

芦原会館 組手試合規定 (世界大会に準ずる)

芦原会館の試合は、技術の向上・礼節・同門の交流を目的として行う。

- 【参加条件】**
1. 芦原会館の会員で、健康であること。
 2. 既定のサポーターを不足なく着用すること。
- ※一般男子35歳未満・45歳未満・一般男子(顔面有)のスネサポーターが無くなりました。

【クラス】 大会ごとに変更する。 ※各大会案内を参照

【試合時間】 本戦→延長→(再延長※決勝・準決勝)→最終延長 ※体重判定は無い

小学男女	本戦2分/延長2分	中学男女	本戦2分/延長2分	高校男子	本戦3分/延長2分
高校女子	本戦2分/延長2分	一般男子 35歳未満	本戦3分/延長2分	一般女子	本戦2分/延長2分
一般男子 45歳未満	本戦2分/延長2分	一般男子 45歳以上	本戦2分/延長2分	一般男子 (顔面有)	本戦3分/延長2分

※レフリータイム等、審判がタイムを取らない限りは、試合時間を止めません。

- 【判定方法】**
1. 主審1名、副審4名のうち3名以上の旗が上がった方を勝ちとする。
 2. ポイント差がない場合は、ダメージ>有効打>手数>気迫の順で判断し勝敗を決めます。
 3. ポイント差がある場合は、試合内容に関係なくポイントが多い方を勝者とする。 ※主審は判定を取らない

- 【一本】**
1. 反則箇所を除く部位への突き・蹴り等をきめ、相手を3秒以上動けなかった場合。
 2. 戦意喪失等により審判が試合続行不可能と判断した場合。
 3. 技有(2点)・有効(1点)・注意(各点数)で合計4点で試合終了

- 【技有】**
1. 反則箇所を除く部位への突き・蹴り等を決め、そのダメージにより一時的に動きが止まった場合。
 2. 少年部は、相手の顔面に蹴りをきれいにヒットした場合、またはガードの上からでも上体が揺らぐほど蹴り込まれた場合。
 3. 一般部は、クリーンヒットした場合でも、攻撃を続けている場合は技有とはならない。一時的に動きが止まったり、ふらついた場合に技有とする。
 4. サバキが決まり、かつ相手を制圧した場合。
- ※サバキのルール詳細は最後に記載。

- 【有効】**
1. サバキが決まったが、制圧が出来ていなかった場合。 ※攻撃による有効は無し

- 【棄権】**
1. なんらかの事情で試合に出られない、または続行不能となった場合相手側を勝者とする。
 2. 金的・顔面殴打等で試合続行が難しい場合は、相手側を反則負けとし、自身は勝ち上がりはするが次の試合を棄権する。

- 【反則】**
- 以下の事を行った場合は、注意・失格・退場を言い渡す場合があります。
1. 蹴り技・膝以外の頭部に対する攻撃・接触。 (注意)高校生以下は、顔面への膝蹴りも反則 ※世界大会でも、18歳未満の全カテゴリーにおいて、頭部前面への攻撃許可されました(上段前蹴り等)。ただし相手が倒れるほどの頭部への蹴りは、どの部分でも反則とされます。
 2. 下腹部、背面、喉、関節への攻撃。
 3. 掌底・拳・肩・腕・頭等による押し。 (注意)サバキ時の押し(崩し)は認められる。
 4. 場外へ逃げたとき、または相手の一方的な攻撃で場外に出され続けた場合。
 5. 粗暴な振る舞いや礼節に欠けるとみなされたとき。 ※少年部には礼節を必ずさせるようにする。
 6. **選手への応援・アドバイスは、セコンドのみが許される。観客からの応援・アドバイスは違反**
 7. トドメ(下段突き)は当ててはならない、当てた場合は注意を与えられる。

- 【有効な攻撃】**
1. **頭部を掛けてからの攻撃。 ※攻撃は3回まで、内頭部への攻撃は1回とする。**
 2. 一般男子・顔面有(35歳未満)、倒された側の下からの攻撃。(その他のカテゴリーは不可)

- 【ポイント】**
- | | | | |
|---------|---------|---------|---------|
| 一本(4点) | 技有(2点) | 有効(1点) | |
| 注意1(0点) | 注意2(1点) | 注意3(2点) | 注意4(失格) |
1. 4点取れば試合終了。 技有1 注意3(相手に) で4点で終了。
 2. ポイント差が1点でもあれば、**判定なく勝利**
 3. ポイント差が0点なら、判定をおこなう。
 4. **得たポイントは、延長時にも引継がれる。**

サバキ・掴みのルール説明 (世界大会に準ずる)

サバキの定義は、「巻き込み投げ」「裏投げ」「蹴りによる引き倒し」「カッピング」等が下記の流れで決まり、制圧してから最後に体制を保持したまま「とどめ(下段突き)」を入れるとサバキとして認められます。

【技有】 どのサバキからでも、トドメを入れる前に相手を制圧しなければならない。

【有効】 どのサバキからでも、制圧が無ければ有効である。

【無効なサバキ】

1. 相手の攻撃なしでのサバキは無効とする。但し、ローキック等で崩してからサバキは有効とする。
2. 体制を崩してから「とどめ」は無効とする。
3. 審判が「無理やり」と判断した場合は無効とする。
4. スリップや回転胴回し蹴り等を避けてからの下段突きは無効とする。ただし、前蹴りやスロッピングからのスリップ、回転胴回し蹴りを掴んで投げてからの下段突きは有効とする。

【掴みについて】

1. 身体を真ん中で分け、その両側を掴むことはできない。(肩・肩 肩・足 首)
2. 片側の場合、両手で掴むことは可能。ただし、両手で足を持つことは反則。
3. **掴んでから・首を引っかけてからの攻撃は3秒、もしくは、3回までの攻撃とする。**
4. **掴んでから・首を引っかけてからの3回の攻撃で、顔面への攻撃は1回までとする。**
5. 掴みと同時に起こった攻撃は0とし、3回の攻撃に含まれない。

【投げについて】

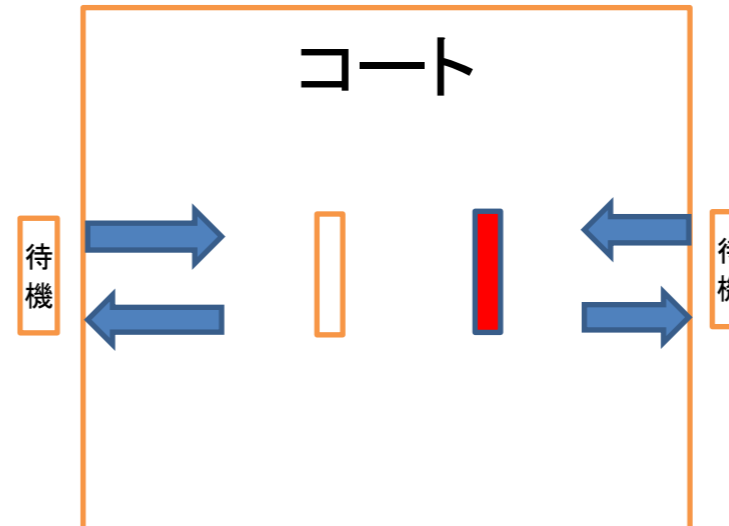
1. 片方が倒れた時の双方からの攻撃。 (注意)トドメはこれに含まれない。一般の場合は、倒れた方は攻撃をしなくても良い。
2. 腰に乗せて投げた場合。(裏投げの時など、柔道のようにはいけない)
3. 裏投げの時に顔を押えて投げることは禁止。
4. 相手を負傷させる恐れのある投げ。

顔面有のルール

※基本的にはフルコンタクトのルールーが適応される。

1. 顔面への突きによる攻撃は連続3回まで。その後は、ボディへの突き・蹴り・ステップを行わなければならない。
2. 掴んでいる時の顔面への攻撃は、蹴り技1回+突き技1回のコンビネーションなら可能。ただし最大3回までの攻撃内。
3. 突きとは、拳のみによる打撃のことであり、前腕部、肘、肩による攻撃は全て禁止である。

【コート入場・退場】



※型・組手とも必ずコートサイド中央より入場・退場を行ってください。

※型(分解)を行う時のペアの選手は、コートサイド中央に置かれた椅子で待機してください。

※型(分解)を相手選手が行っている間は、受け・取りともコートサイド中央の椅子で待機してください。

※入場・退場のさいには、必ず十字を切り「押忍」と一礼を行ってください。