

フルコンタクト空手MMAルール

第1条 試合概要

第1項: 試合は突き・蹴り等の打撃技、投げ技、絞め技によるノックアウト及びギブアップにて勝敗を決する総合格闘技ルールとする。

第2条 階級制(ウエイト制)

第1項: 一般部(16歳~34歳)①60kg以下級・②66kg以下級・③73kg以下級・④81kg以下級・⑤無差別級
マスターズの部(35歳以上) 一般部と同じ

第2項: 少年部(小学生・中学生の部)主催者の判断で学年・軽・中・重量級に分けられる。

第3項: 計量の3kg以上6kg未満でのオーバーで相手に技有り。6kg以上のオーバーで失格。

第3条 試合時間

第1項: 2分(延長なし)

第2項: グラウンド時間: 一般部・少年部=10秒回数無制限とし、経過後には開始線に戻り、スタンドから再開する。の

第3項: 主審の「時間ストップ」のコール、又は、ジェスチャー以外は時間を止めない。

第4項: 主審の「グラウンド」コール後、グラウンドの時間とする。グラウンド時間内に選手がスタンド状態となった場合には、主審が「スタンド」とコールし続行する。

第5項: フルコンタクト空手MMAルールでは延長戦は行わないものとする。(=マスト制)

第4条 服装

第1項: 服装試合は安全性と公正を期するため、大会審判員の認める市販の清潔な空手着を着用する(柔道着・柔術着の着用を禁ずる)。 ※始めから、もしくは試合において原型を異したもの(切れたりしたもの)も次の試合で使用することを禁ずる場合がある。

第3項: 男子は空手衣の下(上半身のみ)には何も着用してはならない。

第5項: 袖は肘までまくれるものとする。

第4項: 袖等を短く切ったり、変形させる等あらゆる改造を禁止する。

第5条 防具

第1項: 試合は以下の防具の着用を義務づける。

マウスピース(任意)②オープンフィンガーグローブ(少年部は拳サポーター)③脛サポーター ④ファウルカップ(男子のみ)⑤ヘッドガード(少年部のみ)

※、オープンフィンガーグローブはRFK協会指定の競技品を貸し出す。(少年部は拳サポーター着用)。マウスピース、脛サポーター、ファウルカップは市販の物で良い。

第2項: 防具を改造、変形させたり、傷を付けたりしてはならない。

第3項: 上記の防具がない状態での試合を禁ずる。用意できない場合は失格となる。

第6条 皮膚等へのワセリン塗布

第1項: 出場選手は皮膚の保護の為、ワセリンを目の周囲に塗ることを認める。(任意)

尚、顔以外の部分に油脂類及び、化粧品類、整髪料などを身体や頭髮に塗布することを禁ずる。

第7条 パンテージ及びテーピング・サポーター等について

第1項: パンテージ・テーピング・サポーター等の使用及び、指定のグローブを除くいかなる物も手に装着することを禁ずる。但し、サポーター及びテーピングは大会副審判長もしくは代行で指名された者の許可を得れば使用を認める。

第8条 試合場

第1項: 試合場はRFK協会の指定及び認可する赤と青のマット(10×10)、もしくは畳(10×10)で構成された物とする。

第9条 審判

第1項: 試合は以下の要員を配置する。

※なお、各要員は連盟主催の技術講習会及び合宿等で行われる審判講習会において受講し、合格した各クラスの審判認定員が行なう。

①5 審制 ②3 審制 ③2 審制

第2項: 主審: 選手の安全確保を最重要視した、レフリングの義務を負い、試合に対して進行決着させる権限を有する。

第3項: 副審: 選手の安全確保を重要視し、主審の公正明大なレフリングの補助を行なう。

第4項: 監査: 主審の補佐役として、審判講習を受講し、審判技術に習熟したものを「監査役」として配置し安全性、公正性を第一義とした試合の進行に際し主審、副審の進行等に不備が生じたと思われる時は助言や審議の

相談役を行なう。

第5項: 試合終了の判定時は、監査と副審の旗数により勝敗を決する。引き分けはない為、過半数以上の旗があがった方の判定勝ちとなる。

第10条 勝敗の判定

第1項: 一本勝ちの定義

1. 3秒以上のダウン。
2. 6秒以上の戦意喪失。
4. 技有り2つによる合わせ一本。(マスターズは技有り 以上で一本となる)

5. 上段への蹴り技が的確に入った場合、または抑え込みをとった場合、有効ポイントが加算され、5P 獲得した場合一本勝ちとなる。(4ポイント以下は判定時、技有り以下の効力となる)

6. 危険防止の為、主審判定によるテクニカルノックアウト。
7. 相手選手が反則を4回、もしくは悪質な反則により失格した場合。
8. 相手選手が場外反則を7回した場合。

第2項: 技有りの定義

1. 3秒以下のダウン(マスターズの部を除く)。
2. 6秒未満の戦意喪失。
3. 相手選手が反則を3回、または悪質な反則により主審が判断した場合。
4. 相手選手が場外反則を5回した場合

第4項: 優勢勝ちの定義

技有>有効ポイント(4P以下)>反則2回まで>場外反則4回まで 試合終了時において「技有り」「反則」「場外反則」の差が無い場合は、主審・副審・監査による旗判定で勝敗を決する。

※判定の基準は、攻撃による試合全体の主導権(=リングゼネラルシップ)をいかに掌握したか判定するものとする。

第11条 試合において認められる攻撃

第1項: スタンド状態での有効な攻撃

① 打撃技 : 反則箇所以外(頭部・顔面・金的・背面等以外)への突き・肘打ち・頭突き

反則箇所以外(金的・背面等以外)への蹴り技

① 上記反則箇所以外の技 : 投げ技、倒し技、絞め技、関節技

第2項: 立ち組(スタンド状態で道衣を掴んだ状態)での有効な攻撃

① □ 道衣を掴んで3秒以内での第1項で認められた打撃攻撃

② 道衣を掴んで3秒以内での投げ技

※組技に入る際は必ず打撃攻撃から入らなければならない。また主審の3カウント後、グラウンドに至らなかった場合はブレイクとなる。

第3項: グラウンド状態での有効な攻撃

① ポジション・押さえ込みの時、顔面以外への打撃攻撃(スタンド状態に準ずる)

② ノンポジション・ガードポジションの時

顔面以外への打撃攻撃(スタンド状態に準ずる)

③ ハーフグラウンドの時

顔面以外への打撃攻撃(スタンド状態に準ずる)

※少年部はグラウンド時の打撃攻撃は禁止

第12条 スタンド・グラウンドポジションの定義

第1項: スタンド状態の定義

体の足の裏以外がマット(床)に触れてない状態をいう。タックル等を失敗して膝や手が床についている場合もグラウンド状態と見なす。

第2項: グラウンド状態の定義

足の裏以外の部分が継続的にマット(床)に触れている状態をいう。

第3項: ポジション・押さえ込みの定義

相手をコントロール出来る姿勢、位置を意味し、ベルトラインより上体を制した場合をポジション、横四方、上四方、

第4項: タックル等に合わせた打撃の定義

タックルに対してのカウンター攻撃はスタンド状態に準ずるが、一度切った後、及び、グラウンド状態からのタックルに対しての頭部・顔面への蹴り(膝蹴り)攻撃は禁止する。

グラウンド状態とスタンド状態の接点において、主審のコール「グラウンド及びスタンド」が一時的間に合わなかった場合(素早いタックル等によりグラウンド状態になり「グラウンド」のコールする前に、グラウンド状態では反則となる攻撃をした場合等)には、選手は自発的にルールを順守しなければならない※認められる攻撃を違反した場合には故意、過失を問わず反則とする。

第12条 場外

第1項: 場外の定義と進行

赤マット(畳)外側ラインを境に内側を場内、外側を場外とし、場外に体の半分以上が出た場合には試合をストップし中央で「場外反則」のコールの後に再開する。

但し、立ち組技において技の流れでライン際の微妙なところでグラウンド

第2項: 場外反則

1. 打撃を嫌がって、故意に場外にエスケープした場合
2. 連打により場外に押し出された場合
3. 組み技を嫌がって、故意に場外に出た場合
4. グラウンド状態で故意に、試合場マットの場外及び進行不可能な場

所までエスケープした場合

状態になってしまった場合やグラウンド状態でのラインの外に出た場合には試合進行の妨げにならない 場所までは続行し、試合進行の妨げになる場所まで来た時は、主審の判断で「動くな」、もしくは「ドントムーブ」とのコールで選手の動きをストップし試合場内に「動くな」とコールされた状態のまま移動し「続行」のコールにより続行する。

※上記の行為を行なった場合には、場外反則がコールされる。

試合時間内に、一本勝ちや技有り、上段蹴りポイントがない場合には、場外反則を3回以上行なった選手の負けとなる。

5回で相手に技有り、7回で相手の一本勝ちとなる。

第13条 反則行為

第1項: 反則攻撃

1. 顔面への突き、頭突き、肘打ち
2. 関節技・絞め技
3. 金的攻撃
4. 噛み付き
5. 脳天、後頭部、延髄、脊柱、脊髄への打撃攻撃
6. 脳天、後頭部から落とす行為(背中から落とす行為は認める)
7. 頭髪、喉、粘膜部分(目、鼻、耳、口、肛門等)への掴みや攻撃
8. 帯で首を絞める行為
9. ダウンしている者への攻撃
11. スタンド時、いきなり組み技に入る行為
12. グラウンド時の顔面への打撃攻撃(少年部は一切の打撃攻撃)

10. グローブを掴む行為

第2項: その他の反則行為

1. 審判の指示に従わない行為
2. その他大会運営に支障をきたす行為

※反則行為があった場合には、主審が1度目で「反則1」というようにコールし、3回で減点 (相手に技有り)、4回で失格(相手に一本)となる。

又、通念上悪質な反則があった場合には1度目の反則であっても主審の判断により減点や失格にすることができる

※武道として模範となるような礼儀ある試合を心がけて頂きたい。

第14条 補足

選手・審判以外の者(観客・応援者)が試合の進行に対して支障をきたす行為(野次・怒声)または妨害行為を行った場合、審判の裁量で観客・応援者に下記のようにペナルティーを与える場合がある。

1、注意(一回目)→2、警告(2回目)→3、退場(3回目)武道・教育倫理に則した応援・行動を心がけてください。