

# Kyokushin UniversalStyle 競技規程

本規程は、Kyokushin UniversalStyle（以下「本競技」という）の運営・審判・参加に関する基準を定める正式な競技規程である。尚、以下「本競技」という。

## 第1章 総則 (Kyokushin Universal Style について)

### （目的と理念） 第1条

本競技は、「打撃」という武技の行使を通じて、心・技・体を高め統合することを目的とする。

- 相手の尊厳を護り、自己の尊厳を高める「礼の精神」を涵養し、無益なダメージの与え合いを避け、有効打撃による攻防により、双方の技をより善く活かすこととする。
- 本競技は、オリンピック憲章（2011年制定）の根本精神に準拠し、競技を通じて平和な社会の実現を目的とする。

### （名称） 第2条

本競技の名称は「Kyokushin UniversalStyle」とする。

年齢・性別・体重等を考慮してクラス区分を設ける（細則による）。

### （選手の基本） 第3条

- 選手は本規程の理念および規定を遵守し、IBMAに選手登録しなければならない。
- 競技進行の妨げとなる負傷、長髪・過長の爪、不潔、その他観客に不快感を与える風体の者は、出場を認めない。
- 急性炎症性・感染性疾患等に罹患している者、ドクターが不適と認めた者、または勧告に従わない者は、出場を認めない。
- 全力で競技を行わない、故意の反則、その他悪質な行為があった場合、審議のうえ選手登録の抹消等の処分を行う。処分前に弁明の機会を与える。
- 試合集合時刻・開始時刻に遅刻した場合は、失格とする。
- 足甲・脛・膝・胴・頭部・拳等を保護する防具の着用を義務付ける。防具の種類・仕様は細則で定める。

### （競技時間） 第4条

- 本戦は、1ラウンド2~3分を2~3ラウンド行う。

2. 全ラウンド合計が同点の場合は延長戦を行う。延長は、休憩30秒～1分を挟み、2分1ラウンドとする。
3. 再延長を行うことができるが、原則として延長は通算2回を超えない。
4. 最終延長は、「10対9のマスト方式」により、必ず優劣を付ける。
5. 少年・シニア等の大会では、大会実行委員会が時間等を変更できる。
6. (競技場) 第5条
  1. メインスペースは、1辺6～8mの正方形とする。
  2. メインスペース外に2m以上の場外スペースを設け、境界を明確に区分する。
  3. マットは、安全に配慮した適切な厚みと弾性を有するものとする。
  4. スコアボードを会場内2か所以上に設置し、選手・観客が視認できるようにする。

### **(計量) 第6条**

1. 体重別クラスの選手は、審判委員会の指定時間内に計量を受け、承認を得なければならない。
2. 計量未了又は規定体重超過は、失格とする。
3. 競技前にドクターの診断を受け、健康状態に問題がないことの証明を要する。

### **(服装・防具) 第7条**

大会実行委員会が認可する競技用防具（頭部面、胴部プロテクター、脛・拳プロテクター等）を使用する。詳細は細則による。

競技を妨げる負傷・長髪・爪・風体等は、出場不可とする。

ドクターが不適と認定した者、勧告に従わない者は、出場不可とする。

開始時刻に遅刻した場合は、失格とする。

参加登録後に一方的な辞退等の不履行があった場合、将来の選手登録を認めないことがある。

### **(コーチ/セコンド) 第8条**

1. セコンドは1名以内とし、事前に氏名を審判委員会へ届け出る。
2. 相手選手への中傷・非礼な言動をしてはならない。所定位置に着席し、戦術的指示以外を慎む。
3. 緊急時を除き、競技中に場内へ入った場合は、当該選手を失格とする。

## 第2章 競技役員

### (構成) 第9条

本競技の審判体制は、「主審（レフリー）1名」「副審（ジャッジ）2名以上」「審議審判員2名以上」「計時員（タイム係）」「記録員（スコアボード係）」「大会ドクター」で構成する。

「主審（レフリー）」「副審（ジャッジ）」「審議審判員」は、大会実行委員会が決定する。

審議審判員は、レフリーならびにジャッジが判定に映像判定などの必要性が生じた場合など、問題が生じたときにその解決を行う。その場合の最終判断は、審議委員の完全一致によって決定する。

### (主審・副審) 第10条

1. レフリー（主審）は、「反則」「技有り」「一本」の判定・宣告と、「試合の開始」「中断」「再開」「延長」の宣告を行う。
2. 危険が認められる場合、レフリー（主審）は直ちに「やめ」を宣告し、競技を中断してドクター・副審の意見を求める。
3. レフリーの宣告は、「始め」「続行」「やめ」「認めず」「口頭注意」「イエローカード」「レッドカード」「勝ち」の8種に限る。
4. 技有りの宣告は、必ず「やめ」の後に行い、選手を開始位置に戻してから宣告する。ダメージが疑われる場合は、その場でドクターの指示を仰ぐ。
5. ジャッジは主審を補佐し、技・反則の見落としのないよう協力する。必要と認めるときは、主審に進言できる。

### (判定員) 第11条

1. 判定員は各ラウンドを採点し、終了後速やかに記録員へ伝達する。
2. 主審の技有り判定に疑義があるときは、直後に異議を申し立て、合議の上過半数で決する。

### (計時・記録) 第12条

1. 計時員は「始め」で作動、「やめ」で停止し、試合時間を厳格に管理する。
2. 記録員は、主審の宣告および判定員の旗色に基づき、技有り・カード等をスコアボードへ反映する。

### (大会ドクター) 第13条

1. ドクターは、選手の健康管理、定時・臨時診察、緊急時の応急処置を行う。
2. 必要と認めるときは、主審または大会実行委員会に試合中止を勧告できる。

## 第3章 判定方法

### (勝敗の決定) 第14条

1. 副審（ジャッジ）による本戦2～3ラウンドの合計採点による勝者の票の過半数により決する。
2. 合計採点が同じの場合は、「引き分け」票とする。
3. 副審（ジャッジ）の勝者票が過半数に満たない場合は、延長戦を行う。
4. 反則以外の攻撃により試合続行不能となった場合は、「一本」とし、試合を終了する。
5. 技有りが2回宣告された場合は、一本とする。

### (採点法) 第15条

各ラウンド開始時を「10対10」とし、減点法で採点する。また、判定基準の優先順位は次のとおりとし、原則10対9で優勢者を付ける。なお、「技有り」1回は当該ラウンドを「10対8」とする（無条件2ポイント差）。また、イエローカードは当該ラウンド1点減点とする。合計同点時は、イエローカードの少ない者を勝者とする（最終延長も同様）。

1. 有効打撃の多寡
2. 主導権支配（試合の支配力）
3. 積極的な攻撃姿勢
4. ディフェンス（防御技術）スキル
5. 反則の多寡（口頭注意は含まない）
6. 競技態度（参照：武道人精神）

### (延長) 第16条

1. 延長戦は2分1～2ラウンドとし、副審（レフリー）の勝者票が過半数に満たない場合、再延長を行う。
2. 延長戦は、原則2回を超えないこと。
3. 試合前に延長回数を決めておき、最終延長において副審（レフリーは）は採点を10対9のマスト方式で行うこと。
4. 延長前に1分の休憩を与え、選手は主審の指示に従い、所定位置で立位待機する。

### **(場外・転倒) 第17条**

1. 片足が場外線の外側へ完全に出た場合、当該選手にイエローカードを宣告し、「場外」とする。足裏の一部が線上にある場合、または空中で越えた場合は、場外としない。
2. 回転胴廻し蹴り等の転倒を伴う打撃技の失敗は1回までとし、2回目からは反則（イエローカード）の対象となることとする。

### **(有効打撃の定義) 第18条**

1. 有効打撃の判定は、定められた「ヒットポイント」に対する打撃技の(1)正確性、(2)スピード、(3)衝撃、(4)タイミング（機会）、(5)気合（意志）の5要素を充すものとする。ただし、競技においては5要素の内「正確性」を充し、かつ他の2つ以上の要素を充たせば、「有効打撃」として認定することも可とする。
2. 身体的ダメージは「有効打撃」の判定に含まれるが、「技あり」が認められない場合は、それ以上ではないものとする。
3. 有効打撃の種類は、上段蹴り（頸・こめかみ周辺への蹴り技）、上段突き（頸・こめかみ周辺への突き技）、中段蹴り（みぞおち・左右脇腹周辺部分への蹴り技）、中段突き（みぞおち・左右脇腹周辺部分への突き技）、下段回し（大腿部の内側と外側への蹴り技）とする。
4. 有効打撃とは、第18条1項の5要素を満たさない決め技（有効打撃）を生み出すための連絡技の中の「崩し技」「囮技」「その他の技」を除くものとする。

### **(技有り・一本の手続) 第19条**

1. 反則に該当しない攻撃により一時的反撃不能・戦意喪失と認めた場合、主審（レフリー）は、まず競技者の状態に気を配りつつ「やめ」を宣告し、試合を一時中断する。

2. 「やめ」の宣告の後、競技者の状態を判断し、5秒未満の戦意の喪失が見られた時、「技有り」の宣告を行うこととする。
3. 「やめ」の宣告の後、競技者の状態を判断し、5秒以上の戦意の喪失が見られた時、「一本」の宣告を行うこととする。
4. 「技有り」2回の宣告によって「一本」とし、試合を終了する。
5. 主審（レフリー）の技有り・一本判定に対し、判定員は直後に限り異議申立てができ、主審（レフリー）・副審（ジャッジ）・判定員で協議して過半数で最終決定する。
6. 技あり・一本の判定に関して、対象年齢クラスによって内容の変更もあるものとする。

## 第4章 反則行為

### （制裁の種類と告知）第20条

1. 反則に対する宣告は、「口頭注意」「イエローカード」「レッドカード（失格）」とする。
2. 「口頭注意」は、同一種の反則につき2回までとする。
3. 主審（レフリー）は、旗色（反則側の色）で告知し、必要に応じカードを掲示して宣告する。
4. 「イエローカード」は採点法の場合1点減点であるが、「レフリー」ならびに「ジャッジ」は、旗判定であっても採点法と同様の意識で「イエローカード」を捉えること。
5. 故意またはダメージが大きい反則は、即時「レッドカード」又は所定の所作により「失格」を宣告する。
6. イエローカードの宣告は2回目までとし、3回目以降の反則は失格（レッドカード）とする。
7. 「主審（レフリー）」の「やめ」後の攻撃は、一律に反則とする。

### （危険な行為）第21条

次の行為は、重大なダメージの恐れが高い危険行為として、原則イエローカード（状況により直ちにレッドカード）とし、相手に1点加点又は当該選手1点減点を適用する。

1. 頭部への突き・肘打ち

2. 喉・頸部・鎖骨への打撃
3. 金的・目への攻撃、頭突き、噛みつき、引っ搔き
4. 脚を取っての頭部への打撃
5. 背後からの打撃、背部への打撃
6. 膝関節への攻撃、膝頭中心から上下左右10cmの範囲への打撃
7. 頭部・頸部を手で掴む・押さえる行為、頸部を掴んでの頭部打撃（中段は可）
8. 脚部への「かにばさみ」
9. 競技着の把持（掴み）を利用した打撃、頸部を掛ける・押さえる行為
10. 乳腺付近・鎖骨等への執拗な攻撃（流れの中で偶発的に当たった場合を除く）
11. 主審の「やめ」後の攻撃

#### **(その他の反則) 第22条**

次の行為は、状況に応じ口頭注意又はイエローカードとする。

1. 奇声を発すること。
2. 主審（レフリー）の指示に従わないこと（やめ後の攻撃を含む）。
3. 場外（片足が場外線外へ完全に出た場合）に出ること。
4. 反則の軽微性に比して大げさなアピールをすること。
5. 場外線1m以内での体当たり、掌底押し、相手の体に胸をつけること。
6. 5～10秒以上攻撃意思が認められない消極的態度。
7. 頭を下げたまま間合いを詰める等の危険な戦い方をすること（状況により口頭注意またはイエローカード）。
8. 試合前後に定められた礼法（試合作法）を行わないこと（初回は口頭注意、2回目以降はイエローカード）。
9. 相手に体を密着させたり、体で相手を押すこと。
10. 場外に逃げる行為、また出ること。

### **(レッドカード・失格) 第23条**

次の場合は、レッドカードにより失格とする。

1. 審判・相手選手への暴言、非紳士的態度。
2. 主審（レフリー）の指示に従わず、危険又は悪質と認められるとき。
3. 両手又は両膝が床に着いている相手への打撃（極め突きを除く）。
4. 反則の反復又は悪質と認められるとき。
5. イエローカード（又は注意）2回後の更なる反則。
6. 礼法の重大な不履行により、主審（レフリー）が失格相当と認めたとき。
7. 失格が宣告された場合、試合は直ちに終了し、相手を勝者とする。失格選手は、定められた退場作法に従い退場しなければならない。
8. 失格に関する最終処分は、審議審判員により決定する。

## **第5章 選手と審判の所作**

### **(選手の所作) 第24条**

1. 入場：選手は所定のコーナー（正面から赤=左、青=右）から立礼（別紙）を行い入場し、場外スペースを進み、各サイド中央で立礼の後、メインスペースへ入る。
2. 開始：中央で1.5~2mの間合いで直立し、主審の「お互いに礼」で「礼」を行い、「構えて」を経て「始め」で開始する。
3. 終了：終了後は開始位置で正対し、「不動立ち」で勝敗宣言を受けた後、「礼」を行い、「握手」の後に回れ右で退場し、各サイド中央で「礼」を行い、コーナーから退場する。

### **(審判の所作) 第25条**

1. 入場：「主審（レフリー）」を先頭に全審判員が赤サイドから入場し、中央に「主審（レフリー）」、左右に「副審（ジャッジ）」と並び、「主審（レフリー）」の号令で正面に礼を行い、所定位置につく。
2. 退場：全審判員が整列し、「礼」を行い、「主審（レフリー）」を先頭に赤サイドから退場する。詳細は別記による。

### **(主審の宣告動作) 第26条**

1. 主審は所定位置で直立し、選手を正確に位置付ける。
2. 「技有り」「反則」等の告知は、必ず「やめ」で中断後に行い、選手を開始位置に戻して「続行」で再開する。
3. 一本の判断は、選手の安全確認を最優先に行う。膠着時は「やめ」で開始線に戻し、「続行」で再開する。

#### (勝敗の宣告) 第27条

1. 終了ブザー後、主審は「やめ」を宣告し、選手を開始位置に正対させる。
2. 勝者側の色旗を90度上方に示し、明瞭に「赤（又は青）の勝ち」と宣言する。動作の詳細は別記による。

### 第6章 その他の特記事項

#### (不服申立ての禁止) 第28条

選手所属団体及び関係者は、本規程を遵守し、競技に対する不服の申立てを行わないことを誓約する。

#### (改訂) 第29条

本規程は、理念・目的の実現に必要と認めるときは改訂できる。細則を設ける場合は別紙に記載する。

#### (知的財産) 第30条

1. 本規程は、増田章の理念・哲学に基づき考案されたものであり、著作権は増田章に帰属する。
2. 当該理念・哲学と異なる流用、無断の名称使用・類似名称使用、無断改変を禁ずる。

### 付則

施行日・改訂履歴：2025年9月7日 制定。

作成者：IBMA 極真会館／増田章。

細則・別紙。

オリンピズムの根本精神とは → 「オリンピズム（オリンピック精神）」は、スポーツを通して心身を向上させ、文化・国籍など様々な違いを乗り越え、友情、連帯感、フェアプレーの精神をもって、平和でよりよい世界の実現に貢献すること。

### 補足

### **技ありとイエローカードの効力の差**

- ・イエローカード2枚 → 技あり=従来の判定方法の2点減点に相当。
- ・イエローカード1回 → 反則した選手は1点減点に相当。
- ・技あり → イエローカード2枚（従来のルールの減点2）に相当。