

J T A 全日本フルコンタクトテコンドー選手権大会ル - ル

日本テコンドー協会

宗師範 河 明生

全日本フルコンタクトテコンドー選手権大会開催当日は、試合数および演武数の増加を考慮し、時間節約をはかるため、ルール説明をはぶかせて頂きます。

初めて観戦される皆様、とくに初出場選手の応援に来られるご家族の皆様は、ご一読をお願い申し上げます。

一、 J T A フルコンタクト・テコンドー・ルール勝敗基準

1, 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する。

2, 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。

3, TKO勝ち

- 1) 骨折・出血等による医師裁定
- 2) 実力格差・戦意喪失等による主審裁定
- 3) セCONDによるタオル投入棄権

4, 蹴美(華麗で美しく威力のある蹴り) 7 Will ルールに基づく蹴美判定優勢勝ち

1) 蹴美審判の基準

蹴美審判 A (小川) 一本・技有り以外の蹴りの美しさ(背筋・膝ののび等の蹴りのフォームの美しさ、蹴りの高さ、飛び蹴りの難易度、蹴り後の転倒の有無等)を評価する

蹴美審判 B (尾崎) 一本・技有り以外の蹴りの威力(力強さ、腰の入り具合、呼吸・気合い)を評価する。

蹴美審判 A と蹴美審判 B は、それぞれ基準を満たした蹴りに対し 1 ポイント与える。

2) 一方が上限7(×蹴美審判2名=14)ポイントに達し、他方が達しない場合、前者が勝者となる。

3) 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。

4) 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。

5、判定優勢勝ち

1) 主審1名と副審2名による判定で勝敗を決する。

2) 1～2回戦は旗揚げ判定とする。

3) 3回戦以降は採点制(優勢10点、劣勢9点以下裁定)により勝敗を決する。

6、最高審判長の審議

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。

7、反則と減点

1) 反則

手技による顔面強打(反則負け。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)

後頭部や背中への強打

急所蹴り等の下段蹴り

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(接近連打、クリンチ時の脇腹攻撃等)

体力切れの転倒、過度のクリンチ、つかみ等

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。

たとえば、マウスピースや防具を投げつける行為は、反則負けはもとより厳重に処分する。

その他

2) 減点と注意

主審は、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。

二、 J T A 蹴武の型・全日本大会ルール

1、判定基準

型審判3名は、下記の三つの判定基準にもとづき、それぞれ「優」、「良」、「可」、「不可」の4段階評価を与える。

- 1) 蹴美性(蹴りの華麗さ美しさ。高さ、蹴りの際の背筋、膝、足首、手の位置等から判断する)
- 2) 蹴武性(蹴りの威力性。強い脚力かつ腰も入っており、呼吸・気合いも申し分なく、威力が認められる蹴り)
- 3) 基本(型の順序、流れ、立ち方、引き手等)の正確性
型の順序を誤り、型の実演中に停止(流れが悪いと判定)した場合、その時点で失格とする。

2、型決勝戦進出者選抜戦

- 1) 型決勝戦進出者を決定すべくA～Dの4ブロック毎の勝者1名を決定する。
- 2) 一人づつリング上で、謙信、清衡、義家の中、選択した型を実演する。
- 3) 上記の判定基準に照らし合わせ、4選手の相対評価でブロック毎の1～4位を決定する。

3、型決勝戦

- 1) ブロック勝者4名は、一人づつリング上で指定型・柳韓を実演する。
- 2) 上記の判定基準に照らし合わせ、4選手の相対評価で本年度1～4位を決定する。