

# KNOCK OUT-RED 公式ルール(2026.1.14 制定)

## 第1条【試合場】

試合場は 6 メートル四方以上、3 本以上のロープで囲われ、転倒などのアクシデントに対して選手の安全を確保できる四角形のリングを使用するものとする。ただし、本条に定める規格以外の試合場でも主催者が承認する場合は公式試合場とする。

## 第2条【試合用具】

ファイターは、両手に主催者が用意した規定のグローブ、ファールカップ(男子のみ。女子のアブスマントガードは任意)、マウスピースを必ず着用しなければならない。なお、ファールカップおよびマウスピースは選手自身が用意する。ファールカップは金属製のカップを紐で結ぶものでなければならず、構造的に不完全なカップの着用は禁止とする。

## 第3条【階級と使用グローブ】

試合は以下の公式階級に則り行われる。ただし、試合によって、下記に当てはまらない契約体重として試合が組まれることがある。

- ・アトム級(女子のみ) -46.0kg
- ・ミニマム級(女子のみ) -47.5kg
- ・ライトフライ級(女子のみ) -49.0kg
- ・フライ級 -50.5kg
- ・スーパーフライ級 -52.0kg
- ・バンタム級 -53.5kg
- ・スーパー・バンタム級 -55.0kg
- ・フェザー級 -57.5kg
- ・スーパー・フェザー級 -60.0kg
- ・ライト級 -62.5kg
- ・スーパー・ライト級 -65.0kg
- ・ウェルター級 -67.5kg
- ・スーパー・ウェルター級 -70.0kg
- ・ミドル級 -72.5kg
- ・スーパー・ミドル級 -75.0kg
- ・ライトヘビー級 -80.0kg
- ・クルーザー級 -90.0kg
- ・ヘビー級 リミット無し

グローブは主催者が当日の試合での着用を認めたオープンフィンガータイプのグローブを着用して試合を行うものとし、選手その他の第三者が調達したものを使用してはならず、主催者が用意したグローブを使用する。ただし、キャリアの浅い選手の試合については、主催者の判断によりボクシンググローブを使用することがある。

その場合、各階級ごとに以下のとおり定める。

- ・スーパー・フェザー級(-60.0kg)以下の女子 女子 6 オンスグローブ
- ・スーパー・フェザー級(-60.0kg)以下 6 オンスグローブ
- ・ライトヘビー級(-80.00kg)未満 8 オンスグローブ
- ・ライトヘビー級(-80.00kg)以上 10 オンスグローブ

## 第4条【試合方法】

### 第1項

#### (a) ワンマッチ

3分3ラウンド、延長戦なしとする。結果が引き分けとなった場合はドローとする。また、キャリアの浅い女子選手の試合については、2分3ラウンドとする場合がある。

#### (b) 王座決定戦(第31条参照)

3分3ラウンドとする。本戦引き分けによる延長戦は最長3分1ラウンド(判定はマストシステム)とする。

(c) タイトルマッチ(第31条参照)

3分3ラウンド、延長戦なしとする。判定結果が引き分けとなった場合はドローとし王座防衛とする。

(d) トーナメント

3分3ラウンド、延長戦1ラウンド(判定はマストシステム)とする。

なお、(a)～(d)において、特別ルールとしてこれ以外の形式になる場合がある。

(e) マストシステム

マストシステムとは、ジャッジの採点において必ず優劣(勝敗)をつけることをいう。延長ラウンドが設定された試合は、延長ラウンドのジャッジ採点でこのシステムを採用する。(ワンマッチ、タイトルマッチを除く)この場合の採点は、延長戦3分間の攻防をもとに、たとえ微差でも優劣をつけなければならない。

第2項

ラウンド間のインターバルは、いずれの試合も1分間とする。

第5条【有効技】

試合において次の技を有効とする。

パンチ：ストレート、フック、アップ、バックハンドブロー

キック：前蹴り、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、飛び蹴り

膝蹴り：相手を片手または両手で抱えたり固定した状態からの膝蹴り、飛び膝蹴り

肘打ち：首相撲からの肘打ち、縦肘打ち、回転肘打ちなど

ただし、パンチに関して前腕部、上腕部、グローブ手首部分のみがヒットしたと判断された場合、またバックブローに関して上腕部がヒットしたと判断された場合には反則となる。

第6条【反則技】

第1項

試合においては以下の技を反則とし、反則には「注意」、「警告」または「減点」が与えられる。レフェリーは「注意」、「警告」に対しては口頭で指示、「減点1」「減点2」に対してはそれぞれイエローカードを提示し、「失格」に対してはレッドカードを提示する。最初の「注意」のみ「注意」、2回で「警告」1となる。以後は即「警告」1が与えられる。「警告」2で「減点」1とし、「減点」が累積3になると「失格」となる。但し、反則に関してレフェリーが不可抗力であると判断した場合にはこの限りではない。また、反則行為が悪質なもの、あるいは相手選手に多大なダメージを与えたとレフェリーが判断した場合には、反則の宣告順位を超えて、直ちに減点が与えられる場合がある。

<反則の種類>

1. 頭突きによる攻撃。
2. グローブ有効箇所を伴わない手首、前腕部、上腕部、肩などによる攻撃。
3. 金的への攻撃。
4. レスリングや柔道などの投げ技、関節技を使うこと。
5. サミング。
6. 喉へのチョーク攻撃。
7. 相手に噛み付く行為。
8. 倒れた相手、起き上がるようとしている相手に攻撃すること。
9. レフェリーがブレークを命じたにも関わらず相手を攻撃すること。
10. 攻撃であれ防御であれ、ロープを掴むこと。
11. レフェリーに対する、侮辱的あるいは攻撃的言動。
12. パンチによる後頭部への直接的な攻撃(後頭部とは、頭の真後ろの部分を指し、側面、耳の周りは後頭部とみなさない)。
13. 故意に相手選手をリング外に落としたとき。
14. 自分からリング外に出たとき。
15. 明らかに背後を向いた選手への攻撃。また、背後を見せた選手も戦意喪失とし、注意、警告、減点の対象となる。
16. 審判員に対する虚偽のアピール、言動

第2項

再三、頭を低くして相手の懷に飛び込む行為は、バッティングを誘発するものとして注意が与えられる。バッティン

グにより選手のどちらかがカットして出血した場合、レフェリーが偶発的なものであると判断した場合には減点は発生しないが、再三頭が低くバッティングの可能性があるものと注意を受けた選手が相手選手をカットさせた場合は減点1が与えられる可能性がある。また、そのバッティング行為が明らかに故意、もしくは悪意があると判断された場合は減点2が与えられる。

#### 第3項

攻撃を伴わない掴みや組み付き、膠着状態を誘発するホールディングなどが度重なり消極的であると判断された場合、レフェリーは注意、警告、減点を与える。この行為に関しては、注意2で警告1、次の注意で減点1となる。

#### 第4項

相手の蹴り足を掴んだ状態からの攻撃は有効とし、前後左右いずれかに2歩進んだ時点でブレークとなる。ただし、攻撃する意思や動きがないとレフェリーが判断した場合は、その時点ではブレークとなる。

#### 第5項

選手がカウンター狙いなどで攻撃の手数が少なく消極的であると判断された場合も、注意や警告、減点の対象となり得る。

#### 第6項

KOに向かったインパクトある攻撃ではなく、判定勝利を目的としたインパクトの弱い攻撃とレフェリーが判断した場合は、その時点ではブレークとなる。

### 第7条【試合決着】

試合決着の分類は次の通りとする。

#### 第1項

##### ノックアウト(KO)

1. ダウンカウント開始から9秒以内に立ち上がってファイティングポーズを取ることができなかった場合。もしくは、ダメージが大きく9秒以内に立ち上がれないとレフェリーが判断した場合。
2. 9秒以内に立ち上がっても闘う意志がない、あるいは闘うことができないとレフェリーが判断した場合。
3. ひとつのラウンド中に3回のダウンを喫した場合。または、1試合のトータルで5回のダウンを喫した場合。
4. 選手の一方が著しく劣勢で、危険な状態とレフェリーが判断した場合。

#### 第2項

##### テクニカルノックアウト(TKO)

1. レフェリーストップ  
レフェリーが選手の負傷、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。
2. 試合放棄  
試合中にコーナーマンがタオルを投入した場合。また試合中に選手が自ら試合放棄を宣言、またはそれを示した場合。なお、レフェリーがこれに気づかない場合は、他の審判員が試合終了の合図をさせることができる。
3. ドクターストップ  
リングドクター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、リングドクターは審判団に進言し、協議のうえ試合終了の合図をさせることができる。
4. 身体機能のコントロールの喪失

#### 第3項

##### 判定

ノックアウト、テクニカルノックアウト、または失格などによる勝敗で決定しない場合、ワンマッチ、トーナメント戦、王座挑戦者決定戦の場合はジャッジ3名による判定を取り、最終ラウンド終了後に各ジャッジの採点(ポイント)を集計し、ポイントが多い選手を勝ちとする。但し、これは2名以上のジャッジの支持によって勝者が決定するものとする。なお、2名以上の支持が得られない場合、延長戦が設定されている試合においては延長戦を行い、終了後には延長戦3分間の攻防をもとに採点を行う。タイトルマッチ、王座決定戦の場合はジャッジ5名による判定を取り、最終ラウンド終了後に各ジャッジの採点(ポイント)を集計し、ポイントが多い選手を勝ちとする。但し、これは3名以上のジャッジの支持によって勝者が決定するものとする。なお、3名以上の支持が得られない場合、延長戦が設定されている試合においては延長戦を行い、終了後には延長戦3分間の攻防をもとに採点を行う。

#### 第4項

##### 引き分け

1. 延長戦が設定されていない試合で、判定でどちらかの選手が2名または3名以上のジャッジの支持を得られ

- なかった場合。**
2. 両者が同時にダウンし、カウント 9 以内に双方が立ち上がらなかつたとき。
  3. 選手が偶発性の負傷により試合を続行できない場合は、第 8 条の規定にある試合成立のためのラウンド数が終了していれば、終了しているラウンドまでの採点を行い、ジャッジ 2 名または 3 名以上の同意がない場合、引き分けとなる。

## 第 5 項

### ノーコンテスト(無効試合)

1. 選手が偶発性の負傷により試合続行が不可能と判断され、第 8 条の規定にある試合成立のためのラウンド数を終了していない場合。
2. 選手双方がルール違反を犯したり、八百長、または馴れ合い試合を行つたと認められた場合。
3. レフェリーが再三、注意、警告しても誠意あるファイトを行わず(無気力試合)、レフェリーが双方に失格を宣言した場合。

## 第 8 条【試合成立】

第 1 ラウンドが終了した時点で公式な試合が成立したものとする。

## 第 9 条【負傷裁定】

選手の一方が、故意または偶発性のバッティングによる負傷し、その後に相手からの攻撃により負傷を悪化させて試合がストップした場合、第 8 条に基づく試合成立が確認されていれば、ストップの時点からさかのぼって採点を行い、試合の勝敗を決定する。

## 第 10 条【ダウンカウント】

### 第 1 項

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マットに着けた場合をいう。ただし、レフェリーがダメージを少ないと判断したり、ダウンした選手が速やかに立ち上がって再開の意思表示をした場合は、フラッシュダウンとして、ダウン宣告は行わない。

### 第 2 項

たとえダメージが無くても、選手が倒れた後に速やかに立ち上がれない場合、レフェリーがダウンを宣告する場合がある。

### 第 3 項

選手に明らかにダメージがあり、続けて攻撃を受けたことでレフェリーが危険と判断した場合、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。

### 第 4 項

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よって開始され、タイムキーパーのストップウォッチにより正確に計られた秒間に従い、場内アナウンサーはカウントしていく。またレフェリーの「ダウン」コール確認後、場内アナウンサーは 1 からダウンカウントを開始するものとする。

### 第 5 項

ダウンを奪った選手は、速やかにニュートラルコーナーへ移動し、指示があるまでニュートラルコーナーで待機しなければならない。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ことを確認した後に、ダウンカウントを再開する場合もある。

### 第 6 項

レフェリーがダウンカウント中、そのラウンドが終了時間に至った場合、レフェリーのカウントが継続していればタイムキーパーは終了の合図はしない(ゴングは叩かない)。その後、ダウンした選手がカウント 9 以内に立ち上がった場合、レフェリーは試合再開を宣告し、タイムキーパーは直ちに試合終了の合図を行うものとする(ゴングを叩く)。

## 第 11 条【採点基準】

試合の得点は次の項目に該当するものを基準として評価、採点される。

### 第 1 項

パンチ、キック、ヒザ、ヒジなどの有効技により、的確かつ有効な攻撃が認められ、相手に相応のダメージを与えたかどうかを判定する。KO に向かったインパクトある攻撃を判定の対象とし、判定勝利を目的としたインパクトの弱い攻撃は判定の対象にはならない。

## 第 2 項

採点は以下の優先順位にて行う。

1. ダウン数
2. 相手に与えたダメージの有無
3. クリーンヒットの数
4. アグレッシブ度(攻撃点)

## 第 3 項

お互いに 10 点を起点とし、劣勢になつたりペナルティを受けた選手から減点していく採点方法を取る。なお、採点の基準は以下のとおりである。

1. 優劣の差がある場合は劣勢の選手から減点 1 ポイント。表記は 10-9 となる。
2. 1 回のダウンがある場合、ダウンを奪われた選手から減点 2 ポイント。ただし、ジャッジがダメージの少ないフラッシュダウンであると判断した場合には減点 1 ポイントになる場合もある。表記は 10-8、または 10-9 となる。
3. 同ラウンド内に 2 回目のダウンがある場合、ダウンを奪われた選手から減点 3 ポイント。表記は 10-7 となる。
4. ダウンを宣告されることがなくとも、劣勢の選手がそのラウンドを通じてダウンを喫したに等しいダメージを負ったとジャッジが判断した場合、10-8 の表記となる場合もある。
5. ダウンを奪われた選手が、そのラウンド内に劣勢を著しく挽回したとジャッジが判断した場合には、挽回された方が 1 ポイントを失い、ダウンによって減点されたポイント差が縮まる場合もある。この場合、10-9 の表記となる。
6. ダウンを奪われた選手が、同ラウンド内にダウンを奪い返した場合には双方マイナス 2 ポイントとなる。この場合、表記は 10-10 となる。
7. ペナルティ、反則による減点はラウンド毎の採点に反映されずトータルスコアから差し引かれる。
8. 延長戦(第 4 条第 1 項参照)については、トーナメント戦と王座決定戦については、マストシステムの観点から、たとえどれだけ僅かな差であっても優劣を判定する。もし最終ラウンドの内容も甲乙つけ難い全員のイーブンであると判断された場合は、第 1 ラウンドからさかのぼり、全体を通じて最終ラウンドまでにスコアリング上は反映されなかつた微差もこの時点で考慮に入れ、最終判断を下すものとする。例えば、双方の間に微差はあるが、1 ポイントまでの差はないだろうと判断し 10-10 がついたようなラウンドがあった場合、こうした表面上は露呈しなかつた微差が、最終ラウンドでは反映される。ただし、王座防衛戦の場合は、判定結果が引き分けとなつた場合はドローとし王座防衛とする。ワンマッチの場合は判定結果が引き分けとなつた場合はドローとする。

## 第 12 条【延長戦】

3 ラウンド、延長戦ありの試合において、本戦で引き分けの裁定が出た場合は延長戦を行う。延長ラウンドの判定は第 11 条第 3 項 8.に則り採点を行う。

## 第 13 条【失格】

次の場合、選手は失格となり 100%のファイトマネー没収が科せられ、また 3 ヶ月間から 1 年間の出場停止処分が科せられる。

1. 故意に反則を犯し、レフェリーが失格を宣言したとき。
2. 試合中、審判員の指示に従わないとき。
3. 試合出場時刻に遅れたとき、あるいは出場しないとき。
4. 粗暴な振る舞い、悪質な試合態度とみなされたとき。
5. レフェリーが選手に戦意がないと判断したとき。
6. 1 ラウンド中に反則による減点が 3 になったとき。
7. 試合前にリングドクターの診断を受け、その結果、出場不可能とみなされたとき。
8. 試合ラウンド中にコーナーマンがリング内に入ったり、リング上の相手選手もしくは所属選手に触れたとき。また、コーナーマン同士が乱闘した場合も、状況によりその選手が失格となる場合もある。
9. ドーピングチェックにより薬物反応が出た場合。
10. その他、試合規定に違反すると認められたとき。

## 第 14 条【ペナルティ】

試合中に選手が反則を犯した場合、以下の基準でペナルティが科せられる。

1. 失格(減点 3)となった選手は、ファイトマネーの 100%を没収される。

2. 減点 2 となった選手は、ファイトマネーの 30%を没収される。
3. 減点 1 となった選手は、ファイトマネーの 20%を没収される。

このペナルティは、1 大会として適応されるものであり、トーナメントなどで 1 大会の中で 2 試合以上行った場合は加算されていくものとする。ただし、偶然のバッティング等による減点はこの限りではない。

#### 第 15 条【アクシデント1】

選手が負傷のため、試合を続行不可能となった場合は、次の各項によって勝敗を決定する。

##### 第1項

負傷の原因が一方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)。ただし、ローブロー(金的)による負傷について、レフェリーおよび審判団が故意でないと見なした場合、偶発性の事故として処理する。

##### 第 2 項

負傷の原因が負傷選手自身の不注意による場合は、負傷選手の負けとする。

##### 第 3 項

負傷の原因が双方の偶発性による場合

- (a) 試合が成立していない場合  
ノーコンテスト(無効試合)とする。
- (b) 試合が成立している場合  
3 ラウンド制の試合においては 1 ラウンドを終了した時点で試合成立とし、そのラウンドの負傷が発生した時間までの採点を行い、勝敗を決定する。
- (c) 偶発性と見なされたローブロー(金的)によるダメージに関しては最長 5 分間の休息時間を与え、その結果、試合続行ができない場合は試合続行可能の選手を勝者とする。

#### 第 16 条【アクシデント 2】

負傷者が出了場合、試合を継続させるかどうかは、リングドクターと審判部が協議のうえ決定する。その際、リングドクターは負傷個所への最低限の治療(止血、テーピング等)を行うことができる。

#### 第 17 条【アクシデント 3】

選手がリング外に転落した場合、リング外に選手が落ちた時点で試合時間を止め、ドクターチェックを行う。その間、審判部による協議を行い、落ちた原因を検討する。

##### 第 1 項

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。

##### 第 2 項

ダウンではな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  
負傷の原因が偶発性によるものと判断された場合は第 15 条第 3 項、故意の反則によるものと判断された場合は第 15 条第 1 項に則る。

#### 第 18 条【服装規定】

##### 第 1 項

選手は、開会式などでリングに登場する際には、清潔で正しい服装を身につけなければならない。主催者が不適格と見なした服装についてはこれを認めない。

##### 第 2 項

選手の試合コスチュームについて、原則として丈は腰から膝上までに限定し、ロングスパッツ、空手着、テコンドー着のような膝より長いコスチュームはいかなる素材であっても着用をしてはならない。また、男子選手は腰より上も

いかなる素材で覆ってはならない。女子選手は上半身に弛みのない体にフィットした半袖もしくは袖のないラッシュガード、試合用コスチュームの着用が義務づけられる。規格外の試合コスチュームで出場を希望する際は、主催者と対戦相手側がそれを了承した場合のみ使用を認められる。

#### 第3項

対戦相手を負傷させる恐れのあるものや、自身のダメージを軽減する恐れがあると審判員が判断したもの着用を禁止する。サポートー類や試合コスチュームなどの装着に関しても、必ず審判員あるいは競技役員のチェックおよびサインを必要とする。また、審判員あるいは競技役員が危険であると判断したものに関しては、その装着を認めない。

#### 第19条【マウスピース】

選手は試合中、必ずマウスピースを着用する。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、原則としてレフェリーはタイムストップを掛け、マウスピースを洗浄した上で、選手の口に戻す。ただし、マウスピースが落ちたタイミングが試合の攻防中であり、タイムストップすることにより試合の流れを止めてしまうとレフェリーが判断した場合、その攻防が収束したタイミングで一旦ブレークを掛け、それに続いてタイムストップを掛けた上で、マウスピースを洗浄した上で、選手の口に戻す場合がある。

#### 第20条【オイル、ワセリン、滑り止めの使用】

選手は、顔に最小限のワセリンのみ使用が認められる。ただし、それが多量であったり、審判員が不適格と判断した場合、必ず審判員が拭き取ったうえで試合を行う。また、足底部および身体やグローブ、コスチュームなどいかなる場所へのオイル類と滑り止めの使用は一切禁止とする。

#### 第21条【拳へのテーピングとバンデージ】

選手は、両手の拳に既定のテーピングとバンデージ以外のいかなる素材をも着用してはならない(素手でのグローブ着用は認められる)。さらに、これについては以下を厳守すること。

1. テーピングおよびバンデージを施す際は、必ず試合場に到着してから着用し、試合前に必ず競技役員のチェックおよびサインを受けなければならない。
2. 着用に関しては、拳の保護が目的であり、強化につながると判断される行為は禁止とする。
3. ナックルパート、拳骨部分へのテーピングの施しは認められない。ただし指の間に細くしたテーピングを通すことと、滑り止めとして直接肌に1枚を施すことのみは認められる。
4. 選手が各自で用意したテーピングなどを拳以外の負傷箇所などに使用する場合は、第22条のプロテクターに値する。よって、第22条の規定に基づいて実施しなければならない。なお、審判員の指示に従わない場合、また開封を指示されてこれを拒んだ場合や不正が見つかった場合は注意、警告、減点の可能性もある。
5. ここで使用するテーピング、バンデージなどは、主催者ならびに競技役員は一切支給しない。

#### 第22条【プロテクター】

選手は、負傷などのいかなる理由であれ、ゴムやプラスチックなど、通常使用するテーピング用テープ、またはバンデージ以外の材質のプロテクターを着用してはならない。ただし、その負傷の状態によって、リングドクターがこれを必要と認めた場合には、以下を厳守した上でこの使用を許可する。

1. 伸縮性のテープ、サポートー、主催者の許可したパット以外は使用しない。
2. これらを使用する際には、試合前までに審判員の承認を必ず受けなければならない。
3. 承認がない場合、選手はそのテーピング等の使用は認められず、それを取り外さなければならない。
4. ここで使用するテープ、サポートーなどは、主催者ならびにリングドクターは一切支給しない。
5. 試合開始後の負傷箇所へのテーピングは、リングドクター以外、一切禁止する。

なお、上記の事柄においてリングドクター、および審判員の指示に従わない場合は注意、警告、減点の可能性もある。

#### 第23条【バンデージチェック】

選手は、グローブを着用する前に各自バンデージチェックを受け、封印したテープに競技役員のサインを受けなければならない。また、このチェックを受けた後は試合が終わるまでグローブを外してはならない。もし封印を解いた痕跡がある場合、選手は再度バンデージチェックを受けなければならない。

また、グローブにはいかなるものも塗ってはならず、変形を施してはならない。なお、審判員の指示に従わない場合は注意、警告、減点の可能性もある。

#### 第 24 条【メディカルチェック】

選手は試合前に必ずリングドクターによるメディカルチェックを受けなければならない。

#### 第 25 条【ドーピングチェック】

試合の公正を期するため、選手は主催者からの要請があった場合には、いかなる場合であれドーピングチェックを受ける義務がある。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、ファイトマネーの 100%が没収される。さらに、契約書に書かれているペナルティ条項に従い処分が下される。

#### 第 26 条【治療】

選手の負傷個所への治療について

##### 第 1 項

リングドクターは、試合中は各選手への最低限の治療(止血など)のみ行うことができる。

##### 第 2 項

試合中は、たとえインターバル中であっても、リングドクター以外は選手の負傷個所への一切の治療を行うことはできない。

#### 第 27 条【公式計量】

##### 第 1 項

選手は原則として、主催者が指定した日時に行われる公式計量に合格しなければならない。

##### 第 2 項

公式計量に合格できなかった場合、公式計量の開始時刻から 2 時間以内に再計量を行う。2 時間以内の再計量で合格できなかった選手は、1kg 未満の体重オーバーであれば減点 1、それ以上で 2kg 未満の場合は減点 2、それ以上の場合は減点 3 で失格となる。なお、体重超過が 2kg 未満で、相手選手が承認した場合、公式計量に合格できなかった選手は既定のペナルティを受けた上で試合出場ができる。なお、グローブでの試合を実施する場合、公式計量に合格できなかった選手は対戦相手より 2 オンス重いグローブ(女子は女子 6 オンス使用の試合の場合は通常の 8 オンス)を着用しなければならない(グローブハンデ)が、対戦相手はそれを拒否することができる。

#### 第 28 条【コーナーマン】

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 名までをリングサイドに待機させることができる。但し、この 3 名のコーナーマンは、事前に登録されている者でなくてはならず、試合開始時から試合終了まで変更や一時的に入れ替わることもできない。

##### 第 1 項

3 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。

##### 第 2 項

コーナーマンは、ラウンド中に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。

##### 第 3 項

インターバル中に、リング内に入ることのできるコーナーマンは 1 名のみとする。

##### 第 4 項

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。また、選手に触れてもいけない。

##### 第 5 項

リングの各コーナーポスト周辺に、タオルなどの物を置いてはならない。

##### 第 6 項

インターバル時間中に「セコンドアウト」のコールが掛かったら、コーナーマンは直ちにリング外へ出なければならぬ。

##### 第 7 項

3 名のコーナーマンは服装を統一し、選手と共にチームウェアを着用することが望ましい。また、帽子やサングラス、サンダル、スーツ等、コーナーマンにそぐわない服装は禁止とする。

上記の事柄において審判員の指示に従わない場合、レフェリーはコーナーマンに対し注意を与える。2回目以降の注意には、その度にイエローカードを提示するが、イエローカードを3回提示されると、そのコーナーマン側の選手は失格となる。

### 第29条【ルールレビューについて】

試合前日に行われるルールレビューは、ルールの最終確認を行うものであり、原則として選手及びセコンドは必ず参加しなければならない。

### 第30条【異議申し立てについて】

選手または所属団体の責任者は、審判員の宣告および判定に対し、大会終了時まで異議申し立てを行うことはできない。異議申し立てがある場合は、書面にて大会終了後2週間以内であればこれを審判部に提出することができる。審判部は、異議申し立てがあつてから2週間以内にこれを審議し、書面にて返答しなければならない。

## 第31条【タイトルマッチ】

### 第1項

#### タイトルマッチ、王座決定戦(挑戦者決定戦を含む)

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3条に定める正規体重で、かつ株式会社Def Fellowがタイトルマッチとして承認した3分3ラウンド制、延長戦なしの試合をいう。判定結果が引き分けとなった場合はドローとしタイトル防衛とする。王座決定戦及び挑戦者決定戦の場合は、本戦引き分けによる延長戦は最長3分1ラウンドとし、判定はマストシステムとする。

### 第2項

#### チャンピオンの設置

第3条に定める階級・ルールごとに、1人のチャンピオンを置く。

### 第3項

#### タイトル防衛戦

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。

### 第4項

#### タイトルの移動等

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。

- (a) 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。
- (b) 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、もしくはドローの場合は、そのチャンピオンのタイトル防衛となる。
- (c) 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。
- (d) 前号によりタイトルが空位となった場合においても両選手サイドの了承の上で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。
- (e) 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、両選手サイドの了承の上で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32条【その他】

本大会規定に定められていない問題が生じた場合、主催者ならびに審判部の合議によって、これを処理するものとする。

以上