

旭川地区空手道連盟(以下、旭空連)競技規定は、(公財)全日本空手道連盟競技規定及び北海道空手道連盟競技規定を原則とし、各大会申し合わせ事項とする。

### 【形競技について】

1. 形審判員5名による得点制システムで行う。各審判員の技術点・競技点を総合した 5.0～10.0(0.1 刻み)の間で採点する。違反は 0.0 とする。基準点は予選ラウンド、決勝とも 7.0 とする。各得点の最高・最低点をカットした合計点で順位を決定する。同点だった場合は <形競技 同点の場合>を参照。
  2. 参加人数 8 名以下は一発決勝とする。9 名以上のときは、2 グループ以上(1グループは最大 12 名)に分け予選ラウンドを行う。各予選グループから人数により上位 2 名または 4 名が決勝ラウンドに進出する。
  3. 1 人ずつ演武する。
  4. 使用形について
    - (1) 幼児・小学生においては、予選ラウンドは、基本形(撃砕第 1・第 2, 平安又はピンアン 初段～五段)とし、決勝ラウンドは得意形(予選ラウンドと同じ形でもよい)とする。
    - (2) 中学生以上においては、予選ラウンドは、全空連第 1 指定形または第 2 指定形とし、決勝ラウンドは予選ラウンドで演武した形を除く得意形とする。
  5. 入退場、競技開始前後の礼、違反について
    - (1) 入退場時の礼はしなくてもよい。
    - (2) 入場は正面に向かって左側から斜めに演武位置(マット上どこでもよい)まで進む。
    - (3) 演武前に礼をする。形名を呼称し、自分で(笛なし)演武を始める。礼の前に形名を呼称した場合は 0.1 の減点とする。
    - (4) 演武後は礼をした後、その場で判定を待つ。補助役員の点数発表後は、正面に礼を行い右側に斜め退場する。<形競技 競技場>参照
    - (5) 演武前後に礼をしなかった場合は、幼児・小学生までは主審が礼を促し、反則負けとしない。幼児・小学生で促しても礼をせず形を開始した場合および中学生以上は、主審が副審を招集し協議の上、違反「0.0」とする。
    - (6) 形名を呼称しない、間違った形名を呼称した場合は、違反「0.0」とする。ただし、幼児・小学生は、審判員が明らかに間違った形名を呼称したと全員一致した場合のみ違反とする。
    - (7) 演武中、明らかに中断、停止があった場合、動作の省略や追加、または本来の形から異なっていた場合、明らかにバランスを崩した、または転倒や足を踏みかえて元に戻した場合は、主審が副審を招集し協議の上、どの部門でも違反「0.0」とする。
- ※違反「0.0」となった場合は、その部門が終了した時点で、選手、道場関係者・保護者を呼び違反の説明をコート主任(または副主任)が行い審判長に後程報告すること。

### 6. 評価基準

- (1) 「立ち方」「技」「流れるような動き」「タイミング及び同時性」「正確な呼吸」「極め」「流派の基本の一貫性」「力強さ」「スピード」「バランス」の 10 項目を総合して

得点をつける。

(2) 得点配分の指針として「非常に悪い演武」は 5 点台, 「平均以下の演武」は 6 点台, 「平均的な演武」は 7 点台, 「非常に良い演武」は 8 点台, 「優れた演武」は 9 点台, 「完璧な演武」は 10. 0 とする。

(3) 予選ラウンドは「決勝進出選手を選ぶ」, 決勝ラウンドは「メダルの順位付け」をしっかりと行うこと。

(4) 後半に演武する選手が有利にならないよう, 見たままの点数をつけること。

(5) 同じ点数をつけることが出来るだけないように点数の幅を十分にもつこと。

※メモは可とする。再演武があった場合は, 形競技終了後にコート主任が審判長に報告。

(6) 他の審判員の点数を気にして判断基準を途中で変えないこと。

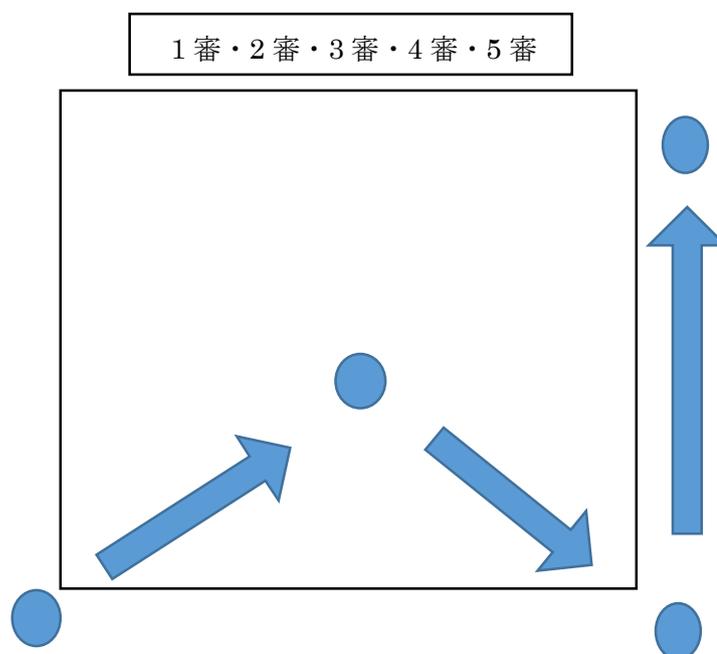
(7) ・わずかに1回バランスを崩した場合は 0.1 の減点。

・大きくまたは複数回バランスを崩した場合は 0.2~0.5 の減点。

・足をならす, 空手着を叩く, 無闇な息吹は(いずれも過度な範囲)は 0.4~0.5 の減点。

<形競技 競技場>

(正面)



<形競技 決勝ラウンドの演武順について>

決勝ラウンドは, クジ引きで順番を決定し演武する。

<形競技 同点の場合> ※補助役員任せにせず主審が確認すること。

予選において上位進出者, 決勝において表彰順位を決める際に同点者が出た場合は, 以下の順に検討し決定する。

- 1, 有効点のうち(カットしなかった点数), 最低点の高い者
- 2, 有効点のうち(カットしなかった点数), 最高点の高い者
- 3, 上記でも同点の場合は, 再演武とする(同じ形でよい)

※中学生以上で再演武した異なる形はその後の試合で使用することが出来る。

<形競技 赤・青帯について>

形競技において, 赤・青のマイ帯を使用する。 ※色帯, 赤青の紐は使用しない。

- 1, 男女とも, 予選は赤帯とする。
- 2, 男女とも, 決勝は青帯とする。

## 【組手競技について】

1. トーナメント方式で行う。ただし、出場者が3名の場合は、総当たり戦とする。
2. 競技時間は、小学生以下は1分、中学生以上は1分30秒のフルタイムとする。
3. 競技時間内に6ポイント差が生じた場合は、得点の多い選手の勝ちとする。
4. 安全具は全空連検定の拳サポーター(赤、青。リバーシブルは不可)、メンホーV～VII(マウスシールドは任意)、ボディプロテクター、小学生以上の男子はファールカップを装着すること(ただし確認はしない。判明した場合は失格とする)。シンガード及びインステップガードを装着すること(白、赤・青も可)。※監査中心に防具チェックすること。
5. コントロールされた技を得点とするためには、以下の基準を満たす必要がある。
  - (1) 良いフォーム(正確な技)
  - (2) スポーツマンらしい態度(怪我をさせる意図なく出された技)
  - (3) 気力(スピードとパワーを伴う)
  - (4) 残心(技を出した後も相手を意識していること。技をかけた後に背を向けたり、倒れたりしないこと。ただし、相手の違反によって倒れた場合は除く)
  - (5) 良いタイミング(適切なタイミングの技)
  - (6) 正確な距離(技が有効になる距離)※「入っている」のにポイントを取らないと「当てに行く」=C1  
※「当てている(C1)」のに注意を取らないと更に当てる→10カウントの可能性
6. 組手競技の判定基準  
戦略及び技術の優劣とする。
7. その他
  - (1) 小学生以下において、上段部位(蹴りを含む)へのコンタクトは、軽微であっても原則的C1とする。コンタクトが微妙な場合はC1でなくポイントをとる。中学生以上の上段蹴りはスキントッチなのか頭部がぶれるほどのコンタクトでC1なのか見極めること。
  - (2) 小学生以下において、10cmまでの得点部位への正確な技は、原則的に得点とみなされる。
  - (3) 小学生以下において、中段への技がコントロールされたものであっても、表面上よりもコンタクトがあった場合は、得点にはならない。過度に痛がっているだけかポイントになるかを見極めること。
  - (4) 小学生以下において、足払い、その他の投げは禁止C1とする。足払い、投げようとした場合はC2とする。いずれも「注意」となる。
  - (5) 10カウントルールを採用する。ノックダウンだけでなく「うづくまるなど戦う事が出来ない場合」も10カウントをとる。

## (新ルールについて)

1. 反則はC1・C2の区別がなく1つのカテゴリー  
「注意(1)、注意(2)、注意(3)、反則注意、反則」  
括弧の数字は発声せず、指で示す。  
発声とジェスチャーは「赤(青)・補助動作・一旦腕を下げる・注意」の順番となる  
不活動のジェスチャーは、双方に腕を回す。  
※累積反則で負けになることがあるので注意!  
・注意3から「当ててから(C1)」 「場外に出た(C2)」場合:反則注意→反則  
・15秒未満で「掴んでから(C2)」 「当てた(C1)」場合:反則注意→反則
2. 最初の15秒以内と終了15秒未満での不活動はない。
3. 終了15秒未満での戦いを避ける行為 C2は反則注意となり、「先取」を持っている場合は取り消すが、C1の場合には「先取」取り消しにはならない。
4. C1は基本的に1つずつ加算されるが、「相手の勝利の可能性を低くする」C1の場合は、反則注意になる。(旧ルールの警告に値するものはない。1発反則注意は余程のC1と考えてよい)

5. ウォーニングは主審主導なので、副審の得点の旗が上がったままでも、ウォーニングを科して良い。  
(基本的に主審の補助動作があった場合には、副審は旗を下ろす。)
6. 「先取」がなく同点の場合は、①1本の数が多い方、②技ありの数の多い方、の順に勝敗を決する。その数が同じ場合は判定となる。  
判定は副審4名のみ。2:2の場合は主審が判定。定位置で行う。
7. 判定は「技術と戦略」の2点で判断する。
8. 場外は副審は床を2回タップ(叩く)し旗は立てない。タップできるのは自分の左右のラインのみ。主審が副審に確認のアイコンタクトをした場合もタップする。最終判断は主審が行う。
9. 上段技のポイントについては、シニア(成年)の蹴りは5cm以内・突きは2cm以内のもの、高校・中学の蹴りは10cm以内(スキンタッチOK)・突きは5cm以内(接触禁止)のもの、小学生以下は蹴り・突きは10cm以内(接触禁止)のものとする。
10. 足の裏以外の箇所が床についている状態での攻撃が有効技の場合は、1本となる。片膝をついた状態で突きを出した相手に対して、突きが決まった場合は有効となる。
11. 誇張(フェイク)、装い(アクター)は軽微なものは「注意」とする。それ以上のものは反則注意、反則、失格のどれかになる。
12. 有効・技あり・1本が同数の旗の場合、高い方の技を取る。
13. 「別れて・続けて」について※素早く言うこと  
「わか・・・」と同時に技が出た場合  
・「別れて」を言い切る前に、技が出た場合は、「やめ、続けて始め」  
・「別れて」を言い切る前に、技が出て、さらに旗が2本以上出た場合は、「口に指を立てて、取りません」のジェスチャーにより旗を下げさせ「続けて始め」  
※「別れて、続けて」の間に攻撃・掴み等の違反は全て「口に指を立てて→注意」ただし「場外」の場合は、「場外」となる
14. 直接、反則・失格を科す場合は、副審を集合させる
15. 監査は、旗は持たない笛のみ。主審と話すときは起立する。

#### 【審判員の服装について】

全日本空手道連盟競技規定に基づくこと。

#### 【競技者について】※厳しくして棄権にさせず厳重注意とすること。

- ・帯の長さは結び目の両端から15cmほど残る長さとする。但し、大腿部の4分の3までの長さとする。
- ・帯でウエストを締めたときの上着の長さは、腰を覆うほどの長さとし、大腿部の4分の3までとする。
- ・男子は空手着の下にシャツを着用してはいけない。女子の場合、空手着の下に白無地のTシャツを着用してもよい。
- ・空手着の紐は結ぶこと。紐なしの空手着は着用不可とする。男女とも胸紐はあってはならない。
- ・袖はまくり上げてはいけない。内側折りで縫い付けている場合は可とする。

- ・ズボンの長さは、少なくとも脛の3分の2を覆うほどの長さとし、踝がかくれてはならない。また、裾はまくり上げてはならない。内側折りで縫い付けている場合は可とする。
- ・ヘアクリップ、金属製のヘアピン使用は禁止される。リボン、ビーズ、その他の髪飾りも禁止される。シングルポニーテールは目立たないゴムバンドで2つまで認められる。
- ・ミサンガなども禁止される。
- ・眼鏡は禁止される。

#### 【コーチについて】

- ・組手競技において、コーチ席を配置する。
  - ・コーチの服装はジャージ上下または白の空手着(男子は下にシャツの着用不可、女子はTシャツの色は白とする)とし、**ダークスーツも可とする。**
  - ・コーチ ID の提示はしなくてもよい。
- ※コート脇でのコーチング、応援は不可。

## 【審判3名制形競技について】

・審判の人数が少ない時の緊急的なローカル制度とする。

1. 審判員3名によるフラッグ・トーナメント制で行う。同じ旗が2本以上あがった者を勝者(主審が座ったまま旗をあげコール)とする。

2. 参加人数3名の場合のみ、審判員5名による得点制で行い、一発決勝とする。

※競技規定は従来通り。

3. 演武は、2名同時に行う。小学生までは赤の形名、青の形名を主審が聞き、笛の合図で開始する。中学生以上は形名を赤、青の順に自分で呼称し、青の呼称後に自分で演武を開始する。ただし、小学生4年から6年までは決勝のみ、中学生以上は準決勝・決勝は1名ずつ演武する。

4. 使用形について

(1) 幼児・小学生においては、準決勝までは、基本形(撃砕第1・第2, 平安又はピンアン初段～五段)とし、準決勝以上は得意形(基本形でもよい)とする。また各回戦で同じ形を演武してもよい。

(2) 中学生以上においては、準決勝までは、全空連第1指定形または第2指定形とし(繰り返し可とする)、準決勝・決勝はそれまで演武した形を除く得意形とし繰り返し可とする。

5. 入退場、競技開始前後の礼、違反、減点について

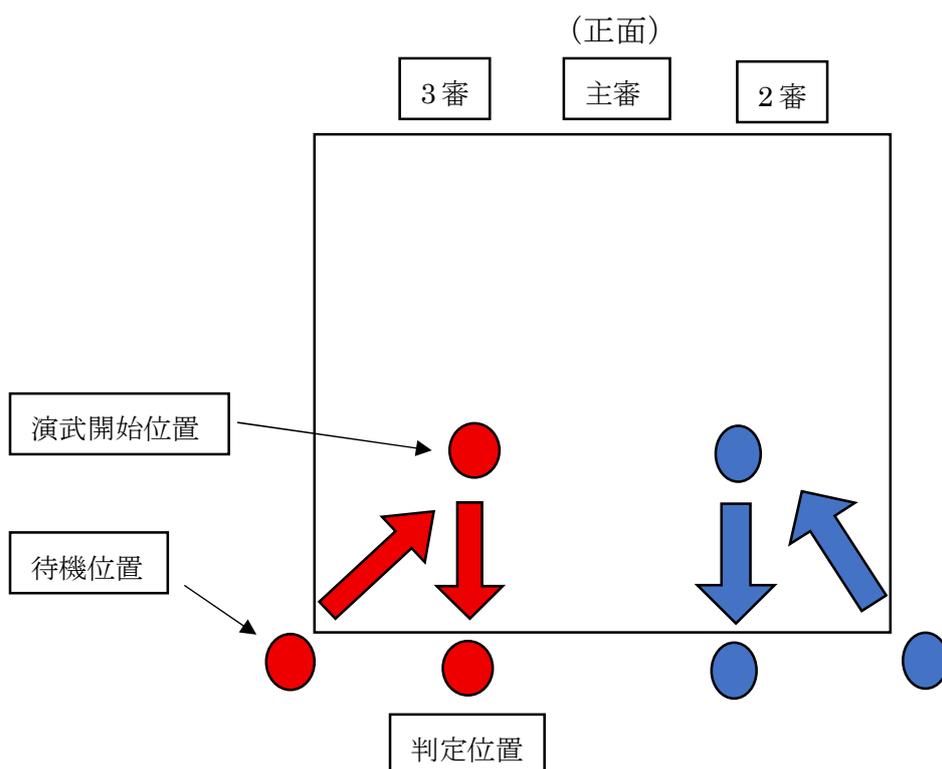
(1) 入退場時の礼はしなくてもよい。

(2) 入場はフラッグ制の場合は、以下競技場を参照。得点制の場合は従来通り。

(3) 演武開始前後の礼、違反、減点については、従来通り。

6. 帯は、赤、青のマイ帯とする。得点制一発決勝は青帯とする。

### <フラッグ制形競技 競技場>



## 【副審2名制組手競技について】

### ※全空連での採用基準

- ・全空連主催, 主管の全国大会につながらない大会
  - ・対象は小学生・中学生・高校生までとする.
- そのため6項目の基準
- (1) 良いフォーム(正確な技)
  - (2) スポーツマンらしい態度(怪我をさせる意図なく出された技)
  - (3) 気力(スピードとパワーを伴う)
  - (4) 残心(技を出した後も相手を意識していること. 技をかけた後に背を向けたり, 倒れたりしないこと. ただし, 相手の違反によって倒れた場合は除く)
  - (5) 良いタイミング(適切なタイミングの技)
  - (6) 正確な距離(技が有効になる距離)
- の考え方に留意すること。
- ・審判を確保することができる場合は通常ルールで行う. 審判の人数が少ない時の緊急的な制度(未完成のルール)で今後変更もあり得る.

### ※基本的な考え方

- ・「役割」「権限」「責任」は通常ルールと同様
- ・人数が少ないため相互にサポートしあう。(但し副審間のサポートはない)

## 1. 審判の役割と権限

### (1) 主審

- ・通常通りのウォーニング・ペナルティを示す.
- ・副審をアシストし得点を促すことができる.
- ・副審1名の同意があれば得点を取ることができる.
- ・得点に関しての副審の主導性は通常ルール通り.
- ・基本的に得点は旗を見てからヤメをかける.
- ・得点を促す際の主審のジェスチャーは肘を胴体に付けたまま(手の平は前. 定位置)

### (2) 副審

- ・通常通りの得点を示す.
- ・場外及びコンタクトを示し主審をアシストすることができる.
- ・ウォーニングとペナルティに関しての主審の主導性は通常ルール通り. 副審はアシストである.

### (3) 監査

- ・通常通り. 重要な役割

## 2. 得点とウォーニング・ペナルティ

### (1) 「ヤメ」をかけなければいけない時

- ・副審2名が同じ選手に得点又はウォーニング・ペナルティを示した  
→得点が2名の時は得点. 得点1名とウォーニング・ペナルティ1名は主審判断
- ※変更は可能 得点→コンタクト コンタクト→無防備 場外→プッシング
- ・副審2名が違う選手に得点を示した→双方に得点を与えなければならない.

(2)「ヤメ」をかけなくても良い時

・副審1名が得点又はウォーニング・ペナルティを示した.

・副審1名が赤に得点, 1名が青にウォーニング・ペナルティを示した.

→主審が同調しない場合は, ヤメをかけずに「取りません」のジェスチャーをしてスルー(中断しない)する事が出来る. あまりやらない方がいい(得点は副審主導)

(3)「ヤメ」をかけた時

・副審1名でも得点又はウォーニング・ペナルティを示していたら主審はそれに従う必要がある.

※変更は可能 得点→コンタクト コンタクト→無防備 場外→プッシング

(4)「ヤメ」をかけることが出来る時

・主審が得点又はウォーニング・ペナルティと判断した場合(副審は示していない)

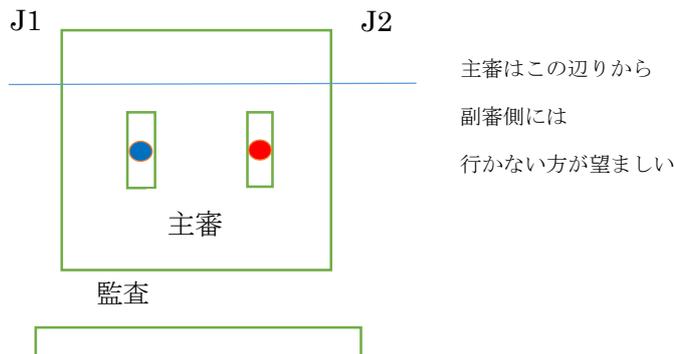
※得点は主審が得点のジェスチャー(肘を胴体につける)で促しを行い, 副審1名以上の同意があれば得点を与えることが出来る.

※ウォーニング・ペナルティは, 主審のみで判断(通常ルール)

(その他)

・得点のレベルが異なる場合は, 高い方の得点となる

配置図



<Q&A>

Q1 主審は青の得点と思いヤメをかけた。副審1名も青の得点を示したが副審1名は赤の中段(上段)突きに旗をあげた(完全に抜けている)

A:ヤメをかけたならば双方に得点を与えなければならない。

Q2 主審は青のコンタクトと判断しヤメをかけた。副審1名が赤のポイントを示した(抜けているのに)

A:赤の得点を与えた後に青のコンタクトを与える。

Q3 ルールブック P55の追加合図では副審の注意・反則注意・反則のジェスチャーがあるがウォーニング・ペナルティを与える際に副審の同意が必要なのか?

A:同意はいらない

※ルールブックが変更になっている。

⇒P55の副審の注意・反則注意・反則のジェスチャーは削除  
(副審は得点、コンタクト、場外のみジェスチャー)

P54の9・10項目も削除

Q4 主審は1本と思いヤメをかけたが副審1名が有効の旗を示した。

主審は1本を促したが副審の同意を得られなかった。

A:有効となる。得点は副審主導

※副審2名のうち1名の同調があれば1本にすることが出来る(多数決)

Q5 ヤメをかけて青に得点を与えた。赤にコンタクトを与えることが出来るのか?

A:通常のルール通りなので出来る。

Q6 主審は青の得点と思いやめをかけた。副審は青のコンタクトを示した。

A:ヤメをかけたらコンタクトを取る

Q7 主審は赤の得点と思いやめをかけた副審1名は青のコンタクトを示した。

A:青のコンタクトを取った後に赤の得点を促す。

Q8 主審は赤の得点と思いヤメをかけた。副審の表示なし。主審は赤の得点を促した。

副審は赤のコンタクトの表示を示した。

A:主審の得点の促しに対し副審はコンタクトの表示はできない。副審は得点に対し同意するかしないかのみ表示できる。⇒監査は笛を吹く。

Q9 基本的な考え方で相互にサポートしあうとあるが副審同士のサポートも含まれるのか?

A:副審同士のサポートはない(副審1が上げたからといって副審2が上げる必要は無い)

主審と副審相互のサポート 得点、場外やコンタクト

Q10 判定の際、主審はどのように対応したらよいか？

A:副審2名で判定を行い1:1の場合、主審の判断で勝敗を決する。(通常通り)

Q11 副審が示すことのできるウォーニングの種類はコンタクトと場外のみか？

A:コンタクトと場外のみである。

Q12 主審主導の得点の与え方手順で、「ヤメ」をかけずに促してから「ヤメ」をかけるのか？  
「ヤメ」をかけてから促すのか？

A. 「ヤメ」をかけて主審定位置に戻ってから促す。

Q13 副審の1名が赤のウォーニング、もう一方の副審が青の得点を示したが、主審は両方スルーしたい。「取りません」のジェスチャーは2回必要か？

A:1回でよい。

※「取りません」のジェスチャーは必須ではない。周りからわかりやすくするためだけのもの。

Q14 副審1名が赤のウォーニング、もう一方の副審が青の得点を示したが、主審は青に得点を与えたい。主審は「取りません」のジェスチャーをすると両方下げた。そこで「ヤメ」をかけて青の得点を促すことができるのか？

A. 出来なくはないが現実的ではない。(現実的でない？必要では？)

Q15 副審1名が赤のウォーニング、もう一方の副審が青の得点を示したが、主審は青に得点を与えたい。主審は「取りません」のジェスチャーをすると副審が赤のウォーニングを下げた。そこで「ヤメ」をかけてウォーニングを下げた副審に青の得点を促すことができるのか？

A. 出来なくはないが、一方の副審が青の得点表示を下げていないので必要性がない。

Q16 副審1名が赤のウォーニング、もう一方の副審が青の得点を示したが、主審は赤に得点を与えたい。主審が赤のウォーニングに向かって「取りません」のジェスチャーをすると副審が赤のウォーニングを下げた。そこで「ヤメ」をかけて赤の得点を促すことができるのか？

A. 一方の副審が青の得点表示を下げていなければ、青の得点を取らなければならないので出来ない。