国際空道連盟　大会規則 U14

2026年9月30日改定

第一章　試合場

第1条　試合場は、高さ60cm 以下とし、13m 四方の広さの中央9m 四方を場内とし、その周囲2m を場外とする。場外との境界に場外注意表示90cm を設ける。試合場は、可能な限りシートで覆う。2 つ以上の隣接した試合場を設ける場合は、両試合場の間に4mの共用の場外域が確保されなければならない。

第2条　正面から見て左手に青、右手に白の開始線を設ける。開始線の間隔は1．8m とする。

第3条　試合場は「投げ」による攻防を考慮し、マットもしくは畳などにより、相応の弾力をもたせること。

第二章　服装

第4条　試合者は、指定された青もしくは白の空道着を着用する。

第5条　試合番号がある場合は、番号が小さい側が青の道着を着用する。番号がない場合は対戦表上下の上、もしくは左右の左が青の道着を着用する。ゼッケンがある場合は、大会主催者の指示に従って道着に縫いつけなければならない。

第6条　道着上衣の袖は腕を下にたらした時に肘に掛かる程度の長さ、袖口は皮膚をつままずに掴みが可能な程度、道着下衣の裾は踝から5cm前後の長さ、裾口は皮膚をつままずに掴みが可能な程度、帯は結んだ時に太腿半ば前後の長さまでとする。

第7条　道着に許されるパッチは縦横の合計が18cm以下、貼付が許可される場所は左袖のみとする。ただし、国際大会においては、国代表としてのエンブレムを左胸に貼り付けることを許可する。

第8条　試合者は、指定された顔面プロテクター、ボディープロテクター、アームガード、レッグガード、帯止めを着用する。

第9条　顔面プロテクターは、後部の上下2か所をそれぞれヒモで固定しなければならない。

第10条　指定された道着、防具の加工をしてはならない。

第11条　試合者の道着の下は、上半身は指定された胴プロテクター、下半身は下着とファウルカップを着用する。

注1）胴プロテクターの下に半袖 T シャツ等の白または黒色の上衣一枚を着用するのは認められる。

注2）女子については併せて、上半身は胴プロテクター、上衣一枚の下に柔らかな素材の下着を、下半身は下着と女子用ファウルカップを着用する。

注3）長髪の選手は柔らかな素材のもので髪の毛を纏め、マスク外に髪が大きく出ないようにしなければならない。別表1を参照のこと。

第12条　試合者は、マウスピースの着用は自由である。

第13条　試合者がバンデージを着用することは認められない。

第14条　その他の上半身、下半身の衣類は、大会本部に事前に申告、許可を得なければならない。

注）その他の衣類については白または黒色のものを着用するものとする。

第15条　大会前、又は大会中の怪我等のためにサポーター、テーピング、包帯等を使用したい場合は、事前に大会ドクターに許可を得なければならない。サポーターを使用する場合は、医師による診断書を提出しなければならない。

第16条　道着、防具は、やぶれや汚れ、悪臭のない清潔なものを着用しなければならない。

第17条　試合者は、爪を短く切り、金属その他、相手に危害を及ぼす恐れのある物は一切身に付けてはならない。

第18条　上記の事柄は、一試合前に選手待機場所で選手係によって確認されていなければならない。

第三章　参加条件（安全面）

第19条　年齢基準日において12歳以上14歳未満であること。

年齢基準日は、原則、大会の開催日（複数日にわたって開催する場合は初日）とするが、大会の開催時期に応じて開催国が決定できる。

第20条　大会前14日以内に、頭部への直接打撃・ノックダウンが認められている空道または他競技の試合に出場していないこと。

第21条　大会前90日以内に、空道もしくは他競技の試合・練習における頭部打撃によるノックダウン（いわゆる打撃技のみならず、投げ技によるものも含む）、または絞め技による失神（瞬間的なものも含め意識を喪失した状態）を喫していないこと。また、大会前90日以内に、頭部打撲を伴う事故（交通事故・転落・転倒等、原因を問わない）を喫していないこと。

第22条　原因を問わず頭部打撃や打撲により入院を要した場合は、医師の診察・承諾を得た上で、診断書を提出すること。

第23条　上記に加え、180日以内に2度以上ノックダウンがあった場合は120日間、1年以内に3度のノックダウンがあった場合は150日間の試合停止とする（最後のノックダウンから換算）。また、試合停止期間が明けてから試合に参加を希望する場合は医師による頭部CTスキャナー検査を含む精密検査に合格し、医師の診察・承諾を得た上で、診断書を提出すること。

第24条　本大会の競技ルールで試合を行う事で後遺症の可能性のある頭頸部、脳や脊椎（頸椎・胸椎・腰椎など）、心臓等の身体枢要部分に関する疾病、傷害、障害、先天性奇形等の診断を受け治療中を含めそれらの既往症が無いこと。また、HIV、ウィルス性肝炎等、出血による感染の可能性のある疾患や、世界保健機関や開催地が極めて危険で入国制限・入院等の行動制限を求める感染症（エボラ出血熱、クリミア・コンゴ出血熱、痘瘡、南米出血熱、ペスト、狂犬病など）の治療中またはキャリアの疑いがある旨の診断を受けていないこと（完治している場合を除外）。四肢の骨・関節・腱・靱帯や感覚器をはじめ、身体のあらゆる部位に関して本大会での試合が規定通りに行われた結果、後遺症の残る障害を負ったとしても主催者側に保障責任がないことを承諾していること。

注記）第三章　参加条件（安全面）でのノックダウンとは「意識喪失・記憶障害・頭痛・めまいやふらつき、嘔吐などの脳震盪症状があった場合を指す（これらの症状は急性硬膜下血腫など深刻な障害の疑いがある）。ノックダウンから試合までの期間が規定以下の場合や原因を問わず頭部打撃や打撲により入院を要した場合は、意識障害・記憶障害などの重篤な症状がなく、段階的復帰プロトコル（GRTP）に従って競技復帰した選手が医師の診察・検査結果「参加可能」である場合に限り、診断書などを添付して主管する空道機関（国際空道連盟・全日本空道連盟など）に参加申請することができる。主管した空道機関が承認した場合、特例で参加を許可することもある。

第四章　試合方法

第25条　試合は場内で行うものとする。

第26条　試合者は、試合場の中央1．8m の距離をおいて立ち、主審の指示でまず正面に礼、次いで主審に礼の後、互いに向き合い礼を交わし構え、主審の「始め」の宣告で直ちに試合を始める。

第27条　試合は、「本戦」1分30秒、「延長戦」1分とし、その間の休息は30秒間とする。

第28条　試合は、禁止箇所を除いて、突き、蹴り、肘打ち等を全身に直接加撃することによって「一本」を奪うかもしくは「技有り」「有効」「効果」によるポイントの多少で勝敗を決する。

第29条　一本の技ごとに試合を中断せず、試合時間中をフルに闘って勝敗を決める。

注）1　但し、少なくとも一方がダウンを伴う「技有り」以上のポイントを奪取した場合、場外に出た場合を除く。

注）2　連続での攻防は 10 秒以内とし、主審は加撃の攻防が長くなり過ぎないよう約 10 秒で一旦試合を止めるなどの十分な配慮をする。

第30条　「投げ」、および「投げ」からの突き、肘打ち、蹴りによる「極め」も有効な攻撃とする。

第31条　判断基準については、ダメージではなくポイント制に主眼が置かれる。

第32条　体重によって分ける階級別制を採用する。

M：①42 kg以下　②52 kg以下　③52 kg超

F：①42 kg以下　②52 kg以下

第五章　審判員

第33条　審判団は、主審１名、副主審1名、副審3名の5名をもって原則とする。

第34条　審判団に加えて、監査役1名を置く。

第35条　監査役は、判定には関与せず、以下の役割を持つ。

1. 主審からの要請に応じて、各種の助言や、寝技の攻防の回数の回答等。
2. 金的等の違反行為に関する助言、悪質な違反行為の判断と審判長への説明・進言。
3. 大会ドクターの登壇要請（主審、副主審とともに、要請権限をもつ）。
4. 審判団の旗に間違いが認められた場合の、指摘・是正。
5. その他、監査役が必要と認めたとき。

第36条　主審は、場内に在って試合の進行及び勝負の判定を司る。

第37条　副主審は、主審を補佐する。主審と副主審は正対して選手を観察し、正確かつ公平な判断を下すよう互いの死角を補う。

第38条　副審は、主審・副主審の死角で起こる技の有効性・違反行為・場外などの事柄に対して責任を負う。

第39条　各審判員は、公正な条件の下で選手を競わせるとともに、その安全を確保する義務を負う。

第40条　審判団は試合の優劣について判定を行い、その判定についての全責任を負う。

第41条　主審は、試合開始を「始め」、中断と場外を「待て」、再開を「続行」、終了を「止め」と宣告、指示する。

第42条　主審は、試合者に以下の行為があった場合は、「待て」の宣告により試合を一時中断し、適切な処置を講ずる。

1. 試合者の一方、もしくは双方が場外に出たとき。
2. 試合者が禁止事項を犯そうとし、または犯したとき。
3. 試合者が負傷したり、発病したとき。
4. 試合者の服装を整えさせるとき。
5. その他、審判員が必要と認めたとき。

第43条　主審、副主審、および副審は、「効果」「有効」「技あり」「一本」の技があったと認めた場合、または違反行為があったと認めた場合、または「場外」等、試合を中断すべきと認めた場合、および試合の勝敗が「判定」となった場合は、審判動作基準に拠り、それぞれの動作を示さなければならない。

第六章　セコンド

第44条　試合者は、1名もしくは2名のセコンドを指名し、試合に帯同させなければならない。

第45条　セコンドとは、試合の際に出場選手に付き添い、試合中に指示を出し、インターバルの時に選手に作戦を授ける役割を持つ者を指す。

第46条　セコンドは、選手がポイント累積による3ポイントを奪われながらも試合続行の意志表示をした場合、続行か否かを選手のダメージを考慮して判断する責務がある。

第47条　セコンドは、試合時に主審が選手の「治療許可証」の提示を求めた場合に、それを提示する責務がある。

第48条　セコンドは、試合（延長戦を含む）開始前に顔面プロテクターの装着を補助することができる。

第49条　セコンドは、試合時に指定された衣服を着用し、セコンド席に着座しなければならない。

第50条　セコンドの試合中の声援は節度あるものでなければならず、立ち上がっての声援、試合場を叩く、判定への不服や審判への批判、相手選手や審判団への暴言等、礼節を欠いた行為をしてはならない。

第51条　セコンドは、インターバル中の選手を幇助する行為をしてはならない。

注1）　選手の幇助とは、怪我の治療、マッサージ、水分や栄養の補給である。

注2）　大会主催者から提供される飲料の補給は、この限りではない。

第52条　セコンドの違反行為は、選手の違反行為とみなす。

第七章　大会ドクター

第53条　試合場毎に、1名以上の大会ドクターを置く。

第54条　試合者が頭部もしくは背部（脊柱）に強烈な衝撃を受けたとき、または主審が重大な負傷が起こったと判断したとき、主審は大会ドクターを呼ぶ。いずれの場合においても、大会ドクターはできるだけ短時間に試合者の診察を行い、主審に試合が続行できるか否かを告げる。

第55条　出血があった場合、安全面の見地から、主審は大会ドクターを呼ぶ。出血している間は試合を行うことはできない。

第56条　大会ドクターを呼ぶ権限は、主審の他にも、監査役および副主審がもつ。

第八章　試合

第57条　勝敗は次の1.～3.があり、審判5名の内3名以上が認めた時に成立する。

1. 一本勝ち（技有り・有効・効果・相手の反則の合算で5ポイント先取した時を含む）。
2. 判定勝ち。
   a. 「技有り」を4ポイント、「有効」を2ポイント、「効果」を1ポイント、「反則1」は相手へ1ポイント、「反則2」は相手へ2ポイントとした、総ポイント数の差による優勢勝ち。
   b. 内容での優勢勝ち。
3. 相手の失格、又は棄権による勝ち。

注1）反則によるポイントを含めた総ポイント数の多い方が勝ちとなる。

注2）総ポイント数が同じ場合は、上位の判定（「技有り」＞「有効」＞「効果」）があった方が勝ちとなる。上位の判定を「ビッグポイント」と呼ぶ。

第58条　「一本」の判定は次の各号によって行なう。「一本」は8ポイントとする。

1. 2秒以上ダウンした場合。

注）「技有り」相当以上の1ダウンで試合は終了するが、ダウンの時間により「技有り」、「一本」の判定をする。

2. ダウンはしないが、4秒以上、効果的な加撃が一方的に行なわれた場合。
3. ダウンしないが、主審が「技有り」をコールまたは旗3本の支持があった後ダウンもしくは場外へ逃亡した場合。
4. 技有り・有効・効果・相手の反則の合算で5ポイント先取した場合。
5. ダウンの有無に関わらず、審判団が危険と判断した場合は、試合を中断・終了できる。

注1）「ダウン」とは、加撃によるダメージもしくは自らの攻撃による事故・怪我で一瞬でも足裏以外の体の一部（手、肘、膝、臀部等）を畳（マット）に着いた状態を指す。
U14は1ダウン（技有り）、もしくは当該試合中の累積5pで試合終了となる。

注2）打撃とは、頭突き、突き（パンチ）・掌底・肘・バックハンドなどの手技を意味する。

注3）加撃とは、打撃、及び全ての蹴りを意味する。

注4）攻撃とは、加撃に加え、投げに入ることなどの全てを意味する。

第59条　「技有り」の判定は、次の各号によって行なう。「技有り」は4ポイントとする。

1. 2秒未満のダウンがあった場合。

注1）「技有り」相当以上の1ダウンで試合は終了するが、ダウンの時間により「技有り」、「一本」の判定をする。

注2）加撃の程度により「有効」もあり得る。

注3）主審は成長過程にある青少年の安全に配慮しダウンやダメージが確認された場合、一般部より早い段階で試合を停止させる。

2. ダウンはしないが、2秒以上4秒未満、効果的な加撃が一方的に行なわれた場合。
3. 「技有り」相当のダウンはしないが、主審が「有効」をコールまたは旗3本の支持があった後ダウンもしくは場外へ逃亡した場合。

第60条　「有効」の判定は、次の各号によって行なう。「有効」は2ポイントとする。

1. ダウンは、原則的に「技有り」以上となるが、程度により「有効」もあり得る。

注）主審は成長過程にある青少年の安全に配慮しダウンやダメージが確認された場合、一般

部より早い段階で試合を停止させる。

2. 無防備な上段に相応の力での蹴りが入った時。
3. 中段/下段への加撃により防具越しにもダメージが認められるとき。
4. ダウンはしないが、4～6本の効果的な加撃が一方的に行なわれた場合。
5. 主審が「効果」をコールまたは旗3本の支持があった後ダウンもしくは場外へ逃亡した場合。

第61条　「効果」の判定は、次の各号によって行なう。「効果」は1ポイントとする。

1. 「加撃」による効果。
   単発でも、的確に無防備な上段/中段/下段へ強い蹴りが入ったとき。
2. 「投げ」による効果。
   畳（マット）がなければ大きなダメージを与える攻撃になったと思われる「強くて鮮やかな投げ」が決まったとき。「鮮やか」とは、相手に体勢を崩されることなく、中腰で直ちに「極め」の動作を行える状態を言う。
   注）許される投げはタックルと足払い、大内刈り、小外刈り、小内刈り、支え釣り込み足に限定される）。
3. 「極め」による効果（「極め」の動作については第63条を参照）。
   下記の状況から、立っていた場合はそのまま、投げた側も倒れた場合は素早く立ちあがり、「極め」の動作があった場合。
   - 「投げ」もしくはタックルで相手を転倒させる。
     注）相手を振り回して転倒した時に極め動作をしても効果とは認められない。
   - タックルを切る。
4. タックルに対する加撃とその判定については、第64条を参照。

注 1）**「加撃」による「有効」、「技有り」、「一本」 を経過時間、一方的に行なわれた効果的な加撃の本数で表わすと以下のようになる。**

	2	秒 4	秒以上
ダウンした場合	「技有り」（もしくは有効）	「一本」	
ダウンしない場合	「有効」 **（4～6発）**	「技有り」	「一本」
連続攻撃中に有効相当のダウン、もしくは場外へ逃れた場合	第60条　5項	第59条　3項	第58条　3項

注2）選手は副審により「効果」や「有効」の笛が吹かれた場合でも、主審が「待て」と言うまで攻撃は止めない。（攻撃を続行すれば「有効」「技有り」「一本」 の可能性がある）

注3）「突き」や「蹴り」、「投げ」はスピードのある技術であり、一旦その動作に入っていると主審の「待て」 や「止め」の指示があっても、止められない場合がある。従って、選手は主審の指示があってもすぐに防御を止めない。もし「待て」や「止め」の指示後の「故意」ではない攻撃によりダメージを受けた場合は判定の材料となる。

第62条　立ち技においては3秒以内の掴みが認められる。

1. 掴みとは、道着の襟、袖、裾や腕、脚などを握る、掌で抑える、引っ掛ける等の状態で、相手の行為を制したり、バランスを崩そうとする行為を指す。
2. 掴んでの上段への加撃は回し蹴り（後ろ回し蹴りを含む）のみ可とする。
3. 首相撲も掴みと同等の行為とする。
4. それらは組み技と総称され、組み技の状態とは片方もしくは双方が相手の身体もしくは道着を掴んだ状態を指す。
5. 掴みなどで服装が乱れた場合は、主審の指示に従い選手は短時間（10秒が目安）で自ら服装を正さねばならない。

第63条　「極め」の動作とは、転倒した者の上半身に対して、攻撃者が中腰から打撃を当てることができる適切な距離で、正拳突き、肘打ち、もしくは蹴りを2回以上、相手に当てることなく出した場合を意

味する。
但し、U14では指定された投げで投げた相手に対しての「極め」でなければ「効果」にはならない。
（5種類の投げに関しては、第61条2項の注)を参照）

1. 転倒とは、U14の場合は指定された投げ技で、足裏以外の体の一部（手、肘、膝、臀部等）が畳(マット)に着いた状態を指す。
2. 「（畳【あるいはマット】がなければ大きなダメージを与える攻撃になっていたと思われる）強い投げ」により一方が倒れており、その姿勢に対して「極め」の動作があった場合は、「投げ」＋「極め」で「効果」2とする。
3. 投げられた者が下から反撃し「極め」の動作を2回以上させない場合は、「効果」にはならない。

注） 前蹴り、横蹴り、後ろ蹴り、膝蹴りなどの直線的な軌道の蹴りで頭部を正面から蹴ることは違反行為とする（第69条2項）。

4. 投げられた者が下から反撃する事で立っている者にダメージを与えたなら、程度により判定の材料となる。
5. 指定された投げや、タックル等で攻撃者も倒れた場合は素早く立ち上がって、また足払いの場合はそのまま中腰の姿勢を取り「極め」の動作をしなくては「効果」にはならない。
6. これによる「効果」は、一連の動作の中で1回までとする。

第64条　5種類の「投げ」に加え、相手を転倒させる技の一種としてタックルが認められる。
（5種類の投げに関しては、第61条2項の注)を参照）

1. タックルは「攻撃」と見なされる。
2. タックルに対しては、初撃に限り蹴りによる頭部以外への加撃が認められる。また頭部以外への打撃が認められ、これらによってホールドした両手を離し床についたり、ホールドの状態も含め全体的に脱力感が認められた場合、ダウンしたものと見做す（禁止行為については69条2項を参照）。

第65条　失格・棄権は次の各号による。

1. 選手の一方が第69条に示す禁止行為（遅延行為を含む）により「失格」となった場合、残る一方の「不戦勝（「技有り」相当＝4ポイント）」とする。
2. 選手がアクシデントにより試合の途中で棄権をした場合、対戦者に与えられるポイントはそれまでの取得ポイントと4ポイント（「技有り」相当）のうち、より大きな方の数字のポイントとする。
3. 事前に審判長へ棄権の申し出があった場合は、残る一方の「不戦勝（「技有り」相当＝4ポイント）」とする。
4. 試合の勝者がその後の試合を棄権する場合、その選手および審判長が認めたならば、敗者を次の試合に出場させることができる。この場合は、対戦相手にポイント1が与えられる。

第九章　判定法

第66条　　試合者の一方がその対戦者に対して、そのダメージが審判にもはっきり分かる程度の効果的な技を加えた場合は、それぞれ程度により「効果」「有効」「技有り」「一本」と宣告される。

第67条　判定基準は以下の表による。

本 戦		延長戦
1. 一方に2ポイント以上のポイント数があり、かつポイントに差がある場合は、ポイントが多い者の勝ち。 2. 両者に2ポイント以上のポイント数があり、かつポイント数が同じ場合は、ビッグポイントがある者の勝ち。 ※「技有り」＞「有効」＞「効果」の順で上位（ビッグ）とみなす。「技有り」による4ポイントは、「有効」や「効果に」よる4ポイントに勝る。同様に「有効」による2ポイントは、「効果」による2ポイントに勝る。 3. それでも差がない場合は、「反則」の少ない者の勝ち。 4. 内容に拘らずポイントが１のみの場合は、決定的な材料にはせず、「判定」となり、「引き分け延長戦」もありうる。 副主審と主審は「引き分け」の判定を出すことができるが、ポイントが多い者が負ける事はない。また、一方に「反則 1」と「効果 1」があり、ポイントが１対１の場合、反則を犯した側が勝つ事はない。	休息 30 秒	1.「本戦」と「延長戦」を通しポイントが多い者の勝ち（1対0でも可）。 2. ポイント数が同じ場合は、ビッグポイントのある者の勝ち。 3. それでも差がない場合はこの延長戦でポイントが多い者の勝ち。 4. それでも差のない場合は「本戦」と「延長戦」を通じ「反則」の少ない者の勝ち。 5. それでも差がない場合は、「本戦」から「延長戦」を通じ「警告」を受けた者の負け。 6. それでも差がない場合は、旗判定。 ⓐ第68条の規定による「加撃」、「投げ」の順で効果的な攻撃の多い者の勝ち。 ⓑそれでも差がない場合は、「延長戦」の後半に主導権を取った（優勢に試合を進めた）者の勝ち。 必ず勝敗の「判定」をだす。「再延長戦」はない。

注1）「加撃」とは、第58条の注3）のとおり。

注2）主審は、選手がポイント累積による3ポイントを奪われながらも試合続行の意志表示をした場合でも、選手の安全性を確保するために試合を一旦止め、その選手のセコンドにその旨を告げ、続行か否かを確認しなければならない。従って選手には必ず、1名以上の監督者（セコンド）がつかなくてはならない。

注3）選手が注2)に更にポイントが加算され、4ポイントを奪われた場合、「試合続行不可能」としてその時点で試合を止め「技有り優勢勝ち（ポイント数は取得ポイント）」とする。

注4）アクシデントによる怪我やダメージについては以下の通りとする。

- 選手が試合継続の意志を見せない場合、その時間に応じて「有効」→「技有り」→「一本」とする。判断基準は、第69条5項と同じ。
- 出血があった場合は主審は試合を中断し、医師を呼び処置開始時点からの計時を指示する。処置に要する時間は「遅延行為」とみなす（第69条6項を参照）。

注5）怪我の状況によっては、大会ドクターの意見を聴いたうえで、大会実行委員長と大会審判長の判断により、その後の試合については棄権となりうる。

注6）勝敗は本戦での決着を原則とし、3 名の副審は判定時に青・白のいずれかに旗を挙げなければならないが、僅差の試合においては公正を期するために副主審に引き分けを宣する権限が与えられており、最終的には主審の判断で延長戦を行うことができる。

第68条　第66条に規定したようなポイントや違反行為に差がなかった場合、「優勢」の判定は次の各号の順位によって行なう。

1. 突き、蹴りが単発でも連続でも的確に多く入っている場合。
2. 1項の規定で互角の場合、指定された投げ、足払い、タックル等の決まった回数の多い方が

有利となる。

注） この条項は試合終了後の「判定！」の際に主審、副審の旗の判定動作で明示される。
試合中に優勢の判定動作はない。

第十章　禁止行為

第69条　下記の行為は違反行為であり、初めは「警告」、以降は「反則」となる。

注1） 初めは、「警告」を宣告される。
2回目は「反則1」(相手に1ポイント)、3回目は「反則2」(相手に2ポイント)を宣告される。
4回目の「反則3」(相手に4ポイント)を宣告された選手は「失格」となる。

注2） 「反則勝ち」の場合、3位と4位、及び5位～8位決定時、得点は4ポイントで計算する。

注3） 違反行為が故意もしくはダメージが大きい場合は「警告」なしで、初めから「反則1」(=相手に1ポイント)となる場合もある。

注4） 違反行為が特に悪質、または違反行為によるダメージが特に大きい場合、審判長及び副審判長が違反行為の程度を判断し、違反行為を犯した選手に「反則2」(相手に2ポイント)もしくは「反則3」(相手に4ポイント)が宣告される場合があり、「反則3」を宣告された選手は「失格」負けとなる。

注5） 違反行為によってダメージを負い、即時試合を続行するのは不可能だが、時間を空ければ再開可能と選手およびセコンドに確認の上で主審が判断した場合は、2試合後に試合を再開できる。

注6） ドクターが確認し、違反行為によるダメージが大きく2試合を空けても試合続行不能と判断された場合、反則を犯した選手を「失格」負けとする。ただし、違反となった行為が明らかに故意ではなく、違反行為を犯した選手が十分に反省していると審判長および審判団が判断した場合に限り、特例として「失格」負けとなった選手が次の試合に出場できる。この場合は、対戦相手にポイント2が与えられる。

注7） 打撃、加撃、攻撃の意味については、第58条の注2）～注4）のとおり。

1. 攻撃の禁止行為。
   - 「技有り」相当以上のダウンをした相手への更なる攻撃。
   - 脊椎へのあらゆる攻撃。
   - 注） 頸椎を強く曲げる、捻る等の、頚椎に大きなストレスをかける攻撃は、特に悪質な違反行為と見做す。

2. 加撃の禁止行為。
   - 頭部へのあらゆる打撃。
   - 後頭部への加撃。
   - 頭頂部への加撃。
   - 喉への加撃。
   - 腎臓への加撃。
   - 関節蹴りによる、膝関節への前方や側方からの加撃。
     注） ただし、後方からの、膝関節の曲がる方向への加撃は認められる。
   - 連続的な下段蹴り。
   - 掴みの有無に関わらず、回し蹴り、後ろ回し蹴り以外での上段への加撃。
     注） 前蹴り、横蹴り、後ろ蹴り、膝蹴りなどの直線的な軌道の蹴りで頭部を正面から蹴ることは違反行為とする。
   - 助走をつけての飛び蹴り。
   - 金的への加撃。
   - タックルに来た相手に対しては、初撃に限り蹴りでの頭部以外への加撃が認められるが、それ以上の蹴りでの加撃は禁止。

3. 掴みの禁止行為。
- 「投げ」や「タックル」や「打撃」の為に、先手後手を問わず連続した3秒間を超える掴み。
- 装備（顔面プロテクター、胴プロテクター、アームガード、レッグガード、ファウルカップ）、髪、喉、性器を掴む行為。
  注） 但し（「膝蹴り」などの為に）顔面プロテクターを抱える事は認められる。

4. 投げ技の禁止行為。
- 足払い、大内刈り、小外刈り、小内刈り、支え釣り込み足以外の投げ技。
  注） 特に大外刈りと前方方向へ強く落とす可能性のある投げ（首投げ、背負い投げ、体落とし、払い腰など）は、実際に投げなくともそのモーションに入った時点で違反行為とする。
- 故意・過失を問わず、投げて頭部や頚椎に大きなダメージ（すぐに立ち上がれない状況を生じるなど）を与える行為。
  注1）相手が投げられまいと堪えて自ら頭部・顔面から着地したと判断される場合であっても、投げた側の違反行為とする。
  注2）投げられまいと堪えたりしがみついたことでダメージを生じたと判断される場合は、ダメージを受けた側も違反行為とする。
- ダメージを与えなくても、相手の頭頂部や後頭部から先に畳（マット）に着地させ、投げた後も相手の背中が畳（マット）に着かないような投げ技。
  注1）バックドロップなど、頭部や頚椎に大きなダメージを与え得る危険な投げは、実際に投げなくともそのモーションに入った時点で特に悪質な違反行為とみなす。
  注2）身体の回転の勢いによって胴体部分が順次着地していく場合は可とする。
- ダメージを与えなくても、相手の頭部や顔面から先に畳（マット）に叩きつけるような投げ技。
  注1）立位から（ギロチンチョークのような状態で）頭頂部がマットに落ちるように勢いよく自分の後方に投げるような、頭部や頚椎に大きなダメージを与え得る危険な行為は、実際に投げなくともそのモーションに入った時点で特に悪質な違反行為とみなす。
  注2）相手が投げられまいと堪えて自ら頭部・顔面から着地したと判断される場合は、違反行為としない。
  注3）身体の回転の勢いによって胴体部分が順次着地していく場合は可とする。
- 故意・過失を問わず、全体重を浴びせて投げ、腹部もしくは胸部に大きなダメージ（すぐに立ち上がれない状況を生じるなど）を与える行為。
  注1）投げられまいと相手がしがみついたと判断される場合であっても、体重を浴びせて投げることは違反行為とする。
  注2）投げられまいとしがみつくことでダメージを生じたと判断される場合は、ダメージを受けた側も違反行為とする。
- ダメージを与えなくても、体重を浴びせて投げる行為。
  特に巻き込みは実際に投げなくともそのモーションに入った時点で特に悪質な違反行為とみなす。

5. 戦意にかかわる禁止行為。
- 故意に背中を向け続けたり、10秒以上攻撃をしない等、試合に積極性が見られない場合。
- 相手の攻撃から場外逃避したと見做される場合。
- 戦意を喪失している場合（主審が促しても選手が戦う意思を示す構えを取らなかった場合等）。

  注）主審が促してもファイティングポーズを取らなかったり、のろのろ移動したり、ゆっくり道着や帯を直すといった行為に対して主審は副審に促し、警告→反則1→反則2と進み、失格となる手前でセコンドおよび本人に確認の上、主審が試合終了を宣告する。

6. 遅延行為。

- 正当な理由なく主審とのやりとり等で試合を中断する、わざと帯を解く、装備や道着を着崩す、或いはマウスピースを吐き出す、着衣の乱れを正すのに10秒以上掛けるなど、スタミナ、ダメージを回復させる時間を得たと見做されるあらゆる遅延行為。
- 対戦者が呼出し後試合場に現れない場合は遅延行為と見做され、即「警告」。以降30秒経過後に「反則1」、40秒経過後に「反則2」となり、50秒経過で「失格」となる。
- 本戦と延長戦の間の30秒間の休憩のあと準備ができていない場合。直ちに再開できない場合は遅延行為と見做され、即「警告」。以降30秒経過後に「反則1」、40秒経過後に「反則2」となり、50秒経過で「失格」となる。

  注）主審が「引き分け」を宣告した時点から試合再開（マスクの装着終了まで）を「休憩時間」として計時する。
- 試合中の出血等による処置で試合が中断される場合。
  - 「処置時間」が2分経過時点で、「警告」。
  - 2分10秒「反則1」（相手に1ポイント）。
  - 2分20秒経過時点で「反則2」（相手に2ポイント）。
  - 2分30秒経過時点で、「反則3」として「失格」を宣言される。

  注）処置開始（ドクターが選手に触れた）時点から試合再開（マスクの装着終了まで）を「処置時間」として計時する。

7. 服装、装備の禁止行為。

- 服装、装備行為の要件を満たさないあらゆる行為。

  注1） ファウルカップ、及び指定の空道着、ゼッケン、ボディープロテクター、アームガード、レッグガード、帯止めを適切に着用または装着していない場合、複数の物の不着用で反則が累積される事はないが、これらの原因により試合開始に遅延を生じた場合は、遅延行為と見做され69条6項の「対戦者が呼出し後試合場に現れない場合」が適用される。

  注2） 大会主催者の指示のとおりにゼッケンを固定していないことが原因となって試合中にゼッケンが外れたと見なされる場合は、違反行為とする。
- 大会メディカルスタッフが認めていないテーピングの使用、サポーターの着用。

  注） これらの原因により試合開始に遅延を生じた場合は、遅延行為と見做され69条6項の「対戦者が呼出し後試合場に現れない場合」が適用される。
- 顔面プロテクター後部の上下2箇所をヒモで固定していない場合。

  注1） この原因により試合再開に遅延を生じた場合は、遅延行為と見做され69条6項の「対戦者が呼出し後試合場に現れない場合」が適用される。

  注2） 上下2箇所をヒモで固定してあっても、試合中に繰り返しプロテクターが外れた場合は、固定が不十分であることが原因とみなし、2回目で「警告」、3回目で「反則1」などとする。ただし、対戦者がプロテクターを掴んだことによって外れたと判断される場合は、この限りではない。

8. セコンドの禁止行為。

- 試合中1名もしくは2名のセコンドが、指定された場所に着席していない場合。

  注1） この原因により試合開始に遅延を生じた場合は、遅延行為と見做され69条6項の「対戦者が呼出し後試合場に現れない場合」が適用される。

  注2） セコンドの違反行為は、選手の違反行為としてカウントされる。
- 試合時に主審が選手の「治療許可証」の提示を求めた時に、セコンドが提示できない場合。

  注） この原因により試合開始、再開に遅延を生じた場合は、遅延行為と見做され69条6項の「対戦者が呼出し後試合場に現れない場合」が適用される。
- セコンドが、席を離れて試合場を叩いたり、審判や選手を貶めるような発言をしたり、罵声を上げるなど、審判員が礼節を欠くと判断する行為。

9. その他の禁止行為。

- 顔面プロテクターの口にあたる部分を、呼吸を妨げるようにふさぐ行為。
- 爪で引っ掻く、もしくは皮膚を掴む、つまむ、ひねる行為。
- 相手の身体の開口部に指を入れる行為。
- 審判員の指示に従わない、もしくは審判員、対戦者等への暴言や侮辱的行為。
- 審判員の判定や判断に対する、選手やセコンドによる不満表示やアピール。
- 上記のほか、審判員が特に悪質もしくは品位（マナー）を欠くと見做した、選手の技、言動、行為。
- 計量時に体重が規定値より
  - 1kg未満高い場合は「警告」。
  - 1kg以上2kg未満高い場合は「反則1」（相手に1ポイント）。
  - 2kg以上3kg未満高い場合は「反則2」（相手に2ポイント）。
  - 3kg以上高い場合は、「反則3」として「失格」。

第70条　過去に例のない想定外の戦法・技術が使われた場合、又、成文化されていない戦法の可否については、危険度・武道精神・スポーツマンシップの面から考えて問題がないか、1. 大会総委員長、2. 審議委員長、3. 審判長、4. 監査役、5. 主審の計5人の内の3人以上で審議され判定が下される。又、後日その判断に関し、上記及び審判団で協議され、その結果を試合規約として成文化する。

第十一章　その他

第71条　選手ならびにセコンドは、KIFアンチ・ドーピングコードを遵守すること。

本規則は、日本語で作成され、参考として英語に翻訳される。これら両言語版の間に矛盾抵触がある場合、日本語版が優先する。

以上

大会規則変更履歴

- 第 67 条の表の「本戦」 4 項：
  「また、一方に「反則 1」と「効果 1」があり、ポイントが 1 対 1 の場合、反則を犯した側が勝つ事はない。」を追加（2026/9/30）