



オフィシャルルール

[出場資格]

- 心身ともに健康で格闘技ジム等にて鍛錬を積む相応のプロ大会出場経験者
- 反社会的勢力関係者やそのものを観客として来場させる団体や選手については出場禁止とする
- 重大な感染性疾患またはその疑いがないこと
- 適切な医療従事者により B 型・C 型肝炎の検査を受け証明書を提出しなければならない（証明書は 1 年以内のものであれば可）
- 頭部・顔面・頸部・躯幹 または四肢に試合に支障を来す変形・奇形 または機能障害がないこと
- 骨・筋肉・神経 または関節の重大な疾患、もしくは外傷がないこと
またはこれらの後遺症による重大な運動機能障害がないこと
- 脊柱に重大な疾患 もしくは変形 又苦痛を伴う疾患もしくは変形がないこと
悪性腫瘍またはその疑いがないこと
- 性病がないこと
- 重大な感染性疾患 またはその疑いがないこと
- 重大なアレルギー性疾患がないこと
- 活動性の呼吸器系疾患がないこと
- 重大な刺激生成または興奮伝道の異常がないこと
- 明らかな人格異常または重大な行動異常がないこと
- 薬物依存 またはアルコール依存がないこと
- てんかん性疾患 重大な突発性の意識障害 もしくは痙攣発作 またはこれら既往歴がないこと
- 眼球運動が正常であること
- グラジエーター実行委員会の起用するルールの試合を行う事に支障を来すおそれのある心身の欠陥がないこと
- 他興行の試合などにより試合当日から 2 ヶ月前までの間で KO 負けや頭部に重大なダメージを受けている場合、原則として医療従事者による頭部の CT スキャンを行い適切な診断書等を実行委員会に提出する事とする
- 試合の前後 24 時間以内の飲酒は絶対厳禁とする

[試合]

試合はグラジエーター公認オクタゴンまたはリングで行うものとする

[契約体重]

グラジエーターMMA体重表を参照して選手の階級を決め契約をする

[計量]

選手は試合前日に主催者の指定する時間と場所で対戦相手またはそれを管理監督する者が同席のもとで行う。

選手はもし規定の契約体重をオーバーした場合

30分毎に2回まで再計量を行う事が出来る。

時間内に規定体重に達しない場合は次の通り罰則が与えられる。

- ・ 0.8kg 未満の超過は-1 ポイントを課せられ試合出場。(イエローカード 1 枚)
(ファイトマネーより 30%差し引く)
- ・ 1.2kg 未満の超過は-2 ポイントを課せられ試合出場。(イエローカード 2 枚)
(ファイトマネーより 50%差し引く)

※上記の差し引いたファイトマネーは主催者より対戦相手のファイトマネーに足して支払う事とする。

- ・ 1.2kg 以上の超過は「失格」となり、出場停止。
(レッドカード、ファイトマネーの倍額とイベントの負担額(対戦相手のファイトマネー、交通費、宿泊費、チケット払戻金、その他イベントにかせられる損害賠償金)を主催者に支払わなければならない。) この場合、対戦相手の不戦勝とする。但し対戦相手が超過体重を認め試合が成立する場合は以下のようにする。
- ・ 競技者のファイトマネーは全額対戦相手のファイトマネーに足す
- ・ 主催者 競技者 対戦相手と協議し契約体重変更とし減点無しのワンマッチで試合を行う

[レフリーの権限・セコンドの制限] (『レフリーの指揮』を参照)

- 選手とセコンドはレフリーの判定、及び指示には絶対服従する
- セコンドは3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 また選手・レフリー・ジャッジに触れた場合は、そのセコンドの退場を命ずるか、そのセコンド側の選手に反則としての罰則を与える
- セコンドは試合中、選手・レフリー・ジャッジに触れてはならない
- 試合中セコンドは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

[MMAルールで使用するグローブについて]

- 選手は主催者の用意するオープンフィンガーグローブを着用しなければならない。選手は試合当日グローブを着用する前に必ず検査員によるグローブチェックと、グローブを封印したテープにサインを受けなければならない。
また一度封印された後は試合終了までグローブを外すことはできない。

[試合時間]

- 1ラウンド5分2ラウンド制
- タイトルマッチについては
1ラウンド5分3ラウンド制

※いずれもラウンド間のインターバルは1分とする

[試合コスチュームについて]

- 選手は必ずマウスピース、ファールカップを着用する。
- スパッツの着用は認める。但しロングスパッツは禁止とする。
- ルールミーティングの際に着用する装備品を持参し相手選手が着用に同意した場合にレフェリーのチェックを受けるものとする。
- 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。

[試合前検査]

- リングドクター及び格闘メディカルによる問診および触診。
※ドクターチェックの際、試合出場が不可能と診断された場合、ドクターの権限により出場を中止させることが出来る。
- レフリー及び格闘メディカルによる試合着、手足の五指(爪)テーピング、バンテージのチェック。

[ワセリンの使用について]

- 選手は公認レフェリーによる目の上のTゾーンに必要最低限のワセリンの塗布が認められる。
上記以外、体の一部または全体にオイル、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など、いかなる物質も塗布する事は認められない。

[勝敗]

GLADITOR 公式 MMA ルールにおいては以下の状況下で勝敗を決定する。

レフリーの試合開始の『ファイト』のあと、ゴング以前もしくは同時に有効技が入ったとレフリーが判断した場合、それを認める。

ゴング以前、もしくは同時の有効技による KO ダウンは、全てのラウンドにおいて試合時間終了後の KO と認められる

ノックアウト

- ・ 打撃による KO (倒れて立ち上がらずにレフリーに危険とされた場合)
- ・ 立ち上がったが、闘う意志がないと判断された場合

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

レフリーの判断による試合ストップなどの TKO。(危険とレフリーが判断した場合)

ドクターストップ

リングドクターが出血・負傷により選手の試合続行を不可能と判断した場合の試合ストップ

- 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. 危険とレフリーが判断した場合。打撃によるダウンしてなくてもダメージが認められた場合
- c. 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。

[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。
また「注意」「警告」の段階でレッドカードが提示された場合は、失格とならないものの、重度の反則として判定の際大幅な減点となる。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]

- マウスピース、ファウルカップ、スパッツなどのコスチュームが破損し、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。

[判定]

全ラウンド終了時点で勝敗が決しない場合は、ジャッジ 3 名による判定に委ねられる。(判定基準を参照)

[ドロー裁定]

判定の結果、両選手ともに 2 名以上の支持を得られなかった場合、引き分けとする。

ノーコンテスト (無効試合)

- a. 一方または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。

→1 ラウンド中に試合続行が不可能となった場合、その試合はノーコンテストとなる。

→2 ラウンド以降に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。

異議申し立てについて

・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 1 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し以後出場禁止とする（文章以外の抗議があった場合は大会進行妨害に相当し選手及び所属道場チームの即時退場及び以後出場禁止）

[判定基準]

試合が判定となった場合、以下の優先順位で全ラウンドを総合的に判定する。

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。

[レフリーの指揮]

レフリー・ジャッジ人数

試合は 1 名のメインレフリー、及び 3 名のサブレフリー（ジャッジ）により管理される。

ジャッジは 3 名により判定する

レフリーの権限

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。

レフリーの権限で『ストップ・ドントムーブ』『ブレイク』を出す局面

・MMAの試合において試合が膠着した場合は『ストップ・ドントムーブ』または『ブレイク』はレフリーの裁量に任せられる（『膠着状態について』を参照）

不測の事態の対処

・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。

[膠着（こうちゃく）状態について]

GLADITOR 公式 MMA ルールで膠着した場合に状況に応じて『ストップ・ドントムーブ』または『ブレイク』二つの指示がレフリーから出されるので選手はレフリーの指示に従わなければならない。

補足 スタンドの定義

- ・ スタートポジションとして試合開始時またはブレイク時のポジション

補足 グラウンドの定義

- ・ 選手の体の足の裏以外の体の部位が、1点以上マットに着いた状態(膝、片手、片膝、臀部、背中などを各部分を1点とし3点がマットに着いた状態をグラウンドと定義する)

レフリーの「Action!」指示について

- ・ スタンド・グラウンドの両ポジションで膠着と判断された場合、レフェリーは「Action!」の指示を選手に出し、選手はこれに従わなければならない。

ブレイクの定義

- ・ グラウンド・スタンド攻防に進展が見られない膠着とレフリーが判断した場合、またはロープ外に飛び出したり、グラウンド状態で選手の後頭部がロープに引っ掛かり危険と判断した場合は「ブレイク」を宣言し選手を引き離し、スタンド状態のスターティングポジションに戻して試合を再開する

ストップ・ドントムーブの定義

- ・ 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、レフェリーの裁量でストップ・ドントムーブの指示を出しリング中央で試合を再開する

有効な攻撃

下記の反則の項目以外の攻撃は全て有効（補足説明を選手は把握する）

有効な攻撃の補足説明

1. スタンド状態で有効な手での攻撃は、拳・鉄槌での攻撃は有効（後頭部への攻撃は反則となる）
2. 片方の選手が 3 点ポジションではない場合、反則箇所（※反則項目を詳しく参照）以外の蹴りはでの顔面以外への攻撃は有効である。
※ グラウンドの定義.足の裏以外の体の部位が、1 点以上マットに着いた状態(膝、片手、片膝、臀部、背中などを各部分を 1 点とし 3 点がマットに着いた状態(膝、片手、片膝、臀部、背中などを各部分を 1 点とし 3 点がマットに着いた状態でグラウンドと定義する)
3. 関節技の攻防、スタンドポジション・グラウンドポジションでの反則技の項目（指への関節攻撃）以外の全ての関節技は有効である。
4. グラウンド・スタンド状態で有効な蹴り技（膝蹴りも含める）スタンド状態の立っている選手へ反則項目にある禁止部分（膝関節蹴り・金的攻撃、肛門、口腔、鼻孔、眼球等の粘膜部）以外の全ての蹴り技
5. グラウンド状態での鉄槌を認める

[反則]

試合中、反則行為があった場合、レフリーは反則を犯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、レフリーは反則を犯した選手にイエローカードの提示による注意を与え、ジャッジは反則を犯した選手を 1 ポイント減点する。3 回目の反則でレフリーは反則を犯した選手にレッドカードを提示し、レフ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、レフリーは減点・レッドカードを提示することができる。

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. 金的攻撃
5. 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
6. 手足の指に対する関節技
7. 後頭部・脊髄の攻撃
8. 全てのグラウンド状態での顔面への蹴りでの攻撃を禁じる。
＜グラウンドの定義＞
足の裏以外の体の部位が、1点以上マットに着いた状態(膝、片手、片膝、臀部、背中などを各部分を1点とし3点がマットに着いた状態をでグラウンドと定義する)
9. 両者足関節のポジションの場合の顔面攻撃を禁止する
10. スタンド状態の選手は、グラウンド状態の選手に対し、首より上へ一切の足での打撃攻撃を禁止とする
11. スタンドで立っている選手への膝関節蹴りを禁止する
12. 消極的姿勢及び有効的でない攻撃を続ける
13. 頭髪を掴む
14. 相手をリング外へ投げる、または押し出すこと
15. ロープおよびリングを構成するいかなる部位を掴む行為、またはロープに手足を引っかける
16. ロープおよびリングを構成するいかなる部位に相手の顔面を打ち付ける行為
17. 喉、または後頭部、延髄、脊髄への打撃攻撃
18. 喉を掴む攻撃
19. 自身または相手のグローブ、装備品、シューズを掴んで攻防をすること
20. その他レフリーに従わなかった場合や道徳的に許されないとレフリーが判断した場合
或いはレフリーに対する侮辱行為など、ルールの制限に無い行為でも注意及びカード提示も在り得るものとする

上記の反則を犯した選手はペナルティとしてイエローカード1枚でファイトマナーの10%
イエローカード2枚でファイトマナーの30%

レッドカードはファイトマネーの 100%を罰金としてプロモーターに支払わなければならない

[注意事項]

大会中に選手やセコンド、チームのメンバー等がスポーツマンシップに反するような暴言や態度の場合は即刻退場 以後出場禁止とさせていただきます

控え室に入れるパスは選手 1 名に対しセコンド 3 名のみでそれ以外の方へのパスの発行は認めません

パスの無い方を控え室や関係者以外立ち入り禁止区域で見つけた場合は即刻退場とさせていただきます。

[タイトルマッチ]

タイトルマッチはグラジエーターオフィシャルルールに則り行われる。

引き分けの場合は王者の防衛となる。

王者はタイトル獲得後 1 年以内に防衛戦を行う義務がある。