

ライジングオンオフィシャルルール

第一条／試合場・試合時間

- 第1項 ライジングオン公認オクタゴンで行うものとする。
- 第2項 試合形式は5分x2ラウンド
タイトルマッチは5分x3ラウンドとする。

第二条／階 級

フライ級	56. 7kg以下
バンタム級	61. 2kg以下
フェザー級	65. 7kg以下
ライト級	70. 3kg以下
ウェルター級	77. 1kg以下
ミドル級	83. 9kg以下
ライトヘビー級	93. 9kg以下
ヘビー級	120. 2kg以下

第三条／試合着

- 第1項 スパッツ、トランクスまたはシングレットの着用が認められる。ただしプラスチック、金属など人体表面より硬いと思われる素材が使われているものの着用は認められない。ポケットの付いているものは認められない
- 第2項 主催者によって用意されたグローブの着用を義務とする。
- 第3項 シューズの着用は認められない。
- 第4項 テーピング、バンテージの使用は自由。ただしプラスチック、金属など人体表面より硬いと思われる素材が使われているものの着用は認められない。またテーピング等は選手本人の怪我の予防または故障箇所の保護以外の目的で用いてはならず、テーピング、バンテージの使用の際はレフェリーによるチェックを事前に 必要とする。
- 第5項 拳に直接テープを張る行為、拳頭部分にテープを張る行為は禁止とする。
- 第6項 ファールカップ、マウスピース、の着用は義務とする。
- 第7項 オフィシャルは選手の試合着などに試合の公平な進行を妨げる要素があると判断した場合、いかなる時にでも選手に改善を命じる権利を有し、選手はこれに従わなければならない。

第四条／ワセリン

- 第1項 選手は目の周りに必要最低限のワセリンの塗布が認められる。
- 第2項 上記以外、体の一部または全体にいかなる物質も塗布する事は認められない。

第五条／試合前検査

- 第1項 リングドクター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。
- 第2項 レフェリーによる試合着、手足の五指（爪）テーピング、バンテージのチェック。

第六条／勝 敗

- 第1項 タップアウト、レフェリーストップ、KOによる1本勝ち。
- 第2項 判定による決着。
- 第3項 ドクターストップによるテクニカルノックアウト。

第4項 反則行為の累積による失格負け。

第5項 セコンドのタオルの投入による棄権負け。

第七条／反則

1. 金的、後頭部、脳天、延髄または脊椎への打撃。眼球、指へのあらゆる攻撃。
2. 目、鼻、耳、口、粘膜部分等の利用行為。
3. 頭での打撃行為。
4. 両者がグラウンド状態の場合の顔面、頭部への蹴り。
5. グラウンド状態の選手への顔面頭部の踏みつけ及び膝蹴り。
6. グラウンドとスタンドの中間地点(グレーゾーン)での攻防は、以下の行為を禁止とする。

(a) スタンドからグラウンドへの移行時

一方の競技者がタックルでグラウンドに移行しようとする時、流れで入った頭部への膝攻撃、及びキック攻撃を認める。主審のグラウンド状態の意思表示(「グラウンド」コール)が出された後の、頭部への膝攻撃、及び、キック攻撃を禁止する。

(b) グラウンドからスタンドへの移行時

一方の競技者がグラウンド状態からスタンドに立ち上がろうとする時、主審のグラウンド状態解除の意思表示(「スタンド」コール)が出されていない場合は、立ち上がろうとする選手への頭部へのキック攻撃、及び、膝攻撃を禁止する。

(c) 猪木アリ状態の場合

主審から猪木アリ状態の意思表示(「ハーフ」コール)が出されていない場合、グラウンド状態の選手は下からの蹴り上げとスタンド状態の選手は上からの許されている顔面部以外の踏みつけやキック攻撃を禁止する。

7. あらゆる方向からの肘撃ち。
8. 頭髮、鎖骨、喉仏を掴む行為。
9. 引っ掻く、噛み付く、つねる等の行為。
10. 故意による掌での顔面、頭部への打撃行為。
11. スパッツ、トランクス、シングレットやグローブやサポータ等を利用する行為。
12. フェンスおよびオクタゴンを構成するいかなる部位を掴む行為。
13. フェンスおよびオクタゴン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。
14. 相手の反則を意図的に誘おうとする行為。
15. ラウンド進行中またはラウンドインターバル間にセコンドがオクタゴン内に入る、または選手に触れる行為。
16. レフェリー命令に背く、および相手選手とレフェリーへの侮辱行為。
17. 試合の進行をさまたげるあらゆる行為。

不可抗力の場合は宣告なしの注意、故意と見なした場合は反則とし、同ラウンド中の3度の反則行為、または同試合中4度の反則行為は 即失格とする。

※反則行為に対するペナルティーは、第十二条の「反則行為に対するペナルティー」を参照のこと。

第八条／膠着状態の解消

第1項 レフェリー及び3名のジャッジメントのうち1名でも膠着と判断した 場合適用される。また、ジャッジメントが膠着と判断した場合はその 意志をフラッグ(赤旗)によってレフェリーに伝えるものとする。

第2項 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。

第3項 選手本人の行動によって膠着が解除されたと判断した場合は、合図を 解除する。

第4項 5から10秒を目安に膠着が解除されたとみなされない場合、レフェリーは 両選手にブレイクを命じ、スタンドから試合を再開するものとする。

第九条／試合進行

- 第1項 ゴング、ホイッスル等により試合の開始、終了が告げられる。
- 第2項 反則行為があった場合以下の処分を与える場合がある。
 - a. 反則をおかした行為によって得た有利な状態の解消。
 - b. 有利な状態で反則行為をおかした場合でのスタンド状態での再開。
 - c. 反則行為によってダメージをおった選手にはレフェリーの判断により 回復の時間が与えられることがある。※反則行為によって負ったダメージが深刻な場合試合順を先送りする ことによって選手に回復の時間を与えることがある。
- 第3項 反則行為によって受けたダメージで選手が続行不可能と医師に判断 された場合、反則をおかした選手の反則負けとする。
- 第4項 アクシデントによる怪我等で試合が続行不可能と医師が判断した場合、怪我をした選手の棄権負けとなる。また医師の続行許可が出た場合でも、選手本人がドクターチェック後2分経過して試合を再開できない場合にも「棄権負け」は適応される。
- 第5項 選手の試合着が著しく乱れた場合等、レフリーは試合をストップし、選手にこれを正すように命じる事ができる。
- 第6項 試合タイムは選手が攻防状態にある時にランニングされ、ドクターチェック、グローブ・試合着などを正す際はストップされる。

第十条／判定

- 第1項 勝敗がつかないまま試合を終了した時は判定を行う。
- 第2項 判定方法・・・3名のジャッジメントの判定による採点を行い、2票以上獲得した選手を勝者とする。
- 第3項 勝者を決する事ができなかった場合にはドローとなる。
- 第4項 判定の基準は双方の選手のダメージを最も考慮するものとする。
- 第5項 双方のダメージに明確な差がないと判断された場合アグレッシブさを考慮するものとする。
- 第6項 双方のアグレッシブさに差がないと判断された場合はポジショニングとコントロールを考慮するものとする。
- 第7項 試合中に選手が反則を犯し、判定要素の剥奪を受けていた場合、消滅した判定要素に関しては自動的にそれを保持する選手が有利であるものとして判断される。

第十一条／セコンド

- 第1項 選手は試合に際して2名のセコンドを必要とするものとする。
- 第2項 試合中セコンドは自分のコーナーを離れてはならない。
- 第3項 セコンドは試合中いかなる時もタオルをオクタゴン内に投げ入れることにより選手の棄権負けを宣言する権利を持つものとする。

第十二条／反則行為に対するペナルティー

- 第1項 反則を犯した選手に対してその反則行為一回あたり、主催者はファイトマネーを10パーセント減額するものとする。
- 第2項 選手が反則を犯した場合、反則を犯すごとにその選手の判定における評価がポジション&コントロール、アグレッシブネス、ダメージの順に剥奪されるものとする。
- 第3項 同ラウンド中3度の反則または同試合中4度の反則で失格負けとなる。
- 第4項 悪質な反則に対してレフリーは即座に選手に失格を宣告する権限を持ち、この際は失格した選手は実際に犯した反則の回数に関わらず自動的に4度の反則を犯したものとみなされそのファイトマネーの40パーセントを減額されるものとする。

補足 スタンドの定義

選手が足の裏以外をマットに触れていない状態をスタンドと定義する。

補足 グランドの定義

選手の体の足の裏以外がマットに触れている状態をグラウンドと定義する。