

# 反則の説明

## 面付け、胸付け、アピール、押し



- ・面をつけた態勢。
- ・身長差のある場合、先に頭から仕掛けた方が注意対象となります。



- ・両手を上げてのアピールは双方胸付けの対象となる場合があります。(捌きましょう)

## 掴み、掴みからの攻撃



- ・手、足を掴み「相手選手の動きを止めた」と判断された時は注意となります。



- ・相手選手の手、足を掴んでの攻撃。

## 片手押し (ワンプッシュ)



- ・相手選手を片手で押し攻撃をしない場合。  
※瞬時に次の攻撃に繋がるワンアタックはOKです。



- ・片手を引かず攻撃した場合は注意となります。

## 両手押し



- ・故意に自分から相手選手に両手をつけ、試合の流れに支障が出た場合は注意となります。

## 掛けてからの攻撃



- ・抱え込む態勢などの掛けながらの攻撃は注意となります。



- ・相手選手の手を肘などでロックした場合(ロックしながらの攻撃)も注意となります。

## ケンケン蹴り



- ・攻撃に繋がらない威嚇行為のケンケン蹴りは注意の対象となります。

武将杯全日本グランプリでは細かい注意はできる限り主審が口頭で行い、試合の中で修正し、試合を成立させる事を主に開催しております。

### 主審主導

◎武将杯全日本グランプリでは全ての試合において主審主導の合議の元に裁定を下します。

①改善可能な場合に注意勧告は主審より口頭で注意を促します。【例】面付け、胸つけ、突きの高さ、など。

②金的、顔面殴打、喉への突きなどで主審を除く(過半数の副審が反則の旗を上げた場合は、速やかに合議をし裁定を下します。)

※主審以外、過半数の反則に対する旗が上がっていても合議の上、至近距離で洞察している主審の見解も含めノーカウントになる場合もあります。

③反則によるダメージで試合が即続行できない場合は主審の判断で3~5試合後に残り時間から再戦を行う場合もあります。

### 反則によるダメージで試合続行できない場合

①予選において金的などの反則が原因で、相手選手が試合続行できない場合は、反則をした選手の「反則負けとなります。」

また、「反則勝ち」となった選手は勝ち上がり権利を失います。

②決勝戦において同じケースが生じた場合は反則勝ちの選手の優勝、反則負けになった選手の準優勝となります。

### 試合続行が不可能になった場合

・自爆による負傷や、反則には至らず相手選手の攻撃により、試合続行ができない場合は試合続行不可能の選手の「一本負け」または「試合棄権」となります。

### 嘔吐

・試合時間内に嘔吐した選手は失格となります。

・判定確定後、コート上で勝者が嘔吐した場合は勝者は勝ち上がり権利を失います。

・決勝戦において判定確定後に勝者が嘔吐した場合は優勝となります。

### 試合の中断

・ダメージにより試合が中断した場合、セコンドの選手へのアドバイスは禁止します。

・試合続行が可能か否かは主審と当該選手が決議します。(セコンドの無理な続行指示は禁止です)

・金的、喉打ちなどでダメージを受け試合が中断した場合は主審判断で数試合後に残り時間から再試合を行う場合もあります。

### ドクターの判断

ドクターの判断(試合続行の可否) ①骨折などの可能性 ②頭部に関するダメージ ③裂傷

※上記の場合は度合いにより、ドクターストップの処置を取ることがあります。

※金的によるダメージを受けた場合はドクターの応急処置は行いますが、試合継続の最終可否は当該選手、の判断に委ねます。

(セコンド、保護者の無理な続行指示は禁止)

### 失格

・当該コートの呼び出しでコート上の定位置にいない場合は失格となります。(欠場などの事由で試合順が繰り上がる言葉があります)

### セコンドのマナー

・相手選手への誹謗中傷。審判の判定を示唆する言動。試合を妨げる行為などは選手に注意1が入ります。

### ビデオの持ち込みなどの異議申し立て

・相手選手への誹謗中傷。審判の判定を示唆する言動。試合を妨げる行為などは選手に注意1が入ります。