

ルール

G ルール

勝敗の決定

ノックアウト(KO)、テクニカルノックアウト(TKO)、反則による失格、不戦勝、ノーコンテスト(無効試合)、及び判定による決定

勝敗(判定)基準

レフリー及びジャッジ3名により決定される。判定の場合3名(3ポイント)中2ポイントを獲得の方が勝者となる。各ラウンドのポイントの優劣、ダウン、反則、ダメージの度合い等を考慮し、決定されるものとする。

減点について

反則技等を用い、警告を与えられた場合、1ラウンド中に2度の警告を受けた選手にイエローカードが出され、更に3度目の反則行為を行った選手はレッドカード(失格)となり相手側の反則勝ちが成立するものとする。また悪質な反則については即レッドカード宣告もありうる。

反則事項(全てレフリーの自由裁量により下されるもの)

- ①あらゆる消極的な闘い、カウンターを狙ったり相手を警戒し過ぎるため積極的に攻めずファイティングスピリットが感じられない内容のもの。
- ②レフリーの「ファイト!」「ゴー!」の声を受け入れず膠着行為ばかりで間合いを取って攻めず、またあらゆる指示に従わない行為。
- ③膠着時、レフリーの「ストップ」「ブレイク」で再開するが従わず怠慢な様をみせる行為、又すぐにファイティングポーズをとらない姿正。
※技の決まる可能性のない膠着は即ブレイクとなる。
- ④サミング(目への攻撃、接触)は故意によらぬ、打撃中のものはやむを得ぬものとする。
- ⑤頭突き、関節技、締め技、逆手、あらゆる投げ、ヒジ打ち。
- ⑥顔面へのヒジ打ち、ヒザ蹴り、掌打、金的への攻撃
- ⑦倒れた相手、背後からの攻撃。(試合の流れによる後方からの攻撃は認む。)
- ⑧唾を吐く、噛みつく、組み付く行為(首相撲による攻撃は可。但しヒザ蹴り1回までとする)
- ⑨明らかにダウンした相手に執拗に攻撃を仕掛ける、又踏みつける行為。
- ⑩故意に場外へ出る、逃げる行為、及び相手を場外へ出す行為。
- ⑪相手のコスチューム、防具類を掴む行為。

- ⑫自らグランド状態になり、ダウンを期待する行為。
- ⑬身体にワセリン等の油脂類を塗布すること。
- ⑭試合中、選手、セコンドがレフリー、ジャッジ、ドクターの指示に従わず、自己主張し、粗暴な態度とみなされる行為。
- ⑮試合中、セコンドが競技場内に入る行為。
- ⑯双方もしくは両方の選手陣営が作り試合を行う行為、練習試合的な態度で試合に臨む行為（レフリーの判断で決断する。）

アクシデント

- ①負傷の原因が相手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）。但し、金的への攻撃による負傷は、故意であるか無いかにかかわらずその状況となっても偶発性の事故として処理する。
- ②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）。
- ③負傷の原因が双方の偶発性による場合
 - 1.トーナメント：試合を続行できる選手の勝ち扱いとする。
 - 2.ワンマッチ：ノーコンテスト（無効試合）とする。
- ④反則を犯したほうに過失がなければ、金的によるダメージに関しては最大5分間の休息時間を与え、その結果試合続行が出来ない場合、試合続行可能の選手を勝ち扱いとする。
- ⑤負傷者が出た場合、試合を継続させるかどうかは、審議員長、審議員、審判員が協議のうえ決定する。
- ⑥試合中、選手の口からマウスピース、コンタクトレンズ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、そのラウンドの終了後に選手のコーナーに戻すものとする。
- ⑦試合中にパンツがずれるなどの不注意によるものは、タイムストップし、減点1ポイントとする。

武道会ルール

勝敗の決定

タップアウト（ギブアップ）、ノックアウト（KO）、テクニカルノックアウト（TKO）
反則による失格、不戦勝、ノーコンテスト（無効試合）、及び判定による決定

勝敗（判定）基準

レフリー及びジャッジ3名により決定される。判定の場合3名（3ポイント）中2ポイントを獲得の方が勝者となる。各ラウンドのポイントの優劣、ダウン、反則、ダメージの加減などを考慮し、決定されるものとする。

減点について

反則技等を用い、警告を与えられた場合、1ラウンド中に2度の警告を受けた選手にイエローカードが出され、更に3度目の反則行為を行った選手はレッドカード（失格）となり相手側の反則勝ちが成立するものとする。また悪質な反則については即レッドカード宣告もありうる。

反則事項（全てレフリーの自由裁量により下されるもの）

- ①あらゆる消極的な闘い、カウンターを狙ったり相手を警戒し過ぎるため積極的に攻めずファイティングスピリットが感じられない内容のもの。
- ②レフリーの「ファイト!」の声を受け入れず膠着行為ばかりで間合いを取って攻めず、またあらゆる指示に従わない行為。
- ③立ち技、寝技における膠着時、レフリーの「ストップ」で再開するがすぐに従わず怠慢な様をみせる行為、又すぐにファイティングポーズをとらない姿正。
※技の決まる可能性のない膠着は即ブレイクとなる。いずれにせよ立ち技からのスタートとなる。
- ④目に対する全ての攻撃（接触）、各人体の凸凹部分に指を入れる、つかむ、押さえる、ふさぐ等の行為。
- ⑤手のひらによる首絞め、指による頸動脈への圧迫。
- ⑥唾を吐く、噛み付く、つまむ、つねる、引っかき等。
- ⑦金的へのあらゆる攻撃、体毛を掴む行為。
- ⑧後頭部や脊髄への直接打撃（スタンドでの蹴り技を除く）、パイルドライバー等は禁止。但し、落差の緩い裏投げやバスター、バックドロップは認める。
- ⑨指関節への攻撃。
- ⑩指先、貫手での攻撃。
- ⑪顔面へのヒジ攻撃、ヒザ蹴り、頭突き。
- ⑫明らかにダウンした相手に執拗に攻撃を仕掛ける、又頭部を踏みつける行為。
- ⑬故意に場外へ出る、逃げる行為、及び相手を場外へ出す行為。

- ⑭相手のコスチューム、防具類を掴む行為
- ⑮自らグラウンド状態になる、いわゆる引き込み行為。
- ⑯身体にワセリン等の油脂類を塗布すること。
- ⑰試合中、選手、セコンドがレフリー、ジャッジの指示に従わず、自己主張し、粗暴な態度とみなされる行為。
- ⑱試合中、セコンドが競技場内へ入る行為。
- ⑲双方もしくは両方の選手陣営が作り試合を行う行為、練習試合的な態度で試合に臨む行為（レフリーの判断で決断する。）

アクシデント

- ①負傷の原因が相手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）。但し、金的への攻撃による負傷は、故意であるか無いかにかかわらずその状況となっても偶発性の事故として処理する。
- ②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）。
- ③負傷の原因が双方の偶発性による場合
 1. トーナメント：試合を続行できる選手の勝ち扱いとする。
 2. ワンマッチ：ノーコンテスト（無効試合）とする。
- ④反則を犯したほうに過失がなければ、金的によるダメージに関しては最大5分間の休息時間を与え、その結果試合続行が出来ない場合、試合続行可能の選手を勝ち扱いとする。
- ⑤負傷者が出た場合、試合を継続させるかどうかは、審議員長、審議員、審判員が協議のうえ決定する。
- ⑥試合中、選手の口からマウスピース、コンタクトレンズ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、そのラウンドの終了後に選手のコーナーに戻すものとする。