

競技ルール

■Gルール

- <有効技・反則技> (1)有効技 あらゆるパンチ・キック
(首相撲なし。片手かけ及びキャッチからの打撃は1アクションのみ)
- (2)反則技 ヒジ打ち、頭部へのヒザ蹴り、バックハンドブロー、金的への攻撃、投げ技、絞め技、関節技、頭突き、サミング、倒れた相手への攻撃、ブレイク後の攻撃
屈辱的、攻撃的言動

※上記行動を犯した選手は1度目は口頭注意、3度目は減点(3クリーンヒットに値する減点)
4度目は失格

※悪質な反則は審判員により、即失格となる

※故意の反則行為により、相手選手が続行不可能となった場合は反則者が失格となる。

- <KO・TKO>
- ・ダウンをし、10秒以内にファイティポーズがとれない時
(ただし、スタンディングダウンも比較的すばやくとります。)
 - ・1ラウンド中2回のダウンがあった場合(ダメージが深い場合は1ダウンでもKO)
1ダウンは5クリーンヒットに判定で換算されます。
 - ・戦意喪失または一方的な攻撃ほかで、試合続行が不可能と審判が判断した時

- <判定>
- ・主審と2名のジャッジが下記の基準に基づき判断(引き分けはなし・決勝戦もなし)
 - 1.的確なクリーンヒット数
 - 2.手数を含めたゲーム支配力

■アマチュア武道会ルール

- <有効技・反則技> (1)有効技 あらゆるパンチ・キック・投げ技・絞め技・関節技・押さえ込み
* Jrルールは関節技を禁ずる
- (2)反則技 ヒジ打ち、頭部へのヒザ蹴り、金的への攻撃、
頭突き、サミング、グラウンド状態でのいかなる打撃、ブレイク後の攻撃、後頭部より落とす投げ技
屈辱的、攻撃的言動

※上記行動を犯した選手は1度目、2度目は口頭注意、3度目は減点(3クリーンヒットに値する減点)
4度目は失格

※悪質な反則は審判員により、即失格となる

※反則行為により、相手選手が続行不可能となった場合は反則者が失格となる

- <勝敗の決定>
- ・有効打によるダウン等、ダメージが深い場合
 - ・押さえ込(10秒)による1本勝ち
 - ・絞め技・関節技による1本勝ち
 - ・戦意喪失または一方的な攻撃ほかで、試合続行が不可能と審判が判断した時

- <判定>
- ・主審と2名のジャッジが下記の基準に基づき判断(引き分けはなし)
 - 1.的確なクリーンヒット数
 - 2.投げ技によるポイント
 - 2.手数を含めたゲーム支配力