

# POINT&K.O. ジュニアルール

## 試合規定

※ 枠で囲まれた内容は POINT&K.O. ジュニアの限定ルールです

同じ武道である剣道においては、試合後に軽いガッツポーズで一本が取り消しになります。最近の少年空手道大会に頻繁に見られる「勝つための駆け引き」は武道としての空手の品格を落とすばかりでなく、本来少年体育として競うべき健全なる競技性から乖離しています。画一化されたロボットのような動きではなく勝敗を超えた、少年空手らしい自由さとそれぞれの個性的ながんばり、表現が柔道や剣道に伍して空手の将来を広げてゆくものだと考え、そこにこのルール協会の主旨があります。単なる人数的な大会を目指すものではありません。

### 1. 試合時間

- ① 本戦の試合時間は **小学生1分、中学生1分30秒** とする。
- ② 本戦で、どちらかにポイントがない場合、判定で勝敗を決めます。判定で引き分けの場合は延長戦に入ります。
- ③ 延長戦は1分間とし、ポイントが、いずれかの選手に上がった時点で試合は終了する。
- ④ 延長戦で両選手ともポイントがない場合は判定をとり、再延長戦は行わないものとする。但し、好試合 及び 準々決勝以上はこの限りではない。

### 2. 審判員

- ① 審判員は主審1名、副審2名とする。
- ② 判定の場合、主審の持ち点は2点、副審は1点とする。

### 3. 勝 敗

- ① 主審は「一本勝ち」が決定した場合は試合を中断し、勝った選手を指示して試合を終了させる。
- ② 主審はポイント差がある場合には得点掲示板を確認の上、勝った選手に「優勢勝ち」を宣告し試合を終了する。
- ③ 主審はポイント差がない場合には副審の判定を参考にして、勝った選手に「判定勝ち」を宣告し試合を終了する。

### 4. 「一本」の判定

「一本」の判定は次の場合に与えられる

- ① 反則個所を除き、手技(突き、肘打ち等)、足技によって相手をダウンさせた場合(スリップダウンは除く)、または、一時的に戦意を喪失させた場合。
- ② 対戦する両者の間に力の差がありすぎ、一方の選手が戦う意欲を全くみせない場合。
- ③ 「3ポイント」、または、それと同等の場合。  
(例えば、「2ポイント」を取った後相手に「減点1」が与えられた場合)

### 5. 「ポイント」の判定

「ポイント」の判定は次の場合に与えられる

- ① 「一本」には至らないが、有効な攻撃により相手の体勢が大きく崩れた場合。
- ② 無防備である、胸部、腹部の急所に手技、足技が的確に(タイミング、スピード、パワー、気合を兼ね備えること)決まった場合。
- ③ 無防備である顔面に足技が的確に(タイミング、スピード、パワー、気合を兼ね備えること)決まった場合。

- ④ 攻撃により倒れた相手に対し、瞬時に下段攻撃を決めた場合。  
 (例: 下段回し蹴り、足払い等からの下段突き)
- ⑤ 「ポイント」は3回収れば「一本」となり、試合は終了する。



## 6. 反則 及び 減点

- (1) 少年少女による試合の反則は、原則的に一般ルールと同じ。ただし、下段への攻撃(ローキック)は一切これを禁止する。これは傷め技に固執することなく、伸びやかに空手本来の技を使うことが少年体育として適正であるとの判断からである。
- (2) 試合が終了し、判定を待つまでの間のガッツポーズ、もしくは判定をとろうとするための気合や声を発した場合、この行為を少年武道において好ましからざるマニュアル的な駆け引き行為とみなし、「減点1」。相手側に「ポイント1」が記録されます。判定後の喜びの表現は自由です。
- (3) 下段突きの連打や膝蹴りによる接近戦は、これをすぐに分けます。

### ① 顔面及び金的への反則攻撃

- イ. 手技、頭突による顔面(首から上)への直接攻撃。但し牽制は自由である。
- ロ. 金的への攻撃。
- ハ. 手技等による顔面強打又は金的攻撃のために試合続行不可能と審判団が認めた場合には、主審は反則攻撃した選手に対し「反則負け」を宣告し試合を終了する。
- ニ. 顔面強打又は金的攻撃のダメージが、数分間の休養をとれば回復する程度であると審判団が認めた場合には、主審は反則攻撃をした選手に対し「減点」(程度により1又は2)を宣告してその試合を中断し、後刻当該試合を再開する。(その際の試合時間は1分間又は2分間とする)
- ホ. 顔面又は金的のダメージが軽い場合、及び反則の程度が軽い場合には状況に応じて主審は「注意」を宣告することができる。

### ② つかみ

- イ. 相手の道衣、体をつかむことは原則として禁止する。
- ロ. 相手を両手ではさみつけての攻撃、相手の身体の一部を瞬時に押さえての攻撃、また、相手の身体に手を添えての攻撃はすべて反則となる(特に膝蹴りなど)。

### ③ 投げ技

- イ. 投げ技は原則として禁止する。
- ロ. 但し、相手の攻撃を受け流してからの、返し技としての投げで倒れた相手に対し、瞬時に下段攻撃を「決め」た場合には「ポイント」となる。

④ 執拗な下段への攻撃（ローキック）

ジュニアルールでは下段への攻撃（ローキック）は一切禁じる

⑤ 故意による背部への直接攻撃

⑥ 倒れた相手への直接攻撃

⑦ 場外へ故意に出ること

⑧ 試合中に無意味な発声や相手の人格を貶めるような言動をとること等、武道家としてあるまじき態度をとること

⑨ 審判員の指示に従わないこと

以上の反則事項をおかすと、主審はその程度に応じて「注意」「減点」を宣告する。

「注意」を2回受けると（「注意2」）、「減点1」となる。

「減点1」を宣告された場合、その相手選手は「1ポイント」獲得したことと同等になる。

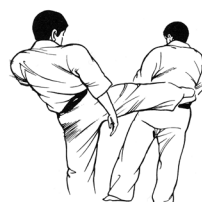
「減点3」で失格となる。



**反則**  
手技による  
顔面攻撃



**反則**  
つかみ



**反則**  
故意による  
背部への攻撃



下段蹴りによる  
軸足刈り等攻撃

**ポイント**  
攻撃により倒れた相手  
に対し瞬時に下段攻撃  
を決める  
(実際に当てれば**反則**)



**反則**  
手技、頭突き  
による  
「首」への攻撃



**反則**  
相手をはさみつけての  
足技は反則とする



**反則**  
金的への攻撃



**反則**  
頭突きによる  
顔面攻撃



**反則**  
倒れた相手への攻撃

## 7. 有効な攻撃により相手が負傷した場合

有効な攻撃により相手が負傷し、試合続行不可能な場合には、攻撃した選手の勝ちとする。

## 8. 注意事項

- 少年少女の試合においては、規定のヘッドギア、拳サポーター、脛サポーター、ファールカップの着用が義務付けられる。
- 接近戦について  
接近戦が長い間続く場合は、主審の判断により両選手を分ける（間合いをとってから続行させる）こととする。これは、一撃必殺である空手本来の良さが薄れ、ボクシング化してしまうことを防ぐためである。

# 審判規定

## 第1条 一般指針

- 審判は勝敗の判定に関し、選手の知名度、所属団体等、技術的要素以外の事に影響されてはならない。
- このルールは、ノックアウト制の醍醐味を活かしつつ、ポイント制の短所（小手先だけの技など）を排しその長所を採り入れ、緻密な空手を目指したものである。審判は判断に迷う場合、この目的に鑑み、各制度の長所に照らして判断するよう求めるものである。

## 第2条 構成

- 審判員は、主審1名、副審2名とする。主審「2」、副審「1」の持ち点とする。

## 第3条 判定

- 勝敗の判定、ポイント採用の判断は2点差をもって決する。

## 第4条 権限

- 主審は本戦において、ポイント差がない場合、延長戦を行う。但し、実力差がありすぎると思われる場合又は負傷の場合等により、試合続行に危険が生じると判断される時は、副審の判定を求め、「判定勝ち」を宣することができる。この判断は容易にしてはならない。
- 試合規定1の④但書の「好試合」の判定は主審が行う。その場合副審を呼び寄せ、副審の意見を参考にすることができる。また、主審は判定を下す前に、審判長の助言を求めることができる。
- 副審は準々決勝以上を除く各試合において、延長戦では必ず、いずれか一方の旗をあげなければならない。再延長につき、主審から意見を求められた場合、自らの判定判断の根拠を述べるることができる。
- 主審は、軽微な反則、反則には至らないがルールの趣旨に反し、危機を及ぼすおそれのある行為に対し、「指導的警告」を与えることができる。「指導的警告」は何らの勝敗判断資料とはならない。
- 主審は次の場合、「注意」を与えることができる。  
（イ）「指導的警告」にもかかわらず、同様な行為を繰り返した時。  
（ロ）故意でない反則によるダメージが軽い時。  
（ハ）反則の程度が軽い時。  
延長戦以後において、新たになされた「注意」は、互角の闘いの場合、判定の資料となり得る。
- 主審は、戦意喪失、武道家にあるまじき行為と判断した場合、直ちに没収試合とすることができる。

## 第5条 審判動作

- 「ポイント」の合図があっても、連続した技の攻防があり、ノックダウンが生じた時、主審が分けに入る前であれば「一本」を優先する。この場合、主審は試合の流れをよく見て、すみやかに「やめ」の合図をして分けに入らなければならない。
- 主審は「ポイント」を採用した時、その技の内容を示し、ポイントを宣する。  
例：「赤、上段回し蹴り、ポイント1」  
副審もその技の内容を動作で示すものとする。
- 主審は最終的判断を下す時、判断の根拠を示した後、一步前に出て、一方の勝ちを宣告する。  
例：「上段回し蹴り一本。赤の一本勝ち」  
「赤ポイント2、白ポイント1。赤の優勢勝ち」  
「白1、赤1、主審赤。赤の判定勝ち」



- 主審はポイントとなりそうな技が決まった場合、副審の判断を促すことができる。副審はポイント採用の当否を明確な動作にて答えなければならない。
- 副審がポイントの旗を上げた時、主審はその採用を否定する場合、動作で示さなければならない。  
例：「浅い、認めません」  
「ブロックしている。認めません」

## 第6条 副審動作基準

- 副審は紅白の旗を持ち、試合を見やすい位置に移動しながら審判する。旗を動作する時は、笛を吹鳴させるものとする。
- 「一本勝」の場合、勝った方の旗を真上にあげる。
- 「ポイント」となる場合、技を仕掛けた選手に旗を向けて示す。
- ポイントに近い技が決まっても「認めない」場合、下方で両旗を交差させて振る。笛は鳴らさない。副審は自分のポイント判断を取り消すことができる。この場合、直ちに「認めず」の動作をしなければならない。
- 反則の場合、反則した方の選手を示し、旗を振る。これを「指導的警告」「注意」「減点」いずれにするかは主審の判断に委ねる。
- 「場外」の場合、出た方の選手の旗を斜め下方で振る。
- 死角等により判断できない場合、両旗を顔の前で交差し、「見えない」の動作をする。笛は鳴らさない。
- 「相打ち」の場合、胸の前で腕を交差し、旗を合わせて動かす。この場合、双方のポイントは相殺され、加算されない。笛は鳴らさない。

## 第7条 異議申し立てと審議

- 選手はいかなる場合でも、審判に対しては異議を申し立てることはできない。
- 審議委員は、内容の充実した好試合であり、差は無いと判断した場合、一旦下された判定に対しては直ちに審議することを提議できる。この提議権はみだりに使用してはならない。
- 審判長は、再試合の必要を認めた時、審議委員に対して諮問することができる。
- 審議の結果、適当と認めれば、審議委員長は審判長に対して、再試合を助言することができる。
- 審判長は、審議委員長の助言を得て、主審に再試合を命ずることができる。

## 第8条 最終的解釈権

- この規程の最終的解釈権は、審判長にあるものとする。
- 規程の不備その他で疑義が生じた時は審判長がこれを決する。

以上

