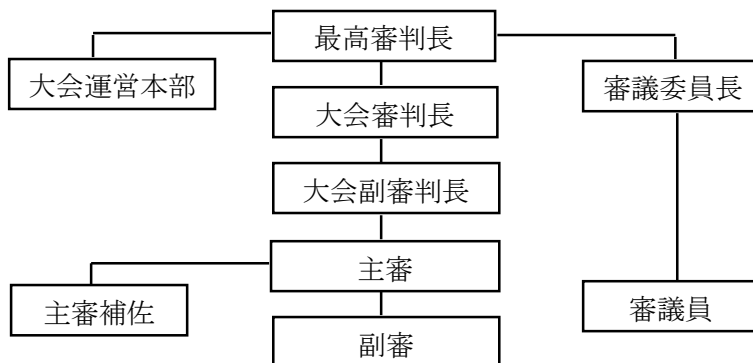


極真空手道連盟・ウェイト制真剣勝負試合規則

[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、反則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、延長戦は 2 分、試割りには 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。
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。
20. 場外警告線を 90cm～1m の幅で設ける。

[試合時間]

規定の試合時間は「本戦」3 分間、「延長戦」2 分間とし、それでも決まらない場合は、試割り合計枚数の多い方、同数であるならば体重差 3kg 以上を有効とする。体重差の無い場合は規定外の「再延長戦」2 分間を行う。

[階級]

1. この試合は体重別で行う。
 - ① - 6 5 kg
 - ② - 7 2 kg
 - ③ - 8 0 kg
 - ④ - 8 9 kg
 - ⑤ 8 9 kg 超
2. 各クラスの体重をオーバーした場合は失格、以下の場合、そのクラスの下限をその人の体重とする。
3. 但し、階級の体重は主催者の判断で変更することも有る。

[組手と勝敗]

☆ 2010 年度の大会においては、下記に記入されている内容から、寝技、絞め技は禁止手となります。但し、立った状態から裏技に入り、倒れた場合は技が極まれば有効となります。

★ 試割りは組手の前に行います。

1. 組手はオープンフィンガーのグローブ、マウスピース、金的カップ、肘サポーターを着用し目突き、金的蹴り等の禁止行為以外の攻撃をすべて認める。
2. 組手は空手の基本的考えである、1 人对多数という事を念頭に置き、寝技での締め技、裏技は動きの中で技を掛け、試合場のどの場所で寝技になったとしても他の者から攻撃を受けるのに十分な時間（副審の位置から試合場の中央まで歩いて行く時間約 3 秒程度）動きが止まったと審判が判断した時は「やめ」の合図で開始線に戻り、立った状態で試合を再開する。ただし、技が決まりかけていると主審が判断した場合は若干の猶予を与える場合があります。寝技に入ってもお互いが掴み合って動きが止まってしまい技の進展がないと審判が判断した場合はその時間を待つこと無く、ただちに「やめ」の合図をする。
3. 試合中、何度も自ら投げ技に行ったり、寝技に行ったりして試合場で倒れて攻防になった場合に、投げや寝技に行った選手が絞めも裏技も極められなかった場合は、1 人对多数という考えから自ら何度も不利な状態になったと判断し、主審が「警告」をした後に繰り返した場合は「技の掛け逃げ」の「注意」をとる。
4. 相手選手が胴廻し回転蹴り等の捨て身技や、自分からバランスを崩して倒れた時に寝技に行ったとしても掛け逃げとはしない。
5. 膝から上の体が試合場に接触した時から寝技に入ったと判断し、打撃は禁止する（タックル、捨て身技など攻撃目的で自ら膝や手を着けた場合は除く）。
6. 立ち技の攻防では相手を掴んでの打撃や裏技、及び投げ技は 3 秒以内とする、しかし掴み合って動きが止まったと主審が判断した場合は 3 秒待たずに「やめ」の合図をする。
7. 寝技の攻防での裏技、及び絞め技については、主審が危険と判断した場合は副審の同意を得ることなく「技有り」、「一本勝ち」を宣告することができる。
8. 勝敗は「一本勝ち」、「失格」による勝ち。「技有り」、「減点」などのポイントか、優勢による「判定勝ち」により決する。
9. グローブ、肘サポーターについては指定されたものを使用する。
10. 転落防止の為、1m の幅で設けられた場外および警告線での投げ技は認めない。

[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、相手選手がダウンし 3 秒以上立てない場合。また、すぐに立ったが主審がダメージを認めた場合。あるいは戦意を喪失させた時は「一本勝ち」とする。
2. 絞め技が極まり、タップする等「参りました」の意思表示をした場合。あるいは絞め技が極まったと審判が判断した場合。
3. 裏技が極まった時も、同様とする。

[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、すぐに立ち上がり主審がダメージが軽いと判断した時。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. 倒れないで相手を投げ、下段突きを「寸止め」で極めた時は「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. 「技有り」は2本で「合わせて一本勝ち」とする。

[判定]

1. 「一本勝ち」で決まらないときは「判定」で決定する。
2. 「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。
3. 「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。
 - (2) 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。
 - (3) 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。
 - (4) 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。
4. 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。

[反則]

選手の安全のため以下は禁止行為とする。

1. 金的への攻撃。
2. 目突き。
3. 噛み付き
4. 頭部への頭突き。
5. 髪の毛、耳を掴む行為。
6. 手技で後頭部、頭頂部への打撃による攻撃。
7. 正拳、裏拳以外の指関節部を用いて頭部への打撃による攻撃。
8. 背後から背骨への攻撃。
9. 手技で首への打撃による攻撃（回転打ち、内腕での攻撃を除く）、及び指で首を締めたり掴んだりする行為。
10. 前蹴り、横蹴りなど直線的な蹴り技による膝関節への攻撃。
11. 投げ技で、頭から落とす行為。
12. 投げ技で手を離して投げる行為。
13. 倒れてからの打撃による攻撃。
14. 倒れた相手への打撃による攻撃。但し相手が攻撃目的で膝や手をついた場合（タックル、胴廻し回転蹴り等）は除く。
15. 「技有り」と判定された後に打撃、投げ技、関節技を続ける行為。
16. 何度も、自ら寝技へ持ち込み、絞め技も関節技も極められなかった場合は3回目に「警告」を発し4回目から「技のかけ逃げ」の注意を取る。
17. 首への関節技、及び手足の指を折る攻撃。
18. 立った状態で相手の首を脇に抱え込み、自ら倒れてギロチンチョークを掛けることは締め技ではなく首の関節技と見なし反則とする、但し相手がタックルなどで倒しにきた時、倒れながら首を脇に抱えて絞めることは反則としない。
19. 踵固め（ヒールホールド）は膝靭帯を負傷しやすい為、反則とする。
20. 自らクリンチに行く行為。
21. 場外で投げ技を行うこと。

[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. 副審は主審の「警告」した「反則」について、自分が見落としたと判断したなら、その試合中は「警告」された「反則」について気を付ける。副審の判断が正しいと思っただけの場合は、この限りではない。
5. 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」は「技有り」には及ばないが、それに近いマイナスの判断材料とする。
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。
 - f. 規定の体重をオーバーした場合。
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。