

KNOCK OUT-BLACK 公式ルール(2021.7.5 制定)

第1条【試合場】

試合場は 6 メートル四方以上、3 本以上のロープで囲われ、転倒などのアクシデントに対して選手の安全を確保できる四角形のリングを使用するものとする。

第2条【試合用具】

ファイターは、両手に主催者が用意した規定のグローブ、ファールカップ(男子のみ。女子のアブスメントガードは任意)、マウスピースを必ず着用しなければならない。なお、ファールカップおよびマウスピースは選手自身が用意する。ファールカップは金属製のカップを紐で結ぶものでなければならず、構造的に不完全なカップの着用は禁止とする。

第3条【階級と使用グローブ】

試合は以下の公式階級に則り行われる。ただし、試合によって、下記に当てはまらない契約体重として試合が組まれることがある。

- ・アトム級(女子のみ) -46.0kg
- ・ミニマム級(女子のみ) -47.5kg
- ・ライトフライ級(女子のみ) -49.0kg
- ・フライ級 -50.5kg
- ・スーパーフライ級 -52.0kg
- ・バンタム級 -53.5kg
- ・スーパーバンタム級 -55.0kg
- ・フェザー級 -57.5kg
- ・スーパーフェザー級 -60.0kg
- ・ライト級 -62.5kg
- ・スーパーライト級 -65.0kg
- ・ウェルター級 -67.5kg
- ・スーパーウェルター級 -70.0kg
- ・ミドル級 -72.5kg
- ・スーパーミドル級 -75.0kg
- ・ライトヘビー級 -80.0kg
- ・クルーザー級 -90.0kg
- ・ヘビー級 リミット無し

グローブは、各階級ごとに以下のとおり定める。

- ・スーパーフェザー級(-60.0kg)以下 6 オンスグローブ
- ・ライトヘビー級(-80.00kg)未満 8 オンスグローブ
- ・ライトヘビー級(-80.00kg)以上 10 オンスグローブ

第4条【試合方法】

第1項

(a) ワンマッチ

基本的にタイトルマッチ、王座決定戦、ワンマッチともに 3 分 3 ラウンドとする。本戦引き分けによる延長戦は最長 3 分 1 ラウンド(判定はマストシステム)とする。キャリアの浅い女子選手の試合については、2 分 3 ラウンドとする場合がある。なお、特別ルールとしてこれ以外の形式になる場合がある。

(b) ワンデーターナメント

3 分 3 ラウンド、延長戦 1 ラウンド(判定はマストシステム)とする。

(c) マストシステム

マストシステムとは、ジャッジの採点において必ず優劣(勝敗)をつけることをいう。延長ラウンドが設定された試合は、すべて延長ラウンドのジャッジ採点でこのシステムを採用する。この場合の採点は、延長戦 3 分間の攻防をもとに、たとえ微差でも優劣をつけなければならない。

第2項

ラウンド間のインターバルは、いずれの試合も1分間とする。

第5条【有効技】

試合において次の技を有効とする。

パンチ：ストレート、フック、アッパー、バックハンドブロー

キック：前蹴り、ローキック、ミドルキック、ハイキック、サイドキック、バックキック、内股への蹴り、飛び蹴り

膝蹴り：相手の首を片手または両手で固定した状態(首相撲)からの膝蹴り、飛び膝蹴り

ただし、パンチに関して前腕部、肘、上腕部、グローブ手首部分のみがヒットしたと判断された場合、またバックブローに関して肘、上腕部がヒットしたと判断された場合には反則となる。

第6条【反則技】

第1項

試合においては以下の技を反則とし、反則には「注意」、「警告」または「減点」が与えられる。レフェリーは「注意」、「警告」に対しては口頭で指示、「減点 1」「減点 2」に対してはそれぞれイエローカードを提示し、「失格」に対してはレッドカードを提示する。最初の「注意」のみ「注意」、2回で「警告」1となる。以後は即「警告」1が与えられる。「警告」2で「減点」1とし、1ラウンド中に「減点」が3になると「失格」となる。但し、反則に関してレフェリーが不可抗力であると判断した場合にはこの限りではない。また、反則行為が悪質なもの、あるいは相手選手に多大なダメージを与えたとレフェリーが判断した場合には、反則の宣告順位を超えて、直ちに減点が与えられる場合がある。

<反則の種類>

1. 頭突きによる攻撃。
2. 肘による攻撃。
3. グローブ有効箇所を伴わない手首、前腕部、肘、上腕部、肩などによる攻撃。
4. 金的への攻撃。
5. レスリングや柔道などの投げ技、関節技を使うこと。
6. サミング。
7. 喉へのチョーク攻撃。
8. 相手に嘔み付く行為。
9. 倒れた相手、起き上がろうとしている相手に攻撃すること。
10. レフェリーがブレイクを命じたにも関わらず相手を攻撃すること。
11. 攻撃であれ防御であれ、ロープを掴むこと。
12. レフェリーに対する、侮辱的あるいは攻撃的言動。
13. パンチによる後頭部への直接的な攻撃(後頭部とは、頭の真後ろの部分を指し、側面、耳の周りは後頭部とみなさない)。
14. 片手または両手を相手の脇下に差し入れる行為、およびその状態からの膝による攻撃
15. 故意に相手選手をリング外に落とそうとしたとき。
16. 自分からリング外に出たとき。
17. 明らかに背後を向いた選手への攻撃。また、背後を見せた選手も戦意喪失とし、注意、警告、減点の対象となる。
18. 審判員に対する虚偽のアピール、言動

第2項

再三、頭を低くして相手の懐に飛び込む行為は、バッティングを誘発するものとして注意が与えられる。バッティングにより選手のどちらかがカットして出血した場合、レフェリーが偶発的なものであると判断した場合には減点は発生しないが、再三頭が低くバッティングの可能性のあるものと注意を受けていた選手が相手選手をカットさせた場合は減点1が与えられる可能性がある。また、そのバッティング行為が明らかに故意、もしくは悪意があると判断された場合は減点2、または失格となる場合がある。

第3項

攻撃を伴わない掴みや組み付き、膠着状態を誘発するホールディングなどが度重なり消極的であると判断された場合、レフェリーは注意、警告、減点を与える。この行為に関しては、注意2で警告1、次の注意で減点1となる。

第4項

相手の蹴り足を掴んだ状態からの攻撃は有効とし、前後左右いずれかに2歩進んだ時点でブレイクとなる。ただ

し、攻撃する意思や動きがないとレフェリーが判断した場合は、その時点でブレイクとなる。

第5項

選手がカウンター狙いなどで攻撃の手数が少なく消極的であると判断された場合も、注意や警告、減点の対象となり得る。

第7条【試合決着】

試合決着の分類は次の通りとする。

第1項

ノックアウト(KO)

1. ダウンカウント開始から 9 秒以内に立ち上がってファイティングポーズを取ることができなかった場合。もしくは、ダメージが大きく 9 秒以内に立ち上がれないとレフェリーが判断した場合。
2. 9 秒以内に立ち上がっても闘う意志がない、あるいは闘うことができないとレフェリーが判断した場合。
3. ひとつのラウンド中に 3 回のダウンを喫した場合。または、1 試合のトータルで 5 回のダウンを喫した場合。
4. 選手的一方が著しく劣勢で、危険な状態とレフェリーが判断した場合。

第2項

テクニカルノックアウト(TKO)

1. レフェリーストップ
レフェリーが選手の負傷、あるいは大きなダメージにより試合続行不可能と判断した場合。
2. 試合放棄
試合中にセコンドがタオルを投入した場合。また試合中に選手が自ら試合放棄を宣言もしくは示した場合。なお、レフェリーがこれに気づかない場合は、他の審判員が試合終了の合図をさせることができる。
3. ドクターストップ
リングドクターが選手の負傷あるいは大きなダメージにより試合続行不可能と判断した場合。特に選手がダウンして大きなダメージがある場合、リングドクターは審判団に進言し、協議のうえ試合終了の合図をさせることができる。
4. 身体機能のコントロールの喪失

第3項

判定

ノックアウト、テクニカルノックアウト、または失格などによる勝敗で決定しない場合、ジャッジ 3 名による判定を取り、最終ラウンド終了後に各ジャッジの採点(ポイント)を集計し、ポイントが多い選手を勝ちとする。但し、これは 2 名以上のジャッジの支持によって勝者が決定するものとする。なお、2 名以上の支持が得られない場合、延長戦が設定されている試合においては延長戦を行い、終了後には延長戦 3 分間の攻防をもとに採点を行う。

第4項

引き分け

1. 延長戦が設定されていない試合で、判定でどちらかの選手が 2 名以上のジャッジの支持を得られなかった場合。
2. 両者が同時にダウンし、カウント 9 以内に双方が立ち上がらなかったとき。
3. 選手が偶発性の負傷により試合を続行できない場合は、第 8 条の規定にある試合成立のためのラウンド数が終了していれば、終了しているラウンドまでの採点を行い、ジャッジ 2 名以上の同意がない場合、引き分けとなる。

第5項

ノーコンテスト(無効試合)

1. 選手が偶発性の負傷により試合続行が不可能と判断され、第 8 条の規定にある試合成立のためのラウンド数を終了していない場合。
2. 選手双方がルール違反を犯したり、八百長、または馴れ合い試合を行ったと認められた場合。
3. レフェリーが再三、注意、警告しても誠意あるファイトを行わず(無気力試合)、レフェリーが双方に失格を宣言した場合。

第8条【試合成立】

第1ラウンドが終了した時点で公式な試合が成立したものとする。

第9条【負傷裁定】

選手的一方が、故意または偶発性のバッティングによる負傷し、その後に相手からの攻撃により負傷を悪化させて試合がストップした場合、第8条に基づく試合成立が確認されていれば、ストップの時点からさかのぼって採点を行い、試合の勝敗を決定する。

第10条【ダウンカウント】

第1項

ダウンとは、攻撃によるダメージにより、選手が足の裏以外の部分をマットに着けた場合をいう。ただし、レフェリーがダメージを少ないと判断したり、ダウンをした選手が速やかに立ち上がって再開の意思表示をした場合は、フラッシュダウンとして、ダウン宣告は行わない。

第2項

たとえダメージが無くても、選手が倒れた後に速やかに立ち上がれない場合、レフェリーがダウンを宣告する場合がある。

第3項

選手に明らかにダメージがあり、続けて攻撃を受けたことでレフェリーが危険と判断した場合、選手が倒れていなくてもダウン(スタンディングダウン)を宣告する場合がある。

第4項

ダウンカウントは、レフェリーの「ダウン」のコールとジェスチャーによって開始され、タイムキーパーのストップウォッチにより正確に計られた秒間に従い、場内アナウンサーはカウントしていく。またレフェリーの「ダウン」コール確認後、場内アナウンサーは1からダウンカウントを開始するものとする。

第5項

ダウンを奪った選手は、速やかにニュートラルコーナーへ移動し、指示があるまでニュートラルコーナーで待機しなければならない。選手がこの指示に従わない場合、レフェリーはダウンカウントを中断し、ニュートラルコーナーに移動したことを確認した後に、ダウンカウントを再開する場合もある。

第6項

レフェリーがダウンカウント中、そのラウンドが終了時間に至った場合、レフェリーのカウントが継続していればタイムキーパーは終了の合図はしない(ゴングは叩かない)。その後、ダウンした選手がカウント9以内に立ち上がった場合、レフェリーは試合再開を宣告し、タイムキーパーは直ちに試合終了の合図を行うものとする(ゴングを叩く)。

第11条【採点基準】

試合の得点は次の項目に該当するものを基準として評価、採点される。

第1項

パンチ、キック、ヒザなどの有効技により、的確かつ有効な攻撃が認められ、相手に相応のダメージを与えたかどうかを判定する。

第2項

採点は以下の優先順位にて行う。

1. ダウン数
2. 相手に与えたダメージの有無
3. クリーンヒットの数
4. アグレッシブ度(攻撃点)

第3項

お互いに10点を起点とし、劣勢になったりペナルティを受けた選手から減点していく採点方法を取る。なお、採点の基準は以下のとおりである。

1. 優劣の差がある場合は劣勢の選手から減点1ポイント。表記は10-9となる。
2. 1回のダウンがある場合、ダウンを奪われた選手から減点2ポイント。ただし、ジャッジがダメージの少ないフラッシュダウンであると判断した場合には減点1ポイントになる場合もある。表記は10-8、または10-9となる。
5. 同ラウンド内に2回目のダウンがある場合、ダウンを奪われた選手から減点3ポイント。表記は10-7となる。
6. ダウンを宣告されることがなくとも、劣勢の選手がそのラウンドを通じてダウンを喫したに等しいダメージを負ったとジャッジが判断した場合、10-8の表記となる場合もある。
7. 反則などによりレフェリーより減点1の指示があった場合、減点1ポイント。表記は10-9となる。

8. 反則などによりレフェリーより減点 2 の指示があった場合、減点 2 ポイント。表記は 10-8 となる。
9. ダウンを奪われた選手が、そのラウンド内に劣勢を著しく挽回したとジャッジが判断した場合には、挽回された方が 1 ポイントを失い、ダウンによって減点されたポイント差が縮まる場合もある。この場合、10-9 ではなく 9-8 の表記となる。
10. ダウンを奪われた選手が、同ラウンド内にダウンを奪い返した場合には双方マイナス 2 ポイントとなる。この場合、表記は 10-10 でなく、8-8 となる。
11. 双方に減点 1 がある場合には 10-10 ではなく 9-9 の表記となる。
12. 延長戦(第 4 条第 1 項参照)については、マストシステムの観点から、たとえどれだけ僅かな差であっても優劣を判定する。もし最終ラウンドの内容も甲乙つけ難い全くのイーブンであると判断された場合は、第 1 ラウンドからさかのぼり、全体を通じて最終ラウンドまでにスコアリング上は反映されなかった微差もこの時点で考慮に入れ、最終判断を下すものとする。例えば、双方の間に微差はあるが、1 ポイントまでの差はないだろうと判断し 10-10 がついたようなラウンドがあった場合、こうした表面上は露呈しなかった微差が、最終ラウンドでは反映される。

第 12 条【延長戦】

3 ラウンド、延長戦ありの試合において、本戦で引き分けの裁定が出た場合は延長戦を行う。延長ラウンドの判定は第 11 条第 3 項 12. に則り採点を行う。

第 13 条【失格】

次の場合、選手は失格となり 100% のファイトマネー没収が科せられ、また 3 ヶ月間から 1 年間の出場停止処分が科せられる。

1. 故意に反則を犯し、レフェリーが失格を宣言したとき。
2. 試合中、審判員の指示に従わないとき。
3. 試合出場時刻に遅れたとき、あるいは出場しないとき。
4. 粗暴な振る舞い、悪質な試合態度とみなされたとき。
5. レフェリーが選手に戦意がないと判断したとき。
6. 1 ラウンド中に反則による減点が 3 になったとき。
7. 試合前にリングドクターの診断を受け、その結果、出場不可能とみなされたとき。
8. 試合ラウンド中にセコンドがリング内に入ったり、リング上の相手選手もしくは所属選手に触れたとき。また、コーナーマン同士が乱闘した場合も、状況によりその選手が失格となる場合もある。
9. ドーピングチェックにより薬物反応が出た場合。
10. その他、試合規定に違反すると認められたとき。

第 14 条【ペナルティ】

試合中に選手が反則を犯した場合、以下の基準でペナルティが科せられる。

1. 失格(減点 3)となった選手は、ファイトマネーの 100% を没収される。
2. 減点 2 となった選手は、ファイトマネーの 30% を没収される。
3. 減点 1 となった選手は、ファイトマネーの 20% を没収される。

このペナルティは、1 大会として適応されるものであり、トーナメントなどで 1 大会の中で 2 試合以上行った場合は加算されていくものとする。ただし、偶然のバッティング等などによる減点はこの限りではない。

第 15 条【アクシデント1】

選手が負傷のため、試合を続行不可能となった場合は、次の各項によって勝敗を決定する。

第 1 項

負傷の原因が一方の故意の反則による場合、レフェリーは一定時間、負傷した選手を休ませて様子を見るが、それでも選手が回復せず、試合続行不可能な時は反則者の反則負けとする(反則者の失格)。ただし、ローブロー(金的)による負傷について、レフェリーおよび審判団が故意でないと思なした場合、偶発性の事故として処理する。

第 2 項

負傷の原因が負傷選手自身の不注意による場合は、負傷選手の負けとする。

第 3 項

負傷の原因が双方の偶発性による場合

- (a) 試合が成立していない場合
ノーコンテスト(無効試合)とする。
- (b) 試合が成立している場合
3 ラウンド制の試合においては 1 ラウンドを終了した時点で試合成立とし、そのラウンドの負傷が発生した時間までの採点を行い、勝敗を決定する。
- (c) 偶発性と見なされたローブロー(金的)によるダメージに関しては最長 5 分間の休息時間を与え、その結果、試合続行ができない場合は試合続行可能の選手を勝者とする。

第 16 条【アクシデント 2】

負傷者が出た場合、試合を継続させるかどうかは、リングドクターと審判部が協議のうえ決定する。その際、リングドクターは負傷個所への最低限の治療(止血、テーピング等)を行うことができる。

第 17 条【アクシデント 3】

選手がリング外に転落した場合、リング外に選手が落ちた時点で試合時間を止め、ドクターチェックを行う。その間、審判部による協議を行い、落ちた原因を検討する。

第 1 項

有効技によるダウンと判断された場合

- (a) 試合続行可能な場合
ダウン 1 を採点に入れて、止めた試合時間から試合続行。
- (b) 試合続行不可能な場合
ドクターストップによるテクニカルノックアウト(TKO)とする。

第 2 項

ダウンではないと判断された場合

- (a) 試合続行可能な場合
止めた試合時間から試合続行。
- (b) 試合続行不可能な場合
負傷の原因が偶発性によるものと判断された場合は第 15 条第 3 項、故意の反則によるものと判断された場合は第 15 条第 1 項に則る。

第 18 条【服装規定】

第 1 項

選手は、開会式などでリングに登場する際には、清潔で正しい服装を身につけなければならない。主催者が不適格と見なした服装についてはこれを認めない。

第 2 項

選手の試合コスチュームについて、原則として丈は腰から膝上までに限定し、ロングスパッツ、空手着、テコンドー着のような膝より長いコスチュームはいかなる素材であっても着用してはならない。また、男子選手は腰より上もいかなる素材で覆ってはならない。女子選手は上半身に弛みのない体にフィットした半袖もしくは袖のないラッシュガード、試合用コスチュームの着用が義務づけられる。規格外の試合コスチュームで出場を希望する際は、主催者と対戦相手側がそれを了承した場合のみ使用を認められる。

第 3 項

対戦相手を負傷させる恐れのあるものや、自身のダメージを軽減する恐れがあると審判員が判断したものの着用を禁止する。サポーター類や試合コスチュームなどの装着に関しても、必ず審判員あるいは競技役員のチェックおよびサインを必要とする。また、審判員あるいは競技役員が危険であると判断したものに関しては、その装着を認めない。

第 19 条【マウスピース】

選手は試合中、必ずマウスピースを着用する。試合中、選手の口からマウスピースが落ちてしまった場合、原則としてレフェリーはタイムストップを掛け、マウスピースを洗浄した上で、選手の口に戻す。ただし、マウスピースが落ちたタイミングが試合の攻防中であり、タイムストップすることにより試合の流れを止めてしまうとレフェリーが判断した場合、その攻防が収束したタイミングで一旦ブ레이크を掛け、それに続いてタイムストップを掛けた上で、マウスピースを洗浄した上で、選手の口に戻す場合がある。

第20条【オイル、ワセリン、滑り止めの使用】

選手は、顔に最小限のワセリンと、身体にタイオイルを塗ることが認められる。ただし、それが多量であったり、審判員が不適格と判断した場合、必ず審判員が拭き取ったうえで試合を行う。また、足底部および身体やグローブ、コスチュームなどいかなる場所への滑り止めの使用は一切禁止とする。

第21条【拳へのテーピングとバンデージ】

選手は、両手の拳に既定のテーピングとバンデージ以外のいかなる素材をも着用してはならない(素手でのグローブ着用は認められる)。さらに、これについては以下を厳守すること。

1. テーピングおよびバンデージを施す際は、必ず試合場に到着してからこれらの支給を受け着用し、試合前に必ず競技役員をチェックおよびサインを受けなければならない。
2. 着用に関しては、拳の保護が目的であり、強化につながると判断される行為は禁止とする。
3. ナックルパート、拳骨部分へのテーピングの施しは認められない。ただし指の間に細くしたテーピングを通すことと、滑り止めとして直接肌に1枚を施すことのみは認められる。
4. 選手が各自で用意したテーピングなどを拳以外の負傷箇所などに使用する場合は、第22条のプロテクターに値する。よって、第22条の規定に基づいて実施しなければならない。なお、審判員の指示に従わない場合、また開封を指示されてこれを拒んだ場合や不正が見つかった場合は注意、警告、減点の可能性もある。

第22条【プロテクター】

選手は、負傷などのいかなる理由であれ、ゴムやプラスチックなど、通常使用するテーピング用テープ、またはバンデージ以外の材質のプロテクターを着用してはならない。ただし、その負傷の状態によって、リングドクターがこれを必要と認めた場合には、以下を厳守した上でこの使用を許可する。

1. 伸縮性のテープ、サポーター、主催者の許可したパット以外は使用しない。
2. これらを使用する際には、試合前までに審判員の承認を必ず受けなければならない。
3. 承認がない場合、選手はそのテーピング等の使用は認められず、それを取り外さなければならない。
4. ここで使用するテープ、サポーターなどは、主催者ならびにリングドクターは一切支給しない。
5. 試合開始後の負傷箇所へのテーピングは、リングドクター以外、一切禁止する。

なお、上記の事柄においてリングドクター、および審判員の指示に従わない場合は注意、警告、減点の可能性もある。

第23条【バンデージチェック】

選手は、グローブを着用する前に各自バンデージチェックを受け、封印したテープに競技役員サインを受けなければならない。また、このチェックを受けた後は試合が終わるまでグローブを外してはならない。もし封印を解いた痕跡がある場合、選手は再度バンデージチェックを受けなければならない。

また、グローブにはいかなるものも塗ってはならず、変形を施してはならない。なお、審判員の指示に従わない場合は注意、警告、減点の可能性もある。

第24条【メディカルチェック】

選手は試合前に必ずリングドクターによるメディカルチェックを受けなければならない。

第25条【ドーピングチェック】

試合の公正を期するため、選手は主催者からの要請があった場合には、いかなる場合であれドーピングチェックを受ける義務がある。検査の結果、薬物反応が出た場合、選手はそのタイトル、賞金、ファイトマネーの100%が没収される。さらに、契約書に書かれているペナルティ条項に従い処分が下される。

第26条【治療】

選手の負傷箇所への治療について

第1項

リングドクターは、試合中は各選手への最低限の治療(止血など)のみ行うことができる。

第2項

試合中は、たとえインターバル中であっても、リングドクター以外は選手の負傷箇所への一切の治療を行うことは

できない。

第 27 条【公式計量】

第 1 項

選手は原則として、主催者が指定した日時に行われる公式計量に合格しなければならない。

第 2 項

公式計量に合格できなかった場合、公式計量の開始時刻から 2 時間以内に再計量を行う。2 時間以内の再計量で合格できなかった選手は、1kg 未満の体重オーバーであれば減点 1、それ以上で 2kg 未満の場合は減点 2、それ以上の場合は減点 3 で失格となる。なお、体重超過が 2kg 未満で、相手選手が承認した場合、公式計量に合格できなかった選手は既定のペナルティを受けた上で試合出場することができる。なお、試合を実施する場合、公式計量に合格できなかった選手は対戦相手より 2 オンス重いグローブを着用しなければならない(グローブハンデ)が、対戦相手はそれを拒否することができる。

第 28 条【セコンド】

選手は、チーフセコンド 1 名と 2 名のセコンド、合計 3 名までをリングサイドに待機させることができる。但し、この 3 名のセコンドは、事前に登録されている者でなくてはならず、試合開始時から試合終了まで変更や一時的に入れ替わることもできない。

第 1 項

3 名のセコンドは、ラウンド中は指定された場所に待機しなければならない。

第 2 項

セコンドは、ラウンド中にリングの各コーナーポスト周辺にタオルなどの用具を置いてはならず、ロープやエプロンなどリングのいかなる場所にも手を触れてはならない。

第 3 項

インターバル中に、リング内に入ることでできるセコンドは 1 名のみとする。

第 4 項

セコンドは、ラウンド中にリング内に入ってはならない。また、選手に触れてもいけない。

第 5 項

セコンドは、拡声目的のためにメガホンなどの用具を使用してはならない。

第 6 項

インターバル時間中に「セコンドアウト」のコールが掛かったら、直ちにリング下へ降りなければならない。

第 7 項

3 名のセコンドは服装を統一し、選手と共にチームウェアを着用することが望ましい。また、帽子やサングラス、サンダル、スーツなど、セコンドにそぐわない服装は禁止とする。

上記の事柄において指示に従わない場合、レフェリーはセコンドに対し注意を与える。2 回目以降の注意にはその度にイエローカードを提示するが、イエローカードを 3 回提示されると、そのセコンド側の選手は失格となる。

第 29 条【ルールレビューについて】

試合前日に行われるルールレビューは、ルールの最終確認を行うものであり、原則として選手及びセコンドは必ず参加しなければならない。

第 30 条【異議申し立てについて】

選手または所属団体の責任者は、審判員の宣告および判定に対し、大会終了時まで異議申し立てを行うことはできない。異議申し立てがある場合は、書面にて大会終了後 2 週間以内であればこれを審判部に提出することができる。審判部は、異議申し立てがあつてから 2 週間以内にこれを審議し、書面にて返答しなければならない。

第 31 条【その他】

本大会規定に定められていない問題が生じた場合、主催者ならびに審判部の合議によって、これを処理するものとする。

以上