scored is technical (result of a technical action/hold or push out), then the technical point will have a "higher value" than the non technical point, and the winner will be the last wrestler to score, for that wrestler has scored the "technical point".

Please see below all the examples linked to that specific situation.

Example:

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

SPECIFIC CASES IN GRECO-ROMAN WRESTLING WHEN THE BOUT ENDS 1-1

Red	Bule	Situation	Result
<u>1</u>	1	First passivity point scored by the red wrestler. Blue wrestler scored a passivity point.	Red winner
1 0	1	First point scored by the red wrestler but he has a caution.	Blue winner
1 0	1 0	First passivity point scored by the red wrestler and blue wrestler also scored a passivity point. Both <u>wrestlers have a caution</u>	Red winner
1	<u>1</u>	First passivity point scored by the red wrestler but <u>blue scored a technical point.</u>	Blue winner
<u>1</u>	1	First technical point scored by the blue wrestler but red wrestler also scores a technical point (NO passivity points given here). Therefore, it is the last who scored that win.	Red winner
1	<u>1</u>	First point scored by the red wrestler (challenge lost by the blue wrestler). Then the blue wrestler scores a technical point.	Blue winner

A wrestler receiving 3 cautions (0) during a match will lose the bout. The 3rd caution must be given unanimously by the refereeing body. Challenge requests should be accepted for all kinds of cautions.



得点が高点の場合、勝者は以下の基準を順に適用して決定される。

1. 最も高い点数価値のある技を行った選手
2. 最も高い点数価値のある技の数が多い選手
3. 警告（コーション）の数が少ない選手
4. 最後に技術ポイントを取った選手
- 4.1. グレコローマンレスリングにおける例外、1-1の同点で試合が終了し、両方の得点が相手の消極性（パッシブ）によるポイントである場合、最初にポイントを取った選手がその試合の勝者となる。
- 4.1.1 グレコローマンレスリングにおける例外、1-1の同点で試合が終了し、最初のポイントがテクニカルポイントではない場合（例：相手の消極性（パッシブ）によるポイント、相手のチャレンジ失敗によるポイント、その他これに類する状況）、さらに2つ目のポイントがテクニカルポイントである場合（技による得点、またはプッシュアウトによる得点）この場合、テクニカルポイントはそうでないポイントよりも「高い価値」を持つものとみなされる。そのため、最後に得点した選手（=テクニカルポイントポイントを取った選手）が勝者となる。

当該状況に該当するすべての事例を、以下に示す。

事例：

赤	青	状況	試合結果
111	11 <u>1</u>	青の選手が最後にテクニカルポイントを取った。	青の勝ち (ラストポイント)
12	11 <u>1</u>	青の選手が最後にテクニカルポイントを取ったが、赤の選手が2点の技を施した。	赤の勝ち (ビッグポイント)
〇〇11 <u>1</u>	111〇	赤の選手が最後にテクニカルポイントを取ったが、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)
111	1 <u>2</u> 〇	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)
11〇 <u>1</u>	12〇	赤の選手は最後にテクニカルポイントを取ったが、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)
111〇〇	〇〇11 <u>1</u>	選手各々2つコーションが与えられた。青の選手は <u>最後にテクニカルポイント</u> を取った。	青の勝ち (ラストポイント)

グレコローマン・レスリングにおける、1-1で試合が終了した場合の特定事例

赤	青	状況	試合結果
<u>1</u> P	P1	赤の選手が最初にパッシブによる得点を獲得し、青の選手もパッシブによる得点を獲得した場合。	赤の勝ち
1〇	1	赤の選手が最初に得点したが、赤の選手にはコーションがある場合。	青の勝ち
1P〇	P1〇	赤の選手が最初にパッシブによる得点を獲得し、青の選手もパッシブによる得点を獲得し、両選手ともにコーションがある場合。	赤の勝ち
1	P <u>1</u>	赤の選手が最初にパッシブによる得点を獲得し、その後、 <u>青の選手</u> がテクニカルポイントを獲得した場合。	青の勝ち
<u>1</u>	1	青の選手が最初にテクニカルポイントを獲得し、その後、赤の選手もテクニカルポイントを獲得した場合。(※パッシブによる得点は与えられていない。)この場合、最後に得点した選手が勝者となる。	赤の勝ち
1	<u>1</u>	赤の選手が最初に得点した場合(青の選手のチャレンジ失敗による得点)で、その後、 <u>青の選手</u> がテクニカルポイントを獲得した場合。	青の勝ち

1試合の中でコーション(〇)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。すべての種類のコーションに対してチャレンジ要求は認められる。



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 the coach, he is authorized to assist the injury treatment of wrestler. Except during this situation and during the break, it is strictly forbidden to the coach to step on the mat which may result in sanction by the referee.

The coach is strictly forbidden to influence decisions or to insult the refereeing body. They may only speak to the wrestler. The coach has the right to give water to 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 the wrestler during the break **using a dry towel to remove perspiration.**

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 the coach persists, the mat chairman will present a 'Red' card (elimination). The mat chairman may also take the initiative to present the YELLOW or RED card.

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 their 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), they will be also eliminated from the competition and may no longer continue their duties. As for the red card, the coach's accreditation will be removed.

A maximum of two accompanying people are authorized to enter 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 IS 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 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 where the video control is formally established by UWW and the Organizing Committee. When an official broadcaster is appointed to cover the event, the broadcasting feeds shall also be used, if necessary, to provide additional angles during challenge reviews.

The coach must request the challenge by pushing the button provided 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, they must reject the challenge directly and the match continues.

If electronic challenge buttons are unavailable during a competition, coaches may use a sponge provided by the organizer to indicate a 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.



第30条ーコーチの義務

コーチは試合中、プラットフォームの足元、またはマットの縁から少なくとも2m離れた位置に留まらなければならない。UWW ドクター（または大会ドクター）が許可した場合に限り、コーチは選手の負傷治療の補助を行うことが認められる。この状況および30秒の休憩中を除き、コーチがマットに立ち入ることは厳しく禁止されており、違反した場合はレフェリーによる制裁の対象となる。

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、**乾いたタオルを用いて選手の汗を拭き取る**ことは、コーチの義務である。

これらの規定が守られない場合、レフェリーはマットチェアマンに対し、コーチへイエローカード（警告）を提示するよう要請しなければならない。コーチが違反を継続した場合、マットチェアマンによってレッドカード（退場）を提示する。また、マットチェアマンは、レフェリーの要請がなくても、自らの判断によりイエローカードまたはレッドカードを提示することができる。

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つの大会中に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、その職務を継続することはできない。レッドカードの場合と同様に、コーチの認証（アクレディテーション）は没収される。

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、負傷時の対応を行うため、2人目として入場することができる。

同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。

この制度は、UWW および大会組織委員会によって正式にビデオ判定システムが設置されている大会においてのみ適用される。公式放送局が大会を取材・中継している場合には、チャレンジの確認において、必要に応じて放送映像も追加のアングルとして使用される。

コーチは、審判団が当該の争点となる場面に対して得点を与えた、または与えなかった直後に、用意されているチャレンジ用ボタンを押すことによってチャレンジを要求しなければならない。選手がコーチの判断に同意しない場合、選手は直ちにそのチャレンジを拒否することができ、その場合試合はそのまま続行される。

電子式チャレンジボタンが大会で使用できない場合、コーチは主催者から提供されるスポンジを用いて、チャレンジの意思表示を行うことができる。

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。



Specific points

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

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

The mat chairman shall demand to stop the match to review the challenge as soon as the wrestlers return to a neutral position.

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 substitute). The mat chairman and/or the referee cannot decline a challenge without the approval of the referee delegate (or substitute).

No challenge can be requested for penalties given as a result of passive wrestling or in the event of a fall. The fall must be confirmed by the mat chairman following the decision of either the referee or the judge. However, a challenge may be accepted for situations involving illegal attacks or counterattacks, or for actions that occur in the final seconds of the match, prior to the fall.

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 after the wrestlers return to a neutral position.

The challenge will not be accepted by the refereeing body after the winner has been declared.

The coach requesting the challenge must do so from their 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 unless provided with a sponge.

After having reviewed the action and after a consultation with the mat chairman, the refereeing delegate (or substitute), renders the decision which 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 ranked at the competition.

Rank in the weight category	Points	Rank in the weight category	Points
1 st	25	7 th	8
2 nd	20	8 th	6
3 rd – 3 rd	15	9 th	4
5 th – 5 th	10	10 th	2

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

In the case of a weight category using the Nordic system, the above-mentioned table will be also used. The athlete ranked in the 4th place will receive 12 points and if an athlete is ranked in the 6th place, they will receive 9 points.

In the case of a disqualified and the final ranking has only one wrestler in the 5th place, the athlete ranked in the 6th 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.

- 1st place TUR 25 points
- 2nd place TUR ~~20 points~~
- 3rd place UKR 15 points
- 3rd place GER 15 points



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。チャレンジ検証後、大会審判長(あるいは代理人)が当初の判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することができる。

大会審判長(あるいは代理)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。

マットチェアマンは選手がニュートラルポジションに戻り次第、チャレンジの検証を行うために試合を止める。

審判団とコーチの間で意見の相違が生じた場合、審判団がチャレンジを拒否できるのは、審判長(または代理)の承認を得た場合に限られる。マットチェアマンおよび/またはレフェリーは、**審判長(または代理)の承認なしに、チャレンジを却下することはできない。**

消極的レスリング(パッシブ)により与えられたペナルティ、またはレフェリーもしくはジャッジの判断によって認められたフォールについては、いかなる場合もチャレンジを要求することはできない。ただし、反則またはカウンター攻撃が関与する状況、あるいはフォールに至る試合終了間際に発生したアクションについては、チャレンジが認められる場合がある。

試合終了後、通常の時間が経過した後に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、得点がスコアボードに表示された時点、または選手がニュートラルポジションに戻った時点から、10 秒以内にチャレンジを要求しなければならない。

勝者が宣言された後は、審判団はチャレンジを受理しない。

チャレンジを要求するコーチは、マットに上がったたり、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、主催者からスポンジが提供されている場合を除き、物をマット上に投げ入れることによってチャレンジの意思表示を行うことは認められない。

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。

失格があり最終的な順位で、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	20 points
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 (risk) and finds themselves underneath in a "parterre" position without a move by the opponent, the wrestler above will not be awarded a technical point. The referee, following confirmation from the judge and the mat chairman, interrupts the bout and wrestling will restart in standing position. However, if, during a hold, the defending wrestler executes a counterattack and is able to bring the opponent to the ground, the corresponding technical point(s) will be awarded.

Any momentary loss of contact of the knees from the mat once the athletes have established the parterre position will not be considered a standing action.

If the attacking wrestler executes a hold on his own bridge, maintains this position for a period of time, and then completes the action by placing the opponent in the bridge position as well, the attacking wrestler will not be penalized. Only in this case, the attacking wrestler will be awarded the points, as they will have successfully executed a hold that involved risks. However, if the offensive wrestler is blocked and held under control in the bridge position or is countered and controlled by the opponent, the points will be awarded to the opponent.

A hold executed in standing position is always valued more than the same hold performed in parterre position. The value of a hold is solely determined by the position of the attacked (defensive) wrestler. If the attacked wrestler has at least one knee on the mat, their position is considered a "parterre" wrestling position. The position of the attacking wrestler is not 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 attacking (offensive wrestler) to the ground.
- b) Conducted the action on a continuous basis.
- c) Succeeded in controlling the offensive wrestler by blocking him in a bridge position, that is, in a position considered completed.

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、レフェリーが、ジャッジおよびマットチェアマンの確認を受けた後、上の選手に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、技術展開中に防御側の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、この選手には技に応じてテクニカルポイントが与えられる。

選手がパーテレポジションを確立した後に、膝が一瞬マットから離れたとしても、それはスタンドでの動作とはみなされない。

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、攻撃側の選手は失点しない。この場合に限り、リスクを伴う技を成功させたものとして、攻撃側の選手にポイントが与えられる。しかし、攻撃側の選手がブリッジポジションで相手に抑えられた、または相手のカウンターによりコントロールされた場合には、ポイントは相手側に与えられる。

スタンドポジションで行われた技は、同じ技であっても、パーテレポジションで行われた場合より常に高く評価される。技の評価は、攻撃を受けた(防御側の)レスラーの体勢のみによって決定される。攻撃を受けた選手が、少なくとも片膝をマットにつけている場合、その体勢は「パーテレ」ポジションとみなされる。技の評価において、攻撃側の選手の体勢は考慮されない。

さらに、技を仕掛けられた側の選手(防御側の選手)がポイントを与えられるのは、自身の動作によって次のいずれかを行った場合に限られる：

- 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) 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)



During the execution of a hold, 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. Rolling from one shoulder to the other using the elbows in the bridge position, and vice-versa, is considered to be only one action. A hold must be considered a new action until the competitors return to a defensible position. The referee must wait for the end of each situation prior to awarding the point values earned by each wrestler.

At the end of a period, any hold is valid if it was completed before time expires. In no event may a hold finished after the time has expired. In the event of a fall that occurs at the end of the regulation time, only the time clock (and not the referee's whistle) is valid.

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.

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 article "the 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 or on the body of his/her opponent 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.

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.



技の実行中に、選手の動きによって体勢が一つのポジションから別のポジションへと移行した場合、すべての動作に対するポイントは、それぞれの価値に応じて与えられる。ブリッジポジションにおいて、肘を使って片肩からもう一方の肩へ転がる動作、またはその逆の動作は、1つの動作としてのみ扱われる。両選手が防御可能な体勢に戻るまでは、その技は一連の同一動作として扱われる。レフェリーは、各状況が終結するのを待ってから、各選手が獲得したポイントを与えなければならない。

ピリオド終了時においては、試合時間終了前に完了した技はすべて有効とする。制限時間終了後に完了した技はいかなる場合も認められない。正規時間終了時にフォールが生じた場合は、レフェリーのホイッスルではなく、時間表示（タイマー）のみが有効とされる。

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。

第35条—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」の条文を参照）。デンジャーポジションとは以下の通り：

- 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または相手選手の身体につけた状態で、同時にもう一方の肩が90度未満の場合（鋭角）。
- 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—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。

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。



Article 37 – Grand Amplitude Throw

Any action or hold by a wrestler in the standing position or parterre 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 shall be 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 1 point to the opponent.
 - . If the wrestler lifts and controls the opponent but is unable to complete the hold in a continuous action, the referee shall stop the bout but not award any point.

NB: When a wrestler deliberately pushes opponent into the protection area with no meaningful action, he shall no longer be awarded 1 point (only verbal warning). **However, in situations where the defensive wrestler steps out of the protection area in a grounded position (on the knees), it shall be considered as stepping out and the attacking wrestler shall be awarded 1 point.**

- 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 while not in danger position.
- 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.



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またはパーテレポジションにおいて、相手選手を完全に宙に浮かせてマットとの接触を失わせ、相手をコントロールした状態で空中に大きな弧を描かせ、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」投げという。

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 点が与えられる。
 - ・ 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。
 - ・ 選手が相手を持ち上げてコントロールしたものの、その技を連続した動作として完了できなかった場合、レフェリーは試合を中断するが、いかなるポイントも与えない。

注記：選手が特に有効なアクションを行わずに意図的に相手をプロテクションエリアに押し出した場合、1 点は与えられない。(口頭注意のみ)(プッシュ) **ただし、防御側の選手が、パーテレの体勢(膝をついた状態)でプロテクションエリアの外へ出た場合は、場外とみなされ、攻撃側の選手に 1 ポイントが与えられる。**

- 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)
- 相手がデンジャーポジションではない状態で、技術回避、場外逃避をした場合、攻撃選手に 1 点が入る。
- 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、攻撃が反則をした場合、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 回目のパッシブを宣告された場合、その相手に 1 点が入る。



2 points

- To the wrestler who overcomes and then controls opponent by passing behind (three out of the seven possible point of contact must be touching the mat simultaneously, including hands, knees, head, or elbows).
- To the wrestler who applies a correct and complete throw that brings opponent into a prone position (stomach) or lateral position (flank) The defensive wrestler must lose control during the throw.
- To the wrestler who executes a hold that places opponent's back at an angle of less than 90 degrees, including when opponent is on one or two outstretched arms.
- To the attacking wrestler whose opponent rolls onto shoulders, turns their back to an angle of less than 90 degrees or rotates hand to hand.
- To the wrestler who blocks 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 the opponent into a danger position in a continuous and dynamic manner.
- For any hold executed by lifting a wrestler from the ground and placing the 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 the 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 only one hand, 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 place 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 the decision by raising their arm and clearly showing the points with their 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

- 相手を崩して背後に回り込み、その後コントロールした場合（相手の両手、両膝、頭、両肘の7つの接地点のうち少なくとも3点が同時にマットに接触していること）
- 相手をうつ伏せ（腹部）または横向き（側部）の体勢に導く、正確かつ完全な投げ技を行った選手に与えられる。この投げの過程において、防御側の選手はコントロールを失っては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。背中が90度未満の角度まで返される、または手から手へ回転する動作をした場合。
- 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かつダイナミックな動作で、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。
- 相手を直接かつ即座にデンジャーポジションにできなくとも、グラウンドアンプリチュードの技を仕掛けた場合。
- スタンドポジションまたはパーテレポジションから技を行い、相手選手を完全にマットから持ち上げ、胸部または片腕もしくは両腕を伸ばした状態で着地させ、防御側の選手が低い弧を描き（いずれかの方向に）回転した場合。

注記：技をかけている際に防御選手がマットに片手のみ接触している状態で、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行われたすべてのグラウンド・アンプリチュード投げで、防御選手が直接かつ即座にデンジャーポジションになった場合。
- 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 一 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ト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。



UNITED WORLD WRESTLING

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 a decision clearly, leaving no room for ambiguity.

In the event of a disagreement between the referee and the judge, the mat chairman shall make the final decision. The mat chairman must choose between the two opposing opinions and is required to vote in favor of one or the other.

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	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意見が一致しない場合、マットチェアマンが最終決定を行う。マットチェアマンは、両者の対立する意見のいずれか一方を選び、必ずどちらかに賛成票を投じなければならない。

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
1R	1R	-	1R	これらの例において、ジャッジとレフェリーの意見が一致している場合、重大な誤りがない限り、マットチェアマンは介入しない。
2B	2B	-	2B	
4R	4R	-	4R	
5R	5R	-	5R	
1R	0	0	0	これらの例において、ジャッジとレフェリーの意見が一致していない場合、マットチェアマンが介入し、多数決の原則が適用される。
1B	1R	1R	1R	
2R	1R	2R	2R	
2B	0	2B	2B	
4R	2R	2R	2R	
2B	1R	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。(コンソルテーション)



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)
 - 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)
- Forfeit (VFO 5:0) – refer to article 14
 - If an athlete doesn't show up on the mat
 - If an athlete doesn't attend or fail the weigh-in
- Disqualification (DSQ 5:0) – refer to article 14
 - 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

A fall is considered valid when the defensive wrestler is held by their opponent with both shoulders in contact with the mat long enough for the referee to confirm the complete control of the position. To be recognized as a valid fall at the edge of the mat, both shoulders of the wrestler must be within the orange zone, and their entries head must not touch the protection area. A fall occurring in the protection area is not valid.

If the wrestler is pinned on both shoulders as a result of their own illegal hold or rule infringement the fall shall be awarded to their 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 by the judge with confirmation from the mat chairman. 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.

It will not be possible to request any challenge in case of a fall, unless the challenge is for an illegal action which lead to the fall.

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



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)
- 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(VPO 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(VPOI 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

フォールは、防御している選手の両肩がマットに付いた状態で、レフェリーが完全なコントロールを確認できる十分な時間を維持した場合に有効となる。マットの端でフォールが有効と認められるためには、選手の両肩がオレンジゾーン内にあり、頭がプロテクションエリアに触れていないことが必要である。プロテクションエリア内で起きたフォールは無効とする。

選手が自分の反則やルール違反によって両肩を押さえ込まれた場合でも、そのフォールは相手に与えられる。

レフェリーが確認したフォールは、マットチェアマンの承認があった場合にのみ有効とされる。レフェリーがフォールを示さなかった場合でも、フォールが有効であると判断されれば、マットチェアマンの承認を得たうえで、ジャッジがそれを宣告することができる。いずれの場合においても、レフェリーはマットチェアマンの確認を得た後でなければ、マットを叩いてはならない。その後、レフェリーは試合を終了させるためにホイッスルを吹く。

フォールの場合、そのフォールに至った原因が反則行為である場合を除き、いかなるチャレンジも要求することはできない。

デンジャーポジションにおいて相手にコントロールされている選手が、正当な理由や明確な負傷がないにもかかわらず、叫ぶ、マットを叩く、または「タップアウト」を示すなどの行為をした場合、レフェリーは試合を中断しない。さらに、その状態で叫び続ける場合、レフェリーはフォールを要求し、マットチェアマンがこれを確認する。



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 when the athletes return to a neutral position. (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 confirmation from the mat chairman.

CHAPTER 8 – NEGATIVE WRESTLING

Article 44 – Par Terre Position during the Bout

If one of the wrestlers brings the opponent to the ground during the match, wrestling continues in the “parterre” position and the wrestler underneath may counter their opponent’s efforts, stand up or carry out counter-attacks. If a wrestler brings the opponent to the ground but, due to effective defensive action by the opponent is unable to continue the attack, the referee shall stop the bout after a reasonable period of time and have 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(s) or block off with elbows and knees. Once the hold has been locked, the defensive wrestler may close the arms to defend the hold. For freestyle, the bottom wrestler must not defend with two closed arms.

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. The top wrestler is placed sideways to the opponent, with both knees on the mat, placing both hands on the back of the opponent **without any hesitation** after the parterre position is ordered.

After the referee blows the whistle, the bottom wrestler is allowed to defend 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 (In Greco-Roman wrestling). Nevertheless, the wrestler underneath is allowed to stand up after the referee has blown the whistle.

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 the wrestler at fault, and 1 point in FS / 2 points in GR are awarded to the opponent and the match will restart in the parterre position.



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両選手がニュートラルポジションに戻るまでは、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。レフェリーはマットチェアマンの承認を得た後勝者を宣告する。

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

試合中に一方の選手が相手をグラウンド状態にした場合、試合は「パーテレ」の姿勢で継続され、下の選手は、相手の攻撃を防御する、立ち上がる、または反撃を行うことができる。選手が相手をグラウンドに倒したものの、相手の効果的な防御動作により攻撃を継続できない場合、レフェリーは一定の時間が経過した後に試合を中断し、両選手をスタンド状態で試合を再開させる。

グレコローマンスタイルにおいて、上の選手からの攻撃や技を防御する際、下になっている選手は、相手の上半身(胴体または相手の腕のいずれかの部位)に、両手を同時に置くことは認められない。また、下の選手は、(両)腕を閉じた状態で防御したり、肘や膝で相手の攻撃をブロックする防御を行ってはならない。技が完全に組まれた後は、**防御側の選手は、その技を防ぐために腕を閉じることができる。フリースタイルにおいては、下の選手は、両腕を閉じた状態で防御してはならない。**

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。下の選手の手と足はマットに触れていなければならない。パーテレポジションの指示が出たら、上の選手は相手の横側に両膝をマットに着いて、**ためらうことなく**両手を相手の背中に置く。

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。(グレコローマンレスリング)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。

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



Article 45 – Passivity Zone (Orange zone)

The orange colored passivity zone, is provided for the purpose of detecting the passive wrestler and it is 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 counterattack 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 the hold or counterattack ends in the protection area, the bout is stopped and the wrestlers are returned to the center of the mat to resume wrestling 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 are 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.

If a wrestler attempts a hold unsuccessfully and ends up underneath in the protection area, in a neutral position without the opponent initiating any additional action (risk), the wrestler shall lose one point for going out of bounds first from standing position. If the same action results in the wrestler landing on their back in the protection area under the control of the opponent, two points shall be awarded to the opponent.

When executing a hold or action that begins on the central wrestling area, wrestlers may enter the passivity zone with up to three or four feet and continue their actions in any direction, provided that the execution of the hold is not interrupted by pushing, blocking, or pulling. In such cases, the referee shall allow the situation to continue briefly to determine whether the hold develops.

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 stop their action in the passivity zone and remain there, or if they enter the zone with two, three or four feet without initiating an action, the referee shall stop 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.

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.

When wrestling in the "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 stopped and the match will be resumed in the center of the mat in a standing position.

When wrestling in the "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.



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)

オレンジ色のパッシビティゾーンは、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攻撃は、(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)

有効な技を伴わずに場外に出た場合の原則として、先に場外へ出た選手は1点を失う(すなわち、相手に1点が与えられる)。両選手が同時に場外へ出た場合、レフェリーはどちらの競技者が先にプロテクションエリアに触れたかを判断し、先に触れた選手の相手に1点を与える。

一方の選手がスタンド状態から技を試みたものの不成功に終わり、相手による追撃のアクションがないまま、ニュートラルポジションでプロテクションエリア内で下になった場合(リスク)その選手はスタンド状態から先に場外に出たものとして、1点を失う。同じ動作において、当該選手が相手のコントロール下で背中をマットにつけた状態でプロテクションエリアに着地した場合には、相手に2点が与えられる。(ブロック)

マット中央のレスリングエリアで開始された技またはアクションを行う際、選手はプッシュ、ブロック、引くなどによって技が中断されない限り、四足のうち最大で三足までをパッシビティゾーンに入れた状態で、いかなる方向へもアクションを継続することができる。この場合、レフェリーは、その技が発展するかどうかを判断するため、状況を短時間継続させなければならない。

パッシビティゾーン内では、原則としてスタンド状態からアクションまたは技を開始することはできない。ただし、両選手が、それぞれ片足ずつのみ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がある程度の時間、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の足が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)

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、アクションを止めずにマット中央に戻るよう努める。

パーテイ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をする。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。

パーテイレスリングで、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で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。



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 “Action 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, the passive wrestler is indicated on the scoreboard 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. The 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 (0-0), the referee must designate one wrestler as inactive. The same procedure described above shall then applied.
- 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 in 3 minutes rounds 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 from the time the match was stopped.
- e. For U15, U17 and Veterans age categories, no verbal warning will be given. The passivity procedure starts directly with activity time. If, after one minute in the first period, neither wrestler has scored (0–0), the referee must designate one wrestler as inactive and start activity time. If a wrestler initiates his action some seconds before minute 1:00 in 2 minutes rounds with a 0:0 score, the referee will allow wrestlers 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 from the time the match was stopped.

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.



第46条ー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、スコアボードに消極的な選手が表示され、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(0-0)、レフェリーはどちらか一方を消極的な選手として判定する。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. 3分制の試合では、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中断した時点から「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。第1ピリオド開始から1分が経過しても、いずれの選手も得点していない場合(0-0)、レフェリーは一方の選手を消極的と判定し、アクティビティタイムを開始しなければならない。2分制ラウンドにおいて、試合開始1分00秒の数秒前に、スコアが0-0の状態ではいずれかの選手が攻撃を開始した場合、レフェリーはその動作が完結するまで続行させる。その動作が得点につながった場合、試合は中断することなく継続される。得点に至らなかった場合、レフェリーは試合を停止し、試合を止めた時点からアクティビティタイムを適用する。

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ところにある。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:

- **1st 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).
- **2nd 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).
- **3rd 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
- Grabbing 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 must 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掴んでいる場合
- ・ 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しとどめている場合
- ・ 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によって承認されなければならない。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理に反して、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.

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, or touch his face between the eyebrows and the line of the mouth.
- Tread on the feet of the opponent (only in GR)
- 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 to prevent the 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

Fleeing the hold in standing wrestling:

- 1 caution against the wrestler at fault (0)
- 1 point to the opponent
- Restart in standing 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 条のパッシビティの判定は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。
- 蹴る、頭突きする、絞める、押す、相手の生命を危険にさらす、または四肢の骨折や脱臼を引き起こすおそれのある技をかけること、ならびに眉毛と口のラインの間の顔面部位に触れること。
- **相手の足を踏む行為 (グレコローマンスタイルのみ)**
- 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、相手のシングルレッツを持つ。
- 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のを防ぐために、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

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



Fleeing a hold in the parterre position in Greco-Roman

Following an opponent's action in parterre wrestling, should the bottom wrestler jump forward to avoid being caught in a hold and this movement places the opponent at risk of committing an illegal hold if they grab the escaping wrestler's thighs, this is considered fleeing the hold. The referee must not allow this situation to occur, as it constitutes a fleeing-the-hold offence by the escaping wrestler. The referee shall be clear and precise in managing this infraction and most position themselves in front of the wrestlers to prevent the escape 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 mat 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

Note: Control does not need to be established for the action to be considered parterre wrestling

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.

If the defensive wrestler intentionally drops to the knees in the zone and deliberately enters the protection area, this is considered fleeing the mat.

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.



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

パーテレの攻防において、相手のアクションに対し、下の選手が技をかけられるのを避けるために前方へ跳ぶような動きをして、太腿に触れ反則を招く状況に相手を置く場合、これは防御選手の技術回避とみなされる。このような行為は、防御選手による技術回避という反則に該当するため、レフェリーはこの状況が発生すること自体を許してはならない。レフェリーは、この反則を適切に処理し、逃避が起こらないよう、選手の正面に位置取って対応しなければならない。

- 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脚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

注記：パーテレスリングと判断するのに、コントロールが成立している必要はない。

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了した場合、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。

防御側の選手が、ゾーン内(パッシビティゾーン)で意図的に膝をつき、さらに故意にプロテクションエリアへ入った場合、これは場外逃避とみなされる。

いずれかの選手が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指示に従わず、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場合、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場合、攻撃のアクション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. **A chancery hold is a front headlock position in which a wrestler encircles the opponent's head and sometimes one arm with their arm, applying control or pressure to the head and neck area.**
- Holds including solely 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)
- Two hands or arms on the head. 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 throwing them 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, they will be punished by a caution and 1 point.
- If a defending wrestler, by an illegal action, prevents the opponent from developing a hold, the defending wrestler will be cautioned. Their 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

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:

- Indicate the violation
- Stop the violation
- Give the value corresponding to the hold to the 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 the action because of an illegal hold of the defending wrestler

- Indicate the violation
- 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チャンスリーホールドを掛けること。チャンスリーホールドとは、フロントヘッドロックの体勢で、一方の選手が腕で相手の頭部、場合によっては片腕も巻き込み、頭部および頸部にコントロールまたは圧力を加える技を指す。
- 頭部のみを対象とする技(認められるのは、頭部と片腕を含む技のみとする)
- 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)
- 相手の頭部を両手または両腕で抱え込むことは禁止される。技を施す際、頭部または頸部を保持できるのは片腕のみとする。
- 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

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：

- 違反を示す
- 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：

- 違反を示す
- 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 belt line 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:

- stop the match and award the guilty wrestler's opponent 2 points and the guilty wrestler shall receive a caution.

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 defensive 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. The referee then stops the match, awards the points to the attacking wrestler 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 a verbal warning. 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. The offending wrestler will receive a red card. The athlete will be and placed last with a "DSQ" with the name.

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、相手のベルトラインから下の部分を掴んだり、脚を掴むのは禁止されている。相手の身体のどの部分に対しても、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、試合を止め反則をした選手に注意を与える。
- 2 回目の反則、反則を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した場合のレフェリーの対応：

- 試合を止め、反則をした選手にはコーション(○)を与え、相手に 2 点を与える。

フリースタイルの場合、頭部、首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

防御側の選手の反則技は、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、レフェリーが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 回目は口頭注意を与える。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。当該選手は、氏名の横に「DSQ (失格)」と記載され、最下位として扱われる。

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。

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 they consider that either competitor is in danger. At first the injury treatment shall be provided by or under the supervision of the UWW doctor only. In case additional support is needed, the doctor of the wrestlers' team or the wrestler's coach may be allowed to come to the mat.

b) The UWW doctor 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 immediate removal. In the 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 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

UWW ドクターは、いずれかの選手に危険が及ぶと判断した場合、いつでもマットチェアマンを通じて試合を停止させる権利および義務を有する。負傷に対する最初の処置は、UWW ドクターのみ、またはその監督の下で行われなければならない。追加の医療支援が必要と判断された場合には、当該選手のチームドクターまたは選手のコーチがマットに上がることを許可される場合がある。

UWW ドクターは計量前に選手を診察し、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いてもよい。いかなる場合も、UWW は選手は一切の負傷、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であ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。

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) 出血を伴う負傷では、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, they will lose the match by injury. The concerned athlete won't have to attend the second weigh-in and will be ranked based on the points accumulated up until the injury. If the injured athlete is ready to compete for the next match, they must receive the approval of the UWW Doctor.

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

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.

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

Every referee at a competition must have access to the most recent version of the UWW rule book.



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 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。

各国レスリング協会は、自国の公用語に翻訳する。

大会におけるすべての審判は、UWW（世界レスリング連盟）競技規則の最新版にアクセスできなければならない。



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

公式サイト E-mail : jwf-homepage@memoad.jp