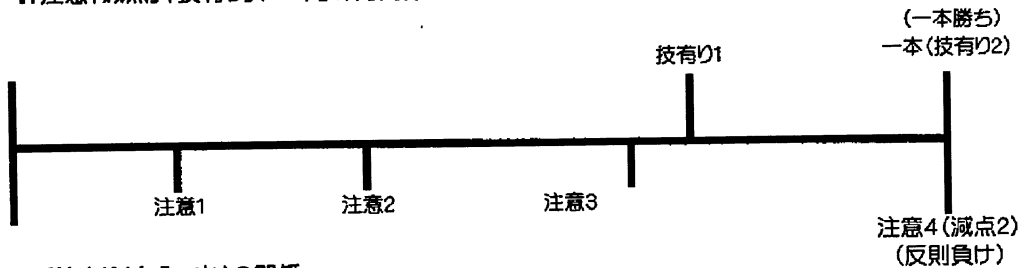


組手試合審判判定基準

1「注意」「減点」「一本」の力関係



2「技有り」と「一本」の関係

$$0 < \text{技有り} 1 < \text{一本(技有り} 2)$$

3「注意」「技有り」が無く僅差の場合

- ダメージを優先する。
- ダメージがない場合は、有効打を含めた手数を優先する。
- 有効打を含めた手数・足数が同じ場合は、気迫が勝っている方が勝ち。
(最終延長でどちらかに決めなくてはならない場合)

4「注意」差1つの場合は、勝敗にあまり影響なく試合内容で決める。但し最終延長において試合内容が全く互角であった場合は「注意1」を取られた方が負けである。

$$0 < \begin{matrix} < \\ = \\ > \end{matrix} \begin{matrix} \text{注意} \\ 1 \end{matrix} < \begin{matrix} < \\ = \\ > \end{matrix} \begin{matrix} \text{注意} \\ 2 \\ (\text{減点}1) \end{matrix} < \begin{matrix} < \\ = \\ > \end{matrix} \begin{matrix} \text{注意} \\ 3 \end{matrix} > \begin{matrix} \text{注意} \\ 4 \\ (\text{減点}2) \end{matrix}$$

5「注意」差2の場合は基本的には注意2つ取られた方が負けである。しかし相手を大きくリードした場合は引き分けも有りうる。

$$0 \cong \text{注意}2 \text{ 減点}1$$

$$\text{注意}1 \cong \text{注意}3 \text{ (減点}1 + \text{注意}1)$$

6「注意」差3つの場合は相手をどんなにリードしていても負けである。

$$0 > \text{注意}3 \text{ (減点}1 + \text{注意}1)$$

7片方が「技有り」と「注意」がある場合は、基本的に技有がある方が勝ちであるが、注意の数と内容によって下記の通りである。

- $0 < \text{技有り} + \text{注意}1$
- $0 < \text{技有り} + \text{注意}2 \text{ (減点}1)$
- $0 \leq \text{技有り} + \text{注意}3 \text{ (減点}1 + \text{注意}1)$
注意 基本的には勝ちであるが大きくリードされた場合は引き分けも有り得る。
- $0 > \text{技有り} + \text{注意}4 \text{ (減点}2)$
注意 技有りがあっても失格である。

相手試合時間					防具 ※着用義務 △任意 ×着用不可					
					心臓震盪防具、任意着用可とします。					
	本戦	延長	最延長	上段 膝蹴り	ヘッド ガード	サポーター				
						ケン 拳	スネ 脛	ヒザ 膝	ファール カップ	女性用 チェスト ガード
初心	1分	1分	——	禁止	○	○	○	○	男子○ 女子△	3年生以上○ 3年生以下△ 男子△
初級	1分30秒	1分	——	禁止	○	○	○	○	男子○ 女子△	3年生以上○ 3年生以下△ 男子△
幼・小中学生/選抜	1分30秒	1分	——		○	○	○	○	男子○ 女子△	3年生以上○ 3年生以下△ 男子△
高校生/男子・女子	1分30秒	1分30秒	1分30秒 決勝戦		○	○	○	○	男子○ 女子△	女子○
一般男子・一般女子 初・中級	1分30秒	1分30秒	1分30秒 決勝戦		△	○	○	○	男子○ 女子△	女子○
一般男子 上級	2分	2分	2分 準決勝より		×	×	×	×	○	——
シニア/男・女	1分30秒	1分	——		△	○	○	○	男子○ 女子△	女子○

※ヘッドガードは前面金網有りを使用して下さい。各自ご用意ください。

※フェイスシールドを装着又は、マスク着用。(呼吸障害を起こさないよう通気性のあるマスクを使用)

※サポーター類は各コートで試合前に係員がチェックを行います。指示に従ってください。

※拳サポーターは布製・革製、どちらでも良いが、硬質の素材が入っていない物である事。

※チェストガードはお腹までかからない胸のみガードする物とします。

※マウスピースは全クラス任意

※幼年・少年(小学2年生以下)でスネサポーターが膝にかかる場合は膝サポーターは不要。