

審判試験・セコンド講習

関東連盟審判長 山崎哲男
日本連盟審判部 曾根崎武吉

2025年3月15日 習志野高校

・セカンドの役割

選手の安全管理（プロテクトボクサー）

そして

心身の成長！

そのためには

・ルール、医学的知識に精通する

・競技規則

・公認セカンド制度に関する規定

必ず読んで理解する

・医事ハンドブック

・**※選手を守る良いセカンドとは**

・**レフリーにストップされる前に、棄権させることができる**

・勝利至上主義の排除

- ①指導者や保護者は、上記のような状態に陥りやすいため、ドーピングやしごき、体罰などにつながりやすくなります。
- ②ルールを無視した反則技術などを積極的に選手に教える指導者も出てくる可能性があります。
- ③レフリー、ジャッジを否定する言動は、選手の成長に悪影響を与えます。
- ④選手に、強制をしない、怒らない、否定をしない。褒めるなど、結果ではなくプロセスを大事にし、選手の将来をしっかりと見据えた指導が必要です。
- ⑤ボクシングにおいても、ボクシングを通じての**人間形成が重要**であり、生涯スポーツとして普及させるためにも、ルールを尊重した**「スポーツ」**として**ボクシング**を伝えていき、発展させることが必要です

健診：競技出場前に必ず受診
：未受診は試合に出れません
：不適合も試合に出れません

- 不適合な状態→欠格事項、専門医の許可、要注意
- **頭部**CTスキャン（MRI）
- 節目健診（各ステージ） 心電図、胸部レントゲン、血液検査（推奨）
- 年次健診（1年毎） 血液検査、尿検、バイタルサイン、心肺機能等
- 試合前健診→健診結果では試合出場不可
- ワンデーソフトコンタクトOK
（裸眼視力0.1未満、矯正視力0.4未満出場不可）

セカンド

- ①すべての競技会において、選手は下記の表のとおり、セカンド資格を有する者がいなければ出場することができない
- ②チーフセカンド・サブセカンド・アシスタントの合計1人から3人まで認められる
アシスタントセカンド一人のみは不可
- ③日連登録者はアシスタントセカンドとして、セカンドの補助(椅子出し入れ・うがい補助マウガード洗浄等)をセカンドエリア内にて行うことが出来る。但し競技者の安全に関わる緊急の場合を除き、リング上に立ち入ることは出来ない
- ④リングに上がれるのは2人(リング内は1人)まで ・サブセカンドでもリング内

	国際大会	全国大会		ブロック大会		都道府県大会	
	帯同コーチ	チーフ	サブ	チーフ	サブ	チーフ	サブ
	IBAコーチ受験資格者						
A級	○	○		○		○	
B級	×	×	○	○		○	
C級	×	×	○	×	○	○	

すべての競技会においてセカンドにつく者は当該年度日連登録者でなければならない。

資格等級と受験資格

C級

- ① 満 15 歳以上で最低 6 ヶ月以上の選手経験を有する日連登録者。
または、最低 1 年以上のコーチやマネージャー経験を有する満 16 歳以上の日連登録者。
- ② 都道府県連盟の推薦を必要とする。
※都道府県大会，招待競技会のセカンドを務めることができる。

B級

- ① C級認定後、6 ヶ月以上の指導実績及び競技会のセカンド実績を有する満 18 歳以上の日連登録者（マスボクシング選手登録者を除く）
ただし、同一年度の受講は不可とする。
- ② 都道府県連盟の推薦を必要とする。
※都道府県大会，ブロック大会のセカンドを務めることができる。

第16条 セカンド(抜粋)

(3)セカンドは30cm × 20cm × 20cmまでのバックを使用できる。

(4)セカンドの任務

- ②競技中セカンドは競技者のためのタオルを保持していなければならない。競技者が競技続行できる状態ではないとき、リングにタオルを投げ入れて選手の棄権(アバンドン)を示す。ただし、**レフリーのカウント中とインターバル中は棄権(アバンドン)することはできない**
- ③大会組織委員会から支給された透明のボトルに入った水、あるいは検査を受けた水しか使用することができない。傷を負っている場合、セカンドが使用できるのはワセリン・許可された薬品・ステリストリップ(テープ)である。

(5)禁止行為

- ①ラウンド中に立ち上がることや、言葉やサインで観客を刺激してはならない。また、リングに触れたり、大声を出したり、競技の邪魔をしてはならない。
- ②ラウンド中は自コーナーから1m離れたところに設置された1.5~2.5m四方の**セカンドエリア内**に着席していなければならない。
- ③リング内に物を投げ込んだり、椅子や備品を蹴ったり、スポーツマン精神に反する行動をしてはならない。
- ④FOPでは、いかなる通信機器の使用も認められない。
- ⑤競技中、競技者に酸素補給をしてはならない。
- ⑥競技中や競技後に役員その他に対しても攻撃的な言動をすることは許されない。

(6) 禁止行為への制裁

- ① 上記禁止規則に違反した場合は**注意**を受ける。
- ② 2回目の違反に対しては、**警告**を受け、競技会場に留まることは許されるが**FOP区域から退場**となる。
- ③ 3回目の違反でDTDによりその日のセカンドは**解任**される。
- ④ セカンドは、**2度目の解任**を受けたら、大会責任者から**停職処分**を受ける。

(7) 服装

- ① 八分八分丈以上のズボン、襟付きシャツ又はTシャツ、かかとの平らな運動靴を着用する。

セカンド資格の有効期間及び更新手続きについて

- セカンド資格は日連役員または選手及び**マスボクシング選手登録(C級のみ可)**することによって継続し有効となる。
- 競技会においてチーフセカンドを行う場合には必ず事前にインテグリティ研修を受講すること。
- その際にセカンド手帳を提出し、実績の証明を受けるものとする。
- 4年間で1度もセカンドの実績が無かった者は取得後4年目の年度内のセカンド資格試験の際に行われる各級のセカンド講習を受講しなければならない。
- また、A級特例申請者はこの要件には該当しない。ただし、特例の要件からはずれた年から4年目の年度内に更新手続きを行う必要がある。

※セカンドとして相応しくない行為

- ①競技結果に対しての不満な表情・言動
- ②競技中は紳士的な行動・態度を！
- ③観客席への指示・合図・あおる
- ④FOPでの携帯・スマホ
- ⑤レフリーへの暴言・指示 反則への指示
- ⑥セカンドとして相応しくない服装・靴

セクハラ・パワハラをしない

指導者の地位や立場を利用して

- ①人間性・人格を否定する不適切な言葉で叱る 罵声を浴びせる
- ②過剰な練習, 水を飲ませない, 休憩させない
- ③暴力行為, 侮辱, 名誉毀損, 性的な言動
- ④いじめ, しごき行為, はやし立て, 傍観

セカンドの仕事

・一番は安全管理

- ①ダメージ、疲労、戦意、相手選手との実力差の見極め
- ②加速損傷を考える(顎の上がる選手)
- ③早めの棄権(無理をさせない)
- ④指示は短く、的確に(技術的・戦術的に、ワンポイント)
- ⑤ポイントを数える

インターバル(選手とセカンドのための時間)

- ①選手の1分間の休憩であり、セカンドは展開をよくするためのアドバイスを簡潔に与える
- ②選手が次のラウンドに良い条件で臨めるよう全力を尽くす
- ③水を使いすぎてキャンバスをぬらさせてはいけない
- ④選手のダメージや疲労を見極める
- ⑤次のラウンド開始前にセカンドやボトルを確実にリングからおろす

※計量

・競技会最初の計量は、階級の**上限・下限とも体重を満たさなくてはならないが、**

2回目以降の計量では、体重はその階級に満たなくてもよい

※ファウル(マイナー、メジャー、フレイグラントがある)

※基準に従って注意、警告を与え、失格とする。

マイナーファウル

・危なくないローヘッド ・利益にならない少しのホールディング、プッシング ・ブレークで下がらない ・相手の足を故意でなく踏む

メジャーファウル

・ローブロー ・スラッピング ・ホールディング ・ホールドしての加撃 ・後頭部への打撃 ・ローヘッド ・背中を打つ

・パッシブディフェンス ・プッシング ・ガムシールドを落とす

フレイグラントファウル

・頭突き ・**レーシング** ・相手を床に落とす ・ブレークを命じられて後退しないで打つこと ・ダウンした相手を打つこと

・ゴング後の打撃 ・**故意に後頭部や背中を打つこと** ・肘うち ・肩で打つこと ・故意にガムシールドを吐き出すこと

※フレイグランドファウルは**ストップ**をかけて**ストロングコーション**か**警告**を与える。

その**選択**がなければ**失格**とする。**遅くとも2回目**は**警告以上**

※**3回目**の**警告**は**失格**となる

※故意や反則による負傷

・故意の頭突き(ヘッドバッド)や反則打が原因で負傷してドクターのアドバイスで競技が続けられない場合、失格となる

・故意の頭突き(ヘッドバッド)や反則打があった場合、負傷しなくてもレフリーは警告を与えるか失格とします

※判決

(1) Win on Point (WP) ポイント勝ち

競技終了後各ジャッジの与えた得点の多数決で勝者を決定する

※以下の場合にはラウンドが始まっていれば短い時間でもラウンドとして採点する

- ・アンインテンショナルファールで負傷があり競技が続けられないとき
- ・両競技者同時負傷(反則でない)で競技が続けられないとき
- ・1ラウンド終了後にアンフォーシーン(予測できない)な状況で競技が続けられないとき
- ・トーナメントの決勝でダブルKOの場合

(2) ABD (アバondon)

- ・競技者が自発的に棄権するか、セカンドがリング内にタオルを投げたりエプロンに上がって棄権の意思表示をしたとき
- ・ただしレフリーのカウント中は棄権できない
- ・各ラウンドのインターバル 中も同様に棄権できない。
- ・コンタクトレンズを失って競技の続行を拒否したとき

(3) RSC

- ・ラウンドの開始のゴングで競技ができないとき
- ・決定的な差がついているとレフリーが判断したとき
- ・劣勢な競技者が過度の打撃を受けているとレフリーが判断したとき
- ・ダウンのあと競技が続けられないとレフリーが判断したとき
- ・リング外にただき出されて8カウントの後30秒以内に自力でリングに戻れないとき
- ・リングドクターのアドバイスでTD・DTDが競技の終了を宣言したとき

(4) RSC-I

- ・コレクトパンチで負傷して競技が続けられないとレフリーが判断したとき
- ・競技者が脱臼・捻挫等、自分の体の原因で競技が続けられないとき
- ・ローブロー後の処置規定による90秒の休憩後に競技を再開できないとき

(5) DSQ (失格) Disqualification

- ・競技者の反則やミスコンダクト(不正行為)で失格になることがある
- ・反則その他の理由で失格になった場合、相手競技者の失格勝ちになる。
- ・意図的な反則で競技が続けられない場合、相手競技者の失格勝ちになる
- ・1競技で3回の警告を受けた場合、その競技者は失格となる

(6) KO ナックアウト

- ・ダウン後10秒以内に競技ができない場合
- ・レフリーがダウンした競技者に**異常を感じてカウントを省略してドクターを招き入れたとき**

※ドクターの**要請がなければ**セカンド等他の者は**リング内に入ってはいけない**

- ・8カウントの後にパンチを受けずにダウンしたとき
- ・両競技者がナックアウトの場合は両者KO負けとなる

※**トーナメントの決勝のみそれまでの採点で決める**

(7) WO (不戦勝)

- ・一方の競技者がリング内に登場してアナウンスされても相手競技者が現れない場合ゴングが鳴らされる。ゴング後1分を過ぎてもリングに登場しない場合は不戦勝となる

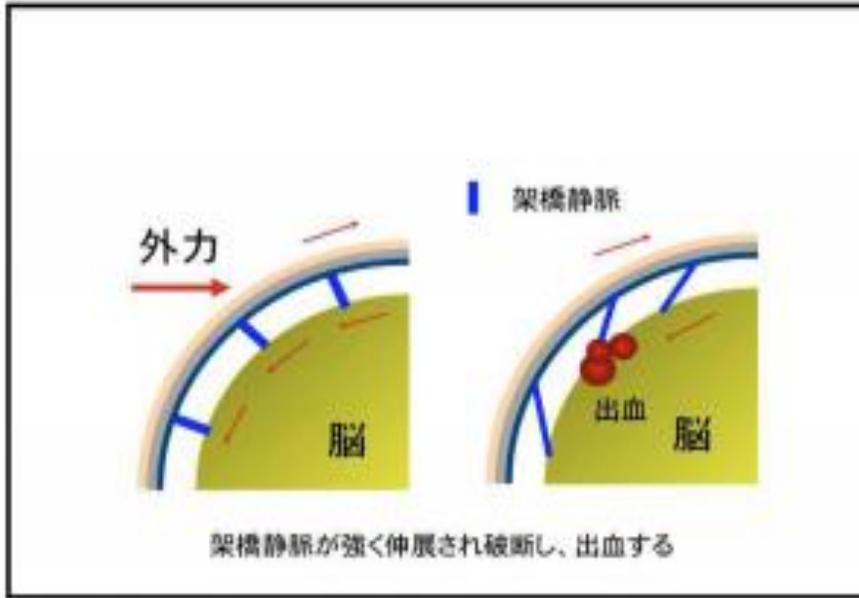
(8) 特別な再試合

- ・1ラウンド終了前にリングの損傷・照明の故障・自然災害・その他予期できない状況などで競技者またはレフリーの責任外で競技ができなくなった場合、レフリーは試合を中止できる。再競技は特別な場合を除いて原則当日中に行う

カウントリミット

アンダージュニア: 1R2回、1競技2回 シニア女子・男子・ジュニア: 1R3回、1競技4回
反則打によるカウントはカウントリミットに含めない

医学的見地から



< 「加速損傷」 について >

脳は皮膚と頭蓋骨、髄膜（硬膜・くも膜・軟膜）に囲まれており、くも膜と軟膜の間は髄液という液体で満たされています。脳は髄液に浮かんでいて、頭部への衝撃が脳に直接伝わりにくいようになっています。しかしスポーツ中に生じるさまざまな衝撃によって、**首を支点として頭が大きく移動**ことがあります。このとき脳が頭蓋骨にぶつかったり、脳の内部にひずみが発生したりすることで、頭蓋骨と脳とに大きなずれを生じることが原因となります。ずれが強くなり、ある値を超えると、**頭蓋骨と脳をつなぐ橋渡しの静脈（架橋静脈）が伸展破綻し、出血し、「急性硬膜下血腫」となります。**

これらの症状については、前述のように、頭部への直接の打撲がなくても、頭部を激しく揺さぶられることにより生じるため「**加速損傷**」と呼ばれます

< 「セカンドインパクトシンドローム（SIS）」 について >

脳に同じような外傷が二度加わった場合（**概ね1か月以内**）、一度目の外傷による症状は軽微であっても、**二度目の外傷による症状は、はるかに重篤になる**ことがあることを意味します。

< 「減量」 について >

減量による**脱水症状**に伴い脳は**萎縮（いしゅく）**します。委縮することにより頭蓋骨との隙間が広がります。**より加速損傷の危険性が高まる**という報告もあります。

< 「筋力」 について >

事故の傾向として、筋力の無い選手（特に首回り）や軽い階級、経験の浅い選手が多い傾向にあります。

レフリーの役割

レフリーの最も重要な役割は

選手の安全(プロテクトボクサー)

試合のコントロール、ボクシングをさせる

(ボイスコントロール)

勝った選手も 負けた選手も 試合結果に納得できる形が理想です

試合前の準備（レフリー）

- ウォーミングアップ、ストレッチをする
- 自分の仕事（レフリング）に集中する
- 個人的な問題にとらわれない
- 消極的な気持ちを拭い去る
- 集中し、落ち着いて平静を保つ
- リングに入る前に手袋をはめる
- ガーゼを持つ
- 自分の服装が清潔できちんとしているか確認する
- テレビ放送があるときは勝者の手を挙げるときにメインカメラの方向に向いておく
- TD、ジャッジ、タイムキーパー、ドクターを確認する

試合開始

- ①リングチェック(第1試合はしっかり、その後は簡単に目視で)
- ②両選手の服装チェックをしてリング中央に呼んでプレバウトインストラクションを与え、自分のコーナーに選手を帰す
- ③ジャッジ、ドクター等が定位置にいるか目視確認する
- ④セコンドが座ったのを確認する
- ⑤テクニカルデリゲート(TD or DTD)に試合の開始ができるか**必ず確認する** ※アイコンタクトとハンドシグナル
- ⑥タイムキーパーとゴングオペレーターにゴングを鳴らすようシグナルを送る
- ⑦ゴングが鳴ったら、両手を使ったシグナルで「ボックス」をかけ試合が開始される (ファーストラウンドのみ)
- ⑧**開始30秒で、選手の力量、スタイル、動きを見極める**

試合終了

- ①試合をストップして終了した場合は、DTDに先に判決の理由、次に勝者を報告(RSC、ウイナーイズレッド)
- ②両者をリング中央に呼んでバンテージのチェックを行い、アナウンス後に勝者の手を挙げる
- ③その後握手をさせて、コーナーに戻す。リングから選手が降りた後に、レフリーも降りる

服装点検→できるだけ選手に触れない

- ①全身をチェックしながら選手に近寄る
- ②グローブチェック オンスの確認
- ③カッププロテクターの確認 ※女子なし
- ④マウスガードの確認
- ⑤ヘッドガードチェック
- ⑥セカンドと握手 またはグータッチ

プレバウトインストラクション

- ①ヘッドアップ
- ②ノーホールディング
- ③ノーローブロー
- ④リッスン・トゥ・ミー
ストップ、ブレイク、タイムをしっかりと聞くこと



ムーブメント

①レフリーはいつもスムーズにリラックスして歩く

②手は下げて歩く、スキップ、走るなどは避ける

③後ろ向きに歩くことは可能な限り避ける

（2、3歩下がったらターンして前に進む）

④両競技者の回転に追いつかない時は逆に回る（距離感）

⑤ストップやブレークの後、カウントをとる時に

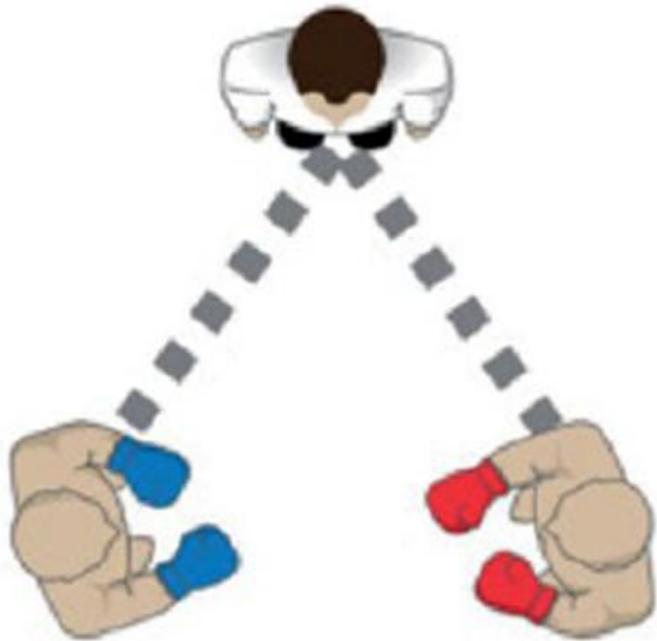
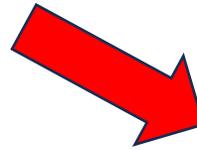
両競技者の間に入らない。→レフリーは動かない。選手の正面に行かない。

カウントをとりながら追い詰めない

両者が見える位置を保つ（Vポジション）

レフリーポジション

①常にVポジションを保つよう！
やや斜めからが見やすい



②オープンサイドにいるよう努める

- 右と左の対戦ではできるだけオープンサイドにいるよう努める。
- 同じ構え（右と右、左と左）では反則をしがちな選手が見える位置。
- 技術がおとり、強打を受ける可能性が大きい選手が見える位置、選手間の距離によってレフリーと選手の距離は決められる。
- 近すぎて両選手の全身が見えなくならないようにする。

③レフリーがいるべきでない場所

- 選手の後ろ • コーナー • 選手とロープの間
- 近すぎたり遠すぎたりする場所
- 片方や両方の選手が見えない場所
- 右と左でもオープンサイドに居たらロープやコーナーに追いつめられるなら逆に移動する。

注意(コーション)と警告(ワーニング)

- ①ソフトコーションを大きな声で多くする(ボイスコントロールすること)
ソフトコーションで試合の流れを組み立てることが重要である
→反則が減りボクシングをさせることになる
- ②目に余る反則、危険な反則(フレイグラントファウル)は、
ストップをかけて、ハードコーションか警告を与える
- ③同じファールに警告を与える場合は2ラウンド中盤までにすることが望ましい
- ④1点の警告は勝敗に影響を与えないので反則をやめさせるため早めに対応する
- ⑤ハードコーションの目安は危険か危険でないか・故意か故意でないか
- ⑥ソフト→ハード→ワーニングの順番
- ⑦ハードコーションのジェスチャーはゆっくり、大きく、レギレーションマニュアル通り
- ⑧2回目のワーニングは、再度、ソフト→ハードの順番に行う

ソフトウェアが少なければ 1

- ①必然的に**ストップが多**くなります
- ②ストップが多くなれば、試合の**流れは止まり**ます
- ③試合が止まれば**クォリティブローの数**は減ります
- ④数が減れば各ジャッジの**ポイント**は割れます
- ⑤競技結果は、**スプリット**となってしまいます

ソフトウェアが少なければ 2

- ①必然的に**ストップが多**くなります
- ②ストップが多くなれば、警告しなければと**考えて**しまいます
- ③警告することを恐れ、**反則を見て見ぬふり**をします
- ④競技結果は、**反則をした選手が勝**ってしまう場合があります

カウントする場合

※選手の安全管理のためである

- ・ 打撃を受け足裏以外の体が床についている場合
 - ・ 打撃を受けロープにもたれ攻撃も防御もできない場合
 - ・ 打撃を受けロープから体やその一部が出た場合
 - ・ 強打を受け立っていても半分意識を失い競技が続けられないとレフリーが判断した場合
 - ・ ダメージがあると判断した場合
 - ・ 顎が上がった場合→加速損傷
 - ・ 体力の消耗が激しい場合
 - ・ 戦意がないと判断した場合
 - ・ 相手に背中を向けて、走る、または逃げる場合
 - ・ 打撃を受けファウルで何度も相手の攻撃を妨げる場合
 - ・ 実力差がある場合→クリーンヒットでもカウント
 - ・ ローブローなどでダメージがあり回復時間を必要とする場合
 - ・ 選手に異常を感じた場合（負傷等）→タイムをかけたドクターに見せてもよい
- ※ラウンドが終了になってもカウントは継続する（ゴングで救われない）

※RSCで終わりにする最後のカウントはほとんどの場合で必要ない

※選手の安全を最優先に、迷ったならカウントを入れる

※ダメージを見極めて早めに判断しカウントを入れる

※カウントはダウンした選手、相手選手見える場所（Vポジション）
できればTDも見えるように！ 振り向いて確認はしない

※カウントを途中で省略した場合、ドクターを呼べばKO、呼ばなければRSC
となる

カウントリミット

アンダージュニア：1 R2回、1競技2回

シニア女子・男子・ジュニア：1 R3回、1競技4回

反則打によるカウントはカウントリミットに含めない

選手がリングから出てしまった場合

有効なパンチで選手がリング外にたたき出された場合、選手は**8カウントの後の30秒**で誰からの助けもなくリング内に戻らなければならない

この間に選手がリングに戻れない場合、RSC負けとなる

- ①レフリーは選手がリングから出たら**8カウント**を始める
- ②8カウントの後にまだ選手がリング外にいればレフリーは**タイム**シグナルをタイムキーパーに送り、30秒がスタートする
- ③タイムキーパーは、20秒が過ぎたら各秒に音信号を送る

選手が自分自身でリングから出てしまった場合(スリップ等)

- ①レフリーは**タイム**をかけ(カウントはいらない)タイムキーパーにタイムシグナルを送り、30秒がスタートする
- ②20秒が過ぎたらタイムキーパーは各秒に音信号を送る
- ③上記の時間にリング内に戻れなかった場合、その選手はRSC負けになる

選手が押し出された場合

- ① **8カウントは必要**ない
- ② レフリーはタイムをかける
- ③ **タイムキーパーは60秒**の計測を始める
- ④ 選手がリングに戻れない場合やリングに戻っても競技が続けられないと思われる場合、レフリーはリングサイドドクターに選手を診てもらうように頼む
- ⑤ リングドクターが競技が続けられないと宣言した場合、**相手選手は失格**負けとなる。
- ⑥ リングサイドドクターが競技が続けられると宣言した場合、レフリーは相手に警告を与え競技が再開される

※落ちそうな選手、落ちてくる選手は安全のため落下を防ぐ対応をする

ノックアウト

レフリーは10(テン)まで数えればその試合は終了し KO が宣言される

レフリーが選手に直ちに医療ケアが必要と判断すればカウントを終了(省略)し、ドクターの診察を受ける

この場合も KO が宣言される

選手がラウンド終了間際にノックダウンしたとき

選手がラウンド終了間際にノックダウンした場合レフリーはラウンドの終了に関係なくカウントを続けなければならない

レフリーが10までカウントすれば選手は KO負けとなる。※カウント省略の場合も

※ゴングで選手は救われない

パンチを受けずに再びダウンした場合

パンチを受けて8カウントをされた選手が、パンチを受けずに再びダウンした場合レフリーは9, 10とカウントするか直ちに試合を終了する。

ローブロー

- ①反則を受けた選手が痛みを訴えず、ローブローが強くも意図的でもない場合、レフリーは競技を止めずにローブローへの注意を与える(ソフトコーション)
- ②反則を受けた選手がローブローの痛みを訴えた場合、レフリーは2つの選択肢がある
- ③故意で強打であれば反則をした選手は直ちに失格となる
※カウント7までは失格にできる
カウントを始めてもそのカウントが終わっていなければ反則をした選手を失格にすることができる
※しかし、8カウントまでしたならレフリーは次の2つの選択に移行する

ローブロー 8カウント後の2つの選択肢

- ①再開できる場合、必要であればレフリーは相手に警告を与え競技が再開される
- ②再開できなければレフリーはタイムをかけて選手に最大90秒の回復時間を与える
※タイムキーパーは30, 60, 90秒に信号を送る。(レフリーはその都度再開できるか確認する)

上記の回復時間の後 レフリーは更に2つの選択肢がある

- ①選手が競技を再開できればレフリーは必要であれば相手に警告を与え競技が再開される
- ②90秒経っても選手が競技を再開できなければ相手選手がRSC-I 勝ちとなる

負傷かナックダウンか

- レフリーは負傷（捻挫や脱臼）に気がつけば8カウントを始める
- 8カウント後、選手が続けられるかどうか判断する
 - ※状況によりカウントを中断して対応してもよい
- 競技が続けられない場合、タイムをかけて選手をリングドクターのもとへ連れていく（選手が歩けない場合はドクターを呼び入れる）

負傷の場合、レフリーが原因を決定し対応する

- 反則によるもの→負傷させたら失格（ドクターの判断ではない）
- アクシデント
- シュミレーション（演技）
- 有効なパンチ

ブレイク

※反則をしているのに、ブレイクをかけない(反則をやめなくなる)

ソフトコーション→ストップ→ハードコーション

※ブレイクは、ソフトコーションをかけて、ホールドを解く動きを見せているが、絡まっている場合や反則をしていないが攻防に繋がらないもみ合いをしている場合に命じる

※レフリーは言葉「ブレイク」で命令を出す

- もし、3秒たっても両選手がまだブレイクしなければ、ストップをかけ、注意する
- レフリーは押したり引いたりしてはいけない
- ブレイクした選手がロープやコーナーにいる場合、ストップをかけて中央に来させる
- ロープ際やコーナーで、インファイトしている場合ブレイクをかける必要はない
- 注意や警告で対処する必要がある場合常にブレイクではない、注意や警告を与える
- レフリーは競技を再開させる前に両競技者を後方にステップバックさせる
- 片方の選手の両手がフリーの場合はクリンチではないのでブレイクは必要ない
- ブレイクの後にレフリーは選手の間割って入らない

接近戦（インファイトなのか反則なのか）

※レフリーは接近戦とクリンチを見分けなければならない

- クリンチは片方か両方の選手が腕を伸ばして絡んでしまった時に起こるが、これは反則ではない
- 反則は選手がクリンチを解こうとしないでホールドした時に起こる
- 反則に悪化するの片方の選手がクリンチを続け、戦術として使っているときである
- クリンチがオークワード(不自然:無様な)状態になってケガや反則につながる時
レフリーは直ちにストップをかけ、反則している選手に注意(警告)を与える
- ※オークワードクリンチでは一方の選手が防御できない状態になっている
- インファイトの状態は選手が自分の足の上にバランスを保ち、相手に寄りかからず、前のめりにならず、アップライトポジションを保っている状態である

警告の与え方

※警告の後にも注意を与えても良い

- ①ストップをかける
- ②反則を受けた選手をニュートラルコーナーに行かせる
(できるだけTD側のニュートラル)
- ③反則をした選手をリングの中央に連れてくる
- ④反則をした選手を大きく手を使って示し、反則をハンドシグナル
と言葉ではっきりと伝える
- ⑤警告を選手に与える(親指で示す)
- ⑥次にTDに親指で示すことにより警告が与えられたことを知らせる

失格の与え方

- ①ストップを命じる
- ②警告の手順に従い警告を与える
- ③両選手を自分のコーナーに返す ※両選手を確実にコーナーに返す
- ④直ちにTDに失格の理由を告げる
- ⑤ウェービングオフにより失格で競技が終了した事をシグナルする
- ⑥両競技者にグローブやヘッドガードを外すよう指示する
- ⑦レフリーはニュートラルコーナーに戻り競技の判決が放送されるのを待つ

※選手やコーチと決して話などしない

フェイシャルカットが起きた場合

①原因を把握

- A. 故意(インテンショナル)
- B. 偶然(アクシデント)
- C. 正しい打撃(コレクトパンチ)

②Aの場合 → **負傷(カットを含む)が起これば反則をした選手は失格負けとなる。**
※怪我がなくても最低でも警告を与え、または失格としてもよい

③BまたはCの場合 → 軽度な傷で微量の出血 → 続行またはタイムをかけガーゼで傷口の周りを拭くことができる → **できるだけレフリーは拭かないほうが良い**
※傷口には触れない、ガーゼはニュートラルコーナーに準備された袋に捨てる

④出血がひどい場合 → タイムをかけドクターの診察を依頼する → TDに原因を知らせる
ドクターは続けられるかできないかをレフリーに知らせる(ボックス or ストップ)

⑤原因A(インテンショナル) 負傷していない場合:続けられる → 警告 or DSQ?
続けられない → DSQ

※重大な反則により、相手選手が負傷した場合はDSQとなる

⑥原因B(アクシデント) 続けられる → 両者に注意を与え続行
続けられない → WP ※各ジャッジにWP

⑦原因C(コレクトパンチ) 続けられる → 続行
続けられない → RSC-I

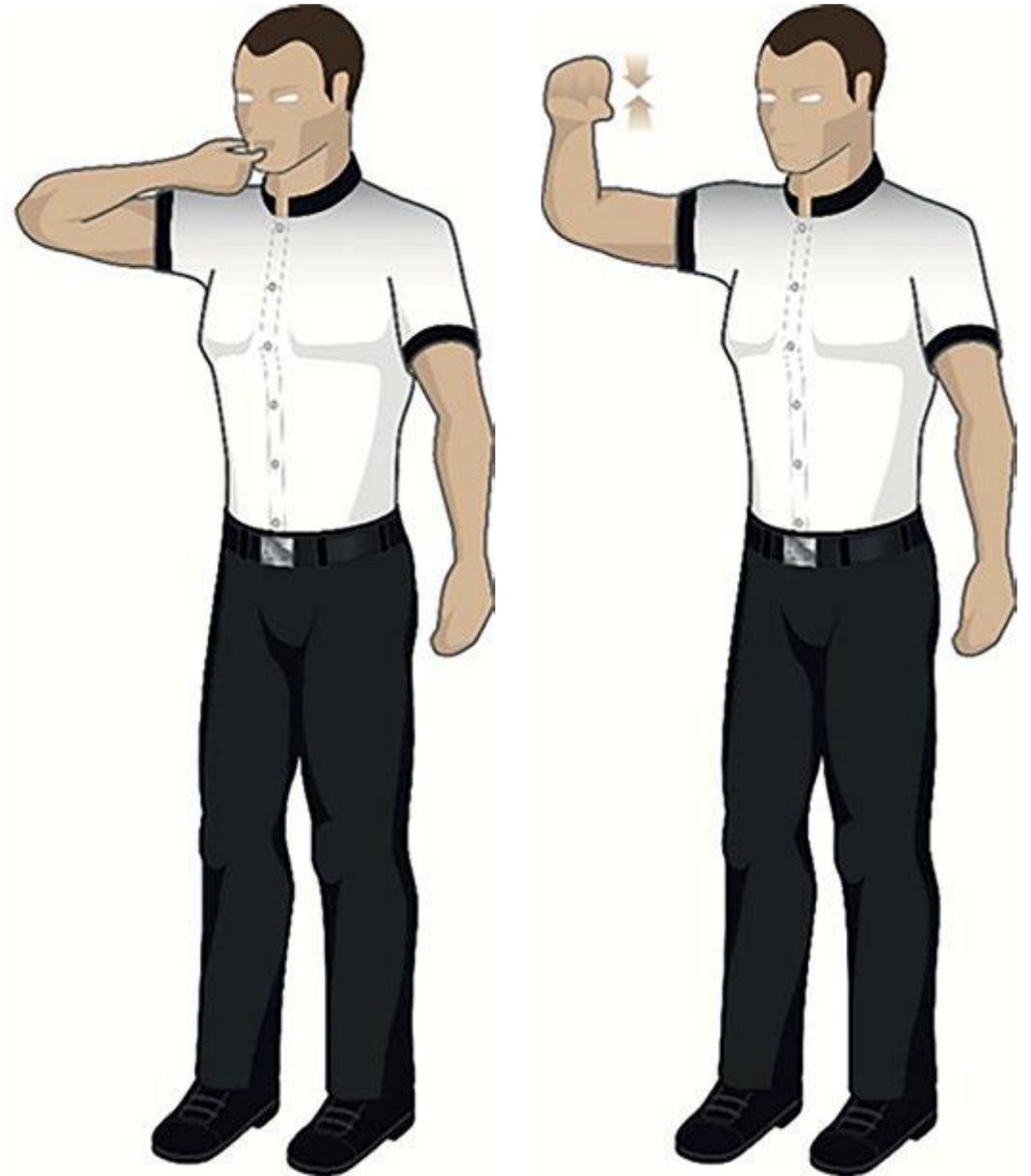
負傷の原因に関係なく、競技が続行され、正しい打撃で傷口が悪化した場合は負傷した選手のRSC-I負けとなる。

レフリーは、リングドクターの診察を受けるかどうかを迷った場合、選手の安全を最優先にどうすべきか考えるべきです。

マウスピースが落ちてしまったとき

- ①タイムを命じる
- ②マウスピースを落としていない選手をニュートラルコーナーに行かせる
- ③マウスピースを拾う ※ガーゼ使用可
- ④その選手を自コーナーに連れて行きセカンドに渡す
- ⑤セカンドはガムシールドを洗って入れ直す
- ⑨ボックスを命じる前にガムシールドを落としたことについてハンドシグナルを言葉で注意する

※警告や失格が必要な時はその手順に従う



反則がゴング後に起こったとき

- ①ゴング後に反則が起こり注意や警告に値するとき、レフリーは次のラウンドの開始まで待つ
- ②次のラウンドの始めにストップをかける
- ③適切な方法で注意や警告を与える

選手がインターバル(休憩中)中に棄権を申し出た場合

- ①レフリーは次のラウンドの開始まで待つ
- ②休憩中には「RSC」を宣言しない **注意: ABDではなくRSC**
- ③TD、相手コーナーに知らせない
- ④次のラウンドの開始後に、コーチや選手がはっきりと棄権をしたい事を確認すれば、「ストップ」を命じる
- ⑤レフリーはTDに判決「RSC」を知らせる
- ⑥レフリーは反対のコーナーに「RSC」であることを知らせる

ジャッジへの相談

- ・レフリーがジャッジに相談しなければならない時、以下のようにする
 - ①タイムをかけて選手をニュートラルコーナーに行かせる
 - ②ジャッジに反則か反則でなかったかを尋ねる
 - ③各ジャッジは次から答える「ファウル、ノーファウル」または「見えなかった」
 - ④判決は過半数のジャッジが答えたものを基準とする(全員に聞く)
 - ⑤ジャッジが答えた有効な意見で決定する

例

- ・2ジャッジがノーファウル、2ジャッジがファウル、1ジャッジ見えなかった＝ノーファウル
※過半数がファウルと言っていない
- ・4ジャッジが見えなかった、1ジャッジファウル＝ファウル
※有効な票の過半数がファウルと言っている
- ・3ジャッジがファウル、2ジャッジがノーファウル＝ファウル
※過半数がファウルと言っている

「反則か反則でないか」を確認した意見しか決定に影響しない、「見えなかった」の答えは有効ではない。
ジャッジは常にレフリーからの問に答えることができるようにしなくてはならない

ジャッジの役割

ジャッジの最も重要な仕事は **質の高いパンチの数** をひたすら数えることです。同時に、どちらの選手が **競技を支配** しているのか、どちらの選手が **積極的** であるかということを確認することである。

選手の反則により一方の選手の攻撃が妨げられている場合 それを加味して採点することも必要です

しかし、本来、それはレフリーの役目であり、そのような状況にならないことがベストです。

得点の与え方

各ジャッジは両競技者の価値を以下の基準に従い独自に採点する。
ダウンそのものにはポイントを与えない

ターゲットエリアへの クオリティブロー(質の高い打撃)の数

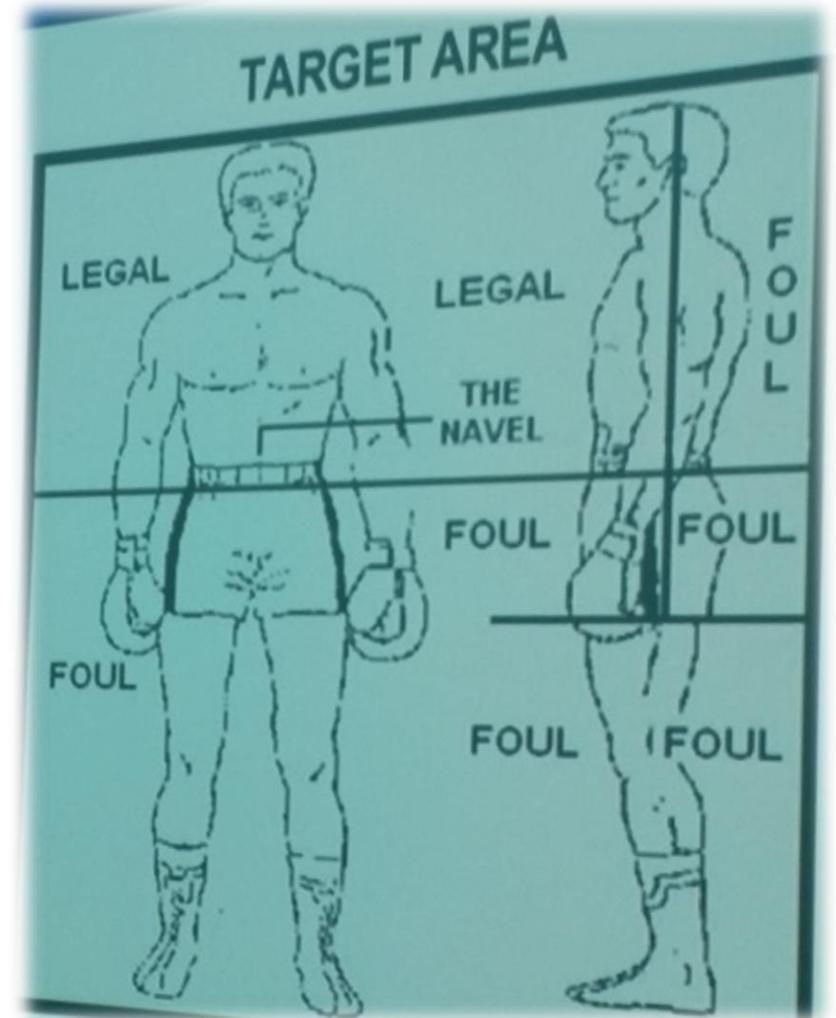
- パンチは基準に合ったものでなければならない
- 数と質を考える
- 数が同じとき勝者はパンチの質で決める
- 数が違うがその差が小さいときはパンチの質で勝者が決められる
- 『1.クオリティブローの数』を一番に重視する。
同じ場合は『2.技術・戦術』、『3.積極性』

クォリティーの意味は

- ・ ナックルパートであたったパンチ
- ・ 体や肩の重みが伴ったパンチ
- ・ ターゲットエリアへのパンチ
- ・ 妨げられたり防がれずにあたったパンチ
- ・ 反則を伴わないパンチ
- ・ ジャッジにはっきりと見えるパンチ

ターゲットエリア

ベルトラインから上の前面及び側面
ただし腕部を除く
(ベルトラインを含む)



競技の支配

- 攻防を組み合わせ、試合をコントロールする
- 効果的な積極者である
- 常に前進することが効果的な積極者ではない
- 攻防を組み合わせ、カウンターパンチを防ぎはつきりと得点する
- 積極的にテンポよく攻撃する

積極性

- 競技中、継続して勝利を目指す
- 強い意志を持って競技して勝利する姿勢をみせる
- 継続して主導権をとって勝利しようとする
- 状況が悪くてもそれを克服して勝利を目指す

10 ポイントマストシステム 競技の採点基準についての確認

1. クオリティブローとは体の重みを伴った打撃。または肩の重みを伴った打撃。
このいずれかである。
2. 競技規則通りに『1.クオリティブローの数』を一番に重視する。
同じ場合は『2.技術・戦術』、『3.積極性』
3. 打撃が同じ数なら、『質（強さ）』を重視するが、3発のクオリティブローに対する1発の強いクオリティブローの場合は、3発のクオリティブローを評価するべきである。
打撃の強さに関係なく、クオリティブローの多い選手の方がラウンドを支配しているといえるからである。
4. 『手打ちパンチ』と『クオリティブロー（肩の入った打撃）』の見極めが大事である。
5. 1ラウンド毎に選手の評価をリセットし、ラウンドごとに選手を評価するのが『10ポイントマストシステム』である。
6. 明らかに反則を伴う打撃はカウントしない。
（例・プッシュ、ホールドしながらの打撃、ナックルパートで打っていない打撃、頭を下げながらの打撃等） ※反則か判らない場合はカウントをする。
7. ジャッジは自分の見えていないパンチはカウントしてはならない。
8. 採点機器への入力には赤青を間違えないように確認してから行う（最大15秒以内で入力）

ジャッジは優れた選手に10点 相手に9点～7点を与える

10 : 9 接近したラウンド

10 : 8 勝者がはっきりしたラウンド

10 : 7 完全に支配されたラウンド

同点の時に

① 1R 10 9 2R 10 9 3R 8 10 28 28

※最終ラウンドではっきりとさせた青コーナー

② 1R 10 9 2R 10 9 3R 9 10 W 29 28

※赤に警告が1度あり28-28 自分が勝ちとした赤コーナー

③ 1R 10 8 2R 9-10 3R 9 10 28 28

※最終ラウンド青コーナー(2ラウンドが10-8でも同じ)

RJ行動規範

- ・レフリー、ジャッジ、役員、オペレーターを含めて競技の判決など、競技に関わることに
関して表情を変えない ・会場で足を組んで座らない、だらしない格好をしない
- ・プロジェクターに出た得点を見に行かない ましてやそこで表情を変えない
- ・ジャッジ席に着いたら、ラウンド中、判定のコール後以外は下を向く
特に得点を入力したらインターバル中は下を見ている
(得点の最大入力時間。他のジャッジとアイコンタクトしていると誤解を受けないため)
- ・選手・コーチ等、その大会の役員以外とは会話をしない
- ・会場ではタバコをすわない(選手やその関係者と接することを避ける)
- ・大会中はアルコールを摂取しすぎない
- ・ジャッジ席では赤コーナーと青コーナーの選手だけを見る ・余計なことは考えない
- ・選手の実績は採点には関係ない ・セカンドが出す声に惑わされない
- ・自分の母校、先輩、知り合いの選手であっても採点には関係ない
- ・間違えても動揺しない ・いつも最新のルールを勉強する
- ・レフリングなど上手な先輩を真似したり、練習する

ヘッドアップ

**注意：カットにつながる
危険な反則です。**



ホールディング ボディ



ホールディング 腕



**注意：反則なのか、
ブレイクなのか、時間
をかけて見極めるこ
と**

後頭部への打撃



肘の打撃



**注意：事故につながる
危険な反則です。**

ローブロー



スラッピング



背部への打撃



レスリング行為



注意:

**故意に相手を
投げ飛ばせば
一発失格、警告です**



頭を押さえつける

レーシング



腕で押す



注意:

相手選手がカットしている
場合は傷口が広がる
可能性があります。
悪質な反則です。

リッスン



回らない

完全遮蔽



腕の差し込み



レフリーの評価

1 試合ごとに50点満点からの減点方式

NO	パイオレーション	減点	1ラウンド	2ラウンド	3ラウンド
1	指示がはっきりしない 声が小さい はっきりしないハンドシグナル	-1PTS	┌	┌	┌
2	動きや位置取りがわるい動きが遅い、動きにためらいがある後ろにばかりあるく クロスサイドにとどまる（右と左）Vポジションをたもてない 適切にブレイクで選手をわけられない距離が悪い（近す	-2PTS	┌	┌	┌
3	必要のないストップをかける 試合の流れの邪魔をする ブレイクでよいところをストップをかける	-1PTS	┌	┌	┌
4	避けるべき反則を含む戦術を許す ホールドを続ける 相手から走って逃げる 故意にしゃがむ 横や後ろをむいてしまう ガムシールドを吐き出す	-1PTS	┌	┌	┌
5	カウントを入れるのが早すぎる	-2PTS	┌	┌	┌
6	必要な警告を与えない。不必要な警告を与える。	-3PTS	┌	┌	┌

6	必要な警告を与えない。不必要な警告を与える。	-3PTS	┌	┌	┌
7	気持ちのコントロール リング内で強さと自信を見ることができない 選手に攻撃的である 弱気でホールディングをコントロールできない	-2PTS	┌	┌	┌
8	失格が早すぎる、必要な失格をすることができない。早すぎるRSC	-4PTS	┌	┌	┌
9	危険な頭の動きをコントロールできない	-8PTS	┌	┌	┌
10	ケガ、RSC、KOで必要な時ドクターを呼ぶのが遅い、呼ばない。 カウントを入れるのやRSCにするのが遅い	-8PTS	┌	┌	┌
11	試合の難しさ	Easy(-10PTS) Competitive(-5PTS) Difficult(0PTS)	┌ ┌	コメント (選手のタイプ等)	
				RED	右
12	上に記載されていない事項 (内容)				
		_____	PTS		

ジャッジの評価

1 試合ごとに50点満点からの減点方式

	バイオレーション	減点
1	ラウンドで明らかかな勝敗をまちがえる	-4PTS R1 R2 R3
2	得点の与え方が適切でない 10-8やそれ以下の時に10-9	-10PTS
3	試合で明らかかな勝敗を間違える	-8PTS