

全日本フルコンタクト空手道連盟 試合規約

審判基準

- 主審を含めた5名の審判員が競技の審判にあたるが、競技に関する最終決定はすべて審判長の裁可による。
- 「一本」・「技有り」・「反則」・「場外」・「判定」などの場合は、5名の審判員のうち3名以上の判断を有効とする。2名以下及び主審のみの判断は認めない。ただし5名の審判員はそれぞれに意義を申し立て協議する権利を有する。協議する場合は、モニター（録画映像）を参考にすることがある。
- 計量は試合前に審判員の立ち会いのもと行う。
- 参加申込書に申告した体重と計量時の体重差が7kg以上あった場合は失格である。
- 大会医師は、選手が「有効技」「反則技」等により試合続行不可能となった場合は、5名の審判員又は審判長と協議の上、「ドクターストップ」をかける事ができる。
 - 反則技の場合は、反則した方が負けとなり、試合続行不可能なダメージを受けた選手は、ドクターストップとして次の回戦の進出は不可能となる。
 - 有効技の場合は、ダメージを受けた方が試合続行不可能として負けである。
- 大会進行は極力スケジュールに沿わせるが、やむを得ない事態が起きた場合は、実行委員長と審判長が協議の上、実行委員長が変更を指示することができる。

組手規定

- 組手試合規定時間
別表記載のとおりとする。
 - 試合の勝者は、一本勝ち・判定勝ち（技有りを含める）・相手の反則ないし失格により勝ちが決定される。
 - 選手はお互いに反対の位置より試合場に登り、中央の紅白の線の外側に正面を向き不動立ちで立つ。このとき正面から見て「赤」が左（ゼッケン番号の早い方）「白」が右（ゼッケン番号の遅い方）となる。
 - 組手試合は、主審の「始め」の合図で開始し「やめ」の合図で終了する。
 - 試合中にアクシデントが起きた場合は、主審の判断で試合を中断することができる。
 - 主審の「タイム」の合図で、試合時間が一時的に止まり、「続行」の合図で再開する。
- 【一本勝ち】※ジュニアセーフティールール
- 反則箇所を除く部分へ、突き・蹴り等有効技を瞬間的に決め、相手選手が3秒以上ダウンした場合。（ダメージにより一瞬でも体の一部が着いた場合。すぐ立ち上がっても一本）
 - 足払い、有効技の合わせ技が見事に決まり、相手の体が宙に浮いて倒れた瞬間にタイミングよく下段突きを決めた場合。
 - 相手選手が3秒以上戦意喪失したとき。
 - 「技有り」2本を取ったとき。

【技有り】※ジュニアセーフティールール

- 反則箇所を除く部分へ、突き・蹴り等有効技を瞬間的に決め、ダメージにより相手選手が大きく崩れた場合、又は一時的に動きが止まった場合。
- 蹴り技がノーガード状態の上段にクリーンヒットした場合。（但し、押し付けただけ、触っただけ、かすっただけの蹴りは無効）

- 足払い、有効技が見事に決まり、相手の体が宙に浮いて倒れた場合。
- 胴廻し回転蹴りなどの捨て身技をはずしてタイミング良く下段突きを決めた場合。
- 相手選手が戦意喪失したとき。（3秒以内）

【判定】

- 一本勝ち・失格がない場合は、審判5名のうち3名以上の判断を有効とする。
- 技有りがある場合は、技有りを優先する。
- 技有りがない場合は、ダメージを優先する。
- ダメージがない場合は、有効打を優先する。
- 有効打が同じ場合は手数・足数を優先する。
- 手数・足数が同じ場合は、積極性（気迫、前に出る、先に仕掛ける）で判断する。積極さの勝る方が勝ちである。
- 最終延長戦は優位性を見出し必ずどちらかに決める。
- 「注意」がある場合は「判定基準」に基づく。

【場外】

- 一方の選手の両足が場外線から完全に離れた状態をいう。
- 主審の「やめ」で「場外」が成立する。

【反則】

- 拳・手刀・貫手・肘等手技による顔面殴打及び首への攻撃。手先が軽く触れても反則となる場合も有り得る。ただし、顔面を牽制することは自由である。
- 急所（下腹部）への攻撃。
- 頭突き。
- 掴み。（道着・手足を掴む）
- 足を抱える
前蹴りまたは廻し蹴りの受けは、外からの抱えは一瞬でも反則とする。内側からの受け流しは有効とするが、持ち過ぎた場合は反則とする。
- 掛け。（肩・首・頭部・体への手掛け）
- 押し。（掌底・拳・頭・体等によって相手を押しつけた場合。片手で押しても反則である）
- 押さえ。（手・腕で押さえる）
相手の腕を両腕で押さえる行為は反則であるが、前腕へ対しての片手押さえは有効である。
- 抱え込み。（先に抱え込んだ方が反則である）
- 頭、体を付けての攻撃。
- 背後からの攻撃。
- 倒れた相手への攻撃。
- 掛け逃げ。（技を仕掛けているように見せて逃げる）
- 関節蹴り
中足・足刀による膝関節への攻撃（正面または横方向）は反則である。
- 投げ技。
- 何度も場外に逃げた場合。
- 一方の選手が10秒以上交戦を避け、「続行」後、速やかに交戦しなかった場合。
- 悪質な試合態度とみなされたとき。
- 「やめ」の後の攻撃。
- 肩や鎖骨への肘打ち下ろし。
- 以上の他、審判員が特に反則とみなした場合。

【認めず】

「一本」「技有り」「反則」等を認めない場合。

【注意】

- 選手は反則を犯した場合「注意1」が与えられる。
- 故意、悪質な反則とみなされた場合、または反則によるダメージが大きい場合は1回で「注意2」となる場合がある。
- 「注意4」で失格となる。

【失格】

- 試合中審判の指示に従わない場合。
- 試合時刻に遅れた場合。

- 見合ったままの状態が1分以上経過した場合。この場合は戦意なしとみなされ両選手とも失格となる。
- 粗暴な振る舞い、とくに悪質な反則、とくに悪質な試合態度とみなされた場合。
- 「始め」から判定が決まるまでに嘔吐した場合。
- 申込体重と計測体重差が7kg以上の差があった場合。
- 「注意4」となった場合。

【異議申し立て】

判定に対する異議申し立てを禁ずる。但し注意の数、旗の数等で明らかに数のまちがいがあった場合のみ、セコンドは適時数の確認を求めることができるが、選手が試合場から降りてしまった場合は無効とする。その他の異議申し立ては禁ずる。

【試合放棄】

正当な理由なくして試合を放棄したときは、15万円以下の弁償金を支払わなければならない。ただし下記の場合は例外とする。

- 大会主治医の診察を受け、その結果試合続行不可能とみなされたとき。
- 試合直前または試合中、本人に関係する不慮の事故（家族の不幸など）が発生し、審判長、実行委員長が協議の上、退場を許可したとき。

審判動作基準

【審判員の心得】

- 何事よりも人命を尊重し優先させる。試合中アクシデントが起きた場合は、冷静に状況を把握し適切で迅速な行動をとる。
- 審判に際しては私心を入れず、あくまで公正であること。
- 審判動作は、素早く且つ正確に行う。

組手の部

【試合開始】

- 進行係が両選手を呼ぶ。
- 審判は、両選手の中央に立ち「正面に礼」「主審に礼」「お互いに礼」と指示し、「構えて」「始め」の合図で試合を開始する。

【試合中】

- 「一本」「技有り」「反則」「場外」などの場合、副審は笛の合図とともにそれぞれ旗で示す。主審は「やめ」の指示で両選手を分けて元の位置に戻し、動作と宣告によってそれぞれを示す。
- 副審の旗の振り方と笛の吹き方及び主審の動作と宣告は以下の通りとする。
 - 一本勝ち
副審：勝った選手側の旗を斜め上に上げる
と同時に、笛を「ピー」と大きく長く吹く。
主審：「やめ」の合図で試合を止め、上がった旗の色を宣告し、自分を含めた旗の数を数え、技の種類を宣告し、勝った選手側の腕を斜め上に上げ、「一本」と宣告する。
 - 技有り
副審：技有りを取った選手側の旗を真横に上げると同時に、笛を「ピッ」と大きく吹く。
主審：「やめ」の合図で試合を止め、上がった

た旗の色を宣告し、自分を含めた旗の数を数え、技の種類を宣告し、技有りを取った選手側の腕を真横に上げ「技有り」と宣告する。

c) 技有りから一本勝ち

副審：技有りの動作の後、選手が3秒以内に立ち上がらなかった場合、又は3秒以内に戦意喪失状態から回復できなかった場合は、「一本」の動作に切り替えると同時に笛を「ピー」と大きく長く吹く。

主審：自分を含め3名以上の判断で「一本」に切り替える。2名以下では「技有り」のままとする。

d) 反則

副審：反則した選手側の旗を斜め下方で上下に振りながら、笛を「ピッ、ピッ、ピッ」と大きく吹く。

主審：「注意」になる場合は「やめ」の合図で試合を止め、振られた旗の色を宣告し、自分を含めた旗の数を数え、反則の種類を宣告し、反則した選手に対して人指し指で「注意1」である事を示し、「注意1」と宣告する。「注意2」の場合も同様にする。(1回の反則で「注意2」又は「失格」にする場合は、主審・副審で協議する)

e) 掴み合い・抱え込み合い(同時の場合)

副審：両方の旗を斜め下方で上下に振りながら、笛を「ピッ、ピッ、ピッ」と大きく吹く。

主審：「やめ」の合図で両選手を分けて試合を止め、反則項と同じ手順で両選手に「注意1」を宣告する。

f) 場外

副審：選手が場外に出た側の旗を床に数回たたきながら、笛を「ピッ、ピッ、ピッ」と大きく吹く。

主審：速やかに「やめ」の合図で試合を止め「場外」と宣告する。選手を試合場中央に戻し、「続行」の合図で試合を再開する。

g) 不明

副審：2本の旗を交差させると同時に、笛を「ピッ」と大きく吹く。

主審：そのまま試合を続行させる。

h) 認めず

副審：2本の旗を交差させて振りながら、笛を「ピー」と長く大きく吹く。

主審：場合によっては「認めず」と宣言する。

i) 判定勝ち

副審：勝った選手側の旗を斜め上に上げると同時に、笛を「ピッ」と大きく吹く。

主審：「判定をとりまします」、「判定」と副審に判断を求め、勝った選手側の旗の色を宣告し、自分を含めた旗の数を数え、腕を斜め上に上げ、旗の色を宣告する。(引き分け、規定に満たない旗、負けた選手側に上がった旗の数も数える)

j) 引き分け

副審：2本の旗を膝の前で交差させると同時に、笛を「ピッ」と大きく吹く。

主審：引き分けの数を数え、体の前で腕を下に向けて交差させ、「引き分け」と宣告する。(規定に満たない旗が上がった場合は、その数も数える)

k) 失格

副審：特に悪質な反則については、主審に協議を求める。

主審：失格になった選手を指差し「失格」と宣告する。(例：4回目の反則で「注意1。合わせて注意4。失格」)

3. 試合中選手の道着が乱れた時は、主審が試合を止め、元の位置に戻し道着を直す。選手自身に直させても良い。

【試合終了】

1. 「一本勝ち」又は「失格」の場合

主審は試合を止め、両選手を正面に向かせて、「一本」又は「失格」と宣告し、「正面に礼」「主審に礼」「お互いに礼」と指示し退場させる。

2. 「一本勝ち」又は「失格」がない場合

副審：試合終了の合図とともに笛を「ピー」と大きく長く吹く。

主審：「やめ」の合図でただちに試合を止め、両選手を正面に向かせて「判定をとりまします」「判定」と副審に判断を求める。

副審：主審に「判定」と判断を求められたら、勝った選手側の旗を斜め上に上げると同時に、笛を「ピッ」と大きく吹く。又引き分けの場合は、2本の旗を膝の前で交差させると同時に、笛を「ピッ」と大きく吹く。

主審：副審と同時に勝ったと思う方の手を上げ、自分を含めた旗の数を数え、腕を斜め上に上げ、旗の色を宣告し勝者を決定する。(引き分け又は反対側に上がった旗も数える)

例1) 「赤」1、2、3、4、5、「赤」
例2) 「引き分け」1、2、「赤」1、2、3、「赤」

引き分けの場合は、引き分けの数を数え、腕を下に向けて交差させ、「引き分け」と宣告し、延長戦に進める。

例) 「赤」1、「引き分け」1、2、3、4、「引き分け」

3. 主審は勝者を決定し「正面に礼」「主審に礼」「お互いに礼」と指示し、選手を退場させる。

であった場合は、「注意1」を取られた方が負けと判断する。

< < <
0 = 注意1 = 注意2 = 注意3 > 注意4
> > >

④両者の差が「注意」2つの場合は、基本的に「注意2」を取られた方が負けである。但し、相手を(6:4)以上明らかにリードした場合は、引き分けも有り得る。

0 ≥ 注意2 注意1 ≥ 注意3

⑤両者の差が「注意」3つの場合は、どんなに相手をリードしても負けである。

0 > 注意3

⑥片方に「技有り」と「注意」がある場合は(基本的に「技有り」があるので)勝ちであるが、注意の数と内容によって下記のような場合もある。

a) 0 < 技有り + 注意1

b) 0 < 技有り + 注意2

c) 0 ≤ 技有り + 注意3

※基本的には勝ちであるが、(8:2)以上大きくリードされた場合は引き分けも有り得る。

d) 0 > 技有り + 注意4

※技有りがあっても失格である。

【試合時間】

階級	本戦	延長戦
幼年各階級	1分	1分
小学生各階級	1分30秒	1分
中学生各階級	1分30秒	1分30秒
高校生各階級	2分	2分

※本戦で勝敗が決しない場合は、延長戦を行います(マスト判定システム)。

※試合時間は変更する場合がございます(主催者判断)。

【防具】各階級の着用防具を以下に規定する。

※○印は「着用義務が有り」の意、×は「着用を禁ずる」の意。

階級/部位	頭部	脛と足甲	膝	拳	下腹部	胸部	赤帯/赤マーク	マウスピース/帯どめ/心臓しんとうパッド/インナーシールド
幼年男子	○	○	任意	○	○	×	○	任意
幼年女子	○	○	任意	○	任意	任意	○	任意
小学生男子(1-2年生)	○	○	任意	○	○	×	○	任意
小学生男子(3-6年生)	○	○	○	○	○	×	○	任意
小学生女子(1-2年生)	○	○	任意	○	任意	任意	○	任意
小学生女子(3-6年生)	○	○	○	○	任意	任意	○	任意
中学生男子	○	○	○	○	○	×	○	任意
中学生女子	○	○	○	○	○	○	○	任意
高校生男子	○	○	○	○	○	×	○	任意
高校生女子	○	○	○	○	○	○	○	任意

※防具は指定商品のみが着用可能です。詳細は別表の「公式防具ガイドライン」をご確認ください。

審判判定基準

1. 判定基準(図解)



2. 判定基準(解説)

- 「技有り」と「一本」の関係
0 < 技有り1 < 一本(技有り2)
- 「注意」「技有り」がなく、僅差の場合
 - ダメージを優先する。
 - ダメージがない場合は、有効打を優先する。
 - 有効打が同じ場合は手数・足数を優先する。
 - 手数・足数が同じ場合は、積極性(気迫、前に出る、先に仕掛ける)で判断する。積極性の勝る方が勝ちである。
- 最終延長戦は優位性を見出し必ずどちらかに決める。
一本 > 技有り > ダメージ > 有効打 > 手数・足数 > 積極性(気迫、前に出る、先に仕掛ける)
- 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

全日本フルコンタクト空手道連盟 試合規約

【公式防具ガイドライン】

1. 脛と足甲

※サポーター類の改造や違反を確認した場合は失格になる場合があります。

※以下の防具に加え、新極真会指定防具、JKJO 指定防具・推奨防具、以下と同品番の各団体公式防具（極真拳武會など）の白のみ使用可能です。

※色は白のみ可。

マーシャルワールド製	
品番 LG40	商品名 レッグサポーター
品番 LG45	商品名 ベロクロレッグサポーター
品番 LG43	商品名 幼児用レッグサポーター
品番 LG42	商品名 パーフェクトレッグサポーター
品番 LG48	商品名 ベロクロレッグサポーターウイングタイプ
イサミ製	
品番 L-227	商品名 レッグ&アングル
品番 L-289	商品名 イージーレガース
品番 L-250	商品名 トータルレッグガード

2. 拳

！！グローブ、バンチンググローブは使用禁止！！

※サポーター類の改造や違反を確認した場合は失格になる場合があります。

※以下の防具に加え、新極真会指定防具、JKJO 指定防具・推奨防具（バンチンググローブは除く）、以下と同品番の各団体公式防具（極真拳武會など）の白のみ使用可能です。

※色は白のみ可。

マーシャルワールド製	
品番 NG23	商品名 スーパー拳サポーター
イサミ製	
品番 L-3058	商品名 拳サポーター

3. 下腹部

※サポーター類の改造や違反を確認した場合は失格になる場合があります。

※以下の防具に加え、新極真会指定防具、JKJO 指定防具・推奨防具の白のみ使用可能です。

※色は白のみ可（カップ付スパッツを除く）。

●男子 ファールカップ	
マーシャルワールド製	
品番 GG51	商品名 ファールカップサポータータイプ（色は白のみ可）
イサミ製	
品番 L672	商品名 金のサポーター（色は白のみ可）
品番 L-6212	商品名 カップ付スパッツ（色が黒色のみ販売のため可）
●女子 アンダーガード	
マーシャルワールド製	
品番 GG33	商品名 女性用ファールカップサポーター
イサミ製	
品番 SS-6	商品名 女性用アンダーガード

4. 胸部

※サポーター類の改造や違反を確認した場合は失格になる場合があります。

※以下の防具に加え、新極真会指定防具、JKJO 指定防具・推奨防具の白のみ使用可能です。

※色は白のみ可。

マーシャルワールド製	
品番 CGS	商品名 女性用硬質チェストガード
品番 CG32	商品名 女子用チェストガード
品番 CG28	商品名 女性用ソフトチェストガード
イサミ製	
品番 L-711 / 712 / 713	商品名 イサミスポーツブラ（インナーパッド）
品番 D-16	商品名 インナーショートブラ（パッド付き）
品番 TT-28	商品名 女性用チェストガード
ウイニング社製	
品番 GL-28	商品名 女性用チェストガード
テイクオフ社製	
チェストガード（※現在製造中止）	

5. ヘッドガード

※サポーター類の改造や違反を確認した場合は失格になる場合があります。

※以下の防具に加え、新極真会指定防具、JKJO 指定防具・推奨防具、以下と同品番の各団体公式防具（極真拳武會など）の白のみ使用可能です。

※色は白のみ可（品番 TT-25 と品番 TN-10(CKW-10) は、金網面が黒しかございませんので、黒でも使用可能です）。

マーシャルワールド製	
金網面のみ使用可能	
品番 HG15	商品名 パーフェクトヘッドガード（金網面を装着して使用可）
品番 HG	商品名 ヘッドガード本体のみ
品番 HG17	商品名 ヘッドガード金網面
●金網面の装着が可能。金網面（単品）	
品番 HG-M2-WH	
HG-M3-WH	
イサミ製	
金網面のみ使用可能	
品番 TT-25	商品名 面ガード 赤テープ付
品番 TN-10 (CKW-10)	商品名 空手ヘッドガード 赤テープ付
●品番 TT-25 と品番 TN-10(CKW-10) は、金網面が黒しかございませんので、黒でも使用可能です。	

6. インナーシールド

※以下の防具に加え、新極真会指定防具、JKJO 指定防具・推奨防具が使用可能です。

マーシャルワールド製	
品番 HG-MS	商品名 ヘッドガード飛沫防止マウスシールド
品番 HG-FS	商品名 ヘッドガード飛沫防止フェイスシールド
イサミ製	
空手ヘッドガード用 シールド(CKW-10・TN-10用)	
面ガード用 シールド (TT-25用)	

7. 膝

！！縦3連セパレート型は使用禁止！！

品番 KGS	商品名 ローキックニーガード（マーシャルワールド製）
品番 L-122I	商品名 ローキックサポーター（イサミ製）

また、上記と同形の商品も使用禁止です。

※サポーター類の改造や違反を確認した場合は失格になる場合があります。

※以下の防具に加え、新極真会指定防具、JKJO 指定防具・推奨防具、以下と同品番の各団体公式防具（極真拳武會など）の白のみ使用可能です。

※色は白のみ可。

マーシャルワールド製	
品番 KS1	商品名 ヒザサポーター
品番 KGP1	商品名 フレックスニーガード
イサミ製	
品番 L-120	商品名 ニーキャップガード
品番 L-1103	商品名 ニーガード

8. 心臓しんとう胸パッド

※サポーター類の改造や違反を確認した場合は失格になる場合があります。

※以下の防具に加え、新極真会指定防具、JKJO 指定防具・推奨防具が使用可能です。

東京堂インターナショナル製	
品番 TKD-CH	商品名 心臓震盪予防サポーター
マーシャルワールド製	
品番 CP11	商品名 チェストプロテクター
ボディメーカー製	
品番 2JCHS	商品名 チェストサポーター
D & M 製	
品番 D-410 ~ 418	商品名 胸部保護パッド

9. 赤帯・赤マーク

※サポーター類の改造や違反を確認した場合は失格になる場合があります。

※以下の防具に加え、新極真会指定防具、JKJO 指定防具・推奨防具が使用可能です。

イサミ製	
品番 P-10	商品名 赤ヒモ
マーシャルワールド製	
商品名 赤マーク・赤帯セット	
品番 JH21	商品名 標識紐（赤）