

大会ルール

【本大会ルールは、サバキチャレンジフルコンタクトカラテルールによる】

大会定義

本大会を修業の場とし、大会への挑戦をもって心技体の向上を第一の目的とし、運営、開催、進行、審判の全てにおいて武道精神をもって遂行する。

着用衣類及び服装規定

(1) 道衣

空手着の袖の部分を肘より縮めて掴めないようにしてはならない。試合中においても少なくとも片袖が掴めない状態に至った時は、道衣を取り替えなければならない。

また、道衣の下にTシャツ等を着用することは、女子を除き禁止する。

(2) プロテクター等

クラス	防具	ヘッドギア	拳サポーター	すねサポーター	ファールカップ	膝サポーター	胸ガード	マウスピース
小・中・高校生男子		○	◎	◎	◎	自由	×	自由
小・中学生女子		○	◎	◎	自由	自由	自由	自由
一般女子		×	×	×	自由	×	自由	◎
一般男子		×	×	×	◎	×	×	◎

◎：個人用意 ○：大会実行員で用意

※胸ガードは、胸部のみ、サポーター類は、プラスチック・金属・硬質ゴム等の硬い素材のものは、不可とする。

※金的ガードは道着の中に着用する。

(3) 選手を分ける赤い帯は、両選手のうち、ゼッケン番号の若いほうの選手が着用する。

(4) ファールカップは必ず空手衣の中に着用しなければならない。ファールカップを空手衣の上に着用しての出場はいかなる理由があろうとも認めない。

礼儀規則

- ・試合態度や言動が武道に相応しくない場合は、警告の後、失格とする。
- ・選手側の応援団が、審判団や相手側の選手に対し中傷又は罵声、暴言等を浴びせた場合、応援側の選手は減点又は失格の対象となる。
- ・野次など武道の大会に相応しくない振る舞いをする者は退場とする。
- ・選手の態度不良が際立った場合は、以後の大会への出場を許可しない場合がある。
- ・試合中、道衣が乱れた場合は、対戦相手に背を向けず、速やかに自身の手で直すこと。
- ・対戦相手がダウンした場合は、主審の指示により相手方を向き正座すること。
- ・ブラッシングパンチ（軽度な顔面殴打）や金的蹴りなどの反則技の判定が微妙なとき、審判に必要以上にアピールした場合は、オーバーアクションとみなして警告とする場合がある。

試合構成

高校生男子／一般女子／一般男子軽量級／一般男子中重量級

【準決勝まで】 2分2ラウンドで行う。その間1分インターバルを取る。ポイントに差がない場合は審判団の判定で勝敗を決する。この際、各審判員は引き分け判定なし。

【決勝戦】 2分2ラウンドで行う。ポイントに差がない場合のみ判定で勝敗を決する。引き分けの場合は1分1ラウンドの延長戦を行う。各審判員、引き分けは認めない。尚、ラウンド間や本試合と延長戦の間のインターバルは1分とする。

※各試合、最終判定において、主審副審とも引き分け判定は認められない。（マストシステム）

※高校生はライトコンタクトルールとする。

サバキライトコンタクト／小学生男女／中学生男女

【予選・本戦】 1分30秒1ラウンドで勝敗を決する。ポイントに差が見られない場合、審判団の判定で勝敗を決する。この際、各審判員は引き分けなし。

【準決勝・決勝】 1分30秒1ラウンドで勝敗を決する。ポイントに差が見られない場合、審判団の判定で勝敗を決する。両者引き分け判定の場合は1分1ラウンドの延長戦を行う。この際、各審判員は引き分けなし。

中学生男女

【決勝戦】 1分30秒2ラウンドで行う。ポイントに差がない場合のみ判定で勝敗を決する。両者引き分け判定の場合は1分1ラウンドの延長戦を行う。この際、各審判員は引き分けなし。

※小・中学生はサバキライトコンタクトルールによる。この場合、相手の顔面、頭部に蹴りが確実に決まった場合は1ポイントとする。

勝敗の判定

(1) 勝敗は‘KO’、もしくは‘point’の獲得差で判定する。

A. 試合時間内に、いずれかが‘KO’、もしくは‘6point’先取した場合、その時点で勝者は確定する。

B. その他は、試合終了後、獲得‘point’の多い方が勝者となる。

C. それぞれの試合の判定において引き分けは許されない。

D. 両選手の戦いが全くの互角であった場合は、体格差等を副審自身が考慮していずれかの選手に旗をあげなければならない。

(2) ‘KO’は、ダウン（スタンディングダウンを含む）の後、5カウント以内にファイティングスタンスに戻れない場合、若しくは主審がカウントの必要を認めない場合に認められる。

(3) ‘POINT’獲得方法は以下のとおりである。

獲得方法

◆1ポイント(有効)

- ① 相手の顔面頭部に蹴りが決まり、相手が顔をそむけた場合
・少年・少女の部以外でも、ヘッドギアを着用する場合に限り、顔面頭部に確実に蹴りが決まった場合は、顔をそむけなくとも「1 point」とする。
- ② 投げ(巻き込み投げ・表投げ・裏投げ・一本背負い等)、足払い(内腿蹴り・奥足払い等)等のテイクダウンが体勢を崩さずに決まった場合
- ③ ストップングが決まり、相手がバランスを崩し、後ろに倒れた場合
- ④ 胴回し回転蹴り等の様な、捨て身技をかわし、即座にコントロールパンチを決めた場合

◆3ポイント(技あり)

- ① 相手に技が決まり、ダメージダウンし、カウント5未満で立ち上がってきた場合
- ② 相手に技が決まり、スタンディングダウンし、カウント5未満で組手の体勢に入った場合
- ③ 相手に先ず1ポイントとなるべきテイクダウンの技が決まり、そのまま連続して自らの体勢を崩さずに極めの突き、蹴りがコントロール(寸止め)されて入った場合

◆6ポイント(一本)

- ① ポイントの合計が6ポイントに至った場合(合わせ技一本)
- ② 相手に技が決まり、ダメージダウンでカウント5までに立ち上がれなかった場合
- ③ 相手に技が決まり、スタンディングダウンでカウント5までに組手の体勢に入れなかった場合
- ④ レフリーストップ、試合途中、実力差が明確であり、試合の続行が選手にとって明らかに危険を及ぼす場合、あるいは、選手の教育上、悪影響を及ぼすと考えられる場合

◆合わせポイント…技が連続で決まった場合は合わせてポイントとする。

例) 上段回し蹴りで1ポイント、続けて裏投げが決まって1ポイント、決めが入れば2ポイント加算される。よって、合計4ポイントとなる。但し速やかに決まらなければ連続とみなさない。※少年、少女の部にのみ適応とする。

ノーポイント

次の場合は「point」にならない。

- A. スイープや投げを決めたが、攻撃側が体勢を崩してしまった場合。
- B. スイープや投げを有効に決めたが、極めの突きや蹴りを当ててしまった場合。

反則技は

次のとおりとする。

- ① 4カウント以上の片手での掴み
- ② 相手の正中線(頭頂部から金的までの直線)をまたいでの両手による「掴み」、抱え込み
- ③ 足を抱え込んでの投げ
- ④ 首投げ
- ⑤ 倒れた相手への直接打撃
- ⑥ ひざ正面からの関節蹴り、又は、横からの関節蹴り、(背面からの攻撃は可能)
- ⑦ 一方の手は道衣の袖を掴み、正中線をまたいで、もう一方の手を首や頭に引っかけての蹴り
- ⑧ 金的蹴り
- ⑨ 首から上への手、或いは頭部(頭突き)による攻撃

反則とならない行動

- ① 胸囲もしくは、腹部への軌道の突きが、相手が不用意にしゃがみ頭に当たった場合
 - ② 胸囲もしくは、腹部への軌道の蹴りが、相手がジャンプして股間に当たった場合
- 以上の場合、注意も減点もとらない。また、ダメージがひどい場合は、3試合後に行い、試合不可能な場合、攻撃を受けた方の負けとする。

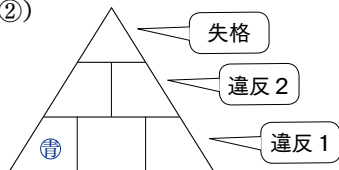
違反規定

◇掴み3カウントルールによる攻撃(反則技①)

片手で掴みをしながらの攻撃は、主審が3カウントを行い、4カウントになった場合、その時点で掴みの行為が認められた選手に、注意1●が与えられる。注意1が3回で●●●「違反1」となり、次は注意1が2回で「違反2」、更に注意1が1回で失格となる。

◇正中線を跨いでの両手による掴み(反則技②)

◇足を抱え込んで投げた場合(反則技③)

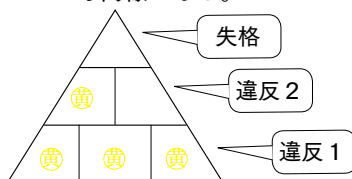


注意1=ブルーワーニング
● (青色で表示される)
注意の加算はピラミッドで表される

◇相手の正中線をまたいでの両手による「掴み」、抱え込みによるひざ蹴りなどの攻撃(反則技⑦)

◇ブラッシングパンチ、ブラッシング金的蹴りは1回で注意2●●、更に2回目注意2●●で合計加算4=●●●●となり、「違反2」の手前となり、3回で合計加算6となり「失格」となる。但し、故意でおこなった攻撃と判明したらただちに失格となる。(反則技⑧⑨)

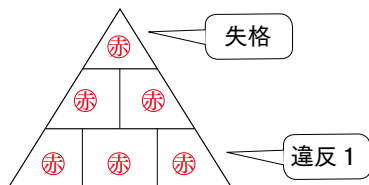
◇その他反則技(主な反則技④⑤⑥参照)についても同様である。



注意2=イエローワーニング
●● (黄色で表示される)
注意の加算はピラミッドで表される

◇顔面攻撃は、1回で注意3●●●「違反1」となる。更に2回で注意3●●●となり、合計加算6=●●●●●●で「失格」となる。ただし、故意の顔面攻撃は一度でも失格とする。また、故意でなくともダメージが激しい場合は失格となる場合がある。

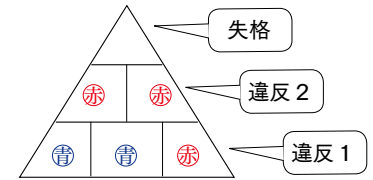
◇金的攻撃も同様である。



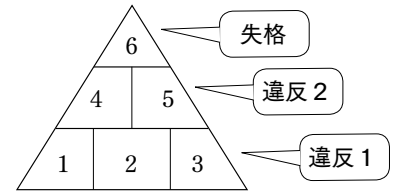
注意3=レッドワーニング
●●● (赤色で表示される)
注意の加算はピラミッドで表される

反則技の加算法について

例) 掴みの4カウントで注意1●を2回し、更に顔面攻撃で注意3●●●を1回した
場合「違反2」となる。



◇ブルーワーニング(注意1)・イエローワーニング(注意2)・レッドワーニング(注意3)とし、6等分されたピラミッドの左底辺から右へ加算される。合計6となった場合は失格となる。



※失格以外では両者のうちポイントを取得しているほうが勝者となる。
※失格以外では両者同ポイント時には、違反の大きいほうが負けとなる。
※両者同ポイント同違反の場合は、判定となる。
(これらの表示は、技の向上の為に警告表示し勝敗を決する。)

‘point’ と違反は相殺されず、あくまでも ‘point’ が優先される。
(例)

- | | | | | | | |
|-----|---|-------|-------------|-----|----|---|
| (1) | 赤 | | 2 point、違反2 | | | |
| | 白 | | 1 point | の場合 | 勝者 | 赤 |
| (2) | 赤 | | 0 point | | | |
| | 白 | | 0 point、違反1 | の場合 | 勝者 | 赤 |

主審判定

次の場合には、主審自身の判定による。

- 選手がダウンし、即座に戦闘不能の状態と判断される場合は、カウントを取らず大会医を呼ぶ等、適切な処置を行うことができる。
- 選手が立ってはいるがダメージの程度が激しく、反撃不能の状態に陥っていると判断できる時は、攻撃側の ‘1 point’ となる。
- ‘1 point’ をコールした後、更に当選手がファイティングスタンスに戻れない場合は、主審はカウントし、5カウント内に闘えない場合は ‘KO’、5カウント内に闘えた場合は ‘3 point’ のダウンとみなす。
- 攻防の最中で少なくとも一方が場外へ出たが技の続行中であり、続けさせると認められる場合、或いはテイクダウン、又は ‘KO’ として認めるべき時。

選手両者同時失格の場合

- 反則などで、両者同時失格が発生した場合、まず、その時点での獲得ポイントの優劣で勝敗を決します。
- 両者ポイントに差がない場合は、次に、審判団の判定を行い勝負を決します。
- 判定引き分けの場合は、更に、体重判定をおこないます。
- 各デビジョンで定められた体重差がない場合、最後に延長戦を行い、ポイント差またはマスト判定にて勝敗を決します

試合放棄

- 試合の放棄はあくまでも選手本人の意思による。試合中のセコンド等による試合放棄の意思表示は無効である。
- 但し、試合に先立ってセコンド等が当該選手の病状や負傷の程度を報告し、主審が確認の上、試合続行が望ましくない場合は、選手本人の意思に関係なく試合を放棄させる事がある。
- 勝敗が決した後、怪我等を理由に次のトーナメントを勝者が戦えない場合は、敗者を繰り上げトーナメントを続行する。

身体規定

- 国際空手道円心会館においては、自分自身の肉体と精神の修練によって成長することを旨とし、身体を発達させるためにステロイドなどの薬物あるいはこれに類似するものによって肉体の増強を図った者の出場を認めない。
- 試合場に臨んで興奮剤などの薬物類を投与した者、酒気を帯びた者にも出場を認めない。
- これらの行為が試合後に発覚した場合にも、その成績及び成績に伴う特典など剥奪する。万が一、違反者が発覚された場合には以降の大会参加の出場についての参加禁止処分、あるいは円心会館からの除籍などの処罰を行う。

表彰

各ウエイトの第1位を優勝、第2位を準優勝として表彰する。本大会では3位決定戦は行わない。

その他、成績とは別に技能、試合態度、敢闘精神等で特に秀でる者がいた時は、サバキスピリット賞として表彰する。

武道規定

- 試合中断時の姿勢
対戦相手がダメージ等で倒れたまま試合が中断された場合は、もう一方の武道家の心構えとして、倒れた対戦相手に背を向けることなく、倒れた対戦相手を見ることが出来る方向を向いて正座して、試合の再開を持たなければならない。
- 道衣の整装
試合中の道衣が乱れたことについて主審から指示があった場合は、選手自ら道衣を整えなければならない。
- オーバーアクション
相手に注意及び違反行為として認めさせるため、若しくは審判団の相手選手への心証を害させること目的として、相手の反則に対して過剰に反応して見せることは注意の対象となる。対戦相手並びに大会そのものを侮辱した行為として、このような行為が顕著にみられた場合は、以降の大会出場を不許可とする場合がある。