

RF空手レギュラールール

第1条 試合概要

第1項 打撃技・投げ技・固め技をポイント化したフルコンタクト。KO&7ポイント先取制となる。

第2条 体重・クラス

第1項 ビギナークラスとは、5級以下、又は概ね経年2年未満の武道格闘技経験者。RF空手レギュラールール採用

第2項 レギュラークラスとは、4級以上、又は概ね経年2年以上の武道格闘技経験者。RF空手レギュラールール採用

階級は年少の部(年少、中、長)、小・中学生各学年体重別の部 ※5、6年生以上は男子と女子を分けて行う。

第3条 試合時間

第1項 試合時間:小学生=1分30秒、中学生=2分 グラウンド
時間:10秒 延長:先取り1本勝負

第2項 試合時間内に決着しない場合(同点)は先取り一本勝負により勝敗を決する。

第3項 主審の「時間ストップ」のコール又はジェスチャー以外は時計を止めない。

第4項 主審の「グラウンド」のコール後グラウンド時間となり、上記グラウンド時間で行なう。

・グラウンド時間終了後は開始線に戻り、スタンド状態からの再開となる。

・グラウンド時間内に選手がスタンド状態となった場合には、主審が「スタンド」とコールし続行する。

第4条 服装

第1項 試合はRF武道空手協会(以下RFK協会)の認める清潔な空手衣、柔道衣、柔術衣を着用する。※男子は空手衣の下(上半身のみ)には何も着用してはならない。

第2項 袖等の加工を禁ずる。また試合において、原型を異した物(切れたりしたもの)も次の試合に使用することを禁ずる場合がある。

第5条 防具

第1項 試合は以下の防具の着用を義務付ける。

(1)スーパーセーフ面 (2)拳サポーター (3)ファウルカップ(男子のみ) (4)脛サポーター (5)膝サポーター(任意)

第2項 RFK協会登録選手は指定の競技品のみ可とする。

第3項 その他防具を持参する者は、指定品と類似している物で、大会審判部の許可を受け、認められれば使用できる。

第4項 防具を変形させたり傷を付けたりしてはならない。

第6条 皮膚等への塗布

第1項 出場選手は身体のある部位への油脂及び、化粧品類、整髪塗料の塗布を禁ずる。

第7条 バンテージ及びテーピング・サポーター等について

第1項 バンテージ・テーピング・サポーター等の使用は認めない。但し、サポーター及び怪我によるテーピングは大会審判長もしくは代行として指名されたものに見せて許可を得れば、その使用を認める。

第2項 バンテージやナックルパート及び指定の拳サポーターを除くその他のあらゆる物を手に付、装着することを禁ずる。

第8条 計量

第1項 大会当日に体重計量を実施する。計量の結果、ビギナークラス・レギュラークラスは申告体重より3kgオーバーで相手に1ポイント与えられる。6kgオーバーで失格となる。

第2項 脱衣しての計量を認める。また団体・道場責任者は選手の安全上、クラスに合わせた減量は一切禁ずる。

第9条 審判

第1項 試合は以下の審判を配置する。なお、審判員はRFK協会主催の審判講習会を受講した者が行なう。

・2審制(1)主審1名 (2)副審1名

第10条 勝敗の判定

第1項 「一本勝ち」1本あるいは7ポイント先取するか、審判が相手に続行不可能と判断した場合。

第2項 「優勢勝ち」本戦終了時に1ポイントでも多く先取していた先取の優勢勝ちとする。

第3項 「延長先取り1ポイント勝負」本戦時間内で勝敗が決しなかった場合、延長戦で先に1ポイント先取した方の勝ちとする。

第11条 有効な技と各ポイント

第1項 有効な技の定義は、ポイントとなる技は基本的に忠実な技で相応の威力がなければならない。また、年齢により技の威力、完成度が異なるため、細部は審判の判断とする。

・「有効な技」

ストレート、フック、アッパー、肘打ち、前蹴り、横蹴り、回し蹴り、後ろ蹴り、後ろ回し蹴り、膝蹴り、投げ技、小学生以下の胴タックル、中学生以上のタックル、押さえ込み、(ガードポジションはポイントにならない)

第2項 「一本」

ダウンあるいはそれに近い打撃が決まった場合及び顔面に打撃を受けて転倒した場合(押されたように倒れた場合はグラウンドコールでグラウンド)相手が戦意喪失になった場合、その他審判が続行不可能と判断した場合等。

第3項 技有り「2ポイント」

上段への蹴り技(回し蹴り、後ろ蹴り、後ろ回し蹴り、横蹴り、前蹴り、膝蹴り等)が的確に決まった場合。

第4項 技有り「1ポイント」

上記以外の有効な打撃が上、中、下段に決まった時(相応の威力が必要であり、中、下段については特に無防備な状態やノーガードの状態に入ったもの等とする)。尚、相手が横を向いたり、構えが崩れている状態に決まった打撃については軽くとも取る場合がある。下がりながら打った打撃は相応の威力がない場合ポイントとはなりにくい。投げが決まった場合(投げた方が勢いで下になっても、投げのポイントは投げた方に加算される)。相手を的確に押さえ込んだ場合。相手選手が場外反則となった場合。

第12条 寝技の定義(グラウンド時間等)

第1項 足の裏以外が地面に着いた場合(投げ、転倒、ひきこみ等)に審判の「グラウンド」コールで寝技になる。※転倒、ひきこみによる相手へのポイントはない。

第2項 寝技の制限時間は10秒とする。

第3項 押さえ込み、ガードポジションを維持したら主審のコールで終了する。

第4項 双方がポジションを維持していない場合は寝技の制限時間まで続行する。

第13条 場外

第1項 場外の定義と進行

赤マット(畳)外側ラインを境に内側を場内、外側を場外とし、場外に体全体が出た場合には試合をストップし中央で「場外反則」のコールの後に再開する。但し、立ち組技において技の流れでライン際の微妙なところでグラウンド状態になってしまった場合やグラウンド状態でのラインの外に出た場合には試合進行の妨げにならない場所までは続行し、試合進行の妨げになる場所まで来た時は、主審の判断で「動くな」もしくは「ドントムーブ」とのコールで選手の動きをストップし試合場内に「動くな」とコールされた状態のまま移動し「続行」のコールにより続行する。

第2項 場外反則(下記参照)

1. 打撃を嫌がって、故意に場外にエスケープした場合
2. 連打により場外に押し出された場合
3. 組み技を嫌がって、故意に場外に出た場合、もしくは出した場合。
4. グラウンド状態で故意に、試合場マットの場外及び進行不可能な場所までエスケープした場合
上記の行為を行なった場合には、場外反則がコールされ、相手に1ポイント加算される。

第14条 反則行為(故意過失に係らず反則とする)

第1項 反則行為(下記参照)

1. 頭突き
 2. 金的攻撃
 3. 脳天、後頭部、延髄、脊柱、脊髄への打撃攻撃
 4. 脳天、後頭部から落とす行為(背中から落とす行為は認める)
 5. グラウンド状態でのあらゆる打撃攻撃。
 6. あらゆる関節技・絞め技。
 7. 指を極める行為
 8. 頭髪、喉、粘膜部分(目、鼻、耳、口、肛門等)への掴みや攻撃
 9. 帯で首を絞める行為
 10. ダウンしている者への攻撃
 11. セーフ面を掴む行為
 12. その他非道徳的な攻撃等
 13. 審判の指示に従わない行為
 14. その他大会運営に支障をきたす行為
- ※反則行為があった場合、ダメージ・偶発的なものを主審判断され、口頭注意される場合がある。
○1度目で口頭注意
○2回以降減点(相手に1P)、
また、通念上悪質な反則があった場合には1度目の反則であっても主審の判断により減点や失格にすることができる。