

JMMAF ルール

第一条 試合時間

ワンマッチの試合を

【Aクラスルール】 ワンマッチの試合を3分2ラウンド
 トーナメントの試合を4分1ラウンド

【Bクラスルール】 5分1ラウンド

第二条 服装(全て審判員の認可するものとする)

以下の競技用具を各ルールに参加する選手は必ず着用する

- 【 ヘ ッ ド ギ ア 】 A 主催者準備・B 不要
- 【オープンフィンガーグローブ】 A 主催者準備・B 出場選手準備
- 【 ニ ー パ ッ ト 】 A・B 共に出場選手準備
- 【 レ ガ ー ス 】 A・B 共に出場選手準備
(筒状の物。布製・合皮製・皮製共に可)
- 【 マウスピース 】 A・B 共に出場選手準備
- 【 ス パ ッ ツ 】 A・B 共に出場選手準備
(着用時のずれを防ぐ紐有りのもの)
- 【 ファールカップ 】 A・B 共に出場選手準備
(ムエタイカップのみ可、プラスチック製不可)
- 【 コンバットショーツ 】 着用不可
- 【 レスリングシューズ 】 着用不可

第三条 勝敗

【A・B 共通】

- ・絞め技、関節技によるタップアウト、意識の喪失による一本勝ち。
- ・全ての攻防においてレフリーが危険と判断した場合のレフリーストップ。
- ・全ての攻防においてドクターが危険と判断した場合のドクターストップ。
- ・打撃、テイクダウンによる KO 勝ち。
- ・反則による失格負け。
- ・判定による判定勝ち。
- ・セコンドのタオル投入による TKO 負け。

【Bクラスルール】

技あり2回による合わせ技一本

第四条 反則

【A・B 共通】

1. 頭突き
2. 全ての肘による打撃攻撃
3. 股間へのあらゆる攻撃
4. 脊椎や後頭部への打撃攻撃
5. 喉へのあらゆる打撃（気管を掴む行為を含む）
6. 踵を使つての腎臓への蹴り
7. 両者または一方の競技者がグラウンドポジション（足の裏以外がマットについている状態）にあるときの顔面への一切の打撃攻撃
8. 相手競技者がグラウンドポジションから立ち上がる瞬間を狙つてのキック攻撃。ただしグラウンドポジションの競技者がそこから攻撃に移行している場合は可能とする。
9. 相手を踏みつける打撃攻撃
10. 相手の頭や首をキャンバスに突き刺す（いわゆるスパイクング）
11. 試合場外に相手を故意に出す
12. 試合場外に故意に出る
13. 小さな関節（手足の指）への攻撃
14. フィッシュフッキング
15. 相手の体の開口部や傷口、裂傷部に指を入れる
16. 皮膚を掴む、つまむ、ひねる
17. 鎖骨を掴む
18. フェンスや試合場を構成する部位を掴む
19. 相手のショーツやグローブを掴む
20. 噛み付く
21. 相手に唾を吐く
22. 髪を引っ張る
23. 試合場内で口汚い言葉を吐く
24. 審判の指示を著しく無視する
25. 審判員に対する虚偽のアピール、言動。
26. ブレイク中の相手への攻撃
27. レフェリーのチェックを受けている最中の相手への攻撃
28. ラウンド終了の合図が鳴らされたあとでの相手への攻撃
29. 相手の負傷の原因となるようなあらゆる非スポーツマン的行為
30. 相手との接触を避けるあらゆる消極的な姿勢（意図的または継続してマウスピースを落とす、怪我のふりをするなど）
31. 塗布物を塗布する行為
32. 試合前に審判員によるチェックを受けていないテーピングや競技用具の着用。
33. 試合用コスチューム、マウスピース、ファウルカップ等の競技用具を破損し、試合続行を不可能にする行為。

【A クラスルール】

- ・ ヒールホールド

【B クラスルール】

- ・ 顔面への打撃はレガース装着部分もしくは足裏でのみ可
- ・ 逆関節への打撃攻撃
- ・ 後ろ向きになっている選手への打撃攻撃
- ・ つま先およびかかとによる打撃攻撃
- ・ どちらか一方でもグラウンドポジションになった場合の打撃攻撃
- ・ スタンド状態での関節技。絞め技は可
- ・ 足首、手首を捻る行為
- ・ バスター、またはそれに類する相手を頭からマットに落とす行為

第五条 試合進行

【A・B 共通】

1. 以下の場合レフリーによりブレイクとコールされる。ブレイクのコールを受けた場合、競技者は速やかに攻防をやめ、相手から離れ、スタンドの状態に戻らなくてはならない。
 - ・ 試合が膠着し動きが止まったまたはこれ以上の進展がないとレフリーが判断した場合。
 - ・ 試合場外へ転落または転落するもしくは試合場外へ同じ体制が維持できない形で出てしまったとレフリーが判断した場合。
 - ・ その他レフリーがブレイクのコールが必要と判断した場合。
2. レフリーの試合中のコールは以下の通りである。
 - ・ 「ファイト」－試合開始、試合続行を告げる時。
 - ・ 「アクション」－試合中膠着状態の競技者に動きを促す時。
 - ・ 「ブレイク」－お互いの体を離しいったんスタートポジションに戻す時。
 - ・ 「ストップ」－試合を止める時。
 - ・ 「ストップ・ドントムーブ」－試合を一時中断し、競技用具の整備や選手の状態の確認が必要と判断した場合。

【B クラスルール】

「技あり」 - 以下の条件で技ありが入った場合。

1. スタンドでの打撃による攻防でダウン寸前となるダメージを与える有効な攻撃とレフリーが判断した場合。
2. グラウンドで30秒間継続して相手を押さえ込んだ場合。
この場合の押さえ込みは
 - ・ 相手を仰向けにし自分の胸や足を使って相手の動きを制している。
 - ・ 基本的に胸と胸を合わせた状態とする。
 - ・ 袈裟固め、横四方固め、縦四方固め、上四方固めなど。(トップポジション等相手に乗るだけの行為は押さえ込みにならない)
 - ・ 下にいる競技者が上の競技者の胴体部、足などを足で挟みこんだ場合押さえ込みにはならない。

- ・ 押さえ込みの判断は全てレフリーの判断とする。
- 以上の条件からレフリーが判断する。

第六条 セCOND・タイム

【A・B 共通】

1. セCONDは1名もしくは2名1(主催者決定)までとする。尚セCONDは試合中試合進行の妨げになる行為、発言、相手競技者またはセCOND、レフリーに対する侮辱、罵倒行為をしてはならない。セCONDがそれらの違反行為を行った場合はセCONDに付いている競技者に反則が告げられる。
2. 試合タイムはレフリーのストップの声により停止し、ファイトのコールにより開始される。それ以外はランニングタイムとする。

第七条 判定

1. 勝敗がつかないまま試合を終了した場合3名の審判員で判定を行う。
2. 3名のうち2名以上が支持した競技者の判定勝ちとする。
3. トーナメントの場合マスト判定となる。
4. 主催者の判断により判定無しの試合が行われる大会もある。

☆当日計量オーバーの場合再計量を試合開始15分前までに行い再度計量オーバーの場合試合が行われない場合がある。試合が行われた場合、勝利しても参考記録にしかない。

☆当日のキャンセルや無断欠場、代替選手選出無し等の行動を取った選手は対戦相手に多大なる迷惑をかける事となります。絶対にしないようにして下さい。もしその様な行動を取った場合、今後のJMAF大会参加をお断りする場合がございます。