防具に関する規定

着用防具/試合クラス		ヘッドギア	拳サポーター	グローブ（革・合皮製）	胸ガード 女子のみ	ファールカップ（男子）	ヒザサポーター	スネサポーター
幼 年		○	○	×	×	○	△任意	○
小 学 生		○	○	×	下記参照	○	△小4以上は義務	○
中 学 生	初級	○	○	×	○	○	○	○
中 学 生	選抜	○	○	×	○	○	○	○
高 校 生 男子	初級	○	○	○	×	○	△任意	○
	選抜	×	○	○	×	○	△任意	○
高 校 生 女子	初級	○	○	○	○	△任意	△任意	○
	選抜	×	○	○	○	△任意	△任意	○

＊ 拳サポーター（幼年、小中学生対象。布製のものを使用。薄いものは不可）　**注：防具の貸し出しはございません**

＊膝サポーターは小学４年生以上から着用、３年生以下、または任意と表記されているクラスは各自判断で着用ください。

＊ 胸ガード（女子）は小学４年生以上から着用(小４～小６は任意、中学生からは着用義務)、３年生以下は非着用とする。

＊ 胸ガードは、腹部にかからず、胸のみをガードする布製・スポンジ製に限る。（プラスチック製は不可）

＊ヘッドギア（使用不可ヘッドギア下記参照）＊ 女子用アンダーガードの装着は任意と致します。

《胸ガード》

≪胸上部(鎖骨付近)と腹部にパッドが入っている物は使用禁止。鎖骨・腹部にかかっていた場合は外して頂きます≫

※ 小4から任意着用　3年以下非着用

《ヘッドギア》 ＊使用可のヘッドギア→飛沫感染対策してあるもの

・イサミTN-10（CKW-10）TT-25：・マーシャルワールドHG-17 使用可:識別テープ付可：類似品OK

＊使用不可のヘッドギア→飛沫感染対策していないもの。

赤・黒の単色のもの・留め具に突起部があるもの・硬質ガードがついていないもの

■ **各自用意**　　防具（ヘッドギア含む）・赤いタスキ

試　合　時　間

初試合の部	本戦	延長マスト		
幼年～高校	１分	１分		

初級の部	本戦	延長	体重判定	再延長マスト
幼年～中学生	１分	１分	３kg未満	１分
高校生	１分３０秒	１分	３kg未満	１分

全日本選抜の部	本戦	延長	体重判定	再延長マスト
幼年（男女）	１分	１分	３kg未満	１分
小学１年～６年生（男女）	１分３０秒	１分	３kg未満	１分
中学生（男女）	１分３０秒	１分３０秒	３kg未満	１分
高校生（男女）	２分	１分３０秒	５kg未満	1分３０秒

日本武道連合会　勇士會館 大会事務局

出場カテゴリー　注意点

1・全日本選抜と表記されたクラスがチャンピオンシップ選抜クラスになりますので、
出場権利獲得希望者は帯(初級)に関係なく、このクラスに出場して下さい。（既に権利獲得者も同様）
※今大会で入賞者が既に権利獲得をしている場合は、ベスト８から繰り上げで権利獲得ができる場合があります。
詳しくは大会後日に世界全極真チャンピオンシップ専用ホームページをご確認下さい。
https://junior-championship.jimdofree.com/
2・体重区分のある階級に出場する場合、ウエイトオーバーにならないように注意して申込み下さい。
※マイナス(－)表記の実数はその数字を含まず、以上、以下というのはその数字を含みます。
【例】－５０kg→49.9kg まで、＋５０kg→５０kg の選手も可　軽量級の選手が重量級に出場することは可。
3・男女共に軽量級選手(重量級除く)は大会当日の選手受付時に体重測定を行います。高校生以上の女子は体重非公開とし、プログラムには掲載しませんが、申込書には必ず実測体重をご記入下さい。
注：ウエイトオーバーの場合、500g までは許容範囲とし、999g までは注意１、１kg以上～2.9 kgは減点１からのスタートになります。３kgオーバーで失格となります。（本戦、延長戦を含み、全試合に適用）
4・出場申込み状況により、クラスの統廃合(ワンマッチやクラス不成立)になる場合がありますので予め了解のもとに申し込んで下さい。統廃合の場合は団体代表者にできるだけ早い段階で連絡を致します。
（万一、不成立の場合のみ出場料を返金致します）
5・昇級などで帯が変わるとカテゴリーが変わってしまう場合があります。申込みから大会当日までに昇級する可能性がある対象選手は混乱、誤解を避けるため、大会当日は必ず申込時の帯で出場して下さい。
※出場人数によってはクラス増設、統廃合される場合がありますのであらかじめご了承ください。

【試合規約】　勇士會館フルコンタクト空手ルール

※初級、初試合は上段膝蹴りなし（全日本選抜あり）
※ヘッドギアはコロナウイルス感染症対策として貸出しは致しませんので飛沫対策を講じてご用意下さい。

勝 敗 ・ 判 定　　一本勝ち ・ 判定勝ち ・ 相手の失格又は棄権によって勝敗が決定する。

【１本勝ち】
◎反則箇所を除く部分へ攻撃を決め、相手をダウンさせるか、戦意喪失をさせた場合
◎技ありを２回とった場合は合わせ一本勝ちとする。
※幼年～小学生の試合においてダメージや泣いて試合続行が不可能と主審が判断した場合は一本とする。
※試合中に嘔吐や技を仕掛けた自分がダメージを負うなど続行不可能であると主審が判断した時

【 技 あ り 】
◎上段の蹴り技がノーガードの相手にクリーンヒットした場合
高校生以上はダメージや体勢の崩れでも判断する。
◎反則箇所を除く部位に、明らかなダメージによって相手の動きが止まったり、体勢が大きく崩れた場合。
◎下段への足掛け、前蹴り（スリップダウン除く）などで相手が宙に浮き、背中から落ちた場合。（小中学生）
◎高校生以上は足掛けで転倒させた場合、下段突きをタイミング良く決めなければ技ありにならない。
※幼児～小中学生は上段の蹴り技がかすっただけ、ガードの上からの蹴りは技ありになりません。
※技を仕掛けた自分が自爆した場合も、ダメージと判断し技ありとなる場合があります。

【 判 定 】
一本勝ち、失格がなく、試合終了時間となった場合は3名の審判員のうち2名以上の旗上げを有効とし、
判定勝ちとする。 判定で勝敗が決まらない場合は延長戦を行う。
●判定優先順位 一本 ＞ 技あり ＞ ダメージ ＞ 有効打 ＞ 攻撃数 ＞ 積極性(気迫)
※最終延長（マスト）の場合は反則の注意１が判定に影響します。(本戦は減点がない限りは影響しません)

【 反 則 】 注意１⇒ 注意２(減点１) ⇒ 注意３ ⇒ 注意４ (減点２失格)

●顔面、または首への手、肘による攻撃 ●頭突き、金的 ・膝関節への蹴り ●背後から倒れた相手への攻撃
●つかみ、つかんでからの攻撃、投げ ●抱え込み、手を掛けての攻撃 ●掌底押し、正拳を残したままの押し
●相手の体に頭や胸をつけ、手で抑える ●技のかけ逃げ (蹴って倒れて時間をかせぐ) 故意に場外に出る等,悪質と見なされる行為、態度などを反則行為とし、その程度に応じて注意・減点・失格となる場合がある。
※反則により深刻なダメージを相手選手が負った場合、協議の上、１回で減点または失格となる場合がある。

【 失 格 】
●減点を２回重ねたとき ●試合時間に遅れたとき ●審判員の指示に従わないとき
●体重制限のある階級で規定体重を超えていた場合 ●悪質な振る舞いや試合態度をとった場合
●審判団の判定に対して抗議、不服を申し出た場合

【 判 定 への影 響 ～ 技 ありと反 則 の関 係 性 ～ 】

判定に影響しない	判定に影響する	技 あ り	一 本
反則１回→注意１	反則２回→注意２	反則３回→注意３	反則４回→注意４
最終延長の場合は注意１も影響する	減点１となり優勢でも負け	同等ではなく、技ありがやや重い	減点２ 失格(一本負け)

【 試合時間 】 別紙参照

ご不明な点は大会実行委員長までお問い合わせ下さい

日本武道連合会 勇士會館大会大会事務局