

## 注釈 総合格闘技のユニファイド・ルールにおける反則行為

### Commentary: Fouls in the Unified Rules of Mixed Martial Arts

松宮 智生

Tomoki MATSUMIYA

2016年8月2日、アメリカ・ラスベガスで開催されたボクシング&格闘スポーツコミッション協会（Association of Boxing Commissions and Combative Sports：以下ABC）の総会において、総合格闘技（Mixed Martial Arts：以下MMA）の統一ルール（Unified Rules of MMA：以下ユニファイド・ルール）の改正が承認された（全米45州の代表者が出席。賛成42、反対1、棄権2）。主な改正内容は、判定基準と反則事項に関するものである。

判定基準については、「効果的な打撃（effective striking）」と「効果的なグラップリング（effective grappling）」が最優先され、それらのインパクト（impact）が最も評価されることとなった。ラウンドごとの採点は、従来どおり、10点法の「10ポイント・マスト・システム（10point must system）」によって評価されるが、同システムにおける「10対8」の基準がより明確となった。各ジャッジは、ラウンドごとに「インパクト」、「優位性（dominance）」、そして「支配時間（duration）」を評価し、これら3つの要素の内の2つ以上において競技者間の差が顕著であれば、10対8のスコアが考慮されるべきことが明記された。

反則事項については、「広げた指を相手の顔や目に向ける行為（fingers outstretched toward an

opponent's face/eyes：いわゆる“eye pokes”）」が新たに反則リストに追加された。逆にこれまで反則とされていた「踵による腎臓への蹴り（kicking to the kidney with a heel）」と「鎖骨をつかむ行為（grabbing the clavicle）」が反則規定から除外された。また、相手への打撃攻撃が制限されるグラウンド・ポジションの定義が変更された。

今回の改正は、2001年のオリジナル・ルール制定以来、最も重要な改正の一つと評価されるもので、全米の多くの州においては、2017年の1月から施行される<sup>1</sup>。

一方、わが国においては、国内のMMA競技を統一的に管轄する組織・機関が存在せず、統一の競技ルールもない。団体・プロモーションごとにルールが制定され、それぞれにおいて反則行為が規定されている。しかし、近年、アメリカのユニファイド・ルールに準拠してルールの整備を進める国内の団体が増えており、今後わが国においても同ルールが普及していくことが予想される。

ただ現在のところ、わが国においては、アメリカのユニファイド・ルールに規定された反則行為が具体的にどのような行為を意味するのか、それらの定義を明らかにするガイドラインが存在せず、関係者のあいだでも、規定の具体的な内容が十分に理解されているとは言い難い。

そこで、本稿においては、今回のユニファイド・ルールの改正を契機に、反則規定の具体的な意味についての注釈を試み、わが国におけるルール解釈の基礎となる材料を提供したい。

なお本稿は、ABCやアメリカ各州のアスレチック・コミッションが作成した文書を参考にしながら<sup>2</sup>、筆者のMMA 審判経験から得た知見を加えて作成したものである。また、アメリカにおけるルールの解釈については、テネシー州公認レフェリーのJeff Mackens氏とカリフォルニア州公認レフェリーのJason Herzog氏からご指導をいただいた。

## I. 2017年版MMAユニファイド・ルールにおける反則<sup>3</sup>

### 1. 頭突き (butting with the head)

いかなる方法であれ、打撃の手段として頭部を用いることは禁じられる。頭部を相手に押しあてること、あるいは押すことはできるが、打撃行為は許されない。相手の頭部・顔面に対する頭突きのみならず、ボディに対する打撃も禁じられる。また、頭部のどの部分を用いても反則となり、後頭部を使つての頭突きも反則となる。

バッティング（頭の衝突）は、スタンドの打撃の攻防において比較的起こりやすい。レフェリーは、パンチが交錯する状況において、特に頭から突っ込むようなフォームで打撃を打つ競技者には注意を払わなければならない。レフェリーは、バッティングのおそれが高いと判断した時には、随時、競技者に対して口頭で注意をする必要がある。

投げやテイクダウン時にもバッティングは起こり得る。例えば、スラム（バスター）の時に競技者の頭どうしが衝突することがある。キャンバスに叩きつけられた競技者の頭が跳ね返り、技をかけた側の頭と衝突するような場合である<sup>4</sup>。

上記の場合に限らず、ヘッド・バッティングが発生した場合には、その頭突きが意図的なものか偶発的なものかによって適切な処置を取らなければ

ならない。

### 2. 目つぶし (eye gouging of any kind)

指で目を突く行為は反則である。指だけではなく、あごや肘を目に押し当てる行為も目つぶしと見なされる。

打撃の攻防の中で、正当なパンチ・打撃が競技者の目や眼窩に当たった場合などは反則ではない。ただし、指（特に親指）を立ててパンチを放ち、その親指が相手の目に触れた場合は反則と見なされる。

### 3. 噛みつき、相手に唾を吐く

(biting or spitting at an opponent)

競技性、道徳性、衛生・安全性など、MMAに含まれるあらゆるスポーツとしての価値を損なう非常に悪質な反則である。

これらの行為がレフェリーの死角で行われ、レフェリーが反則行為に気づいていない場合には、競技者は自らレフェリーに申告しなければならない。また、サブレフェリーを配置している場合は、サブレフェリーは自らの権限で試合を中断する必要がある。

### 4. フィッシュフッキング (fish hooking)

相手の口、鼻、耳などに指を入れて、その指を釣り針状にして皮膚に引っかけて引っ張る行為を「フィッシュフッキング」という。

### 5. 髪を引っ張る (hair pulling)

いかなる方法であれ、相手をコントロールするために相手の髪をつかんではいない。長髪を抑え込みやチョーク（絞め技）に利用する行為は当然禁じられる。

長髪が競技中に相手の指などに絡まることがある。長髪が競技の妨げにならないよう、競技者には、髪を短くするか、束ねておくことが推奨される。

## 6. 相手の頭または首をキャンバスに突き刺す (パイルドライバー) (spiking the opponent to the canvas onto the head or neck (pile-driving))

プロレス技として知られるいわゆる「パイルドライバー」は、相手の両足を空中にまっすぐ上になるように、そして頭が下になるように相手のからだをコントロールした状態から、相手の頭を床に強く打ち込む技である。

パイルドライバーに類する技でない限り、たとえ結果として頭から落ちる技であってもスパイクキング (spiking) とは見なされない。例えば、スープレックス (バックスロー) で投げた相手が脳天から落ちたとしても、その行為はあくまで「スローイング」であって、「スパイクキング」ではない。

また、相手を持ち上げて後頭部をキャンバスに叩きつける技、いわゆるスラム (バスター) は、スパイクキングの定義には当てはまらない。例えば、一方の競技者がボトムポジションの相手から三角絞めなどのサブミッションをかけられ、そのディフェンスのために相手を持ち上げてから下に叩きつける場面 (スラム、バスター) が見られることがあるが、スパイクキングの反則ではない。

さらに、このような状況で相手を後頭部からではなく脳天から叩きつけた場合であっても、上の定義にあるように、相手のからだをコントロールしているとは見なされないため、スパイクキングにはならない。なぜなら、三角絞めなどのサブミッションを試みた競技者は、キャンバスに叩きつけられる前に自らサブミッションを解いて、ポジションを変えることができるからである。つまり、自分が体勢をコントロールできる状態であるにもかかわらず、あえてコントロールとディフェンスをしなかったとみなされるため、スパイクキングの反則は適用されない。

## 7. 脊椎や後頭部への打撃攻撃 (脊椎は尾てい骨を含む) (strikes to the spine or the back of the head. The spine includes the tailbone.)

後頭部は、頭頂部より後ろ側の中心線から両側に約5センチ (計約10センチ) 幅をまっすぐ下がった範囲 (いわゆるモヒカンの部分) および、頭部と首の結合部から僧帽筋の最上部までの首の後ろ側全体の範囲をいう。脊椎は、僧帽筋の上部から尾てい骨までが対象となる。

首の後ろ側全体のどの範囲に当たれば後頭部への打撃と見なされるのか、試合における見極めが難しいところであるが、判断の目安としては、耳に触れる打撃であれば後頭部への打撃とはみなされない。

後頭部や脊椎への意図的な打撃は、重度の後遺障害を招く恐れがある危険な行為なので、減点や失格の理由にもなり得る。しかし、一方の競技者が正当な打撃の動作を開始した後に、相手の競技者が自分の頭や背中への向きを変えたがために、その打撃が後頭部や脊椎に当たってしまった場合には反則にはならない。

例えば、バックマウント (背後からの馬乗り) のポジションを取った競技者は、相手の背面の中心線に打撃を打たないように注意すべきだが、それでも、下の競技者が、横から打撃を打たれている途中で頭の向きを変えたがために後頭部に打撃が当たった場合などは反則にはならない。

## 8. 喉への打撃、気管をつかむ (throat strikes of any kind and/or grabbing the trachea)

喉への直接的な打撃は認められない。喉の部分へ打撃を入れるために相手の頭を引き寄せて拳を当てる行為も直接的な打撃に含まれる。

ただし、打ち合いの攻防の最中に放ったパンチが偶然に喉の範囲に当たった場合は反則ではなく、正当な打撃と見なされる。

相手の首や気管を指でえぐる行為も認められない。相手の首を両手指で絞めたり、気管を指で突いたりする行為も反則となる。

## 9. 広げた指を相手の顔や目に向ける行為 (fingers outstretched toward an opponent's face/

**eyes)**

この行為が今回のルール改正において新たに反則リストに加えられた。

スタンド・ポジションの攻防において、一方の競技者が手を広げた状態で相手に向かって腕を伸ばし、指を相手の顔や目に向ける行為は反則である。

レフェリーは、これに類する動作をする競技者に対して適時に注意を与え、指が目に入ることを防がなければならない。競技者は、相手に打撃を打つときは、拳を握っていなければならない。

ただし、スタンドの近い距離から、あるいはグラウンドの攻防において、指を相手に向けることなく、掌を相手に当てる打撃（いわゆる「掌打」）は反則ではない。

#### 10. 下方向に向けて打ち降ろす肘打ち（12時から6時の肘打ち）（downward pointing elbow strike (12 to 6)）<sup>5</sup>

「まっすぐ上げて、まっすぐ降ろす」（12時から6時の）軌道の肘打ちは、頭部に対してであれ、ボディに対してであれ、反則である。「12時から6時」の軌道から外れる肘打ちや弧を描く軌道の肘打ちは正当な打撃とみなされる。

「12時から6時」の軌道は、あくまで床に対しての軌道である。競技者の体勢がどのようなものであろうと、床に対して垂直かどうかの問題なのであって、競技者のポジションは、反則の評価には何ら影響を及ぼさない。

例えば、スタンド状態の競技者が前屈みになっている相手の背面に対して、自分の体幹と並行な軌道で上から下に肘を打ち降ろす行為は反則である。しかし、ガードポジションにいる競技者が自分の体幹に平行な軌道で相手に肘を打っても、床に対しては垂直ではないので「12時から6時」とは見なされない。

#### 11. 股間へのあらゆる攻撃（groin attacks of any kind）

股間を打つ、つかむ、引っ張る、ひねるなど、股間の部分へのあらゆる攻撃は、競技者が男性であれ女性であれ、反則である。

打撃の攻防におけるローブロー（下腹部・股間への打撃）は、比較的起きやすい反則である。特に、意図的ではない偶発的な反則行為として頻繁に発生しやすい。そのため、意図的なローブローと認められないかぎり、ローブローのダメージにより試合が続行できなくなった場合でも、アクシデントに準じた対応がなされ、失格（反則負け）となることはまれである<sup>6</sup>。もちろん、意図的ではなくても、ローブローの反則を繰り返す競技者に対しては、反則を被った競技者のダメージや行為の悪質性などに照らして、適切な減点を課すべきである。

#### 12. グラウンド・ポジションの相手の頭部への膝蹴り／キック（kneeing and/or kicking the head of a grounded opponent）

今回のルール改正によって「グラウンド・ポジション」の定義が変更された。改正前の定義では、両足以外の部位が床に着いた状態、つまり指先1本でも床に着いていればグラウンド・ポジションであったが、今改正により、両足と片手以外のからだの部位が床についていなければグラウンド・ポジションとは見なされなくなった。今後は、両足と片手の3点を着いていてもグラウンド・ポジションではない。両足と両手を着くか、あるいは、手と足以外の部位（膝、尻、背、腹、肘など）が床に着いている状態がグラウンド・ポジションとみなされる。

また、両手がマットに着いていても、指先だけが接地している状態はグラウンド・ポジションではない。掌か手首が着いていなければ、手が着いたとは見なされない。

この規定改正の背景には、従来のグラウンド・ポジションの定義を悪用し、片方の手や指先を床に着けて自らをグラウンド・ポジションにして、相手がキックや膝蹴りをルール上打てない状態に

しておいて、相手にジリジリと接近する戦術をとる競技者が現れたためである。

相手の競技者がグラウンド・ポジションのときは、相手の頭部へキックや膝蹴りを打ってはならないが、グラウンド・ポジションの競技者が、スタンド・ポジションの競技者の頭部を蹴る行為（いわゆる「蹴り上げ」）は反則ではない。両方の競技者がグラウンド・ポジションであれば、当然、どちらの競技者も相手の頭部を蹴ってはならない。

なお、一方の競技者がリングロープやケージフェンスに引っかかるなどして、かろうじて地面から離れている状態ではあっても、実質的にはグラウンド・ポジションであると判断した時は、レフェリーは、危険な事態を防止するために、定義上はグラウンド・ポジションではない競技者をグラウンド・ポジションと見なすことができる、その場合は、両競技者に、その状況がグラウンド・ポジションであることを明確に指示しなければならない。

### 13. グラウンド・ポジションの競技者への踏みつけ (stomping of a grounded fighter)

「グラウンド・ポジション」の定義については前項を参照のこと。

踏みつけ (stomping) は、競技者が膝を曲げて脚を上げ、足底や踵で打撃を加える行為である。膝を曲げずに踵を落とす「アックス・キック (axe kick: いわゆる「踵落とし」) は踏みつけではない。

グラウンド・ポジションの相手に対しては、頭部のみならず、腹部やその他いかなるからだの部位に対しても踏みつけてはならない。

スタンド・ポジションの相手の身体の部位を踏みつける行為、例えば、立っている状態で相手の足の甲を踏みつける行為は反則ではない。

なお、「踏みつけ」はあくまで打撃を加える行為であり、相手の顔に足を置く行為 (placing) や、足を押し付ける行為 (pressing) は反則ではない<sup>7</sup>。

### 14. 相手のショーツやグローブをつかむ (holding opponent's gloves or shorts)

競技者は、相手のショーツやグローブをつかんで相手をコントロールしてはならない。

単に相手のグローブに自分の手が触れる（手を置く）ことや、相手の手をコントロールしていない限りにおいて手をつかむことは許されるが、相手のグローブをしっかりとつかんではならない。

自分のグローブやショーツをつかむことは反則ではない。自分のグローブやショーツをつかんで、道着を利用する技術（例えば、袖車など）を使うことができる。

ただし、自分のショーツをつかむことでショーツを破損して試合が続行できなくなった場合には、プロモーションによっては失格となる場合があるので注意を要する。

### 15. フェンスやロープをつかむ

(holding or grabbing the fence or ropes with fingers or toes)

競技者は、フェンスをつかんではいない。フェンスの表面に手を置くことはできるし、手で押すこともできる。足の裏をフェンスにあてることもできるし、足で押すこともできる。指やつま先がフェンスを通過してもよい。しかし、フェンスを通過した指やつま先がフェンスをつかんでポジションをコントロールし始めた時点から反則となる。

また競技者は、ロープをつかんだり、ロープを腕で抱えてはならない。また、意図的にロープを踏み越えてはならない。これらの行為は、文言上明記されてはいないが（“with fingers or toes”ではないが）、規定の趣旨に鑑みれば当然に禁じられるべきである。

これらの反則は、比較的起きやすいうえ、試合の攻防に大きな影響を与えうる反則である。

一方の競技者がフェンスやロープをつかみ、その行為によって相手のテイクダウンを防ぐなど、ポジションを実質的に変えた場合には、レフェリ

一はその競技者に適切なペナルティを与えなければならない(ABC(2016)は、フェンス/ロープをつかんでポジションを変えた行為者に「1点の減点を課す」と明記している)。また、一方の競技者が反則行為によって有利なポジションを得た場合には、レフェリーは、スタンドのニュートラル・ポジションから試合をリスタートさせるべきである。

#### 16. 小さな関節への巧みな操作による攻撃 (small joint manipulation)

手の指と足のつま先が「小さな関節 (small joint)」に当たる。手首、足首、膝、肩、肘はすべて大きな関節である。指をひねったり、反らしたりする行為が「巧みな操作」に当たる。競技者は、ディフェンスや攻撃にあたって相手の指やつま先をつかむときには手足の指3本以上をつかまなければならない。指を反らす場合でも、3本以上の指をまとめてつかんでいる場合には反則とはならないが、2本以下をつかんでいる場合は反則になる。

なお、相手の足の甲を踏む行為は、つま先に對してダメージを与えることを意図するものであっても、「巧みな操作 (manipulation)」には当たらず、反則ではない。

#### 17. リングやケージの外に相手を投げる (throwing an opponent out of the ring or caged area)

競技者は、相手をリング/ケージの外に相手を投げてはならない。

#### 18. 相手の開口部や裂傷部に故意に指を入れること (intentionally placing a finger into any orifice, or into any cut or laceration of your opponent)

傷口を広げようとして裂傷部に指を置いてはならない。相手の鼻、耳、口、その他あらゆる身体の開口部に指を入れてはならない。特に、裂傷部に指を入れることは、安全・衛生面からも危険が

大きい(裂傷が骨膜に達する場合には骨髓炎に感染するリスクが高い)。攻防中に、相手の裂傷部に偶然に指が触れてしまうのは反則ではないが、意図的に傷口に触れる行為は、MMAのスポーツ性を著しく損なう悪質な反則である。

#### 19. 皮膚をつかむ、つまむ、ひねる (clawing, pinching, twisting the flesh)

皮膚を引っかく、引っ張る、ひねるなど、皮膚に直接的に痛みを与えようとする攻撃は反則である。MMAにおいては皮膚にダメージを与えることは本来の競技目的には含まれていないと考えるべきである。

#### 20. 消極的な行為 (例: 接触を避ける、マウスピースを何度も落とす、けがのふりをする) (timidity (avoiding contact, or consistently dropping the mouthpiece, or faking an injury))

消極的な行為は、意図的に相手との接触を避ける、闘いを避ける、あるいは闘いから逃げる類のあらゆる行為である(“timidity”は「臆病」を意味する)。例えば、現実には発生していない反則行為やケガなどをアピールする行為、わざとマウスピースを落としたり吐きだしたりする行為、背を向けたり、相手から逃げたり、わざと倒れたりする行為、その他、時間稼ぎや試合を長引かせるようとする行為などが反則となる<sup>8</sup>。

レフェリーは、そのような行動をとる競技者には警告を發し、それでも繰り返す場合には、消極的な競技者にペナルティを与えるべきである。

ただし、一方の競技者がケガの主張をしたときは、たとえ嘘のアピールである可能性があっても、レフェリーは安全を確認しなければならない。

#### 21. 競技場内において汚い言葉を吐くこと (use of abusive language in the fighting area)

試合中に必要に応じて声を發することや言葉で意思表示をすることは禁じられていない。しかし、

競技中に汚い言葉を吐くことは許されない。「汚い (abusive)」言葉とは、人種差別などの差別的な発言、個人を中傷する発言、侮蔑的な発言などである。MMAというスポーツ競技の品位を損なう言葉を競技者は発するべきではない。

競技者から発せられた言葉が容認される限度を超えたかどうかを決めることができるのはレフェリーである。一般的に聞き取るのが難しいような瞬間的な小声の発言 (例えば “shitt” など) が罰せられることはほとんどない。

## 22. レフェリーの指示を著しく無視する (flagrant disregard of the referee’s instructions)

競技者は、いかなる時でもレフェリーの指示に従わなければならない。レフェリーの指示に対する不服従、あるいはレフェリーの指示から外れる行為は、減点および失格の対象となり得る。

## 23. 相手競技者の負傷の原因となるようなあらゆる非スポーツマン的な行動 (unsportsmanlike conduct that causes an injury to opponent)

MMAというスポーツにおいては、スポーツマンシップと謙虚さが尊重されねばならない。このスポーツに参加する競技者は、それぞれがこのスポーツを代表し、このスポーツが尊重する精神に肯定的な姿勢を示すことが期待されている。

例えば、タップアウト (降参の意思表示) をした相手にその後にも不必要なダメージを加えようとする行為は「非スポーツマン的」と見なされる。

## 24. 試合・ラウンド終了の合図が鳴ったあとの相手への攻撃 (attacking an opponent after the bell has sounded the end of the period of unarmed combat)

試合・ラウンド終了の合図 (ゴング、ホーン、ブザー等の音やレフェリーのコール) によって試合・ラウンドが終了したあとは、いかなる攻防も止めなければならない。試合・ラウンド終了後の攻撃的な行為は、試合時間外の行為であっても反

則と見なされる。

## 25. ブレイク中の相手への攻撃 (attacking an opponent on or during the break)

タイムアウトやブレイクの時間中、競技者はいかなる形であれ、相手に対して攻撃を仕掛けてはならない。

## 26. レフェリーの保護のもとにある相手への攻撃 (attacking an opponent who is under the care of the referee)

競技を続けることができなくなった競技者を保護するために、いったんレフェリーが試合を止めるコールをしたならば、両競技者は、相手に対するあらゆる攻撃をやめなければならない。

## 27. コーナーマン (セコンド) の介入 (interference from a mixed martial artist’s corner or seconds)

「介入」とは、試合を混乱させることを目的とする行為や、一方の競技者にアンフェアなアドバンテージをもたらすようなあらゆる行為を意味する。いかなる行為であれ、コーナーマン (セコンド) がレフェリーを混乱させたり、レフェリーの行動に影響を与えることは許されない。

## II. 反則への対応

今回のルール改正において、反則への対応についての変更はないが、前節に掲げた反則行為が行われた場合に、レフェリーはどのように対応すべきなのか、ユニファイド・ルールの記述をもとにして概説する。

### 1. 反則への処置：反則によって負傷・ダメージを被った場合 (原則)

反則への処置の原則は次のとおりである。

- (1) 試合を一時中断する (タイムアウトをコール)。

- (2) 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。
- (3) 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。
- (4) 反則を犯した競技者に適切なペナルティを課す。

## 2. 劣勢のポジションにいる競技者が反則を犯し、優勢の競技者が負傷していない場合

劣勢のポジションにいる競技者が反則を犯し、優勢の競技者が負傷していなければ試合を継続する。その場合レフェリーは、劣勢のポジションにいる競技者に口頭で反則を告知するとともに、試合を中断させずに続行させる。そして、ラウンド終了時に、レフェリーは反則の重さを評価し、適切と思われるペナルティを課す。これは、ラグビーやサッカーなどでみられる「アドバンテージ」ルールと同趣旨の対応である。アドバンテージは、反則による競技の停止を少なくしてプレーの継続を一層図るためのルールであるが、このルールが適応されるのは反則された側にとって試合を続行した方が有利になると判断された場合に限られる。

## 3. 劣勢のポジションにいる競技者が反則を犯し、優勢の競技者が軽度の負傷をした場合

原則は、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してから、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のであるが、反則を受けた競技者のダメージが軽度であり、できるだけ早く競技を再開する方が反則された側の優位性を維持できる場合は、反則行為があった時点の体勢を維持したまま反則への処置をとり、すぐに再開させることも可能である。その場合レフェリーは「ストップ・ドント・ムーブ（動きを止める）」をコールしてからすばやく反則への処置をとり、そのままの体勢から試合を再開する。このような対処・処置は、ユニファイド・ルールには明記されていないが、反則によって公平

性を損なわないようにするために、わが国において多く用いられている。

## 4. 反則による負傷を回復させるための時間と対応

反則を受けた側が負傷した場合、競技を中断できる時間は最長5分である。反則によって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5分以内に決定しなければならない。

反則の結果、反則を受けた競技者の負傷が重い場合や勝利へのチャンスを重度に侵害された場合、あるいは頭部に脳震盪に類するダメージを伴う場合は競技を続行することはできない。

反則を受けた競技者を保護する場合の対応（原則）は、上記の通り、レフェリーは試合を一時中断し、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したあと、リングドクターに診断を依頼する。リングドクターは、5分以内に試合継続の可否を判断する。リングドクターが「続行可」と判断した場合、レフェリーは試合を再開する。

競技者には回復のための時間（5分）が与えられているが、自分の意思で5分を使い切ることはできず、レフェリーに続行を指示されたときには競技を再開しなければならない。ただし、ロープローの反則を受けた場合は、外見からダメージを判断することが難しいので、競技者の意思は最大限に尊重される。

ロープ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「試合続行不可」と判断された場合には、レフェリーはすぐに試合を終了させなければならない。5分の時間がまだ残っているにもかかわらず、レフェリーが「続行不可」と判断した場合には、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、試合は終了されなければならない。例えば、反則を受けた競技者が深い裂傷を負った場合などで回復の見込みがない場合は、できるだけ早く試合を終了させて、治療を受けさせるべきである。

## 5. 負傷を伴う場合の裁定

正当な攻撃あるいは反則等により被った負傷に対する処置は次のとおりである。

- (1) 相手の正当な技術により負傷し、試合続行が不可能になった場合は、負傷した競技者はTKO負けとなる。
- (2) 意図的な反則により負傷し、試合続行が不可能になった場合は、負傷させた競技者は失格(反則負け)となる。
- (3) 意図的な反則により負傷したが、試合続行が認められた場合には、反則を犯した競技者に「減点2」が課される。
- (4) 意図的な反則により負傷し、試合続行が認められたが、続行後のある時点で続行不可能となり、その時点で負傷した競技者がスコアをリードしていた場合は、その競技者の「テクニカル・デシジョン (technical decision)」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 (technical draw)」となる。
- (5) 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。
- (6) 試合中の偶発的な反則の結果による負傷とレフェリーが判断し、レフェリーが即座に試合の終了が相当と判断した場合で、所定のラウンド数(例えば、3ラウンドの試合であれば2ラウンド。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。
- (7) 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終了が相当と判断した場合で、所定のラウンド数が完了している場合には、その時点での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。そ

の場合の判定は、完了せずに途中で終わったラウンドも完了したラウンドと同じ基準を用いて、そのラウンドが進行した時点までを判定しなければならない。

## 注

- 1) MMAの競技ルールは各州において制定されており、ほとんどの州はユニファイド・ルールに準じてルールを制定している。しかし、州ごとに法制度が異なることもあって、あらゆる事項についてルールが「ユニファイド(統一)」されているわけではない。今回のABCにおける改正も各州のルールを法的に拘束するものではなく、具体的な規定の制定・改正については、各州の管轄機関に委ねられている。今回の改正についても、ほとんどの州では新しいユニファイド・ルールを採用するが、一部の規定については、7つの州が採用しないことを決定している。
- 2) 主な参考資料は次のとおり(Webの最終閲覧日2017年1月10日)。  
Association of Boxing Commissions and Combative Sports (2016) 2017 Unified Rules of MMA "FOULS": [http://www.abcboxing.com/wp-content/uploads/2015/09/unified\\_rules\\_fouls\\_rev0816.pdf](http://www.abcboxing.com/wp-content/uploads/2015/09/unified_rules_fouls_rev0816.pdf).  
Minnesota Combative Sports Commission (2010) Referee and Judge Training Manual: <http://www.mncombativesports.com/pdf/703075399.pdf>.  
Association of Boxing Commissions and Combative Sports (2009) Committee Report on Unified Rules for MMA: <http://www.abcboxing.com/committee-report-on-unified-rules-for-mma/>  
New Jersey State Athletic Control Board (2008) Mixed Martial Arts Referee Handbook: Mixed Martial Arts Unified Rules of Conduct.
- 3) 反則行為の掲載順は、前掲注2のABC(2016)における順序にならった。注1の記述のとおり、各州は独自の反則規定を設けることができる。例えば、ミズーリー州においては、ユニファイド・ルールでは反則ではない「相手の頭部・顔面への肘打ち」が禁じられている。その他、掌打(掌底を使って顔を打つ行為)、口や鼻からの呼吸を妨げることなど、ユニファイド・ルールで規制されていない行為が反則規定に掲げられている。  
<http://www.sos.mo.gov/cmsimages/adrules/csr/current/20csr/20c2040-8.pdf>
- 4) 2008年9月7日、パンクラス大阪大会のストラッサー起一对吉岡宏高においては、吉岡が起一をスラムで叩きつけた際、起一の頭がキャンバスから

跳ね返って吉岡の頭と衝突し、その結果、吉岡が深い裂傷を負い試合続行が不可能となった事例がある。その試合は、偶然のバッティングによりノーコンテスト（試合不成立）と裁定された。

- 5) 1994年3月11日、ユニファイド・ルールが導入される前のUFC 2で行われたPardoel対Weitにおいて、Pardoelがグラウンド状態で後ろを取られた状態からWeitの頭部に肘打ちを連打し、Weitが失神した。相手の失神後もPardoelは肘打ちを打ち続け、そのシーンの残酷性が問題視された。このシーンによって、12 to 6の肘打ちが批判され、禁止されることになったと推測される。
- 6) 2015年7月5日、バンクラス大阪大会の北方大地対ハイミソン・ブルーノにおいて、ブルーノのキックが北方の股間に当たり、北方のダメージが大きかったため試合続行が不可能となった。裁定は、ユニファイド・ルール導入前の解釈に則り、意図的ではなくても、股間を蹴るという反則行為によるダメージから試合続行ができなくなったため、いったんはブルーノの失格（反則負け）となったが、意図的かどうかを重視するユニファイド・ルールの解釈に鑑み、ノーコンテストに裁定が変更された事例である。
- 7) 2016年11月18日、The Invicta FC 20で行われた王者Evinger対挑戦者Kunitskayaにおいて、挑戦者に下からアーム・バーを仕掛けられた王者が左足を相手の顔に押し当ててディフェンスを試みたが、レフェリーはこれを「踏みつけ」の反則と見なして足の位置を移動させ、その直後アーム・バーが極まり、王者が敗れた事例があった。このレフェリーの処置に対して、Evingerの行為は「踏みつけ」の反則ではないのではないかとの異議が申し立てられた。筆者が映像を確認したところでは、Evingerの行為は、足を置き（place）、押しつける（press）行為であって、踏みつけ（stomp）ではなく、このレフェリーの処置は誤りであったと考えられる。
- 8) 2016年10月15日南アフリカで開催されたFEC54のFadipe対Mukuluにおいて、Mukuluが相手とのコンタクトを終始避け続けて、ケージ内を逃げ続けた結果、レフェリーが失格を宣告した。筆者は、このレフェリーの判断を適切であると考ええる。