

RESILIENCE キッズ/ジュニア競技ルール

第一条 公式試合

第一項 【公式試合】

公式試合とは、RESILIENCE実行委員会が承認し許可した試合をいう。ただし場合によっては、後日、RESILIENCE実行委員会は公式試合の取消をすることが出来る。競技名称は選手の年齢により、キッズとジュニアの2つに区分する。

キッズ修斗：未就学児(5歳)から小学生まで

ジュニア修斗：中学生

第二項 【キッズの試合ラウンド】

(1)ワンマッチ方式による試合のラウンド数は原則として、ひとつのラウンドを未就学児は2分間、小学生は3分間とする1回戦とする。

(2)トーナメント方式による試合のラウンド数は原則として、ひとつのラウンドを未就学児は2分間、小学生は3分間とする1回戦とする。

決勝戦はラウンド終了時、判定の結果に差が無かった場合、2分間の延長ラウンドを行う。なお、ラウンドの間には1分間のインターバルを取る。

第三項 【ジュニアの試合ラウンド】

(1)ワンマッチ方式による試合のラウンド数は原則として、ひとつのラウンドを4分間とする1回戦とする。

(2)トーナメント方式による試合のラウンド数は原則として4分間の1回戦とする。

決勝戦はラウンド終了時、判定の結果に差が無かった場合、2分間の延長ラウンドを行う。なお、ラウンドの間には1分間のインターバルを取る。

第四項 【試合の審判】

試合の審判は実行委員会が承認した1名のレフェリーと2名のサブレフェリー、または1名のレフェリーと3名のサブ・レフェリーによって行われる。

第二条 審判員

第一項 【資格】

レフェリー、サブ・レフェリー（以下、審判員）は実行委員会が定めるルール、技術と理念に精通していなければならない。

第二項 【技術の向上】

審判員は必要に応じて会合し、審判技術や採点結果の批判、ルールの解釈に関する問題について話し合い、審判技術の向上に努めなくてはならない。

第三項 【中立、公正】

審判員は中立、かつ公正でなければならない。

第四項 【不正】

審判員は買収、恐喝等のあらゆる不正に対し毅然たる態度でこれを拒絶しなければならない。

第五項 【罷免】

審判員がルールの適用を誤ったり、審判上の過失を犯したりした場合、実行委員会の審議の上、資格の剥奪、或いは停止(サスペンド)となる。

第三条 試合出場選手

第一項 【規約】

試合に出場する選手は、次の事項を守らなければならない。

(1) キッズ/ジュニアに出場する選手は、実行委員会の認可を受けた指導者の下で指導を受けた者でなくてはならない。

また出場にあたっては、保護者の同意がなくてはならない。

(2) 第1試合開始時刻の30分前までに試合会場に入らなければならない。

(3) 試合前に医事検査、試合着及び防具検査を受け、これに合格しなければならない。

(4) セコンドの介添えがなければならない。

(5) 試合開始後は、レフェリーの許可を得ずに試合場を出てはならない。レフェリーの許可を得て試合場の外に出たときは、試合役員を伴わなくてはならない。

(6) 試合終了後は、速やかに試合場を出なければならない。

(7) 自己の責任において安全と判断した、マウス・ピース、及び男子はノー・ファウル・カップを装着しなければならない。女子のアブスメントガードは任意とする。

(8) 関節部へのテーピングは原則として二巻きまで自由とするが、試合役員の判断に応じて試合中に剥がれないようその上からサポーターを装着しなければならない。

(9) ワセリンやオイル、グリス等の油脂類、及び不快な臭いのする薬品類や化粧品類、整髪料の身体や頭髪へ塗布は、寝技、或いは組み技の攻防の妨げとなる為これを禁じる。

(10) 指輪やネックレス、ピアスなどの貴金属類は、いかなる物も身に付けてはならない。

第二項 【出場停止】

出場申込を行った者が本ルール、或いは法律に違反するなどして、大会出場への資格に欠けると日本修斗協会が判断した場合、出場の取り消し、もしくは日本修斗協会が指定した期間の出場停止（以下、サスペンド）となる。また選手の健康安全管理上、頭部への加撃によるKO負けを喫した選手もサスペンドの対象となる。

規定されたサスペンド期間は以下の通り。

(1) 極めて悪質な反則により失格した選手は30日間の出場停止。

(2) 頭部への加撃によりKO負けをした選手は60日間の出場停止。尚、他競技の試合であっても頭部への加撃によりKO負けをしていた場合も本規定は適用される。

(3) 計量失格をした選手は60日間の出場停止とする。

第四条 セCOND

第一項 【人数】

1名の選手につきセCONDは2名までとし、内1名をチーフ・セCONDとする。

第二項 【禁止事項】

セCONDは次の事項を守らなければならない。違反者は注意が与えられ、2度目の注意が与えられると退場が命じられる。なお退場となった者は、24時間のセCOND資格消失とする。

(1) 試合前、或いはラウンド間の休憩中に試合場内に入るのは、チーフ・セCONDのみでなければならない。

(2) ラウンド開始の10秒前に「セCOND・アウト」とアナウンスされたら、試合場に持ち込んだ用具と共に試合場外へ速やかに退出しなければならない。

(3) 試合中試合場の内外に関わらず双方の選手の身体に触れてはならない。

(4) 試合中いかなる理由であれ、試合場内に入ってはならない。

(5) マナーに反する言動は慎まなければならない。

第三項 【用具】

試合においてセCONDが使用出来る用具は次の通りである。

(1) 水

(2) ボトル

(3) バケツ

(4) 氷

(5) 粘着テープ

※拳、および装具に使用するテープは白い物のみ可とする。それ以外の部分へはキネシオテープも使用可能。

(6) ハサミ

(7) ガーゼ

(8) 綿

(9) 綿棒

(10) タオル

(11) 時計

(12) 腫れ止め用具

(13) 止血剤

(14) 椅子

第五条 階級

第一項 【キッズの階級】

小学生以下を対象とし、学年とウエイトにより階級分けされる。

(1) ワンマッチ方式のカテゴリー(学年)

・キッズ1(未就学児) ・キッズ2(小学1・2年生) ・キッズ3(小学2・3年生)
・キッズ4(小学3・4年生) ・キッズ5(小学4・5年生) ・キッズ6(小学5・6年生)

(2) トーナメント方式のカテゴリー(学年)

・キッズ1(未就学児) ・キッズ2(小学1・2年生)
・キッズ4(小学3・4年生) ・キッズ6(小学5・6年生)

(3) クラス(ウエイト)

16.0kg以下 20.0kg以下 24.0kg以下 28.0kg以下 32.0kg以下 36.0kg以下
40.0kg以下 44.0kg以下 48.0kg以下 52.0kg以下 52.1kg以上は契約体重制とする。

第二項 【ジュニアの階級】

中学生を対象とし、性別とウエイトにより階級分けされる。

(1) ワンマッチ方式のカテゴリー

・ジュニア(男女混合) ・ガールズ(女子)

(2) トーナメント方式のカテゴリー

・ジュニア(男子) ・ガールズ(女子)

(3) クラス(ウエイト)

32.0kg以下 36.0kg以下 40.0kg以下 44.0kg以下 48.0kg以下
52.0kg以下 56.0kg以下 60.0kg以下 65.0kg以下 65.1kg以上は契約体重制とする。

第六条 計量

第一項 【計量】

試合に出場する選手は、主催者が指定した時刻(原則として当日計量)に指定した場所へ出頭し、試合役員立ち合いのもと計量しなければならない。

正当な理由なく計量に遅刻、或いは出頭しない場合失格となる。

正当な理由がある場合は、再度試合役員が指定した計量に出頭しなければならない。

第二項 【規定ウエイト以外】

計量の結果規定のウエイトを維持していなかった場合、試合役員が指定した時刻の間は何度計ってもかまわない。猶予時間内に規定ウエイトに達していなかった場合、500g以上オーバーした場合は失格。500g未満の場合は「反則ポイント1」+「減点1」から試合開始とする。

少年期の過度な減量は身体成長に悪影響を及ぼす可能性があるため余裕をもってエントリーすること。

第七条 試合場

試合場は以下の通りとする。

(1) 試合場は、実行委員会が本ルールに充分対応し得ると判断し承認した、3～4本のロープを硬く張巡らせた四角型リング、金網を張ったフェンスで囲ったケージ、或いはレスリング・マット、または柔道場でなければならない。

(2) 試合場の床は水平で、適当な広さの残余部分を有しなければならない。

(3) 試合場の床はレスリング・マット、または畳と同じ程度の硬さでなければならない。

(4) 試合場の対角にある選手が入場する2つのコーナーは赤と青とに色分けし、その他のコーナーはニュートラル・コーナーとする。試合場のサイドには試合役員席と、また試合場を挟んで向かい合わせにした2カ所のサブ・レフェリー席を設けなければならない。

(5) 試合場の照明は、試合が円滑に行える明るさを有しなければならない。

第八条 用具・防具

第一項 【拳サポーター】

- (1) 試合に使用する拳サポーターは、主催者が用意するものを使用する。
- (2) ナックル・パートに当たる部分の詰め物を移動させる等、拳サポーターを変形させたり傷をつけたりしてはならない。

第二項 【バンテージ・テーピング】

- (1) バンテージの使用は全面的に不可とする。テーピングはナックルおよび身体の保護を目的とする場合のみ使用することが出来る。
- (2) 拳頭部および手首等へのテーピングは二巻きまでは可とするが、それ以上は認められない。
- (3) 粘着テープ使用後は、試合前に試合役員の検査を受けなければならない。検査後テーピングを巻き直したり、貼り直したりしてはならない。

第三項 【ヘッドガード】

試合に使用するヘッドガードは、主催者が用意するものを使用する。

第四項 【防具・装具】

選手は以下の防具・装具の着用を義務とし、各自で用意する。

- (1) マウスピース
- (2) ファウルカップ
- (3) ニーパッド/ニーガード（ヒザあてクッションが分割されていないもの）
- (4) レガース（マジックテープ式不可、筒状の履くタイプのもの）
- (5) 品質、性能の劣化したものを使用してはならない。

第九条 試合着

選手の着衣は試合中に妨げとならず、攻撃に対して防護とならないものでなくてはならない。

- (1) ズボンは、ヒザ丈以上ニーガードにかからない長さで、ボタン・ファスナー・ポケットのないもの。ロングスパッツの着用は認められない。プラスチック・金属など、人体表面より硬いと思われる素材が使われているものの着用は認められない。
- (2) 男子選手は基本、上半身は裸。女子選手の上半身の着衣は攻防の妨げとならないTシャツ、ラッシュガード等（ロングスリーブ不可）でなくてはならない。また、女子選手と対戦する男子選手に限り、攻防の妨げとならないTシャツ、ラッシュガード等（ロングスリーブ不可）を着用しなければならない。
- (3) 着衣の色は相手コーナー色以外のものでなくてはならない。
- (4) 模様、デザインは自由とするが、対戦者に対して不快感を与える装飾は禁じる。
- (5) シューズの着用は認められない。

第十条 出場選手の衛生

選手は次の事項を守らなければならない。

- (1) 身体や頭髪は、清潔かつ衛生的でなければならない。
- (2) 着衣や装備は清潔で、かつ不快な臭いのない乾燥したものでなければならない。
- (3) 手や足の爪は対戦者の皮膚を傷つけぬよう、短く処置しなければならない。
- (4) 長く伸びた頭髪は、試合役員の判断に応じて束ねて結ばなければならない。

第十一条 試合の勝敗

第一項 【勝敗の決定】

勝敗の決定は次の通りとする。

(1)ノック・アウト(以下、Knock Out=KO)

打撃、投げによるダメージのため、試合続行が不可能であるとレフェリーが判断した場合。(ワンノックダウン制)

双方の選手が同時にノック・ダウンした場合(ダブルKO)、ワンマッチ方式ではドローとなり、トーナメント方式ではそれまでの試合内容による判定で勝敗を決定する。

(2)テクニカル・ノック・アウト(以下、Technical Knock Out=TKO)

a. 打撃、投げ、関節技等によるダメージや負傷のため、試合続行が不可能であるとレフェリーが判断した場合。

b. 打撃、投げ、関節技等によるダメージや負傷のため、試合続行が不可能であるとドクターが判断した場合。

c. ダメージの有無に関わらず出血が認められた場合。

d. 打撃や投げを受けた選手が、戦意喪失(泣いた場合も含む)したりギブ・アップの意志表示をした場合。

e. セCONDが試合場内にタオルを投入したり棄権を申し出た場合。

(3)一本 (Submission=S)

関節技や絞め技を施された選手が、「ギブ・アップ」、または「参った」と言うか、或いは対戦者の身体やマットを手や足で連続して2度以上叩く(タップ)などしてギブ・アップの意志表示をしたり、関節技や絞め技が極まったとレフェリーが判断した場合。

双方の選手が同時に一本を取った場合(ダブル一本)、ワンマッチ方式ではドローとなり、トーナメント方式ではそれまでの採点の結果で勝敗を決定する。

(4)判定

各審判員の票は同等の1票であり、最終ラウンド終了後の審判員の採点で2票以上を獲得した者を勝者とし、他を敗者とする。2票未満の場合、累計された反則ポイントが少ない者が勝者となり、反則ポイントが同数ならばドローとする。なお審判員が下した判定結果は、採点記載や集計の誤りを除き、実行委員会以外によって変更されることはない。

(5)テクニカル判定

偶発的な事故による負傷、或いはダメージにより、一方または双方の選手の試合続行が不可能になった場合、または災害や設備の破損等、試合続行を不可能に至らしめるような事態が生じた場合、試合続行が不可能になった時点までの採点の結果で優勢な者を勝者とし他を敗者とする。

(6)延長判定

トーナメント方式による決勝戦において、試合終了後、判定がドローの場合2分間の延長ラウンドを行い、延長ラウンドの内容のみを評価し、採点を行う。

(7)反則ポイントと失格

a. 故意または偶然に関わらずファウルを犯した場合、レフェリーが注意を与え、その程度により1~2の反則ポイントを提示し、累計2ポイントで1点の減点が与えられる。

b. 再三の注意にも関わらず度重なるファウルを犯した場合、反則ポイントが累計3ポイントとなった時点でその選手は反則負けとなる。ただし、そのファウルが重大な反則または悪質である場合は、レフェリーの判断により一度の注意もなく、即時反則負けとなることもあり得る。

c. 反則ポイントは試合終了時にリセットされ、試合をまたいで累計されることはない。

d. ファウルによる負傷、或いはダメージが原因でファウルを受けた選手の試合続行が不可能であるとレフェリーが判断した場合、ファウルを犯した選手は反則負けとなる。ただし、レフェリーの判断により休息を与えた後、試合を続行することもあり得る。

e. 試合開始前の用具チェック時に不備が認められた場合、30秒以内に準備が整えられなければ、装具不備で失格となる。

第二項 【採点】

採点は各ラウンド毎、双方の選手の持ち点を10点として減点する。減点するポイント数は次の通りとする。

10対10 互角の場合(双方の選手の攻防が同等)

10対9 若干の差が認められた場合(有効な攻撃)

10対8 明らかな差が認められた場合(効果のある攻撃)

10対7 圧倒的な差が認められた場合(KO、或いはTKO寸前)

第三項 【採点基準】

採点は次の順に評価される。

(1)クリーン・エフェクティブ・オフENSE(効果的な攻撃):ダメージを与えた攻撃。

(2)アグレッシブネス(積極性):ダメージは与えられないものの積極的で有効な攻撃。

(3)リング・ジェネラルシップ(ペース支配):対戦者の攻撃を無効にするような巧みな試合運び。

第四項 【マスト方式】

トーナメント方式においては、決勝戦以外はイーブンは付けず必ず優劣を付けるマスト方式により採点する。決勝延長ラウンドも、

マスト方式により採点する。

第十二条 ノックダウン

ノック・ダウンとは有効な打撃により、足の裏以外の身体のいかなる部位であれ床に触れたり、或いは立ってはいても攻撃、または防御が出来ない場合(スタンディング・ダウン)をいう。

第十三条 ポジション

選手が足の裏以外身体のいかなる部位も継続的にフロアに触れていない状態をスタンド・ポジションという。足の裏以外の身体の部位が継続的にフロアに触れている状態をグラウンド・ポジションという。(スタンドポジションにおいて、相手に継続的に触れた状態では如何なる加撃も不可とする)

第十四条 ドント・ムーブ

試合中選手が試合場外へ出そうになる、または出た場合、或いはグラウンド・ポジションにある選手の着衣や装備が外れたり、または外れそうになった場合、レフェリーにより双方の選手にドント・ムーブが命じられる。ドント・ムーブを命じられた双方の選手は直ちに動作を止め、レフェリーが試合続行を命じるまでそのままの体勢を維持しなければならない。

第十五条 ブレイク

攻防が膠着し明らかな進展がないとレフェリーが判断した場合、或いはドント・ムーブの際に故意、偶然に関わらず動作を止めた体勢を維持出来ない、または出来なかった場合、双方の選手にブレイクが命じられスタンド・ポジションからの再開となる。ブレイクを命じられた選手は直ちに攻防を止め分かれなければならない。

第十六条 ファウル

第一項 【キッズの禁じる攻撃】

- (1)首から上への手・足による加撃。
- (2)前蹴り、ひざ蹴り。つま先、かかとを突き刺すような蹴り。
- (3)ひざ関節への加撃。
- (4)スピンキック。(回転蹴り)
- (5)前腕、ひじでの加撃。
- (6)バックブロー。
- (7)肩パンチ。
- (8)背中へのあらゆる加撃。(キドニーブロー)
- (9)相手に触れた状態での加撃。
- (10)一方、あるいは双方の選手がグラウンド・ポジションにある状態での加撃。
- (11)首だけを抱えて投げる投げ技。
- (12)自分または相手の頭から突っ込む投げ技。
- (13)ひざをついて相手を担ぐ投げ技。
- (14)相手を後頭部から落とす投げ技。
- (15)相手の腕を抱えた状態から体を反って投げる行為。
- (16)相手を持ち上げている状態から、前方、後方、垂直方向に頭部、背中を床に叩きつける行為。
- (17)相手を背後から抱え込んで逆さまに持ち上げている状態から、相手をまっすぐ頭の方向に落とす行為。
- (18)手首を極める行為。
- (19)カニバサミ。
- (20)ネッククランク、フェイスロック、スピニングチョークのように頸椎に負荷のかかる関節技。
- (21)スタンド・ポジションにおいて関節に体重を浴びせて極める行為。
- (22)スタンド・ポジションから飛びついて抱っこちゃん状態になる行為。
- (23)スタンド・ポジションから飛びつきフロントチョーク。
- (24)スタンド・ポジションにおいて、バックチョーク以外のあらゆる関節技、絞め技。
- (25)グラウンド・ポジションにおいて、相手の首にヒジや手(拳、手刀、のど輪)でプレッシャーをかける行為。
- (26)グラウンド・ポジションにおいて、正面から相手の首を抱えて前腕で絞める技。
- (27)グラウンド・ポジションにおいて、正面から相手の首を両腕で絞める技。
- (28)首をねじる絞め技。
- (29)グラウンド・ポジションでのフロントチョーク。ただし「キッズ5」以下のカテゴリーに限る。
- (30)足で首を継続的に挟む、もしくは極める行為。ただし、技や抑え込みを回避するため一時的に挟む場合は可とする。
- (31)Vクロスアームロックやオモプラッタなど、足で腕を極める技。
- (32)足関節を極める技。ただし、「キッズ6」に限りアキレス腱固めのみ可とする。
- (33)クロスガードにおいて、両手で相手の頭部を引きつける行為。
- (34)三角絞めにおいて、相手の頭部を引きつける行為。
- (35)金的、下腹部へのあらゆる攻撃。

第二項【ジュニアの禁じる攻撃】

- (1)ハイキック以外の首から上への手・足による加撃。
- (2)フロアに手がついた状態での蹴り。
- (3)前蹴り、ひざ蹴り。つま先、かかとを突き刺すような蹴り。
- (4)ひざ関節への加撃。
- (5)スピンキック。(回転蹴り)
- (6)前腕、ひじでの加撃。
- (7)バックブロー。
- (8)肩パンチ。
- (9)背中へのあらゆる加撃。(キドニーブロー)
- (10)相手に触れた状態での加撃。
- (11)一方、あるいは双方の選手がグラウンド・ポジションにある状態での加撃。
- (12)首だけを抱えて投げる投げ技。
- (13)自分または相手の頭から突っ込む投げ技。
- (14)ひざをついて相手を担ぐ投げ技。
- (15)相手を後頭部から落とす投げ技。
- (16)相手の腕を抱えた状態から体を反って投げる行為。
- (17)相手を持ち上げている状態から、前方、後方、垂直方向に頭部、背中を床に叩きつける行為。
- (18)相手を背後から抱え込んで逆さまに持ち上げている状態から、相手をまっすぐ頭の方に落とす行為。
- (19)手首を極める行為。
- (20)カニバサミ。
- (21)ネッククランク、フェイスロック、スピニングチョークなどのように頸椎に負荷のかかる関節技。
- (22)スタンド・ポジションにおいて関節に体重を浴びせて極める行為。
- (23)スタンド・ポジションから飛びついて抱っこちゃん状態になる行為。
- (24)スタンド・ポジションから飛びつきフロントチョーク。
- (25)スタンド・ポジションにおいて、バックチョーク以外のあらゆる関節技、絞め技。
- (26)グラウンド・ポジションにおいて、相手の首にヒジや手(拳、手刀、のど輪)でプレッシャーをかける行為。
- (27)グラウンド・ポジションにおいて、正面から相手の首を抱えて前腕で絞める技。
- (28)グラウンド・ポジションにおいて、正面から相手の首を両腕で絞める技。
- (29)首をねじる絞め技。
- (30)足で首を継続的に挟む、もしくは極める行為。ただし、技や抑え込みを回避するため一時的に挟む場合は可とする。
- (31)Vクロスアームロックやオモプラッタなど、足で腕を極める技。
- (32)アキレス腱固め以外の足関節を極める技。
- (33)金的、下腹部へのあらゆる攻撃。

第三項 【キッズ/ジュニアの禁じる行為】

- (1)頭突き。
- (2)手四つに手を組む。
- (3)噛みついたり、歯を押しつけたりする。
- (4)爪で引っ掻く。
- (5)目、鼻の穴、耳の穴、口の中、肛門に指を入れる。
- (6)目にあらゆる部分での押しつけ。
- (7)手で鼻や口をふさぐ。
- (8)足の裏を顔や首に押しつける。
- (9)クロスガード、腕十字、三角絞め、或いはグラウンド・ポジションにおいて、上側の選手が下側の選手を腰より上へ持ち上げる行為。ただし、スタンドポジションからタックルなどによるテイクダウン時はこれに属さない。
- (10)皮膚をつまむ。
- (11)頭髪や喉、鼻、耳、性器を掴む。
- (12)喉を指や掌で押す。
- (13)一度に3本未満の指を掴む。
- (14)着衣や装備を掴む。
- (15)ロープ、コーナー・マット等に、顔面や喉を叩きつける。
- (16)ロープ、コーナー・マット等をてこの支点に、関節を極める。
- (17)ロープ、コーナー・マット等を掴んだり、腕や脚を掛ける。
- (18)ノック・ダウンしている対戦者への攻撃。
- (19)ブレイクやドント・ムーブ後、レフェリーが試合続行を命じる前に攻防を再開する。
- (20)ラウンド中以外の攻撃。
- (21)対戦者を故意に試合場の外へ出す。
- (22)消極的な試合態度。
- (23)逃避行為(故意に試合場の外に出る)
- (24)マウス・ピースを故意に吐き出す等による遅延行為。
- (25)レフェリーの指示に従わない。
- (26)対戦者、審判員等への暴言や侮辱的行為。
- (27)奇声や大声を発する。
- (28)選手同士が会話を交わす。
- (29)試合前、試合後のあいさつを行わない。
- (30)八百長行為。一方または双方の選手による出来試合。
- (31)馴れ合い、或いはショー的行為を行う等全力で戦わないこと。
- (32)レフェリーの判断により、マナーに反するとされる行為。

第十七条 提訴

試合に対する異議、その他一切の紛争について、1週間以内に文書により主催者に提訴することが出来る。提訴を受けた主催者は提訴内容について審議を行い、判断を下し問題の解決に努めなければならない。

[編] RESILIENCE実行委員会

2021年7月1日施行

