

# アマチュアボクシング ルールについて

## ※注意

このルール説明は、来場者の方がボクシング競技を理解し楽しんでいただけるように説明したものです。

基本的なルールを紹介させていただいています。

全てのルールを網羅したものでないことをご理解願います。

# 1 得点の与え方と採点基準

一般社団法人 日本ボクシング連盟（アマチュア）

と

財団法人 日本ボクシングコミッション（プロ）

との違いについて

## 財団法人 日本ボクシングコミッション プロボクシング

（日本ボクシングコミッションホームページより）

10ポイント・マスト・システム

勝っている方に必ず10点を付け、9 - 9、  
9 - 8等の採点はしない

反則による減点は合計点から引く

## プロボクシング得点の与え方

10 - 10 (10ポイントマストルールではない)  
互角の場合

10 - 9  
一方が勝っている場合

10 - 8

**一度のダウン**やこれに近いグロッキー状態  
(パンチを受けてふらふら) の場合

10 - 7

**2度のダウン**やKO寸前の場合

10 - 6

**3度のダウン**の場合

それ以上の差が開いた場合はレフェリーが試合を止めるので、10対5という採点はない

## プロ 両競技者価値の判断基準

- ① 有効なパンチによって、どちらが相手により深い**ダメージ**を与えたか
  
- ② どちらが、より攻撃的だったか  
ただし、有効なパンチを伴わない単なる前進は評価の対象とならない

- ③ どちらが、よりディフェンス技術を駆使して相手の攻撃を防いだか  
ただし、これも攻撃に結びつかない単なる防御は評価の対象とはならない
  
- ④ リング・ジェネラルシップとあって、どちらの試合態度が堂々としていて、戦術的に優れていたか  
どちらが主導権を握っていたか

## アマチュア得点の与え方

**10-9**：接近したラウンド  
基準のほとんどで近い場合（カウントを含むことができる）

**10-8**：勝者のはっきりしたラウンド  
クオリティブローの数が大きく違う  
クオリティブローの数の差が小さいがカウントが入っている

## **10-7**

すべての基準を上回っている  
クオリティブローの数が大きく違いカウントが入っている

※どの得点にもカウントを含むことができる。つまり、ダウンをとったことではなく、そのパンチの質で評価をつける

スタンディング8カウントは  
選手の安全を守るために最も大切な対処法である。安全管理がアマチュアボクシングで最も大切にしていることである。

This is one of the best tools Amateur Boxing  
has to protect the boxer but it must be utilized  
properly – Safety is Paramount

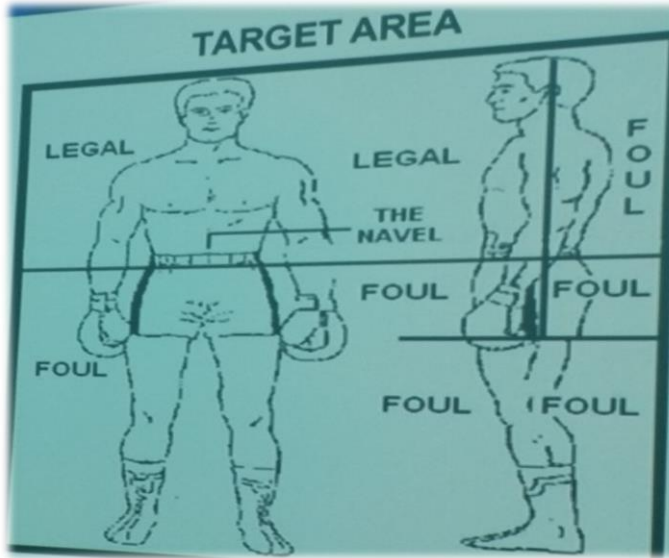
世界選手権・アジア大会R&Jセミナー資料より抜粋

## アマチュア 両競技者価値の判断基準

- ①ターゲットエリアへの質の高い打撃の数
- ②技術や戦術の優勢を伴って競技を支配していること
- ③積極性

## 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



## クオリティブローとは

- ・ ナックルパートで当たったパンチ
- ・ 体や肩の重みを伴うパンチ
- ・ ターゲットエリアへのパンチ
- ・ きれいに当たったパンチ(妨げられずふせがれず)
- ・ 反則を伴わないパンチ
- ・ ジャッジがはっきりと自分の目で確認したパンチ

※ボディーブローはクオリティブローであり、テクニック・戦術が必要となる。ジャブより価値が高い

## 2 レフリーの役割

安全を最優先にルールが守られているかをリング内で管理する  
注意…ルール違反に与える

ソフトコーション：競技を止めずに与える

ストロングコーション：**警告に近い時**、競技を止めて与える

警告…ルール違反をしているが失格までに値しない時に与える

警告の場合1点減点される、3回の警告で失格となるが、無警告で失格となる場合もある

## レフリーの義務

**もっとも大事なことは競技者の安全である。**

ルールとフェアプレイが守られるように厳しく監視する。

あらゆる場合に競技を管理する。

劣勢な競技者が不必要な打撃をうけることを防ぐ。



## カウントリミット

アンダージュニア	1 R 2回、試合 2 回
シニア女子・ジュニア	1 R 3回、試合4回
シニア男子	1 R 3回、試合ではない

※反則打によるカウントはカウントリミットに含めない

## 3 審判の命令語の意味

- ①**ボックス**…競技の開始・続行を命じるとき
- ②**ストップ**…競技の中断・中止を命じるとき
- ③**ブレイク**…クリンチを解くとき  
必ず両競技者をクリーンステップバックさせる
- ④**タイム**…タイムキーパーに計時の中断と両競技者に競技の  
中止を命じるとき

## 5 ジャッジの役割

リング下で両競技者の価値を競技規則に基づき自主的に判断する

ポイントの判定（WP）にはジャッジ全員の採点が採用される

## 6 デュプティスーパーバイザー(DS)の役割

- ・ 健診、計量、競技に関する責任者である
- ・ レフリーが明らかに競技規則に違反する決定を行ったときは助言をあたえることができる
- ・ 競技の判決をアナウンスに知らせ、発表の時にレフリーに示す

## 7 競技判決の種類

### **WP**…ポイント

ラウンドごとの各ジャッジが与えた得点により勝者を決定し  
競技の勝者はジャッジの多数決により決定。  
また、偶然の負傷等で競技ができない場合はそれまでの得点で  
勝者を決定する

### **ABD**…アバンダン

競技者が負傷等により自発的に放棄するか、セカンドがリング内  
にタオルを投げ入れるかエプロンに上がり放棄を申し出た時

### **RSC**…レフリーストップコンテスト

片方の競技者に決定的な差がついている場合や劣勢な競技者  
が過度な打撃を受けているとレフリーが判断した場合

### **RSC-I**…レフリーストップコンテストインジャリー

競技者が反則でない打撃により負傷して競技続行が不適切と  
判断した場合

### **DSQ**…失格

1競技で3回の警告を受けた場合。ただし、無警告で失格になる  
こともある

**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選手に異常を感じカウントを省略してリングドクターを呼び入れた場合

**WO**…不戦

- ①一方の競技者がリング内に登場して相手競技者がアナウンス後、リング内に現れない場合ゴングが鳴らされる  
ゴングの後1分間が過ぎてもリングに登場しない場合、リングに登場している競技者のWO勝ちとなる
- ②競技者が健診や軽量で失格になった場合、相手競技者は不戦勝となる



ボックス：競技開始・続行



タイム：競技の中断

スリップ：ダウンではない



Step 1



Step 2



有効打での負傷



不慮のバッティング等での負傷

## 8 ファウル（禁止行為）



左…選手が禁止行為をしている時の例

撮影協力：兵庫県立西宮香風高校ボクシング部



右…審判が行為に対してファウルを勧告している例



肘による打撃





後頭部への打撃



ベルト以下の打撃



Step 1



Step 2





グローブの内側での打撃  
(スラッピング)



背部への打撃







頭突き行為



組み合う行為





相手の腕をホールドする



ホールドしての打撃



Step 1



Step 2



腕を差し込む



もたれかかる





つま先を踏む



頭を押さえる







前腕で压する



相手に背中を向ける行為





ロープを利用した打撃



頭を下げる行為



Step 1



Step 2