全日本フルコンタクト空手道連盟　試合規約

審　判　基　準

1．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。
2．「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異義を申し立て協議する権利を有する。協議する場合は、VAR 判定を行う場合がある。VAR 判定の手順は以下の通りとする。
　１．なんらかの攻撃で倒れた時、または、それに等しいダメージがあると判断できた時、３名以上の審判員が見えずの判定を下した場合、審判団が協議の上、主審より VAR 判定を要求することができる
　２．VAR 確認は監査・審判長が行う。確認中の映像を同時にオーロラビジョンに映す
　３．判定を下す場合は審判長・監査の過半数以上の判断が必要である
　４．判定内容（一本・技あり・反則・見えず・虚偽・過剰アピール）
　５．場内への結果説明は主審が行う
3．参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。
4．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。
　a）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。
　b）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。
5．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

1．組手試合規定時間
　a）男子：別表記載のとおりとする。
　b）女子：別表記載のとおりとする。
2．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。
3．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。
4．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。
5．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。
6．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】

a）反則箇所を除く部分へ、突き・蹴り・肘打ち等を瞬間的に決め、相手選手が３秒以上ダウンしたとき。
b）相手選手が３秒以上戦意を喪失したとき。
c）「技有り」２本を取ったとき。

【一本勝ち／セーフティー・ルール】※シニア大会に適用

a）反則箇所を除く部分へ、突き・蹴り・肘打ち等有効技を瞬間的に決め、相手選手がダウンした場合、または膝をついた場合（３秒以内に立ち上がっても一本）。
b）足払い、下段廻し蹴り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良く下段突きを決めた場合。
c）相手選手が３秒以上戦意を喪失したとき。
d）「技有り」を２本取ったとき。

【技有り】

a）反則箇所を除く部分へ、突き・蹴り・肘打ち等を瞬間的に決め、相手選手が一時的にダウンし、３秒以内に立ち上がったとき。
b）相手選手が戦意を喪失しても３秒以内に回復したとき。
c）倒れはしないが、ダメージを受けバランスを崩したとき。
d）足払いでダウンさせたとき、又は胴廻し回転蹴りをはずしたときに、タイミング良く下段突きを決めたとき。

【技有り／セーフティー・ルール】※シニア大会に適用

a）反則箇所を除く部分へ、突き・蹴り・肘打ち等有効技を瞬間的に決め、そのダメージにより相手選手が大きく崩れた場合、または一時的に動きが止まった場合。
b）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、押しつけただけ、触っただけ、かすっただけの蹴りは無効）。
c）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。
d）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。
e）相手選手が戦意を喪失したとき（３秒以内）

【判定】

a）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。
b）技有りが有る場合は、技有りを優先する。
c）技有りが無い場合は、ダメージを優先する。
d）ダメージが無い場合は、有効打を優先する。
e）有効打が同じ場合は手数・足数を優先する。
f）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。
g）最終延長戦は優位性を見出し必ずどちらかに決める。
h）「注意」がある場合は「判定基準」に基づく。

【場外】

a）一方の選手の両足が場外線から完全に出た状態をいう。
b）主審の「やめ」で「場外」が成立する。

【反則】

a）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。
b）金的（急所）への攻撃。
c）頭突き。
d）掴み。（道着・手足を掴む）
e）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。
f）掛け。（肩・首・頭部・体への手掛け）
g）押し。（掌底・拳・頭・体等によって相手を押した場合。片手で押しても反則である）
h）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。
i）抱え込み。（先に抱え込んだ方が反則である）
j）頭、体を付けての攻撃。
k）背後からの攻撃。
l）倒れた相手への攻撃。
m）掛け逃げ。（技を仕掛けているように見せて逃げる）
n）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。
o）投げ技。
p）何度も場外に逃げた場合。
q）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。
r）悪質な試合態度とみなされたとき。
s）「やめ」の後の攻撃。
t）肩や鎖骨への肘打ち下ろし。
u）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】

a）選手は反則を犯した場合「注意１」が与えられる。
b）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。
c）「注意４」で失格となる。

【失格】

a）試合中審判の指示に従わない場合。
b）試合時刻に遅れた場合。
c）見合ったままの状態で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。
d）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。
e）「始め」から判定が決まるまでに嘔吐した場合
f）申込体重と計測体重の差が 7kg 以上あった場合
g）「注意４」となった場合。

【異議申し立て】

審判の注意の数、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。但し、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。
a）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。
b）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。

【その他】

a）反則攻撃を受けた選手が、その攻撃に起因する自然な反応の行動とは異質の、反則を指摘・強調する行為（アピール行為）をしてはならない。このアピール行為が認定された場合は、当該選手に注意１が与えられる場合がある。
b）有効技を受けた選手が、あたかも反則攻撃を受けたかのような虚偽の反応行為や指摘・強調する行為（アピール行為）を行ってはならない。こうした一連の行為などに、虚偽の疑いがある場合、当該試合中・試合後にかかわらず、録画映像によって真偽の精査を行う。この精査の結果、客観的な判断によって虚偽であると認定された場合、当該選手は失格となり、順位のはく奪や試合出場停止などの処分が科される場合もある。

審　判　動　作　基　準

【審判員の心得】

１．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。
２．審判に際しては私心を入れず、あくまで公正であること。
３．審判動作は、素早く且つ正確に行う。

組　手　の　部

【試合開始】

１．進行係が両選手を呼ぶ
２．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】

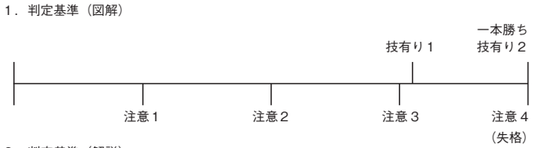
１．「一本」「技有り」「反則」「場外」などの場合、副審は笛の合図とともにそれぞれ旗で示す。主審は「やめ」の指示で両選手を分けて元の位置に戻し、動作と宣告によってそれぞれを示す。
２．副審の旗の振り方と笛の吹き方及び主審の動作と宣告は以下の通りとする。
　a）一本勝ち
　　副審：勝った選手側の旗を斜め上に上げると同時に、笛を「ピー」と大きく長く吹く。
　　主審：「やめ」の合図で試合を止め、上がった旗の色を宣告し、自分を含めた旗の数を数え、技の種類を宣告し、勝った選手側の腕を斜め上に上げ、「一本」と宣告する。
　b）技有り
　　副審：技有りを取った選手側の旗を真横に上げると同時に、笛を「ピッ」と大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

審　判　判　定　基　準

１．判定基準（図解）



２．判定基準（解説）
①「技有り」と「一本」の関係
　０　＜　技有り１　＜　一本（技有り２）
②「注意」「技有り」が無く、僅差の場合
　a）ダメージを優先する。
　b）ダメージが無い場合は、有効打を優先する。
　c）有効打が同じ場合は手数・足数を優先する。
　d）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。
　e）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）
③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。
　　＜　　＜　　＜
　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）以上大きくリードした場合は、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になる場合もある。
　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、（6：4）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	回戦	本戦	延長戦	最終延長戦
第10回記念全日本大会	男子	予選（初日）	２分	２分	-
		本戦（準々決勝）	２分	２分	-
		本戦（準決勝以上）	３分	２分	２分
	女子	予選（初日）	２分	２分	-
		本戦（準決勝以上）	２分	２分	２分
第1回全日本シニア大会	男女全階級	全試合	１分 30 秒	１分 30 秒	-

【 防具 】
◎：着用　△：任意　×：禁止

	階級	スパッツ	マウスピース	下腹部	胸部	脛・足甲	膝	拳	頭部	テーピング
第10回記念全日本大会	男子	×	△	◎	×	×	×	×	×	×
	女子	△	△	◎	◎	◎	×	×	×	×
第１回全日本シニア大会	男子	×	△	◎	×	◎	◎	◎	◎	×
	女子	△	△	◎	◎	◎	◎	◎	◎	×

※シニア大会に出場する選手の心臓震盪パッドの着用は任意。
※テーピングは原則的に禁止とするが、大会医師の検印があれば認められる。詳細は大会医師の注意事項を参照。
※ブリーズライト使用禁止。
※大会医師業務は審判員等と協議の上、「ドクターストップ」判断が主であり受傷者発生時に応急的な処置対応するものの、症状持続・急変時等には速やかにしかるべき医療機関を受診する事。