

真正会空手道選手権大会ルール（ジュニア・学生・マスター・女子・一般）

1) 着用防具について

	けん 拳サポ	すね 脛サポ	ひざ 膝サポ	ヘッド ガード	インナー チェスト	ファウル カップ	アンダーガード (女子のみ)
幼年 (男女)	○	○	○	○	○	任意	任意
小学生 男子	○	○	○	○	○	○	—
小学生 女子	○	○	○	○	○	—	○

※小学生のファウルカップ・アンダーガードの着用については、安全確保のため、全学年適応。

※女子のみ着用できるTシャツは「白または黒」とする。

※マウスガードは「任意」

	大会用 パンチンググローブ	すね 脛サポ	ひざ 膝サポ	ヘッド ガード	インナー チェスト	ファウル カップ	アンダーガード (女子のみ)
中学生 男子	○	○	○	○	○	○	—
中学生 女子	○	○	○	○	○	—	○

※女子のみ着用できるTシャツは「白または黒」とする。

※マウスガードは「任意」

	大会用 パンチンググローブ	すね 脛サポ	ひざ 膝サポ	ファウル カップ	アンダーガード (女子のみ)
学生 男子 (16歳以上)	○	○	○	○	—
一般・マスター女子 (16歳以上)	○	○	○	—	○
マスターズ 男子 (35歳以上)	○	○	○	—	○
一般 男子 (16歳以上)	—	—	—	○	—

※女子のみ着用できるTシャツは「白または黒」とする。

※女子着用のスポーツブラには「ワイヤー・金属類・プラスチック類」などの硬化素材が無いものを着用。

※マウスガードは「任意」

2) 防具貸出について

- ・ヘッドガードは、主催者側で用意いたします。(持参も可)
- ・諸流派のご参加については「インナーチェスト・大会用パンチンググローブ」を貸出致します。
→ インナーチェスト/イサミ製：L-8303 をお持ちの方は持参も可。

3) 試合時間

大会区分	予選			準決勝から			
	本戦	延長	再延長	本戦	延長	再延長	最終延長
ジュニア (幼年～中学生)	1分30秒	1分 (ラスト)		1分30秒	1分	1分 (ラスト)	
学生 男子 (16歳以上)	2分	2分	1分 (ラスト)	2分	2分	1分 (ラスト)	
マスターズ 男・女 (35歳以上)	2分	1分 (ラスト)		2分	1分 (ラスト)		
一般 女子 (16歳以上)	2分	2分	1分 (ラスト)	2分	2分	1分 (ラスト)	
一般 男子 (16歳以上)	2分	2分	2分 (ラスト)	3分	2分	2分	2分 (ラスト)

※ 試合の規模により、一部時間を変更する場合があります。

4) 勝敗の基準

- ・ 反則箇所を除いた部分に、突きや蹴りを相手の防御されてないところを狙って、いかに的確に攻撃を決めるかを最優先して、優劣を競う真正会ルールを採用する。
- ・ 相手の勝者は「一本勝ち」「判定勝ち」「相手の反則ないし失格による勝ち」により決定する。
- ・ ジュニアクラスまでは、ポイントシステムを併用したルールを採用する。

① 一本勝ち

- ・ 相手をノックアウトしたとき。
- ・ ポイント 「3」に達したとき

② 技有り

- ・ ダメージにより一時的に戦意を喪失した場合。
- ・ 上段への蹴り技がクリーンヒットした場合、ダメージの有無とは関係なくポイントが与えられる。
- ・ ポイントが「2」となったとき。

※「技有り」2本で「一本」となる。(ポイントは2で技有り、3で一本勝ちとなる)
ダメージが強い場合は「技有り」または「一本」を取る場合がある。

③ TKO (テクニカル・ノックアウト)

- ・ 選手は以下の場合にはTKO (テクニカル・ノックアウト) となる。
 - (a) 選手的一方が著しく優勢な場合は、主審の判断により試合終了を待たずに、勝者決定することができる。(レフェリーストップ)
 - (b) 選手が負傷や大きなダメージを負い、大会ドクターが試合続行不能と判断した場合。(ドクターストップ)

④ 判定勝ち

- ・試合時間内に「一本勝ち」や「TKO」「失格」で勝敗が決まらなかった場合は、審判団の判定により勝敗を決定する。どちらかの選手が、審判団の過半数以上の賛同を得た場合に勝利となる。

⑤ 減点ならびに注意

- ・減点ならびに注意には、以下3種類に分けられる。

(a) 危険行為による反則は「注意2」で「減点1」とする。

ただし、危険行為で「減点1」後の、危険行為は「減点2」となり失格となる。

(b) 「減点1」は、それぞれ違う反則でも注意を合算して減点する。

→ 例えば、「顔面殴打：注意1」と「金的攻撃：注意1」で「減点1」となる。

(c) 掴み等に関わる反則行為は、「注意3」で「減点1」とする。

※ 減点に関しては、違う注意の減点が重なっても「減点2」で失格となる

→ 例えば「顔面殴打：注意1」「金的攻撃：注意1」で「減点1」。

「掴み：注意3」で「減点1」。以上減点2で失格となる。）

(d) 計量にてエントリーした体重よりも300グラム以内でオーバーした場合は「減点1」となる。

※ 300グラム以上を超えた場合は失格となる

※反則の種類や度合い、悪質であると判断された場合には「減点」「失格」となる場合もある。

5) 反則について

- ・危険行為に関わる反則。

(a) 蹴り以外の、手・肘・腕による鎖骨から上へ殴打。

(一般男子上級クラス以外の上段への膝蹴りは反則)

(b) 男子選手の「金的」及び、女子選手の「下腹部」への攻撃。

(c) 倒れた相手へ攻撃を加えたとき。

(d) 背後からの攻撃。

(e) 主審の「止めのコール」を聞かずにさらに攻撃すること。

(f) 戦意ない消極的行為

(g) 関節部分への攻撃。

(h) その他、審判団が危険だと判断した行為。

(i) 審判員の指示に従わない、セコンド・選手として相応しくない態度、及び言動をとること。

(j) 応援団・セコンドによる相手選手を中傷するような掛け声や野次などを行った場合、選手に注意や減点が与えられることがある。

・失格にかかわる反則

(k) 試合進行時、審判員の指示に従わないとき。

(m) 出場時刻に遅刻、出場しないとき。

(l) 見合ったままの状態です30秒以上経過したとき。

※この場合は戦意なしとして双方失格となる。

(o) 「減点2」与えられたとき。

(p) 粗暴な振る舞い、悪質な試合態度とみなされたとき。

(q) 道衣の袖の長さは、肘が隠れる長さとし規定に満たない道衣で試合を行おうとしたとき。

※尚、袖を折る行為は反則となるので、試合出場を認めない。

(r) 反則攻撃により相手選手が負傷して試合続行不可能となった場合、反則を行った選手が失格となる。

(s) 計量時に300グラム以上を超える場合は失格とする。(300グラムまでは減点1とする。)

6) 掴み・引っ掛けの行為について ※ジュニアのみ：掴み・引掛け行為はすべて不可

・片手による掴み・引っ掛けの有効技

① 有効な打撃に繋げるための片手による掴み・引っ掛け。

② 片手による掴み・引っ掛け後の打撃は1発までとする。

※ 掴みながらの2発、3発の打撃は反則とする。

③ 片手による掴み・引っ掛けからの崩し及び相手の技を捌いてからの一瞬の投げ技は有効とする。

※ ただし、投げ目的の掴み、審判員から見て強引な投げは反則とする。

・片手による掴み・引っ掛けの反則技

① 両手による掴み。

② 両手で掴んで相手を投げる事。

③ 片手による掴みながらの2発、3発の打撃(1発までは有効とする。)

④ 片手による掴み引っ掛けで、掴みながら打撃を出さないとき。

7) 押しの行為について

・押しの行為による有効技

① 攻撃に繋げるための、一瞬の片手押し又は両手押しは有効とする。

・押しの反則

① 攻撃に繋げるためではなく、片手又は両手押しは反則とする。

② 片手又は両手での押しだけを継続的、連続的に続ける行為は反則とする。

③ 押し、掴み、抱えこみは同様の注意事項とする。

8) 上段膝蹴りについて

上段 膝蹴り なし	上段 膝蹴り あり
ジュニア・学生・女子・マスター	全日本空手道選手権大会または、 その他公式大会 一般上級(男子)