

# 風林火山 空手道 競技規程 防具組手部門

風林火山防具空手部門は、伝統空手とグローブ・フルコンタクト空手との中間種目と位置づけられ、伝統空手の形式で行われるライトコンタクト空手として定義される。相手にダメージを与えて倒すことが目的ではなく、「技としての正確さ」を明瞭に判定するためのコンタクトと考える。そのために、攻撃において残心(引き手、引き足)を必須とし、それが確保されにくいフック、アッパー、飛び蹴り系の技は禁止される。従って使用技は「直突き、前蹴り、回し蹴り、蹴込み(横蹴り)の4つに」に限定される。

## 【試合時間・進行】

《試合時間・進行》

部	門	本 戦	延長再試合
1 幼年の部		1分30秒	1分
2 小学生 男子/女子の部			
3 中学生 男子/女子の部			
4 高校生 男子/女子の部	2分		
5 一般(社会人) 男子/女子の部			
6 社会人新人/社会人壮年			

◆ 幼・小・中は流し放しで1分30秒、高校生以上は計時を止めて2分とする。

※社会人新人とは、40歳未満(39歳まで)で茶帯になっていない者をさす。

※社会人壮年とは40歳以上で茶帯になっていない者をさす。

## 【防具規定】

- 安全防具を、顔と胴に着用する。指定防具は以下の通りとする。  
面：主催者側で用意する。持ち込みも可だが、その場合はKプロテクター面もしくはスーパーセーフ面に限定する。  
胴：本大会で用意した胴を必ず着用すること。
- コットン製の拳サポーター及び足サポーターを用意・着用すること。グローブ等不可。
- 小学4年以上の男子はファールカップの使用を義務付ける。女子の場合は任意とする。

## 【競技方法】

- 防具を付けた場所へのライトコンタクト6ポイント勝負である。
- 防具のついている部分へ正確(気合、力、スピードの三拍子)にコンタクトするとポイントとなる。
- 残心(引き手・引き足)を取らない攻撃(振り抜く・打ち抜く・蹴りぬくような攻撃)にはポイントを与えず、相手のダメージ(3秒以上)によっては危険行為(C1)の反則をとる。
- ライトコンタクト・コントロールが保障できる観点から攻撃技は次の4種に限定する。これ以外の攻撃をしたら反則(C1危険行為)をとる。
  - 直突き・打ち(手刀・裏拳は可。フックやアッパー、バックブロー等は禁止)
  - 前蹴り(ひざ蹴り、蹴落としは禁止)
  - 回し蹴り(後ろ回し、逆回し、裏回し含む)
  - 蹴込み(横蹴り、後ろ蹴り含む)※いずれも跳んでの攻撃は禁止。
- ポイントは次のとおりである。
  - 上段・中段突きは(有効)1ポイントとする。
  - 中段蹴りは2ポイント(技あり)とする。
  - 上段蹴りは3ポイント(1本)とする。
  - スリップ等で自ら倒れた者への寸止め攻撃は可とし、①～③のポイントを与える。
- 著しく接近した乱打状態での技の有効性は認めない。
- 投げは認めない。
- 6ポイント差をつけた時点で勝ちとなる。時間切れの場合は、その時点で得点の多い方の勝ちとする。
- 本戦で勝敗が付かない場合は先取り1本の延長再試合を行う。再試合に本戦のポイントは持ち込まない。
- コートは8メートル四方とし、審判は原則として主審1名・副審2名・監査1名で行なう。

裏へ続く⇒

## 【反則規定】

### ★危険行為(C1)の反則

1. 次の行為は危険行為とし反則をとる。

- ① 引手、引足の無い攻撃(突き抜く、蹴り抜く攻撃)により相手が強いダメージ(3秒以上)を受けた場合
- ② フック、アッパー、飛び蹴り等競技方法4に定める禁止技
- ③ 面と胴以外の部分(首、腕、背中、帯より下)および背後への攻撃
- ④ 貫手、肘打ち、ひざ蹴り、頭突き、体当たり、関節技、掌底押しによる攻撃

2. 危険行為は次の順に減点(相手へ加点となる)

最初に反則したら「忠告」。

二回反則をしたら「警告」。相手にポイント1(有効)が入る。

三回反則をしたら「反則注意」。相手にポイント2(技あり)が入る。

四回反則をしたら「負け」。相手の勝ち

### ★逃避行為(C2)の反則

1. 場外や消極性はカテゴリー2(逃避行為)の反則をとる。両者同時反則もある。

- ① 場外
- ② 相手に得点を取られないように攻撃をせず逃げる事。
- ③ 負傷を装うこと、又は誇張する事。
- ④ 自ら負傷を招くような無防備な態度を取ること。
- ⑤ 単に不必要に組合、レスリング、押し合い、つかみ合いをする事。
- ⑥ 主審の命令に従わないこと、相手選手に話しかけること、又は相手を刺激する事、審判団への無作法な態度、又は道徳に反する行為。

2. 逃避行為は次の順に減点(相手へ加点となる)

最初に反則したら「忠告」。

二回反則をしたら「警告」。相手にポイント1(有効)が入る。

三回反則をしたら「反則注意」。相手にポイント2(技あり)が入る。

四回反則をしたら「負け」。相手の勝ち

★C1反則とC2反則は合算されない。