

ブラジリアン柔術公式ルールに則ったものとします。

I. 試合

- 試合は準決勝戦まで5分1ラウンドとし、延長戦は行わない。
- 決勝戦は8分1ラウンド、延長戦は行わない。
- 試合に際して、上半身(柔術衣・柔道衣・Tシャツ・ラッシュガード)を着用とします。カラーは問いません。
下半身(柔術衣・柔道衣・コンバットパンツ・スパッツ)を着用とします。カラーは問いません。
シューズの着用は不可
上記以外については、競技委員の判断とする。

II. 勝敗

- ルールにおいては、以下の状況下で勝敗を決定する。
 - ・ギブアップ マットか相手の体を3回以上叩くか、口頭でギブアップの意思表示をした場合
 - ・ドクターストップ ドクターが負傷した選手の試合続行を不可能と判断した場合
 - ・レフェリーストップ レフェリーが試合続行した場合、選手が負傷すると判断した場合
- a. 負傷の原因が相手の正当な攻撃、または負傷した選手自身にある場合、負傷した選手を敗者とする。
- b. 負傷の原因が相手の反則による場合、負傷した選手を反則勝ちにする。
- ・試合放棄 セCONDがタオルをリング内に投入した場合
- ・失格 1度目の反則にマイナスアドバンテージ、2度目の反則にマイナス2ポイントが加算され、3度目の反則には失格とする。また、レフェリーは反則の回数に関わらず、悪質な反則行為には即失格とする権限を持つ。
- ・装備品破損 試合着が破損し、試合を続けられない場合は、失格となりますので、必ず替えをご用意下さい。
- ・ポイント ラウンド終了時点で勝敗が決しない場合は、主審・副審・ジャッジの協議により勝敗を決する。
- ・ドロー裁定 ポイント、アドバンテージ共に差がなかった場合、レフェリーが勝敗を決する。

III. ポイント基準

- ポイントは競技者に有利なポジションを得たときに与えられる。
※一度獲得したポジションを意図的に変え、再び同じポジションに戻った場合、新たなポイントは加算されない。

① テイクダウン 2ポイント

あらゆる方法で対戦相手を持ち上げて倒す、あるいは背中から倒した場合。

② パスガード 3ポイント

競技者が相手の上で足に挟まれた状態から、相手のサイドに移動し押さえ込んだ場合。

③ ニーオンザベリー 2ポイント

競技者が上から相手の腹部に膝を乗せ、もう一方の足を相手の頭部の方向に伸ばした場合。

④ マウント、バックマウント 4ポイント

対戦相手の胴体の上に座ることが出来た場合。

⑤ バックグラブ 4ポイント

競技者が相手の背後に着き、首をコントロールしながら、相手の太腿の内側に両足をフックした場合。

⑥ スイープ 2ポイント

ガードポジション、もしくはハーフガードで下にいる競技者が、上下を入れ替え上になった場合。

※いずれも3秒以上キープが必要。もし3秒以内で元に戻された場合はポイントの代わりにアドバンテージが与えられる。

⑦ キャッチポイント 3ポイント

競技者が相手に対して技を仕掛け、レフェリーが有効と判断した場合。

IV. レフェリーの指揮

- レフェリーの指示、裁定は絶対的なものであり、選手とセCONDは服従しなければならない。
- 場外際の攻防で選手が場外に出そうな場合、レフェリーはブレイクを命じ、中央でそのままの状態から試合を再開する。※場外に出てしまった場合は両者スタンドからスタートする場合があります。
- いかなるポジションの攻防であっても、レフェリーが膠着状態であると判断した場合、ブレイクを命じ両者スタンド状態から試合を再開する。
- 試合進行上、ルールに明記されていない不足の事態に際しても、レフェリーの決定に従わなければならない。

V. 反則

- 以下の行為は全て反則とし、減点、失格の対象となる。

1. 噛みつき
2. 目つぶし、及び目をえぐる行為
3. あらゆる打撃
4. 金的攻撃
5. 肛門、口腔、鼻孔、眼球等の粘膜部に指を引っかけて相手をコントロールする
6. 手足の指に対する関節技
7. 消極的姿勢及び有効的でない攻撃を続ける
8. 頭髪を掴む
9. 場外へ逃げる
10. 頸椎への攻撃
11. バスター(クロスガード及びバックグラブの相手を持ち上げてマットにスラムする行為。)
12. 相手に触れないでの引き込み。

上記の反則を犯した選手は、ペナルティとしてマイナスポイント、悪質な場合は反則負けとする。