

総合格闘技（MMA）のユニファイド・ルール

Unified rules of mixed martial arts

松 宮 智 生

Tomoki MATSUMIYA

総合格闘技（Mixed Martial Arts：以下MMA）は、近年、アメリカを中心に人気を博している格闘競技であり、打撃技、組み技、関節技等、あらゆる格闘競技の技術を用いることができる。かつてはアメリカの多くの州でMMAは非合法的な活動であったが、現在では、アメリカ各州の政府およびアスレチック・コミッション（athletic commission）の管理・監督の下、ほとんどの州で合法的なスポーツとして承認されるようになった。

現在のMMA市場において最大のシェアを誇るプロモーションUFC（The Ultimate Fighting Championship）の第1回大会は、1993年11月12日、コロラド州デンバーで開催された。当時の試合は、時間無制限、噛み付きと目を突く行為以外はすべてが許されるルールの下で行われ、素手で殴り合い、倒れた相手を蹴り、失神した相手に肘打ちを打ち降ろし続けるシーンなどが見られ、それらの暴力性、残酷性が多くの批判を招いた。

1996年、マケイン上院議員（John McCain：2008年大統領選挙の共和党候補）らがMMAを「人による闘鶏（human cockfighting）」と呼んで非難し、MMA禁止のキャンペーンをはって各州政府に働きかけた結果、多くの州がMMAイベントを非合法化した。

しかしその後、ルールの改正を重ね、2000年

からは、ニュージャージー州のアスレチック・コントロール・ボード（NJSACB）によるMMAユニファイド・ルール（unified rules：以下ユニファイド・ルール）の下で試合が行われるようになり、2001年にはズッファLLC社がUFCを買収し、同社のオーナーらがMMA合法化のためにロビー活動を進めたことで、各州でMMAが合法化されるようになった。特に2008年から2010年の3年間では、MMAを合法的スポーツとして認可する州は22州から42州にまで増え、現在、アメリカの各州において、ユニファイド・ルールに準拠したルールで競技が行われている¹⁾。

わが国においては1980年代からMMAのムーブメントの萌芽がみられたが、イベントを開催する団体ごとにルールが異なっていた。しかし、アメリカにおけるMMA発展の影響を受け、わが国で開催される競技においても徐々にユニファイド・ルールが採用されるようになった。特に、老舗団体であるパンクラスが2014年4月からユニファイド・ルールに準拠したルールを採用したことを契機として、わが国のMMAにおいてもユニファイド・ルールが急速に普及し始めている²⁾。

そこで、本稿においては、今後のわが国のMMAルールの整備に資するよう、UFCの公式Webサイトに掲載されている「MMAユニファイ

ド・ルールと他の重要な規定（Unified Rules and Other Important Regulations of Mixed Martial Arts）」の全訳を紹介する（【資料1】）。

なお、「ユニファイド（統一）」とはいっても、あらゆる地域においてすべての事項が統一されているわけではない。アメリカにおいても州ごとに細部の規定は異なる。各州のMMAルールの詳細については、それぞれの州のアスレチック・コミッションやボクシング・コミッションのWebサイトを参照されたい。

特に判定基準については、UFCのサイトとは異なる基準を用いている団体・州が多くあり、それらでは、各州アスレチック・コミッションを統括するABC（Association of Boxing Commissions）による「MMA判定基準の改定」（2012年7月）が多く採用されている。そこで、本稿の末尾に【資料2】として、ABCによる改訂基準の抄訳を掲載することとする。

【資料1】MMAユニファイド・ルールと他の重要な規定³⁾

1. 定義

“MMA（Mixed Martial Arts）”とは、このユニファイド・ルールや実効的なコミッションの諸規則による適正な規制を前提とし、クラップリング〔組み技〕、サブミッション〔関節技、絞め技〕、キック、打撃の制限はなく、異なる格闘技の技術を用いる、武器を持たない闘い（Unarmed Combat）を意味する。

“武器を持たない闘い”とは、重い傷害（inflict injury）をもたらしないと合理的に想定される打撃（blow）が用いられる競技の形態を意味する。

“武器を持たない競技者（Unarmed Combatant）”とは、武器を持たない闘いに参加する者を意味する。〔松宮注：以下の訳文中は簡潔な表現にするため単に「競技者」とした。〕

“コミッション”とは、MMAの試合、エキジ

ビジョン、競技を監督する実効的なアスレチック・コミッションあるいは管理機関を意味する。

2. 体重による階級

コミッションやコミッションのエグゼクティブディレクターが承認する場合を除いて、MMAの競技・エキジビジョンの階級、および各階級の体重は以下のとおりである。

フライ級：125ポンド以下〔56.7kg以下〕

バンタム級：125～135ポンド〔56.7～61.2kg〕

フェザー級：135～145ポンド〔61.2～65.8kg〕

ライト級：145～155ポンド〔65.8～70.3kg〕

ウェルター級：155～170ポンド〔70.3～77.1kg〕

ミドル級：170～185ポンド〔77.1～83.9kg〕

ライトヘビー級：185～205ポンド〔83.9～93.0kg〕

ヘビー級：205～265ポンド〔93.0～120.2kg〕

スーパーヘビー級：265ポンド以上〔120.2kg以上〕

タイトルマッチ以外の試合では、1ポンドの許容重量が認められる。タイトルマッチでは、競技者は適正な体重階級の範囲を超えてはならない。

コミッションは、その裁量の下で、キャッチウェイトの試合を承認することができる。試合が公正、安全で競技上問題がないと判断する場合には、上の区分に関わらず、例えば177ポンドの上限を定めることができる。

また、例えば、一方の競技者が264ポンドで、他方の競技者が267ポンドである場合、コミッションは、公正、安全で競技上問題がないと判断する場合には、数値上は異なる階級であっても試合を許可することができる。

3. 試合場の要件および設備

A) MMAの試合およびエキジビジョンは、リング内またはフェンスに囲まれた領域で行われる。

B) リングは、次の要件を満たしていなければならない。

- i) ロープ内の一辺は、20フィート以上、32フィート以下の正方形でなければならない。一方のコーナーは青、反対のコーナーは赤とする。
 - ii) リングの床は、ロープの外側にも18インチ以上の空間を必要とし、1インチ以上のエンソライトまたは類似の発泡性の素材でパディングされなければならない。パディングは、最表面のキャンバスと共に、リングロープを超えてリングの端まで覆わなければならない。パディングの素材には、全体に均質なものを、固さにばらつきがあったり、凸凹ができるものを用いてはならない。
 - iii) リングの高さは4フィート以下とし、競技者のために適当な階段を設けなければならない。
 - iv) リングポストは直径3インチ以上の金属製で、リングの床より上の高さは58インチ以上とし、コミッションから認可された方法でパディングされていなければならない。ロープからは18インチ以上離れていなければならない。
 - v) ロープは5本。直径1インチ以下で、柔軟な素材でカバーされていなければならない。最下段のロープはリング床から12インチとする。
 - vi) リングの床には、コーナー際であっても、いかなる障害物も置いてはならない。
- C) フェンスで囲まれた領域は、次の要件を満たしていなければならない。
- i) フェンスエリア内は、6等辺以上のサークル状の形状であり、幅は20フィート以上、32フィート以下とする。
 - ii) フェンス内の床は、1インチ以上のエンソライトまたは類似の発泡性の素材でパディングされなければならない。パディングは、最表面のキャンバスと共に、フェンス内の領域を覆わなければならない。パディングの素材には全体に均質なものを、固さにばらつきがあったり、凸凹ができるものを用いてはならない。
 - iii) フェンス内の床の高さは4フィート以下とし、競技者のために適当な階段を設けなければならない。
 - iv) フェンスの柱は、幅6インチ以下の金属製で、床より上の高さは58インチ以上とし、コミッションに認可された方法で適切にパディングされなければならない。
 - v) フェンスを囲む素材は、競技者が落下したり、フェンスを打ち破って床や観客の上に落ちないようにし、ビニールでコーティングされていなければならない。
 - vi) フェンス内エリアでは、コミッションに認可された方法であらゆる金属部分を覆い、パディングしなければならず、競技者が擦り剥かないようにしなければならない。
 - vii) フェンスには2つの入口を必要とする。
 - viii) 競技者が競技を行うフェンス内の床には、いかなる障害物も置いてはならない。
- #### 4. 椅子 (Stools)
- A) コミッションに認可された型の椅子 (stool) を各競技者に用いる。
 - B) コミッションに認可された型の椅子 (stool and chair) を試合場の外で各競技者のセコンドが用いる。セコンドが用いる椅子は、各コーナーの近くに配置しなければならない。
 - C) 使用した椅子は各試合終了後に洗浄および交換しなければならない。
- #### 5. 物品
- 各コーナーには、各試合のため、清潔なバケツ、清潔なプラスチック製の水用ボトル、その他コミッションから指示された物品が提供されなければならない。

6. ハンドラッピング (手へのバンデージ) の仕様

- A) すべての階級において、各競技者が各手に巻く包帯は、幅2インチ以下の柔らかいガーゼ生地で、長さは15ヤード以下とする。外科用テープは幅1インチ以下、長さは10フィート以下とする。
- B) 外科用の粘着テープは、手首近くを保護するためにそれぞれの手に直接巻かれる。テープは2度手の甲を渡り、手が拳を握り込んでいる時のナックルを覆い、保護するために延ばすことができる。
- C) 包帯は手全体に均等に巻かれなければならない。
- D) 包帯とテープは、コミッションと対戦相手のマネージャーまたはチーフセコンドの立ち会いの下で、ドレッシングルームにおいて巻かれる。
- E) コミッションの承認を受けるまで、グローブを装着してはならない。

7. マウスピース

- A) 競技者は、競技中にマウスピースを着用しなければならない。マウスピースは、会場にいるドクターによる審査と承認を必要とする。
- B) マウスピースを装着していない状態でラウンドを始めることはできない。
- C) マウスピースが競技中に偶然外れた場合、レフェリーは、タイムを要求し、迅速にマウスピースを洗浄し、再び口に入れなければならない。

8. 防具

- A) 男子競技者は、コミッショナーが承認したタイプの股間のプロテクターを着用しなければならない。
- B) 女子競技者は、股間のプロテクターを着用してはならない。
- C) 女子競技者は、胸部プロテクターを着用しなければならない。プロテクターはコミッショ

ナーの承認を受けたものを用いる。

9. グローブ

- A) 競技者は、コミッションによって承認された最小4オンスのグローブを着用しなければならない。グローブは、コミッションの承認がなければ、6オンスを超えてはならない。例えば2XL~4XLといった、特定の大きなサイズのグローブであれば、6オンスをわずかに超えていても許容され得る。
- B) グローブは、コミッションの承認を得なければならない。プロモーターによって供与される。競技者が自分の所有するグローブを使用することはできない。

10. 服装

- A) 各競技者は、MMA ショーツ (ボードショーツ)、バイキングショーツ (バーリトゥードショーツ)、キックボクシングショーツやその他コミッションによって承認されたショーツを着用しなければならない。
- B) 道着やシャツは、女子競技者が着用しなければならないシャツを除き、競技中の着用は認められない。
- C) シューズやいかなるの足へのパディングも、競技中は着用できない。

11. 容貌外観

- A) 競技者は、清潔で身ぎれいな外観を示していなければならない。
- B) 競技者の顔やからだに、グリースやその他の異物を過度に使用してはならない。レフェリーやコミッションは、過度のグリースや異物を除去させなければならない。
- C) コミッションは、髪や髭が競技者やその相手の安全性に危険を及ぼすかどうか、あるいは競技の監督や競技上の行動を妨害するか否かを決定しなければならない。競技者の髪や髭に危険性があつたり、競技上の監督や行動を

妨害する場合は、そのような状況が修正され、コミッションが認めない限り、競技者は競技に参加することはできない。

- D) 競技者は、いかなる宝飾類、ピアスのアクセサリーも着用してはならない。

12. ラウンドの時間

- A) タイトルマッチではない試合は、3ラウンドで、各ラウンドは5分以内、各ラウンド間の休止期間は1分とする。
- B) タイトルマッチは、5ラウンドで、各ラウンドは5分以内、各ラウンド間の休止期間は1分とする。

13. 試合のストップ

- A) レフェリーは試合における唯一の決定者であり、試合をストップできるただ一人の権威者である。レフェリーは、試合のストップに関して、リングサイドのドクターあるいはコミッションの助言を得ることができる。
- B) レフェリーとリングサイドのドクターのみが、休憩時間や試合終了後以外にも、随時、試合場に入ることが許された者である。

14. ジャッジング（試合の判定）

- A) 試合は、試合場周囲の異なる場所から3人のジャッジによって評価され、スコア化される。レフェリーは3人のジャッジの1人にはなれない。
- B) 10ポイント・マスト・システムが採点の標準システムである。10ポイント・マスト・システムの下では、そのラウンドの勝者に10点が与えられ、敗者には9点あるいはそれ以下の点数が与えられる（まれに10-10となるイーブンのラウンドを除く）。
- C) ジャッジは、効果的な打撃、効果的なグラップリング、試合エリアのコントロール、効果的な積極性、およびディフェンスなどのMMAの技術を評価する。

D) 評価は、上記のC)に表示される順に（効果的な打撃、効果的なグラップリング、試合エリアのコントロール、効果的な積極性、ディフェンス）重みを与えてなされる。

E) 効果的な打撃は、正当な打撃の総数によって判断される。

F) 効果的なグラップリングは、正当なテイクダウンおよびリバーサル成功の総計を考慮して判断される。考慮すべき要素は、例えば、スタンディングポジションからマウントポジションへいたるテイクダウン、マウントポジションへのパスガード、ボトムポジションの競技者が積極的に攻撃的なガードを駆使する場合などである。

G) 試合エリアのコントロールは、誰が〔どちらが〕試合のペース、場所、ポジションを支配していたかを決めることによって判断される。考慮すべき要素の例としては、テイクダウン時に、スタンドを維持した競技者がグラップラーの技の試みに反撃したり、寝技に移行するために打撃やテイクダウンをすること、サブミッションを仕掛けること、マウントをとるためのパスガード、あるいは打撃の機会を作り出すことなどである。

H) 効果的な積極性は、前に出て、正当な打撃を当てることを意味する。

I) 効果的なディフェンスは、攻撃に対してカウンターで応じつつ、打撃、テイクダウン、リバーサルを防ぐことを意味する。

J) 次の客観的な採点基準がラウンドの採点時にジャッジによって用いられなければならない。

i) 10-10：両方の競技者が互角に戦っているように見え、どちらの競技者もラウンド中に明らかな優位性を示していないとき。

ii) 10-9：一方の競技者が、効果的な打撃・グラップリングあるいは他の技術をより多く発揮して、僅差で勝利したとき。

iii) 10-8：一方の競技者が、打撃やグラップリングによって圧倒的 (overwhelmingly) に試合を支配したとき。

iv) 10-7：一方の競技者が、打撃やグラップリングによって完全 (totally) に試合を支配したとき。

K) ジャッジはスライディングスケールを使用し、競技者がスタンディングかグラウンドかの時間の長さを、次のように認識しなければならない。

i) 競技者がラウンドの大半の時間をキャンバス上で費やした場合

a. 効果的なグラップリングが最初に重視され

b. 効果的な打撃は次に評価される

ii) 競技者がラウンドの大半の時間をスタンドで費やした場合

a. 効果的な打撃が最初に重視され

b. 効果的なグラップリングは次に評価される。

iii) スタンドとキャンバス上の闘いが比較的同等の長さでラウンドが終わった場合は、打撃とグラップリングは同程度に重視される。

15. 反則

A) 次の行為は反則 (ファウル) であり、それらを犯した場合、レフェリーの裁量により、ペナルティが課される。

1) 頭突き

2) 眼潰し

3) 噛みつき

4) 相手に唾を吐く

5) 髪を引っ張る

6) フィッシュフッキング

7) 股間へのあらゆる攻撃

8) 相手のからだの開口部や傷口、裂傷部に指を入れる

9) 小さな関節 (手足の指) への操作的な攻

撃 (manipulation)

10) 肘の先端を下に打ち落とす打撃

11) 脊椎や後頭部への打撃

12) 踵を使つての腎臓への蹴り

13) 喉へのあらゆる打撃 (気管をつかむ行為を含む)

14) 皮膚をつかむ、つまむ、ひねる

15) 鎖骨をつかむ

16) グラウンド状態の相手の頭部への蹴り

17) グラウンド状態の相手の頭部への膝打撃

18) グラウンド状態の相手への踏みつけ

19) フェンスをつかむ

20) 相手のショーツやグローブをつかむ

21) 試合場内で口汚い言葉を吐く

22) 相手の負傷の原因となるようなあらゆる非スポーツマン的行為

23) ブレイク中の相手への攻撃

24) レフェリーのチェックを受けている最中の相手への攻撃

25) ラウンド終了の合図が鳴らされた後での相手への攻撃

26) 相手との接触を避けるあらゆる消極的姿勢 (意図的または継続してマウスピースを落としたり、怪我のふりをするなど)

27) 試合場外に相手を投げる

28) 審判の指示を著しく無視する

29) 相手の頭や首をキャンバスに突き刺す (いわゆるスパイクング)

30) セコンドの介入

31) アドバンテージを得るための、髪や身体への異物の塗布

B) 失格 (Disqualification) は、ファウルを複数犯した場合、または目に余るファウルの後、レフェリーの裁量により宣告される。

C) 反則により、それを犯した競技者の点数から、スコアキーパーにより減点され得る。スコアキーパー (ジャッジではない) は、減点を加味した後、公式のスコアを計算する責任を負

- う。
- D) レフェリーのみが反則を評価できる。レフェリーが反則をコールしていない場合には、ジャッジは自分でその評価をしてはならないし、得点の計算に加味してはならない。
- E) ファウルが犯された場合は、
- i) レフェリーはタイムアウトをコールする。
 - ii) レフェリーは反則を犯した競技者にニュートラルエリアにいるよう指示する。
 - iii) レフェリーは反則を受けた競技者のコンディションと安全をチェックする。
 - iv) レフェリーは反則を犯した競技者の反則の重さを評価し、適切と思われる減点を課す。その反則が、偶然か故意か、あるいは減点すべきか否かについての彼の決定を、コミッション、セコンド、スコアキーパーに告知する。
- F) 下〔劣勢〕のポジションにある競技者が反則を犯し、上〔優勢〕の競技者が負傷していなければ、試合を継続する。
- i) レフェリーは、下の競技者に口頭で反則を告知する。
 - ii) ラウンド終了時に、レフェリーは反則の重さを評価し、コミッション、セコンド、ジャッジ、スコアキーパーに告知する。
 - iii) レフェリーは、反則が重大であった場合に試合を終了させることができる。そのような目に余る反則を犯した競技者は失格によって敗者となる。
- G) ローブローの反則
- i) ローブローを打たれた競技者には、リングドクターが試合を続行できると判断する限りで、最長5分まで回復の時間が許容される。
 - ii) 5分以前に競技者が続行できる状態であったなら、レフェリーはできるだけ早く、試合を再開しなければならない。
 - iii) 競技者が5分の割り当て時間を過ぎても、
- 試合を再開できない場合は、試合が停止されたラウンドと時間までで決せられた結果によって終了する。下のセクション16を参照のこと。
- H) ローブロー以外のファール
- i) 偶発的な反則により試合が停止した場合、レフェリーは、反則を受けた競技者が試合を継続できるかどうかを決定しなければならない。競技者の勝利へのチャンスが、反則の結果、重度には侵害されておらず、その反則が被反則者の頭部に脳震盪に類する衝撃がない場合は、レフェリーは、5分以内の回復のためのインターバルのあと、試合の続行を命じることができる。レフェリーは、両競技者を分けた後、その反則が偶発的であったことの判断をコミッションの代表者に通知しなければならない。
 - ii) 一方の競技者が、レフェリーが反則 (illegal) と見なした反則攻撃を受けた場合、レフェリーは試合を止め、タイムを要求する。レフェリーは、リングドクターのもとに負傷した競技者を渡し、リングドクターは、試合を継続するのに適格かどうかを診察する。リングドクターは決定をするために5分までの時間が与えられている。リングドクターが、その競技者が試合を続行できると判断した場合、レフェリーはすぐに試合を再開しなければならない。ローブローの反則ルールとは異なり、競技者は自身の裁量で5分までの時間を使うことはできず、レフェリーに指示されたときは試合を続けなければならない。
 - iii) ローブロー以外の反則により負傷した競技者がレフェリーによって試合続行に不適と判断された場合には、レフェリーはすぐに試合の中断をコールしなければならない。5分の時間がまだ残っているに

もかわらず、レフェリーによって、続行に不適と判断された場合には、競技者は残り時間があることをもって抵抗することはできず、試合はストップされなければならない。

- iv) レフェリーが試合を停止し、リングドクターの検査を求める場合、医師の診察は5分を超えてはならない。5分を超えた場合は、試合を再開するはできず、試合は終了しなければならない。

16. 正当な攻撃あるいは反則により蒙った負傷

- A) 試合中に正当な技術の結果として負傷した場合で、試合終了に相当する負傷であったなら、負傷した競技者はTKO負けとなる。
- B) 試合中に負傷し、それが意図的な反則の結果によるものとレフェリーが判断した場合で、試合終了に相当する負傷と判断されたなら、負傷させた競技者は失格負けとなる。
- C) 試合中に負傷し、それが意図的な反則の結果によるものとレフェリーが判断した場合で、試合続行が認められた場合には、反則を犯した競技者から自動的に2点の減点をスコアキーパーに通知しなければならない。
- D) 試合中に負傷し、それが意図的な反則の結果によるものとレフェリーが判断し、試合続行が認められた場合で、その反則により負傷した競技者が再開後の時点で続行不可能となり、その時点でスコアをリードしていた場合は、負傷した競技者のテクニカル・デシジョンによる勝利となる。試合停止時点でスコアが同点あるいは負傷した競技者がビハインドの場合は、テクニカル・ドローとなる。
- E) 相手に反則を犯そうとしていた競技者が自ら負傷した場合、レフェリーはその競技者に有利になるような行動をしてはならず、その負傷は正当な攻撃によるものと同じに扱わなければならない。
- F) 試合中の偶発的な反則の結果の負傷とレフェ

リーが判断し、レフェリーが即座に試合のストップが相当と判断した場合で、そのストップが3ラウンドの試合であれば2ラウンドが完了していない場合、また5ラウンドの試合であれば3ラウンドが完了していない場合、ノーコンテストとなる。

- G) 試合中の偶発的な反則の結果の負傷とレフェリーが判断し、レフェリーが即座に試合のストップが相当と判断した場合で、そのストップが3ラウンドの試合であれば2ラウンド後の場合、また5ラウンドの試合であれば3ラウンド後場合、その時点でスコアでリードしている競技者をテクニカルデシジョンによる判定勝ちとする。
- H) 完了していないラウンドも他のラウンドの判定と同じ基準を用いて、そのラウンドが終了した時点までを判定しなければならない。

17. 試合結果の類型

- A) サブミッション：
 i) フィジカル（身体の合図による）・タックアウト
 ii) バーバル（口頭による）・タックアウト
- B) ノックアウト：
 i) レフェリーが試合を止めた時（TKO）
 ii) 正当な攻撃による負傷が試合終了すべきほど重度なとき（TKO）
 iii) 打撃により競技者が意識を失わされたとき（KO）
- C) スコアカードによる判定：
 i) ユナニマス・デシジョン：3人全員のジャッジが同じ競技者を支持したとき
 ii) スピリット・デシジョン：2人のジャッジが一方の競技者を支持し、1人のジャッジが相手を支持したとき
 iii) マジョリティ・デシジョン：2人のジャッジが一方の競技者を支持し、1人のジャッジがドローとしたとき
- iv) ドロー

- A) ユナニマス・ドロー：3人全員のジャッジがドローと判定したとき
- B) マジョリティ・ドロー：2人のジャッジがドローと判定したとき
- C) スピリット・ドロー：3人全員のジャッジの判定が異なったとき
- D) 失格
- E) 没収試合 (forfeit)
- F) テクニカル・ドロー
- G) テクニカル・デシジョン
- H) ノーコンテスト

**【資料2】 ABC (Association of Boxing Commissions) MMA判定委員会
「MMA判定基準改訂」(2012年7月)⁴⁾**

Part1

1. 定義

「効果的な打撃」は、正当な打撃のインパクトとその数によって判断される。目に見えて相手に衝撃を与えた重い打撃は、打撃の数よりも重視される。これらの評価には、正当な打撃による相手の失神、ふらつき、裂傷や打撲傷を引き起こすことや、相手が痛さを表わすことが含まれる。インパクトの蓄積も評価される。どちらの競技者も打撃のインパクトで優位性が見られない場合は、打撃の数によってどちらが効果的なストライカーかを決定する。

「効果的なグラップリング」は、正当なテイクダウン、リバーサル、サブミッションの成功の総計により判断される。考慮すべき要素の例としては、スタンドポジションからマウントポジションを奪うテイクダウン、優勢なポジションを得るパスガード、それにボトムポジションの競技者がサ

ブミッションの機会を創り出す積極的で、相手を追い込むガードなどである。鬪いの終わりに近くサブミッションは、容易にディフェンスできる技の仕掛けよりも重視される。サブミッションの技術をディフェンスするために相手が力を使うことによって弱らせたり、疲れさせた場合もまた採点上高く評価される。大きなインパクトを与える振幅の大きいテイクダウンと投げ技は、衝撃の少ないテイクダウンよりも重きを置いて採点される。

「効果的な積極性」は、正当な技術や相手を追い込むサブミッションを伴うガードからの攻撃などによって採点に反映される。

「ケージ/リング・コントロール」は、鬪いのペース、空間やポジションの支配によって判断される。

(Part2以下省略)

引用・参考文献

- 1) Kim M. Mixed Martial Arts: The Evolution of a Combat Sport and its Laws and Regulations. Sports Lawyers Journal 17: 49-71, 2010. Smith J. Fighting for Regulation: Mixed Martial Arts Legislation in the United States. Drake Law Review 58: 617-655, 2010. Maher B.S. Understanding and Regulating the Sport of Mixed Martial Arts. Hastings Communication & Entertainment Law Journal. 33: 209-245, 2010.
- 2) パンクラスの公式ルールは次の URL を参照。
<http://www.pancrase.co.jp/data/rules/index.html>
- 3) http://media.ufc.tv//discover-ufc/Unified_Rules_MMA.pdf (最終参照日: 2015年11月9日)
- 4) http://abcboxing.com/Unified_Rules_of_MMA_Judging_Criteria.pdf (最終参照日: 2015年11月9日)