

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:各クラス毎に決定(トーナメント表に記載)