

審判構成

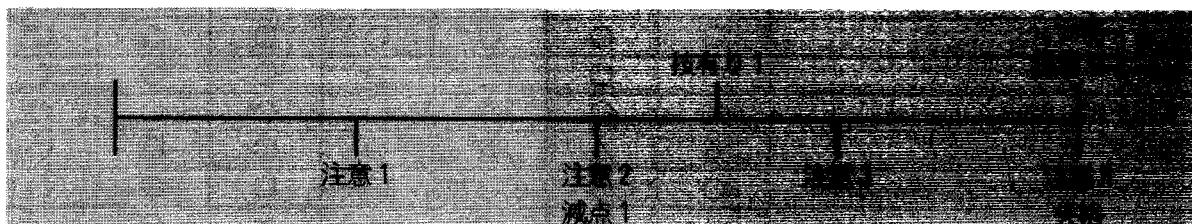
- ✓ 判定については審判長および審判員で決定する。
- ✓ 審判長および審判員は同等の権限を持って判定にあたるが、最終決定は全て審判長の裁決による。

審判と勝敗

- ✓ 主審1名、副審4名(2名)の合わせて5名(3名)で判定を行い、主審同時上げとする。
- ✓ 勝敗は一本勝ち、技有り(2回取った場合は一本となる)、判定勝ち、相手の失格ないし棄権により決定される。
(ドクターストップの場合もあり得る)
- ✓ 一本勝ち・失格・棄権がない場合は主審と副審の内、過半数の判定で決定する。
- ✓ 判定が定まらない場合は延長戦を行い、最終延長で必ず優劣を決定するマストシステムとする。
- ✓ 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。

判定基準

- ✓ 1試合の全体を見て判定を行う。(1回の判定ごとに区切りとする)
- ✓ ①技有りの有無、②減点の有無、③ダメージ、④技的確性、⑤気迫の順とする。
※必ずしも手数足数がダメージに勝るものではない。



一本勝ち

- ✓ 反則箇所を除き相手に対して突き、蹴りなどによりダメージを与え、3秒以上相手を倒した場合。
- ✓ 戦意喪失した場合。
- ✓ 技有りを2回取った場合。

技有り

- ✓ 反則箇所を除き相手に対して突き、蹴りなどによりダメージを与え、3秒以内に立ち上がった場合。
- ✓ 反則箇所を除き相手に対して突き、蹴りなどによりダメージを与え、動きが止まった場合。
- ✓ 上段への蹴りが的確にクリーンヒットした場合。
- ✓ 前蹴りや下段蹴りなどで相手を倒し、タイミングよく下段突きを決めた場合。
- ✓ 技を仕掛けた選手が転倒し、その相手選手がタイミングよく下段突きを決めた場合。

反則

- ✓ 金的への攻撃、頭突き、掴み、抱えこみおよび掌底または拳、肩による押しさ全反則となる。
- ✓ 拳、肘など肩も含め腕部位による首を含めた顔面への攻撃。(上段ヒザは反則となる)
- ✓ 頭をつけての攻撃。前進ありきの体圧。(踏ん張って上体をのけぞらせる行為も体圧とする)
- ✓ 倒れた相手への攻撃。および背後からの攻撃。
- ✓ 掛け逃げ、故意による転倒と審判が見なした場合は注意を与える。
- ✓ 審判が消極的と判断した場合は注意を与える。
- ✓ 反則は注意2で減点1となり注意4で失格となる。但し、悪質と判断された場合は即失格も有り得る。