



PROFESSIONAL FIGHTING RULES

プロフェッショナル競技規則

第1章 総則

第1条【目的】

本規則は、ZENO が主催または公認するプロフェッショナル格闘技競技について、公平かつ公正な競技運営、選手の安全確保および競技水準の向上を目的として定める。

第2条【適用範囲】

本規則は、ZENO が主催または公認するすべてのプロフェッショナル公式試合に適用する。

第3条【競技種別】

ZENO の競技種別は、以下の3種類とする。

- キックボクシング（ノーキャッチ・ノークリンチ）
- キックボクシング（ワンキャッチ・ワンアタック）
- ムエタイ（肘打有り/首相撲・キャッチ無制限）

試合に適用する競技種別は、主催者が事前に指定する。

第4条【競技役員】

試合は、原則として、レフェリー1名、ジャッジ3名、タイムキーパー、公式記録員およびリングドクターの管理下で実施する。

試合の進行および競技中の安全に関する判断は、レフェリーが行う。判定の集計および裁定上の疑義については、審判長が確認する。

第2章 階級・試合時間

第5条【階級】

階級	契約体重
ピン級 ※女子のみ	43.0kg 以下
アトム級 ※女子のみ	44.5kg 以下
ミニマム級 ※女子のみ	46.0kg 以下
ライトフライ級 ※女子のみ	48.5kg 以下
フライ級	50.0kg 以下
スーパーフライ級	51.5kg 以下
バンタム級	53.5kg 以下
スーパーバンタム級	55.0kg 以下
フェザー級	57.5kg 以下
スーパーフェザー級	60.0kg 以下
ライト級	62.5kg 以下

スーパーライト級	65.0kg 以下
ウェルター級	67.5kg 以下
スーパーウェルター級	70.0kg 以下
ミドル級	75.0kg 以下
スーパーミドル級	80.0kg 以下
ライトヘビー級	90.0kg 以下
ヘビー級	90.0kg 超

男女とも、原則として同一の階級区分を適用する。ただし、女子専用階級は男子には適用しない。

第6条【試合時間】

- ワンマッチ：3分3ラウンド
- タイトルマッチ：3分5ラウンド
- プレプロマッチ：2分3ラウンド
- 各ラウンド間のインターバル：60秒

試合はラウンド・マスト方式で行い、延長戦は実施しない。タイトルマッチも同様とする。

第7条【採点方式】

採点は、10ポイント・マストシステムを採用する。

各ラウンドの優勢選手を原則として10点とし、劣勢選手には攻防内容に応じた点数を与える。

反則による減点が発生した場合は、攻防による採点から当該減点数を差し引く。

いかなる場合も、採点結果が同点となる採点は行わない。減点が絡む場合も同様とする。

第3章 競技ルール

第8条【共通の有効攻撃】

各競技種別において、認められた攻撃部位に対する以下の攻撃を、基本的な有効技とする。

- パンチ：ストレート、フック、アッパー等
- キック：ローキック、ミドルキック、ハイキック、前蹴り等
- 回転系のパンチおよびキック

ただし、攻撃方法や接触部位については、各競技種別の規定を優先する。

第9条【ノーキャッチ・ノークリンチルール】

認められる攻撃

- パンチ
- キック
- 膝蹴り（相手を保持しない状態）
- バックブロー、回転蹴り等

禁止される行為

- 相手の蹴り足をキャッチする行為
- 相手の身体、首、腕を保持して攻撃する行為
- 首相撲およびクリンチ
- 肘打ち
- 投げ技、足払い、関節技

6. 相手をつかんでの連続攻撃

偶発的に身体が接触または密着した場合、レフェリーは速やかにブレイクを命じる。

第10条【ワンキャッチ・ワンアタックルール】

認められる攻撃

第9条の有効攻撃に加え、相手の蹴り足をキャッチした状態から、1回に限り攻撃を行うことを認める。

瞬間的に相手の首を保持して膝蹴りを行うことを認める。ただし、攻撃を伴わないクリンチは消極的行為とみなし、注意、警告または減点の対象とする。

キャッチの条件

1. キャッチできる対象は、相手の蹴り足に限る。
2. キャッチ成立後、速やかに1回の攻撃を行わなければならない。
3. 攻撃終了後は、直ちにキャッチを解除する。
4. 攻撃を行わずに相手の蹴り足を保持し続けてはならない。
5. キャッチ中に相手を故意に転倒させる行為は禁止する。
6. 相手の蹴り足をキャッチしたまま、2歩以上歩いてはならない。

禁止される行為

1. キャッチ中の2回以上の連続攻撃
2. 攻撃を伴わないクリンチ
3. 首相撲またはクリンチを継続する行為
4. 首や胴体を保持しての攻撃。ただし、瞬間的に首を保持して行う膝蹴りを除く。
5. 肘打ち
6. 投げ技、足払い、関節技
7. キャッチした足を持ち上げての転倒誘発
8. 足の裏で相手の足を払って転倒させる行為

キャッチから攻撃への移行が遅い場合、レフェリーはブレイクを命じる。

第11条【ムエタイルール】

認められる攻撃

1. パンチ
2. キック
3. 膝蹴り
4. 肘打ち
5. 首相撲
6. 相手の蹴り足のキャッチ
7. ムエタイの技術として認められる崩し、足払い、転倒技

禁止される行為

1. 柔道・レスリング等の腰投げ、背負い投げ
2. 関節技、絞め技
3. 相手を持ち上げて頭部から落とす行為
4. 頭突き
5. 金的攻撃
6. 倒れた相手への攻撃
7. ロープを利用した投げまたは攻撃

8. 足の裏で相手の足を払って転倒させる行為

首相撲による攻防は有効とするが、攻撃意思がなく膠着状態となった場合は、レフェリーがブレイクを命じる。

第4章 共通の禁止行為

第12条【反則行為】

すべての競技種別において、以下の行為を禁止する。

1. 頭突き
 2. 金的攻撃
 3. 後頭部、脊椎、喉への故意の攻撃
 4. 倒れた相手への攻撃
 5. レフェリーのブレイク後の攻撃
 6. ゴング後の攻撃
 7. 噛みつき、目突き、髪を引っ張る行為
 8. ロープをつかんでの攻撃または防御
 9. 相手の用具を故意につかむ行為
 10. 相手をリング外に故意に押し出す行為
 11. 故意の時間稼ぎまたは消極的行為
 12. 対戦相手や競技役員への暴言、威嚇、侮辱
 13. 膝関節をまっすぐ蹴り抜く技（関節蹴り）
 14. 相手の蹴り足をキャッチしたまま2歩以上歩く行為
 15. 足の裏で相手の足を払って転倒させる行為
 16. その他、レフェリーが危険または不正と判断した行為
-

第5章 採点・判定

第13条【採点基準】

採点は、以下の優先順位に従う。

第1基準：ダウン

ダウンの有無および回数を最優先する。ただし、フラッシュダウンはダウンとして採点しない。

第2基準：ダメージ

相手に与えた実効的なダメージを評価する。ふらつき、身体機能の低下、攻防能力への影響等を判断材料とする。

第3基準：クリーンヒット

有効部位に正確に当たった攻撃の質および数を評価する。

第4基準：アグレッシブ・リングジェネラルシップ

有効な攻撃を伴う積極性、試合の主導権、距離および位置の支配、攻防のコントロールを評価する。

単なる前進、空振り、無効な攻撃は、それ自体を高く評価しない。

第 14 条【採点例】

状況	採点
僅差の優勢	10-9
明確な優勢	10-9
1 回の明確なダウン	原則 10-8
2 回のダウン	原則 10-7
ダウンなしの圧倒的優勢	10-8 も可

10-10 の採点は認めない。各ラウンドは、必ず優劣をつけて採点する。

ダウン後に劣勢選手が大きく挽回した場合など、特別な事情があるときは、ジャッジが攻防全体を評価して採点する。ただし、採点結果が同点となる採点を行わない。

第 15 条【勝敗の決定】

試合結果は、以下の方法で決定する。

1. KO（ノックアウト）
2. TKO（テクニカルノックアウト）
3. 判定
4. 失格
5. ノーコンテスト
6. テクニカル判定

勝敗の決定に引き分けはない。

判定は、3 名のジャッジによる採点で決定する。

判定結果には、ユナニマスデシジョン、スプリットデシジョン、マジョリティデシジョンを含む。ドローは認めない。

第 6 章 ダウン・KO・TKO

第 16 条【ダウンの定義】

有効な攻撃により、以下のいずれかに該当した場合は、ダウンとする。

1. 足裏以外の身体の一部がリング床面に接触した場合
2. ロープに身体を預け、ロープがなければ倒れていたとレフェリーが判断した場合
3. 立っていても、有効な攻撃により一時的に攻防不能となった場合

ただし、フラッシュダウンはダウンに含めない。

スリップ、バランスの崩れ、反則による転倒は、原則としてダウンに含めない。

第 17 条【ダウンカウント】

1. ダウンが発生した場合、レフェリーはカウントを開始する。
2. ダウンした選手は、レフェリーの指示に従わなければならない。
3. カウント 8 までに立ち上がった場合も、レフェリーが試合続行能力を確認する。
4. カウント 10 に達した場合は、KO とする。
5. カウント中にラウンド終了のゴングが鳴った場合も、原則としてカウントを継続する。

第 18 条【KO】

以下の場合、KO とする。

1. 正当な攻撃によるダウン後、10 カウント以内に試合続行可能な状態へ回復しなかった場合

2. 正当な攻撃により意識を失い、レフェリーが直ちに試合終了を宣告した場合

第19条【TKO】

以下の場合、TKO とする。

1. レフェリーが試合続行不能と判断した場合
2. リングドクターの医学的判断により試合が停止された場合
3. セCONDがタオル投入等により棄権を申し出た場合
4. 正当な攻撃による負傷で試合続行不能となった場合
5. 一方的な攻撃を受け、防御能力が著しく低下した場合

選手の安全確保を最優先し、レフェリーはカウントの途中であっても試合を停止できる。

第20条【ダウン回数による試合停止】

同一ラウンドに3回のダウンを喫した場合は、原則としてTKOとする。

ただし、タイトルマッチ等で異なる取り扱いを行う場合は、大会要項に明記する。

第7章 注意・警告・減点・失格

第21条【反則に対する処分】

反則行為に対して、レフェリーは以下の処分を科す。

1. 注意：口頭注意。減点なし
2. 警告：口頭による正式警告。減点なし
3. 減点：イエローカードを提示し、1点減点
4. 失格：レッドカードを提示し、試合終了

第22条【反則の累積】

通常の反則については、以下を原則とする。

1. 初回の反則：注意1回
2. 注意2回：警告1回
3. 警告2回：減点1

減点後の反則については、反則内容および累積状況に応じて追加減点を科す。

注意、警告、減点は、ラウンドをまたいで累積する。

第23条【即時減点】

以下の場合、レフェリーは注意・警告を経ずに減点を科すことができる。

1. 故意または悪質な反則
2. 危険性の高い反則
3. 相手に重大なダメージを与える反則
4. レフェリーの指示に繰り返し従わない行為

第24条【失格】

以下の場合、失格とする。

1. 累積減点が3点に達した場合
2. 重大な故意の反則により相手が試合続行不能となった場合
3. 著しく危険または悪質な行為があった場合
4. セCONDを含む関係者の重大な違反行為があった場合

第 25 条【減点の採点処理】

減点は、当該ラウンドの採点から差し引く。

減点後も、両者の最終得点が同点となる採点は行わない。必要に応じて、減点前の攻防内容を含めてジャッジが優劣を判断する。

例：

- 10-9 で優勢な選手が減点 1：9-9 となるため、減点前の攻防内容を再評価し、同点とならないよう採点する
- 10-8 で優勢な選手が減点 1：9-8
- 10-9 で劣勢な選手が減点 1：10-8
- 双方に減点がある場合：減点後の得点が同点とならないよう、減点前の攻防内容を含めて採点する

減点は、全ジャッジが同一に適用する。

第 8 章 アクシデント・負傷

第 26 条【アクシデントによる試合停止】

バッティング、偶発的な反則、その他のアクシデントにより試合続行不能となった場合は、以下の基準で裁定する。

第 1 ラウンド終了前

1. 故意の反則：反則を行った選手の失格負け
2. 偶発的なアクシデント：ノーコンテスト

第 2 ラウンド以降

1. 故意の反則：反則を行った選手の失格負け
2. 偶発的なアクシデント：その時点までの採点によるテクニカル判定

※第 2 ラウンド以降とは、第 1 ラウンドが終了し、第 2 ラウンドが開始された時点以降をいう。

第 27 条【テクニカル判定】

偶発的なアクシデントによって試合が続行不能となり、規定ラウンドを経過している場合、停止時点までの採点を集計して勝敗を決定する。

進行中のラウンドについては、試合停止時点までの攻防を評価して採点に含める。

採点結果が同点となる場合は、停止時点までの攻防内容を再評価し、必ず勝者を決定する。

第 28 条【負傷時の対応】

1. レフェリーは必要に応じて試合を停止し、リングドクターの診察を求める。
 2. リングドクターが続行不能と判断した場合、試合を再開しない。
 3. 出血が著しい場合、視界に支障がある場合、脳震盪が疑われる場合等は、安全を最優先する。
 4. 負傷原因が正当な攻撃か反則かにより、KO、TKO、失格、ノーコンテストまたはテクニカル判定を適用する。
-

第 9 章 計量

第 29 条【公式計量】

公式計量は、主催者が指定する日時および場所で行う。

選手は契約体重を遵守しなければならない。

第 30 条【計量超過】

契約体重に対する超過率に応じて、以下の処分を適用する。超過率は、契約体重に対する超過体重の割合として算出する。

超過率	処分
0.2%以下	ファイトマネー25%没収、減点 1
0.2%超 0.4%未満	ファイトマネー50%没収、減点 2
0.4%以上	失格

第 31 条【計量超過時の試合実施】

0.2%以下の超過

ファイトマネーの 25%を没収し、減点 1 を科す。原則として試合を実施する。ただし、安全上の理由により主催者またはリングドクターが実施を認めない場合を除く。

0.2%超 0.4%未満の超過

ファイトマネーの 50%を没収し、減点 2 を科す。計量を通過した対戦相手が試合実施に承諾した場合に限り、主催者の承認を経て試合を実施できる。

この場合、試合結果は以下のとおりとする。

1. 計量通過側選手が勝利：公式戦績として認定
2. 計量超過側選手が勝利：ノーコンテスト扱い
3. 判定が同点となる場合：計量通過側選手の勝利

0.4%以上の超過

失格とし、公式試合は実施しない。

第 32 条【計量超過による減点処理】

計量超過による減点は、第 1 ラウンドの採点に適用する。

計量超過による減点は、競技中の反則による累積減点とは別に管理する。

第 33 条【計量超過による試合不成立時の金銭的処分】

体重超過が原因で試合が実施されない場合、計量超過側選手はファイトマネーの全額を没収される。

さらに、計量超過側選手は、計量通過側選手に支払われるはずだったファイトマネーの全額を補償しなければならない。

加えて、双方の選手が選手売りしたチケットについて、双方分の全額を計量超過側選手が買い取ることを命じる。

第 10 章 グローブ・用具

第 34 条【グローブ】

使用グローブは、主催者が指定する公式グローブとする。

キックボクシングルールでは、以下のグローブを使用する。

階級	グローブ
スーパーライト級以下	8oz
ウェルター級以上	10oz

ムエタイルールでは、オープンフィンガーグローブを使用する。ただし、両者の経験が浅い場合など、主催者が認めた場合は、ボクシンググローブでの試合も可能とする。その場合のオンスは、キックボクシングルールに準ずる。

選手が独自に持ち込んだグローブの使用は、原則として認めない。

第 35 条【バンテージ】

バンテージは、主催者が定める方法に従って装着する。

全競技種別において、拳にかかる部分には、下地またはバンテージの上を問わず、テーピングを施してはならない。

ナックルパートにかかるテーピングは、各指の間を通る 3 本のテープのみ認める。

ナックルパート内にコヨリその他の硬質素材を含めることは、固く禁止する。

装着後は、競技役員によるチェックを受けなければならない。

チェック後の無断変更、異物の挿入、不正な加工は禁止する。

第 36 条【保護具】

- 鉄製のファウルカップの着用を義務付ける。
- マウスピースの着用を義務付ける。
- アングルサポーターの着用を認める。
- クッション性、硬質素材、補強材を含むアングルサポーターは禁止する。
- その他の保護具については、主催者の承認を必要とする。

第 11 章 服装・身だしなみ

第 37 条【競技服装】

男子選手

上半身裸とし、キックパンツを着用する。

女子選手

競技用トップスおよびキックパンツを着用する。

キックパンツは、脛が露出する丈でなければならない。

第 38 条【装飾品等】

- パープラチアットの着用を認める。
- アングルサポーターの着用を認める。
- ネックレス、ピアス、指輪等の貴金属類の着用は禁止する。
- 相手を傷つける可能性のある装飾品は禁止する。
- 手足の爪は、試合前に適切な長さに切りそろえること。

第 39 条【用具チェック】

選手は、バンテージチェック時に以下の用具の確認を受けなければならない。

- キックパンツ
- ファウルカップ
- マウスピース
- パープラチアット
- アングルサポーター
- その他の着用品

不適切と判断された用具は、主催者の指示に従い、交換または取り外さなければならない。

第 40 条【テーピング】

バンテージ以外のテーピングを使用する場合は、医師による診断書の提出を必要とする。

診断書が提出された場合でも、リングドクターおよび主催者が安全性を確認し、使用の可否を決定する。

第12章 セCOND

第41条【人数】

セCONDは、1選手につき最大3名までとする。

ラウンド間のインターバル中にリング内へ入ることができるセCONDは、最大2名までとする。

第42条【セCONDの禁止行為】

セCONDは、以下の行為をしてはならない。

- 試合中にリング内へ立ち入る行為
- 試合中に選手またはリングロープに触れる行為
- 試合中にリング上またはロープ上へ物を置く行為
- レフェリーの指示に従わない行為
- レフェリー、相手選手、相手セCONDへの罵声、暴言、中傷的発言
- 試合進行を妨害する行為
- 対戦相手に対する威嚇、挑発、侮辱行為

第43条【セCONDの違反に対する処分】

セCONDの違反行為については、担当選手に対して注意、警告、減点または失格を科することができる。

重大な違反が認められた場合、当該セCONDを退場処分とすることができる。

第44条【棄権】

セCONDは、選手の安全確保のため、試合の棄権を申し出ることができる。

タオル投入等により棄権が明確に示された場合、レフェリーは原則として試合を停止する。

第13章 選手の義務・安全管理

第45条【選手の義務】

選手は、以下を遵守しなければならない。

- 主催者が指定する時間に集合すること
- 公式計量およびメディカルチェックを受けること
- 競技役員の指示に従うこと
- 相手選手および競技役員を尊重すること
- 自身の健康状態について虚偽の申告をしないこと
- 禁止薬物および不正な競技用具を使用しないこと

第46条【健康状態の確認】

主催者は必要に応じて、健康診断書、競技参加に関する医学的資料、感染症等に関する確認資料の提出を求めることができる。

リングドクターが競技参加を不適切と判断した選手は、出場できない。

第47条【試合後の医療管理】

KO、TKO、重大な負傷等が発生した場合、リングドクターは必要な診察および医学的指示を行う。

選手は、医師から競技停止を指示された期間中、試合に出場してはならない。

第 14 章 異議申立て・最終裁定

第 48 条【判定に対する異議】

ジャッジの採点内容そのものに対する異議は、原則として認めない。

ただし、採点集計の誤り、競技規則の適用ミス、重大な事実誤認等については、主催者が指定する正式な手続きにより審査を求めることができる。

第 49 条【裁定の確認】

競技規則の適用に疑義が生じた場合、審判長はレフェリー、ジャッジ、公式記録員等から必要な情報を収集し、裁定を確認する。

第 50 条【規則に定めのない事項】

本規則に定めのない事項については、選手の安全、公平性、競技の公正性を考慮し、主催者および審判長が協議のうえ決定する。

附則

- 本規則の施行日は、別途定める。
- 主催者は、必要に応じて本規則を改定できる。
- 改定内容は、原則として大会開催前に関係者へ通知する。
- 特別ルールを適用する試合については、事前に双方の選手および関係者へ通知する。