



NEW INTERNATIONAL KARATE ASHIHARA KAIKAN

芦原會館 <http://ashihara-karate.net/>

芦原会館 組手試合規定

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。

【クラス】

1・2年生クラス 3・4年生クラス 5・6年生クラス（体重別）

【選手条件】

1. 芦原会館の会員で、健康であること。
2. スネサポーター・拳サポーター・ヒザサポーター（3年生以上は必須）・ファールカップ・ヘッドギアを着用すること。

【試合形式】

1. トーナメント方式

【試合時間】 ※レフェリータイム等、審判がタイムを取らない限りは、試合時間を止めません。

本 戦	1分 30秒
延 長	1分
再延長（決勝・準決勝のみ）	1分
体重判定（3kg差）	
最終延長	1分

※マストシステム…どちらかに判定する。

【勝 敗】

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本で合わせて一本とする。※技有と注意は合算しない。

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. 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. サバキが決まった場合。

※サバキのルール詳細は最後に記載。

注意 ※注意の詳細は「反則」を参照

注意差1：警告に相当、勝敗には影響しない。例) 注意3 対 注意2

注意差2：8対2の試合内容で引分、9対1で勝利とする。例) 注意3 対 注意1

注意差3：技有・一本を得ない限り勝利はない。

注意4：失格 ※与えられた時点で失格

棄権

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。

【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. 有効打>手数>気迫の順で判断し勝敗を決めます。
3. 1 本勝ちが決まらない場合は判定とし、判定で引き分けの場合は延長戦を行う。
4. 延長で決まらない場合は、体重判定 (3kg 差) で勝敗を決める。
5. 体重差が 3kg 無い場合は、最終延長にて判定します。(マストシステム)

【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. 突き、**膝蹴り**による顔面への攻撃。
2. **下腹部**、背面、喉への攻撃。
3. **掌底・拳・片・腕・頭等による押し。**
4. **相手の首へ手を掛けてからの攻撃。(首相撲や片手で掛けてからの攻撃)**
5. 両手にて相手の身体、道着を掴んでの攻撃。(廻し受けは可)
6. **止まってからの片手掴み、掴んだ場合は必ず攻撃・ステップ・ポジショニングをとる。**
7. 掴みは 3 秒以内までとする。
8. 片方が倒れた時の双方からの攻撃。
9. 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。
10. 粗暴な振る舞いや礼節に欠けるとみなされたとき。
11. 選手側の応援者が、相手側の選手の中傷又は、罵声を浴びせたりした場合、その応援側の選手は**注意**又は失格の対象とする。
12. 退場の場合は会場から出て行ってもらいます。

サバキのルール説明

● サバキ

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」「カッティング」が下記の流れで決まり、**最後に体制を保持したまま「とどめ」を入れる**と、技有とします。

1. 相手の攻撃「各突き」「各蹴り」を受けから、及び技の流れの中でサバキ「巻き込み投げ」「裏投げ」「引き倒し」「カッティング」が一連の流れの中で決まった場合。
2. 相手の攻撃が無い場合でも、ローキック等で崩してからのサバキが決まった場合。

● 無効について

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のサバキは有効とする。
2. 相手の攻撃を、受け技を使わずに身体で受け止めてからのサバキは無効とする。
3. **体制を崩してからの「とどめ」は無効とする。**
4. 審判が「無理やり」と判断した場合は無効とする。

注意：赤文字は、今回の改定点となります。