

VII章 資料

タッチ組手 競技規定と審判法



1. 組手競技の構成

競技時間内（1分間）に3ポイント先取りした方を勝者とする。

（1）制限時間内に勝負が決まらない場合は、得点の多い方を勝ちとする。

①得点は「有効」……1ポイントとする。

②次の基準で、得点部位への技に対し得点が与えられる。

- a) 良い姿勢
- b) スポーツマンらしい態度
- c) 気力
- d) 残心
- e) 適切なタイミング
- f) 正確な距離

③得点（攻撃）部位

- a) 上段 両肩のどちらかにタッチした時。
- b) 中段 腹部、脇腹、背中へタッチした時。
- c) 下段 両膝のどちらかにタッチした時。

④競技終了合図と同時に決まった技は、有効とみなされる。

⑤競技者の双方が場外にいた時に決まった技は、得点とはならない。但し、一方がまだ場内におり、主審が「やめ」の声をかける前に決まった技は、得点となる。

⑥競技者の双方が同時に決めた技は、双方の得点となる。

（2）得点が高数の場合は先に得点した競技者が勝者となる。（先取）

2. 組手競技の進め方

（1）組手の競技時間は、1分間と定める。

（2）競技開始…競技者間の立礼が交わされた後、所定の位置につく。選手は赤、青に分かれ主審が開始の「勝負はじめ」の合図声と共に競技を始める。「やめ」の声がかかる度に、計時を中断する。

（3）競技中断…主審は「やめ」の声をかけ、競技を中断する。競技者に元の位置につくように指示し主審も元の位置に戻り、赤、青どちらの競技者が得点したか、攻撃部位（上段、中段、下段）、規定のジェスチャーにより得点を与える。「赤（青）中段（上段、下段）有効」とコールする。

上記のほか次の場合、主審は競技を一時中断する。

- a) 競技者の一方又は双方が場外に出た時。
- b) 競技者が反則をした時。
- c) 競技者の一方、又は双方が負傷その他の理由により競技続行が困難とみなした時。

（4）競技再開…主審は「続けて始め」の声をかけ競技を再開する。

（5）競技終了…主審は「やめ」の声をかけ、競技者に元の位置に戻るよう指示し、主審も元の位置に戻り勝者側の手を上げ「赤（青）の勝ち」と宣告する。この時点で競技終了となる。

※次の場合、競技終了となる

- a) 競技者の一方又は双方が3回目の反則を犯した時。
- b) 競技時間が終了した時。

3. 禁止行為と罰則

※すべての技はコントロールされたものでなければならない。

- a) 攻撃部位への過度の接触技。
- b) 腕、又は脚部への攻撃、股間部、関節、又は足の甲への攻撃。
- c) 顔面への攻撃。
- d) すべての投げ技。
- e) 場外に出た時。(相手の原因でないもの)
- f) 相手に得点を取られないよう戦わず逃げまわること。
- g) 相手の安全を損なうような危険でコントロールされていない攻撃。
- h) 頭部、膝、肘で攻撃しようとした時。
- i) 審判の指示に従わず、相手選手に話しかけること、又は相手を刺激すること、スポーツマンらしくない態度。

罰則

忠告：1回目の反則に課せられる。

主審は「やめ」の声をかけ「赤（青）忠告」と宣告する。

警告：2回目の反則に課せられる。

主審は「やめ」の声をかけ「赤（青）警告」と宣告する。

反則：3回目の反則は相手の勝ちとなる。

主審は「やめ」の声をかけ、「赤（青）反則 青（赤）の勝ち」を宣告する。

4. 試合（審判）の進め方

審判員は、主審・副審の2名で行う（ミラー方式）

主審の用語とジェスチャー

(1) 「お互いに礼」 競技者同士がお互いに礼をする。

(2) 「勝負始め」 競技開始。

(3) 「やめ」 競技中断、又は終了。

手刀を振り下ろす。

(4) 「続けて始め」 競技再開

前屈立ちで両腕を伸ばし手の平を競技者に向け「続けて」と言い、「始め」と言う際に手の平を合わせる。

(5) 得点の宣告

「赤 中段 有効」とコールする得点者側の腕を斜め45度に下ろす。

(6) 勝者の宣告

「赤」、「青」の勝ち 勝者側の腕を斜め45度に上げる。

競技の中止と終了 「やめ」の声をかけ、手刀を振り下ろす。

一方の競技者が技をとった時。

一方の競技者が3ポイント先取した時、試合時間が終了した時。

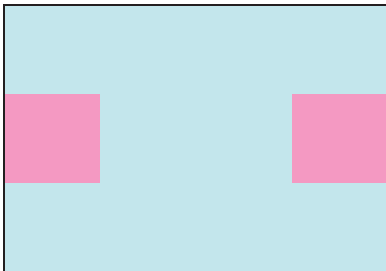
主審位置に戻り勝者側の手を上げ「赤（青）の勝ち」を宣告する。

5. 団体組手競技の進め方

- (1) 競技時間、得点については個人競技に準ずる。
- (2) 1チーム3名または5名で編成される。
- (3) 試合終了後、勝者数の多いチームが勝利チームとなる。
- (4) 勝者が同数の場合は、総得点の多いチームが勝利チームとなる。
- (5) 勝者数、総得点数が同点の場合、代表決定戦により勝利チームを決定する。
- (6) 代表決定戦出場者は、本選に出た選手から選抜する。

6. 試合場

4 m × 3 m



※試合場は、基本的なサイズを示している。

※セーフティコーンなどを利用する。

7. 安全のために

タッチ組手用ミット（掌側と甲側にパットが入っている）



8. タッチ組手審判表示例

■ 正面に礼



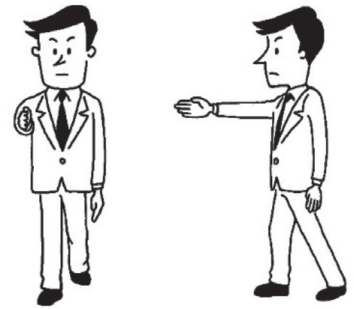
■ お互いに礼



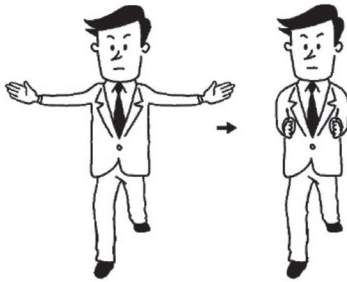
■ 勝負始め



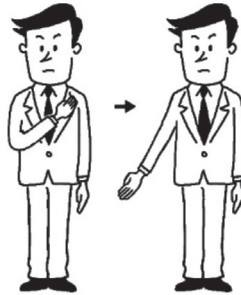
■ 「止め」競技の中止、終了
手刀を振り下ろす



■ 「続けて始め」前屈立ち
両手を競技者に向け手のひらを合わせる



■ 有効
「赤（青）上段有効」

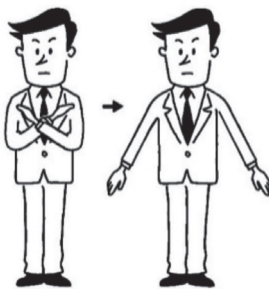


■ 先取（せんしゅ）
「赤（青）先取」



※競技を行う場合採用する

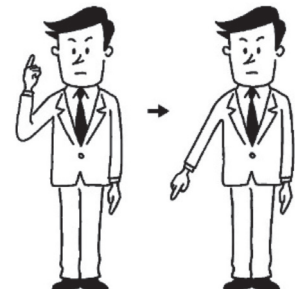
■ 取りません



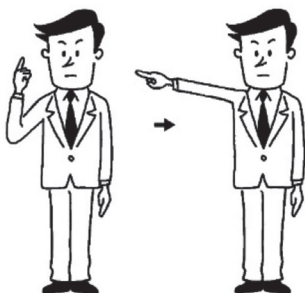
■ 反則 あてた違反
1回目「忠告」



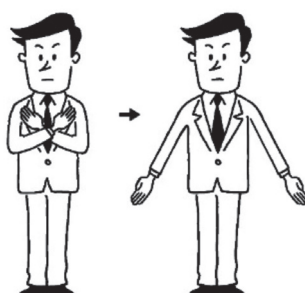
■ 反則 あてた違反
2回目「警告」



■ 反則 あてた違反
3回目「反則」



■ 引き分け



■ 「赤」「青」の勝ち

