

護身空手道組手試合ルール詳細

審判講習会動画

<https://youtu.be/Vxz1CQY2qoQ>

まず安全性を担保する前提として

4ポイント&ノックダウン3秒ルールの二重ルールに加えて、投げ・足掛け・首相撲3秒以内ルールの三重ルール制を取ります。

<4ポイント制>

★顔面と金的へのすべての打撃ではポイント4で1本、試合終了。

→顔面と金的以外への打撃はノックダウンあるいは膝をつく以外はポイントにはなりません。

★顔面打撃は突き・打ち・蹴りのいずれでも1打撃1ポイント。

★金的打撃は突き・打ち・蹴りのいずれでも1打撃2ポイント。

★ポイント2で技有り。

技有り2で1本勝ち、試合終了。

★ポイント4で技有り2となり1本勝ち、試合終了。

<ノックダウン3秒制>

ノックダウン3秒ルール

★ノックダウン3秒未満は2ポイントで技有り。

★ノックダウン3秒以上は4ポイントで技有り2、1本勝ち、試合終了。

→突き・打ち・蹴りの打撃によるノックダウンを認めることで、より強力な実戦性を維持し、実戦的でありながら、しかもポイント制を採用することにより、試合数の9割前後が本戦のポイントと判定で決まるため、短時間で試合の勝敗が決まり、身体的損傷ダメージを最少限に留めます。

<投げ・足掛け・首相撲3秒以内ルール>

3秒以内なら抱え投げや足払いなどで倒して、立っている時と同様の突き・打ちを顔面や金的に極めてポイントを取ることができます。

*ムエタイの首相撲も金的突きがあるので、これも投げ・足払い同様、3秒以内なら反則ではなく有効となります。

3秒以上は減点1。

2度繰り返すと減点2、失格となります。

*ただし、タックルは禁止反則とします。

徹底した安全性と強力な実戦性を両立させるために4ポイント&ノックダウン3秒の二重ルールに加えて、投げ・足掛け3秒ルールの三重ルールの採用なのです。

★新・審判員制度のテスト

□□主審1名、副審4名

の5人制の場合は主審のみ移動、

副審は座って「目視」と「蹴り・突きの金的打撃音」と金的蹴りを受けたと思われる側の「被打撃反応動作=リアクション」の3つで総合的に金的蹴り・金的突きの打撃を推定判断し笛を吹き、旗を上げます。

*同様に主審も「目視」と「蹴り・突きによる金的打撃音」と金的蹴りを受けたと思われる側の「被打撃反応動作=リアクション」の3つで金的蹴り・突きによる金的打撃を推定判断し手を上げます。

□□補助審判員

判定審判5人制の場合は主審と4副審の5人に加えて、4人の補助審判(補助審)による「目視」と「金的蹴り・突きの打撃音」と金的蹴り・突きを受けたと思われる被打撃側の「被打撃反応動作=リアクション」の3つで総合的に金的蹴り・金的突きの打撃を推定判断し笛を吹き、補助審は赤白のリストバンドの手を真上に上げます。

*同様に主審・副審5人も「目視」と「蹴り・突きによる金的打撃音」と金的蹴り・突きを受けた被打撃側の「被打撃反応動作=リアクション」の3つの総合判断で金的蹴り・突きの打撃を確認・判断して主審は赤白のリストバンドの手を上げ、副審は赤白の旗を上げます。

→金的打撃は主審・副審5人、補助審4人の計9人のうち、3人以上が認めた場合、2ポイント技有りとなります。

→金的打撃は下半身の両脚の間にあるため見えにくいからです。

どちらにしても主審・副審ともに「目視」と「蹴り・突きによる金的打撃音」と金的蹴り・突きを受けたと思われる被打撃側の「被打撃反応動作=リアクション」の3つの総合判断で金的打撃・顔面打撃を推定判断して下さい。

特に金的打撃は目視では、審判員が5人でも、下半身の、しかも両脚の間にある金的の蹴り・突きによる打撃は1~2名くらいからしか見えないからです。

これでは主審が金的打撃2ポイント技有りを取れません。

それゆえに金的打撃専門の補助審判4人を加えて9人制審判とし、その中の3人以上の打撃確認で2ポイント技有りを認めるわけです。

★試合時間

本戦 2分

→延長 2分、

→再延長 1分(●サドンデス判定□マスト判定システム)

*サドンデス判定とは、再延長戦では 1 ポイントでも先取した方の勝ちとなるシステムです。

*マスト判定とは再延長戦で判定になった場合、審判全員が必ずどちらかの選手に旗を上げて勝者を決定するシステムです。

□□体重別の使用ドラグローブ□規定

選手の体重によって使用グローブ□を変えます。

体重的により大きな選手が、より大きなドラグローブ□を使うことで小さい相手選手の安全性を担保します。

★(重量級)体重 90kg 以上

→直径 22cmS サイズ

★(中量級)体重 90kg 未満 70kg 以上

→直径 21cmSS サイズ

★(軽量級)体重 70kg 未満

→直径 20cm XS サイズ

*アマチュアは赤色・白色のドラグローブ□、現役プロ・元プロ選手は青色のドラグローブを使用□します。

以下、具体的な護身空手道組手試合ルール

前提としてまず

4 ポイント&ノックダウン 3 秒、投げ足掛け・首相撲 3 秒以内ルールで試合の勝敗を判定します。

①あらゆる突き・打ち・蹴りによる顔面攻撃有り

☆4 ポイント&ノックダウン 3 秒ルール

→顔面打撃はいずれの技による打撃でも 1 打撃 1 ポイントです。

2 打撃 2 ポイントで技ありです。

→蹴りによる打撃でも 1 ポイントを取る場合もあります。

→顔面打撃は 4 打撃(4 ポイント技有り 2)で 1 本勝ち、試合終了です。

(1)正拳突き・鍵突き・下突き・裏拳打ち・鉄槌(手刀)打ち・逆鉄槌(背刀)打ち

(2)前蹴り・金的蹴り・膝蹴り・回し蹴り・横蹴り・後蹴り・後回蹴り・内回蹴り・外回蹴り・かかと落とし蹴り

★顔面打撃は1打撃1ポイント、2打撃(2ポイント)で技有り、4打撃(4ポイント、技有り2)で1本勝ち、試合終了。

★2連打は2ポイントで技有り。

3連打は3ポイント。

4連打は4ポイント技有り2で1本勝ち、試合終了。

★打撃による攻撃は顔面・首への肘打ちと顔面への頭突きのみ反則禁止とします。

②あらゆる突き・打ち・蹴りによる金的攻撃有り

☆4ポイント&ノックダウン3秒ルール

→金的打撃はいずれの技による打撃でも1打撃すべてポイント2で技有りです。

→金的は2打撃4ポイントで1本勝ち試合終了です。

(1)正拳突き・鍵突き・下突き・裏拳打ち・鉄槌(手刀)打ち・逆鉄槌(背刀)打ち・肘打ち

★肘打ちは顔面・首への攻撃のみ禁止、金的肘打ちは認める。

(2)金的蹴り・膝金的蹴り・前蹴り・回し蹴り・横蹴り・後蹴り・後回蹴り・内回蹴り・外回蹴り・かかと落とし蹴り

★金的打撃は突き・打ち・蹴りともに1打撃2ポイントで技有り、2打撃4ポイント、技有り2で1本勝ち、試合終了。

③ノックダウン3秒ルール

(1)全ての有効な突き・打ち・蹴りによるノックダウン3秒未満は技有り、技有り2で1本勝ち、試合終了。

(2)すべての有効な突き・打ち・蹴りによるノックダウン3秒以上は1本勝ち、試合終了。

④抱え投技・足掛け・首相撲3秒以内ルール

ドラグローブ□使用ではつかめませんが、抱え投げ・足掛けで倒してからの攻撃は認められています。

→したがって主審はどちらかの選手が倒れても、3秒間は「止め(ヤメ)!!□」の声をかけないで下さい。

つまり3秒間だけ試合を止めてはならないのです。

*投げ合い・倒し合いの時間は3秒以内とする。

→したがって主審はどちらかの選手が倒れても、3秒以内は

「止め(ヤメ)!!□」

を宣言しないで下さい。

つまり倒れて3秒以内に試合を止めてはならないのです。

→3秒以上の場合は審判が

「止め(ヤメ)!!□」

を宣言して、両者を離してから

「続行!!□」

を宣言し試合を継続します。

(1)倒れた相手へのドラグローブ□による直接打撃は
金的攻撃は1打撃で技有り。

2連打の場合は、即、1本とする。

顔面攻撃は1打撃1ポイント。

2連打は2ポイントで技有り。

3連打は3ポイント。

4連打は4ポイントで(技有り 2)1本勝ち、試合終了。

つまりポイント・技有り・1本は立っている時と同じとなります。

*突き・打ちの連打は有効で複数ポイントとなります。

(2)倒れた相手への蹴りは全て反則となります。

(3)倒れた選手の下からの攻撃も顔面・金的攻撃ともに立っている時と同じポイントになります。

これは下記2つの理由からです。

a.足による相手の全身への攻撃は攻撃側のコントロールが効かないため、倒れた相手の安全性が担保されず危険すぎるため反則とする。

b.護身の観点からも足による相手の全身への攻撃は攻撃側のコントロールが効かないため、逆に攻撃側が脚を取られたり複数の敵に攻撃されて危険な状況になり易いため避けるべき不必要な攻撃と判断しました。

c.倒された場合も護身のためには下から相手に顔面・金的攻撃を突き・打ち・蹴りで反撃することが有効であると判断しました。

⑤試合中断・終了・継続の判断

対戦相手の力量に明らかに大きな差があり、そのため片方が戦意喪失

と見なされたりなど何らかの理由で試合継続が危険と見なされる場合、主審は

「試合中断!!□」

を宣言し、副審団と協議、

「判定!!□」

を宣言して判定を取り、勝敗を決して試合を終了するか、または試合を安全と見なして

「試合続行!!□」

を宣言し、試合を続行・継続できるものとする。

⑥追加ルール「武器落とし」技有り

自分の攻撃・防御・体さばきで相手のドラグローブを落としたりした場合、ポイント2、技有り。

それが2回あると、ポイント4、技有り2、1本勝ち試合終了。

*護身空手道の理念から自分の攻防技術で相手の武器を落とすとみなしポイント2、技有りとしました。

2回以上の場合、複数の敵の武器を叩き落とすか蹴落としたとみなしてポイント4、技有り2、1本勝ち試合終了としました。

*ナイフ・バット・金属バット・鉄パイプ・日本刀・銃などの相手の武器を叩き落としたり蹴り落とすことは直接自分の命を守ることに繋がるゆえに評価を高くしました。

⑦肘打ち・頭突きは反則です。

顔面への肘打ち攻撃有り、顔面への頭突き攻撃有りの完全護身空手道ルールの実施については、将来的に考慮しますが当面は実施しません。

顔面への頭突き攻撃や顔面・首への肘打ち攻撃は反則禁止とします。

⑧首相撲からのヒザ蹴りに関しては突き・打ち・蹴りによる金的攻撃ができるので、3秒以内の首相撲からのヒザ蹴りは有効技として認めます。

→3秒を超えての首相撲での膝蹴りは反則ポイントマイナス1となります。

マイナスポイント2で減点1。

マイナスポイント4で減点2、失格負けとなります。

⑨タックル、寝技・関節技・絞技・は禁止・反則とします。

*寝技・関節技・絞技に関しては、1対1の戦いになりやすいため、常に複数の敵を想定する武道空手道・護身空手道の観点から除外し禁止・反則とします。

*タックルも1対1の寝技に引き込むための技なので禁止・反則とします。

*それぞれの道場・ジムにおいての寝技・関節技・絞技・タックルの研究は、護身の観点から当然稽古・練習はすべきであり、推奨しますが試合では反則ポイント・減点とします。

繰り返しになりますが、タックル、寝技・関節技・絞技は重要な護身技術ではありますが、1対1の戦いに限定されやすく、そうすると複数の敵からは身を守りにくい為、試合や大会での打撃による護身空手道ルールから除外し反則・禁止としました。

⑩場外ルール

試合場枠線から両足ともに出た場合を

「場外!!□」

とします。

試合場枠線から片足のみが出ている場合は場内の扱いとなります。

→ 明らかな逃げの場外は注意 1 で相手の 1 ポイントとなります。場外注意 2 は相手の 2 ポイントで技有りとなります。

場外注意 4 で失格負け、試合終了となります。

つまり注意はポイント 1 の扱いとなります。

→ただし同じ選手にポイント 1 と注意 1 がある場合、評価の大きさはポイント 1 の攻撃積極性を評価し

ポイント 1 > 注意 1

となります。

さらに

ポイント 2 = 技有り > 注意 2

ポイント 3 > 注意 3

という判断となります。

※武道としてのガッツポーズ禁止

最後に、試合後の勝者がガッツポーズした場合、武道精神と護身武道の観点から、非礼として

主審が

「失格!!□」

を宣言し、その選手は失格となります。

→その場合、当試合で敗退した選手の敗者復活となります。

③選手の服装と持参品 4 点確認

□□服装は

武道関係者

は空手着・柔道着・柔術着や稽古で使っている服装で、必ず上下があるものを着用。

キックボクシングやムエタイやボクシングは T シャツやタンクトップなどの上着と試合用・稽古用パンツやスパッツやタイツで可能です。

□□以下の 4 点の装備品は必ず御持参下さい。

御持参なき場合、出場できない可能性があります。

①マイマウスピース

②マイ金的カップ

*金属製金的カップは主催者側で用意しますが、マイ金的カップの使用も可とします。

どちらも二重金的カップの下に着けて三重金的カップで試合をします。

③顔面跳び膝蹴りの安全性を高めるためのマイ膝サポーター

④つま先から膝下までの長い足・脚用マイレッグサポーター

*つま先がカバーされていないと硬い金的カップで爪が折れたり背足が骨折する恐れがあります。

さらにはサポーターが薄い場合、硬い金的カップを背足で蹴ると背足つまり足の甲を痛めますのでご注意ください。

→組手試合で使用する体重別のドラグローブ□XS サイズ直径 20cm・SS サイズ直径 21cm・S サイズ直径 22cm は主催者ですべて用意します。

→試合用二重金的カップならびにタイ国製金属製金的カップも主催者側で用意します。

→金属製金的カップの装着は希望者のみとなります。

*持参のマイ金的カップの使用者は金属製金的カップをつける必要はありません。

ただし金的カップは必ず三重にして組手試合に臨んで下さい。

もし二重の場合、安全は保証できません。

金的カップなしあるいは一個だけと確認した場合、出場資格を剥奪する場合があります。

国際空手道連盟極真会館力謝会

会長 浜井識安