

## 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。

【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)→体重判定(3kg差)※決勝・準決勝は無し→最終延長

小学男女	本戦1分30秒/延長1分	中学男女	本戦2分/延長1分	高校男子	本戦3分/延長1分
高校女子	本戦2分/延長1分	一般男子 35歳未満	本戦3分/延長1分	一般女子	本戦2分/延長1分
一般男子 35歳以上	本戦2分/延長1分	一般男子 (顔面有)	本戦3分/延長1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)

- 【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. 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。

- 【有効】 1. **サバキが決まったが、その流れが不十分であったとき。**  
3. **トドメ(下段突き)を入れたが、それを相手がガードしていた場合。**

- 【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. 突き、膝蹴りによる顔面への攻撃。 **注意)高校生上は顔面への膝蹴りは可**  
2. 下腹部、背面、喉への攻撃。  
3. 掌底・拳・片・腕・頭等による**逃げるためや、場外に押し出すための押し。**  
4. 相手の首へ両手を掛けてからの攻撃。 **注意)片手で掛けてからの攻撃は一回まで可能**  
5. 身体を真ん中で分け、両側を掴んだ場合。(両手掴みの片側は可)  
6. 掴みは3秒以内または、3回までの攻撃とする。  
7. 片方が倒れた時の双方からの攻撃。 **注意)一般の場合は、倒れた方は攻撃をしても良い。**  
8. 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。  
ただし、打ち合いの中での場外は注意の対象にならない。  
9. 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。  
10. 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。  
11. 退場を命じられた場合は、会場から出て行ってもらいます。  
12. **関節への攻撃**  
13. **腰に乗せて投げた場合。(裏投げなどの時)**  
14. **裏投げの時に顔を押えて投げることは禁止。**  
15. **相手を負傷させる恐れのある投げ。**  
16. **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。**

- 【ポイント制】 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。

## 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（**下段突き**）」を入れるとサバキとして認められます。

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。
3. 両手で持つ場合は、片側のみ有効とする。
4. **ノーガードの所へトドメ(下段突き)を入れたとき。**

### 【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のサバキは有効とする。
2. 両サイドを保持しての投げは反則とする。
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。

### 【掴みについて】

1. 掴んでからの攻撃は3秒、もしくは3回までの攻撃とする。
2. 掴んでからの3回の攻撃で、顔面への蹴りによる攻撃は1回だけとする。
3. 掴みと同時に行った攻撃は0とカウントし、3回の中には含まない。

## 顔面有のルール

※基本的にはフルコンタクトのルールが適応される。

1. 顔面への突きによる攻撃は連続3回まで。その後は、ボディーへの突き・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回までの攻撃内で。
3. 突きとは、拳のみによる打撃のことであり、前腕部、肘、肩による攻撃はこれに含まれない。

注意: 赤文字は、今回の改定点となります。