

	試合時間			組 手			サポーター					
	本戦	延長 ※マスト		上段 ¹⁾	一本 (自滅も同様)	技有り (自滅も同様)	ヘッドガード 主催者用意 または各自	拳 各自用意	スネ 脛 各自用意	ヒザ 膝 各自用意	フール カップ 各自用意	女性用 チェストガード JKJ0推奨品 各自用意
幼児 小学生	1分30秒	1分		無	打撃により 一瞬でもダウン 3秒以上の 戦意喪失	① 完全に宙に浮かせ転倒させた場合、下突きが無くても技有り ② 上段にクリーンヒット ③ 一時的に動きが止まる ④ 一時的に戦意喪失 ⑤ 下段蹴りで足を引かず ⑥ 腹部のダメージで体がくの字になる	○	○	○	○ 3年以上 義務	○	3年生以上女子○ 2年生以下女子× 男子 ×
中学生	1分30秒	1分		無		○	○	○	○	○	○	女子 ○ 男子 ×
高校生	1分30秒	1分		無		○	○	○	○	○	○	女子 ○ 男子 ×

ルーキークラス：膝サポーターは任意です。小学生以下のチェストガード（主催者用意）は義務です。女子の2重のチェストガードは禁止です。

対戦相手の間違い 時間計測ミス アクシデントの場合は再試合といたします。
何らかの理由で当日トーナメントに参入する場合がありますのであらかじめ御了承ください。

※チェストガードはプラスチック製のもの、パットの中が硬質なものは使用禁止（一般女子選手は除く）。女性係員によるチェックが入る場合があります。

反 則		失 格	
口頭注意→警告→注意	1.つかみ、掴んでからの攻撃、掛け、抱え込み	a. 注意4となった場合	
但し、反則により相手にダメージを負わせた場合	2.掌底押し、正拳押し、胸合わせ	b. 一度の反則でも相手がドクターストップになった場合	
即、注意減点対象	3. 頭をつけての攻撃	c. 試合時間に遅れた時	
	4. 故意に場外へ出る。	d. 審判員の指示に従わない時	
	5. 掛け逃げ胴回しなどで相手の体に触れず倒れた場合	e. 試合開始から判定が下されるまでの嘔吐はダメージとみなされ失格とする	
	6. 頭突き	f. 規定体重を超えていた場合（3kg以内は注意3）	
即、注意減点対象	7. 手技による首、顔面への攻撃、膝関節へ踏みつけ攻撃		
	8. 金的への攻撃		
	9. セCOND、選手による暴言		
	10. 上段への膝蹴り		

判定優先順位	判定規順図解
一本 (失格) > 技有り > ダメージ > 有効打 > 攻撃数 > 積極性	

注意差の関係	
0 ≦ 注意1 ≦ 注意2 ≦ 注意3 > 注意4	注意差1の時は最終延長最終延長以外判定に影響しない。注意4になった時点で失格
0 ≧ 注意2	注意差2の時は基本的に負けだが、8:2以上の試合内容で引き分けもある
0 > 注意3	注意差3の時はどんなに試合内容でリードしていても技有りを取らない限り負けである
0 > 注意4	注意4になった時点で失格
注意1 ≧ 注意3	注意差が2なので基本的に負けだが、8:2以上の試合内容で引き分けもある
注意1 > 注意4	注意4になった時点で失格なので相殺されない
注意2 > 注意4	注意4になった時点で失格

注意差と技有りの関係	
0 < 技有+注意1 ≦ 技有+注意2 ≦ 技有+注意3 > 技有+注意4	注意差1の時は最終延長最終延長以外判定に影響しない。注意4になった時点で失格
0 < 技有+注意2	注意差2でも技有りがあるので勝ちである
0 ≦ 技有+注意3	技有りがあるので勝ちだが、8:2以上の試合内容で引き分けもある
0 > 技有+注意4	技有りがあっても注意4になった時点で失格
技有+注意1 ≧ 技有+注意3	注意差が2なので基本的に負けだが、8:2以上の試合内容で引き分けもある
技有+注意1 > 技有+注意4	注意4になった時点で失格
技有+注意2 > 技有+注意4	注意4になった時点で失格

注) 掛け逃げ=胴回し蹴りなどで倒れた瞬間に攻撃をかわされ下段突きを決められた場合、相手に技ありが与えられる。

自らの怪我で（足をくじく等）試合を止めた場合は相手に技ありがつきます。
サポーターは布製にかぎります。パットの薄いものは審判の指示に従い交換してください。

何らかののアクシデントは、すべて審判長の指示、判断に従うことを御了承ください。