

第27回上地流唐手道選手大会(首都圏大会)

競技規定

第一条 (試合場)

1. 試合場は、平坦な場所で危険防止の措置をしたものとする。
2. 試合場の広さは、原則として高校生以上8m四方、中学生以下7m四方とする。
(会場の広さや参加者によって広さを変更する場合あり)
3. 試合場の中央より正面に向かって左右にそれぞれ1.5mの間隔をおき、1mの平行線を引き、これを試合者の所定位置とする。
4. 試合場の中央より正面に向かって後方に2mの間隔をおき、0.5mの平行線を引き、これを主審の所定位置とする。
5. 監査役席及び記録席は、主審の後方とする。

第二条 (服装)

1. 試合者は、清潔な白無地の空手衣を着用し、フラッグ判定試合時には原則として赤側に赤紐をその帯の上にしめる。(色識別紐は主催者にて用意)
2. 試合者は爪を短く切り、金属その他相手に危険を及ぼすような物は一切身につけてはならない。
3. 試合者の上着の袖の長さは、肘から手首の間の中ほどより短くてはならない。また、原則として袖をまくりあげてはならない
4. ズボンの長さは、少なくともすねの1/2を覆うほどの長さとし、原則としてすそをまくりあげてはならない。
5. 試合者の髪の毛は、円滑な試合進行の妨げとならない長さを保つものとする。ヘアクリップ及び金属のヘアピン等は禁止する。
6. メガネは禁止する。ただし、ソフトコンタクトレンズは試合者自身の責任において着用してもよい。
(型競技の際のメガネは可とするが、競技中に落下しない措置を施すこととする)
7. 負傷による包帯、または留め金具の使用は医師の診断に従い、審判長の許可を得なければならない。
8. 組手試合の防具着用について
(ア) 一般有段男子の部
メンホー、拳サポーター、およびファウルカップを着用する。その他のもの(ボディープロテクター等)の着用は一切認めない。
(イ) 一般有段男子以外の部
メンホー、胴プロテクター、拳サポーター、足サポーター、ファウルカップ(男子のみ:中学生以上は必須、小学生以下は任意)
9. 審判員は、その大会規定で定められた服装をしなければならない。

第三条 (組手試合の構成)

1. 組手試合は、団体戦と個人戦に分けられる。
2. 団体戦においては、メンバーの氏名と出場順位を示した用紙を公式テーブルに提出しなければならない。出場順位は各ラウンドごとに変更することができるが、一旦登録をすると変更できない。
3. 出場順位を提出した後にチームの構成を変更した場合は、そのチームは失格となる。

4. 出場順位を示す用紙は、コーチあるいはそのチームの代表者が提出すること。
5. 個人戦では、前もって登録された選手を別の選手と交代することはできない。

第四条 (試合)

1. 組手試合はトーナメント方式で行うものとする。
顔面寸止め（スキインタッチ）を原則とする。ただし、ルール各条項の解釈は、選手各自の空手の基礎的な肉体的鍛錬を前提とする。上段や金的への当てが反則とされるのは、中段や下肢が当然鍛錬可能とされるのに対し、顔面や金的等は鍛錬の対象になり得ないとの視点からである。
2. 型試合は各競技区分の出場者数によって以下2つの方式のうち、どちらかもしくは両方を行うものとする。
 - (ア) 得点方式 5人の審判の得点による判定
 - (イ) トーナメント方式 5人の審判による赤白フラッグによる判定
 - (ウ) 型は上地流の指定型（三戦、完子和、完周、十戦、十三、十六、完戦、三十六）とする
白帯もしくは8級においては、基本技（四股立ち正拳突き、正面蹴り、廻し受け）での参加を可能とする。

第五条 (審判員及び試合監査役)

1. 試合は、審判員（主審1名、副審4名）によって試合の審判を行うものとする。
2. 試合運行及び審判員の公正を図るために、試合監査役を置く。（1名）

第六条 (試合の運行)

1. 組手試合
 - (ア) 試合は、試合者が所定の位置に立ち、試合者相互に礼をなし、主審の「勝負始め」の合図で開始する。
 - (イ) 試合は、主審の「やめ」の合図で試合者は中央所定の位置に戻り、主審の宣告を受け、試合者相互に礼をして終了する。
 - (ウ) 試合中の一切の運行は、主審の指示によって行われる。
2. 型試合
 - (ア) 得点方式
 - ・ 競技開始前に試技を行い、対象区分における基準点を審判および監査にて決定する。
 - ・ 呼び出された選手は1名ずつコート入口から中央へ進み、一礼の後、型名を呼称し型を演武。
 - ・ 型の演武終了後、一礼を行いコート入口へ戻り得点表示を待機する。
 - ・ 5人の審判により得点表示を行う。
 - (イ) トーナメント（フラッグ）方式
 - ・ 主審から見て、右側が赤、左側が白とする。（選手待機位置も同様）
 - ・ 呼び出された選手はコート入口から中央へ進み、一礼の後、型の演武を行う。
 - ・ 型の演武終了後、一礼の後、コート入口へ戻り、待機位置で判定を待つ。
 - ・ 両選手の型演武終了後、判定を行う。

第七条 (試合時間)

1. 組手試合は、区分毎に以下の設定とする。

- (ア) 高校生以上の男子 120秒
- (イ) 一般女子および中学生以下 90秒
- 2. 本試合で勝敗が決しない場合は、60秒間の延長戦を行う。延長戦は、先に「技有り」又は「1本」を先取した者を勝ちとする。
- 3. 延長戦において、試合者双方どちらにも「技有り」又は「一本」がない場合は、副審は、自己の判断により、赤または白のいずれかの表示をしなければならない。赤白同数のときは、主審の判断または審判員の協議により勝敗を決する。
- 4. 試合時間は、主審の試合開始の合図により計測を開始し、「やめ」の声がかかるたびに計測は中断される。
- 5. 計時係は、「終了20秒前」と「終了」の合図を出すものとする。

第八条 (団体戦および団体型)

- 1. 組手試合「団体戦」において、両チームとも勝ち数が同じ場合は、両チームの勝者の内容（技有りを含む本数）でもって勝敗を決する。内容においても同じ場合は、両チームの代表者でもって勝敗を決するものとする。代表戦でもって勝敗が決しない場合は、個人戦における延長戦、再延長戦の方法に準ずる。
- 2. 型試合「団体型」においては、フラッグ得点方式とする。
 - (ア) 団体は3名一組で構成される。
 - (イ) 競技区分は、構成されるメンバーの年齢、学年、級位・段位を総合的に判断し、主催者側にて区分分けを行うものとする。
 - (ウ) 型は上地流の指定型とする。

第九条 (勝負)

- 1. 組手試合
 - (ア) 勝負は、先取三本（女子および中学生以下は先取り二本）あるいは判定による勝ち、又は反則、失格による負けによって決定する。
 - (イ) 「一本」は2つの「技有り」に相当する。
 - ・ 高校生以上の男子 先取り三本（技有り換算6つ）
 - ・ 女子および中学生以下 先取り二本（技有り換算4つ）
 - (ウ) 試合終了時、技あり換算数の多い方を勝ちとする。
 - (エ) 試合終了時、両者技あり換算数が同点の場合、延長により勝負を決める。
(赤：一本1つと、白：技あり2つの場合でも重みは同等とし、同点とみなす)
 - (オ) 反則数は、同点の場合の勝敗基準に関係しないものとする。
- 2. 型試合
 - (ア) 得点方式
5人の審判による得点のうち、最高点および最低点を除外した中間点の合計にて順位を決定する。中間点の合計点が同点の場合、主審の得点が高い方を上位とする。
主審の得点も同点場合、最高点および最低点も加算した合計得点の高い方を上位とする。
総合計でも同点の場合、両者赤白フラッグによる再試合を行い、上位を決定する。
再試合は表彰区分に該当する場合にのみ行うものとする。

第10条 (一本及び技有りの判定基準)

一本及び技有りは、次の基準によって判定する。

- (1) 有効な技が、次の基準に従い、攻撃部位に決まった場合一本となる。
 - ・ よい姿勢、正しい態度、気力、残心、適切なタイミング、正確な間合い
- (2) 攻撃部位は、原則として次の箇所とする。
 - ・ 頭部、顔面、顎部、腹部、胸部、背中、脇腹
- (3) 有効な突き、打ちが前号の攻撃部位に決まったと見なされたときは技有りとする。
- (4) 足払い等でバランスを失わせた直後又は相手の動きを封殺した直後の顔面（上段）への突きは「一本」とみなす。
- (5) 中段は、原則として「寸止め」では取らない。ただし、「深い間合いから効力のある技」であり、かつコントロールされた悪意のない当て方であること。
- (6) 中段への技で、明らかに実力差があり、かつ十分にコントロールされたものであると認められる場合は、「寸止め」でも取る。
- (7) のど、首への有効技は「上段」とする。
- (8) 転倒した相手に、すかさず有効技を決めた場合は、「一本」とする。
- (9) 一本は、次の項目にあてはまる技に与えられる。
 - ・ 上段蹴り、又はその他の技術的に難易度の高い技。
 - ・ 攻撃をそらし、瞬間、相手の無防備の背後への技。
 - ・ バランスを崩した瞬間の技（足払いは相手を床に倒す必要はなく、それに続く有効な技は、顔面でも一本に値する）。
 - ・ 投げに連続する有効な技。
 - ・ 有効性の高い連続技（「技有り」に値する技が連続して加えられる場合）。
 - ・ 相手が攻撃をかけた瞬間の技（いわゆる機先を制するカウンターの技）。
- (10) 中段への突き、打ちもしくは蹴りにおいて相手を打倒する威力のある技が決まった場合、一本にほぼ匹敵する技として「一本」とする。
 - (11) 足払いや投げのあと「やめ」をかけるまでに2秒ぐらいの余裕をおく。
 - (12) 転倒した相手に対する攻撃は、原則として「寸止め」とする。
 - (13) 時間切れの合図と同時にかけた有効な技は認める。
ただし、主審の「やめ」の合図をかけた後の技は一切認められない。
 - (14) 双方が場外に出たときにかけた技は無効となる。ただし、攻撃した者が瞬間場内にあり、主審の「やめ」の合図の前にかけた有効な技は認められる。

第11条 (優劣の判定基準)

試合時間内に試合者双方に得点がないとき、又は同本数の場合は、次の各号により総合的に優劣を判定する。

- (1) 態度、気迫、戦意の度合い。
- (2) 技術の優劣

第12条 (禁止事項)

禁止される技及び言動は、次のとおりとする。

- (1) 明らかに負傷を引き起こすと思われる技は、攻撃を受けた側に起因する場合を除き、ペナルテ

- ィーが課される。
- (2)寸止めを逆手にとった無謀もしくは無防備な体勢での攻撃。
 - (3)組手の安全確保を不可能ならしめる投げ技。
 - (4)継続的な組み合い。
 - (5)極端な場外逃避及び時間を空費するための行為。
 - (6)無意味につかんだり、組み付いたり、あるいは暴力的な体当たり。
 - (7)罵倒、挑発的言動、無用の発声等相手の人格を無視するような言動。
 - (8)膝蹴り、貫手等の危険技。
 - (9)その他審判の危険とみなす技。

第13条 (反則及び失格)

1. 「反則注意」は、故意によるものでないと審判が判断した場合、注意を行い相手への得点はない。2回目に行った場合は「反則」として、相手に「技有り」が与えられる。
2. 「反則」により、相手に「技有り」が与えられた場合、反則注意数はリセットされる。
3. 反則行為がルールを逸脱するものと審判が判断した場合、即時「反則」を与え、相手に「技有り」が与えられる。また警告により改善される様子が見えない場合、「失格」として、相手に勝ちが与えられる。
4. 「場外・無防備」についても、上記と同様とする。
5. 反則、場外および無防備は、それぞれ独立してカウントするものとする。

第14条 (注意・失点の基準)

1. 上段への攻撃は寸止め(スキントッチ)であるため、相手にダメージが認められる場合(顔面・頭部への強い衝撃が認められる場合)。
2. 突きおよび蹴りがコントロールされた攻撃ではない場合。(引手・引足がなく残心のない状態、また相手にダメージを与えるために繰り出された技の場合)
3. 相手を見ずに繰り出される技(バックブローや回転蹴り等)の場合。
4. 相手が防御もしくは回避した場合でも、上記に該当すると審判にて判断した場合。
5. 腰の高さ以上を起点とした投げ技を行った場合。

第15条 (失格の基準)

失格の基準は、次のとおりとする。

- (1) 禁止事項を犯したとき、又は犯そうとしたとき。
- (2) 試合の継続を拒否又は放棄した場合。
- (3) 医師により、試合の継続を禁止された場合。
- (4) 審判員の判定を不服とし、審判員に直接抗議した場合。
- (5) 試合中、主審の指示に従わない場合。
- (6) 指定時間までに入場しない場合。
- (7) 試合出場者が組合せ抽選後に出場不能となった場合。

第16条 (無防備の基準)

無防備の基準は、試合者が故意に相手は無視し、又は防備体勢を整えない場合を指すものとする。

第17条 (場外の判断基準)

場外の基準は、次のとおりとする。

- (1) 「場外」は、試合者の片方の足が試合場の線外に出た場合とする。
- (2) 「場外」は、原則として機械的に取る。試合者双方とも場外のときは、両方場外とする。
- (3) 相手によって場外に押し出された場合は、「場外」とならない。

第18条 (試合中の負傷又は事故)

1. 明らかに無謀(自損行為)な無防備の行為の結果として試合が続行できないときは、「失格」とする。
2. 負傷が軽微で試合に耐えうるにもかかわらず、試合の継続を拒み又は試合の中止を申し出た者は、「失格負け」とする。
3. 双方の責任で同時に負傷し、試合を継続することができないときは「引き分け」とする。
4. 負傷又は負傷以外の事故で試合を続行することが不可能になり、又は試合の中止を申し出た者は、棄権として「失格負け」とする。
5. 負傷の場合、その大会の医師により試合中止の勧告を受けた者は、試合を継続することができない。
6. 試合の継続が医師により不可能と宣告された場合は、その時点における優劣の判定基準により決定する。
7. 反則により負傷した者が再び試合を行う場合は、医師の診断を受け、承認を得るものとする。

第19条 (異議申し立て、その他)

1. 試合者は、審判員の宣告に対して異議の申し立てはできない。
2. 登録監督が審判員の判定について、試合規定に違反したと考えたときは、直ちに監査役に対し挙手により異議の申し立てができる。
3. 本試合規定により、判定することのできない場合、又は実施に関し疑義がある場合は、監査役及び審判長を交えて協議のうえ処理するものとする。

型試合 評価基準

1. 型試合は、次の着眼点を総合的に判断し、優劣を決める。
 - (ア) 正確度
 - ① 攻防の基本動作に基づいた一技一技の正確さ。
 - ② 連鎖技、立ち方の正確さ、姿勢。
 - ③ 無闇に床を鳴らしたり、無意味に空手衣を鳴らしたりしていないか(過動作)。
 - ④ 腰の入った攻撃・防御がなされているか。
 - (イ) カ強さ
 - ① 強弱の区分をわきまえたパワーの出し方(強と弱の力の配分)。
 - ② 攻撃・防御の点から見た技の集中力・カ強さ。
 - ③ 技の「極め」や「切れ」。
 - (ウ) 美しさ・優雅さ
 - ① 芸芸としての全体的な美しさ、調和(芸質)。
 - ② 連続した動作の中で、ぐらついたり途切れたりしていないか。
 - (エ) 速さ

- ① 攻撃・防御の意味するところが理解された、緩急自在のスピードやタイミング。
- ② 視線
- ③ 攻防技にともなう眼のつけどころ（焦点の定まった眼の使い方）。
- ④ 演武線に沿った睨つけ（着眼）及び集中力。

(オ) リズム

- ① 動作の遅速・強弱点をはっきりさせたメリハリのきかせ方（律動性）。
- ② 型に内在する本質を明確に表現したスピード・強弱・バランス。

(カ) 呼吸・気合

- ① 気合いの有無と声量（裂帛の気合い）。
- ② 正確で適切な呼吸法。
- ③ 無意味な呼吸や気合いが入っていないか。

2. 型名を言わせる。型名と演武が違う場合、相手の勝ちとする。型名を言わずに演武した場合、減点の対象とする。