

空道ルールにおける「反則」について

1 回目「反則1」、2 回目「反則2」で相手選手に「効果」、3 回目「反則3」で相手選手に「有効」、4 回目「反則4」で「失格」、相手選手に「技有り」が与えられる。

反則事例

下記の行為は「反則」となる

選手不在の時



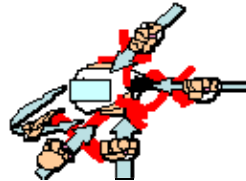











対戦者が呼び出し後試合場に現れない場合、「反則」(反則1))が宣言され、30 秒経過後、10 秒ごとに「反則2」、「反則3」となり、50 秒経過後で「失格」となる。

体力指数オーバー

選手は計量時に体力指数が申告指数より 3 以上高い場合は、直ちに「失格」。

申告指数より

- ・0 以上 1 未満高い場合は、「反則」として「反則1」を取られるが「ペナルティ」はない。
- ・1 以上 2 未満高い場合は、「反則」として「反則2」を取られ相手に「効果」が与えられる。
- ・2 以上 3 未満高い場合は、「反則」として「反則3」を取られ相手に「有効」が与えられる。
- ・3 以上高い場合は、「反則」として「失格」を宣言される。(記録上は相手選手の「技有り」)

マスクを掴むこと。 	立った状態での関節技や締め 	『のど』『後頭部』『頭頂部』への蹴り以外の打撃 	膝関節・膝靭帯にダメージを与える蹴り 
倒れた状態の相手の上半身を真上から直接打撃する 	背中・頭部など上半身を背後から攻撃すること 	戦意喪失・逃げる 	10 秒以上の掴み 
首にダメージを与える攻撃 	頭部にダメージを与える投げ 	寝技で上の位置の選手が頭部を打撃すること 	体重を預けた投げ 
ダウンした相手への打撃 	『待て』までの間、タックルや投げへのカウンター攻撃は認める 		



帯が解けたとき
両裾が帯から出たとき



自分で 10 秒以内に服装を直す。
遅延行為を繰り返すときは反則をとる。

顔面プロテクター後部上下 2 本以上のヒモで固定しないで寝技の攻防中に顔面プロテクターが外れたとき。

体力指数の差により反則行為とみなされるもの

$\delta =$ “ 体力指数の差 “	$\delta < 20$	$20 \leq \delta < 30$	$30 \leq \delta$
道着を掴んでの打撃 	○	蹴りを除く ×	×
金的攻撃 	×	○	○

その他の反則

その他、塾長・評議委員長・審議委員・審判団が協議し不正行為と見なした行為も反則とする。



武道精神に反する行為は
反則とする

詳細はルールブックを参照