

◆全真会館大会キックボクシング(全真KBルール)ルール表 ◆2025年2月改訂版

試合時間		主なルール										
	1ラウンド	2ラウンド	ヘッドガード	上段膝蹴り	片手での掴みや引掛けからの蹴り	両手掴み引掛けからの蹴り	肘打ち・バックブロー	審判・相手・セコンドへの侮辱行為	投げ・間接技・頭突き・目突き・かみつき	背後攻撃・倒れた相手への攻撃	故意による金的攻撃	
一般Aクラスワンマッチ	2分	インターバル30秒 2分	あり	禁止	連続攻撃禁止	連続攻撃禁止	禁止	禁止(即失格あり)	禁止	禁止	禁止	
一般Bクラスワンマッチ	1分半	インターバル30秒 1分半	あり	禁止	連続攻撃禁止	連続攻撃禁止	禁止	禁止(即失格あり)	禁止	禁止	禁止	
マスターズワンマッチ	1分半	インターバル30秒 1分半	あり	禁止	連続攻撃禁止	連続攻撃禁止	禁止	禁止(即失格あり)	禁止	禁止	禁止	
マスターズビギナーワンマッチ	1分半		あり	禁止	連続攻撃禁止	連続攻撃禁止	禁止	禁止(即失格あり)	禁止	禁止	禁止	

※ワンマッチは引き分けありとする。

	防具・服装							
	ヘッドガード	グローブ	ファールカップ	布製スネサポーター	布製膝サポーター	マウスピース	服装(Tシャツ&パンツまたは流派の正統道着)	バンテージ
一般トーナメントAクラス	×	主催者用意	各自用意	各自用意	各自用意	各自用意	各自用意(ただしタトゥー・入れ墨は隠すように)	任意着用
一般ワンマッチAクラス		主催者用意	各自用意	各自用意	各自用意	各自用意	各自用意(ただしタトゥー・入れ墨は隠すように)	任意着用
一般ワンマッチBクラス		主催者用意	各自用意	各自用意	各自用意	各自用意	各自用意(ただしタトゥー・入れ墨は隠すように)	任意着用
マスターズワンマッチAクラス		主催者用意	各自用意	各自用意	各自用意	各自用意	各自用意(ただしタトゥー・入れ墨は隠すように)	任意着用
マスターズワンマッチBクラス		主催者用意	各自用意	各自用意	各自用意	各自用意	各自用意(ただしタトゥー・入れ墨は隠すように)	任意着用

※相手のノーガードの箇所、的確にクリーンヒット場合、ダメージの有無を審判が判断して技ありが与えられる。
また、中段、下段に関しても同様ダメージの有無を審判が判断して技ありが与えられる。
(ダメージが強い場合は一本を取る場合がある。ガードしていてもダメージが強い場合、技ありまたは一本とする。)
※(マスターズ)ダメージを見極めて、早々に技ありを宣告する。
※試合途中嘔吐した場合は続行不可能として負けとする。
※Tシャツはパンツの中に入れる。タトゥーを隠さない場合は失格となる。※Tシャツ・パンツ以外で道着はOK。ただし帯はテープなどで固定する事。
※グローブ・ヘッドガードは貸出。グローブは14オンス使用。それ以外はすべて自分で用意すること
※ワセリン使用禁止。薬物行為は禁止。バンテージの中に詰め物禁止。(バンテージチェックあり)

組手試合の勝者は、一本勝ち、判定勝ち、相手の反則ないし失格による勝ちにより決定する。反則箇所を除いた部分に、突きや蹴りを、相手の防御されていないところを狙って、いかに的確に攻撃を決めるかを最優先にして優劣を競う全真会館キックボクシングルール(全真KBルール)を採用する。

- (1) 一本勝ち (KOノックアウト)
相手が5秒以上ダウン。一時的にでも戦意を喪失した場合。2度目のダウンした場合
- (2) 技有り(2回で1本(ノックアウト))
一瞬のダウンの場合。また的確にか相応の打撃が入って相手の動きがダメージにより一瞬とまった場合。
- (3) TKO(テクニカル・ノックアウト) 選手は、以下の場合にTKO(テクニカル・ノックアウト)となる。
(a) 選手の一方が著しく優勢な場合は、主審の判断により、試合終了を待たずに勝者を決定することができる。(レフェリーストップ)
(b) 選手が負傷や大きなダメージにより大会医師が試合続行不可能と判断した場合。(ドクターストップ)
選手が出血し(鼻血等の出血)、ドクターの診断を受け、止血した場合は試合を続行するが、その後再度出血した場合。
(c) 相手選手のセコンドよりタオル投入があったとき。
- (4) 判定勝ち・引き分け
試合時間内に一本勝ちやTKO、失格で勝敗が決まらなかった場合は審判団の判定により勝敗を決する。
どちらかの選手が、審判団数の過半数以上の賛同を得た場合に勝利となる。それ以外は引き分けとする。
ただし、両者ダブルダウンした場合、両者5秒以上ダウンした場合は引き分けとなる。
- (5) 失格負け
(a) 偶発的な金的攻撃でダウンし、1分以内のインターバル後回復しない場合は大会ドクターと大会役員の協議結果、試合続行不可の場合、反則者負けとなる。
(b) 防具不備の場合。
(c) 選手・セコンド関係者のヤジ・冒流行為(法的処置をとる場合あり)
(d) 審判・関係者の指示に従わない場合。
(e) 呼び出してもしない場合。
(f) 自ら場外に出た場合戦意喪失とみなす。
- 選手または所属する団体の責任者はならびにその関係者、保護者は審判員の宣告に対して不服・異議を申し立てる事はできない。
- 本大会規定に定められていない問題が生じた場合、大会役員、審判長、審判員、及び試合審議役の合議によってこれを処理するものとする。

●全真KBルール反則事項

反則には下記の通りとなる。

反則技・反則行為があった場合、まず主審口頭注意となる。改善が無い場合は口頭警告となる。それでも改善無い場合は注意1が与えられ、それ以降注意2で減点となる。さらに反則をした場合、注意1、さらに反則した場合は注意2、あわせて減点2となる。さらに反則した場合は注意1、さらに反則した場合は注意2、あわせて減点3となり失格となる。(反則はすべての反則行為合算とする)

※反則の種類や度合い、悪質であると判断された場合には、審判裁定、大会審判長裁定により注意を通り越して減点、もしくは失格となる場合もある。

●反則

◎危険行為(基本的な反則の取り方をするが、審判員が悪質な反則とみなした場合、一発で減点を取る可能性もある。)

①上段への膝蹴りは反則

(手、肘、腕、による首への攻撃は反則となる。故意であるなしに関わらず、厳しく注意をとる。

②頭突きによる攻撃。

③男子選手の金的への攻撃。及び、女子選手の下腹部への攻撃。

但し、男子の出場選手には金的ファールカップ、女子の出場選手にはアンダーガード・女子用ファールカップの着用を義務付ける。

女子選手の下腹部とは、帯から下(ヘソから下)から足の付け根の辺りまでの鼠蹊部(ソケイブ)の事をいう。

カップやアンダーガード着用の上で金的や下腹部への攻撃を受けた場合、反則した選手に注意が与えられ、ダメージのある選手には、休憩時間を与える措置をとる。

カップやアンダーガードの着用義務を怠り、金的や下腹部への攻撃を受けた場合は、反則した選手に注意が与えられるが、ダメージが大きくて試合を続行出来ない

時は、自己の不注意による試合続行不可能として相手選手の勝ち扱いとなる場合もある。

④倒れた相手へ直接打撃を加えたとき。

⑤関節部分に関節技、あるいは首への締め技をかけること。

⑥背後からの攻撃

相手選手が完全に無防備に後を向いてしまった場合に攻撃してはいけないが、自ら後を向いてしまった選手には戦意放棄と見なす。

⑦試合終了、あるいは主審の止めのコール後や相手が場外に出たのに攻撃すること。

但し、プロテクターが外れたり、あるいは場外になるときに、気を抜いて相手の攻撃によりダメージを受けた場合は、審判の判断により、技有り、又は一本になる

場合もあるので絶対に気を抜かないこと。試合中に気を抜いた選手には、戦意放棄と見なす。

⑨全クラスでの大腿部(太もも)または、ふくらはぎに中足、足刀、足裏による正面・外側面への攻撃、または内側への攻撃

⑩全クラスでの膝関節(全方位)に中足、足刀、足裏、かかとによる正面・外側面への攻撃、または内側への攻撃

◎掴み等について

①両手または片手による掴みからの攻撃

両手または片手による掴みは、攻撃のための瞬間的なものを認めるが、掴みからの攻撃(首相撲も含む。蹴り足掴みも含む)は1回とする。連続攻撃した場合は反則となる。

但し、着衣に対する掴みは反則とする。

引っ掛けに関しては、一瞬の技を出す為の引っ掛けは有効であるが、掴みからの攻撃と同様とする。

但し、掴んで足払いをかけて倒して決めた場合は判定材料で有効となる。

(瞬間的に技を掛けないと反則となる。)

②グローブで相手の腕を押さえる行為は反則とする。

◎その他の違反行為に関わる反則

①故意に場外に逃げること。(場外注意)戦意喪失とみなし、失格とする場合あり。

②技の掛け逃げは、反則として注意をとる。

自分が技を掛けた後、倒れ込んでしまう様な技(回転胴回し蹴り等)は相手の攻撃が効いた時など、苦し紛れや休む為に出した場合「掛け逃げ」と判断する。

技の掛け逃げに関しては、注意2で減点1とするが、故意であると主審が判断した場合や悪質な場合は、ただちに減点になる場合もある。

③過度な反則のアピールは、度が過ぎると注意、減点の対象となる。

選手は過剰に反則を審判にアピールする行為は非常に見苦しく、格闘技精神に反する。もちろん反則行為を容認するものがないが、節度のある対応を希望する。

④審判員の指示に従わなかったり、選手として相応しくない態度、及び言動をとること。

⑤相手選手を中傷するような掛け声や、野次などをとばした場合、選手に注意や減点が与えられることがある。即失格とする場合もある。

⑥以上の他、審判員が特に反則と見なしたとき。

●失格

① 試合中、審判員の指示に従わない時。

② 出場時刻に遅れたり、出場しない時。

③ 見合ったままの状態30秒以上経過した時。 この場合は戦意なしとして、双方失格となる。

④ 粗暴な振る舞い、悪質な試合態度とみなされた時。

⑤ 減点を3回重ねた時。(ただし、減点1を取られた場合の後の、悪質で危険な反則行為は即減点2となり失格となる場合もある。)

⑥ 反則攻撃により、相手選手が負傷して試合続行不可能になった場合。

●ドクターストップについて

選手の方が著しく優勢の場合や主審が必要であると判断した場合には、試合終了を待たずして試合をストップして裁く事がある。

選手が負傷のため、試合を続行することができない場合には、次の項目によって勝敗を決定する。

①負傷の原因が相手の反則による場合は、故意・偶発性にかかわらず反則者の負けとする。

(負傷者が出た場合、試合を継続させるかどうかは大会医師の判断で、試合の勝敗に関する事は、審判長・審判員・監査役が協議の上、決定する。)

②負傷の原因が負傷者自身の不注意による場合は、負傷をした方の負けとする。

(負傷者が出た場合、試合を継続させるかどうかは大会医師の判断で、試合の勝敗に関する事は、審判長・審判員・監査役が協議の上、決定する。)

※膠着状態、或いは場外際等できわどい状況で、主審が“止め”または“場外”などのコールを宣告して、ブレイクに入る状態を待たずにガードを下げ戦闘状態を

解いてしまった場合、その瞬間に攻撃を受けて負傷しても、②が適用されるので、競技者は注意すること。

●Tシャツ・装飾品・テーピング・タトゥーについて

①選手はTシャツ・バトルパンツの着用は認めるものとする。または空手着の着用を認める。各クラスで認められた装着義務のあるプロテクター

サポーターやグローブ類以外の物を付けてはならない。選手はタトゥーを隠すようにすること。

②大会ドクターが認めたテーピング等は、この限りではない。アクセサリー・指輪等は必ず外さなければ試合を行う事はできないものとする。

●全クラス体重別クラスでの測定規定について

各クラスのみ体重測定があり。

[クラスの規定体重を]計量オーバーした場合、大会開始時間までにクリアすること。クリアできない場合は失格とする。