



### ■ ジュニアクラス試合規約

### RULE

#### 試合時間

|        |     |           |     |        |     |                     |
|--------|-----|-----------|-----|--------|-----|---------------------|
| 予選試合   | ▶▶▶ | 本戦(1分30秒) | ▶▶▶ | 延長(1分) | ▶▶▶ | マストシステム             |
| ベスト4以降 | ▶▶▶ | 本戦(1分30秒) | ▶▶▶ | 延長(1分) | ▶▶▶ | 再延長(1分) ▶▶▶ マストシステム |

※再延長は12名未満のトーナメントに関しては決勝戦のみの適用となります。

|  |  |  |  |        |   |         |  |
|--|--|--|--|--------|---|---------|--|
| 勝 敗  | 1本勝ち・技あり(2本で1本勝ち)・判定勝ち・反則ないし失格により勝敗を決する。   |  |  |        |   |         |  |
| 安 全 性  | <p>ジュニア大会は安全性を第一に考えヘッドガード(前面無し)・チェストガード・拳サポーター・足サポーター・ファールカップの着用を義務づける。</p> <p>なお極端に薄い拳サポーター、足サポーターを使用している場合は主審の判断で使用を禁止する場合があります。</p> <p>今大会はチェストガード(みぞおちにかからないもの)、ヘッドガードはリアルチャンピオンシップ指定以外も使用可。(フェイスガード・マスクの着用は任意とします。)</p> <table border="1"> <tr> <td colspan="2">※指定防具の詳細は下記になります。(HPにでも記載しております) <a href="https://karaterealchampionships.com">https://karaterealchampionships.com</a></td> </tr> <tr> <td>ヘッドガード</td> <td>・リアルオリジナルヘッドガード ・イサミ SS45 ・イサミ CKW-35 ・イサミ TT45</td> </tr> <tr> <td>チェストガード</td> <td>・リアルオリジナルチェストガード ・イサミ インナーチェストL-8303<br/>・マーシャルワールドチェストプロテクターCP11</td> </tr> </table> | ※指定防具の詳細は下記になります。(HPにでも記載しております) <a href="https://karaterealchampionships.com">https://karaterealchampionships.com</a> |  | ヘッドガード | ・リアルオリジナルヘッドガード ・イサミ SS45 ・イサミ CKW-35 ・イサミ TT45 | チェストガード | ・リアルオリジナルチェストガード ・イサミ インナーチェストL-8303<br>・マーシャルワールドチェストプロテクターCP11 |
| ※指定防具の詳細は下記になります。(HPにでも記載しております) <a href="https://karaterealchampionships.com">https://karaterealchampionships.com</a> |  |  |  |        |   |         |  |
| ヘッドガード   | ・リアルオリジナルヘッドガード ・イサミ SS45 ・イサミ CKW-35 ・イサミ TT45  |  |  |        |   |         |  |
| チェストガード  | ・リアルオリジナルチェストガード ・イサミ インナーチェストL-8303<br>・マーシャルワールドチェストプロテクターCP11   |  |  |        |   |         |  |
| 有 効 技  | <p>A.手による顔面・首・金的以外の攻撃はすべて有効。</p> <p>B.足による顔面への膝蹴り・金的以外の攻撃はすべて有効。</p>   |  |  |        |   |         |  |
| 反 則 技  | <p>A.頭突き・手・肘・膝による顔面攻撃。(上段膝蹴りは反則)</p> <p>B.金的攻撃・ダウンした相手を攻撃・背後からの攻撃。</p> <p>C.全クラス掴み・引っ掛け無し</p> <p>D.反則は悪質なものをのぞいて注意1が与えられ、注意2で減点1、減点2で失格となる。</p> <p>E.押してからの攻撃。(但し攻撃につなげるための片手での一瞬の押しは有効。)</p> <p>※連続しての押しや攻撃につながらない防御のための押しは反則となる。</p>   |  |  |        |   |         |  |
| 注 意 事 項  | <ul style="list-style-type: none"> <li>・出場選手は申込本人とし、代理人は一切認めません。</li> <li>・試合当日受付時にゼッケン・パンフレットをお渡しします。</li> <li>・毛染め・ピアス等大会の趣旨にそぐわない身形をしていた場合、出場をお断りしますのでご注意ください。</li> <li>・リアルチャンピオンシップ公式ホームページ(他facebookページやブログなど)にて駐車場情報や会場使用の特記事項などの来場者の為の連絡事項を随時行います。またルール変更や進行の変更などもすべてホームページ上から行います。個人への連絡は行いません。各自必ずご覧ください。</li> </ul> <p>ネット公開 ・選手の名前や試合写真、動画を公式ホームページやブログなどで使用します。あらかじめご了承ください。</p>  |  |  |        |   |         |  |

### ■ 一般男女/マスターズ 試合規約

### RULE

#### 一般男女 上級クラス試合時間

|        |     |        |     |        |     |         |     |               |
|--------|-----|--------|-----|--------|-----|---------|-----|---------------|
| 予選試合   | ▶▶▶ | 本戦(2分) | ▶▶▶ | 延長(2分) | ▶▶▶ | 再延長(1分) | ▶▶▶ | マストシステム       |
| ベスト8以降 | ▶▶▶ | 本戦(3分) | ▶▶▶ | 延長(2分) | ▶▶▶ | 再延長(2分) | ▶▶▶ | ※再延長後体重判定軽量勝利 |

・上段膝蹴り [あり] ・つかみ※片手による引っ掛け [あり(一瞬)]

#### 一般男女 初級・中級クラス試合時間

|     |     |        |     |        |     |         |     |         |
|-----|-----|--------|-----|--------|-----|---------|-----|---------|
| 全試合 | ▶▶▶ | 本戦(2分) | ▶▶▶ | 延長(2分) | ▶▶▶ | 再延長(1分) | ▶▶▶ | マストシステム |
|-----|-----|--------|-----|--------|-----|---------|-----|---------|

・上段膝蹴り [なし] ・つかみ※片手による引っ掛け [あり(一瞬)]

#### マスターズクラス試合時間

|     |     |        |     |        |     |         |
|-----|-----|--------|-----|--------|-----|---------|
| 全試合 | ▶▶▶ | 本戦(2分) | ▶▶▶ | 延長(1分) | ▶▶▶ | マストシステム |
|-----|-----|--------|-----|--------|-----|---------|

・上段膝蹴り [なし] ・つかみ※片手による引っ掛け [あり(一瞬)]

□ 判定基準の優劣順位を以下の通りとする。

- ①「技有り」の有無 ②「減点」の有無
- ③「技有り」にはいたらないが、正確な攻撃でダメージ度の高いもの。または試合の主導権をにぎっているもの。
- ④主導権の中で、手数、圧力、技術力、有効打撃の中で、どれかが勝っているもの。
- ⑤勝利への気迫

|   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ① | = | ② | > | ③ | > | ④ | > | ⑤ |
| 優 |   |   | → |   |   |   |   | 劣 |

□ 組手試合の勝者は、一本勝ち、判定勝ち、相手の反則ないし失格による勝ちにより決定する。

|                    |  |
|--------------------|--|
| 一本勝ち               | 相手がダウンしたり、一時的にでも戦意を喪失した場合。   |
| 技有り                | ダウンしなくても、かなり正確に相応の打撃が入った場合。技有り2本で一本となる。  |
| TKO<br>テクニカルノックアウト | <p>選手は、以下の場合にTKO(テクニカルノックアウト)となる。</p> <p>(a)選手の方が著しく優勢な場合は、主審の判断により、試合終了を待たずに勝者を決定することができる。</p> <p>(b)選手が負傷や大きなダメージにより大会医師が試合続行不可能と判断した場合。(ドクターストップ)</p> |
| 判定勝ち               | 試合時間内に一本勝ちやTKO、失格で勝敗が決まらなかった場合は審判団の判定により勝敗を決する。どちらかの選手が、審判団数の過半数以上の賛同を得た場合に勝利となる。それ以外は、引き分けとする。  |

#### 防具について

以下のQRより  
WEBサイトを  
閲覧下さい。



### ■ コート配置図

### COURT LAYOUT

