

ZST実行委員会

Mixed Martial Artsルール

監修：一般社団法人日本MMA 審判機構

第1章 総則

(目的)

第1条 このルールは、ZST実行委員会（以下、「実行委員会」という。）の管轄下で行われる総合格闘技（Mixed Martial Arts：以下「MMA」という。）の競技について、運営、管理などに関する事項を定めることを目的とする。

(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審判員、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。

(審判部)

第3条 ZST審判部（以下、「審判部」という。）は実行委員会に設置した現場における競技運営部門として、実行委員会管轄下で行われるすべてのMMAの試合を管理し、試合結果の承認等を行う。

2 審判部は、中立、公正な立場で業務を執行すると同時に、実行委員会は審判部の中立公正性の維持に努め、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 審判部はレフェリー、ジャッジ、インスペクター等で構成する。

(呼称)

第5条 審判部は、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現場統括者として競技運営を行うこととする。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。

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) スーパーヘビー級… 120.2kg以上
- (2) ヘビー級…………… 120.2kg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

2 実行委員会は、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 試合前に実行委員会の指定した日時、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。

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、規定体重に対し超過体重が4%未満の場合、もしくは超過体重に関わらず実行委員会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。

3 前項により試合を実施する場合、次の各号に掲げるいずれかの試合方式にて、試合を実施する。

(1)規定体重に対し超過体重が2%未満の場合

計量に合格できなかった選手に1点減点を与えて試合を開始する試合方式。

(2)規定体重に対し超過体重が2%超の場合

計量に合格できなかった選手に2点減点を与えて試合を開始する試合方式。

(3)規定体重に対し超過体重が3%超の場合

計量に合格できなかった選手に2点減点を与えて試合を開始し、計量に合格した選手が勝った場合のみ、その結果を公式記録とし、それ以外の結果についてはノーコンテストとする試合方式。

(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またはセコンドのうち1名以上は、実行委員会の指示するルーリングミーティングに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、競技運営本部の指示に従い、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、実行委員会指定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実行委員会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

主催者が用意したグローブを使用することとする。主催者以外が調達したものを使用してはならない。

イ) マウスピース

ウ) ファウルカップ(男子)

ファウルカップは金属製のカップを紐で固定するタイプのもの（いわゆるムエタイカップ）で、プラスチック製やサポーター型の履くタイプのファウルカップの使用は認められない。

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) 手へのバンテージおよびテーピング

選手は手にバンテージ、テーピングを任意で使用（以下、「ハンドラッピング」という。）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 ハンドラッピングに使用可能なバンテージ、テーピングの素材、数量等は審判部が決定する。
- ② ハンドラッピングにあたっては、拳の前面部(ナックルパート)ならびに中手骨骨頭部（ナックルアーチ）にはテーピングを使用してはならない。ただし、指と指の間には細く切ったテープのみ通すことが認められる。
- ③ ハンドラッピングにあたっては、指と指の間にバンテージを通すことは認められない。
- ④ ハンドラッピングにあたっては、バンテージやテーピングを振る、折り曲げる等により、芯、紙縊りおよびそれらに類する状態を形成してはならない。
- ⑤ ハンドラッピングにあたっては、バンテージやテーピング以外の異物（水、薬品、固形物など）を使用してはならない。
- ⑥ ハンドラッ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) 手以外の身体箇所へのテーピング

- ① 選手は肘・膝の先端部分をテーピング等で覆ってはならない。
- ② テーピング等の使用にあたっては、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 テーピング等の装着完了後、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布製またはネオプレン製のもので、審判員が競技に支障がないと認めるサポーター類を足首にのみ着用することができる。

エ) アブドメンガード (女子)

オ) 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、いかなる部位にもワセリン、油脂類、整髪料、滑り止め、マニキュア、ネイルアート、ペディキュア等一切の薬品、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。

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。

(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。

(2) グラウンドポジション

片手と両足以外のからだの部位が床に着いたポジション (グラウンドポジションであるためには、両手の掌/手首、またはその他のからだの部位が床に着いていなければならない)。

(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。

(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)、テクニカル・サブミッション(TS)、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って行うものとする。
- (3) ドクターが専門的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CONDが試合放棄の意思表示をした場合。なお、セCONDによる試合放棄の意思表示方法は、実行委員会が用意した筒形バトンをリング内に投入することによって行うものとする。

(テクニカル・サブミッション：TS)

第19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・サブミッションとして勝敗を決定する。

- (1) 一方の選手が相手のサブミッション（関節技、絞め技）により著しく劣勢になった場合や、失神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って行うものとする。
- (3) セCONDが試合放棄の意思表示をした場合。なお、セCONDによる試合放棄の意思表示方法は、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って行うものとする。

(判定)

第20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名の採点により勝敗を決する。各審判員は各ラウンドの優劣を採点し、合計点により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。

(判定の基準)

第21条 判定の基準は次の各号に掲げるとおりとし、第1号（インパクト）を、各ラウンドにおける評価の第一優先順位とする。第2号（アグレッシブネス）は、第1号が同等な場合の評価に用いられ、第3号（ジェネラルシップ）は、他の基準が同等である場合に限り考慮され、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) インパクト（効果的な打撃、効果的なグラップリング）

ア) 効果的な打撃

試合の決着に向かって影響力を有するインパクト（impact）が評価される。打撃の数による累積的なインパクトよりも試合の決着に向かう重いインパクトが重視される。

イ) 効果的なグラップリング

試合の決着に向かって影響力を有するインパクトが評価される（インパクトを作り出すテイクダウン、サブミッションの仕掛け、リバーサル、有利なポジションの獲得など）。累積的なインパクトよりも試合の決着に向かう重いインパクトが重視される。例えば、トップポジションとボトムポジションの競技者間の攻防の場合、ポジションよりも、それらの行為のインパクトの大きさ／効果的な結果が重視される。

(2) アグレッシブネス（効果的な積極性）

試合の決着を積極的にねらうことを意味する。両競技者の効果的な打撃／グラップリングが同等であった場合に考慮される。効果的な結果やインパクトが見込めず、ただ相手を追うような行為は効果的な積極性として評価に加味されるべきではない。

(3) ジェネラルシップ（ファイティング・エリア・コントロール）

どちらの競技者が試合のペース、場所、ポジションを支配していたかを判断することによって評価される。ファイティング・エリア・コントロールは、両競技者の効果的な打撃／グラップリングと効果的積極性が同等であった場合にのみ考慮される。

(判定の採点方法)

第22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、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（まれに10-10となるイーブンのラウンドを除く）、合計点により勝者を決定する。

(1) 10 - 10：両方の競技者が互角であり、どちらの競技者にも優位性がない場合

10-10のラウンドは極めてまれであるが、主にラウンドが完全に終わらなかった場合などにあり得る採点である。しかし、両競技者間にわずかばかりでも差があるならば、10-10をつけるべきではない。

(2) 10 - 9：一方の競技者が、効果的な打撃・グラップリングあるいは他の技術をより発揮して、僅差で優勢な場合

10-9は、ジャッジが最も一般的に用いる採点である。ラウンドの時間中、一方の競技者がより効果的な打撃を当てている、あるいは効果的なグラップリングを駆使していると見たならば、それが相手よりたった一つ上回っているだけであっても、ジャッジは優勢の競技者に10点を与え、劣勢の競技者に9点あるいはそれ以下の点数を与えなければならない（9点は劣勢の競技者に自動的に与えられる採点ではない）。10-9は、インパクトや優位性（dominance）にわずかな差がある僅差のラウンドを反映する採点である。

(3) 10 - 8：一方の競技者が、打撃やグラップリングによって圧倒的（overwhelmingly）に試合を支配した場合

10-8は、一方の競技者が大差でそのラウンドに勝利した場合に用いる採点である。次のアからウに掲げるインパクト、優位性、そして支配時間（duration）の要素のうち2つにおいて優勢が顕著であれば、10-8の採点の可能性が考慮されなければならない。これら3つの要素すべてにおける優勢が顕著であるならば、10-8の採点が与えられるべきである。また、一方の競技者が攻撃的な兆候をほとんど見せなかった場合は、ジャッジはその競技者に、9点ではなく、8点を与えることが望ましい。

ア) インパクト (Impact)

優位性など他の要素が欠けていても、一方の競技者がそのラウンドで相手に非常に大きなインパクトを与えた場合は10-8を検討すべきである。試合の決着へと向かう頭部やボディへのインパクトのほか、裂傷や腫れなどの目に見える形跡も評価に

含む。また、打撃やグラップリングを用いて、相手のエネルギー、技術、精神力、自信などを減退させた場合も同様である。これらのすべてはインパクトによって直接もたらされた結果として評価される。

※ただし、裂傷や腫れは、インパクトの結果として評価すべきであっても、出血量の多さや腫れの大きさを過大に評価すべきではない。例えば、一方の競技者が出血した状態であっても、効果的な打撃／グラップリングで優勢である場合は、これらの優勢を重く評価すべきである。

イ) 優位性 (Dominance)

MMAは攻撃性がベースにある。打撃の攻防で劣勢の競技者が防戦一方となり、カウンターや反応ができず、自らスキを見せているときなどは、顕著な優位性があると評価すべきである。グラップリングの局面における優位性は、優位なポジションを取り、そのポジションが試合を決着させるサブミッションなどの攻撃に導く場合に見出される。単に優位なポジションを保持しているだけでは、優位性を評価するにあたっての主要な要素とはならない。競技者がそのポジションで何をするのかによって評価されなければならない。

ウ) 支配時間 (Duration)

支配時間は、一方の競技者が相手を効果的に攻撃し、他方、相手がほとんど攻撃的な姿勢を見せられなかった状態が継続した時間によって決められる。ジャッジは、ラウンド中に、一方の競技者が効果的な攻撃やコントロールを続けたとき、その相対的な時間を認識して支配時間を評価する。スタンドポジションとグラウンドポジションのどちらにおいても同様である。

(4) 10-7: 一方の競技者が、打撃やグラップリングによって完全 (totally) に試合を支配したとき

10-7 のラウンドは、一方の競技者が、効果的な打撃／グラップリングによって相手を完全に圧倒し、レフェリーストップに相当する場合である。この採点は、ラウンドにおける圧倒的な優位性と非常に大きなインパクトが必要であり、レフェリーストップもあり得たとジャッジが考えた場合に用いられる、非常にまれな採点である。

2 前項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、どちらの選手が総体的に優勢であったかについて、前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20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33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35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試合不成立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3項第3号に定める場合。
- (2) 第33条第6項に定める場合。
- (3) その他、審判員の判断、もしくは競技役員の協議により、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、実行委員会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) 目潰し
- (3) 噛み付く
- (4) 相手に唾を吐く
- (5) 髪を引っ張る
- (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
- (9) 小さな関節（手足の指）を巧みに操る攻撃（small joint manipulation）
- (10) 肘による打撃攻撃
- (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) 広げた指を相手の顔や目に向ける行為
- (14) 皮膚を掴む、つまむ、ひねる
- (15) グラウンドポジションの相手の頭部への蹴り
- (16) グラウンドポジションの相手の頭部への膝打撃
- (17) グラウンドポジションの相手への踏みつけ
- (18) ロープやフェンスなど試合場を構成する部位を掴む
- (19) 相手のコスチュームやグローブを掴む
- (20) 試合場内で口汚い言葉を吐く
- (21) 相手の負傷の原因となるようなあらゆる非スポーツマン的行為
- (22) ブレイク中の相手への攻撃
- (23) 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
- (24) ラウンド終了の合図が鳴らされたあとでの相手への攻撃
- (25) 相手との接触を避けるあらゆる消極的な姿勢（意図的または継続してマウスピースを落としたり、怪我のふりをすることなど）
- (26) 試合場外に自ら出る行為
- (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
- (29) 相手の頭や首をキャンバスに突き刺す（いわゆるスパイクング）

（セミプロ試合における特例）

第28条 セミプロフェッショナル（以下、「SWAT!」という。）の試合においては、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、あらゆる蹴りおよび膝による打撃行為を禁止とする。

2 SWAT!の試合においては、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
頭部顔面へのあらゆる打撃行為を禁止とする。

第7章 反則等に対する処置

(反則に対する処置)

第29条 メインレフェリーは、選手が犯した反則行為に対し、その内容に応じて次の各号に掲げるいずれかの処置をとることができる。

- (1) 注意 (caution)
 - (2) 警告 (verbal warning)
 - (3) 減点 (points deduction)
 - (4) 失格 (disqualification)
- 2 メインレフェリーは、前項第1号(注意)の場合には試合を停止せず、同第2号(警告)および同第3号(減点)の場合には試合を停止して、反則を犯した選手とその処置を適切な合図や身振り、およびペナルティ・カードで明瞭に示さなければならない。
- 3 メインレフェリーは、所持している2種類のペナルティ・カードにより、次の各号に掲げるとおり減点割合を明示する。
- (1) 黄色(イエローカード)：1点減点
 - (2) 赤色(レッドカード)：2点減点
- 4 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。
- 5 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。
- 6 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。

- 7 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30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31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められた結果によって終了する。

(ローブロー以外の反則)

第32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33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・ドローとなる。
- 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。

(反則等に対する処分)

第34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、競技運営本部が協議の上決定する。

第8章 セCOND

(セCOND)

第35条 セCONDは、各選手1名以上2名以内とし、実行委員会が許可しない限り、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。

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)予備の競技用具等

(9) その他審判員により競技上支障がないと判断された物

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、選手の身体および試合場を飲料水で濡らすなどの行為はしてはならない。ただし、試合開始前においては足裏部に限り主催者が用意した霧吹き(以下、「霧吹き」という。)を使用することは認められる。また、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持参した氷嚢を使用することも認められる。

5 セCONDは、インターバル中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は競技運営本部が用意した筒型バトンを試合場内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、暴力行為を行なってはならない。
- 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なってはならない。
- 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36条 審判員は、原則として一般社団法人日本MMA 審判機構認定の講習等を受講した者で、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ず、興行運営等に関与しない者でなければならない。ただし、ヘッドレフェリーの判断において認められた場合はこの限りではない。
- 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実行委員会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、メインレフェリー、サブレフェリーはジャッジとの兼務も可能とし、審判員構成人数は3名以上とする。
 - 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、ジャッジは試合場で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37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、指輪等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し、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38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に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39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40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、診断が必要な場合は、試合中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26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41条 オフィシャルドクターは、スポーツ医学に精通した実行委員会指定の医師であつて、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42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、かつ実行委員会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43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44条 チャンピオンは、原則としてタイトル獲得後12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45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選択によりタイトル防衛認定戦としてタイトルマッチを実施することができるものとし、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46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、実行委員会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し立ては受理しない。

- (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個人宛てではなく、実行委員会宛てとしなければならない。

附則

1. このルールは2018年7月20日から施行する。
2. 旧ルールは廃止する。

附則

1. このルールの一部を改定し、2019年1月1日から施行する。