

J T A全日本F T大会ルール

全日本F T大会当日は、時間節約のため、ルール説明を省略します。

初出場の選手の応援に来られる予定の家族、親族、友人等の皆様はご一読頂ければ幸いです。

全日本F T大会
最高審判長 河 明生

一、組手 J T Aフルコンタクト・テコンドー・ルール

1、勝敗基準

優先度 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。

優先度 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。

優先度 3 T K O 勝ち

- ①骨折・出血等による医師等の裁定、
- ②実力格差・戦意喪失等による主審裁定、
- ③セコンドによるタオル投入棄権等。

優先度 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

蹴美（シュウビ）は、日本テコンドー協会が普及する日本跆拳道の生命線とも言える重要な技術的概念です。

審判Aは蹴りの美しさ、蹴美審判Bは蹴りの威力を評価し、それぞれ基準を満たした蹴りに対し1ポイント与える。

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。

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。

しかし、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、

蹴美ポイントは評価されなくなり、下記の通常の審判裁定となる。

優先度 5 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。

この判定の場合、通常の打撃系格闘技として判定基準で裁定する。

たとえば、①積極的裁定基準として、攻撃技の頻度が高く、蹴りや突き等がきいていると審判が判断した場合等

②消極的裁定基準として、攻撃をせず、かわしている、というよりも逃がっている場合

2, 判定

1) 1～3回戦は旗揚げ判定とする。

2) 準決勝以降は採点制（優勢 10 点、劣勢 9 点以下裁定）により勝敗を決する。

3, 最高審判審議

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。

4, 審判の公平性

組手審判は、直属の弟子・生徒の組手試合の審判を回避する。

該当した場合は、予備審判と交代する。

二、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 または注意 4 あついは減点 1 + 注意 2 で失格とする。

1, 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）、
目、鼻、口、頬等に反則突きの打撃を受けた選手が出血した場合、例外なく加害選手を反則負け処分とする。

2, 後頭部や背中への強打、

3, 急所蹴り等の下段蹴り。

二度、急所蹴りを行った時点で失格とする。

被害選手の回復が難しく、加害選手が勝利するとすれば正義公平に反する。

- 4, 頭突きや目突き、
- 5, 技をださない前進行為。たとえば、体重の重い選手が蹴り技をはなたずにガードを固めて接近する行為
無差別級かつロープで囲まれたリング上で、巨漢選手による上記の行為を認めることは著しく不公平となる。
とくに90kgを超える男子選手、70kgを超える女子選手については即減点1とし、
試合再開後、改まらない場合、再度減点1をいれ、反則負けとする。
- 6, 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）、
- 7, 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。
- 8, コンタクトの着用は基本的に禁止のため、ずれをなおしたり、落としたものを拾おうとする行為はあってはならない。
たとえば、あやゆる競技の全日本大会において、かかる行為はほとんど見あたらない。
- 9, その他審判が問題有りと認める不義の行為
たとえば、暴言、防具やマウスピースを投げつける等は例外なく除名処分とする。
礼儀礼節を尊ぶ正義の武道団体JTAには、かかる選手は不要である。

二、蹴武の型・全日本大会ルール

1、判定基準

審判は次の三つの基準で裁定する。

①蹴美性

蹴りの華麗さ美しさ。高い打点時の瞬間静止、背筋・膝・腰・足首等が整っている美しい蹴りの姿勢等を総合判断

②蹴武性

蹴りの威力。強い脚力かつ腰も入っており蹴る瞬間の呼吸止め等により威力が認められる蹴り

③基本

型の順序、立ち方、引き手等の正確性

2、型個人戦／トーナメント戦によるブロック勝者決定

1) 型決勝戦進出者選抜戦

A～Dの4ブロック毎の勝者1名を決定する。

トーナメントによる直接対決（旗揚げ審判）により、ブロック毎の勝者1位を決定する。

2) 型決勝戦（指定型 若光）

ブロック勝者4名は一人ずつリング上にのぼり、

2012年に創始された乙支（ウルチ。飛び後ろ横蹴りの型）を実演する。

審判は1～4位の順位を決定する。

3、少年少女部型

1) 判定基準は、上記に準じる。

2) 自由型演武で勝敗を決する。

1人ずつリングにのぼり、選択した自由型を実演し、1位を決定する。

4、団体戦型

1) 判定基準は、上記および

J T A 団体対抗戦型判定基準に準じる。

2) 予選／自由型演武により、

A・Bブロックの上位1～2位を決する。

①1チームずつコート上で、選択した自由型を実演する。

②上位2チームを決定する。

3) 決勝／自由型演武で1～3位を決する。

①対戦表に定められた順序で、選択した自由型を実演する。

②予選とは別の蹴武の型を実演しなければならない。