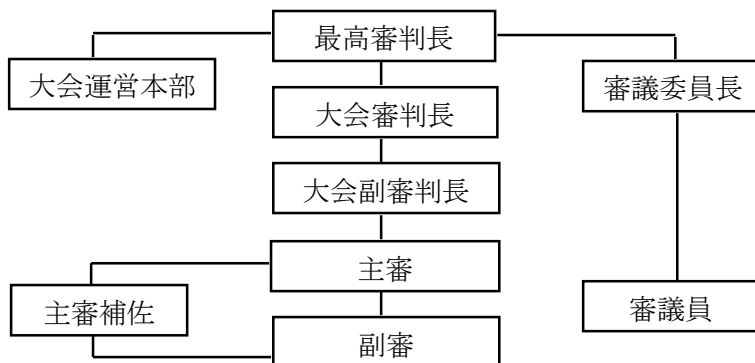


[審判基準]

- ① 主、副審判員は同等の権限をもって試合の「判定」に当たるが、試合中は主審判員（以下主審と表記）が責任を持って副審判員（以下副審と表記）の審判動作に対応する。
- ② 組手の試合は主審 1 名、副審 4 名、主審補佐 2 名の審判員で行う。但し、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。
- ③ 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。
- ④ 主審は 3 名以上の副審が「反則」を表明した場合でも、その行為をした選手が有利、された選手が不利な展開ではない場合は、試合の流れを判断し、「認めず」とする権限をもつが、その際、試合を止めない場合は副審には動作で、選手には「続行」のコールをもって対処する。
- ⑤ 主審は自分も含め、3 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。
- ⑥ 主審が反則を認めて試合を止めた時、副審の同意を得られず、「注意」を取ることができない場合、選手に「警告」を与えることができる。
- ⑦ 主審は 3 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。
- ⑧ 副審は他の副審及び主審の審判動作に対して、同意するのか「認めず」とするのか「見えず」とするのか、自分の意思を表明しなければならない。
- ⑨ 副審は主審が明らかな勘違いによる判断で決定を下したと思った時、それを見過ごさず、自分の判断を主審に確認しなければならない。
- ⑩ 試合の「判定」は審判員 3 名以上の支持により決する。組手試合の規定時間は 1 試合につき 3 分（予選は 2 分）、試合時間は 2 分とする。ただし、必要と認めた場合は最高審判長の裁量により、あらためて時間を設定することもありうる。
- ⑪ 審議員は特別賞（技能・敢闘・その他各賞）の選定及び「判定」への異議や競技中に試合規則に明記されていない事態が生じた場合の審議をし、審議委員長および最高審判長が最終決定を行う。
- ⑫ 選手は空手道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。空手道着の袖の長さは、腕を曲げて肘が出ない長さとする。
- ⑬ 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禁止する。
- ⑭ 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。
- ⑮ 競技の運営は下図の構成によって行われる。



- ⑯ 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。
- ⑰ 試合場は一辺 9m 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。
- ⑱ 場外は試合場より 1.8m の幅を基準とする。試合場を床より 5cm 以上高くする場合は、選手の安全の為に必ず 1m 以上の場外を設置しなくてはならない。
- ⑲ 試合開始線は試合場中央に 3m の間隔を取り、本部席から見て右側に白、左側に赤の色で 1m の長さで設ける。

【試合時間】

- ① 「予選」の場合は「本戦」2分、「延長戦」2分、体重差（無差別 10kg）、それでも決まらなければ最後の「延長戦」2分。
- ② 「一回戦」からは「本戦」3分、「延長戦」2分、「再延長戦」2分を規定の試合とする。
- ③ 基本的に開会式の前を「予選」、開会式の後を「一回戦」とする。但し、大会運営上の都合により、「一回戦」の「本戦」の試合時間3分は2分に変更する場合もありうる。
- ④ 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。
- ⑤ 試合時間は、主審以外では運営本部の進行担当が以下の理由の場合は止めることができる。
 - a. 選手の怪我、服装の乱れ、その他試合に関わることで処置に時間が掛かる場面で主審が試合時間を止める合図を忘れたと判断される場合。但し、この時は「時間を止めて下さい」とアナウンスし、全員に知らせねばならない。
 - b. 副審判長以上の上級審判から試合を止めるよう要請のあった場合。但し、この時は「試合を止めて下さい」とアナウンスしなければならない。
- ⑥ 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「延長戦」「再延長戦」に持ち越す。

【組手と勝敗】

- ① 組手は武道性を重んじる。安全性を考慮して試合規則で禁じている、危険部位への攻撃に対しても防御できる間合いを考えること。
- ② 空手道の試合は礼節を重んじる。ガッツポーズなど試合場で相手に対して礼節を欠く行為を禁止する。
- ③ 組手の勝者は「一本勝ち」、「技有り」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。
- ④ 「一本勝ち」、「失格」、「棄権」で決まらないときは「判定」で決する。
- ⑤ 「判定」は主審1名、副審4名のうち、3名以上の支持を有効とする。
- ⑥ 「技有り」、「減点」、のない場合の「判定」では、判断基準は次の順に優先される。
 - (1) ダメージ (2) 有効技 (3) 攻勢、とする。
 - (1) ダメージとは、「技有り」には及ばないが、その寸前まで技を効かされた状態をいう。
 - (2) 有効技とは、倒れはしないが、腰の入った技が綺麗に決まったり、相手の攻撃を当てさせずにかわして反撃技を決めたり、組手の動きの良い状態をいう。
 - (3) 攻勢とは、突き、蹴りの攻撃を相手よりも多く出した状態をいう。前に出たから攻勢とは考えない。
- ⑦ 本戦における「注意1」は「判定」の材料とはしない。「延長戦」については「注意1」は「判定」の材料に考慮される。但し、試合の優勢な方を優先する。
- ⑧ 規定の試合時間で決まらない場合は、無差別は体重差 10kg 以上→試割りの順に勝敗を決める。
- ⑨ 体重差、試割り枚数でも決まらない時は最後の「延長戦」を行う。審判員はこの「延長戦」では引き分けにせず、どちらかに旗を上げる。
- ⑩ セCONDは10名までとする。但し、警備上人数を変更することもあるが、その際は事前に最高審判長の了承を得ること。セCONDも言動に礼節を欠かないこと。

【一本勝ち】

- ① 反則箇所を除く部分へ突き・蹴り・肘打ち等を瞬間的に決め、相手選手を3秒以上ダウンさせるか、戦意を喪失させた時は「一本勝ち」とする。

【技有り】

- ① 反則箇所を除く部分へ突き・蹴り・肘打ち等を決め、相手選手がダウンし、3秒以内に立ち上がった時、もしくは、倒れはしないが一時的に意識を喪失してバランスを崩した時は「技有り」とする。
- ② 足掛け技を含めて、ダウンさせた相手を下段突きで決めた時はタイミングによっては「技有り」とする。下段突きは極めを明確に示す為、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とる。確認できないような引き手のとり方は「技有り」とならないこともある。
- ③ 捨て身技で攻撃してくる相手をかかわして下段突きを決めた時もタイミングによっては「技有り」とする。下段突きに関しては②と同様とする。
- ④ 「技有り」は2本で「合わせて一本勝ち」とする。

[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. 相手選手の首から上へ手掛けしたり、肩を手掛けした場合。但し、膝蹴りを使った場合は肘から上も肩と判断する。
 - 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、腕、拳で押した場合。

以下k～mは広義の意味で「押し」の「反則」とする。前に出る時は、必ず技を出すこと。技を出さずに前進しても攻勢とは判断しない、相手が下がって前に出る場合はこの限りではないが、相手に接触するまで前進してはいけない。

- k. 両足を揃えて下突きの連打を続け、相手を押すような攻撃をした場合。
 - l. 技を出さないで接近し、手や体を接触させて技を出さない場合。あるいは接触させたまま攻防した場合。
 - m. 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。あるいは技を出した後、手で押ししたり体を相手に預けてプレッシャーをかけた場合。但し、自分が間合いをあける為の瞬間的な接触については「反則」としない。
 - n. 膝関節に対する前蹴り、足刀、踵等直線的な攻撃をした場合。
 - o. 試合場下のセコンドが相手選手および審判員に対して誹謗・中傷するような言動をした場合は、主審あるいは大会運営本部が「警告」し、それでも改まらない場合は、そのセコンド側の選手に対し「注意」、悪質な場合は「減点」とする。国際大会で「注意」以上を受けた場合は、その選手が所属する国、国内大会では所属する支部あるいは同じ道場の他の選手が同一大会で試合をする場合、セコンドは1名のみとする。
 - p. 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。
 - 1、「技有り」や「減点」などのポイントを取った後、何度も「捨て身技」や場外に出たり、服装を直したりした場合。3回目には「警告」をとる。
 - 2、主審が「警告」をした後、改まらない場合は「注意」を取る事ができる。
- ② 「反則」には「注意」が与えられる、最初は「注意1」、次に「注意2」で「減点1」、次に「注意3」、「注意4」で「合わせて減点2」、「失格」となる。悪質な「反則」は最初から「減点」となる。
 - ③ 押してからの攻撃については、ポイントを認めない。

[警告]

- ① 主審は自分が「反則」と判断して試合を止めた時に、副審の支持が得られず、反則が取れない場合や、副審3名以上が「反則」を表明し、試合を止めたが「反則」を取るまでもないと判断した場合は、主審はその選手に対して「警告」を与えることができる。
- ② 選手は「警告」を受けた「反則」を繰り返した場合、軽い「反則」でも「注意」を取られることがある。
- ③ 「警告」は「判定」の材料とはしない。
- ④ セコンドの粗暴な言動に関しては「警告」を与え、それでも改まらない場合は、選手に「注意」を与えることができる。

[減点]

- ① 次の場合は「減点1」とする。
 - a. 「注意」を2回与えられた場合。
 - b. 悪質な「反則」を行った場合。
 - c. 主審の判断により、悪質な試合態度と見なされた場合。セコンドも同様の義務を負う。
 - d. 「減点」と「技有り」の関係は、「減点」+「注意」=「技有り」とする。
- ② 「減点2」で「失格」となる。

[失格]

- ① 次の場合は「失格」とする。

- a. 「減点1」を2回取られ「合わせて減点2」となった場合。
 - 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. 出場時刻に1分以上遅れたり、出場しない場合。
- ② ドーピングは禁止する。尚、検査で陽性が確定した場合は「失格」とし、その選手の成績は取り消される。

【残心】

- ① 選手は副審の「反則」及び「場外」を表明する笛を聞いて、自分で勝手に判断し油断しないこと。
- ② 選手は主審の合図に従うこと。
- ③ 選手は主審の「やめ」の合図の後でも「残心」を取る。「残心」を怠って攻撃を受けて倒れ、立ち上がれない場合は一本負けとなることもある。
- ④ 選手は主審の「やめ」の合図の後に技を出し、相手選手が試合続行可能な場合、そのダメージの程度により「失格」「減点」「注意」「警告」が与えられる場合がある。
 - a. 攻撃を受けて倒れ、一時的に失神するようなダメージを受けたが、立ち上がった場合、あるいは試合を行うのに影響を及ぼすような怪我をした場合は、攻撃した側を「失格」とする。
 - b. 攻撃を受けて倒れ、失神はしないが、軽い負傷及び一時的に動けないような場合は、攻撃した側を「減点」とする。
 - c. 技があたったが、それほどダメージがない場合は、攻撃した側に「注意」を与える。
 - d. 技があたりなかった場合は、攻撃した側に「警告」を与える。

【試合放棄】

- ① 正当な理由なくして試合を放棄した時は、15万円以下の弁償金（海外で行われる大会では、主催者が妥当と思われる金額）を支払わなければならない。但し、下記の場合は例外とする。
 - a. 大会主治医の診察を受け、その結果、規定の試合が続行不可能と見なされたとき。
 - b. 試合直前または試合中、本人に関係する不慮の事故（家族の不幸など）が発生し、審判長・審議委員長が協議の上、退場を許可した時。

【無気力試合】

- ① 勝ち上がった選手が両名とも、それまでの試合と明らかに違う動きで無気力な試合をした場合、主審は「注意」を与え、それでも改まらない場合は、試合を止めて、最高審判長と協議の上、両者とも「失格」とする。
- ② 決勝戦の場合は、1位・2位の座は空位とする。3位決定戦の場合は3位・4位を空位とする。
- ③ トーナメントの途中の試合では、前の対戦で負けた選手が勝ったとみなし、復活して試合を行う。