

DEEP競技運営機構MMAルール

[DEEP/DEEP JEWELS]

第1章 総則

(目的)

第1条 このルールは、DEEP競技運営機構(以下「競技運営機構」という。)管轄下で行われる総合格闘技(Mixed Martial Arts: 以下「MMA」という。)の試合について、管理、運営などに関する事項を定めることを目的とする。

(開催国や競技役員の尊重)

第2条 大会の実施においては、試合中、試合の前後に関わらず、競技を運営、管理する立場にあるレフェリー、ドクター等の競技役員は絶対の権限を持つものとして、尊重されなければならない。

2 大会開催国や開催都市に対しては、国際信義に則り、礼を尽くさなければならない。

3 大会中においては、公正なスポーツとしてのMMAに専心するものとし、いたずらに観衆相互間の対立を煽るような人種・性差別的言動、政治的言動や宗教的言動等は差し控えるものとする。

(競技運営機構の役割)

第3条 競技運営機構はプロモーターより競技運営について委託を受けた機関として、管轄下で行われるすべてのMMAの試合を管理し、試合結果の承認を行う。

2 競技運営機構はプロモーターからの受託機関であるが、競技運営権限については独立性を有し、中立、公正な立場で業務を執行すると同時に、委託元のプロモーターは競技運営機構の独立性維持に努め、大会にて生じた損害等の免責も含め担保する。

(組織)

第4条 競技運営機構は、審判部、医療部、各種委員会等で構成する。

(呼称)

第5条 競技運営機構は、大会ごとにヘッドレフェリーを定め、選定されたヘッドレフェリーが最高責任者として競技運営を行うこととする。また医療については医務部長が、その業務の最高責任者として、医療業務に当たることとする。なお、ヘッドレフェリー以下のレフェリー・ジャッジ・インスペクターを総称して審判員とする。また審判員を含めた、医療部長以下のドクター・看護師を総称して競技役員と呼称する。

第2章 出場条件

(階級)

第6条 試合は次の各号に掲げる12階級において行われる。

(1) メガトン級(無差別級)

本号に定める階級は、試合が公正、安全で競技上問題がないと競技運営機構が判断した場合に限る。

- (2) ヘビー級…………… 100.0kg以下
- (3) ライトヘビー級… 93.0kg以下
- (4) ミドル級…………… 83.9kg以下
- (5) ウェルター級…… 77.1kg以下
- (6) ライト級…………… 70.3kg以下
- (7) フェザー級………… 65.8kg以下
- (8) バンタム級………… 61.2kg以下
- (9) フライ級……………56.7 kg以下
- (10) ストロー級………… 52.2kg以下
- (11) アトム級…………… 47.6kg以下
- (12) ミクロ級…………… 44.0kg以下

- 2 タイトルマッチ以外の階級制の試合では、0.45kgの許容重量が認められる。タイトルマッチでは、選手は適正な体重階級を超えてはならない。
- 3 競技運営機構は、その裁量の下で、キャッチウエイトの試合を承認することができる。試合が公正、安全で競技上問題がないと判断する場合には、上の区分に関わらず、上限体重を定めることができる。

(公式計量)

第7条 試合前に競技運営機構の指定した日時、場所にて公式計量を実施するものとする。公式計量は計量開始時刻から3時間経過時点までとする。ただし、大会当日に計量を実施する場合は、プロモーターが定める観客開場時刻までに終了するよう実施しなければならない。なお、計量に合格できなかった選手に対しては、体重超過の程度に応じて、次の各号に掲げるとおり、計量不合格に係る罰金(罰金とは、選手出場契約の債務不履行に基づくファイトマネーの支払請求権の喪失、あるいは既払金の返還義務の発生等を意味するものである。以下同じ。)を課すものとする。

- (1)超過体重が0.5kg以上、1.0kg未満の場合は、ファイトマネーの10%相当額
- (2)超過体重が1.0kg以上、1.5kg未満の場合は、ファイトマネーの20%相当額
- (3)超過体重が1.5kg以上、2.0kg未満の場合は、ファイトマネーの30%相当額
- (4)超過体重が2.0kg以上の場合は、ファイトマネーの40%相当額

2 前項の計量に合格できなかった選手は原則として失格対象となるが、超過体重が2.0kg未満の場合、もしくは超過体重に関わらず競技運営機構が試合の実施を認めた場合に限り、試合を実施することができる。ただし、その試合においては、計量に合格できなかった選手の勝利は記録されず、次の各号に掲げるとおり裁定される。

- (1)計量に合格した選手が勝った場合は、その結果を公式記録とする。
- (2)計量に合格した選手が負けるか、引き分けた場合、記録はノーコンテストとする。

3 前項により試合を実施する場合、次の各号に掲げるとおり、計量に合格できなかった選手に減点を課した上で、試合を開始する。

- (1)超過体重が0.5kg以上で1kg未満の場合は注意(イエローカード)により1点減点とする。

(2)超過体重が1kg以上の場合は警告(レッドカード)により2点減点とする。

(ルールミーティングへの参加義務)

第8条 試合に出場する選手もしくはセコンドより最低1名は、競技運営機構の指示するルールミーティングに必ず出席しなければならない。

(ドクターチェック受診義務)

第9条 選手は、本大会当日の試合前、競技運営機構の指示に従い、会場において、試合に出場することについての健康上の問題の有無を検査するため、競技運営機構医療部のドクターによる診断(ドクターチェック)を受けなければならない。

2 前項の診断の結果において、試合に出場することが医学的知見から適切ではないと判断された場合、選手は当日の試合に出場することができない。

第3章 試合場

(公式試合場)

第10条 試合は、フェンスに囲まれたケージ内またはロープに囲まれたリング内において行われる。

2 ケージは6等辺以上のサークル状の形状であり、直径が7メートル以上の適当な広さのものを用いる。フェンスは、競技者が落下したり、フェンスを打ち破らないような規格と素材を用い、ビニール等で適切にコーティングされていなければならない。フェンス内エリアでは、あらゆる金属部分を覆い、パディングされていなければならない。

3 リングは一辺の長さが6メートル以上の正方形で、3本以上のロープで囲まれていなければならない。

4 試合場のフロアは、2センチ以上のウレタン製の素材でパディングし、最表面をキャンバスで覆わなければならない。パディングの素材は全体に均質なものを用い、固さにばらつきがあるものや凸凹ができるものを用いてはならない。

5 試合場内のフロアには、いかなる障害物も置いてはならない。

6 本条に定める規格以外の試合場でも競技運営機構が承認する場合は公式試合場とする。

第4章 競技用具等

(試合時の着用、装着物)

第11条 選手は、次の第1号に掲げる競技用具を必ず着用しなければならない。また、次の第2号に掲げる競技用具を任意に着用できる。これらすべての競技用具は、試合前の指定の日時に行われる審判員のチェックを受けなければならない。

(1)必ず着用しなければならない競技用具

ア)オープンフィンガーグローブ

競技運営機構が当日の試合での着用を認めたオープンフィンガーグローブを着用して試合を行うものとし、選手その他の第三者が調達したものを使用してはならず、プロモーターが用意したグローブを使用する。

イ)マウスピース

ウ)ファウルカップ(男子)

ファウルカップは審判員により競技上支障がないと判断されたものを着用しなければならない。

エ)男子試合用コスチューム

男子選手は上半身を裸とし、次に掲げるショーツ、スパッツ等を下半身に着用する。

- ①着用時、膝頭にかからない長さのもの。
- ②金属、硬質のプラスチックその他の硬性の素材による部品が使用されていないもの。
- ③コスチュームのずれを防ぐための紐やゴムなどがウエスト部分に装着されているもの。
- ④ポケット又はそれに類するものがコスチュームの表側に付いていないもの。
- ⑤コスチュームの表面にコスチュームの主たる構成素材とは異なる素材のものが縫い付け、あるいは接着してあるもの。ただし、塗料等でコスチュームにプリントされたものなど、明らかに危険性がなく、競技上支障がないと審判員に認められたものはこの限りではない。
- ⑥清潔で破損の無いもの
- ⑦本ルールに定めのないコスチューム着用の合理的必要性が生じ、審判員により競技上支障がないと判断されたもの。

オ)女子試合用コスチューム

女子選手は上半身に次に掲げるラッシュガード等を着用し、下半身は男子と同様の基準のショーツ、スパッツ等を着用する。

- ①身体に密着し、且つ形状は半袖、ノースリーブ、スポーツ・ブラジャーのいずれかに該当するもの。
- ②下半身のコスチュームと一体となっていないもの。
- ③金属、硬質のプラスチックその他の硬性の素材による部品が使用されていないもの。
- ④コスチュームの表面にコスチュームの主たる構成素材とは異なる素材のものが縫い付け、あるいは接着してあるもの。ただし、塗料等でコスチュームにプリントされたものなど、明らかに危険性がなく、競技上支障がないと審判員に認められたものはこの限りではない。
- ⑤清潔で破損の無いもの
- ⑥本ルールに定めのないコスチューム着用の合理的必要性が生じ、審判員により競技上支障がないと判断されたもの。

(2)任意で着用できる競技用具

ア)拳へのバンテージおよびテーピング

選手は拳にバンテージ、テーピングを任意で使用する場合、次に掲げる基準等の範囲内で使用しなければならない。

- ①拳にバンテージ、テーピングを使用する場合、拳の前面部(ナックルパート)にはテーピングを使用してはならない。ただし、指と指の間に細く切ったテープを通すことは認められる。

- ②バンテージ、テーピングの内部に芯、紙縫り、その他の異物を巻き込んではいけません。
- ③バンテージ、テーピングについては、素材や数量等について審判員による安全性のチェックを受けることとし、安全性が確保されていることが認められた物のみ使用することが出来る。
- ④バンテージ、テーピングの装着完了後、試合開始前までに審判員のチェックを受けなければならない。

イ) 拳以外の身体箇所へのテーピング

- ①選手は肘の部分をバンテージ、テーピング等で覆ってはならない。
- ②テーピングについては、素材や数量等について審判員による安全性のチェックを受けることとし、安全性が確保されていることが認められた物のみ使用することが出来る。
- ③テーピングの装着完了後、試合開始前までに審判員のチェックを受けなければならない。

ウ) サポーター

選手は、金属・プラスチック・硬質ゴム等の部品が使用されておらず、また、緩衝素材等によるパディングがされていないもので、審判員が競技に支障がないと認めるサポーター類を下肢(膝、足首)に着用することができる。

エ) シューズ

任意で着用できるシューズは試合前の指定の日時に行われる審判員による安全性のチェックを受けることとし、安全性が確保されていることが認められて、試合における着用が承認された場合のみ、当該シューズの着用が許されるものとする。なお、シューズの足首部分から甲部分に、靴紐を覆うカバー類が装着されたものや、金具・ジッパー等が装着されたものは試合での着用は認めない。

オ) アブドメンガード(女子)

カ) チェストガードまたは胸部のパッド(女子)

(規定外の競技用具および塗布物等)

第12条 前条にて定められた競技用具以外の着用、または規格外の競技用具の使用は認められない。

- 2 選手は、男子選手のファールカップを除き、硬質のものを使用してはならない。また、いかなる宝飾類、ピアス等も身につけてはならない。
- 3 選手は、審判員の監督の下で顔面に塗布されるワセリン以外に、いかなる部位にもワセリン、油脂類、整髪料、滑り止め、ネイルアート等一切の薬品、塗布物等を使用してはならない。ただし、女子選手の顔への化粧は、対戦する選手に不快感を与えず、競技にも支障を来さない程度において認められる。
- 4 選手は試合前とラウンド間のインターバルに審判員の監督の下、顔に適量のワセリンを塗布されてから試合に臨まなければならない。ただし、頭部顔面へのヒジによる攻撃が認められていない試合は除く。

第5章 試合

(試合形式)

第13条 試合は、2ラウンド制もしくは3ラウンド制とし、1ラウンドの試合時間は5分間とする。いずれの試合も各ラウンド間の休憩時間(インターバル)は、60秒間とする。

- 2 タイトルマッチとして実施される試合は、3ラウンド制とする。
- 3 トーナメント形式で実施する試合及び特別試合での試合形式は各特別規程に準じる。

(攻防ポジションの定義)

第14条 攻防ポジションの定義は、次のとおりとする。

(1)スタートポジション

試合開始時やメインレフェリーが「ブレイク」をコールした後などのポジション。両方の選手は約1.5m以上離れてスタンディングによるファイティングポーズをとり、メインレフェリーの声と合図で試合を開始・再開させる。

(2)スタンドポジション

選手の足部(足裏および足首より下の部分)のみがフロアに着いて、立っている状態。

(3)グラウンドポジション

選手の足部(足裏および足首より下の部分)以外のからだの部位がマットに着いている状態。

(勝敗の決定)

第15条 試合の勝敗は、ノックアウト(KO)、タップアウト(TO)、テクニカル・ノックアウト(TKO)、判定(デシジョン)、失格等により決定する。

(ノックアウト:KO)

第16条 選手が対戦相手の攻撃により戦闘不能、または意識を失っているとメインレフェリーが判断した場合は、ノックアウトとして勝敗を決定する。

(タップアウト:TO)

第17条 選手自らが次の各号に掲げる試合続行不可能の意思表示をしたとメインレフェリーが判断した場合は、タップアウトとして勝敗を決定する。

- (1)選手が、声で試合続行不可能の意思表示を示した場合。
- (2)選手が、手もしくは足で相手選手かマットを2回以上叩き、試合続行不可能の意思表示をした場合。
- (3)選手が審判員に試合続行不可能の意思表示と判断される行動をとった場合。

(テクニカル・ノックアウト:TKO)

第18条 メインレフェリーが次の各号に掲げる状況により試合続行不可能と判断した場合はテクニカル・ノックアウトとして勝敗を決定する。

- (1)一方の選手が相手の正当な攻撃により著しく劣勢になった場合や、自らの責任により負傷した場合等によりメインレフェリーが試合続行不可能と判断した場合。
- (2)当該試合を担当するサブレフェリーが前号により試合続行不可能と判断した場合で、メインレフェリーに試合中止を要請し、メインレフェリーが試合続行不可能と判断した場合。

なお、サブレフェリーによる試合中止要請の意思表示方法は、ホイッスルを鳴らすことによつて行うものとする。

(3)ドクターが専門の見地から試合続行不可能と判断した場合（一方の選手が相手の正当な攻撃により裂傷等を負った場合等）でメインレフェリーが試合続行不可能と判断した場合。

(4)セコンドが試合放棄の意思表示をした場合。なお、セコンドによる試合放棄の意思表示方法は、セコンドがプロモーターが用意した競技運営機構認定の筒形ボタンをリング内に投入することによつて行うものとする。

(判定)

第19条 試合時間内に勝敗が決定しない場合、所定のジャッジ3名の採点を行い、3名のうち2名以上が優勢と判定した選手を判定勝ちとして勝敗を決定する。

2 トーナメント形式で実施する試合、特別試合などにおける判定の運用方法等は、各特別規程に準じる。

(判定の基準)

第20条 判定の基準は次の各号に掲げるとおりとし、第1号から第3号の順にて段階的に評価の上、次条に定める採点方法により勝敗を決するものとする。

(1)効果的なダメージ、サブミッションアドバンテージ

打撃とグラップリングを同じ重みで考え、効果的な打撃やグラップリング(投げ技、サブミッションなど)による試合への影響度を評価する。試合への影響度とは、ノックアウトやタップアウトなど試合終了につながる可能性のあるダメージやアドバンテージがあったかどうかを意味する。

評価にあたっての判断要素例は次のア)からイ)に掲げるとおり。

ア)「効果的なダメージ」は目に見えて相手に衝撃を与えた打撃や投げ技を評価する。

- ① 正当な打撃、投げ技による相手選手の意識状態
- ② 正当な打撃、投げ技による相手選手のふらつき
- ③ 正当な打撃、投げ技による相手選手の裂傷や打撲等

イ)「サブミッション・アドバンテージ」はタップアウト手前のサブミッションを評価する。

- ① サブミッションの仕掛けにより相手選手にタップアウト負けの実質的リスクがあったか
- ② サブミッションの仕掛けの精度、極まり度合い及び時間
- ③ サブミッションの仕掛けによる相手選手の外見的特徴(動き、表情など)

(2)アグレッシブネス

効果的な打撃やグラップリングを狙う過程における、積極的かつ攻撃的で精度の高い展開を評価する。

ただし、精度の高い打撃やグラップリングを伴いながらも、カウンター狙いに固執する、場外に逃避する、ロープ等の試合場を掴むなどの行為を行う選手に対しては、ペナルティの有無に関わらず、本号の評価は慎重に行わなければならない。

(3)ジェネラルシップ

試合のペース、場所、ポジション等の支配についてどちらが優れていたかを評価する。ただし、スタンドポジション及びグラウンドポジションに占めた時間割合を考慮して評価を行う。

評価にあたっての判断要素例は、次のア)からク)に掲げるとおり。

- ア) スタンドポジションの試合展開で主導権を握ること
- イ) 自らが前に出て、相手選手が後退するなど、展開をコントロールしている場合等)
- ウ) あらゆる場面における効果的な打撃のヒット数(スタンド、グラウンドを問わない)
- エ) グラウンドポジションに移行するための仕掛け
- オ) グラウンドポジションの試合展開で主導権を握ること
(自らのコントロールにより、有利なポジションを作り、維持している場合等)
- カ) テイクダウンの成功
- キ) パスガード、リバーサルなどのグラウンドコントロール
- ク) サブミッションを仕掛けること

(判定の採点方法)

第21条 判定の採点方法は次の各号に掲げるとおりとし、各ジャッジは各ラウンドの優劣を10点法にて採点し、合計点により勝者を決定する。

(1) 10 - 10

前条第1項各号に掲げる判定基準のすべてについて、優劣に差がない場合は両方の選手に10点を与える。

(2) 10 - 9

前条第1項各号に掲げる判定基準を段階的に評価した結果、同第2号の段階で優劣の差が生じている場合、もしくは同第3号の段階で優劣の差が顕著に生じている場合は、優勢の選手に10点を与え、劣勢の選手は9点を与える。

(3) 10 - 8

前条第1項各号に掲げる判定基準を段階的に評価した結果、同第1号の段階で優劣の差が顕著に生じた場合は優勢の選手に10点を与え、劣勢の選手は8点を与える。

(4) 10 - 7

一方の選手が、打撃やグラップリング等の正当な攻撃によって試合終了寸前に陥ったときは、優勢の選手に10点を与え、劣勢の選手に7点を与える。(本来であればレフェリーによって試合を終了しなければならない状態であり、まれなケースである。)

(タイトルマッチにおける判定の特例)

第22条 男子タイトルマッチにおいては、第19条第1項を適用せず、判定での勝敗決定は、5名のジャッジにより行われ、ジャッジ5名のうち3名以上が優勢と判定した選手を判定勝ちとして勝敗を決定する。

2 男女共にタイトルマッチにおいては、前条に規定する採点方法により、全ラウンド終了時点で合計点が同一の場合は、どちらの選手が総合的に優勢であったかについて、第20条に定める判定基準を総合的に判断した上で判定を行い、各ジャッジが必ずどちらか一方の選手を勝者とするマストシステムにて勝敗を決定する。

(引き分け)

第23条 両方の選手がほぼ同時にノックアウトもしくはタップアウトしたとメインレフェリーが判断した場合は引き分けとする

2 第19条に定める判定にて勝敗が決定しない場合は引き分けとする。

3 第34条第4項に定める場合。

(失格)

第24条 メインレフェリーが次の各号に掲げる状況により失格と判断した場合は、失格裁定により勝敗を決定する。

(1) 選手が第27条に定める反則行為を犯し、審判員の裁量により、失格と判断された場合。

(2) セCONDが第37条の規定に著しく違反し、審判員の裁量により、失格と判断された場合。

(3) 前2号の他、試合の成立を著しく損なう行為があった場合。

(ノーコンテスト)

第25条 メインレフェリーが次の各号に掲げる状況によりノーコンテストと判断した場合はノーコンテスト裁定により試合は終了する。

(1) 第7条第2項第2号に定める場合。

(2) 第34条第6項に定める場合。

(3) 審判員の判断、もしくは競技役員協議により、試合不成立と判断された場合。

(試合結果の保留)

第26条 試合の裁定をその場で決するのに適さない事態が発生した場合、審判員は試合結果を保留し、競技運営機構の審議に預けることができる。

2 試合時において、裁定を決するための前提となる事実が明らかにならない場合、審判員は、仮に裁定を下すことができる。仮に下された裁定については、後刻事実を確認したうえで、2週間以内に正式な裁定を下さなければならない。

第6章 反則

(反則行為)

第27条 本条に定める行為は反則であり、これらを犯した場合、審判員の裁量により、相応のペナルティが課される。

(1) 頭突き

(2) 目、鼻、口内など粘膜部への直接的な攻撃

(3) 下腹部への攻撃(股間への攻撃)

(4) かみつき

(5) 手指を用いて気管を押しつぶす・喉をつかむなど喉へ対する直接的な攻撃

(6) 後頭部・脊髄への打撃攻撃(後頭部とは、頭の真後ろのことをいい、側面、耳の周りは後頭部とみなさない。)

(7) 頭髪を掴む、引っ張る行為

(8) フェンスやロープなど、試合場を構成する部位を掴む行為。

(9) 相手のコスチューム、グローブ等の装備品を掴む行為。

- (10) 自ら故意に試合場外へ逃避し、あるいは意図的に対戦相手選手を試合場外へ投げる行為。
- (11) 試合中、相手に対しダメージを与えると認められない無気力な攻撃、及び膠着を誘発する動き。
- (12)相手の頭や首をキャンバスに突き刺し投げる行為(いわゆるスパイキング)
- (13)どちら一方の選手がグラウンドポジションの状態にある場合の、膝による頭部顔面への打撃行為。
- (14)スタンドポジションの選手による、グラウンドポジションの選手に対する足での頭部顔面への打撃行為。
- (15)シューズを着用した選手による、膝を含む足によるあらゆる打撃行為。
- (16)ヒジの先端を縦に振り落とす攻撃。
- (17)小さな関節(手足の指)を一度に3本未満掴む行為及びその状態で小さな関節を極める行為。
- (18)皮膚を引っ掻く、つまむ行為。
- (19)床面部を除く試合場構成部に、相手選手を意図的に叩きつける行為。
- (20)審判員に対する口頭での抗議及び虚偽の申告をする行為。

(男子3ラウンド制における特例)

第28条 男子3ラウンド制の試合においては、前条第1項第14号を適用しない。

※注記:この特例により、両方の選手のポジションに関係なく、足による頭部顔面への打撃行為が認められる。ただし、どちらか一方の選手がグラウンドポジションの状態にある場合は、膝による頭部顔面への打撃行為については認められていないので注意が必要である。

(女子試合における特例)

第29条 女子全ての試合において、前条第1項第14号を適用せず、どちらか一方の選手がグラウンドポジションの状態にある場合、足での頭部顔面へ打撃行為を禁止とする。

2 女子2ラウンド制の試合においては、頭部顔面へのヒジによる攻撃を禁止とする。

第7章 反則等に対する処置

(反則に対する処置)

第30条 レフェリーは、反則に対して次の各号に掲げるとおり処置する。

- (1) レフェリーは、選手が犯した反則行為に対し、行為の重大性等を勘案して、自らの裁量により、①口頭による注意②注意③警告④失格の処置をとることができる。その場合、反則を犯した選手とその処置を適切な合図や身振りで明瞭に示さなければならない。
- (2) 「失格」は、反則を複数犯した場合、または目に余るファウルの後、レフェリーの裁量により宣告される。
- (3) 反則を犯した選手の点数から、レフェリーの裁量によって減点され得る。
- (4) レフェリーは、所持している2種類のカードにより減点を明示する。黄色(イエローカード)は注意による1点減点とし、赤色(レッドカード)は警告による2点減点を示す。

- (5) レフェリーのみが反則を評価できる。レフェリーが反則をコールしていない 場合には、ジャッジは自分でその評価をしてはならないし、得点の計算に加味してはならない。
- (6) 反則が犯された場合(特に負傷・ダメージを伴うもの)は、原則として、
- ①レフェリーはタイムアウトをコールする。
 - ②レフェリーは反則を犯した選手にニュートラルエリアにいるよう指示する。
 - ③レフェリーは反則を受けた選手のコンディションと安全をチェックする。
 - ④レフェリーは反則を犯した選手の反則の重さを評価し、適切と思われる減点を課す。その反則が、偶然か故意か、あるいは減点すべきか否かについてのレフェリーの決定を、ジャッジ、セコンド、アナウンサーに告知する。
- (7) 下(劣勢)のポジションにいる選手が反則を犯し、上(優勢)の選手が 負傷していなければ、試合を継続する。そして、
- ①レフェリーは、下(劣勢)のポジションにいる選手に口頭で反則を告知する。
 - ②ラウンド終了時に、レフェリーは反則の重さを評価し、ジャッジ、セコンド、アナウンサーに告知する。
 - ③レフェリーは、反則が重大であった場合に試合を終了させることができる。そのような目に余る反則を犯した選手は失格によって敗者となる。
- (8) 下(劣勢)のポジションにいる選手が反則を犯し、上(優勢)の選手が 負傷をしている場合は、「ストップ・ドント・ムーブ」をコールしてから反則への処置をとり、そのままの体勢から試合を再開するかレフェリーの判断により再開時のポジションを決めることができる。
- (9) レフェリーは、偶然に起きた軽度の反則行為、および軽度の負傷等に対しては、自己の裁量により試合を中断せず続行させることができる。

(試合前・後に行われた反則の処置)

- 第31条 試合開始前に反則行為が行われた場合、反則に対する処置により減点が与えられた状態で試合が開始される場合や失格となる場合がある。
- 2 試合終了後に反則が行われた場合、また試合前・中に行なわれた反則が試合後に判明した場合、反則の内容により試合結果が変更される場合がある。
 - 3 試合場、バックステージを問わず、ドクター含む競技役員の指示に従わない場合についても、前2項を準用する。

(ローブローの反則)

- 第32条 ローブローを打たれた選手には、ドクターが試合を続行できると判断する限りで、最長5分まで回復の時間が許容される。
- 2 5分以前に選手が続行できる状態であったなら、レフェリーはできるだけ早く、試合を再開しなければならない。
 - 3 選手が5分の割り当て時間を過ぎても、試合を再開できない場合は、試合が停止されたラウンドと時間までで決せられた結果によって終了する。

(ローブロー以外の反則)

- 第33条 偶発的な反則により試合が停止した場合、レフェリーは、反則を受けた競技者が試合を

継続できるかどうかを決定しなければならない。選手の勝利へのチャンスが、反則の結果、重度には侵害されておらず、その反則が被反則者の頭部に脳震盪に類する衝撃がない場合は、レフェリーは、5分以内の回復のためのインターバルのあと、試合の続行を命じることができる。

- 2 一方の選手が反則攻撃を受けた場合、レフェリーは試合を止め、タイムを要求する。レフェリーは、ドクターのもとに負傷した選手を渡し、ドクターは、試合を継続するのに適格かどうかを診察する。ドクターは決定をするために5分までの時間が与えられている。リングドクターが、その選手が試合を続行できると判断した場合、レフェリーはすぐに試合を再開しなければならない。ローブローの反則ルールとは異なり、選手は自身の裁量で5分までの時間を使うことはできず、レフェリーに指示されたときは試合を続けなければならない。
- 3 ローブロー以外の反則により負傷した選手がレフェリーによって試合続行に不適合と判断された場合には、レフェリーはすぐに試合の中断をコールしなければならない。5分の時間がまだ残っているにもかかわらず、レフェリーによって、続行に不適合と判断された場合には、選手は残り時間があることをもって抵抗することはできず、試合は終了されなければならない。
- 4 レフェリーが試合を停止し、ドクターの診断を求める場合、その診断は5分を超えてはならない。5分を超えた場合は、試合を再開することはできず、試合は終了されなければならない。

(正当な攻撃あるいは反則等により蒙った負傷に対する処置)

- 第34条 試合中に正当な技術の結果として負傷した場合で、試合終了に相当する負傷であったなら、負傷した選手は第18条第1項第1号を適用する。(TKO負け)
- 2 試合中に負傷し、それが意図的な反則の結果によるものとレフェリーが判断した場合で、試合終了に相当する負傷と判断されたなら、負傷させた選手は失格負けとなる。
 - 3 試合中に負傷し、それが意図的な反則の結果によるものとレフェリーが判断した場合で、試合続行が認められた場合には、反則を犯した選手から2点が減点される。
 - 4 試合中に負傷し、それが意図的な反則の結果によるものとレフェリーが判断し、試合続行が認められた場合で、その反則により負傷した選手が再開後の時点で続行不可能となり、その時点でスコアをリードしていた場合は、負傷した選手のテクニカル・デシジョンによる勝利となる。試合停止時点でスコアが同点あるいは負傷した選手がビハインドの場合は、テクニカル・ドロウとなる。
 - 5 相手に反則を犯そうとしていた競技者が自ら負傷した場合、レフェリーはその競技者に有利になるような行動をしてはならず、その負傷は正当な攻撃によるものと同じに扱わなければならない。
 - 6 試合中の偶発的な反則の結果の負傷とレフェリーが判断し、レフェリーが即座に試合の終了が相当と判断した場合で、1ラウンドが完了していない場合、ノーコンテストとなる。
 - 7 試合中の偶発的な反則の結果の負傷とレフェリーが判断し、レフェリーが即座に試合の終了が相当と判断した場合で、2ラウンド後の場合、その時点でのスコアでリードしている選手をテクニカル・デシジョンによる判定勝ちとする。
 - 8 完了していないラウンドも他のラウンドの判定と同じ基準を用いて、そのラウンドが終了した時点までを判定しなければならない。

(反則等に対する罰金)

第35条 反則等に対する処置に応じた罰金は、次に掲げる各号のとおりとする。

- (1) 注意(イエローカード)宣告1回につき、ファイトマネーの10%相当額。
 - (2) 警告(レッドカード)宣告1回につき、ファイトマネーの20%相当額。
 - (3) 失格の場合は、ファイトマネーの50%相当額。
- 2 計量不合格に係る罰金については、第7条第1項に定めるとおりとする。ただし、第7条第3項に定めるペナルティが課された場合は、別途前項に定める罰金を課す。
- 3 本ルールに定める罰金の徴収は、プロモーターが管理する。

(反則等に対する処分)

第36条 意図的に反則を行ったと認められた場合、試合における減点および前条に定める罰金のほか、出場停止および制裁金を科す。出場停止期間および制裁金の額は、反則の悪質性、重大性等の程度により、競技運営機構が協議の上決定する。

第8章 セCOND

(セCOND)

- 第37条 セCONDは、各選手1名以上2名以内とし、競技運営機構が許可しない限り、選手控室、前室、入場ゲート、試合場周辺に立ち入ることが出来るのは選手およびセCONDのみとする。また、試合中は、自軍のセCONDエリアから外に出てはならず、観客の邪魔にならないよう配慮しなければならない。なお、セCONDに通訳等を配置する場合は、本項に定める人数に含めなければならない。
- 2 セCONDが試合場周辺に持参することが出来る用具は、次の各号に掲げるとおりとし、次の1号から3号については必ず持参しなければならない。
- (1)飲料水
 - (2)飲料水用ボトル
 - (3)タオル(身体水分拭き取り用)
 - (4)氷嚢(氷単体での使用は不可)
 - (5)ハサミ
 - (6)バケツ
 - (7)タイマー
 - (8)予備の競技用具
- 3 セCONDは、試合中、選手に言葉による助言を与えることができるが、選手に直接接触する、マットを叩く、ケージ、リングロープなどを掴む、触るなどの動作をしてはならない。
- 4 セCONDは、選手入場後から試合開始直前までの間やインターバル中は、選手に飲料水のみを与えることができるが、選手の身体及び試合場を水で濡らすなどの行為はしてはならない。ただし、インターバル中において、選手の身体を冷却する目的で霧吹きや氷嚢を使用することは認められる。
- 5 セCONDは、選手入場後から試合開始直前までの間は1名、インターバル中は2名まで試合場内に入ることができる。

- 6 セCONDはインターバル中に、選手の身体について水や汗について、適切に拭き取らなければならない。
- 7 セCONDは、試合中や試合前後を問わず、選手の競技用具の細工や身体へのオイル塗布などの行為を行うと退場となり、当該選手が失格となる場合がある。
- 8 セCONDは競技運営機構が用意した筒型バトンをリングに投入することにより、試合放棄の意思表示をすることができる。
- 9 セCONDによる各コーナーの反則に対しては、セCONDの退場を命じ、当該選手に減点を与えるもある。
- 10 セCONDは、試合中リングやリングエプロン等、試合場にいかなるものも置いてはならない。
- 11 セCONDは相手選手および審判員への罵倒、侮辱、暴力行為を行ってはならない。
- 12 セCONDは審判員に対し、口頭での抗議及び虚偽の申告を行ってはならない。
- 13 セCOND及び当該選手の関係者が、試合前後において試合場、バックステージを問わず、競技役員への指示に従わない場合、試合中と同様のペナルティが当該選手に与えられる場合がある。

第9章 競技役員

(審判員)

- 第38条 レフェリー及びジャッジは、競技運営機構に認められた者で、本ルールとその適用に精通し、あらゆる関係方面から中立公正な立場でなければならない。
- 2 大会毎にヘッドレフェリーを配置し、ヘッドレフェリーはプロモーターから大会当日の競技運営権限を委託された者として、競技役員への編成、ルールの適用及び試合結果の承認等について、裁定、指揮等を行うことができる。
 - 3 試合における審判員は、メインレフェリー1名、サブレフェリー2名、ジャッジ3名により構成される。ただしヘッドレフェリーの判断において、サブレフェリーはジャッジとの兼務も可能とする。
 - 4 メインレフェリーは試合場内で試合を管理し、サブレフェリーは試合場外、ジャッジはジャッジ席でそれぞれメインレフェリーを補佐する。
 - 5 試合を担当しない審判員は、ヘッドレフェリーおよび試合を担当する審判員の求めに応じて、助言することができる。
 - 6 メインレフェリーが事故に遭遇した場合、試合を中断し、別の審判員が試合場に上がってから試合を続行する。
 - 7 サブレフェリーおよびジャッジが事故に遭遇した場合、試合を中断し、その後の試合進行に支障を来さないよう審判員を配置してから試合を続行する。
 - 8 審判員は、審判技術の向上を目指し、ルール並びにルールに規定されていない審判上の諸問題の解釈、およびそれらの処置などを調査、研究しなければならない。

(メインレフェリー)

- 第39条 メインレフェリーは、ルールに基づき試合を管理、指揮、命令する全権を持つ。本ルールに規定されていない事項についても試合に関する限り、メインレフェリーの判断を優先する。
- 2 メインレフェリーは、試合場に上がる場合、主催者が認可した服装で、メガネ、指輪、バックルその他一切の金属類を身に帯びてはならない。ただしコンタクトレンズの使用は差し支えない。

なお、プロモーターの求めに応じて、カメラやマイクを装備する場合は、装備品を選手と接触させてはならない。

- 3 メインレフェリーは、試合中ルールが厳格に守られるように監視し、必要となる注意や指示をなし、試合が円滑、真剣かつ最高に行われるよう努めなければならない。
- 4 メインレフェリーは、試合場等が正しく整備され、すべての試合役員が正しく配置され、選手の服装、競技用具等に違反がないことを確認する。
- 5 メインレフェリーは、試合開始時に選手を試合場の中央に招き、試合が本ルールで行われること、及び特に注意すべき反則事項を簡潔明瞭に説明したのち、タイムキーパーに試合開始の合図をする。

(サブレフェリーおよびジャッジ)

第40条 サブレフェリーおよびジャッジは、ルールに基づいて試合が行われるよう、メインレフェリーを補佐し、メインレフェリーと共同して試合を管理、指揮しなければならない。

- 2 サブレフェリーおよびジャッジは、メインレフェリーを補佐するためのホイッスルを試合時に携帯しなければならない。
- 3 サブレフェリーは、試合場外での審判にあたっては、観客の邪魔にならないよう配慮しなければならない。
- 4 サブレフェリーおよびジャッジは、メインレフェリーを補佐するため、必要に応じて試合場へ上がることができる。
- 5 サブレフェリーおよびジャッジは、選手の落下や反則行為等の防止の為、試合場外から最小限の範囲内で選手の身体等に触れることができる。

(審判員の命令語および指示)

第41条 メインレフェリーが用いる命令語および指示は、次のとおりとする。

(1)『ファイト』

試合の開始、または続行を告げる場合。

(2)『ストップ』

試合の終了、または一時中断を告げる場合。

(3)『アクション』

試合の攻防の積極性を促す場合。

(4)『ブレイク』

次のア)からカ)に掲げる場合で試合の攻防を解き、スタートポジションに戻す場合。

ア)『アクション』をコールしたにもかかわらず膠着した場合。

イ)試合中、ロープやコーナーポストが試合の進行の妨げになると審判員が判断し、スタートポジションで試合を再開する場合。

ウ)競技用具が試合に支障を来す状態の場合。

エ)メインレフェリーが、故意、偶然にかかわらずこれから反則が行われる危険性があると判断した場合。

オ)選手が試合場外に落ちた場合。または落ちる危険性が高いとメインレフェリーが判断した場合。

カ) 反則行為やアクシデント等により、試合の攻防を解く必要が生じた場合。

(5)『ストップ・ドント・ムーブ』

試合を一時中断した上で同じ体勢から試合を再開させる場合。

- 2 メインレフェリーは、勝敗が決定したのち勝者の片手を上げて表示する。引き分けの場合、両方の選手の手を上げる。
- 3 サブレフェリーは、手の動作によるシグナルを用いて、メインレフェリーに本条第1項のコールを促すことができる。
- 4 サブレフェリーは、必要に応じて、試合を一時停止または終了についてメインレフェリーに要請することができる。これらを合図する手段として、試合中に携行するホイッスルを使用する。
- 5 サブレフェリーは、メインレフェリーの死角で軽微な反則が行われた場合、試合を停止することなく、リング下から選手に直接口頭で注意を与えることができる。

(審判員の権限)

第42条 選手が試合続行不可能な状態、あるいはそれ以上続けると危険な状態であると判断した場合、試合を終了させることができる。

- 2 試合中に選手が負傷した場合、ドクターに負傷の程度を聞き、その意見を参考に試合続行か否かを決定することができるが、原則として、インターバル中は選手の体力回復時間の確保を優先とし、ドクターへの診断要請は控える。診断が必要な場合は、ラウンド開始後に時間を止めてドクターに診断を要請する。ただし、緊急時や不測の事態発生時はこの限りではない。
- 3 選手が試合場外へ落ちた場合など、アクシデントによる負傷等発生時は、選手の状態に応じて、即座に試合を続行させるか、時間を止めてアクシデントによる負傷等を受けた選手の回復を待つか、もしくは試合を終了させるかを決定することができる。
- 4 選手が故意に試合場外へエスケープした場合、第27条第1項第10号とみなし、ペナルティを与える。状況に応じてその選手を試合放棄とみなすことができる。
- 5 目に余る反則を犯した選手を自己の裁量で失格とすることができる。
- 6 偶然に起きた軽度の反則行為、および軽度の負傷等に対しては、自己の裁量により試合を中断せず続行させることができる。
- 7 本ルールに規定のない事態が発生した場合、ルール全体の趣旨・精神および他の規定と整合的な裁定を下すことができる。

(オフィシャルドクター)

第43条 医療部に所属するオフィシャルドクターは、スポーツ医学に精通した競技運営機構公認の医師であって、選手の健康を管理する。オフィシャルドクター以外の医師の判断は公式のものとは認められない。

- 2 オフィシャルドクターは、試合中は常に試合場付近に着席し、審判員の要請があれば負傷した選手の診断結果を報告し、必要に応じて応急処置を取る。オフィシャルドクターの試合場内への立ち入りは審判員の許可を必要とし、緊急時以外は試合場入口付近での診断を原則とする。
- 3 オフィシャルドクターは、選手の負傷状態を診て自己の判断で審判員に試合の中断もしくは中止を要請することができる。

4 オフィシャルドクターは、試合前の選手の診断結果において試合をするに堪えない理由を認めた場合、即座にプロモーターにその旨を報告し、一定期間の出場停止を勧告することができる。

第10章 タイトルマッチ

(タイトルマッチ)

第44条 タイトルマッチとは、チャンピオンとタイトル挑戦者とが、双方において第6条に定める正規体重で、かつ競技運営機構がタイトルマッチとして承認した3ラウンド制の試合をいう。

(チャンピオンの設置)

第45条 第6条に定める階級ごとに、男女各1人のチャンピオンを置く。

(タイトル防衛戦)

第46条 チャンピオンは、原則としてタイトル獲得後10ヶ月以内に防衛戦を行わなければならない。正当な理由なくしてチャンピオンがこの義務を履行しない場合はタイトル剥奪の理由となる。ただし、チャンピオンの負傷、病気、プロモーターの責などの正当な理由がある場合は、この限りではない。

(タイトルの移動等)

第47条 タイトルマッチでのタイトルの移動、空位、防衛などの規定は、次の各号に掲げるとおりとする。

- (1) タイトルマッチで、計量に合格したチャンピオンに、計量に合格した挑戦者が勝った場合は、その挑戦者が新チャンピオンとなる。
- (2) タイトルマッチで、計量に合格したチャンピオンが、計量に合格した挑戦者に勝つ、もしくは引き分けた場合は、そのチャンピオンのタイトル防衛となる。
- (3) タイトルマッチで、チャンピオンが計量に合格できなかった場合、タイトルは空位となる。
- (4) 前号によりタイトルが空位となった場合においても、第7条第2項により試合を実施する場合は、計量に合格した挑戦者のタイトル認定戦としてタイトルマッチを実施し、その挑戦者が勝利した場合は、その挑戦者が新チャンピオンとなる。
- (5) タイトルマッチで、挑戦者が計量に合格できなかった場合において、第7条第2項により試合を実施する場合は、計量に合格したチャンピオンのタイトル防衛認定戦としてタイトルマッチを実施し、そのチャンピオンが勝った場合は、タイトル防衛回数に加算する。

第11章 提訴

(提訴)

第48条 選手およびセコンドは、次の各号に掲げる事由と方法によって、プロモーターを通じ競技運営機構に提訴することができる。ただし、ジャッジの判定に対する異議の申立ては受理しない。

- (1) ルールの適用の誤り
- (2) 試合結果に影響を及ぼす重大な事実誤認等

(3) 提訴は、すべて文書をもって試合後2週間以内に行うこととし、口頭によるものは無効とする。

(4) 試合における裁定等に対する異議の申し立ては、当該レフェリー、ジャッジ及び競技役員ではなく、プロモーターを通じ競技運営機構宛てとしなければならない。

附則

1. このルールは2017年9月1日から施行する。
2. 旧ルールは廃止する。