

# bom TOWARD FUTURE ルール

---

## ■第1章 使用グローブ

---

55.00kg 以下 … 6oz を使用。

55.01kg ~ 63.00kg … 8oz を使用。

63.00kg 超 … 10oz を使用。

## ■第2章 バンテージ

---

綿製の包帯を使用。

## ■第3章 テーピング

---

### [第1項] 使用部位

手首から先以外は、基本的に禁止とする。例外は、リングドクターの許可をもらい、審判員の認可を得た場合に限る。

## ■第4章 ユニホーム

---

### [第1項] パンツ

通常のムエタイトランクスでないものは、主催者の許可を必要とする。

### [第2項] 装備品の色

赤コーナーは、青系を主としなない色を使用。青コーナーは、赤系を主としなし色を使用。

### [第3項] 禁止装備品

シャツ、シューズの使用は禁止。

### [第4項] ファールカップ

鉄製またはカーボン製の物を使用し、後ろで絞めテープで巻く。女子はアスメントガードを着用する。

### [第5項] 髪の毛

長髪、ドレッド、ビーズなど試合の妨げになる可能性があるものは、主催者の許可を必要とする。

### [第6項] 爪

手足ともに短くすること。

### [第8項] モンコン (頭輪)

必ず着用する事

### [第9項] パープラチアット (腕輪)

使用可能

### [第10項] マウスピース

試合中、必ず着用。違反した場合レフェリーが試合を止めることもある。

### [第11項] 女子のユニホーム

上半身において下着は不可。密着性の高い物を使用すること。

### [第12項] その他

あらゆる装備品で通常と異なると思われる場合は、主催者の許可を必要とする。

## ■第5章 体重

---

30.00kg 以下、32.00kg 以下、34.00kg 以下、36.00kg 以下、38.00kg 以下、40.00kg 以下、  
42.00kg 以下、44.00kg 以下、46.00kg 以下、48.00kg 以下、50.00kg 以下、  
52.00kg 以下、54.00kg 以下、56.00kg 以下、58.00kg 以下、60.00kg 以下、  
63.5kg 以下、67.00kg 以下、71.00kg 以下、75.00kg 以下、  
81.00kg 以下、86.00kg 以下、91.00kg 以下、91.01kg 以上

## ■第6章 計量

---

### [第1項] 期日

当日計量を基本とする。

試合まで最低4時間はあける

### [第2項] 計量オーバー

計量オーバーの場合、1時間以内に規定体重まで下げること。

規定時間内にパスできなかった場合、下記の罰則を受ける。

グローブ2オンス、第1ラウンド減点1のハンディ付きスタートで試合を行わなくてはならない。

## ■第7章 資格

---

### [第1項] 年齢

6歳以上18歳以下の健康体であること。

### [第2項] 病気

医師が試合を許可しない病気を持っていないこと。

## ■第8章 ラウンド

---

### [第1項] 5回戦

男性 2分5ラウンド、インターバル1分、延長なし

女性 1分30秒5ラウンド、インターバル1分、延長なし

## ■第9章 タイトルマッチ

---

### [第1項] ラウンド数

タイトルマッチは、全て5回戦とする。

### [第2項] 勝敗

判定結果がドローの場合、チャンピオンは防衛成功。王座決定戦の場合、そのタイトルは、主催者預かりとする。

## ■第10章 セCOND

---

### [第1項] 人数

セCONDの人数は、2名までとする。(会長を含まない)

### [第2項] マナー

試合前中後にかかわらず、セCONDの暴言は許されない。

### [第3項] 反則

レフェリーの指示に従わない場合は、減点、反則負けもありうる。

### [第4項] タオル投入

タオル投入により試合を止めることができるが、その際は、TKO負けとなる。

### [第5項] ユニホーム

統一されたチームユニホームを着用すること。

### [第6項] リングイン人数

インターバル中、リング内に入れる人数は1名までとする。

### [第7項] 水

水などでリングを濡らさないように注意すること。選手の体に付いた水などは、丁寧に拭き取ること。

### [第8項] コスチューム

選手のコスチュームの乱れをチェックし、問題がある場合レフェリーに確認すること。

## ■第11章 レフェリー

---

### [第1項] アクセサリー

眼鏡や硬い物(時計、フレスレット、ネックレス等)の着用も禁止。

### [第2項] 役割

- ① ルールと公平性を重んじること。
- ② ダメージ負っている選手に必要以上の怪我を負わせない。
- ③ 試合中は選手との距離を近く保ってレフェリングすること。
- ④ 試合開始前に服装、グローブ、マウスピース、ファールカップ、のチェックを必ず行うこと。
- ⑤ ストップ、スレイク、ファイトの指示をはっきりと行うこと。
- ⑥ 試合中の反則行為を見逃してはならない。
- ⑦ 反則をした選手に対しては、適格に指示を出すこと。
- ⑧ 反則が著しく行われた場合、失格にする権限がある。
- ⑨ その場合、主催者に説明の上、アナウンスすること。
- ⑩ 片方の選手に加担する行為はしてはならない。例えば、ゆっくりダウンカウントを数えるなど、同じ行為を不公平にジャッジしてはならない。

### [第3項] 権限

- ① 一方的な試合は止めることができる。
- ② 片方の選手がひどく怪我で続行不可能な場合、リングドクターのチェックを受けた後、試合を止めることができる。
- ③ どちらかの選手または両方の選手が試合をする意思を見せない場合、失格にする権限がある。
- ④ ダウンカウント中、明らかなダメージを負ってる場合、試合を止めることができる。
- ⑤ ダウンカウント中、相手がニュートラルコーナーにいない場合カウントを止めることができる。
- ⑥ 選手がルール違反や公平性を欠く行為をした場合、注意、警告することができる。
- ⑦ レフェリーに対し暴言や攻撃的な態度、もしくは指示に従わない場合、失格にすることができる。

- ⑧ 警告を受けた後も著しくルール違反を犯した場合、失格にした上で一定期間の試合出場停止にすることができる。
- ⑨ レフェリーは選手に対し指導、注意のもとルール違反を未然に防ぐこと。
- ⑩ 選手が相手選手の攻撃によりリング外に出た場合、残った選手をニュートラルコーナーに行かせ、リング外の選手はすぐに戻れない場合、10 カウント数える。
- ⑪ 20 カウントを数える場合、選手双方ともリング外に出ていれば、ポイントの減点はない。試合の遅延行為が見られる場合、カウントを止め注意すること。従わない場合、失格にすることができる。その後、継続してカウントをとること。20 カウントで双方ともリング内に戻れない場合、ドロウ試合となる。一方のみが戻った場合、その選手が勝者となる。

## ■第 12 章 ジャッジ

---

### [第 1 項] アクセサリー

---

レフェリーと同じ。ただし、ジャッジは眼鏡使用を認める。

### [第 2 項] 役割

---

- ① ジャッジ 3 名は、三方向の所定の場所に付き違う視点からジャッジを行なうこと。
- ② 試合中は選手及び、他の人と会話をしてはならない。ただし、インターバル中は必要に応じてレフェリーと会話することができる。
- ③ ジャッジはルールに従い、それぞれが採点を行い速やかにラウンド終了後ジャッジペーパーに記入すること。
- ④ 試合終了後は速やかに集計をし、勝者を決めサインをしたうえでレフェリーにジャッジペーパーを手渡しすること。
- ⑤ ジャッジは試合開始から終了まで席を立つことを禁止する。

## ■第 13 章 興行主催者

---

### [第 1 項] 役割

---

- ① レフェリー、ジャッジの選定。
- ② レフェリー、ジャッジの管理とチェック。
- ③ レフェリー、ジャッジで解決できない興行における問題の収拾。
- ④ スコアカードのチェック（集計、選手の名前、勝者の確認、ジャッジのサイン）。
- ⑤ ルールを犯した選手の処分決定。
- ⑥ レフェリー、ジャッジが負傷や病気などにより継続できない場合を想定し、試合を継続すること。

### [第 2 項] 権限

---

ルールと異なる判定や計算間違いによるミスなどに抗議訂正を促すことができる。

## ■第 14 章 タイムキーパー

---

### [第 1 項] 位置

---

リングサイドの所定の位置につくこと。

### [第 2 項] 役割

---

- ① ラウンド数を把握しインターバルやタイムストップなど適格に管理すること。
- ② ラウンドの始まりと終わり、試合終了時にゴングを鳴らすこと。
- ③ インターバル終了 5 秒前に告知すること。
- ④ レフェリーの指示によりタイムストップ及び再開の時間を記録すること。
- ⑤ 正確な時間を計る為にストップウォッチを使用すること。
- ⑥ ラウンド終了間際にダウンを期した場合、カウントを継続しレフェリーのファイトと同時にゴングを鳴らすこと。

## ■第 15 章 アナウンサー

---

### [第 1 項] 員数

リングアナウンサーは、複数名置くことができる。

### [第 2 項] 役割

- ① 選手のリングネーム、ジム名、計量時の体重などをアナウンスすること。
- ② タイムキーパーの指示によりインターバルの終了前にセコンドアウトを促すアナウンスをすること。
- ③ ラウンド開始、終了のアナウンスをすること。
- ④ 試合勝者及び試合結果のアナウンスをすること。

## ■第 16 章 判定基準

---

### [第 1 項] 判定

試合終了後、ジャッジの集計によって決定すること。

### [第 2 項] KO

10 カウント以内に立ち上がれない場合。

### [第 3 項] TKO

- ① 試合が明らかに一方的な場合。
- ② インターバル終了後、一方の選手が試合に臨めない場合。
- ③ 一方の選手が著しく負傷して続行不可能の場合。
- ④ 1 ラウンド中に 3 回もしくは、試合全体を通して 5 回ダウンがあった場合。
- ⑤ 一方の選手がリングに戻れない場合。
- ⑥ 一方の選手が試合続行の意思がない場合。

### [第 4 項] 失格

- ① ドクターチェックを受けない場合、または、パスできなかった場合。
- ② 計量を受けなかった場合、または、時間厳守できなかった場合。
- ③ 警告、注意によりルール違反をし、試合全体を通して減点が 3 点に達した場合。
- ④ 悪質な反則によりレフェリーが即反則負けを専攻した場合。

### [第 5 項] ドロー

- ① 判定において 2 名以上の支持が得られなかった場合。
- ② 両選手が同時にダウンし、二人とも 10 カウントで立ち上がれなかった場合。
- ③ 両選手がリング外に出た時、双方とも 20 カウント以内に返れなかった場合。
- ④ 両選手ともに負傷が激しい場合。

### [第 6 項] ノーコンテスト

- ① 両者による度重なる遅延行為があった場合。
- ② 天変地異など不可抗力により試合が行えなくなった場合。
- ③ リングの故障や、試合会場の暴動などで試合が継続できない場合。
- ④ 1 ラウンド内のアクシデントで試合続行不能となった場合。

### [第 7 項] 負傷判定

- ① 2 ラウンド以降、アクシデントにより試合続行不能となった場合、そのラウンドを含むそれまでの採点で判定結果を集計し勝敗を決する。
- ② 1 ラウンド内でアクシデントにより試合続行不能となった場合、その試合はノーコンテストとなる。

#### [第8項] 判定基準

- ① 基本的に拳、足、膝、肘を武器とし、相手に対し力強く正確に、また相手が防御できない攻撃を第一とする。
- ② より相手にダメージをあたえた選手。
- ③ 重く、力強く、はっきりとした攻撃。
- ④ 攻撃的でアグレッシブな選手。
- ⑤ 攻撃数が多い選手。
- ⑥ より攻撃的な技、ディフェンス、カウンターなどに優れている選手。

#### [第9項] スコアシステム

- ① 1 ラウンド 10 点からの減点システムで採点する。
- ② 互角な場合、10 対 10 とする。
- ③ 一方が有利な場合、10 対 9 とする。
- ④ 一方が圧倒的に有利な場合、10 対 8 とする。
- ⑤ 一方が 1 ダウンを奪取した場合、10 対 8 とする。
- ⑥ 一方が 2 ダウンを奪取した場合、10 対 7 とする。
- ⑦ 一方が 1 ダウンを奪取し、更に圧倒的に有利な場合、10 対 7 とする。
- ⑧ ダウンを取りあう、また、ダウンを取られながらも有利だった場合で、9 対 9 や 9 対 8 などになった場合、点数を繰り上げて 10 対 10 や 10 対 9 に改める。
- ⑨ 口頭注意、警告により減点された場合、点数は繰り上げることなく反映される。

#### [第10項] ルール違反の定義

- ① 反則事項は、かみつぎ、サミング、相手に唾を吐く行為、舌を出しての挑発行為、頭突き、投げ技、関節技、さば折り、転倒した相手への攻撃、ロープを掴んでの攻撃、暴言や悪態、レフェリーの指示に従わないこととする。
- ② 故意でない攻撃により下腹部にダメージを負った場合、5 分間まで休憩を取ることができる。5 分を過ぎても続行不可能な場合、試合を止め勝敗は、そこまでの判定を取る。ただし、1 ラウンドの場合、ノーコンテストとなる。
- ③ 蹴り足を取っての移動は 2 歩までとする。
- ④ 同じ事を 2 回注意された場合は、減点される。
- ⑤ 足を取られた方が転ぶ行為を自ら行った場合、1 回目は注意、2 回目は減点される。
- ⑥ 両選手がリング外に出た場合の遅延行為。
- ⑦ 武器を使用した場合。

#### [第11項] ダウンの定義

- ① 足の裏がリングにつかず倒れている状態、またはグローブがリングについた状態。
- ② 立ち上がりはしたものの、寄りかからないと立ってられない状態。
- ③ 連続で攻撃され、立ってはいるがディフェンスができない状態。
- ④ ダウンを取った場合、速やかにニュートラルコーナーで待つこと。ニュートラルコーナーに着いた時点からコールを開始する。従わない場合、ダウンコールされない。
- ⑤ 立ち上がった場合でもダウンコールは 8 まで数えること。立ち上がれない場合は 10 まで数える。
- ⑥ 両者が同時にダウンし、10 カウント以内に一方のみ立ち上がった場合、その選手が勝者となる。
- ⑦ 両者とも立ち上がれない場合はドローとなる。
- ⑧ 両者が同時にダウンし、折り重なった状態の場合、レフェリーが双方を離してからダウンコールをとること。
- ⑨ インターバル終了後のラウンドで速やかに試合に臨めない場合。
- ⑩ 選手がラウンド終了間際にダウンした場合、全ラウンドゴングに救われることはなく、レフェリーのカウントが終了後、ゴングを鳴らす。

## [第12項] 礼儀

---

スポーツ競技であることを重んじ、1ラウンドと最終ラウンドは、お互いにグローブを合わせることを。

## ■第17章 リングドクター

---

### [第1項] 位置

---

リングサイドの所定の位置につくこと。リングドクターがリングサイドに控えていない試合は許されない。リングドクターが選手の治療などでリングサイドを離れる場合、補佐役の看護師が代役を務めることは短時間につき認められる。

### [第2項] 資格

---

- ① 日本の医師免許を所有し、医師としての活動を現行していること。
- ② 日本の看護師免許を所有し、看護師としての活動を現行している者は、リングドクターの補佐を行うことができる。ただし、看護師のみでリングドクターの役割を果たすことはできない。

### [第3項] 役割

---

- ① 試合前のドクターチェック。
- ② 試合中の怪我の診断。
- ③ 試合中選手が意識を失った場合、まずドクターがリングに入り、ドクターの指示があり次第、セコンドもリング内に入ることができる。
- ④ 試合後、必要に応じて負傷選手への応急処置を行う。

## ■第18章 次回出場規定

---

### [第1項] KO負けをした選手

---

頭部以外のダメージは、30日間以上、頭部へのダメージは、45日間以上、空けること。

### [第2項] 裂傷によるTKO負けした選手

---

ドクターの指示による。