

# 全日本フルコンタクトテコンドー選手権大会ルール

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

## I、組手 J T Aフルコンタクト・テコンドー・ルール

### 一、男子組手および女子組手

#### 1、勝敗基準

#### 優先度1 一本勝ち

1) 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) 一本勝ち「ダメージ」が認められなければならない。

上記の「ダメージ」とは、①転倒する、  
②前屈みとなる、  
③片膝をつく、  
④3秒間当てられた部位に手をあてる、  
⑤技有り宣告後、ファイティングポーズをとれない戦意喪失状態等

死亡事故・重度の後遺障害を避けるため、選手本人の継続の意志にかかわらず一本勝ちを宣言する。

日本で最も死亡率の高い格闘技・武道は柔道である。

過去の死亡事例を見ると、投げられて後頭部をうち脳内の血管が膨張している最中、

指導者や本人が精神論で克服させようとし、あるいは克服しようとして血管が破裂し死ぬというものである。

プロ格闘技選手のような強靱な肉体を備えている選手は少数派であるが故、上記一本勝ちを認める次第である。

3) 一本勝ちの事例

①Aによる飛び後ろ横蹴りが、Bの腹部に当たり、Bが片膝をついた場合

②Aによる後ろ回し蹴りが、Bの顔面に当たり、「ダメージ」が認められる場合

③Aによる踵落とし蹴りが、Bの顔面に当たり、「ダメージ」が認められる場合

④その他、蹴美の技が、顔面（後頭部は禁止）または腹部に当たり、「ダメージ」が認められる場合

4) J T A試合法・蹴美法一中段回し蹴り禁止・下段回し蹴り失格法（下段参照）により 中段回し蹴りは禁止する。

ただし、J T A本部HPに紹介している

合わせ技の飛び中段回し蹴りは、蹴美の技であるがゆえ、例外的に認めるものとする。

（大は小をかねるの例え通り、以下の技有り勝ち等も同様とし、記述を省略する）。

## 優先度2 技有り勝ち

- 1) 一本勝ちには到らないが、華麗な蹴り技に対し、主審は技有りを宣言する。  
ただし、技有りの認定は、審判全員の同意を要する。
- 2) 蹴り技が空を切ってはならない。かならず定められた部位に当たらなければならない。
- 3) 技有りの事例
  - ①Aによる飛び後ろ横蹴りが、Bの腹部に当たりBが後方に尻餅をついた場合
  - ②Aによる後ろ回し蹴りが、Bの横顎に当たり、ダメージは少ないもののBの頭部が蹴る方向に動いた場合  
たとえば、Aが右足で蹴ったところ、Bの頭部が、Aから見て右側に動いた場合
  - ③Aによる踵落とし蹴りをBが手拳十字受けで防御したが威力があるためBが真下に尻餅をついた場合
  - ④その他、蹴美の技が、顔面（後頭部は禁止）または腹部に当たり、主審が判断し、副審が同意した場合
- 4) 技有り2つで一本勝ちとし、試合を終了する。
- 5) 技有り1つの場合、技有り優勢勝ちを宣言する。

## 優先度3 TKO勝ち

主審は下記の場合、TKO勝ちを宣言する。

- 1) 正当な技等により、一方の選手が骨折し、あるいは出血が止まらない場合
- 2) 医師等の助言
- 3) 一方の選手が極度に緊張し、試合中に意識を失ったり、言動に落ち着きがなくなった場合
- 4) 実力格差や戦意喪失等が認められる場合
- 5) セCONDによるタオル投入による棄権
- 6) その他、一方の選手が試合続行不能と客観的に判断される場合

## 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ある。

- 1) 蹴美審判が2名の場合、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技に対し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) 蹴美ポイントの事例
- ①Aによる美しいフォームに基づく各種飛び蹴りが、Bに当たった場合（防御されても可とする）。
  - ②Aによる美しいフォームに基づく威力ある後ろ横蹴りが、Bに当たった場合（防御されても可とする）。
  - ③Aによる美しいフォームに基づく踵落とし蹴りが、Bに防御されたものの、Aの蹴り足側の防具のつま先部分が、Bの脳天を越えている場合
  - ④Aによる美しいフォームに基づく後ろ回し蹴り等の蹴り技が、Bの顔面の約5cm以内で空を切った場合ただし、回し蹴りは、飛び回し蹴りや回転回し蹴りでない場合、蹴美ポイントにはしない。
- 5) 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

- 1) 主審1名と副審2名による判定で勝敗を決する。
- 2) 通常の打撃系格闘技として判定基準で裁定し、蹴美ポイントの優劣は考慮しない。  
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、というよりも逃げている場合等

## 2. 判定

- 1) 基本的に旗揚げ判定とする。
- 2) 採点制
- ①決勝戦は採点制（優勢10点、劣勢9点以下裁定）により勝敗を決する。
  - ②試合の進行状況により準決勝戦から採点制を採用する。

## 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

- 1, 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。
- 2, 減点2または注意4あるいは減点1＋注意2で失格とする。
- 3, 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が、強打は禁止し反則とする。
- 1) 理由の如何を問わず減点1とする。

2) 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。

4, 後頭部や背中への強打、

5, 急所蹴り等の下段蹴り

1) 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。

2) 下段蹴り（いわゆるローキック）は、蹴美を希求する J T A の組手にふさわしくない。反則負けを宣言する。

6, 頭突きや目突きは、反則負けを宣言する。

7, 技をださない前進行為は禁止する。

リング上で試合を行うボクシングやキックボクシングは、約 3 k g 未満の差異で細かく階級分けを行っている。3 k g も差異があると、突きや威力に格差があり、リング上はロープがあり、かわすにも限界があるからである。

J T A は、体格の優劣で勝敗が決まるのではなく、蹴美力で勝敗が決まらなければならない。

ゆえに、体重の重い選手が蹴り技をださずガードを固めて接近する行為を認めることはできない。

無差別級かつロープで囲まれたリング上では、上記を認めると巨漢選手が著しく有利となり、不公平となる。

よって、90 k g を超える男子選手、70 k g 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。

7, 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）、

8, 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。

9, 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を禁止する。

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。

後楽園ホールのリング上で失笑を買わないように留意しなければならない。

10, 試合中、定められた帯留めをせず、黒帯がはずれた場合は、失格とする。

11, その他審判が問題有りとする認めざる不義の行為

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その場で除名処分とする。

礼儀礼節を尊ぶ正義の武道団体 J T A には、かかる選手は不要である。

(参照 「J T A 試合法・蹴美法—中段回し蹴り禁止・下段回し蹴り失格法」

第 1 条 中段回し蹴りの禁止

1, J T A の全公式戦の全階級においては、中段回し蹴りの禁止する。

J T A フルコンタクト・ルール、J T A ライト・コンタクト・ルール、少年少女部等特別ルール等にかかわらず全面的に禁止する。

2, J T A 公式試合中、中段回し蹴りを蹴った場合、故意・過失に拘わらず、減点 1 とする（減点 2 で失格）。

審判は、蹴美優勢勝ち、技あり、有効等がない場合、

必ず中段回し蹴りを蹴った選手の減点 1 を重く見て敗者としなければならない。

3, 例外

次の場合は、主審が判断し、減点しない。

- 1) 相手側が飛び蹴り等で跳躍したり、あるいは体勢が崩れて倒れそうになり、はなった上段回し蹴りが結果として中段回し蹴りになった場合は減点をとらない。
- 2) 体勢が崩れてはなった軽い蹴りが結果として中段回し蹴りになった場合は減点をとらない。ただし、加減が認められない重い蹴りは、いかなる場合であっても例外扱いはしない。
- 3) 両選手が同じタイミングで飛び蹴りを行い、結果として中段回し蹴りになった場合は減点をとらない。

## 第2条 下段回し蹴り（ローキック）の即時失格

- 1, J T Aの全公式戦の全階級においては、故意・過失にかかわらず下段回し蹴りを蹴った場合は、即時失格処分とする。
- 2, 上記裁定につき不服・不遜な態度をとった者は、J T A公式戦永久出場禁止処分とする。
- 3, 下段回し蹴りに例外は認めない。弁明の機会を与えず即時失格とする)

## 二、壮年部組手

上記の一の「男子組手および女子組手フルコンタクト・テコンドー・ルール」を基本とする。  
試合時間は、本戦2分とする。

延長戦も2分、1回までとする。

再延長戦は行わず、勝敗が決しない場合は体重判定とする。

また、すでに告知してある「J T A壮年部フルコンタクトテコンドー特別ルール」を加えるものとする。  
(主旨等は省略しており詳細はJ T A本部のHPを参照)

### 第1条 フルコンタクト・テコンドー壮年部選手の品格

- 1, 壮年部の試合は、品格に欠ける気合いを禁止する。
- 2, 壮年部の試合は、青年部や少年少女部が「美しさを観じる精神美」を追究すべきである。特別ルールの遵守はもとより、試合前後の完成された「さわやかな礼儀礼節」を心がけることで青年部や少年少女部の模範になるという精神が必要不可欠である。

### 第2条 フルコンタクト・テコンドー壮年部選手の蹴美阻害防止の禁止技

- 1, 蹴美を阻害する次の技を禁止する。
  - ①回し蹴りは、上段・中段・下段いずれも禁止する。飛び回し蹴りも禁止する。
  - ②突きは、上段・中段いずれも禁止する。蹴り技のみで勝敗を決しなければならない。
  - ③上記の禁止技をはなった場合、故意・過失にかかわらず減点1とし、減点2で失格とする。ただし、相手選手のダメージが大きい場合、反則負けを宣告する。
- 2, それ以外は、J T A試合法、とりわけJ T Aフルコンタクト・テコンドー・ルールを準用する。

### 第3条 フルコンタクト・テコンドー壮年部選手の防具着用義務

- 1, 壮年部選手は次の防具を着用しなければならない。
  - ①青または赤の顔面防具
  - ②臍サポーター
  - ③ファールカップ
- 2, 次の防具等は希望すれば着用することができる。
  - ①胴防具  
ただし、体重判定になった場合は、着用したまま体重計にのらなければならない。
  - ②各種テーピング  
ただし、重りを加えるためのものは発覚次第失格とする。

### 第4条 フルコンタクト・テコンドー壮年部選手の失格

- 1, 反則技等により主審が二度注意しても止めない場合は、その場で失格とする。
- 2, 参加費は返却しない。
- 3, 判定に不服不遜な態度をとった場合、永久試合出場処分とする。

## 三、高校生部男子組手 (本年度は実施しないが、来年度の目安として告知)

### 1, 試合ルール

- 1) 高校生の組手はJ T A公式戦二・三部で定着している「J T Aライトコンタクト・テコンドー・ルール」とする。
- 2) 事故防止のため上記の「J T A壮年部フルコンタクトテコンドー特別ルール」の「第2条」を準用する。  
すなわち回し蹴りおよび突きは禁止とする。

### 2, 試合時間

- 1) 試合時間は、本戦2分とする。
- 2) 延長戦は、2分1Rまでとする。再延長戦は行わず、勝敗が決しない場合は体重判定とする。

### 3, ヘッドギアおよび胴防具の着用

- 1) 高校生は、ヘッドギアを必ず着用しなければならない。
- 2) 高校生は、胴防具を必ず着用しなければならない。
- 4, その他については、J T Aライトコンタクト・テコンドー・ルールに定めたとおりとする。

## 四、中学生男子および女子組手

### 1、試合ルール

中学生の組手は、「JTAライトコンタクト・テコンドー・ルール」を基本とし、  
JTA本部HPに告知してある「JTA少年少女部組手試合ルール」を準用する。

(JTAコンテンツ最上段右「JTA法」の「二、JTA試合法」参照。2011年2月6日告知)

### 2、試合時間

- 1) 試合時間は、本戦1分30秒とする。
- 2) 延長戦は、1分30秒、1Rまでとする。  
再延長戦は行わず、勝敗が決しない場合は体重判定とする。

### 3、有効技

#### 1) 中段への有効技

相手が着用している胴防具に次の蹴り技を美しいフォームによってライトコンタクト・ルールを遵守し、当てなければならない。

- ①後ろ横蹴りおよび飛び後ろ横蹴り
- ②前蹴りおよび飛び前蹴り
- ③捻り蹴りおよび飛び捻り蹴り
- ④横蹴りおよび飛び横蹴り

#### 2) 上段への有効技

相手が着用しているヘッドギアに次の蹴り技を美しいフォームによってライトコンタクト・ルールを遵守し、当てなければならない。

- ①踵落とし蹴りおよび飛び踵落とし蹴り
- ②前蹴りおよび飛び前蹴り
- ③捻り蹴りおよび飛び捻り蹴り
- ④横蹴りおよび飛び横蹴り

### 4、禁止技

- 1) ライトコンタクト・ルールを守りにくい遠心力を利用した蹴り技は禁止する。
  - ①上段・中段の回し蹴り
  - ②上段・中段の後ろ回し蹴り
  - ③後ろ踵落とし蹴りおよび飛び後ろ踵落とし蹴り（後ろ回し蹴りに変形する可能性がある）
  - ④上段の飛び後ろ横蹴り
  - ⑤その他、上記3に定められていない蹴り技

#### 2) 突きは、無差別級であるが故、禁止する。

- 3) 反則技については減点1とする。  
ただし、「被害者選手」のダメージが大きい場合は、反則負けとする。

### 5、ヘッドギアおよび胴防具の着用

- 1) 中学生は、ヘッドギアを必ず着用しなければならない。
- 2) 中学生は、胴防具を必ず着用しなければならない。

## 五、小学生男子および女子組手（本年度は実施しないが、来年度の目安として告知）

### 1、試合ルール

小学生の組手は、「JTAライトコンタクト・テコンドー・ルール」を基本とし、  
JTA本部HPに告知してある「JTA少年少女部組手試合ルール」を採用する。

（JTAコンテンツ最上段右「JTA法」の「二、JTA試合法」参照。2011年2月6日告知）

### 2、試合時間

- 1) 試合時間は、本戦1分とする。
- 2) 延長戦は、1分、1Rまでとする。  
再延長戦は行わず、勝敗が決しない場合は体重判定とする。

### 3、有効技

#### 1) 中段への有効技

相手が着用している胴防具に次の蹴り技を美しいフォームによってライトコンタクト・ルールを遵守し、当てなければならない。

- ①後ろ横蹴り
- ②前蹴り
- ③捻り蹴り
- ④横蹴り
- ⑤後ろ捻り蹴り

#### 2) 上段への有効技

相手が着用しているヘッドギアに次の蹴り技を美しいフォームによってライトコンタクト・ルールを遵守し、当てなければならない。

- ①踵落とし蹴り

### 4、禁止技

- 1) ライトコンタクト・ルールを守りにくい遠心力を利用した蹴り技は禁止する。
  - ①上段・中段の回し蹴り
  - ②上段・中段の後ろ回し蹴り
  - ③後ろ踵落とし蹴りおよび飛び後ろ踵落とし蹴り（後ろ回し蹴りに変形する可能性がある）
  - ④各種飛び蹴り（着地に失敗し後頭部をうつ可能性があるため）
  - ⑤踵落とし蹴り以外の上段への蹴り
  - ⑥その他、上記3に定められていない蹴り技

#### 2) 突きは、無差別級であるが故、禁止する。

- 3) 反則技については減点1とする。ただし、「被害者選手」のダメージが大きい場合は、反則負けとする。

### 5、ヘッドギアおよび胴防具の着用

- 1) 小学生は、ヘッドギアを必ず着用しなければならない。  
ヘッドギアの後頭部の内側にタオル等のクッションの役割を担う布等を入れることが望ましい。
- 2) 小学生は、自己が所有する胴防具を必ず着用しなければならない。  
ただし、遠方の会員で胴防具を自己所有している選手については事前申請で貸与する。



## Ⅱ、蹴武の型・全日本大会ルール

### 一、男女混合型

#### 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、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) マット上で、対戦者2名が、清衡、義家、柳韓、忠武、若光、乙支、関羽の中、

あらかじめ自由選択し、申請書に登録した型を演武する。

##### 3) 上記のブロック予選では、連続して同じ型を演武することはできない。延長戦時も同じ。

たとえば、予選1回戦で義家、同2回戦で義家を演武することはできない。

ただし、予選1回戦で義家を演武したが引き分けたため延長戦で柳韓を演武し勝った場合、2回戦では義家を演武することができる。

#### 2、蹴武型の決勝戦（指定型 張良）

ブロック勝者4名は、一人ずつリング上にのぼり、決勝戦を行う。

2014年に創始された指定型・張良を演武し、順位を決定する。

張良を失敗した場合、表彰はしない。

#### 3、蹴武型審判

①3名とする。

②最高審判長は、上記審判の判定に対し、最高審判長審議を請求できる。

## 二、少年少女部 (中学生・小学生) 型

### 1、判定基準

上記、男女混合型に準じる。

### 2、トーナメント戦

- 1) 型決勝戦進出者の決定  
トーナメントによる直接対決 (旗揚げ審判) により、決勝戦進出者 1 名を決定する。
- 2) マット上で、対戦者 2 名が、清衡、義家、柳韓、忠武、若光、乙支、関羽の中、あらかじめ自由選択し、申請書に登録した型を演武する。
- 3) 連続して同じ型を演武することはできない。延長戦時も同じ。  
たとえば、1 回戦で義家、同 2 回戦で義家を演武することはできない。  
ただし、1 回戦で義家を演武したが引き分けたため延長戦で柳韓を演武し勝った場合、2 回戦では義家を演武することができる。
- 4) 三つの型を事前登録している場合、決勝戦で加点する。

3、審判については上記と同じ

## 三、団体戦型

### 1、蹴武型団体戦の決勝戦進出団体

①団体戦の選手は 3 名 (男女混合、一般・壮年と少年少女部の混合チーム可) とする。

②1 チームずつ、あらかじめ申請書に届け出た自由型 Aを演武し、上位 3 チームを選抜する。

### 2、蹴武型団体戦の決勝戦

上位 3 チームは 1 チームずつあらかじめ申請書に届け出た予選とは別の自由型 Bを演武し勝敗を決する。

### 3、判定基準

予選会の関西大会で定着している「団体戦型判定基準」を採用する。

4、審判については上記と同じ

以上