**統合戦ルール概要　(男子2階級優勝者同士による統一戦)**

趣旨・目的：｢武道回帰｣　現在の競技空手は、より多くの人々に広めるため、幾度となくルール改正をし、より安全性を高めそしてまたオリンピック競技となるために、世界空手道連盟主導の下、西洋スポーツとしての趣向を取り入れ今日に至る。ただ、日本武道が本来持つ、間のせめぎ合いや、一撃必倒、見切りの技術などにおいてはより進化する部分もありつつ、失われた部分が見られることも現実である。本会ではそれらを決して否定するものでなく、統合戦のみ現行のWKFルールに加えて、玄制流武徳会ルールとして定め行うものとする。しかしながら安易な傷付け合いを助長するものではない。会員はあくまでもアマチュアであり、一社会人である。よって必要な安全確保として下記のルールを定めるものである。全ての会員及び、統合戦出場者は、単純な強さを求めるものではなく、同時に技を使いこなし、コントロールする精神力、相手を敬する心を養い備えることを以って試合に臨むことを前提とする。『体・技・心』・・『強さ』の本質とは自らの中にある。

**『装具』**・・・マウスピース、セフティカップ、グローブ（赤・青）

**『勝敗について』**

1. 3分間、技あり２つの一本勝負とする（勝負がつかない場合は3分間の延長戦 、以後判定とし原則体重の軽い方を優位に観る判定基準とするが、玄制流の技、それに順ずる技を試合中に極めている場合にはその限りではない）。
2. 怪我、もしくは選手の意思により、続行不可能と審判が判断した場合試合は終了とする。
3. 全ての(反則以外での)技が入ったが、続行不可能となった場合には１本としその時点で試合を終了する(全てドクター及び審判の判断とし、選手自身に続行の意思があっても認めない)。
4. ただ攻撃を振り回す、振りぬくなど、コントロールされていない技で続行不可能となった場合には反則負けとする。

※技あり：繰り出される技に一定のスピード、極めが認められる場合。

※一　本：上記事由に加え、相手が反応できずにもらい、かつ相応の技と認められた場合。

　　　 　 上・中・下段の有効な技に対して、相手が戦意喪失をした場合。

**『攻撃について』**

1. コントロールされた極めのある技をポイントとする(ただ早く届いた、早く触っただけの技はポイントとは認めない)。※振りぬきは反則：瞬間の極め、残身のある技をポイントとする。
2. 玄制流のえび蹴り、斜上蹴り、また手刀、裏拳、背刀も奨励する(掌底は×)。
3. 足技は足払い以外に、関節・急所以外への下段蹴りを認める。
4. 掴み・投げは両手可（掴んで3秒、投げに入って3秒、倒してから3秒の間を見る）
5. 道衣等を掴んだままの攻撃も3秒以内であれば可。
6. もろ手刈りも可。　**※手刀による頚部への攻撃は寸止めとする。**

**『反則・禁止事項』**

1. 5秒以上のクリンチ及び掴みは両手でも、片手でも反則を与える。
2. ｢場外｣はWKFルールに順ずる(4回目の場外で負け)。
3. ガッツポーズ（3、を含む以下反則負けとする）。
4. かみつき、つねる、髪の毛を掴む、全ての技における こめかみ、目、人中、喉、頚椎、脊髄、金的、関節など、急所を含めた部位への攻撃。
5. 技術、心が未熟で、技をコントロールできない、むやみに攻撃を振り回す、振りぬく、相手をひきずり回す、暴言、審判の「やめ」がかかっているもしくは、相手が戦意喪失しているなど、明らかに勝負が決まっているのに加撃するなど、野蛮な行為が認められた場合。
6. 関係者、観客を含む相手選手への不必要な野次、暴言等が合った場合。