D-NETグラップリングルール

▪ルール
1.D-NETグラップリングルールはブラジリアン柔術(以下BJJ)ルールを基に
レスリング・サンボなど組技格闘技のルールを組み合わせて
総合格闘家にも参加しやすいルールを作成しました。
2.プレビギナーは両選手膝立ち状態から試合を開始、
それ以外のカテゴリーは両選手スタンド状態から試合開始とする。
3.勝敗は一本もしくはポイントにより決定する。（詳細は以下参照）

▪カテゴリー
プレビギナー：初心者相当(格闘技歴1年程度)
ビギナー：BJJ白帯相当(ある程度の攻防ができ2年程度の経験者)
アドバンス：BJJ青帯から紫帯相当(アマチュアMMA選手、グラップリング大会多数出場者)
エキスパート：BJJ茶帯から黒帯相当(プロMMA選手、グラップリング大会優勝経験者)
＊あくまで目安であり格道場の代表者と話し合い出場カテゴリーを決めてください。

▪試合場
四方が4m以上のリング・柔道場・ジョイントマットなど。
組技の攻防を行うに十分な弾力・柔軟性を確保している もの。

▪参加資格
満16歳以上の健康で感染症のない男女

▪試合時間
プレビギナー：3分
ビギナー：4分
アドバンス：5分
エキスパート：5分

▪階級
ルースター級：55.5kg(女子：46.5kg)
ライトフェザー級：61.5kg(女子：51.5kg)
フェザー級：67.5kg(女子：56.5kg)
ライト級：73.5kg(女子：61.5kg)
ミドル級：79.5kg(女子：66.5kg)
ミディアムヘビー級：85.5kg(女子：71.5kg)
ヘビー級：91.5kg(女子：76.5kg)
スーパーヘビー級：97.5kg(女子：81.5kg)
ウルトラヘビー級：97.6kg-(女子：81.6kg-)

オープンクラス：無差別(女子：無差別)

▪計量
1.大会当日に計量を行う。(全裸による計量は認められない。)
2.主催者の規定した時間内に通過できなかった場合は失格とする。

▪用具・装具
1.上半身は袖に隙間のできないラッシュガード及びシャツ等。
2.下半身はポケットや金具のないファイトショーツなど。
色は自由。
3.マウスピース・ファウルカップ・膝あてなどは必須ではないが、競技に支障が無ければ使用可。
4.セコンドは試合棄権用のタオルを持参する事。（用意できない場合は失格）
5.身体へのあらゆる油分類の塗布は認めない。
6.レスリングシューズなどのシューズの着用は認めない。

▪セコンド
1.最大で2名まで。ビギナー以降は必須義務なし。
2.プレビギナーのみ必ず1名は用意する事。

▪勝敗の決定
1.サブミッション(関節技・絞め技)による一本。
2.ポイントシステムによる判定決着。
同点の場合は審判によるレフリー判定。
3.反則行為による失格。
4.選手・セコンドによる棄権。
5. サブミッションの形に入っている状態で仕掛けられた選手が場外に出る行為。

▪一本(サブミッション)
1.関節技や絞め技を施された選手が「ギブアップ」又は「参った」と口頭にて降参の意志表示をした場合。
2.相手の身体やマットを手や足で連続して2度以上叩く(タップ)等の行為により降参の意志表示をした場合。
3.セコンドが試合場内にタオルを投入する等、棄権を申し出た場合。
4.関節技・絞め技等を受けている選手がその状態のまま場外に逃避した場合。
5.投げ技・関節技・絞め技等によるダメージにより、
試合続行が不可能であるとレフリーが判断した場合。(プレビギナー、ビギナーのみ)

▪ポイントシステム
テイクダウン：2ポイント

両者がスタンド状態で相手を倒してトップを3秒以上維持する。

リバーサル：2ポイント
下にいる選手 が上下を交代させ、上の位置を3秒以上維持する。
※BJJのようにガードの中からのスイープでなくても可。
例：鉄砲返し、マウント返しなど
※ただし下になった選手が技を継続している時はこの限りではなく、
その技の効力がなくなったとレフリーが判断しポジションを3秒以上維持した場合。

パスガード：3ポイント
ガードポジションの選手に対し上の選手が両足を越え、横・頭上から3秒以上押え込む。
※テイクダウン即サイドポジションなどガードを越えないものは認められない。

マウント：4ポイント
上の選手が相手にまたがって馬乗りの状態で3秒以上押え込む。
仰向け・横向き・うつ伏せ全てが有効。

バックコントロール：4ポイント
背後から両足を相手の内太ももに絡めて3秒以上制する。
四の字クラッチも有効だが片足のクラッチ(シングルバック)の状態は認められない。

▪反則(ペナルティ)
1回目：口頭注意
2回目：口頭注意
3回目：相手に2ポイント
4回目：さらに相手に2ポイントもしくは、失格

重度の反則
レフリーが重度の反則と判断した場合、口頭注意なしで2ポイント、または即失格となる。

テイクダウン・リバーサルの攻防中仕掛けられた選手が場外に出る行為は口頭注意なしで相手に2ポイント入る。
サブミッションの形に入っている状態で仕掛けられた選手が場外に出る行為は相手の一本勝ちとする。

▪禁じる攻撃
全カテゴリーで禁じる攻撃
1.あらゆる指関節への攻撃。
2.あらゆるポジションでの打撃による攻撃。
3.頭からマットに突っ込む投げ技。
4.スタンドにおいて体重を浴びせて極める関節技。

5.フルネルソンなどの頸椎に負担をかける技。
6.フェイスロックなどの首関節に負担をかける技。
7.相手を持ち上げ、頭から叩き付ける行為。(スラミング)

プレビギナーで禁じる攻撃
1.あらゆる関節技。
2.足を外から掛けて相手の膝を捻る行為。(外掛け)
3.クローズドガードで腎臓や肋骨を圧迫する。(ボディシザース)
4.正面から腕を四の字に組み首を圧迫する行為 。
5.かにばさみによる攻撃。

ビギナーで禁じる攻撃
1.あらゆる足関節技。
2.手首固め。
3.クローズドガードで腎臓や肋骨を圧迫する。(ボディシザース)
4.正面から腕を四の字に組み首を圧迫する行為 。
5.かにばさみによる攻撃。

アドバンスで禁じる攻撃
1.かかとの部分を回して相手の足首をひねること。膝関節を屈伸する以外の方向にてこで極めること。
(アンクルホールド、ヒールホールドは禁止)
2.かにばさみによる攻撃。

▪禁じる行為
全カテゴリーで禁じる行為
1.眼・鼻孔・耳孔・口に指を入れる。
2.頭髪をつかむ。
3.用具、装具をつかむ。
4.のど輪絞め。
5.試合中での会話・大声をあげる。
6.消極的な試合態度や場外逃避。
7.マナーに反する行為。
8.審判の指示に従わない。
9.試合の進行を妨げるあらゆる行為。※セコンドも含む。
10.相手を故意にリング外へ投げる・押し出す。
11.ロープを掴む、ロープに手足を引っかける。
12.相手を掴んでいない状態で膝を着く・座る。

プレビギナーで禁じる行為

膝立ちで向かい合った相手に対して立ちあがる行為 。
※相手が尻・背中をマットに密着させていた場合は可。
※相手が肘と膝を同時にマットに密着させていた場合は可。

2014年2月4日策定 / 2014年2月4日施行