

■全日本大会と異なる箇所がありますのでご注意ください

1. 試合時間

本戦

クラス	本戦	延長※
幼年・小学・中学生	1分30秒	1分
高校生、一般女子	2分	1分30秒
一般男子	2分	2分

【注意】九州大会はポイント先取りで延長戦は終了します。(従来通りです)

2. 審判・勝敗

- ・主審1名、副審2名（可動式）とする。
- ・勝敗は一本勝ち、優勢勝ち（ポイント）、判定勝ち、棄権及びドクターストップにより決定される。

3. 一本勝ち

- ・反則個所を除き、突き、蹴りのダメージによって相手からダウンを奪った場合。
- ・相手方が戦意を喪失した場合。
- ・3ポイントで1本勝ち。ただし、ポイント差2となった場合で1本勝ちとなる。
※お互いにポイント1ずつの場合は、ポイント2-1になっても試合は続行され、どちらかがポイント3取ると合わせ1本になる。

4. ポイント

- ・上段への蹴りがクリーン・エフィクティブ・ヒットした(きれいに相手に当たった)場合。
- ・中段への蹴りでテクニカルポイントもしくはダメージポイントが決まった場合。
 - ① ダメージポイント：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とき
 - ② テクニカルポイント：攻撃後すぐに間合いを外し、返し技をもらわなかったとき
- ※ 蹴り足をつかみ取られたり、すぐに反撃をもらったりした場合は無効です。
- ・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。
- ・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. 判定方法

- ① ポイント差のない場合、主審、副審で判定をおこない、ポイントが多い方が勝ちとする。
※主審持ち点2点、副審持ち点は1点とする。
- ② 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。
- ③ 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。
- ④ 最終決定は審判長の裁定によるものとする。

6. ポイント、注意が無く僅差の場合の判定基準

ダメージ > 有効打 > 主導権 > 手数 > 積極性

7. 反則

- ・金的への攻撃。手技、肘による顔面への攻撃。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は有効技とする。
- ・上段膝蹴り。(全国ルールでは高校生以上の上段ヒザは認められていますが、本大会は一般部も禁止とします)
- ・下段蹴りの連打。下段蹴りの間に突きを入れても連打とみなします。必ず、中段以上の蹴りを間に入れてください。
- ・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。※ジュニアルール（幼年・小学生・中学生）ではヘッドガードが触れ合ったら分ける。
- ・背面からの攻撃。
- ・倒れた相手への攻撃。
- ・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。
- ・試合終了後の雄叫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（減点2）で失格。
但し、悪質な故意の反則と判断した場合、審判団の判断で即失格となることもあります。

【注意】2023年より下段蹴りは反則ではなくなりました。（少年ルール）

8. 応援者(道場関係者及び保護者様)への注意事項

- ・セコンド禁止。指定された席(場所)から応援してください。
- ・相手選手に対する誹謗中傷及び、両選手に対してその人格を傷つけるような発言は禁止です。
- ・審判の判定等に対する品位を欠いた発言は禁止です。

本大会は、出場選手が自分自身で考え判断し、自由にのびのびと技を競い合うこと、また礼節を重んじつつ対戦相手を尊重する気持ちを忘れないこと、さらに力を出し切った後の結果に対してはそれを厳粛に受けとめること、そしてこうしたことを通じて、心身共に健全な青少年を育成することを目的としております。本趣旨をご理解の上、よろしくご協力願います。