

角力強制性擒抱 (Clinch) 之探討

國立臺灣體育學院

蔡勝良、張聰榮

摘 要

國際角力規則有關強制性擒抱 (clinch) 部份,仍始於 1998 年, 在此以前並未有此條文及判例。有關強制性擒抱 (clinch) 初定之規則乃只適用於希臘羅馬式。1998 年國際角力總會新公佈有關強制性擒抱 (clinch) 部分,只對規定、狀態、處罰。等三種狀態下做出說明。本研究藉由 2000 年奧運會新公佈國際角力規則, 討論強制性擒抱 (clinch) 規則對角力競賽表現之影響。強制性擒抱 (clinch) 主要是讓實力相當之選手儘快獲得技術分數機會。為利於裁判對比賽結果之判決。強制性擒抱 (clinch) 之實施,不論結果是如何, 一定有一方獲得技術分, 所以選手在比賽場上要表現出積極求勝之意志, 並可藉此影響裁判對自己做出有利判決。

關鍵詞：角力，強制性擒抱

Abstract

According to the international wrestling rules, clinch has been introduced since 1998 and not precedent and code was administrated. In the beginning of implementation, only Greco-Roman was used. International Federation of Associated Wrestling has publicized the rules, phases, and sanctions of the clinch during 1998. The purpose of this review is examined the influence of clinch on athletic performance in wrestling. The general rule is that when one of the two wrestlers has scored the three technical points necessary for victory, there will not be the possibility for further clinch during the bout. With the aim of fighting against negative and passive wrestling, the introduced clinch can be a great influence in wrestling competitions.

Key words: Wrestling, Clinch

壹、前言

角力(Wrestling)如同日常生活中跑、跳、攀、爬等活動一樣，同樣是人類古老的求生運動本能：人類古代無器械之助，人們在日常生活中往往為了自衛必須徒手與野獸敵人搏鬥，故經常在居住附近草坪或廣場彼此練習研究對搏鬥有效方法的技術，其實在世界各國民族都有類似角力技術的運動，諸如：俄國之參撲，羅馬之角力(托倫達)，中國之角觥，蒙古之摔跤，日本之相撲，瑞士之理貝爾，土耳其之維意那，印度之丘斯，伊朗之鼓斯帝，日本之柔道等。角力最盛時期應屬於希臘與羅馬時代，於西元前七七六年復興的奧林匹克運動會裏就有角力運動的競賽，且列為五項競技運動項目之一(張聰榮，1992)。體育史記載角力在人類歷史上是一種最古老的運動之一，在古希臘與羅馬時代，角力優勝者的地位是最受人崇拜，且得具有無上光榮，角力運動在古希臘羅馬時代早以風行，也是在重要慶典中祭拜神明的一種儀式活動，當時的角力也實用於軍隊武力的主要訓練課程，後來因戰爭形態的改變，由徒手→刀械→槍炮等而促使角力技術形態變成一種 競技的運動，並且促使技術動作不斷的變化，逐漸趨向有規則性的競技體育活動。現代的角力分為希臘羅馬式角力(古典式)，及自由式。角力運動可使後人追溯遠古時代的文明，一九三八年在美索布達米亞的 Cyafajo 靠近 Bogged 地方一座荒涼古廟中，發掘兩塊石板，一塊上刻有兩角力家正在搏鬥，另一銅像上有兩角力者互想抓握，該石板是由薩末爾人(Sumerians)所造該族人早已滅亡，至少已有五千年之久(吳文忠，1989)。近年來運動職業化的高漲，使得各種運動競技的訓練更為專業化。國際角力聯盟(FILA)近年來不斷更新規則，使比賽更加激烈，節奏更加快速，更吸引觀眾，目的就是為了促使角力運動不斷發展，賦予角力運動更有生命力 (張瑞興，2002)。隨著角力規則的更新，角力技術也不斷的發展，在今日科學一日千里之訓練環境中，筆者親身經歷，選手、教練、裁判深深覺得角力規則對角力競技場上之重要性，因此興起對新增角力規則部份作更深入探討之心，期能提供角力選手與教練，還有裁判更明瞭角力規則的新規定，也盼對角力運動有所助益。

貳、國際角力比賽規則之演進

現行國際角力比賽規則，始延於 1981 年，由於與世界各國之比賽規則有細部之相異，所以國角力總會（FILA）於 1983 年成立比賽規則審查小組，邀請各洲之裁判長及裁判委員會所屬技術委員對角力規則重新解釋制定，並於 1987 年 1 月 1 日正式修正頒佈全球統一實行至今。

國際角力裁判規則所依據判定之三要點如下：

- 一、對角力運動之活動與技術之積極性。
- 二、對角力運動之技術展現多種多樣之判別活動。
- 三、對角力運動之技術果敢與冒險施展之表現。

依據上述三要點制定現行之角力比賽規則（平田聰，1987）。

角力與其他運動一樣應遵循遊戲方式並遵守比賽規則，其目標在摔倒對手或以積分取勝，這些規則適用於現代角力運動所承認的正式比賽方式。希臘羅馬式和自由式基本上區分別如下：

在希臘羅馬式比賽中嚴格禁止抓住對手臀部以下部位，絆倒對手以及腿部攻擊對手。在自由式比賽中，恰好相反，允許抓住對手臀部以下部位，絆倒對手以及腿部攻擊對手（樊正治，1989）。角力比賽規定必須將對手摔倒在地才能定勝負，而有一場比賽竟連續角逐 9 個小時之久仍分不出勝負最後經裁判商議宣佈平手，二人並列第二名，這也是奧運史上比賽沒有第一名的項目（湯銘新，1996）。角力比賽的勝負決定，開始是將對手摔成兩肩著地，一方才算勝利，沒有得分計算方式，直到 1912 年第五屆奧運會上規定，如果在比賽時間內任何一方沒有獲得兩肩著地，按得分的多少來判定勝負，開始只有 1 個技術分，不管使用什麼技術，摔倒後只有 1 個技術分，隨後根據使用動作的質量和倒地情況有 1 分 2 分 3 分 4 分 5 分之別，後來因給分方式太多不易認定分數又取消 4 分的記分方式，只有四個得分的標準即 1 分 2 分 3 分 5 分。優勢勝利，也由 15 分、12 分、10 分（張連強，1998）。

角力比賽以三人或四人一組，無設種子，採循環賽他們依下列進行比賽：初賽而複賽至決賽。

一、初賽時在積分相同之下，下列因素將是決定誰可獲得晉級包括：

- 1、誰勝過誰
- 2、技術分
- 3、消極數 (Passif)

二、複賽時將依據下列標準排名：

- 1、積分高低
- 2、技術分
- 3、警告數 (Caution)
- 4、消極數 (Passif)

三、決賽雙方選手若不分勝負最後，則依下列標準評定：

- 1、技術分
- 2、警告數 (Caution)
- 3、消極數 (Passif)
- 4、假使選手不論任何理由無法親自出場複賽或決賽皆一律以對手贏得比賽 (蘇泰華, 1990)。

參、國際角力裁判規則有關強制性擒抱 (Clinch) 新、舊條文之比較

內容	1998 2000 年	2001 2006 年
實 施 規 定	註：1998 年之前國際角力規則無此條文之判例。 強制性接觸 (clinch)，只適用於希羅式角力比賽。 若雙方選手於擒抱時沒有動作一直僵持，則雙方將被取消比賽資格並不排名。 強制性 (clinch) 擒抱於第一回合結束時雙方 0：0 時實施。 強制性擒抱 (clinch) 若雙方選手持續消極，這類接觸會被要求第二次強制性擒抱 (clinch) 狀態。	強制性擒抱 (clinch) 適用於各式角力比賽。(希羅式、自由式、女子自由式)。 若雙方選手擒抱時一直僵持無動作時，時間超過一分鐘則先擒抱之選手被判罰一警告 (caution) 並失一分。 強制性擒抱 (clinch) 於第一回合結束時雙方 0：0 時實施。 第二回合開始如果任何一方有二次被判 passif 時，則再次執行強制性擒抱 (clinch)。 延長賽時如雙方未有任何一方獲得三分之技術分則由實施強制性接觸 (clinch) 狀態下開始比賽。 強制性擒抱 (clinch) 時若雙方任何一方持續消極或是不願意摟抱時，執行裁判需要大聲的口頭警告 (只有一次)；例：藍色注意 (attention ,Blue) 或紅色注意 (attention , Red) 後，若對方不立刻依照指示，執行裁判給予一次違規警告 (caution)；他的對手得到 2 分，及選擇跪姿或立姿的處分。

肆、強制性擒抱 (Clinch) 之討論

- 一、國際角力規則有關強制性擒抱(clinch)部份，仍始於 1998 年，在此以前並未有此條文及判例。
- 二、有關強制性擒抱(clinch)初定之規則乃只適用於希臘羅馬式角力。
- 三、1998 年國際角力總會(FILA)所公佈之角力規則中，有關強制性擒抱(clinch)之規則部分，並未做單獨條文之詮釋，而只列在條文第 57 條中有關違規擒抱 B 細目中做一解釋。
- 四、1998 年國際角力總會新公佈有關強制性擒抱(clinch)部分，只對規定、狀態、處罰。等三種狀態下做出說明。
- 五、2000 年奧運會新公佈國際角力規則,有關強制性擒抱(clinch)規則部分，始於第八章第 58 條文中單獨詮釋。
- 六、新公佈第 58 條文有關強制性擒抱(clinch)共計有下列之內容：
 - (一) 強制性擒抱(clinch)之一般原則。
 - (二) 實施強制性擒抱(clinch)原則。
 - (三) 實施強制(clinch)實施方式。
 - (四) 強制性擒抱(clinch)的姿勢。
 - (五) 實施強制性擒抱(clinch)之步驟。
 - (六) 實施強制性擒抱(clinch)的規則。
 - (七) 實施強制性擒抱(clinch)的處罰。
- 七、有關強制性擒抱(clinch)之原則、方式、姿勢、步驟、規則、處罰、新舊條文也有少許相異處。舊有規則對強制性擒抱(clinch)並未明確規定實施要點，且對擒抱時間也未規定要在 1 分鐘內做出攻擊，另外在口頭警告上，新規則部份有一次口頭警告，而舊規則規定，另再擒抱一次，並未有口頭警告。對於延長賽部份舊規則並未從互相擒抱(clinch)開始，而新規則則是由強制性擒抱(clinch)狀態開始。

伍、結論與建議

一、結論

比賽看結果，這是運動場上時常聽到的一句至理名言，但身為選手，教練，裁判的你我，必須知道其實這結果往往就是由裁判規則來主宰。因為遊戲必有規則，比賽也必有規則，不論勝與敗都取決於比賽規則，因此，熟悉比賽規則，就等於贏得一半的勝利。2000 年雪梨奧運會中，俄羅斯角力名將，卡列寧選手為何不能再創奧運霸業，而兵敗雪梨。是因為新修增之國際角力比賽規則所致，有關強制性擒抱(clinch)部分於延長賽時，被判罰失 1 分，而金牌夢碎。

2002 年釜山亞運會中南韓選手記起雪梨奧運之教訓，利用對新修增之角力比賽規則有關強制性擒抱(clinch)條文，加以研究，在亞運中抱走 6 面金牌，而獨霸亞洲角力體壇，並確立其霸主之地位。為何新修增強制性擒抱(clinch)條文此規則如此重要，因為近年來各國積極投入運動科學訓練和開發先進的訓練儀器，以及運動情報的搜集與分析，造成在大型賽會中，個個選手實力接近，且勝負差距甚少。至使國際角力總會不得不更改細部規則，尤其是針對選手、教練和裁判。更可藉此修訂比賽規則，來增加比賽之精彩性和可看性，期盼角力比賽能更具公平性，至引發不必要的抗議和爭執。後學從事角力運動將近二十餘年來，經歷選手代表國家參加角力比賽，帶領國家隊參加國際性之角力比賽，更在國際角力比賽中擔任裁判之工作，對於近來年有關國際角力比賽規則之新修增強制性擒抱(clinch)規則部份有下列之看法和建議：

- (一) 強制性擒抱(clinch)主要是、要讓實力相當之選手儘快獲得技術分數機會。
- (二) 為利於裁判對比賽結果之判決。
- (三) 讓消極選手獲得處罰，而讓積極的選手具有攻擊之機會。迫使角力比賽雙方選手，能更積極施展動作而非一味消極。
- (四) 讓角力比賽看起來更具有緊湊性和激烈感。
- (五) 當獲得先擒抱之機會時，應利用速度在準備強制性擒抱接觸時，先取得控制優勢，以利製造攻擊機會。

- (六) 如果是後擒抱時,應大膽施用攻擊技術,寧願不成功被判失 1 分也不可因為未使用正確的擒抱方式而被判罰失 2 分之判罰。
- (七) 不論是先擒抱或後擒抱,皆可利用速度和動作,造成對手未做好擒抱動作而被判罰之機會,為自己取得再次攻擊之機會。
- (八) 強制性擒抱(clinch)之實施,不論結果是如何,一定有一方獲得技術分,所以選手在比賽場上要表現出積極求勝之意志,並可藉此影響裁判對自己做出有利判決。

二、建議

- (一) 應隨時瞭解比賽規則的修訂內容,以及定時參加角力的相關性研習,以利掌握規則內容的修訂與熟悉,並有效的運用在平時訓練上。
- (二) 熟悉比賽規則不只限於裁判們,而選手與教練們更加需要瞭解期比賽規則,可藉由熟悉比賽規則內容進而發展出比賽之技戰術策略。

陸、參考文獻

- 吳文忠 (1989)：體育史。臺北市：正中書局。
- 郭慎 (1989)：角力裁判。國民體育季刊, 18, P58-71。
- 樊正治 (1989)：國際角力裁判規則。臺北市：中華民國體育運動總會印行。
- 蘇泰華 (1991)：89 年中華民國角力裁判講習資料。臺北市：中華民國角力協會。
- 張聰榮 (1992)：自由式角力基礎訓練之研究。臺中市：霧峰出版社。
- 湯銘新 (1996)：奧運百週年發展史。臺北市：中華臺北奧林匹克委員會。
- 張瑞興、沙玲莉 (2002)：中國古代角抵運動歷史之探討。文化體育。18, 89-92。
- 張聰榮 (譯) (2005)：2005 最新國際角力規則。臺北市：中華民國角力協會。
- 國際角力總會 (FILA) 網址：<http://www.fila-wrestling.com>