

クラスごとのサポーター表・規定

	拳	スネ	膝	チェストガード	ファールカップ	ヘッドギア	Tシャツ
幼年～高校男子 初級・中級	○	○	任意	×	○	○	×
幼年～高校女子 初級・中級	○	○	任意	○ 小3年以下任意	×	○	○
幼年～高校男子 JAC	○	○	任意	×	○	×	×
幼年～高校女子 JAC	○	○	任意	○ 小3年以下任意	×	×	○
壮年男子 全クラス	○	○	任意	×	○	×	×
一般男子 初級	○	○	任意	×	○	×	×
一般男子 中級	任意	任意	任意	×	○	×	×
一般女子 初中級	○	○	任意	○	×	×	○
一般男子 上級	×	×	任意	×	○	×	×
一般女子 上級	×	○	任意	○	×	×	○

※男子のTシャツは原則認めないが、刺青等の特別な理由がある場合、主催者に申し出て可とする。

※女子の女性用アンダーガード着用は全クラス任意とする。

※サポーターは全クラス布製の物に限ります。革製や硬質の物は使用できません。

※ヘッドギア着用のクラスは面なしでの着用となります。

【勝 敗】

1 本 勝 ち

● 反則箇所を除いて、突き、蹴り等でダメージを与え相手を3秒以上ダウンさせた場合

● 戦意喪失させた場合

● 「技あり」2回で1本勝ちとする

《上段廻し蹴り・前蹴り等について》

● 上段への蹴りは、クリーンヒットで技ありとします(回転廻し蹴りは、クリーンヒットで技ありとします)

“姿勢・タイミング・当たった個所・スピード”を重視とする。

但し、足の指が触れた程度の蹴り・肩にのった程度の蹴り

相手がガードをあげていた場合の蹴り

このような、上段廻し蹴り、上段前蹴りについては認めない。

基本的にJACルールに則って審判判定していきます。

上段膝蹴りは高校生JACクラスと一般上級のみ有効でそれ以外のクラスは反則となります。

技に繋ぐ為の片手によるプッシュは有効で、両手押しや技に繋がらないプッシュは反則となります。

掴み・ひっかけ・顔面への手技(けん制は可)・倒れた相手への攻撃・金的への攻撃は全て反則です。

また、過度の反則アピールや技のかけ逃げは注意・原点の対象となります。

【判定基準】

● 判定時間内に一本勝ちで決まらない場合は双方の①技ありの有無・減点数の多少等

②ダメージ③手数・足数④技術⑤気迫の優劣による判定とする。

● 旗が過半数以上上がれば勝ちとなる。