

5月13日版 新空手ルール対比表

2018年5月13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
・選抜トーナメント	2分 決勝戦3分	一般部	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. 2~5本以下の時、減点2点 c. 1本以下の時、失格	1回有り。 延長戦2分。 ※延長戦はマストシステム	・グローブ ・ヒザパット(任意) ・マウスピース ・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噛みつき ⑩倒れた相手への攻撃 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 ⑯場外での攻撃 ⑰主審あるいは相手選手に対して侮辱的あるいは攻撃的言動
・K-2ラウンド制マッチ	2分×2R	一般部	注ラウンド制の場合、1Rずつカウント(但し、1本以下の失格は適用しない)	無し(引き分け有り) ※インターバル30秒		
K-3						
・トーナメント	1分30秒	中学生部 女子部 一般部 マスターズ	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. 2~3本以下の時、減点2点 c. 1本以下の時、失格	1回有り。 延長戦1分。 ※延長戦はマストシステム	・K-3面 ・グローブ ・マウスピース ・金カップ ・ヒザパット ・スネパット	
・ラウンド制マッチ	1分30秒×2R	中学生部 女子部 一般部 マスターズ	注ラウンド制の場合、1Rずつカウント(但し、1本以下の失格は適用しない)	無し(引き分け有り) ※ラウンド制はインターバル30秒	・胴 ※トーナメントは無し ※特別ワンマッチは無し ※マスターズは自由選択 ※ポイントマッチは着用義務 ※中学生部は着用義務	
・ワンマッチ	1分30秒		※ポイントマッチは規定無し	無し(引き分け有り)		
・ポイントマッチ	2分		※ラウンド制はインターバル30秒	無し(引き分け有り) ※ラウンド制はインターバル30秒		
K-4						
	試合時間	出場資格	蹴り技の規定	延長戦	防具	反則技
・トーナメント	1分30秒	幼年部 小学生部 中学生部	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. 2~5本以下の時、減点2点 c. 1本以下の時、失格	1回有り。 延長戦1分。 ※延長戦はマストシステム	・K-4面 ・グローブ ・金カップ ・ヒザパット ・スネパット ・胴 ※トーナメント 女子は自由選択、ルーキー 男女とも自由選択、ビギナーは着用義務	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両手で押し 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
・ラウンド制マッチ	1分×2R		注ラウンド制の場合、1Rずつカウント(但し、1本以下の失格は適用しない)	無し(引き分け有り) ※ラウンド制はインターバル30秒	・K-4面・胴 ・グローブ ・金カップ ・ヒザパット ・スネパット ※ラウンド制マッチは胴無し(女子は自由選択)	
・ワンマッチ	1分30秒		無し(引き分け有り)			
共通	＜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。＞					
	a. 一本勝ち (KO)	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)				
	b. 技有り(1.5点)	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有効な攻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。				
	c. 判定勝ち	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。(優劣点は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)				
	d. 引き分け	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。				
	e. 減点	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。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。 ③試合中、帯や道着(ズボン)が解け、試合進行の妨げになった場合(減点1点)。				
	f. 失格	①偶発的な金的攻撃でダウンし、30秒の休憩後、試合が継続出来ない場合。 ②蹴り本数が1本以下のとき。 ③呼び出しても試合場に現れないとき。				
	g. TKO勝ち	選手が負傷、又は失格、棄権により試合を継続す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発生によるときは、試合を継続できる選手の勝ち。 ④選手の一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、試合継続不可能と主審又は大会医師が判断したときは、試合を継続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。				
	h. TKO勝ち(出血)	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継続するが、その後再度出血した場合。				
	i. 禁止行為	競技役員の許可無しに、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。				
j. K-3ポイント制	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。					
敗者復活	トーナメント準決勝で勝者となった選手が試合継続不可能なときは、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。					
有効技	突き	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				
	蹴り	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				

※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