カラテドリームフェスティバル　試合規約

※以下の記載事項の他に、公式ホームページの掲載事項も確認すること

審判基準

1．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。
2．「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。
3．組手階級に出場する全選手は、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。
4．参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。
5．大会医師は、選手が「有効技」「反則技」等により試合の続行が不可能と判断される場合、５名の審判員又は審判長に対し、「ドクターストップ」を提案することができる。５名の審判員又は審判長は当該提案を受けたのち、協議の上「ドクターストップ」を選手に対し宣告することができる。
   a）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。
   b）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。
6．１位と２位は試合で決着する。準決勝戦の敗者同士による３位決定戦は行わない。
7．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

1．各階級の試合時間は別表１に規定する。
2．各階級の着用防具は防具ガイドラインに規定する。
3．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決定される。
4．選手はお互いに試合場に登り、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（ゼッケン番号の小さい方）、「白」が右（ゼッケン番号の大きい方）となる。
5．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。
6．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。
7．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】
   a）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。
   b）相手選手が３秒以上戦意を喪失したとき。
   c）「技有り」２本を取ったとき。
   d）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】
   a）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。
   b）相手選手が戦意を喪失しても３秒以内に回復したとき。
   c）倒れはしないが、ダメージを受けバランスを崩したとき。
   d）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とき。
   e）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】
   a）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。
   b）技有りが有る場合は、技有りを優先する。
   c）技有りが無い場合は、ダメージを優先する。
   d）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。
   e）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を優先する。
   （最終延長戦でのどちらかに決めなくてはならない場合）
   f）「注意」がある場合は「判定基準」に基づく。

【延長戦】
   a）延長戦はマスト判定。

【場外】
   a）一方の選手の両足が場外線から完全に出た状態をいう。
   b）主審の「やめ」で「場外」が成立する。

【反則】
   a）拳・手刀・貫手・肘等手技による顔面殴打及び首への攻撃。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。
   b）金的（急所）への攻撃。
   c）頭突き。
   d）掴み。（道着・手足を掴む）
   e）足を抱える
   前蹴りまたは廻し蹴りの受けは、外からの抱えは一瞬でも反則とする。内側からの受け流しは有効とするが、持ち過ぎた場合は反則とする。
   f）掛け。（肩・首・頭部・体への手掛け）
   g）押し。（掌底・拳・頭・体等によって相手を押した場合。片手で押しても反則である。）
   h）押さえ（手・腕で押さえる）
   相手の腕を両腕で押さえる行為は反則であるが、前腕へ対しての片手押さえは有効である。
   i）抱え込み。（先に抱え込んだ方が反則である）
   j）頭、体を付けての攻撃。
   k）背後からの攻撃。
   l）倒れた相手への攻撃。
   m）掛け逃げ。（技を仕掛けているように見せて逃げる）
   n）関節蹴り
   中足・足刀による膝関節への攻撃（正面または横方向）は反則である
   o）投げ技
   p）何度も場外に逃げた場合。
   q）一方の選手が 10 秒以上交戦を避け、「続行」後、速やかに交戦しなかった場合
   r）悪質な試合態度とみなされたとき。
   s）「やめ」の後の攻撃
   t）肩や鎖骨への肘打ち下ろし
   u）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】
   a）選手は反則を犯した場合「注意１」が与えられる。
   b）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「注意２」となる場合がある。
   c）「注意４」で失格となる。

【失格】
   a）試合中審判の指示に従わない場合。
   b）試合時刻に遅れたり、出場しない場合。
   c）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。
   d）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。
   e）「注意４」となった場合。
   f）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。

【異議申し立て】
審判の注意の数、旗の数等で明らかに数のまちがいがあった場合のみ、セコンドは適時数の確認を求めることができる。但し、選手が試合場から降りてしまった場合は無効とする。その他の異議申し立ては禁ずる。

【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。
   a）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。
   b）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。ただし上着のは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、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。

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。

f）赤表示アイテム（赤帯、ヘッドギア赤マーク3点）をすべて装着していない場合は失格となる。但し、試合開始までに即時修正ができれば「失格」としない。

g）白の選手が赤表示アイテムをすべて装着している場合は失格となる。

h）指定サポーターを装着していない場合は失格となる。

i）試合に遅れた場合は失格となる。

j）携帯電話等（指輪、ネックレスなど）の金属類を持ったまま競技した場合は失格となる。
※道着内にうっかり携帯電話を保持したまま試合に出て、試合中に飛び出した事例がありました。

k）赤表示アイテム（赤帯、ヘッドギア赤マーク3点）の一部不備があった場合は注意1が与えられる。

l）ファールカップを道着の外に装着している場合は注意1が与えられる。

m）赤帯・赤マーク、防具不備による「注意1」は延長戦になってもリセットしない。

n）布や紙類を持ったまま競技した場合は注意1が与えられる。
※道着内にうっかりマスク、IDカードを保持したまま試合に出て、試合中に飛び出した事例がありました。

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。

組手部門

【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。「注意２」の場合も同様にする（１回の反則で「注意２」又は「失格」にする場合は、主審・副審で協議する）。

   e）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。

   f）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。

   g）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。

   h）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）。

   i）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）。

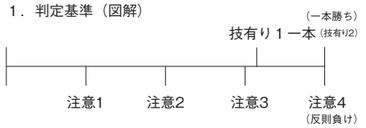
   j）失格
   副審：特に悪質な反則については、主審に協議を求める。
   主審：失格になった選手側の腕を斜め上に上げ、場外を指差すような形を作り「失格」と宣告する。

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）。
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 ＝ 注意3 ＞ 注意4
＞ ＞ ＞

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（6：4）以上明らかにリードした場合は、引き分けも有り得る。
0 ≧ 注意2
注意１ ≧ 注意3
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

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になる場合もある。

ａ）０ ＜ 技有り＋注意１
ｂ）０ ＜ 技有り＋注意２
ｃ）０ ≦ 技有り＋注意３
㉓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
㉔技有りがあっても失格である。

■別表１　試合時間規定

各全日本選手権

階級	本戦	延長戦
幼年各階級	1分	1分
小学生各階級	1分30秒	1分30秒
中学生各階級		
高校生各階級	2分	2分
学生各階級	2分	2分
U25 女子各階級	2分	2分
シニア男子各階級 （～ 65 才未満までの各階級）	1分30秒	1分30秒
シニア女子各階級 （～ 60 才未満までの各階級）		
シニア男子 65 才以上 72 才未満	1分	1分
シニア女子 60 才以上 72 才未満		

※本大会では体重判定及び試割判定はない。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）。

新極真カラテ全国錬成トーナメント

階級	本戦	延長戦
幼年各階級	1 分	1 分
小学生各階級	1 分	1 分
中学生各階級	1分30秒	1分30秒
高校生各階級	1分30秒	1分30秒
シニア各階級（男子／女子）	1 分	1 分

※本大会では体重判定及び試割判定はない。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
（全日本選手権・錬成トーナメント共通）。

クラス／部位	※インナーシールドには任意 頭部	脛と足甲	膝	拳	下腹部	胸部	・赤帯 ・赤マーク	・マウスピース ・帯止め ・心臓しんとう胸パッド
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
学生各階級	×	×	×	×	○	×	赤帯○ 赤マーク×	任意
U25 女子	×	○	×	×	○	○	赤帯○ 赤マーク×	任意
シニア各階級（男子）	○	○	○	○	○	×	○	任意
シニア各階級（女子）	○	○	○	○	○	○	○	任意

■ 別表２　セーフティ・ルール

各全日本選手権（学生選手権・U25 女子選手権除く）組手部門、錬成トーナメント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

１．脛と足甲

※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、新極真会指定防具、JKJO 指定防具・推奨防具、以下と同品番の各団体公式防具（極真拳武會など）の白のみ使用可能です。
※色は白のみ可。

マーシャルワールド製
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L-227　商品名　レッグ&アンクル
品番L-289　商品名　イージーレガース
品番L-250　商品名　トータルレッグガード

２．拳

！！グローブ、パンチンググローブは使用禁止！！
※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、新極真会指定防具、JKJO 指定防具・推奨防具（パンチンググローブは除く）、以下と同品番の各団体公式防具（極真拳武會など）の白のみ使用可能です。
※色は白のみ可。

マーシャルワールド製
品番NG23　商品名　スーパー拳サポーター

イサミ製
品番L-3058商品名　拳サポーター

３．下腹部

※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、新極真会指定防具、JKJO 指定防具・推奨防具の白のみ使用可能です。
※色は白のみ可（カップ付スパッツを除く）。

●男子　ファールカップ
マーシャルワールド製
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（色が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

※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、新極真会指定防具、JKJO 指定防具・推奨防具の白のみ使用可能です。
※色は白のみ可。

マーシャルワールド製
品番　CGS　商品名　女性用硬質チェストガード
品番　CG32　商品名　女子用チェストガード
品番　CG28　商品名　女性用ソフトチェストガード
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

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

※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、新極真会指定防具、JKJO 指定防具・推奨防具、以下と同品番の各団体公式防具（極真拳武會など）の白のみ使用可能です。
※色は白のみ可（品番 TT-25 と品番 TN-10(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）。

マーシャルワールド製
金網面のみ使用可能
品番 HG15　　商品名　パーフェクトヘッドガード（金網面を装着して使用可）
品番 HG　ヘッドガード本体のみ
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
金網面のみ使用可能
品番 TT-25　面ガード　赤テープ付
品番 TN-10(CKW-10)　空手ヘッドガード　赤テープ付
●品番 TT-25 と品番 TN-10(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。

６．インナーシールド

※以下の防具に加え、新極真会指定防具、JKJO 指定防具・推奨防具が使用可能です。

マーシャルワールド製
品番 HG-MS　ヘッドガード飛沫防止マウスシールド
品番 HG-FS　ヘッドガード飛沫防止フェイスシールド
イサミ製
空手ヘッドガード用　シールド(CKW-10・TN-10 用)
面ガード用　　シールド　(TT-25 用)

７．膝

！！縦３連セパレート型は使用禁止！！

品番 KGS 商品名　　ローキックニーガード（マーシャルワールド製）
品番 L-122I　商品名　ローキックサポーター（イサミ製）

また、上記と同形の商品も使用禁止です。
※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、新極真会指定防具、JKJO 指定防具・推奨防具、以下と同品番の各団体公式防具（極真拳武會など）の白のみ使用可能です。
※色は白のみ可。

マーシャルワールド製
品番 KS1　　商品名　ヒザサポーター
品番 KGP1　　商品名　フレックスニーガード

イサミ製
品番 L-120　　商品名　ニーキャップガード
品番 L-1103　商品名　ニーガード

８．心臓しんとう胸パッド

※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、新極真会指定防具、JKJO 指定防具・推奨防具が使用可能です。

東京堂インターナショナル製
品番 TKD-CH　商品名　心臓震盪予防サポーター

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

９．赤帯・赤マーク

※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、新極真会指定防具、JKJO 指定防具・推奨防具が使用可能です。

イサミ製
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

九櫻製
品番 JH21　　商品名　標識紐（赤）

■ 型規定

参加制限（個人）

なし。
新極真会以外の流派も出場可能。

参加制限（団体）

出場選手に段級位や年齢、性別等の制限はない。
チームは同一の支部道場に所属している３名の選手で構成。チーム構成には、段級位や年齢、性別等に制限は設けない。新極真会以外の流派団体も出場可能。なお、１名でも欠場の場合は失格となる。補欠等を立てることはできない。
判定方法 ※新極真会教則型全集（DVD）を基準とし判定。
１．主審を含めた５名の審判員でトーナメント方法にて行う。
２．５名の審判員のうち３名以上の判断（旗）を有効とする。但し、引き分け判定はなしとする。

試合型

全日本選手権

階級	指定型 （1回戦～）	指定型 （準決勝・決勝）
幼年	太極２	太極３
小学１年生	太極３	平安１
小学２年生	平安１	平安２
小学３年生	安三	平安２
小学４年生	平安２	平安３
小学５年生	平安３	平安４
小学６年生	平安４	平安５
中学生	平安５	最破
高校生	最破	突きの型
シニア19才～29才	臥竜	観空
シニア30才～39才	十八	撃塞小
シニア40才～49才	撃塞大	撃塞小
シニア50才～59才	撃塞大	征遠鎮
シニア60才～	突きの型	征遠鎮
団体 小学生低学年（小1～小3）	平安１	平安２
団体 小学生高学年（小4～小6）	平安４	平安５
団体 中・高校生	最破	突きの型
団体 シニア19才～34才	十八	征遠鎮
団体 シニア35才～	撃塞大	撃塞小

錬成 ※小学生のみ

階級	指定型 （1回戦～）	指定型 （準決勝・決勝）
小学１年生 青帯以下	太極１	太極２
小学２年生 青帯以下	太極１	太極２
小学３年生 青帯以下	太極２	太極３
小学４年生 黄帯以下	太極３	平安１
小学５年生 黄帯以下	平安１	平安２
小学６年生 黄帯以下	平安１	平安２

※1全日本個人型：1回戦～準決勝において、選手は2名同時に演技を行う。
決勝戦は1名ずつ演技を行う。
※2団体型：1回戦～決勝戦を1チームずつ演技を行う。
※3錬成型：1回戦～決勝戦において、選手は2名同時に演技を行う。

試合方法（個人）

一回戦～準決勝戦
１．主審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。
２．２名同時に型を行う。なお主審が型の名称の宣言や「始め」「直れ」「休め」の発声を行なう。
３．両選手の型が終了したら、主審は両名を試合場中央にて正面を向かせて「判定を取ります」「判定」と審判の判断を求める。
４．主審は勝者を決定し、「正面に礼」「主審に礼」「お互いに礼」と指示して選手を退場させる。

決勝戦
１．主審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。
２．礼を終えたら、白の選手は場外にて正座（足を崩しても良い）。赤の選手は自ら型の名称を宣言（指定型の場合も宣言）し型を行う。ただし「始め」「直れ」「休め」の発声は無しとする。
３．赤の選手の型が終了したら、白の選手が試合場中央にて同様に型を行う。赤の選手は場外にて正座（足を崩しても良い）。
４．両選手の型が終了したら、主審は両名を試合場中央にて正面を向かせて「判定を取ります」「判定」と審判の判断を求める。
５．主審は勝者を決定し、「正面に礼」「主審に礼」「お互いに礼」と指示して選手を退場させる。

試合方法（団体） ■一回戦～決勝
１．両チームは試合場正面を向き縦１列に整列する。主審は両チームの中央に立ち、「正面に礼」「主審に礼」「お互いに礼」と指示。
２．礼を終えたら、白のチームは場外にて正座（足を崩しても良い）。赤のチームは試合場正面を頂点（頂角）とする三角形の各頂点部分の開始線に立ち、チームの代表選手が、「黙想（※型による）」、「型の名称」、「用意」、「始め」と号令をかけ型を行う。型が終了したらチームの代表選手が「直れ」、「休め」と号令をかけ不動立ちになり主審の指示を待つこと。
３．赤のチームの型が終了したら、白のチームが試合場にて同様に型を行う。赤のチームは場外にて正座（足を崩しても良い）。
４．両チームの型が終了したら、両チームは試合場正面を向き縦１列に整列する。主審は「判定を取ります」「判定」と審判の判断を求める。
５．主審は勝者を決定し、「正面に礼」「主審に礼」「お互いに礼」と指示してチームを退場させる。

■ 型競技審判基準

※新極真会教則型全集（DVD）を基準とし判定。

○判定項目

１．正確性	立ち方、姿勢、目線、突き、受け、蹴り、攻撃部位の正確さ。
２．安定感	重心移動、回転運動、運足、跳躍、伏臥のバランス。
３．躍動感	身体の収縮、伸びやかな動きと躍動力。
４．力の強弱	無駄な力を入れず切れ味鋭い技、極め技は爆発的な力強さ。
５．技の緩急	スピード感、リズム感が単調にならず技に緩急をつける。
６．呼吸の調整	激しい動き、ゆっくりした動き、それぞれの動作と呼吸を調和させ乱れのない呼吸と烈迫の気合い。
７．残心	技が極った後、型の納め際の敵の反撃に備える心の構え。
８．同調（型団体）	３名の競技者の挙動、強弱、スピード感、リズム感に差異がなく、同調（調和）されている。

○減　　点

１．型（挙動等）の間違い。
２．一時的な停止。

○判定基準

１．減点１の場合、判定項目の優劣によって逆転の判定もあり得る。
２．減点２の場合、相手に減点１が無い場合は判定負けとなる。
３．両者とも減点が無い場合、判定項目の優劣で判定する。

○失　　格

１．型の忘却、間違いにより継続できない場合失格となる。