

試合規約について

[試合時間]

① 大会で定められた規定時間を試合時間とする。

[組手と勝敗]

① 組手の勝者は「一本勝ち」、「技あり」2本による「合わせて一本勝ち」、「判定勝ち」、相手選手の「失格」、「棄権」、による勝ちにより決定される。

② 本戦の試合で勝敗が決まらない場合は延長戦を行う。

③ 延長戦で決まらない場合は体重差（大会規定）もしくはマスト判定により勝者を決する。

④ 体重差でも決まらない場合は最終延長戦を行う、最終延長戦の試合時間は延長戦のときと同じ試合時間とする。

[一本勝ち]

① 反則箇所を除く部分へ、手技、足技を瞬間的に決め、そのダメージにより3秒間相手選手をダウンさせたとき

（高校生以下は上段に技が決まって倒れた場合は全て「一本勝ち」とする）、又は戦意を喪失させたとき。

[技有り]

① 反則箇所を除く部分へ、手技、足技を瞬間的に決め、そのダメージにより一時的に戦意を喪失させたとき。

② ヘッドギアを着用している試合はノーガードで相手選手の上段に足技が決まったときは、全て「技有り」とす

る。但し、その技が有効か不十分かは審判が判断する。（ヘッドギアを着用しないクラスはこの限りではない。）

③ 手掛け、掴みなどの反則が無く「足掛け」で相手を倒して下段突きを決めたとき。（「下段突き」は「見極め」を明確にするため瞬間的に止め、審判員が確認できるタイミングで引き手を取る、確認できないような引き手の取り方は「技有り」とならない時もある）。

④ 下段蹴りを決め、一挙動で転倒させ相手のバランスを崩した時（片膝や両手をつき対戦者を見失った状態）に下

段突きを決めた場合は「技有り」とする。

⑤ 胴廻し回転蹴りのような捨て身技を避けて下段突きを決めた場合も「技有り」とする。捨て身技を使う場合は

下段突きを決められないように素早く立ち上がること。

⑥ 下段や中段の合わせ技（カウンター）が正確に決まって一挙動で倒れた場合は「下段突き」を極めなくても「技有り」とする。

⑦ 上段への足技でバランスを崩し一挙動で倒された場合、上段部位を防御していたとしても「技有り」とする。

⑧ 「技有り」は2本で「合わせて一本」となる。

[反則]

① 次の場合は「反則」とする。

a.手、肘による顔面への攻撃。手先が触れても「反則」となる場合がある。但し、顔面を牽制することは自由。

b.手、肘による喉および首への攻撃。 c.金的への攻撃。 d. 頭突きによる攻撃。 e.倒れた相手への攻撃。

f. 背骨への攻撃。 g. 頭をつけての攻撃。

h. 手を掛けての攻撃。（ルール上、肘から上は肩とする。）

i. 相手選手の道着、手足を掴んだ場合。

j. 相手選手の胴体や肩を掌底もしくは拳で押した場合。

k. 技を出さずに接近する行為。 l. 技を出して接近し、その後、前項の l と同じ状態になった場合。

m. 膝関節に対する前蹴り、足刀、踵等による直線的な攻撃をした場合。

n. 以上のほか、「技の掛け逃げ」など審判が特に「反則」と見なした場合。

② 「反則」は、審判団の有効規定数で「注意」が与えられるが、軽微な反則、有効規定数に満たない反則の場合は

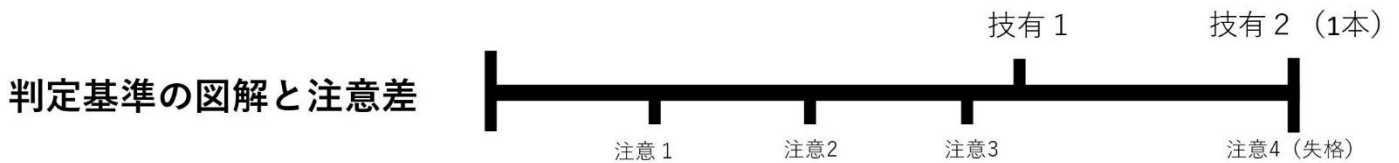
主審の判断で「警告」が与えられます。（警告は判定に影響しない。）

一本 > 技有 > ダメージ > 有効打 > 手数 > 積極性

- ・有効打による3秒以上のダウン
- ・3秒以上の戦意喪失
- ・技有 2つ
- ・上段蹴りのダメージ
- ・宙に浮かせタイミングの良い下段突き
- ・一時的に動き止まる
- ・一時的に戦意喪失
- ・下段蹴りで足引きずる
- ・身体がくの字になる
- ・動きが悪くなる
- ・技が少なくなる
- ・下がるが多くなる
- ・苦しそうな表情を見せる
- ・ガードのない部位に的確に技を入れる
- ・的確性はないが、手数足数を出している
- ・前に出ている
- ・離れた際、先に攻撃を出している
- ・気合、気迫がある

注意・減点基準

注意 < 注意 2 < 注意 3 < 注意 4 (失格)



判定基準の図解と注意差

両者の差が「注意」1つの場合は、勝敗への影響は少ないので、試合内容で判断する。

但し、最終延長戦において試合内容が全く互角であった場合は、「注意1」を取られた方が負けと判断する。

① 次の場合は「失格」とする。

a. 「警告」⇒「注意1」⇒「注意2」⇒「注意3」⇒「注意4=失格」

b. 試合中、審判員の指示に従わない場合。

c. 粗暴な振舞い、とくに悪質な「反則」をした場合。

d. 判定前に雄たけびを上げたり、「判定勝ち」「一本勝ち」「技有り」などの後でガッツポーズを試合場で行うなど、相手に対して礼節を欠く試合態度と見なされた場合。

e. 試合出場の呼び出しを受け、その時に1分間試合場に上がることなく出場しない場合。

f. 規定の体重をオーバーした場合。

[反則勝ち]

① 審判が見えなかった反則や故意ではなく反則に取りにくいアクシデントにより負傷し、回復するための時間を与えたが、大会運営上遅延可能な回復時間を経過したのちも試合続行不可能となった場合、「反則勝ち」となる。しかし、この規定で「反則勝ち」した選手は次の試合に出場することはできない。

試合時間 本戦→延長 (マスト判定)

	本戦	延長戦
新人戦 全クラス	1分	1分 (マスト判定)
初級戦～上級戦 共通		
幼年	1分	1分 (マスト判定)
小学1年生～2年生	1分30秒	1分 (マスト判定)
小学3年生～中学生	1分30秒	1分30秒 (マスト判定)
高校生	2分	2分 (マスト判定)
マスターズ	1分30秒	1分 (マスト判定)
シニア	1分	1分 (マスト判定)
一般 初中級	2分	2分 (マスト判定)
一般 上級	2分	2分 (マスト判定)