

## セイフティ格闘ルール

### 第1条 競技法

第1項 木戦を2分間競技とし、ポイントの多い方を勝ちとする。

第2項 不服が同点の場合、近長機1分とし、1ポイント先取者を勝ちとする。無得点の場合は、判定とする。

第3項 本戦で3ポイント差が生じた場合、競技終了とする。

### 第2条 ポイント

第1項 パンチ、キック、ヒジ、ヒザの有効打は各1ポイント。

第2項 ローキックは、効果があった時1ポイント。

※組み打ちは、一方の選手が裏足以外の部分が床に触れてから10秒以内の攻防とする。技が決まった場合、舞判がコールし競技者は仕切り線に戻る。

第3項 投技、逆技、絞技が決まった時。又審判員が決まるであろうと判断した時、各

2ポイント。

第4項 組み打ちの場合、相手を押さえての正確な空撃は(背面も金的も含む)1ポイント。「実撃は反則」。

第5項 競技終了の合図と同時に決まった技はポイントとする。

### 第3条 反則

第1項 倒れた相手への強打。競技終了の合図後の攻撃。

第2項 頭・頸から突き落とす投技。相手に背向けること、又は場外逃避すること。

第3項 不当に防具を掴むこと。或は、マスクを直している時に攻撃を加えること。

第4項 競技中、気合(掛声)以外の発声や相手の人格を傷付けるような言動をすること。

第5項 その他、危険であり相手を負傷させるような行為をすること。

### 第4条 負傷

第1項 負傷の原因が負傷者自身の不注意による場合は、負傷した方の負けとする。

第2項 負傷の原因が相手の反則による場合は、反則側の負けとする。

第3項 負傷の原因が双方の偶発性による場合は、続けて競技できる方を勝ちとする。