

## 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)高校生以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・肩・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. **裏投げの時に顔を推し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」等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. **相手を捌いてからトドメ(下段突き)を入れた場合。**

### 【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. 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「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。
5. **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、前蹴りやスト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. 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. 掴みと同時にを行った攻撃は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。