



AIBA R&J Regulations' Manual

International Boxing Association

January 2018



REFEREES



3.1. 試合前の準備

レフリーの心構え:

- ・ 自分の仕事（レフリング）に集中する
- ・ 個人的な問題にとらわれない
- ・ 消極的な気持ちを拭い去る
- ・ 集中し、落ち着いて平静を保つ

体の準備:

- ・ ウォーミングアップ、ストレッチをする

自分の割り当てられた試合への準備:

- ・ リングに入る前に手袋をはめる
- ・ ガーゼを持つ
- ・ 自分の服装が清潔できちんとしているか確認する

リング回りの係を確認する:

- ・ 自分のリングがコングかブザーか確認する（2リング）
- ・ テレビ放送があるときは勝者の手を挙げるときにメインカメラの方向に向いておく
- ・ スーパーバイザー、ジャッジ、タイムキーパー、ドクターを確認する

服装点検

- ・ グローブを触って確認
- ・ マウスピースを自分の口を指して確認。
- ・ ファールカップを手の甲側かグローブを持ってそれをあてて確認する。（異性には必ずグローブ）

Pre-Bout Preparation

3.2. PRE-BOUT INSTRUCTIONS



プレバウトインストラクションはリング中央で両競技者に同時に与える。

プレバウトインストラクションは短く要点を伝える:

- ・ ローヘッド – 頭を指して“ヘッドアップ”と言う
- ・ ホールドイング – ホールドを示し“ノーフォールディング”と言う
- ・ ベルトライン – ベルトラインを指して正しい打撃の位置を示す
- ・ Don't hit the back of the head. – 後頭部を打たないように指示する

握手でグローブを強く打ち付ける選手にはしっかり注意を与える。
握手というよりタッチグラブがよい。

3.3. MOVEMENT

レフリーはいつもスムーズにリラックスして歩く。

行きたい場所に走ってはいかない。

後ろ向きに歩くことは可能な限り避ける。(一歩か二歩下がったらターンして前に進む)

両競技者の回転に追いつかない時は逆に回る。

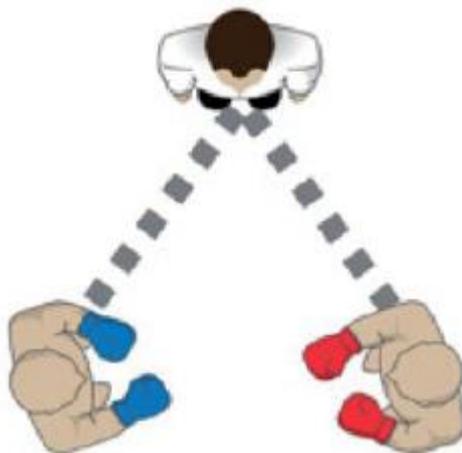
ストップやブレイクの後に両競技者の間に入らない。両者が見える位置を保つ。

手は下げて歩く。スキップなどは避ける。

3.4. POSITIONING

During the Bout

- ・レフリーは常に V ポジションを保つように努める。以下のイラストが示す位置にいるよう努める。



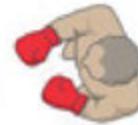
- ・右と左の対戦ではできるだけオープンサイドにいるよう努める。
- ・選手間の距離によってレフリーと選手の距離は決められる。
- ・選手が離れているときはレフリーは以下のような距離を保つ。近すぎて両選手の全身が見えなくならなくする。



- ・選手が中間距離の時は以下のような距離を保つ。



- ・選手が近距離（接近戦）の時は以下のような距離を保つ。



- ・レフリーがいるべきでない場所:
 - 選手の後ろ
 - コーナー
 - 選手とロープの間
 - 近すぎたり遠すぎたりする場所
 - 片方や両方の選手が見えない場所
- ・右と左でもオープンサイドに居たらロープやコーナーに追いつめられるなら逆に移動する。

Positioning

3.5. 注意と警告

注意は些細な反則に対するアドバイスや教えである。

警告は失格までには値しないルール違反に与える。

警告の前に与える注意の数はレフリー裁量である。

注意はインターバル中には与えない。

ゴング後に警告に値する反則があれば、次のラウンドが始まってから与える。

レフリーの裁量で警告の後に同じ反則に対して注意を与えてもよい。

三回目の警告は失格となる。

マイナーファウルや注意は競技を止めないで与えることができる。

※ソフトコーションではジェスチャーをしない。理由は選手が目をそらしてパンチをもらうことを避ける。

しつこいメジャーファウルにはレフリーはストップをかけて注意を与える。

フレイグラントファウル（目に余る反則）にはレフリーはストップをかけて、ストロングコーションか警告を与える。その選択ができなければ選手を失格にする。※故意で棄権な反則には必ず対応する

1ラウンドからしている同じファウルに警告を与える場合は2ラウンドまでにするのが望ましい。最終ラウンドではレフリーが勝敗を決めているとの印象を与えかねない。

※1点の減点は勝敗に影響を与えないので反則をやめさせるため早めに対応する。32ページ参照

注意や警告は選手やジャッジ、スーパーバイザーが何の反則に対して与えたかをはっきりわかる方法で与えなければならない。レフリーは反則を適切に示す。

警告を与えるときレフリーはストップを命じ（タイムではない）、反則を受けた選手をニュートラルコーナー（DS側のコーナーが望ましい、理由は反則をした選手、反則を受けた選手、DSが視界に入るから）に行かせ、反則をした選手を中央に呼び、何の反則をしたかを示し警告を与える。（親指で警告を示す）次にスーパーバイザーに体を向けて親指で警告を示す。最後にボックスをかける。

ボックスは反則をした選手がはっきりと警告を理解してからかける。

警告を受けたか、受けないかにかかわらず失格にできる。

反則をした選手を失格にするとき。両競技者を自分のコーナーに返す。

そしてスーパーバイザーにどちらの選手を何の理由で失格にしたか知らせる。

レフリーは失格した選手のコーナーに、一緒に行ってはいけない。

3.6. FOULS

マイナー、メジャー、フレイグラントが三つのタイプのファウルである。基準に従って注意や警告を与え、失格にすることができる。

マイナーファウル:

- ・ 危険でないローヘッド
 - ・ 利益にならない少しのホールディング
 - ・ 利益にならない少しのプッシング
 - ・ ブレークを命じられて下がらない (相手が下がりクリーンブレークになっている場合)
 - ・ 相手のつま先を踏む (意図的ではない場合)
- マイナーファウルには競技を止めずに**命令語**で注意を与える。

※ジェスチャーをして選手の視線を相手からそらさせてはいけない。

メジャーファウル:

- ・ ローブロー
- ・ ホールディング
- ・ 後頭部を打つ (故意でない場合)
- ・ 背中を打つ (故意でない場合)
- ・ プッシング
- ・ スラッピング
- ・ ホールドして打つ
- ・ ローヘッド
- ・ パッシブディフェンス (消極的防御)
- ・ ガムシールドを落とすこと、たたき出されること

メジャーファウルにはレフリーはストップをかけて、ストロングコーションか警告を与える。

フレイグラントファウル:

- ・ 頭突き
- ・ レーシング
- ・ 相手を床に落とす
- ・ ブレークを命じられて下がらないで打つ
- ・ ダウンした相手を打つ
- ・ ガムシールドを故意に吐き出す。
- ・ ゴング後の打撃
- ・ 背中を故意に打つ
- ・ 後頭部を故意に打つ
- ・ 肘打ち
- ・ 肩で打つこと

フレイグラントファウルに対しては、レフリーはストップを命じストロングコーションか警告、その選択ができなければ選手を失格とする。

レフリーは経験を使い、不必要なストップ、警告や失格は避けて試合をコントロールすべきである。

上あげたファウルはすべてのファウルではなく、いくつかの例である。

もしレフリーは確認できなかったファウルがあると信じればジャッジに相談 (確認) することができる

3.7. ナックダウン

ダウンの定義

- ・選手はリーガルブローで以下の状態になった時にダウンしたとみなす:
- ・打撃や連打を受け、足以外の体の一部が床についている状態.
- ・打撃や連打を受け、ロープにもたれかかり攻撃も状態防御もできない状態.
- ・打撃や連打を受け、体やその一部がロープの外に出た状態.
- ・強打を受けて、倒れてもロープに詰まってもいないが半分意識を失い、競技を続けられないとレフリーが判断した場合.

ナックダウンによるカウント

ナックダウンの時レフリーはストップをかけて:

選手が競技を続けられれば1から8までカウントする.

選手が競技を続けられなければ1から10までカウントする.

- 常に8や10までカウントする必要はない。レフリーはカウント中いつでもウェーブオフをして競技を終了することができる。

レフリーは1秒毎にカウントし、各秒をダウンした選手がわかるように手を使ってカウントする.

選手がナックダウンしてから1までは1秒が経過しなくてはならない。

カウントの過程で、レフリーの手は選手の目の前に手の長さくらいの距離で置く。選手には常にレフリーのカウントがわかるようにしなくてはならない。

カウントの時、レフリーは**ダウンした選手に集中しながらダウンを奪ってニュートラルコーナーに行かせた選手が見える角度に移動する。振り向いて確認はしない。**

※RSCで終わりにする最後のカウントはほとんどの場合で必要ない

※ナックダウンには特別な点数を与えない。選手の安全を最優先に迷ったならカウントを入れる。

ダウンを奪った選手の実任

ダウンを奪ったとき、ダウンを奪った選手はレフリーに指示されたニュートラルコーナーに行き、レフリーが許可するまでその場にとどまらなければならない。ダウンを奪った選手がこれを守らなければ、レフリーはその選手がルールを守るまでカウントを中断しなくてはならない。

義務的8カウント

打撃によって選手がナックダウンしたとき競技は、たとえ、選手が続ける用意をしても、ラウンド終了のゴングがなってもレフリーは必ず義務的8カウントをしなくてはならない。

選手がリングから出てしまった場合

リーガルブローで選手がリング外にたたき出された場合、選手は8カウントの後の30秒で誰からの助けもなくリング内に戻らなければならない。この間に選手がリングに戻れない場合、RSC負けとなる。

- ・レフリーは選手がリングから出たら8カウントを始める。
- ・8カウントの後にまだ選手がリング外にいればレフリーはタイムシグナルをタイムキーパーに送り、30秒がスタートする。
- ・20秒が過ぎたらタイムキーパーは各秒に音信号を送る

選手が自分自身でリングからでてしまった場合に（スリップ等）上記の時間にリング内に戻れなかった場合、その選手はRSC負けになる。

- ・レフリーはタイムをかけ（カウントはしない）タイムキーパーにタイムシグナルを送り、30秒がスタートする。
- ・20秒が過ぎたらタイムキーパーは各秒に音信号を送る

選手が押し出された場合:

- ・8カウントは必要ない
- ・レフリーはタイムをかける
- ・タイムキーパーは60秒の計測を始める
- ・選手がリングに戻れない場合やリングに戻っても競技が続けられないと思われる場合、レフリーはリングサイドドクターに選手を診てもらうように頼む。
 - リングドクターが競技が続けられないと宣言した場合、相手選手は失格負けとなる。
 - リングサイドドクターが競技が続けられると宣言した場合、レフリーは相手に警告を与え競技が再開される。

落ちそうな選手、落ちてくる選手は安全のため落下を防ぐ対応をする。

ナックアウト

レフリーは10まで数えればその試合は終了しKOが宣言される。

レフリーが選手に直ちに医療ケアが必要と判断すればカウントを終了し、ドクターの診察を受ける。この場合もKOが宣言される

選手がラウンド終了間際にナックダウンしたとき

選手がラウンド終了間際にナックダウンした場合レフリーはラウンドの終了に関係なくカウントを続けなければならない。レフリーが10までカウントすれば選手はKO負けとなる。ゴングで選手は救われない。

パンチを受けずに再びダウンした場合

パンチを受けて8カウントをされた選手が、パンチを受けずに再びダウンした場合レフリーは9、10とカウントするか直ちに試合を終了する。

3.7.1 反則打によりダウンした場合

レフリーが反則打を確認した場合

ローブロー

- ・反則を受けた選手が痛みを訴えず、ローブローが強くも意図的でもない場合、レフリーは競技を止めずにローブローへの注意を与える
- ・反則を受けた選手がローブローの痛みを訴えた場合、レフリーは2つの選択がある。
 - 故意で強打であれば反則をした選手は直ちに失格となる。※カウント7までは失格にできる
 - 8カウントを始める。

ノート：8カウントを始めてもそのカウントが終わっていなければ反則をした選手を失格にすることができる。いいかえるなら、レフリーはカウントをやめ反則した選手を失格にすることができる。しかし、8カウントまでしたならレフリーは次の2つの選択に移行する。

- ・ 8カウントの後レフリーは2つの選択がある。
 - 競技が再開できる場合、必要であればレフリーは相手に警告を与え、競技が再開される。
 - 競技が再開できなければレフリーはタイムをかけて選手に最大90秒の回復時間が与えられる。
 - タイムキーパーは30, 60, 90秒に信号を送る。(レフリーは再開できるか確認する)
- ・ 上記の回復時間の後レフリーは2つの選択がある。

選手が競技を再開できればレフリーは必要であれば相手に警告を与え競技が再開される。

選手が競技を再開できなければ相手選手がRSC-I勝ちとなる。

その他の反則打

反則打による8カウントはカウントリミットに含まれない。

8カウントの後、反則をした選手にはっきりとその反則を示し、ファウルによるカウントであることを示さなければならない。

反則を確認できなかった場合。

- ・ 5.9.1 Consulting the Judges の手順を参照のこと。

3.8. ブレーク

ブレークは両選手のホールディングが長引いた時に命じる。

ブレークの後:

- ・ レフリーは言葉で命令を出す。
 - もし、両選手がまだブレークしなければ、レフリーは手を使って両選手同時に腕の長さの距離で離すことができる。※極力触らない、命令語で話すか触るのみとする。
 - レフリーは押したり引いたりしてはいけない
 - ブレークした選手がロープやコーナーに向かう場合、ストップをかけて中央に来させる。
 - ロープ際やコーナーで、インファイトしている場合ブレークをかける必要はない。
 - 注意や警告で対処する必要がある場合 常にブレークではない、注意や警告を与える。
 - レフリーは競技を再開させる前に両競技者を後方にステップバックさせる。
 - 片方の選手の両手がフリーの場合はクリンチではないのでブレークは必要ない。
 - ブレークの後レフリーは選手の間に割って入らない。

3.9. 接近戦

レフリーは接近戦とクリンチを見分けなければならない。クリンチは片方か両方の選手が腕を伸ばして絡んでしまった時に起こる。これは反則ではない。

反則は選手がクリンチを解こうとしないでホールドした時に起こる。

反則に悪化するの片方の選手がクリンチを続けて戦術として使っているときである。

クリンチがオークワード（不自然：無様な）状態になってケガや反則につながるときレフリーは直ちにストップをかける。オークワードクリンチでは一方の選手が防御できない状態になっている。

インファイトの状態は選手が自分の足の上にバランスを保ち、相手に寄りかからず前のめりにならずにアップライトポジションを保っている状態である。

3.10. 負傷かナックダウンか

レフリーは負傷(捻挫や脱臼)に気がつけば8カウントを始める。

8カウントの後選手が続けられるかどうか判断する。競技が続けられない場合、タイムをかけて選手をリングドクターのもとへ連れていく。状況によりカウントを中断して対応してもよい。

レフリーは負傷の原因を決定する。:

- ・ 反則によるもの
- ・ アクシデント
- ・ シミュレーション（演技）
- ・ リーガルブローLegal blow

選手がパンチを受けずにダウンした場合、選手が痛みを訴えているかどうか素早く判断する。（演技かどうか）痛みを訴えていればタイムをかける。痛みを訴えていなければ8カウントを始める。

タイムをかけたら選手をドクターのところ(ニュートラルコーナー)に連れていくか、ドクターに来てもらう。ドクターから競技が続けられない（ストップ）と判断されればレフリーはウェーブオフして試合を終了し、RSC-Iとなる。

ローブローで8カウントをはじめたならローブロー手順に従う。

リーガルブローで8カウントを始めたなら選手が倒れている限りカウントを続ける。

3.11. カット

レフリーは出血に気がつけばタイムをかけて、程度に応じてリングドクターの診察を要請する

レフリーは自分のガーゼで傷の程度に応じてその周囲の血液を拭く。

レフリーは決して傷に触れてはいけない。

傷を拭いたガーゼは直ちにニュートラルコーナーのプラスチックバックに捨てる。

傷から出血が続けばレフリーはリングドクターに相談し、ドクターは続けられる（ボックス）か、続けられないか（ストップ）をレフリーに告げる。

フェイシャルカットの程度がひどくなければレフリーは競技を止めない。競技を続けていて傷がひどくなれば対応をする。（血液を拭く：ストップ、ドクターに診察してもらう：タイム）

フェイシャルカットがひどければリングドクターに診察してもらい、レフリーは直ちにケガの原因を知らせる。

- ・故意の頭突き
- ・アクシデンタルヘッドクラッシュ（偶然のバッティング）
- ・リーガルブロー

レフリーがリングドクターのもとに選手を連れていくかどうか迷ったなら、連れていく。安全が最優先のゴールだからである。

※偶然のバッティングでカットが起こり、ドクターが診断後続行を指示したら（ボックス）となったら、リング中央で両選手にヘッドアップのインストラクションを与えてからボックスをかける。

※偶然のバッティングでドクターからボックスがかかり同じ傷からの出血がひどくなった時の原因は、レフリーが判断する。同じ傷にパンチを受けて出血したのであれば RSC-I、パンチを受けずに出血した場合は WP となる。ドクターは傷を確認する時間を 1 分間持つことができる。試合をできる部位である場合もこの時間を使い圧迫止血をして、競技が続けられるか判断する。止血後に状況を見てストップかボックスかを判断する。

※故意の反則で負傷が起これば反則をした選手が失格負けとなる。けががなくても最低でも警告を与え、失格としてもよい。

JUDGES

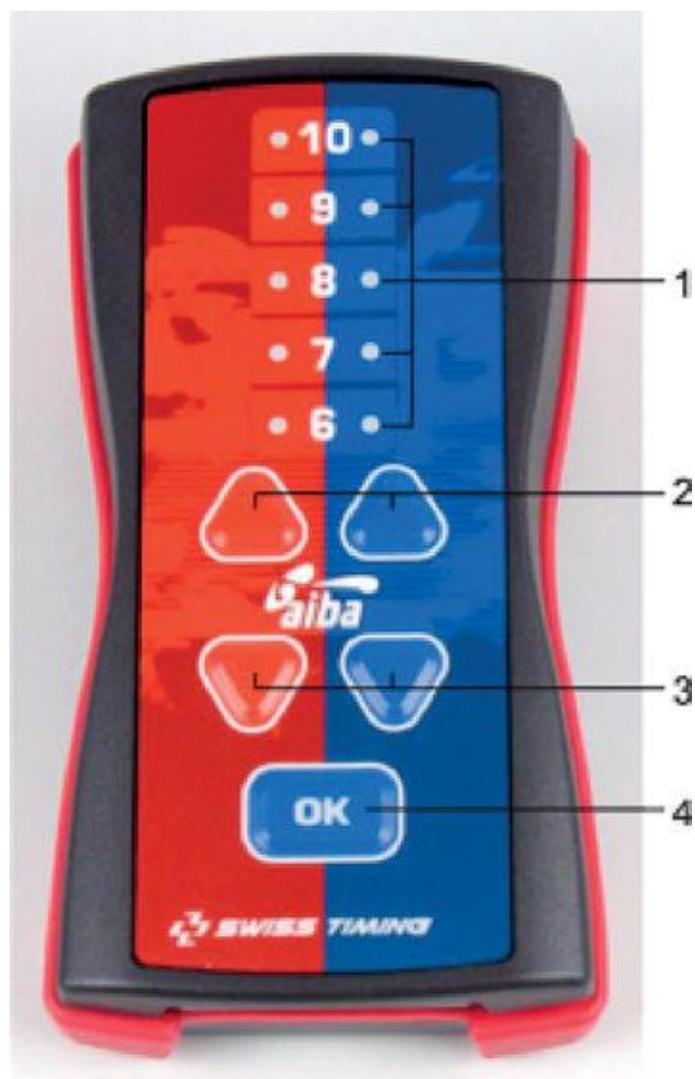


4.1. スコアリングシステム

スコアリングシステムは10ポイントマストシステムに基づいている。

各ラウンドの終わりに、各ジャッジはそのラウンドの勝者に10点、敗者に9~7点の得点を採点基準に従って与える。すべてのラウンドで勝者を決めなければならない。ラウンド終了後15秒の入力時間があるので確認してOKを押すことを常に心がける。

4.1.1. スコアリングパッド



#	要素	詳細
1	スコアインディケーター	各コーナーの得点を示す
2	スコアセクター (増やす)	押すと1点増える
3	スコアセクター (減らす)	押すと1点減る
4	OK 確認ボタン	押すと得点が送られる

同点の時はスコアインディケーターが左右に点減する、勝ちと認める方のスコアセクターを押して、ライトが勝ちの方にそろったらOKを押す。

6点の表示があるがアイバルールは7点が最低点である

スコアカード

   			
JUDGE SCORE CARD			
DATE:		COMPETITION:	
BOUT NUMBER			
		JUDGE NUMBER	
JUDGE NAME:		Judge NOC Code:	

RED		BLUE
NOC Code:		NOC Code:
Round Score	Round Number	Round Score

In case of a Tie, my preference is (to be filled at the end of the bout only):

WINNER:			
---------	--	--	--

SIGNATURE OF THE JUDGE:

La Maison du Sport International | Avenue de Rhodanie 54 | 1007 Lausanne | Switzerland
Tel +41 21 321 27 77 | Fax +41 21 321 27 72 | www.aiba.org

スコアリングシステムが故障した時やそれが無いときに使用する。各ジャッジのテーブルに置きラウンド毎に集める。レフリーが確認しやすい方向で渡し、レフリーは DS が確認しやすいように順を渡す。

以下の情報を書き込む:

- ・ 日付 (DATE)
- ・ バウトナンバー (BOUT NUMBER)
- ・ ジャッジ名、所属 (JUDGE NAME, JUDGE NOC Code)
- ・ 選手の所属 NOC Code)
- ・ ラウンドの得点 (Round Score)
- ・ バウトの勝者 (ラストラウンドのみ記入する: WINNER)
- ・ 署名 (SIGNATURE OF THE JUDGE)
- ・ 各ラウンドの終わりにレフリーに手渡す
- ・ いつでもきれいに書く必要がある

4.2 得点の与え方

各ジャッジは両競技者の価値を以下の基準に従い独自に採点する。:ダウンそのものにはポイントを与えない。

ターゲットエリアへのクオリティブローの数

- ・パンチは基準に合ったものでなければならない
- ・数と質を考える
- ・数が同じとき勝者はパンチの質で決める
例: 10 発のジャブと 10 発のパワーパンチは 20 発のジャブを上回る。
- ・数が違うがその差が小さいときはパンチの質で勝者が決められる
例: 7 発のジャブと 7 発のパワーパンチは 16 発のジャブを上回る。

競技の支配

- ・攻防を組み合わせる試合をコントロールする
- ・効果的な積極者である
- ・常に前進することが効果的な積極者ではない
- ・攻防を組み合わせ、カウンターパンチを防ぎはっきりと得点する
- ・積極的にテンポよく攻撃する

積極性

- ・競技中、継続して勝利を目指す
- ・強い意志を持って競技して勝利する姿勢をみせる
- ・継続して主導権をとって勝利しようとする
- ・状況が悪くてもそれを克服して勝利を目指す

- ・ 相手をミスさせて自分のパンチが効果的になるようにする
- ・ 効果的なカウンタージャブをあてて相手を打ち負かす
- ・ リング内の良い位置にいてペースを握る（例：横への動き）
- ・ 相手のタイプに適応する：強打者対ボクサー、左と右、リング内の動き、相手をコーナーに詰める等.
- ・ ブロッキング、スリッピング、ウィービング、パリングや、よいフットワークで相手のクリーンヒットを避ける
- ・ ランニングとホールディングは自己防衛手段だが、ボクシングの防御ではない
- ・ ホールディングは反則であり、よいボクサーの戦術を妨げてしまう。
- ・ 相手を押すことも戦術だが、それは反則である。
- ・ ボディブローを打つには戦術とテクニックが必要である。

ジャッジは優れた選手に10点、相手に9点から7点を与える。

- ・ 10:9-接近したラウンド
- ・ 10:8-勝者がはっきりしたラウンド
- ・ 10:7-完全に支配されたラウンド

10:9

- ・ ほとんどの基準で同等の場合
 - 接近したラウンドにはカウントを含むことができる

10:8

- ・ クオリティブローの数が大きく違い勝者がはっきりしたラウンド
- ・ クオリティブローの数の差が小さいがカウントが入ることにより勝者がはっきりしたラウンド

10:7

- ・ すべての基準で一方が完全に支配されているラウンド
- ・ クオリティブローの数が大きく違い、カウントが入ることにより勝者がはっきりとしたラウンド

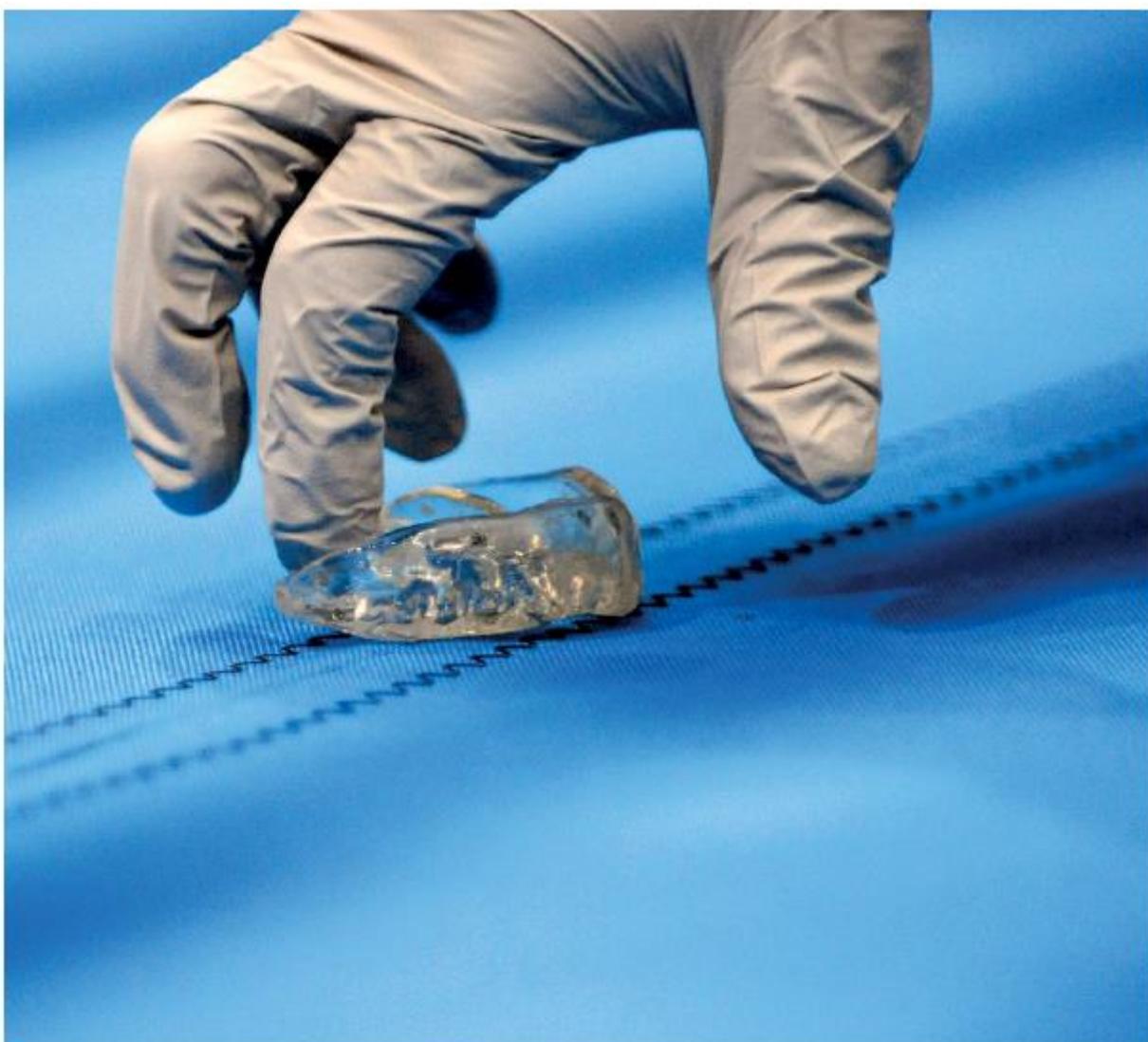
※同点の時に勝者を決めるのは各ジャッジの判断だが次の決め方が望ましい。

- ①1R 10-9 2R 10-9 3R 8-10 最終ラウンドではっきりとさせた青コーナー
- ②1R 10-9 2R 10-9 3R 9-10 赤に警告が1度あり 28-28：自分が勝ちとした赤コーナー
- ③1R 10-8 2R 9-10 3R 9-10 最終ラウンドをとった青（2ラウンドが10-8でも同じ）

減点のない同点は最終ラウンドをとったほうを勝にすべき。

Awarding of Points

PROCEDURES (手順)



5.1 試合前の仕事

- ・ グローブをつける（白か透明）
 - リングに入る前につける
- ・ ガーゼを持ったか確認する
- ・ 選手より先にリングに入る
- ・ セッションのファーストレフリーの時はリングインスペクションをする
 - 他のレフリーもクイックリングインスペクションをする
- ・ 両選手にリングに入るよう告げる

5.2 試合開始

- ・ リングチェックの後、ジャッジドクター等が定位置にいるか目視確認する。
- ・ ジャッジやドクターを指さし確認はしない
- ・ 両選手の服装チェック（セコンドと握手）をしてからリング中央に両選手を呼んでプレバウトインストラクションを与え、自分のコーナーに選手を帰す。
- ・ スーパーバイザーに試合の開始ができるか確認する
- ・ タイムキーパーとゴングオペレーターにゴングを鳴らすよう、シグナルを送る
- ・ ゴングが鳴ったら、レフリーは両手を使ったシグナルで「ボックス」をかけ試合が開始される

5.3 選手への話し方

- ・ マイナーファウル、マイナーホールディングには言葉で催促する
- ・ 簡単な言葉で選手に話す
 - 例.“レッド、ノーフォールディング”, “ブルー ヘッドアップ”
- ・ もし可能なら、選手の所属で話しかける
 - Ex. “(岩手), ノーフォールディング”; “(宮城)ヘッドアップ”
- ・ レフリーは両選手がわかる言葉で話す
- ・ レフリーの命令後は選手に有利不利になってはいけない
 - 共通語かシンプルイングリッシュが望ましい

5.4 注意の与え方

- ・ マイナーファウル
 - 試合は止めない方がよい
 - 反則をした選手がよく見える場所から注意をする
 - 注意は反則をしたら直ちに与える必要はない。しかし、時間を考えて与える
 - **命令語のみ**で反則を示す。(ジェスチャー見て選手が集中できないことを避けるため)
- ・ しつこいマイナーファウル
 - ストップをかけた方がよい
 - 反則を受けた選手をニュートラルコーナーに行かせる必要は無い
 - ストロングコーションをハンドシグナルと命令語を使って与える
- ・ メジャーファウル
 - ストップをかけた方がよい
 - 反則を受けた選手をニュートラルコーナーに行かせる必要は無い
 - ストロングコーションをハンドシグナルと命令語を使って与える
 - 反則者に集中してはつきりと反則を示す
- ・ フレイグラントファウル (故意で危険なファール)
 - ストップをかける
 - ストロングコーションか警告を与える、失格でもよい。

5.5 警告の与え方

- ・ ストップをかける
- ・ 反則を受けた選手をニュートラルコーナーに行かせる
- ・ 反則をした選手をリングの中央に連れてくる
- ・ 反則をした選手を大きく手を使って示し、反則をハンドシグナルと言葉ではつきりと伝える
- ・ 警告を選手に与える (親指で示す)。次にスーパーバイザーに親指で示すことにより警告が与えられたことを知らせる

5.6 失格の与え方

- ・ ストップを命じる
- ・ 警告の手順に従い警告を与える
- ・ 両選手を自分のコーナーに返す
 - 両選手を確実にコーナーに返す
- ・ 直ちにスーパーバイザーに失格の理由を告げる
- ・ ウェービングオフにより失格で競技が終了した事をシグナルする
- ・ 両競技者にグローブやヘッドガードを外すよう指示する
- ・ レフリーはニュートラルコーナーに戻り競技の判決が放送されるのを待つ
 - 選手やコーチと話など決してしない

5.7 タイム

- ・ タイムを命じるとき下のイラスト

を作る



“タイム”

- ・ タイムの命令は以下のようなとき使う:
 - 10秒以上かかる一時的ストップ
 - ガムシールドの落下
 - 選手の服装修正
 - 選手をリングサイドドクターに診てもらうとき (カットや負傷)
 - 故障:
 - ・ スコアリングシステム
 - ・ リング
 - ・ レフリーのコントロールできない状況
 - > 例. 照明
 - ローブローシチュエーションの回復時間
 - 選手がリングから落ちたとき
- ・ タイムの命令は両競技者にパンチを止める命令でもある

5.8 ガムシールドが落ちてしまったとき

- ・ タイムを命じる
- ・ ガムシールドを落としていない選手をニュートラルコーナーに行かせる
- ・ 選手をその選手のコーナーに連れて行きコーチはガムシールドを洗って入れ直す
- ・ ボックスを命じる前にガムシールドを落としたことについてハンドシグナルと言葉で注意を与える

警告や失格が必要な時は警告や失格の手順を行う。

5.9 反則がゴング後に起こったとき

- ・ ゴング後に反則が起こり注意や警告に値するとき、レフリーは次のラウンドの開始まで待つ
- ・ 次のラウンドの初めにストップをかける
- ・ 適切な方法で注意や警告を与える

5.9.1 ジャッジへの相談

- ・ レフリーがジャッジに相談しなければならない時、以下のようにする：
 - タイムをかけて選手をニュートラルコーナーに行かせる
 - ジャッジに反則か反則でなかったかを尋ねる
 - 各ジャッジは次から答える「ファウル、ノーファウル」または「見えなかった」
 - 判決は過半数のジャッジが答えたものを基準とする（全員に聞く）
 - ジャッジが答えた有効な意見で決定する
- ・ 例
 - 2 ジャッジがノーファウル、2 ジャッジがファウル、1 ジャッジ見えなかった＝ノーファウル
 - この論理は過半数がファウルと言っていない
 - 4 ジャッジが見えなかった、1 ジャッジファウル＝ファウル
 - 有効な票の過半数がファウルと言っている
 - 3 ジャッジがファウル、2 ジャッジがノーファウル＝ファウル
 - 過半数がファウルと言っている

反則か反則でないかを確認した意見しか決定に影響しない、見えなかったの答えは有効ではない。ジャッジは常にレフリーからの問に答えることができるようにしなくてはならない

5.10 8 カウントの管理

- ・ レフリーはストップをかける
- ・ ダウンをとった選手をニュートラルコーナーに行かせる
 - レフリーはその選手がニュートラルコーナーにとどまらなければカウントを中断できる
- ・ 8 カウントをする時、集中のほとんどはダウンした選手に向ける
- ・ カウントをする時2つの事を頭に入れる
 - 選手の全身が見えるように適当な距離を保つ
 - ニュートラルコーナーに行かせた選手が見える位置に移動する
- ・ カウント
 - レフリーは1秒ごとにカウントし、各秒は手を使って選手がわかるようにする
 - ダウンした選手の目の前でカウントし、選手が数える手を常に見えるようにする
 - ダウンしてから「ワン」までは1秒が経過しなくてはならない

- カウント中はレフリーの手は選手から腕くらいの距離がよい。レフリーの手が秒ごとに上下するのは避けなければならない。カウントする手は選手の前で上下せずによく見えるようにする。
 - カウントするときはニュートラルコーナーに行かせた選手が見える位置に移動する。レフリーの集中はダウンした選手に向けなければならない（振り向かない）
- ダウンを奪った選手がニュートラルコーナーにとどまることも大事だが、ダウンした選手に集中することの方がより大事である。

- ・ 8カウントの時、以下の事を注視する：
 - 選手の日や表情
 - 選手のバランス
 - 競技が続けられる状態か
 - 選手が本当に競技を続けたいと思っているか

ナックアウト

- ・ ストップをかける
- ・ 8カウントと同じ管理をする
- ・ 10まで数えれば競技は終わり KO となる

医療措置の必要なナックアウト

- ・ カウントを8や10まで続けること選手の安全に有害な時、レフリーはウェーブオフをして競技を終了しドクターに医療措置をお願いする
- ・ ドクターの依頼がなければ選手を動かさない
 - ガムシールドやヘッドガード、靴などを脱がせない
- ・ ドクター以外はリング内にいれない。しかしドクターが他の助けを要求した場合はこの限りではない



グローブをきれいにするとき

- ・ グローブが床に着いたらストップをかける
- ・ 右のジェスチャーで選手に腕を伸ばしグローブを出させる
- ・ 手でグローブを拭く
 - シャツで拭いてはいけない
- ・ ボックスを命じる。

※ スリップダウンのスリップサインはいらない

5.11 カットのとき

- ・ 出血に気づいたらタイムをかける。出血の程度に応じてドクターに診察を依頼する
- ・ レフリーは自分の持っているガーゼで出血の程度によって傷の周りを拭く。ガーゼは直ちにニュートラルコーナーのプラスチックバックに捨てる
- ・ 傷から出血が続けばドクターに診察を依頼する。ドクターは続けられるかできないかをレフリーに知らせる（ボックス、ストップ）
- ・ カットがひどくなければ、競技を止めない。しかしスーパーバイザーの前まで行き簡単に説明する
- ・ カットがひどければ、ドクターの診察を依頼し、直ちにスーパーバイザーに負傷の原因を知らせる
 - ヘッドバット（故意）
 - 偶然のバッティング
 - リーガルブロー（正しい打撃）
- ・ ドクターに診察してもらうか迷ったなら診察してもらう。安全が最優先である
- ・ 偶然のバッティングで競技が終わったら、スーパーバイザーに知らせたから、ジャッジにポイントを入力することを知らせる

鼻血

- ・ 少量の鼻血は競技を止める必要はない
- ・ 血が多く出たら、タイムをかけて血液を拭く
- ・ 血を拭くことはできるが、鼻に触ったり、絞ったり押ししたりしてはならない
- ・ カットの場合と同じ手順が適用される、血液を拭いても出血しているならドクターの診察を依頼する。

ガーゼの捨て方

- ・ 出血を拭かなくてはならないとき、レフリーはタイムをかける。
- ・ レフリーはニュートラルコーナーに選手を連れて行く、ドクターに近いコーナーが望ましい
- ・ ニュートラルコーナーに負傷した選手を連れて行くとき、レフリーはガーゼを取り出しておく
- ・ コーナーで血液を拭いたときにドクターの診察が必要と決定すればドクターに診察を頼む
- ・ 使ったガーゼはニュートラルコーナーのプラスチックバックに捨てる
- ・ 使ったガーゼをもっていたり、ポケットに入れたりしない
- ・ 一方の選手は反対のニュートラルコーナーにとどまらせる

5.12 アバンダン(ABD) / REFEREE STOPS CONTEST (RSC)

- ・ セCONDは以下の方法で選手を棄権させることができる:
 - エプロンに上がり手やタオルを振ってストップのシグナルをする
 - タオルを投げる (レフリーのカウント中はできない)

セCONDが競技中にエプロンに上がったとき

- ・ セCONDがエプロンに上がった事に気づいたときレフリーはストップかタイムをかける
- ・ 両選手をニュートラルコーナーに行かせる
- ・ セCONDがエプロンに上がった理由を確かめる
 - 競技を止めて欲しい
 - ガムシールドの入れ忘れ
 - 選手の服装を直したい,等
- ・ 上記の例はレフリーの裁定に影響する
 - 競技を止めて欲しい - ABD
 - ガムシールドを入れる、服装の修正 - 競技続行

選手がインターバル (休憩中) 中に棄権をしたがった場合

- ・ レフリーは次のラウンドの開始まで待つ
- ・ 休憩中には RSC を宣言しない
 - スーパーバイザー、相手コーナーに知らせない
- ・ 次のラウンドの開始に、コーチや選手がはっきりと棄権をしたい事を確認すれば、ストップを命じる
- ・ レフリーはスーパーバイザーに判決を知らせる
- ・ レフリーは反対のコーナーに RSC であることを知らせる

5.13 ラウンドの終了 10 秒前

- ・ タイムキーパー、ゴングオペレーターからラウンド終了 10 秒前のサウンドシグナルが鳴る
- ・ そのサウンドシグナルを聞いたらレフリーはより近くに行きゴング後の加撃が起こらないようストップの準備をする.

ゴングを迷った場合 (ラウンドの終了かどうか)

AOB で 2 リング以上の時に適用する

- ・ 一方か両方の選手が競技をやめて自分のコーナーに戻った時
 - ストップをかける
 - 両競技者に競技できる状態をとらせる
 - ボックスをかける

- ・ 両競技者が競技できる状態だが、迷っている場合
 - ボックスをかける.

休憩中

- ・ 確実に自分のコーナーに戻ったか確認する
- ・ 休憩時間は選手とコーチの時間であることを尊重する。反則がなければ介入しない
- ・ 選手が中央を向いていることは義務ではない。よって注意は必要ない
- ・ レフリーはきちんと立っている
 - 腕は横にするか、後ろで組んでいる
 - ロープを握ったり、コーナーに寄りかかったりしない
- ・ 両コーナーに出来事や心配事が発生していないか確認する
 - 3人のセコンドがエプロンに上がっていたら、一人は降りるように命じる
- ・ 自分の服装を確認する
- ・ ニュートラルコーナーにいるとき、スーパーバイザー、ドクター、ジャッジを確認する。彼らがあなたにアドバイスを必要としているかもしれない

セコンドアウト（ラウンド開始10秒前）にセコンドがリングから出ないとき

- ・ サウンドシグナルを聞いたならレフリーはリングの中央に移動する
- ・ 両コーナーを見て両選手が競技できる準備をしているか確認する
 - コーチが降りる様子が無ければ、コーチに言葉でリングから出るよう適切に伝える
 - ガムシールドをしているか、水やワセリンをつけすぎているかを確認する
 - 両コーナーが片付いているか確認する(ボトルや椅子等がコーナーやエプロンに残っていないか).
 - 前のラウンドの反則に対して気を付けるように指示することは可能である

5.14スコアリングシステムが故障したとき

適切なレフリーの手順

- ・ スーパーバイザーはレフリーにコンピューターが故障したことを知らせる
- ・ スーパーバイザーはレフリーにジャッジがマニュアルスコアカードを使うことを知らせるよう頼む
- ・ レフリーはタイムをかける
- ・ 両選手をニュートラルコーナーに行かせる
- ・ 各ジャッジにマニュアルスコアカードを使うよう知らせる
- ・ 各ラウンドが終了したら各ジャッジからスコアカードを集めてスーパーバイザーに渡す
 - レフリーはスコアカードがきれいに正しく書いてあるか確認する

適切なジャッジの手順

- ・ レフリーからマニュアルスコアカードを使い始めることを知らされたら各机に用意してあるマニュアルスコアカードを使う
 - コンピューターが故障したら、復旧してもその試合はマニュアルスコアカードを使う
- ・ ラウンドが終了したらスコアカードをレフリーに渡す（レフリーが確認しやすいように渡す）レフリーは確認してスーパーバイザーに渡す。

5.15 試合後の義務

試合後にレフリーのすることは:

- ・ 終了のサウンドシグナルが鳴ったらストップをかける
 - 選手から目を背けず、自分のニュートラルコーナーに戻る前に両選手が自分のコーナーに戻ったことを確認する
- ・ 両選手がグローブ等を外すのを待つ
- ・ 両選手をリングの中央に呼ぶ
- ・ この時選手の努力、勇気、スポーツマンシップを認めて握手する
- ・ これを認めてバンテージをチェックする
- ・ アナウンサーが判決を発表する用意ができたなら両選手の手首をもってアナウンスを待つ
- ・ 判決が発表されたら勝者の手を挙げる
 - 常に中立な立場を維持する
- ・ 両選手がリングから出たらレフリーも下りる（最初に入り、最後に出る）。

レフリー、ジャッジ、役員、オペレーターを含めて競技の判決など、競技に関わることにに関して表情を変えない。

会場で足を組んで座らない、だらしない恰好をしない。

プロジェクターにでた得点を見に行かない。ましてそこで表情を変えない。（国際大会では見ないように言われている）

ジャッジは得点を入力したら 15 秒は下を見ている。（得点の最大入力時間。他のジャッジとアイコンタクトしていると誤解を受けないため）

選手・コーチ等、その大会の役員以外とは会話をしない。

会場ではタバコをすわない。

大会中はアルコールを摂取しない。

APPENDIX I ETHICS

倫理

レフリーへの手引き

- ・ 選手の安全に沿ってレフリーの最優先は誠実さと公平性である
- ・ ジャッジは他のジャッジとインターバルや試合中にアイコンタクトをしてはいけない
- ・ 審判は中立公正で利害関係を考えてはいけない
- ・ 審判はどんな状況でも、すべてのスタッフはチームとして働いている事を忘れずに、お互いに寛容さと思いやりをもって行動しなければならない。これは、実行委員会や開催連盟に対しての敬意と感謝も含んでいる。
- ・ 審判は競技の結果に対して他の審判に対し仕返しをしてはならない
- ・ 審判はすべての判決に関することについての会話を誰ともしてはならない。
- ・ 継続して勉強することが成長と発達につながる。
 - 審判は批判に対して守りに入るべきでない、批判は改善を助けてくれる。
 - 審判は自分の割り当てられた試合以外を見ることによって勉強をすべきである。
- ・ 審判はミーティングとセミナー、競技等すべてに対して時間を守らなければならない。
- ・ 審判はプロフェッショナルとしての礼節を FOP の中で保たなければならない。観客とメディアは常に審判を見ている。いつでも動画撮影されていることを忘れない。
- ・ 審判はユニフォームがきれいできちんとしていなければならない。(ワイシャツは白、黄色ではない)
- ・ 審判はトイレやスタッフから呼ばれた以外は審判控え室から離れてはいけない。離れる時は他の審判にどこに行くか、声をかけてから行かなければならない。
- ・ 審判は現金を受け取ってはならない。賄賂としての贈り物も受け取ってはならない。
 - 連盟の許可があった場合以外は自国連盟や他の国の連盟の人物と食事やイベントで一緒になってはいけない。
 - 連盟の許可があった場合以外は各国連盟から贈り物をもらってはいけない。
- ・ 競技前や競技中に酒や薬物を消費してはいけない。
- ・ 競技中以外でも酒におぼれてはいけない。
- ・ 競技場のそとでもスーパーバイザーや A I B A スタッフと連絡が取れる状況にしておくこと。
- ・ 連盟の許可がなければマスコミの取材に答えてはいけない。
- ・ いつでも中立性を保ち FOP や会場その他で選手やコーチや観客と話をすることは避けるべきである。
- ・ スマートフォンやコンピューターその他コミュニケーション装置は会場に持ってきてはいけない。ホテルにおいて来なければならない。



AIBA CODE OF CONDUCT

アイバ行動規範

尊厳

- Code 1: 会議・計量を含めて競技会では酒の影響を受けません。
- Code 2: 会場ではタバコを吸いません。
- Code 3: ボクシングや連盟の信用を落とす行為をしません。

整合性

- Code 4: 私はどんな集団ともルール違反を共謀・協力しません
- Code 5: 私は選手、コーチ、セコンド、その他のチーム代表と関係を持ったり、私の大会役員としての公平性が疑われるような行為をしたりしません。
- Code 6: 私は常にプロフェッショナルとして倫理に沿って行動し、スーパーバイザーに敬意をもって行動します。
- Code 7: 私は直接的にも間接的にも賄賂とみなされる勧誘や報酬、役職の約束、隠れた報酬、サービス、贈り物を受け取りません。このようなアプローチがあったらすぐに関係者に報告します。
- Code 8: 自分の競技会への寄与の印（しるし）としてAIBAの許可したお土産のみを受け取ります。



機密性

- Code 9: 大会役員として義務を全うするとき、会場内外、大会期間中とその後も、誰とも、特に自分の国の人物たちとは大会関係について連絡を取りません。私は SNS などに大会のコメントを載せません。
- Code 10: アイバからやコースで学んだ秘密を自国連盟の人物その他に伝えません
例：審判ミーティングで昨日の〇〇バウトは4-1で赤の勝ちだが、アイバルールに従えば青であるべきだ、クオリティブローの数は青が多かった。等)

責任

- Code 11: 時間を守ります。
- Code 12: 競技会前のミーティングに出席します。
- Code 13: スーパーバイザーからの割り当てを満たします。
- Code 14: 会場にスマートフォン、コンピューター、タブレットなどのコミュニケーション装置を持ち込みません。
- Code 15: 体調を管理し、清潔をたもち、プロフェッショナルな外見を常に保ちます。
- Code 16: スーパーバイザーからのリクエスト以外は、他の役員の決定を批判したり、説明を試みたりはしません。
- Code 17: A I B Aルールを尊重します

私はこのコードオブコンダクトに同意し、これに違反することはA I B A懲罰委員会/上級委員会に言及され、調査を受け、制裁が与えられることを認めます。

DATE: _____

NAME: _____

SIGNATURE: _____

FOUL ILLUSTRATION PICTOGRAMS

1. Hitting with the elbow



2. Any blow on the back of the head



3. Hitting below the belt



4. Hitting with an open glove

5. Hitting on the back



6. Hitting an opponent who is down



7. Kicking with the knee



8. Head Butt



9. Holding (body)



10. Holding opponent's arm



11. Holding and Hitting



12. Clinching with straight arms



13. Pulling Boxer in close

14. Hanging onto the opponent



15. Wrestling



16. Stepping on toes



17. Spearing/Measuring



18. Pushing head down



19. Pressing with the forearm



20. Lacing



21. "Listen"



22. Turning around



23. Completely passive defense



24. Any use of the ropes



25. Ducking below the beltline



26. Head up



27. Mouth Piece Caution



28. Boxer Talking



Appendix IV - Foul Illustration Pictograms

このマニュアルは兵庫県立播磨工業高等学校 原光二先生の協力を得て、アイバレギュレーションマニュアルを日本連盟審判部で翻訳したものです。日本連盟審判委員会が追加した部分は※印の後に赤字で記入してあります。審判の方が競技規則とこのマニュアルを使い安全に正しく競技を管理していただけることを期待いたします。ご不明な点があればブロック審判長あるいは審判部員までご質問ください。

