



Level-G Produced by 高橋“SUBMISSION”雄己 ルールブック

クラス名称	B(Begginer)クラス	A(Advanced)クラス	S(Special)クラス
出場レベル目安	組技歴 1 年未満	組技歴 1-3 年 アマチュア MMA 選手 BJJ 青帯・柔道初段程度	組技歴 3 年以上 プロ MMA 選手 BJJ 紫帯・柔道二段以上
主な禁止技	・頸部へ過度な負担がかかるサブミッション (ツイスター, ネッククランク, フェイスロック等) ・ストレートフットロック(アキレス腱固め)以外の足関節技 ・スラム	・スラム	・スラム
試合時間	3 分間×1R	5 分間×1R	7 分間×1R
足関節技	× (但し、ストレートフットロックは可)	○	○
勝利の方法	サブミッションまたはジャッジによる判定		
判定基準の重要度	ニアフィニッシュ、ゲームコントロール>ポジション・コントロール>ポジションの奪取へ有効なアタック>効果的なカウンターアタックとダイナミックなエスケープ>受動性>反則		

※B クラスは、怪我防止のため早めの見込み一本を取らせていただく場合がございますので予めご了承ください。

ルール概要

○このルールセットは、選手の技術を正当に評価し、且つその技術によって観客に興奮を与えるために考案されたものである。サブミッションによる決着が着かない場合ジャッジによる判定で勝敗を決する。

○3人のジャッジが以下のガイドラインに基づき、ポジティブとネガティブの2つの観点から試合の勝敗を決定する。

以下のカテゴリーは判定で勝者を決する上で重要度の高い順に並んでおり、ポジティブなものではAが最も重要であり、最も重みがある。次に重要なものをB～Dとカテゴリライズしてある。対して、E、Fをネガティブなアクションとし、中でもEにはペナルティが課せられる。

〈ポジティブ〉

A) ニアフィニッシュ、ゲームコントロール

* 相手に逃げる努力をさせるような正当なサブミッションの試み。* 試合のペースをつかむ

B) ポジション・コントロール

* サブミッションを仕掛けるためのポジションの奪取、及びサブミッションに至るためのそのコントロール

C) ポジションの奪取へ有効なアタック

* ポジションの奪取へ有効なテイクダウン* 効果的なパスアタック* ポジションの奪取へ有効なスweep

D)効果的なカウンターアタックとダイナミックなエスケープ、その他能動性

* sweep* テイクダウンに対する効果的なカウンター * 華麗なエスケープ * エキサイティングな攻防を開始する

〈ネガティブ〉

E) 失速と受動性

* 良いポジションを生かさない * 常に後方へ移動する * 競技エリアからの退出 * 過度に防御的で、危険を冒すことを好まない。* ポジションを進めようとしなない

F) スポーツマンシップに反する行為/反則

* 違法なサブミッションや操作の試み * ストライキング* その他のルール違反 * 極端な場合、レフェリーの判断で失格、もしくはジャッジに減点を指示することがある。

試合に膠着が生まれ、それを片方の選手が誘発していると審判が判断した場合。

レフェリーが膠着に気づき、ストールタイマー(膠着タイマー)をスタートさせる。

30秒以上の膠着=膠着を誘発している選手への警告 次の30秒までの膠着-警告

二度の警告の後30秒以上の膠着があった場合、もう一方の選手が優勢なポジションを選択できる(バック、サイドコントロール、マウント)

両選手が膠着している場合。レフェリーが膠着に気づき、ストールタイマーをスタートさせる。30秒以上の膠着=警告 次の30秒の膠着=警告

二度の警告の後、30秒以上の膠着-グラウンドで膠着している場合、両選手とも立たせる。

- もし、膠着が立って行われている場合、両選手は半メートルを隔ててコンパクトベースポジション(蹲踞)からスタートすることを余儀なくされる。

もし、両方の競技者が膠着に対して警告を受けたにもかかわらず、片方の競技者だけが試合の展開を嫌がり続けた場合、条件は「片方の競技者のストール」のガイドラインに戻される。

1人の競技者が座位でガードしている場合、1人の競技者がパスをしようとしている場合など、「1アップ1ダウン」の状況では、後方に動いている競技者が膠着を誘発していると思なされる。すべてのストールコールは、競技者がストールを止めた時点でリセットされる。