



(ZST 本戦ルール)

【2015. 04. 01 改訂】

ZST 本戦ルール（規定概要）

— 規約 —

出場する全選手及びそのセコンドは、ZST オフィシャルルールを厳守し、試合に関する全てをレフェリー・ドクター・主催者らによる指示・命令・裁定に対し、服従するものとする。

第1条 試合形式

1. 試合は、一辺が6m～8mのリング上で行うものとする。
2. 試合は、規定5分×2R もしくは 3分×2R、もしくは 5分×3R、インターバルは60秒とする。
3. 打撃技・投げ技によるノックアウト(KO)、関節技・絞め技によるタップアウト(TO)等で勝敗が決められるものとする。
4. 時間内に決着がつかない場合は、ジャッジ3名による判定を行う。

第2条 契約体重

規定階級（※個別で契約体重を設ける場合あり）

| | | |
|-------------|---|---------------------|
| A. | ⇒ | 49.9kg 以下 |
| B. ストロー級 | ⇒ | 49.9kg 以上 52.2kg 以下 |
| C. フライ級 | ⇒ | 52.2kg 以上 56.7kg 以下 |
| D. バンタム級 | ⇒ | 56.7kg 以上 61.2kg 以下 |
| E. フェザー級 | ⇒ | 61.2kg 以上 65.8kg 以下 |
| F. ライト級 | ⇒ | 65.8kg 以上 70.3kg 以下 |
| G. ウェルター級 | ⇒ | 70.3kg 以上 77.1kg 以下 |
| H. ミドル級 | ⇒ | 77.1kg 以上 83.9kg 以下 |
| I. ライトヘビー級 | ⇒ | 83.9kg 以上 93.0kg 以下 |
| J. ヘビー級 | ⇒ | 93.0kg 以上、上限無し |
| K. アブソリュート級 | ⇒ | 体重制限無し |

1. 計量は試合前日の主催者が指定した時刻・時間内に行う事を原則とする。
2. 健康上問題がなく、選手が自己責任の中で、強く希望した場合に限り、主催者が指定した時刻・

- 時間内で、当日計量ができるものとする。(当日計量を希望する選手は、大会 2 日前迄に主催者へ連絡をし、必ず許可を得るものとする)
3. 前日計量の指定時刻内で体重を落とすことが出来なかった場合、主催者が指定した時刻に行われる当日計量まで、選手は減量を行う努力をしなくてはならない。(対戦相手が了承した場合のみ、時間外に再計量が行われる場合がある)また、当日計量は主催者の判断によって行われ、対戦相手が強要することは認められないものとする。
 4. 規定の体重以下にする事ができなかった場合は、罰則(イエローカードの提示及び罰則金等)が、選手に対し課せられるものとする。(ただし、体重オーバーが、あきらかに故意等による悪質なものであると主催者が判断した場合は、即刻試合出場を停止し、諸費用等は支払わず、また今後の出場オファーを一切行わないものとする)
 5. 規定の体重を 1kg 以上オーバーして失格をした選手は、主催者に対して、自身の報酬金額の倍額を支払わなければならない。また、自身で購入(予約)していたチケット、相手選手が購入(予約)していたチケット金額の全額を主催者に支払わなければならない。さらに、相手選手の報酬全額を主催者に支払わなければならない。
 6. 対戦相手が規定ウエイトを守れなかった場合、主催者が故意・または悪質で無いと判断したケースに限り、選手の健康上の問題、またイベントの成立等の為に、契約書に記されている罰則を科す(イエローカードの提示、罰則金等)、会場内でアナウンスし、公式記録に記載する、またマスコミ等にもそれらを正式に公表することなどで、相手選手はそれらを受け入れ、試合を行わなければならないものとする。
 7. 前日計量にパスできなかった選手が、試合当日での再計量を希望する場合は、あくまでも選手の自己判断によってのみ行われるものとし、健康上の理由等から、対戦相手がそれらを強要することは認められないものとする。
 8. 計量違反における、イエロー・レッドカードの提示、及び罰則金の減額分は、以下の通りとする。

■計量違反におけるイエロー・レッドカードの提示

| | | |
|---|---------------------|----------------------|
| ① | 0.1kg 以上 ~ 0.5kg 未満 | イエローカード 1 枚提示 (減点 1) |
| ② | 0.5kg 以上 ~ 1.0kg 未満 | イエローカード 2 枚提示 (減点 2) |
| ③ | 1.0kg 以上 ~ | レッドカード (失格) |

■計量違反における罰則金 (試合における反則行為の減額分は、別途規定による)

| | | |
|---|---------------------|--|
| ① | 0.1kg 以上 ~ 0.5kg 未満 | 支払い総額から 20%減額 |
| ② | 0.5kg 以上 ~ 1.0kg 未満 | 支払い総額から 50%減額 |
| ③ | 1.0kg 以上 ~ | <ul style="list-style-type: none"> ・自身の報酬の倍額を主催者へ支払う (失格) ・自身で購入(予約)したチケット代金を主催者へ支払う ・相手選手購入のチケット代金を主催者へ支払う |

・相手選手の報酬を主催者へ支払う

「1.0kg以上の体重オーバーにより失格」し、試合を中止にしてしまった選手は、
【自身のファイトマネーの2倍の金額】、
【自身で購入（予約も含む）したチケット代金】、
【相手選手が購入したチケットと同等金額】、
さらに【相手選手のファイトマネー】を主催者へ支払わなくてはならない。

第3条 試合前の規定事項

1. 試合前に行われるルールミーティングへ出席し、レフェリーによるルールの説明を受け、それを把握しなければならないものとする。
2. 試合前に、主催者もしくはレフェリーによる規定の計量検査を受け、これに合格しなければならないものとする。
3. 試合前に、レフェリーによるコスチューム及び用具、バンテージ等の装備検査を受け、これに合格しなければならないものとする。
4. 試合前に、ドクターによる医事検査（健康診断による問診・触診）を受け、これに合格し試合可能な健康状態が証明されなければならないものとする。
5. 感染性疾病等（HIV、B・C型肝炎等）の選手の出場は認めず、可能性がある場合は試合前に大会関係者及びドクターへ報告しなければならないものとする。
6. 半年以内に、頭部及び内蔵の診察・治療を受けている選手は、事前に主催者へ報告しなければならないものとする。

第4条 コスチューム

■試合における有効着衣

1. アマレス用吊りパンツ
2. ショート・セミ・ロングパンツ及びタイツ
3. ムエタイ・ボクシング等のトランクス
4. 空手・拳法・柔道・柔術・サンボ等、伝統的格闘技の道着の上・下
5. 全身が完全にフィットした薄手のウェットスーツ生地（ラッシュガード）等
6. 上記以外にも、試合に支障をきたさない範囲であれば、主催者の許可を得たものは可とする。
7. ランニング・Tシャツ、プラスチック、金属、またずれ落ちやすく破れやすい素材や安全性に欠ける材質等を使用した物の着用は禁止とする。
8. 試合前、入場する際のコスチュームは自由とする。

■競技防具

1. オープンフィンガーグローブ、マウスピース・ファウルカップの着用は義務とする。
2. オープンフィンガーグローブは主催者の指定した物を着用しなくてはならない。
3. シューズの着用は自由とする。(※金属・プラスチック部品が使用されていない、ソールが硬質でないレスリング・サンボシューズのみ)
4. レガースの着用は自由とする。(※金属・プラスチック部品が使用されていない、円筒状のタイプでつま先まで覆う物のみ可、マジックテープ・ラバーバンド等のタイプは不可)
5. 各自で用意する、シューズ・レガース、ニーパッド、エルボーパッド、テーピング、アングルサポーター等を使用する場合、事前に主催者、及びレフェリーの許可を得なければならず、防具に金属・プラスチック部品が使用されていない物で、硬質の詰め物を施す細工や隠ぺい等の行為は一切禁止とする。

■身体、保護・補強用具

1. 拳(こぶし)へのバンテージ・テーピングの着用は自由とするが、過度な固め方は禁止とする。また、テーピングなどによる「コヨリ」、「ねじり合わせ」も禁止とする。
2. 古傷・怪我等の負傷個所へのテーピング・サポーターの着用は自由とする。(過度な固め方は禁止)
3. 身体へのワセリン、グリース、油脂類、整髪料、滑り止め等、薬品、塗布物などの使用は一切禁止とする。
4. 手・足の爪を短く処置しなければならないものとする。
5. ソフトタイプのコンタクトレンズの使用は自由とする。(ハードタイプは不可)
6. 指輪・ネックレス・ピアス等の貴金属類の装飾は一切禁止とする。
7. 興奮剤・痛み止め用麻薬類の使用は禁止とする。

■コスチューム装備・使用の規定

1. 試合着衣の使用において、着衣を掴む・引っ掛ける等の行為(利用行為)は伝統的格闘技の道着の上・下及び、まわしに限り有効とし、それ以外の着衣(スパッツ・トランクス等)の利用行為は認められないものとする。尚、道着の帯の利用行為は原則的に認められるが、帯そのものにおける絞め・関節技等による利用行為に限り、禁止とする。

第5条 セCOND

1. セCOND規定人員は2名迄とし、事前申請を済ませ、主催者の許可を得ている者のみとする。
2. 試合中に立ち上がる、マットを叩く、また指定された場所から離れ選手・リングロープ等に触れる行為は、レフェリーが特別に許可をした場合以外、一切禁止とする。(ニュートラルコーナーで、選手がドクターチェックを受けている間も同様)

3. 棄権時の意思表示に備え、白いタオルを持参し試合に臨むものとする。
4. インターバル中、リング内に入れるセコンドは1名のみとする。競技者に水分を与えることは出来るが、リング状を濡らすことは禁止とする。(※リング上を濡らした場合は、試合再開までにセコンドが拭き取らなくてはならない)
5. レフェリー・ドクター、または、主催者による、あらゆる指示・命令に従うものとする。
6. 相手陣営・レフェリー・主催者・観客等に対し、あらゆる暴言・侮辱行為をしてはならないものとする。
7. 違反を犯し、レフェリー・ドクター、または、主催者より退場の指示をうけたセコンドは、速やかにリングサイドを離れ、控え室に戻らなければならないものとする。
8. セコンドによるルール違反、悪質なマナー違反は、選手の反則行為と同様とし、レフェリー・ドクター、または、主催者より厳しくイエローカードの対象とする。

第6条 勝敗の決定

1. タップアウト・T0 (手で相手の身体かマットを二回以上叩いた場合。叫び声を上げた場合を含む)
2. ノックアウト・KO (レフェリーの判断による)
3. テクニカルノックアウト・TKO
 - A. レフェリーストップ
 - B. ドクターストップ
 - C. 棄権 (セコンドのタオル投入)
 - D. 試合放棄 (戦意喪失等による)
4. ファウル (反則: イエローカード3枚、またはレッドカード1枚) による失格
5. 判定

時間内に決着がつかない場合は、ジャッジ3名による判定を行う。全ラウンド10点からの減点方式で採点するものとし、2名以上に優勢と評価された選手を勝者とする。判定の優先順位は以下の通りとする。

 - ①ダメージ
 - ②コントロール (主導権)
 - ③アグレッシブ (積極性)
 - ④インプレッション (印象)
6. 引き分け (Wノックアウトを含む)
7. 不戦勝
8. ノーコンテスト・無効試合

(偶然のバッティング、またそれ以外の事情により、試合続行が不可能になった場合、レフェリー・ドクター・主催者らの判断により決められる)

第7条 ポジションの定義

■スタートポジション

試合スタート時は必ず自らのコーナーに下がり、またブレイク等による再開時はリング中央にて、いずれもスタンドポジションでファイティングポーズをとり、レフェリーの指示・合図により、試合を開始・再開させるものとする。

■スタンドポジション

1. 両選手の両足底部がマットに接地した状態をスタンドポジションとする。
2. グローブ装着部での攻撃を有効とする。
3. 足による攻撃を有効とする。
4. ヒジによるあらゆる打撃技の禁止。
5. 組み技によるあらゆる攻撃を有効とする。

■グラウンドポジション

1. 両選手の両足底部以外の身体部位が、マットに接地した状態をグラウンドポジションとする。
2. ヒジによるあらゆる打撃技を禁止とする。
3. 選手の顔面・頭部への、足によるあらゆる打撃（ヒザでの攻撃、サッカーボールキック、踏みつけ行為、下からの蹴り上げなど）を禁止とする。
4. 組み技によるあらゆる攻撃を有効とする。

■ミックスポジション

1. 一方の選手がスタンドポジション、もう一方の選手がグラウンドポジションの状態をミックスポジションとする。
2. ミックスポジション時における有効・禁止行為は、双方グラウンドポジション時と同等とする。
3. スタンドポジションの選手が、グラウンドポジション状態の選手の顔面・頭部への、ヒザでの攻撃、サッカーボールキック、踏みつけ行為を禁止とする。
4. グラウンドポジション状態の選手が、スタンドポジションの選手に対し、下からの蹴り上げを有効とする

第8条 ブレイクの定義

1. スタンド・グラウンドのポジションに関わらず、技の攻防が見られないと判断された場合。
2. 技の攻防が見られた場合でも、互いに極めきれず、同じような状況が続いた場合。
3. 反則行為、またはアクシデント等により、ドクターチェックが必要と判断された場合。

4. ミックスポジション時に、スタンドポジションの選手が攻防に付き合わず、動作を行わなかった場合。
5. 上記以外のケースを含め、全てレフェリーの判断によりブレイクは、行われるものとする。
(※ブレイク後は、速やかにリング中央にてスタンドポジションからの再開とする)

第9条 ドントムーブの定義

1. 試合の攻防が、ロープ際・コーナー際で行われ、進行上支障があると判断された場合。(ポジションをキープしたまま場所を移動し、レフェリーの指示に従い、速やかに試合が再開されるものとする)
2. 反則行為、またはアクシデントにより、ドクターチェックが必要であると判断された場合。(ドクターチェック等を行った後、必要に応じ、元のポジションに戻し、試合が再開させるものとする)
3. 選手のコスチュームが著しく乱れ、試合に支障をきたすと判断された場合。(ポジションをキープしたまま、レフェリーの指示に従い、速やかに試合が再開させるものとする)
4. 上記以外のケースを含め、全てレフェリーの判断によりドントムーブは、行われるものとする。

第10条 試合進行

1. ギョングにより、試合(ラウンド)開始、終了が告げられるものとする。
2. 試合は、各自コーナーに下がり、レフェリーによる「**ファイト!**」のコールと共に開始され、「**フィニッシュ!**」または「**ギョング!**」のコールと共に終了されるものとする。
3. レフェリーの「**ストップ、ブレイク!**」のコールにより、選手は攻撃動作を速やかに止め、スタンドポジションから、試合を再開しなければならないものとする。
4. レフェリーの「**ストップ、ドントムーブ!**」のコールにより、選手は攻撃動作を速やかに止め、レフェリーの指示に従わなければならないものとする。
5. レフェリーの「**タイムストップ!**」のコールにより、試合が一時中断された場合、原則として、選手は速やかにニュートラルコーナーで待機しなければならないものとする。(試合タイムは一時凍結とする)
6. 試合中、レフェリーによる「**アクション!**」「**(ゴー) トゥーフィニッシュ!**」のコールがあった場合、選手はアグレッシブにKO・一本を狙いに行かななければならないものとする。
7. 試合開始前、または試合中、レフェリーによる「**ステイコーナー!**」のコールがあった場合、指定されたコーナーに速やかに下がり待機しなければならないものとする。
8. 試合中、反則行為があった場合、レフェリーの「**ストップ、ファウル!**」のコールと共に、試合が一時中断されるものとする。
9. ドクターによるチェックが必要とされる場合は、必ずニュートラルコーナーにて行い、試合続

行が可能か否かの裁定を待たなければならないものとする。(チェックを受けている間は、相手選手も反対側ニュートラルコーナーで同様に待機しなければならないものとする)

10. 試合中、アクシデントまたはファウルにより、ダメージを負った選手は最大3分間のインターバル(回復休憩時間)が与えられるものとする。それでも尚、回復が不可能であるとドクターが判断した場合は試合を終了、また主催者の権限において当日の試合順、または日程を変更し再開する場合があるものとする。
11. 選手双方が、打撃技・投げ技等により同時にダウン(W ノックダウン)した場合は、ダウンカウント(10カウント)が数えられ、ラウンドが終了しても、カウントを続行するものとする。
※試合タイムは、「タイムストップ!」のコール以外、全てランニングとする。

第11条 反則(ファウル)規定

■罰則

1. 1度目の反則で**注意**(1枚目のイエローカード提示)、2度目の反則で**警告**(2枚目のイエローカード提示)、3度目の反則で**失格**(レッドカードの提示)を原則とする。
2. 悪質、かつ相手選手のダメージが著しく大きい場合などは、1度目、2度目の反則で失格(レッドカードの提示)となる場合があるものとする。
3. 明らかに故意ではなく、また相手選手のダメージが無い場合に限り、レフェリーによる**口頭注意**として処理される場合があるものとする。
4. 上記内容は、全てレフェリーの自由裁量、また主催者の判断等により裁定が下されるものとする。

■罰則金 (計量違反おける減額分は、別途規定による)

| | |
|-----------------|---------------|
| ① イエローカード1枚(注意) | 支払い総額から20%減額 |
| ② イエローカード2枚(警告) | 支払い総額から50%減額 |
| ③ レッドカード(失格) | 支払い総額から100%減額 |

(※計量違反と、反則行為による罰則金は、合算されるものとする)

■反則事項

1. あらゆる消極的戦い。
 - A) “手の探り合い”を続ける。
 - B) “お見合い状態”を続ける。
 - C) 相手の攻撃を待つばかりで、カウンター狙い及び防御に固執し自ら積極的に攻めない。
 - D) “亀になる”行為を繰り返す。
 - E) あらゆる膠着行為。
 - F) KOまたは一本を狙いに行こうとしない。

- G) レフェリーの「ファイト!」「アクション!」「(ゴー) トゥーフィニッシュ!」の声を無視し、積極的に攻撃をしない。
2. 目に対するあらゆる攻撃。(サミング等)
 3. 鼻腔・耳腔・口腔・肛門の粘膜部位に指を入れる・引っ掛ける・引っ張る行為。
 4. 咽喉への驚掴みやあらゆる打撃攻撃と頸動脈への指先による圧迫行為。
 5. 唾を吐く・噛み付く・つまむ・つねる・引っかく行為。
 6. 金的部位へのあらゆる攻撃。
 7. 頭髮・髭・陰毛・脇毛等の体毛を掴み引っ張る行為。
 8. 後頭部・延髄・背髄へのあらゆる打撃行為。(正面・側面からの回し蹴り等による後頭部への打撃攻撃は除く)
 9. 手足の指3本以下を掴む指関節行為。
 10. あらゆる頭突き(ヘッドバット)攻撃。
 11. 顔面部・頭部への指による突き及び貫手による打撃。
 12. あらゆるヒジによる打撃。
 13. **グラウンド/ミックスポジション状態選手の顔面・頭部への、足による打撃(ヒザでの攻撃、サッカーボールキック、踏みつけ行為など)。**
※ミックスポジションでの、下からの蹴り上げが有効となりました。
 14. リングロープ・コーナーパッド・マット外側部を掴む・引っ掛ける、または乗りながら行う攻撃・防御等。
 15. 相手選手を、リング外へ突き落とす・押し出す・投げる等の行為。
 16. 自ら故意にリングロープ・コーナーパッド外側部及びリング外(場外)に出る、また逃げる等の行為。
 17. レフェリーによる「ストップ!」「ブレイク!」「ドンドムーブ!」等のコールを無視し、相手選手への攻撃を中止しない行為。
 18. 相手選手及び自己の用具(グローブ)を引っ掛ける・掴む利用行為。
 19. 相手選手及び自己の着衣(スパッツ・トランクス等)を引っ掛ける・掴む利用行為。(伝統的格闘技の道着及び帯・相撲のまわしを除く)
 20. 道着の帯そのものによる関節・絞め技等における利用行為。
 21. スタンドポジションで攻撃を受けていない(ノーコンタクト)状態にも関わらず、自ら故意に倒れグラウンドポジションの体勢をとる行為。
 22. 身体にワセリン、グリース、油脂類、整髪料、滑り止め等、薬品、塗布物などを塗布する行為。
 23. 明らかに消極的な戦いを行った場合。(過度な膠着も含む)
 24. 試合中、選手・セコンドがレフェリー・ジャッジ・ドクター・主催者の指示・命令に対し、無視及び抗議・暴言・屈辱的な行為を行った場合。
 25. 試合中、レフェリーの許可を得ずに、セコンドが立ち上がる、リング内に入る(上がる)、規定のエリアから離れる、また選手・ロープ・コーナーパッドに接触する等の行為を行った場合。

26. 双方、あるいは一方の選手が作り試合（八百長）を行った場合、また両選手が互いに戦意を示さず、馴れ合い的な試合を行った場合。
27. 試合中、選手自らの判断で試合をストップする行為。（グローブが外れた場合、コンタクトが外れた場合など）
28. 規定体重を守ることができなかった場合。

■規制事項

1. 金の・目・喉仏・後頭部・延髄・脊髄等、規定身体反則部位へのピンポイント的な打撃は禁止とするが、それ以外の身体部位（痛点も含む）への打撃は有効とする。
2. 喉仏への攻撃で絞め技及び両拳・前腕部等で圧迫する行為は有効とする。
3. 絞め技で顔面部を絞める際は、目の部位のみ禁止としそれ以外の鼻・口・耳等の部位を絞める行為は有効とする。
4. 前腕部・肘・膝・頭部等の部位で顔面部（目の部位以外）を圧迫する行為は有効とする。
5. 側頭部（耳の周辺部位）への打撃は有効とする。
6. 掌及び体幹部で、口・鼻を覆い窒息させる行為は有効とする。
7. リングロープの反動を利用する打撃・投げ・当て身技等による攻撃・防御は有効とする。
8. 相手及び自己の防具・着衣を掴み・引っ掛ける等の利用は禁止とするが、伝統的格闘技の道着・相撲のまわしに限り、相手及び自己の着衣を掴み・引っ掛ける等の絞め・関節・投げ技等の行為は有効とする。
9. 道着の帯による絞め・関節技等の利用は禁止とする。
10. 上腕・前腕部等で、相手の顔面部・頭部・頸部（喉仏を含む胸鎖乳突部）への当て身技（ラリアット等）の攻撃は有効とする。
11. ミックスポジション時、体幹部等へのボディ・ヒッププレス等の浴せ技の攻撃は有効とする。

(※ご署名後、この誓約書を必ず主催者へお送り下さい)

【FAX : 03-6450-5073】

誓 約 書

私は、2016年8月7日（日）に行われる大会に採用される、ZSTルールブックを本日確かに受け取りました。

ルールブック及び、別途契約書に記載されている約束事、また大会に関する注意書等を全て確認・理解・納得をし、レフェリー・ジャッジ・ドクター・主催者等、大会関係者が下した裁定には、全て従う事を約束します。

また、このイベントが、一本・KOに強く拘ったルールで行われる大会である事を正しく理解し、本大会に選ばれた格闘家として、クリーンなファイトはもちろん、アグレッシブ且つテクニカルな魅せる試合をする事を約束します。

日付 2016 年 月 日

選手名 _____

サイン _____