

BURST～FIGHTER'S GATE～

キックボクシング 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。

※ 選手の出場資格

本大会に出場する選手は、以下の条件を満たしていなければならない。

1. 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
2. 心身ともに健康な者 ※未成年者は保護者の同意書を必要とする
3. 大会規定の服装・装備を準備でき、安全面に問題のない者
4. 主催者およびレフェリーの指示に従う意思を持つ者

※ 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

【一般男女ジュニア】

BURST～FIGHTER'S GATE～ 公式キックボクシング試合（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（契約体重制度に準ずる）

◆一般男子（高校生以上）

フライ級(-50.8kg) / バンタム級(-53.52kg) / フェザー級(-57.15kg) / ライト級(-61.23kg) / ウェルター級(-66.67kg) / ミドル級(-72.57kg) / ヘビー級(+72.57kg)

◆一般女子（中学生以上）

ペーパー級(-43kg) / アトム級(-46kg) / ライトフライ級(-49kg) / スーパーフライ級(-52kg) / スーパーバンタム級(-55kg) / フェザー級(-58kg) / ライト級(-61kg) / ヘビー級(+61kg)

◆Jr.（小学生男女・中学生男子）

-22kg / -25kg / -28kg / -31kg / -34kg / -37kg / -40kg / -45kg / -50kg / -55kg / -60kg / 60kg～

■クラス

一般男子（高校生以上）／一般女子（中学生以上）

ジュニア（小学生男女・中学生男子）

※プロ試合出場経験のある選手はプロ戦績2戦まで出場可とする。

【Aクラス】・・・各種アマチュア大会3勝以上の選手

1分30秒×2R(30秒) 2ノックダウン5カウント制

【Bクラス】・・・各種アマチュア大会2勝以下(2勝まで)の選手

※ルールは【Aクラス】と同様

■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、キックボクシングのみならず、ムエタイ、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 服装・防具・装備品の規定

1. 防具について

※全クラスヘッドギア・レガース・その他装備品の着用必須

・選手持参防具

キックパンツ / (男子)ファールカップ※原則金属製 / (女子)アブスメントガード / マウスピース / バンテージ/ニーガード / ヘッドギア(主催者側で用意するが、持参可。但しノーズガード付きは不可) / 保険証のコピー

※Jr.のみレッグパット持参(コットン製)

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、紙縫り、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。

※タイオイルは一切使用禁止。

※ファー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。

・主催貸出防具

グローブ、ヘッドギア(※持参可。但しノーズガード付きは不可)、レガース

2. 服装について

- ・キックパンツ ※スパンコール、ポケット、ファスナー等の金属の使用が無いものに限る。
- ・一般・Jr.男子 上半身裸OK。(Tシャツを着用する場合は裾をキックパンツに入れること)
- ・女子・Jr.女子はTシャツ・ラッシュガードを着用し裾をキックパンツに入れること。
- ・指輪やネックレス・ピアス等の貴金属類の着用は不可。
- ・足の爪は短く切っておくこと。

- 3. グローブサイズの規定
- 一般男子グローブ14oz
- 一般女子・ジュニアは12oz

第4章 試合時間・インターバル

【一般男女】/【ジュニア】

1. 試合時間は 1分30秒 × 2 ラウンド制とする。
2. インターバルは30秒とする。
3. 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。

【時計の中断】

- ・試合中、ローブロー、負傷、そのチェック、ドクターによる診断、装備の調整、その他レフェリーが中断を必要と判断した場合は、試合時計を一時停止させる。

第5章 計量についての規定

【一般・ジュニア男女共通】

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。

第6章 キックルール有効技と禁止技

本ルールにおいて、以下の技を有効打撃として認め、ジャッジの採点対象とする。

【有効技】

1. パンチ(拳による攻撃)
 - ・顔面・身体(ボディ)へのパンチ全般: ジャブ、ストレート、フック、アッパーなど。
2. キック(足による攻撃)
 - ・足の甲・脛(すね)による蹴り全般: ローキック、ミドルキック、ハイキック、前蹴り、三日月蹴り、回転蹴り(バックスピンキック)など。
3. 膝蹴り(膝による攻撃)
 - ・身体(ボディ)への膝蹴り: 相手と離れた状態での身体への膝蹴り。

4. ワンキャッチ・ワンアタック

- ・ワンキャッチ・ワンアタックとは、相手の身体を片手または両手で瞬間的につかみ、そのつかみに伴って、膝蹴りまたは蹴りによる攻撃を1回のみ行うことをいう。
- ・つかみは、膝蹴りまたは蹴りを行うための瞬間的なものに限り、攻撃後は速やかに相手を離さなければならない。
- ・1回のつかみにつき、有効となる攻撃は、膝蹴りまたは蹴りのいずれか1回のみとする。
- ・相手をつかんだ状態、押さえ込んだ状態、または固定した状態からパンチを行うことは禁止する。
- ・相手をつかんだ状態で2回以上攻撃した場合は、反則とする。
- ・相手をつかんだまま攻撃を行わない場合、またはつかんだ状態が継続して展開がない場合は、膠着としてレフェリーがブレイクを命じる。
- ・相手を完全に離れた後のパンチ、膝蹴りおよび蹴りによる攻撃は認める。
- ・相手のミドルキック、前蹴りその他の蹴りに対しては、いなす、避ける、腕や手で払うなどの防御のみを認め、蹴り足をつかむ、抱える、または挟む行為は認めない。

【禁止技と競技場の反則行為】

本競技においては、以下の行為を反則と定義し、それに対する処分は、第10章「反則に対する処置」の規定を適用する。

ただし、当該行為が偶発的または不可抗力によるものかどうかはレフェリーが判断し、その状況に応じて裁定する。

1. 打撃に関する禁止技・行為

- ・バックブロー(裏拳): 全クラスにおいて禁止。
- ・顔面・頭部への膝蹴り: ボディ以外への膝蹴りは一切禁止。
- ・肘による攻撃: 全ての肘打ちを禁止。
- ・後頭部・脊髄への攻撃: 相手の背面への打撃の禁止。
- ・金的攻撃(ローブロー): 股間部へのあらゆる打撃。
- ・バッティング: 頭突きによる攻撃。

2. 組み・掴みに関する禁止技・行為

- ・首相撲および継続的な組み
相手を継続的につかむ、押さえ込む、または固定した状態で攻防を行う行為。
- ・つかんだ状態での連続した攻撃
相手をつかんだ状態で、2回以上連続して攻撃を行う行為。
- ・つかんだ状態等からのパンチ
相手を片手または両手でつかんだ状態、押さえ込んだ状態、または固定した状態からパンチを行う行為。
- ・蹴り足のキャッチ
相手のミドルキック、前蹴りその他の蹴り足をキャッチ(手や腕でつかむ、抱える、挟む)する行為。
- ・蹴り足をキャッチした状態からの攻撃
相手の蹴り足をキャッチした状態から、パンチ、キック、膝蹴り、投げ、崩しその他の攻撃を行う行為。
- ・投げ技・崩し
相手を投げる、倒す、足を払う等、相手を故意に転倒させる行為。

3. その他反則行為

- ・目潰し(サミング)
- ・技のかけ逃げ・あびせ蹴り・自ら倒れ込むような攻撃(技のかけ逃げの為禁止)
- ・倒れた相手への攻撃: 相手の体の一部(足の裏以外)がマットに着いている状態での攻撃
- ・暴言・侮辱行為: 選手またはセコンドによる、相手選手、レフェリー、ジャッジ、大会スタッフその他関係者に対する暴言、侮辱または威嚇的な言動
- ・ロープを掴む、またはロープに腕を引っ掛ける行為

第7章 勝敗の判定方法に関する規定

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。

1. 勝敗の決定

試合の勝敗は、以下のいずれかの裁定により決定する。

- ・KO(ノックアウト): ダウン後、レフェリーの5カウント以内に立ち上がれない、またはファイティングポーズがとれない場合。
- ・TKO(テクニカルノックアウト): 1試合を通じて2回のダウンを喫した場合(2ノックダウン制)。
- ・レフェリーストップ、ドクターストップ、またはセコンドの棄権(タオル投入)による場合。
- ・判定: 規定ラウンド終了時に決着がつかない場合、ジャッジの採点により決定する。
- ・相手選手の反則: 反則行為により試合続行が不可能と判断された場合、または失格処分となった場合。
- ・棄権: 試合前または試合中に選手自らが続行を拒否した場合。

2. 評価順位

判定においては、パンチ・キック・ヒザによる的確な攻撃を同等に評価し、以下の優先順位に基づき採点を行う。

1. ダウン
2. クリーン・エフェクティブ・ヒット(有効打)
3. アグレッシブ(攻撃能力)
4. ディフェンス(防御能力)
5. リングゼネラルシップ(主導権)

3. 判定基準

本大会の採点は「10ポイント・マスト・システム」を標準とする。

基本スコア: 各ラウンドの勝者に10点を与え、敗者には9点あるいはそれ以下の点数を与える。

10-10(イーブン): 両者の攻防が完全に同等であり、優劣がつけがたい稀な場合に限り、10-10をつけることができる。

最優先評価(ダウン): 採点において「ダウン」を最優先の評価対象とする。有効なダウンが1回あった場合、そのラウンドのスコアは10-8とする。

有効打の評価(第2順位): ダウンがない、または同数の場合は、各ラウンドにおける「効果的な打撃(クリーンヒット)」を優先して評価する。(10-9)

積極性の評価(第3順位): 効果的な有効打が同等であると判断された場合に限り、「アグレッシブ・ディフェンス・リングゼネラルシップ」の順に評価する。

4. 反則による減点規定

反則行為によりレフェリーから警告の宣言、カードが提示された場合、以下の通り採点に反映する。

警告: 減点を伴わない。警告の内容は公式記録に記録する。

イエローカード: カード1枚につき、そのラウンドの合計点から1点の減点とする。

レッドカード: その時点で反則失格とする。

5. ダウンについて

1. アマチュア競技の性質上、各クラスにおいて安全を優先し、早めのダウンを宣告する。

2. 故意に腰より下へ頭を下げて攻防を妨げ、または相手の攻撃を回避する行為を反則とし、第10章の規定に基づき処分する。

3. ダウンした選手は、ラウンド終了のゴングには救われない。試合終了時間が過ぎても、レフェリーによる5カウントは継続される。

6. 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13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10章「反則に対する処置」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。

同一のローブローについて、偶発的なローブローとしての回数と、第10章に基づく警告または減点を重複して適用しない。

第8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

- ・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

- ・インターバル中にリングに入れるのは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。

(4) 試合の棄権(タオル投入)

- ・試合進行中、自コーナーの選手が危険な状態にある、あるいは実力差が顕著であるとセコンドが判断した場合、競技場内へのタオル投入、またはレフェリーへの明確な棄権の意思表示(口頭)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

5. 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: 当該セコンドへの警告
- ・2回目の違反: 当該セコンドの退場

なお、レフェリーの判断により、違反したセコンド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、ラウンド中にセコンド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。

第9章 試合役員

本大会の試合は、以下の役員によって管理・運営される。

1.レフェリー

試合場内にて試合を管理、支配し、かつ指揮、命令する全権を有する。

2.ジャッジ

試合中ジャッジ席に着席し、試合中の選手の攻防を中立かつ公平に評価し、採点を行う。

3.検査員

選手の計量、および試合前の服装や装備品が本ルールに適合しているかチェックを行う。

4.ドクター

試合中に選手が負傷した際の診断、および試合続行の可否を判断する。

5.タイムキーパー

試合時間の計測を行い、各ラウンドの開始および終了の合図を送る。

6.記録員

試合の結果および警告・減点等の内容を正確に公式記録に記入、管理する。

第10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。

第11章 ジャッジ

1. ジャッジは、試合中、指定された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し、採点を行う。
2. 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。
3. 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。
4. 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。
5. 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。
6. 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。
7. 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12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

- ・主催者が指定した会場と時間にて選手の計量に立ち会い、体重が契約体重であるかを確認し、主催者および選手本人にその結果を通告する。

2. 用具・服装のチェック

選手が競技場にかかる直前に、以下の項目がルールに適合しているか厳重に確認する。

- ・爪の確認: 相手を傷つける恐れがないよう、手足の爪が短く切られているか。
- ・着衣の確認: ラッシュガード、ショーツ、スパッツ等が金具(ジッパー、ボタン等)のない規定の素材・形状であるか。
- ・貴金属の確認: ピアス、指輪、ネックレス等の貴金属類をすべて取り外しているか。

3. サポーター等の確認

- ・選手が着用するサポーターが、布製またはネオプレン製であり、プラスチックや金属、マジックテープの露出がないかを確認する。

4. 装備品チェック

- ・計量時に、選手が当日使用するマウスピース、ファウルカップ、サポーター類を事前に持参させ、適合性を確認する。

5. 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13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7章第6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14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。