

極真武道空手連盟 組手試合規則

KYOKUSHIN-KENBUKAI
OFFICIAL RULE BOOK
KUMITE



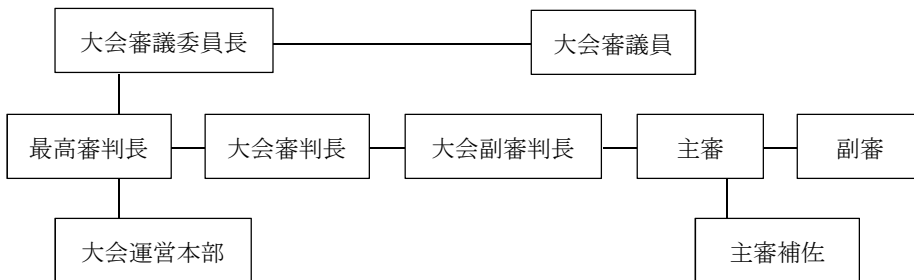
KYOKUSHIN
KENBUKAI

一般社団法人
極真武道空手連盟 極真拳武會

極真武道空手連盟 組手試合規則

【審判基準】

- ① 組手の試合は原則として主審 1 名、副審 4 名、主審補佐 2 名の審判員で行う。但し、時に主審 1 名、副審 2 名の 3 審制で行う場合もあり、主審補佐に関しては主催者の判断で設けないこともある。
- ② 主審は 2 名以上の副審が「一本勝ち」、「技有り」、「反則」を表明した場合、自分も含め 3 名以上の多数により、それを取ることができる。（3 審の場合は主審を含めて 2 本以上）
- ③ 主審は自分も含め、規定数名以上の審判が「反則」を表明し、試合を止めた時は、その「反則」の程度により、「減点」、「注意」あるいは「警告」を与えることができる。
- ④ 主審は規定数名以上の副審が「一本勝ち」「技有り」を表明した時、その判断に疑問がある場合は試合を止めて副審と協議し、最高審判長または大会審判長、大会副審判長のいずれかに確認した上で、改めて「一本勝ち」「技有り」「認めず」あるいは「注意」を取ることができる。その際、「認めず」「注意」を取った場合は選手にその理由を明確に伝えなければならない。
- ⑤ 競技の運営は下図の構成によって行われる。



- ⑥ 最高審判長は試合の判定の最終決定権を持つ。最高審判長が不在の場合は大会審判長、大会副審判長の順に最高審判長の代行として最終決定権を行使することができる。
- ⑦ 試合場は一辺 7 m の正方形を基準とするが、試合会場などの都合により変更することもある。
- ⑧ 試合開始線は試合場中央に 2 m の間隔を取り、本部席から見て右側に白、左側に赤の色で 1 m の長さで設ける。
- ⑨ 選手は空手着及び指定された防具以外のものは身に付けてはならない。
- ⑩ 選手は怪我などの理由でテーピングをする必要がある場合は大会ドクターの指示で行い、検印を貰うこと。攻防の為に補強するようなテーピングは認められない。
- ⑪ 主審補佐は、選手の入場前に上記⑫、⑬の項目を点検するほか、副審の所属する道場の選手が試合をする場合、その試合に限り副審を交代する。但し、大会運営上の都合により、主催者の判断で主審補佐を設けないこともある。その場合は、主審が試合場で試合開始前に点検する。

【試合時間】

- ① 大会で定められた規定時間を試合時間とする。
- ② 試合時間は主審の「はじめ」の合図でスタートし、大会運営本部の時計係が規定の時間を計測する。試合中に選手が倒れたり、その他の事情で試合が止まったとしても、主審が合図して止めないかぎり、時計係が勝手に判断して試合時間を止めることはできない。
- ③ すべての「技有り」「減点」「反則」は、その試合時間が終了し、判定をとった時点で 効力を失い、延長戦等の次の試合時間には持ち越さない。但し、「警告」に関しては、次の試合時間に持ち越す。

【階級】

- ① 大会で定められた規定階級で行うこととする。但し、場合によりクラスの統合がある場合もある。

【組手と勝敗】

- ① 組手の勝者は「一本勝ち」、「技あり」2本による「合わせて一本勝ち」、「判定勝ち」、相手選手の「失格」、「棄権」、による勝ちにより決定される。
- ② 本戦の試合で勝敗が決まらない場合は延長戦を行う。
- ③ 延長戦で決まらない場合は体重差（大会規定）もしくはマスト判定により勝者を決する。
- ④ 体重差でも決まらない場合は最終延長戦を行う、最終延長戦の試合時間は延長戦のときと同じ試合時間とする。

【一本勝ち】

- ① 反則箇所を除く部分へ、手技、足技を瞬間的に決め、そのダメージにより 3 秒間相手選手をダウンさせたとき（高校生以下は上段に技が決まって倒れた場合は全て「一本勝ち」とする）、又は戦意を喪失させたとき。

【技有り】

- ① 反則箇所を除く部分へ、手技、足技を瞬間的に決め、そのダメージにより一時的に戦意を喪失させたとき。
- ② ヘッドギアを着用している試合はノーガードで相手選手の上段に足技が決まったときは、全て「技有り」とする。但し、その技が有効か不十分かは審判が判断する。（ヘッドギアを着用しないクラスはこの限りではない。）
- ③ 手掛け、掴みなどの反則が無く「足掛け」で相手を倒して下段突きを決めたとき。（「下段突き」は「見極め」を明確にするため瞬間的に止め、審判員が確認できるタイミングで 引き手を取る、確認できないような引き手の取り方は「技有り」とならない時もある）。
- ④ 下段蹴りを決め、一挙動で転倒させ相手のバランスを崩した時（片膝や両手をつき対戦者を見失った状態）に下段突きを決めた場合は「技有り」とする。
- ⑤ 胴廻し回転蹴りのような捨て身技を避けて下段突きを決めた場合も「技有り」とする。捨て身技を使う場合は下段突きを決められないように素早く立ち上がること。
- ⑥ 下段や中段の合わせ技（カウンター）が正確に決まって一挙動で倒れた場合は「下段突き」を極めなくても「技有り」とする。
- ⑦ 上段への足技でバランスを崩し一挙動で倒された場合は、上段の部位を防御していたとしても「技有り」とする。
- ⑧ 「技有り」は2本で「合わせて一本」となる。

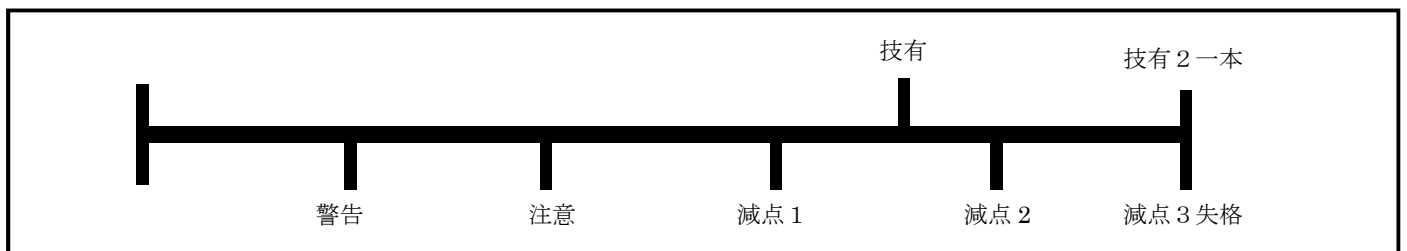
[反則]

① 次の場合は「反則」とする。

- a.手、肘による顔面への攻撃。手先が触れても「反則」となる場合がある。但し、顔面を牽制することは自由である。
- b.手、肘による喉および首への攻撃。 c.金的への攻撃。 d. 頭突きによる攻撃。 e.倒れた相手への攻撃。
- f. 背骨への攻撃。 g. 頭をつけての攻撃。
- h. 手を掛けての攻撃。(ルール上、肘から上は 肩とする。) i. 相手選手の道着、手足を掴んだ場合。
- j. 相手選手の胴体や肩を掌底もしくは拳で押した場合。
- k. 技を出さないで接近する行為。 1.技を出して接近し、その後、前項の1と同じ状態になった場合。
- m. 膝関節に対する前蹴り、足刀、踵等による直線的な攻撃をした場合。
- n. 以上のほか、「技の掛け逃げ」など審判が特に「反則」と見なした場合。

② 「反則」は、悪質なものは「減点」それ以外には「注意」が与えられる。

判定基準目安



[失格]

① 次の場合は「失格」とする。

- a. 「警告」⇒「注意」⇒「減点 1」⇒「減点 2」⇒「減点 3=失格」
- b. 試合中、審判員の指示に従わない場合。
- c. 粗暴な振舞い、とくに悪質な「反則」をした場合。
- d. 「判定勝ち」「一本勝ち」「技有り」などの後でガッツポーズを試合場で行うなど、相手に対して礼節を欠く試合態度と見なされた場合。
- e. 試合出場の呼び出しを受け、不在の場合は 3 試合後に再度呼び出し、その時に出場しない場合。
- f. 規定の体重をオーバーした場合。

[反則勝ち]

① 審判が見えなかった反則や故意ではなく反則に取りにくいアクシデントにより負傷し、回復するための時間を与えたが、大会運営上遅延可能な回復時間を経過したのちも試合続行不可能となった場合、「反則勝ち」となる。しかし、この規定で「反則勝ち」した選手は次の試合に出場することはできない。

主な決まり技



主な反則技



極真武道空手連盟 極真拳武會 大会規定防具ガイド

<p>拳サポーター</p>	<p>イサミ製 品番 L-365 L-3058 もしくは上記製品に準じた物（色の指定はありません。） （ナックル部分が劣化して薄い物、著しく傷んでいる物は禁止） JKJO 指定防具の拳サポーターも可</p>	
<p>スネサポーター</p>	<p>イサミ製 品番 L-227 品番 L-289 もしくは上記製品に準じた物（色の指定はありません。） JKJO 指定防具も可</p>	
<p>ヒザサポーター</p>	<p>イサミ製 品番 L-122I 商品名 ローキックサポーター イサミ製 品番 L-120 商品名 ニーキャップガード イサミ製 品番 L-1103 商品名 ニーガード もしくは上記製品に準じた物（色の指定はありません。） JKJO 指定防具も可</p>	
<p>金的フェールカップ</p>	<p>イサミ製 品番 L672 商品名 金的サポーター もしくは上記製品に準じた物（色の指定はありません。） 金属製カップは使用不可</p>	
<p>ヘッドガード</p>	<p>イサミ製 品番 TT-25 か CKW-10 もしくは上記製品に準じた物 （色の指定はありません。） JKJO 指定防具も可 プラスチック面も可とします。 白コーナーで試合する場合は赤の面は主催側のものを貸出交換します。</p>	
<p>チェストサポーター</p>	<p>BB-SPORTS 製 品番 2JCHS もしくは イサミ製 インナーチェスト 品番 L-8303 みぞおち部分を保護するものは不可 女子選手は伊製の胸ガード（TT-28）を着用の場合は チェストサポーターの着用義務はありません。</p>	
<p>女子チェストガード</p>	<p>イサミ製 胸ガード 品番 TT-28 もしくは上記製品に準じた物。 ※パッドが入ったスポーツブラタイプも可</p>	
<p>パンチンググローブ</p>	<p>一般的なパンチンググローブ オープンフィンガーグローブは不可 （色の指定はありません。）</p>	