

SG2 6 th ランキング戦ルール説明

改訂部分はライン線があります。

[サバキゲームにおける階級] 参加人数によってクラス別、細分化、無効となります。

階級	本戦	延長	掴み	頭部防具	胸部防具
幼児・小学1年初級	1分	無し	無し	フルフェイス	赤白胸部防具
小学1年～4年生	1分	1分1回	1点まで	フルフェイス	紅白胸部防具 (10勝以上、大会入賞者は任意)
小学5・6年生	90秒	1分1回	2点まで	フルフェイス	赤白胸部防具 (10勝以上、大会入賞者は任意)
中学生	90秒	1分2回	2点まで	フルフェイス	安全対策防具又は紅白胸部防具
一般(高校生以上)	2分制限より中枠対戦		3点まで	無し (任意で希望者は、装着可能)	

*小学1.2年生クラスは、延長無し掴み1点となります。

[勝ち方とポイントについて]

試合後毎の勝者には下記のポイントが与えられる。

(勝星は同じでも、同数勝星でTOP賞対象の場合は、内容により◎・○・△で順位が変わる。)

- ・金星 2ポイント◎
- ・一本勝ち 1ポイント○
- ・判定による優勢勝ち 1ポイント○
- ・相手の反則、失格による勝ち、不戦勝 1ポイント△ (ダメージが無く早期に決まった試合はラッキー対戦が可能)
- ・引き分け 1ポイント△ (両者とも)

[ゲームの流れ]

1. 名前を呼ばれたら、試合場外で向かい合い、主審の指示により礼をする。
2. 前に進み、開始線で向かい合う。
3. 主審の指示により、「正面」、「審判」、「お互い」に礼をする。
4. サークル中央で左手を合わせ(ゲームポジション)、主審の「始め」の号令でゲームスタートする。
5. 主審の「止め」の号令があれば、速やかに攻撃を止め、開始線に戻る。
6. 試合が終われば、主審の指示により、「正面」、「審判」、「お互い」に礼をし、握手をして下がる。
7. 試合場外で再度お互いに礼をして終了。

◇一本

次の場合、一本勝ちとなる。

1. サークル内で相手の足裏以外がマットに着いた場合。
2. 上段(頭部)へのハイキックがヒットした場合。
ヒットが浅い場合は審判の判断により有効となる場合がある。
3. 攻撃により相手が戦意喪失した場合。
4. 攻撃により相手がノックダウンした場合、或いは大きなダメージを与えた場合。【金星】
(ダメージの程度は審判の判断によるものとする)
投げ、捌きを決めた後に残心のとれた突き、蹴りをタイミング良く当てずに決めた場合【金星】
5. 有効が2回に達した場合。

g

一本に繋がる技の例

- ・投げ・崩し・巻き込み投げ・裏投げ・逆裏投げ
- ・バックポジションより引き崩し(ヒザ裏関節蹴り可能)
- ・蹴り足を取っての瞬間の投げ
- ・カッティングキック(軸足払い 両足払い)
- ・蹴りによる攻撃
 - 内股蹴りよりの崩し
 - 廻し蹴り 前蹴り 内回し蹴り 後ろ廻し蹴り等の全ての蹴り
- ・飛び蹴り、胴廻し回転蹴り等で着地時に足裏以外が着いた場合、蹴りがヒットしていれば一本勝ち
失敗すれば場合は負けとなる。
- ・奇襲技での瞬間の崩し、投げ(タックル等)がサークル内で決まった場合
- ・その他

◇有効

次の場合、有効となる。

1. 打撃（突き、蹴り）により、相手をサークルライン外への押し出した場合。
ライン上に足が残っている場合は場外とはならない。
2. 打撃（突き、蹴り）により一時的に相手の動きが止まった場合。
3. ラインをまたいでの投げ
投げ、崩しが成立した場合は有効、失敗した場合は逆に場外で相手の有効となる。
4. ラインをまたいでの奇襲技での崩し、投げ（タックル、抱え投げ 等）
 - ・ 1 回限り有効 再三繰り返せば逆に注意を取られ注意 2 で相手の有効となる。
 - ・ そのまま試合続行不可能になった場合は、仕掛けた方が負けとなる場合がある。
5. 上段（頭部）にヒットした蹴りが浅かった場合。
6. 規定の掴み点数を超えての注意が 2 回に達した場合。膠着ブレイクが再三続いた場合
 - * 一般は、膠着ブレイク又は掴みで、両者有効 1 となった時点で中枠対戦で行う。
7. 両者同体で倒れる又はラインから出た場合で、判定が難しい場合は、お互い同体有効 1 とする。
この場合の有効は 1 度目は中枠対戦になりませんが、2 度繰り返せば、中枠対戦となる。
同体有効 1 をお互い獲った時点で、その他の有効 1 を持っている選手がいる場合は、合わせて 1 本勝ちとなる。

◆注意

1. 両手の掌底、正拳、肩、頭等でのライン外への押し出し。
2. 規定以下の掴み点数でも、膠着状態となった場合、両者膠着カウントが入り 3 でブレイクとなる。
 - ・ 一般：4 点掴み（手首を両手で極められた場合は 3 点で膠着状態と見なす）
 - ・ 幼年クラスから初級 1 年生まで：1 点以上の掴み
 - ・ 小学 1 年（大会経験者）から 4 年生：2 点以上の掴み
 - ・ 小学 5、6 年生、中学生：3 点以上の掴み但し、審判「止め」がかからない瞬間的な掴みで技が決まった場合は一本、或いは有効となる。
3. 2 回以上掴み点数を超えた場合、主審の判断で両者有効となる。
4. 相手のグローブを掴む、グローブに指を入れ手首関節を極める行為。
5. 胸部、帯等正面から相手選手の腕が自由に動かせる状態での部位の掴み

◆反則

次の場合は反則となり、相手が反則勝ちとなる。

1. 注意が 3 回に達した場合（一般以外）
2. 次の反則技を用いた場合（反則は技の浅い、深いに関わらず審判に取られた場合は負けとなる。）
 - ・ 顔面への攻撃 手、腕による攻撃（正拳突き 裏拳 手刀 掌底 抜き手 ヒジ打ち 等）、頭突き
 - ・ 顔面への膝蹴りは、膝バットを付けていない選手は反則となる場合がある。（一般部以外は上段ヒザ蹴りは禁止）
 - ・ 後頭部、脚以外の背後、金的への打撃（男女共に股間への攻撃は反則です）
 - ・ 顔面が腰下位置にある場合の攻撃、倒れた者への攻撃
当たらなくても反則を取る場合がある。但し、相手が故意に腰下位置に顔を置いた場合はその限りでない。
 - ・ 首を抱えての攻撃、投げ（瞬間的な引っ掛け、投げは反則では無い。）
 - ・ 背負い投げ等背中を向けての投げ、頭から落とす投げ技（少年部・中高生クラスまで受け身が取れない場合があります。）
 - ・ 両足が着地している膝関節の曲がらない方向からの関節蹴りを行った場合。（膝裏は有効）

[注意事項]

- * 各自、臍・拳サポーター、金的サポーター（男子のみ）を装着のこと。
- * 小学生以下、および女子は胸部防具を装着のこと。（貸出あり）
- * 小学 3 年生以上は、10 勝以上、又は大会入賞経験者であれば、任意で胸部防具を付けずに行う事が出来る。
- * 女子は、年齢、対戦成績に関わらず胸部防具を装着のこと。（胸部サポーター着用の場合は、外しても良い）
- * 持参防具の着用も可能ですが、紅白側の都合で使用できない場合もあります。
- * 審判への激しい抗議、罵倒は、注意、反則の対象になる場合がある。（選手・応援関係者）

◆失格

- 以下の場合、失格となり出場を取り消される場合がある。 * 勝敗の譲り合い（八百長）
- * 所定の防具を装着しない場合。 * 審判への再三にわたる激しい抗議がある場合。（選手・応援関係者）
 - * 試合中、審判の指示に従わないとき。 * その他、審判の判断により特に悪質な態度と見なされたとき

TOP賞対象資格

TOP賞は、全勝(基本的に全て△の勝ち星以上で、黒星無し)又は、それに準ずる成績を残した選手対象で、クラスによっては受賞対象が無いクラスもあります。

今回より、ルーキー勝ち越し賞を設けました。(大会初参加で、全戦消化して勝ち星が多い選手)