

I.N.ジュニア空手大会「技術組手」試合規約及びルール

【試合に際して】

- 選手は清潔な空手衣を着用の上、試合中に空手衣、帯が乱れない様「帯留め」をして試合に臨む事。
- 応援のコーチ、父兄はYシャツもしくは道場指定のTシャツ等、ジュニア大会に相応しい服装を着用し、所定の場所のみで応援する事。
- 試合の呼出しの際に選手が不在の場合は例外無く「失格」と致します。
- 応援のコーチ、父兄も選手と共に「正面、主審、対戦相手」の順に挨拶をする事。
- 選手の挨拶が不十分（頭の下げ方、十字の切り方）の場合はやり直しを義務付ける。
- コーチ、父兄等セコンドの応援は相手選手を中傷するような言動があった場合は、セコンドに警告、退場、該当選手に注意等の罰則が与えられる場合があります。

【試合時間】

- 幼児・小学生＝本戦45秒、延長45秒

【防具について】

- ファールカップ、拳サポーター、レッグパットは全クラス義務付け。ファールカップは道衣の中に着用する事。
- ※1. ヘッドギア着用の必要はありません。
- ※2. 極度に薄い物、堅い物など危険と判断する防具は使用禁止と致します。（指定の防具と交換させます。）

【反則事項】試合中に反則コールは致しませんが、反則行為は判定に影響します。

- 頭を付けての攻撃。
- 頭突き、金的（急所）、下腹部（急所付近）への攻撃。下腹部付近への攻撃は全て反則となります。
- 掴み、掴んでからの攻撃。抱え込みや体を相手に付けながらの攻撃。
- 掌底又は正拳による押し。
- 拳、掌底、手刀、肘による顔面、首や喉への攻撃。
- 倒れた相手、背後からの攻撃。
- 上段へのヒザ蹴り攻撃。
- 突き蹴り等の技を仕掛けずに相手選手との間合いを詰めた場合。（頭や体付けを誘発する行為として反則となります。）
- 突きの連打は2連打までとする。3連打以上は反則となります。（頭や体付けての攻撃の原因となる為。）
- 試合後、武道精神に反する勝利した選手のガッツポーズや雄叫びは失格とする。従って双方次の試合へは進めない。

【判定】

- 主審、副審による審判団（5人審判団、3人審判団の場合有る）が競技の審判にあたる。判定は、全て審判団の多数決の旗判定によって決定し（5人審判団の場合は3人以上、3人審判団の場合は2人以上で有効）、勝敗の判定は全審判同時挙げてによって決する。不測の場合は大会審判長、実行委員長と協議し対応を決定する事。
- 主審は必要に応じてタイマーを止める事とする。副審も必要と感じた場合は主審にタイムを進言出来る。
- 審判団は技の正確性と技を繰り出す際の気合いに基づき優劣を決する。
※「技の正確性」とは速い引き（スピード）を伴った突き、蹴りを的確に相手部位に当てる事。また突き、蹴りの挙動に際しては相手からの攻撃を想定し、守備動作（ガード）を行わなければならない。
- 両者上記同印象同点の場合は、以下の順位で優劣を決する。
 - ①回転技、連続技等の技の多様性をより多く取り入れた方。
 - ②上段への効果的な攻撃をより多く攻撃に取り入れた方。
 - ③手数、足数をより多く繰り出した方。

技術組手ルールはあくまで「組手」が苦手な選手の為の「組手ルール」です。
元気一杯に技を繰り出し、稽古で覚えた色々な技を披露する場と捉えて下さい。

I.N.ジュニア空手大会試合規約及びルール ①

【試合に際して】

- 選手は清潔な空手衣を着用の上、試合中に空手衣、帯が乱れない様「帯留め」をして試合に臨む事。
- 応援のコーチ、父兄はYシャツもしくは道場指定のTシャツ等、ジュニア大会に相応しい服装を着用し、所定の場所のみで応援する事。
- 試合の呼出しの際に選手が不在の場合は例外無く「失格」と致します。
- 応援のコーチ、父兄も選手と共に「正面、主審、対戦相手」の順に挨拶をする事。
- 選手の挨拶が不充分（頭の下げ方、十字の切り方）の場合はやり直しを義務付ける。
- コーチ、父兄等セコンドの応援は相手選手を中傷するような言動があった場合は、セコンドに警告、退場、該当選手に注意等の罰則が与えられる場合があります。
- ★体重別階級制大会の場合、制限体重を超えた選手には以下の通り罰則が課せられます。体重測定は空手衣未着も可とします。
 - 0.1kg 以上を超過 ⇒ 失格

【試合時間】

- 幼児・小学生・中学生＝本戦1分30秒、延長1分、再延長1分（クラスによって本戦1分の場合有り）
- 高校生＝本戦2分、延長1分、再延長1分
- ※ 延長戦、再延長戦は技有りを先取した方が勝つ「争打戦（仮称）」方式を採用する。最終的にはマストシステムによって勝敗を決める。

【防具について】

- ヘッドギア、ファールカップ、拳サポーター、レッグパットは全クラス義務付け。ファールカップは道衣の中に着用する事。
- ヒザサポーターは小学4年生以上は初心、初級などのクラスに関わらず義務付け。幼児、小学低学年は各クラスとも任意での装着となりますが、怪我防止の為に装着を推奨します。
- 女子の胸ガードは小学4年生以上義務付け。プラスチック製や硬質な物は禁止します。
- ※ 極度に薄い物、堅い物など危険と判断する防具は使用禁止と致します。（指定の防具と交換させます。）

【反則】 開会式にてルール説明を行なう以上、如何なる反則行為も厳重に処する事。

- 頭を付けての攻撃。
- 頭突き、金的（急所）、下腹部（急所付近）への攻撃。下腹部付近への攻撃は全て反則となります。
- 掴み、掴んでからの攻撃。抱え込みや体を相手に付けながらの攻撃。
- 掌底又は正拳、蹴りによる押し。（引きの無い突き、蹴りは全て押しての攻撃とみなし反則となります。）
- 拳、掌底、手刀、肘による顔面、首や喉への攻撃。
- 倒れた相手、背後からの攻撃。
- 幼児、小学生クラスの上段へのヒザ蹴り攻撃。（☆中学生上級クラス、高校生クラスは技有りとなります。）
- 故意に倒れ相手に攻撃させない。胴廻し回転蹴り等の捨て身技を連発し掛け逃げをする行為。
- 故意に場外に出る。（場合によっては一方的な攻撃、戦意喪失として相手に技有りが与えられる。）
- 突き蹴り等の技を仕掛けずに相手選手との間合いを詰めた場合。（頭や体付けを誘発する行為として反則となります。）
- ~~○ 突きの連打は3連打までとする。4連打以上は反則となります。（頭や体付けでの攻撃の原因となる為。）~~
- 反則1回で注意、2回で減点1、3回で減点2（相手選手に技有りが与えられる）、4回で失格。
- 試合後、武道精神に反する勝利した選手のガッツポーズや雄叫びは失格とする。従って双方次の試合へは進めない。
- ★ 反則行為に於いてダメージを負った場合の処置は次の通りとなります。
 - 審判団が明らかに反則と認めた場合 ⇒ 2試合後に経過時間より試合を再開。
 - 審判団からは反則を確認出来ていないが選手が痛がるなどアピールしている場合 ⇒ 1分後に経過時間より試合を再開。両ケースとも再開出来る場合は審判団協議にて反則の可否を決する。試合再開不可の場合、反則を犯した選手（反則未確認の場合も同等）は「反則負け」、ダメージを負った選手は「棄権」となり、双方次の試合へは進めない。

I.N.ジュニア空手大会試合規約及びルール ②

【一本勝ち】

- 有効箇所への突き、蹴り等のダメージによって相手を倒した場合。またダメージによってヒザ等を付く等体勢を崩し3秒以上経過した場合。
- ダメージ等により相手が戦意喪失した場合。(泣いて試合続行出来ない等。)
- 技有り二本を取った場合。

【技有り】

- 有効箇所への突き、蹴り等のダメージにより一時的に動きが止まったり、足を引きずる又はヒザ等を付く等体勢を崩した場合。
- ノーガードで相手選手の上段に蹴り技がヒットした場合。またガードしていても体勢が崩れてヒザを着いたり、倒れた場合。
(蹴りの強弱に拘らずノーガードでヒットした蹴りは技有りとする。但し、つま先等がかすった場合は技有りとはならない。)
- 中学生上級、高校生クラスに於いて上段へのヒザ蹴りが的確にヒットした場合。(☆幼児、小学生クラスは反則技となります。)
- 中段蹴りで相手選手が背中、尻などからきれいに倒れた場合。
- 下段蹴りで(足払い等)相手選手が背中、尻などからきれいに倒れ、正確に下段突きをし、残心を極めた場合。
- 胴廻し回蹴りをかわし、タイミング良く正確に下段突きをし、残心を極めた場合。
- 一方的な攻撃。(相手が下がり続ける、故意に場外へ出続けるなど。相手選手が技を出さずに下がっている場合は一方的に攻撃とみなし技有りとなります)
- 相手選手が反則を3回犯し減点2になった場合。
- 双方同時に上段へ蹴りが入った場合は、審判団協議の上、先に蹴りがヒットした方を技有りとし、全く同時の場合は相打ちとして双方技有りとはならない。

【判定】

- 主審、副審による審判団(5人審判団、3人審判団の場合が有る)が競技の審判にあたる。「一本」「技有り」「反則」「場外」などの判定は、全て審判団の多数決の旗判定によって決定し(5人審判団の場合は3人以上、3人審判団の場合は2人以上で有効)、勝敗の判定は全審判同時挙げてによって決する。但し、主審、副審問わず異議を申し立て協議する権利を有し、主審はその都度審判団を集め協議しなければならない。
- 不測の場合は大会審判長、実行委員長と協議し対応を決定する事。
- 主審は必要に応じてタイマーを止める事とする。副審も必要と感じた場合は主審にタイムを進言出来る。
- 技有りがある場合は、技有りを最優先する。
- 技有りが無い場合は有効打の数を優先する。(有効打とは：ノーガードのポイントに的確に突き蹴りが入っている事。またガードの上からの攻撃でも相手の体が浮いたり、体勢が崩れた場合やノーガードの上段に蹴りがかすった場合の事。)
- 有効打の数が同じ場合は試合運びの主導権、気合いや積極性(相手より先に攻撃を仕掛けている等)、上段蹴りを積極的に仕掛けている、等の点を総合的に判断し勝る方を勝ちとする。

★但し、技有りを取って一方的に攻めていても、相手に技有りを取り返された場合は引き分けとなり、延長戦を行なう事とする。
本ルールでは大会に勝つ事にこだわるのではなく、如何に困難な状況下に於いても技有りを取る技術、またその重みを最重要視し、選手の将来性を考慮するものである。

【判定基準】



度重なる反則は相手選手の技有りとなる。
反則に対する判定は厳格に行なう為、反則行為を度重なり行なう選手は留意が必要。
また、今までのルールでは軽いとされた蹴りも本ルールではノーガードで上段に入れば技有りとなり、より防御の技術も求められる。

本ルールの目的 = 反則を犯さずに技やスピードといった技術を最大限に重視し育成する事