



NPO 法人 フルコンタクト空手道推進連盟

フルコンタクト空手道 試合動作基準

(2012年3月制定／2023年1月改定・施行)

【試合開始】

- ① 進行係に呼ばれたら、両選手は、お互いに反対の位置より試合場に一礼をして、開始線に進む。
- ② 両選手は、開始線後方に立ち、正面を向く。
- ③ 主審の合図で、「正面に礼」「主審に礼」「互いに礼」。
- ④ 主審の「構えて」「始め」の合図で、試合を開始する。

【試合中】

- ① 主審は公正な判断と選手の安全を確保するため、死角が最小限になるよう、常に最も適正な（主として、主審と両選手が三角形を作りなおかつ正面にできるだけ背を向けない）位置取りをして、試合を制御するものとする。
- ② 副審は五審制においては試合場四隅の座席に座り、三審制においては立ったまま試合場の外周半面を移動しながら判断・判定を行うものとする。また、公正な判断と選手の安全を確保するため、死角が最小限になるよう、常に適正な姿勢を保ち、主審の補佐に当たるものとする。
- ③ 試合中、一本勝ち・技有り・反則・場外などの場合、副審は笛の合図と共にそれぞれ旗によって自分の判断を示す。
主審は、副審の判断を参考に判定して、「待て」・「止め」の合図で両選手を分け、開始線に戻し、判定を宣告する。
主審は、試合を一時中断する場合は「待て」、試合を終了させる場合は「止め」と合図する。
- ④ 有効技（特に上段への攻撃）が十分でなかったり、反則技が軽度と判断された場合、主審は試合を続行しながら、副審の判断を求めたり、口頭により指示する。
この場合安全対策上、主審は試合から目を離さず、笛の合図をたよりに副審の判断を確認する。
- ⑤ 一本勝ち・技有り・反則の場合、主審は、副審の判断を求め、審判団の過半数による判断をもって有効とし、判定を宣告する。
- ⑥ 副審は、主審から判断を求められた場合、或いは、他の副審が判断を示した場合には、直ちにその判断に反応し、自分の判断を示す。
- ⑦ 副審が有効技・反則技の意思表示をして、試合を止めた場合、主審が宣告する前であれば変更・訂正を可能とする。
特に、「技有り」を宣したが、倒れた選手が直ちに起きてこない場合は「一本」に変更することができる。
- ⑧ 年少者同士の対戦、及び、力量差が大きいと判断される対戦の場合、安全対策上、早めに試合を中断する場合がある。
- ⑨ 試合中、主審の位置からでは判断しかねる状況があった場合、主審は副審を呼集して判断を求めることができる。
その際は、主審の立ち位置に集合する。
- ⑩ 試合中、主審が明らかに有効技と判断したが副審の旗本数が足りない場合、試合時間の計測を一時中断するよう指示し、主審が副審を呼集して協議することができる。同意が取れた場合は判定を変更できる。審判により判断しかねる場合は、本部を含め協議することができる。
- ⑪ 試合中に本部・審判席から判定に関する指示がある場合は、本部・審判席で拳手による合図をし、主審は気付いたら「待て」をかけて試合を中断する。
主審が気付かない時は、副審が旗と笛で合図し、主審に伝えて、「待て」をかけさせる。

その後、試合時間の計測を一時中断するよう指示し、本部に集合して協議するものとする。

- ⑫ 試合中、服装が乱れた場合は、主審が試合を止め、開始線に戻して、服装を直させる。
主審が試合の再開までに時間がかかると判断した場合は、試合時間の計測を一時中断するよう指示する。
- ⑬ 試合が中断している最中の選手は、開始線付近に待機させる。特に背中を向けて正座させる必要はない。

[試合終了]

- ① 一本勝ち・失格の場合、主審はただちに試合を止め、両選手を正面に向かせ、勝ちを宣告する。
- ② 一本勝ち・失格が無く有効なポイント差があった場合、両選手を正面に向かせ、ポイントを確認後、勝ちを宣告する。
- ③ 一本勝ち・失格が無く有効なポイント差が無い場合、両選手を正面に向かせ、旗判定で勝敗を決した上で、勝ちを宣告する。
- ④ 勝敗の宣告が終了したら、主審の合図で、「正面に礼」「主審に礼」「互いに礼」。
- ⑤ 選手は、お互いに握手をする（感染症対策のため現在は拳サポーター・グローブを着用したまま両手を合わせてください）。
- ⑥ 選手は、試合場に一礼して、退場する。

[旗判定]

- ① 一本勝ち・失格が無い場合、タイムキーパーの試合終了の合図で、主審は「止め」と指示し、両選手を分け、開始線に戻す。
- ② 主審は、両選手を正面に向かせ、有効なポイント差がない場合は「判定」と指示して、副審の判断を求める。副審は、笛の合図とともに、各自の判断を旗によって示す。
- ③ 旗判定で、本数を数える順番は「引き分け→赤の本数→白の本数→主審の判断」とする。
- ④ 判定は、審判団の過半数による判断をもって有効とし、過半数に達しない場合は引き分けとする。
- ⑤ トーナメント試合において、引き分けの場合は延長戦を行い、延長戦も引き分けの場合は、さらに再延長戦を行う。
再延長戦でも過半数に達しない場合は、ベーシック・ルールにおいては階級分類指数が小さい方、ジェネラル・ルールにおいては体重が少ない方の選手を勝ちとするが、測定値が同値だった場合は再々延長戦を行い、判定の際はマストシステムとする。
※ マストシステム：審判は、通常、引き分けと判断するような僅かな差でも、必ず勝敗をつけるものとする。
- ⑥ ワンマッチ試合において、引き分けの場合は1回のみ延長戦を行う。
延長戦でも過半数に達しない場合は、引き分けとし試合を終了する。

[審判の動作基準]

- ① 主審の動作は、以下の通りとする。
全ての動作に
 - 「正面に礼」 : 正面を指差し、十字を切って「押忍」。
 - 「主審に礼」 : 拳を握り、腕を自分の側に曲げる。
 - 「互いに礼」 : 拳を握り、腕を向い合せに曲げる。
 - 「構えて」 : 選手と共に、組手立ちをする。
 - 「始め」 : 逆突きの動作をする。
 - 「続行」 : 逆突き、もしくは両者の間に手刀を落とす動作をする。
 - 「待て」・「止め」 : 選手が打ち合っている場合は、手刀にした片手と片足で、割って入る動作をする。

- 選手が離れて向い合っている場合は、両手を広げて制する動作をする。
- 「タイムアウト」 : 手でT字を作り、試合時間の計測を一時中断するよう指示する。
- 「一本勝ち」 : 一本を取った選手の方の手を真上に挙げる。
- 「技有り」 : 技有りを取った選手の方の手を真横に挙げる。
- 「合わせ一本」 : 「技有り」・「反則」の宣告をした後、一本を取った選手の方の手を真上に挙げる。
- 「注意」 : 反則をした選手を指差し、反則の内容を宣告する。
- 「警告」 : 反則をした選手に向かい、手刀を振り下ろす動作をしながら、反則の内容を宣告する。
- 「認めず」 : 両手を開き下方で交差する。
- 「ポイントに差はありません、判定」 :
 - 優勢と判断した選手の方の手を斜め下に差し出す。
 - 引き分けと判断した場合は両手を前で交叉させる。
- 「勝ちの宣告」 : 勝った選手の方の手を斜め上に挙げる。
- 「引き分けの宣告」 : 両手を前で交叉させる。

② 主審が副審に判断を求める場合の動作は、以下の通りとする。

- 「反則技」 : 「反則技」を示す動作をしながら、片手で、副審を指す。
原則的に、「待て」の合図で試合を止め、判断を求めるが、軽度の場合は試合を続行させながら行うものとする。
その際、口頭でも注意を促す。
- 「呼集」 : 主審の位置から判断しかねる状況があった場合、主審は試合を止め、判断できる位置にいた副審に対し、両手を胸の高さで掌を主審側に向けた状態で引きながら、自分の下へ呼ぶ動作をする。
また呼集のあった副審は、手早く旗をまとめ椅子に置き、主審の下へ向かう。

③ 副審の旗の振り方、及び、笛の吹き方は、以下の通りとし、旗は各判断が宣告されるまで挙げたままにしておく。

- 「一本勝ち」 : 一本を取った選手の方の旗を真上に挙げ、笛を一度短く吹いた後、長く吹く。
- 「技有り」 : 技有りを取った選手の方の旗を真横に挙げ、笛を長く吹く。
- 「反則」 : 反則をした選手の方の旗を、肘を曲げて立てた状態で振り、笛を短く連続的に吹く。
- 「場外」 : その方向の旗を床につけ、笛を短く連続的に吹く。
- 「認めず」 : 2本の旗を前で交叉させて振る。
- 「不明」 : 2本の旗を目の前で交叉させる。
※ 「見えない」「わからない」等
- 「判定勝ち」 : 勝ったと判断した選手の方の旗を上方に挙げ、笛を短く吹く。
- 「引き分け」 : 2本の旗を前で交叉させ、笛を短く吹く。
- 「本部・審判席からの指示」 : 両方の旗を、肘を曲げて立てた状態で振り、笛を短く連続的に吹く。