

SABAKIトーナメント 組手試合規定 2025.2

【反則】

【参加条件】2. 前腕・肘・肩での攻撃

1. 芦原会館の現会員で、大会に出場できる健康な身体であること。3. 各部位による回避行動のための押し ※サバキのための押しは有効 2. ルールを理解し、指定された防具を不足なく着用、大会申込用紙に捺印すること。4. Jr.下腹部・一般 金的への攻撃、手技による顔面・のどへの攻撃、各関節への攻撃 3. 判定への抗議は一切受け付けない。5. 故意に場外へ出ること、審判が判断した技のかけ逃げ 4. 大会参加前には必ず各自スポーツ保険に加入すること。6. 柔道のような相手を腰に乗せての投げ、裏投げ時の顔を押しさえての投げ

【カテゴリ】7. 一般男子・顔面有のカテゴリ以外は、倒された場合下から攻撃をしてはならない 大会ごとに変更される。8. 主審の「やめ」の合図後に意図的に攻撃をした場合 カテゴリ成立は最低4名とし、満たない場合は統合できる範囲で、大会運営が側がカテゴリーを統合する。それでも満たない場合は総当り・ワンマッチの方法が取られる。

【試合内容】1. 身体を真中で分けて、両側を掴むと反則だが、片側を両手で掴むことは有効

1. 両側を掴んでからの攻撃 ※脚は片側でも両手掴み禁止

	試合時間			組手			サバキ(技有・有効) 2点・1点	一般男子 顔面有	3分	2分	2分	○				
	本戦	延長 予選・準決	三決・決勝	上段	一本 4点	技有 2点										
幼児 小学生	1分 30秒	1分	1分	×	打撃により一瞬でもダウン	①上段にクリーンヒット ②一時的に動きが止まる ③一時的に戦意喪失	相手をサバキ、制圧しドメを入れた場合は技有									
中学生	2分	2分	2分	×	3秒以上の戦意喪失	④一時的に足で足をひきずる ⑤腹部のダメージ ⑥防戦一方になり反撃しない状態が続く										
高校生	男子 3分 女子 2分	2分	2分	×	3秒以上の戦意喪失	④一時的に足で足をひきずる ⑤腹部のダメージ ⑥防戦一方になり反撃しない状態が続く	相手をサバキ、ドメを入れた場合は有効									
一般女子 35歳未満	2分	2分	2分	○	打撃で3秒以上のダウン	①上段にクリーンヒットしダメージがある(ふらつく) ②~⑥はジュニアと共通										
一般男子 35歳未満	3分	2分	2分	○	3秒以上の戦意喪失											
シニア 45未満・45以上	2分	2分	2分	○	合計4点獲得											

- 2. サバキに行く際の、両側両手掴みは一瞬(ワンアクション)なら有効、その後必ずサバキにかからなくてはならない
- 3. 裏投げ時の押しさえる方の手は、添える程度なら中心を越えてよい。ただし中心を越えて道着を掴む場合や、投げが決まらなかった後にその手が残っている場合は反則とする

【顔面有のルール】

- 1. 基本的にはSABAKIトーナメントのフルコンタクトルールが適応
- 2. 顔面への手技による攻撃は連続3回まで、その後は中段への突き、蹴り、ステップを行わなければならない
- 3. 掴んでからの攻撃は3回、その中で顔面への攻撃は突き・蹴りを1回ずつ可能

【着衣】

- 1. 帯が解けないように、帯留またはテープで固定
- 2. ファールカップはズボンの内側着用
- 3. 男子のインナーやTシャツは禁止、女子は白・黒・派手でないものを着用
- 4. 入墨・タトゥーがある場合必ず隠す(その際のインナーは可とする)
- 5. 選手の髪型・ヘアバンド等の規定はないが、装飾品を付けてはならない

【判定方法】【セコンド・応援】

1. ポイント差がある場合は、試合内容に関わらず、ポイントの多い方が勝者 1. セコンドや周囲の応援は、相手選手に対する発言をしてはならない。2. ポイントに差が無い場合は、ダメージ>有効打>攻撃数>積極性の順で判断する 2. 武道の大会らしく、言葉遣いに気を付け、品位ある応援を行う。・ダメージ=嫌がったり、声が出る ・有効打=ノーガードの箇所へ攻撃 3. セコンドの撮影は可とする

・攻撃数=手数・足数 ・積極性=気合・前に出る 4. セコンドは選手同様、試合開始・終了時の挨拶を行う

	ヘッドガード	拳	スネ	膝		ファールカップ チェストカ
--	--------	---	----	---	--	------------------

						ードマウス ピース	
幼・小	○	○布	○	○3年以上	○	女子3年以上	×
中学生	○	○布	○	○	○	女子○	×
高校生	○	○グローブ	○	○	○	女子○	×
一般女子	×	×	○	×	○	○	○
一般男子	×	×	×	×	○	×	○
シニア	×	×	○	×	○	×	○
顔面有	○	○オープン	×	×	○	×	○

【失格】【ポイント】【サポーター】

1. 注意4になった場合 1. 技によるポイント(上記参照)
2. 反則で相手がドクターストップ 2. 注意1(0点)・注意2(1点)・注意3(2点)・注意4(3点・失格)
3. 試合時間に遅れた場合 4. 審判の指示に従わない場 3. 合計得点が4点で終了。ただし注意4は相手に3点入る
合 が、相手 の得点合計が4点なくともその時点で終了
5. 試合開始から試合終了までの嘔吐 4. 獲得した得点は、総当り戦の時の同勝数の時に判断材料となる 6. 既定
の体重を越えていた場合