

全世界空手道連盟 試合規約

審判基準

- 主審を含めた5名の審判員が競技の審判にあたるが、競技に関する最終決定はすべて審判長の裁可による。
- 「一本」・「技有り」・「反則」・「場外」・「判定」などの場合は、5名の審判員のうち3名以上の判断を有効とする。2名以下及び主審のみの判断は認めない。ただし5名の審判員はそれぞれに異議を申し立て協議する権利を有する。協議する場合は、モニター（録画映像）を参考にする場合がある。
- （※全日本大会のみ）計量は体重判定が必要な時、その都度試合場外の指定計測場で審判員の立ち会いのもと行う。この計測体重を当該選手の基準体重として体重判定に適用する。体重判定の有効体重差は男子10kg以上／女子8kgとする。この際、体重の軽い方が勝者となる。
- （※ドリームフェスティバルのみ）各軽量級・軽中量級・中量級・軽重量級に出場する選手は、大会実行委員会が定める体重計測を規定時間内に行う。この時、各階級の規定体重を超過した場合は失格となる。
- 参加申込書に申告した体重と計量時の体重差が7kgであった場合は失格である。
- 大会医師は、選手が「有効技」「反則技」等により試合続行不可能となった場合は、5名の審判員又は審判長と協議の上「ドクターストップ」をかける事ができる。
 - 反則技の場合は反則した方が負けとなり、反則された方はその試合においては勝ちであるが、次の回戦に進むことは出来ない。
 - 有効技の場合は、ダメージを受けた方が試合続行不可能として負けである。
- （※全日本大会のみ）1位から4位までは試合で決着し、5位～8位は男子準々決勝戦敗者の本トーナメントにおける勝利試合（2回戦～4回戦）の内容を、実行委員会が以下の事項をもとにしてその優劣を判断して決する。a～eの順は優劣判断の優先順位（aが最上位、eが最下位）を示す。
 - 一本勝ちの数（多い方が優）
 - 技有りの数（多い方が優）
 - 延長回数（少ない方が優）
 - 体重（少ない方が優）
 - その他
- （※ドリームフェスティバルのみ）1位と2位は試合で決着する。準決勝の敗者同士による3位決定戦は行わない。
- 大会進行は極力スケジュールに沿わせるが、やむを得ない事態が起きた場合は実行委員長・審判長が協議の上、実行委員長が変更を指示することができる。

組手規定

- 組手試合規定時間
 - 男子：別表記載のとおりとする。
 - 女子：別表記載のとおりとする。
 - ドリームフェスティバル：各階級の試合時間は別表1に規定する。
- 防具規定は別表記載のとおりとする。ドリームフェスティバル各階級の着用防具は防具ガイドラインに規定する。

- 試合の勝者は、一本勝ち・判定勝ち（技有りを含める）・相手の反則ないし失格により勝ちが決定される。
- 選手はお互いに反対の位置より試合場に登り、中央の紅白線の外側に正面を向き、不動立ちで立つ。このとき正面から見て「赤」が左（ゼッケン番号の早い方）、「白」が右（ゼッケン番号の遅い方）となる。
- 組手試合は、主審の「始め」の合図で開始し「止め」の合図で終了する。
- 試合中にアクシデントが起きた場合は、主審の判断で試合を中断することができる。
- 主審の「タイム」の合図で、試合時間が一時的に止まり、「続行」の合図で再開する。

【一本勝ち】

- 反則箇所を除く部分へ、突き・蹴り・肘打ち等を瞬間的に決め、相手選手が3秒以上ダウンしたとき。
- 相手選手が3秒以上戦意を喪失したとき。
- 「技有り」2本を取ったとき。
- （※ドリームフェスティバルのみ）幼年、小学生、中学生、高校生、シニアの各階級には、別に定めるセーフティ・ルール（別表2）を適用する。

【技有り】

- 反則箇所を除く部分へ、突き・蹴り・肘打ち等を瞬間的に決め、相手選手が一時的にダウンし、3秒以内に立ち上がったとき。
- 相手選手が戦意を喪失しても3秒以内に回復したとき。
- 倒れはしないが、ダメージを受けバランスを崩したとき。
- 足払いでダウンさせたとき、又は胴廻し回転蹴りをはずしたときに、タイミング良く下段突きを決めた場合。
- （※ドリームフェスティバルのみ）幼年、小学生、中学生、高校生、シニアの各階級には、別に定めるセーフティ・ルール（別表2）を適用する。

【判定】

- 一本勝ち・失格がない場合は、主審1名・副審4名のうち3名以上の審判の判断を有効とする。
- 技有りが有る場合は、技有りを優先する。
- 技有りが無い場合は、ダメージを優先する。
- ダメージが無い場合は、有効打を含めた手数・足数を優先する。
- 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である。（最終延長戦でどちらかに決めなくてはならない場合）
- 「注意」「減点」がある場合は「判定基準」に基づく。

【延長戦】

- 判定で審判員5名のうち3名以上の判断がない場合は、引き分けとし延長戦を行う。
- （※全日本大会のみ）延長戦を2回繰り返しても決まらない場合は10kg以上（女子は8kg以上）を有効とした体重差で決める。
- （※全日本大会のみ）体重判定でも決まらない場合は、最後の延長戦を行い決定

する。

【場外】

- 一方の選手の両足が場外線から完全に離れた状態をいう。
- 主審の「やめ」で「場外」が成立する。

【反則】

- 拳・手刀・貫手・肘等手技による顔面殴打及び首への攻撃。肘打ち下ろしによる肩への攻撃。手先が軽く触れても反則となる場合も有り得る。ただし、顔面を牽制することは自由である。
- 金的（下腹部）への攻撃。
- 頭突き。
- 掴み。（選手はいかなる事があっても相手の道着を掴んではいけない。手と手のつかみ合い）
- 掛け。（肩・首・頭部への手掛け）
- 押し。（掌底・拳・体等によって相手を押した場合 基本的には片手で押しても反則である）
- 相手に頭、体を付けての攻撃。
- 抱え込み。（先に抱え込んだ方が反則である）
- 背後からの攻撃。
- 倒れた相手への攻撃。
- 掛け逃げ。（技を仕掛けているように見せて逃げる）
- 関節蹴り・投げ技
- 何度も場外に逃げた場合。
- 悪質な試合態度とみなされたとき。
- 以上の他、審判員が特に反則とみなした場合。

【認めず】

「一本」「技有り」「反則」等を認めない場合。

【注意及び減点】

- 選手は反則を犯した場合「注意1」が与えられる。
- 故意、悪質な反則とみなされた場合、または反則によるダメージが大きい場合は1回で「減点1」となる場合がある。
- 「注意2」で「減点1」となり「減点2」で失格となる。

【失格】

- 試合中審判の指示に従わない場合。
- 試合時刻に遅れたり、出場しない場合。
- 見合ったままの状態で1分以上経過した場合。この場合は戦意なしとみなされ両選手とも失格となる。
- 粗暴な振る舞い、とくに悪質な反則、とくに悪質な試合態度とみなされた場合。
- 「減点2」となった場合。
- 参加申込書に申告した体重と計量時の体重差が7kg以上あった場合は失格である。

【試合放棄】

正当な理由なくして試合を放棄したときは、15万円以下の弁償金を支払わなければならない。ただし下記の場合は例外とする。

- 大会主治医の診察を受け、その結果試合続行不可能とみなされたとき。
- 試合直前または試合中、本人に関係する不慮の事故（家族の不幸など）が発生し、審判長、実行委員長が協議の上、退場を許可したとき。

【重要】注意・失格の追加

- a) 装着するサポーター類のうち、手足、胸部、急所(金的・アンダーガード)のサポーターが身体から完全に外れた場合は、主審判断によって当該選手に注意1を与えることができる。なお、繰り返しした場合は注意が加算される。ヘッドギアは対象外である。
- b) 試合中に、選手の道着ズボンが、ひもが解けるなどして脱げた(脱げそうになった)とき、主審が「競技の進行を妨げると判断した」場合には、当該選手に注意1を与えることができる。ただし上着のほだけや帯の解け落ちは対象外である。
- c) 反則攻撃を受けた選手が、その攻撃に起因する自然な反応の行動とは異質の、反則を指摘・強調する行為(アピール行為)をしてはならない。このアピール行為が認定された場合は、当該選手に注意1が与えられる場合がある。
- d) 選手は、規定の防具(赤帯・赤マーク含む)を正しく着用しなければならない。正しく着用していない場合(道着またはTシャツの内側に着用していない等)は失格となる。また意図の有無にかかわらず、防具の加工や劣化(パッドを抜く、パッドが薄い、腹部まで防護しているチェストガードを使用する、他)を審判に判断された場合は、失格となる。なお赤の選手は、赤帯・赤マークの4点セット(赤帯1、ヘッドギア側面マーク2、後頭部マーク1)を着用しなければならない。この内1点でも不備がある場合は失格となる。
- e) 選手は、各自が出場する試合を自身で管理し、試合場に登壇しなければならない。各自の試合に遅れたり、他者の試合に間違えて出場した場合は失格となる。ただし明らかなスタッフの過失に起因する誤り(呼び出しの間違い等)の場合は、担当審判団の決裁によって都度対応する。

審判動作基準

【審判員の心得】

1. 何事よりも人命を尊重し優先させる。試合中アクシデントが起きた場合は、冷静に状況を把握し適切で迅速な行動をとる。
2. 審判に際しては私心を入れず、あくまで公正であること。
3. 審判動作は、素早く且つ正確に行う。

組手の部

【試合開始】

1. 進行係が両選手を呼ぶ
2. 審判は、両選手の中央に立ち「正面に礼」「主審に礼」「お互いに礼」と指示し、「構えて」「始め」の合図で試合を開始する。

【試合中】

1. 「一本」「技有り」「反則」「場外」などの場合、副審は笛の合図とともにそれぞれ旗で示す。主審は「やめ」の指示で両選手を分けて元の位置に戻し、動作と宣告によってそれぞれを示す。
2. 副審の旗の振り方と笛の吹き方及び主審の動作と宣告は以下の通りとする。
 - a) 一本勝ち
副審：勝った選手側の旗を斜め上に上げ

ると同時に笛を「ピー」と大きく長く吹く。

主審：「やめ」の合図で試合を止め、上がった旗の色を宣告し、自分を含めた旗の数を数え、技の種類を宣告し、勝った選手側の腕を斜め上に上げ、「一本」と宣告する。

b) 技有り

副審：技有りを取った選手側の旗を真横に上げると同時に、笛を「ピー」と大きく吹く。

主審：「やめ」の合図で試合を止め、上がった旗の色を宣告し、自分を含めた旗の数を数え、技の種類を宣告し、技有りを取った選手側の腕を真横に上げ、「技有り」と宣告する。

c) 技有りから一本勝ち

副審：技有りの動作の後、選手が3秒以内に立ち上がらなかった場合又は、3秒以内に戦意喪失状態から回復できなかった場合は、「一本」の動作に切り替えると同時に、笛を「ピー」と大きく長く吹く。

主審：自分を含め3名以上の判断で「一本」に切り替える。2名以下では「技有り」のままとする。

d) 反則

副審：反則した選手側の旗を斜め下方で上下に振りながら、笛を「ピッ、ピッ、ピッ」と続けて吹く。

主審：「注意」にあてはまる場合は「やめ」の合図で試合を止め、振られた旗の色を宣告し、自分を含めた旗の数を数え、反則の種類を宣告し、反則した選手に対して人指し指で「注意1」である事を示し、「注意1」と宣告する。「減点1」の場合も同様に示す。(1回の反則で「減点1」又は「失格」にする場合は、主審・副審で協議する)

e) 掴み合い・抱え込み合い

副審：両方の旗を斜め下方で上下に振りながら、笛を「ピッ、ピッ、ピッ」と続けて吹く。

主審：「やめ」の合図で両選手を分けて試合を止め、「続行」の合図で試合を再開する。掴み合いの度合いによっては、両選手に「注意1」を宣告する。

f) 場外

副審：選手が場外に出た側の旗を床に数回たたきながら、笛を「ピッ、ピッ、ピッ」と続けて吹く。

主審：速やかに「やめ」の合図で試合を止め「場外」と宣告する。選手を試合場中央に戻し、「続行」の合図で試合を再開する。

g) 不明

副審：2本の旗を交差させると同時に、笛を「ピッ」と吹く。

主審：そのまま試合を続行させる。

h) 認めず

副審：2本の旗を交差させて振りながら、笛を「ピー」と長く吹く。

主審：場合によっては「認めず」と宣言

する。

i) 判定勝ち

副審：勝った選手側の旗を斜め上に上げると同時に、笛を「ピー」と大きく長く吹く。

主審：「判定をとります」、「判定」と副審に判断を求め、勝った選手側の旗の色を宣告し、自分を含めた旗の数を数え、腕を斜め上に上げ、旗の色を宣告する。(引き分け、規定に満たない旗、負けた選手側に上がった旗の数も数える)

j) 引き分け

副審：2本の旗を膝の前で交差させると同時に、笛を「ピー」と大きく長く吹く。

主審：引き分けの数を数え、体の前で腕を下に向けて交差させ、「引き分け」と宣告する。(規定に満たない旗が上がった場合は、その数も数える)

k) 失格

副審：特に悪質な反則については、主審に協議を求める。

主審：失格になった選手側の腕を斜め上に上げ、場外を指差すような形を作り「失格」と宣告する。

3. 試合中選手の道着が乱れた時は、主審が試合を止め、元の位置に戻し道着を直す。選手自身に直させても良い。

【試合終了】

1. 「一本勝ち」又は「失格」の場合

主審は試合を止め、両選手を正面に向かせて、「一本」又は「失格」と宣告し、「正面に礼」「主審に礼」「お互いに礼」と指示し退場させる。

2. 「一本勝ち」又は「失格」がない場合

副審：試合終了の合図とともに笛を「ピー」と大きく長く吹く。

主審：「やめ」の合図でただちに試合を止め、両選手を正面に向かせて「判定をとります」「判定」と副審に判断を求める。

副審：主審に「判定」と判断を求められたら、勝った選手側の旗を斜め上に上げると同時に、笛を「ピッ」と大きく吹く。又引き分けの場合は、2本の旗を膝の前で交差させると同時に、笛を「ピッ」と大きく吹く。

主審：勝った選手側の旗の色を宣告し、自分を含めた旗の数を数え、腕を斜め上に上げ、旗の色を宣告し勝者を決定する。(引き分け又は反対側に上がった旗も数える)

例1)「赤」1、2、3、4、5、「赤」

例2)「引き分け」1、2、「赤」1、2、

3、「赤」引き分けの場合は、引き分けの数を数え、腕を下に向けて交差させ、「引き分け」と宣告し、延長戦又は体重判定に進める。

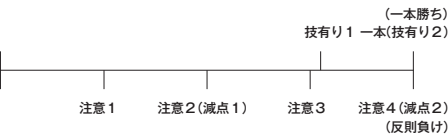
例)「赤」1、「引き分け」1、2、3、

4、「引き分け」

3. 主審は勝者を決定し「正面に礼」「主審に礼」「お互いに礼」と指示し、選手を退場させる。

審判判定基準

1. 判定基準（図解）



2. 判定基準（解説）

- ①「技有り」と「一本」の関係
0<技有り1<一本（技有り2）
- ②「注意」「技有り」が無く、僅差の場合
- a) ダメージを優先する。
- b) ダメージが無い場合は、有効打を含めた手数・足数を優先する。
- c) 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である。（最終決定戦でどちらかに決めなくてはならない場合）

新型コロナウイルス感染症対策の為、気合いの発声による気迫の表現は、判定基準の加点対象とはしない。

- ③両者の差が「注意」1つの場合は、勝敗への影響は少ないので、試合内容で判断する。但し、最終延長戦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と判断する。

< < <
0=注意1=注意2（減点1）=注意3>注意4（減点2）> > >

- ④両者の差が「注意」2つの場合は、基本的に「注意2」を取られた方が負けである。但し、相手を大きくリードした場合は、引き分けも有り得る。

0 ≥ 注意2（減点1）
注意1 ≥ 注意3（減点1+注意1）

- ⑤両者の差が「注意」3つの場合は、どんなに相手をリードしても負けである。
0>注意3（減点1+注意1）

- ⑥片方に「技有り」と「注意」がある場合は（基本的に「技有り」があるので）勝ちであるが、注意の数と内容によって下記のような場合もある。

- a) 0<技有り+注意1
b) 0<技有り+注意2（減点1）
c) 0≤技有り+注意3（減点1+注意1）
⑬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。
d) 0>技有り+注意4（減点2）
⑭技有りがあっても失格である。

全日本大会 別表

【組手試合規程時間】

男子

	本戦	延長戦	再延長戦	体重判定	最終延長戦
一・二回戦	2分	2分			
三回戦	2分	2分			2分
四回戦から決勝戦	3分	2分	2分	軽い方が勝者 (有効差 10kg)	2分

女子

	本戦	延長戦	再延長戦	体重判定	最終延長戦
一・二回戦	2分	2分			
三回戦から決勝戦	2分	2分	2分	軽い方が勝者 (有効差 8kg)	2分

【防具】

男子

マウスピース	ファールカップ	テーピング
自由	着用	禁止※

※テーピングは原則的に禁止とするが、大会医師の検印があれば認められる。詳細は大会医師の注意事項を参照。

女子

マウスピース	チェストガード	アンダーガード	脛サポーター	テーピング
自由	着用	自由	着用	禁止※

※テーピングは原則的に禁止とするが、大会医師の検印があれば認められる。詳細は大会医師の注意事項を参照。

※男女共、道着のズボンの下に、上記の防具と下着以外を着けてはならない。

カラテドリームフェスティバル 別表 1

■試合時間規定

各階級の試合時間を以下に規定する。

2021 年 10 月 18 日更新

各全日本選手権

階級	本戦	延長戦	最終延長戦
幼年	1分	1分	なし
小学生各階級			
中学生各階級	1分30秒	1分30秒	なし
高校生各階級			
シニア各階級	1分	1分	なし

※本大会では体重判定及び試合判定はない。本戦で勝敗が決しない場合は、延長戦を行う（マスト判定システム）。
※出場選手の参加人数等により規定が変更する場合がございます（主催者判断）。

■ 防具規定

各階級（組手部門）の防具着用を以下に規定する。

クラス／部位	頭部	脛と足甲	膝	拳	下腹部	胸部	赤帯 赤マーク	心臓しんとう胸パッド ・帯止め ・マウスピース
幼年男子	○	○	任意	○	○	×	○	任意
幼年女子	○	○	任意	○	任意	任意	○	任意
小学生男子(1-2年生)	○	○	任意	○	○	×	○	任意
小学生男子(3-6年生)	○	○	○	○	○	×	○	任意
小学生女子(1-2年生)	○	○	任意	○	任意	任意	○	任意
小学生女子(3-6年生)	○	○	○	○	任意	任意	○	任意
中学生男子各階級	○	○	○	○	○	×	○	任意
中学生女子各階級	○	○	○	○	○	○	○	任意
高校生男子各階級	○	○	○	○	○	×	○	任意
高校生女子各階級	○	○	○	○	○	○	○	任意
シニア各階級（男子）	○	○	○	○	○	×	○	任意
シニア各階級（女子）	○	○	○	○	○	○	○	任意

①上記と合わせて公式HPに掲載の「カラテドリーム

フェスティバル試合規約」及び「防具ガイドライン」を必ずご確認ください。

- ②防具は新極真会指定商品の白色のみ着用可です。指定商品は「防具ガイドライン」をご確認ください。

- ③ヘッドガードにはインナーシールドの装着が義務付けられます。なお、新極真会指定商品のみ使用可能です。指定商品は「防具ガイドライン」をご確認ください。

- ④防具（赤帯・赤マーク、インナーシールド含む）を正しく着用してください。正しく着用されていない場合（道着またはTシャツの内側に着用していない、インナーシールドを装着していない、赤帯・赤マークの4点セットに不備がある等）は失格となります。また、防具（インナーシールド含む）の加工、劣化（打撃・保護部分である手足の甲、膝、脛等をカバーしていない、パッドが薄い等）を審判に判断された場合は失格となります。

- ⑤試合中に手足、胸部、急所（金的・アンダーガード）の防具が身体から完全に外れた場合は、主審判断によって当該選手に注意1が与えられます。なお、繰り返し返した場合には注意が加算されます（ヘッドガードは対象外）。

- ⑥防具の不備等による試合への遅刻は、いかなる理由があっても失格となります（運営スタッフの指摘による買い替え等も含む）。なお、この失格に伴う苦情は一切受け付けません。

- ⑦ヘッドガード及び赤帯・赤マークの貸し出しは行いません。ヘッドガードも含め着用義務がある防具を必ず各自でご用意ください。

- ⑧任意防具を着用する場合も同様に各自でご用意ください。心臓しんとうパッド、マウスピース、帯どめの装用は任意です。

- ⑨テーピングの使用は医師の診断書がある場合のみ認められます。テーピングの検印は大会当日のドクター席にて行います。

- ⑩ヘッドガードの金網面の経年劣化により、コーティング部分が剥がれ落ちるケースが散見されます。この状態で使用しますと剥がれたコーティングが目や口に入る等、思わぬ怪我をする場合がありますので必ず事前に自身のヘッドガードを確認し、該当する場合は速やかに使用を中止して新しい商品を購入してください。

カラテドリームフェスティバル 別表 2

■ セーフティ・ルール

各全日本選手権には当ルールを採用します。

・ 一本勝ち

- a) 反則箇所を除く部分へ、突き・蹴り・肘打ち等有効技を瞬間的に決め、相手選手がダウンした場合、または膝をついた場合（3秒以内に立ち上がっても一本）。
- b) 足払い、下段廻し蹴りの合わせ技が見事に決まり、相手の体が宙に浮いて倒れた瞬間にタイミング良く下段突きを決めた場合。
- c) 相手選手が3秒以上戦意を喪失したとき。
- d) 「技有り」を2本取ったとき。

・ 技有り

- a) 反則箇所を除く部分へ、突き・蹴り・肘打ち等有効技を瞬間的に決め、そのダメージにより相手選手が大きく崩れた場合、または一時的に動きが止まった場合。
- b) 蹴り技がノーガード状態の上段にク

リーンヒットした場合(但し、押しつけただけ、触っただけ、かすっただけの蹴りは無効)。

c)足払い、下段廻し蹴りの合わせ技、及び前蹴り・廻し蹴り等の蹴り技が見事に決まり、相手の体が宙に浮いて倒れた場合。

d)胴廻し回転蹴りなどの捨て身技をはずしてタイミング良く下段突きを決めた場合。

e)相手選手が戦意を喪失したとき(3秒未満)。

■ 公式防具ガイドライン (2021 年 9 月 1 日現在)

- 道着ズボンのインナーとしてスパッツを着用する場合、丈の長いもの(大腿部を保護するとみなされるもの)は不可とします。
- サポーター類の改造や違反を確認した場合は失格になる場合があります。

※以下の防具に加え、JKJO 指定防具・推奨防具(パンチンググローブは除く)の白のみ使用可能です。

指定商品は以下です。
色は白のみ可(赤帯・赤マーク、心臓しんとう胸パッド、カップ付スパッツを除く)。

1. 脛と足甲

マーシャルワールド製	
品番LS	商品名 新極真会レッグサポーター
品番LSB	商品名 新極真会ベロクロレッグサポーター
品番LG40	商品名 レッグサポーター
品番LG45	商品名 ベロクロレッグサポーター
品番LG43	商品名 幼児用レッグサポーター
品番LSY	商品名 新極真会指先&レッグサポーター
品番LG42	商品名 パーフェクトレッグサポーター
品番LG48	商品名 ベロクロレッグサポーター ウイングタイプ
イサミ製	
品番SL-227	商品名 新極真会レッグ&アングル
品番L-227	商品名 レッグ&アングル
品番SL-289	商品名 新極真会イージーレガース
品番L-289	商品名 イージーレガース
品番SL-250	商品名 新極真会トータルレッグガード
品番L-250	商品名 トータルレッグガード<新極真会会員以外のみなさま>
『飛沫カット インナーシールド(イサミ製公認ヘッドガード専用)』	
『飛沫カット インナーシールド(マーシャルワールド製 公認ヘッドガード専用)』	

2. 拳

マーシャルワールド製	
品番NS	商品名 新極真会拳サポーター
品番NG23	商品名 スーパー拳サポーター
イサミ製	
品番SL-3058	商品名 新極真会拳サポーター
品番L-3058	商品名 拳サポーター

3. 下腹部

マーシャルワールド製	
品番FC	商品名 新極真会ファールカップ (色は白のみ可。)
品番GG51	商品名 ファールカップサポータータイプ (色は白のみ可。)
イサミ製	
品番L672	商品名 金的サポーター (色は白のみ可。)
品番L-6212	商品名 カップ付スパッツ (色は黒色のみ販売のため可。)

●女子 アンダーガード

マーシャルワールド製	
品番GG33	商品名 女性用ファールカップサポーター
イサミ製	
品番SS-6	商品名 女性用アンダーガード

4. 胸部

マーシャルワールド製	
品番CGS	商品名 女性用チェストガード
品番CG32	商品名 女子用チェストガード
イサミ製	
品番 L-711/712/713	商品名 イサミスポーツブラ (インナーパッド)
品番 D-16	商品名 インナーショートブラ(パッド付き)
品番TT-28	商品名 女性用チェストガード
品番 L-715/716	商品名 メッシュブラ (インナーパッド)
ウイニング社製	
品番 GL-28	商品名 女性用チェストガード
テイクオフ社製	
チェストガード(※現在製造中止)	

5. ヘッドガード

マーシャルワールド製	
品番PHG	商品名 新極真会パーフェクトヘッドガード
品番HG15	商品名 パーフェクトヘッドガード
品番HG17	商品名 ヘッドガード金網面
●金網面の装着が可能。金網面(単品)品番HG-M2-WH	
イサミ製品	
品番TTS-25	新極真会ヘッドガード 赤テープ付
品番TT-25	面ガード 赤テープ付
品番CKW-10	空手ヘッドガード 赤テープ付
●品番TT-25と品番CKW-10は、金網面が黒しかございませんので、黒でも使用可能です。	
インナーシールド	
新極真会製 飛沫カット インナーシールド	

6. 膝

マーシャルワールド製	
品番KG	商品名 新極真会ローキックサポーター
品番KS	商品名 新極真会ヒザサポーター
品番KS1	商品名 ヒザサポーター
品番KGS	商品名 ローキックニーガード
品番KGP1	商品名 フレックスニーガード

イサミ製

品番SL-122I	商品名 新極真会ローキックサポーター
品番L-122I	商品名 ローキックサポーター
品番SL-123	商品名 新極真会ニーキャップガード
品番L-120	商品名 ニーキャップガード
品番SL-1103	商品名 新極真会ニーガード
品番L-1103	商品名 ニーガード

7. 心臓しんとう胸パッド：指定商品は以下です。

マーシャルワールド製	
品番CP11	チェストプロテクター
ボディーメーカー製	
品番2JCHS	チェストサポーター
D&M製	
品番D-410~418	商品名 胸部保護パッド

8. 赤帯・赤マーク

商品名 赤マーク・赤帯セット	
イサミ製	
品番P-10RS	商品名 新極真会 赤帯
品番P-10	商品名 赤ヒモ
マーシャルワールド製	
商品名 赤マーク・赤帯セット	
品番JH21	商品名 標識紐(赤)
●新極真会の会員は道場にて購入できます。 ●JKJOの指定防具(ヘッドガード専用マジックテープ/赤紐)は使用可能です。 ●上記以外の方は、マーシャルワールド製 商品名 赤マーク・赤帯セットを新極真会オフィシャルショップにて、販売しておりますのでご確認ください。	