

## 第9回 加古川ジュニア空手道選手権大会 規約

### ルール

- 国際空手道連盟ルールに準じる
- 本大会においては、上段膝蹴り・上段前蹴り・上段横蹴りを反則とする

### 試合時間

- 各クラス 本戦・・・1分30秒  
延長・・・1分
- 再引分けのとき、体重測定（有効体重差3kg以上）  
有効体重差3kg未満の場合、最終延長戦・・・1分（引分け無し）

### 防具

- マスク・ヘッドガード・布製拳サポーター・布製すねサポーター・男子はファールカップの着用を義務とする
- ※ ひざサポーターは任意とする
- ※ 女子のチェストガードは胸部のみをカバーし、ウレタン製のものを任意で着用可  
プラスチック製のものや、みぞおちまでカバーするもの、全面をカバーするものは不可とする
- ※ **ヘッドガードは規定タイプの物を各自持参すること**（無い場合は当道場で用意したものを使用可能）
- ※ 赤ひもは各コートに用意している以外に、各自が持参した赤ひもの利用も可能

### 着衣

- 清潔な空手着を着用すること。
- 主催者が用意したゼッケンを、背中中央に貼り付けること。
- ✕ 男子の、道着の下の着衣は不可。
- ✕ ピアス等のアクセサリーの着用不可

### 審判・判定

- 初戦～準決勝… 主審 1名・副審 2名  
決勝戦…………… 主審 1名・副審 4名
- 1本勝ち… ① 反則箇所を除く部分への突き・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、戦意を喪失させた場合  
② 技あり 2本の場合
- 技あり…… ① 反則箇所を除く部分への突き・蹴り・肘打ち等を瞬間的に決め、相手選手が一時的にダウンもしくは戦意を喪失し、3秒以内に立ち上がれない場合、またはそのダメージにより一時的に動きが止まった場合、または大きく崩れた場合  
② 足掛け等で相手を転倒させ、タイミング良く下段突きをした場合  
※ただし、直接打撃は反則とし、場合によっては失格となる場合がある
- 判定勝ち… 1本勝ち、失格が無い場合は判定にて決定する。  
○ 決勝戦以外：主審1名、副審2名のうち、2名以上が優勢と認めた場合  
○ 決勝戦：主審1名、副審4名のうち、3名以上が優勢と認めた場合
- ✕ 反則…………… ① 手技による首から上への攻撃（首を含む）  
② 金的蹴り・頭突き  
③ 上段膝蹴り・上段前蹴り・上段横蹴り  
④ 倒れている相手に当てる攻撃  
⑤ 背後からの攻撃  
⑥ 拳底押し・正拳押し・つかみ・投げ・手掛け・クリンチ  
⑦ 何度も場外に逃げた場合  
⑧ その他、審判が特に反則とみなした場合  
※ 反則は悪質なものを除き、注意が与えられる  
※ 悪質な反則の場合、減点もしくは失格となる  
※ 注意2回で減点1となり、減点2で失格となる
- ✕ 失格…………… ① 減点2となったとき  
② 試合中、審判員の指示に従わなかった場合  
③ 出場時刻に遅れたり、出場しないとき  
④ 粗暴な振る舞いや、悪質な試合態度とみなされた場合  
⑤ 応援態度が悪質で目に余る場合は、選手の減点または失格となる場合がある  
⑥ 当日の計量により、規定の体重を超えているとき（申告体重と5kg以上異なるとき）

# 第10回 兵庫県極真空手道「型」選手権大会 規約

## 演武する型（指定型・選択型）

幼年 （ 6 年）		初級（白・オレンジ帯）	中級（青・黄帯）	上級（緑帯以上）
	1回戦「指定」	太極 1	平安 1	平安 2
	2回戦「指定」	太極 1	平安 2	平安 4
	3回戦～準決勝「指定」	太極 3	平安 2	撃砕 小
決 勝「選択」	太極 1・2・3 平安 1 より	平安 1～5、突きの型、撃砕 大、撃砕 小、 安三、最破、十八 より		

中 学 ・ 一 般		初級（白・オレンジ帯）	中級（青・黄帯）	上級（緑帯以上）
	1回戦「指定」	太極 1	平安 1	平安 2
	2回戦「指定」	太極 1	平安 2	平安 4
	3回戦～準決勝「選択」	太極 3	平安 2～4、撃砕 小（マスターズは撃砕 大）より	
決 勝「選択」	平安 1・太極 1～3 より	平安 2～5、突きの型、撃砕 大、撃砕 小、安三、 最破、十八、臥竜、観空、五十四歩 より		

## 試合形式

- トーナメント形式で行う
- 参加人数により、クラスの統合・廃止となる場合がある（その場合は道場責任者へ連絡いたします）
- 各クラスの出場人数によっては、初戦から「指定」の区分になる場合がある
- 決勝戦以外は、規定の型を同時に1回行ったあと、審判による判定で勝敗を決する
- 延長戦の場合、1回の試合中に2種類以上の型を行うこともある（行う型は主審の裁量による）
- 帯色は、申込み時点でのクラスとする

## 演武方法

- 1回戦から準決勝まで、赤・白同時に演武を行う（白から先に名前を呼ばれる）
  - 初動作で間違えた場合は、一度はやり直し可
  - 準決勝・決勝戦は、赤・白 1名ずつ演武を行う（但し、2名同じ型の場合は2名同時に行う）
  - 主審1名・副審2名のうち、2名以上の旗をもって勝ちとする
  - 決勝戦は主審1名・副審4名のうち、3名以上の旗をもって勝ちとする
- ① 演武場に入り主審の号令にて「正面に礼・主審に礼・お互いに礼」の後、正面を向き不動体となり（流派によっては黙想をして）心静かに待つ
  - ② 主審が「型」の名前を言い「用意」の号令で十字を切り、或いは黙想・息吹をして「始め」の号令で演武開始
  - ③ どちらかが先に演武を終了したら、最後の姿勢のまま相手が終了するのを待ち、主審の「直れ」の号令にて正面を向き、判定を待つ  
判定後、「正面に礼・主審に礼・お互いに礼」をし、終了
  - ④ 【決勝戦の演武開始時】赤・白呼ばれたら主審の号令にて「正面に礼・主審に礼・お互いに礼」をし、白から先に演武を行う  
赤は下がって正座をして待ち、演武終了後に正面に向き、判定を待つ
- ※ 延長の場合、主審の裁量で1回の試合中で2種以上の型を行うこともあり、規定型以外の型を行うことがあるが、その帯色を取得するために必要な型とする（例：オレンジ帯なら「太極」）
- ※ 延長戦で完全決着とする（再延長無し）

## 判定基準

- 型の大意は以下の5項目より成り立ち、その優劣を競うものとする
  - 難易度の高い型を行ったほうが勝ちではない
- ① 正確さ
  - ② 力の強弱及び気合い・気迫（気合は大きく短く）
  - ③ 身体の伸縮・転身のスピード・バランス（蹴り時に軸足がブレていないか・下半身が安定しているか等）
  - ④ 技の緩急
  - ⑤ 型の流れと表現力（目線が目標を見ているか、ブレていないか等）
- ※具体的には基本動作が正しく出来ていることを最重要とする

## 失格となる行為

- ① 指定された型と演じている型がまったく違った場合
- ② 演武時、著しく気合、気迫に欠け精彩がない場合や、道場生らしからぬ態度が認められた場合

「型」大会におきましては、基本的には極真会館指定の型とします。  
各道場師範・先生方が修得された演武内容に違いが生じると思われますが、型の大意は「判定基準」の5項目から成り、その違いは変わらないと考えますので、自分の得た型で演じてください。