

アマチュア打撃格闘技 — JAPAN CUP トーナメント競技ルール

試合時間	3分 1R 決勝戦は 2分 2R	
延長戦	1回有り。2分 1R (マストシステム)	
防具	14 オンスグローブ/ヒザパット/布製スネパット/フェールカップ/	
勝敗	KO	① 打撃によるダウンで 5 秒以内に立ち上がれなかった場合 ② 2 回のダウン宣告があった場合(スタンディングダウンも有り)
	TKO	① 一方的に攻められ、試合続行不可能とレフリーが判断した場合 ② レフリーが危険と判断したダウンの場合 ③ 選手が負傷・出血し、試合続行不可能とレフリーとドクターが判断した場合 ④ セコンドがタオルを投入した場合
	判定勝ち	① ジャッジ 3 名の採点により 2 名以上の支持があった場合
	引き分け	① 判定でジャッジ 2 名以上の支持がない場合 ② 両者が同時に倒れ、双方とも 5 秒以内に立ち上がれなかった場合
	※選手が負傷、又は失格、棄権の場合は次の項目によって勝敗を決定する ① 負傷の原因が相手の反則による時は、負傷者の勝ちとする ② 負傷の原因が双方の偶発による時は、試合を続行出来る選手の勝ちとする ③ トーナメント準決勝で勝者が試合続行不可能な時は、敗者が決勝戦に出場する権利を得る	
減点	反則に対して、1 回目で「注意」、2 回目で「警告」、以後は即「減点 1 点」 ※レフリーの判断で悪質な反則に対しては即、減点、失格もあります	
失格	1. 故意に反則を犯し、レフリーが失格を宣言したとき 2. 偶発的な金的攻撃でダウンし、試合が続行出来ない場合 (休憩 1 分以内) 3. 1R 中に減点が 3 点になった場合 4. 試合ラウンド中にセコンドが選手の体に触れた場合、リングに入った場合 5. レフリーが選手に戦意がないと思われた時 6. 呼び出しても試合場に現れない時	
有効技	パンチでの攻撃	① ストレート ②フック ③アッパー ④裏拳 ⑤鉄槌
	蹴りでの攻撃	①前蹴り ②廻し蹴り ③横蹴り ④後ろ蹴り ⑤後ろ回し蹴り ⑥内股への蹴り ⑦飛び蹴り ⑧かかと落とし ⑨膝蹴り ⑩胴回し回転蹴り
	掴み	①両手で組んでのヒザ蹴りは 1 回のみ ②蹴り足を掴んでの攻撃は 1 回のみ
反則技	①バックハンドブロー ②ヒジ攻撃 ③後頭部への攻撃 ④背後への攻撃 ⑤急所攻撃 ⑥投げ技 ⑦関節技 ⑧目つぶし ⑨噛みつき ⑩倒れた相手への攻撃 ⑪やめの合図の後の攻撃 ⑫主審又は相手選手に対する侮辱的または攻撃的言動 ⑬頭突き	

新空手 ルール対比表

2017年10月9日改正・実施

K-2						
	試合時間	出場資格	蹴り技の規定	延長戦	防具	反則技
・特別ワンマッチ	2分×2R	一般部	1ラウンド内に腰より高い蹴りを8本以上出さなかったとき a. 6~7本の時、減点1点 b. 0~5本以下の時、減点2点	無し	・グローブ ・マウスピース ・ヒザパット ・金カップ ・スネパット	①頭突き ②ヒジ打ち ③バックハンド ④両手でつかんでのヒザ蹴り ⑤故意による金的攻撃 ⑥投げ技 ⑦関節技 ⑧目突き ⑨唾みつ ⑩倒れた相手への攻撃
K-3						
・JAPAN CUP	1分30秒	中学生部	試合時間内に腰より高い蹴りを6本以上出さなかったとき a. 4~5本の時、減点1点 b. 0~3本以下の時、減点2点	1回有り。 延長戦1分。 ※延長戦はマスト判定	・K-3面 ・グローブ ・マウスピース ・ヒザパット ・金カップ ・スネパット (※中学生部は胴を着用義務)	⑪背後からの攻撃 ⑫故意に場外へ逃げる ⑬試合着をつかんでの攻撃 ⑭手足をつかむこと ⑮やめの合図後の攻撃
・特別ワンマッチ	1分30秒×2R	中学生部 女子部 一般部 マスターズ	1ラウンド内に腰より高い蹴りを6本以上出さなかったとき a. 4~5本の時、減点1点 b. 0~3本以下の時、減点2点	無し	・K-3面 ・グローブ ・マウスピース ・ヒザパット ・金カップ ・スネパット (※胴はマスターズは自由選択、中学生部は着用義務)	⑯倒れた相手への攻撃 ⑰主審又は相手選手に対して侮辱的あるいは攻撃的言動
・ポイント制ワンマッチ	2分	中学生部 女子部 一般部 マスターズ	※ポイント制ワンマッチ規定無し	無し	・K-3面・胴 ・グローブ ・マウスピース ・ヒザパット ・金カップ ・スネパット	⑱場外での攻撃
K-4						
	試合時間	出場資格	蹴り技の規定	延長戦	防具	反則技
・JAPAN CUP	1分30秒	小学生部	試合時間内に腰より高い蹴りを8本以上出さなかったとき a. 6~7本の時、減点1点 b. 0~5本以下の時、減点2点	1回有り。 延長戦1分。 ※延長戦はマスト判定	・K-4面 ・グローブ ・金カップ ・ヒザパット ・スネパット ・(女子は胴を自由選択)	①上記の反則技(K-2・K-3) ②掴んでのヒザ蹴り ③頭をつけての攻撃 ④両手での押し
・特別ワンマッチ	1分30秒	幼年部 小学生部 中学生部	※ポイント制ワンマッチ規定無し	1回有り。 延長戦1分。 ※引き分けあり	・K-4面 ・グローブ ・金カップ ・ヒザパット ・スネパット ・(女子は胴を自由選択)	⑤故意に倒れてのかけ逃げ ※ 手技とヒザ蹴りによる首から上の顔面攻撃
共通	<p><勝敗は一本勝ち、技有り二本による併せ一本勝ち、判定勝ち、TKO勝ちにより決定される。></p>					
	a. 一本勝ち(KO)	<p>①突き・蹴りによる攻撃で3秒以上のダウン ②二度の技有り。 ③審判が危険と判断したとき。 ④有効な加撃が認められ相応のダメージを与えたとき(K-3ビギナー)</p>				
	b. 技有り(1.5点)	<p>①突き・蹴りによる攻撃で一時的にダウンし、立ち上がったとき ②有効な加撃が認められ相応のダメージを与えたとき ③技有りは二本で一本勝ち。</p>				
	c. 判定勝ち	<p>①一本勝ちによる勝敗が決まらず審判の採点によって勝敗を決定するとき。(優勢点は0.5~1点以内) ②ビギナークラス(ポイント制)では獲得ポイントの多い方が勝ち。(最大8ポイント先取)</p>				
	d. 引き分け	<p>①判定で主審・副審の2票以上の判定がないときは、引き分け。 ②両者が同時に倒れ、双方とも3秒以内に立ち上がらないときも、引き分け。 ③ビギナークラス(ポイント制)では獲得ポイントの同点の場合。</p>				
	e. 減点	<p>①反則を行ったときはまずは注意をあたえ、次に警告、さらに反則を行ったときに減点1点とする。1R内にて減点3点で失格。 ②悪質な反則のときは、注意1回でも失格となる場合もある。</p>				
	f. 失格	<p>①偶発的な金的攻撃でダウンし、30秒の休憩後、試合が続行出来ない場合。 ②呼び出しても試合場に現れないとき。</p>				
	g. TKO勝ち	<p>選手が負傷、又は失格、棄権により試合を続けることが出来ないときは、次の各項によって勝敗を決定する。 ①負傷の原因が相手の反則によるときは、負傷者の勝ち。(反則者の失格) ②負傷の原因が負傷者自身の不注意によるときは、相手選手の勝ち。(負傷者の失格) ③負傷の原因が双方の偶発生によるときは、試合を続行できる選手の勝ち。 ④選手の方が著しく優勢のときは、主審の判断により試合終了を待たずに勝ちとする。 ⑤選手が負傷し、試合続行不可能と主審又は大会医師が判断したときは、試合を続行できる選手の勝ちとする。 ⑥相手選手にダメージがあり棄権したとき、又は戦意を失わせたとき。 ⑦相手選手のセコンドよりタオル投入があったとき。</p>				
	h. TKO勝ち(出血)	<p>選手が出血し(鼻血等の出血)、ドクターの診断を受け、止血した場合は試合を続行するが、その後再度出血した場合。</p>				
	i. 禁止行為	<p>競技役員への許可無しに、グローブやヘッドギアをテーピング等で固定することを禁ずる。</p>				
j. K-3ポイント制	<p>①相手に対しクリーンヒットさせ、ダメージを与えると判断された攻撃を1ポイントとする。 ポイントの判断は、副審3名のジャッジを行い、2票以上の判定で主審が判断し、ポイントとする。 ②8ポイント先取にて、判定時ポイントが多い方が勝ちとする。 ③膝蹴りはポイントとならない。</p>					
敗者復活	<p>トーナメント準決勝で勝者となった選手が試合続行不可能なときは、敗者復活として負けた選手が決勝戦に出場する権利を得る。</p>					
有効技	突き	<p>正拳(ストレート)、鉤突き(フック)、上げ突き(アッパー)、手刀、裏拳、鉄槌</p>				
	蹴り	<p>前蹴り、廻し蹴り、横蹴り、後ろ蹴り、後ろ廻し蹴り、内股への蹴り、飛び蹴り、片手でつかんでのヒザ蹴り(K-4は除く)、顔面へのヒザ蹴り、胴廻し回転蹴り、かかと落とし</p>				

※上記にない項目は、全日本新空手道連盟試合規約 K-2・K-3・K-4に準ずる