# 西日本防具付空手道選手権大会競技規定

全日本防具付空手道の競技規定・審判規定に準ずるが、一部愛知県防具付空手道連盟（以下、ＡＢＫＦ）の申し合わせによるものとする。（**ゴシック文字**はＡＢＫＦ申し合わせ箇所）

## ≪ 組手競技 ≫

**選手服装**
- 男子はインナー着用不可、女子は白無地のＴシャツ（**ただし個別事情による着用の場合、大会審判長の承認を得る**）
- 上着の袖の長さは手首まで、袖まくり禁止
- ズボンの長さは踝が出るもの、裾まくり禁止
- 所属団体表示マーク等は左胸もしくは左上腕部に限る（**背中等他の部分に団体名が記載されているものは、全国大会予選となる当大会ではこの限りではない。ただし全国大会出場においては規定遵守すること**）
- 規定違反の服装は、これを補正する時間として１分間を認める

**審判員服装**
- 長袖の白Ｙシャツ（上着は黒又は濃紺のブレザー）
- ネクタイピン等金属類無し、指定のネクタイ
- 折り返し無しの黒又は濃紺のズボン
- 指定の白シューズ
- 笛は白

**※ただし、審判服装については当面任意とする。**

**審判員**　５審（３審）制とする。（主審１名　副審４名（２名）　監査１名の６人（４人）制）

**試合形式**　競技は１本勝負。トーナメント制とし、赤　白　に分かれて勝敗を決する。

**防具**

| | 面 | 胴 | 拳サポーター | 足サポーター | ファールカップ |
|---|---|---|---|---|---|
| 幼児 | **スーパーセーフ同等面** | **主催者用意** | 義務・布製 | 任意(布製) | 不要 |
| 小学１・２年生 | ストロングマン面 or **スーパーセーフ同等面** | **主催者用意** | ストロングマン専用 or **パンチンググローブ等** | 任意(布製) | 不要 |
| 小学３・４年生 | ストロングマン面 | **主催者用意** | ストロングマン専用 or **パンチンググローブ等** | 任意(布製) | **推奨** |
| 小学５年生以上 | ストロングマン面 | **主催者用意** | ストロングマン専用 or **パンチンググローブ等** | 任意(布製) | 義務（未使用失格） |

※胴については大会準備胴のみとし、その他の胴は不可とする。　**※防具については全て男女共通**

**※パンチンググローブは、指の出るものは使用不可。**

**試合時間**

| 個人戦（フルタイム制） | | 団体戦（フルタイム制） | |
|---|---|---|---|
| 小学生以下 | １分 | 先鋒 | １分 |
| 中学生 | １分 30 秒 | 中堅 | １分 |
| 高校生・一般 | ２分 | 大将 | １分 |

※団体戦は、中堅戦までの結果で団体勝敗が確定した場合、大将戦は行わない。

**勝敗の決定と延長戦**

| | | |
|---|---|---|
| 準決勝までの本戦 | （０－０）⇒　判定※1 | ペナルティーは加味されない |
| | （１－０）⇒　技ありの方が勝ち※1 | |
| | （１－１）⇒　判定※1 | ペナルティーは加味されない |
| 全ての本戦 | （２－０）⇒　１本先取したほうが勝ち | 技あり２回で１本勝ち |
| 決勝戦の本戦<br>ストロングマン杯 | （０－０）、（１－１）⇒　延長戦１分間<br>延長戦　⇒　技あり先取りまたは判定 | 本戦のペナルティーは**延長戦に持ち越すが**判定には加味しない |
| 団体戦（個人勝敗） | 同ポイント　⇒　引き分け | 引き分けコールし、判定はしない。 |
| 団体戦の代表戦※2 | 同ポイント　⇒　判定※1 | ペナルティーは加味されない |

※１　引き分けの場合、引き分けコールは行わずに勝敗判定をとる。また、ポイント差がある場合も判定は行わずに勝者コールする。

※２　団体戦で引き分けの場合、先鋒にて代表戦を行って勝敗を決める。

**勝敗または１本の判定**

軽い技は無効／攻撃部位：①頭部（後頭部を除く）　②顔面部　③胸部　④腹部　⑤上半身両側部

1)　正確、有効で威力ある突き、打ち(肘打ちは除く)、蹴り(膝蹴りは除く)が定められた部位に決まった場合を１本とする。また、「１本」に満たない有効技を「技あり」とし、技ありを２回合わせて「１本」とする。

2)　正しい姿勢、気迫、残心、適正な間合い、正確な攻撃部位の把握等の諸条件を充たしていること。

3)　次の場合は前項を充たさなくても「１本」とできる。

①　相手の体勢を崩した直後の技

②　相手の出合いを狙った技

③　連続技

④　上段蹴り等高度な技術を要する技

4)　次の場合は有効とする。

①　競技時間終了と同時に決まった技

②　攻撃した競技者が競技場内で決め、攻撃された競技者が競技場外に出た場合、技は有効、他方は場外とする。

5)　判定の優先順位基準

①　手数

②　技ありには不十分であるがそれに近い技の数（高度な技）

③　気迫（気合）、闘争心、防御能力の優劣

**懲罰**　　全日本空手道連盟錬武会の試合規定に準ずる。

| １回目 | ２回目 | ３回目 | ４回目 |
|---|---|---|---|
| 忠告 | 警告 | 反則注意 | 反則 |
| 相手に加点無し | | 相手に技あり１P | 相手に技あり２P |
| ・軽微な反則 | ・既に忠告有り、その後の軽微な反則 | ・既に警告有り、その後の軽微な反則<br>・重度の反則 | ・既に反則注意有り、その後の反則 |

反則のカテゴリーは「場外」及び「場外以外の反則（禁止事項及び無防備）」の 2 種とし、それぞれ各々で反則ポイントを加算する。

| | |
|---|---|
| 禁止事項 | ・防具を着用していない背面部・後頭部・股間部への攻撃、腕部・脚部（下段蹴り）への攻撃<br>・関節部・足の甲への攻撃（但し、有効技に繋がる足払いは除く）<br>・頭部での攻撃、肘打ち・膝蹴り・投げ技掴みかかり・組み打ち・暴力的体当たりなど危険な行為があった場合<br>・倒れた相手選手へ直接打撃（突き、蹴り、打ち）<br>**・執拗な上段攻撃には警告を発する**<br>・得点の多い選手が逃げ回る行為が認められた場合 |
| 無防備 | ・技をかけた後、後ろ向きとなり防御を解く行為<br>・「やめ」の宣告がないにも関わらず、自己判断で競技を中断して警戒を解く行為 |
| 場外 | ・故意に場外へ出て、相手に得点の機会を与えない<br>・片足又は両足が場外に出た場合（防戦一方の後退や退避）<br>・攻防中に場外に出た場合は、開始線に戻って継続する（反則とはならない） |

その他細則

① 組手競技における票決権　**主審 1.0 点**、副審 1.0 点

② **副審旗 2 本の際、主審が認めない場合は止めをかけて協議（主審、副審、監査）を行う（3 審制の場合）**

③ 主審が有効打を認め、副審 2 人が「取りません」の意思表示をしない場合、監査と協議して判断する（3 審制の場合）

④ 返し技は取らない

⑤ **強打を技ありとするが、小学生以下の力の弱いクラスは、安全性を重視して正確さで有効打を判定する**

⑥ 蹴った後にバランスを崩した場合、その技（蹴り）は技ありとしない

⑦ 突きについて、残心が無い場合は技ありとしない

⑧ 外部の応援が目に余る場合、選手にペナルティーを科す

【上段突き】

① 刻み突き、順突きの場合、逆突きと同じような腰の入れ方を求めすぎない（技の完成度・相手の様子（ダメージ）等を見て有効技を判断する）

② 腰が高めでも腰が入っていれば有効技とする（棒立ちはダメ）

③ 残心が無いものや姿勢が粗雑なものは、タイミングが良くても取らない（例：棒立ちのままの技、打ち流しの技、下がりながら打った技や崩れながら打った技）（打ってから下がるのはＯＫ）

④ 技ありにならない上段突きの執拗な連打があった場合、試合を止めて仕切りなおす。
相手にダメージがあった場合は、技の質により、技ありとするか、相手の無防備を取る。

【上段回し蹴り】

① 面の部分は側頭部にクリーンヒットでなくても有効技とする（首付近・顎付近も可）。

② 面の表面をかするような技は取らない。

③　弱い蹴り、軽い蹴りは取らない。
④　強い蹴り（頭が振る）、完成度の高い蹴りは「一本」、「一本」に満たない場合は「技あり」とする。
⑤　相手が頭を下げた時に顔面等に当たった技は有効技とする。

【その他、上段技】
①　上段前蹴り、刻み突き　⇒　有効
②　アッパー（上段下突き）⇒　禁止
**③　バックブロー（振り鉄槌）⇒　有効。但し正確さを重視し、単なる振り回しでの打撃は無効。**
**④　フック（上段横突き、上段回し打ち）⇒　狙ったヒットは有効。質によっては反則となる場合がある。残心がないものは無効。**
⑤　猫パンチ（通称）は無効。

【中段回し蹴り】
手のガードはあるが、同時に胴の部分にも当たっている場合は有効技（強打に限る）とする。

【下段回し蹴り】
**低年齢で足が上がらないなど故意でない場合は、低年齢であることを考慮し試合を止めて注意する。**
**但し、改善がない場合は軽微な**反則行為として扱う。

【技の強さ等】
「不十分」、「技あり」、「一本」の判断は下記とする。
①　そのクラスの選手年齢を考慮する。
②　危険を避けるための理由から判断（例えば、防御はしているが、強打のために十分防御できていない場合、打撃を有効技として取らずに試合を続けると、強打による危険性が高まる等）。
③　相手のダメージ、様子（不意打ち、無防備、頭が振れる、効いていると判断される場合）。
但し、気迫や力が弱いが、良いタイミングで正確に当てている場合、技ありとする場合あり。
④　技の完成度は低いが、相手が無防備で明らかにダメージがある場合、技ありの場合あり。
⑤　「面がない試合だとしたら当たってない技」は取らない。
⑥　気合（声）はなくても有効打はポイントとなる。

【崩し・転倒等】
①　スリップ等、相手の技によらない転倒の場合、主審がすぐに止める。
②　スリップ等で転倒した相手への攻撃は無効（攻撃の前に主審が止める）。
③　技を出す時に自分で転倒した場合、その時に出された技は無効。
④　**相手を足払いで崩してから 2 秒以内の寸止めの技は「一本」。**但し、背足での足払いは不可。
⑤　足払いの後、次の技に繋ぐこと。足払いのみの場合、軽微な反則行為とする。

**団体戦**
引き分けあり（延長戦はなし）。
先鋒・中堅で勝負が決定した場合（２対０）大将戦は中止。大将戦までの結果が引き分けの場合、代表戦は小学生（先鋒）が行う。

代表選は引分け無し。引き分けの場合は旗判定により勝敗を決める（延長戦はなし）。

**競技の流れ**

- 選手の呼び出し後、コート両側に立った選手のゼッケンを確認する。
- 主審は立礼後、コート内に入り所定の位置に立つ。
- 主審は選手を開始線に誘導する。（選手Ａ・選手Ｂはコート外で立礼し、コート内の開始線に立つ）
- 選手は互いに立礼（宣言しない）（審判に礼なしで）後、自然体にて構える。

**主審**　「勝負１本始め」　結び立ちで宣告
「止め」　右出しを踏み出し、頭上より胸部前方に右手刀を振り下ろす
「続けて始め」　右足を後方に引き、左前屈立ちになり、両手刀を向き合わせて両手を伸ばし、両選手に向けて開く
「赤（白)、○段○突き（打ち・蹴り）技あり」
腕を胸位置から斜め下に腕を伸ばす（手のひらは前方に向ける）
「一本」　腕を腹部前から頭上へ垂直に伸ばす（ポイント数のカウントはしない）
「合わせて一本赤（白）の勝ち」
「それまで」は言わない
「相打ち」　甲を上に両拳を体の前で突き合わせる
「とりません」　開手した両手の手首を胸前で交差、手の甲を上にして両腕を斜め下に伸ばす
「副審集合」　両腕を前方に伸ばした後、両方の手の平を返して（自面）副審を呼ぶ
「あとしばらく」　終了３０秒前に両選手に宣告する（試合は止めない）
「判定」　「止め」⇒コート外に出る「判定」（長短笛）⇒主審も動作する⇒確認後旗を下げる（短笛）⇒コート内に入る⇒「○○の勝ち」（ポイント数カウントしない）
「引き分け」　開手した両手の手首を胸前で交差、手の平を上に返し、両腕を斜め下に伸ばす
「延長戦」　監査役に延長戦の許可を得てから「勝負一本始め」にて開始する
主審は勝敗コール終了後、選手を直ちに互いに立礼させてコート外へ下げ、自らもコート外に下がる。主審、選手はコート外に出たらコート内に向かって立礼する
（その他）　・場外と３０秒前（あとしばらく）が同時の場合、場外コールして「続けて始め」を宣言してから、「あとしばらく」を宣告する
・副審旗が２本上がった場合、(5 審制)
他の３本「見えません」⇒　取って良い
他の３本「取りません」⇒　取らない
・副審旗が１本上がった場合、該当副審に合図のみで試合を中断しなくてよい

**副審**　「技あり」　旗は真横に出し、笛「ピッ」と吹く
「一本」　旗を真上にあげる

「見えません」　　顔の前で旗の先端を合わせる（交差させない）
「不十分」　　両方の旗を交差させて、斜め下に 2 回開く（バッ、バッとゆっくり）
「罰則」　　罰則を犯した方の選手の旗を 45 度の角度で前に出す（旗は回さない）
笛は「ピッ、ピッ、ピッ・・・」
「場外」　　旗で床を 3 回叩く、笛は「罰則」と同じ（自分の近くだけジェスチャーすればよい）
「試合の中断が必要なとき」
笛を「ピッ、ピッ、ピッ・・・」
「判定」　　主審が「判定」（長短笛）⇒副審旗上げる⇒主審（短笛）で、副審旗下す

（その他）・主審が「止め」をかけたとき、副審は「どちらかに技あり」「見えません」「取りません」の、何らかの意思表示をする
・椅子の背もたれに背中を付けない。
・旗動作は切れ良く。

## ≪ 形競技 ≫

**選手服装**　組手同様に規定以外の服装は失格とする。

**試合形式**　小学生以下はトーナメント制とし、赤、青（帯を赤・青にする・マイ帯ＯＫ）に分かれ、旗判定にて勝敗を決する。中学生以上は得点制とし、一人ずつ演武する。

**試合方法**　・演武する形は自由形とする。
・自由形とは、基本形、指定形、自由形の全てを指す。
・小学生以下は、準決勝戦までは赤、青の選手がコート内で同時に形を演武し、決勝戦は一人ずつ演武する。
・中学生以上は一人ずつ演武し、得点上位 4 名による決勝戦を行う。決勝戦での得点により順位を決定する。
・中学生以上のクラスは出場選手の人数が 4 名以下の場合、予選は行わず決勝戦のみとする。
・中学生以上は演武する形について、予選と決勝戦は同じ形を演武してはならない。
・コートの中に入った時点で判定対象とする。

**勝敗の決定**　・旗判定制は主審、副審による旗により、上がった旗の数が多い方が勝者となる。
・技の完成度を判定の基本とする。
・中学生以上は、主審（1 名）、副審（4 名）による採点方式とし、合計得点の高い選手より順位を決定する。
・得点は、最高及び最低得点を除く審判 3 名の合計得点とする。
・審判 3 名の合計が同点の場合は、審判 5 名の最低得点の高い選手を上位とする。
・上記において最低得点が同点の場合、審判 5 名の最高得点の高い方を上位とする。
・得点で順位が決まらない場合、審判 5 名の協議にて順位を決定する。

**失格**　・形名の申告間違い、形演武の中断、形の間違い（すり替え）があった場合、演武後に主審が副審を集めて失格とする。
・演武中に帯が外れて落ちてしまった場合は失格とする（目印のために付けた紐等が落ちた場合はこの限りではない）。

**審判員**　5 審制とする。（主審 1 名　副審 4 名　監査 1 名の 6 人制）。

**主審**　・主審は選手の形宣言の後、笛「ピッ」で開始。
・演武終了後、「判定、ピーッピッ」で旗判定を行い（黙ったまま旗を数えて勝敗確認）、「ピッ」の笛で旗を下ろす。
・「〇の勝ち」（座ったまま）と宣言し、勝者側の旗を上げる。
・失格宣告（不戦勝も同じ）は、赤が失格の場合、審議後、赤に旗を「取りません」の動作をした後「青の勝ち」と宣言をし、青旗を上げる。

**副審**　・旗は赤が外側になるように巻いて膝の上。
・旗を巻き解く際は両手で解く。（振り回して解かない）

**選手**　・両選手はコート外の各両端部から礼をして同時にコート内に入り開始線に立つ。（同時演武）
・決勝戦は、演武者はコート外中央部から礼をしてコート内に入り開始線に立つ。（個別演武）
・開始線に立ったら礼をして審判の指示を待つ。
・主審の指示により、赤から形名を宣言し構える。
・主審の笛の合図にて演武開始。
・演武が終わったら各自で礼をして回れ右、コートの外に出たらコート内に礼をして判定を待つ
・判定後、その場で主審に礼 ⇒ お互いに礼 ⇒ 回れ右をして下がる

**判定材料について（順不同）**

錬武会規定より

・技及び着眼等の正確性
・技の強弱、緩急及び全体の調和
・各々の技が持つ意味の的確な表現
・安定感、完成度、確実度
・難易度（難しい技が入っている、足技がある等）
※但し、ふらつきながらの難しい形と、確実で正確な易しい形との対戦の場合、正確さを優先する。
・コート入場後より、形演武ではない部分も見る（歩き方、礼の仕方、態度、形の名前の言い方、姿勢等）
・ふらつき程度（グラグラしてしまっているか、こらえることが出来ているか）
・自信を持って演武をしているか
・全体と細部の両方を見る（全体的な流れ、整い方、緩急のつけ方、力強さ、立ち方、足の力の入れ方、目線手の握り等）
・形により異なるが、開始戦に戻っているか
・メガネは原則的にかけてはならない（全国大会では眼鏡使用不可）。また、ヘアピンなど金物類、装飾品（ネイル等も含む）はすべて禁止、失格となる。
・息吹以外の過剰な効果音的な呼吸音および必要以上に道着を鳴らす行為は、減点対象となる。

・四股立ちなどで腰の高さが不自然に低すぎる場合は、有効加点しない（低ければ良いというものではない）

**錬武会指定形**

① クーシャンク一小
② 知花クーシャンク一
③ 城間チントウ
④ 松茂良ローハイ
⑤ ナイファンチ三段

**改訂履歴**

| 版数 | 改定日 | 承認 |
|---|---|---|
| 00 | 2015 年 4 月 1 日制定 | 2015 年 4 月 1 日 |
| 01 | 2019 年 4 月 1 日 | 2019 年 4 月 14 日総会 |
| 02 | 2023 年 4 月 1 日 | 2023 年 2 月 19 日常任理事会 |
| 03 | 2025 年 11 月 9 日 | 2025 年 11 月 9 日常任理事会 |
| 04 | 2026 年 10 月 11 日 | 2026 年 10 月 11 日常任理事会 |
| | | |