

【今回の大きな変更点】

●ビギナールール創設

上段の攻撃無し

ボディプロテクター

初心者限定

●上段突き有りルールを3ポイント制に(ポイントを取りやすくするため)

●基本ルールも3ポイント制に

●武器で手足に深い攻撃を受けた瞬間にその流れの中で負傷した手足を使うのは認められる

●集団戦

両者転落の場合、両者

武器無しの集団戦はフェイスガードとヘッドギアを選択できる

武器投入の集団戦はフェイスガード着用 頭部への武器攻撃解禁

●護身チャレンジ

女性などを対象に護身のシチュエーションで守り切るチャレンジ 競技ではない

●衣服有 組み技ルール テストマッチ

総 則

1、「親が子供に見せたい格闘道」をコンセプトとし関わる全ての方達の在り方を大切に
にする。

2、実戦性(武術性)、競技性(安全性・公平性)、エンターテイメント性のど真ん中を
追求し、イザって時に自分と自分の大切なものを守るための稽古の場であり、自分と
自分が積み重ねてきたものを表現する場とする。

3、何より選手も観客も運営も楽しむことを目的とする。

第1章 組み合わせ 計量

1. 組み合わせ

互いの申告プロフィールを元に身長、体重、年齢、性別、対戦希望レベル、格闘技歴、実績、希望防具、衣服掴み有を考慮して対戦を組む。

適切な対戦相手がいなかった場合は試合を組めないこともある。その場合は料金を返金する。

2. 計量

出場選手は試合当日の朝に計量を行う。その際に申告体重と大きな差があった場合は試合が中止になることもあり得る。

第2章 試合場

試合場は柔道の試合場を用い、赤い畳の内側と線上を闘技場内、赤い畳の外を場外(転落)と定義する。

第3章 競技装具

選手は本章1に定める競技装具を必ず着用しなければならない。また、本章2に定める出場種目に応じた競技装具を着用しなければならない。

【種目】

(基本ルール)

① 敬天愛人 ビギナー ルール

- ① 敬天愛人 上段突き無し 基本ルール
- ② 敬天愛人敬天愛人 上段突き制御 基本ルール
- ③ 敬天愛人 上段突き有り 基本ルール
- ④ 敬天愛人 上段突き無し 投げ有りルール
- ⑤ 敬天愛人 上段突き制御 投げ有りルール
- ⑥ 敬天愛人 上段突き有り 投げ有りルール
- ⑦ 敬天愛人 上段突き無し 寝技有りルール
- ⑧ 敬天愛人 上段突き制御 寝技有りルール
- ⑨ 敬天愛人 上段突き有り寝技有りルール

(アドバンスルール)

※フェイスガードを着用し目突きは当てる。

※各自のファウルカップの上に二重安全ファウルカップを着用(各自のファウルカップを着用したうえで衣服の上から着用)し金的を直接当てる。ただし当てる以上の威力は反則とする。

- ⑩ 敬天愛人 目突き有り 金的・頭突き制御ルール

(⑧に目突き有り 金的・頭突き制御)

- ⑪ 敬天愛人 短刀 vs 素手ルール

(⑩に短刀攻撃有り)

- ⑫ 敬天愛人 短刀 vs 鞆ルール

(⑩に短刀攻撃有り、鞆攻撃はポイントにはならない)

- ⑬ 敬天愛人 棒 vs 素手ルール

(⑩に棒攻撃有り)

⑭ 敬天愛人 いつなんどきルール (⑩で上段蹴りも制御) 負傷無し vs 負傷有り で交互に闘う※その場でくじによって闘う状況が決まる 例: 右足骨折

⑮ 敬天愛人 集団戦 バトルロイヤル 一撃ルール 最大 6 人(⑩で上段蹴りも制御)

(チャレンジルール)

⑯ 敬天愛人 組技ルール (⑧でスタンドでの打撃制御ポイント無し)

⑰ 敬天愛人 環境利用ルール (⑧で上段蹴りも制御)※障害物や鈍器や段差想定

⑱ 敬天愛人 3vs3 団体戦 互戦ルール(①～⑩から選択)

⑲ 敬天愛人 3vs3 団体戦 勝ち抜き戦ルール(①②④⑤⑦⑧⑩から選択)

⑳ 敬天愛人 集団戦ルール (2vs2もしくは 3vs3 ⑧で上段蹴りも制御)

㉑ 敬天愛人 集団戦 武器投入ルール (2vs2もしくは 3vs3 ⑧で上段蹴り制御 武器有り)

㉒ 敬天愛人 集団戦 大将取りルール (2vs2もしくは 3vs3 ⑧で上段蹴りも制御)

㉓ 敬天愛人 集団戦 バトルロイヤル ルール 最大 6 人(⑧で上段蹴りも制御)

㉔ 敬天愛人 集団戦 バトルロイヤル 武器投入ルール 最大 6 人(⑧で上段蹴りも制御 武器有り)

(プラスルール)

㉕ 敬天愛人 上段突き・肘・膝・頭突き有り 寝技有りルール

㉖ 敬天愛人 上段突き・肘・膝・頭突き・目突き・金的・寝技有りルール

1. 全選手着用義務のある競技装具

①原則として各選手がアイデンティティを持つ衣装を着用する。安全性が確保されていればスーツや着物などでも構わない。金属は禁止、赤の帯など審判が赤白を誤認するような衣装も禁止とする。 ※衣服を掴むことの有無を選択する。

②選手個人が用意したマウスピース

③選手個人が用意したファウルカップ(男性のみ)

④選手個人が用意したチェストガード・アブスメントガード(女性のみ)

(⑩ルールはチェストガードは任意)

⑤選手個人が用意するレガース(履くタイプの脛サポーターも可)、膝サポーター
(⑩組技ルール以外)

2. 種目に応じた競技装具

(1)

⑩は頭部の防具は不要、ボディプロテクターを着用します。

③⑥⑨はヘッドギアとフェイスガードのいずれかを選択し同じ条件の相手と対戦します。ヘッドギアの場合はオープンフィンガーグローブ、フェイスガードの場合はフィストガードを着用します。 ※運営が準備します。

アドバンスルールはフェイスガード、オープンフィンガーグローブ、二重ファウルカップを着用します。

※運営が準備します。

※2重ファウルカップは衣装の上から着用(金的の判定を明確にするため)。自分のファウルカップは衣装の上でも下でもかまいません。3重ファウルカップで試合に臨みません。

プラスルールはフェイスガード、フィストガード、二重ファウルカップ(運営が準備)、肘サポーター(選手個人が準備)を着用します。

(2) ショーツ、ショーツパッツ等を衣装のインナーとして着用してもよい。金具、プラスチック、ポケット等、危険と判断されるものが付いている場合は認められない。

(3) 負傷箇所等の保護のためのテーピング、サポーター等を使用してもよい。

(4) 拳へのバンテージを巻くことは認められるが、第2～第5中手骨骨頭部および指(基節骨)のナックル部分へのテーピングは禁止とする。また内部に芯、こより等、異物を巻き込んで서는ならない。また、拳骨の形が確認されない厚さに巻いてはならない。また、バンテージを固定する範囲でのテーピングの使用は認められる。

3. 上記1, 2で指定された競技装具以外の着用は認められない。但し実行委員会と審判団が承認したものに関してはこの限りではない。

4. 選手は打撃や組まれた際に滑る可能性のあるオイルや粘膜に染みる可能性のあるものを試合前及び試合中に一切塗布してはならない。当行為はコスチュームやグローブ等試合中の装備品においても同様のものとする。※整髪料や制汗剤やペイント等は上記に当てはまらない範囲で認められる。

5. 試合中に選手の競技装具が選手の動きを妨げると判断した場合、立会人(レフェリー)が試合を中断し、処置をする。選手は競技装具が自分の動きを妨げると認識した場合、立会人(レフェリー)に口頭で告知することができるが、自分で試合を中断することは出来ない。故意に試合を中断させる目的で衣服を乱すことは禁止。

6. 靴の使用は一切認められない。

第4章 試合

1. 試合時間

1対1の場合は1分一本勝負

素手対武器ルールや負傷無し対負傷有りルールは30秒一本勝負を交互に行う

3人以上で一斉に闘う場合は2分一本勝負

2. 試合前礼法

紅の陣から選手を呼び出し闘技場に入るときに一礼、闘技場中央にて5秒以内に自己アピールを行う。

アピール終了後立会人の横に待機、白の陣の選手を呼び出し同様に行う。

両者アピール終了後に闘技場中央にて立会人(レフェリー)のもとルール等を確認し、立会人(レフェリー)の「正面に礼」、「お互いに礼」の掛け声に従い礼をし、両選手は握手をし、紅の陣、白の陣に別れ、試合に臨む。

試合中には、グローブタッチ、抱擁、握手は行わないこと。

3. 攻防状態の定義

①スタート状態

試合開始時は、両選手は闘技場の境界線(赤畳)に触れてる状態から立会人(レフェリー)の「はじめ」の合図により試合開始する。再開する場合は、両者間、約2メートル以上の間隔を開け、立会人(レフェリー)の「はじめ」の合図により再開する。

②スタンド状態

選手の足裏のみが床に着いている状態。

武術的な観点から組んだ状態で膠着して目突き、頭突き、金的、噛みつき、武器、多人数などを想定していない状況には膠着を誘発している方に反則を取る。反則の説明が必要な場合は「待て」をかける。

③グラウンド状態

足の裏以外の身体部分が1か所以上床に着いている状態。

武術的な観点から組んだ状態で膠着して目突き、頭突き、金的、噛みつき、武器、多人数などを想定していない状況には「そのまま」をかけて膠着を誘発している方に反則を取り続行する。

④転落について

スタンド状態、グラウンド状態にかかわらず、攻防は全て闘技場内(赤い畳の内側と線上)で行わなければならない。

重心が闘技場外に出るような接地をしたら転落となる。

4. 勝 敗

①試合の勝敗は「一本」、「判定」、「失格」により決する。

一本

I. 選手が相手の打撃攻撃および投げ技により戦闘不能状態、または意識喪失した場合。

II. 関節技、絞め技により戦意喪失の意思表示をした状態、または意識喪失した場合。

III. 転落した際に戦闘不能状態、または意識喪失、戦意喪失により試合場内に戻れない場合。

IV. それぞれの種目の決着条件に達した場合。

※上段突き有りルールは防具が無かったら大きなダメージがあると認められる場合、有効打ポイントを取る。

※頭部への制御は当たれば大きなダメージがあると認められる場合ポイントを取る。軽く触れるぐらいはポイントを認めるが、頭部が揺れる場合はポイントを取らず、当たりが強い場合は反則を取り、相手にポイントが入る。

※有効な攻撃により明らかにダメージが見て取れた場合を有効打としてポイントを取る。

※投げポイントがあるルールにおいて、投げによって路上であれば大きなダメージを受けると認められる場合ポイントを取る。ベルトラインより高く持ち上げた時点でポイントになり、そのまま高い位置から投げたら反則となる。

※立会人と副審4人がポイントが入ったと認識したときに旗を上げて5人中2人が支持したらポイントとなる。それを本部席が確認しポイントをアナウンス。レフリー、もしくは副審が「待て」「それまで」「そのまま」の指示をしない限り試合は続行される。反則の累積や悪質な反則によって反則負けになることがある。

※アドバンスルールと②⑥ルールには金的を専門に見る審判(急審)が2人追加で付き、急審一人の指示でポイントとなる。

※一方が優位な状態で両者転落した場合は優位な方に「有効」を宣告し、「有効」2回で転落ポイントとなる。

※ダメージがあると認められるときは早めの有効打ポイント、もしくはレフリーストップを掛ける。

V. 審判団およびリングドクターが試合続行不可能と判断した場合。あるいは試合中に戦闘意思を失い自ら逃避等、試合を放棄する行為を行ったと審判団が判断した場合。

②判定

i. 試合の決着が時間内につかなかった場合(ポイント差があったとしても判定は行い、判定に直接影響しない)、観客全員が主審となり、「強い」「面白い」「かっこいい」「子供に見せたい」という主観で配布している紅白ボードの表と裏の色を翳し紅白どちらかの選手を支持する。翳さなければ引き分けの意思表示とする。明らかに過半数

の支持を受けた選手が勝利。明らかに過半数でない場合は高校生以下のみが紅白ボードを翳す子ども判定を行う。それでも決着がつかなかったら立会人と副審4名による旗判定により必ず勝敗を決する。立会人と副審4名は判定基準に則ったジャッジをつけて5名のうち3名以上が優勢と支持した選手を判定勝ちとする。なお、偶発性の事故により一方もしくは双方の選手が試合を続行出来なくなった場合、その試合は事故が起こるまでの判定により試合を決するものとする。

ii. 判定基準

副審判定においては、ポイント、ダメージ、有効打、積極性、一本勝ちを目指す姿勢、試合のコントロール、反則等を反映させる。

5. 反則による失格

「口頭注意」→「注意」→「警告」→「失格」とする。

選手が重大な反則行為を犯した場合は、一度の反則でも「注意」「警告」「失格」と判断される場合がある。

※立会人、副審の5人全員が反則を取る権限を持ち、一人でも支持すれば反則となる。他の審判は取り消す権限を持つ

6. 無効試合(ノーコンテスト)

①申告体重と計量体重が大きく異なった場合

②実行委員会もしくは審判団の判断により、試合不成立と判断された場合。

7. 試合結果の保留

①試合の裁定をその場で決するのに適さない事態が発生した場合、審判団は試合結果を保留し、実行委員会に審議を預けることができる。

第5章 反則

本章に定める行為は反則であり、これを犯した場合、相応のペナルティが課される。

1. 故意に相手の頭部・顔面を狙った頭突き。(相手にコンタクトする際、お互いの頭部が接触する等の偶発的な状態は反則としない。アドバンスルールはフェイスガード着用で寸止めは有効、頭突き有リルールはフェイスガード着用で有効)
2. 目、鼻、口腔内など粘膜部への直接的な攻撃(顎、肘、膝などを用いたサミング。アドバンスルールはフェイスガード着用で指での目突きは有効)。
3. 故意の金的攻撃。(アドバンスルールは有効、ただし当てる以上の威力を出したら反則とする)②⑥ルールはある程度の威力を伴っても有効とする。
4. つねり、かみつき。
5. 手指を用いて気管を押しつぶす・喉をつかむなど喉へ対する直接的な攻撃。
6. 後頭部・延髄・脊髄への打撃攻撃(耳を含むパンチは後頭部への攻撃とはみなさない)。寸止めは有効。
7. 頭髪を引っ張る行為。
8. 頭部・顔面への肘打ち。(②⑥の上段肘有リルールは有効)
9. 故意に相手を頭から落とす投げ技、バスター(ベルトラインまでは可)、スパイクン等。
10. 故意に闘技場の外へ出る行為。
11. 一方の選手がスタンド状態、一方の選手がグラウンド状態にある場合の足による頭部、顔面への攻撃及び、一切の踏み付け攻撃。ただし、両者グラウンド状態の膝に

よる頭部への寸止め(四点膝など)、両者グラウンド状態またはグラウンド状態の選手によるスタンド状態の選手への足による頭部、顔面への攻撃は有効とする。

12. 相手に対しダメージを与えると認められない無気力な攻撃、寝技が無いルールでの引き込み。寝技が無いルールでの掛け逃げ。

13. 衣服を故意に脱がす行為。衣服掴み有りの場合は衣服全ての箇所を掴むことが有効であるが、無しの場合は衣服全ての箇所を掴んではならない。自分の衣服も同様とする。衣服を相手にかぶせて視界や自由を奪うなどの行為は安全上の観点から反則とする。

14. 帯を使用し、相手の首を絞める行為。

15. 「待て」の後、試合終了後の攻撃。

16. 格闘道精神に反する行為、非人道的な行為。

17. 大会中において競技役員の指示、命令を遵守出来ない選手の行動及び言動。

18. 指への関節技。

19. 踵(ヒールホールド)、首を捻る(ネックロック、ツイスター、洗濯ばさみからの捻りなど)攻撃。

20. 立ち関節を極めた状態で一気に体重を浴びせて投げる行為(脇固め巻き込みなど)

21. カニばさみ(体重をかけない下からのカニばさみ、イマナリロールなどは認める)

22. 試合中のグローブタッチ、抱擁、握手など

23. 反則を利用する闘い方(グラウンドで顔面を晒したり、後頭部を相手に向けて守るなど)

24. 相手を掴んだ状態(ひっかけるのも含む)での顔面への膝蹴り(寸止めは有効、^㉔^㉕ルールは有効)

25. 膝関節に体重を載せた関節蹴り(ストッピングは可)

26. 武術的な観点から目突き、頭突き、金的、噛みつき、武器、多人数などを想定していない膠着を誘発すること。

両者が誘発している場合は両者に反則を取る。

反則の説明が必要な場合は「待て」をかける。

但し、組んだり、密着したとしても、動き続け相手に反撃の余裕を与えない動きは認められる。

グランド状態で片方の選手が密着して押さえ込んで膠着した場合、レフリーが「そのまま」とコールし膠着を誘発している上の選手に反則を取り、そのままの形で続行する。

逆にニーオンザベリーやマウントなどで押さえ込まれた選手がしがみついて密着し膠着を誘発する場合はレフリーが「そのまま」とコールし下の選手に反則を取りそのままの形で続行する。

クローズガードで膠着した場合はレフリーが「そのまま」とコールし下の選手に反則を取りそのままの形で続行する。

※ルールはあるがルール外のことは考えない競技的な発想ではなく、あくまで武道的な在り方と武術的な思考を原点とする。

27.その他種目別の反則（第7章参照）

反則の処置

1. 試合開始前に反則行為が行われた場合、試合開始直後「注意」「警告」「失格」、となる場合がある。

2. 試合中の攻撃により反則を受けた選手が甚大なダメージを被った場合、審判団と大会医師の判断により、十分に回復を待って試合再開となる。その場合適切な減点を与える。

但し、大会医師が試合続行不可能と判断した場合は、反則攻撃を行った選手を失格とする。

3. 反則が試合後に判明した場合は試合結果が変更になる場合がある。

第6章 審判団

審判団は下記の審判員により構成される。審判員はあらゆる方面から中立公正な立場でなければならない。

1. 審判構成

- ①立会人(レフェリー): 試合場内で試合を管理する。
- ②主審: 観客全員
- ③副審: 試合場で試合を管理、立会人(レフェリー)のブラインドサポートを行い、補佐する。
- ④急審(急所審判): 金的攻撃を専門に見る

2. 立会人(レフェリー)

試合を管理、指揮、命令する全権を持つ。ポイント(副審と合わせて2人以上の支持でポイントとなる)と反則(単独の支持で反則となる)を取る権限を持つ。

試合開始時には選手を試合場中央に呼び、試合が敬天愛人競技規則に則って行われること、特に注意すべき反則事項を簡潔に説明したのち、両者を赤線まで離し、タイムキーパーに試合開始の合図を告げる。

試合中に立会人(レフェリー)が事故に遭遇した場合は、直ちに他の審判員が交代し立会人(レフェリー)を務める

試合中、裁定に異議がある場合は試合を中断し、審判団で協議を行い、協議内容を観客に伝え、試合を続行、中断、終了する権限を持つ。

3. 主審(観客全員)

観客全員が主審となり、「強い」「面白い」「かっこいい」「子供に見せたい」という主観で配布している紅白ボードの表と裏の紅白の色を翳しどちらかの選手を支持する。翳

さなければ引き分けの意思表示とする。立会人(レフリー)が明らかに過半数の支持を受けていると判断した場合、その選手が勝利となる。決着がつかなかった場合、高校生以下のみによる子ども判定を同様に行う。判定になった場合、主審(観客全員)、主審(高校生以下のみ)、立会人と副審の順で判定を取る。

4. 副審

副審は立会人(レフェリー)と共同し、試合を指揮、管理する。ポイント(副審と合わせて2人以上の支持でポイントとなる)と反則(単独の支持で反則となる)を取る権限を持つ。必要に応じて試合場に上がることが出来る。

選手が転落した際は、速やかに2人をブレイクさせ、戦意喪失、意識喪失の状態になるか確認を行い、その状態にある場合、主審に通達し試合を終了させる。

ポイントの加算により一本に達した場合は試合を終了させる。

試合中、裁定に異議がある場合は試合を中断し、審判団で協議を行う。

5. 急審(急所審判): 金的攻撃を専門に見る

急審は金的攻撃が有りのルールに2名入り、金的攻撃を専門に見る。2人のうち1名でも金的攻撃を支持したらポイントになる。

金的以外のポイントや金的強打以外の反則は取らない。

副審判定には参加しない。

6. 合図

試合中において立会人(レフリー)と副審は下記の合図(コール)を日本語で発し、指示、命令を行う。

合図に対し選手は速やかにその指示に従うものとする。

- ・「はじめ」(Fight) 試合開始、または再開する場合。
- ・「待て」(Stop) 試合を中断する場合。攻防を終了させ、ブレイクさせる場合、反則やアクシデントにより、攻防を中断させる必要がある場合。
- ・「時間止めます」(Time Stop) 転落、反則によるダメージの回復など大幅に時間を経過する場合、試合時間を止め速やかに対応する。
- ・「そのまま」(Don't Move) 攻防の状態を維持したまま試合を中断させる場合。どちらかが有利な状態で反則した場合。攻防の途中で競技装具を整え、選手の状態を確認する必要がある場合。
- ・「それまで」(Finish) 一本やKO、反則などで決着がついた時。試合時間終了時。
- ・「一本」(Knock Out, Tap Out, Fall Out) レフェリーストップと判断した場合、関節技、絞め技によるギブアップの意思表示を確認した場合。ポイントの合計が種目の決着ポイントに達した場合。戦意喪失、意識喪失を確認した場合。
- ・「転落」(Down fall) 一方の選手が闘技場外に転落した場。
- ・「同体」(Together) 両方の選手が闘技場外に転落した場合。
- ・「有効」一方が優位な状態で両者転落した場合は優位な方に「有効」を宣告し、「有効」2回で転落ポイントとなる。
- ・「口頭注意」消極的な姿勢など軽微な反則行為があった場合。
- ・「注意」(Caution) 口頭注意を受けた後、再度反則行為などがあった場合、もしくは相応の反則行為があった場合。
- ・「警告」(Reprimand) 注意を受け後、再度反則行為などがあった場合、もしくは相応の反則行為があった場合。
- ・「失格」(Disqualification) 警告を受けた後、再度反則行為などがあった場合、もしくは相応の反則行為があった場合。

第7章 種目別ルール説明

■ビギナールール

①上段突き・上段蹴り無し ボディプロテクター有り 基本ルール

※頭部の防具は無し

【有効】

頭部以外への打撃&転落

【決着】

有効な攻撃でのKO

有効打、転落による合計3ポイントで一本

【補足】

転落や首相撲を回避するために自分から寝て引き込むような動きは反則。

但し、攻撃を目的として結果的に倒れるのは認められる。その場合すぐに立ち上がり流れを止めないようにする。すぐに立たないと反則となる。

立ち際の攻撃は認められる。

押し出しにいて相手と拮抗して膠着した場合は膠着を誘発している方、もしくは両者に反則がかかる。うっちゃりなど相手と位置を入れ替えるのは認められるが投げにならないように気をつける。

■基本ルール

① 敬天愛人 上段突き無し 基本ルール

【有効】

打撃(頭部への突きは禁止、搦んでの頭部への膝蹴りは制御) & 転落

【決着】

有効な攻撃でのKO

有効打、搦んでの頭部への膝蹴り制御、転落による合計3ポイントで一本

【補足】

相手を倒そうとする行為が反則となる

転落や首相撲を回避するために自分から寝て引き込むような動きは反則。

但し、攻撃を目的として結果的に倒れるのは認められる。(胴回し回転蹴りなど)その場合すぐに立ち上がり流れを止めないようにする。すぐに立たないと反則となる。

立ち際の攻撃は認められる。

押し出しにあって相手と拮抗して膠着した場合は膠着を誘発している方、もしくは両者に反則がかかる。うっちゃりなど相手と位置を入れ替えるのは認められるが投げにならないように気をつける。

②敬天愛人 上段突き制御 基本ルール

【有効】

打撃(頭部への突きと搦んでの頭部への膝蹴りは制御) & 転落

【決着】

有効な攻撃でのKO

頭部への突き制御、搦んでの頭部への膝蹴り制御、有効打、転落による合計3ポイントで一本

【補足】

相手を倒そうとする行為が反則となる

頭部への突き制御は制御しなければ大きなダメージがあると認められる場合ポイントを取る。(引き手や気合は不要)

軽く触れるぐらいいはポイントを認めるが、頭部が揺れる場合はポイントを取らず、当たりが強い場合は反則を取り、注意の場合相手に1ポイント、警告の場合相手に2ポイント入る。

ワンツーやワンツースリーなど流れで打撃が複数発当たった場合は、その打撃の流れに対して1ポイント、その流れで転落、有効打など種類の違うポイントは加算される。

頭部への突き制御の打ち合いになった場合は先にポイント相当の突き制御をした方のポイントを取る。相打ちの場合はどちらも取る。

転落や首相撲を回避するために自分から寝て引き込むような動きは反則。

但し、攻撃を目的として結果的に倒れるのは認められる。その場合すぐに立ち上がり流れを止めないようにする。すぐに立たないと反則となる。

立ち際の攻撃は認められる。

押し出しにあって相手と拮抗して膠着した場合は膠着を誘発している方、もしくは両者に反則がかかる。うっちゃりなど相手と位置を入れ替えるのは認められるが投げにならないように気をつける。

③ 敬天愛人 上段突き有り 基本ルール

【有効】

打撃(掴んでの頭部への膝蹴りは制御) & 転落 有り

【決着】

有効な攻撃でのKO

もしくは掴んでの頭部への膝蹴り制御、有効打、転落による合計 3 ポイントで一本

【補足】

両者の合意によりヘッドギアかフェイスガードを選択し、それに応じてオープンフィンガーグローブかフリストガードを着用する。

相手を倒そうとする行為が反則となる

転落や首相撲を回避するために自分から寝て引き込むような動きは反則。

但し、攻撃を目的として結果的に倒れるのは認められる。その場合すぐに立ち上がり流れを止めないようにする。すぐに立たないと反則となる。

立ち際の攻撃は認められる。

押し出しにいて相手と拮抗して膠着した場合は膠着を誘発している方、もしくは両者に反則がかかる。うっちゃりなど相手と位置を入れ替えるのは認められるが投げにならないように気をつける。

④ 敬天愛人 上段突き無し 投げ有り ルール

【有効】

打撃(頭部への突きは禁止、掴んでの頭部への膝蹴りは制御) & 転落 & 投げ

【決着】

有効な攻撃でのKO

掴んでの頭部への膝蹴り制御、有効打、転落、投げ(柔道の本相当の投げ、優位なポジションを維持したテイクダウン)による合計 3 ポイントで一本

【補足】

押し出されるのを回避するために自分から寝て引き込むような動きは反則。
但し、攻撃を目的として結果的に倒れるのは認められる。(胴回し回転蹴りなど)その場合すぐに立ち上がり流れを止めないようにする。

投げポイントは柔道の一本のように路上であればダメージを受けるであろう投げが決まった場合(頭から落とすような危険な投げは禁止)、もしくは相手を転ばせて優位なポジションをとった場合(パスガードをした場合)にポイントとなる。

自分で転倒した相手にポジションを取っても投げポイントになる。

袈裟固めは優位なポジションだが、巻き込みで投げて腕しか制してない場合は優位なポジションとは認められない。

投げを狙う際は組際や動きの中でかけること。

⑤ 敬天愛人 上段突き制御 投げ有り ルール

【有効】

打撃(頭部への突きと掴んでの頭部への膝蹴りは制御) & 転落 & 投げ

【決着】

有効な攻撃でのKO

もしくは頭部への突き制御、掴んでの頭部への膝蹴り制御、有効打、転落、投げ(柔道の一本相当の投げ、優位なポジションを維持したテイクダウン)による合計3ポイントで一本

【補足】

頭部への突き制御は制御しなければ大きなダメージがあると認められる場合ポイントを取る。(引き手や気合は不要)

軽く触れるぐらいいはポイントを認めるが、頭部が揺れる場合はポイントを取らず、当た

りが強い場合は反則を取り、注意の場合相手に1ポイント、警告の場合相手に2ポイント入る。

ワンツーやワンツースリーなど流れで打撃が複数発当たった場合は、その打撃の流れに対して1ポイント、その流れで転落、有効打など種類の違うポイントは加算される。

頭部への突き制御の打ち合いになった場合は先にポイント相当の突き制御をした方のポイントを取る。相打ちの場合はどちらも取る。

押し出されるのを回避するために自分から寝て引き込むような動きは反則。但し、攻撃を目的として結果的に倒れるのは認められる。(胴回し回転蹴りなど)その場合すぐに立ち上がり流れを止めないようにする。

投げポイントは柔道の本のように路上であればダメージを受けるであろう投げが決まった場合(頭から落とすような危険な投げは禁止)、もしくは相手を転ばせて優位なポジションをとった場合(パスガードをした場合)にポイントとなる。自分で転倒した相手にポジションを取っても投げポイントになる。

袈裟固めは優位なポジションだが、巻き込みで投げて腕しか制してない場合は優位なポジションとは認められない。投げを狙う際は組際や動きの中でかけること。

⑥ 敬天愛人 上段突き有り 投げ有り ルール

【有効】

打撃(搦んでの頭部への膝蹴りは制御)&転落&投げ

【決着】

有効な攻撃でのKO

もしくは掴んでの頭部への膝蹴り制御、有効打、転落、投げ(柔道の一本相当の投げ、優位なポジションを維持したテイクダウン)による合計3ポイントで一本

【補足】

押し出されるのを回避するために自分から寝て引き込むような動きは反則。
但し、攻撃を目的として結果的に倒れるのは認められる。(胴回し回転蹴りなど)その場合すぐに立ち上がり流れを止めないようにする。

投げポイントは柔道の一歩のように路上であればダメージを受けるであろう投げが決まった場合(頭から落とすような危険な投げは禁止)、もしくは相手を転ばせて優位なポジションをとった場合(パスガードをした場合)にポイントとなる。
自分で転倒した相手にポジションを取っても投げポイントになる。

袈裟固めは優位なポジションだが、巻き込みで投げて腕しか制してない場合は優位なポジションとは認められない。
投げを狙う際は組際や動きの中でかけること。

両者の合意によりヘッドギアかフェイスガードを選択し、それに応じてオープンフィンガーグローブかファストガードを着用する。

ダメージがあると認められるときは早めの有効打ポイント、もしくはレフリーストップを掛ける。

⑦ 敬天愛人 上段突き無し 寝技有り ルール

【有効】

○スタンド状態

打撃(頭部への突きは禁止、掴んでの頭部への膝蹴りは制御) & 転落 & 投げ & 流れの中の関節技締め技

○グラウンド状態

打撃(頭部への突きと掴んでの頭部への膝蹴りは制御、踏みつけは禁止) & 転落 & 流れの中の関節技締め技

【決着】

有効な攻撃でのKO、関節技・締め技によるギブアップ、もしくは掴んでの頭部への膝蹴り制御、有効打、転落、投げ(柔道の一本相当の投げ)、顔面への下段突き制御に、グラウンド状態での掴んでの頭部への膝蹴り制御による合計3ポイントで一本

【補足】

投げポイントは柔道の本のように路上であればダメージを受けるであろう投げが決まった場合(頭から落とすような危険な投げは禁止)。

下段突き制御ポイントは当たったらダメージがあると認められる一発や複数発の流れで1ポイント、その流れが続くようであれば3秒ごとに加点される。

関節技は早めのレフリーストップをする。

掛ける方も怪我をさせないようにコントロールする。

掛けられる側は早めに防御のアクションをする。

⑧ 敬天愛人 上段突き制御 寝技有り ルール

【有効】

○スタンド状態

打撃(頭部への突きと掴んでの頭部への膝蹴りは制御) & 転落 & 投げ & 流れの中の関節技締め技

○グラウンド状態

打撃(頭部への突きと掴んでの頭部への膝蹴りは制御、踏みつけは禁止) & 転落 &

流れの中の関節技締め技

【決着】

有効な攻撃でのKO、関節技・締め技によるギブアップ、もしくは上段突き制御、掴んでの頭部への膝蹴り制御、有効打、転落、投げ(柔道の一本相当の投げ)、顔面への下段突き制御、グランド状態での掴んでの頭部への膝蹴り制御による合計3ポイントで一本

【補足】

頭部への突き制御は制御しなければ大きなダメージがあると認められる場合ポイントを取る。(引き手や気合は不要)

軽く触れるぐらいはポイントを認めるが、頭部が揺れる場合はポイントを取らず、当たりが強い場合は反則を取り、注意の場合相手に1ポイント、警告の場合相手に2ポイント入る。

ワンツーやワンツースリーなど流れで打撃が複数発当たった場合は、その打撃の流れに対して1ポイント、その流れで押し出したり、投げ、下段突きなど種類の違うポイントは加算される。

頭部への突き制御の打ち合いになった場合は先にポイント相当の突き制御をした方のポイントを取る。相打ちの場合はどちらも取る。

投げポイントは柔道の本のように路上であればダメージを受けるであろう投げが決まった場合(頭から落とすような危険な投げは禁止)。

下段突き制御ポイントは制御しなければダメージがあると認められる一発や複数発の流れで1ポイント、その流れが続くようであれば3秒ごとに加点される。

関節技は早めのレフリーストップをする。

掛ける方も怪我をさせないようにコントロールする。

掛けられる側は早めに防御のアクションをする。

⑨ 敬天愛人 上段突き有り 寝技有り ルール

【有効】

○スタンド状態

打撃(搦んでの頭部への膝蹴りは制御) & 転落 & 投げ & 流れの中の関節技締め技

○グランド状態

打撃(頭部への突きと搦んでの頭部への膝蹴りは制御、踏みつけは禁止) & 転落 & 流れの中の関節技締め技

【決着】

有効な攻撃でのKO、関節技・締め技によるギブアップ、もしくは搦んでの頭部への膝蹴り制御、有効打、転落、投げ(柔道の一本相当の投げ)、顔面への下段突き制御、グランド状態での搦んでの頭部への膝蹴り制御による合計3ポイントで一本

【補足】

両者の合意によりヘッドギアかフェイスガードを選択し、それに応じてオープンフィンガーグローブかフリストガードを着用する。

投げポイントは柔道の本のように路上であればダメージを受けるであろう投げが決まった場合(頭から落とすような危険な投げは禁止)。

下段突き制御ポイントは制御しなければダメージがあると認められる一発や複数発の流れで1ポイント、その流れが続くようであれば3秒ごとに加点される。

関節技は早めのレフリーストップをする。

掛ける方も怪我をさせないようにコントロールする。

掛けられる側は早めに防御のアクションをする。

■アドバンスルール

⑩ 敬天愛人 目突き有り 金的・頭突き制御 ルール

基本的には⑧敬天愛人 上段突き制御 寝技有り ルール に目突きと金的・頭部への頭突き制御が追加

※フェイスガード着用義務(フェイスガードが5センチ～10センチ前にせり出していることを考慮してポイントを判定する。)

※二重安全ファウルカップ着用

【有効】

○スタンド状態

目突き&金的・頭部への頭突き制御&打撃(頭部への突きと掴んでの頭部への膝蹴りは制御)&転落&投げ&流れの中の関節技締め技

○グラウンド状態

目突き&金的・頭部への頭突き制御&打撃(頭部への突きと掴んでの頭部への膝蹴りは制御、踏みつけは禁止)&転落&流れの中の関節技締め技

【決着】

有効な攻撃でのKO、関節技・締め技によるギブアップ、

もしくは目突き、金的・頭部への頭突き制御、頭部への突き制御、掴んでの頭部への膝蹴り制御、顔面への頭突き制御、有効打、投げ(柔道の一本相当の投げ)、転落による合計3ポイントで一本

※グラウンド状態での目突き、金的・頭部への頭突き制御、掴んでの頭部への膝蹴り制御も有効

⑪ 敬天愛人 短刀 vs 素手ルール

基本的には⑩敬天愛人 目突き有り 金的・頭突き制御ルールに短刀攻撃が追加

急所攻撃直撃や危険な場所での闘いを想定してすべての有効技 1 回で一本

先攻後攻で素手対短刀をそれぞれ行う。

先攻後攻両方取った方が勝ちとなる。

1体1の場合は判定となる。

フェイスガード着用義務(フェイスガードが5センチ～10センチ前にせり出していることを考慮してポイントを判定する。)

二重安全ファウルカップ着用

【有効】

○スタンド状態

短刀による刺突と斬撃 & 目突き & 金的・頭部への頭突き制御 & 打撃(頭部への突きと掴んでの頭部への膝蹴りは制御) & 転落 & 投げ & 流れの中の関節技締め技

○グラウンド状態

短刀による刺突と斬撃 & 目突き & 金的・頭部への頭突き制御 & 打撃(頭部への突きと掴んでの頭部への膝蹴りは制御、踏みつけは禁止) & 転落 & 流れの中の関節技締め技

【決着】

短刀での頭部、胴体、胴体、首、脇、肘の内側、手首の内側、股関節、膝の内側への刺突と斬撃

有効な攻撃でのKO、関節技・締め技によるギブアップ、

もしくは目突き、金的・頭部への頭突き制御、頭部への突き制御、掴んでの頭部への膝蹴り制御、顔面への頭突き制御、有効打、投げ(柔道の一本相当の投げ)、転落による1ポイントで一本

【備考】

短刀で深い攻撃を受けた手足は使えなくなる。手足を犠牲にして防御することなどは認められる。ただし手足に深い攻撃を受けた瞬間にその流れの中で負傷した手足を使うのは認められる

グラウンド状態での目突き、金的・頭部への頭突き制御、掴んでの頭部への膝蹴り制御も有効

⑫ 敬天愛人 短刀 vs 鞆ルール

基本的には⑩敬天愛人 目突き有り 金的・頭突き制御ルールに短刀攻撃が追加
鞆で攻撃しても良いが有効技にはならない

急所攻撃直撃や危険な場所での闘いを想定してすべての有効技 1 回で一本

先攻後攻で短刀対鞆をそれぞれ行う。
両方取った方が勝ちとなる。
1体1の場合は判定となる。

フェイスガード着用義務(フェイスガードが5センチ～10センチ前にせり出していることを考慮してポイントを判定する。)

二重安全ファウルカップ着用

【有効】

○スタンド状態

短刀による刺突と斬撃 & 目突き & 金的・頭部への頭突き制御 & 打撃(頭部への突きと掴んでの頭部への膝蹴りは制御) & 転落 & 投げ & 流れの中の関節技締め技

○グラウンド状態

短刀による刺突と斬撃 & 目突き & 金的・頭部への頭突き制御 & 打撃(頭部への突き

と掴んでの頭部への膝蹴りは制御、踏みつけは禁止) & 転落 & 流れの中の関節技
締め技

【決着】

短刀での頭部、胴体、胴体、首、脇、肘の内側、手首の内側、股関節、膝の内側への
刺突と斬撃

有効な攻撃でのKO、関節技・締め技によるギブアップ、

もしくは目突き、金的・頭部への頭突き制御、頭部への突き制御、掴んでの頭部への
膝蹴り制御、顔面への頭突き制御、有効打、投げ(柔道の一本相当の投げ)、転落に
よる1ポイントで一本

【備考】

グラウンド状態での目突き、金的・頭部への頭突き制御、掴んでの頭部への膝蹴り制
御も有効

短刀で深い攻撃を受けた手足は使えなくなる。手足を犠牲にして防御することなどは
認められる。ただし手足に深い攻撃を受けた瞬間にその流れの中で負傷した手足を
使うのは認められる

⑬ 敬天愛人 棒 vs 素手ルール

基本的には⑩敬天愛人 目突き有り 金的・頭突き制御ルールに棒での攻撃が追加

急所直撃や危険な場所での闘いを想定してすべての有効技 1 回で一本

先攻後攻で棒対素手をそれぞれ行う。

両方取った方が勝ちとなる。

1体1の場合は判定となる。

フェイスガード着用義務(フェイスガードが5センチ～10センチ前にせり出していること
を考慮してポイントを判定する。)

二重安全ファウルカップ着用

【有効】

○スタンド状態

棒による攻撃(喉への突きは禁止) & 目突き & 金的・頭部への頭突き制御 & 打撃(頭部への突きと掴んでの頭部への膝蹴りは制御) & 転落 & 投げ & 流れの中の関節技
締め技

○グラウンド状態

棒による攻撃(喉への突きは禁止) & 目突き & 金的・頭部への頭突き制御 & 打撃(頭部への突きと掴んでの頭部への膝蹴りは制御、踏みつけは禁止) & 転落 & 流れの中の関節技締め技

【決着】

棒による頭部と胴体への攻撃(喉への突きは禁止)、
有効な攻撃でのKO、関節技・締め技によるギブアップ、

もしくは目突き、金的・頭部への頭突き制御、頭部への突き制御、掴んでの頭部への膝蹴り制御、顔面への頭突き制御、有効打、投げ(柔道の一本相当の投げ)、転落による1ポイントで一本

【備考】

棒の当てる場所や勢いなども考慮して判断する。(根元で当たっても効果はない)

グラウンド状態での目突き、金的・頭部への頭突き制御、掴んでの頭部への膝蹴り制御も有効

棒で強い攻撃を受けた手足は使えなくなる。手足を犠牲にして防御することなどは認められる。ただし手足に強い攻撃を受けた瞬間にその流れの中で負傷した手足を使うのは認められる

⑭ 敬天愛人 いつなんどきルール

先攻後攻で負傷有り対負傷無しをそれぞれ行う。

負傷個所はくじで決める。例)右腕負傷 ※負傷個所に目印をつける

両方取った方が勝ちとなる。

1体1の場合は判定となる。

基本的には⑩敬天愛人 目突き有り 金的・頭突き制御ルール

急所直撃や危険な場所での闘いを想定してすべての有効技 1回で一本

フェイスガード着用義務(フェイスガードが5センチ～10センチ前にせり出していることを考慮してポイントを判定する。)

二重安全ファウルカップ着用

【有効】

○スタンド状態

負傷個所への攻撃&目突き&金的・頭部への頭突き制御&打撃(頭部への突きと掴んでの頭部への膝蹴りは制御)&転落&投げ&流れの中の関節技締め技

○グラウンド状態

負傷個所への攻撃&目突き&金的・頭部への頭突き制御&打撃(頭部への突きと掴んでの頭部への膝蹴りは制御、踏みつけは禁止)&転落&流れの中の関節技締め技

【決着】

有効な攻撃でのKO、関節技・締め技によるギブアップ、

もしくは目突き、金的・頭部への頭突き制御、頭部への突き制御、頭部への蹴りの制御、掴んでの頭部への膝蹴り制御、顔面への頭突き制御、有効打、投げ(柔道の本相当の投げ)、転落による1ポイントで一本

【備考】

上段蹴りも制御とする。

負傷個所への攻撃は一本となる。

グラウンド状態での目突き、金的・頭部への頭突き制御、掴んでの頭部への膝蹴り制御も有効

⑮ 敬天愛人 集団戦 バトルロイヤル 一撃 ルール

個人で出場し(1試合につき最大6人)、一斉に闘い最後まで残った選手の勝利。

時間切れの場合は観客判定、子ども判定で決着。

基本的には⑩敬天愛人 目突き有り 金的・頭突き制御ルールで行う。但し上段蹴りも制御とする。

急所直撃や危険な場所での闘いを想定してすべての有効技1回で一本

フェイスガード着用義務(フェイスガードが5センチ～10センチ前にせり出していることを考慮してポイントを判定する。)

二重安全ファウルカップ着用

【有効】

○スタンド状態

目突き&金的・頭部への頭突き制御&打撃(頭部への突きと蹴りと掴んでの頭部への膝蹴りは制御)&転落&投げ&流れの中の関節技締め技

○グラウンド状態

目突き&金的・頭部への頭突き制御&打撃(頭部への突きと掴んでの頭部への膝蹴りは制御、踏みつけは禁止)&転落&流れの中の関節技締め技

【決着】

有効な攻撃でのKO、関節技・締め技によるギブアップ、

もしくは目突き、金的・頭部への頭突き制御、頭部への突き制御、頭部への蹴りの制御、掴んでの頭部への膝蹴り制御、顔面への頭突き制御、有効打、投げ(柔道の一本相当の投げ)、転落による1ポイントで一本

【備考】

グラウンド状態での目突き、金的・頭部への頭突き制御、掴んでの頭部への膝蹴り制御も有効

全ての選手に審判がつく(安全のための壁の役割も兼ねる)

場外に出た選手は押し出された四方の任意の場所から5秒後に戻れる。

■チャレンジルール

⑩ 敬天愛人 組技ルール

基本的には寝技有リルールの打撃が打つフリだけでポイントにならない
ただし打撃を無視した組技を行った場合は反則となる。

オープンフィンガーグローブ 着用

【有効】

○スタンド状態

打つフリの打撃(ポイントは無いが判定に影響、蹴りは禁止)&転落&投げ&流れの中の関節技締め技

○グラウンド状態

頭部への突き制御&グラウンド状態での頭部への膝蹴り制御&転落&流れの中の関節技締め技

【決着】

関節技・締め技によるギブアップ、
もしくは転落、投げ(柔道の一本相当の投げ)、グラウンド状態での頭部への突き制御と
膝蹴り制御による合計3ポイントで一本

【備考】

投げを狙う際は組際や動きの中でかけること。密着膠着の禁止。

⑰ 敬天愛人 環境利用ルール

実戦でのあらゆる状況を想定し、障害物と見立てた段ボールや階段や道路と見立てたゾーンを配置。鈍器(硬いものに見立てたミット等)も配置する。

マットに乗る、押すなど自由

基本的に⑧上段突き制御 寝技有り ルールで行う。(上段蹴りも制御。)

鈍器での頭部への殴打は1回で一本、投げて頭部に当たった場合は1ポイント、腕で受け止めても負傷にはならない

【有効】

○スタンド状態

鈍器での攻撃(投げるのも可)&打撃(頭部への突き、蹴り、掴んでの頭部への膝蹴りは制御)&転落&投げ&流れの中の関節技締め技

○グラウンド状態

鈍器での攻撃(投げるのも可)&打撃(頭部への突きと掴んでの頭部への膝蹴りは制御、踏みつけは禁止)&転落&流れの中の関節技締め技

【決着】

鈍器による頭部への殴打

有効な攻撃でのKO、関節技・締め技によるギブアップ、

もしくは上段突き制御、頭部への蹴りの制御&掴んでの頭部への膝蹴り制御、有効

打、転落、投げ(柔道の本相当の投げ)、顔面への下段突き制御、グランド状態での掴んでの頭部への膝蹴り制御、鈍器の頭部への投擲による合計3ポイントで一本

⑱ 敬天愛人 3vs3 団体戦 互戦ルール

先鋒同士、中堅同士、大将同士が対戦する。
勝者の多いチームの勝利。

両チームの合意で1対1の種目から選択。ただし上段突き有りの種目は選択できない。

⑲ 敬天愛人 3vs3 団体戦 勝ち抜き戦ルール

勝ち抜き試合で最後まで残っていたチームの勝利。

両チームの合意で1対1の種目から選択。ただし上段突き有りの種目は選択できない。

⑳ 敬天愛人 集団戦ルール

2vs2あるいは3vs3で一斉に闘う。
相手チーム全員からKOか一本をとったチームが勝利。
時間切れの場合は観客判定、子ども判定で決着。

基本的に⑧上段突き制御 寝技有り ルールで行う。但し上段蹴りも制御とする。

【有効】

○スタンド状態

打撃(頭部への突き、蹴り、掴んでの頭部への膝蹴りは制御) & 転落 & 投げ & 流れ
の中の関節技締め技

○グランド状態

打撃(頭部への突きと掴んでの頭部への膝蹴りは制御、踏みつけは禁止) & 転落 & 流れの中の関節技締め技

【決着】

有効な攻撃でのKO、関節技・締め技によるギブアップ、もしくは上段突き制御、頭部への蹴りの制御 & 掴んでの頭部への膝蹴り制御、有効打、転落、投げ(柔道の一本相当の投げ)、顔面への下段突き制御、グランド状態での掴んでの頭部への膝蹴り制御、鈍器の頭部への投擲による合計3ポイントで一本

【備考】

全ての選手に審判がつく(安全のための壁の役割も兼ねる)

転落した選手は転落した四方の任意の場所から5秒後に戻れる。

両者転落は両者1ポイント減点(有効は無し)

安全上制御の反則を厳しく取る

ヘッドギアとフェイスガードを自由に選べる

②1 敬天愛人 集団戦 大將取りルール

2vs2あるいは3vs3で一斉に闘う。

相手チームの大將からKOか一本取ったチームの勝利。時間切れの場合は観客判定、子ども判定で決着。

大將は公表する。

基本的に⑧上段突き制御 寝技有り ルールで行う。但し上段蹴りも制御とする。

【有効】

○スタンド状態

打撃(頭部への突き、蹴り、掴んでの頭部への膝蹴りは制御) & 転落 & 投げ & 流れ
の中の関節技締め技

○グランド状態

打撃(頭部への突きと掴んでの頭部への膝蹴りは制御、踏みつけは禁止) & 転落 &
流れの中の関節技締め技

【決着】

大将から一本取ったチームの勝利

有効な攻撃でのKO、関節技・締め技によるギブアップ、
もしくは上段突き制御、頭部への蹴りの制御 & 掴んでの頭部への膝蹴り制御、有効
打、転落、投げ(柔道の本相当の投げ)、顔面への下段突き制御、グランド状態で
の掴んでの頭部への膝蹴り制御、鈍器の頭部への投擲による合計3ポイントで一本

【備考】

全ての選手に審判がつく(安全のための壁の役割も兼ねる)

場外に出た選手は押し出された四方の任意の場所から5秒後に戻れる。

② 敬天愛人 集団戦 武器投入ルール

2vs2あるいは3vs3で一斉に闘う。

試合途中にランダムに短刀や棒や鈍器が投げ込まれる。

相手チーム全員からKOか一本をとったチームが勝利。

時間切れの場合は観客判定、子ども判定で決着。

基本的に⑧上段突き制御 寝技有り ルールで行う。但し上段蹴りも制御とする。

フェイスガード着用

【有効】

○スタンド状態

短刀による刺突と斬撃&棒による攻撃(喉への突きは禁止)&鈍器での攻撃(投げるのも可)&目突き&金的・頭部への頭突き制御&打撃(頭部への突きと蹴りと掴んでの頭部への膝蹴りは制御)&転落&投げ&流れの中の関節技締め技

○グラウンド状態

短刀による刺突と斬撃&棒による攻撃(喉への突きは禁止)&鈍器での攻撃(投げるのも可)&目突き&金的・頭部への頭突き制御&打撃(頭部への突きと掴んでの頭部への膝蹴りは制御)&転落&流れの中の関節技締め技

【決着】

有効な攻撃でのKO、関節技・締め技によるギブアップ、もしくは上段突き制御、頭部への蹴りの制御&掴んでの頭部への膝蹴り制御、有効打、転落、投げ(柔道の一本相当の投げ)、顔面への下段突き制御、グラウンド状態での掴んでの頭部への膝蹴り制御、鈍器の頭部への投擲による合計3ポイントで一本

頭部、胴体、首、脇、肘の内側、手首の内側、股関節、膝の内側への刺突と斬撃、棒での**頭部**、胴体への攻撃、鈍器による頭部への殴打は1回で一本になる。
鈍器を投げて頭部に当たった場合は1ポイント。

※棒の当てる場所や勢いなども考慮して判断する。(根元で当たっても効果はない)

短刀や棒で強い攻撃を受けた手足は使えなくなる。手足を犠牲にして防御することなどは認められる。**ただし手足に強い攻撃を受けた瞬間にその流れの中で負傷した手足を使うのは認められる**

武器を奪うのも有効。

武器が転落した場合は使用不可となる。スタッフがランダムに再度投げ入れる。

全ての選手に審判がつく(安全のための壁の役割も兼ねる)

場外に出た選手は押し出された四方の任意の場所から5秒後に戻れる。

②③ 敬天愛人 集団戦 バトルロイヤル ルール

個人で出場し(1試合につき最大6人)、一斉に闘い最後まで残った選手の勝利。

時間切れの場合は観客判定、子ども判定で決着。

基本的に⑧上段突き制御 寝技有り ルールで行う。但し上段蹴りも制御とする。

【有効】

○スタンド状態

打撃(頭部への突き、蹴り、掴んでの頭部への膝蹴りは制御) & 転落 & 投げ & 流れ
の中の関節技締め技

○グラウンド状態

打撃(頭部への突きと掴んでの頭部への膝蹴りは制御、踏みつけは禁止) & 転落 &
流れの中の関節技締め技

【決着】

有効な攻撃でのKO、関節技・締め技によるギブアップ、

もしくは上段突き制御、頭部への蹴りの制御 & 掴んでの頭部への膝蹴り制御、有効
打、転落、投げ(柔道の一本相当の投げ)、顔面への下段突き制御、グラウンド状態
での掴んでの頭部への膝蹴り制御、鈍器の頭部への投擲による合計3ポイントで一本

【備考】

全ての選手に審判がつく(安全のための壁の役割も兼ねる)

場外に出た選手は押し出された四方の任意の場所から5秒後に戻れる。

②4 敬天愛人 集団戦 バトルロイヤル 武器投入ルール

個人で出場し(1試合につき最大6人)、一斉に闘い最後まで残った選手の勝利。

試合途中にランダムに短刀や棒や鈍器が投げ込まれ自由に使用してもよい。

時間切れの場合は観客判定、子ども判定で決着

基本的に⑧上段突き制御 寝技有り ルールで行う。但し上段蹴りも制御とする。

フェイスガード着用

【有効】

○スタンド状態

短刀による刺突と斬撃&棒による攻撃(喉への突きは禁止)&鈍器での攻撃(投げるのも可)&目突き&金的・頭部への頭突き制御&打撃(頭部への突きと蹴りと掴んでの頭部への膝蹴りは制御)&転落&投げ&流れの中の関節技締め技

○グラウンド状態

短刀による刺突と斬撃&棒による攻撃(喉への突きは禁止)&鈍器での攻撃(投げるのも可)&目突き&金的・頭部への頭突き制御&打撃(頭部への突きと掴んでの頭部への膝蹴りは制御)&転落&流れの中の関節技締め技

【決着】

有効な攻撃でのKO、関節技・締め技によるギブアップ、
もしくは上段突き制御、頭部への蹴りの制御&掴んでの頭部への膝蹴り制御、有効
打、転落、投げ(柔道の一本相当の投げ)、顔面への下段突き制御、グラウンド状態
での掴んでの頭部への膝蹴り制御、鈍器の頭部への投擲による合計3ポイントで一本

頭部、胴体、首、脇、肘の内側、手首の内側、股関節、膝の内側への刺突と斬撃、棒
での**頭部**、胴体への攻撃、鈍器による頭部への殴打は1回で一本になる。

鈍器を投げて頭部に当たった場合は1ポイント。

※棒の当てる場所や勢いなども考慮して判断する。(根元で当たっても効果はない)

短刀や棒で強い攻撃を受けた手足は使えなくなる。手足を犠牲にして防御することな
どは認められる。**ただし手足に強い攻撃を受けた瞬間にその流れの中で負傷した手
足を使うのは認められる**

武器を奪うのも有効。

武器が転落した場合は使用不可となる。スタッフがランダムに再度投げ入れる。

全ての選手に審判がつく(安全のための壁の役割も兼ねる)

場外に出た選手は押し出された四方の任意の場所から5秒後に戻れる。

②⑤ 敬天愛人 上段突き・肘・膝・頭突き有り 寝技有りルール

※フェイスガード着用義務

※頭部への肘攻撃を使う場合は肘サポータを着用

【有効】

○スタンド状態

打撃(頭部への突き・肘・膝・頭突きを含む打撃)&転落&投げ&流れの中の関節技
締め技

○グラウンド状態

打撃(頭部への突き・肘・膝・頭突きは全て制御、頭部以外への打撃)&転落&流れ

の中の関節技締め技

【決着】

KO、関節技・締め技によるギブアップ、有効打、転落、投げ(柔道の一本相当の投げ)、グランド状態での頭部への突き・肘・膝・頭突き制御による合計3ポイントで一本(グランド状態の足による頭部への攻撃は制御も反則)

【補足】

投げポイントは柔道の本のように路上であればダメージを受けるであろう投げが決まった場合(頭から落とすような危険な投げは禁止)。

グランド状態での頭部への突き・肘・膝・頭突き制御ポイントは制御しなかったらダメージがあると認められる一発や複数発の流れで1ポイント、その流れが続くようであれば3秒ごとに加点される。

関節技は早めのレフリーストップをする。
掛ける方も怪我をさせないようにコントロールする。
掛けられる側は早めに防御のアクションをする。

②6 敬天愛人 上段突き・肘・膝・頭突き・目突き・金的有り 寝技有りルール

②5ルールに目突きと金的を有効にしたルール

※目突き、金的、頭突きも制御は不要 ポイントになる

※3ポイント制

※フェイスガード着用義務

※頭部への肘攻撃を使う場合は肘サポータを着用

【有効】

○スタンド状態

打撃(目突き、金的、頭部への突き・肘・膝・頭突きを含む打撃)&転落&投げ&流れ

の中の関節技締め技

○グラウンド状態

打撃(目突き、金的、頭部への突き・肘・膝・頭突きは全て制御、頭部以外への打撃)
& 転落 & 流れの中の関節技締め技

【決着】

KO、関節技・締め技によるギブアップ、
有効打、転落、投げ(柔道の本相当の投げ)、目突き、金的、グラウンド状態での頭部
への突き・肘・膝・頭突き制御による合計3ポイントで一本(グラウンド状態の足による頭
部への攻撃は制御も反則)

【備考】

投げポイントは柔道の本のように路上であればダメージを受けるであろう投げが
決まった場合(頭から落とすような危険な投げは禁止)。

グラウンド状態での頭部への突き・肘・膝・頭突き制御ポイントは制御しなかったらダメ
ージがあると認められる一発や複数発の流れで1ポイント、その流れが続くようであ
れば3秒ごとに加点される。

関節技は早めのレフリーストップをする。
掛ける方も怪我をさせないようにコントロールする。
掛けられる側は早めに防御のアクションをする。

プロルール

出場料無しで、ファイトマネーが発生する試合をプロルールとする。

③、⑥、⑨ルールで制御となっているものを制御しない。

着用防具は、マウスピース、オープンフィンガーグローブ、ファウルカップのみ

本戦の観客判定で決着がつかなかった場合は延長戦1分を行う。

ポイントは累積となる

延長戦は観客判定、子ども判定、副審判定の順に行い必ず決着をつける。

判定基準 備考

○上段突き有りのポイント判定基準

防具が無かったら大きなダメージを受けているかどうか

○制御判定基準

防具が無く実際に当たったら大きなダメージを受けているかどうか

制御ができていない反則は相手にポイントが加算される

悪質な場合とダメージがある場合はいきなり警告以上

副審が注意を取って本部が反応がない場合は試合を止めて本部に伝える

○密着膠着の禁止の判定基準

その瞬間に頭突き、噛みつき、目潰し、喉攻撃、金的攻撃などが入る状態。本来は一呼吸でアウトだが1秒ぐらいが目安。

○投げ判定基準

固い地面だったら大きなダメージがあるかどうか

投げポイントとポジションポイントは同時に取らない

○目突き

目つきの連打は一ポイント

互いにガチャガチャ打ち合っているのは取らない、ブレイクもしない

ただし、ガチャガチャなる前に先に有効打を当てていると認められる場合は審判の判断でどちらかのポイントを取る

○金的

金的掴みをした場合、流れが切れてから防具を付け直す

②⑥ルールの金的は当てるのである程度の威力でとる