

	フルコンタクト空手		格闘空手(着衣MMA)		キックボクシング		
	顔面なし・握みなし・電技なし	顔面なし・握みあり・電技なし	顔面あり・握みあり・電技なし	顔面あり・握みあり・電技あり	ポイント制	ノックアウト制	
試合時間	本戦(1分30秒)インターバル30秒 延長(1分)・マストシステム ベスト4以降・再延長(1分)・マストシステム ※12名未満のトーナメントに関しては決勝戦のみの適用。	本戦(1分30秒)インターバル30秒 延長(1分)・マストシステム ベスト4以降・再延長(1分)・マストシステム ※12名未満のトーナメントに関しては決勝戦のみの適用。	本戦(2分)インターバル30秒 延長(1分30秒)・マストシステム ベスト4以降・再延長(1分30秒)・マストシステム ※12名未満のトーナメントに関しては決勝戦のみの適用。	本戦(3分)インターバル30秒 延長(2分)・マストシステム ベスト4以降・再延長(2分)・マストシステム ※12名未満のトーナメントに関しては決勝戦のみの適用。	1分30秒×2ラウンド インターバル30秒 延長1分・マストシステム	2分×2ラウンド インターバル30秒 延長1分・マストシステム	
防具	ヘッドガード(面無)：メーカー不問【貸出あり】 拳サポーター(布製)：メーカー不問 拳サポーター(布製)：メーカー不問【貸出あり】 チエストラード(塩酸で)：メーカー不問 男子ファールカップ：メーカー不問 女子アンダーガード：メーカー不問*着用は任意	スーパーセーフ：メーカー不問【貸出あり】 マウスピース：メーカー不問*着用は任意 拳サポーター(布製)：メーカー不問 拳サポーター(布製)：メーカー不問 男子ファールカップ：メーカー不問 女子アンダーガード：メーカー不問*着用は任意	拳サポーター(布製)：メーカー不問 拳サポーター(布製)：メーカー不問 男子ファールカップ：メーカー不問 女子アンダーガード：メーカー不問*着用は任意	拳サポーター(布製)：メーカー不問 拳サポーター(布製)：メーカー不問 男子ファールカップ：メーカー不問 女子アンダーガード：メーカー不問*着用は任意	ヘッドギア(フェースバー無し)：メーカー不問 マウスピース：メーカー不問 ハンチング：メーカー不問*着用は任意 グローブ(14オンス)：メーカー不問 レカース(メーカー不問) 膝サポーター(布製)：メーカー不問 男子ファールカップ：メーカー不問 女子アンダーガード：メーカー不問*着用は任意	トップス：Tシャツ・ラッシュガード・タンクトップのいずれか パンツ：ボクシングの無いもの 上下ともにタボつきのないサイズ感で装飾品の無いもの。 アクセサリーの類は全て禁止のため試合前に全て外していること	
服装	フルコンタクト用空手着：メーカー不問	フルコンタクト用空手着：メーカー不問					
有効技	手による顔面・首・金的以外の攻撃は全て有効 足による顔面への膝蹴り・金的以外の攻撃は全て有効 *顔面への手技と上段膝蹴り、顔突きは禁止	打撃：脳天・咽喉・金的を除くすべての部位への手技、足技、肘、膝が有効 *顔面への手技と顔突きは禁止 *中学生以下は顔突き禁止	打撃：脳天・咽喉・金的を除くすべての部位への手技、足技、肘、膝が有効 *中学生以下は顔突き禁止 *中学生以下は顔突き禁止	打撃：脳天・咽喉・金的を除くすべての部位への手技、足技、肘、膝、顔突きが有効 *中学生以下は顔突き禁止 *中学生以下は顔突き禁止	手による顔・金的以外の攻撃は全て有効 足による金的以外の攻撃は全て有効 *顔突きは禁止		
	A. 打撃に関する原則 顔面へのパンチ・肘による攻撃、顔突き、上段膝蹴り B. 危険行為 金的攻撃、ダウン中の相手への攻撃、背後からの攻撃、膝への関節蹴り C. 組技・掴み 掴み禁止、引っ掛け禁止 E. 押しに関する規定 攻撃への連携を目的とした片手での一瞬の押しのみ有効 連続した押し、攻撃につながる防部のための押しは反則	A. 危険行為 金的攻撃、ダウン中の相手への攻撃、背後からの攻撃、グラウンド状態への垂直方向パウンド、膝関節への蹴り B. 禁止技 足関節蹴り(アングル・ヒールなど)、首を反らせて落とすと危険な投げ 顔面へのパンチ・肘による攻撃、顔突き・電技	A. 危険行為 金的攻撃、ダウン中の相手への攻撃、背後からの攻撃、グラウンド状態への垂直方向パウンド、膝関節への蹴り B. 禁止技 足関節蹴り(アングル・ヒールなど)、首を反らせて落とすと危険な投げ	A. 危険行為 金的攻撃、ダウン中の相手への攻撃、背後からの攻撃、グラウンド状態への垂直方向パウンド、膝関節への蹴り B. 禁止技 足関節蹴り(アングル・ヒールなど)、首を反らせて落とすと危険な投げ	A. 打撃に関する原則 顔面への肘、顔突き *ポイント制のみ上段膝蹴りなし B. 危険行為 金的攻撃、ダウン中の相手への攻撃、背後からの攻撃、膝への関節蹴り C. 組技・掴み 掴み禁止、引っ掛け禁止 E. 押しに関する規定 攻撃への連携を目的とした片手での一瞬の押しのみ有効 連続した押し、攻撃につながる防部のための押しは反則		
ルール	一本>技有り>ダメージ>有効打>攻撃数>積極性	一本(8P)：ダウン4秒以上、戦意喪失、一方的攻撃。 技有り(4P)：ダウン2秒以上。 有効(2P)：マスクがなかった場合にダウン相当のクリーンヒット。 効果(1P)：マスクがなかった場合での有効打。 投げ・寝技での優勢、パスや極めの近さは効果判定。			A. ポイントの基準 『3回連続のクリーンヒットな打撃』、『クリーンヒットなカウンター』、『クリーンヒットなハイキック』、『クリーンヒットな膝部への膝蹴り』のいずれかの場面が見られた場合に1ポイントを与える。 B. 試合続行不能となった場合 どちらかが強烈な打撃や不慮のアクシデントで試合続行不可能とレフリーが判断した場合は、その時点で多くポイントを持っていた選手の勝利とする。(必ずしも強烈な打撃を入れた方の勝利とはならない) C. その他 一方の選手の顔か眉がもう一方の選手の顔もしくは肩に継続して接している場合は試合を一時中断し、審判の指示に従い速やかにお互いの距離をスタートの地点にリセットする。 D. 引分け (1)判定でもジャッジの2票以上の獲得がない場合 (2)両者が同時にダウンし、両者とも10秒以内に立ち上がらない場合		
判定基準							
減点	警告→反則1(相手1P)→反則2(相手2P)→反則3→失格(相手4P) *技有り>反則1(相手1ポイント) *反則はラウンド・延長を通じて累積する *本戦から延長に進んだ場合も、警告・反則は引き継ぐ						
勝敗	1本勝ち・技あり(2本で1本勝ち) 判定勝ち・反則ないし失格により勝敗を決する。	本戦 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)と見なす。「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」もあろう。(ただしポイントが多い者が負ける事はない)	再延長がある場合の延長 1. 「本戦」と「延長戦」を連し一方に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. 「本戦」と「延長戦」を連し両者に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。 3. それでも差がない場合は、「本戦」と「延長戦」を連し「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」もあろう。(ただしポイントが多い者が負ける事はない)	延長・再延長 1. 「本戦」と「延長戦」、「再延長戦」を連しポイント数が多い者の勝ち。 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「再延長戦」でポイント数が多い者の勝ち。 4. それでも差のない場合は、「本戦」から「再延長戦」次に「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「再延長戦」次に「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。 ⑨「加撃」、「投げ」、「寝技」の順で効果的な攻撃の多い者の勝ち。 ⑩それでも差がない場合は、「延長戦/再延長戦」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」をたす。	8P先取制。 全ラウンドを合計してのポイント制により勝敗を決する。	KO勝ち、TKO勝ち 判定勝ち、引き分け、失格により勝敗を決する。	
	計量オーバー	申告した体力指数(体重)より 1(kg)未満=警告 1(kg)以上2(kg)未満=反則1(相手に1P) 2(kg)以上3(kg)未満=反則2(相手に2P) 3(kg)以上=失格					
遅延	選手呼び出し後、試合コートに現れなかった場合 即警告 30秒経過後=反則1(相手に1P) 40秒経過後=反則2(相手に2P) 50秒経過=失格						
備考	本大会のすべてのルールは、「格闘空手連大会規約」を大前提として上位規範として適用され、同規約に基づき運営・判定・処分が執行されるものとする。						