

J T A 全日本フルコンタクトテコンドー選手権大会大会ル・ル

一、 J T A フルコンタクト・テコンドー・ルール

1 , 勝敗基準

一本勝ち

上段・中段への蹴り技か中段への突きにより主審が一本勝ちを宣言。但し、副審の同意を要する。

技有り勝ち

技有り2つで一本勝ち、1つで技有り優勢勝ち。但し、技有りの認定は、審判全員の同意を要する。

T K O 勝ち

骨折・出血等による医師裁定、実力格差・戦意喪失等による主審裁定、セコンドによるタオル投入棄権。

蹴美 7 Will ルールに基づく蹴美判定優勢勝ち

華麗で美しく力強い蹴り = 蹴美に対し蹴美審判 2 名はそれぞれ 1 ポイントを与える。

一方が上限 7 (× 蹴美審判 2 名 = 1 4) ポイントに達し、他方が達しない場合、前者が勝者となる。

主審は上限に達した選手による逃げの姿勢 (過度クリンチ等) に対し、蹴美ポイントを減殺することができる。

選手双方が蹴美ポイントの上限に達した場合、あるいはそれに達しない場合は、下記の審判裁定となる。

判定優勢勝ち

主審 1 名と副審 2 名による判定で勝敗を決する。

1 ~ 2 回戦は旗揚げ判定とする。3 回戦以降は採点制 (優勢 1 0 点、劣勢 9 点以下裁定) により勝敗を決する。

その他

最高審判長は上記の裁定に対し、審議を申し立てることができる。審議の末、上記の裁定を見直す場合もある。

２，反則と減点

主審は、下記の反則の程度により、「減点１」または「注意１」を与える。

減点２、注意４で失格とする。

手技による顔面強打（程度により反則負け）

ただし、手技による顔面への接触は、蹴りを生かすためのおでこや顎に限り認める。

足技・手技による後頭部や背中への強打

帯より下の部位への急所蹴りや下段蹴り

頭突きや目突き

技をださない前進行為

品位にかける中段突き（接近時の連打、クリンチ時の脇腹への攻撃等）

体力切れの転倒

審判や相手選手に対する暴言・侮辱等の礼儀礼節に反する言動は禁止する。

上記によらない場合であっても、一般社会常識に照らしあわせ不適切な行為につき、審判団は協議の末、反則を宣言することができる。

二、 J T A 蹴武の型・全日本大会試合ルール

1 , 決勝戦進出者（ 2 名 ）選抜戦

全日本大会・蹴武の型試合出場者は、決勝戦進出者選抜戦を行う。

開会式終了後、すみやかに開始する。

よって蹴武の型選抜者は、開会式はリング上に参列せず控え室でウォーミングアップを行う。

ランキング上位順に後樂園ホールリングにのぼり、

あらかじめ届け出である「決勝戦進出者選抜戦・自由型」を実演するものとする。

届け出は、jta@jita.jp へ 1 0 月 2 4 日迄にメールしなければならない。なお、届け出た自由型の変更は許されない。

蹴武の型審判は、上記選抜戦終了後、1 5 分以内に審議を行う。

上位 2 名を蹴武の型決勝戦進出者として選抜し、司会が発表する。なお、3 位次点もあわせて発表する。

後樂園ホールリング上の蹴武の型・特別ルール

後樂園ホールリング上での型の試合は、おそらく史上初である。

リング上での型の実演は、型の演武線の特徴に応じて物理的な限界がある。

選手の身長や足の長さ等により少なからず影響もある。

そこで後樂園ホールリング上の蹴武の型・特別ルールとして「歩幅の調整」を認めるものとする。

例えば、半前屈立ちは正確には肩幅の 2 倍であるが、本大会に限り、肩幅 2 倍以内に調整しても減点にはしない。

下記の決勝戦も同様とする。

2 , 蹴武の型決勝戦

決勝戦に進出した 2 名は、演武前に、再度、一人ずつリングに上り自由型を実演する。

あらかじめ届け出である「決勝戦・自由型」を実演するものとする。

すでに「決勝戦進出者選抜戦・自由型」で実演した蹴武の型も選択できる。

届け出は、jta@jita.jp へ 1 0 月 2 4 日迄にメールしなければならない。なお、届け出た自由型の変更は許されない。

蹴武の型審判は、上記選抜戦終了後、１０分以内に審議を行い優れた蹴武の型実演者を勝者とする。

甲乙つけがたい場合、決勝戦進出者選抜戦で実演した蹴武の型以外の型を実演した選手を勝者とする。

つまり二種類の蹴武の型実演者が判定上は有利となる。