

第2回 琉球古武道組手選手権大会 競技規定

■ 競技場

- 第一条 競技場は、8m の正方形とする。

■ 服 装

- 第二条 参加選手・審判員の服装は、次の通りとする。

〔参加選手〕

- イ) 上下空手着とする。色については現在使用しているものを認める。
- ロ) 女子の場合は、空手着の下に無地の白色Ｔシャツの着用を認める（男子は不可）。
- ハ) 空手着の袖・裾を巻き上げることを禁ずる。
- ニ) 空手着の袖の長さは手首と肘の間とし、裾の長さは足首と膝の間とする。
- ホ) 空手着以外の装飾品（リボン等髪飾りまたはそれに準ずる物）は着用を認めない。

〔審判員〕

- イ) 上着：白色のＹシャツ
- ロ) ズボン：灰色（グレー）のスラックス
- ハ) ネクタイ：実行委員会指定のネクタイ
- ニ) 靴：色、柄、装飾のない、黒色の上履き靴を使用する

■ 競技の種目

- 第三条 競技の種目は、軟式組手・硬式組手の個人戦及び団体戦とする。

第1回琉球古武道組手選手権大会に於いては、下記のクラスで行うが人数により統廃合の可能性はある。

- | | |
|----------------|----------------|
| 少年1部（小学1年～2年生） | 中学生の部 |
| 少年2部（小学3年～4年生） | 高校・一般の部（18歳以上） |
| 少年3部（小学5年～6年生） | 壮年の部（50歳以上） |

※ 参加選手の人数（4名）により適宜クラス分けが変動する場合がある。

■ 審判団・競技委員の構成

- 第六条 審判団の構成は、主審1名、副審2名（または4名）の計3名（5名）と監査役を加える。
- 第七条 競技委員の構成は、コート主任、コール係、記録係、補助員各1名の4名とする。

■ トーナメントの組合せ決定

- 第十二条 試合も組合せは予め事務局がコンピュータ抽選により決定する。

■ 表彰のこと

- 第十三条 各クラスとも1位～3位までメダルと賞状を授与。尚、3位は1名とし3位決定戦は行う。

硬式組手競技規定

得物	指定の硬式用六尺棒。
防具	防具は面、胴、籠手、臍当をいずれも指定の物を着用する。(逮捕術用、剣道用、薙刀用防具可)。それ以外(ファールカップ、腿、膝など)は任意。
試合場	試合場は一辺 8m の正方形とする。
クラス	競技クラスは、大会規定のクラスとする。
競技方法	試合方法は硬式六尺棒による 6 ポイント先取りで行う。全て技有り 1 ポイント。
徒手技	得物を所持した状態での突き蹴りを認める。尚、突き技・蹴り技のポイントはいずれも技有りとする。
技の効果	得物での攻撃は面・胴・籠手・臍は技有りとする。 徒手での攻撃は面・胴とし技有りとする。 倒れた相手への攻撃は寸当てとし、技有りとする。 得点部位は面、胴、籠手、臍の防具部分のみとし、得点部位を外れた場合は反則とする。但し、垂れ部分(面、胴)は反則ではなく、無効とする。 有効部位と呼称は下記の通り。 得物での攻撃 面…「上段技有り」胴…「中段技有り」籠手…「籠手技有り」臍…「下段技有り」 徒手での攻撃 面…「上段(突き・蹴り)技有り」。 胴…「中段(突き・蹴り)技有り」
反則	1. 防具のない部位に対する攻撃は禁止とする。 2. 突き技は全て寸当てとし、頭が仰け反ったり顎が上がる程突き抜いた場合と得物・徒手での喉突きは反則とする。 3. 得物で故意に床等を叩く行為はこれを反則とする。 4. 相手選手の安全性を確保するため、全ての技がコントロールされたものでなければならない。
罰則	1. 反則は、注意、反則 1、反則 2、反則 3 の順で宣告される。 2. 注意は罰則なし、反則 1 で相手 1 ポイント、反則 2 で相手 2 ポイント、反則 3 で相手 3 ポイントとする。 3. 重大な反則(故意過失にかかわらず、相手選手を負傷させた等)の場合、一度目で反則 2 又は反則 3 となる場合がある。

場 外	逃避行動そのものは反則とはならないが逃避、勇足に関わらず片足でも場外に出た場合は反則となる。
態 度	武道精神に反する行為があった場合は罰則とする。（例えば不必要なガッツポーズやハイタッチ及び相手を挑発するような言動は厳に謹しむべきものとする。）相手や審判を侮辱する言動、審判の指示に従わない等、主審及び各審判員が不当と判断した場合、または虚偽の申告があった場合、コート審判団の合議により反則 3 とする。
競技時間	競技時間は 一般男子 3 分、一般女子2 分、若しくは大会規定に準ずる。基本的に試合時間は流しで行うが、主審が必要と認めた場合、時計を止める事がある。
引き分け	ポイント数で差が生じず、引き分けの場合は、1 分先取りの延長戦を行う。延長戦で勝負が決しない場合は審判による旗判定で決定する。この時審判は必ずどちらかに決する事。

軟式組手競技規定

得物	指定の棒（小・中学生五尺、高校・一般六尺）、短棒、ヌンチャク、トゥンファー、刀、三節棍。
防具	小中学生は面、胴、籠手、臍当の防具を着用する。但し、空手の面ホーの場合は外装面着用が必須。 高校・一般は面・ファールカップ必須。その他は任意とする。
試合場	試合場は一辺 8m の正方形とする。
クラス	競技クラスは、大会規定のクラスとする。
競技方法	指定の得物による試合とし 6 ポイント先取りで行う。有効技に対し、技有り 1 ポイント。
武器変更	競技中 1 回に限り武器の変更を認める。但しどちらかの技が決まり、審判の止めが入った時だけ武器変更の申し出ができるものとする。
技の効果	全てのクラスは得物での攻撃は金的、背面以外どこに当たっても技有とする。 倒れた相手への攻撃は寸当てとし、技有りとする。 有効部位と呼称は下記の通り。 得物での攻撃 「上段 技有り」。「中段 技有り」。「下段 技有り」
反則	1. 金的に対する攻撃は反則とする。 2. 全ての技は制御された技を使用して、力まかせに振り回す技や振り抜いてしまう、または突き抜いてしまう技は反則とする。 3. 全クラスは行為の背後の攻撃は反則とする。但し、正面の攻撃が武具のしなりで背後に当たった場合は反則ではなく無効とする。 4. 過度な棒競り合い、得物での抑え技や挟み技はこれを反則する。 5. 得物で故意に床等を叩く行為はこれを反則とする。 6. 相手の体に加えた攻撃により得物が変形したまま戻らない状態（折損等）になった場合は制御された技と認められないため、危険行為とし状況によっては重大な反則と判断され、反則 2 で相手に 3 ポイントもしくは反則 3 で相手に 6 ポイントとなる場合がある。
罰則	1. 反則は、注意、反則 1、反則 2、反則 3 の順で宣告される。 2. 注意は罰則なし、反則 1 で相手 1 ポイント、反則 2 で相手 2 ポイント、反則 3 で相手 3 ポイントとする。

3. 重大な反則（故意過失にかかわらず、相手選手を負傷させた等）の場合、一度目で反則3となる場合がある。

場 外	逃避行動そのものは反則とはならないが逃避、勇足に関わらず片足でも場外に出た場合は反則となる。
態 度	武道精神に反する行為があった場合は罰則とする。（例えば不必要なガッツポーズやハイタッチ及び相手を挑発するような言動は厳に謹しむべきものとする。）相手や審判を侮辱する言動、審判の指示に従わない等、主審及び各審判員が不当と判断した場合、または虚偽の申告があった場合、審判団の合議により反則とする。
競技時間	競技時間は2分、若しくは大会規定に準ずる。基本的に試合時間は流しで行うが、主審が必要と認めた場合、時計を止める事がある。武具交換の場合、時計を止める。
引き分け	ポイント数で差が生じず、引き分けの場合は、1分先取りの延長戦を行う。延長戦で勝負が決しない場合は審判による旗判定で決定する。この時審判は必ずどちらかに決する事。

軟式・硬式組手審判方法

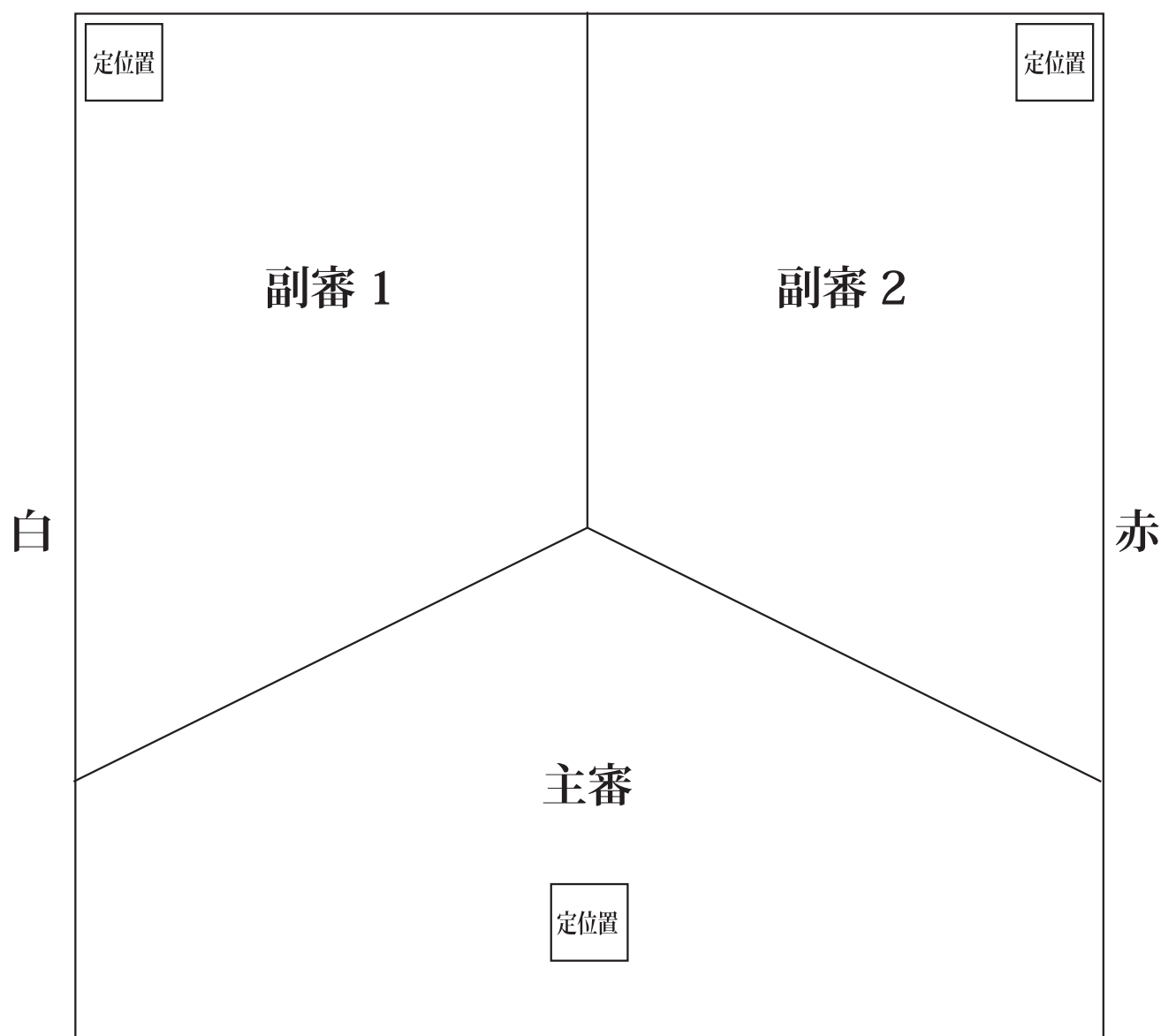
- 判 定 審判は主審 1 名、副審 2 名及び監査 1 名の 4 人制で行う。
1. 過半数以上の旗が上がる事でポイントとなる。
 2. 反則に関しても、過半数以上の旗が上がる事で決する。
 3. 各審判は他の審判に影響される事無く、自信をもって判定する事。角度によって見えない場合や、不十分と判断される場合等、無効と判断される場合は無反応でよい。また他者からの判定を促す行為は禁止とする。但し明らかな誤審があった時は監査役に限り異議申し立てができる。その場合、審判団は再協議をしなければならない。
 4. 旗の上げ方 技有りは真横に旗を出す。尚、反則があった場合は、該当する選手に旗を向けて指す。一度裁定した判定を取り消す場合は旗を下段で交差させ左右に広げる。

※ 審判は正しく入った技だけを判定する。

※ 審判は音に惑わされず、受けているのか、入っているのかを見極める事。僅かでも迷ったり、自信の無い場合は判定を下さず、無反応でよい。また勢いで旗を上げた場合、取り消しの合図をすれば無効となる。

※ いずれの判断も審判の感覚に委ね、監査の異議申し立てもなく、一度確定した判定は覆る事は無いものとする。

軟式・硬式組手 3人制審判員配置図



審判員を3人制で行う場合は副審も椅子に座らず、立ったまま見易い角度に移動しつつ判定します。その場合、副審は旗を持って行います。主審は従来通り旗を持たずに試合進行をしながら判断及び裁定を下します。また所作文言などは5人制と同様とします。

各審判員の移動範囲は上の図のようにし、審判同士が重ならないよう注意してください。尚、審判員はコート外に出て移動することも可とします。