

新実戦防具大会ルール

～定められた個所に1cmでも、0.1秒でも早く～

- ◎ **試合方式** = 防具個所に直接打撃し、「正確打」をポイントとして勝敗を競う個人戦トーナメント。
- ◎ **防具** = スーパーセーフ又はKプロテクターの面、胸カバー、拳サポーター、脛足甲ガード、金カップ。
- ◎ **時間** = 幼児～中学生 1分30秒。 高校生・指導者 2分。
- ◎ **勝敗** = 一本勝負。「一本勝ち又は5点先取した方が勝ち」。

★正確打とは… 伝統技保持の為、当てた後正確な「引き」のある手技及び蹴り技をいう。

- **一本勝ち**
 - 「相手にダウンを与えた場合又はそれに近い体勢を崩す程の技」。
 - 相手の技を捌いて倒し、「寸止め」による極め技。
- **技有り**
 - 「一本技にはならないが正確打と見なされた技」。
 - 瞬間的な引っ掛けと同時に出了正確打。
 - 「正確な相打ちは双方へ与える」。
 - 「相手の場外減点、反則減点により格上げになったもの」。
 - 「上段蹴りは2点、他は1点とする」。
 - 相手の技を捌いての「寸止め」による極め。
 - 無防備な個所に入った正確な技。
- **判定**
 - 時間切れ同ポイントの場合、一方的な攻撃など、又服装の乱れ、呼吸の乱れ一つでも考慮し、審判団は本戦決着の判定を出すものとする。
 - ★最近、蹴り上げた足を引かずにそのまま足先だけで2度・3度と蹴る選手がいますが、これは仮に相手にダメージを与えても技とは認めません。
- **延長**
 - 原則として無し。ただし上記判定材料などを考慮してもなお甲乙つけがたい白熱した試合に限り審議の上、1分以内の延長を与える事もあるが、「差がついた」と判断された時点で「勝負あり、それまで」となる事もあり、1分になった時点で必ずどちらかの選手に旗を上げる事とする。
 - それでも引き分けの場合は体重判定とし、1gでも軽い方(又は、級・段の下の方)を勝ちとする。
- **反則**
 - 後頭、喉、急所、頭突き、防具のない所への攻撃。
 - 掴みながら、引っ掛けながらの攻撃。
 - 背後からの攻撃、又は相手の技を捌いての極め技でも正面からの攻撃と同等以上の攻撃。(1回目で「減点1」となり、「相手に技有り」を与え、2回目で「失格負け」。初心者の選手に限り1回のみ警告。)
- **場外**
 - 場外とは、直線的・一方的に出た場合。(双方攻撃中おもわずラインを踏んだ位では取らない)(1回目で「注意1」、2回目で「減点1」となり、相手に「技有り」を与え、3回目で「失格負け」となる。)
- **注意事項**
 - 反則、場外とも双方同時の行為は双方に注意・減点を与える。
 - 「注意1」を取られても、後半の攻撃によりそれを挽回することができる。
- **主審1・副2審制**
 - 主審50%、副審25%(1人)。2人の副審が同一選手に上げて主審は引き分けにすることが出来る。
 - 覆したい場合は時計を止め、副審と協議する。
 - 「見えない」表示の副審は判定の中に計算しない。

趣 旨

- ★健全なる肉体と精神を持つ青少年育成を目的とした地域スポーツ少年団の交流大会から幅が広がった大会です。安全防具ポイント方式の楽しいスポーツ感覚で参加できる実戦ルールの中では一番やさしい競技方法で交流を深めます。
- ★顔面に防具を着用することにより「手による顔面攻撃」が認められる直接打撃制の中で中段にも防具を着用する目的は倒す事だけではなく、うかつに飛び込めない、間合いを計り気魄を込め、一瞬の一撃必殺技を出す。又相手の技を捌き受攻一体技を出す、などの武道精神的空手を忘れない為定められた箇所に正確に直接打撃する技術を大会ルールの中に生かしたいという考えから生まれた競技方法です。尚、手刀、鉄槌、裏拳、肘打ちなどの正確な伝統技にも技有りを与えます。
- ★尚、連続技、後技などを「加点方式」で取っていく「硬式空手道」とは違い、相手より「1cmでも0.1秒でも早く」正確な技を当て「先技と相打ち」のみを認める武道性を追及したルールです。

平成23年2月1日 改正