

【CHALLENGEオフィシャルルール】

■第一条／階級

階級は以下の通り

ライト級 …60kg ~ 69 kg で近い体重でのマッチメイク

ミドル級 …70kg ~ 87kg で近い体重でのマッチメイク

ヘビー級 …88kg 以上で近い体重でのマッチメイク

■第二条／試合時間

原則として全ての試合を 6 分2Rとする。ストライキングルールのみ 3 分2R。時間内に勝敗がつかない場合はジャッジ3名による判定となる。トーナメントの場合は大会ごとに規定した延長ラウンドを行う場合もある。延長戦は3分間。延長戦までのインターバルは60秒間。

■第三条／服装

競技者は試合に際して、上半身は裸またはラッシュガード着用とし、主催者の認可するオープンフィンガーグローブまたは 12 オンスグローブ、ヘッドギア（主催者準備）、ニーパット、レガース、スパッツ（短パン・海パン等でも金具などの固いものが付いてなければスパッツ以外でも可。ロングスパッツも可）ファウルカップ、マウスピースを各選手必ず持参し、着用しなければならない。ただしグラップリングルールの場合はグローブ、ヘッドギア、レガース、ニーパット、ファウルカップは着用しなくてもよい。なお、太ももへのローキックサポーターは認められない。

競技者の選択により、テーピング、サポーター、バンテージを使用しても良い。但し、必ずレフェリーのチェックを受けるものとする。また、マウスピースは必ず着用するものとする。拳のテーピング、過度なバンテージは不可であるが、指へのテーピングは試合前にレフェリーチェックを受けるものとする。

競技者は身体にいかなる物も（オイル、ワセリン、傷み止め、マッサージ用クリーム、整髪料など）試合前及び試合中に一切塗布してはならない。万一、塗布している事が確認された場合は、試合放棄とみなし負けを宣言される場合もある。

シューズを着用してのキック攻撃は、試合前にレフェリー・ジャッジによるチェックを受け、危険性が無いと承諾を得られたシューズを着用する場合のみ認められる。また、開催会場の使用条件によってはシューズの着用が認められない場合もある。

■第四条／競技場

競技場は主催者が認定したものを使用する。柔道用競技場、リング、オクタゴン、オクタゴン以外の各種金網などがある

■第五条／勝敗

1. 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。

2. 全ての攻防においてレフェリーが危険と判断した場合のレフェリーストップによる一本勝ち。

3. 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による一本勝ち。

4. 打撃、テイクダウンによるKO勝ち。

5. 反則による失格負け。

※ 反則を犯した場合、またはレフェリーの指示に従わなかった場合「注意1」が課せられ、「注意2」で失格となる。反則攻撃により相手を負傷させた場合は即刻「注意2」が課せられ失格となる。このとき、レフェリーは反則と判断した行為と裁定の結果を双方のチーフセコンド、本部席に説明する。

※ 競技者双方がルール違反を犯した場合、1ラウンド中に偶発性の事故によりレフェリー・ジャッジ及び主催者が試合続行不能と判断した場合はノーコンテストとなる。

※ 偶発性の事故により一方もしくは双方の競技者が試合を続行できなくなった場合。但し、2ラウンド以降に偶発性の事故で試合続行不能となった場合は、事故が起るまでの判定により試合を決するものとする。

6. 判定による判定勝ち。

※ 判定は主審 1 名と判定員 2 名の計3名のジャッジにより行う。各ジャッジはダメージ、コンビネーション、グラウンドコントロール、極め、ディフェンス、積極性、ウェイトを基準とするポイント制で、どちらの競技者が有利だったかを示す(ラウンド10点満点の減点式)。勝敗は本戦終了時点で各ジャッジが優劣を判定する。

7. セコンドのタオル投入によるTKO負け。

■第六条／反則

1. 頭部による打撃攻撃、肘の先端部分を突き刺す打突攻撃。かかとによる踏みつけ攻撃。肘による攻撃と膝蹴りは首から下のみ有効。

2. 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付いている状態）にあるときの顔面への一切の打撃攻撃。

3. 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ってのキック攻撃。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。

4. ヒールホールド、カニバサミ。

5. 試合中のレフェリーへの罵倒、抗議、暴力行為。

6. レフェリーの指示に従わない行為。

7. 金的への攻撃。

8. タップ、ノックダウンした相手への攻撃。

9. ロープの外に出た相手への攻撃。

10. 故意にロープの外へ出る行為。

11. レフェリーのブレイクコールがあったにもかかわらず攻撃を行った場合。

12. 3本以下の指を掴む行為など、小さな関節への攻撃。

13. 競技用具を掴む行為。

14. 粘膜部分への攻撃、指による突き、髪を掴むなど道徳上許されない行為。

15. 試合に際して危険と思われる過剰なテーピング。

16. 故意に競技場の一部を掴む行為。（脇と胴体で挟む行為も含む）（リングや金網を使用する場合）

17. 足を踏む行為。

18. 後頭部、脊椎部への打撃攻撃。（後頭部とは首の真後ろのことで側面、耳の中心線より前は後頭部とはみなさない）

19. 体、頭髮にオイル、整髪料ワセリン、それに類するものを塗付する行為。

20. 相手を競技場外へ投げる。

21. 相手に対しダメージを与えると認められない無気力な攻撃、及び膠着を誘発する動き。

22. レフェリーが試合に際してスポーツマンシップにそぐわない危険な行為と判断した行為。

◎その他の反則は全てレフェリーの判断によるものとする。試合前のルール説明会にて禁止事項などが追加される場合があります。

■第七条／試合進行

1. 競技者は、試合直前に競技場中央にてレフェリーチェックと試合上の注意・確認を受ける。
2. 以下の場合レフェ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ェリーが判断した場合。競技場外へ転落または転落するとレフェリーが判断した場合。
 - ・その他レフェリーがブレイクのコールが必要と判断した場合。
3. レフェ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」－競技者の体が競技場の外に出そうになった場合、またはロープ、コーナーポスト、金網が試合進行の妨げになっているとレフェリーが判断した場合。
 - ・「一本」－一本と認められる攻撃があった時。
4. セCONDは2名までとする。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、レフェリーに対する侮辱、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についての競技者に反則が告げられる。試合中は競技場に足を踏み入れてはならない。
5. 試合タイムはレフェ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。

■第八条／判定

1. 勝敗がつかないまま試合を終了した場合2名のジャッジ、レフェリーの合計3名で判定を行う。
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。

◆当日の注意点

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らない。

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。当日のキャンセルは絶対にしないようにして下さい。

付記 使用競技場…主にリングでの開催となる。リングまたは金網を使用する場合はロープや金網に手や足を掛けてはならない。(足でロープや金網を蹴ることは可能)

試合形式…競技者は赤コーナーと青コーナーに分かれて対戦。試合は2ラウンドの1本勝負で行われる。1ラウンドは6分。

判定…本戦が終了しても勝敗がつかなかった場合は、3名のジャッジ(審判)が勝敗を決める。各ジャッジは積極性や相手に与えたダメージ、体重差、注意などを考慮し試合の展開上、優勢だった競技者の名を必ず挙げる。延長戦後の判定における引き分けはない。なお、体重差は両者の間に3kg以上の開きがあった場合のみ判定に反映される。つまり、まったく互角の採点であれば、体重の軽いほうの競技者が有利になる。

競技者の装備…基本的な服装は第二条に準ずる。柔術や柔道などの胴衣(総合ルールの場合のみ)、エルボーパットの着用は自由。シューズの着用は、主催者側と審判団の認可があった場合のみ認められる。審判団の認可は、着用するシューズに危険性がないと判断された場合にのみおける。つまり、通常のレスリングシューズ(金具などがついてない)ならおおよそ可。

ギブアップ勝ち…関節技が完璧に決まった状態で相手がマットか対戦相手の体を3回以上叩く(タップ)か、もしくは口頭でギブアップの意思表示(「ギブアップ」、「参った」、「降参です」など)を行った場合。公式記録では一本勝ちとなる。

K.O.勝ち…パンチやキックなどの打撃技を浴びせて、10カウント以内に相手が反撃不能な状態に陥った場合。総合ルールの場合、レフェリーは10カウントを数えずダメージを見て試合をストップする。公式記録では、レフェリーストップによるテクニカルノックアウト(T.K.O.)勝ちとなる。

レフェリーストップ勝ち…相手が明らかな大ケガ、大流血などに陥り、レフェリーが「これ以上戦わせるのは危険」と判断した場合。但し、反則攻撃による負傷ならば、反則を犯したほうの競技者が反則負けとなる。また、相手がギブアップの意思表示を行わなくても、レフェリーは危険を察知し、即座に試合をストップする。例えば、関節技が決まり、明らかに脱出が不可能であったり、これ以上続けては脱臼や靭帯損傷などのケガの恐れがあるとレフェリーが判断したときなど。公式記録では、レフェリーストップによるテクニカルノックアウト(T.K.O.)となる。

反則勝ち…第4条の反則攻撃を犯すと、レフェリーからすぐに「注意1」(イエローカード)を宣告される。この「注意」を2回課せられれば、「失格」による負けとなる。故意な急所蹴りや肘打ち、首から上への膝蹴り、頭突きなどの悪質な行為の場合は、即刻反則負けとなる。公式記録では、反則勝ちとなる。

このルールは競技会改善の為に必要に応じて予告する事なく改定・追加する事があります。

制定	2009年09月29日
第六条改定・追加	2010年10月05日
第一条改定	2014年07月01日
第六条四項改定	2015年10月07日
第一条改定	2015年12月01日
第二条改定	2018年11月27日
第一条改定	2021年07月01日
第五条 5, 6, 7 項改定	2021年07月01日
第六条 1, 16 項改定	2021年07月01日
第一、二、三条改定	2021年09月27日
第五条 6 項	2021年09月27日
第六条 1 項	2021年09月27日