



OFFICIAL RULEBOOK

2016年3月20日改訂

ZONE ルールコミッション

◆第一条 【試合場】

試合場は 6.0 メートル四方以上で且つ、3 本又は 4 本のロープを周囲に張ったリングを使用するものとする。

◆第二条 【計 量】

計量は主催者が指定した日程と時間で行い、規定体重を超過した選手は失格となる。

但し、計量後 3 時間以内に規定の体重まで落とす事の出来た選手は出場を認める。

3 時間以内に体重を落とす事の出来なかった場合は 500g までの超過は減点 1 (1 ラウンドのみ)、1kg までは減点 2 (1 ラウンドのみ)、それ以上は減点 3 として原則失格とする。

しかし、選手サイド双方と主催者の話し合いにより相応のペナルティを科した後、試合の出場を認める場合がある。

◆第三条 【試合用具】

選手は主催者が用意した規定のグローブを着用し、各選手で用意したファールカップ (※1)・マウスピースを着用する事。

① グローブは各階級以下の通りとする。

- ・フライ級-50.80kg (6oz)
- ・フェザー級 -57.15kg (6oz)
- ・スーパーフェザー級 -58.97kg (6oz)
- ・ライト級 -61.23kg (6oz)
- ・スーパーライト級 -63.50kg (8oz)
- ・ウェルター級 -66.68kg (8oz)
- ・ミドル級 -72.57kg (8oz)
- ・ミドル級より重い契約体重、又ヘビー級 (10oz)
- ・女子などでバンタム級以下の契約体重 (6oz)

注釈 (※1) 防具の強度に関しては自己の責任とする。不可抗力若しくは故意ではない反則部位への攻撃でダメージを受けた場合、強度の不足により一定の回復時間内に試合を再開できない場合はルールに則った不利益を受ける可能性がある。

また装着に関して、試合進行に支障を及ぼした場合はペナルティを科せられる可能性がある。

◆第四条 【試合方式】

試合方法は以下の通りとする。

3 分 3 ラウンドもしくは 3 分 5 ラウンド制で行う。

各ラウンドのインターバルは 1 分間とする。

他、スペシャルルールでの試合は各該当ルールに準ずる。

◆第五条 【判定基準】

判定優先基準は下記の通りとする

- ①ダウン数
- ②ダメージ
- ③的確な攻撃 (クリーンヒット)
- ④アグレッシブ度 (攻勢点)
- ⑤リングジェネラルシップ (ペース支配)

上記の順で採点し、優勢な選手を常に 10 点とし劣勢の選手から減点していく採点方法を取る。

消極的な動き、態度は採点評価として減点対象となる。

◆第六条 【試合判定の分類】

①判定

ノックアウト、テクニカルノックアウト、失格で勝敗が決定しない場合に、ジャッジ 3 名による採点を取り、最終ラウンド終了後に各ジャッジのポイントを集計して、ポイントが多い選手を勝ちとし、2 名以上のジャッジの同意によって勝者を決定する。

②引き分け・・・第四条①の試合形式によって判断する

- a) ジャッジの採点基準によって、勝敗が決定しない場合。
- b) 両者が同時にダウンし、カウント 9 以内に立ち上がらなかった場合。

③ノックアウト (KO)

- a) ダウンして 10 秒以内に立ち上がれなかった場合。もしくは 10 秒以内に立ち上がれないと、レフェリーが判断した場合。
- b) 10 秒以内に立ち上がっても戦う意志が無い、あるいは戦えないとレフェリーが判断した場合。
- c) 1 ラウンド中に 3 回のダウンがあった場合。

④テクニカルノックアウト (TKO)

- a) 負傷（肘でカットの場合及び原因が双方の偶発性による場合）の為、試合続行不可能とレフェリーが判断した場合は TKO 負けとなる。但し第十一条に準じる。
- b) 試合進行中セコンドがタオルを投入した場合。レフェリーがこれに気付かない場合、競技統括本部長が試合終了の合図をさせる事が出来る。
- c) レフリーストップ
選手の一方が著しく優勢で、劣勢な選手が危険な状態とレフェリーが判断した場合。
- d) ドクターストップ
大会医師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、大会医師は協議の上、試合終了の合図をさせる事が出来る。

◆第七条 【試合成立】

3 分 3 ラウンド制の試合については 1 ラウンド終了時、3 分 5 ラウンド制の試合については 2 ラウンド終了した時点で公式な試合が成立したものとす。但し、アクシデント等があった場合は第十四条を適用するものとする。

◆第八条 【有効技】

①試合において次の技を有効とする。

パンチ : ジャブ、ストレート、フック、アッパー、バックスピンプロー、肘打ち（ただし特別ルールによって使用が制限される場合がある）

キック : 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、跳び蹴り、掴んでの若しくは離れての膝蹴り。

◆第九条 【反則技】

①試合においては以下の技を反則とする。

- a) 頭突きによる攻撃
- b) 特別ルールにより肘の使用が禁止されている場合の肘による攻撃
- c) 金的への攻撃（膝蹴り及びパンチに関しては、キックパンツなどのベルトの部分よりも下への攻

撃はローブローとして反則を取る)

- d) レスリングや柔道などの投げ技、関節技の使用。
 - e) サミング、喉へのチョーク攻撃、及び相手への噛み付き。
 - f) 倒れた相手、起き上がろうとしている相手に攻撃する事
 - g) レフェリーのブレイクがかかったにも関わらず相手を攻撃する行為。
 - h) ローブを掴む行為。(攻撃防御双方)
 - i) 相手又は審判員に対する侮辱的、あるいは攻撃的言動(コーナーマンの言動も対象とする)
 - j)パンチによる後頭部への攻撃。(後頭部とは頭の真後ろの部分と言い、側面及び耳の周りは後頭部と見なさない。)
 - k) 故意に相手選手をリング外に落とそうとする行為。
 - l) 自分からリング外に出る行為。
 - m) 選手がカウンター狙いやクリンチなどで攻撃の手数が少なく、消極的と見受けられる場合。
 - n) マウスピースを故意に吐き出す行為。
 - o) コーナーマンが審判員の指示に従わない場合。
 - p) 試合開始時にファールカップ及びマウスピース不装着、服装違反等により試合を遅延させた場合。
- ②反則は、口頭注意、警告(イエローカード)、減点(レッドカード)、失格の順にペナルティを与える。但し、反則に関して審判員が不可抗力であると判断した場合はこの限りではない。
- ③反則が悪質である場合、あるいは反則を受けた選手のダメージが大きい場合は、即警告(イエローカード)、減点(レッドカード)、失格を与える事もある。
- ④口頭注意⇒注意⇒警告⇒減点(1~2)⇒失格(減点3若しくは悪質な反則行為で相手が試合続行が不可能な場合)

◆第十条 [首相撲の展開について]

- ①両手または片手で掴んでの攻撃に関し、有効技は下記の通りとする。
- ・ 掴みは攻撃のためのものだけが認められる。有効な打撃を加える為の掴みで無いとレフェリーが判断した場合は“ブレイク”を命じ、度重なる場合は注意・警告・減点の対象となる。
 - ・ 相手の攻撃を逃れるために自分から掴み、組み付きに行く行為は注意警告が与えられる。また“掛け逃げ”も同じく注意・警告・減点の対象となる。
- ② 相手のバランスを崩し倒す行為は有効とする。(ムエタイ等と言う「崩し」の事を指す。)

◆第十一条 [失格]

- ①次の場合選手は失格となる。
- a) 試合中において悪質で故意に反則を犯し、レフェリーが失格を宣言した場合。
 - b) 試合中、審判員の指示に従わない場合。
 - c) 試合出場時刻に遅延する、又は出場しなかった場合。
 - d) 粗暴な振る舞い、悪質な試合態度とみなされた場合。(コーナーマンの言動も含む)
 - e) レフェリーが試合中選手の戦意が無いと判断した場合。
 - f) 1ラウンド中に減点が3になった場合。
 - g) 大会医師の診断を受け、その結果出場不可能とみなされた場合。
 - h) 試合ラウンド中に、コーナーマンがリング内に入る、又は選手に触れた場合。
 - i) ペナルティを科すことが出来る計量オーバー以上の場合。
 - j) その他、試合規定に違反するとみなされた場合。

◆第十二条 【制裁】

- ①第十一条に該当した選手はファイトマネー、賞金の一部を主催者へ支払わなければならない。
 - a) 試合中の失格はファイトマネー、賞金の100%を没収する。
- ②計量にオーバーや試合が出来なかった場合、ファイトマネーの100%を没収する。
試合が出来た場合・・・ファイトマネーの50%没収及び減点1。

◆第十三条 【負傷1】

選手が負傷した場合、試合の継続は大会医師・審判員が協議の上決定する。その際の試合中、大会医師は負傷箇所への治療は行わない。

◆第十四条 【負傷2】

【第一項】 選手が負傷の為、試合を続行する事が出来ない場合は次の各項によって勝敗を決定する。

- a) 負傷の原因が相手の反則による場合、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)
但し、金的への攻撃による負傷は、故意であるか無いかに関わらず偶発性の事故として処理する。

【第二項】 負傷の原因が、負傷者自身の不注意による場合は、負傷した方の負けとする。(負傷者の失格)

【第三項】 負傷の原因が双方の偶発性による場合。

①試合が成立していない場合

- a) ノーコンテスト(無効試合)とする。

②試合が成立している場合

成立しているラウンドの採点を取り、ポイントをリードしている選手を勝者とする。負傷が発生した時間までの採点もジャッジングし判定に加算する。但し、ポイントが引き分けの場合には、

- a) ワンマッチ、タイトルマッチ 引き分けとする。

◆第十五条 【異議申し立て】

選手または、所属団体の責任者は審判員の宣告及び判定に対して、異議申し立てを行う事は出来ない。但し、書面による異議申し立ては、大会終了後2週間以内であればこれを協議統括本部長に提出する事が出来る。

◆第十六条 【ダウンカウント】

- ①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地面に着けた場合を言う。
- ②ダメージが無くても、選手が倒れて速やかに立ち上がれない時もダウンとなる場合がある。
- ③選手に明らかにダメージがあり、続けて攻撃を受けた場合に危険とレフェリーが判断した時には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。
- ④首より上への攻撃でダメージを受けた選手の腰が落ちた場合もダウン(スタンディングダウン)を宣告する場合がある。
- ⑤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従って進められる。レフェリーの「ダウン」コール後は、場内MCが公式記録員のストップウォッチにより、正確に計られた秒間に従いカウントしていく。
- ⑥ダウンを奪った選手は、レフェリーがダウンカウントを取っている間は、指示があるまでニュートラルコーナーに待機しなければならない。
- ⑦ダウンを奪った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事を確認した後、ダウンカウントを再開する。

⑧ダウンの時、レフェリーのカウント中にラウンド終了時間に至った場合は以下の様に処理する。

ラウンド終了間際のダウンカウント中の場合、タイムキーパーはラウンドが終了してもダウンカウントが継続していれば終了の合図はしない。よってカウントがストップした時点でラウンドは終了となり、10カウントが入ればKOとなる。ただし最終ラウンドのみゴングが優先される。

◆第十七条 【コーナーマン】

- ①選手は、チーフコーナーマン1名と2名のセコンド、合計3名をリングサイドに待機させる事が出来る。
- ②3名のコーナーマンは、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。
- ③ラウンド中に選手に指示を出す事が出来るのは、チーフコーナーマンのみとする。
- ④コーナーマンはラウンド中、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。
- ⑤インターバル中にリング内に入れるコーナーマンは1名のみとする。
- ⑥コーナーマンはラウンド中にリング内に入ってはならないし、選手に触れてもいけない。第十一条⑧項に準じる。
- ⑦リングの各コーナーポスト周辺に、タオル等の物を置いてはならない。
- ⑧セコンドアウトのコールがあれば、コーナーマンは直ちにリング外へ出なければならない。

◆第十八条 【服装規定】

- ①選手は、開会式などでリングに登場する際には、清潔で公序良俗に反しない服装を身につけなければならない。
- ②3名のコーナーマンは服装を統一し、選手と共にチームフェアを着用する事を義務付ける。尚Tシャツにジーンズといった出で立ちは認めない。但し、Tシャツはチーム統一の物であれば問題無い。
- ③選手の試合コスチュームはスパッツ、キックパンツ、サーフパンツ、空手着、パンタロンなど試合に支障のないものは認める。
- ④対戦相手を負傷させる恐れのある物の着用を禁止する。サポーター類の装着に関しても、必ず審判員のチェック及びサインを必要とする。審判員が危険であると判断した物に関してはその装着を認めない。

◆第十九条 【拳へのテープとバンテージの使用について】

選手は両手・拳にテープとバンテージ以外のいかなる素材のものを着用してはならない。必ず試合場に到着してから着用する事。会場入り前のテーピング及びバンテージ着用は認めない。怪我などの為のテーピングは必ず審判員のチェック及びサインを必要とする。このテープとバンテージは各自が用意する事。

◆第二十条 【テープ使用の細則】

選手は、拳の上へのテープは過度に施してはならない。またテープとバンテージ以外のいかなる素材のものを巻き込んでではない。

悪質な行為と審判員が判断した場合は注意、警告、減点、失格の対象となる。

ここで言う『過度』とは、バンテージチェックにおいて、拳の保護を目的以上のものと審判員が判断したものとする。

◆第二十一条 【テーピング】

選手は、負傷などいかなる理由であれ、その負傷者を保護する目的でゴム・プラスチックなど通常使用するホワイトテープ・伸縮性のテープは認めるが、ドクターならびに審判員のチェック及び審判員の

サインを必要とする。

チェック済みのサインが無い場合、選手はそのテーピングを取り外さなければならない。その際使用するテーピング等は主催者ならびにドクターは一切支給しない。更に試合開始後の負傷箇所へのテーピングの使用も一切禁止する。また、鼻孔拡張テープの使用も禁止とする。

◆第二十二条 【グローブチェック】

選手は、グローブを着用する前に事前にチェックを受けたグローブを着用すること。また、グローブ甲の部分に大会広告がある場合はその広告部分にテーピングをかけてはならない。

◆第二十三条 【マウスピースについて】

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、原則としてはレフェリーがこれを拾いその場で選手に再装着させる。

◆第二十四条 【ドーピングチェック】

試合の公正を期する為、選手は主催者からの要請があった場合には、ドーピングチェックを受ける義務がある。また、検査の結果、薬物反応が出た場合、選手はそのタイトル・賞金を没収される。

◆第二十五条 【メディカルチェック】

選手は試合前に必ず、大会医師によるメディカルチェックを受けなければならない。

◆第二十六条 【選手の負傷箇所への治療について】

- ①大会医師は、試合中は各選手への治療は行なわない。第十三条に準じる。
- ②試合ラウンド中の負傷箇所への治療もコーナーマンを含め認めない。
- ③インターバル中であっても、テーピングを使用しての負傷箇所への治療は認めない。
- ④出血等があるため、試合前にテーピングの許可を受け、テーピングをして試合に出場した選手のテーピングがはがれた場合には、ドクターのみが再度テーピングをすることが出来る。

◆第二十七条 【選手がリング外に転落した場合について】

リング外に選手が落ちた時点で、試合時間を止めてドクターチェックを行なう。その間に審判員による協議を行ない、落ちた原因を検討する。

①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。

②ダウンでは無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、負傷の原因が双方の偶発性による物と同じ考え、第十四条【第三項】に準じる。

◆第二十八条 【オイルやワセリンの使用について】

顔にワセリンを塗る事は認めるが、それ以外の何物もつけてはならない。また身体へのオイルの使用も認めるが、あまりにも多量で相手選手との公平性を欠く場合は必ず拭き取らせる場合がある。

◆第二十九条 【合議による問題処理】

本大会規定に定められていない問題が生じた場合、審判員の合議によって、これを処理するものとする。

試合の裁定に関するすべての最終責任者は、協議統括本部長とする。

以上