

15/12/19 「Martial Arts Tournament ～ MAT ～」 全 15 試合注意事項

*開場 14:30 開始 15:00

*第 1 試合 MAT ムエタイルール 3 分 3R インターバル 1 分、肘有り。

*第 2,3,15 試合 MAT キックルール 3 分 3R+ 延長 1R インターバル 1 分、肘、首相撲無し、掴んでの攻撃は一回のみ。

*第 4 試合 MAT 女子キックルール 2 分 3R+ 延長 1R インターバル 1 分、肘、首相撲無し、掴んでの攻撃は一回のみ。

*第 5,6,7,11,13 試合 MAT ムエタイルール 3 分 3R+ 延長 1R インターバル 1 分、肘有り。

*第 8,14 試合 MAT ムエタイルール 3 分 5R インターバル 1 分、肘有り。

*第 9,10 試合 MAT 女子ムエタイルール 2 分 5R インターバル 1 分、肘有り。

*第 12 試合 WBKF タイトルマッチ 3 分 3R+ 延長 1R インターバル 1 分、肘、首相撲無し、掴んでの攻撃は一回のみ。

*第 1,4～6 試合の選手は各コーナーから同時入場、第 2,3,7～15 試合の選手は青コーナーの選手から個別入場となる。

*オープニングセレモニー 10 分予定、第 6,10 試合終了後イベント休憩 15 分予定。

*グローブは S フェザー 58.97kg まで 6oz、S フェザー 58.97kg 以上ミドル 72.57kg まで 8oz、ミドル 72.57kg 以上 10oz。
(グローブは同一メーカーの物で各コーナー色を使用)

*バンテージチェック開始時間は第 1 試合開始の 45 分前から。(14:15)

*バンテージは市販の包帯を使用し巻き方やテーピングに制限無し、練習用バンテージは不可、グローブ装着脱着の最は必ず検査役が立ち会う。

(WBKF は拳にテーピングの使用は禁止、ワセリンは顔のみ少量使用可)

*バンテージ以外にテーピングの使用は医師の診断書を持参する。(興行当日リングドクターが診断し使用を認めた者)

*キックパンツはスパンコール、ポケット、金属等の使用の無い物に限る。

*ノンファールカップは金属製またはカーボンファイバーの物で紐で固定出来るに限る、女子はアブスメントガード着用。
(ノンファールカップは破損しやすいプラスチック製は不可)

*アンクルサポーターはなるべく市販の布製の物を使用する。

*セコンド人数は 3 人まで、インターバルでリングイン出来る人数は 2 人まで。

(WBKF のセコンド人数は 3 人まで、インターバルでリングイン出来る人数は 1 人まで)

*禁止事項は、頭突き、噛みつき、目突き、後頭部、背中、金的、さば折、投げ、倒れた後、ブレーク後、ダウン後、関節技、脚を絡ませて倒す、自ら倒れ込む、リング上から落とす、ロープを掴んだ状態、クリンチ、脚をキャッチして歩くのは二歩まで。
(WBKF は肘、首相撲無し、どちらかの選手が掴んで先に攻撃をしたら一打で止める)

*リング下に落ちた場合、20 カウント以内に自力でリング上に戻れない選手の TKO 負け。

*アクシデントによるダメージが酷く続行不可能な場合には 1 ラウンド内はノーコンテスト、1 ラウンド以降は止めた時点までの判定とする。

*減点は全ラウンドを通し、3 点目の減点を宣告された時点で失格となる。

口頭注意、警告イエローカード、減点レッドカードの順序でセコンドに対して与えられた減点で合ったとしても 3 点目の減点を宣告された時点で失格とする。

*減点を与える時には、必ずタイムストップをしてから減点を与える選手をリング中央にて減点宣告をする。

(タイムストップ時には、相手選手をニュートラルコーナーにて待機させる)

*セコンドが試合進行を妨げる行為やレフェリーに対して罵声、暴言、中称するなどした場合には注意または、減点もしくは退場を命じる事とする。

セコンドが試合中にエプロンに物を置いたり手を振れたり立ち上がって指示をしては埋けない、選手が準備等で試合に遅れた場合や、試合中にセコンドがレフェリーの許可なく選手に振っては埋けない、選手が入場してからはリングサイドやリング上で滑り止めスプレーや松ヤニ等の使用禁止、守れない場合には減点対象となる。

*ダウンカウントは必ず 8 カウントまで数え、9 カウントまでにファイティングポーズをとる、10 カウントで KO 負け、ラウンド内で 3 回目のダウンもしくは、全ラウンドを通して 5 回目のダウンで TKO 負けとする。

*全ラウンドを通しレフェリーのダウンカウントを優先し、レフェリーカウント終了後に終了ゴングが鳴る。

*必ず最初と最後のラウンドは両選手のグローブを合わせる事、選手が従わない場合にはラウンドをスタートさせない。

*採点基準は 1_ ダウン、2_ ダメージ、3_ アグレッシブなクリーンヒットの順、弱い攻撃は手数も多く出しても評価せずに、明くまでも相手にダメージを与えるインパクトの強い攻撃を優先評価する。

*ポイントは有効打による負傷、スタミナ切れはダメージと見なし、フラッシュダウンはダウンを取らないが、試合中に相手に対して横を向く背を向けるなどはダウンと見なし、回転同回しなど自ら倒れこんで貰った攻撃も有効打とみなす。

*採点には、極力ドローを付けずにどちらかに勝敗を付けるように心がける、延長ラウンドは必ず勝敗を付ける。

(ドロー例：3 回戦・30-30、5 回戦・50-50)

*試合中のドクターチェックの最は必ずニュートラルコーナーで行うが、相手選手も別のニュートラルコーナーにて待機さる。
(インターバルの間はドクターチェックを避ける)

*試合中にレフェリーが負傷した選手をドクターに見せる場合にはバッキングか有効打なのかをリングアナ、ジャッジに伝える。

*レフェリーは採点結果を待ちリング中央にて勝者コールを行う。

*計量時にウエイトオーバーした選手は最初に計量した時刻から 1 時間以内に落とす事。

*計量時に規定時間内にウエイトが落ちない場合には 100g 単位につき 1 万円の反則金となり、公式試合結果は「失格負け」とする。