

真日本武道空手道連盟

大会規約

【大会入賞以降、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、当会が認めるやむを得ない事由による場合を除く)には、入賞記録を抹消する場合があります。】

- 勝敗 * 一本勝ち／技有り2本で 合せ一本勝ち／技有リ多数者の勝ち／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、技有リ後に動けない時「**一本**」とする。
- 技有リ * 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「**技有リ**」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まった時、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8本で「**技有リ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(身体寸前の止め)、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、有効数より技有リを優先する。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。
- 判定 * 審判は、無防具を前提に判定をする。試合終了時、技有リ・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が有った選手は、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リ**」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 高校生、マスターズクラス 2分／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。

- 注意事項 * 技有リ・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「**技有リ、又は有効**」となる。但し、捌きの運足(ステップ)はこれにあたらぬ。
- * 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、当たつとする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。