

改訂日:2022年9月28日

## チャクリキ・ジャパン ルール

## 第1条 階級

各階級、使用グローブは原則的に次の通りに定める。

フライ級(51kg以下)……6oz  
 バンタム級(53.5kg以下)……6oz  
 フェザー級(57kg以下)……6oz  
 ライト級(61kg以下)……8oz  
 スーパーライト級(63.5kg以下)……8oz  
 ウェルター級(67kg以下)……8oz  
 ミドル級(72.5kg以下)……8oz  
 ヘビー級(体重制限無し)……10oz  
 但し、ワンマッチの場合、体重契約を行う場合もある。

## 第2条 試合

試合場は、6メートル四方以上、3本以上のロープで囲われ、転倒等のアクシデントに対して選手の安全を確保出来る四角形のリングを使用する。試合出場選手は、両手に主催者が用意した規定のグローブを着け、原則としてファウルカップ(金属製の強度のある物)、マウスピースを必ず着用する。ファウルカップおよびマウスピースは、選手自身が用意する。選手がこの義務を遂行しない場合、アクシデントによる不利益に対する優遇措置を享受する事は出来ない。また選手が義務を遂行せず、競技の運営に支障をきたす事態になれば、該当選手に厳しいペナルティーを科する。

## 第3条 試合形式

試合は原則として3分5ラウンド、もしくは3分3ラウンド、延長戦最大3分2ラウンドマッチにて行われる(インターバルは1分、ジュニア選手は1R=1分30秒)。但し、トーナメント戦においては、競技の運営を円滑に行うために特別規定が設けられる。また、タイトルマッチ、トーナメント戦に関しては、延長最終ラウンドにマストシステム(ジャッジの採点において必ず優劣をつけること)を採用する。トーナメント戦での1日の最多トータルラウンド数は15ラウンド以内とする。

## 第4条 有効技

試合では次の技を有効とする。

パンチ:ストレート、フック、アッパー、バックスピニングロー(ただし、肘、および明らかにグローブ以外の前腕部分のみがヒットしたと認識される場合には反則)  
 キック:前蹴り、ローキック、ミドルキック、ハイキック、サイドキック、バックキック、内股への蹴り、飛び蹴り、ヒザ蹴り

有効打撃ではないとの疑義が生じた場合には、競技責任者が一時試合を中断し、審判団による審議を行なう場合がある。

## 第5条 反則技

第1項 試合においては以下の技を反則とし、反則には「注意」、「警告」または「減点」が与えられる。レフェリーは、注意、警告に対しては口頭で指示、「減点1」「減点2」に対してはイエローカードを提示し、「失格」に対してはレッドカードを提示する。最初の注意のみは注意2回で警告1となる。以後は即刻、警告1が与えられる。警告2で減点1とし、1試合中に減点が3になると失格となる。但し、反則に関してレフェリーが不可抗力であると判断した場合にはこの限りではない。また、反則行為が悪質なもの、あるいは相手に多大なダメージを与えたとレフェリーが判断した場合には、反則の宣告順位を超え、即時に減点が与えられる場合もある。

1. 頭突きによる攻撃。
2. ヒジによる攻撃。
3. 金的への攻撃(ヒザ蹴りおよびパンチは、臍よりも下への攻撃は「ローブロー」として反則を取る)。ただしこれは下腹部及び金的部分への攻撃を指し、蹴りによる攻撃はもちろんの事、手による下腹部・金的以外への攻撃(脚など)は有効とみなす。
4. レスリングや柔道などの投げ技、関節技を使うこと。
5. サミング。
6. 喉へのチョーク攻撃。
7. 相手に噛み付く行為。
8. 倒れた相手、起き上がろうとしている相手に攻撃すること。
9. レフェリーがブレイクを命じたにもかかわらず、相手を攻撃すること。

10. 攻撃であれ、防御であれ、ロープを掴むこと。
11. レフェリーに対する、侮辱的あるいは攻撃的言動。
- 12.パンチによる後頭部への攻撃(後頭部とは、頭の真後ろの部分をいい、側面、耳の周りは後頭部とみなさない)。
13. 故意に相手をリング外に落とそうとする行為。
14. 自分からリング外に出る行為。
15. 明らかに背後を向いた相手への攻撃。また、背後を見せた選手も戦意喪失とし、注意、警告、減点の対象となる。
16. バックスピンブローにより、明らかに肘、あるいはグローブ以外の前腕部が当たって相手にダメージを与えた場合。
17. 相手の足を故意に踏みつける行為。ヒザ靭帯の損傷を狙い膝関節を正面から蹴る行為。
18. 女子、ジュニア選手の試合の場合、顔面へのヒザ蹴りは禁止。

第2項 レフェリーが悪質であると判断した場合、即座に減点が与えられる場合もある。

第3項 再三頭を低くして相手の懐に飛び込む行為は、バッティングを誘発するものとして注意を与える。バッティングにより選手のどちらかがカットして出血した場合、レフェリーが偶発的なものであると判断した場合には減点は発生しないが、再三頭が低くバッティングの可能性のあるものと注意を受けた選手がカットさせた場合には減点1が与えられることがある。但し、レフェリーが明らかに故意、もしくは悪意があると判断した場合には減点2が与えられる。

第4項 攻撃を伴わないホールディングや技の掛け逃げが度重なり、消極的であると判断された場合、レフェリーは注意、警告、減点をとる。これに関しては、注意2で警告1、次の注意で減点1となる。なお、技の掛け逃げとは、攻撃の後すぐに相手に組み付き、または攻撃の直後に自ら倒れ込んで攻防を意図的に中断してしまう行為を指す。

第5項 選手がカウンター狙いなどで攻撃の手数が少なく消極的であると判断された場合も、注意や警告、減点の対象となり得る。

第6項 相手の蹴り足を掴む行為は反則ではないが、足を掴んだままでの攻撃は、パンチであれキックであれ1回のみ有効とする。よって、掴んだままでの連続しての攻撃は反則とする。また、蹴り足を掴んだまま何もしなければ、膠着状態としてブレイクを命じる。なお、蹴り足を掴んでの投げ技も反則とする。

第7項 首相撲からのヒザ蹴りは1回のみ有効とする。よって、首相撲から連続しての攻撃は反則とする。但し、首相撲が有効な打撃を加える為の手段とレフェリーが判断しない場合、またこのような状態が度重なる場合、結果として試合の膠着を誘発していると判断された場合には、注意警告の対象となる。

第8項 掴み組み付きなど、膠着状態を誘発する行為は一切これを禁止する。また相手の攻撃を逃れるために自分から掴み、組み付きに行く行為には、例えそれが片手であったとしても、注意警告が与えられる。

## 第6条 試合決着

試合決着の分類は次の通りとする。

### 第1項 ノックアウト(K.O.)

- 1) ダウンカウント開始から10秒以内に立ち上がれなかった場合。もしくは、ダメージが大きく10秒以内に立ち上がれないとレフェリーが判断した場合。
- 2) 10秒以内に立ち上がっても闘う意志がない、あるいは闘えないとレフェリーが判断した場合。
- 3) 1ラウンド中に3回のダウン(トーナメント戦では決勝戦以外は2回)があった場合。また、トータルで1試合に5回のダウンを喫した場合。

### 第2項 テクニカルノックアウト(T.K.O.)

- 1) 有効打による偶発的な負傷により、試合続行不可能とレフェリーが判断した場合。
- 2) 試合進行中、コーナーマンがタオルを投入した場合。なお、レフェリーがこれに気付かない場合は、審議団が試合終了の合図をさせることができる。
- 3) レフェリーストップ  
選手的一方が著しく優勢で劣勢な選手が危険な状態とレフェリーが判断した場合。
- 4) ドクターストップ  
リングドクターが選手の負傷あるいは大きなダメージにより試合続行不可能と判断した場合。特に選手がダウンして大きなダメージがある場合、リングドクターは審議団に進言し、協議のうえ試合終了の合図をさせることができる。

## 第3項 判定

ノックアウト、テクニカルノックアウト、または失格などによる勝敗で決定しない場合、ジャッジ3名による判定をとり、最終ラウンド終了後に各ジャッジの採点(ポイント)を集計し、ポイントが多い選手を勝ちとする。但し、これは2名以上のジャッジの同意によって勝者が決定するものとする。なお、2名以上の同意が得られない場合、タイトル戦、トーナメント戦においては延長戦最終ラウンドでは必ず勝敗を決するものとする。

## 第4項 引き分け

- 1) 両者が同時にダウンし、カウント9以内に双方が立ち上がらなかったとき。
- 2) 選手が偶発性の負傷により試合を続行できない場合は、第7条の規定にある試合成立のためのラウンド数が終了していれば、終了しているラウンドまでの採点を行い、ジャッジ2名以上の同意がない場合引き分けとなる。
- 3) 選手が偶発性の負傷により試合続行が不可能と判断され、第7条の規定にある試合成立のためのラウンド数を終了していない場合、公式記録上は引き分けとなる。
- 4) 延長での引分け裁定の認められた試合に限り、ジャッジ2名以上の同意がない場合引き分けとなる。

## 第5項 ノーコンテスト(無効試合)

- 1) 選手双方がルール違反を犯したり、八百長、または馴れ合い試合を行ったと認められた場合。
- 2) レフェリーが再三、注意、警告しても誠意あるファイトを行わず(無気力試合)、レフェリーが双方に失格を宣言した場合。

## 第7条 試合成立

3分5ラウンド制の試合については2ラウンド終了時、3分3ラウンド制の試合については1ラウンドが終了した時点で公式な試合が成立したものとする。但し、アクシデント等があった場合は第14条を適用するものとする。

## 第8条 負傷裁定

選手の一方が、故意または偶発性のバッティングによる負傷をその後の相手からの攻撃により悪化させ試合がストップした場合、第7条に基づく試合成立が確認されていれば、負傷ストップの時点から遡って採点を行い、試合の勝敗を決定する。

## 第9条 カウントダウン

- 第1項 ダウンとは、攻撃によるダメージにより、選手が足の裏以外の部分をマットに着けた場合をいう。但し、レフェリーが攻撃によるダメージが少ないと判断し、ダウンをした選手が速やかに立ち上がって再開の意思表示をした場合はフラッシュダウンとし、ダメージのあるダウンとは判定において差がつく。
- 第2項 ダメージが無くても、選手が倒れて速やかに立ち上がれない場合もダウンとなる場合がある。
- 第3項 選手に明らかにダメージがあり、続けて攻撃を受けた場合にレフェリーが危険と判断した時には、選手が倒れていなくてもダウン(スタンディングダウン)を宣告する場合がある。
- 第4項 ダウンカウントは、レフェリーの「ダウン」のコールとジェスチャーに従って進められる。レフェリーのダウンコール後、レフェリーはダウンを奪った選手が速やかにニュートラルコーナーに移動した事を確認し、ダウンカウントを開始する。タイムキーパーのストップウォッチにより正確に計られた秒間に従い、場内アナウンサーはレフェリーのカウント開始に合わせてカウントダウンしていく。
- 第5項 ダウンを奪った選手は、速やかにニュートラルコーナーへ移動しなければならない。また、レフェリーがダウンカウントを取っている間、指示があるまでニュートラルコーナーで待機しなければならない。
- 第6項 ダウンを奪った選手がこの指示に従わない場合、レフェリーはダウンカウントを中断し、ニュートラルコーナーに移動したことを確認した後にダウンカウントを再開する。
- 第7項 レフェリーがダウンカウント中にそのラウンドが終了時間に至った場合、レフェリーのカウントが継続していればタイムキーパーは終了の合図はしない(ゴングは鳴らさない)。よって、レフェリーのダウンカウントがストップした時点でそのラウンドは終了となり、10カウントが入ればK.O.(ノックアウト)、試合続行が不可能であるとレフェリーが判断した場合はT.K.O.(レフェリーストップ)となる。

## 第10条 採点基準

試合は次の項目に該当するものを基準として評価、採点される。

第1項 パンチ、キックなどの有効技により、的確かつ有効な攻撃が認められ、相手に相応のダメージを与えたかどうかを判定する。

第2項 採点の優先順位は、  
 1) ダウン数  
 2) 相手に与えたダメージの有無  
 3) クリーンヒットの数  
 4) アグレッシブ度(攻撃点)  
 とする。

第3項 お互いに10点を起点とし、劣勢もしくはペナルティーを受けた選手から減点していく採点方法を取る。  
 なお、採点の基準は以下の通りである。  
 1) 優劣の差がある場合は劣勢の選手から減点1ポイント。  
 2) 1回のダウンがある場合、ダウンを奪われた選手から減点2ポイント。但し、ジャッジがダメージの少ないフラッシュダウンであると判断した場合には減点1ポイントになる場合もある。  
 3) 同ラウンド内に2回目のダウンがある場合(但し、決勝戦以外のトーナメント戦を除く)は、ダウンを奪われた選手から減点3ポイント。  
 4) 反則等によりレフェリーより減点1の指示があった場合、減点1ポイント。  
 5) 反則等によりレフェリーより減点2の指示があった場合、減点2ポイント。  
 6) ダウンを奪われた選手が、そのラウンド内に劣勢を挽回した場合には、挽回された方が1ポイントを失い、ダウンによって減点されたポイント差が縮まる場合もある。  
 7) タイトルマッチ、トーナメント戦の延長最終ラウンドでは、マストシステムの観点から、例えどれだけ僅かな差であっても優劣を判定する。

## 第11条 延長戦

本戦で引き分けの裁定が出た場合は、その試合毎の規定の延長戦を行う(最大2ラウンド)。タイトルマッチ、トーナメント戦では延長最終ラウンドでは、マストシステムを採用する。その他のワンマッチでは、試合毎に延長最終ラウンドでのマストシステムを採用するか否か、事前に双方合意の上、決定する。また、場内アナウンサーは延長最終ラウンドにマストシステムが採用されている場合には、その旨を延長最終ラウンド開始前に場内アナウンスする。

## 第12条 失格

次の場合、選手は失格となり100%のファイトマネー没収が科せられ、また3カ月から1年の出場停止処分とする。

- 1) 故意に反則を犯し、レフェリーが失格を宣言したとき。
- 2) 試合中、審判団の指示に従わないとき。
- 3) 試合出場時刻に遅れたとき、あるいは出場しないとき。
- 4) 粗暴な振る舞い、悪質な試合態度とみなされたとき。
- 5) レフェリーが選手に戦意がないと判断したとき。
- 6) ラウンド中に反則による減点が3になったとき。
- 7) 試合前にリングドクターの診断を受け、その結果出場不可能とみなされたとき。
- 8) 試合ラウンド中に、コーナーマンがリング内に入ったり、リング上の相手選手もしくは所属選手に触れたとき。  
 また、コーナーマン同士が乱闘した場合も、状況によりその選手が失格となる場合もある。
- 9) ドーピングチェックにより薬物反応が出た場合。
- 10) その他、試合規定に違反すると認められたとき。

## 第13条 ペナルティ

試合中に選手が反則を犯した場合、以下の基準でペナルティーが科せられる。

- 1) 失格(減点3)となった選手は、ファイトマネーの100%を没収される。
- 2) 減点2となった選手は、ファイトマネーの30%を没収される。
- 3) 減点1となった選手は、ファイトマネーの20%を没収される。
- 4) その他、試合規定に違反すると認められたとき。

このペナルティーは、1大会あたりにつき適応されるものとし、トーナメントなどで2試合以上闘った場合は加算されていくものとする。但し、偶然のバッティング等による減点はこの限りではない。

## 第14条 アクシデント

選手が負傷のため、試合を続行することが出来ない場合は、次の各項によって勝敗を決定する。

第1項 負傷の原因が相手の故意の反則による場合、レフェリーは一定時間負傷した選手を休ませて様子を見るが、それでも選手が回復せず、試合続行不可能な時は反則者の反則負けとする(反則者の失格)。トーナメント戦では反則により失格となった選手は、敗者復活でトーナメント戦に参加する権利を得ることはできない。但し、金的への攻撃による負傷は、故意であるか無いかにかかわらずその状況となっても偶発性の事故として処理する。

第2項 負傷の原因が負傷者自身の不注意による場合は、負傷した方の負けとする(負傷者の失格)。

第3項 負傷の原因が双方の偶発性による場合

a. 試合が成立していない場合

- 1) トーナメント戦では試合を続行できる選手の勝ち扱いとする。
- 2) タイトルマッチ、ワンマッチ戦ではノーコンテスト(無効試合)とする。

b. 試合が成立している場合

第7条の規定により試合成立している場合は、終了したラウンドの採点を取り、ポイントがリードしている選手を勝ちとする。また、該当ラウンド以降に負傷した場合は、そのラウンドの負傷が発生した時間までの採点も判定に加算する。但し、ポイントが引き分けの場合には、

- 1) トーナメント戦では試合を続行できる選手の勝ち扱いとする。
- 2) タイトルマッチ、ワンマッチ戦では引き分けとする。

c. 反則を犯したほうに過失がなければ、金的によるダメージに関しては最大5分間の休息時間を与え、その結果試合続行が出来ない場合、試合続行可能な選手を勝ち扱いとする。

第4項 トーナメント戦においては、ポイントをリード(判定)し勝者となった選手が試合続行不可能である場合、以下の通りトーナメント戦に参加する権利を得るものとする。

a. リザーブファイトが2試合ある場合

- 1) トーナメントの対戦相手(敗者)
- 2) リザーブマッチの第1優先試合の勝者
- 3) リザーブマッチの第2優先試合の勝者
- 4) リザーブマッチの第1優先試合の敗者
- 5) リザーブマッチの第2優先試合の敗者

b. リザーブファイトが1試合しか行われない場合

- 1) トーナメントの対戦相手(敗者)
- 2) リザーブマッチの勝者
- 3) リザーブマッチの敗者

なお、棄権者が2名以上出た場合は、棄権者の発生した順番に、上記の優先順位で対処する。但し、前試合において、K.O.負けおよび強度のダメージが残っているとリングドクターが判断した選手は、上記の順位に関係なく出場は認められない。上記の規定で対応できない状況になった場合は、主催者ならびに審判団が検討し、出場選手を決定する。

第5項 負傷者が出た場合、試合を継続させるかどうかは、リングドクター、審判団が協議のうえ決定する。その際、リングドクターは負傷箇所への最低限の治療(止血、テーピング等)を行うことができる。

第6項 選手がリング外に転落した場合はリング外に選手が落ちた時点で試合時間を止め、ドクターチェックを行う。その間、審判団は協議を行い、落ちた原因を検討する。

- a. 有効技によるダウンと判断された場合で試合続行可能な場合はダウン1を採点に入れて、止めた試合時間から試合続行。
- b. ダウンにも関わらず試合続行不可能な場合はドクターストップによる、テクニカルノックアウトとする。
- c. ダウンではないと判断された場合で試合続行可能な場合は止めた試合時間から試合続行。
- d. ダウンではないと判断された場合で試合続行不可能な場合は、審判団が負傷の原因が双方の偶発性によるものか、あるいは故意の反則によるものかを検証して、第14条、第2、3項の判断を下す。

## 第15条 拳へのテープとバンテージ

選手は、両手の拳にテープとバンテージ以外のいかなる素材をも着用してはならない(素手でのグローブ着用は認められる)。さらに、これについては以下を厳守すること。

- 1) 拳へのテープとバンテージは通常から著しく離れた特殊なものを使用することは一切認めない。
- 2) テープおよびバンテージを施す際は、必ず試合場に到着してから着用し、試合前に必ず規定のチェックおよびサインを受けなければならない。
- 3) 着用に関しては、あくまでも拳の保護が目的であり、強化につながる行為は禁止とする。
- 4) 会場入り前のテーピングおよびバンテージ着用は認めない。
- 5) テープとバンテージは、あくまで拳用のもので、それ以外の負傷箇所へのテーピングなどには使用してはならない。
- 6) 選手がテープ等を拳以外の負傷箇所などに使用する場合は、第19条規定に準じる。

なお、審判団の指示に従わない場合、また開封を指示されてこれを拒んだ場合や不正が見つかった場合、注意、警告、減点、失格の可能性がある。

## 第16条 グローブチェック

選手は、グローブを着用する前に各自グローブチェックを受け、封印したテープに規定のサインを受けなければならない。また、このチェックを受けた後は試合が終わるまでグローブは外せない。もし封印を解いた痕跡がある場合、選手は再度グローブチェックを受けなければならない。また、グローブには、いかなるものも塗ってはならないし、変形を施してはならない。なお、審判団の指示に従わない場合、注意、警告、減点の可能性がある。

## 第17条 オイル・ワセリン

選手は、顔に最小限のワセリンを塗ることを認められるが、それ以外の何物もつけてはならない。また、身体にはいかなるものも塗ってはならない。ここでいう「最小限」とは、審判団が許可する範囲の量と解釈する。

また、以下も厳守する。

- 1) 顔に多量のワセリンを塗ったままでの試合は認めない。その場合は、必ず拭き取らせる。
- 2) タイオイルなどの刺激物の入ったオイルの使用は、顔や身体の中の部分についても認めない。
- 3) 足底部への最小限の滑り止めの使用は認めるが、それ以外の箇所へこれを使用してはならない。
- 4) アップ時にタイオイル等の刺激性塗布物を身体に塗った場合には、入場前に必ず完全に拭き取らせる。

なお、審判団の指示に従わない場合は、注意、警告、減点の可能性がある。

## 第18条 マウスピース

選手は、試合中、必ずマウスピースを着用する。試合中、選手の口からマウスピースが落ちてしまった場合、原則としてはレフェリーがこれを拾い、そのラウンドの終了後に選手のコーナーに戻すものとする。

## 第19条 プロテクター

選手は、負傷などのいかなる理由であれ、ゴムやプラスチックなど、通常使用するテーピング用テープまたはバンテージ以外の材質のプロテクターを着用してはならない。但し、その負傷の状態によって、リングドクターあるいは審判団がこれを必要と認めた場合には、以下を厳守したうえでこの使用を許可する。

- 1) 伸縮性のテープ、サポーター、主催者の許可したパット以外は使用しない。
- 2) これらを使用する際には、試合前日に行われるルールレビュー時にリングドクターあるいは審判団の確認を必ず受けなければならない。
- 3) 確認がない場合、選手はそのテーピング等の使用は認められず、それを取り外さなければならない。
- 4) ここで使用するテープ、サポーターなどは、主催者ならびにリングドクターは一切支給しない。
- 5) 試合開始後の負傷箇所へのテーピングは、リングドクター以外一切禁止する。

なお、審判団の指示に従わない場合、注意、警告、減点の可能性がある。

## 第20条 メディカルチェック

選手は、ルールレビュー時に、事前に使用している薬品等を申告しなければならない。また試合前に必ずリングドクターによるメディカルチェックを受けなければならない。さらに、トーナメント戦の場合には、勝ち上がった選手は必ず試合終了後に再度メディカルチェックを受けることを義務づける

## 第21条 ドーピングチェック

選手は主催者からの要請があった場合には、いかなる場合であれ、ドーピングチェックを受ける義務がある。検査の結果、薬物反応が出た場合、選手はそのタイトル、賞金、ファイトマネーの100%が没収される。さらに、契約書に書かれているペナルティー条項に従い処分が下される。

## 第22条 服装規定

- 第1項 選手は、開会式などでリングに登場する際には、清潔で正しい服装を身につけなければならない。主催者が不適格と見なした服装についてはこれを認めない。
- 第2項 選手の試合コスチュームについては、キックパンツ(丈は腰から膝上までとする)に限定し、ロングスパッツ、空手着、テコンドー着のような膝より長いコスチュームは、特別に主催者、対戦相手が認めた場合を除いては如何なる素材であっても着用してはならない。また、腰より上も如何なる素材で覆ってはならない。選手独自のスポンサーロゴ等については事前に主催者へ申請、承諾が必要となる。
- 第3項 対戦相手を負傷させる恐れのあるものや自身のダメージを軽減する恐れがあると審判団が判断したものの着用を禁止する。サポーター類や試合コスチュームなどの装着に関しても、必ず審判団のチェックを必要とする。また、審判団が危険であると判断したものに関しては、その装着を認めない。
- 第4項 上記の指示に従わない場合、審判団は注意を与える。2回目以降の注意には、その度にイエローカードを提示するが、イエローカードを3回提示されると失格となり、提示された場合は試合場から退場しなければならない。また、それ以降の選手、コーナーマンは出場停止処分となる場合がある。

## 第23条 コーナーマン

選手は、チーフコーナーマン1名と2名のセコンド、合計3名までをリングサイドに待機させることができる。但し、この3名のコーナーマンは、事前に登録されている者でなければならない。

- 第1項 3名のコーナーマンは、ラウンド中は指定された場所に待機しなければならない。
- 第2項 ラウンド中に選手に指示を出すことができるのは、チーフコーナーマンのみとする。
- 第3項 コーナーマンは、ラウンド中、ロープやエプロンなどリングのいかなる場所にも手を触れてはならない。
- 第4項 インターバル中に、リング内に入れるコーナーマンは1名のみとする。
- 第5項 コーナーマンは、ラウンド中にリング内に入ってはならない。また、選手に触れてもいけない。違反した場合、選手は失格となる。
- 第6項 リングの各コーナーポスト周辺に、タオルなどの物を置いてはならない。
- 第7項 「セコンドアウト」のコールがあれば、コーナーマンは直ちにリング外へ出なければならない。
- 第8項 3名のコーナーマンは、服装を統一し、選手と共にチームウェアを着用することを義務付ける。なお、Tシャツにジーンズといった出で立ちは認められない。但し、Tシャツはチーム統一のものであれば問題ない。また、サングラス、スーツ等の着用は厳禁とする。

指示に従わない場合、審判団はコーナーマンに対し注意を与える。2回目以降の注意には、その度にイエローカードを提示するが、イエローカードを3回提示されると失格となり、提示されたコーナーマンは会場から退場させられる。また、それ以降のコーナーマンの資格を剥奪する場合もある。

## 第24条 治療

選手の負傷個所への治療について

- 第1項 リングドクターは、試合中は各選手への最低限の治療(止血等)のみ行うことができる。
- 第2項 試合中は、たとえインターバル中であっても、リングドクター以外は選手の負傷個所への一切の治療を行うことはできない。
- 第3項 トーナメント戦において、次試合までの休憩中、選手にコーナーマンによるテーピング等の治療を施す際には、必ずリングドクターまたは審判団の許可を得るとともに、第19条を厳守しなければならない。

## 第25条 計量測定

体重に制限のある試合の場合、前日もしくは当日の定められた時間に計量を行うものとする。選手は計量時に規定の体重でなければならない。規定の体重を超えていた場合、2時間以内に規定内の体重に落とす事が出来れば、支障なく試合を認める。2時間内に1kg未満の体重であれば減点1、それ以上で2kg未満の場合は減点2、それ以上の場合は減点3で失格となる。失格となった選手は大会主催者、対戦相手の損害に対し補償の責を負う。規定体重を2kg未満の超過で試合を行う選手は、大会開場時に相手選手もしくは相手選手の所属道場責任者の立ち合いの元での再計量を義務付ける。再計量の規定値は契約体重の2.5kg未満とする。再計量をクリア出来ない場合は失格扱いとする。

## 第26条 ルールレビュー

原則的に前日行われるルールレビューには選手及びセコンドは必ず参加しなければならない。そこでルールの最終確認を行い、また使用薬品等の申告及び、試合時のコスチュームや事前申告しか認められないサポーター等の申請を行うこと。ここで申告されていないものに関しては一切認められない。

## 第27条 競技運営

競技は、大会主催者とチャクリキ・ジャパンの競技統括によって管理され、各大会は、この競技統括により選出された審判団、リングドクター、その他の役員によって運営される。

### 第1項 審議団

審判団は、競技責任者、レフェリー、ジャッジ、サブジャッジのことを総称していう。

- 1) 競技責任者は、審判団の有する権利をすべて保持するものとし、レフェリーならびにジャッジによって正しい試合裁定が下されているかを管理する。また、試合裁定に審議を申し立てる権利を持ち、明らかに適正でない裁定であった場合には、その裁定を変更する権利を有する。また、試合中、レフェリーが選手の危険を認知できない場合、リングドクターからの進言、もしくは自身の判断で試合を終了させることができる。
- 2) レフェリーは試合を裁定する主たる権利を有する。試合には、1名のレフェリーをリング上に配置する。
- 3) ジャッジは試合を採点する権利を有する。試合には、三方向に各1名ずつ計3名のジャッジを配置する。
- 4) サブジャッジはコーナーマンおよびインターバル中の選手の監視をする。試合には、赤コーナーならびに青コーナーに各1名ずつ計2名のサブジャッジを配置する。

### 第2項 リングドクター

リングドクターは、試合前に選手の健康状態を検査して出場可能か判断し、主催者に報告する。また、試合中にレフェリーが選手の危険を認知できない場合は、これを競技責任者に伝え試合を終了させることができる。

### 第3項 その他

タイムキーパー、公式記録員などが配置され、競技の円滑な運営に務める。

## 第28条 試合裁定に対する審議

競技責任者は審議権を有するものとし、試合中、明らかに不適格と思われる裁定があった場合には試合を中断し、審判団を呼集したうえで審議を行うことができる。審議は以下の手順で行われる。

- 1) 試合中もしくは終了後直ちに、レフェリーが競技責任者の要請に従い、リング上で「審議」を宣言する。
- 2) 選手は、レフェリーによってニュートラルコーナーでの待機を命じられる。
- 3) コーナーマンは、ラウンド中と同様に指定された場所に待機しなければならない。但し、選手が負傷している場合は、リングドクターのみが最低限の治療をすることができる。
- 4) 選手をリング中央に呼び、レフェリーが審議結果を宣言する。
- 5) 裁定ならびに審議の内容について、リング上で競技責任者が説明をする。

## 第29条 異議申し立て

選手または所属団体の責任者は、審判団の宣告および判定に対し、大会終了時まで異議申し立てを行うことはできない。異議申し立てがある場合は、書面にて大会終了後2週間以内であればこれを競技委員会に提出することができる。競技委員会は、異議申し立てがあった場合、2週間以内にこれを審議し、書面もしくはHPにて返答する。

## 第30条 その他

本規定に定められていない問題が生じた場合、主催者ならびに競技委員会の合議をもって処理するものとする。