

CAGE GATE ルール

第一条 試合時間

3分2ラウンド、インターバルを1分とする。

第二条 服装

1. 上半身は裸
2. 主催者が認可する、オープンフィンガーグローブ
3. ファールカップ(金属製の紐で固定するムエタイカップ)
4. 体にフィットしたスパッツ。コンバットショーツを履く場合その上から履くことは認められる。またコンバットショーツの丈は膝上までとし、その下に履くスパッツはコンバットショーツの丈よりも短くなくてはならない。
5. マウスピース
6. シューズの着用は認めない。
7. 硬質なものを使用されたものは着用できない。
8. その他審判員により使用を禁止されたものは着用できない。

第三条 反則

- (1) 頭突き
- (2) 目潰し
- (3) 噛み付く
- (4) 相手に唾を吐く
- (5) 髪を引っ張る
- (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)への攻撃
- (10) 頭部への肘による打撃攻撃
- (11) 肘の先端を下に打ち落とす行為 (肘を縦に振り下ろす打撃攻撃)
- (12) 脊椎や後頭部への打撃攻撃
- (13) 踵を使つての腎臓への蹴り
- (14) 喉へのあらゆる打撃 (気管を掴む行為を含む)
- (15) 皮膚を掴む、つまむ、ひねる
- (16) 鎖骨を掴む
- (17) 一方または両者がグラウンド状態になった場合の頭部へのグローブ装着部分以外での打撃攻撃
- (18) グラウンド状態の相手への踏みつけ
- (19) フェンスや試合場を構成する部位を掴む
- (20) 相手のショーツやグローブを掴む
- (21) 試合場内で口汚い言葉を吐く
- (22) 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の行為
- (23) ブレイク中の相手への攻撃
- (24) 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

- (25) 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
 - (26) 相手との接触を避けるあらゆる消極的な姿勢(意図的または継続してマウスピースを落す、怪我のふりをすることなど)
 - (27) 試合場外に相手を投げる
 - (28) 審判の指示を著しく無視する
 - (29) 相手の頭や首をキャンバスに突き刺す (いわゆるスパイク)
 - (30) 塗布物を塗布する行為
 - (31) 試合前に審判員によるチェックを受けていないテーピングや競技用具の着用。
 - (32) 審判員に対する虚偽のアピール、言動。
 - (33) 試合用コスチューム、マウスピース、ファウルカップ等の競技用具を破損し、試合続行を不可能にする行為。
- ◎ その他の反則は全てレフリーの判断によるものとする。

第四条 勝敗

1. 絞め技、関節技によるタップアウト、意識の喪失による一本勝ち。
2. 全ての攻防においてレフリーが危険と判断した場合のレフリーストップによる一本勝ち。
3. 全ての攻防においてドクターが危険と判断した場合のドクターストップによる一本勝ち。
4. 打撃、テイクダウンによる KO 勝ち。
5. 反則による失格負け。
6. 判定による判定勝ち。
7. セコンドのタオル投入による TKO 負け。

第五条 試合進行

1. 以下の場合レフリーによりブレイクとコールされる。ブレイクのコールを受けた場合、競技者は速やかに攻防をやめ、相手から離れ、スタンドの状態に戻らなくてはならない。
 - ・ 試合が膠着し動きが止まったまたはこれ以上の進展がないとレフリーが判断した場合。試合場外へ同じ体制が維持できない形で出てしまったとレフリーが判断した場合。
 - ・ その他レフリーがブレイクのコールが必要と判断した場合。
2. レフリーの試合中のコールは以下の通りである。
 - ・ 「ファイト」－試合開始、試合続行を告げる時。
 - ・ 「アクション」－試合中膠着状態の競技者に動きを促す時。
 - ・ 「ブレイク」－お互いの体を離しいったんスタートポジションに戻す時。
 - ・ 「ストップ」－試合を止める時。
 - ・ 「ストップ・ドントムーブ」－コスチュームのずれ、グラウンド攻防中の負傷など審判員が試合進行上必要と判断した場合。
3. セコンドは1名もしくは2名(主催者決定)までとする。尚セコンドは試合中試合進行の妨げになる行為、発言、相手競技者またはセコンド、レフリーに対する侮辱、

罵倒行為をしてはならない。セコンドがそれらの違反行為を行った場合はセコンドについている競技者に反則が告げられる。

4. 試合タイムはレフリーのストップの声により停止し、ファイトのコールにより開始される。それ以外はランニングタイムとする。

第六条 判定

1. 勝敗がつかないまま試合を終了した場合 3 名の審判員で判定を行う。
2. 3 名のうち 2 名以上が支持した競技者の判定勝ちとする。
3. 主催者の判断により判定無しの試合が行われる場合もある。

☆この他詳細なルールはパンクラスオフィシャルルールをご参照下さい。

JMMMAF ルール

第一条 試合時間

ワンマッチの試合を

【Aクラスルール】 ワンマッチの試合を3分2ラウンド
トーナメントの試合を4分1ラウンド

【Bクラスルール】 5分1ラウンド

【Cクラスルール】 5分1ラウンドもしくは2ラウンド

第二条 服装(全て審判員の認可するものとする)

以下の競技用具を各ルールに参加する選手は必ず着用する

- 【ヘッドギア】** A
- 【オープンフィンガーグローブ】** A・B
- 【ニーパーツ】** A・B
- 【レガース】** A・B
- 【スパッツ】** A・B・C
- 【コンバットシューズ】** Cのみ着用可
- 【ファールカップ】** A・B(ムエタイカップのみ可)
C(プラスチック製も可)
- 【マウスピース】** A・B
- 【レスリングシューズ】** Cのみ着用可

第三条 勝敗

【A・B・C 共通】

- ・絞め技、関節技によるタップアウト、意識の喪失による一本勝ち。
- ・全ての攻防においてレフリーが危険と判断した場合のレフリーストップ。
- ・全ての攻防においてドクターが危険と判断した場合のドクターストップ。
- ・打撃、テイクダウンによるKO勝ち。
- ・反則による失格負け。
- ・判定による判定勝ち。
- ・セコンドのタオル投入によるTKO負け。

【Bクラスルール】

技あり2回による合わせ技一本

第四条 反則

【A・B・C 共通】

1. 頭突き
2. 全ての肘による打撃攻撃
3. 股間へのあらゆる攻撃
4. 脊椎や後頭部への打撃攻撃
5. 喉へのあらゆる打撃（気管を掴む行為を含む）
6. 踵を使つての腎臓への蹴り
7. 両者または一方の競技者がグラウンドポジション（足の裏以外がマットについている状態）にあるときの顔面への一切の打撃攻撃
8. 相手競技者がグラウンドポジションから立ち上がる瞬間を狙つてのキック攻撃。ただしグラウンドポジションの競技者がそこから攻撃に移行している場合は可能とする。
9. 相手を踏みつける打撃攻撃
10. 相手の頭や首をキャンバスに突き刺す（いわゆるスパイクング）
11. 試合場外に相手を故意に出す
12. 試合場外に故意に出る
13. 小さな関節（手足の指）への攻撃
14. フィッシュフッキング
15. 相手の体の開口部や傷口、裂傷部に指を入れる
16. 皮膚を掴む、つまむ、ひねる
17. 鎖骨を掴む
18. フェンスや試合場を構成する部位を掴む
19. 相手のシューズやグローブを掴む
20. 噛み付く
21. 相手に唾を吐く
22. 髪を引っ張る
23. 試合場内で口汚い言葉を吐く
24. 審判の指示を著しく無視する
25. 審判員に対する虚偽のアピール、言動。
26. ブレイク中の相手への攻撃
27. 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
28. 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
29. 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
30. 相手との接触を避けるあらゆる消極的な姿勢（意図的または継続してマウスピースを落とす、怪我のふりをするなど）
31. 塗布物を塗布する行為
32. 試合前に審判員によるチェックを受けていないテーピングや競技用具の着用。
33. 試合用コスチューム、マウスピース、ファウルカップ等の競技用具を破損し、試合続行を不可能にする行為。

【A クラスルール】

- ・ ヒールホールド

【B クラスルール】

- ・ 顔面への打撃はレガース装着部分もしくは足裏でのみ可

- ・ 逆間接への打撃攻撃
- ・ 後ろ向きになっている選手への打撃攻撃
- ・ つま先およびかかとによる打撃攻撃
- ・ どちらか一方でもグラウンドポジションになった場の打撃攻撃
- ・ スタンド状態での関節技。絞め技は可
- ・ 足首、手首を捻る行為
- ・ バスター、またはそれに類する相手を頭からマットに落とす行為

【C クラスルール】

- ・ 全ての打撃攻撃は禁止

第五条 試合進行

【A・B・C 共通】

1. 以下の場合レフリーによりブレイクとコールされる。ブレイクのコールを受けた場合、競技者は速やかに攻防をやめ、相手から離れ、スタンドの状態に戻らなくてはならない。
 - ・ 試合が膠着し動きが止まったまたはこれ以上の進展がないとレフリーが判断した場合。
 - ・ 試合場外へ転落または転落するもしくは試合場外へ同じ体制が維持できない形で出てしまったとレフリーが判断した場合。
 - ・ その他レフリーがブレイクのコールが必要と判断した場合。
2. レフリーの試合中のコールは以下の通りである。
 - ・ 「ファイト」－試合開始、試合続行を告げる時。
 - ・ 「アクション」－試合中膠着状態の競技者に動きを促す時。
 - ・ 「ブレイク」－お互いの体を離しいったんスタートポジションに戻す時。
 - ・ 「ストップ」－試合を止める時。
 - ・ 「ストップ・ドントムーブ」－試合を一時中断し、競技用具の整備や選手の状態の確認が必要と判断した場合。

【B クラスルール】

「技あり」 - 以下の条件で技ありが入った場合。

1. スタンドでの打撃による攻防でダウン寸前となるダメージを与える有効な攻撃とレフリーが判断した場合。
2. グラウンドで30秒間継続して相手を押さえ込んだ場合。
この場合の押さえ込みは
 - ・ 相手を仰向けにし自分の胸や足を使って相手の動きを制している。
 - ・ 基本的に胸と胸を合わせた状態とする。
 - ・ 袈裟固め、横四方固め、縦四方固め、上四方固めなど。(トップポジション等相手に乗るだけの行為は押さえ込みにならない)
 - ・ 下にいる競技者が上の競技者の胴体部、足などを足で挟みこんだ場合押さえ込み

にはならない。

・押さえ込みの判断は全てレフリーの判断とする。

以上の条件からレフリーが判断する。

第六条 セCOND・タイム

【A・B・C 共通】

- 1.セCONDは 1 名もしくは2名(主催者決定)までとする。尚セCONDは試合中試合進行の妨げになる行為、発言、相手競技者またはセCOND、レフリーに対する侮辱、罵倒行為をしてはならない。セCONDがそれらの違反行為を行った場合はセCONDについている競技者に反則が告げられる。
- 2.試合タイムはレフリーのストップの声により停止し、ファイトのコールにより開始される。それ以外はランニングタイムとする。

第七条 判定

1. 勝敗がつかないまま試合を終了した場合 3 名の審判員で判定を行う。
2. 3 名のうち 2 名以上が支持した競技者の判定勝ちとする。
3. トーナメントの場合マスト判定となる。
4. 主催者の判断により判定無しの試合が行われる大会もある。

☆当日計量オーバーの場合再計量を試合開始 15 分前までに行い再度計量オーバーの場合試合が行われない場合がある。試合が行われた場合、勝利しても参考記録にしかない。

☆当日のキャンセルや無断欠場、代替選手選出無し等の行動を取った選手は対戦相手に多大なる迷惑をかける事となります。絶対にしないようにして下さい。もしその様な行動を取った場合、今後の JMMAF 大会参加をお断りする場合がございます。

JMMMAF M クラス (ミドルエイジ) ルール

第一条 試合時間

ワンマッチの試合を

【全Mクラスルール 共通】 3分1ラウンド EX2分

・試合タイムはレフリーの「ファイト」のコールにより開始され、「ストップ」のコールにより停止する。それ以外はランニングタイムとする。

第二条 服装 (全て審判員の認可するものとする)

以下の競技用具を各ルールに参加する選手は必ず着用する

- | | |
|-----------------|------------------------------------|
| 【 ヘッドギア 】 | Ma |
| 【オープンフィンガーグローブ】 | Ma・Mb |
| 【 ニーパット 】 | Ma・Mb |
| 【 レガース 】 | Ma・Mb |
| 【 スパッツ 】 | Ma・Mb・Mc |
| 【ラッシュガード】 | 全ルール着用可 |
| 【 コンバットシューズ 】 | 全ルール着用可 |
| 【 ファールカップ 】 | Ma・Mb(ムエタイカップのみ可)
Mc(プラスチック製も可) |
| 【 マウスピース 】 | Ma・Mb |
| 【 レスリングシューズ 】 | Mcのみ着用可 |

第三条 勝敗

【全Mクラスルール 共通】

- ・絞め技、関節技によるタップアウト、意識の喪失による一本勝ち。
- ・全ての攻防においてレフリーが危険と判断した場合のレフリーストップ。
- ・全ての攻防においてドクターが危険と判断した場合のドクターストップ。
- ・打撃、テイクダウンによる KO 勝ち。
- ・セコンドのタオル投入による TKO 負け。
- ・反則による失格負け。
- ・判定による判定勝ち。

試合時間内に勝敗がつかないまま試合を終了した場合は、3名の審判員による判定を行い、3名のうち2名以上が支持した競技者の判定勝ちとする。

【Mbクラスルール】

- ・「技有り」2回による合わせ技一本
- ・「技有り」による優勢勝ち

※「技有り」 - 以下の条件を「技有り」とする。

1. スタンドでの打撃による攻防でダウン寸前となるダメージを与える有効な攻撃とレフリーが判断した場合。
2. グラウンドで20秒間継続して相手を押さえ込んだ場合。

この場合の抑え込みは

- ・相手を仰向けにし自分の胸や足を使って相手の動きを制している。
- ・基本的に胸と胸を合わせた状態とする。
- ・袈裟固め、横四方固め、縦四方固め、上四方固めなど。(トップポジション等相手に乗るだけの行為は抑さえ込みにならない)
- ・下にいる競技者が上の競技者の胴体部、足などを足で挟みこんだ場合抑さえ込みにはならない。
- ・抑え込みの成否は全てレフリーの判断によるものとする。

第四条 反則

【全Mクラスルール 共通】

1. 頭突き
2. 全ての肘による打撃攻撃
3. 股間へのあらゆる攻撃
4. 脊椎や後頭部への打撃攻撃
5. 喉へのあらゆる打撃 (気管を掴む行為を含む)
6. 踵を使っての腎臓への蹴り
7. 両者または一方の競技者がグラウンドポジション (足部以外がマットについている状態) にあるときの一切の打撃攻撃
8. 相手競技者がグラウンドポジションから立ち上がる瞬間を狙ってのキック攻撃。ただしグラウンドポジションの競技者がそこから攻撃に移行している場合は可能とする。
9. 相手を踏みつける打撃攻撃
10. 相手の頭や首をキャンバスに突き刺す (いわゆるスパイク)
11. 試合場外に相手を故意に出す
12. 試合場外に故意に出る
13. 小さな関節(手足の指)への攻撃
14. フィッシュフッキング
15. 相手の体の開口部や傷口、裂傷部に指を入れる
16. 皮膚を掴む、つまむ、ひねる
17. 鎖骨を掴む
18. フェンスや試合場を構成する部位を掴む
19. 相手のシューズやグローブを掴む
20. 噛み付く
21. 相手に唾を吐く
22. 髪を引っ張る
23. 試合場内で口汚い言葉を吐く
24. 審判の指示を著しく無視する
25. 審判員に対する虚偽のアピール、言動。
26. ブレイク中の相手への攻撃

27. レフリーのチェックを受けている最中の相手への攻撃
28. 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
29. 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
30. 相手との接触を避けるあらゆる消極的な姿勢(意図的または継続してマウスピースを落とす、怪我のふりをする事など)
31. 塗布物を塗布する行為
32. 試合前に審判員によるチェックを受けていないテーピングや競技用具の着用。
33. 試合用コスチューム、マウスピース、ファウルカップ等の競技用具を破損し、試合続行を不可能にする行為。

【Ma・Mb クラスルール】

- ・ 顔面への膝蹴り。
- ・ つま先及びかかとによる打撃攻撃。
- ・ スタンドで後ろ向きになっている競技者への打撃攻撃。
- ・ 逆関節への打撃攻撃。
- ・ 足首や手首をひねる攻撃。
- ・ スタンド状態での関節技。絞め技は有効。
- ・ バスター、それに類する投げ技、落とし技。
- ・ カニバサミ、それに類する飛びつき技。

【Mb クラスルール】

- ・ 顔面頭部への全ての打撃攻撃。

【Mc クラスルール】

- ・ 全ての打撃攻撃。

第五条 試合進行

【全M クラスルール 共通】

1. 以下の場合レフリーによりブレイクとコールされる。ブレイクのコールを受けた場合、競技者は速やかに攻防をやめ、相手から離れ、スタンドの状態に戻らなくてはならない。
 - ・ 試合が膠着し動きが止まったまたはこれ以上の進展がないとレフリーが判断した場合。
 - ・ 試合場外へ転落するもしくは試合場外へ同じ体勢が維持できない形で出てしまったとレフリーが判断した場合。
 - ・ その他レフリーがブレイクのコールが必要と判断した場合。
2. レフリーの試合中のコールは以下の通りである。
 - ・ 「ファイト」－試合開始、試合続行を告げる時。
 - ・ 「アクション」－試合中膠着状態の競技者に動きを促す時。
 - ・ 「ブレイク」－お互いの体を離しいったんスタートポジションに戻す時。
 - ・ 「ストップ」－試合を止める時。
 - ・ 「ストップ・ドントムーブ」－試合を一時中断し、競技用具の整備や選手の状態の確認が必要と判断した場合。

3. 本戦引分の判定後、競技者またはセコンドは「リザイン」(resign)の意思表示をして自ら相手の勝利を進言し、試合を終了させることができる。

第六条 セコンド

【全Mクラスルール 共通】

セコンドは1名または2名（主催者決定）とする。なお、セコンドは試合中試合進行の妨げになる行為、発言、相手競技者またはセコンド、レフリーに対する侮辱、罵倒行為をしてはならない。セコンドがそれらの違反行為を行った場合はセコンドについている競技者に反則が告げられる。

☆当日計量オーバーの場合再計量を試合開始15分前までに行い再度計量オーバーの場合試合が行われない場合がある。試合が行われた場合、勝利しても参考記録にしかない。
☆当日のキャンセルや無断欠場、代替選手選出無し等の行動を取った選手は対戦相手に多大なる迷惑をかける事となります。絶対にしないようにして下さい。もしその様な行動を取った場合、今後のJMMAF大会参加をお断りする場合がございます。