

# ジャンジラスピリット 基本ルール

## 1. 試合形式／試合時間

トーナメント、ワンマッチ、ポイント制

1. 1分30秒×2R（幼児～小学生）インターバル1分
2. 2分×2R（一般 ※女性の場合1分30秒×2R）インターバル1分
3. 首相撲は5秒までとする。
4. 判定においてドローとなった場合、延長戦は行わず、両者引き分けとする。
5. 選手は自分の試合の1試合目前には主催者指定の場所で待機すること。

## 2. 防具

1. ヘッドギア、2. グローブ、3. ボディプロテクター
  4. レガース、5. ヒザあて（レガースがヒザまである場合は不可）、6. マウスピース（年齢に応じて不可）、7. ファールカップ
- \* 1、2、3、は主催者が用意するものを使う。（グローブについては、16ozに限り、個人所有物の使用を認める。）
- \* 4、5、6、7、は個人で用意するものを使う。
- \* バンテージ・軍手の使用を可能とするが、テーピング・包帯以外の異物を詰め込んで서는ならない。
- \* サポーター・テーピング類は試合の支障のないクッション、金属、プラスチックの入っていない物のみ装着可能とする。

## 3. 勝敗の決定

### ノックアウト(KO)

ノックダウン後に10カウント以内にファイティングポーズを取らない場合はKO負けとなる。  
ひとつのラウンド中に2回のノックダウンがあった場合KO負けとなる。

1. 一方的に攻撃を加えられた場合スタンディングダウンとする。
2. ダウンを奪った選手はニュートラルコーナーに行くものとする。
3. ポイント制でもレフリー＆主催者が危険と見なした場合、試合途中でもストップになる。

### テクニカルノックアウト(TKO)

試合続行が不可能であるとレフリー(ドクター)が判断した場合、セコンドがタオルを投入した場合。

### ポイント

ジャッジ2人以上の旗が上がった場合、1ポイントとする。

### 判定

判定の場合はジャッジが以下の内容で採点をおこない、採点集計で勝敗を決定する。

トーナメント、ワンマッチ

1. ダウン
2. 相手に与えたダメージの度合い
3. クリーンヒットの数
4. アグレッシブ度

ポイント

1. ポイント数

## 4. 反則行為

肘打ち、回転系の攻撃、頭突き（バッティング）、オープンブロー、金的、下腹部への攻撃（ローブロー）、頭部へのヒザ蹴り、故意による投げ技、タックル、サバ折り、噛み付き、目潰し（サミング）、後頭部への攻撃、ローブを掴んでの攻撃、ブレイク後レフリーが試合続行を命じる前の攻撃、クリンチ  
倒れた相手に対する攻撃（試合の流れの中で対戦相手に偶然当たった場合を除く）

### 反則について

反則をした場合下記のようにレフリーから注意(ペナルティ)が提示される。

- 1回目 イエローカード(注意)
- 2回目 レッドカード(減点)
- 3回目 反則負け

※悪質な反則行為の場合は、即反則負けとする。

## 5. ペナルティ

試合当日、計量オーバーの場合は失格となります。

## 6. セコンド

セコンドはスポーツマンシップに反するような応援をした場合、選手の反則(ペナルティ)となり、また当事者を退場とする。