

BRAVE キックボクシング規則

1.試合について

(1)服装…Tシャツ、キックトランクス (空手着可)

※刺青・タトゥーのある選手は、あからさまな露出は避けること。また、計量時はTシャツ等を着用して計量すること(この際Tシャツの重さ込みでのリミットとする)。

(2)防具(各自用意)…肘・膝・シンガード・ファールカップ・マウスピース・バンテージ
※ヘッドギア(持込可)、グローブは連盟が用意。

(3)時間…①ワンマッチ 2分 2R(インターバル1分) K,I,S,L クラス 2分 2R(インターバル1分)

※全試合数が40試合を越える場合はインターバル30秒

②トーナメント=予選3分 1R/決勝2分 2R

A3・A2=延長戦なし A1・P2・P1=延長1回

※トーナメントは延長の際はマスト方式で勝者を決定。

※ワンマッチ=A1・P2・P1はマスト方式で勝者を決定。

(4)ドロー…ワンマッチ=A3・A2クラスあり

トーナメントの場合は延長戦 ①予選1分30秒 ②決勝2分 1R

(5)大会運営…試合進行係、タイムキーパー、集計記録係を用意し、主審と連携する。

2.出場クラスのレベルについて

(1)出場者は格闘技の経験、戦歴を規定の申請書に正確に記入すること

(2)A (一般クラス) 高校生以上

A1 ①上級クラス/実践空手初段以上

A1 ②キック・ボクシング・空手等の戦歴が①と同等の者

A1 ③P2選手と同等以上のレベルであると自己評価の者

A2 ①中級クラス/実践空手3級以上

A2 ②キック・ボクシング・空手等の実践修行が2年以上の者

A2 ③ A3で3勝の選手(このクラスで勝利したらA1へ)

※A2クラスはプロテスト受験可能程度の実力評価選手

A3 ①初級クラス/入門5ヶ月以上でスパーリング経験者

A3 ②攻防技術、持久力OKのマスボクシングが出来るレベル

(3)P (プロクラス)

P1 ①キックまたはボクシングの現役プロ選手(3戦以内で且つ1勝以内)

P2 ①プロライセンス所持者でプロ大会に出場していない選手

(4)その他のクラス

K(小学生)/Jクラス(中学生)/Sクラス(シニア)/Lクラス(レディース)

①K/Jクラスは学年と体重を考慮して組み合わせる

②Sクラス=40歳以上(Aクラスとの対戦時は体重ハンディ+1.5kg)

③Lクラス=女性(中学生以上)

※組み合わせの状況により違うレベルとの対戦(本人承諾後)する可能性あり。

3.階級・計量について ※当日試合直前に計量

- [フライ級] ~51.0kg
- [バンタム級] ~54.0kg
- [フェザー級] ~57.5kg
- [ライト級] ~61.0kg
- [スーパーライト級] ~64.0kg
- [ウェルター級] ~67.0kg
- [ミドル] ~73.0kg
- [ライトヘビー級] ~78.0kg
- [ヘビー級] 78.0kg~

※組み合わせの状況により違う階級との対戦（本人承諾後）する可能性あり。

4.反則、禁止・罰則事項

(1)反則、禁止行為

- ①首相撲
- ②掴みでの攻撃
- ③肘打ち
- ④金的
- ⑤頭突き
- ⑥ロープを掴みでの攻撃
- ⑦ベルトライン以下のダッキング
- ⑧一緒に倒れて床にはさむ攻撃
- ⑨ダウン中の攻撃
- ⑩後背(頭)部への攻撃(背中を向けた側にも注意…2回で失格)
- ⑪顔面への膝蹴り (Pクラスの選手は顔面あり)

(2)罰則

- ・ (1)の④⑤は偶然の場合、1回目は注意、2回目は1減点
※ダメージが軽微な場合は減点対象としない(主審の判断)
※上記行為で続行不可能の時、その回を含めて採点し勝敗を決する
※1R中に発生した場合は無効試合とする(ワンマッチの場合)
 - ・ 故意の反則は即減点し、続行不可能の場合や悪質な反則は即失格負けの場合もある
 - ・ (1)の⑦の禁止行為は2回目の注意で失格負けとする
 - ・ 1試合中3回目の注意で失格もある(主審と本部で協議)
 - ・ 首を抱えての膝蹴りは1回までとし、2回以上攻撃したら注意1、注意2回で減点1
 - ・ Pクラスは首を抱えての膝蹴りは2回までとし、3回以上で注意1、注意2回で減点1
 - ・ 反則は基本的に1回目注意1、2回目減点1、3回目減点2、4回目失格となる。
 - ・ 6.セコンドの項にある注意点を守らなかった場合、選手への減点対象となる
- その他、上記に記載がない場合は、主審及び本部の判断で随時反則・罰則を決する

5.採点について

採点は本戦 減点方式だが、A1・Pクラスの延長戦はマスト方式で勝敗を決める。

10 × 10

- ①両者の手数、攻撃数、有効打がほぼ同等

10 × 9

- ①有効打によるダメージが明らかである。
- ②有効打が多い。
- ③有効打はないが、手数、攻撃回数に明らかな差がある
※キックとパンチを合計した有効打の回数に明らかな差がある。
※キックはブロックしても有効打と計算する
- ④片方のクリーンヒットが多く、ワンサイドの攻撃

10 × 8

- ①両者互角の中で、片方に1回ダウンがあった
- ②スタンディングダウンがあった

KO-ノックアウト-

- ①1R 中、2 ダウンで KO 負け
- ②5 カウントまでにファイティングポーズをとらなかった場合
- ③1 ダウンだが、ダメージが強い場合
※カウントは最終ラウンドを除き、インターバル中もカウントされる

TKO-テクニカルノックアウト-

- ①セコンドからのタオル投入
- ②選手の負傷によるドクターストップ
- ③ワンサイドの展開で、主審が試合を中止した場合

6.セコンド

- ①チーフセコンド1名、アシスタント2名の計3名までとし、インターバル中は1名のみリングに入ることができる
- ②ラウンド中の声援や技術アドバイス等は常識的な範囲とする
- ③ラウンド中は選手に触れたり、リングに入ることはできない
- ④ラウンド開始時にタオル・バケツ・床の水等を除去する
- ⑤ラウンド中の棄権は、リング内にタオルを投げ入れてアピールする
※レフェリーのカウント中は棄権できない
- ⑥試合中は主審の指示に従うこと ※従わない場合は選手の減点とする
- ⑦服装はスポーツウェア、または統一したオリジナル制服とする
※ジーンズ等の私服は禁止

7.審判

- ①主審 1 名、副審 3 名
- ②判定は副審 3 名の採点を合計して決する
- ③採点は減点方式を採用
- ④主審は安全性を考慮し、試合を随時中止できる
- ⑤服装は連合会規定のものとする
- ※リング内では金属の付いた装身具の着用は禁止
- ⑥減点は-1 とし、引いた点数を記入しない
- ※ 10 × 10 の場合 10 × 9 と書かず、10 × 10 - 1 と記入

8.特記「JAKF との相違について」

当連合会は JAKF 日本アマキック連盟の傘下ではあり、BRAVE キックボクシング部門は同連盟の公式戦として行われるが、『BRAVE』と『JAKF アマキック定期戦』では、地方開催による諸事情の都合及び格闘技発展事情の違いのため、ルール・参加費等が異なる場合がある。

9.特別ルール

当連合会ではアマチュア選手の育成及び競技の発展を目的として独自に『BRAVE 体験マッチ(チャレンジマッチ)』を実施しています。

これは JAKF 日本アマキック連盟の公式戦とは異なり、非公式戦として行います。

ルール・罰則等は公式戦とほぼ同じですが、未経験者や初級者を対象として、より安全な独自のルールを設けています。

※詳細は連合会サイト内『体験マッチ』の項で確認するか、連合会事務局まで問い合わせてください。

B R A V E K I C K B O X I N G 規 則



東北格闘技連合会