

空手道 志成館 組手勝敗基準

【試合時間】 本戦1分30秒 延長1分 再延長1分(決勝のみ) マストシステム

【有効技】 ①手技による顔面、金的以外への攻撃
②足による金的以外への攻撃

【反則技】 ①頭部、手技、ヒジによる顔面への攻撃
②相手を掌丁、拳による押しての攻撃
③頭を相手につけての攻撃
④金的への攻撃
⑤胸をつけての攻撃
⑥相手を抱えての攻撃
⑦相手を掴んでからの攻撃
⑧背後からの攻撃
⑨膝関節への攻撃
⑩倒れた相手への攻撃

【判定】 ①一本勝ち
・反則技以外で技を決め、相手が戦意を失った場合
・技ありを2本決めた場合
②技あり
・反則技以外で技を決め、相手が一時的にダウン若しくは戦意喪失し5秒以内に立ち上がったとき
・反則技以外で技を決め、相手が倒れはしないがバランスを崩したとき
・足掛け技を決め、タイミングよく下段突きの構えを取ったとき
③判定基準
・試合時間内に一本勝ちが、失格がない場合は、主審1名、副審4名(2名)のうち3名(2名)以上の審判の判断を有効とする。
・技ありがある場合は、技ありが優先される。
・技ありが無い場合は、1.ダメージ 2.有効打 3.手数 4.気迫の順で判定を行う
④反則
・反則した場合、注意1が与えられ、注意2で減点1(技あり同等、ただし技ありがある場合は技ありが優位)
注意3で失格とする

【審判動作】 ①一本勝ち : 勝った選手の方の旗を真上に上げる
②技あり : 技ありを取った選手の方の旗を真横に上げる
③反則 : 反則をした選手の方の旗を立てて振る
④認めず : 2本の旗を交差させて振る
⑤引き分け : 2本の旗を前で交差させる
⑥場外 : その側の旗を床につけて振る
⑦見えず : 2本の旗を目の前で交差させる