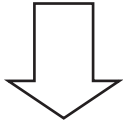


まず、この大会から総合格闘技へ入門しよう！ 格闘空手大会ルール 16名募集！

●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。(寝技制限時間10秒)



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。

【ノ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 = ①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。
②関節技・絞め技により相手がギブアップを宣言したとき。 ③「技有り」2回で「1本」とする。
 - 技有り = ①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。
②「有効」2回で「技有り」とする。
 - 有効 = ①金的への攻撃が蹴り技によってヒットした場合。
 - 判定 = ①審判員は主審1名、副審2名とする。②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

- ①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。
- ②ダウンした相手に当てたり、蹴ったとき。(寝技中での打撃は頭部を除き可)
- ③手のヒラによる首絞め。
- ④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。
- ⑤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。
- ⑥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。
- ⑦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)
- ⑧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)
- ⑨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)
- ⑩戦意喪失と見なされたとき。
- ⑪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。