

関係者各位

一般社団法人日本 MMA 審判機構

モデルルールと運用の提案について

標記の件、次のとおりモデルルールと運用について提案いたします。

1. ドクターチェックに関するモデルルールと運用

(1)モデルルール

(①)レフェリーの権限に関する規定)

試合中に選手が負傷した場合、レフェリーは、ドクターに負傷の程度を聞き、その意見を参考に試合続行の可否を決定することができる。

(②)ドクターチェックの手順に関する規定)

ドクターチェックは、ラウンド間のインターバル時間中には行わない。インターバルの前後にドクターチェックを行う場合は、ラウンド終了直後（インターバル前）、または、インターバル終了後に、ニュートラルコーナーにおいて行うこととする。ただし、緊急を要する場合はこの限りではない。

(2)運 用

試合中に選手が裂傷などを負った場合、レフェリーは試合を中断し、リングドクターによるドクターチェックを要請することがあります。ドクターチェックの間は、試合時間を止め、負傷した選手は一方のニュートラルコーナーで診察を受け、他方の選手はもう一方のニュートラルコーナーで待機します。

ドクターのチェックを受ける間も不公平があってははいけません。例えば、ラウンド間のインターバル中にドクターチェックを行うと、負傷した選手がセコンドの指示・アドバイスを聞くことができない、あるいは、水分補給が十分にできないなど、インターバルの時間が公平に与えられたとはいえなくなります。

したがって、ラウンド間のインターバル中は、ドクターチェックを行わず、その前後の時間に行うことが望ましいと考えられます。

インターバルの前後に行うドクターチェックには、次のような 3 種類の手順が考えられます。

A：ラウンドが終了した直後に時間を止め、両選手を自陣コーナーに戻らず、ニュートラルコーナーに移動させ、ドクターチェックを行う方法。

B（新案）：インターバル終了時に時間をとめ、次のラウンドに入る前に両選手をニュートラルコーナーに移動させ、ドクターチェックを行う方法。

C：インターバル終了後、いったん次のラウンドを開始し、直後に時間を止め、ドクターチェックを行う方法。（従来、最も多く用いられてきた方法）

本来「A」の手順が望ましいのですが、レフェリーと演出・本部席間の連携が難しく、ラウンド終了と同時にインターバルに入ってしまうため、これまで、この手順で行われることは多くありませんでした。そのため、従来は、「C」の手順が最も多く用いられてきました。しかし、この方法は、ドクターチェックの開始が遅れるうえ、また、いったん次のラウンドを開始した直後に試合を中断するため、選手・観客の緊張感が途切れ、さらにケージにおける試合の場合、扉を何度も開閉するため、競技の円滑な進行にも適しません（そのうえ、ドクターチェックの直後に試合続行不可能と判断された場合、試合開始から中断までのたった2秒の攻防について判定を行うという余計なプロセスも生じる可能性があります）。

そこで今回、より安全・公平かつ円滑にドクターチェックが行えるよう、インターバル終了後、次ラウンド開始前にドクターチェックを行う新たな手順（「B」）を考案し、各プロモーション審判部に実施を提案いたします。

モデルルールでは、A～Cのいずれの手順でもドクターチェックが行える規定になっていますが、安全、公平、円滑な競技進行の観点から、「A」または「B」の手順でドクターチェックを実施されるよう推奨いたします。

2. 反則等への処置に関するモデルルールと運用

(1)モデルルール

（反則に対する処置に関する規定）

第〇条 レフェリーは、選手が犯した反則行為に対し、その内容に応じて次の各号に掲げるいずれかの処置をとることができる。

- (1) 注意（caution）
- (2) 警告（verbal warning）
- (3) 減点（points deduction）
- (4) 失格（disqualification）

2 メインレフェリーは、前項第2号(警告)および同第3号(減点)の場合には試合を停止して、反則を犯した選手とその処置を適切な合図や身振り、およびペナルティ・カードで明瞭に示さなければならない。

3 メインレフェリーは、所持している2種類のペナルティ・カードにより、次の各号に掲

げるとおり減点を明示する。

- (1) 黄色(イエローカード)：1点減点
- (2) 赤色(レッドカード)：2点減点

(2)運用

従来、多くのプロモーションのルールでは、反則に対して次のような処置が定められていました。

- ①口頭注意、②注意(イエローカード)、③警告(レッドカード)、④失格

これらの処置は、いずれもいったん試合を停止して実施されてきました。また、実際には、①口頭注意は、②注意(すなわち「減点1」)の予告を意味していました。

しかし、このような画一的で限定的な方法では、競技上の公平を失する場合も起こりえます。例えば、「広げた指を相手の顔や目に向ける行為」という反則は、指が目に入る事態を未然に防ぐために定められた規定であり、反則によって実際にダメージが生じるわけではありません。しかし、相手の目に指を向けた選手に対して、従来どおり試合を停止して、「口頭注意」を与えた場合、次に同様の行為を行った場合には相手にダメージを負わせていないにもかかわらず、「減点1」が課せられることとなり、ペナルティが過重で、公平性を欠くことにもなります(10ポイントシステムの試合においては、「減点1」は1つのラウンドを失うことに等しく、非常に重いペナルティです)。

また、反則によっては、その都度試合を停止するよりは、試合を継続させつつ注意を与えた方が、反則の防止と円滑な試合の実施に有効な場合があります。

さらに、サブレフェリーが試合を中断させることなく注意を与えることができるのに、メインレフェリーが同様の形で注意を与えられないという矛盾もありました。

これらの理由から、従来、試合を停止して行ってきた「口頭注意」(=減点の予告)を「警告」と位置づけなおし、試合の状況に応じて、試合を停止してもしなくてもよい処置として、新しい「注意」を設けた規定を上掲のとおり提案いたします。このような規定と運用によって、より安全・公平で、より円滑な競技進行、および具体的な状況に応じたレフェリングが可能になると考えます。

以上