

BURST～FIGHTER'S GATE～

MMA 公式試合ルール

本ルールは、BURSTアマチュア大会における公式競技規定です。
選手、保護者、指導者の皆さまには、安全第一のもと、公平かつ円滑な大会運営にご協力をお願いいたします。

出場資格

- ・主催者が定めた所定の申込書を提出し、参加が承認された者
- ・心身ともに健康な者 ※未成年者は保護者の同意書が必要
- ・大会規定の服装・装備を準備でき、安全面に問題のない者
- ・主催者およびレフェリーの指示に従う意思を持つ者
- ・ジムに所属しており、代表者から出場を許可された者

※注意事項

1. 自己都合にて参加できなかった場合、参加費の返却はしないものとする。
2. 試合時間に遅れたり、当日急に出場しない場合は失格とする。※参加費は返却しないものとする。
3. 出場選手は、自分の出場する試合の5試合前までに自身のコーナーポストにて装備を終えている事。※試合を遅らせるような場合は減点1とすることがある(当該減点は試合中の減点と合算する)。
4. 試合を終えた選手はすみやかに防具をはずし、スタッフに防具をお渡し下さい。

第1章 クラスとマッチメイク・契約体重

BURST ~FIGHTER'S GATE~ MMA公式試合、以下「本大会」では、以下の体重階級制度に基づき試合を行う。

ただし、対戦選手双方および主催者の合意があれば、契約体重での試合も可能とする。

■ 階級一覧【一般男女】

No.	階級	体重
1	アトム級	47.6kg以下(女子のみ)
2	ストロー級	52.2kg以下
3	フライ級	56.7kg以下
4	バンタム級	61.2kg以下
5	フェザー級	65.8kg以下
6	ライト級	70.3kg以下
7	ウェルター級	77.1kg以下
8	ミドル級	83.9kg以下
9	ライトヘビー級	93.0kg以下
10	無差別級	体重制限なし(双方合意の上)

■ 一般クラス(高校生以上男女)

一般Aクラス

両者がスタンドポジションにある場合、顔面・頭部へのパンチ、足の甲・脛・足裏による蹴りを認める。

ただし、顔面・頭部への膝蹴り、肘による攻撃は禁止する。

片方または両方の選手がグラウンドポジションにある場合、拳による顔面・頭部および顔面以外への打撃を認める。

ただし、グラウンドポジションにある相手への膝および蹴りによる打撃は、攻撃部位を問わず一切禁止する。

一般Bクラス

両者がスタンドポジションにある場合、顔面・頭部へのパンチ、足の甲・脛・足裏による蹴りを認める。

ただし、顔面・頭部への膝蹴り、肘による攻撃は禁止する。

片方または両方の選手がグラウンドポジションにある場合、拳による顔面以外への打撃のみ認める。

グラウンドポジションにある相手への顔面・頭部への打撃、膝および蹴りによる打撃は一切禁止する。

【ジュニア】小・中学生男女

本大会は、ジュニアについて原則として固定の体重階級制を設けない。

対戦カードは、選手の競技レベル、スポーツ歴、年齢、体重、性別などを総合的に考慮し、主催者が最終的に決定する。

ただし、参加人数や大会形式に応じて、主催者の判断により体重別階級、契約体重、またはトーナメント階級を設定する場合がある。

そのため、対戦相手が必ずしも同じ体重帯や同年齢であるとは限らない。

ジュニアAクラス

両者がスタンドポジションにある場合、顔面・頭部へのパンチ、および足の甲・脛による蹴りを認める。

ただし、顔面・頭部への前蹴り、顔面・頭部への膝蹴り、肘による攻撃は禁止する。

片方または両方の選手がグラウンドポジションにある場合、拳による顔面以外への打撃のみ認める。

グラウンドポジションにある相手への顔面・頭部への打撃、膝および蹴りによる打撃は一切禁止する。

ジュニアBクラス

スタンドポジションにおける顔面・頭部へのパンチ、顔面・頭部への前蹴り、顔面・頭部への膝蹴り、肘による攻撃を禁止する。

また、片方または両方の選手がグラウンドポジションにある場合のあらゆる打撃を禁止する。

■マッチメイクの基準

選手の格闘技経験年数や戦績に基づき、安全面および実力差を十分に考慮してマッチメイクを決定する。[格闘技歴]には、ムエタイ、キックボクシング、MMA、柔道等の組み技・打撃競技すべての経験を含めて申告しなければならない。

適当な対戦相手が見つからない場合、隣接する階級や年齢の相手とのマッチメイクを提案することがある。

上記の提案によるマッチメイクは、必ず所属ジム代表者、あるいは保護者の合意を得た上で最終決定するものとする。

組み合わせ、参加人数、体重差の都合により、試合が組めない場合がありますので、予めご了承ください。※その際の参加費等はお返しいたします。

第2章 試合エリア

本大会の試合は、BURSTが認可したリング、ケージ、または主催者が指定する施設・場所にて実施される。

第3章 グローブ・バンテージ・装備品の規定

グローブの規定

1. 選手は、主催者が用意したオープンフィンガーグローブを着用しなければならない。

バンテージ・テーピング規定

1. バンテージ、テーピング、簡易バンテージおよび拳サポーターは、拳の保護を目的として任意で使うことができる。原則として試合前の個別バンテージチェックは実施しない。ただし、主催者、レフェリー、審判員または大会スタッフが安全上必要と判断した場合は、状態を確認することができ、選手はその確認および指示に従わなければならない。
2. 簡易バンテージおよび拳サポーターを使用する場合は、拳の保護を目的とした柔らかい素材のものに限る。硬質素材が使用されたもの、または主催者、レフェリー、審判員または大会スタッフが安全上不適切と判断したものは使用できない。
3. 軍手、作業用手袋、その他競技用具として設計されていない手袋類の使用は認めない。
4. テーピングを使用する場合、拳頭部への貼付は認めない。
※拳頭部とは、拳を握った際に相手に当たる拳の前面部分をいう。
5. 指と指の間に細く切ったテープを通すことは認める。
6. バンテージ、テーピング、簡易バンテージおよび拳サポーターの内部に、芯、紙縊り、硬質物、その他の異物を巻き込んで서는ならない。
7. 拳に装着した状態で、拳骨の形状が確認できない厚さに巻いてはならない。
8. 主催者、レフェリー、審判員または大会スタッフが安全上不適切と判断した場合、選手は指示に従い、巻き直し、取り外し、または使用を中止しなければならない。

第4章 服装・防具

1. 選手上半身について

- ・一般男子選手は裸とする。
- ・一般女子選手は、体にフィットしたTシャツ、ラッシュガード、試合用コスチュームのいずれかを着用する。
- ・ジュニア選手男女については、体にフィットしたサイズのTシャツ、もしくは半袖のラッシュガードを着用すること。

2. 選手下半身について

選手は、以下の条件を満たすショーツスパッツ、MMAショーツ、バーリトゥードショーツ、キックボクシングショーツ等を着用すること。

※ショーツの下にショーツスパッツを履く場合は、ショーツの丈を超えてはならない。

【着用条件】

- ア. 金属・プラスチック部品が使用されていないこと
- イ. 着用時にずれ防止の加工がされていること
- ウ. 外側にポケットや紐が付いていないこと
- エ. 膝上丈であること
- オ. 清潔で破損がないこと
- カ. その他、検査員が競技上支障なしと認めたもの

※ただし、女子選手に限りロングスパッツの着用を許可する。

3. 必須防具

全選手は、以下の防具を必ず自身で用意・着用すること。

- ・アブスメントガード(女子)
- ・ファウルカップ(男子)
- ・ニーガード/マウスピース/スネサポーター

※スネサポーター、ニーガードはすべて、パディング、緩衝材が施された布製であり、マジックテープやバンドの付いていない仕様でなければならない。

※ファウルカップは原則金属製とするが、サイズが難しい場合のみプラスチック製も可とする。

4. 任意装備

試合に際して、布製またはネオプレーン製のサポーター、膝サポーター、アンクルサポーターは選手の任意で着用することができる。

ただし、主催者、レフェリー、審判員または大会スタッフが競技上不適切と判断した場合は、使用を認めない場合がある。

女子選手は、チェストガードを着用することができる。

5. 禁止される装備・着用

以下の装備・着用は禁止する。

- ・道着、シューズの着用
- ・緩衝材の入った膝サポーター、アンクルサポーターの着用
- ・下肢、膝、足首以外へのサポーター着用

6. 塗布物の禁止

選手は、顔・髪を含め、身体のいかなる部分にも次のような物質を塗布・使用してはならない。ただし、主催者が指定する審判員または大会スタッフが、安全上必要と判断して必要最小限のワセリンを塗布する場合を除く。

- ・オイル
- ・ワセリン
- ・グリース
- ・痛み止め
- ・マッサージ用クリーム
- ・滑り止め等

7. ヘッドギア等

ヘッドギア、ニーガード、スネサポーターの着用については、全てのクラスで必須とする。ヘッドギアについては、主催者で用意するが、持参可。但しノーズガード付きは不可。

第5章 計量

【共通】

選手の体重は、契約書記載の階級に記載された体重と合致していなければならない。

1. 契約体重が設定されている選手は、主催者が指定した日時・場所にて、検査員立ち会いのもと計量を行うこと。正当な理由なく遅刻または不在の場合、失格となる。

2. 計量には、主催者が用意したデジタル秤を使用し、これを唯一の公式計量結果とする。家庭用や各所属ジムの秤との誤差を理由とした異議は一切認められない。

3. 計量の結果、契約体重を超過した場合は、1時間以内の猶予が与えられ、再計量を何度でも実施可能とする。

4. 再計量の結果も契約体重を超過していた場合、選手は失格とし、契約書に定められた罰則を適用する。

相手選手が試合を拒否した場合、試合は行われず。その際、相手選手には参加料金の返金が行われるが、オーバーした選手の参加費は没収となる。

相手が出場に同意した場合、試合は成立とし、試合に出場しなければならない。

5. 前項により試合が実施された場合：

計量合格選手が勝利した場合は公式記録とする。

計量合格選手が敗北または引き分けた場合は「ノーコンテスト(無効試合)」とする。

【一般男女】

選手の体重は、契約書記載の階級に記載された体重と合致していなければならない。

【ジュニア】

ジュニアは試合当日に参考計量を行う。

1. 計量時の体重が、自身が申告した出場体重にほぼ合致していること。
2. その申告体重から著しく異なる体重(+5%以上)だった場合、試合出場の権利を失うことがある。
3. 申告体重から+5%以上の超過があり、再計量の結果もその超過が解消されない場合、以下の通りとする。

① 相手選手が試合を承諾した場合、試合に出場しなければならない。

その場合、相手選手が勝利したときのみ公式記録とし、超過した選手が勝利、もしくは引き分けだった場合はノーコンテストとする。

② 相手選手が試合を拒否した場合、試合は行われない。相手選手には参加料金の返金が行われる。超過した選手の参加費は没収となる。

第6章 試合時間

【一般男女】

試合時間は、1ラウンド3分 × 2ラウンド制とする。

1. 各ラウンドの間には、1分間のインターバル、休憩時間を設ける。
2. 第2ラウンド終了時点で引き分け、ドローとなった場合でも、延長戦は行わない。

【ジュニア】

試合時間は、3分 × 1ラウンド制とする。

ラウンド終了時点で引き分け、ドローとなった場合でも、延長戦は行わない。

第7章 セCOND

1. セCONDは、参加選手1名につき2名まで登録できる。
2. ただし、同一ジムから複数名の選手が出場する場合は、出場選手が1名増えるごとにセCONDを1名追加できるものとする。
なお、同一ジムにつき登録できるセCONDは最大5名までとする。

セCOND登録人数の例

出場選手数	登録できるセCOND数
選手1名	セCOND2名まで
選手2名	セCOND3名まで
選手3名	セCOND4名まで
選手4名以上	セCOND5名まで

3. 試合中に選手につくことができるセCONDの人数は2名までとする
各試合において、リングサイド、その他大会が指定するセCONDスペースで、選手1名につくことができるセCONDは、登録されたセCONDのうち最大2名までとする。登録されたセCONDが3名以上いる場合であっても、1試合につき選手につくことができる人数は2名を上限とする。
4. セCONDは、以下の行為を遵守しなければならない。

(1) ラウンド中の行動制限

- ・セCONDは自コーナーの椅子に着席しなければならない。
- ・競技場内に立ち入ったり、ロープ・金網・柵など試合場を構成する部位に触れてはならない。
- ・ラウンド中、選手に直接接触してはならない。
- ・試合中、競技場およびその周辺、エプロンなどに物を置いてはならない。

(2) 言動の制限

- ・相手選手やレフェリーへの罵倒、侮辱、暴力的行為は禁止する。

(3) インターバル中

- ・インターバル中に競技場内へ入ることができるセCONDは1名までとする。
- ・選手に与えられるのは水のみとし、周囲を過度に濡らしてはならない。
- ・用具の細工、薬品の塗布などは禁止する。

上記のルールに違反した場合、レフェリーは以下の処置を行うことができる。

- ・1回目の違反：当該セCONDへの警告
- ・2回目の違反：当該セCONDの退場

なお、レフェリーの判断により、違反したセCONDが付いている選手に対して反則として罰則を課すことができる。

※特に、ラウンド中にセCONDが選手に直接接触した場合は、レフェリーは直ちに退場処分を行い、また当該選手に反則罰則を与えることがある。

(4) 試合の棄権

セコンドは、自コーナーの選手が危険な状態にある、または実力差が顕著であると判断した場合、タオルの投入またはレフェリーへの明確な口頭による意思表示により、棄権の意思を示すことができる。

レフェリーが棄権の意思表示を確認した時点で試合を終了し、当該選手のTKO負けとする。

第8章 勝敗の決定方法および採点基準

1. 判定機関

試合の審判は、レフェリー1名、ジャッジ3名によって行う。

2. 採点基準

10ポイント・マスト・システムを採点の標準とする。

10ポイント・マスト・システムの下では、そのラウンドの勝者に10点が与えられ、敗者には9点あるいはそれ以下の点数が与えられる。

ただし、まれに10-10となるイーブンのラウンドを除く。

判定においては、以下を評価する。

- ・効果的な打撃
- ・効果的なグラップリング
- ・効果的な積極性
- ・ファイティング・エリア・コントロール

効果的な打撃および効果的なグラップリングを、各ラウンドにおける評価の第一優先順位とする。

効果的な積極性は、効果的な打撃および効果的なグラップリングが同等な場合の評価に用いられる。

ファイティング・エリア・コントロールは、他の基準が同等である場合に限り考慮される。

なお、反則によりイエローカードが提示された場合、提示された選手は、イエローカード1枚につき、そのラウンド1点の減点とする。

3. 勝敗の決定方法

以下のいずれかによって勝敗を決定する。

(1) ノックアウト、KO

打撃によるダメージで試合続行が不可能となった場合。

(2) テクニカルノックアウト、TKO

以下の場合、TKOとする。

- ・レフェリーストップ: 試合続行が不可能、または危険とレフェリーが判断した場合
- ・セコンドの棄権: セコンドによるタオルの投入または口頭による棄権の意思表示をレフェリーが確認し、試合を停止した場合
- ・ドクターストップ: ドクターが続行不可と判断した場合

※以下の通り勝敗を定める。

- ・正当な攻撃または自己負傷による場合: 負傷選手を敗者とする
- ・両者同時に正当な攻撃により負傷した場合: 引き分けとする

(3) タップアウト、TO

選手がマットまたは相手の体を2回以上叩く、もしくは口頭でギブアップを宣言した場合、その選手を敗者とする。

(4) 反則失格

第9章「レフェリーの権限および反則に対する処置」の規定に基づき、レッドカードが提示された場合は、当該選手を反則失格とし、相手選手を勝者とする。

(5) 判定

試合時間内に勝敗がつかなかった場合、ジャッジの採点により勝敗を決定する。

偶発的な事故、ローブロー等により試合続行が不可能になった場合も、その時点までの攻防をジャッジし、勝敗を決定する場合がある。

(6) ノーコンテスト、無効試合

以下の場合は試合をノーコンテストとする。

- ・双方に不正があった場合
- ・第三者の介入等により試合の公平性が損なわれた場合
- ・その他、審判団または主催者が試合を無効と判断した場合

(7) 引き分け

両選手がほぼ同時にノックアウトされたとレフェリーが判断した場合は、引き分けとする。

4. ローブローによる中断および裁定

レフェリーが偶発的と判断したローブローが発生した場合、攻撃を受けた選手に最大1分間の回復時間を与える。

同一選手が相手選手に対して偶発的なローブローを3回行った場合、レフェリーはその時点で試合を終了し、それまでの採点により勝敗を決定する。

偶発的なローブローが3回に達する前であっても、攻撃を受けた選手が回復時間内に試合続行可能な状態へ回復しない場合は、第14章第1項の偶発的な事故に関する規定により裁定する。

故意、悪質、危険、または選手のコントロール不足によるものとレフェリーが判断したローブローについては、第9章の規定を適用する。

反則と認定されたローブローにより相手選手が試合続行不能となった場合は、反則を行った選手を反則失格とする。

【一般・ジュニア共通】

1ラウンドの途中でであっても、試合続行が不可能となった場合は、その時点までの攻防をジャッジし、勝敗を決定する場合がある。

第9章 レフェリーの権限および反則に対する処置

【反則に対する処分の流れ】

警告(減点なし)

↓

減点1(イエローカード)

↓

累積減点2で反則失格(レッドカード)

※反則の故意性、悪質性、危険性または相手選手に与えた影響が重大である場合は、上記の順序を経ず、直ちにイエローカードによる減点、またはレッドカードによる反則失格を宣告することがある。

1. レフェリーの権限

・レフェリーは、本ルールに基づき、試合中の競技場内において試合の管理、進行、指揮および裁定を行う全権を有する。

・本ルールに明記されていない事案についても、レフェリーの判断により、試合運営上必要な決定を下すことができる。

・選手およびセコンドは、レフェリーのすべての判断、指示および裁定に従わなければならない。

2. 反則に対する処置

(1) 警告

選手が反則行為を行った場合、原則として最初の正式な処分として「警告」を宣告する。

警告は減点を伴わない。

レフェリーは必要に応じて試合を一時中断し、反則を行った選手、相手選手、ジャッジおよび記録員に対して、反則の内容と警告を明確に宣告する。

(2) 減点1・イエローカード

警告を受けた選手が再び反則行為を行った場合、レフェリーはイエローカードを提示し、当該選手から1点を減点する。

また、反則の内容、故意性、悪質性、危険性または相手選手に与えた影響から、警告のみでは不十分であるとレフェリーが判断した場合は、警告を経ずにイエローカードを提示し、1点を減点することができる。

イエローカードを提示する際は、「イエローカード、減点1」と明確に宣告する。ジャッジおよび記録員は、その内容を採点表および公式記録に記録する。

(3) 累積減点2・レッドカード・反則失格

すでに減点1を受けている選手が、再び減点に相当する反則行為を行い、累積減点が2点となった場合、レフェリーはレッドカードを提示し、当該選手を反則失格とする。

この場合、反則失格となった選手を敗者とし、相手選手を勝者とする。

(4) 反則および減点の累積

警告、イエローカードによる減点は、ラウンドが変わってもリセットせず、試合全体を通じて累積する。

異なる種類の反則によって科された減点についても合算する。

(5) 試合開始前の違反

試合開始前の防具、装備不備、遅延行為その他大会運営に支障を与える行為について、レフェリーは、当該選手にイエローカードを提示し、減点1の状態から試合を開始させることができる。

試合開始前に科された減点も、試合中の反則による減点と合算する。

試合開始前に減点1を受けている場合であっても、試合中の通常の反則については、原則として警告から処分を開始する。その後、再び減点に相当する反則があり、累積減点が2点となった時点で、レッドカードを提示し、反則失格とする。

(6) 重大または悪質な反則

故意、悪質または著しく危険な反則、相手選手に重大な負傷を負わせるおそれのある反則、レフェリーの指示を意図的に無視する行為その他スポーツマンシップに著しく反する行為については、通常の処分順序を経ず、直ちにイエローカードによる減点またはレッドカードによる反則失格を宣告することができる。

反則行為によって相手選手が試合続行不能となった場合は、反則を行った選手を反則失格とする。

3. 以下のような状況において、レフェリーは試合の一時中断および再開方法を判断する。
 - ・ロープ際や柵付近で選手が落下しそうな場合、または攻防に支障がある場合
→ ブレイクを宣告し、両者をスタンドポジションで中央に戻して再開させる。
 - ・ただし、寝技などで明確にポジションが確定しているとレフェリーが判断した場合
→ ドントムーブ、すなわちそのまま動かさず中央に移動し、その状態から再開する。
4. いかなる状況でも、攻防が膠着している、または動きがないとレフェリーが判断した場合は、ブレイクを宣告し、両者スタンドポジションから再開させる。
5. 選手が負傷した場合、レフェリーは試合を中断してドクターの診断を要請することができる。
 - ・診断は、ニュートラルコーナーで行われ、レフェリーが立ち会う。
 - ・この間、セコンドは介入してはならない。
 - ・診断対象でない選手は、反対側のニュートラルコーナーで待機する。

第10章 ジャッジ

1. ジャッジは、試合中、指定のジャッジ席に着席し、両選手の攻防を中立かつ公平な立場で評価する義務を負う。
2. 試合中にレフェリーが見逃した可能性のあるファウルや、敗北の意思表示、タップアウトなどがあった場合、ジャッジはそれをレフェリーに指摘することができる。
3. リングサイドに配置されるジャッジ3名は、それぞれ笛を常備する。
4. ジャッジは、レフェリーが見逃した可能性のあるダウン、反則行為、敗北または棄権の意思表示その他試合の安全または進行に関わる行為を確認した場合、笛を用いてレフェリーへ知らせることができる。
5. ジャッジの笛は、レフェリーに確認を促すための通知とし、笛のみをもって試合の停止、ダウンまたは反則の成立、処分の確定とはしない。
6. レフェリーは、ジャッジから笛による通知を受けた場合、必要に応じて試合を中断し、該当するジャッジに状況を確認したうえで裁定を下すことができる。
7. 試合の停止、ダウンおよび反則の認定、警告、減点ならびにカード提示の最終判断は、レフェリーが行う。判定による勝敗は、ジャッジ3名の採点に基づき決定する。
8. 選手は、ジャッジの笛のみを理由として競技を中断してはならず、レフェリーの「ストップ」「ブレイク」その他の指示に従わなければならない。

第11章 検査員

検査員は、以下の業務を中立・公平に遂行するものとする。

1. 計量への立ち会い

主催者の指定した会場と時間にて選手の計量に立ち会い、体重が契約通りかどうかを確認し、主催者および選手本人にその結果を通告する。

2. 装備品の確認

選手が使用する装備品が本ルールに適合しているか、必要に応じて確認する。

3. バンテージ・テーピング・簡易バンテージ・拳サポーターの確認

バンテージ、テーピング、簡易バンテージおよび拳サポーターについては、原則として個別チェックは実施しない。

ただし、主催者、レフェリー、審判員または大会スタッフが安全上必要と判断した場合は、状態を確認することができる。

第12章 審判員

審判員は、選手が競技場に上がる前に、その服装および装備品が本ルールに適合しているかどうかを必要に応じて確認する役割を担う。

第13章 ドクター

1. ドクターは、試合中に選手が負傷した際、負傷箇所の診断を行い、試合続行の可否を判断した上でレフェリーに通告する責任を負う。
2. ドクターは、試合の続行が危険であると判断した場合、その旨をレフェリーに通告する。レフェリーはドクターの医学的判断に基づき、試合を停止する。

第14章 負傷と事故

1. 試合中、偶発的な事故により選手が負傷し、レフェリーがドクターの意見に基づき試合続行不可能と判断した場合、以下の基準で裁定を下す。

【全クラス共通】

・1R未満でもその時点までの攻防をジャッジが評価し、判定にて決着させる。

2. 出血に関する処置

試合中、選手が出血した場合、レフェリーは直ちに試合を中断し、ドクターの処置を受けさせる。ドクターによる処置を行っても出血が止まらない場合、または出血により競技場(マット)や相手選手を汚染し続け、試合の公平性や安全性が損なわれると判断された場合、レフェリーは試合を停止させる。

出血による試合停止後の裁定は、出血の原因が「正当な攻防」「反則」「偶発的な事故」のいずれであるかによって、本章の各項に基づき決定される。

3. 反則行為による負傷

反則を受けた選手が続行不能となった場合：反則者を「反則失格」とし、負傷者を勝者とする。

反則を犯した選手自身が負傷し続行不能となった場合：その選手を「反則失格」とし、相手を勝者とする。

4. 正当な攻防による負傷

正当な攻防により負傷し続行不能となった場合、負傷した選手を「敗者」とする。

5. ローブロー（急所攻撃）による中断

ローブローによる中断、回復時間および裁定については、第8章第4項の規定を適用する。なお、ローブロー以外の負傷や出血については、回復のための待機時間は原則として認められない。

6. 免責事項（負傷時の対応）

試合中の負傷に対する応急処置は主催者が行うが、その後の診察、治療、通院等にかかる費用はすべて選手の自己負担とする。

第15章 ポジションの定義および反則行為

1. ポジションの定義

反則行為に関しては、以下の3つのポジションに分類して判断される。

(1) スタートポジション

試合開始時やレフェリーが「ブレイク」をコールした後などの状態。

(2) グラウンドポジション

足の裏以外の体の部位、指を除く、が床に着いたポジションをいう。

グラウンドポジションであるためには、手の掌、手首、拳、またはその他の体の部位が床に着いていなければならない。

【参考1】グラウンドポジションになる場合

- ・どちらか一方でも膝が床に着いている場合
- ・背中や尻が床に着いている場合
- ・どちらか一方でも肘が床に着いている場合
- ・両足と、どちらか一方でも手の掌、手首、拳が床に着いている場合

【参考2】グラウンドポジションにならない場合

- ・両足と片手の指先が床に着いている場合
- ・両足と両手の指先が床に着いている場合

※掌、手首、拳まで接地しなければグラウンドポジションとは見なされない。

(3) スタンドポジション

グラウンドポジションではないあらゆるポジション。

2. 反則行為一覧

以下の行為は、すべて反則とみなされ、犯した場合は審判の裁量によりペナルティの対象となる。

【一般A・Bクラス共通 反則行為】

1. 頭突き
2. 肘打ち
3. 目潰し
4. 噛み付く
5. 相手に唾を吐く行為
6. 髪を引っ張る行為
7. フィッシュフッキング
8. 股間へのあらゆる攻撃
9. 相手の体の開口部や傷口、裂傷部に指を入れる行為
10. 小さな関節、手足の指を極める攻撃
11. 膝による顔面・頭部への一切の攻撃
12. 脊椎や後頭部への打撃攻撃
13. 喉へのあらゆる打撃、気管を掴む行為
14. 相手の顔や目に向けて広げた指を向ける行為
15. 皮膚を掴む、つまむ、ひねる行為
16. 片方または両方の選手がグラウンドポジションにある場合の、膝および蹴りによる一切の打撃
17. サッカーボールキック
18. 踏みつけ
19. フェンスや試合場を構成する部位を掴む行為
20. 相手のコスチュームやグローブを掴む行為
21. 試合場内で口汚い言葉を吐く行為
22. 相手の負傷の原因となるような非スポーツマン的行為
23. ブレイク中の相手への攻撃
24. レフェリーのチェックを受けている最中の相手への攻撃
25. ラウンド終了の合図が鳴らされた後の相手への攻撃
26. 相手との接触を避ける消極的な姿勢
27. 試合場外に相手を投げる行為
28. 審判員の指示を著しく無視する行為
29. 相手の頭や首をキャンバスに突き刺す行為、いわゆるスパイクングおよびバスター
30. 審判員から塗布されるワセリン以外の塗布物を塗布する行為
31. 本ルールで認められていないテーピング、競技用具、装備品の着用
32. 主催者、レフェリー、審判員または大会スタッフによる確認・指示に従わない行為
33. 審判員に対する虚偽のアピール、言動

34. 試合用コスチューム、マウスピース、ファウルカップ等の競技用具を破損し、試合続行を不可能にする行為
35. ヒールホールドの使用

【一般Aクラスの補足】

一般Aクラスでは、片方または両方の選手がグラウンドポジションにある場合でも、拳による顔面・頭部および顔面以外への打撃を認める。
ただし、膝および蹴りによる打撃は一切禁止する。

【一般Bクラスのみ追加される反則行為】

一般Bクラスでは、片方または両方の選手がグラウンドポジションにある場合、顔面・頭部へのあらゆる打撃を禁止する。

【ジュニアA・Bクラス共通 反則行為】

1. 頭突き
2. 目潰し
3. 噛み付く
4. 相手に唾を吐く行為
5. 髪を引っ張る行為
6. フィッシュフッキング
7. 股間へのあらゆる攻撃
8. 相手の体の開口部や傷口、裂傷部に指を入れる行為
9. 小さな関節、手足の指を極める攻撃
10. 怪我を誘発する投技、飛びつき技
例：飛びつきガード、かにばさみ、かわず掛け等
11. 脊椎や後頭部への打撃攻撃
12. 喉へのあらゆる打撃、気管を掴む行為
13. 相手の顔や目に向けて広げた指を向ける行為
14. 皮膚を掴む、つまむ、ひねる行為
15. 全ての肘による打撃攻撃
16. 顔面・頭部への膝による攻撃
17. 顔面・頭部への前蹴り
18. 片方または両方の選手がグラウンドポジションにある場合の、膝および蹴りによる一切の打撃
19. サッカーボールキック
20. 踏みつけ
21. 試合場を構成する部位を掴む行為
22. 相手のコスチュームやグローブを掴む行為
23. 試合場内で口汚い言葉を吐く行為
24. 相手の負傷の原因となるような非スポーツマン的行為

25. ブレイク中の相手への攻撃
26. レフェリーのチェックを受けている最中の相手への攻撃
27. アキレス腱固め、膝十字固め以外の足関節技
28. 相手との接触を避ける消極的な姿勢
29. 試合場外に相手を投げる行為
30. 審判員の指示を著しく無視する行為
31. 相手の頭や首をキャンバスに突き刺す行為、いわゆるスパイクング
32. 手首や頸椎、脊椎に著しくストレスを与えると判断される行為
例：三角絞めの際に頭部を引く行為、フロントチョーク、フェイスロック、カンオープンナー、ツイスター等
33. 本ルールで認められていないテーピング、競技用具、装備品の着用
34. 主催者、レフェリー、審判員または大会スタッフによる確認・指示に従わない行為
35. 審判員に対する虚偽のアピール、言動
36. 試合用コスチューム、マウスピース、ファウルカップ等の競技用具を破損し、試合続行を不可能にする行為
37. 手首への関節技
38. 一方または双方がスタンドポジションの際に前方へ飛びつく引き込み
39. 相手に触れずにそのまま寝転がりガードポジションを取る行為
40. 立ち関節技や体重を浴びせての関節技
41. 下からのスweepのためのオモプラッタ以外の足によるアームロック
42. 体を浴びせて投げる大外刈り
43. グラウンドポジションの相手を持ち上げる行為
※その状態を維持した場合にはブレイクとし、スタンドポジションから再開とする
44. 前腕、スネを押し当てて圧迫する絞め技
45. ラウンド終了の合図が鳴らされた後の相手への攻撃

【ジュニアAクラスの補足】

ジュニアAクラスでは、両者がスタンドポジションにある場合、顔面・頭部へのパンチ、および足の甲・脛による蹴りを認める。

片方または両方の選手がグラウンドポジションにある場合、拳による顔面以外への打撃のみ認める。

ただし、以下の攻撃は禁止する。

- ・顔面・頭部への前蹴り
- ・顔面・頭部への膝蹴り
- ・肘による攻撃
- ・グラウンドポジションにある相手への顔面・頭部への打撃
- ・グラウンドポジションにある相手への膝および蹴りによる打撃

【ジュニアBクラスのみ追加される反則行為】

ジュニアBクラスでは、スタンドポジションにおける顔面・頭部へのパンチを禁止する。

また、片方または両方の選手がグラウンドポジションにある場合のあらゆる打撃を禁止する。

第16章 異議申し立て

1. 審判員の裁定に対する異議の禁止

レフェリーおよびジャッジが下した判断(KO/TKO、失格、判定結果、反則の有無等)は原則として最終的なものとし、選手、セコンドおよび関係者は、試合中または試合直後に直接異議を申し立てることはできない。

2. ビデオ判定の否定

試合の裁定にあたり、映像による確認(ビデオ判定)は行わない。レフェリーおよびジャッジがその場で目視した判断を裁定の基礎とする。

3. 異議申し立ての手続き

審判員の裁定にルール上の解釈上の重大な誤りがあると判断される場合に限り、所属ジムの代表者を通じて、大会終了後1週間以内に書面にて主催者へ異議を申し立てることができる。

ただし、ジャッジの個別の採点(印象や主観)そのものに対する異議は受理されない。

4. 裁定の変更

主催者および審判委員会が協議した結果、ルールの適用に明らかな誤りがあったと認められた場合に限り、裁定の変更(ノーコンテストへの変更等)が行われることがある。

5. 本ルールに明記されていない事象については、審判団の協議により決定されるものとする。