



DEEP OFFICIAL RULES

フューチャーキングトーナメント

I. 試合

- 試合は DEEP が認めたリングを使用する。
- 本大会はミドル級（83.9kg以下）、ウェルター級（77.1kg以下）、ライト級（70.3kg以下）、フェザー級（65.8kg以下）、バンタム級（61.2kg以下）、フライ級（56.7kg以下）の階級制とする。
- 試合は1ラウンド5分の1ラウンド制とし、決勝のみ2ラウンド制とする。なお、延長戦は行わない。
- 選手は必ずマウスピース、ファールカップを着用する。
- 選手は主催者の用意するオープンフィンガーグローブを着用しなければならない。
- 試合に際して、道着、ニーパッド、エルボーパッド、シューズ、アングルサポーターは選手の任意で着用することができる。但し、ルールミーティングの際に着用する装備品を持参し、レフェリーのチェックを受けるものとする。
- バンテージ、テーピングの使用は選手の任意とするが、レフェリーのチェック及びサインを必要とする。
- 選手は、顔、髪を含め身体のいかなる部分にも、オイル、ワセリン、グリース、痛み止めやマッサージ用のクリーム等を塗布してはならない。

II. 勝敗

- DEEP 公式ルールにおいては、以下の状況下で勝敗を決定する。
 - ・ギブアップ
マットか相手の体を3回以上叩くか、口頭でギブアップの意思表示をした場合
 - ・レフェリーストップ
レフェリーがこれ以上の試合続行は危険であると判断した場合
 - ・ドクターストップ

リングドクターが負傷した選手の試合続行を不可能と判断した場合

- a. 負傷の原因が相手の正当な攻撃、または負傷した選手自身にある場合、負傷した選手を敗者とする。
- b. 負傷の原因が相手の反則による場合、負傷した選手を反則勝ちにする。

※負傷した選手のドクターチェックは、ニュートラルコーナーでレフェリー立ち会いのもとで行われ、セコンドがこれに介入することはできない。診断の対象ではない選手は、反対側のニュートラルコーナーで待機する。

・ 試合放棄

セコンドがタオルをリング内に投入した場合

・ 失格

1度目の反則に「注意」、2度目の反則に「警告」、それぞれにイエローカードが提示され、3度目の反則にはレッドカードの提示とともに「失格」とする。また、「注意」「警告」の段階でレッドカードが提示された場合は、失格とならないものの、重度の反則として判定の際、大幅な減点となる。レフェリーは反則の回数に関わらず、悪質な反則行為には即失格とする権限を持つ。

・ 装備品破損

マウスピース、ファウルカップ、スパッツなどのコスチュームが破損し、試合を続けられない場合は、失格となる。

・ 判定

全ラウンド終了時点で勝敗が決しない場合は、ジャッジ3名による判定に委ねられる。

※ドローの無いマストシステムで行う

・ 試合続行不可能

偶発的な事故等により試合続行が不可能となった場合は、事故が起こるまでの判定により勝敗を決定する。

Ⅲ. 判定基準

- 試合が判定となった場合、以下の優先順位で全ラウンドを総合的に判定する。
 1. 相手に与えたダメージ
 2. ギブアップ勝ちにつながるアドバンテージ
 3. 攻防の主導権

4. 積極性

5. 印象

※反則による減点は、その度合により各ジャッジがそれぞれ考慮し、判定に反映させる。

IV. レフェリーの指揮

- レフェリーの指示、裁定は絶対的なものであり、選手とセコンドは服従しなければならない。
- ロープ際の攻防で選手が落ちそうになったとき、またはロープが著しく攻防の妨げになっている場合、レフェリーはブレイクを命じ、リング中央で両者スタンド状態から試合を再開する。
- いかなるポジションの攻防であっても、レフェリーが膠着状態であると判断した場合、ブレイクを命じ両者スタンド状態から試合を再開する。
- 試合進行上、ルールに明記されていない不足の事態に際しても、レフェリーの決定に従わなければならない。

V. 反則

- 以下の行為は全て反則とし、減点、失格の対象となる。
 1. 噛みつき
 2. 目つぶし、及び目をえぐる行為
 3. 頭突き
 4. 肘打ち
 5. 金的攻撃
 6. 肛門、口腔、鼻孔、眼球等の粘膜部に指を引っかけて相手をコントロールする
 7. 手足の指に対する関節技
 8. 両者、またはどちらか一方の選手がグラウンド状態となった場合、膝による首から上への一切の打撃攻撃は禁止となる

※グラウンドの定義

足の裏以外の体の部位が、1点以上マットに着いた状態

(膝、片手、片膝、おしり、背中など各1点でグラウンド)

9. スタンド状態の選手は、グラウンド状態の選手に対し、首より上へ一切の足での打撃攻撃を禁止とする
10. 消極的姿勢及び有効的でない攻撃を続ける
11. 頭髪を掴む
12. 相手をリング外へ投げる、または押し出すこと
13. ロープを掴む、またはロープに手足を引っかける
14. リング外へ逃げる
15. 喉、または後頭部、延髄、脊髄への打撃攻撃
16. 喉を掴む攻撃
17. 自身または相手のグローブ、装備品、シューズを掴んで攻防をすること

VI. その他

- 選手は試合当日、グローブを着用する前に必ず検査員によるグローブチェックと、グローブを封印したテープにサインを受けなければならない。また、一度封印された後は、試合終了までグローブを外すことはできない。
- セCONDは1名までとし、試合中は自軍のコーナーから離れてはならない。また、試合中セCONDが選手に直接接触した場合、そのセCONDの退場を命ずるか、そのセCOND側のレフェリーの選手に反則としての罰則を与える。
- 選手、セCONDがレフェリーの裁定に異義を申し立てる場合、試合終了後2週間以内に文書で提出すること。リング上を含め直接抗議することは禁止する。
- 試合当日、主催者指定の時間にレフェリー立会いのもと計量を行う。もしここで時間内にパスしなければ、指定時刻に再計量を行うが、それでもパスしなかった場合は失格とする。※最終計量は、開場30分前とする。
- マウスピース、ファウルカップ、スパッツなどのコスチュームが破損し、試合を続行できない場合は、失格となるので、予備を準備しておくことが望ましい。

VII. その他 健康面

- ドクターチェックは大会当日、試合前に必ず受けるものとする。

- 本試合より45日以内に、あらゆる試合においてKO、もしくはTKOをされている場合は、本試合に出場できないこととなる。
- 本試合の前のあらゆる試合においてKO、TKOされている場合は、適切な医療従事者による頭部のCTスキャンを行い、証明書を提出しなければならない。
- 適切な医療従事者により、HIV、B型・C型肝炎の検査を受け、証明書を提出しなければならない。(証明書は、1年以内のものであれば可。)
- トーナメントで勝ち進んでも怪我によりドクターが試合不可能と判断した場合は、相手選手の不戦勝となる。

以上