

※幼児(選抜含む)・小学生初級は安全性を考慮し、上段ヒザ蹴りなし。当てた場合は反則になります。(中学生以上は初級でも有効)

※全日本 Jr チャンピオンシップでは小学生の上段膝蹴りが認められているため、選抜クラスの小学生は上段膝蹴りを有効とします。

※ヘッドギアはコロナウイルス感染症対策として貸出しは致しませんので各自で飛沫対策を講じてご用意下さい。

勝 敗 ・ 判 定

一本勝ち ・ 判定勝ち ・ 相手の失格又は棄権によって勝敗が決定する。

[一本勝ち]

- 反則箇所を除く部分へ突き、肘打ち、蹴りなどの攻撃を決め、相手をダウンさせるか、戦意喪失をさせた場合
※高校生以上、一般部の試合は相手をダウンさせて3秒以上立ち上がれない場合は一本となる。
- 技ありを2回とった場合は合わせ一本勝ちとする。
※幼年～小学生の試合においてダメージや泣いて試合続行が不可能と主審が判断した場合は一本とする。
※試合中に嘔吐や自傷行為(肉離れや技を仕掛けた自分がダメージを負うなど)により続行不可能であると主審が判断した時

[技 あり]

- 上段の蹴り技がノーガードの相手にクリーンヒットした場合(小中学生) 高校生以上はダメージや体勢の崩れで判断する。
- 反則箇所を除く部位に、一本には至らないが、明らかなダメージによって相手の動きが止まったり、体勢が大きく崩れた場合。
- 下段への足掛け、前蹴り(スリップダウンは除く)などで相手が宙に浮き、背中から落ちた場合。(小中学生)
- 高校生以上は足掛けで転倒させた場合、下段突きをタイミング良く決めなければ技ありにならない。
※幼児～小中学生は上段の蹴り技がかすただけ、ガードの上からの蹴りは技ありになりません。
※自傷行為(肉離れや技を仕掛けてブロックされ自分がダメージを負うなど)もダメージと判断し技ありとなる場合があります。

[判 定]

一本勝ち、失格がなく、試合終了時間となった場合は5名の審判員のうち3名以上の旗上げを有効とし、判定勝ちとする。判定で勝敗が決まらない場合は延長戦を行う。

判定優先順位 一本 > 技あり > ダメージ > 有効打 > 攻撃数 > 積極性(気迫)

※最終延長(マスト)の場合は反則の注意1が判定に影響します。(本戦は減点がない限りは影響しません)

[反 則] 注意1⇒ 注意2(減点1) ⇒ 注意3 ⇒ 注意4 (減点2失格)

- 顔面、または首への手、肘による攻撃
 - 頭突き、金的・膝関節への蹴り
 - 背後から、倒れた相手への攻撃
 - つかみ、つかんでからの攻撃、投げ
 - 抱え込み、手を掛けての攻撃
 - 掌底押し、正拳を残したままの押し
 - 相手の体に頭や胸をつける、手で抑える
 - 技のかけ逃げ(蹴って倒れて時間をかせぐ)、故意に場外に出る
- その他、悪質と見なされる行為、試合態度などを反則行為とし、その程度に応じて「注意」「減点」「失格」となる場合がある。
※反則による深刻なダメージを相手選手が負った場合、審判団が協議の上、1回で減点または失格となる場合がある。

[失 格]

- 減点を2回重ねたとき
- 試合時間に遅れたとき
- 審判員の指示に従わないとき
- 体重制限のある階級で規定体重を超えていた場合
- 悪質な振る舞いや試合態度をとった場合
- 審判団の判定に対して正統性のない抗議、不服を申し出た場合

[判定への影響～技ありと反則の関係性～]

判定に影響しない	判定に影響する	技あり	一本
反則1回→注意1	反則2回→注意2	反則3回→注意3	反則4回→注意4
最終延長の場合は注意1も影響する	減点1となり優勢でも負け	同等ではなく、技ありがやや重い	減点2 失格(一本負け)

【 試合時間 】 別紙参照 一般上級のみ、延長2回→体重判定 準決勝より本戦3分となります。