

# RFジュニア Strike (ストライク) ルール

## 第1条 試合概要

第1項、試合はパンチ、キック等打撃技によるノックダウン及びギブアップにて勝敗を決する。打撃及び立ち技を中心とした試合である。

## 第2条 階級規定

第1項、下記の学年・性別・体重によりクラス分けをする。またトーナメントは主催者の判断でトーナメントの統廃合される場合がある。※小学校低学年(1・2年生)・中学(3・4年生)年・高学年(5・6年生)中学生(中学生女子の部)体重別制。

- |   |  |
|---|--|
| ① 低学年の部(22kg 以下級/26kg以下級/30kg以下級 30kg超級)      | ④ 高学年男子の部 (34 kg以下級/38 kg以下級/42kg 以下級/42 kg超級) |
| ② 中学年の部(26kg 以下級/30kg 以下級/34kg以下級/34 kg超級)    | ⑤ 中学生女子の部 (45 kg以下級/55 kg以下級/55 kg超級)          |
| ③ 高学年女子の部(34 kg以下級/38 kg以下級/42kg 以下級 42 kg超級) | ⑥ 中学生男子の部 (50 kg以下級/60 kg以下級/60kg超級)           |

## 第3条 試合時間規定

第1項、小学生の部=1分30秒(延長なし)

第2項、中学生の部=2分(延長なし)

## 第4条 服装規定

第1項、試合は日本武道総合格闘技連盟 RF武道空手協会(以下当協会と明記)の認める市販の空手着を着用する。

1、袖等を短く切るなど変形させることを禁ずる。※禅道会生は禅道会認定の空手着に統一する。

## 第5条 防具規定

第1項、選手は当協会認定のスーパーセーフ面、ファウルカップ、拳サポーター、脛サポーターを着用する。

## 第6条 試合場規定

第1項、試合場は当協会の指定する物(場)とする。

## 第7条 審判規定

第1項、主審は当協会主催の審判講習会を受講したものが行い、選手の安全確保を最重要視したレフリングの義務を負い、試合に対して進行決着させる権限を有する。

第2項、副審は当協会主催の審判講習会を受講したものが1名で行い、選手の安全確保を最重要視した主審のレフリングの補助を行う。

第3項、審判団は判定時、主審、副審を合わせた2名の旗数により勝敗を決する。

## 第8条 勝敗の判定基準

### 第1項、一本勝ち

- |  |                                    |
|--|------------------------------------|
| 1、 ダウン(打撃攻撃によって明らかに試合続行不可能なダメージを負った状態) | 1、 3秒以下のスタンディングダウン(戦意喪失)           |
| 2、 3秒以上のスタンディングダウン(戦意喪失)               | 2、 一方的に打撃連打が3秒以上続いた場合              |
| 3、 危険防止の為、主審判断によるテクニカルノックアウト           | 3、 危険防止の為、主審の判断。                   |
| 4、 相手選手が反則を4回もしくは悪質な反則により主審が失格とした場合    | 4、 相手選手が反則を3回もしくは悪質な反則により主審が減点した場合 |
| 5、 技有り2つによるあわせ一本                       |                                    |

### 第2項、技有り

### 第4項、優勢勝ち

1、試合終了時において技有りの差がない場合は、旗本数によって勝敗を決する。

3、判定の基準 1:打撃 2:立ち組み技 3:防衛力の順で判定する。引き分け時は押さえ込みの回数で勝敗を決する。

※少年ルールのためダウンや主審の判断によるテクニカルノックアウト等は早めに宣告し、特に安全に考慮したものとする。また延長は行わない。

## RF ジュニア Strike ルール

### 第9条 試合で認められる攻撃

- |                                    |                         |
|------------------------------------|-------------------------|
| 第1項、 打撃技                           | 1、 投げ技(3秒以内)            |
| 1、 認められた箇所に対してのあらゆるパンチ、蹴り、肘打ち、膝蹴り。 | 2、 寝技(10秒)              |
| 2、 立ち組(首相撲等)は3秒以内。                 | ※投げ技、押さえ込みは判定に加味されない。   |
| 第2項、 投げ、崩し技、寝技(押さえ込み)              | 引き分け時のみ押さえ込みの回数で勝敗を決する。 |

### 第10条 場外規定

- 第1項、 赤マット外側ラインを境に内側を場内、外側に身体全体が出た場合に場外とする。

### 第11条 反則規定

#### 第1項、 打撃反則

- 1、 金的攻撃、頭突き、掌底、噛み付き、脳天及び脊柱、喉、耳への打撃攻撃、(後頭部、脊柱、延髄含む)、脳天や後頭部から落とす投げ技(背中から落とすものは認める。)、3本以下の指を掴むこと、頭髪や喉、鼻、耳を掴む行為、粘膜部分への攻撃(目、鼻、耳、口、肛門等の凹部)、グラウンド状態での打撃、ダウンしている者への攻撃、

#### 第2項、 その他の反則

- 1、 関節技、絞め技、マスクを掴む行為

※反則行為があった場合:1度目で「反則1」と主審がコールする。1、2回目は判定に加味されない。3回目で相手に技あり、4回目で一本とし、悪質な反則は主審判断で1度で失格もありうる。

※場外に故意に脱出したとみなした場合、相手に有効が入る場合がある。