

# HITTING-SPORTS競技規程

第1章 競技	3
第1節 HITTING SPORTS競技の目的と理念	3
第2節 名称、他	3
第3節 選手	4
第4節 競技時間	4
第5節 競技場	4
第6節 計量	5
第7節 服装、防具、他	5
第8節 コーチ	6
第2章 競技役員	7
第1節 レフリーとジャッジ	7
第2節 審判委員会	8
第3節 タイムキーパーならびにスコアボード係	8
第4節 ドクター	9
第3章 判定	9
第1節 勝敗の判定	9
第2節 延長戦における勝敗の判定	9
第3節 「場外」「転倒」による「イエローカード」、他	10
第4節 「一本」「技有り」、他の判定	10
第5節 「無効」、他について	12
第6節 特記事項	13
チャレンジ制度について	14
第4章 反則	14

第1節 「口頭注意」「イエローカード」、他の宣告	14
第2節 危険な行為へのイエローカード	15
第3節 危険な行為以外の「イエローカード」と「口頭注意」	16
第4節 レッドカードによる失格	17
第5節 失格	17
第6節 特記事項	18
第5章 選手と審判の所作	18
第1節 選手の所作	18
第2節 審判の所作	19
第3節 レフリー及びジャッジの宣告方法、所作、他	19
第4節 審判による勝負判定の宣告作法	20
第6章 その他の特記事項	21
備考	21

# 第1章 競技

## 第1節 HITTING SPORTS競技の目的と理念

1. ヒッティング競技は、「打つ」という武技の行使において、自己の心技体を高め統合させるスキルの追求を目的とする。さらに他者の尊厳を護り、同時に自己の尊厳を最高に高める「礼の精神」の涵養を目的とする。よって、本競技においては、自他の無益なダメージの与え合いを避けて、自他の技をより善く活かすことを目標とする。
2. 我々は、本競技の目的を実現しようとする意志を「武道人精神（BudoManShip）」と呼び、その精神を以て日本に育まれた武道文化を、多様な文化や教育と融合させる。
3. 本競技は、2011年に制定されたオリンピック憲章にある、オリンピズムの根本精神に準拠し、オリンピックムーブメントへの参入を目指すものである。なお、オリンピック憲章では、「オリンピズムは人生哲学であり、肉体と意志と知性の資質を高めて融合した、均衡のとれた総体としての人間を目指すものである。スポーツを文化と教育を融合させることで、オリンピズムが求めるものは、努力のうちに見出される喜び、良い手本となる教育的価値、社会的責任、普遍的・基本的・倫理的諸原則の尊重に基づいた生きた方の創造である」と明記されている。そのオリンピズムと我々の目指す「武道人精神」は同根のものである。それは、全人類の叡智に根差したものであり、我々「IBMA」の目指す「大義（Taigi）」の実践と同一のものである。

## 第2節 名称、他

競技方式およびクラスについては以下のように決める。

1. 本競技の正式名称は「HITTING SPORTS競技」とする。以下、本規程では、「HITTING 競技」と表記する。なお、本競技には、競技において使用できる技術の違い、道具の有無によって、「KyokushinDo-style」「KickBoxing-style」「KyokushinUniversal-style」「Hitting-Freestyle」「Hitting・Stick」の5種の競技形式を設定する。なお、競技を実施する際は、年齢、性別、体重、等を考慮し、各クラス、階級を設定する。
2. 「Kyokushin-Universal style」並びに「Hitting・Stick」の競技規程に関しては別紙に記載する。
3. IBMAとは国際武道人育英会の略称である。

### 第3節 選手

選手に関し、以下のように定める。

1. 本規程に則った競技を行う場合、選手は各地域のIBMAに選手登録すること。
2. 競技進行の妨げとなるおそれのある負傷・長髪、爪、その他観客に不快の念を与える風体の者の競技は許可しない。
3. 急性炎症性疾患・感染性疾患などに罹患している時の競技は許可しない。その他ドクターが競技に不適であると認定した者、及びドクターの診断勧告に応じない者の競技は許可しない。
4. 全力で競技を行なわない、もしくは故意の反則等、悪質な行為をした選手は、選手登録を抹消し、以後、選手登録はできないこととする。また、選手には弁明の機会を与えることとする
5. 各地域のIBMAに選手登録していない選手は本競技規程を採用する競技会に参加を許可しない。
6. 競技会開始時間並びに競技時間に遅れた選手は、失格とする。
7. 競技の参加手続き後、正当な理由なく競技参加をしなかった選手は、以後IBMAの主催する競技には参加できないこととする。
8. 足甲部、脛部、膝部、胴部、頭部、拳部などを保護する防具の着用を義務付ける。なお、プロテクターの種類等については、別紙において定める。

### 第4節 競技時間

「KyokushinDo-style」「KickBoxing-style」「Hitting・Freestyle」の競技時間並びに本戦、延長戦については以下のように定める。

1. 競技は本戦と延長戦（再延長戦も含む）の2種類とする。
2. 本戦の時間については2分間とする。延長戦は30秒～1分間の間を挟んで行い、競技時間は2分間とする。
3. 競技方式には2分間の競技を3セット行い、2セット先取した側を勝者とする方式も可とする（3セットマッチ方式）。
4. 延長戦及び再延長戦の回数は、競技を主催する主旨およびクラスなどによって変更することを許可する。ただし、その場合、延長戦の時間並びに回数については、競技前に選手に告知すること。
5. 競技時間については、少年やシニア対象の競技大会など、IBMA本部が許可すれば、競技時間等の変更は認める。

### 第5節 競技場

競技を行なう競技場については以下のように定める。

1. 公式競技における競技場のメインスペースの広さおよび形は、1辺6～8メートルの正方形又は直径6～8メートルの円形とすること。
2. 競技場には、メインスペースと場外スペースを設けること。
3. 場外スペースは2m以上の幅とすること。競技場のメインスペースと場外スペースは、下図のように選手並びに観客に分かるようにすること（下図は一例）



4. 競技場のマットは、選手が怪我をしないような厚みと堅さを有するものを使用しなければならない。
5. 競技場には、選手と観客に得点が見えるように競技場の2カ所以上にスコアボードを設置すること。

## 第6節 計量

1. 体重別のクラスに参加する選手は、競技当日、審判委員会が決めた計量時間内に計量を行い、審判委員会の承認を得なければならない。
2. 計量時間内に計量を済ませなかった時や規定体重を超えた場合、選手は失格となる。
3. 競技前にドクターの診断を受け、健康な状態にあることを証明しなければならない。

## 第7節 服装、防具、他

選手に関し、以下のように定める。

1. HITTING 競技を行うものは、競技競技の目的に照らし、各地域のHITTING協会が許可した面防具、胴防具（ボディプロテクター）、すね防具（シン・プロテクター）、拳防具（グローブ）など、指定のものを使用することとする。
2. KickBoxing-style競技を行う者は各地域のIBMAが許可した「グローブ」「ヘッドギア」「防具」「シン・プロテクター」を着用する。
3. 胴防具は、競技クラスによっては使用しないこともあるものとする。

4. 本規程に則った競技を行う場合、選手は各地域のIBMAが認定した選手統括団体に必ず選手登録することとする
5. 競技の妨げとなるおそれのある負傷・長髪、爪、その他、また観客に不快の念を与える風体の者の競技は許可しない。
6. 急性炎症性疾患・感染性疾患などに罹患している時の競技は許可しない。
7. その他ドクターが競技に不適であると認定した者、及びドクターの診断勧告に応じない者の競技は許可しない。
8. 全力で競技を行なわない、もしくは故意の反則等、悪質な行為をした選手は、選手登録を抹消し、以後、IBMAに選手登録できないこととする。但し、この決定には理事会の承認を必要とする。また、選手には弁明の機会を与えることとする。
9. 競技会開始時間並びに競技時間に遅れた選手は、失格とする。
10. IBMAが何らかの正当な事由により、選手登録を許可しない者の競技は許可しない。
11. 競技の選手登録後（参加登録後）、競技参加を一方向的に反古にしたりした選手は、以後、IBMAの主催する競技には選手登録できないこととする。

## 第8節 コーチ

1. 1人の選手に許されるセコンドは1名以内とする。コーチは、以下のことを守らなければならない。それに従わない場合、レフリーから退場を命じられる。
2. 相手選手に対し相手を中傷するような非礼な言動をしてはならない。
3. 競技中は所定の場所に着席し、選手への戦術的な指示以外はしないこと。
4. 競技中、緊急時を除いて、コーチが競技場に入った場合は、その選手は失格となる。
5. コーチは、競技前に氏名をIBMA審判委員会に届けること。

## 第2章 競技役員

### 第1節 レフリーとジャッジ

競技におけるレフリーとジャッジの役割と権限、その他、注意事項について以下のように定める。

1. HITTING 競技規定を採用する競技大会には、レフリー1名、ジャッジ2～5名の審判員を配置しなければならない。
2. ジャッジは競技中、選手の攻撃（技）の有効性の判定及び反則行為の判定を行なう。
3. レフリーは、競技中、選手の攻撃（技）、反則行為、勝敗の判定並び宣告を行う。
4. レフリーは、技が決まったと判断した場合、直ちに「やめ」の宣告を行うこと。また、ジャッジは笛と旗によるクリーンヒットの宣告を直ちに行わなければならない。
5. レフリーはジャッジが笛と旗で「技あり」の宣告をした場合、見落とさないようにすること。レフリーは、ジャッジの過半数の宣告をもって「技あり」の宣告を行うこと。
6. レフリーは競技中の反則行為の宣告に関しては、レフリー自身とジャッジを合わせた審判員数の過半数の合意があれば、反則の宣告を行わなければならない。
7. レフリーは競技中、何らかの事由により、膠着状態に陥ったりした時、またはドクター、ジャッジに意見を求める必要などが生じたとき、自身の判断で「止め」を宣告し、競技を中断することができることとする。
8. レフリーは競技前、選手の服装に、破れや汚れ等、この競技規定に反する異常が見られた場合、注意を促し、直ちに直させること（その際、一旦両選手を退場させる）。
9. レフリーは競技において、競技の進行を司り、「始め」「止め」「無効（Mukoo）」「口頭注意」「イエローカード」「レッドカード」「勝ち」の7種類の宣告を行う。それ以外の宣告ならびに発言は選手の混乱を招く可能性があるため使用してはならない。
10. レフリーは、競技の審判の際、選手の心身の安全に最大の注意を払うことを義務とし、競技中、何らかの危険性を感じた場合、直ちに競技を中断し、ドクター、他にアドバイスを求めなければならない。
11. レフリーは「技有り」を宣告する際、選手に「やめ」を宣告し、選手を競技開始位置につかせなければならない。但し、選手の身体にダメージがあると判断される場合は、選手をその場に寝かせた状態のまま、ドクターの指示を仰がなければならないこととする。

12. レフリーは、本競技規程に定められた反則行為が見られた場合、本規程に則り、選手に対し「イエローカード」「レッドカード」の告知による反則行為の宣告を行わなければならない。
13. ジャッジは、競技中、選手に「技有り」ならびに「場外」などの反則行為が見られた場合、直ちに笛と旗により、それをレフリーに知らせなければならない。ただし、ジャッジが反則を確認できなかった場合は確認できないとして、胸の前で旗をクロスさせ「確認不能」と告知する。
14. レフリーは「クリーンヒット」と「反則」等の判定と「技あり」を告知する場合、ジャッジの判断を素早く取りまとめ、ジャッジの総数に自身の1票を加えた、過半数の判定によって宣告内容を決定しなければならない。
15. IBMAが公認する競技におけるレフリーとジャッジは、IBMAの審判員資格を有する者とする。
16. レフリーとジャッジは、IBMA・審判委員会が認定した者が行なうこととする。
17. レフリーとジャッジ、各審判員の認定は、IBMAが行なうものとする。
18. IBMA審判員資格は、そのレベルを下から4、3、2、1級とする。
19. 審判員は、競技のレベルに応じて配置するものとする。
20. 審判員は、競技において、審判上の過失を犯した場合、降格又は資格を取り消す場合もあるものとする。
21. レフリーとジャッジは、クリーンヒットや反則行為の見落とし等が無いよう心がけ、より公正な判定を協力して行なわなければならない。

## 第2節 審判委員会

1. 審判委員会は、本規程の改変を無断で行なったとみなされるルールを見つけた時は、IBMAに報告することとする。なお、審判委員会により、その事実が客観的に判断できる場合、実質的な著作権の侵害とみなす。
2. 競技における諸問題については、IBMA審判委員会が協議し対応する。

## 第3節 タイムキーパーならびにスコアボード係

競技におけるタイムキーパーならびにスコアボード係の役割は以下のように定める。

1. タイムキーパーは、競技時間を管理するものとし、アンパイヤ（レフリー&ジャッジ）の「始め」の号令と共にストップウオッチを作動させ、「やめ」の号令でストップウオッチを一時、停止させる。
2. スコアボード係は、アンパイヤ（レフリー&ジャッジ）の告知した「技あり」による得点ならびに「イエローカード」の宣告による加点をスコアボードに反映させること。



## 第4節 ドクター

競技ドクターはスポーツ医学に精通した医師であって選手の健康を管理する。ドクターは、以下の義務を守らなければならない。

1. IBMAの指示に従い、選手の定時または臨時の診察をすること。
2. 競技中は、競技場の最前列に着席し、レフリーの要請があれば負傷選手の診断の結果を報告し、万一緊急事態が起こった場合には応急の処置をとること。
3. 競技中、ドクターは自己の判断によってレフリーならびに大会実行委員会に競技中止を勧告することができる。

## 第3章 判定

### 第1節 勝敗の判定

1. 競技は、本戦、延長戦において、競技者の獲得した点差が6点以上となった時、終了する。また、規定の競技時間に達した時に終了する。
2. 競技には本戦と延長戦とがある。なお、延長戦は、本戦において点差が6点以上に達しなかった場合に行う。

### 第2節 延長戦における勝敗の判定

「HITTING競技」においては、ポイントを多く獲得した者を勝者とする。同点の場合、2分間の「延長戦」を行う。延長戦に関しては以下のように定める。

1. 「延長戦」に入る前は、30秒～1分の休憩時間を与える。その際、選手はレフリーの指示に従い、場内の所定の位置において、立った状態で待機しなければならない。
2. 「延長戦」が終了した時点では、1点でも得点が多い方を勝者とする。
3. 「延長戦」において同点の場合、2分の「再延長戦」を行なう。
4. 「再延長戦」では、攻撃技と相手の反則（行為）により、1点を先取（ゴールデン・ポイント）した方を勝者とする「ゴールデン・ポイント制」により行う。
5. 「再延長戦」の規定時間が終了した時点で同点の場合は、再度「ゴールデン・ポイント制」による「再延長戦」を行う。以後、同点の場合は同様に「再延長戦2」「再延長戦3」と繰り返すこととする。

### 第3節 「場外」「転倒」による「イエローカード」、他

1. 片足が場外に出た時、場外に足を出した選手に「イエローカード」を告知し「場外」を宣告する。そして、イエローカードを告知された選手の相手側に1点を加点する。
2. スリップや回転廻し蹴りの失敗による転倒を含め、いかなる原因でも、自分の足裏以外を床に着ければ（片手、片膝のみ、片手と片膝のみを床に着けた状態を除く）、「イエローカード」の告知は行わないが、相手側に1点を加点する。
3. 転倒した後、「イエローカード」の告知、または決められた所作により「注意」を宣告すること。その際、3秒以内に立ち上がらなければ、相手側に2点を加点する。3秒未満で立ち上がれば、相手側に1点を加点する。

### 第4節 「一本」「技有り」、他の判定

1. 競技においては、「心技体の一致」と「残心」の伴った打撃技を相手に対し施した時、「クリーンヒットした」とする。そして競技においては、それを「技有り」と判定し、宣告するものとする。
2. 「技あり」と判定された技を駆使した側に得点を付与する。
3. 競技は、競技前に決められた競技時間に達した時、終了する。

#### 【一本】

4. レフリーは以下の場合、「一本」を宣し、競技を終了しなければならない。
5. 相手の攻撃により、「競技者が、一時的に競技の継続ができない状態にある」と審判の過半数が判断した場合、また、「これ以上競技を続行すれば、身体的損傷を受ける」と審判の過半数が判断した場合。その場合は「勝負あり・一本（Syobuari・Ippon）」と宣する。この一時的の判断は、およそ3秒以上とする。
6. 相手とのポイント差（得点差）が7点以上なった場合。ただし、その場合は「勝負あり・一本（Syobuari・Ippon）」と宣すること。

#### 【技有りの判定】

7. 競技者が本規程に定められたヒットポイントに反則技以外の打撃技をクリーンヒットした場合、「技有り」とする。なお、「技有り」の宣告を行う場合、レフリーは本競技規程の別紙に定められた所作により行うこととする。
8. 「技有り」による得点は、下段への蹴り技は1点、中段蹴りは1点、中段突きは2点、上段突き2点、上段蹴り3点とする。

#### 〈上段への蹴り技による技有り〉

9. 上段（頭部）に本競技規程で認められた「前蹴り」「回し蹴り」「後ろ回し蹴り」「踵落とし」「裏回し蹴り」「膝蹴り」をヒットポイントにクリーンヒットした場

合、「技有り」とし、3点を付与する。ただし、軽く当たった程度のあたりで、クリーンヒットと認められない蹴り技や相手に蹴り技を当てた後、体勢を崩し、倒れた場合は「無効」とする。

#### 〈上段への突き技による技有り〉

10. 「KyokushinDo-style」「Hitting-Freestyle」においては、上段（頭部／顔面）の「あご（全面、側面）」「こめかみ」周辺に直突き、鍵突きをクリーンヒットした場合「技有り」とし、1点を付与する。

#### 〈中段への蹴り技による技有り〉

11. 「みぞおち」「左右の脇腹（腰骨の上）」に踏み込みを伴った「前蹴り」「回し蹴り」「横蹴り」「後ろ蹴り」「膝蹴り」をクリーンヒットした場合、中段蹴りによる「技有り」とし、1点を付与する。ただし、軽く当たった程度であれば、クリーンヒットと認められない。また、蹴り技や蹴りを相手に当てた後、体勢を崩し、倒れた場合は「無効」とする。

#### 〈中段への突き技による技有り〉

12. 「みぞおち」「左右の脇腹（腰骨の上）」に踏み込みを伴った「順直突き」「逆直突き」「順下突き」「逆下突き」をクリーンヒットした場合、中段突きによる「技有り」とし1点を付与する。

#### 〈下段への蹴り技による技有り〉

13. 「膝から腰骨に至る大腿部（内腿と外腿の両方）」に、踏み込みを伴った、下段回し蹴りをクリーンヒットした場合、下段蹴り「技有り」とし1点を付与する。ただし、軽く当たった程度の蹴りは、クリーンヒットと認めず、「無効」とする。また、蹴りを相手に当てた後、体勢を崩し、倒れた場合も「無効」とする。

#### 〈倒し技による技有り〉

14. 「KyokushinDo-style」「KickBoxing-style」では、相手を「足払い」や「入り身落とし」など、反則技に該当しない方法で転倒させた場合、「技有り」とし、2点を付与する。ただし、「倒した相手を十分に制御した状況（相手の中心から1メートル以内に位置取り、いつでも攻撃を加えられる状態）」でなければ無効とする。

#### 〈背後取りによる技有り〉

15. 「Hitting-Freestyle」では、相手の背後の位置を取ったとレフリーが判断した場合、「技有り」とし、2点を付与する。

#### 〈連撃による技あり〉

16. 突き技や蹴り技を連続して用い攻撃を行い、技ありに相当する突き技が続けて2連打以上決まった際は、それらの技を全て「技あり」と判定する。ただし、突き技の

みによる連撃は3連打までとする。また、レフリーの「やめ」のコール（宣告）があった後の打撃技は無効とするか、反則行為とみなす。

## 第5節 「無効」、他について

1. 競技中、以下の場合、レフリーは規定の所作を伴い（別紙に記載）「無効」「取り消し」を宣告すること。
2. 間違った技判定等を行なったとレフリーが判断したとき、レフリーは「取り消し」を宣告し、その後、正しい宣告を行なうこと。
3. 突き技や蹴り技が「技有り」と判断されるのは、「クリーンヒット（有効打）」と認められる場合のみとする。
4. クリーンヒット（有効打）とは、ヒットポイントへの「正確性」「スピード」「タイミング」「体重移動」「気合い」の5項目が十分に認められ、防具がなければ相手にダメージを与えたと想定できる攻撃のこととする。よって軽く当たった突きや蹴りはクリーンヒット（有効打）とは認めない。
5. 偶然当たったような突き技や蹴り技は無効（技ありと認定しない）とする場合がある。
6. 突き技が「技有り」と判断されるための体重移動とは、踏み込みが十分、かつ腰が入った突き技とする。
7. 倒し技による「技有り」は、30条9項における「倒した相手を十分に制御した状況」のみとし、それ以外は「無効」とすること。
8. 引きがない「押し突き」はクリーンヒットとは判定しない。
9. 決め突きのための囷の突き技（ワンツールのワンの突きなど）は「技有り」の判定から除外する。
10. 蹴り技をクリーンヒットさせるための囷技（突きや蹴りのフェイントなど）や崩し技（押し突き、フェイントの蹴り、内腿への下段回し蹴りなど）を用いることは認めるが「技有り」の判定からは除外する。
11. 相手の膝から腰骨に至る太腿(大腿四頭筋)の真ん中に、回し蹴りがクリーンヒットとしても相手の軸足の裏側にほぼ同時に回し蹴りが当たっている場合、「相打ち無効」として無効とする。
12. 相手の突き技、蹴り技を受けた後に仕掛けたと判断される「突き技」「蹴り技」は、たとえ相手にクリーンヒットしても判定対象から除外する。ただし、相手の「突き技」「蹴り技」を十分に見切り、ポイントを外して出した打撃技は判定対象とする。また「脛受け」「肘受け」「払い受け」「かわし受け」などの防御技術を用いて、防御した後に仕掛けた突き、蹴りならば、「技有り」の判定対象とする（技有りの判定基準は判定の章を参照のこと）。
13. ほぼ同時に彼我の突き技、蹴り技が相手に当たった場合、審判による「技あり」の判定が過半数を超えた方の技を「技有り」と判定する。
14. 相手を足払い等で倒したが、自分も倒れた場合、その技は「無効」を宣告する。
15. レフリーは反則行為を見た場合、単独で「口頭注意」または「注意」を宣告することができる。

## 第6節 特記事項

以下の項目を競技における特記事項とする。

1. 打撃技の判定において、「クリーンヒット」と判断するのは、決められたヒットポイントに「正確性」「スピード」「体重移動」「タイミング（制機）」の要素を充した技とする。同時に「心技体の一致」と「残心」があるとみなした技を「技あり」と判定する。
2. 打撃技は、「小刀」による攻撃の判定と同様に考える。よって、クリーンヒット（有効打）の判定には、正確性を最も重視する。
3. 少年部の試合においては「正確性」「スピード」「体重移動」「タイミング（制機）」に加え、「気合い」を重視する。「気合い」の入った技は「スピード」「タイミング」に未熟でも「技あり」と判定しても良い（ただし、少年部の試合のみ）  
なお、「気合い」とは、攻撃技当てる際の掛け声のことであり、その掛け方は、腹部に力を入れ、大きく「エイ」と発声すること。それ以外の「気合」は気合とは認めない。
4. 「**極真道スタイル**」の攻防の目指すところは、攻撃技の「**機前**」を捉え対応することとする。
5. 「上中段」とは、鎖骨から乳腺の間の正中線上のこと。
6. 「中段」とは「みぞおち」と「左右脇腹」のこと。ただし、脇腹は帯から上で乳腺のラインより下のこととする。
7. 「下段」とは、膝から腰骨に至る太腿(大腿四頭筋)の真ん中周辺のこと。
8. 「残心」「極め突き」に関する所作等の詳細な規定は別記に定める。
9. 「残心がある」とは、技を決めた後、「上段の手構えによる自然体組手立ちの状態にある時」、また「極め突きを行なった時」、また「すぐに攻撃を相手に当てられる状態にある時」をいう。その際、相手の中心（へその下）からおよそ1，2メートル以上離れていた場合、「残心がある」とは認められない。
10. 相手を倒し、間髪を入れずに「極め突き」を入れた状態を「残心がある」とする。ただし、極め突きは相手の身体に当てずに寸止めとすること。
11. 中段の「後ろ蹴り」は、回転後ろ蹴りのみ「技有り」と判定する。
12. ほぼ同時に突き技や蹴り技が双方にクリーンヒットした場合は、「相打ち無効（Ai-Uchi Mukko）」、あるいは全審判員の過半数を占める判定を有効とする。ただし、レフリーの「やめ（Yame）」、ジャッジの「笛」による宣告後の攻撃は「無効」、または「反則」として「技有り」とは判定しない。
13. 競技中、相手の空手着を掴むことは禁じるが、相手の手首を掴むこと、手によりかける事は反則行為とはしない。
14. 「場外」を判定する際、「片足の足裏の一部が場外線にあれば、場外とは判定しない。また、片足が場外線を越えても空中にあれば、場外とは判定しない。

15. 「KyokushinDo-style」および「Hitting -Freestyle」においては、相手の手首を瞬間的に掴むこと、並びに拳を掌底で抑えることを可とする。
16. レフリーの「やめ」の宣告後の攻撃は、必ず反則行為として判断すること。
17. 連撃の判定をする場合、有効な1打が決まった後、彼我双方の打撃技が交錯した場合、審判の判断によって有効な打撃技を判定する。その際、「相撃ち無効」、あるいは全審判員の過半数を占める判定を有効とする。

---

## チャレンジ制度について

18. 選手には判定に対する「意義申し立て」として「チャレンジ」の権利を与える。「チャレンジ」とは、試合中、レフリーならびにジャッジが「技あり」と判断した技、あるいは判断しなかった技に対し、「エクゼクティブ・レフリー」に「再判定」を要請することである。ただし、「チャレンジ」により判定の変更が認められなかった場合は、2度目の「チャレンジ」はできないこととする（認められた場合は再び「チャレンジ」が行えることとする）。

## 第4章 反則

### 第1節 「口頭注意」「イエローカード」、他の宣告

競技中、選手に反則行為が見られた場合の審判員の宣告の規準並びに方法について、以下のように定める。

1. レフリーは反則行為に対し「口頭注意」「イエローカード」によって反則行為を選手に宣告しなければならない。
2. レフリーは、選手が「転倒」「場外」以外の反則行為、かつ、ダメージ等のない軽微な反則行為を犯した場合、決められた所作により「口頭注意」を行うことができる。
3. 「口頭注意」は、レフリーのみに与えられた権限である。ただし、「口頭注意」は1種の反則行為に対し、1回までとする。
4. ジャッジは本規程に規定された「場外」の反則行為に対し、笛と反則行為を犯した側の旗によって告知する。
5. 前項に対しレフリーは全審判員の過半数の同意がある場合、「イエローカード」の告知、または決められた所作により、「反則」の宣告を行わなければならない。た

だし「イエローカード」は競技における傷害や事故を未然に防止する役割並びに競技をその理念と目的に則ったものにするために行うこと。

6. レフリースは、故意による反則や相手へのダメージが大きい反則行為に対しては、即刻「レッドカード（失格）」の告知ができるものとする。
7. 「レッドカード」の告知後、レフリースは決められた所作により、選手に「失格」を宣告する。
8. 「イエローカード」の告知による「注意」の宣告は2回目までとし、2回目以降の反則は、軽微な反則でも失格とする。

## 第2節 危険な行為へのイエローカード

競技中、相手選手に重大なダメージを与える可能性のある危険な行為を行なった選手に対し、「イエローカード」の告知、または決められた所作により「反則」の宣告をしなければならない。その際、相手選手に1点を加点する。また、その詳細を以下のように定める。

1. 「KyokushinDo-style」「Hitting-Freestyle」では、相手頭部への過度なダメージを与えるような、「打撃による衝撃を制御していないと判断される打撃(非コントロールドヒッティング※第四章 第6節を参照)」に対しては、「イエローカード」の告知により反則を宣告する。
2. 頭部に着用した防具のシールド（強化プラスチック）面以外の部分を手で打つこと
3. 相手の喉、頸部への打撃。
4. 鎖骨への打撃。
5. 金的及び目への攻撃。
6. 頭突きによる攻撃。
7. 相手に噛みつくこと。
8. 相手を引っ掻くこと。
9. 相手の脚を取っての頭部への打撃技（Hitting-Freestyleでは可とする）。
10. 相手の背後からの打撃技。
11. 相手の背部への打撃技。
12. 相手の膝関節への攻撃。
13. 膝頭の中心から上下、左右10センチの部分への打撃技。
14. 太ももに対する前蹴り及び横蹴り。
15. 相手頭部に手を掛けることや手で押さえること。
16. 相手頸部に手を掛けての頭部への打撃技（中段は可とする）。
17. 脚部への「かにばさみ」。
18. 相手の空手着を掴むこと（Hitting-Freestyleでは可とする）。

19. 蹴り技の軸足を刈ったり、払ったりして相手を倒すこと（Hitting-Freestyleでは可とする）。
20. 太ももに対する前蹴り及び横蹴り、踵蹴り。
21. 頸部を掛けたり押さえたりすること。
22. 相手の競技着を掴んでの打撃技。
23. 乳腺付近への突きや鎖骨への突きなどへの執拗な攻撃を禁じる。ただし、競技の流れの中で止むを得ず、当たった場合を除く（レフリー&ジャッジ）の判断に任せる）。
24. レフリーの「やめ」の宣告後の攻撃。
25. その他、危険な行為が見られた場合、レフリーは「イエローカード」の告知による反則行為の宣告をする。宣告後、同じ行為を繰り返すようなら、「レッドカード」の告知による失格を宣告する。また、ジュニア、シニア対象の反則行為に関しては、IBMAと審判委員会が協議の上、別に定めることもあるものとする。

### 第3節 危険な行為以外の「イエローカード」と「口頭注意」

レフリーは危険な行為以外で、以下のような場合、「イエローカード」の告知、または決められた所作による「反則」の宣告を行うこと。その場合、「イエローカード」の告知を受けた者の相手側に1点を加点する。なお、反則行為による試合への影響が軽微な場合のみ、初回に限り、「口頭注意」によって、反則行為の注意を促すことができるものとする。その場合、相手への加点はないものとする。

1. 上段（頭部）への突き技は相手に連続して2本までしか当ててはならない。（ただし、中段への突き技を組み合わせた場合を除く。また牽制や囷の突き技は、1本と換算しない）。
2. 奇声を発すること。
3. レフリーの指示に従わないこと。（「やめ」の宣告後の攻撃など）
4. 場外に出ること（片足が場外線から完全に外に出た場合）。
5. ダメージのない反則行為に対し、審判に大げさにアピールする行為に対しては、「口頭注意」を与えること。ただし、審判に明らかに見落としがある場合は取り消すこと。
6. 場外付近（場外線から1メートル以内）における体当たり、両掌底、両拳による押し、ならびに相手を押すこと（場外付近以外での片手による掌底、拳による押しは可とする）。
7. 8秒間以上、踏み込んでの突き、蹴りなどによる攻撃動作がなく、また攻撃の意思がみられない消極的な態度とレフリーが判断した場合、「口頭注意」または「イエローカード」の対象とする。なお、「口頭注意」とするか「イエローカード」とするかは、状況によりレフリーが判断する。また、レフリーが「イエローカード」の告知を行った場合は、相手に1点を加点する。



8. 頭を下げ、間合いを詰めたりする戦術は「口頭注意」または「イエローカード」の対象とする。なお、「口頭注意」とするか「イエローカード」とするかは、状況によりレフリーが判断する。また、レフリーが「イエローカード」の告知を行った場合は、相手に1点を加点する。
9. 試合開始前ならびに試合終了後に指定の「試合作法」を行わなかったときには「口頭注意」を行う（口頭注意は1回のみ、2回目以降はイエローカード、または決められた所作で「注意」の宣告を行う）。

## 第4節 レッドカードによる失格

競技中の反則行為に対しレフリーは、重大な反則行為並びにIBMAの理念ならびに本規程の競技理念に背く行為に対しては、「レッドカード」の告知、或いは決められた所作により「失格」を宣告する。なお、「レッドカード」の告知、或いは決められた所作により、「失格」の宣告がなされる行為を以下のように定める。

1. 審判や相手選手に対する暴言や非紳士的態度を選手が見せた場合。
2. レフリーの指示に従わない場合で、レフリーが危険又は悪質とみなした場合。
3. 両手或いは両膝が床に着いている状態の相手を打撃技で攻撃した場合、ならびに攻撃の動作をした場合。ただし、極め突きは除く。
4. 反則行為を何度も繰り返した場合、また、レフリーが悪質と判断した場合。
5. 「イエローカード」の告知、あるいは「注意」の宣告を2回受けた選手は、3回目以降の反則行為の宣告は、無条件で「レッドカード」の告知により、「失格」となる。
6. 「口頭注意」を受けた後、作法を正確に行えない場合は「失格負け」とする。

## 第5節 失格

1. 「レッドカード」の告知ならびに「失格」の宣告がなされた場合、競技は終了する。なお「レッドカード」の告知ならびに「失格」の宣告を受けた選手は、レフリーの指示に従い、競技場の退場の所作を厳守し、退場する。
2. 競技中、「失格」が宣告された場合、失格を宣告された選手の相手選手を「勝ち」とする。
3. 「失格」の宣告を受けた場合、試合の作法を守らず退場した場合、その選手には、その後の選手資格の取り消しや出場停止などの処分を行う。
4. 「失格」を宣告された選手は、審判委員会並びにIBMA等の審議により、永久選手資格停止など、厳しい処分を行なう場合があるものとする。

## 第6節 特記事項

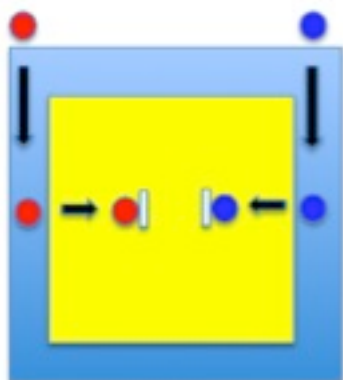
1. レフリーは連撃が行われている時、およそ3秒以上打撃の応酬が繰り返された時、「やめ」を宣告し、試合を必ず中断すること。
2. 「連撃」の際、レフリー&ジャッジの「やめ」の宣告に従わない場合は反則行為と判定すること。

## 第5章 選手と審判の所作

### 第1節 選手の所作

選手の競技開始前の所作を原則以下のように定める。ただし、若干の変更は可とする。

1. 選手は競技場に入場する際、各選手のサイド（正面から見て赤は左側、青は右側のコーナーから「一礼（立礼・Rei）」をしてから入場する。さらに競技場の場外スペースを前進し、競技エリアの各選手サイド、中央から「立礼（別紙にて規定）」を行ない、メインスペースへ入る（下図を参照）。
2. 選手は競技場の中央にて、相手と約2mの間隔を開け、直立不動の姿勢で向き合いレフリーの指示をまつ。
3. 選手はレフリーが「お互いに礼」と宣言したら、「立礼（別記に規定）」を行ない、左足から一步を踏み出し、不動立ちで構える。レフリーの「構えて」の宣告で構え、「始め」の合図で競技を開始する。



4. 選手の競技終了後は競技開始の位置で正面を向いて不動立ちで向き合い、レフリーの勝敗の宣告を受ける。
5. 勝敗の宣告後、選手は互いに握手をし、競技開始の位置で互いに不動立ちで向き合い、選手双方が動きを合わせ、右足から一步下がり立礼をする。その後回れ右で競技場を退場する。退場の際は、入場時と同様に「一礼（立礼）」をすること。選手は各選手サイドの中央から「立礼」を行ない、場外スペースへ出て、青サイド、赤サイドのコーナーから退場すること。

## 第2節 審判の所作

審判の競技場への入退場の所作を以下のように定める。

### 〈入場の所作〉

1. 入場の際、審判は選手の入場に先んじて、競技場に入場する。
2. 入場の際、正面に向かい、競技スペースの境界線の前にレフリーを右端にして、後はレフリー横にジャッジが順番に並ぶ（正面とは、役員席の方向とする）。
3. 入場後、整列した審判員はレフリーの「正面に礼」の号令により、全員で「立礼」を行ない、競技スペースへ入る。
4. 入場の際、各審判は定位置に付き、選手の入場を待つ。
5. 試合の開始時、「お互いに礼」を行う際は、レフリー、ジャッジ、選手共に「立礼（Rits-Rei）」を行う。
6. 退場の際は、レフリーを右端にして、ジャッジが横に並び、レフリーの「正面に礼」の号令により全員で「立礼」を行ない、競技スペースを出る。
7. 退場の際は、審判員全員がレフリーを先頭に一礼をした後、順に赤サイドのコーナーから退場する。
8. 審判員の所作の詳細は別記を参照することとする。

## 第3節 レフリー及びジャッジの宣告方法、所作、他

競技中のレフリー及びジャッジの宣告方法ならびに所作を以下のように定める。

1. レフリーは競技開始時、所定の位置で直立不動により選手を待つこと。
2. レフリーは競技開始時、選手を所定の位置につかせ、「お互いに礼」と号令をかけて「立礼」を行わせる。その際、レフリーとジャッジも「立礼（Rits-Rei）」を行う。その後、「構えて」→「始め」と号令を掛け、競技を開始させる。

3. 「競技終了」の合図があった時、即刻「やめ (Yame)」と号令をかけ、速やかに選手を競技開始の位置に正面に向かわせ立たせること。その後、選手の獲得点数をもとに勝敗の判定を行う。
4. 「技有り」「場外」が見られた場合、ジャッジは笛と旗により、それを告知する。また、レフリーは「止め (Yame)」を宣告し、試合を一時、止めてからジャッジの宣告を確認し、自身を含めた、審判員の過半数の同意があれば、それを口頭、またはカードの告知によって宣告する。
5. レフリーはジャッジが「技有り」「場外」、他を笛と旗により告知した場合、必ず「止め」を宣告し、試合を一時、止めてからジャッジの宣告を確認し、ジャッジの過半数の同意があれば、口頭、またはカードの告知によって「反則」を宣告する。
6. ジャッジは「技有り」並びに「反則行為」を確認できなかった場合、「確認不能」と伝えなければならない。
7. レフリーは、「技有り」の宣告を行う際、まず「やめ (Yame)」を宣告し、選手を中央に戻らせてから行なう。「技有り」の宣告の後には、選手を競技開始の位置で構えさせ、「続行 (Zokko)」と宣告し競技を継続させること。
8. レフリーは、ジャッジによる「技有り」の判定があった場合、必ず「やめ (Yame)」を宣告しなければならない。その場合、なるべく速やかに行うこと。また、選手を中央に戻らせてから行なうこと。ただし、ジャッジの過半数の同意がなければ、「無効 (Mukko)」と宣告し、競技を続行させる。その際は、選手を競技開始の位置で構えさせ、「続行」と宣告し競技を継続させること。
9. レフリー&ジャッジは競技中、絶えず正面席に背を向けない形で位置を変え、選手の技が見え易いよう動きながら審判を行うこと。
10. レフリーは、「注意」並びに「警告」の宣告を行う場合、「やめ (Yame)」を宣告し、選手を競技開始線に戻してから宣告を行うこと。
11. レフリーは、「一本」の判断を行う際、まず「やめ (Yame)」を宣告し、選手の状態を確認し、選手の安全の確保を優先してから、宣告を行うこと。
12. レフリーは選手の攻防が近間で膠着状態となった場合などは、「やめ (Yame)」の宣告により、競技を一旦中断し、選手を競技開始線まで戻し、「続行 (Zokko)」の宣告を行い、競技の再開をさせることとする。
13. ジャッジは、レフリーの反則行為の判定を補佐する。また、「場外」以外の反則行為が見られた場合、反則行為を行った方の旗を振りながら、笛を2回吹く。
14. その他、レフリー及びジャッジの所作の詳細は別記を参照とすることとする。

## 第4節 審判による勝負判定の宣告作法

競技における審判の勝敗の宣告方法について以下のように定める。

1. レフリーは、競技終了のブザーが鳴ったら、「やめ」と号令をかけ、速やかに選手を競技開始の位置に正面に向かせて着かせる。

2. 本競技規程に則り、「勝ち」と判断される選手側の色の旗を90度上方に伸ばして、大きな声で「赤又は青の勝ち」と宣告する。
3. レフリーの「勝ちの宣告」の際の所作は別記を参照することとする。

## 第6章 その他の特記事項

1. 「KyokushinDo-style」「KickBoxing-style」「Hitting-Freestyle」ともに、本競技に上達した者に限り、特別に胴の防具を用いないルールを設定する。
2. 競技者並びに競技者（選手）の所属する団体並びにその関係者は、本規程を遵守し、競技に対する一切の不服を申し立てないことを誓約すること。
3. 本規程はIBMAならびに本競技規程の理念と目的を実現するために必要と考えられた場合は、その内容の改訂を行う。
4. 本規程は増田 章の武道理念・哲学から考案された試合法を基盤にしている。よって、その理念、哲学と異なると考えられる場合の流用をしないことを誓約すること。また、無断で名称、他の転用、並びに類似の名称を使わないこと。また、無断で変更等を加えてはならない。
5. 「蹴り」の英語表記は「Keri」「突き」の英語表記は「Tsuki」とする。その他、HITTING Sports独自の名称については別紙に規定する。

## 備考

- 令和元年 5月22日
- 令和元年 11月6日:一部改定 28条/32条-17項の追加/36条17項
- 2021年9月3日:一部、加筆修正。
- 2021年10月6日:第1章1節を加筆修正
- 2021年10月26日:4節の2項を変更
- 2022年8月:第3章-4節-8項に追加(内腿と外腿の両方)
- 2022年8月28日:4章-3節-7項に文言の追加
- 2023年7月4日:一部修正
- 2023年9月2日:一部改定
- 2023年12月17日:名称改定
- 2024年2月18日:アンパイヤ(レフリー&ジャッジ)→レフリーに、他、一部表記を改訂。

- 2024年3月3日：競技カテゴリーの名称変更
- 2024年8月7日：競技理念の変更、名称の変更
- 第三章 第4節、1項を変更。13、14項を変更。第六節の1、3項
- 2024年9月11日：一部改定
- 2024年10月3日：三章4節の一部を改定／7項、8項、16項の変更／5節6項の改定／6節18項の追加

作成者

増田章