



TS スタイル 試合規約

(フリースタイル空手 拓真道・試合規約)

目次

第1章 試合	4
第1節 目的	4
第2節 形式(スタイル)	4
第3節 選手	4
第4節 試合時間	5
第5節 試合場	5
第6節 計量	6
第7節 服装	6
第8節 セCOND	7
第2章 試合役員	7
第1節 審判員	7
第2節 審議委員	8
第3節 タイムキーパーならびにスコアボード係	9
第4節 ドクター	9
第3章 判定	9
第1節 勝敗の判定	9
第2節 延長戦における勝敗の判定	10
第3節 注意、他による相手へ加点	10
第5節 「一本」「技あり」「有効」	11
第6節 「無効」「認めず」「取り消し」	13
第7節 特記事項	14
第8節 異議申し立て	15
第4章 反則	15
第1節 反則行為に対する注意、警告	15
第2節 危険技注意	16
第3節 「指導的注意」	17
第4節 警告	17
第5節 失格	18
第5章 選手ならびに審判の所作	18

第1節 選手の所作	18
第2節 審判の所作	19
第3節 主審及び副審の宣告方法	20
第4節 審判による勝負判定の宣告作法	20
第6章 特記事項	20
附録 別記	21

第1章 試合

第1節 目的

第1条 本規約は試合を通じ「武術の修練による 心身錬磨を通じ 天地自然の理法を学び 自他一体の道を修める」という IBMA 極真会館の理念の具現化ならびに武道人の心技体の向上を図ることを目的とする。

第2節 形式(スタイル)

第2条 試合形式およびクラスについては以下のように決める。

1. 試合形式の名称は「TS スタイル」とし、試合方法の基盤は、増田章が考案した、判定基準と得点方式とする。なお試合で使用できる技術の種類等の違いにより、「TS スタイルβ(ベータ)」「TS スタイルα(アルファ)」の2種の形式を設定する。また、各試合形式においては、年齢、性別、体重別に各クラスを設定する。各クラスについては、IBMA 極真会館 師範会が協議し決める。(クラス設定については、別記に記載)
2. ジュニア大会、その他、選手育成のための大会については、IBMA 極真会館 師範会の承認があれば、各大会実行委員会において各種クラスを設定することを可とする。
3. 「TS スタイル」の通称を「ヒッティング(HITTING)」とする。

第3節 選手

第3条 選手に関し、以下のように定める。

1. 本規約に則った試合を行う場合、選手は IBMA に選手登録することとする
2. 試合進行の妨げとなるおそれのある負傷・長髪、ひげ、爪およびその他観客に不快の念を与える風体の者の試合は許可しない。
3. 急性炎症性疾患・感染性疾患などに罹患している時の試合は許可しない。
4. その他ドクターが試合に不適であると認定した者、及びドクターの診断勧告に応じない者の試合は許可しない。
5. 全力で試合を行なわない、もしくは故意の反則等、悪質な行為をした選手は、選手登録を抹消し、以後 IBMA 極真会館に登録できないこととする。但し、この決定には理事会の承認を必要とする。また、選手には弁明の機会を与えることとする。
6. IBMA 極真会館が何らかの正当な事由により、選手登録を許可しない者の試合は許可しない。

7. 試合時間に遅れた選手は、失格とする。
8. 試合の参加手続き後、正当な理由なく試合参加をしなかった選手は、以後 IBMA 極真会館の主催する試合には参加できないこととする。
9. 膝、胴、頭部を打撃から保護する防具(プロテクター)の着用を義務付ける。なお、プロテクターの種類等については、別記において定める。

第4節 試合時間

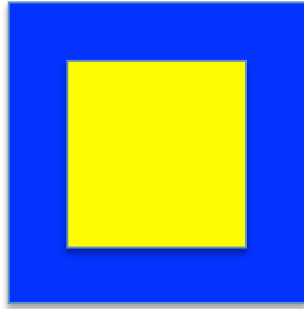
第4条 試合時間並びに本戦、延長戦については以下のように定める。

1. 試合は本戦と延長戦(再延長戦も含む)の2種類とする。
2. 本戦の時間については「キョクシンスタイル」「フリースタイル」「TS スタイル」ともに3分間とする。延長戦の試合時間は、2分間とする。
3. 延長戦の回数は、試合を主催する大会の主旨およびクラスによって決めることとする。ただし、延長戦の回数などについては、試合前に選手に告知すること。
4. 試合時間については、少年やシニア対象の試合など、IBMA 極真会館 師範会が許可すれば、試合時間等の変更は認める。

第5節 試合場

第5条 試合を行なう試合場については以下のように定める。

1. 公式試合における試合場のメインスペースの広さおよび形は、1辺6～8メートルの正方形又は直径6～8メートルの円形とすること。
2. 試合場には、メインスペースと場外スペースを設けること。
3. 場外スペースは2m以上の幅とすること。
4. 試合場のメインスペース(黄色部分)場外スペース(青部分)は、下図1のように選手並びに観客に分かるようにすること(下図は一例)



第6条 試合場のマットは、選手が怪我をしないような厚みと堅さを有するものを使用しなければならない。

第7条 試合場には、選手と観客に得点が見えるように試合場の2カ所以上にスコアボードを設置しなければならない。

第6節 計量

第8条 体重別のクラスに参加する選手は、試合当日、審判委員会が決めた計量時間内に計量を行い、審判委員会の承認を得なければならない。

第9条 計量時間内に計量を済ませなかった時や規定体重を超えた場合、選手は失格となる。

第10条 試合前にドクターの診断を受け、健康な状態にあることを証明しなければならない。

第7節 服装

第11条 選手に関し、以下のよう定める。

1. 本規約に則った試合を行う場合、選手は IBMA に選手登録することとする
2. 試合進行の妨げとなるおそれのある負傷・長髪、ひげ、爪およびその他観客に不快の念を与える風体の者の試合は許可しない。
3. 急性炎症性疾患・感染性疾患などに罹患している時の試合は許可しない。
4. その他ドクターが試合に不適であると認定した者、及びドクターの診断勧告に応じない者の試合は許可しない。
5. 全力で試合を行なわない、もしくは故意の反則等、悪質な行為をした選手は、選手登録を抹消し、以後 IBMA 極真会館に登録できないこととする。但し、この決定には理事会の承認を必要とする。また、選手には弁明の機会を与えることとする。
6. IBMA 極真会館が何らかの正当な事由により、選手登録を許可しない者の試合は許可しない。

7. 試合時間に遅れた選手は、失格とする。
8. 試合の選手登録後(参加登録後)、試合参加を一時的に反古にしたりした選手は、以後IBMA 極真会館の主催する試合には選手登録できないこととする。

第8節 セCOND

第12条 1人の選手に許されるセCONDは3名以内とし、うち1名をチーフ・セCONDとする。セCONDは、以下のことを守らなければならない。それに従わない場合、主審(から退場を命じられる。

1. 相手選手に対し相手を中傷するような非礼な言動をしてはならない。
2. 試合中は所定の場所に着席し、選手への戦術的な指示以外はしないこと。
3. 試合中セCONDが試合場に入った場合は、その選手は失格となる。
4. セCONDは、試合前にチーフ・セCONDの氏名を審判委員会に届けること。

第2章 試合役員

第1節 審判員

第13条 IBMA 極真会館・試合規約を採用する競技大会には、主審並びに副審の3名の審判員並び1名以上の審議委員を配置しなければならない(以下、審判は審判員と表記する)。

第14条 試合中、審判員3名は、試合中、選手の攻撃(技)、反則行為、勝敗の判定を行なう。

第15条 試合における主審の役割と権限、その他、注意事項について以下のように定める。

1. 主審ならびに副審は、試合中、選手の攻撃(技)、反則行為、勝敗の判定並び宣告を行う。
2. 主審は試合中、何らかの事由により、膠着状態に陥ったりした時、またはドクター、審議委員に意見を求める必要などが生じたとき、主審の判断で「止め」を宣告し、試合を中断することができることとする。
3. 主審は試合前、選手の服装に、破れや汚れ等、この競技規定に反する異常が見られた場合、注意を促し、直ちに直させること(その際、一旦両選手を退場させる)。
4. 主審は副審の各種「技判定」と「注意」の判定を拒否することができる。
5. 主審は、単独で技判定及び「注意」「警告」「失格」の宣告を行なうことができる。

6. 主審と副審は、技の見落とし等が無いよう心がけ、より公正な技判定を協力して行なわなければならない。
7. 主審は試合において「始め」「止め」「注意」「警告」「失格」の5種類の宣告を行う。それ以外の宣告ならびに発言は選手の混乱を招く可能性があるため使用してはならない。
8. 主審は、試合の審判の際、主審は選手の心身の安全に厳重な注意を払うことを義務とし、試合中、何らかの危険性を感じた場合、直ちに試合を中断し、ドクター、審議委員他にアドバイスを求めなければならない。
9. 主審は「一本」を宣告する際、選手に「やめ」を宣告し、選手を試合開始位置につかせなければならない。但し、選手の身体にダメージがあると判断される場合は、選手をその場に寝かせた状態のまま、ドクターの指示を仰がなければならない。
10. 主審は、本試合規約に定められた反則行為が見られた場合、その選手に対し、「イエロークード」による告知、ならびに「注意」宣告を必ず行わなければならない。
11. IBMA 極真会館が公認する試合における主審は、IBMA 極真会館の審判員資格を有する者とし、試合において、主審が重大な反則行為を見落とした場合、審判員の資格を取り消すことがあるものとする。

第16条 審判員及び審議員の資格認定等は、以下のように定める。

1. 審判は、IBMA 極真会館 審判委員会が認定した者が行なうこととする。
2. 審判員の認定は、審判委員会が行ない、IBMA 極真会館 師範会が承認する。
3. IBMA 極真会館 審判員資格は、そのレベルを1、2、3、4級とする。
4. 審判員は、試合のレベルに応じて配置するものとする。
5. 審判員は、試合において、審判上の過失を犯した場合、降格又は資格を取り消す場合もあるものとする。
6. 各審判員は最終延長戦に置ける「旗判定」による勝敗の決定に対しては平等の1票を有する。必ずどちらかの選手の旗を挙げなければならない。

第2節 審議委員

第17条 試合における諸問題については、IBMA 極真会館 審議委員並びに審議委員が協議、調停にあたることとする。

第18条 審議委員は、試合中であっても、主審並びに副審の判定等に過失があると判断すれば、指導することができる。

第19条 審議委員は、本規約の改変を無断で行なつたとみなされるルールを見つけた時は、IBMA 理事会

に報告することとする。なお、審議委員会により、その事実が客観的に判断できる場合、実質的な著作権の侵害とみなす。

第3節 タイムキーパーならびにスコアボード係

第20条 試合におけるタイムキーパーならびにスコアボード係の役割は以下のように定める。

1. タイムキーパーは、試合時間を管理するものとし、主審の「始め」の号令と共にストップウォッチを作動させ、「やめ」の号令でストップウォッチを一時、停止させる。
2. スコアボード係は「主審の主審と副審の示す旗の色が多い側に「有効」の数と得点をスコアボードに反映させること。

第4節 ドクター

第21条 試合ドクターはスポーツ医学に精通した医師であって選手の健康を管理する。ドクターは、以下の義務を守らなければならない。

1. IBMA 極真会館の指示に従い、選手の定時または臨時の診察をすること。
2. 試合中は、試合場の最前列に着席し、主審の要請があれば負傷選手の診断の結果を報告し、万一緊急事態が起こった場合には応急の処置をとること。
3. 試合中、ドクターは自己の判断によって主審ならびに大会実行委員会に試合中止を勧告することができる。

第3章 判定

第1節 勝敗の判定

第22条 試合の判定は、先に12点を獲得した者を「勝ち」とし、その時点で試合を終了する。また、規定の試合時間内に12点を獲得できなかった場合は、点数の多い方を勝ちとする。但し、点差によっては、延長戦となる場合がある。なお、延長戦における勝敗の判定は別に定める。

第23条 「注意」「警告」は、主審の宣告と同時に、以下に規定された点数を相手に加点する。尚、点数はスコアボードによって、選手と観客に告知されなければならない。

1. 「注意」の点数は1点とする。
2. 「警告」は3点とする。

第2節 延長戦における勝敗の判定

第24条 「TS スタイル」の試合においては、本戦において4点差以上の得点差がなければ、2分間の「延長戦」を行う。延長戦に関しては以下のように定める。

1. 本戦では、選手の得点差が4点以上ない場合、「延長戦」を行なう。なお、「延長戦」に入る前は、30秒の休憩時間を与える。その際、選手は場外の所定の位置において、立った状態で休憩しなければならない。
2. 本戦で獲得した点数は、延長戦に持ち越され、判定の材料となる。
3. 「延長戦」において得点差が2点以上ない場合、「再延長戦」を行なう。
4. 「再延長戦」において得点差が同点の場合、「最終延長戦」を行なう。
5. 「最終延長戦」では、1点でも得点が多い方を勝者とする。なお、本戦以降、何回目の延長戦を「最終延長戦」とするかを、あらかじめ決めておかなければならない。
6. 最終延長戦が同点の場合、どちらかが先に得点すれば、試合終了とする、サドンデス方式の「最終戦」を採用する。その場合、最終延長戦後3分間の休憩を挟み試合を開始し、その後、3分ごとに1分の休憩を入れ、3回まで続けることとする。それでも「同点」の場合は「両者勝利」とする。
7. 決勝戦以外の試合では、再延長戦で同点の場合、「コイントス」で勝者を決める。「コイントス」による勝者の決め方はあらかじめ決めておくこと。また「コイントス」によって敗者となった者の公式記録は「引き分け」となる。
8. 「TS スタイル」の試合においては「旗判定」は行わない。

第3節 注意、他による相手へ加点

第25条 試合においては、反則行為以外の攻撃で相手に圧力を掛け、相手の両足を場外に出した時、あるいは、相手が攻撃を避けて、両足を場外に出した時、場外に出た選手に「注意」を与え、その相手に1点を加点する。

第26条 試合においては、スリップや回転胴廻し蹴りの失敗による転倒を含め、いかなる原因でも、自分の足裏以外を床に着ければ(片手、片膝のみ、片手と片膝のみを床に着けた状態を除く)、相手に1点を加点する(3秒以内に起き上がらなければ、相手にさらに1点を加点する)。

第27条 試合においては、転倒した後、3秒以内に立ち上がらなければ、「指導注意」として相手に1点を加点する。

第5節 「一本」「技あり」「有効」

第28条 試合においては、本規約に則り、効果的と判定された技を「有効」「技あり」と判定し、その技を駆使した選手に得点を賦与する。また、獲得得点が12点に達した場合、「勝負あり、一本」として、試合を終了する。

(一本)

第29条 その他、試合における「勝負あり、一本」について以下のように規定する。

1. 試合規約に認められている突き技、蹴り技等の打撃技を受け、一時的(3秒間以上)だが、試合の継続ができないと判定された場合、「一本」とする。
2. 反則行為に該当しない攻撃技による技判定(技有り、有効など)による得点が併せて12点に達した場合、「合わせ技、一本、」とする。

(技有り)

第30条 試合においては、以下のような場合、「技有り」とする。

第31条 「技有り」の判定並びに点数を以下のように定める。

1. 「技有り」による得点は3点とする。
2. 上段(頭部)に本試合規約で認められた「前蹴り」「回し蹴り」「後ろ回し蹴り」「踵落とし」をクリーンヒットさせ、「残心」があると主審が判定した場合、「技あり」とする。但し、残心がない場合は「有効」とする。また、蹴りを相手に当てた後、体勢を崩し、倒れた場合は「無効」とする。
3. 「TSスタイルα」の試合においては、上段(頭部)の「顎」「こめかみ」に中間以上の間合いから踏み込み(ステップイン)を伴って前拳ならびに後拳の直突きを決め、残心があると認められた場合、「技有り」とする。ただしその場合、突き技は、相手頭部に衝撃を与えないように、当たる直前で拳を引き、相手に当ててはならない。また、上段へ突きを当てた場合には反則行為として判断する。

(有効)

第32条 試合における「有効」の判定を以下のように定める。

1. 頭部に「前蹴り」「回し蹴り」「後ろ回し蹴り」「踵落とし」をクリーンヒットさせた場合、蹴りによる「有効」とし、得点は2点とする。なお、残心があった場合は、「技あり」とする。但し、蹴りを相手に当てた後、体勢を崩し、倒れた場合は、「無効」とする。(上段への蹴りによる有効)

2. 攻撃を防御せずに一方的に受け続けた場合、審判は「有効」を宣告し、相手に2点を加点とする。(攻撃支配による有効)。
3. 相手の前蹴りがクリーンヒットして転倒した場合、「有効」とし、得点は2点とする。なお、倒した後に本規約で規定された「残心」があれば、「技あり」とし、得点は3点とする。(蹴り技による有効)
4. 「左右の脇腹(腰骨の上)」に中間以上の間合いから踏み込み(継ぎ足ならびに切り替え足)を伴った「前脚の廻し蹴り」をクリーンヒットさせた場合、中段への蹴りによる「有効」とする。(中段への蹴りによる有効)
5. 「みぞおち」「左右の脇腹(腰骨の上)」に中間以上の間合いから踏み込み(継ぎ足ならびに切り替え足)を伴った中間以上の間合いから「前脚の前蹴り」「横蹴り」をクリーンヒットさせた場合、中段への蹴りによる「有効」とする。(中段への蹴りによる有効)
6. 「みぞおち」「左右の脇腹」に「後脚の前蹴り」「横蹴り」がクリーンヒットした場合、中段への蹴りによる「有効」とし、得点は2点とする。(中段への蹴りによる有効)
7. 相手の蹴り技を「脛受け」で防御した後「膝蹴り」を中段にクリーンヒットさせれば中段への蹴りの「有効」とする。(中段への蹴りによる有効)
8. 近間での「膝蹴り」は、原則「有効」とは判断しない。ただし、中間あるいは遠間からの踏み込み(ステップイン)を伴って、「みぞおち」「左右の脇腹」に膝蹴りを当てた場合は、中段への蹴りによる「有効」とする。(中段への蹴りによる有効)
9. 相手の膝から腰骨に至る太腿(大腿四頭筋)の真ん中に、後脚の回し蹴りをクリーンヒットさせた場合、下段への蹴りによる「有効」とする。(下段への蹴りによる有効)
10. 相手の膝から腰骨に至る太腿(大腿四頭筋)の真ん中に、踏み込みを伴った(継ぎ足、切り替え足)前脚の回し蹴りをクリーンヒットさせた場合、下段への蹴り技による「有効」とする。(下段への蹴りによる有効)
11. 「みぞおち」「左右の脇腹(腰骨の上)」に中間以上の間合いから踏み込み(ステップイン)を伴って「後拳直突き」をクリーンヒットさせた場合、中段への突き技による「有効」とし、得点は2点とする。ただし「残心」がない場合は、「無効」とする。(中段への突き技による有効)
12. 「みぞおち」「右脇腹(腰骨の上)」に中間以上の間合いから踏み込み(ステップイン)を伴って、「前拳下突き」をクリーンヒットさせた場合、中段への突き技による「有効」とし、得点は2点とする。ただし「残心」がない場合は、「無効」とする。(中段への突きによる有効)
13. 「正中線上」に中間以上の間合いから踏み込み(ステップイン)を伴って、「前拳ならびに後拳直突き」をクリーンヒットさせた場合、上中段への突き技による「有効」とし、得点は2点とする。ただし「残心」をとらなかった場合は、「無効」とする。(上中段への突きによる有効)
14. 相手の蹴り技を「脛受け」で完全に防御し、鎖骨から乳腺の間の正中線上ならびにみぞおち、左右脇腹に後拳中段直突きをクリーンヒットさせ、「残心」があれば、上中段への突き技による「有効」とする。なお、後拳の直突きとは、「脛受け」をした脚を床に着けた時、片方の

脚より後ろにある状態とする。そのような状態でない時は無効とする。また、「脛受け」による防御は完全に蹴りを「脛受け」で防御したと、主審が判断した場合のみとする。(上中段への突きによる有効)

15. 前拳直突きから後拳直突きの2連打(ワンツー)は後拳の直突きを「有効」と判定する。なお、連打の三本以上は、足を止めての打撃技とみなし、「有効」の判定対象から除外する。(突きによる有効)

第6節 「無効」「認めず」「取り消し」

第33条 試合中、以下の場合、主審は両手を身体の前面で、数回、交差させる動作により、「無効」「認めず」「取り消し」を宣告する。

1. 副審が何らかの反則行為を宣告していても、主審がそれを認めない場合(拒否)、「認めず」を宣告する。
2. 一度、間違った技判定等を行なったと主審が判断したとき、主審は「取り消し」を宣告し、その後、正しい宣告を行なう。
3. 突き技が「有効」と判断されるのは、引き手がある突き、かつ「残心」があった場合のみとする。それ以外の突きは無効とする。なお、「残心」の基本は、突きが決まった後、「上段の手構え」を取ることにする。また「極め突き」による残心も認める。なお、「残心」に関する詳細については別記を参照すること。
4. 突き技は、引きがない「押し突き」は「有効」と判断せず、「無効」とする。
5. 試合においては決め突きのための囹の突き(ワンツーのワンの突きなど)は「有効」の判定から場外する。
6. 試合においては、蹴り技をクリーンヒットさせるための囹技(突きや蹴りのフェイントなど)や崩し技(押し突き、フェイントの蹴り、内腿への下段回し蹴りなど)を用いることは認めるが「有効」の判定からは除外する。
7. 試合においては、相手の膝から腰骨に至る太腿(大腿四頭筋)の真ん中に、回し蹴りがクリーンヒットとしても相手の軸足の裏側にほぼ同時に回し蹴りが当たっている場合、「相打ち無効」として無効とする。
8. 試合においては、相手の突き、蹴りを受けながら仕掛けた「突き」「蹴り」は、たとえ相手にクリーンヒットしても判定対象から除外する。ただし、相手の「突き」「蹴り」を「脛受け」「肘受け」「払い受け」「かわし受け」などの防御技術を用いて、防御した後に仕掛けた突き、蹴

りならば、「有効」の判定対象とする(有効の判定基準は判定の章を参照のこと)。

9. 試合においては、ほぼ同時に彼我の蹴りが、相手の膝から腰骨に至る太腿(大腿四頭筋)の真ん中に当たった場合、「相打ち無効」とする。
10. 「TS スタイル α 」の試合においては、「TS スタイル β 形式」の試合における「上中段」への突き技を判定対象から除外する(第35条の14項、15項の除外)。その代わりに、上段(頭部)への突き技の使用を認め、判定対象に加えることとする。ただし、上段(頭部)への突き技は当てないこととする。また、上中段への突きや押し等の崩し技の使用は認めることとする。

第7節 特記事項

第34条 以下の項目を試合における特記事項とする。

1. クリーンヒットとは、相手の防御がないところへ、的確に当たった場合とする。なお、中段回し蹴りに対しては、小手の防御、脛による防御がある場合は、クリーンヒットとは認めない。
2. 「上中段」とは、鎖骨から乳腺の間の正中線上のこと。
3. 「中段」とは「みぞおち」と「左右脇腹」のこと。ただし、脇腹は帯から上で乳腺のラインより下のこととする。
4. 「下段」とは、膝から腰骨に至る太腿(大腿四頭筋)の真ん中周辺のこと。
5. 「残心」「極め突き」に関する所作等の詳細な規約は別記に定める。
6. 「残心がある」とは、技を決めた後、「上段の手構えによる自然体組手立ち」の状態にある時、あるいは「極め突き」を行なった時をいう。その際、相手の中心(へその下)からおおよそ1、2メートル以上離れていた場合、「残心がある」とは認められない。
7. 相手を倒し、間髪を入れずに「極め突き」を入れた状態を「残心がある」とする。
8. 足を止めてのすべての突き技、近間(ショートレンジ)において仕掛けた「突き技」「蹴り技(膝蹴り等)」は崩しの意味合いでは使用を認めるが、「技あり」「有効」の判定対象から除外する。
9. 鍵突き、下突きは、相手を崩す意味合いでの使用を認める。しかしながら、「技あり」「有効」の判定対象から除外する。
10. 突き技や蹴り技の判定において、「クリーンヒット」と判断するのは、技が角度とタイミングよく当たった場合とする。
11. 「TS スタイル α 形式」の試合における、上中段への突きや押しなどを崩し技として使用することを認める。

第8節 異議申し立て

第35条 審判の技判定等に不服がある場合、試合直後に「異議申し立て」を行なうことができることとする。ただし以下を参照のこと。

1. 「異議申し立て」は試合の直後、選手の代理人が審判員を通じて審判委員長に対し行なうこと。
2. 「異議申し立て」には、審議委員長、IBMA 理事長、審判委員長が協議し、審議委員長が決裁することとする

第4章 反則

第1節 反則行為に対する注意、警告

第36条 試合中、選手に反則行為が見られた場合の宣告方法について、以下のように定める。

1. 本規約に規定された反則行為には「危険技注意」と「指導的注意」があるものとする。試合中は、どちらの場合も主審による「イエローカード」の告知ならびに口頭で「注意」の宣告を行うこととする。ただし「警告」に該当する、反則行為に対しては、口頭で「警告」と宣告を行うこととする。
2. 主審は、反則行為に対し、「イエローカード」の告知ならびに口頭で「注意」を宣告する。その場合、宣告を受けた相手に1点を加点する。
3. 主審は、大な反則行為が見られた場合、「イエローカード」の告知ならびに口頭で「警告」と宣告する。その場合、宣告を受けた相手に3点を加点する。
4. 「イエローカード」による「注意」の宣告は、3回目で「警告」となり、4回目の反則行為が見られた場合、主審はレッドカードを告知し、選手を失格とすることとする。
5. 副審は反則行為が見られた場合、笛と旗によって、それを告知する義務があるものとする。

第37条 主審は、「注意(イエローカード)」並びに「警告(イエローカード)」の告知および宣告に関して、副審の判断を参考とする。ただし、主審は副審の判断・宣告に対し、拒否権を有し、反則行為の最終的な決定は主審の判断によるものとする。

第38条 主審は副審による「注意」の告知が無くても、単独で「イエローカード」の告知ならびに「注意」の宣告を行うことができることとする。

第2節 危険技注意

第39条 試合中の「注意(イエローカード)」の内、「危険技による注意(反則行為)」は、以下のように定める。

1. 相手頭部への手や肘による打撃。相手の喉、頸部への打撃。
2. 鎖骨への打撃。
3. 金的及び目への攻撃。
4. 頭突きによる攻撃。
5. 相手に噛みつくこと。
6. 相手を引っ掻くこと。
7. 相手の脚を取っての頭部への打撃技。
8. 頭部への牽制が当たった場合は反則行為となる。(頭部への牽制は認められる)
9. 相手の背後からの頭部への打撃技。
10. 相手の背部への打撃技。
11. 相手の膝関節、肘関節、肩関節、頸椎を極めること。
12. 倒れた相手への攻撃(「極め突き」も相手に当ててはならない)。
13. 膝頭の中心から上下、15センチの部分への打撃技。
14. 太ももに対する前蹴り及び横蹴り。
15. 場外付近(場外線から1メートル以内)における掌底、両拳による押し(場外付近以外での片手による押しは可とする)。
16. 相手頭部を掛けること、並びに押さえること(頸部は可)。
17. 相手頭部(頸部を含む)に手を掛けての頭部への打撃技。
18. 脚部への「かにばさみ」。
19. 相手を掴むこと(空手着、帯を含む)。
20. 蹴りの軸足を刈って相手を倒すような技ならびに相手を倒す技。
21. 太ももに対する前蹴り及び横蹴り、踵蹴り
22. 頸部を掛けたり押さえたりすることを禁じる。
23. 相手の試合着掴んでの打撃技を禁じる。
24. 相手の手首を掴むことを禁じる。
25. 乳腺付近への突きや鎖骨への突きなどへの執拗な攻撃を禁じる。ただし、試合の流れの中で止むを得ず、当たった場合を除く(主審の判断に任せる)。

第40条 その他、危険な行為が見られた時は、その場で注意を宣告することとする。宣告後、同じ行為を繰り返すようなら、警告、失格を宣告することもあることとする。また、ジュニア、シニア対象の反則行為(危険技注意)に関しては、IBMA 極真会館師範会と審判委員会が協議の上、別に定めることもあるものとする。

第3節 「指導的注意」

第41条 試合中は、危険技による「注意」の他、以下のような場合、主審は「指導的注意」として「注意(イエローカード)」を告知し、それを宣告する。その場合、反則行為の宣告を受けた相手に1点を加点する。

1. 奇声を発すること。
2. 主審の指示に従わないこと。(「やめ」の宣告後の攻撃など)
3. 自ら場外に出ること(両足が場外に出た場合)。
4. 攻撃技を仕掛けない事やフットワークにより、相手攻撃を避け続けること。
5. 上段(頭部)へ過剰な牽制を行うこと。

第4節 警告

第42条 試合中の反則行為に対し主審は、重大な反則行為並びにIBMA 極真会館の理念ならびに本規約にある試合理念に背く行為に対しては、「警告」を宣告する。「警告」は「イエローカード」による告知ならびに口頭で「警告」と宣告する。なお「警告」を宣告された場合、相手選手に3点を加点する。「警告」が宣告される行為を以下のように定める。

1. 審判や相手選手に対する暴言や非紳士的態度を選手が見せた場合、主審は「警告」を宣告し、相手選手に3点を加点する。
2. 主審の指示に従わない場合で、主審が危険又は悪質とみなせば、「警告」を宣告し、相手選手に3点を加点する。
3. 両手或いは両膝が床に着いている状態の相手を打撃技で攻撃した場合、ならびに攻撃の動作をした場合、「警告」を宣告する。ただし、極め突きは除く。
4. 反則行為を何度も繰り返した場合、また、主審が悪質と判断した場合は、「警告」を宣告する。
5. 「注意」を2回宣告された場合、3回目以降の「注意」は、無条件で「警告」となる。

第5節 失格

第43条 「レッドカード」の告知ならびに「失格」の宣告がなされた時点で試合は終了する。なお「レッドカード」の告知ならびに「失格」の宣告を受けた選手は、主審の指示に従い、試合場の退場の所作を厳守し、退場する。

第44条 前条に該当する場合、もし「異議申し立て」がある場合は、速やかに審判委員または審議委員に申し出ること。審議により、判定の取り消しが認められる場合がある。但し、その場合は、試合直後10分以内とする。

第45条 試合中、「失格」が宣告された場合、失格を宣告された選手の相手選手を勝ちとする。

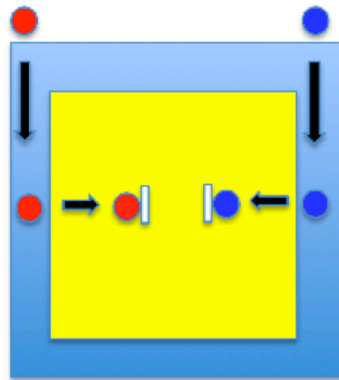
第46条 試合中、「失格」を宣告された選手は、審判委員会並びにIBMA 極真会館 師範会の審議により、永久選手資格停止など、厳しい処分を行なう場合があるものとする。

第5章 選手ならびに審判の所作

第1節 選手の所作

第47条 選手の試合開始前の所作を以下のように定める。

1. 選手は試合場に入場する際、各選手のサイド(正面から見て赤は左側、青は右側)のコーナーから「一礼」をしてから入場する。さらに試合場の場外スペースを前進し、試合エリアの各選手サイド、中央から「立礼(別紙にて規定)」を行ない、メインスペースへ入る(下図2を参照)。
2. 試合開始線の前において、相手選手と向き合い、不動立ちの姿勢で主審の指示を待つ。
3. 選手は相手選手と向き合い、主審が「お互いに礼」と宣言したら、「十字礼(別記に規定)」を行ない、構える。その際、片足が試合開始線に残っていなければならないこととする。
4. 主審の「始め」の宣告(所作を含む)で試合を開始する。
5. 選手の所作の詳細については別記を参照することとする。
6. 選手の試合終了後及び退場の所作に関して別記を参照のこと。



(図2)

第48条 選手は主審の「やめ」の号令と合図で試合を終了する。

第49条 選手は試合の終了時、試合場の試合開始時の位置に戻る。

第50条 選手は試合の終了時、正面を向き、勝敗の宣告を待つ。

第51条 選手は試合の終了時、主審の「正面に礼」の号令に合わせ、正面に「十字礼」を行なう。次に相手選手と向き合い、主審の「お互いに礼」の号令に合わせ、「十字礼」を行ない、相手選手と握手をする。

第52条 選手は各選手サイドの中央から「立礼」を行ない、場外スペースへ出て、青サイド、赤サイドのコーナーから退場すること。

第2節 審判の所作

第53条 審判の試合場への入退場の所作を以下のように定める。

(入場の所作)

1. 入場の際、審判は選手の入場に先んじて、試合場に入場する。
2. 入場の際、審判3名は、主審、副審の順に試合場の赤サイドのコーナーから入場し、審判サイドの中央に主審を真ん中にして副審は左右に並ぶ。
3. 入場の際、主審の号令により3人の審判が同時に「立礼」を行ない、メインスペースへ入る。
4. 入場の際、各審判は定位置に付き、選手の入場を待つ。
5. 入場の際、正面に向かい、試合スペースの境界線の前に主審を中央にして両側に副審が並ぶ(正面とは、役員席の方向とする)。
6. 退場の際は、主審の号令により3人の審判が同時に「立礼」を行ない、試合スペースを出る。
7. 退場の際は、審判3名は、副審、主審、副審が横一列に並び、一礼をした後、副審、主審、副審の順に赤サイドのコーナーから退場する。

8. 審判員の所作の詳細は別記を参照することとする。

第3節 主審及び副審の宣告方法

第54条 試合中の主審及び副審の宣告方法ならびに所作を以下のように定める。

1. 主審は試合中、絶えず正面席に背を向けない形で位置を変え、選手の技が見え易いよう動きながら審判を行うこと。
2. 主審は、「注意」並びに「警告」の宣告する場合、「やめ」を宣告し、選手を試合開始線に戻してから宣告を行う。
3. 主審は、「一本」「技有り」の宣告は、「やめ」を宣告してから、選手を中央に戻らせてから行なう。
4. 主審は「有効」の宣告は、試合を中断せずに行なう。ただし、技の判定に副審の意見を聞きたいときなど、必要な時は「やめ」の宣告により、試合を中断することができる。
5. 主審は「無効」の宣告は、試合を中断せずに行なう。
6. 主審は「試合終了」の合図があった時、即刻「やめ」と号令をかけ、速やかに選手を試合開始の位置に正面に向かわせ、立たせること。
7. 副審は、主審共に選手の技判定及び反則行為を宣告する。但し、試合中における副審の役割は、主審の判断を補佐することとし、必要以上に宣告を主張してはならない。尚、宣告動作は別記を参照することとする。
8. その他、主審及び副審の所作の詳細は別記を参照することとする。

第4節 審判による勝負判定の宣告作法

第55条 試合における審判の勝敗の宣告方法について以下のように定める。

1. 主審は、試合終了のブザーが鳴ったら、「やめ」と号令をかけ、速やかに選手を試合開始の位置に正面に向かせて着かせる。
2. 本試合規約に則り、「勝ち」と判断される選手側の色の旗を90度上方に伸ばして、大きな声で「赤又は青の勝ち」と宣告する。
3. 主審の「勝ちの宣告」の際の所作は別記を参照することとする。

第6章 特記事項

第56条 本規約を承認した選手の所属する団体等の関係者は、本規約を遵守し、規約違反を行わないこ

とする。また、本規約を見た者は、本規約を無断で転用や改訂しないこと。

第57条 本規約は IBMA 極真会館ならびに本試合規約の理念を具現化するために必要と考えられた場合は、その内容の変更を行うものとする。その場合、IBMA 師範会への報告と本規約の創設者、増田章の承認を得るものとする。

第58条 本規約は、改定を行うことがあるものとする。なお、改定後は IBMA 極真会館のホームページに告知することとする。

第59条 本規約の著作権は IBMA 極真会館の増田章にあるものとする。

