

第 1 回総合武術グラップリング戦

第 21 回武魂杯の中で、MMA（総合格闘技）大会を予定しましたが、**総合武術として今回はグラップリング戦**を行う事になりました。

武魂杯全カテゴリー終了後 17 時 40 分 M（メイン）コートにて開催します。

第 1 試合 **丸山立輝** I.K.O.N.極真会館東日本本部成田道場 小学 5 年

VS 齋藤翔哉 I.K.O.N.極真会館東日本本部成田道場 小学 4 年

第 2 試合 **松島慶弥** 優弥道場 小学 3 年

VS 石川琉衣 I.K.O.N.極真会館東日本本部成田道場 小学 4 年

3 試合 **工藤史海也** I.K.O.N.極真会館東日本本部成田道場 小学 4 年

VS 的場 錬 I.K.O.N.極真会館東日本本部成田道場 小学 5 年

第 4 試合 **永井哲平** I.K.O.N.極真会館北摂支部 20 歳

VS 齋藤翔星 I.K.O.N.極真会館東日本本部成田道場 13 歳

第 5 試合（タップ制の特別ルール） **秋山弘一** I.K.O.N.極真会館湘南支部 63 歳

VS 兼弘 彰 I.K.O.N.極真会館東日本本部成田道場 55 歳

勝者には 武魂 総合武術勝利者賞 盾 を贈呈します！

リザーバー **成田陽子 丸山裕貴 三浦陽翔**

第1回総合武術グラップリング戦ルール

主審（レフリー）1人、副審2人で試合を行います。

試合時間 3分1R(ラウンド)延長無し(引き分け無し)

有効ポイント数が同点の場合は審判判定となります。引け分け有、延長戦無し。

試合着は コンプレッションまたはラッシュガードTシャツ、短パン（ハーフ、ロングスパッツ着用可）

防具はファールカップ以外無し

打撃技全て禁止

寝技、関節技、投げ技の有効技

全ての関節技、絞め技は決め過ぎず、折りに行かず「ロックする」事を有効とします。（決め過ぎ、折りに行く、折った場合は反則または失格となります）

各技（関節技、チョーク首絞めは決め切らず）を掛けて、ロック（固定）した状態で3秒～10秒経過で「技有り」とします。（チョークスリーパーは腰の入り状況確認）

特に優れた技で相手が危険と判断した場合は、0秒瞬間的に、競技を止めて、技有りとする場合があります。

主審の「技有り」コール以前に「タップ」した場合はその時点で「技有り」となります。（タップが一本負けではない）

【判定】

《技有り1》＝審判判定 技有り1 対 技有り1は 審判判定

《技有り2》 相手技有り1以下は技有り2の勝ち 技有り2 対 技有り2は 審判判定

《技有り3》 技有り3獲得時点で合わせ1本勝ち

《1本》 上記技有り3以外に、戦意喪失、ドクターストップ、の場合

【反則】

1回目《注意1》＝審判判定

2回目《注意2》＝審判判定

3回目《減点1》相手に減点ない場合は減点有りの負け 相手技有り1ポイントの場合は判定
相手技有り2ポイントの場合は負け

4回目《減点2》＝失格

（例1）【白】 技有り1，減点1 VS 【赤】 技有り無し，減点無し 審判判定

（例2）【白】 技有り2，減点1 VS 【赤】 技有り無し，減点無し 白の勝ち

（例3）【白】 技有り2＝減点1 VS 【赤】 技有り2 減点無し 赤の勝ち

技を掛けられ選手は「外せない、抜けられない」と思ったら素早く「タップ」する事を推奨します。

この「技有り」は3回で負けとなるので 2回までは逆転のチャンスがあるので「無理しない」を徹底してください。

グラップリング技有り、有効技

技名 技種類	備考
チョークスリーパーホールド（裸絞め、他）	
立技でのフロントチョーク	
肩固め（キムラ）	
腕挫（ひしぎ）十字固	受け側がスタンディング可
腕挫（ひしぎ）裏十字固	
三角固腕挫（ひしぎ）	
アームロック（アメリカーナ）	
アームバー	
三角固め	
抑え込み 有効であるが、技有りにはならない （袈裟固、崩袈裟固、本袈裟固、肩固、横四方固、 上四方固、縦四方固）	グラウンド（寝技）状態は膠着状態回避のため 30 秒で、スタンドになります。
投げ技、タックル等で相手をテイクダウンさせた場合	相手を倒しグラウンドに持ち込む技は技有りには ならないが判定に影響する有効技となります。

グラップリング 反則技

下記反則全て、軽い、不可抗力など注意 1 ～悪質な場合 1 回でも減点、失格もあり得ます。

技名 技種類	備考
全ての打撃技	中級、上級は変更可
噛みつき、爪で引っ掻く行為	著しく非常識な行為
目、鼻の穴、耳の穴、口の中などに指を入れる行為	著しく非常識な行為
金的への攻撃	
頭髪や喉、鼻、耳、への攻撃	著しく非常識な行為
指での首絞め	
パイルドライバーの様に頭から垂直に投げる技	
投げ技で相手を持ち上げて叩きつける技（強い投げ技）	
膝への関節技	
関節技を決めすぎる行為	
関節技で相手関節を折る行為	
足への関節技	
手首固め	
オモプラッター	足による腕への関節技
グラウンド（寝技）状態で膠着の場合約 1 分でスタンドに戻る	