

第21回 全九州ジュニア空手道選手権大会 大会規約

～組手競技～

《得点・判定基準規定》

■得点基準■

●有効（ポイント1）

有効（ポイント1）の獲得には以下のそれぞれの条件に「気合」と「残心」を必要とする。

- ・上段への蹴りをノーガードの箇所ヒットさせた場合
- ・道着をつかまない瞬間的な崩しや投げ、足払い、下段への蹴りなどで相手を転倒させ即座に腰より上の、腕を除く部位へ下段突きを寸止めで決めた場合。
→転倒している選手による下からの蹴り上げは認める
- ・相手の胴廻し回転蹴り等をお互い転倒している相手へ即座に腰より上の、腕を除く部位へ下段突きを寸止めで決めた場合
- ・中段以上への蹴り（前蹴り、足刀、後ろ蹴り等）により相手を大きく転倒させた場合

●技有（ポイント2）

- ・ダメージが認められた場合
- ・有効を2回取った場合

●一本（ポイント3）

- ・ダウン（スタンディングダウンも含む）や戦意を喪失させた場合
- ・技有を2回取った場合
- ・有効を3回 又は技有1回と有効1回を取った場合
- ・主審・医師が相手選手の試合続行不可能と判断した場合

■判定基準■

一本勝ち・相手の反則負けあるいは失格がない場合、本戦終了後に判定をとる。

判定基準の優先順位は

- 1) 技有（ポイント2）の有無
- 2) 有効（ポイント1）の有無=技有には至らないダメージの有無
- 3) 有効打

の順とし、その他にも戦略や技術の優劣、中段以上の蹴りの多さ、しかけた技の多さ、力強さ、闘争心、試合態度、等を考慮し判断される。

▶有効（ポイント1）あるいは警告（減点ポイント1）があっても、上記基準の優劣により判定で相殺される場合もあり得る。

| 得点 | ポイント | 優劣 | 罰則 | 減点ポイント |
|----|------|----|---------|--------|
| 有効 | +1 | = | 警告 | -1 |
| 技有 | +2 | = | 反則注意 | -2 |
| 一本 | +3 | = | 反則（反則負） | -3 |

【審議】

◎競技判定において、審議を必要とする場合の最終決定権は大会審判長にある。

◎審議内容については監査・審判が説明。決定にはいかなる抗議も受け付けない。

【注意】

◎大会会場及び試合中に生じた負傷・事故については競技者の自己責任となる。この件について主催者は一切の責任を負わない。自己判断にて事前に医師の診断を受けること。当日は大会医師並びに大会救護員あり。

●各自用意 ○主催者用意 △任意着用 ー着用なし

| 防具 | クラス | 男子 | | | 女子 | | |
|-------------|-----|----|-----|-------|--------------|-----|-------|
| | | 幼年 | 小学生 | 中学生 | 幼年 | 小学生 | 中学生 |
| マウスピース | | △ | △ | △ | △ | △ | △ |
| 拳サポーター(布製) | | ● | ● | ●(※1) | ● | ● | ●(※1) |
| パンチンググローブ | | — | — | — | — | — | — |
| スネサポーター(布製) | | ● | ● | ● | ● | ● | ● |
| ヒザサポーター(布製) | | △ | ● | ● | △ | ● | ● |
| 金的ファールカップ | | ● | ● | ● | — | — | — |
| ヘッドガード | | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| インナーチェスト | | △ | △ | △ | ● | ● | ● |
| スポーツブラ | | — | — | — | — | — | ●(※2) |
| アンダーガード | | — | — | — | ● | ● | ● |
| Tシャツ | | — | — | — | 着用の場合白Tシャツのみ | | |

《禁止行為・罰則基準規定》

禁止行為は次の2つに分類される。

■危険行為(負傷につながる禁止行為) ■

- ・上段(顔面、頭部、頸部)への手技による攻撃
- ・頭突きでの攻撃(バッティング含む)
- ・上段膝蹴り
- ・金的・女子の下腹部への攻撃
- ・主審の「やめ」の後での攻撃
- ・旋回軸が腰よりも上の投げや危険な投げ
- ・相手の蹴り足を持つての投げや攻撃
- ・背後からの正中線への攻撃
- ・倒れた相手、又は攻撃の為に足裏以外が床についた相手へ攻撃を当てる事
- ・その他審判が危険行為と判断した場合

■違反行為(試合の進行を妨げる禁止行為その他) ■

- ・相手の道着をつかむ事(片手、両手共に禁止)
 - ・首相撲
 - ・片手で首相撲のような形で頭部、頸部を抱え込む事
 - ・クリンチを仕掛ける事
 - ・2回以上場外へ出る事
 - ・相手の危険行為による負傷を装う事、又は誇張する事
 - ・礼をしない事、審判団に対する不作法、道徳に反する行為
- ※礼は、背中と両腕を伸ばした気をつけの姿勢から、無言で上体を約30度前に倒す動作とする。
- ・その他審判が違反行為と判断した場合

■罰則基準■

●警告(減点ポイント1)

- ・上記禁止行為のいずれかに該当した場合

●反則注意(減点ポイント2)

禁止行為により相手選手に大きなダメージが認められた場合

- ・減点ポイントが累積された場合

●反則=反則負け(減点ポイント3)

- ・禁止行為により相手選手に試合続行不可能なダメージが認められた場合
- ・減点ポイントが累積された場合

※減点ポイントは分類を超えて累積される。

■失格■

- ・試合中、審判員の指示に従わなかった場合
- ・出場時刻(試合開始時間)に遅れた場合
- ・各階級の規定体重をオーバーした場合
(2キロ未満は減点ポイント1、2キロ以上は失格)
- ・その他審判団が悪質と判断した場合

■出場停止処分■

競技者が、悪質な禁止行為を行った場合、あるいは競技者又はセコンドが空手道の信用を失墜させる行為を行った場合には、その競技者を失格とし、審判団権限により一年間の正道会館公式試合への出場停止処分を与える。

◎金的ファールカップ・アンダーガードは必ず道着の中に着用。

◎拳頭部へのテーピングは、裂傷がある場合にのみ認める。

試合前に各コートの監査チェックを受けておくこと。それ以外の箇所へのテーピングに監査のチェックは不要。

◎(※1)中学生以上の男女は、拳サポーター(布製)かパンチンググローブ、どちらでも選択可能。

◎選手係又は審判が薄く危険と判断した拳サポーター(布製)、パンチンググローブは主催者準備の物と交換すること。

◎(※2)中学生以上の女子のインナーチェストとスポーツブラはどちらでも選択可能。

◎防具を忘れた場合の貸出しは一切行わない。

《組手試合時間》

■各クラス準決勝まで■

| クラス | 本戦 | 延長 |
|-------|-------|----|
| 幼年 | 1分 | 1分 |
| 小・中学生 | 1分30秒 | 1分 |

■各クラス決勝戦■

| クラス | 本戦 | 延長 | 再延長 |
|-------|-------|----|-----|
| 幼年 | 1分 | 1分 | 1分 |
| 小・中学生 | 1分30秒 | 1分 | 1分 |

▶延長戦以降はどちらかにポイント又は減点ポイントが与えられた時点で終了とする。

▶最終延長戦で無得点の場合はどちらかに旗をあげるマストシステムとする(体重判定は行わない)。

《クラス編成》

■チャレンジクラス■

チャレンジクラスの出場資格は申込段階で平成29年1月以降入賞経験がなく、黒帯でない選手とする。

■チャンピオンクラス■

チャンピオンクラスは誰でも参加可能とする。

※各クラス例外なく2名以上の参加があれば必ず各クラス開催する。

※体重制限があるクラスは必ず当日受付時に計量する。

《特別表彰》

組手競技各クラス優勝者(小学生の部はチャンピオンクラスのみ)は9月の全日本大会ナショナルチャンピオンシップクラス出場権獲得(出場料全額免除)

～形競技～

《試合形式》

■幼年・小学生・中学生の部■

●試合形式(準決勝まで)

・幼年の部、小学生の部、中学生の部は準決勝まで下記の指定形とする

| 幼年の部 | 小学生の部(チャレンジクラス) | 小学生の部(チャンピオンクラス) | 中学生の部 |
|------|-----------------|------------------|-------|
| 少年型I | 少年型I | 少年型II | 実戦型I |

・幼年の部、小学生の部、中学生の部は準決勝まで二人同時に行う

●試合形式(決勝戦のみ)

・幼年の部、小学生の部、中学生の部は決勝戦のみ自由形(創作可)とし得意な形を行う

・試合は赤の選手から一人ずつ行う

●クラス編成

・チャレンジクラス

チャレンジクラスの出場資格は申込段階で過去に入賞経験がなく、黒帯でない選手とする。

・チャンピオンクラス

チャンピオンクラスは誰でも参加可能とする。

※各クラス同学年が16名以上の参加があればさらに学年別に分ける可能性がある。

■伝統形の部■

●試合形式

・一回戦から決勝戦まで自由形(創作可)を行う

・試合は赤の選手から一人ずつ行う

《判定基準規定》

試合の判定基準は次のとおりとし、総合的に見て判定する。

●型の順序が正しいか否か

●力の強弱ができていないか

●技の緩急ができていないか

●体の伸縮ができていないか

●基本技に威力があり、かつ正確に行われているか

●立ち方が正しく残心が取れているか

●気迫があるか