

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1分30秒/延長1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・蹴り等をきめ、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)
- 4点取れば試合終了。 技有1 注意3(相手に) で4点で終了。
 - ポイント差が1点でもあれば、**判定なく勝利**
 - ポイント差が0点なら、判定をおこなう。
 - 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」「カッティング」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。

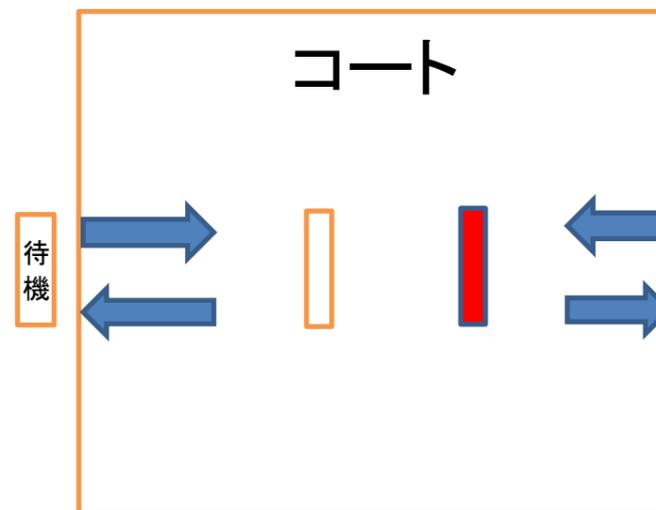
- 【技有】** どのサバキからでも、トドメを入れる前に相手を制圧しなければならない。
- 【有効】** どのサバキからでも、制圧が無ければ有効である。
- 【無効なサバキ】**
- 相手の攻撃なしでのサバキは無効とする。但し、ローキック等で崩してからサバキは有効とする。
 - 体制を崩してから「とどめ」は無効とする。
 - 審判が「無理やり」と判断した場合は無効とする。
 - スリップや回転廻り蹴り等を避けてからの下段突きは無効とする。
ただし、前蹴りやスロッピングからのスリップ、回転廻り蹴りを掴んで投げてからの下段突きは有効とする。
- 【掴みについて】**
- 身体を真ん中で分け、その両側を掴むことはできない。(肩・肩 肩・足 首)
 - 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。
 - 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。**
 - 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。**
 - 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】**
- 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ても良い。
 - 腰に乗せて投げた場合。(裏投げの時など、柔道のようにしてはいけない)
 - 裏投げの時に顔を押えて投げることは禁止。
 - 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が適用される。

- 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。
- 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回までの攻撃内で。
- 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。