

試合規則及び審判員心得

試合規則

1. 大会の目的

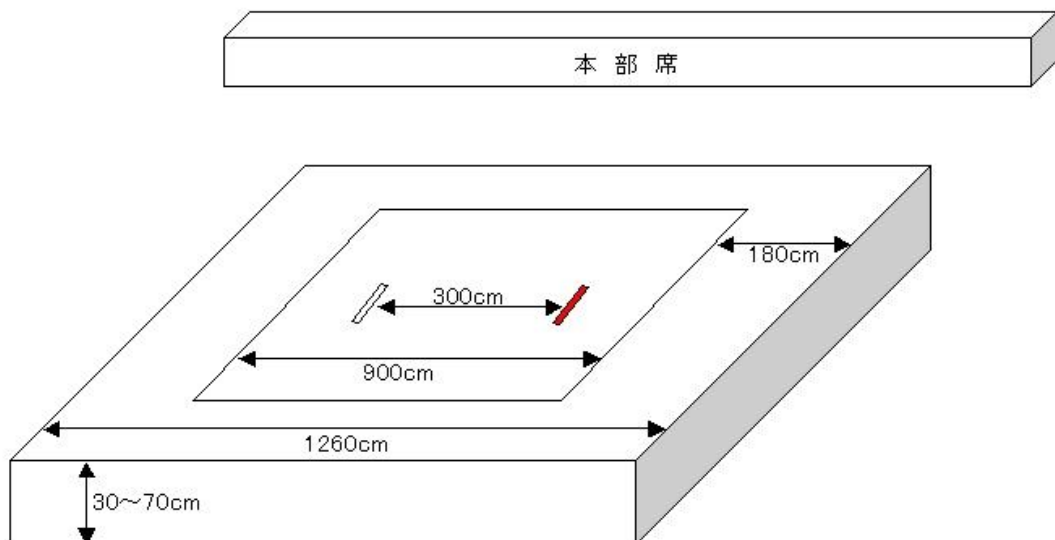
極真空手道精神を追求し、選手の育成、空手技術の向上、審判技術の向上を目指す。

2. 大会運営

大会会長を置き、実行委員長が指揮し大会を行う。

3. 試合場

- a) 試合場は平たんで安全な状態でなければならない。
- b) 試合場は正方形でなければならない。
- c) 試合場は一辺が 9m の正方形とし、場外はその線より 1.8m 外側に取り高さは 0.3~0.7 m とする。
- d) 選手が位置に着く線として、試合場の中心から 1.5m ずつ離れた所一方に赤と一方に白の開始線を引く。



組手試合規定

【組手規定】

- a) 組手試合の規定時間は、原則として本線は3分間（予選は2分間）、延長は2分間とする。延長戦は2回までとし、決まらない場合は体重判定・試割判定の順序で行う。それでも決まらない場合は最終延長戦を2分間行う。
- b) 試合の勝者は、一本勝ち・判定勝ち（技有りを含む）・相手の反則ないししっかくにより勝ちが決定される。
- c) 選手はお互いに反対の位置より試合場に上がり、中央の紅白の線の外側に正面を向き不動立ちで立つ。試合場の正面から見て右が「白」（ゼッケン番号の早い方）、左が「赤」（ゼッケン番号の遅い方）となる。
- d) 組手試合は、主審の「始め」の合図で開始し、赤い小豆袋が豆乳された直後の「止め」の合図で終了する。
- e) 試合の終了は、規定時間を消化した時か、選手のどちらかが一本を取った時となる。
- f) 試合中にアクシデントが起きた場合は、主審の判断で試合を中断することができる。
- g) 主審の「時間」の合図で試合時間が一時的に止まり、「続行」の合図で再開する。

【一本勝ち】

- a) 反則箇所を除く部分へ、突き・蹴り等を瞬間的に決め、相手選手が3秒以上ダウンしたとき。
- b) 相手選手が3秒以上、戦意を喪失したとき。
- c) 「技有り」を2本とったとき。

【技有り】

- a) 反則箇所を除く部分へ、突き・蹴り等を瞬間的に決め、相手選手が一時的にダウンし、3秒以内に立ちあがったとき。
- b) 相手選手が一時的に戦意を喪失しても3秒以内に回復したとき。
- c) 倒れはしないが、ダメージを受けバランスを崩したとき。
- d) 足払いで相手選手が空中に浮いている瞬間に下段突きを決めたとき。

【判定】

- a) 一本勝ち・失格がない場合は、主審1名、副審4名のうち3名以上の審判の判断を有効とする。
- b) 技有りが有る場合は、技有りを優先する。
- c) 技有りが無い場合は、ダメージを優先する。

- d) ダメージが無い場合は、有効打を含めた手数・足数を優先する。
- e) 有効打を含めた手数・足数が同じ場合は、気迫が勝っている方が勝ちである。
(最終延長戦でどちらかを決めなくてはならない場合)
- f) 「注意」「減点」がある場合は「判定基準」に基づく。

*有効打とは、顔、足、体幹部への的確な攻撃である。

【延長戦】

- a) 判定で審判員5名のうち3名以上の判断がない場合は、引き分けとし延長戦を行う。
- b) 延長戦を2回繰り返しても決まらない場合は、10 kg以上を有効とした体重差で決める。
(大会によって違う場合がある)
- c) 体重判定でも決まらない場合は、試割の成功枚数の総合計数が多い方を勝ちとする。
- d) 体重判定、試割判定でも決まらない場合は、最後の延長戦を行い決定する。

【場外】

- a) 一方の選手の両足と相手選手の片足（足3本）が場外線から完全に出た状態をいう。
- b) 主審の「止め」で「場外」が成立する。

【反則】

- a) 拳、手刀、貫手、肘等、手技による顔面殴打及び首への攻撃。手先が軽く触れても反則となる場合も有り得る。但し、顔面を牽制することは自由である。
- b) 金的への攻撃。
- c) 頭突き。
- d) 掴み。(手と手のつかみ合いも含む)
- e) 掛け。(肩、首、頭部への手掛け)
- f) 押し。(掌底、拳、体等によって相手を押した場合。片手で押しても反則である)
- g) 相手に頭、体を付けての攻撃。
- h) 抱え込み。(原則は先に抱え込んだ方が反則であるが、先に体を付けた方が「押し」の「注意」となる)
- i) 背後からの攻撃。
- j) 倒れた相手への攻撃。
- k) 掛け逃げ。(技を仕掛けているように見せて逃げる。胴回しなど)
- l) 何度も場外に逃げた場合。
- m) 悪質な試合態度とみなされたとき。
- n) 以上の他、審判員が特に反則とみなした場合。

【認めず】

「一本」「技有り」「反則」「注意」等を認めない場合。

【注意及び減点】

- a) 選手が反則をした犯した場合「注意 1」が与えられる。
- b) 故意、悪質な反則とみなされた場合、又は反則によるダメージが大きい場合は 1 回で「減点 1」となる場合がある。
- c) 「注意 2」で「減点 1」となり「減点 2」で失格となる。

【失格】

- a) 試合中、審判の指示に従わない場合。
- b) 出場時刻に遅れたり、出場しない場合。
- c) 見合ったままの状態でも 1 分以上経過した場合。この場合は、お互い戦意なしとみなされる。
- d) 粗暴なる振る舞い、特に悪質な反則と悪質な試合態度とみなされた場合。
- e) 「減点 2」となった場合。
- f) 試割合計枚数が 0 枚の場合。もしくは、故意に試技を放棄した場合。

試割規定

- a) 試割の材料は、横 33 cm×縦 21 cm、厚さ 2.4 cmの杉板を使用する。材質は審判員の検査を通った物とする。
- b) 正拳・手刀・肘・足刀の順で試割を行い、その合計枚数を試割判定の基準とする。
- c) 試割は固定したブロックを土台として、所定の位置で行う。
- d) 選手は試割枚数について、規定枚数（3 枚）以上であれば何枚でも指定できる。
- e) 試割の際、板の上に置く薄い布は、審判員の検査を受けた物を使用し、係員が板の上に置く。
- f) 選手は試割にあたって、ブロック台、板には一切触れてはならない。但し、間合いをはかることはできる。
- g) 指定した枚数が最初の試技で完全に割れた場合のみ「成功」それ以外は「失敗」とする。
- h) 「失敗」した場合は再度試みる事ができるが、この場合は規定枚数の 3 枚とする。
- i) 再度の試技に「失敗」した場合は、試割枚数は 0 枚とする。
- j) 試割は審判員の指示に従う。制限時間は 2 分とし、それを超えると「失敗」とみなす。
- k) 1 種目終了ごとに反時計回りに 2 人分移動する。

【試割進行】

- a) 試割には、主審を含め 5 名の審判員が立ち会う。
- b) 主審は選手が所定の位置に並んだことを確認し、正面と後方に礼をさせる。
- c) 主審は選手に「構えて」、「始め」と、試割開始の合図をする。
- d) 試割の試技が終了したら、審判員は完遂した選手を座らせ、失敗した選手を立たせたままにして結果を番号順に発表する。
 - ・副審：完遂した場合は割れた板の枚数を指で主審に知らせる。失敗は腕を交差する。
 - ・主審：完遂した場合は副審から指で示された数を見て「何番、何枚、完遂」、失敗は「何番、失敗」と宣告する。2 回目の試技終了後は「何番、完遂」、「何番、失敗」、又は「全員、完遂」と、宣告する。
- e) 主審は選手が 1 種目終了するごとに、時計回りと反対に 2 名移動させる。
- f) 試割が全種目終了したら、主審は全選手を立ちあがらせ、正面と後方に礼をさせ退場させる。

組手試合進行規定

【試合前検査】

- a) 体重の確認（各大会のルールにより違う場合がある）
 - 無差別クラス（申告体重より 7 kg オーバーの場合は失格）
 - 体重別クラス（規定の体重を超えた場合は失格及び申告体重より 5 kg オーバーの場合は失格）
- b) 薬物検査：薬物を使用していないかを確認する。
- c) サポーター、テーピングの使用：大会医師の許可をもらっているかを確認する。

【試合開始】

- 1) 両選手を進行係が呼ぶ。
- 2) 主審は両選手の中央に立ち、「正面に礼」、「主審に礼」、お互いに礼」を指示し、「構えて」、「始め」の合図で試合を開始する。

【試合中】

- 1) 「一本」、「技有り」、「反則」、「場外」等の場合、副審は笛の合図と共にそれぞれの旗によって示す。主審は「止め」の指示で両選手を分け、元の位置に戻し、動作と宣告によってそれぞれを示す。
- 2) 副審の旗の振り方と笛の吹き方、及び主審の動作と宣告は以下の通りとする。
 - a) 一本勝ち

- ・副審：ダメージを与えた選手の旗を真横に上げると同時に笛を「ピッ」と、大きく短く吹く。3秒以上ダメージを受けた選手が回復しない場合に笛を「ピーッ」と、大きく吹きながら旗を斜めに上げる。
 - ・主審：「止め」の合図で試合を止め、上がった旗の色を宣告し、自分を含めた旗の数を数え、技の種類を宣告し、勝った方の腕を斜めに上げ「一本」と宣告する。
- b) 技有り
- ・副審：技有りを取った選手の方の旗を真横に上げると同時に笛を「ピッ」と大きく吹く。
 - ・主審：「止め」の合図で試合を止め、上がった旗の色を宣告し、自分を含めた旗の数を数え、技の種類を宣告し、技有りを取った選手の方の腕を真横に上げ「技有り」と宣告する。
- c) 反則
- ・副審：反則をした選手の方の旗を上下に振りながら笛を「ピッ、ピッ、ピッ」と続けて吹く。
 - ・主審：選手が反則をした場合は「止め」の合図で試合を止め、振られた旗の色を宣告し、自分を含めた旗の数を数え、反則の種類を宣告し、反則を犯した選手に対し人差し指で「注意1」と宣告する。「減点1」も同様にする。
(1回の反則で「減点1」にする場合は、主審・副審で協議する)
- d) 場外
- ・副審：その側の旗を床に数回叩きながら笛を「ピッ、ピッ、ピッ」と続けて吹く。
 - ・主審：「止め」の合図で試合を止め、「場外」を宣告し、選手を元の位置に戻し「続行」の合図で試合を再開する。
- e) 見えず
- ・副審：2本の旗を目の前で交差させる。
 - ・主審：そのまま試合を続行させる。
- f) 認めず
- ・副審：2本の旗を膝の高さで交差させる。(場合によっては笛を「ピッ、ピッ」と吹く。
 - ・主審：そのまま試合を続行させる。(場合によっては「認めず」と宣告する)
- g) 判定勝ち
- ・副審：勝った選手の方の旗を斜め上に上げると同時に笛を「ピッ」と大きく吹く。
 - ・主審：「判定を取ります」、「判定」と副審に判断を求め、勝った選手の旗の色を宣告し、自分を含めた旗の数を数え、腕を斜めう上に上げ旗の色を宣告する。
(引き分けの場合は規定に満たない旗、反対側に上がった旗の色も数える)
- h) 引き分け
- ・副審：2本の旗を膝の前で交差させると同時に笛を「ピッ」と大きく吹く。
 - ・主審：旗の数が規定に満たない場合、引き分けの数を数え、体の前で腕を下に向けて交差させ「引き分け」と宣告する。

(規定に満たない旗が上がった場合はその数も数える)

- 3) 試合中、選手の服装が乱れた場合は主審が試合をとめ、選手を開始線の位置に戻し、お互いに背を向けて座らせ、服装を整えさせる。

【試合終了】

- 1) 「一本勝ち」、「失格」の場合

主審は試合を止め、両選手を正面に向かせて「一本」、「失格」を宣告し、「正面に礼」、「主審に礼」、「お互いに礼」を指示し退場させる。

- 2) 「一本勝ち」、「失格」がない場合

副審：試合終了の合図と共に笛を「ピーッ」と大きく吹く。

主審：「止め」の合図で試合を止め、両選手を正面に向かせ、「判定を取ります」、「判定」と副審に判断を求める。

副審：主審に「判定」と判断を求められたら、勝った方の旗を斜め上に上げると同時に笛を「ピッ」と大きく吹く。

引き分けの場合は、2本の旗を膝の前で交差されると同時に笛を「ピッ」と大きく吹く。

主審：勝った選手の旗の色を宣告し、自分を含めた旗の数を数え、腕を斜め上に上げ、旗の色を宣告し勝者を決定する。

(例：「赤」 1, 2, 3, 4, 5 「赤」)

(引き分け、反対側に上がった旗の数も数える)

引き分けの場合は引き分けの数を数え、腕を下に向け交差させ「引き分け」と宣告し、延長戦又は体重判定、試割判定に進める。

(規定に満たない旗が上がった場合はその数も数える)

(例：「赤 1」、「引き分け 1, 2, 3, 4」「引き分け」)

- 3) 主審は勝者を決定し「正面に礼」、「主審に礼」、「お互いに礼」を指示し、選手を退場させる。

【審議委員制度】

試合判定をより公平にし、試合進行を円滑にするために複数の審議委員で試合を監視する。

【審議委員について】

審判団と同様に経験豊富で、判定及びルールに十分精通している者を任命する。

審議委員は審判員と同等の権限を持ち、選手側の異議申し立てを受け入れ、認めた場合は審判長、審判員と共に協議することができる。但し、裁可権は無い。

【審議委員運営規定】

明らかに審判が間違いを起こした時や主審からの審議の要請、選手側からの異議申し立てを認めた場合は、試合後に次の試合が始まるまで、あるいは試合中であっても中断し協議する。但し、最終決定は審判長の裁可による。

【異議申し立ての仕方】

明らかに審判の間違いが明白な限り、選手側の代表者 1 名が審議委員に異議を申し立てる。

審判員規定

・総極真は主審の裁量権を認め、以下の審判心得を元に副審の旗の数を数えず、副審を集めて協議し、技有り、注意等を認めない場合もある。

【審判心得】

- a) 何事よりも選手の安全を尊重し優先させる。
- b) 私心を入れず、公正であること。
- c) 審判動作は素早く、且つ正確に行う。
- d) 審判員は可能な限り試合の流れを止めない。
- e) 審判員は選手による反則のアピールにつられて、注意を取ってはならない。
- f) 審判員は他の審判員の動作につられて審判動作を取ってはならない。

【審判員の権限】

- a) 主審を含めた 5 名の審判員が競技の審判にあたるが、競技に関する最終決定は全て審判長の裁可による。
- b) 「一本」、「技有り」、「反則」、「判定」などの場合は、5 名の審判員のうち 3 名以上の判断を有効とする。2 名以下及び主審のみの判断は認めない。
但し、5 名の審判員はそれぞれに異議を申し立て、協議する権利を有する。
- c) 審議委員は審判員と同等の権限を持ち、選手側の異議を申し立てを受け入れ、審判員と共に協議することができる。但し、最終決定は全て審判長の裁可による。

【審判員の服装】

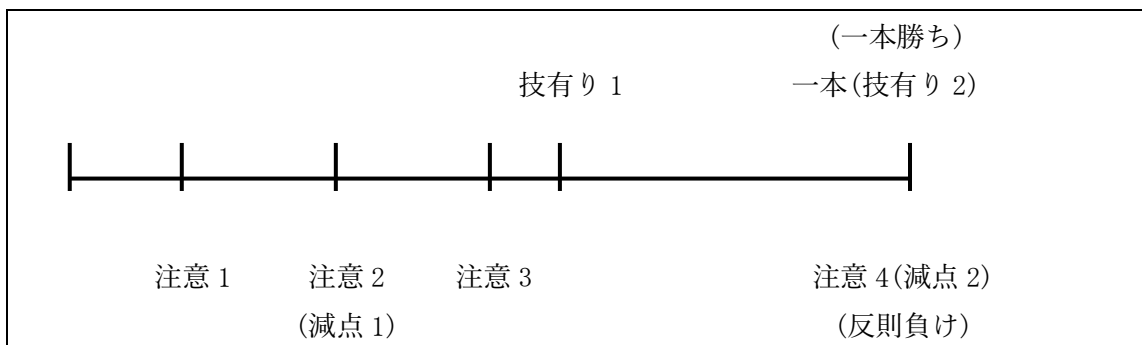
上着は胸に極真のマーク入りの紺色のワイシャツで蝶ネクタイを着用し、主審は白色、副審は黄色を用いて、ズボンは紺色の長ズボンを使用する。

【審判ライセンスについて】

別紙記載（公認審判員規約）

審判判定基準

1) 「注意」「減点」「技有り」「一本」の力関係



2) 「注意」「技有り」が無く僅差の場合

- a) ダメージを優先する。
- b) ダメージが無い場合は有効打を含めた手数・足数を優先する。
- c) 有効打を含めた手数・足数が同じ場合は、気迫が勝っている方が勝ちである。
(最終延長戦でどちらかに決めなくてはならない場合)

3) 「注意」差 1 つの場合は勝敗にはあまり影響なく試合内容で決める。

$$\begin{array}{lcl} 0 & = & \text{注意 1} \\ \text{注意 2 (減点 1)} & = & \text{注意 3} \end{array}$$

但し、最終延長戦において試合内容が全く互角の場合は、「注意 1」を取られた方が負けである。

4) 「注意」差 2 つの場合は、基本的には注意 2 つ取られた方が負けである。

但し、相手に対して「技有り」相当の試合内容（ダメージが見受けられる、相手選手が逃げ回る）である場合は「引き分け」もあり得る。

5) 「注意」差が 3 つの場合は、相手をどれだけリードしても負けである。

$$0 > \text{注意 3 (減点 1 + 注意 1)}$$

6) 片方が「技有り」と「注意」がある場合は、基本的には「技有り」があるので勝ちであるが、注意の数と内容によっては下記の通りである。

- a) 0 < 技有り+注意 1
- b) 0 < 技有り+注意 2 (減点 1)
- c) 0 < 技有り+注意 3 (減点 1 + 注意 1)

技有りがあるので基本的には勝ちであるが、試合内容が大きくリードされた場合(ダメージがあり逃げ回る)は、引き分けもあり得る。

- d) 0 > 技有り+注意 4 (減点 2)

技有りがあっても失格である。

審判判定注意点

【有効技】

- a) 首周辺への有効打の見極め
- b) 金的周辺への有効打の見極め
- c) 足払いからの下段突き

【反則】

- a) 首への手技による攻撃は全て反則。
- b) 押し(掌底、拳、体)
手による押しは掌底、拳にかかわらず全て反則(片手押しも含む)。
頭、胸による押し。
- c) 掴み
相手の道着を掴むのは何処(袖、足)であっても反則。
- d) 掛け(肩、首、頭部への掛け)
掛けからの攻撃は反則。
反則は「注意 1」が与えられるが、悪質な場合は 1 回で「減点 1」を与えられる場合もある。又、相手選手が試合続行不能となった場合は「失格」である。
- e) 抱え込み(先に抱え込んだ方が反則)
ただ単に先に抱え込んだ選手に「注意 1」を与えるのではなく、相手選手の押しなどから体勢的に抱え込んでしまう場合も多いことから安易な判定をしないこと。
選手が押し、抱え込みが多い場合、副審は「離れて攻撃しなさい」の、意味合いで両旗を振ることも認める。この場合、「注意 1」を与えるかどうかは主審の判断に任せる。
- f) 掛け逃げを何度も繰り返した場合、場外に何度も逃げた場合は「注意 1」を与える。
- g) 「止め」が、かかってから後の攻撃は全て反則。

【場外の判断】

片方の選手の両足と相手選手の片足が出た場合。

【ドクターストップ】

試合前、試合中に大会医師が試合続行不可能を言い渡した場合には、試合続行は認められず、相手の勝ちとなる。

相手の反則行為により大会医師がドクターストップを言い渡した場合には、試合続行は認められず、相手は反則負けとなる。

大会医師が続行不可能と判断したが選手が試合を棄権した場合は、相手の勝ちとなる。