

# 新実戦フルコン大会ルール

～手による顔面なしでも常に間合いを取り、技で、本戦で～

- ◎ **試合方式** = 反則個所以外に直接打撃し、勝敗を競う個人戦トーナメント。
- ◎ **防具** = ヘッドギア、拳サポーター、脛足甲ガード、金カップ。
- ◎ **時間** = 幼児～中学生 1分30秒。 高校生・一般 2分。
- ◎ **勝敗** = 一本勝負。「一本勝ち又は技有り2つで合わせて1本」。

- **一本勝ち** ○「相手にダウンを与えた場合又はそれに近い体勢を崩した場合」。  
○相手の技を捌いて倒し、「寸止め」による極め技。
- **技有り** ○「一本技にはならないがダメージを与えた場合」。  
○正確な上段蹴り。  
○相手の技を捌いての「寸止め」による極め。  
○瞬間的な引っ掛けと同時に出た技。  
○相打ちでダメージがあった場合は双方へ与える。  
○「相手の場外減点1、反則減点1により格上げになったもの」。
- **判定** ○時間切れ同ポイントの場合、一方的な攻撃、無防備な個所に入った正確な技など、又服装の乱れ、呼吸の乱れ一つでも考慮し、審判団は本戦決着の判定を出すものとする。  
★最近、蹴り上げた足を引かずにそのまま足先だけで2度・3度と蹴る選手がありますが、これは仮に相手にダメージを与えても技とは認めません。
- **延長** ○原則として無し。ただし上記判定材料などを考慮してもなお甲乙つけがたい白熱した試合に限り審議の上、1分以内の延長を与える事もあるが、「差がついた」と判断された時点で「勝負あり、それまで」となる事もあり、1分になった時点で必ずどちらかの選手に旗を上げる事とする。  
それでも引き分けの場合は体重判定とし、1gでも軽い方(又は、級・段の下の方)を勝ちとする。
- **反則減点** ○顔面への手による攻撃、喉、急所、頭突き。  
○掴みながら、引っ掛けながらの攻撃。  
○背後からの攻撃、又は相手の技を捌いての極め技でも正面からの攻撃と同等以上の攻撃。  
(1回目で「減点1」となり、「相手に技有り」を与え、2回目で「失格負け」。  
軽度の場合は1回のみ警告。)
- **反則注意** ○顔と顔が当たりながらの下突き、足の払い合い。  
○ただ押し出しただけのもの。  
(1回目で「注意1」、2回目で「減点1」となり相手に「技有り」を与え、3回目で「失格負け」となる。)
- **場外** ○場外とは、直線的・一方的に出た場合。  
(双方攻撃中おもわずラインを踏んだ位では取らない)  
(1回目で「注意1」、2回目で「減点1」となり相手に「技有り」を与え、3回目で「失格負け」となる。)
- **注意事項** ○反則、場外とも双方同時の行為は双方に注意・減点を与える。  
○「注意1」を取られても、後半の攻撃によりそれを挽回することができる。
- **主審1・副2審制** ○主審50%、副審25%(1人)。2人の副審が同一選手に上げて主審は引き分けにすることが出来る。  
○覆したい場合は時計を止め、副審と協議する。  
○「見えない」表示の副審は判定の中に計算しない。