

# 琉成杯 第2回沖縄空手道選手権大会

## 競技規定

### 第一条 審判員について

1. 組手審判員は原則として主審 1 名、副審 4 名の 5 人制、型審判員は同じく主審 1 名、副審 2 名の 3 人制で行う。ただし支障ある場合は大会実行委員の判断により適宜変更する。
2. 副審の着座位置は、組手競技の場合の 5 人制は四隅、3 人制は主審対面の左右角に着席する。型競技の審判員着座位置は主審を中心にして正面に着座する。
3. 審判員の服装は、上は無地白 Y シャツにブレザー着用で、大会指定のネクタイを着用する。下は黒・紺・灰色のスラックスで、黒もしくは白の室内用靴を使用し、主審は笛を携帯する。

### 第二条 競技者の装備について

1. 競技者は綻びや破れのない清潔な白無地の空手着を着用する。空手着の装飾は会派ワッペン、上地流連合会チャリティーワッペンと名前刺繍のみ認める。女子は空手着の下に白無地の T シャツを着用する。男子は T シャツの着用を認めない。ただし、怪我等によるサポーターの着用、皮膚を露出できない事情によるアンダーシャツの着用は可とする。
2. 競技者は必要な防具その他の個人装備は自ら用意すること。但し赤帯は貸与する。
3. 競技者は安全のため、爪を短く切り、ピアス、指輪、ネックレス等の貴金属その他相手に危険を及ぼすような物は一切身につけてはならない。尚、宗教上の理由から紐、糸状のブレスレット、アンクレット等のミサンガ状の物は、包帯やサポーター等で保護することで可とする。ただし保護の状況によって、相手選手に危険が及ぶと考えられる場合は、取り外すよう要請し、もし当該競技者がその要請に従えない場合は失格となる場合がある。以上の見地から選手の安全を優先するため、ミサンガ等もできる限り外して試合に臨まれる事を推奨する。また、女子の髪はヘアゴムで束ね、それ以外の一切の装飾(髪飾り・ヘアバンド・リボン等)は禁止する。
4. 琉球古武道の部門において使用する武具の重さ、重量、材質、形状についての規定は設けず、日頃の稽古で使用しているものを認める。

### 第三条 競技について

1. 試合は空手型、組手競技、古武道型の 3 種目で行なう。

#### ◆個人競技

個人競技は空手型で以下の 17 クラスとする。

- ① 一般男子段の部(18 歳以上 50 歳未満の男子)
- ② 一般男子級の部(18 歳以上 50 歳未満の男子)
- ③ シニア男子の部(50 歳以上の男子)
- ④ 一般女子の部(19 歳以上の女子)
- ⑤ 高校生男子の部(16 歳以上 19 歳未満の男子)
- ⑥ 高校生女子の部(16 歳以上 19 歳未満の女子)
- ⑦ 中学生男子の部
- ⑧ 中学生女子の部
- ⑨ 小学 5 年生上級の部(型のみ・2 級以上)
- ⑩ 小学 6 年生上級の部(型のみ・2 級以上)
- ⑪ 小学 6 年生の部(組手は男女別)
- ⑫ 小学 5 年生の部(組手は男女別)
- ⑬ 小学 4 年生の部(組手は男女別)
- ⑭ 小学 3 生の部(組手は男女別)
- ⑮ 小学 2 年生の部
- ⑯ 小学 1 年生の部
- ⑰ 幼年部

なお、全ての競技において最低出場人数を 4 名とし、それ未満の場合は他のクラスへ適宜、編入を行なう。ただし、性別、年齢、ルールに大きな隔たりがある場合は 3 名以下でも編入せず試合成立とする。2 名に満たず編入もできない場合は試合不成立とする。また、3 名以下の場合はトーナメントではなく総当たりとする。

幼年部については、参加者が多数の場合、適宜クラスを分ける場合がある。

#### ◆団体競技

団体競技は以下の 3 部門とする。

試合は型、組手競技とも赤白の旗判定によるトーナメント制とする。

メンバーは事前に選出し、登録後の変更は認めない。ただし、組手において怪我等あった場合には、あらかじめ登録済の補欠選手の起用を認める。

##### 1. 空手 組手

小学生 3 人組団体戦

小学生組手団体戦は、先鋒（2 年生以下）・中堅（4 年年生以下）・大将（6 年生以下）の 3 人組とする。下の学年の選手が上のクラスに出ることは認めるが、逆は認めない。

中学生 3 人組団体戦（男女混合）

中学生組手団体戦は、先鋒・中堅・大将の3人組とする。学年、性別による制限は設けない。

## 2. 空手 型 2クラス

小学生3人組団体戦 ①小学生低学年(3年生以下)

②小学生高学年(6年生以下)

団体戦の型競技については、指定型・完子和での試合とする。

## 3. 琉球古武道ヌンチャク型

二人組団体戦 ①小学生低学年(3年生以下)・型前半のみ

②小学生高学年(6年生以下)

③中学生の部(男子・女子・混合OK)

④一般の部(男子・女子・混合OK)

下の学年の選手が上のクラスに出ることは認めるが、逆は認めない。一人1チームのみの参加とし、かけもち参加は認めない。空手のみの門下生でも参加可能。

## 第四条 トーナメントについて

1. 試合の組み合わせは、あらかじめ大会事務局が抽選により決定する。

## 型競技

### 第五条 型競技総則

1. 試合競技場は、原則として空手の場合は7メートル四方、琉球古武道の場合は8メートル四方とする。会場設営の都合上、このサイズが確保できない場合は適宜変更する。
2. 型競技は、同一試合コートにおいて赤白の選手が二人同時に演武し、双方の演武が終了した後、審判団の旗による判定を行う。
3. 競技者は第二条第1項に定められた通りの試合着を正しく着用しなければならない。尚、服装が乱れた場合は、審判の指示もしくは本人の申告により、1分程度の正す時間を与える。
4. 空手競技における型は、出場部門に応じて以下の中から選択する。

空手 上地流伝統型	
一般(段)※、シニア、一般女子、高校生	三戦、完子和、完周、十戦、十三、十六、完戦、三十六

一般（級）、中学生、5・6年上級	三戦、完子和、完周、十戦、十三
5・6年	三戦、完子和、完周、十戦
3・4年	三戦、完子和、完周
1・2年	三戦、完子和
幼年	三戦

※ 一般男子有段の部においては、トーナメントの型競技において、同一の型を続けて演武する事は禁止とし、最低二つ以上の型を交互に行なう事が必要となる。（同部以外の部門では、選手が有段者でもこの規定は適用されない）

以下の部門は、1種類の指定型とする。

<b>空手 小学生3人組団体戦 型</b>
完子和

<b>琉球古武道（ヌンチャク）2人組団体戦</b>
琉成ヌンチャク

5. 競技開始時に型名を明瞭に呼称してから演武を開始する。その際、呼称と違う型を行った場合は失格とする。ただし自ら気づき、訂正して始めから型をやり直した場合は減点対象とし、失格とはならない。
6. 総当たり戦（3名以下）の際に、全試合を終えても同点により勝敗が決していない場合は、指定型（幼年部は三戦、それ以外は完子和）を一人ずつ演武し、順位を決する。

## 第六条 型競技判定基準

1. 型競技の判定基準は任命された審判員個々の主観に基づき、基本の三要素（正しい立ち方。正しい動作。正しい目付け）にスピード・力強さ・緩急・気迫の有無を加味して行うものとする。
2. 型の著しい改編については、監査・審判長及び審判員個々の意思表示があった場合審議となす。審議の結果、競技に向けた意図的な改編であると確定された場合、当該選手は失格となる。  
ただし、通常その会派で行なわれている型である事が証明された場合はこの限りではない。また、単なる型の間違い、あるいは手順の飛ばしなどは改編と見なさず、減点対象とする。

## 第七条 型競技における減点対象

型競技の減点に対する基準は以下の通り。ただし相対評価であるため、点数による減点では

なく、審判個々の判定の拠り所とする。

- (ア) 忘却・手順を飛ばす等、型を間違えたとき。
- (イ) 型演武において無意味に長い間をとったとき。但し、適切な残心の間は必要な間として評価の対象とする。
- (ウ) 演武中にコート線を越えて足を踏み出したとき。但し足の一部でも白線にかかっていた場合は反則としない。また、第五条に規定のサイズのコートが作れない試合場の場合は場外の反則は取らない。
- (エ) 下半身の安定を欠き、ふらついたとき。
- (オ) 着眼の方向と顔面の方向が不一致であるとき。
- (カ) 気合が不適切と認められるとき。
- (キ) 気迫の欠如が認められるとき。

(以下は琉球古武道の場合)

- (ク) 武器で床をついたとき。
- (ケ) 武器の打ち込み、突きの際、上体の姿勢が崩れているとき。

## 第八条 型競技における失格対象

型競技の失格に対する基準は以下の通り。

- (ア) 演武中に停止しそのまま5秒以上動かない場合。
- (イ) 演武途中に転倒した場合。
- (ウ) 型の著しい改編のあった場合で第六条第2項に該当する場合。
- (エ) 演武途中で帯が解けて落下した場合。
- (オ) 試合に臨む態度が著しく悪い場合。
- (カ) 審判の指示に従わない場合。
- (キ) 呼称した型名と違う型を行い、自ら訂正し、やり直さなかった場合。
- (ク) 礼法に著しく問題があった場合。

(以下は琉球古武道の場合)

- (ケ) 武具を取り落とした場合。

以上の項目に抵触した場合、審判団及び監査の協議の上、当該選手の失格を宣する。

## 組手競技

### 第九条 組手競技総則

1. 試合競技場、服装については、第五条『型競技総則』に準ずる。

2. 組手競技は、主審はコート内、副審はコート外に着席して判定を行なう。判定は、主審を含めた審判員の過半数が有効打と判断した場合にポイントを与える。
3. 総当たり戦の際に、全試合を終えても勝数、ポイント共に同点で勝敗が決していない場合は、体重測定により軽い順に順位を決定する。

## 第十条 試合時間と進行

1. 試合時間は、幼年部は1分、少年部（小学生／中学生）は1分30秒、その他のクラスは2分とする。
2. 競技の時間計測は、主審の「はじめ」のコールから始まり最後まで流しで行う。ただし、主審より「時計止め」の指示があった場合は計測を中断する。その後、主審の「続けて始め」の合図で計測を再開する。
3. コート係は時間終了30秒前で、ベルを1回鳴らし「30秒前」とコールする。制限時間に達したらベルを連打し「終了」の合図をする。
4. 主審は、以下の状況において速やかに「やめ」を宣し、選手を静止する。
  - (ア)有効打が入った場合
  - (イ)反則が発生した場合
  - (ウ)選手が滑って転倒した場合

## 第十一条 勝利条件

1. 幼年部・少年部（小学生／中学生）は、4ポイント先取りとする。
2. その他のクラスは6ポイント先取りとする。

## 第十二条 防具着用について

1. 幼少年部、一般男子級の部、高校生男子・女子の部、一般女子の部は、面、胴、拳サポーター、脛当て、ファールカップ（男子は必須、女子は自由）のフル装備で行う（但し大腿部プロテクターは不可）。使用防具については、日頃の稽古で使用しているものを認める。
2. 一般男子級の部は、直接打撃用の面、拳サポーター、ファールカップの着用を義務付ける。胴及び脛当ては着用禁止とする。使用防具については、日頃の稽古で使用しているものを認める。

## 第十三条 攻撃について

1. 一般男子級の部において、上段はライトコンタクトのポイント制、中段及び下段は直接打撃による打倒制とする。ただし、再延長の場合に限り中段にもポイント制を適用する。
2. 幼少年部、一般男子級の部、高校生男子・女子の部、一般女子の部の攻撃は、全てライ

トタッチとする。また下段に対する攻撃は反則をする。なお、全ての部位においてダメージを与えた場合は反則とし減点或いは失格とする。

3. ポイント制のルールにおいては、攻撃可能部位に適切な攻撃が当たった場合に有効打とし、主審が「やめ」の合図で選手を静止する。有効打の後、審判の合図の後に出された攻撃は無効とする。互いの攻撃が同時に入った場合は、相打ちにより無効とする。
4. 全クラスにおいて、背面への攻撃は禁止する。技の効果によって倒した相手への抑え突きは許可するが、寸止めであることを要し、ライトタッチも不可とする。
5. 全ての技において、正しい姿勢、適切な気合とともに、攻撃の後に引手、残心を行なうこと。

#### 第十四条 技の効果について

1. 一般男子段の部において、技の効果は以下のように判定する。
  - ① 一本（3ポイント）
    - (ア) 上段蹴り
    - (イ) 中段突き、中段蹴り、下段蹴りで相手がダメージにより倒れた場合
    - (ウ) 技の効果によって倒した相手に対し、抑え突きを決めた場合
  - ② 技あり（2ポイント）
    - (ア) 中段突き、中段蹴り、下段蹴りで相手にダメージが認められる場合
  - ③ 有効（1ポイント）
    - (ア) 上段突き
2. その他（幼少年部、中学生、高校生、一般女子、一般男子級、シニア）の部において、技の効果は以下のように判定する。
  - ① 一本（3ポイント）
    - (ア) 上段蹴り
    - (イ) 技の効果によって倒した相手に対し、抑え突きを決めた場合
  - ② 技あり（2ポイント）
    - (ア) 中段蹴り
  - ③ 有効（1ポイント）
    - (ア) 上段突き
    - (イ) 中段突き

#### 第十五条 反則と減点について

1. 一般男子段の部の反則は1回目を警告として1ポイント、以後2回目は反則注意で2ポイント、3回目は反則とし、3ポイントが相手に加算され、累積6点に達した時点で反則負けとなる。

2. その他のクラスの反則は1回目を忠告とし加点無し。以後2回目を警告とし1ポイント、3回目反則注意で2ポイント。4回目で反則とし、3ポイントが相手に加算され、累積6点に達した時点で反則負けとなる。則ち警告で相手方に有効、反則注意で技有り、反則で一本に相当する。
3. 反則を取るのは以下の通りとする。
  - (ア) 顔面・頭部へのダメージが残る打撃
  - (イ) 金的への直接攻撃
  - (ウ) 腰より上の支点からの投げ技
  - (エ) 逃げ回る等の消極的試合態度
  - (オ) コート外に片足または両足が出た場合
  - (カ) 負傷を装った場合
  - (キ) 背面（後頭部を含む）への攻撃
  - (ク) 倒した相手へのスキンタッチを含む直接打撃
  - (ケ) 意識的な関節への攻撃（交錯による偶発的なものは除く）
  - (コ) 下段への攻撃（一般男子段の部は除く）
  - (サ) 禁止技の使用

## 第十六条 禁止技について

以下の技は禁止技とする。故意、過失を問わず反則となる。

- ① 貫手
- ② 肘打ち・肘突き（エンピ）
- ③ 頭突き
- ④ 手刀打ち
- ⑤ 回転裏拳（バックハンドブロー）
- ⑥ 鉤突き（フック）
- ⑦ アッパーカット
- ⑧ 膝蹴り
- ⑨ 関節への攻撃
- ⑩ 金的への攻撃

## 第十七条 延長戦について

1. 全てのクラスにおいて、本戦の時間内に勝敗が決しない場合は、1分間の延長を行ないそれでも勝敗が決しない場合、更に1分の再延長を行なう。
2. 再延長も引き分けの場合は、審判員による優勢判定により勝者を決する。その際、審判員は引分けの判定をせず、赤・白どちらかの選手に決しなければならない。



3. 一般男子段の部では、延長戦は本戦同様のルールで行なう。再延長戦は、中段への攻撃でダメージが無くてもポイントを取る有効を認め、先取り2ポイント（技有り相当）で勝敗を決する。なお、再延長時間切れの場合は、ポイントを取っている選手を勝ちとする。
4. その他のクラスの延長戦、再延長戦は、本戦同様のルールで行ない、1分間先取り1ポイント（有効以上）で勝敗を決する。