

BRIDGE ルール

(平成 29 年 10 月一部改定)

第 1 条 【試合】 試合は日頃からトレーニングされた精神力・テクニック・体力を実際に 2 人相対して本ルールに従い、お互いに自由にパンチ、キックによる攻撃、防御等を競い合い、勝敗を決する。

第 2 条 【試合場】 試合はリングまたは畳、マットにて行う。

第 3 条 【試合時の服装】 上半身は T シャツ、下半身はキック用トランクス、空手着、スパッツ、またはこれらに類似する動きやすい服装とする。ただし T シャツは清潔で型崩れしていないものを着用する。特別ルールの場合、T シャツ着用は任意となることがある。

第 4 条 【防具】 選手は次の防具を必ず着用しなければならない。規定のグローブ(16 オンスを使用)、スネパット、ヒザパット、ファウルカップ、マウスピース。

[1] 防具については清潔なものを使用し、またゴムのゆるみ等ないように気を付けること。

[2] ヘッドギア、バンテージ・軍手の着用は任意とする。

[3] 40kg 以上はレガース着用、40kg 未満は布製のスネパット着用とする。

[4] コンタクトレンズを使用しての出場は禁止とする。

[5] グローブの下はバンテージ、軍手またはそれに準ずるもの以外は付けてはならない。

[6] ワセリン・タイオイルについては最小限度の使用に限り許可する。

ただし、過度に使用されている場合はレフェリー、ジャッジが拭き取る事がある。

第 5 条 【レフェリー・ジャッジ】 レフェリー・ジャッジは選手の安全対策に十分注意をはらいダメージ・有効ポイントを的確に判断できる者でなければならない。

[1] 採点について公正を図るためレフェリー・ジャッジとは別に最高審議員を置くことができる。

第 6 条 【計量】 計量は当日朝行い、規定体重をオーバーした選手は失格となる。

ただし、計量後 1 時間以内に規定の体重まで落とした選手は出場を認める。

第 7 条 【試合方式】

[1] トーナメント方式で行い優勝者を決定する。

[2] ワンマッチで勝者を決定する。

第 8 条 【試合時間・延長回数】

[1] トーナメントは原則として 1 試合 3 分×1R、ワンマッチは 1 試合 3 分×2R とする。

トーナメントの延長戦は 1 回までとし微差でも必ず勝敗を決定する。全ての延長戦の時間は 2 分とする。

ただし、ラウンド終了または試合終了と同時にダウンした場合、カウントは続行され、ゴングに救われない。

第 9 条 【試合開始・終了】

試合はレフェリーの「ファイト」の合図で開始し、タイムキーパーの合図(ゴング)により終了する。

途中「ブレイク」の合図がかかった時は攻撃を一時中止すること。

試合中は一切レフェリーの指示に従わなければならない。

第 10 条 【勝敗】 試合の勝者は KO 勝ち、TKO 勝ち、判定勝ち、相手選手の反則行為による反則勝ちにより決定される。

[1] KO 勝ち→パンチ・キック等による攻撃で 5 秒以上のダウン。

また、5 秒以内に立ち上がってもレフェリーが試合続行不可能と判断した場合。

[2] TKO 勝ち→ダウンを 2 回奪うと自動的に TKO 勝ちとなる。また、次の各項も TKO 勝ちとなる。

(a) 自分自身の不注意によって負傷し、そのため試合続行が不可能となった時は相手選手の勝ちとする。(負傷者の失格)

(b) 負傷の原因が双方の偶発性によるもの(偶発のバッティング)の規定は次の通りとする。

ア) トーナメント戦の場合・・・試合時間 3 分のうち、ハーフタイム(1 分 30 秒)以内にバッティングがおきた場合は、その試合はノーコンテストとする。ハーフタイム以降にバッティングが起きた場合はその時点までのジャッジペーパーによって勝敗を決定する。

イ) ワンマッチの場合・・・1R 目におきた場合は、その試合はノーコンテストとする。2R 目におきた場合その時点までの採点によって勝敗を決する。

ウ) トーナメント・ワンマッチとも、偶発のものではなく、ジャッジ・レフェリーの協議の結果、多少なりとも故意と判断される時はバッティングをおかした選手を、反則負けとすることがある。

(c) 選手的一方が著しく優勢の時は、レフェリーの判断により試合終了を待たずに勝ちとする場合がある。

(d) 相手選手からの正当な攻撃により選手が負傷し、レフェリーの要請によりドクターチェックを受け、ドクターが試合続行不可能と判断した時は相手選手の勝ちとする。

(e) 相手選手にダメージがあり棄権した時、又は戦意を失わせた時。

[3] 判定勝ち→KO または TKO によって勝敗が決まらず、試合時間を終了した時はジャッジによる判定によって勝敗を決する。ジャッジ 3 人のうち 2 人以上の支持があれば判定勝ちとする。よって 1 人のみの支持ではドローとなる。(ただし、延長戦の場合は微差でも必ず勝敗をつける。)ジャッジはダウン 2 ポイント、優勢 1 ポイント、準優勢 0.5 ポイント、減点 1 ポイントとして優劣を判定する。

[4] 反則勝ち→別に定める反則行為によって相手選手が試合続行不可能になった場合はその相手選手の勝ちとする(反則行為者の反則負け)。また、明らかに悪質な反則行為を犯した選手は相手選手のダメージにかかわらず反則負けとなる。

第 11 条 【敗者復活の権利】 トーナメント準決勝戦で勝者となった選手が試合続行不可能な時は敗者復活として、負けた選手が決勝戦に出場する権利を得る。ただし、準決勝において反則負けとなった選手はこの限りではなく、もう一方の準決勝が決勝戦として認定され、3 位は準決勝において反則勝ちの選手がその権利を得る。

第 12 条 【判定・採点】 勝敗の判定はジャッジ 3 名によって行われる。レフェリーは判定に加わらない。各ジャッジ間の採点は全て公平であり、特定のジャッジが影響力を持つものではない。

第 13 条 【判定基準】 判定の要素となるのは次の 3 つである。

- * 的確な攻撃(クリーンヒット)
- * アグレッシブ度
- * ダメージ度

[1] これらのうち、優先順位は

ダメージ度>的確な攻撃>アグレッシブ度とする。ただし、消極的な動き・態度はマイナスポイントとなる。

[2] 別に定める有効技のうち、ポイントの度合いは

キック>パンチ、ミドル・ハイキック>ローキックとする。

[3] 首相撲の出来は重要なポイントとなる。首を完全にロックされ前かがみになり、腕でヒザ蹴りを受けるような体勢が続く場合は、ダメージの有無にかかわらずダウンを宣告することがある。

[4] 顔面へのヒザ蹴りは反則とするが、頭を下げた選手に対して試合の流れの中で顔面へ入ってしまった場合はこの限りではなく、ヒザ蹴りへの防御のために故意に頭を下げる選手には注意、またはダウン宣告をすることがある。

【有効技】試合において次の技を有効とする。

パンチ→ストレート、フック、アッパー、バックブロー、ボディへのパンチ等。

キック→ミドル・ハイ・ローキック、前蹴り、バックキック、サイドキック、飛び蹴り、ヒザ蹴り、首相撲からのヒザ蹴り、かかと落とし等。

第 14 条 【反則】 試合において下記を反則とする。

- [1] 頭突きによる攻撃。
- [2] ヒジ打ちによる攻撃。
- [3] 顔面へのヒザ蹴り。
- [4] 故意による金的攻撃。
- [5] 倒れた相手、起き上がろうとしている相手に対しての攻撃。
- [6] 背後からの攻撃。
- [7] 首相撲の体勢になった時、故意に背を向けて逃げようとする事。
- [8] レフェリーの「ブレイク」の合図後の攻撃、また畳、マットで試合を行う際、場外での攻撃。
- [9] レスリングや柔道などの腰を使つての投げ技、関節技を使うこと。
- [10] 目突き及び、相手にかみつ়こと
- [11] (畳・マットでの試合の場合)故意に場外に出ること。
- [12] レフェリー又は相手に対し、侮辱的あるいは攻撃的言動。
(第 14 条 12 項はセコンドにも適用される。)
- [13] サバ折り。

第 15 条 【減点】 選手がルールに反した時はポイントを減ずる。

- [1] 反則を行った時、注意を 1 回与え、注意 2 回で減点 1 点(1 ポイント減)とし、注意 3 回で失格となる。
悪質な反則の時は 1 回でも失格となる場合もある。

第 16 条 【失格】 試合において、次の時は失格とする。

- [1] 注意を 3 回受けた時。
- [2] 悪質な反則をし、主審が失格を宣言した時。
- [3] 馴れ合い試合をしたり、誠意のあるファイトをしなかった場合。(両者失格)
- [4] 試合中、レフェリーの指示に従わない時。
- [5] 試合開始時刻に遅れたり、また試合開始時刻までに規定の防具を着用しておらず、試合の進行を妨げた時。
- [6] 粗暴な振る舞い、悪質な態度とみなされた時。
- [7] 健康管理上、レフェリーまたはドクターが試合出場不可能と認めた時。
- [8] 計量で選手が規定体重を守れなかった時。
- [9] その他試合規定に違反すると認められた時。

第 17 条 【虚偽申請の罰則規定】 実力の判断に必要な申込用紙に経験や実績等、虚偽の申請した時、以後本大会への出場は認めない。

第 18 条 【異議申立て】 選手、所属道場・ジムはレフェリー・ジャッジの宣告に対して異議の申し立てを行う事はできない。

第 19 条 【合議による問題処理】 本大会規定に定められていない問題が生じた時、大会プロデューサー、レフェリー・ジャッジ、最高審議員の合議によって、これを処理するものとする。

第 20 条 【安全面重視】 本大会はアマチュア大会なので、安全を第一に考える。

レフェリーが危険と判断した場合、選手・セコンドがやれるとアピールしても、早めに試合をストップする。
ノーガードの打ち合いが続き、レフェリーが危険だと判断した場合、一旦ブレイクをかけ、ディフェンスを促すことがある。