

S・BATTLE キックボクシング ニューファイターバトルルール

2018. 01. 改定

●試合時間

出場クラス	1ラウンド	2ラウンド	3ラウンド	延長戦	インターバル
ジュニア(中学生以下)	1分30秒	1分	×	×	1分
成人 Bクラス	2分	2分	×	×	1分
成人 Aクラス	2分	2分	2分	×	1分

* 全クラスで延長戦無し、規定ラウンド終了後の判定でドロー有り

●セコンド

・1選手につき 2名までとする

<注意事項>

- * ラウンド中は規定の場所で観戦者に支障ない姿勢を原則とする
- * 相手選手や審判員に対しての誹謗中傷(ヤジ)等は選手の減点対象とする
- * 試合中のドクターチェック時はセコンドのいかなる手当ても不可とする
- * 対戦中に選手に触れた場合は注意又は減点、リングに入ると減点又は失格となる
- * 試合の棄権を申し出る時は即刻タオルをリングに投入する
- * 試合中リング上に、タオルや飲み物等の物を置いてはいけない

●契約体重

・体重は双方の選手、その所属団体と主催者側で協議の上、3者契約で決定をする

- * 契約体重オーバーなど試合前に不合理が生じた場合、双方の選手、その所属団体と主催者間で協議の上グローブハンデ等を与え試合を行う、協議が成立しない場合はその選手を失格とする

●試合用具

<主催者側で用意するもの>

出場クラス	グローブ	ヘッドギア	ヒザサポーター	スネサポーター
ジュニア(中学生以下)	○	○	○	○
成人 Bクラス	○	○	○	○
成人 Aクラス	○	×	×	○

* 使用グローブ 小学生=8~10oz 中学生=12oz 成人=14oz(女子は12oz) 使用

<各自で用意するもの>

出場クラス	キックパンツ (スパッツ含む)	マウスガード	ファールカップ	バンテージ類
ジュニア(中学生以下)	○	任意 * 着用が望ましい	○ * プラスチック製も可 * 女子のアプスメント ガードは任意	任意 * 着用が望ましい
成人 Bクラス	○	○	○ * 金属製に限る * 女子はアプスメント ガード	任意 * 着用が望ましい
成人 Aクラス	○	○	○ * 金属製に限る * 女子はアプスメント ガード	任意 * 着用が望ましい

* ファスナー等の金属やポケットの付いているキックパンツ(スパッツ含む)は使用不可する

* バンテージ類を着用する際に、異物(拳を保護するためのテーピングは可)を巻く事を禁止とする

<その他>

- ・上半身の着衣は可とする(金具やポケット付きは禁止)、Tシャツを着用する場合はキックパンツの中に入れること
- ・試合時、体のいかなる部分へも貴金属類の着用を不可とする
- ・アングルサポーターや怪我によるテーピングは医師の診断書、あるいはリングドクターのサインがあれば使用を認める
 - * アングルサポーターの下にはテーピングは認めない
 - * アングルサポーターは布製を使用し、それ以外の素材は主催者側の許可を得ること

●塗布物

・ワセリンは試合前やインターバル中の塗布を許可するが、必要最小限とし、多量に塗られたままでの試合は認めない

●有効技

- ・反則箇所を除く、すべてのカ所への打撃は有効とする
- ・首相撲(ワンホールディング)や掴んで(ワンキャッチ)からの攻撃は**ワンアクション**まで有効とする
 - * 脚をキャッチして歩けるのは2歩までとする
- ・その他は、試合当日ルールミーティングにて

●反則

- ・金的、喉、後頭部、頭突き、ヒジ攻撃、顔面への膝蹴り、背後からや倒れた相手への攻撃、急所への攻撃
脚を絡ませて倒す、自ら倒れこむ、消極的行為(逃げのクリンチ、攻撃をしない、逃げ回る)、ロープを掴む行為を反則とする
- ・首相撲(ワンホールディング)や掴んで(ワンキャッチ)からの攻撃で、**2回以上の連続した攻撃**を反則とする
 - * 相手の脚をキャッチした状態で3歩以上の移動も反則となる
- ・首相撲から関節技で拘束しての攻撃や投げたり押し倒す事は反則とする
- ・グローブや着衣などを拘束しての攻撃は反則とする
- ・コンタクトなど試合時に危険とみなす物を着用して試合をすることを反則とする
- ・レフェリーの指示に従わない場合は反則とする(セコンドも同様)
- ・イベントの進行や演出を妨げる行為をした場合は反則とする(セコンドも同様)
 - * 試合時間までに集合しない、規定の防具を着用していないなど
- ・その他は、試合当日ルールミーティングにて

●反則カード

- ・軽度の反則行為で口頭注意
- ・反則 1回でイエローカード1枚 減点1
- ・度重なる反則や重度な反則 レッドカード1枚 減点2 とする
- ・悪質な反則は、1回の反則でもレフェリーの判断で失格とする

●判定基準

<1レフェリー 3ジャッジ 1ラウンド 10ポイント 減点方式>

◆判定基準順位

①ダウン > ②有効打 > ③攻撃数(積極性) > ④主導権(リングジェネラルシップ)

- * 有効打とは顔面、腹部、大腿部等の急所へヒットし、ダメージが伴う攻撃
- *パンチやキック等、いずれの攻撃でもダメージを見て同等に評価する
- *キックを腕でブロックしていても、腕へのダメージがあると判断した場合は有効打として評価する
- *各ラウンド、上記①～④の判定基準に基づいて総合的に判定をし、その場合においても試合内容に差がみられなかった場合に限り、10-10のイーブンとなる

◆ポイントについて

- ・1ポイント=フラッシュダウンやダウン一歩手前の強いダメージが残る攻撃を受けた時、イエローカードの宣告を受けた時
 - *フラッシュダウン:ダメージのないダウン、バランスを崩している際の攻撃による転倒など
 - その他、フラッシュダウンかどうかの判断は各ジャッジに委ねる
- ・2ポイント=有効打によりダウンした時、レッドカードの宣告を受けた時
 - *各ラウンドで2回目以降のダウンは1ポイントとする

●勝敗

1. 判定

ノックアウト、テクニカルノックアウトで勝敗が決定しない場合に、ジャッジ3名による採点をと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支持によって勝者を決定する
*ジャッジ1名のみでの支持、もしくはジャッジ3名ともイーブンの場合は引き分け(ドロー)とする

2. ノックアウト(KO)

- a)ダウンして**5カウント**以内に立ち上がり、ファイティングポーズを取らない場合
もしくは**5カウント**以内に立ち上がれないとレフェリーが判断した場合
- b) **5カウント**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**2回のダウン**があった場合

3. テクニカルノックアウト(TKO)

- a)負傷(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
- b)試合進行中、セコンドがリングにタオルを投入した場合
- c)インターバル終了後、一方の選手が試合に臨めない場合
- d)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
- e)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
*負傷の原因が相手の正当な攻撃、または負傷した選手自身にある場合、負傷した選手を敗者とする
*負傷の原因が相手の反則による場合、負傷した選手を反則勝ちにする

4. 失格

- a)時間内に計量をパスできず、双方の選手、その所属団体と主催者間の協議においても不成立の場合
- b)反則行為により、注意、警告を受けた後、さらに反則を犯した場合
- c)悪質な反則により、レフェリーが即時失格と判断した場合
- d)マウスガード、ファールカップ、キックパンツなどのコスチュームが破損し、予備が無く、試合を続けられない場合

5. ドロー

両選手が同時にダウンし、双方とも**5カウント**以内に立ち上がれなかった場合(ダブルノックダウン)
注)1ラウンド中に、一方が**1度のダウン**後、ダブルノックダウンが発生した場合について(2ノックダウン制)
a)双方が**5カウント**以内に立ちあがった場合は、2回ダウンした選手のTKO負け
b)双方が**5カウント**以内に立ちあがれない場合は、ドローとなる
c)**1回ダウン**した選手が**5カウント**以内に立ち上がり、1度目のダウンをした選手が立ちあがれなかった場合もドローとする

6. ノーコンテスト(無効試合)

- a)一方または双方の選手に不正行為があった場合、もしくは第三者介入による不正行為が試合中に認められた場合
- b)**1ラウンド目**に偶発的な事故、あるいはダメージにより一方または双方の選手の試合続行が不可能となった場合

7. 負傷判定

2ラウンド目に偶発的な事故、あるいはダメージにより一方または双方の選手の試合続行が不可能となった場合
そのラウンドを含めた成立ラウンドでの採点結果を集計し、勝敗を決する

●その他

・選手とセコンドは、必ず試合当日のルールミーティングとリハーサルに参加する事

- ・各自で用意した試合用具は、破損しても試合が継続できるように予備を用意しておく事、予備が無い場合は失格とする
- ・反則攻撃によりレフェリーが選手に対しインターバルが必要と判断した時は、回復時間を与えた後に試合を再開する
- ・ラウンド終了間際のダウンについて、全ラウンドを通してレフェリーのダウンカウントを優先し
ダウンカウントが終了した後に、ラウンド終了のゴングを鳴らす(全ラウンドともゴングに救われない)

●備考

- ・スポンサーの方の協力が有っての活躍の場です、勝利者賞授与時、写真撮影等心良い形で行って下さい
- ・チケット販売、会場の盛り上げ、観客の方へのファンサービス等、良識有る範囲で自由に行って下さい