

極真空手ワールドユニオン (KWU)

承認： 極真空手ワールドユニオン (KWU) 事務総長
A. Pichkunov

国際極真競技規定

(2018年7月7日および2021年12月4日の極真空手ワールドユニオン(KWU)執行委員会の決定による修正を含む)

目次

一般規定	3
第1条： 競技エリア	3
第2条： 競技エリアの備品	4
第3条： 公式服装および選手の衛生	5
第4条： 審判員の権限と義務	7
第5条： 不戦敗および棄権 (KIKEN)	10
第7条： 公式異議申し立て	12
第8条： 修正	13
組手競技	14
第9条： 組手競技の運営	14
第10条： 試合時間 (SHIAI JIKAN)	16
第11条： 得点	18
第12条： 禁止行為 (HANSOKU)	18
第13条： 警告および罰則	20
第14条： 判定基準	21
第15条： 試合の開始、 中断、 終了	22
試割り 競技 (TAMESHIWARI)	24

第16条： 試割り 競技の運営	24
型競技（KATA）	25
第17条： 型競技の運営	25
第18条： 勝者選定の基準	25
第19条： 型の演武手順	26
付録	26
付録1： KWU審判員の動作およびシグナルガイドライン	26
付録2： KWU承認タタミ タイプ	27
付録3： 競技エリア図	28
付録4： KWU承認プラットフォームタイプ	28
付録5： 極真組手競技で使用される主な日本語コマンドのアルファベット順リスト	29
付録6： 指定型リスト	30

一般規定

第1条：競技エリア

1. 競技エリアは平坦で危険のないものでなければならない。
2. 競技エリアは12m x 12m（欧洲製2m x 1mタタミ 使用時）または12.6m x 12.6m（日本製1.8m x 0.9mタタミ 使用時）の正方形とし、KWU承認タイプのタタミを敷き詰め、弾力性のある床またはプラットフォームに固定する（付録4参照）。
3. 競技エリア（付録3参照）は、試合場（コンテストエリア）と安全区域（セーフティエリア）の2つのゾーンに分けられる。危険区域（デンジャーゾーン）の外枠内側のエリアを試合場と呼び、8m x 8m（日本製タタミ使用時は9m x 9m）の正方形とする。危険区域の外側のエリアを安全区域（場外：JOGAI）と呼び、各辺2m（日本製タタミ 使用時は1.8m）の幅をとる。
4. 危険区域は試合場の外周部分で、選手が試合場の境界に近づいていることを知らせるものである。各辺1m（日本製タタミ 使用時は0.9m）の幅とし、赤色のタタミを敷く。
5. 危険区域の境界線より内側の試合場部分および安全区域には、青色のタタミを敷く。
6. 試合場の中央から1.5メートル後方に、本部席（ヘッドテーブル）から見て主審（レフェリー）が位置するための長さ1m、幅約10cmの線を引く。
7. 主審の線と直角に、試合場の中央から1.5メートルの距離に、長さ各1m、幅約10cmの平行線2本、白（SHIRO）と赤（AKA）を引く。これは選手が試合を開始および終了する位置を示すものである。赤線（AKA）は主審の右側に、白線（SHIRO）は左側とする。
8. 競技エリアの周囲には最低50cmのフリーゾーンを確保しなければならない。安全区域の外周から1m以内には、広告板、壁、柱などを設置してはならない。
9. 2つ以上の競技エリアを隣接して使用する場合、最低4mの共通安全区域が必要である（付録3参照）。
10. 各副審（FUKUSHIN）は安全区域内のマット上の四隅に着席する。各副審は赤と白の旗、およびKWU承認タイプの個人用ホイッスルを装備する。
11. 主審（SHUSHIN）は、副審が着席している安全区域を含む競技エリア全体を移動することができる。
12. 2名の主審補佐（レフェリアシスタント）のうち、1名は白の選手（SHIRO）が入場する競技エリア境界部分に、もう1名は赤の選手（AKA）が入場する競技エリア境界部分に着席する。
13. 監査（マッチスーパーバイザー）は、主審の後方、左側または右側の安全区域のすぐ外側に着席する。監査は赤旗または標識、およびホイッスルを装備する。
14. アナウンサー、記録係（スコアラー）、計時係（タイムキーパー）は、主審と向かい合う得点テーブル（スコアテーブル）に着席する。

15. コーチ（セコンド）は、競技エリア側面のそれぞれの側の安全区域外に着席する。競技エリアが高くなっている場合（プラットフォーム上）、コーチは高いエリアの外側に配置される。
16. 一般に、観客は競技エリア（またはプラットフォーム）から3メートル以内に立ち入ることはできない。
17. 競技エリアの寸法は、競技会場の条件が必要とする場合、KWUスポーツ委員会の承認を得て変更することができる。

第2条：競技エリアの備品

副審用椅子と旗

副審（FUKUSHIN）用の軽量椅子を、競技エリアの四隅の安全区域に配置しなければならない。各椅子には赤旗1本と白旗1本を置く。

コーチ用椅子

コーチ用の軽量椅子を、競技エリア側面の赤側および白側に配置しなければならない。競技エリアが高くなっている場合、コーチ用の椅子は高いエリアの外側に配置される。

監査用椅子

監査（マッチスуперバイザー）用の椅子は、主審の後方、左側または右側の安全区域のすぐ外側に配置しなければならない。椅子の座面には赤旗1本を置く。競技エリアが高くなっている場合、監査用の椅子は高いエリアの外側に配置される。

スコアボード

各競技エリアには、高さ90センチメートル、幅2メートルを超えない、得点を水平に表示するスコアボードを2つ用意し、主審、委員会メンバー、役員、観客から見えやすい競技エリア外に配置する。電子スコアボードを使用する場合でも、バックアップとして手動スコアボードを用意しなければならない。スコアボードはKWUが定める要件に対応しており、必要に応じて主審が利用できるようにすべきである。

計時時計（タイマー）

試合時間を計測するために、2つの計時時計（予備1つを含む）を用意しなければならない。電子計時時計を使用する場合でも、管理用に手動計時時計も使用しなければならない。時計は正確性を維持する責任者がアクセスできる場所にあり、競技開始時および競技中に定期的に正確性を確認しなければならない。電子機器の故障に備え、手動計時時計とスコアボードは電子機器と一緒に使用しなければならない。

タイムシグナル

試合時間の終了を主審に知らせるための太鼓、銅鑼、ベル、または同様の音響装置を用意しなければならない。また、試合時間の終了を主審に知らせるために主審の足元に投げ入れるための、豆を入れた20cm x 10cmの赤色の小袋を用意しなければならない。

体重計

2つの体重計（予備1つを含む）を用意しなければならない。体重計は正確性を維持する責任者がアクセスできる場所にあり、競技開始時および競技中に定期的に正確性を確認しなければならない。

赤・白リボン

赤の選手（AKA）と白の選手（SHIRO）を識別するために、長さ約80cm、幅4cmの赤リボン3本と白リボン3本を用意しなければならない。1本は競技エリア内の選手用、1本は入場準備中の選手用、1本は予備である。

第3条：公式服装および選手の衛生

1. 選手およびそのコーチは、本規定で定義された公式ユニフォームを着用しなければならない。
2. 審判委員会は、本規定に従わない役員または選手を出場停止にすることができる。

審判員（レフェリー）

1. 主審および副審は、KWU審判委員会が指定する公式ユニフォームを着用しなければならない。このユニフォームはすべての大会および講習会で着用しなければならない。
2. 競技エリア外での公式ユニフォームは以下の通りとする。
 - ・ 半袖の白シャツ
 - ・ 公式黒蝶ネクタイ
 - ・ 裾折り返しのない無地の黒ズボン
 - ・ 無地の濃紺または黒の靴下および黒のスリッポンシューズ
 - ・ 女性審判員はヘアクリップを着用可
3. 競技エリア内で審判を行う際の公式ユニフォームは以下の通りとする：
 - ・ 半袖の白シャツ
 - ・ 公式黒蝶ネクタイ
 - ・ 裾折り返しのない無地の黒ズボン
 - ・ 主審および副審は裸足で競技エリアに入らなければならない
 - ・ 女性審判員はヘアクリップを着用可
4. 審判員は常にKWU承認タイプの個人用ホイッスルを携帯しなければならない。

選手

1. 選手は、該当する段位色の帯を締めた白の空手着（KARATEGI）を着用しなければならない。胸の「極真（Kyokushin）」マークは許可される。その他の胸マーク、ストライプ、パイピング、または個人の刺繡は認められない。
2. 空手着は綿または同様の素材で作られ、良好な状態（破れや裂け目がない）で、清潔で、概ね乾燥しており、不快な臭いがないものでなければならない。
3. 許可されるマーキング

- a) 国のオリンピック略称（上着の背中）
- b) 国章または国旗（左肩 - 襟から肩を通って腕の下まで）。全体のサイズは12cm x 8cmを超えてはならない。
- c) メーカーの商標（上着の前面下部およびズボンの左脚前面下部）。最大サイズ25平方センチメートル。
- d) 選手名は、帯、上着の前面下部、上着の背中（オリンピック略称の上）、ズボンの前面上部に着用でき、最大3cm x 15cmとする。
- e) 個人またはチームスポンサーのロゴ（右肩 - 襟から肩を通って腕の下まで）。全体のサイズは12cm x 8cmを超えてはならない。

さらに、組織委員会が発行する識別番号（ゼッケン、25cm x 20cm）を背中に着用する。KWU執行委員会は、承認されたスポンサーの特別なラベルまたは商標を識別番号（ゼッケン）に表示することを許可する場合がある。

- 4. 上着は、帯で腰を締めた際、臀部を覆う最小限の長さが必要だが、太ももの4分の3を超える長さであってはならない。上着の身頃は左側を右側の上に重ねて着用し、胸郭下部のレベルで最低20センチメートルの重なりを持つ十分な幅がなければならない。
- 5. 上着の袖の最大長は手首の曲がり目までとし、前腕の中間より短くてはならない。袖は肘を曲げた状態で肘を覆わなければならぬ。上着の袖をまくり上げてはならない。
- 6. ズボンは踵の下を超えてはならないが、短すぎてはならず、ズボンの裾端はくるぶしより5cm以上高くてはならない。ズボンの脚をまくり上げてはならない。
- 7. 選手の段位に対応する色の帯は、幅約5センチメートルで、腰を2周して結んだときには目と両側から約20~30cm余る長さでなければならないが、帯の端が膝より下になってはならない。帯は腰の位置で上着の上から着用し、上着が緩みすぎないように本結び（スクエアノット）で十分にきつく結ばなければならない。
- 8. 女子、ジュニア女子、女性選手は、空手着の上着の下に無地の白Tシャツを着用することができる。
- 9. 選手は裸足で競技しなければならない。

10. 組手選手には以下の防具着用が義務付けられる：

- ・ 男性選手：KWU承認タイプのファールカップ（金的ガード、空手着のズボンの上に着用してはならない）
- ・ 女性選手：KWU承認タイプのチェストプロテクター（胸ガード）、シンガード（すね当て）およびインステップガード（甲当て）（任意）
- ・ 10歳、11歳、12-13歳、14-15歳の男女、16-17歳のジュニア男女：KWU承認タイプのシンガード
- ・ 10歳、11歳、12-13歳、14-15歳の男女、16-17歳のジュニア男女：KWU承認タイプのグローブ（拳サポーター）
- ・ 10歳、11歳、12-13歳、14-15歳の男女、16-17歳のジュニア男女：KWU承認タイプのヘッドギア
- ・ 10歳および11歳の男女：KWU承認タイプのベスト（胴プロテクター）
- ・ 歯列矯正器具を装着している場合、マウスガード（マウスピース）は必須である。マウスガードを使用する場合、適切にフィットしていかなければならない。

11. 以下の防具は義務ではない：

- ・ 女性選手のファールカップ
- ・ 矯正器具のない選手のマウスガード。 使用する場合、 適切にフィットしていなければならぬ。

この防具は必須ではないが、 着用する場合はKWU承認タイプでなければならない。

12. 眼鏡は禁止とする。 ソフトコンタクトレンズは選手の自己責任で着用可能である。

13. 許可されていない衣類、 装飾品、 または用具の着用は禁止とする。

14. すべての防具はKWU公認でなければならない。

15. 最初の試合中の包帯、 パッド、 またはサポーターの使用は禁止とする。 それ以降、 怪我による包帯、 パッド、 またはサポーターの使用は、 大会医師の助言に基づき主審が承認しなければならない。 攻撃および防御技術の効率を高める目的でのバンデージは許可されない。 テーピングおよび包帯は大会医師のみが施すことができ、 医師による署名と捺印が必要である。

16. 選手の個人的な衛生状態は高い水準でなければならない。

17. 選手は手足の爪を短く切らなければならず、 対戦相手を傷つける可能性のある金属製またはその他の物体を身に着けてはならない。 金属製の歯列矯正具の使用は、 主審および大会医師の承認が必要である。 選手はいかなる怪我に対しても全責任を負う。

18. 選手は髪を清潔にし、 スムーズな試合進行を妨げない長さに整えなければならない。 ヘアバンドは許可されない。 主審が選手の髪が長すぎる、 および/または不潔であると判断した場合、 その選手を試合から除外することができる。 ヘアスライドや金属製のヘアグリップは禁止とする。 リボン、 ビーズ、 その他の装飾品は禁止とする。 長い髪は、 他の選手に不便をかけないよう、 目立たないゴムバンドまたはポニーテールリテナーで結ばなければならない。

19. 各試合または対戦の前に選手が要件を満たしていることを確認するのは、 主審補佐の義務である。

20. 要件を満たさない選手は競技への参加を拒否され、 1分以内に問題を改善できない場合、 対戦相手が不戦勝 (KIKEN-GACHI) となる。

コーチ

1. コーチは大会中常に、 各国の連盟の公式トラックスーツを着用し、 公式IDを表示しなければならない。

第4条： 審判員の権限と義務

審判委員会

審判委員会の権限と義務は以下の通りとする：

1. 組織委員会と協議し、 競技エリアの配置、 すべての機器および必要な設備の提供と配置、 試合運営と監督、 安全対策などに関して、 各大会の正しい準備を確保する。
2. タタミマネージャー (最高審判長) をそれぞれのエリアに任命および配置し、 タタミマネージャーの報告に基づいて必要な措置を講じる。
3. 審判役員全体のパフォーマンスを監督および調整する。
4. 必要に応じて交代役員を指名する。

5. 特別賞「（技能賞」、「敢闘賞」など）の受賞者を指名する。
6. 特定の試合中に発生し、ルールに規定のない技術的な問題について最終判断を下す。

タタミマネージャー

1. 管理下のエリアにおけるすべての試合について、主審および副審を委任、任命、監督する。
2. エリア内の主審および副審のパフォーマンスを監督し、任命された役員が割り当てられた任務を遂行できることを確認する。
3. 監査が競技ルールの違反を合図した場合、主審に試合を停止するよう命じる。
4. 監督下の各役員のパフォーマンスに関する日次報告書を作成し、推奨事項があれば審判委員会に提出する。

審判団（レフェリーパネル）

1. 各試合の審判団は、主審（SHUSHIN）1名、副審（FUKUSHIN）4名、主審補佐2名で構成される。
2. 組手試合の主審および副審は、いずれの選手の国籍も有していない。さらに、試合運営を円滑にするため、アナウンサー、計時係、記録係が任命される。
3. 判定（HANTEI）において、主審（SHUSHIN）および4名の副審（FUKUSHIN）はそれぞれ1票を持つ。
4. 試合後に判定の根拠を説明する場合、審判員はタタミマネージャー、審判委員会、またはアピール陪審員に対して発言することができる。それ以外の者には説明を行わない。

主審（レフェリー）

1. 主審（SHUSHIN）は、試合の開始、中断、終了の宣告を含め試合を進行し、判定が正しく記録されることを保証する権限を持つ。
2. 副審の意見を求め、それに基づいて行動する。
3. 試合中、主審は副審（FUKUSHIN）の合図に注意を払い、責任を持って対応する義務がある。
4. 2名の副審が同じ合図を出すか、同じ選手への得点を示した場合、主審は自身の3票目を加え、過半数の票決により、一本勝ち（IPPON GACHI）、技あり（WAZA-ARI）、またはルール違反に対する罰則を与えることができる。
5. 2名の副審が選手のルール違反（HANSOKU）を示した場合、主審は試合状況が違反者に有利に進展しているかどうかに応じて、試合を止めずに「認めず！」（MITOMEZU!）を示す権利を持つ。主審が試合を止めない場合、ジェスチャーで副審に示し、「続行！」（ZOKKO!）のコマンドで選手に示す必要がある。3名または4名の副審が選手のルール違反を示した場合、主審は状況に応じて試合を止め、副審の旗を数え、違反者に公式警告（CHUI）を与えるなければならない。
6. 主審の意見で得点が入った、反則が行われた、または選手の安全を確保する必要があると判断した場合、試合を停止する。主審がルール違反（HANSOKU）を認識して試合を止めたが、副審の支持が得られず、違反者に公式警告（CHUI）を与えることができない場合、口頭警告（KEIKOKU）を与えることができる。

7. 主審の意見として、副審が一本、技あり、警告、または罰則の判定を再評価する根拠がある場合、副審の評決の確認を要請する。
8. 3名または4名の副審が一本、技あり、またはルール違反 (HANSOKU) を示したが、主審がその状況判断の妥当性を疑う場合、主審は試合を止め、副審を集めて協議し、監査 (KANSA) 、タタミマネージャー、または審判委員会と協議した上で、一本勝ち (IPPON GACHI) の宣言、技ありの付与、「認めず！ (MITOMEZU!)」の命令、または公式警告 (CHUI) を与えることができる。主審が「認めず！」を宣告するか公式警告 (CHUI) を与える場合、決定の理由を選手に正確に説明しなければならない。
9. 必要に応じて、タタミマネージャー、審判委員会、またはアピール陪審員に対し、判定の根拠を説明する。
10. 罰則を科し、警告を発する。
11. 自身の票を含め副審の投票 (HANTEI) を行い、結果を発表する。
12. 勝者を発表する。
13. 主審の権限は競技エリア内だけでなく、その周囲全体にも及ぶ。
14. 主審はすべてのコマンドを発し、すべての発表を行う。

副審 (ジャッジ)

1. 得点、警告、および罰則を合図する。
2. 決定事項に対する投票権行使する。
3. 副審は選手の行動を注意深く観察し、以下の場合に主審に意見を合図する：
 - a) 得点が認められたとき。
 - b) 選手が禁止行為および/または技術を犯したとき。
 - c) 怪我、病気、または選手が続行不能であることが認められたとき。
 - d) 両方または一方の選手が競技エリア外に出たとき (JOGAI)。
 - e) その他、主審の注意を喚起する必要があると思われる場合。
4. 各副審は適切なジェスチャーとホイッスルの吹鳴により、意見を明確に示すこと。
5. 各副審は、他の副審および主審の合図に応じて明確に意見を表明し、「認めず！ (MITOMEZU!)」または「見えず！ (MIEZU!)」を示すことで、その状況判断を支持するかどうかを示すこと。
6. 副審が主審および他の副審と異なる判断を表明する場合、旗を巻き上げ、それを振ってホイッスルを吹くことで主審の注意を引き、主審は審判団を集めて協議を行う。
7. 副審はまた、記録係が記録した得点が主審の発表した得点と正しいことを確認しなければならない。スコアボードが間違っていることに気付いた場合、主審に間違いを指摘しなければならない。
8. 副審は、自身の位置が選手を危険にさらす場合、速やかに自身と椅子を移動させなければならない。

主審補佐 (選手担当審判員)

1. 選手が競技エリアに入る前に、公式服装および選手の衛生要件への適合を確認し、承認された用具を着用していることを確認する。

- 副審と同じ国の選手が競技エリアに入場する場合、その試合の副審を交代する。主審を交代する場合、審判団から選出される。
- 試合開始後に主審が必要と認める理由で選手が一時的に競技エリアを離れる場合、主審補佐は必ず選手に同行し、不正が行われないよう監視しなければならない。この許可は例外的な状況（規格不適合による空手着の交換など）にのみ与えられる。
- 選手が競技エリア外でユニフォームの一部を交換しなければならず、同行する主審補佐が同性でない場合、タタミマネージャーが指名した役員が主審補佐に代わって選手に同行する。

監査（マッチスーパーバイザー）

- 監査は進行中の試合を監督することでタタミマネージャーを補佐する。主審および/または副審の決定が競技ルールに従っていない場合、監査は直ちに赤旗を上げ、ホイッスルを吹く。タタミマネージャーは主審に試合を停止させ、不規則性を是正させる。監査の役割は、試合が競技ルールに従って行われることを保証することである。追加の副審として存在するわけではない。投票権を持たず、得点が有効か場外が発生したかなどの判定事項に関する権限も持たない。唯一の責任は手続き上の問題にある。
- 試合の記録は、監査の承認を条件として公式記録となる。
- KWU審判委員会の決定により、監査の職務は大会の審判長または副審判長に割り当てることができる。

アナウンサー、記録係、計時係

- 記録係および計時係、その他の技術アシスタントは、21歳以上で、国内審判員として最低1年の経験を持ち、審判ルールに関する十分な知識を有していかなければならない。
- 組織委員会は、アナウンサー、記録係、計時係が技術役員として十分に訓練されていることを保証しなければならない。
- 計時係は「始め！（HAJIME!）」のアナウンスを聞いて時計を始動させ、「時計を止めてください！（TOKEI-WO TOMETE KUDASAI!）」のアナウンスを聞いて時計を停止させる。
- 試合時間が終了したとき、計時係は明確に聞こえる信号と、主審の足元に向けて豆の入った赤い小袋を投げることで、その事実を主審に通知しなければならない。
- 記録係は、試合結果を示すために使用されている現在の標識や合図を完全に把握していかなければならない。

第5条：不戦敗および棄権（KIKEN）

- 棄権（KIKEN）または没収試合とは、選手が呼び出し時に現れない、続行不能である、試合を放棄する、または主審の命令により撤退させられる場合に下される決定である。放棄の理由には、対戦相手の行為に起因しない怪我が含まれる場合がある。
- 不戦勝（KIKEN-GACHI）の決定は、対戦相手が試合に現れない選手に与えられる。1分間に3回の呼び出しの後、開始位置にいない選手は試合を没収される。

3. 試合中に選手がコンタクトレンズを紛失し、直ちに回収できず、コンタクトレンズなしでは競技を続行できない旨を主審に伝えた場合、副審との協議後、主審は対戦相手に不戦勝(KIKEN-GACHI)を与える。
4. 選手が正当な理由なく試合を放棄した場合、KWU執行委員会が定めた金額の賠償金を支払わなければならない。このルールの例外は以下の通りである
 - a) 医師の診察により、大会医師が選手に戦闘継続能力がないと判断した場合。
 - b) 大会開始直前または大会中に不測の事態（選手の家族の不幸など）が発生した場合。

第6条：競技中の負傷および事故

1. すべての選手は自己責任で極真大会に参加する。KWUまたは大会主催者は、大会参加を通じて選手が受けた怪我や病気について責任を負わない。
2. 選手が負傷した場合、主審は直ちに試合を停止し、必要に応じて大会医師を呼ぶ。主審は選手が負傷し治療が必要な場合、手を挙げて「ドクター！」と口頭で呼び出し、大会医師を呼ぶ。大会医師は怪我の診断と治療のみを行う権限を持つ。大会医師が選手を不適格と宣言した場合、医師の公式報告書に適切な記載を行わなければならない。不適格の程度はタタミマネージャーと記録係に明確にされなければならない。
3. 進行中の試合で禁止行為により負傷し治療が必要な選手には、治療のために3分間が与えられる。身体的に可能であれば、負傷した選手は競技エリア外に誘導され、大会医師による診察と治療を受けるべきである。治療が許容時間内に完了しない場合、主審は大会医師と協議の上、選手を戦闘不能と宣言するか、治療時間の延長を与えるかを決定する。治療時間の延長が与えられた場合、試合は次の3試合後に再開される。次の試合が3試合未満の場合は、タタミマネージャーが時間を決定する。いずれの場合も、怪我により試合が停止した時点から再開される。
4. 怪我のために選手が続行不能となり、怪我の原因が負傷した選手に帰する場合、その選手は敗北となる。怪我の原因が禁止行為を犯した負傷していない選手に帰する場合、負傷していない選手は敗北となる。
5. 大会医師により戦闘不能と宣言された負傷選手は、その大会で再び戦うことはできない。
6. 怪我による失格で試合に勝利した負傷選手は、再検査後に大会医師により適格と宣言された場合のみ、大会での戦闘継続が許可される。
7. ペナルティや対戦相手の失格を得るために、禁止行為や技術による怪我を装ったり誇張したりしていると審判団に判断された選手は、自分がペナルティを受けたり失格となる場合がある。
8. 審判員は、反則(HANSOKU)、減点(GENTEN)、または試合内容に基づいて勝者を決定する。
9. 主審の「止め！(YAME!)」の命令後に選手が対戦相手に打撃を与えた場合：
 - a) 対戦相手がノックダウンされた、一時的な意識喪失の原因となる重傷を負った、または立ち上がったとしても試合のその後の展開に影響を与える可能性のある怪我を負った場合、違反者は失格(SHIKKAKU)となる。
 - b) 対戦相手がノックダウンされたが意識を失わなかった、軽傷を負った、または一時的に移動能力を失っただけの場合、違反者には減点(GENTEN)が与えられる。

- c) 対戦相手が打撃を受けたが重傷を負わなかった場合、違反者には公式警告 (CHUI) が与えられる。
- d) 打撃が目標を外れた場合、違反者には口頭警告 (KEIKOKU) が与えられる。

第7条：公式異議申し立て

1. 原則として、KWU大会では異議申し立ては受理または評価されない。ただし、審判委員会およびKWU指導部が特定の大会で異議申し立ての提出と受理を許可することを決定した場合、異議申し立ての提出と評価、および評価結果に対する措置は、本条の規定に従って行われる。この場合、組織委員会は事前に大会参加者に異議申し立ての許可について通知する義務がある。
2. 何人も、審判団のメンバーに対して判定について抗議することはできない。
3. 審判手続きがルールに違反していると思われる場合、異議申し立てを行うことができるるのは各国の連盟会長またはその公式代表者のみである。
4. 異議申し立ては、異議の原因となった試合直後に提出される書面報告書の形式をとる。異議申し立てには、選手名、担当審判員、および抗議内容の正確な詳細を記載しなければならない。全体的な基準に関する一般的な主張は、正当な抗議として受理されない。抗議の正当性を証明する責任は申立人にある。
5. 唯一の例外は、抗議が管理上の誤作動に関する場合である。進行中の試合における管理上の誤作動の場合、コーチはタタミマネージャーに直接通知できる。その後、タタミマネージャーが主審に通知する。異議申し立てはアピール陪審員の代表者に提出しなければならない。やがてアピール陪審員は抗議された決定に至る状況を再検討する。利用可能なすべての事実を考慮した後、彼らは報告書を作成し、必要とされる措置を講じる権限を与えられる。決定は、勝者の次の試合開始前にアピール陪審員によって行われる。
6. ルールの適用に関する異議申し立ては、KWU執行委員会が定義した苦情手続きに従って行われなければならない。それは書面で提出され、チームまたは選手の公式代表者によって署名されなければならない。
7. 申立人は、KWU執行委員会が合意した抗議料を預託しなければならず、これと抗議書をアピール陪審員の代表者に提出しなければならない。
8. 公式な異議申し立てが準備されている場合でも、続く試合または対戦は遅延されない。試合が競技ルールに従って行われたことを確認するのは、監査 (マッチスーパーバイザー) の責任である。

アピールパネルの構成

アピール陪審員は、審判委員会によって任命された3名の上級審判代表者で構成される。同じ国内連盟から2名のメンバーを任命することはできない。審判委員会はまた、1から3の番号を指定した3名の追加メンバーを任命し、アピール陪審員が同じ国籍である場合や、抗議された事件に関与した審判団のメンバーを含む当事者と血縁または姻戚関係にある場合の利益相反状況において、当初任命されたアピール陪審員メンバーを自動的に交代させる。

アピール評価プロセス

抗議を受け取るアピール陪審員代表者の責任は、アピール陪審員を招集し、抗議金を会計係に預けることである。招集されると、アピール陪審員は直ちに抗議のメリットを立証するために必要と思われる調査および検査を行い、抗議の正当性を客観的に検討するために、抗議を裏付ける証拠の研究、ビデオ、役員への質問などを行う。3名のメンバーはそれぞれ、抗議の正当性について評決を下す義務がある。棄権は認められない。

却下された抗議

抗議が無効であると判明した場合、アピール陪審員はメンバーの1名を指名し、抗議者に抗議が却下されたことを口頭で通知し、元の文書に「却下

(DECLINED)」という言葉を記し、アピール陪審員の各メンバーに署名させ

た後、抗議書を会計係に預け、会計係はそれを事務総長に転送する。抗議がアピール陪審員によって無効とされた場合、抗議預託金はKWUに没収される。

受理された抗議

抗議が受理された場合、アピール陪審員は組織委員会および審判委員会と連携し、状況を是正するために実行可能な以下の措置を講じる：

- ・ルールに違反する以前の判定を覆す。
- ・事件前の時点からのプール内の影響を受けた試合結果を無効にする。
- ・事件の影響を受けた試合をやり直す。
- ・関与した審判員への制裁評価を審判委員会に勧告する。

将来の大会での再発を防ぐために、すべてのそのような措置が講じられる。アピール陪審員はメンバーの1名を指名し、抗議者に抗議が受理されたことを口頭で通知し、元の文書に「受理

(ACCEPTED)」という言葉を記し、アピール陪審員の各メンバーに署名させた後、抗議書を会計係に預ける。会計係は預託金を抗議者に返還し、抗議文書を事務総長に転送する。

事件報告書

上記の方法で事件を処理した後、アピール陪審員は再招集し、調査結果を記述し、抗議を受理または拒否した理由を述べた簡単な事件報告書を作成する。報告書はアピール陪審員の全3名のメンバーによって署名され、事務総長に提出されるべきである。

権限と制約

アピール陪審員の決定は最終的であるため、アピール陪審員が決定を下す前に、執行委員会が決定を承認しなければならない。アピール陪審員は制裁や罰則を科すことはできない。彼らの機能は、抗議のメリットについて判断を下し、ルールに違反していると判明した審判手続きを是正するための是正措置を審判委員会および組織委員会に促すことである。

第8条：修正

KWU執行委員会の承認を得て、KWU審判委員会のみが本規定を変更または修正することができる。

組手競技

第9条：組手競技の運営

1. 極真組手競技は団体戦と個人戦に分けられる。団体戦では、チームは異なる体重、異なる年齢グループ、混合性別で構成される場合があるが、同じ性別同士で競わなければならない。個人戦はさらに年齢、性別、体重区分（階級別または無差別）に分けられる。
2. 男性と女性が互いに競うことは許可されない。
3. 成人選手間の組手競技は、無差別級（オープンディビジョン）または体重別階級で開催される場合がある。
4. 男性の体重別組手競技では、以下の階級が設けられる：
 - a) 60kg以下
 - b) 65kg以下
 - c) 70kg以下
 - d) 75kg以下
 - e) 80kg以下
 - f) 85kg以下
 - g) 90kg以下
 - h) 95kg以下
 - i) 95kg超
 - j) 無差別（Absolute）
5. 女性の体重別組手競技では、以下の階級が設けられる：
 - a) 50kg以下
 - b) 55kg以下
 - c) 60kg以下
 - d) 65kg以下
 - e) 70kg以下
 - f) 70kg超
 - g) 無差別（Absolute）
6. 10歳（11歳未満）、11歳（12歳未満）、12-13歳（14歳未満）、14-15歳（16歳未満）の男女、16-17歳（18歳未満）のジュニア男子の体重別組手競技では、以下の階級が設けられる。

No.	性別および年齢区分	体重区分	大会レベル
1	男子10歳	25 kg, 27.5 kg, 30 kg, 32.5 kg, 35 kg, 37.5 kg, 40 kg, 42.5kg, 45 kg, 47.5 kg, 50 kg, 50+ kg	国内選手権
2	女子10歳	30 kg, 35 kg, 40 kg, 45 kg, 45+ kg	国内選手権
3	男子11歳	25 kg, 27.5 kg, 30 kg, 32.5 kg, 35 kg, 37.5 kg, 40 kg, 42.5kg, 45 kg, 47.5 kg, 50 kg, 50+ kg	国内選手権
4	女子11歳	30 kg, 35 kg, 40 kg, 45 kg, 45+ kg	国内選手権
5	男子 (12-13歳)	30 kg, 35 kg, 37.5 kg, 40 kg, 42.5 kg, 45 kg, 47.5 kg, 50kg, 55 kg, 55 kg +, 60 kg, 60 kg	世界ユース選手権、大陸選手権
6	女子 (12-13歳)	30 kg, 35 kg, 40 kg, 45 kg, 50 kg, 55 kg, 55 kg+	世界ユース選手権、大陸選手権
7	男子 (14-15歳)	40 kg, 45 kg, 47.5 kg, 50 kg, 52.5 kg, 55 kg, 57.5 kg, 60kg, 65 kg, 65 kg +, 70 kg, 70 kg	世界ユース選手権、大陸選手権
8	女子 (14-15歳)	45 kg, 50 kg, 52.5 kg, 55 kg, 60 kg, 60 kg +	世界ユース選手権、大陸選手権
9	ジュニア男子 (16-17歳)	55 kg, 60 kg, 65 kg, 70 kg, 75 kg, 80 kg, 80 kg+	世界ユース選手権、大陸選手権
10	ジュニア女子 (16-17歳)	50 kg, 55 kg, 60 kg, 65 kg, 65 kg +	世界ユース選手権、大陸選手権

7. 大会主催者は、 参加者数や大会の条件を考慮し、 KWUスポーツ委員会の認可を得て、 体重区分を変更（統合）する権利を有する。 統合された体重区分では、 再延長後に体重判定が行われる。 ただし、 この記述は大会の申込書に明確に通知されなければならない。
8. 計量手続きにおいて、 選手の体重が申請した階級の上限を超えていることが判明した場合、 その選手は失格となる。 選手の体重が階級の下限を下回っている場合、 大会に参加することができる。
9. 無差別級イベントの主要試合は、 準々決勝、 準決勝、 決勝として指定される。 体重別イベントの主要試合は、 準決勝および決勝として指定される。
10. 個人戦では、 一方の選手を「赤（AKA）」と呼び、 背中の帯に留められた赤いリボンで区別し、 もう一方を「白（SHIRO）」と呼び、 背中の帯に留められた白いリボンで区別する。 SHIROの選手が最初に競技エリアに呼ばれ、 AKAの選手が2番目に呼ばれる。
11. 選手名の使用は発音や識別の問題を引き起こす。 名前に加えて大会番号を割り当て、 識別番号（ゼッケン）に使用すべきである。
12. 呼び出されてから1分以内に現れない選手は失格（棄権： KIKEN）となる。
13. いかなる選手も他の選手と交代することはできない。
14. すべての選手は常に主審の命令に従わなければならない。
15. コーチは指定されたエリアに認定証と選手の認定証を提示しなければならない。 コーチは提供された椅子に座らなければならず、 試合の円滑な進行を妨げないようにしなければならない。 セコンドとして選手に同行できるのはコーチ1名のみである。
16. 体重区分に参加者が6名以下の場合、 3位決定戦が行われる。
17. スポーツ大会に参加するには、 選手は大会の暦年において設定された年齢に達していかなければならない。

第10条： 試合時間（SHIAI JIKAN）

1. 無差別級大会の予選において、 男女組手試合の基本時間は3分とする。 引き分けの場合、 2分の延長戦が行われる。 引き分けが繰り返される場合、 体重判定が発表され、 対戦相手より体重が10kg以上軽い選手が勝者と宣言される。 体重判定でも勝者が決まらない場合、 勝者を決定する義務を負った審判団による2分の最終延長戦が行われる（引き分けなし）。
2. 無差別級大会の主要試合（メインバウト）において、 男女組手試合の基本時間は3分とする。 引き分けの場合、 2分の延長戦が行われる。 引き分けが繰り返される場合、 2分の再延長戦が行われる。 引き分けが繰り返される場合、 体重判定が発表され、 対戦相手より体重が10kg以上軽い選手が勝者と宣言される。 体重判定で勝者が決まらない場合、 試割り（TAMESHIWARI）テストでより多くのポイントを獲得した選手が勝者と宣言される。 試割りテストの結果でも勝者が決まらない場合、 勝者を決定する義務を負った審判団による2分の最終延長戦が行われる（引き分けなし）。

男女無差別級主要試合時間： 3分 + 2分 + 体重判定 + 試割り + 2分。

注： 無差別級イベントの主要試合は、 準々決勝、 準決勝、 決勝として指定される。

3. 体重別大会の予選において、男女組手試合の基本時間は2分とする。引き分けの場合、2分の延長戦が行われる。引き分けが繰り返される場合、勝者を決定する義務を負った審判団による2分の最終延長戦が行われる（引き分けなし）。

男女成人体重別予選試合時間：2分 + 2分 + 2分。

4. 体重別大会の主要試合において、男女組手試合の基本時間は3分とする。引き分けの場合、2分の延長戦が行われる。引き分けが繰り返される場合、勝者を決定する義務を負った審判団による2分の最終延長戦が行われる（引き分けなし）。

男女成人体重別主要試合時間：3分 + 2分 + 2分。

注：統合された体重区分では、再延長後に体重判定が行われる。体重が対戦相手より5kg以上軽い参加者が勝者と宣言される。体重判定で勝者が決まらない場合、追加ラウンドが発表される。

注：体重別イベントの主要試合は、準決勝および決勝として指定される。

5. 予選および主要試合において、10歳の男女の組手試合の基本時間は1分30秒、11歳の男女は1分30秒、12-13歳の男女は2分、14-15歳の男女は2分、16-17歳のジュニア男女は2分とする。引き分けの場合、10歳の男女は1分、11歳の男女は1分、12-13歳の男女は1分、14-15歳の男女は2分、16-17歳のジュニア男女は2分の延長戦が行われる。引き分けが繰り返される場合、体重判定が発表され、体重別大会において対戦相手より1kg以上（10歳、11歳）、2.5kg以上（12-13歳、14-15歳、16-17歳、18歳以上）軽い選手、または無差別級大会において5kg以上軽い選手が勝者と宣言される。体重判定で勝者が決まらない場合、10歳の男女は1分、11歳の男女は1分、12-13歳の男女は1分、14-15歳の男女は1分、16-17歳のジュニア男女は2分の最終延長戦が行われる。

10歳男女の試合時間：1.5分 + 1分 + 1分。

11歳男女の試合時間：1.5分 + 1分 + 1分。

12-13歳男女の試合時間：2分 + 1分 + 体重判定 + 1分。

14-15歳男女の試合時間：2分 + 2分 + 体重判定 + 1分。

16-17歳ジュニア男女の試合時間：2分 + 2分 + 体重判定 + 2分。

6. 試合の計時は、主審が「始め！（HAJIME!）」のコマンドで開始の合図をしたときに始まる。

7. 試合時間の終了は、ベルまたは同様の可聴信号の鳴動と、主審の足元への豆入り赤色小袋の投入によって主審に示される。

8. タイムシグナルは観客の騒音にかき消されないよう十分に聞こえるものでなければならぬ。

9. 試合中に選手が意識を失ったり、その他の理由で試合が停止したりした場合でも、計時係は主審からの適切な合図なしに自身の判断で計時を停止してはならない。

10. 主審と同様に、タタミマネージャーまたは監査は以下の理由で試合の計時を停止することができる：

- a) 選手の怪我、空手着を整えるため、またはその他の理由で試合が中断された状況において、主審が計時停止の合図を忘れたと役員が判断した場合。この場合、役員はすべての選手およびゲストにこの決定を知らせるために「時計を止めてください！（JIKAN-WO TOMETEKUDASAI!）」とアナウンスする。

b) 審判委員会代表者が時間の停止を要求した場合。この場合、役員は「時計を止めてください！ (JIKAN-WO TOMETE KUDASAI!) 」とアナウンスする。

11.すべての選手は、試合間に少なくとも10分間の休憩を取る権利がある。

12.すべての技あり (WAZA-ARI) 、減点 (GENTEN) 、記録されたルール違反 (HANSOKU) は、試合時間の終了および審判員による判定 (HANTEI) の発表をもって取り消され、次の試合時間 (延長戦など) においては有効とならない。唯一の例外は口頭警告 (KEIKOKU) であり、これは次のラウンドに持ち越される。

第11条：得点

1. 得点は以下の通りとする。

a) 一本 (IPPON - 完全勝利)

b) 技あり (WAZA-ARI - 半分の勝利)

2. 一本は以下の場合に与えられる：

a) ルールで許可されたあらゆる部位への手または肘による有効な打撃、または蹴りが決まり、対戦相手を5秒以上ダウンさせた場合。

b) ルールで許可されたあらゆる部位への手または肘による有効な打撃、または蹴りが決まり、これを受けた選手が戦闘継続の意思を喪失した場合。

3. 技ありは以下の場合に与えられる：

a) ルールで許可されたあらゆる部位への拳または肘による打撃、または蹴りが決まり、対戦相手を5秒未満ダウンさせた場合 (対戦相手が5秒以内に立ち上がった場合)。

b) ルールで許可されたあらゆる部位への拳または肘による打撃、または蹴りが決まった後、対戦相手は立ち続けているが、一時的に戦闘意欲を喪失したかバランスを崩した場合。

c) 12-17歳の年齢区分において、上段 (頭部レベル) への許可されたすべての蹴りがクリーンヒット (防御なし) した場合、技ありとなる。

4. 1回の試合時間内に一人の選手が2つの技ありを獲得した場合、勝者と宣言される (合わせ一本勝ち : WAZA-ARI AWASETE IPPON, AWASETE IPPON GACHI)。

5. 試合終了の合図と同時に行われた有効な技術は有効とみなされる。主審の「止め！ (YAME!)」の命令後に行われた技術は、たとえ有効であっても得点とはならず、違反者に罰則が科される場合がある。

6. 両選手が試合場外にいる間に行われた技術は、技術的に正しくても得点とはならない。ただし、主審が「止め！」とコールする前で、一方の選手がまだ競技エリア内にいる間に有効な技術を行った場合、その技術は得点となる。

第12条：禁止行為 (HANSOKU)

禁止される行為は以下の通りである。

a. 顔面への手および肘による打撃。場合によっては、指が顔に触れるだけでも違反とみなされることがある。ただし、顔面への打撃の模倣は許可される。

- b. 喉、首の側面または背面への手および肘による打撃。
- c. 金的への打撃
- d. 頭突き (Zutsuki)
- e. 倒れた相手への攻撃
- f. 背骨への打撃
- g. 頭を相手の頭につけた状態からの攻撃
- h. 相手の首、頭、肩を引っ掛けこと。膝蹴り (HIZA-GERI) の場合、肘より上の腕全体が肩とみなされる。
- i. 相手の空手着、手、または脚を掴むこと。
- j. 掌、前腕、拳、肩を使って相手の体や肩を押す (OSHI) こと。押しに続く攻撃には得点は与えられない。
- k. 相手を掴む、抑える、または押すことを必要とする投げ技
- l. 相手の手を封じて打撃を防ぐ、またはバランスを崩すために、手や体を相手の手や体に接触させる目的で相手に向かって移動すること。
- m. 直線的な蹴り (前蹴り : MAE-GERI、足刀蹴り : SOKUTO-GERI、後ろ蹴り : USHIRO-GERI) による膝関節への攻撃
- n. 禁止技術による怪我を装ったり、誇張したりすること。
- o. 対戦相手によって引き起こされていない競技エリアからの退出。
(JOGAI)。JOGAIとは、選手の足が試合場外に出た状況を指す。例外は、対戦相手によって物理的にエリアから押し出されたり投げ出されたりした場合である。また、素早い動作中に両足が試合場外に出た後、直ちに試合場に戻るか、直ちに戻る意思がある場合、その動作はJOGAIとは評価されない。JOGAIの3回目には警告を与えなければならない。
- p. 対戦相手が得点する機会を防ぐ手段として戦闘を回避すること。「戦闘回避」とは、時間稼ぎの行動を使って対戦相手が得点する機会を防ごうとする状況を指す。これはしばしば試合の終了間際に、先に勝ち点を得た選手が優位を維持しようとして発生する。効果的な反撃なしに絶えず後退する、結果を生まない故意の転倒 (捨て身技 : SUTEMI-WAZA) を伴う蹴りを何度も試みる、衣服を整えるために止まる、または対戦相手に得点の機会を与えるよりもエリア外に出る選手は、警告または罰則を受けなければならない。ただし、反撃を伴う後退や操作は戦闘回避とは評価されず、警告や罰則の対象とはならない。
- q. 受動性 (Passivity) - 戦闘に関与しようとしないこと。受動性とは、一方または両方の選手が長時間にわたって技術を交換しようとする状況を指す。前の試合で勝利した選手が、以前の試合で見せた積極的な戦闘とは対照的に、試合中に不活発で受動的な戦闘を示した場合、主審は両者に口頭警告 (KEIKOKU) を与えるか、両者に注意 (CHUI) を科す権利を持つ。これが戦闘の性格を変えるのに役立たない場合、主審は試合を停止し、審判委員会と協議の上、両選手を失格 (SHIKKAKU) にする権利を持つ。1位決定戦で失格 (SHIKKAKU) が発生した場合、1位と2位は空席のままとなる。3位決定戦で失格 (SHIKKAKU) が発生した場合、3位と4位は空席のままとなる。上記以外の試合中に失格 (SHIKKAKU) が発生した場合、失格となった選手に敗れた選手が大会の次の試合に進む。
- r. 対戦相手に話しかける、または挑発する、主審の命令に従わない、審判員に対する無礼な振る舞い、またはその他のエチケット違反 (礼節欠如 : REISETSU KETSUJO)

- s. 公式代表団のメンバー（チーム代表者、コーチ、または医師）による無礼な振る舞いは、選手、チーム全体、または代表団の大会からの失格を招く可能性がある。

第13条：警告および罰則

1. 主審および副審は、「意図」または状況に応じ、スポーツの最善の利益のために罰則を科す権限を持つ。
2. 主審が選手に罰則を科すことを決定した場合、試合を停止し、選手を開始位置に戻し、禁止行為を犯した選手を指差しながら罰則を宣告する。
3. 両方の選手が同時にルールに違反した場合、それぞれ違反の程度に応じた罰則が科される。
4. 禁止行為は、判定に影響を与えない非公式の罰則である口頭警告（KEIKOKU）と、公式の罰則である公式警告（CHUI）および減点（GENTEN ICHI, GENTEN NI, GENTEN SAN）により、以下の順序で処罰される。
 5.
 - 最初の軽微な違反は口頭警告（KEIKOKU）で処罰される。
 - 最初の重大な違反は公式警告（CHUI）で処罰される。
 - 2回目の違反は減点1（GENTEN ICHI）で処罰される。
 - 3回目の違反は減点2（GENTEN NI）で処罰される。
 - 4回目の違反は減点3（GENTEN SAN）および選手の失格（SHIKKAKU）で処罰される。
5. 特に危険で悪質な違反（悪質攻撃：AKUSHITSU KOGEKI）は、最初にKEIKOKUやCHUIを与えることなく、直ちに減点1（GENTEN ICHI）で処罰することができる。罰則は累積されない。各罰則はその価値において与えられなければならない。2回目以降の罰則が与えられると、以前の罰則は自動的に取り消される。選手が既に罰則を受けている場合、その選手に対する次の罰則は、常に既存の罰則よりも高い価値で与えられなければならない。主審が罰則を与えるときはいつでも、簡単な動作で罰則の理由を示すべきである。罰則は、試合時間中に犯された禁止行為に対して「止め！（YAME!）」が宣告された後、あるいは例外的な状況では、判定が下されていない限り、試合終了の合図の後に犯された重大な行為に対しても与えることができる。

KEIKOKU（警告）

1. KEIKOKUは、軽微な違反の最初の事例に対して選手に科される。
2. KEIKOKUを科す権利は主審のみに属し、副審の支持を必要とせず、その票を数える必要もない。
3. KEIKOKUは1種類の違反につき1回のみ科すことができるが、他の種類の違反に対して再度科すことができる。
4. 主審が違反を認識して試合を停止したが、副審の支持が得られなかった場合、または3名もしくは4名の副審が「反則！（HANSOKU!）」を示し、主審が試合を停止したが、違反

が軽微であり CHUIに値しないと判断した場合、 主審は違反者にKEIKOKUを与えることができる。

5. KEIKOKUは副審が試合結果の判定 (HANTEI) を下す際には考慮されない。

CHUI (注意)

1. CHUIは、重大な違反の最初の事例に対して選手に科される公式警告である。
2. CHUIを与えるには、2名以上の副審が違反を示し、主審が彼らに同意する必要がある。
3. CHUIは記録係によって記録され、判定 (HANTEI) において副審が考慮する。
4. CHUIは試合時間終了後も持ち越される。

GENTEN (減点)

1. GENTENには3段階がある： 減点1 (GENTEN ICHI) 、 減点2 (GENTEN NI) 、 減点3 (GENTEN SAN) 。
2. GENTEN ICHIは、CHUIを受けた選手が2回目の違反を犯したとき、または最初の違反が特に危険で悪質 (AKUSHITSU KOGEKI) と評価されたときに科される。
3. GENTEN NIは、GENTEN ICHIを受けた選手が3回目の違反を犯したときに科される。
4. GENTEN SANは、GENTEN NIを受けた選手が4回目の違反を犯したときに科され、選手の失格 (SHIKKAKU) をもたらす。
5. GENTENを与えるには、2名以上の副審が違反を示し、主審が彼らに同意する必要がある。
6. GENTENは記録係によって記録され、判定 (HANTEI) において副審が考慮する。
7. GENTENは試合時間終了後も持ち越される。
8. 減点を受けた選手は判定で不利となる。 GENTEN ICHIは技ありに相当し、GENTEN NIおよびGENTEN SANは一本に相当する。

SHIKKAKU (失格)

1. SHIKKAKUは、選手が大会から失格となることを意味する。
2. SHIKKAKUは以下の場合に与えられる。
 - ・ 選手がGENTEN SANを受けたとき
 - ・ 選手が極めて重大な違反を犯したとき
 - ・ 両選手が受動性により失格となったとき
 - ・ 選手、コーチ、またはチーム代表者が重大なエチケット違反を犯したときSHIKKAKUを与えるには、2名以上の副審が失格を示し、主審が彼らに同意する必要がある。ただし、極めて重大な違反の場合、主審は単独で SHIKKAKUを宣告できる。

第14条： 判定基準

1. 試合結果は以下のいずれかの方法で決定される。
 - ・ 一本勝ち (IPPON GACHI)
 - ・ 技あり 勝ち (WAZA-ARI GACHI)

- ・ 合わせ一本勝ち (AWASETE IPPON GACHI)
 - ・ 判定勝ち (HANTEI GACHI)
 - ・ 不戦勝 (KIKEN GACHI)
 - ・ 失格勝ち (HANSOKU GACHI)
2. 一本勝ち (IPPON GACHI) は、一方の選手が一本を獲得したときに宣言される。
 3. 技あり 勝ち (WAZA-ARI GACHI) は、試合時間終了時に一方の選手のみが技ありを獲得しており、相手が技ありまたは一本を獲得していない場合に宣言される。
 4. 合わせ一本勝ち (AWASETE IPPON GACHI) は、一方の選手が1回の試合時間内に2つの技ありを獲得したときに宣言される。
 5. 判定勝ち (HANTEI GACHI) は、試合時間終了時に明確な勝者がいない場合、審判団の投票により決定される。
 6. 不戦勝 (KIKEN GACHI) は、対戦相手が棄権、欠場、または続行不能となったときに宣言される。
 7. 失格勝ち (HANSOKU GACHI) は、対戦相手が失格 (SHIKKAKU) となったときに宣言される。
 8. 判定 (HANTEI) は、主審および4名の副審の投票により行われる。過半数 (3票以上) を獲得した選手が勝者となる。
 9. 判定において、審判員は以下の基準を考慮する。
 - ・ 技ありの数
 - ・ 罰則の有無と程度 (CHUI、GENTEN)
 - ・ 技術の優位性 (有効打の数と質)
 - ・ 積極性と戦闘意欲
 - ・ 試合態度とスポーツマンシップ
 10. 両選手が技ありを獲得している場合、罰則がより少ない選手が有利となる。
 11. 技ありと罰則が同じ場合、より積極的に優れた技術を示した選手が有利となる。
 12. すべての要素が均等な場合、主審は体重判定、試割り判定、または追加延長戦を実施する。
 13. 体重判定では、規定の体重差以上軽い選手が勝者となる。
 14. 試割り判定では、試割り (TAMESHIWARI) テストでより多くのポイントを獲得した選手が勝者となる。
 15. 最終延長戦では、引き分けは認められず、審判団は必ず勝者を決定しなければならない。

第15条：試合の開始、中断、終了

試合の開始

1. 試合開始前、主審は競技エリアの中央に立ち、副審は四隅の安全区域に着席する。
2. 選手は競技エリア外の指定された位置で待機する。
3. アンウンサーが選手を呼び出す。白 (SHIRO) の選手が最初に呼ばれ、次に赤 (AKA) の選手が呼ばれる。
4. 選手は競技エリアに入り、それぞれの開始線 (白線および赤線) の後方に立つ。
5. 主審は選手に「礼！ (REI!)」と命じ、選手は互いに礼をする。

6. 主審は「構え！ (KAMAE-TE!) 」と命じ、選手は戦闘姿勢をとる。
7. 主審は「始め！ (HAJIME!) 」と命じ、試合が開始される。同時に計時が始まる。

試合の中斷

1. 主審は以下の場合に「止め！ (YAME!) 」と命じて試合を中斷する。
 - ・ 得点があったとき反則が行われたとき
 - ・ 選手が負傷したとき
 - ・ 選手が場外に出たとき
 - ・ 選手の空手着を整える必要があるとき
 - ・ 副審が試合の中斷を要請したとき
 - ・ その他、試合の安全性や公正性のために必要なとき
2. 「止め！」の命令後、選手は直ちに攻撃を停止し、開始位置に戻らなければならない。
3. 主審は状況に応じて得点の宣告、罰則の適用、または試合の再開を行う。
4. 試合を再開する際、主審は「続けて！ (TSUZUKETE!) 」または「始め！ (HAJIME!) 」と命じる。
5. 主審は「時計を止めてください！ (TOKEI-WO TOMETE KUDASAI!) 」と命じることで計時を停止させることができる。

試合の終了

1. 試合時間が終了すると、計時係が音響信号を鳴らし、赤い小袋を主審の足元に投げる。
2. 主審は「止め！ (YAME!) 」と命じ、選手を開始位置に戻らせる。
3. 明確な勝者がいない場合、主審は「判定！ (HANTEI!) 」と命じる。
4. 副審は旗を挙げて投票する：白の選手に投票する場合は白旗、赤の選手に投票する場合は赤旗を挙げる。
5. 主審も投票し、過半数を獲得した選手を確認する。
6. 主審は勝者を指差しながら勝利の種類を宣告する：
 - ・ 「赤（白）、一本勝ち！ (AKA/SHIRO, IPPON GACHI!) 」
 - ・ 「赤（白）、技あり勝ち！ (AKA/SHIRO, WAZA-ARI GACHI!) 」
 - ・ 「赤（白）、判定勝ち！ (AKA/SHIRO, HANTEI GACHI!) 」
 - ・ 「赤（白）、不戦勝！ (AKA/SHIRO, KIKEN GACHI!) 」
 - ・ 「赤（白）、反則勝ち！ (AKA/SHIRO, HANSOKU GACHI!) 」

主な日本語コマンド

- ・ 始め！ (HAJIME!) - 開始
- ・ 止め！ (YAME!) - 停止
- ・ 続けて！ (TSUZUKETE!) - 続行
- ・ 続行！ (ZOKKO!) - 続行（違反を認めない場合）
- ・ 待て！ (MATE!) - 待て
- ・ 構え！ (KAMAE-TE!) - 構え
- ・ 直れ！ (NAORE!) - 直れ（休め）
- ・ 礼！ (REI!) - 礼

- ・ 判定！ (HANTEI!) - 判定
- ・ 一本！ (IPPON!) - 一本
- ・ 技あり！ (WAZA-ARI!) - 技あり
- ・ 合わせて一本！ (AWASETE IPPON!) - 合わせて一本
- ・ 場外！ (JOGAI!) - 場外
- ・ 反則！ (HANSOKU!) - 反則
- ・ 注意！ (CHUI!) - 注意 (公式警告)
- ・ 警告！ (KEIKOKU!) - 警告 (口頭警告)
- ・ 減点1！ (GENTEN ICHI!) - 減点1
- ・ 減点2！ (GENTEN NI!) - 減点2
- ・ 減点3！ (GENTEN SAN!) - 減点3
- ・ 失格！ (SHIKKAKU!) - 失格
- ・ 認めず！ (MITOMEZU!) - 認めず (無効)
- ・ 見えず！ (MIEZU!) - 見えず (不明)
- ・ 引き分け！ (HIKIWAKE!) - 引き分け
- ・ 再試合！ (SAISHAI!) - 再試合
- ・ 時計を止めてください！ (TOKEI-WO TOMETE KUDASAI!) - 時計を止めてください
- ・ 医師！ (ISHA!) / ドクター！ (Doctor!) - 医師を呼ぶ

試割り 競技 (TAMESHIWARI)

第16条： 試割り 競技の運営

1. 試割り (TAMESHIWARI) 競技は、板、瓦、その他の材料を破壊する技術を競うものである。
2. 試割り 競技は単独で開催される場合もあれば、組手競技の体重判定の一部として実施される場合もある。
3. 試割り の材料、寸法、および配置は、KWFが承認した標準規格に従わなければならない。
4. 試割り 競技では以下の技術が一般的に使用される：
 - ・ 正拳突き (SEIKEN TSUKI) - 拳による突き
 - ・ 裏拳打ち (URAKEN UCHI) - 裏拳による打ち
 - ・ 手刀打ち (SHUTO UCHI) - 手刀による打ち
 - ・ 肘打ち (EMPI UCHI) - 肘による打ち
 - ・ 前蹴り (MAE GERI) - 前蹴り
 - ・ 横蹴り (YOKO GERI) - 横蹴り
 - ・ 回し蹴り (MAWASHI GERI) - 回し蹴り
 - ・ 後ろ蹴り (USHIRO GERI) - 後ろ蹴り
 - ・ 膝蹴り (HIZA GERI) - 膝蹴り
5. 選手は規定の回数の試技を与えられ、成功した破壊の数に応じてポイントが付与される。
6. 破壊は完全でなければならず、材料が完全に分離した場合のみ有効とみなされる。

7. 部分的な破壊や亀裂のみの場合は、破壊として認められない。
8. 試割りの審査は、KWU認定の審判員3名以上によって行われる。
9. 試割り競技の安全性を確保するため、適切な保護具と補助者を配置しなければならない。
10. 組手競技の体重判定の一部として試割りが実施される場合両選手に同じ材料と同じ回数の試技機会が与えられる
 - ・ より多くの破壊に成功した選手が勝者となる。
 - ・ 破壊数が同じ場合、より困難な技術を使用した選手が有利となる。
 - ・ それでも決定できない場合、追加の試割りまたは追加延長戦が実施される。
11. 試割り競技の詳細な規則、材料の規格、得点方法は、大会ごとに組織委員会が事前に公表する。

型競技 (KATA)

第17条：型競技の運営

1. 型 (KATA) 競技は、極真空手の伝統的な型を演武し、その技術、力、スピード、バランス、リズム、気合を審査するものである。
2. 型競技は個人戦または団体戦として実施される。
3. 個人戦では1名の選手が演武し、団体戦では通常3名または5名のチームが同時に演武する。
4. 型競技は年齢区分および段位別に区分される場合がある。
5. 選手は指定型（付録6参照）の中から演武する型を選択する。
6. 同じ大会内で同じ型を2度演武することは原則として認められない。
7. 型の審査は、KWU認定の型審判員5名または7名によって行われる。
8. 型審判員は、各選手の演武に対して点数を付与する。最高点と最低点を除いた残りの点数の平均が選手の得点となる。
9. より高い得点を獲得した選手が勝者となる。
10. 同点の場合、再演武が行われるか、審判団の協議により勝者が決定される。

第18条：勝者選定の基準

型競技において、審判員は以下の基準に基づいて評価を行う：

1. 技術の正確性 - 立ち方、手技、蹴り技、移動の正確性
2. 力強さ - 技の威力と迫力
3. スピード - 技の速さと切れ味
4. バランス - 安定性と姿勢の美しさ
5. リズム - 緩急のコントロールと技の流れ
6. 気合 - 精神力の表現と気迫
7. 呼吸法 - 正しい呼吸とタイミング
8. 目付け - 視線の方向と集中力

9. 型の理解 - 技の意味（分解：BUNKAI）の理解度

10. 全体的な印象 - 演武全体の調和と完成度

第19条：型の演武手順

1. 選手は審判員に向かって型の名前を告げる。
2. 主審が「始め！（HAJIME!）」と命じると、選手は演武を開始する。
3. 選手は中断することなく型を最後まで演武する。
4. 型の終了後、選手は開始位置に戻り、礼をする。
5. 主審が「止め！（YAME!）」と命じ、演武が終了する。
6. 審判員は評価を行い、得点を記録係に提出する。
7. 演武中に選手が明らかな誤りを犯した場合
8. 軽微な誤り（わずかなバランスの崩れ、手足の位置のずれなど）は減点の対象となる。
9. 重大な誤り（転倒、型の手順を忘れる、型を中断するなど）は大幅な減点または失格の対象となる。
10. 型を最後まで演武できない場合は失格となる。
11. 団体型の場合、チームメンバーの動作の同調性も重要な評価基準となる。
12. 演武エリアから外れた場合、減点の対象となる。
13. 型の演武時間に制限はないが、不必要に長い間合いや停止は評価を下げる要因となる。

付録

付録1：KWU審判員の動作およびシグナルガイドライン

本付録では、主審および副審が試合中に使用する標準的なジェスチャー、シグナル、および手順を詳述する。

主審のシグナル

1. 試合開始 - 腕を前に伸ばし、手のひらを上に向けて「始め！（HAJIME!）」と命じる。
2. 試合停止 - 片手を上げ、「止め！（YAME!）」と命じる。
3. 一本 - 得点した選手の側に腕を斜め上に伸ばし、「一本！（IPPON!）」と宣言する。
4. 技あり - 得点した選手の側に腕を水平に伸ばし、「技あり！（WAZA-ARI!）」と宣言する。
5. 場外 - 場外に出た選手を指差し、「場外！（JOGAI!）」と宣言する。
6. 反則 - 違反した選手を指差し、違反の種類を示すジェスチャーを行う。
7. 警告（KEIKOKU） - 違反した選手を指差し、人差し指を立てて「警告（KEIKOKU!）」と宣言する。

8. 注意 (CHUI) - 違反した選手を指差し、 前腕を交差させて「注意！ (CHUI!) 」と宣告する。
9. 減点 (GENTEN) - 違反した選手を指差し、 該当する指の数を示して「減点1 (GENTEN ICHI) 」などと宣告する。
10. 失格 (SHIKKAKU) - 両腕を胸の前で交差させ、「失格！ (SHIKKAKU!) 」と宣告する。
11. 判定要請 - 両腕を上げて「判定！ (HANTEI!) 」と命じる。
12. 勝者宣言 - 勝者の腕を掴んで上げ、 勝利の種類を宣告する。
13. 認めず (無効) - 両手を胸の前で交差させ、「認めず！ (MITOMEZU!) 」と示す。
14. 見えず - 両手で目を覆うジェスチャーをし、「見えず！ (MIEZU!) 」と示す。
15. 医師要請 - 片手を上げて「医師！ (ISHA!) 」または「ドクター！ (Doctor!) 」と呼ぶ。

副審のシグナル

1. 一本 - 得点した選手の色の旗を斜め上に上げ、 ホイッスルを吹く。
2. 技あり - 得点した選手の色の旗を水平に上げ、 ホイッスルを吹く。
3. 場外 - 赤と白の旗を交差させて下方に指差し、 ホイッスルを吹く。
4. 反則 - 違反した選手の色の旗を上げ、 もう一方の手で違反の種類を示し、 ホイッスルを吹く。
5. 認めず - 両方の旗を胸の前で交差させる。
6. 見えず - 両方の旗を顔の前で振る。
7. 判定投票 - 支持する選手の色の旗を上げる。
8. 主審への異議 - 旗を巻いて振り、 ホイッスルを連続して吹く。
9. 禁止行為を示すジェスチャー
10. 顔面への打撃 - 自分の顔を手のひらで示す。
11. 喉への打撃 - 自分の喉を手で示す。
12. 金的への打撃 - 下腹部を手で示す。
13. 掴み - 掴む動作を示す。
14. 押し - 押す動作を示す。
15. 場外 - 場外の方向を指差す。
16. 戦闘回避 - 後退する動作を示す。
17. 受動性 - 両手を広げて消極性を示す。
18. エチケット違反 - 頭を振って不適切な行為を示す。

付録2： KWU承認タタミ タイプ

競技エリアに使用されるタタミ (畳) は、以下の規格を満たさなければならない：

欧州製タタミ : 2m x 1m、 厚さ40mm以上

1. 日本製タタミ : 1.8m x 0.9m、 厚さ40mm以上
2. 材質： EVAフォームまたは同等の衝撃吸収材
3. 硬度： 適度な弾力性を持ち、 選手の安全を確保できるもの

4. 表面： 滑りにくく、摩擦による怪我を防ぐ加工がされているもの
5. 色： 試合場内側は青色、危険区域は赤色
6. 接続： タタミ 同士がしっかりと固定され、隙間や段差がないこと
7. 承認： KWU技術委員会またはスポーツ委員会による承認が必要

付録3：競技エリ ア図

競技エリ アの構成：

- ・ 全体サイズ： 12m x 12m (欧洲製タタミ) または12.6m x 12.6m (日本製タタミ)
- ・ 試合場： 8m x 8m (欧洲製) または9m x 9m (日本製) - 青色タタミ
- ・ 危険区域： 試合場外周1m (欧洲製) または0.9m (日本製) - 赤色タタミ
- ・ 安全区域： 危険区域外周2m (欧洲製) または1.8m (日本製) - 青色タタミ
- ・ 主審線： 中央から1.5m後方、長さ1m、幅10cm
- ・ 選手線： 中央から1.5m、白線 (SHIRO) と赤線 (AKA) 、各長さ1m、幅 10cm
- ・ 副審位置： 安全区域の四隅
- ・ フリーゾーン： 競技エリ ア外周最低50cm

注：隣接する複数の競技エリ アを使用する場合、共通安全区域は最低4m必要

付録4：KWU承認プラットフォームタイプ

競技エリ アを高く設置する場合 (プラットフォーム) 、以下の要件を満たさなければならぬ：

- ・ 高さ： 床面から50cm~100cm
- ・ 構造： 安定性と強度が十分で、選手の体重と動きに耐えられるもの
- ・ 表面： 平坦で水平であること
- ・ 弹力性： 適度な衝撃吸収性を持つこと
- ・ 縁部： 選手が転落しないよう、適切な保護措置を講じること
- ・ 階段・スロープ： 選手、審判員、医師が安全に昇降できる設備
- ・ 承認： KWU技術委員会による承認が必要

付録5： 極真組手競技で使用される主な日本語コマンドのアルファベット順リスト

日本語	読み方	意味
赤	AKA	赤（選手識別）
悪質攻撃	AKUSHITSU KOGEKI	悪質な攻撃
合わせて一本	AWASETE IPPON	技あり2つで一本
注意	CHUI	公式警告
副審	FUKUSHIN	副審（コーナージャッジ）
減点1	GENTEN ICHI	減点1
減点2	GENTEN NI	減点2
減点3	GENTEN SAN	減点3（失格）
始め	HAJIME	開始
判定	HANTEI	判定を求める
反則	HANSOKU	反則
引き分け	HIKIWAKE	引き分け
一本	IPPON	一本（完全勝利）
医者	ISHA	医師
場外	JOGAI	場外
構え	KAMAE-TE	構えの姿勢をとれ
監査	KANSA	監査（マッチスーパーバイザー）
警告	KEIKOKU	口頭警告
棄権	KIKEN	棄権・不戦敗
待て	MATE	待て
見えず	MIEZU	見えなかつた
認めず	MITOMEZU	認めない（無効）
直れ	NAORE	休めの姿勢
押し	OSHI	押す行為
礼	REI	礼
礼節欠如	REISETSU KETSUJO	エチケット違反
再試合	SAISHAI	再試合
試合時間	SHIAI JIKAN	試合時間
失格	SHIKKAKU	失格
白	SHIRO	白（選手識別）
主審	SHUSHIN	主審（レフェリー）
主審補佐	SHUSHIN HOSA	主審補佐
試割り	TAMESHIWARI	破壊技術競技
時計を止めてください	TOKEI-WO TOMETE KUDASAI	計時を停止してください
続けて	TSUZUKETE	試合を続けなさい
技あり	WAZA-ARI	技あり（半分の勝利）
止め	YAME	止め
続行	ZOKKO	続行（違反を認めない）

付録6：指定型リスト

KWU競技で演武可能な指定型は以下の通り：

基本型

- ・ 太極その一 (TAIKYOKU SONO ICHI)
- ・ 太極その二 (TAIKYOKU SONO NI)
- ・ 太極その三 (TAIKYOKU SONO SAN)

平安型

- ・ 平安その一 (PINAN SONO ICHI)
- ・ 平安その二 (PINAN SONO NI)
- ・ 平安その三 (PINAN SONO SAN)
- ・ 平安その四 (PINAN SONO YON)
- ・ 平安その五 (PINAN SONO GO)

中級型

- ・ 突きの型 (TSUKI NO KATA)
- ・ 十手 (JITTE)
- ・ 十三 (JUSAN)
- ・ 征遠鎮 (SEIENCHIN)
- ・ 抜塞 (BASSAI DAI)
- ・ 観空大 (KANKU DAI)
- ・ 最破 (SAIHA)

上級型

- ・ 臥竜 (GARYU)
- ・ 征遠行 (SEIPAI)
- ・ 半月 (HANGETSU)
- ・ 岩鶴 (GANKAKU)
- ・ 五十四歩大 (GOJUSHIHO DAI)

注：大会により 使用可能な型が制限される場合がある。 詳細は各大会要項を参照のこと。

KWUルール修正リスト

本規定は、以下の日付のKWU執行委員会決定により 修正されている：

- ・ 2018年7月7日 - 体重区分の調整、防具規定の更新
- ・ 2021年12月4日 - 試合時間の調整、罰則規定の明確化、年齢区分の追加

今後の修正は、KWU審判委員会の提案に基づき、KWU執行委員会の承認を得て実施される。

すべての修正は、大会開催前に参加者に通知されなければならない。

以上

日本語	読み方	意味
赤	AKA	赤（選手識別）
悪質攻撃	AKUSHITSU KOGEKI	悪質な攻撃
合わせて一本	AWASETE IPPON	技あり2つで一本
注意	CHUI	公式警告
副審	FUKUSHIN	副審（コーナージャッジ）
減点1	GENTEN ICHI	減点1
減点2	GENTEN NI	減点2
減点3	GENTEN SAN	減点3（失格）
始め	HAJIME	開始
判定	HANTEI	判定を求める
反則	HANSOKU	反則
引き分け	HIKIWAKE	引き分け
一本	IPPON	一本（完全勝利）
医者	ISHA	医師
場外	JOGAI	場外
構え	KAMAE-TE	構えの姿勢をとれ
監査	KANSA	監査（マッチスーパーバイザー）
警告	KEIKOKU	口頭警告
棄権	KIKEN	棄権・不戦敗
待て	MATE	待て
見えず	MIEZU	見えなかった
認めず	MITOMEZU	認めない（無効）
直れ	NAORE	休めの姿勢
押し	OSHI	押す行為
礼	REI	礼
礼節欠如	REISETSU KETSUJO	エチケット違反
再試合	SAISHAI	再試合
試合時間	SHIAI JIKAN	試合時間
失格	SHIKKAKU	失格
白	SHIRO	白（選手識別）
主審	SHUSHIN	主審（レフェリー）
主審補佐	SHUSHIN HOSA	主審補佐
試割り	TAMESHIWARI	破壊技術競技
時計を止めてください	TOKEI-WO TOMETE KUDASAI	計時を停止してください
続けて	TSUZUKETE	試合を続けなさい
技あり	WAZA-ARI	技あり（半分の勝利）
止め	YAME	止め
続行	ZOKKO	続行（違反を認めない）

本規定は極真空手ワールドユニオン（KWU）の公式競技規定であり、すべてのKWU公認大会において適用される。

極真空手ワールドユニオン (KWU) 国際審判委員会