

パラ柔術

SJJIF アダプテッド柔術

追加ルール及び規定

1. アダプテッド柔術

1.1 アダプテッド柔術は不自由や障害のある全てのブラジリアン柔術従事者の

より良い経験及び包括のために開発された。アダプテッド柔術は差別の一形態ではない。むしろ、その意図は全ての競技者にフェアプレーの均等な機会を提供することである。選手は、不自由や障害に関わらず、医師の承認を得ることで正統なスポーツ柔術競技に参加する資格を有する。

1.2 アダプテッド柔術は、デフ柔術、パラ柔術、スペシャル柔術の3つのカテゴリー

に分けられている。アダプテッド柔術競技は、キッズ、アダルト、マスター、そしてシニアのカテゴリー分けを特徴としている。カテゴリーは、選手らに公平な競技を保障するため、障害のレベルや分類によって分けられる。一定レベルの障害を持ち、及びまたは、同等の公正な試合であると判断ができない場合のデモンストレーションのための親善試合の選択は、全ての人へのカテゴリー及びアダプテッド柔術を促進させつつ、アダプテッド柔術の選手にトーナメントの経験を提供する方法として導入される。

1.3 イベントの範囲は(一般的に)、あらゆる能力をもつ選手に競技の機会を提供することを目的としている。コーチは、各選手のスキルと興味にあったトレーニングと適切なイベントの選択を提供する責任がある。

2. アダプテッド柔術の適格性

2.1 アダプテッド柔術の分類の第一段階は、選手が公式の医療診断及びまたは、アダプテッド柔術カテゴリーのいずれかの参加に適格であるような不自由や障害を有しているかどうかを決定することである。

3. 一般的な競技規則

3.1 競技は、スポーツ柔術国際連盟(SJJIF)のルール及び規定と、適切な SJJIF アダプテッド柔術の追加ルール及び規定に従って行われる。ルール及び規定の解釈に疑問や不一致があった場合、英語のテキストが優先されるものとする。

4. パラ柔術の競技時間

4.1 パラ柔術選手のための競技時間ガイドラインは以下の通りである。

- a. **スキルレベル 1, 2:** キッズの試合時間は 3 分間で、必要であれば 2 分間のオーバータイムが追加され、ジュブナイル、アダルト、マスター、シ

ニアの試合時間は5分間で、必要であれば1分間のオーバータイムが追加される。

b. **スキルレベル 3~5:** 試合時間は、全ての年齢、帯カテゴリーで3分間である。

5. ギ及びノーギ競技のユニフォームガイドライン

5.1 全ての選手は、SJJIF 競技ルール及び規定に記載されているユニフォームガイドラインを遵守するものとする。

5.2 ブラインド(B1)に分類される全ての選手は、両袖の上部に直径2~3インチの赤い円をつけている。円の中心は肩から約5~6インチの場所に配置する必要がある。スタッフはB1選手にその特定のルールを適用する。

5.3 聴覚障害または難聴に分類される全ての選手は、両袖の上部に直径2~3インチの小さな黄色い円をつけている。円の中心は肩から約5インチの位置に配置する必要がある。スタッフは聴覚障害/難聴の選手にその特定のルールを適用する。

5.4 選手が盲目で耳が不自由な場合、スタッフがこれらの特別な状況に応じてルールを適用するために、選手の両腕に黄色と赤の円が表示される。



B1(ブラインドアス



デフアスリート



B1&デフアスリート

リート)

6. 一般的なアダプテッド柔術のカテゴリーガイドライン

6.1 カテゴリー分けのガイドラインは以下の通りである。

- a. 性別: 男性/女性
- b. 年齢: 主催者は、状況に応じて、年齢の範囲を細分化し、他の能力(レベル、体重)のパラメータを組み合わせて、選手にとって適切なブラケット作成及びまたは公正で安全な試合を行う権利を有する。
- c. 帯カテゴリー: 白帯と白帯の対戦、青帯と紫帯の対戦、茶帯と黒帯の対戦など、選手の数によって、帯色は結合される可能性があるが、選手を保護しフェアプレーを促進するため、ルールはカテゴリー内で下の帯のルールに基づく。イベントの技術スタッフ及び医療スタッフが変更や対戦を承認する必要がある。

d. 体重: 階級は以下の通りである。但し、マッチメーカーは公平性、安全性、そして競争的及びまたは友好的な試合を保障するために、選手の障害、能力、及び帯色のレベルによってカテゴリーを組み合わせさせて対戦させることができる。

	男性アダルト		女性アダルト	
	柔術	ノーギ	柔術	ノーギ
ルースター	58kg	56kg	48.5kg	46.7kg
フェザー+	70kg	68kg	61kg	59.4kg
ライトミドル	82kg	80.2kg	74.8kg	73kg
ライトヘビー	94kg	92.3kg	74.8kg 超	73kg 超
ヘビー+	94kg 超	92.3kg 超		

7. パラ柔術の追加カテゴリーガイドライン

7.1 はじめに、パラ柔術イベントに出場する全ての選手は、第6条に記載されている一般的なアダプテッド柔術のカテゴリーガイドラインによってカテゴリー分けされる。

7.2 次に、各選手は、SJJIFの基準と安全性の基準の両方に従い、同様の障害、能力、及び特性を持った他の選手と一緒に、適切なカテゴリーに配置される

ものとする。

7.3 個々のスキルに応じて、さらなるカテゴリー分けプロセスがイベント会場で行われ、そのプロセスが強化される。それぞれのプールの各選手は、コーチに支持された通り、スタンディング柔術テクニックとグラウンド柔術テクニックの両方、またはグラウンド柔術テクニックのみで個別のスキルテストを受ける必要がある(後者の場合、選手は競技中にグラウンド柔術のみで戦わなければならない)。このテストは講習会中に行われ、講習会では「カテゴリー分け担当者」が試合監督者と共に、事前のカテゴリー分けが受理できるものであることを確認する。

7.4 講習会では、以下のテクニックを含むべきである。

a. グラウンド柔術テクニック

- マウント、サイドコントロール、クローズドガードパスからのエスケープ。
- サブミッション、つまり仕掛けることと、かけられて反応能力を示すことの両方。

b. スタンディング柔術テクニック

- 前、横、後ろ受け身
- テイクダウンで相手を投げること、及び、投げられること。

7.5 柔術の講習会のスキル評価は、以下の基準に基づく。

- a. 試合のコンセプト
- b. 相手の動きの予測
- c. 危険の予測
- d. 原因及び効果の感覚
- e. 技術
- f. 選手のパフォーマンス
- g. テクニックのスピード
- h. 選手の反応
- i. 戦略のコンセプト

7.6 上記のスキルレベルは、各選手の理解度に基づいて形成される。

- a. **スキルレベル 1:** レベル 1 の選手は、正統競技の選手とほぼ同等に競技でき、完璧な柔術センスを持ち、動きが速くて力強く、ゲーム中に素早く反応し、戦略を立てることができる。選手は、戦うためにコーチまたはレフェリーによる穏やかな支援と指導が必要である。
- b. **スキルレベル 2:** レベル 2 の選手は、正統競技の選手とほぼ同等に競技でき、良好な柔術センスを持つが、動きや反応はやや遅くてそれほど力強くもなく、戦略のコンセプトをかなり理解している。選手は、戦うた

めにコーチまたはレフェリーによる適度な支援と指導が必要である。

- c. **スキルレベル 3:** レベル 3 の選手は、友好的な「レクリエーション」マッチのみに参加でき、柔術センスがかなり良く、動きがやや速くて力強く、適度に素早く反応するが、戦略センスを身につけていない。選手は、レクリエーションマッチに参加するために、コーチまたはレフェリーによる多大な支援と指導が必要である。
- d. **スキルレベル 4:** レベル 4 の選手は、正統競技の選手の支援があれば、友好的な「レクリエーション」マッチのみに参加できる。レベル 4 の選手は、柔術センスをほとんど身につけておらず、動きや反応が速くなく、戦略のセンスも持っていない。選手は、レクリエーションマッチに参加するために、コーチまたはレフェリーによる高度な支援と指導が必要である。
- e. **スキルレベル 5:** レベル 5 は、正統競技の選手の多大な支援があれば、友好的な「レクリエーション」マッチのみに参加できる。レベル 5 の選手は、柔術センスを身につけておらず、非常に受動的で、レクリエーションマッチに参加するためにコーチとレフェリーによる最大限の支援が必要である。

7.7 主催者は、各イベントの体重カテゴリーを、能力(レベル、年齢)の他のパラ

メータを組み合わせて、競技者にとって公正で安全な「良い」プールをつくるような方法で構築する責任と、そして権利がある。

7.8 選手を第 1、または第 2 のカテゴリー分けプロセスでプールに入れることができない場合、それぞれのコーチ及び大会主催者の裁量で、さらなるカテゴリー分けプロセスが決定される。そのようなカテゴリー分けの基準は以下の通りである。

- a. プール内の全ての選手の安全性を年齢、体重、能力よりも前に考慮する必要がある。

8. パラ柔術スポーツ障害分類

8.1 パラ柔術競技には、筋力障害、四肢欠損、脚長差、視覚障害などが含まれる。

https://en.wikipedia.org/wiki/Disability_sport_classification

8.2 パラ柔術は、下記に記載されている 10 項目の適格な障害タイプのいずれかに属する障害を持つ選手にスポーツの機会を提供する。

- a. **筋力障害:** このカテゴリーの障害には、四肢のいずれか、体の片側、または下半身の筋肉などの、筋肉または筋肉群の収縮によって引き起こされる筋力の低下という共通点がある。このカテゴリーに含まれる状態の例として、対麻痺と四肢麻痺、筋ジストロフィー、ポストポリオ後症候群、

そして二分脊柱がある。

- b. **他動的な可動域障害:** 一つまたは複数の関節の可動範囲が体系的に狭くなる。例えば、関節拘縮症によるものがある。ただし、関節の過剰運動性、関節不安定症、及び関節炎のような可動域の減少を引き起こす急性症状は、適格な障害とはみなされない。
- c. **四肢欠損:** 外傷(外傷性切断など)、疾病(骨癌など)、先天的四肢欠損(デイスメリアなど)の結果、骨または関節の全部または一部が欠けている。
- d. **脚長差:** 先天性欠損または外傷により、片脚の骨が短くなっている。
- e. **低身長症:** 上肢や下肢、または体幹の骨の異常に小さくなることによる、例えば、軟骨形成不全や成長ホルモン機能不全が原因の低身長。
- f. **筋緊張亢進:** 筋緊張亢進は、筋肉の緊張の異常な増加や、筋肉の伸展能力の低下によって特徴付けられる状態である。筋緊張亢進は、傷害や疾病、または中枢神経系の損傷を伴う状態によって生じる場合がある。2歳未満の子供にこの状態が発生する場合、脳性小児麻痺という用語がよく使用されるが、脳損傷(脳卒中、外傷など)または多発性硬化症が原因の場合もある。
- g. **運動失調症:** 運動失調は、神経学的兆候であり、筋肉運動の整合の欠如から成る症状である。2歳未満の子供にこの状態が発生する場合、脳性

小児麻痺という用語がよく使用されるが、脳損傷(脳卒中、外傷など)または多発性硬化症が原因の場合もある。

- h. **アテトーシス(無定位運動症):** アテトーシスは、軽度から重度の運動機能障害まで様々である。一般的に、平衡を失っていて不随意運動があり、対称的な姿勢を維持するのが困難であることを特徴としている。2歳未満の子供にこの状態が発生する場合、脳性小児麻痺という用語がよく使用されるが、脳損傷(脳卒中、外傷など)または多発性硬化症が原因の場合もある。
- i. **視覚障害:** 視力が眼の組織、視神経、または視覚経路の障害、または脳中枢の視覚皮質のいずれかによる影響を受けている。
- j. **知的障害:** SJJIF アダプテッド柔術 追加ルール及び規定のセクションIII スペシャル柔術を見ること。

障害タイプ	そのような障害を引き起こす可能性が高い健康状態の例	ICFに記載されている障害
筋力障害	脊髄損傷、筋ジストロフィー、腕神経叢損傷、エルブ麻痺、ポリオ、二分脊椎、ギラン・バレー症候群	筋力
他動的な可動域障害	関節拘縮症、硬直症、火傷後の関節拘縮	関節の可動域障害 例外: 関節の稼働運動性
四肢欠損	外傷または先天性四肢欠損症(ディスメリア)に起因する切	肩、骨盤、下肢の骨または関節の全欠損。領域、四肢、

	断	各々の組織の部分的欠損
脚長差	片足の骨が短くなる先天性または外傷性的原因	右下肢または左下肢の骨が異常な寸法で、両方ではない 含む: 一方の下肢の骨の短縮 例外: 両下肢の骨の短縮、どんなに増大していても
低身長症	軟骨無形成症、成長障害	身長を小さくする上肢及び下肢、または体幹の骨の異常な寸法
筋緊張亢進	脳性小児麻痺、脳卒中、後天性脳損傷、多発性硬化症	異常な筋緊張 含む: 筋緊張亢進、強い筋緊張 例外: 弱い筋緊張
運動失調症	脳性小児麻痺、脳損傷、フリードライヒ運動失調症、多発性硬化症、脊髄小脳に起因する運動失調	自発運動の制御 含む: 運動失調のみ 例外: 運動失調の説明に合わない自発運動制御の問題
アテトーシス	脳性小児麻痺、脳卒中、外傷性脳損傷	不随意的な筋肉の収縮 含む: アテトーシス、舞踏病 例外: 睡眠関連の運動障害
視覚障害	近視、トンネル状視野、暗点、網膜色素変形症、緑内障、先天性白内障、黄斑変性症	視機能、眼球の組織
知的障害	知的障害、学習障害	知的機能 例外: 認知症、18歳以降に発生する非発達関連障害

9. 適応された競技規則

9.1 付き添い/コーチは競技者をマットに誘導し、それぞれの側のスコアテーブル

ルでレフェリーを待つこと。

- a. 付き添い/コーチがレフェリーに選手のステータス: 赤い丸(B1ステータスを示す)及びまたは黄色い丸(デフステータスを示す)を知らせることは助けになる。
- b. 大会への参加を申し込む際、選手がスタンディング、ニーリング、またはシットイングポジションで試合を開始するかどうか、登録フォームで知らせる必要がある。詳細については、9.4.b 項を参照のこと。
- c. レフェリーは、技術スタッフが試合開始の準備が整っていることを確認すること。

9.2 レフェリーは、最初に選手 1(緑/黄帯)の腕を、続いて選手 2(青/白帯)の腕を固定する。3人が所定の位置に来た時、同時に礼を行う。

- a. レフェリーがエスコートする位置を適切に確保した時、選手が同時に礼を行うことはかなり容易である。レフェリーは、腕を自身の側にしっかりと押し込み、2人の選手の手をしっかりと握る。この位置は、パワーステアリングとして機械的に機能し、選手の行動を導く。
- b. 選手が、競技のマットエリアに入るのに補助が必要な場合、コーチは補助者/レフェリーの助けを借りて補助することができる。(注: レフェリーの許可なしにマットエリアに立ち入ることはできない。)

9.3 畳の上で礼をすると、レフェリーは2人の選手をマットの方から同時に、前方にエスコートし、試合場の中央のそれぞれが礼をする位置へ導く。



a. レフェリーは、選手を競技エリアの中央に、適切に 1.5m 離して配置させ、競技者から一步後方でスコアテーブルに向かい合わなければならない。

b. 選手1(緑と黄色)はレフェリーの右側に配置され、選手2はレフェリーの左側に配置される。



c. 選手の戦術的かつ参考となる目的のために、このそれぞれの方向を維持する必要がある。

9.4 もし、選手が自身の障害を理由に、もしくはレフェリーが安全を理由に、立ち姿勢からの試合開始に同意しない場合、選手はいつでもグラウンドから試合を開始するか、または試合中の動きがあまりない場合に「スタンド」から「グラウンド」に切り変えることができる。ガイドラインは以下の通りである。

a. 選手及びそのコーチは、レフェリーの決定に従わなければならない。他方の選手は通常のスタンディングポジションから調整し、それに応じてグラウンドで試合を開始する必要がある。

b. 選手が試合を開始できる「グラウンド柔術の開始位置」には3つのポジションがある。

1) ニーリングポジションから：従来の膝つき(レフェリーの判断でグリップあり、またはなしで)。



- 2) 向かい合って座る: バタフライガードのように座ること(レフェリーの判断で手を膝に置くか、従来のグリップで)。



- 3) 隣り合って座る: 脚を前方に伸ばして横並びに座ること(両手を基本的なグリップポジションで)。



- c. レフェリーは続いて、競技者の手首を掴み、手をあわせるように導くことで、握手を指示する。レフェリーは選手にグリップを掴むように伝えて手助けし、試合を開始するよう「コンバッチ」を指示する。

- d. グラウンドで開始された試合は、グラウンドで継続される必要がある。
- e. 選手がグラウンドで試合を始めた場合、一方の競技者が他の競技者をテイクダウンしたら、グラウンドからの投げのテクニックでポイントを獲得することができる。
- f. 選手がグラウンドで試合を始めた場合、彼らが相手をまっすぐ後ろに押しやることはできない。もしそうなれば、レフェリーは警告及びまたは試合の仕切り直しを行う。

9.5 レフェリーは、「スタンド」と「グラウンド」の両方において、選手の首が怪我の危険をもたらすような方法で固定されていないことを確認する。

9.6 レフェリーが勝者を宣言した後、選手はお互いに称え合うことを勧められ、握手する手を差し伸べるような穏やかな援助を必要とする場合がある。

9.7 レフェリーはただちに両選手に近づき、正しい方の腕に再び固定し、マットから離れて待っているそれぞれの付き添い/コーチのもとへ誘導しなければならない。

9.8 選手の腕や手を不適切な形で掴んだり、引っ張ったり、押し込んだり、抱えたりするなど、失礼な方法で選手を扱わないように、敬意を払い、かつ注意を払う必要がある。エスコートする正しい位置は、選手の腕の上に外側から丁寧に腕を置き、選手の指先の周りを優しくしかししっかりと手で握り、そ

して選手が礼と動きの合図に従えるように、曲がった肘を使って、十分に身体を接触させる。



9.9 レフェリーは、試合の終わりに選手を誘導する際、視覚障害を持った選手が疲れている時に彼らを操作し、バランスを保ち、付き添うのはより難しいため、より注意を払う必要がある。

10. 視覚障害を持つ(シングルハンディキャップ)選手のための適応された競技規則

11. 視覚障害及び聴覚障害を持つ(ダブルハンディキャップ)選手のための適応された競技規則

12. 視覚障害及び聴覚障害を持つ(ダブルハンディキャップ)選手へのサイン及び

コマンド

13. 競技エリアのガイドライン

13.1 競技エリアに関するガイドラインは以下の通りである。

- a. 安全エリアと競技エリアはコントラストの強い色にする必要がある。
- b. 競技エリアと選手が衝突する可能性のある物体との間に、1m の距離を設ける必要がある。
- c. レフェリーは、畳の表面に選手を傷つける可能性のある開口部または液体物質がなく、選手にとって安全であることを確認しなければならない。

14. 総論

14.1 SJJIF 競技ルール及び規定が一般的に適用される。

14.2 SJJIF 競技ルール及び規定が具体的に決定していない全ての状況において、レフェリーが選手の一方または両方の安全性が危ういと判断した場合、レフェリーは直ちに試合を中止/中断し、彼らが必要だと思う手段を施すことができる。

14.3 審判長は、修正が必要な誤りである、または必要であると判断した場合に、試合に介入することができる。

このバージョンの SJJIF アダプテッド柔術追加ルール及び規定は、SJJIF によって 2017 年に最後に更新された。アダプテッド柔術はスポーツとして絶えず進化しており、このルール及び規定はそれを反映するように更新・変更される。この文書の最新版は www.sjjif.org で入手できる。