



## KICKBOXING RULE

最新版を確認して頂くためページ更新を行ってください。(2024年9月01日改訂)

### プロルール

#### 1. 試合時間

- ・男子3回戦 3分×3ラウンド
  - ・女子3回戦 2分×3ラウンド
  - ・男子5回戦 3分×5ラウンド
  - ・女子5回戦 2分×5ラウンド
- ※延長戦が認められる場合は、1ラウンドの延長ラウンド  
※インターバルは1分とする

#### 2. グローブ

- ①プロ
- ・アトム級～フェザー級 6oz
  - ・スーパーフェザー級～ミドル級 8oz
  - ・スーパーミドル級以上 10oz
- ②アマチュア
- ※ジュニア(小～中学生) 12oz
- ※高校生～一般
- スーパーウエルター級まで10oz
  - ミドル級以上12oz

#### 3. バンデージ・テーピング

- ・バンデージは綿製の包帯を使用する
- ・選手は両拳にバンデージ及びテーピング以外のいかなる素材も着用してはならない
- ・選手はバンデージ・テーピングを着用したらバンデージチェックを受けなければならない
- ・尚、バンデージチェックは当日指定場所にて競技役員がチェックを行う
- ・チェックを受けた後は、試合終了までバンデージを外す事は出来ない  
外した場合は、再度バンデージチェックを受けること
- ・テーピング等を負傷箇所に使用する場合は、診断書を提出し、主催者ならびにドクターの許可及びサインを受けなければならない

### 【ムエタイ・キック】

①バンテージの上にテーピングで固定を行うが、ナックル部分へのこよりについては、選手各自の自由とする。

②こよりについては、バンテージチェックの際、ナックル部分が触診できない場合やナックル部分が異様に硬い、又はナックル部分の固定をしすぎて、グローブに入らない場合等、バンテージの巻きなおしを宣告します。

※アマチュアもプロも試合前、バンテージチェックを行い、検印をいたします。

※検印がない場合は、試合出場ができません。

## 4.ユニフォーム

・ムエタイトランクス・スパッツ・MMAシューズ以外を着用する場合は、主催者の許可を必要とする

・ムエタイトランクス・スパッツ・MMAシューズ以外を着用する場合は、主催者の許可を必要とする

・パープラチアットは任意とするが、金属のお守り等の硬い物を入れてはならない

・マウスピースは必ず着用。違反した場合は試合を止めることもある

・あらゆる装備品で通常と異なると思われる場合は主催者の許可を必要とする

・顔に最小限のワセリンを塗る事が認められるが、身体への過度のオイルやワセリン等は認めない

## 5.体重

階級名称	キログラム/kg
アトム級	-46 kg
ミニフライ級	-47 kg
ジュニアフライ級	-48 kg
フライ級	-50 kg
スーパーフライ級	-52 kg
バンタム級	-53 kg
スーパーバンタム級	-55 kg
フェザー級	-57 kg

スーパーフェザー級	-59 kg
ライト級	-61 kg
スーパーライト級	-63 kg
?ウェルター級	?-66 kg
スーパーウェルター級	-69 kg
ミドル級	-72 kg
スーパーミドル級	-76 kg
ライトヘビー級	-79 kg
クルーザー級	-86 kg
ヘビー級	-95 kg
スーパーヘビー級	95 kg以上

【ジュニア(小~中学生) 階級】
※ - 30kg
※ - 35kg
※ - 40kg
※ - 45kg
※ - 50kg
※ - 55kg

## 6.計量

- ・ 試合前日の計量を基本とする
- ・ 計量オーバーの場合は、計量時間から1時間以内に計量をクリアする
- ・ 規定以内に計量をクリアできなかった場合、両者合意のうえ試合を行う事ができる。その場合、ファイトマネーの50%をカットし体重差に応じたグローブハンデを負い、減点1からのスタートとする



MENU

- ・主催者、対戦相手の承諾があった場合のみ当日計量を認める。
- ・計量オーバーの場合は、試合開始時間から3時間前までに計量をクリアする

## 7.セコンド

- ・各出場団体にてセコンドは、合計2名までとする
- ・2名のセコンドは、ラウンド中指定された場所に待機しなければならない
- ・セコンドは、ラウンド中にエプロン・ロープ・選手に手を触れてはならない
- ・上記の指示に従わない場合、レフェリーはそのセコンドに対し減点・退場を命ずる事ができる

## 8.審判員

- ・審判員は4名、レフェリー1名・ジャッジ3名はリングサイドにてラウンド毎の採点を行う
- ・レフェリーは採点に参加しない
- ・試合後の採点に関して一切の抗議を受け付けない

## 9.判定規定

### a.)判定

- ・規定ラウンド終了後、ジャッジ3名の採点にて勝敗を決する
- ・規定ラウンドで同一選手に2名以上の支持がない場合はドロー
- ・延長戦が認められる場合は、延長ラウンドのみの判定で勝敗を決する

### b.)ノックアウト(KO)

- ・ダウン後9カウントまでにファイティングポーズをとれない場合

### c.)テクニカルノックアウト(TKO)

- ・一方の選手のダメージが酷く、レフェリーが試合中止を命じた場合
- ・セコンドがタオルを投入した場合
- ・1ラウンド中に3回のダウンがあった場合
- ・一方の選手が試合続行の意思がないと判断された場合
- ・リングドクターが負傷により試合続行不可能と判断した場合

### d.)失格

- ・故意に反則を犯し、レフェリーが失格を宣言した場合
- ・計量を行わなかった場合、試合時間に遅れた場合、出場しない場合
- ・粗暴な振る舞い、悪質な試合態度とみなされた場合
- ・警告2回で減点1とし、試合中に減点が3点に達した場合

**※失格の場合100%のファイトマネー没収、次回以降の無期限出場停止とする**

### e.)ドロー

- ・判定に於いて2名以上の支持が得られなかった場合
- ・両選手が同時にダウンし9カウント以内に立ち上がれなかった場合
- ・両選手がリング外に出た場合、双方とも19カウント以内に戻れなかった場合

- ・両選手ともに負傷が激しく試合続行不可能と判断された場合

#### f.)ノーコンテスト

- ・天変地異など不可抗力により試合が行えなくなった場合
- ・3回戦は1ラウンド以内、5回戦は2ラウンド以内のアクシデントで試合続行不可能となった場合
- ・八百長、無気力試合を行ったと判断した場合
- ・レフェリーが両選手に失格を宣言した場合
- ・タイトルマッチがノーコンテストの場合、王座は主催者預かりとする。

#### g.)負傷判定

- ・3回戦は2ラウンド以降、5回戦は3ラウンド以降のアクシデントにより試合続行不可能となった場合は、そのラウンドを含むそこまでの採点で判定結果を集計し勝敗を決する

#### h.)判定基準

1. ダウン 2. ダメージ 3. アグレッシブ 4. テクニカル

- ①クリーンヒットとは、相手に対し力強く正確に、かつ相手が防御できない攻撃を第一とする
- ②重く、力強くはっきりとした攻撃の選手
- ③攻撃的でアグレッシブな選手
- ④攻撃的な技、ディフェンス、カウンターなどに優れた選手

#### i.)ダウンの定義

- ①ダウンとは攻撃のダメージにより選手が足の裏以外をマットに着いた状態
- ②ダメージの有無に関わらず、倒れた相手が速やかに立ち上がれない場合
- ③選手が倒れていない場合でも、明らかにダメージがあり、続けて攻撃を受けレフェリーが危険と判断した場合※スタンディングダウン
- ④ダウン後立ち上がった場合も8までレフェリーはカウントし、立ち上がれなかった場合は10までカウントする
- ⑤ダウンを奪取した場合、速やかにニュートラルコーナーへ移動し待機する。従わない場合はカウント止め移動させてからカウントを再開する
- ⑥ラウンド終了間際にダウンした場合、全ラウンドゴングに救われない

---

## 10.スコアシステム

a.ラウンド毎に10点からの減点方式

b.両選手の攻撃が互角な場合 10-10

一方が有利な場合 10-9

一方が1ダウンを奪取した場合 10-8

一方が圧倒的に有利な場合 10-8

一方が2ダウン奪取した場合 10-7

ダウンを取り合う、またダウンを取られながらも有利な場合で9-9や9-8等になった場合は点数を繰り上げて10-10 10-9 とする

反則等で減点された場合、点数は繰り上げることなく採点され、規定ラウンド終了時の合計点から差し引くものとする

## 11.反則行為

かみつぎ、サミング、頭突き、投げ技、関節技、さば折り、下腹部への攻撃、後頭部・脊髄への攻撃、ロープを使った攻撃・防御、足の裏以外がマットに着いている選手への攻撃、ダウン・ストップ・ブレイク後の攻撃、相手に唾を吐く行為、舌を出しての挑発行為、暴言や悪態、武器の使用、蹴り足を取っての移動は2歩まで、攻撃は1回までとする。

※肘攻撃及び首相撲は認める。

## 12.礼儀

礼節を重んじ、1ラウンドと最終ラウンドはお互いにグローブを合わせてから試合を開始する

## アマチュアルール

### 1.出場資格

- ・心身ともに健康で、格闘技ジム等において鍛錬を積む相応の経験者。
  - ・重大な感染症性疾患、又はその疑いが無い事。
  - ・頭部、顔面、頸部、躯幹、四肢など、試合に支障をきたす変形、奇形、機能障害が無い事。
  - ・骨、筋肉、神経、関節の重大な疾患、若しくは外傷が無い事。又はこれらの後遺症、脊柱に重大な疾患、苦痛を伴う疾患が無い事。
  - ・悪性腫瘍、又はその疑いが無い事。
  - ・性病が無い事。
  - ・重大なアレルギー性疾患が無い事。
  - ・活動性の呼吸器系疾患が無い事。
- 重大な刺激生成、興奮伝達の異常が無い事。
- ・薬物依存、アルコール依存が無い事。

### 2.試合場

LEGION☆KICK公認リングで行うものとする。

### 3.服装

- ・アマチュアの試合ではヘッドガード（主催者用意）とシンガード（選手持参、布製の物）、膝サポーター（選手持参、布製）を着用する。
  - ・マウスピース・ファールカップ・バンテージ（布とテーピング）は各自持参とするものとする。
  - ・選手はグローブの下にバンテージ・テーピングを巻くことが出来る
- 選手は競技に支障のない、実行委員会が許可するコスチューム（ムエタイパンツ・スパッツなど）を着用する。

- ・ 試合中、身体に金属類・プラスチック類などの物を身につけてはならない。
- ・ 顔面部のみワセリンの塗布を許可する。
- ・ テーピング・シューズの着用を原則として禁止する。ただし、実行委員会が許可をし、メインレフェリーの認定印、サインをしたものに対しては、着用を許可する。（レフェリーチェックの際に確認しそれ以降は認めない）

#### 4. 試合時間

- ① 一般、高校生 2分×2R（インターバル1分）
- ② 中学生 90秒×2R（インターバル 45秒）
- ・ 小学生 1分×2R（インターバル 30秒）

#### 5. レフリー、セコンド

- ・ 試合は1名のメインレフェリー、及び3名のサブレフェリー（ジャッジ）により管理される
- ・ ジャッジは3名により判定される。
- ・ 選手に付き添うセコンドは2名までとし、それ以外はいかなる理由があろうともリングサイドに陣取ってはならない。
- ・ 試合中、セコンドは各自コーナーを離れてはならず、物や体をキャンパスにおかない。セコンドは試合中、選手、レフェリー・ジャッジに触れてはならない。
- ・ 選手とセコンドはレフェリーの判定、及び指示に絶対服従する。
- ・ 判定、及び大会運営等に関する協議がある場合は、必ず文書にて実行委員会に1週間以内に提出するものとする。（文書以外の抗議があった場合は大会進行妨害に相当する）

#### 6. 勝敗

- 勝敗は以下の方法により決められる
- ・ 打撃によるKO（レフェリーのダウンカウントで9カウント以内にファイティングポーズを取れなかった場合）
  - ・ セコンドのタオル投入、レフェリーの判断による試合ストップなどのTKO。（危険とレフェリーが判断した場合、打撃によりダウンしていなくてもダメージが認められた場合）
  - ・ 出血、負傷等によるリングドクターによる試合ストップ
  - ・ 反則行為による試合中止
  - ・ 1Rで2回以上のダウン
  - ・ ギョウ以前若しくは同時に有効技が入ったと、レフェリーが判断した場合、それを認める。但し、終了後と判断した場合は下記反則の規定により判断する
  - ・ ギョウ以前、若しくは同時の有効技のダウンカウントは、全てのラウンドにおいて試合時間終了後（ギョウ）も継続される。

#### 7. 反則

- 試合中、反則行為があった場合、レフェリーは反則をおかした選手にイエローカードの注意を与える。
- 再度反則があった場合、レフェリーは反則をおかした選手にイエローカードの掲示による注意を与え、ジャッジは反則をおかした選手に1ポイント減点する。

3回目の反則でレフェリーは反則をおかした選手にレッドカードを掲示し、レフェリーはその選手に対し、反則負けを宣せられる。なお、反則が明らかに故意で悪質な場合、レフェリーは減点、レッドカードを掲示することができる。

**反則は下記の通りとする。**

- ・後頭部、延髄、脊椎、金的へのすべての打撃。
- ・ロープを利用した攻撃、ロープを利用して相手の攻撃から逃げようとする行為。
- ・リング外に、故意に相手を押し出そうとする行為
- ・自ら攻撃しようとし、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。
- ・頭突き、噛み付きによるすべての攻撃
- ・オープンハンドによる顔面前面部への攻撃
- ・あらゆる投げ行為
- ・倒れている相手への攻撃
- ・顔面への膝蹴り禁止
- ・首相撲での顔面への攻撃（ボディーはあり）
- ・再三、頭を低くして相手の懐に飛び込む行為は、バッティングを誘発するものとし、注意を与える。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、偶然であってもカットさせた選手を減点1とする。但し、レフェリーが故意であると判断した場合は減点2となる。また、偶発性のバッティングにより双方がカットして出血した場合は共に減点1となる。
- ・攻撃を伴わないホールディングや技の掛け逃げが度重なり、消極的であると判断された場合、レフェリーは注意、警告、減点を取る。尚、技の掛け逃げとは、攻撃の後すぐに相手に組み付き、攻撃の直後に自ら倒れこんで攻防を意図的に中断してしまう行為を言う。
- ・その他、レフェリーの指示に従わなかった場合や、道徳的に許されないとレフェリーが判断した場合、或いはレフェリーに対する侮辱行為など、ルールの制限にない行為でも注意、及びカードの掲示もあり得るものとする。

---

・上記の 7.反則 技以外の打撃行為は有効。

※2024年11月4日開催の『LEGION☆JAPAN2024～獅子吼Ⅳ～』より、アマチュアキックルールにて肘攻撃が認められました。

※肘の部分に厚手のクッションが入ったサポーターを着用してのみ肘攻撃を認める。

※首相撲に制限はありませんが、効果がないとレフェリーが判断した場合は早めに止めます。

※相手の蹴り足をキャッチしての攻撃はワンアタックのみで、歩数は2歩までとする。

---

## 8.有効打



攻防に進展がみられない、膠着とレフェリーが判断した場合は、「ブレイク」をし、選手を引き離してスターティングポジションに戻して試合を再開する。

## 10.判定基準

- ・ 上記に示した通り、試合時間内で決着がつかなかった場合は、ダウン、反則を第1基準（ダウン1回とイエローカード2枚目の減点1をさす）、積極的、有効打を第2基準とし、全ラウンドを通し勝敗を決する。
- ・ 3名のジャッジにより判定され、延長戦は行わず、ラウンドごとに採点し、トータルに判定される。また、ドロー裁定も存在するものとする。

---

[会社概要](#)   [お問い合わせ](#)

Copyright© LEGION☆JAPAN All Rights Reserved.

《Web Design:Template-Party》