

# 真日本武道空手道連盟

## 大会規約

【入賞後2年間の間、参加者又はその所属団体の大会参加がない場合(ケガ、疾病等、大会が認めるやむを得ない事由による場合を除く)には、当該入賞記録の効力は消滅するものとする。】

- 勝敗** \* 一本勝ち/技有り2本で合せ一本勝ち/技有り多数者の勝ち/有効ポイント多数取得選手の優勢勝ち
- 一本** \* 反則箇所を除く部分へ突き・蹴りが瞬時に決まり動けない時、ダウンした時、技有り後に動けない時「一本」とする。
- 技有り** \* 反則箇所を除く部分へ突き・蹴りが瞬時に決まり、その打撃のくい込みで頭部がのけぞった時、そのダメージにより一時的に戦意喪失となった時、ダメージで膝や手を床に着いたり一瞬動きが止まった時、足掛けなどで相手を倒し極み突き・蹴り(顔面・胴体の直前)を決めた時、蹴りを受け足を引きずった時「技有り」とする。
- 有効** \* 反則箇所を除く部分へ突き・蹴りが瞬時に決まり、頭部がのけぞった時、連続攻撃が適格に急所に決った時互いの攻撃が相打ち又時間差で当たった時、又、胴防具着用選手への突き蹴りが適格に決った時、身体へのダメージがあると判断された場合は「有効」とする。【有効打10本で「技有り1」とする。】  
但し、面防具の表面をかすった面上部(額部分)への打撃、軽いくい込みの無い打撃は不十分とし「無効」とする。
- 有効技** \* 追い突き、順突き、逆突き、肘打ち、ジャブ、アッパー、フック、前蹴り、廻し蹴り、横蹴り、三日月蹴り、後蹴り、膝蹴り後廻し蹴り、蹴りや足払いで倒してからの極み突き蹴り、試合の流れから一瞬の引っ掛けでの膝蹴りなど。  
\* 顔面への有効打撃部分は、(アゴ・鼻・コメカミ)とする。「額⇒ヒタイ」は、頭突きが出来る事から「無効」とする。
- 禁止技** \* 締め技、つかみ、投げ、タックル、背後から攻撃、倒れた選手への(金的、後頭部・上頭部・首・耳)への直接攻撃や面背後の紐つかみ、引っ掛け、自ら場外に出た場合は、相手の「有効1」とする。その他審判が反則とみなしたとき。
- 特記事項** \* 判定は、有効数より技有りを優先する。打撃が決り、主審、副審の死角となり見落とした場合は、審判長が上記規約の技術ポイントを加えることができる事とする。

- 注意事項** \* 技有り・有効取得後、故意に場外に逃げたり、試合場内をフットワーク等で逃げきりをし、戦う意思がないと判断された場合相手選手の「技有り、又は有効」となる。但し、捌きの運足(ステップ)はこれにあたらない。  
\* 相手を突き、引き手(残心)をしても、フォロースルー(打撃のくい込み)がない場合は、有効打とならない。  
\* 攻撃されるままに、場外(マット外)に出た場合は、相手選手の「有効1ポイント」とする。  
\* 突き・蹴り後に、当たつとアピールは武道大会に相応しくない為、相手選手の「有効1ポイント」とする。  
\* 試合中に、打撃の応酬で面がずれ固定されない場合は、主審判が試合を止め面をつけ直し試合を続行する。  
\* 試合中の負傷で試合続行不可能と判断した場合、相手選手の勝ちとする。  
\* セCONDが審判・相手選手に対し武道精神に反する中傷発言応援があった場合、選手は「失格、応援者は退場」となる。

- 判定** \* 審判は、無防具を前提に判定をする。試合終了時、技有り・有効の多い選手の勝ちとする。  
\* 副審判は、主審判の死角や打撃の見落としを常に補助する。又、大会審判長が有効打撃と認めた場合は、有効ポイントとする。減点1があった選手は、相手選手の有効1相当とする(本戦の減点は延長戦に持ち込まない)
- 延長** \* 互いに有効打同点・又は、無い場合、延長とする。延長での勝敗は、有効打撃「先取一本勝ち」とする。  
最終延長戦に於いて、互いに差がつかない場合、身体指数の数値が少ない選手を勝者とする。  
延長は、1回戦は1回、2回戦から決勝までは2回までとする。
- 減点** \* 悪質な反則や試合態度を続け審判の指示に従わない場合、「減点1とし、相手選手の有効又は技有り」となる。  
\* 減点2で失格となり、相手選手を勝者とする。
- 失格条件** \* 試合中 審判の指示に従わず、粗暴で悪質な試合態度。  
\* セCONDが相手選手や審判に対し暴言中傷し、武道精神に反する応援があった場合。  
\* 出場時刻に遅れた場合、試合を理由なく放棄した場合。  
\* 大会主治医の診断を受け、その結果試合続行不可能と診断されたとき。  
\* 試合中、本人(家族等)に関する不慮の事故等が発生したとき。  
\* スポーツ安全保険に未加入で大会参加が発覚したとき。
- 防具** \* スーパーセーフ面・ファウルカップ・パンチンググラブ・布製足サポータ着用。  
\* 面・胴・パンチンググラブは、主催者が用意。  
\* 足サポータ・ファウルカップ・マウスピース(必須)・インナーグラブ又は手袋は、個人で用意する事。  
\* 胴防具は、選手の希望で使用を許可する。(任意で選択)  
\* 拳へのテーピング・バンテージは禁止。手首へのテーピングは2巻きまでとする。
- 試合時間** \* 試合時間 一般部3分/決勝戦一般部5分、延長は1分30秒とする。
- 安全性** \* 武道・武術本来の技が発揮できる試合とするためにセーフティ防具着用とする。