

ポイント＆ノックアウトルール・試合規定

1 試合時間

	本 戦	延 長	再延長(ポイント先取)
幼年・小学生・中学生・シニア 50 以上	1:30	1:00 ※マスト	1:00 ※決勝のみ
高校生・一般女子・シニア 40 以上	2:00	1:30 ※マスト	1:30 ※決勝のみ
一般男子	2:00	2:00 ※マスト	2:00 ※準決勝から

2 審判・勝敗

- ・ 主審1名、副審2名(可動式)とする。一般決勝戦は副審4名(固定式)とする。
- ・ 判定の場合、主審、副審共に持ち点は1点とする。試合中のポイント等の判断は主審が最終決定を行う。
- ・ 勝敗は一本勝ち、ポイント差(2ポイントで一本勝ちとなる)、判定勝ち、反則等による失格ないし棄権、もしくはドクターストップにより決定される。
- ・ 一本勝ちもしくはポイント差がある場合、主審は副審の旗揚げを待たずに勝敗を宣告する。
- ・ ポイント差(ポイント奪取もしくは反則減点)のない場合、主審、副審の過半数の判定で決定する。
- ・ 試合中、主審を中心とし審判員同士で協議を行うことができる。
- ・ 審判長及び審議委員は審判員からの要請や不備があった場合、審議を行う。最終決定は審判長の裁定によるものとする。

3 一本勝ち

- ・ 反則箇所を除き、突き、蹴りのダメージによって相手を倒した場合。
- ・ 戦意を喪失した場合。
- ・ ポイント差2となった場合(ポイント2奪取、もしくはポイント1で相手方に減点1の場合等)。

4 ポイント

- ・ 上段への蹴りが的確にクリーンヒットした場合。
★ 中段攻撃のポイントは「テクニカルポイント」と「ダメージポイント」のふたつを採用する。
- ・ ノーガードの中段に蹴りがクリーンヒットし、相手の動きが止まった場合(ダメージポイント)。
または加撃後すぐに間合いを外し、返し技をもらわなかった場合(テクニカルポイント)。
※ 蹴り足をつかみ取られたり、すぐに反撃をもらった場合は無効。
- ・ 突きによる攻撃ではテクニカルポイントは採用されない。ダメージを与えるダメージポイントのみ。
- ・ 攻撃により倒れた相手に対し瞬時に下段突きを決めた場合(仕掛けた相手が自ら転倒し、そこにタイミング良く下段突きを決めた場合も同じ)。
- ・ ガードの上からの攻撃でも完全に体勢が崩れる、もしくはダメージにより動きが止まった場合。

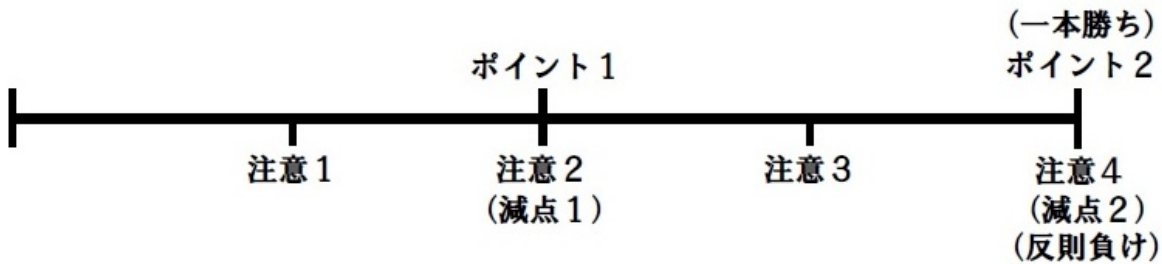
5 反 則

- ・ 金的への攻撃。手技、肘による首から上への攻撃。頭突き。つかみ。投げ。抱え込み。
※ 蹴りの受け流しは、すぐに放して攻撃につなげた場合有効
- ・ 押し(掌低、拳、肩、腹等による押しはすべて反則)。
- ・ 頭をつけての攻撃。
- ・ 背面からの攻撃。倒れた相手への加撃。
- ・ 故意に場外へ出た場合。かけ逃げ(故意による転倒、当てる意思のない技等)。
- ・ 審判の指示に従わない場合。試合中、相手に対する非礼な態度やしぐさをとること。
- ・ 試合終了後の雄たけびやガッツポーズは禁止。
- ・ 反則には注意。注意2で減点1(相手側にポイント1)。注意4で失格。但し、悪質な故意の反則と判断した場合、即失格となることもありうる。
※ジュニアルール(小学生・中学生)では上段膝蹴りは反則。下段回し蹴りのみの連打は反則(つなぎ、突き等をはさめば有効)。
※高校生以上の下段回し蹴り連打、上段膝蹴りは有効。
※ジュニアルール(小学生・中学生)ではヘッドガードが触れ合った場合及び、決め技に至る動きのないが続いた場合は審判がこれを分ける。パワー勝負ではなく、POINT&K.O の趣旨を重視する。

このルール案内にない事態が発生した場合は、必要に応じて役員が協議を行い審判長が最終決定をする。

試合判定基準

1. 注意・ポイントのグラフ



2. ポイント、注意が無く僅差の場合

有効打・主導権（支配率） > **ダメージ** > 手数 > 積極性

※体格に勝るものが防御技術なく前に出るだけでは、技術を駆使してクリーンヒットを避け有効打を数多く打った側に勝るとはみなされず、総合力・主導権を優先する。

- ・ **有効打**は拳スジ、蹴りスジが通り、ノーガードの箇所クリーンヒットしたもの。
（受け手の動きによりクリーンヒットをずらされた攻撃やガードの上を叩く攻撃は、**有効打**とはみなされない。）
- ・ **主導権**とは、間合いをコントロール出来、先手やカウンター、間合い外しなど攻撃面以外のディフェンス力を含む総合力。
- ・ **ダメージ**は有効打により明らかに動きが鈍った場合。

3. 注意1の場合、勝敗は試合内容で決まる。注意2で減点となった場合は相手にポイント1となり試合内容に左右されない。

4. Aにポイント1、注意2（減点1）がある場合は試合内容で決まる。

5. Aにポイント1、注意3（減点1＋注意1）の場合は、試合内容で大きくリードする必要がある。

6. 延長の場合は本戦よりも僅差判定で決着がつく。

7. 反則攻撃の直後に有効打が入りポイントあるいは一本となった場合、その攻撃は無効となる。さらに状況審査次第で反則負け、あるいは減点再試合となる。

防具規定

★各クラスの防具は以下の通り

防具	クラス									
	幼年・小学生		中学生		高校生		一般		シニア	
	男子	女子	男子	女子	男子	女子	男子	女子	男子	女子
ヘッドガード	○	○	○	○	○	○	×	×	×	×
拳サポーター	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○
脛サポーター	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○
膝サポーター	○（※）	○（※）	○	○	○	○	×	△	△	△
ファールカップ	○	△	○	△	○	△	○	△	○	△
チェストガード	×	△	×	○	×	○	×	○	×	○
Tシャツ	×	○	×	○	×	○	×	○	×	○

○：必須、△：任意、×：不可

（※）幼年・小学1年～3年生の膝サポーターは任意

【防具着用時の注意事項】

- ・ヘッドガードは前面にガード（樹脂素材、軽金属素材）があるもの。色は白に限る。
※フェイスシールドの着用は任意
- ・拳サポーター、脛サポーター、膝サポーターは布製。革製や合皮製のものは使用禁止。
- ・膝サポーターは膝のみのガードのものに限る。膝以外（太ももなど）を含むガードするものは使用禁止。
- ・チェストガードはイサミ製D-16、L-8303及び、それに準ずるもの。腹部までをガードするもの、硬質のものは使用禁止。
- ・Tシャツは薄手のもの。トレーナーなど厚手のもの、長袖、柄が多く含まれる華美なものは禁止。

※各防具類（赤紐含む）はすべて各自の物を使用してください。新型コロナウイルス感染症対策や衛生上の観点から貸出は致しません。

※試合前に各防具チェックを行います。防具の未着用、規定外の防具の場合、出場はできません。
また、チェック後に防具変更等の違反が発覚した場合は失格となりますので、ご注意ください。

【チェストガード参考】



（伊サミ製 D-16）



（伊サミ製L-8303）