

第一回

RIZIN

GRAPPLING トーナメント

Official Rules

RIZIN 事務局

I. 試合

- 試合は RIZIN 事務局が認めたリングを使用する。
- 本大会の体重制限は 65kg 以下と 75kg 以下の2階級のトーナメントとする。計量は大会当日に主催者の指定する時間に行う。パスしなかった選手は再計量を行うが最終計量は30分以内とする。
- 試合は1ラウンド4分の2ラウンド制とし、ラウンド間のインターバルは1分間とする。なお、延長戦は行わない。
- 競技者の試合時における着衣は、主催者・レフェリーによって事前に認可されたものでなければならない。
 - ・上半身は裸、もしくは体にフィットした着衣(柔術、柔道、空手等の道着の上着・オーバーサイズの T シャツ等は不可。)
 - ・すべての伝統的格闘技で着用されているあらゆる種類の下半身に身につける道着
 - ・ボクシング・キックボクシングで着用されているパンツ類
 - ・その他、事前に主催者・レフェリーが承認したあらゆる種類の着衣
- 試合に際して、エルボーパッド、ニーパッド、ニーサポーター、アングルサポーター、レガース、シューズは選手の任意で着用することができる。但し、ルールミーティングの際に着用する装備品を持参し、レフェリーのチェックを受けるものとする。(レガースは筒状の物のみ可。マジックテープ、ラバーバンド等により装着するタイプのレガース、シンガード等は不可。)
- バンテージ、テーピングの使用は選手の任意とするが、レフェリーのチェック及びサインを必要とする。
- 選手は、顔、髪を含め身体のいかなる部分にも、オイル、ワセリン、グリース、痛み止めやマッサージ用のクリーム等を塗布してはならない。また、いかなる理由においても、金属・プラスチック・研磨剤等が部分的にでも使用されたものは着用・装備してはならない。

II. 勝敗

- RIZIN 公式グラップリングルールにおいては、以下の状況下で勝敗を決定する。
 - ・ギブアップ
 - マットか相手の体を3回以上叩くか、口頭でギブアップの意思表示をした場合

・レフェリーストップ

レフェリーがこれ以上の試合続行は危険であると判断した場合、または双方の競技者の技術レベルに相当の開きがあると認識し、試合の続行が不可能であると判断した場合

・ドクターストップ

リングドクターが負傷した選手の試合続行を不可能と判断した場合

- a. 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。
- b. 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。

※負傷した選手のドクターチェックは、ニュートラルコーナーでレフェリー立ち会いのもとで行われ、セコンドがこれに介入することはできない。診断の対象ではない選手は、反対側のニュートラルコーナーで待機する。

・試合放棄

セコンドがタオルをリング内に投入した場合

・失格

1度目の反則に「注意」、2度目の反則に「警告」、それぞれにイエローカードが提示され、3度目の反則にはレッドカードの提示とともに「失格」とする。レフェリーは反則の回数に関わらず、悪質な反則行為には即失格とする権限を持つ。

・装備品破損

コスチュームなどの装備品が破損し、試合を続けられない場合は、失格となる。

・判定

2ラウンド終了時点で勝敗が決しない場合は、ジャッジ3名(レフリーも含む)による判定に委ねられる。

※判定はドロー裁定の無いマストシステムにより行われ、2名以上の支持を得た方の勝ちとする。

・ノーコンテスト(無効試合)と事故

- a. 双方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、ノーコンテストとする。
- b. 偶発的な事故等により試合続行が不可能となった場合、以下の通りとする。
→試合続行が不可能となった場合、事故が起こるまでの判定により勝敗を決定する。

※今大会はトーナメントのためノーコンテストのなった場合は内容や負傷の状態を考慮してレフリー、ジャッチが協議して勝ち上がる選手を決める事とする。

Ⅲ. 判定基準

● 試合が判定となった場合、以下の優先順位で全を通して総合的に判定する。

1. 相手に与えたダメージ
2. ギブアップ勝ちにつながるアドバンテージ
3. 攻防の主導権
4. 積極性
5. 印象

※反則による減点は、その度合により各ジャッジがそれぞれ考慮し、判定に反映させる。

Ⅳ. 反則

● 以下の行為は全て反則とし、減点、失格の対象となる。

1. 噛みつき
2. 目つぶし、及び目をえぐる行為
3. 頭突き
4. 肘打ち
5. 金的攻撃
6. すべての打撃攻撃
7. 肛門、口腔、鼻孔、眼球等の粘膜部に指を引っかけて相手をコントロールする
8. 手足の指に対する関節技
9. 消極的姿勢及び有効的でない攻撃を続ける
10. 頭髪を掴む
11. 相手をリング外へ投げる、または押し出すこと
12. ロープを掴む、またはロープに手足を引っかける
13. リング外へ逃げる
14. 喉、または後頭部、延髄、脊髄への打撃攻撃
15. 喉を掴む攻撃
16. 自身または対戦競技者の着衣を掴んだりそれらを攻撃・防御に利用してはならない。ただし、伝統的格闘技の下半身に身に着ける道着(柔道・柔術・空手等)に限っては対戦競技者または自身がその道着を掴んだり防御・攻撃に利用することが特例的に許可される。しかし、帯を利用しての攻撃・防御は禁止されている。また道着の着用を選択した競技者には道着の下にスパッツの着用が義務付けられる。

V. レフェリーの指揮

- レフェリーの指示、裁定は絶対的なものであり、選手とセコンドは服従しなければならない。
- ロープ際の攻防で選手が落ちそうになったとき、またはロープが著しく攻防の妨げになっている場合、レフェリーはブレイクを命じ、リング中央で両者スタンド状態から試合を再開する。
- いかなるポジションの攻防であっても、レフェリーが膠着状態であると判断した場合、ブレイクを命じ両者スタンド状態から試合を再開する。
- 試合進行上、ルールに明記されていない不足の事態に際しても、レフェリーの決定に従わなければならない。

その他 健康面

- ドクターチェックは大会当日、試合前に必ず受けるものとする。
- セコンドは1名までとし、試合中は自軍のコーナーから離れてはならない。また、試合中セコンドが選手に直接接触した場合、そのセコンドの退場を命ずるか、そのセコンド側のレフェリーの選手に反則としての罰則を与える。
- 選手、セコンドがレフェリーの裁定に異義を申し立てる場合、試合終了後2週間以内に文書で提出すること。リング上を含め直接抗議することは禁止する。
- 契約体重を時間内にパスしなければ下記の通り罰則を課せられる。
 - ・0.5 kg未満の超過→「注意」(イエローカード1枚)を課せられて試合出場となる。
 - ・1kg未満の超過→「警告」(イエローカード2枚)を課せられて試合出場となる。
 - ・1kg以上の超過→「失格」(レッドカード)となる。
- コスチュームなどの装備品が破損し、試合を続行できない場合は、失格となるので、予備を準備しておくことが望ましい。
- トーナメントで勝ち進んでも怪我によりドクターが試合不可能と判断した場合は、相手選手の不戦勝となる。

以上