



# KNOCK OUT UNLIMITED公式ルール

監修：一般社団法人日本MMA審判機構

KNOCK OUT UNLIMITED競技運営本部が管轄するKNOCK OUT正規大会にて採用されるUNLIMITEDルール

## 第1章 総則

### (目的)

第1条 このルールは、KNOCK OUT UNLIMITED競技運営本部（以下「KOU競技運営本部」という。）管轄下で行われるKNOCK OUT正規大会にて採用されるUNLIMITEDルール（以下「本ルール」という。）の試合について、運営、管理などに関する事項を定めることを目的とする。

### (開催国や競技役員の尊重)

第2条 大会の実施においては、試合中、試合の前後にわらず、競技を運営、管理する立場にあるレフェリー、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。

- 2 大会開催国や開催都市に対しては、国際信義に則り、礼を尽くさなければならない。
- 3 大会中においては、公正なスポーツとしてのMMAに専心するものとし、いたずらに観衆相互間の対立を煽るような人種・性差別的言動、政治的言動や宗教的言動等は差し控えるものとする。

### (KOU競技運営本部の役割)

第3条 KOU競技運営本部はプロモーターより競技運営について委託を受けた内部機関として、管轄下で行われる本ルールのすべての試合を管理し、試合結果の承認を行う。

2 KOU競技運営本部はプロモーターからの受託機関であるが、競技運営権限については独立性を有し、中立、公正な立場で業務を執行すると同時に、委託元のプロモーターはKOU競技運営本部の独立性維持に努め、大会にて生じた損害等の免責も含め担保する。

### (呼称)

第4条 KOU競技運営本部は、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5条 試合は次の各号に掲げる12階級において行われる。

- (1) フライ級 -50.5kg
- (2) スーパーフライ級 -52.0kg
- (3) バンタム級 -53.5kg
- (4) スーパーバンタム級 -55.0kg
- (5) フェザー級 -57.5kg
- (6) スーパーフェザー級 -60.0kg
- (7) ライト級 -62.5kg
- (8) スーパーライト級 -65.0kg
- (9) ウェルター級 -67.5kg
- (10) スーパーウェルター級 -70.0kg
- (11) クルーザー級 -90.0kg
- (12) ヘビー級 90kg

2 KOU競技運営本部は、その裁量の下で、キャッチウェ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6条 試合前に主催者の指定した日時、場所にて公式計量を実施するものとする。公式計量終了時刻は計量開始時刻より2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（許容重量が認められた試合ではそれを含む。以下同じ。）に対し超過体重が2.0kg未満の場合で対戦相手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、次の各号に掲げるとおり、計量に合格できなかった選手に減点を課した上で、試合を開始する。
- (1)規定体重に対し超過体重が1.0kg未満の場合は1点減点とする。
  - (2)規定体重に対し超過体重が2.0kg未満の場合は2点減点とする。

(ルールミーティングへの参加義務)

第7条 試合に出場する選手もしくはセコンドより最低1名は、競技運営機構の指示するルールミーティングに必ず出席しなければならない。

(ドクターチェック受診義務)

第8条 選手は、本大会当日の試合前、主催者の指示に従い、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、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9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5.5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 リングは前項に準じた形状もしくは一辺の長さが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KOU競技運営本部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10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

KOU競技運営本部が当日の試合での着用を認めたオープンフィンガー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、プロモーターが用意したグローブを使用する。

イ) マウスピース

ウ) ファウルカップ(男子)

ファウルカップは審判員により競技上支障がないと判断されたものを着用しなければならない。

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、膝頭にかかる長さのもの。

- 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ェ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
- 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) 手へのバンテージ及びテーピングの使用（ハンドラッピング）**

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、以下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KOU競技運営本部が決定する。
- ②ハンドラッピングにあたっては、ナックルパート（拳の前面部）ならびにナックルアーチ（拳前面の中手骨骨頭部）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捩る、折り曲げる等により、芯、紙縫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、所定の時間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肘、膝周辺の関節部へのテーピングは、審判員が試合に支障が無いと判断した範囲で認められ、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、所定の時間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下肢（膝、足首）に着用することができる。

#### **カ) アブスマントガード、チェストガードまたは胸部のパッド(女子)**

素材等については、本号ウ（サポーター規定）前段を準用する。

（規定外の競技用具および塗布物等）

- 第11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、審判員の監督の下で顔面に塗布されるワセリン以外に、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る、競技にも支障を来さない程度において認められる。
  - 4 選手は試合前とラウンド間のインターバルに審判員の監督の下、顔に適量のワセリンを塗布されてから試合に臨まなければならない。ただし、頭部顔面へのヒジによる攻撃が認められていない試合は除く。

## **第5章 試合**

(試合形式)

第12条 試合は、3ラウンド制とし、1ラウンドの試合時間は3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、1分間とする。3ラウンド終了時の判定で勝敗が決しない場合に限り、延長戦として4ラウンド目（延長ラウンド）を行う。なお、延長ラウンド実施にあたっては、インターバルを1分以上設ける。

- 2 プレリミナリーファイト等は、1ラウンドの試合時間を2分間とする場合がある。
- 3 トーナメント形式で実施する試合及び特別試合での試合形式は各特別規程に準じる。

(攻防ポジションの定義)

第13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。両方の選手は約1.5m以上離れてスタンディングによるファイティングポーズをとり、メインレフェリーの声と合図で試合を開始・再開させる。

(2)グラウンドポジション

手や足以外の身体の部位が床に触れている状態。

(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14条 試合の勝敗は、テクニカル・ノックアウト(TKO)、ノックアウト(KO)、失格、ノーコンテスト、判定（デシジョン）、失格等により決定する。

(テクニカル・ノックアウト：TKO)

第15条 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)レフェリーストップ

- ア) 選手が意識的（知的）に自分自身を守っていない（ディフェンスしていない）状況にあるとメインレフェリーが判断した場合等
- イ) 当該試合を担当するサブレフェリーが本条第1号ア前段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等、ヘッドレフェリーが大会毎にその運用を定めるものとする。

(2)タップアウト(TO)

選手が自分の体を使って、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)バーバルタップアウト(VTO)



選手がレフェリーに試合続行不可能であることを口頭で告知するか、または自分の意思あるいは思わず痛みや苦痛を叫んだ場合。

(4) ドクターストップ

オフィシャルドクターの専門的見地からの診断結果を鑑み、メインレフェリーが試合終了を宣告した場合。

(5) メディカルストップ

ア) 選手がラウンド中に目に見えて身体機能のコントロールを失った場合（嘔吐、失禁、脱糞）。

イ) ラウンド間の休憩時間中に身体機能の喪失が発生した場合、選手が継続できるかどうかオフィシャルドクターによる診断を実施し、選手が試合を継続できることがオフィシャルドクターによって明確にされない場合。

(6) コーナーストップ

セコンドが試合放棄の意思表示をした場合。なお、セコンドによる試合放棄の意思表示方法は、原則としてタオルを試合場内に投入することによって行う。

（ノックアウト：KO）

第16条 選手が対戦相手の攻撃により意識的〔知的〕に自分自身を守ることができない（ディフェンスできない：ディフェンス不能な）状態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。

（失格）

第17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24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) セコンドが第31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18条 メインレフェリーが次の各号に掲げる状況によりノーコンテスト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) 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。

(2) 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。

（判定）

第19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名の採点を行い、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。ただし、延長ラウンドに突入した場合は、必ずどちら一方の選手に延長ラウンドのみで優劣を採点し、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する。

2 トーナメント形式で実施する試合、特別試合などにおける判定の運用方法等は、各特別規程に準じる。

#### (判定の基準)

第20条 判定の基準は次の各号に掲げるとおりとし、ジャッジは第1号（プランA）、第2号（プランB）および第3号（プランC）などを評価し、各号の順にて段階的に評価の上（プランAが同等であると評価されない限り、プランBとCは考慮されない）、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)効果的な打撃・グラップリング（プランA）

効果的な打撃は、ルールで認められた打撃の結果のみに基づいて、その打撃のインパクト／効果を判断する。効果的なグラップリングは、テイクダウン、有利なポジションの獲得などによりもたらされるインパクトが伴う効果的な結果を判断する。

##### (2)効果的な積極性（プランB）

効果的な積極性とは、積極的に試合を終わらせようとするものである。

##### (3)ファイティングエリアコントロール（プランC）

ファイティングエリアコントロールは、どちらの選手が試合のペース、場所、ポジションを支配しているかを判断することで評価される。

#### (判定の採点方法)

第21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（10ポイントマストシステム）にて採点し、合計点により勝者を決定する。

##### (1)10 - 10

ラウンドにおける競技時間の長さにかかわらず、両選手に差あるいはアドバンテージがない場合、そのラウンドは10-10と採点される。

##### (2) 10 - 9

一つのラウンドの時間中、一方の選手がより効果的な打撃を当てる、あるいは、効果的なグラップリングを用いて、僅差で勝った場合、そのラウンドは10-9と採点される。

##### (3) 10 - 8

一つのラウンドの時間中、一方の選手が打撃またはグラップリングのインパクト、優位性、そして支配継続時間において大差で勝った場合、そのラウンドは10-8と採点される。

##### (4) 10 - 7

一つのラウンドの時間中、一方の選手が、打撃またはグラップリングのインパクト、優位性、そして支配継続時間において完全に支配した場合、そのラウンドは10-7と採点される。

2 前項第3号および同第4号に規定するインパクト、優位性および支配継続時間の各定義は次の各号に掲げるとおりとする。

(1)インパクト (Impact : Damage)

ジャッジは、選手がそのラウンドで対戦相手に大きなインパクト（ダメージ）を与えたかどうかを評価する。インパクトには、腫れや裂傷などの目に見える形跡も含まれる。また、打撃やグラップリングによって、相手の気力、自信、戦う能力、精神力を削ぐような行為もインパクトの対象となる。これらはすべてインパクトの直接的な結果としてもたらされたものと見なされる。選手が打撃によるインパクトにより、フラついたり戦う力を失った場合それはラウンドの決定的な場面であり、大きな価値をもって評価されなければならない。

(2)優位性 (Dominance)

UNLIMITEDは攻撃性をベースとするスポーツであるため、ラウンドの優位性とは、打撃において、劣勢なファイターがディフェンスを強いられ続け、攻める機会があるのにもかかわらず返し技や何かしらのリアクションが無い場合である。グラップリングにおける優位性は、選手が試合中に優位なポジションをとり、そのポジションを利用して、試合を終わらせる攻撃を仕掛けることがある。単に有利なポジションをキープしているだけでは、その優位性を評価することはできず、選手がそのポジションで何をしたかが評価されなければならない。

(3)支配継続時間 (Duration)

支配継続時間は、一方の選手が効果的に相手を攻撃し、コントロールし、インパクトを与えることに用いた時間によって定義される。ジャッジは、ラウンド中、一方の選手が効果的な攻撃を完全にコントロールし、それを維持している相対的な時間を評価する。これはスタンド、グラウンド、どちらの状態でも評価できる。

(引き分け：ドロー)

第22条 両方の選手がほぼ同時にノックアウトにて決着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29条第4項および同7項に定める場合（テクニカル・ドロー）。

(試合結果の保留)

第23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、競技運営機構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24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) 眼球への直接的な攻撃
- (3) 噙み付く
- (4) 相手に唾を吐く
- (5) 相手の頭髪を掴む、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）を一度に3本未満掴むおよびその状態で小さな関節を極める行為
- (10) 脊椎や後頭部への打撃攻撃
- (11) 喉へのあらゆる打撃、気管を掴む行為
- (12) 広げた指を相手の顔や目に向ける行為
- (13) 皮膚を掴む、つまむ、ひねる
- (14) ロープやフェンスなど試合場を構成する部位を掴む
- (15) 相手のコスチュームやグローブを掴む
- (16) 試合場内で口汚い言葉を吐く
- (17) 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
- (18) ブレイク中の相手への攻撃
- (19) 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
- (20) 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
- (21) 相手との接触を避けるなどあらゆる消極的な姿勢
- (22) 試合場外に自ら出る行為
- (23) 試合場外に相手を投げる行為
- (24) 審判員の指示を著しく無視する
- (25) 審判員に対する口頭での抗議及び虚偽の申告をする行為
- (26) 相手の頭や首をキャンバスに突き刺す（いわゆるスパイキング）

## 第7章 反則等に対する処置

### (反則に対する処置)

第25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、原則として次に各号に掲げる順にて処置し、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。

- (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。

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いければ、試合を継続し、原則として次の各号に掲げる順にて処置する。

- (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26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。

(ロープローの反則)

第27条 ロープ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せられた結果によって終了する。

(ロープロー以外の反則)

第28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。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。ロープ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 ロープ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29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15条を適用する。(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判定による勝利となる。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、1ラウンドが完了している場合、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判定による判定勝ちとし、同点の場合はテクニカル・ドローとなる。
- 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30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、主催者とKOU競技運営本部が協議の上決定する。

## 第8章 セコンド

### (セコンド)

第31条 セコンドは、各選手1名以上3名以内とし、競技運営機構が許可しない限り、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コンドのみとする。また、試合中は、自軍のセコンド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。なお、セコンドに通訳等を配置する場合は、本項に定める人数に含めなければならない。

- 2 セコンド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
  - (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 セコンドは、試合中、選手に言葉による助言を与えることができるが、選手に直接接觸する、ケージやリングなどの試合場に触るなどの行為、動作をしてはならない。
- 4 セコンドは、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 セコンドは、インターバル中は2名まで試合場内に入ることができる。
- 6 セコンドはインターバル中に、選手の身体についた水や汗について、適切に拭き取らなければならない。
- 7 セコンドは、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 セコンドはタオル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 セコンドによる各コーナーの反則に対しては、セコンドの退場を命じ、当該選手に減点を与える場合もある。
- 10 セコンドは、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 セコンド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 セコンドは審判員に対し、口頭での抗議及び虚偽の申告を行なってはならない。
- 13 セコンド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32条 審判員は、一般社団法人日本MMA審判機構（JMOC）により審判員としての技能や技術について認められた者で、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ない。また、興行運営等に関与する者は審判員として大会に参加することができない。ただし、いずれの場合も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プロモーター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、指揮等をすることができる。
- 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名以上）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、サブレフェリーはジャッジとの兼務も可能とする。
- 4 メインレフェリーは試合場内で試合を管理し、サブレフェリーは試合場外、ジャッジはジャッジ席でそれぞれ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33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する。
  - 5 メインレフェリーは、試合開始時に選手を試合場の中央に招き、試合が本ルールで行われること、及び特に注意すべき反則事項を簡潔明瞭に説明したのち、タイムキーパーに試合開始の合図をする。
  - 6 メインレフェリーは、試合中に選手が負傷した場合、オフィシャルドクターに診断（ドクターチェック）を要請することができる。
  - 7 前項によりドクターチェックを実施する場合は、ラウンド間の休憩（インターバル）時間中には行わない。休憩の前後にドクターチェックを行う場合は、ラウンド終了直後（休憩前）、または、休憩終了後に、ニュートラルコーナーにおいて行うこととする。ただし、緊急を要する場合はこの限りではない。

8 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。

(サブレフェリーおよびジャッジ)

第35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行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。

(インスペクター)

第40条 インスペクターは、ルールに基づいて試合が行われるよう、選手を管理、指導しなければならない。

- 2 インスペクターは、選手の服装、競技用具等に違反がないことを確認する。

(審判員の命令語および指示)

第36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』

インパクトが伴う試合を終わらせる攻防等を促す場合。

(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) インパクトが伴う試合を終わらせる攻撃、攻防がない場合。

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來す状態の場合。

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』

ア) アクシデント等により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。

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、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。

(オフィシャルドクター)

第37条 オフィシャルドクターは、スポーツ医学に精通したKOU競技運営本部公認の医師であって、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止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38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、かつ株式会社 Def Fellowがタイトルマッチとして承認した試合をいう。



#### (チャンピオンの設置)

第39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40条 チャンピオンは、原則としてタイトル獲得後10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41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6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42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、プロモーターを通じKOU競技運営本部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) 試合における裁判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ではなく、プロモーターを通じKOU競技運営本部宛てとしなければならない。



## 附則

1. このルールは2025年3月1日から施行する。
2. 旧ルールは廃止する。