

第1条【試合場】

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できる四角形のリングを使用するものとする。

第2条【試合用具】

選手は、両手に主催者が用意した規定のグローブ、ファールカップ(男子のみ。女子のアプスメントガードは任意)、マウスピースを必ず着用しなければならない。なお、ファールカップおよびマウスピースは選手自身が用意する。ファールカップは金属製のカップを紐で結ぶものでなければならない、構造的に不完全なカップの着用は禁止とする。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ことはできない。また、アクシデントによりファールカップが破損したり、再装着などで競技の運営に支障をきたした場合、厳しいペナルティを科す場合がある。

第3条【階級】

グローブは、試合体重ごとに以下の通り定める。

55.00kg 未満 6 オンスグローブ

55.00kg～75.00kg 未満 8 オンスグローブ

75.00kg 以上 10 オンスグローブ

第4条【試合方法】

第1項

(a)ワンマッチ

本戦を3分3ラウンドとし、延長戦は3分1ラウンドとする。なお、キャリアの浅い女子選手の試合は2分3ラウンドとする。但し、特別ルールとしてこれ以外の形式になる場合がある。

(b)トーナメント

3分3ラウンド、延長戦は3分1ラウンドとする。

(c)マストシステム

マストシステムとは、ジャッジの採点において必ず優劣(勝敗)をつけることをいう。K-1の競技において引き分けを廃止することを目的とし、延長戦の最終ラウンドでこのシステムを採用するものとする。この場合の採点は、延長戦の最終ラウンドのみを採点し、たとえ微差でも優劣をつける採点を取る。但し、選手育成を目的とした3分3ラウンド制の試合は延長戦を行わない形式とする。

第2項

選手の安全面を考慮し、1選手が戦う1日のトータルラウンド数は15ラウンドを越えないものとする。

第3項

すべての試合において、ラウンド間のインターバルは1分間とする。

第5条【有効技】

試合において次の技を有効とする。

・パンチ:ストレート、フック、アッパー、バックスピンプロー

・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

但し、グローブの有効箇所が伴わない前腕部、肘、上腕部、グローブ手首部分のみ等がヒットしたと判断される有効打撃ではない場合は反則となり、相応のペナルティが科せられる。

第6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「注意」、2回で「警告」1となる。以後は即「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、あるいは相手選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て即座に減点が与えられる場合がある。

〈反則の種類〉

1. 頭突きによる攻撃。
2. ヒジによる攻撃。
3. グローブ有効箇所を伴わない手首、前腕部、肘、上腕部、肩等による攻撃
4. 金的への攻撃。
5. レスリングや柔道などの投げ技、関節技を使うこと。
6. サミング。
7. 喉へのチョーク攻撃。
8. 相手に噛み付く行為。
9. 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。
10. レフェリーがブレイクを命じたにも関わらず相手を攻撃すること。
11. 相手の蹴り足を掴む、ホールディング、首相撲等相手を掴む全ての行為。
12. 攻撃であれ防御であれ、ロープを掴むこと。
13. レフェリーに対する、侮辱的あるいは攻撃的言動。
- 14.パンチによる後頭部への直接的な攻撃(後頭部とは、頭の真後ろの部分を指し、側面、耳の周りは後頭部とみなさない)。
15. 故意に相手選手をリング外に落とそうとしたとき。
16. 自分からリング外に出たとき。
17. 明らかに背後を向いた選手への攻撃。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。
18. 審判員に対する虚偽のアピール、言動

第 2 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 が与えられる可能性がある。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 3 項

相手の首に両手、および片手を引っ掛ける行為や掴みや組み付きなど、膠着状態を誘発する行為、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などの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。この行為に関しては、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いう。

第 4 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 7 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(KO)

1. ダウンカウント開始から 9 秒以内に立ち上がり、ファイティングポーズを取ることができなかった場合。もしくは、ダメージが大きく 9 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. 9 秒以内に立ち上がっても闘う意志がない、あるいは闘うことができないとレフェリーが判断した場合。
3. ひとつのラウンド中に 3 回のダウン(トーナメントでは決勝戦以外は 2 回)があった場合。
4. 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。

第 2 項

テクニカルノックアウト(TKO)

1. レフェリーストップ

レフェリ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。

2. 試合放棄

試合進行中、コーナーマンがタオルを投入した場合。また試合中選手が自ら試合放棄を宣言もしくは示した場合。なお、レフェリーがこれに気づかない場合は、他の審判員が試合終了の合図をさせることができる。

3. 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判団に進言し、協議のうえ試合終了の合図をさせることができる。

4. 身体機能のコントロールの喪失

第 3 項

判定

バックアウト、テクニカルバックアウト、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 名による判定を取り、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、トーナメントもしくは延長戦が設定されている 3 分 3 ラウンド制のワンマッチにおいては延長戦を行い、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 8 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. 3 ラウンドで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. 選手が偶発性の負傷により試合続行が不可能と判断され、第 8 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。
2. 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。
3. 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 8 条【試合成立】

- 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。

第 9 条【負傷裁定】

選手的一方が、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 8 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 10 条【ダウンカウント】

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、ジャッジ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。なお、フラッシュダウンの判断は各ジャッジに委ねるものとする。

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よって開始され、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カウントしていく。またレフェリーの「ダウン」コール確認後、場内アナウンサーは 1 からダウンカウントを開始するものとする。

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、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。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場合もある。

第 6 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 KO(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 TKO(レフェリーストップ)となる。

第 7 項

両者が同時もしくは一方の選手がダウン中にもう一方の選手がダウンした場合事前に指名されている場外の審判員がカウントに加わることができる。その場合においてそのカウントは公式のカウントとなる。

第 11 条【採点基準】

試合の得点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、的確且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。表記は 10-9 となる。
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。表記は 10-8、または 10-9 となる。
3. 同ラウンド内に 2 回目のダウンがある場合、ダウンを奪われた選手から減点 3 ポイント。表記は 10-7 となる。
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。表記は 10-9 となる。
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。表記は 10-8 となる。
6. ダウンを奪われた選手が、そのラウンド内に劣勢を著しく挽回したとジャッジが判断した場合には、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。この場合、10-9 ではなく 9-8 の表記となる。
7. ダウンを奪われた選手が、同ラウンド内にダウンを奪い返した場合には双方マイナス 2 ポイントとなる。この場合、表記は 10-10 でなく、8-8 となる。
8. 双方に減点 1 がある場合には 10-10 ではなく 9-9 の表記となる。

第 12 条【延長戦】

3 ラウンドで引分け裁定の認められた試合以外、本戦で引き分けの裁定が出た場合はトーナメントもしくは 3 分 3 ラウンド制のワンマッチにおいては、延長戦を行う。トーナメント、ワンマッチとも最長 1 ラウンドの延長戦を行い勝敗を決する。延長戦最終ラウンドでは第 4 条第 1 項(C)に則り採点を行う。

第 13 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 ヶ月間から 1 年間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、審判員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. 1 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 14 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。

このペナルティは、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 15 条【アクシデント 1】

選手が負傷のため、試合を続行することができない場合は、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)。トーナメント戦において反則により失格となった選手は、敗者復活として引き続き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、レフェリーおよび審判団が故意でないと思なした場合は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

トーナメント: 試合を続行できる選手が、次の試合を行う権利を得る。但し、公式記録はノーコンテストとする。

ワンマッチ: 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

3 ラウンド制の試合においては 1 ラウンドを終了した時点で試合成立とし、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、

トーナメント: 試合を続行できる選手が、次の試合を行う権利を得る。但し、公式記録は引き分けとする。

ワンマッチ: 引き分けとする。

(c) 金的によるダメージに関しては最長 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者とする。

第 4 項

トーナメントの一回戦において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. リザーブファイトの第 1 優先試合の勝者
2. リザーブファイトの第 2 優先試合の勝者
3. トーナメントの対戦相手(敗者)
4. リザーブファイトの第 1 優先試合の敗者
5. リザーブファイトの第 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. リザーブファイトの勝者
2. トーナメントの対戦相手(敗者)
3. リザーブファイトの敗者

但し、前試合において KO 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については、上記の順位に関係なく出場は認められない。また、リザーブファイトが 1 試合しか行われないにも関わらず棄権者が 2 名出た場合、あるいは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部で検討し、出場選手を決定するものとする。

第 5 項

正当な攻撃ではない行為により裂傷を負い、試合継続後その裂傷により試合続行不可能となった場合は第 15 条第 3 項(a)(b)に則る。

第 16 条【アクシデント 2】

負傷者が出た場合、試合を継続させるかどうかは、リングドクターと審判部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 17 条【アクシデント 3】

選手がリング外に転落した場合、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、審判部による協議を行い、落ちた原因を検討する。

第 1 項

有効技によるダウンと判断された場合

(a) 試合続行可能な場合

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

ドクターストップによるテクニカルノックアウト(TKO)とする。

第 2 項

ダウンではないと判断された場合

(a) 試合続行可能な場合

止めた試合時間から試合続行。

(b) 試合続行不可能な場合

負傷の原因が偶発性によるものと判断された場合は第 15 条第 3 項、故意の反則によるものと判断された場合は第 15 条第 1 項に則る。

第 18 条【映像によるインスタントリプレイ、ならびに試合結果の保留】

第 1 項

レフェリーは、試合の結果を裁定するにあたって、試合の結末やその他の当該事由に至る局面や流れが反則によって引き起こされた可能性がある場合に、映像によるインスタントリプレイを求めることができる。レフェリーは、リプレイから得られた情報をもとに試合結果を裁定することができる。ただし、一方もしくは双方の選手が試合続行不可能な場合、その情報をもとに試合を再開することはできない。

第 2 項

試合続行が不可能な場合において、リプレイによっても事実が明らかにならない場合、または試合の裁定をその場で決するのに適さない事態が発生した場合、審判員は試合結果を保留することができる。

第 3 項

試合終了時において、裁定を決するための前提となる事実が明らかにならない場合、審判員は、仮に裁定を下すことができる。仮に下された裁定については、後刻事実を確認したうえで、2 週間以内に正式な裁定を下さなければならない。

第 19 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、丈は腰から膝上までに限定し、ロングスリーブ、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いかなる素材であっても着用をしてはならない。また、男子選手は腰より上もいかなる素材で覆ってはならない。女子選手は上半身に弛みのない体にフィットした半袖もしくは袖のないラッシュガード、試合用コスチュームの着用を義務付ける。

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員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、必ず審判員あるいは競技役員をチェックおよびサインを必要とする。また、審判員あるいは競技役員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、審判員は注意を与える。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、それ以降にコーナーマンあるいは選手を出場停止処分とする場合がある。

第 20 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、原則としてレフェリーはタイムストップを掛け、マウスピースを洗浄した上で、選手の口に戻す。

第 21 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、それ以外の何物も着けてはならない。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、審判員が許可する範囲の量と解釈する。また、以下も厳守すること。

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. 試合前であっても、タイオイル等の刺激性塗布物を身体に塗ることは一切禁止する。これが発覚した場合は、注意、警告・減点の対象となる可能性がある。

第 22 条【拳へのテープとバンテージ】

選手は、両手の拳に主催者の用意した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. 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これらの支給を受け着用し、試合前に必ず競技役員のチェックおよびサインを受けなければならない。
2. 着用に関しては、拳の保護が目的であり、強化につながると判断される行為は禁止とする。
3. ここで主催者が用意し支給する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これらを一切使用してはならない。
4. ナックルパット、拳骨部分へのテープの施しは認められない。ただし指の間に細くしたテープを通すことと、滑り止めとして直接肌に 1 枚を施すことのみは認められる。
5. 選手が各自で用意したテープ等を拳以外の負傷箇所などに使用する場合は、第 23 条のプロテクターに値する。よって、第 23 条の規定に基づいて実施しなければならない。なお、審判員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は注意、警告、減点の可能性もある。

第 23 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員がこれを必要と認めた場合には、以下を厳守した上でこの使用を許可する。

1. 伸縮性のテープ、アンクルサポーター、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、試合前までに審判員の承認印を必ず受けなければならない。
3. 承認印がない場合、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. 身体へのテーピングは部位に関わらず 30cm を超える範囲は認められない。
6. 以下の条件を全て満たした場合、拳に緩衝材を当てることが認められる。

- i. その理由となる負傷の証明となる診断書を提出する
- ii. その診断書を元に公認ドクターが認める
- iii. 緩衝材が相手を負傷させる可能性がある等、使用に際して不適切な素材ではないと審判員が認める

尚、使用できる緩衝材は以下の条件を満たしているものとする。

- i. ゲル板のものとする
- ii. 縦 6cm、横 12cm、厚さ 1cm 以内のものとする
- iii. 使用できる枚数は片手に対し 1 枚までとする

7. 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、審判員の指示に従わない場合は注意、警告、減点の可能性もある。

第 24 条【バンテージチェック】

1. 選手は、グローブを着用する前に各自バンテージチェックを受け、封印したテープに競技役員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を外してはならない。もし封印を解いた痕跡がある場合、選手は再度バンテージ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ず、変形を施してはならない。なお、審判員の指示に従わない場合は注意、警告、減点の可能性もある。

2. 手首より指側へのバンテージ、テーピング(いわゆるハンドラップ)に使用できるのは主催者から支給されるテーピング・バンテージのセットのみとする。身体的都合で追加支給を要求する際には審判員に申請し認められた場合テーピング、バンテージとも一本のみ追加される。

第 25 条【メディカルチェック】

選手は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 26 条【ドーピングチェック】

K-1 の権威を高め、試合の公正を期するため、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条項に従い処分が下される。

第 27 条【治療】

選手の負傷箇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箇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、次の試合までの休憩中、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競技役員の許可を得るとともに、第 22 条を厳守しなければならない。

第 28 条【公式計量】

第 1 項

選手は原則として、主催者が指定した日時に行われる公式計量に合格しなければならない。選手が主催者の指定する時間に遅れた場合には、ファイトマネーの 10%が没収される。

第 2 項

公式計量に合格できなかった場合、公式計量の開始時刻から 2 時間以内に再計量を行う。2 時間以内の再計量で合格できなかった選手は、1kg未満の体重オーバーであれば減点 1 となりファイトマネーの 20%が没収、それ以上で 2kg未満の場合は減点 2 となりファイトマネーの 30%が没収、それ以上の場合は減点 3 で失格となりファイトマネーの 100%が没収となる。なお、体重超過が 2kg 未満で、相手選手が承認した場合、公式計量に合格できなかった選手は既定のペナルティを受けた上で試合出場することができる。なお、試合を実施する場合、公式計量に合格できなかった選手は対戦相手より 2 オンス重いグローブを着用しなければならない(グローブハンデ)が、対戦相手はそれを拒否することができる。

第 3 項

トーナメント出場選手が公式計量に合格できなかった場合の処置

1. その選手のトーナメント出場権は剥奪となる。
2. 合格できなかった選手が 1 名の場合リザーブ戦にエントリーし公式計量に合格している選手で優先権のある選手 A が本戦出場権を得る。
3. リザーブ戦にエントリーし公式計量に合格している選手 B が試合を承認した場合公式計量に合格できなかった選手との試合が実施される。選手 B が勝利した場合リザーバー権を獲得することができる。
4. 合格できなかった選手が 2 名の場合リザーブ戦にエントリーしている選手 A,B が本戦出場権を得る。
5. 合格できなかった選手が 3 名以上の場合はその状況を踏まえ K1 実行委員会にて実施方法を協議する。

第 29 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くてはならず、試合開始時から試合終了まで変更や一時的に入れ替わることもできない。

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

コーナーマンは、ラウンド中に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 3 項

インターバル中に、リング内に入ることのできるコーナーマンは 1 名のみとする。

第 4 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 5 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 6 項

「セコンドアウト」のコールにより、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 7 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が望ましい。また、帽子やサングラス、サンダル、スーツ等、コーナーマンにそぐわない服装は禁止とする。上記に従わない場合、審判員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試合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 30 条【ルールレビューについて】

試合前日に行われるルールレビューには、原則として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 31 条【異議申し立てについて】

選手または所属団体の責任者は、審判員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審判部に提出することができる。審判部は、異議申し立てがあってから 2 週間以内にこれを審議し、書面にて返答しなければならない。

第 32 条【その他】

本大会規定に定められていない問題が生じた場合、主催者ならびに審判部の合議によって、これを処理するものとする。