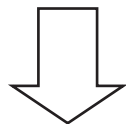


# まず、この大会から総合格闘技へ入門しよう！ 格闘空手大会ルール 16名募集！

## 組手試合 = 本戦ルール 試合時間 3分

直接打撃に加えて、組技 (つかみ) 投げ技、絞め技、関節技 (指関節不可) も認める。  
金的への蹴り攻撃も認める。(時間制限有り)



ヒザによる金的攻撃は禁止

完全に関節技、絞め技が決まった場合ギブアップを宣言しない場合でも安全の為、主審の判断で勝敗を決める。

【ローファルカップ着用】

## 延長戦ルール 試合時間 2分

本戦ルールに加えて、掌底での顔面攻撃を認める。延長戦は、先に「技有」を挙げた選手の勝ちとする。

延長戦時の判定、気魄、ダメージの度合い等を参考に副審は、赤、白、いずれかの旗を上げるものとする。

## 再延長

原則として行わないが、必要とみなした場合は審議の上、審判長の裁可により時間を設定して行う

## 勝敗

- 一本勝ち = 反則箇所を除き、手技・足技によって相手をダウンさせた場合 (スリップは除く) 又は戦意を喪失させた場合。  
関節技 絞め技により相手がギブアップを宣言したとき。 「技有り」2回で「一本」とする。
- 技有り = 有効な打撃で相手にダメージを与えた場合、又は一時的に戦意を失ったとき。  
「有効」2回で「技有り」とする。
- 有効 = 金的への攻撃が蹴り技によってヒットした場合。
- 判定 = 審判員は主審 1名、副審 2名とする。 判定の場合主審の持ち点 2点、副審は 1点とする。

【注意】 顔面への足技がヒットした場合でもダメージのないときは「技有り」はとらない。  
突き、蹴り(下段・中段)と同様。

顔面への蹴り技がヒットしても、相手にダメージを与えない場合は、「技有り」は取らないので続行するように！  
又、判定時の参考にも致しません。

判定基準は「技有り」「有効」を主体に、ダメージの度合い気魄の有無を見る。

## 反則及び減点失格

拳、肘、手刀、貫手、頭突きによる顔面への攻撃。悪質なものは主審の判断で 1回で減点 1、又は失格となる場合もある。  
ダウンした相手に当てたり 蹴ったとき。(寝技の中での打撃は頭部を除き可)  
手のヒラによる首絞め。

後頭部強打を目的とした倒れこみ又はバックドロップ等。

反則は悪質なものを除き、注意が与えられる。注意 2で減点 1、減点 2で失格となる。「技有り」と減点は相殺する。

場外に故意に逃げたとき。3回で減点 1、4回で戦意なしとして失格。

試合中に無意味な発言や、相手の人格を無視するような言動をとること等、武道家としてあるまじき態度をとること。(主審の判断に注意減点が与えられる)

審判員の指示に従わないとき。(主審の判断により失格もありうる)

出場時刻に遅れたり 出場しないとき。(アナウンスののち1分間で反則負け)

戦意喪失と見なされたとき。

選手は道着着用し、テーピングやサポータ類の一切の着用を禁止します。