

空 手 競 技 規 定

組 手 競 技
形 競 技

公益財団法人 全日本空手道連盟

Japan Karatedo Federation

目 次

組 手 競 技

第 1 条	組手競技場	1
第 2 条	規定の服装	1
第 3 条	組手競技の構成	3
第 4 条	審判団	5
第 5 条	競技時間	5
第 6 条	得点	5
第 7 条	判定基準	8
第 8 条	禁止行為	9
第 9 条	ウォーニングとペナルティ	1 2
第 10 条	競技における負傷及び事故	1 3
第 11 条	異議申し立て	1 5
第 12 条	権限及び義務	1 7
第 13 条	競技開始、中断、終了	1 9
第 14 条	修正	2 0

形 競 技

第 1 条	形競技場	2 1
第 2 条	規定の服装	2 1
第 3 条	形競技の構成	2 1
第 4 条	審判団	2 2
第 5 条	判定基準	2 2
第 6 条	競技運営	2 3

付 録 1	用語.....	2 5
付 録 2	ジェスチャー及び旗の合図.....	2 8
	主審の宣告及びジェスチャー	
	副審の旗の合図	
付 録 3	主審及び副審のためのガイドライン.....	4 3
付 録 4	記録係の記号.....	4 6
付 録 5	組手競技場の配置図.....	4 7
付 録 6	形競技場の配置図.....	4 8
付 録 7	指定形リスト.....	4 9
付 録 8	全空連得意形リスト.....	5 0
付 録 9	空手着	5 2
付 録 10	世界大会の条件及び種目.....	5 3
付 録 11	主審及び副審のズボンのカラーガイド.....	5 5

組 手 競 技

第1条： 組手競技場

1. 競技場は、平坦で危険のない状態でなければならない。
2. 競技場は、マット敷きで一辺が8メートル（外側から計算して）、安全域としての各辺2メートルを含む正方形でなければならない。まわりに2メートルの安全域を設けなければならない。
3. 主審の位置として、競技場中央から2メートルのところに50cmのラインを引く。
4. 競技者の位置として、競技場中心から1.5メートルのところに主審所定線と直角をなす2本の平行線を1メートルの長さで引く。
5. 副審は安全域内のコート4隅に座るものとする。主審は、コート上を動き回ることができる（副審が座っている安全域を含む）。各副審とも赤・青の旗を所持する（1, 4副審は右手赤、左手青、2, 3副審は右手青、左手赤とする）。
6. 監査（マッチ・スーパーバイザー）は、主審左又は右後方の安全域外に座る。合図をするために赤旗と笛を所持する。
7. 記録主任（スコアキーパー）は、得点記録係と時間記録係の間に設けられた公式記録席につくものとする。
8. コーチは、安全域外に座る。オフィシャルテーブルに向かい、それぞれコートサイドにつく。コートが壇上にある場合は、その下にコーチ席を設ける。
9. 1メートルの縁は、マット敷きの部分と異色にする。

説 明

1. 競技場安全域外側周辺1メートル以内には、広告板、壁、柱等があってはならない。
2. 使用するマットは、床と接触するところはノンスリップとするが、上側表面は摩擦係数の低いものでなければならない。マットは、空手の動きが妨げられないよう、柔道マットよりも薄いものとする。マットが動いて継目が離れると、その隙間が負傷を引き起こし危険であるため、主審は競技中にそれらが離れないよう注意すること。全空連承認のものであること。

第2条： 規定の服装

1. 審判員、競技者及びコーチは、ここに定められる規定の服装を着用しなければならない。
2. 審判委員会（正・副審判長）は、この規定に従わない審判員又は競技者の参加を認めないことができる。

審判員

1. 審判員は、全空連が指定する規定の制服を着用しなければならない。この制服は、あらゆる競技会及び講習会の際に着用しなければならない。
2. 規定の制服は、下記の通り。
 - 銀ボタン2つ付き、シングルの紺色のブレザー。
 - 半袖の白Yシャツ。
 - ネクタイピンなしで規定のネクタイ着用。
 - 折り返しなしの、無地のライトグレーのズボン。(付録11)
 - 競技場では、無地の紺又は黒色の靴下、黒のスリッポンの靴を着用。
 - 女子の審判員は、ヘアークリップを使用してもよい。

競技者

1. 競技者は、白でストライプ、ふち飾りのない空手着を着用すること。自国の紋章又は国旗だけは付けてもよい。これらは上着の左胸に付けるものとし、その大きさは全体で12cm×8cmを超えてはならない(付録9参照)。製造業者がはじめから付けたラベルだけは、空手着に表示されてもよい。さらに組織委員会が交付したゼッケン番号を背中に付ける。競技者の1人は赤帯、もう1人は青帯を着用しなければならない。赤・青帯の幅を約5cmとし、長さは結び目の両端から15cmほど残る長さとする。帯は無地で赤及び青とし、個人名の刺繍及び業者以外の宣伝・マークのないものとする。
2. 上記1にもかかわらず、理事会はスポンサーの特別なラベル又は商標の表示を認めることができる。
3. 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、大腿の4分の3までとする。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。
4. 上着の袖の長さは手首までとし、前腕の中程より短くてはならない。上着の袖はまくってはいけない。
5. ズボンの長さは、少なくともスネの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。裾をまくり上げてはならない。
6. 競技者は髪の毛を清潔に保ち、円滑な競技の妨げとならない長さにする。鉢巻きは認められない。主審が競技者の髪が長すぎるか又は不清潔であるとみなした場合、競技者の参加を認めないことができる。ヘアークリップ、金属製のヘアース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。目立たないゴムバンドで、髪を束ねるものは認められる。
7. 競技者は爪を短くし、相手に負傷を負わせるような金属又は他の物を身につけてはならない。金属製歯列矯正器の使用は、大会ドクター及び主審の許可を得なければならない。競技者は、如何なる負傷にも全責任を負う。

8. 必須安全具は、下記の通り。

1. 全空連公認拳サポーター(一方の競技者が赤、他方が青)。
2. マウスピース
3. 全空連公認ボディプロテクター(全競技者)及び女子のチェストプロテクター
4. 全空連公認シンガード(一方の競技者が赤、他方が青)。
5. 全空連公認インステップガード(一方の競技者が赤、他方が青)。
6. カデットは上記に加え、全空連公認メンホーを使用のこと(全空連では各競技メンホーを使用することもある)。

セーフティカップは必須ではないが、使用する場合は全空連公認のものであること。

9. 眼鏡は禁止される。ソフトコンタクトレンズは、競技者自身の責任において使用してもよい。

10. 規定以外の服装、又は装具の着用を禁止する。

11. 全ての安全具は全空連公認のものでなければならない。

12. 監査は、競技前に競技者が公認安全具を着用しているかどうかを確認する義務を負う。(国内大会の場合、全空連公認安全具を拒否してはならない)。

13. 負傷による包帯、パディング、又はサポーターの使用は、大会ドクターの診断に従い、主審の許可を得なければならない。

コ ー チ

1. コーチは、競技の間、常に所属団体の公式トラックスーツを着用し、公式ライセンスを表示する。

説 明

I. 競技者は、1本の帯のみ着用。赤の競技者は赤帯、青の競技者は青帯とする。競技の間、等級を表示した帯を着用してはならない。

II. マウスピースは、正確に合ったものでなければならない。

III. 競技者が不適当な服装で競技場に現れた場合、直ちに参加を認めないということはないが、1分間の間に服装を正さねばならない。

IV. 審判委員会(正・副審判長)の同意があれば、審判員はブレザーを脱ぐことができる。

第3条： 組手競技の構成

1. 空手競技は、組手及び形競技から構成される。組手競技は、団体戦と個人戦に分類され、個人競技は更に年齢、体重別に分けられる。競技は体重別に行われる。「競技」という用語は、チームメンバーの相対する選手間で行われる個人戦も意味する。

2. 個人競技では、いずれの競技者も別の選手と交代することはできない。
3. 名前が呼び出された時、不在であった個人競技者又はチームは、その競技種目への出場資格を失う（棄権）。団体戦におけるその場合の得点は、相手に8ポイントを与え、8-0とする。
4. 男子団体戦はチーム7名で構成され、1つの回戦5名で戦う。女子団体戦は、4名で構成され、1つの回戦3名で戦う。
5. 競技者は、全員がチームに所属していなければならない。補欠選手を確定しない。
6. 各競技前にチーム代表は、チームメンバーの氏名と出場順序を示した公式の用紙を公式テーブルに提出しなければならない。7名又は4名の中から選出された選手の出場順序は、各回戦毎に変更することができるが、変更する場合は、その新しい順序を登録しなければならない。登録後の変更は、その回戦が終了するまでは認められない。
7. チームメンバー又はコーチが、競技前に書面での登録をせず、チームの構成又は出場順序を変更した場合、チームはその競技種目に出場できない。
8. 団体戦で1人の競技者が反則又は失格により負けた場合、負けとなった競技者の得点はゼロとなり、相手に8点を与え得点を8-0とする。

説 明

- I. 「回戦」とは、決勝に進出する競技者を選ぶそれぞれの段階をいう。勝ち抜き戦では1回戦で、不戦勝の競技者も含めて、競技者の50パーセントが勝ち残る。ここでいう回戦とは、予選勝ち抜き競技、又は敗者復活戦のいずれかの段階にも当てはめることができる。総当たり戦、又はリーグ戦における1回戦は、1プール内の全競技者が1回ずつ競技することである。
- II. 競技者の氏名を使うことは、発音及び身分確認上の問題を引き起こすことになりかねないため、トーナメント番号を割り当て使用する。
- III. 競技前のチーム整列の際は、実際出場する選手のみとする。出場しない選手及びコーチは含まれず、別に準備された席につくものとする。
- IV. 団体戦出場に必要なエントリー数は、男子の場合少なくとも3名、女子は2名。この数に満たない場合は、参加できない。
- V. 出場順序を示す用紙は、コーチ、又は指名されたチームの競技者が提出する。
コーチが用紙を提出する場合、コーチであることを明確に証明する必要があり、証明できなければ拒否されることも有り得る。メンバー表には、所属団体名、その競技のために割り当てられた帯の色、出場順序が記入されていなければならない。選手名及びトーナメント番号を用紙に記入し、コーチ又は指名された人物が署名しなければならない。
- VI. コーチは選手又はチームの分も含むIDを、公式テーブルに提出しなければならない。

ない。コーチは準備された椅子にかけ、円滑な競技の運営を妨げるような言葉や振る舞いをしてはならない。

- VII. 記録用紙の間違いから、もし違う競技者が出場した場合、その結果にかかわらず、その競技は無効となる。そのような間違いを少なくするため各競技の勝者は、競技場を離れる前に記録席で勝利を確認しなければならない。

第4条： 審判団

1. 各競技の審判団は、主審1名、副審4名、監査1名より構成される。
2. 組手競技の主審及び副審は、競技者の所属団体と同じであってはならない。
3. 更に、競技の運営便宜をはかるため、数人の時計係、告示係、記録係及び記録主任を任命する。

説 明

- I. 組手競技の開始の際、主審は競技場の外側に立つ。主審の左側に副審1と2、右側に副審3と4が立つ。
- II. 競技者及び審判団が正式に立礼を交わした後、主審は1歩下がり、副審は内側を向き、全員と一緒に立礼する。その後、各自ポジションにつく。
- III. 審判団全体の交代の際、監査を除き、退場する審判団は競技開始の際のポジションにつき、互いに立礼を交わし競技場を退場する。
- IV. 個々の副審交代の場合、交代する副審が退場する副審のところまで行き、互いに立礼し、交代する。
- V. 団体戦の各競技で、主審と副審をローテーションで行うことができる（但し、審判団全員が必要とされる資格を有していること）。

第5条： 競技時間

1. 組手競技の競技時間は、成人男子が3分（団体戦及び個人戦）、個人戦における決勝戦及びメダル獲得に係わる競技を4分とする。成人女子は2分、個人戦における決勝戦及びメダル獲得に係わる競技を3分とする。カデット及びジュニアは2分と定める。
2. 競技の時間計測は、主審が開始の合図をしたときから始まり、「やめ」の声がかかる度に、計時を中断する。
3. 時間記録係は、はっきり聞こえるゴング又はブザーで「終了10秒前」及び「終了」の合図をする。「終了」の合図は、競技終了を意味する。

第6条： 得点

1. 得点は、以下のとおり

- a) 1 本 3 ポイント
 - b) 技あり 2 ポイント
 - c) 有 効 1 ポイント
2. 下記の基準を満たす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. 1 本は、下記に与えられる。
- a) 上段蹴り
 - b) 投げられた、又は倒れた相手への得点技
4. 技ありは、下記に与えられる。
- a) 中段蹴り
5. 有効は、下記に与えられる。
- a) 中段又は上段突き
 - b) 中段又は上段打ち
6. 攻撃部位は、下記のとおり。
- a) 頭部
 - b) 顔面
 - c) 頸部
 - d) 腹部
 - e) 胸部
 - f) 背部
 - g) わき腹
7. 競技終了合図と同時に決まった技は、有効とみなされる。「やめ」の宣告後の攻撃は、効果的であっても得点とはならず、違反者にはウォーニング又はペナルティが課せられる。
8. 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。

説 明

得点するには、上記 6 項目に記載された得点部位に技を決めなければならない。コントロールされた技でなければならず、上記 2 項目の得点基準を満たしていなければならない。

1 本 (3 ポイント)	1. 上段蹴り。上段とは、顔面、頭部、頸部をさす。 2. 投げられた、又は自ら倒れた相手に極めた技。
技あり (2 ポイント)	1. 中段蹴り。中段とは、腹部、胸部、背部、わき腹をさす。
有 効 (1 ポイント)	1. 7つの攻撃部位に極めた突き。 2. 7つの攻撃部位に極めた打ち。

I. 安全性を考えて、相手の帯よりも低い部分を掴んでの投げ、相手を離してしまうような投げ、危険な投げ、又は旋回軸が帯よりも上である場合の投げは禁止され、ウォーニング又はペナルティが課せられる。但し、出足払いや小内刈り、蟹技などのように相手を掴まずに行う伝統的な空手の足払いを除く。

投げ技の後、主審は得点技のチャンスとして選手に2秒を与える。

II. 投げられたり、スリップしたり、倒れたり、又は両足が床から浮いた状態の競技者に極めた技は1本となる。

III. 「良い姿勢」を伴う技は、伝統的な概念の枠内において、有効の要素を持つ。

IV. スポーツマンらしい態度は良い姿勢の一要素であり、有効技をかけている間に見られる際だった集中力を示す悪意のない態度とされている。

V. 気力は、技の力とスピードを指し、それを達成しようとする全くひるみのない、確固たる意志とされている。

VI. 残心は、採点の際最も見逃されがちである。残心とは、相手の反撃の可能性をも見る継続的な集中力である。技をかけた後、顔を背けることなく、相手に正面を向けていること。

VII. 適切なタイミングとは、最も有効な瞬間に技をかけることである。

VIII. 正確な距離とは、有効な距離で技をかけることである。従って、敏速にさがる相手に技をかけた場合、その一撃の与える効果が低くなる。

IX. 距離は、技があたる、又は止まる位置にも関係する。顔面、頭部、頸部へのスキントッチ又は5cmの距離への突き又は蹴りは、正確な距離といえる。攻撃部位までの距離が5cm以内で、しかも相手が受けもせず避けようとしなかった上段技は(他の基準を満たしていれば)得点となる。

カデット&ジュニア大会では、頭部、顔面又は頸部(又はフェイスマスク)へのコンタクトは禁止とする。上段蹴りで非常に軽い接触(スキントッチ)は許される。又、得点距離を10cmとする。

X. 価値のない技は、出し方や攻撃部位に関係なく無効である。良い姿勢に欠ける技、又は力のない技は得点とならない。

XI. 帯から下への攻撃は、恥骨より上でさえあれば得点となりうる。頸部、又喉も攻撃部位である。喉への接触は禁止される。喉に触れずに適切にコントロールされ

た技であれば得点となる。

XⅡ. 肩甲骨への攻撃は、得点の対象となる。肩部で上腕と肩甲骨及び鎖骨との接合部は得点部位以外となる。

XⅢ. 例え主審が不注意ですぐに競技をやめさせなかったとしても、終了ベルが鳴った時点で競技は終了する。但し、終了ベルは、ウォーニング又はペナルティがそれ以降課せられないという意味ではない。競技終了後、競技者がその場を離れる時点まで、審判団によりウォーニング又はペナルティが課せられる。審判委員会（正・副審判長）又は全空連は、その後もウォーニング又はペナルティを課することができる。

XⅣ. 両競技者が同時に技を出した場合、得点基準である「良いタイミング」には当てはまらない。従って、得点を与えないのが正しい判断である。しかし、両競技者のそれぞれの技が「止め」の宣告前及び時間終了合図前であり、それぞれに副審2名の旗があがった場合は双方の得点となる。

XⅤ. 「止め」がかかる前の連続技に得点を与える場合、技の順番に係わらず、最も評価の高い技に対し得点を与えられる。例：突きの後に蹴り技があった場合、最初の技が突きであっても、得点評価の高い蹴り技に得点を与える。

第7条： 判定基準

組手競技の勝敗は、8ポイント差が生じた場合、又は時間終了の際に得点の多い競技者、又は判定により、又は相手に反則、失格、棄権が課せられることにより決められる。

1. 引き分けは、個人戦にはない。団体戦で同点又は無得点で競技終了となった場合、主審は引き分けを宣言する。
2. 個人戦において、競技終了時点で無得点又は同点の場合、副審4名と主審の最終判定により勝者を決定する。どちらか一方を勝者とするための判定基準を、下記のとおりとする。

a) 態度、闘争精神、力強さ

b) 戦略及び技術の優劣

c) 多くの技をしかけた選手

3. 勝利者数の多いチームの勝利となる。勝利者数が2チームとも同数である場合、勝ち競技及び負け競技の両方を考慮し、最も得点の多いチームを勝者とする。得点の差は最大で8ポイントとする。
4. 2チームの勝利者数及び得点が同点の場合、勝者決定戦を行う。各チームからそれぞれ1名（既に戦った選手の中から）を指名し、新たに競技を行う。それでも得点の優劣がなかった場合、個人戦同様、判定により勝者を決定する。その競技の判

定が、団体戦の結果となる。

5. 団体戦において、チームの勝利者数又はポイント数が十分である場合、競技終了となる。

説 明

- I. 競技終了後、結果を判定で決める場合、主審は競技場ラインの方に移動し「判定」と言い、笛を2度吹く。副審は旗で見解を表示する。同時に主審は、手合図で自己の見解を示す。その後主審は笛を短く吹き、旗を下ろさせる。主審は場内定位置に戻って通常通り勝者を宣告する。

第8条： 禁止行為

禁止行為は、下記の2つに分類される。

カテゴリー1

1. 攻撃部位への過度の接触技、喉への接触技。
2. 腕、脚部、股間部、関節、又は足の甲への攻撃。
3. 開手による顔面への攻撃。
4. 危険な、又は禁止されている投げ技。

カテゴリー2

1. 負傷を装うこと、又は誇張すること。
2. 原因が相手によるものでない場合。
3. 自ら負傷を受けやすいような行動を取ることを、又は自己防衛ができなかった場合（無防備）。
4. 相手の得点を妨げるため、格闘を避けること。
5. 不活動（戦おうとしない）
6. 投げ又はその他の技をかけようとせず、組み合い、レスリング、押し合い、掴み合い、又は胸をつき合わせたりすること。
7. 相手の安全を損なう技、又は危険でコントロールされていない攻撃。
8. 頭部、膝、肘での攻撃をしようとした場合。
9. 審判の命令に背くこと。相手選手に話しかけること。又は相手を刺激すること。審判団に対する不作法な態度、又は道徳に反する行為。

説 明

- I. 空手競技はスポーツであり、それ故、最も危険とされる技は禁止され、技は全てコントロールされたものでなければならない。熟練選手は、腹部など筋肉部への力強い衝撃を比較的吸収することができるが、頭部、顔面、頸部、股間、関節への攻撃は、特に負傷し易い。従って、相手を負傷させた技に対してはウォーニング又はペナルティが課せられる（負傷が自己の原因である場合を除く）。競技者は、コン

トロールされた良いフォームの技を出さなければならない。さもなければ、誤って技が使われたかどうかにかかわらず、ウォーニング又はペナルティが課せられる。カデット及びジュニア大会では特別な配慮が必要。

顔面への接触 - シニア

- II. シニア競技者の場合、顔面、頭部、頸部への接触が相手を負傷させるものではなく、コントロールされた軽いものであれば許される（但し、喉は除く）。審判が、相手の勝利の機会を減少させるほどではないが過度の接触とみなした場合、忠告を課す。同じ状況での2度目の接触は警告とし、更なる違反は、反則注意とする。その後の更なる接触には、相手の勝利に影響を及ぼす程度でなくとも、反則を課す。

顔面への接触 - カデット&ジュニア

- III. カデット&ジュニア大会の場合、頭部、顔面、頸部（フェイスマスクを含む）への手技による接触は禁止される。負傷の原因が自己の責任によるもの（無防備）でない限り、コンタクトが軽微であっても触れた場合は、上記II項目通りウォーニング又はペナルティが課せられる。スキントッチ程度の上段蹴りは、得点となり得る。スキントッチ以上の接触には、ウォーニング又はペナルティを課す（無防備の場合を除く）。
- IV. 主審は負傷した競技者を常によく観察すべきである。判断を下すのを少し遅らせれば、鼻血など真の負傷を見つけやすくなる。観察することにより、競技者が戦略的に有利な立場に立とうとして軽度の負傷を深刻なものに見せようとしているかどうか分かる。負傷した鼻を強くかむとか、顔を強くこするなどが例として挙げられる。
- V. 競技前からあった傷は、接触の度合いによりかなりの徴候が生じる場合がある。過度の接触にウォーニング又はペナルティを与える場合、審判員はこの点を考慮しなければならない。例えば、軽度な接触と見えても前の競技での負傷が原因で競技続行できない場合など。コート主任（タタミ・マネージャー）は、競技前にメディカルカードをチェックし、競技者が良いコンディションにあるかどうかを確認する。主審には、競技者が傷の手当を受けているかどうかを報告しなければならない。
- VI. 選手が顔面を覆いよろめいたり、不必要に倒れたりするなど、相手にウォーニング又はペナルティが与えられるよう軽微な接触を大袈裟に装った場合、反則注意を課す。
- VII. 負傷を装うことは、重大な反則行為である。負傷を装う競技者に対しては、失格が課せられる。例えば、床面に倒れ転げ回るなどの行為が、それに相当する負傷でないと医師が判断した場合などである。
- VIII. 実際に負傷し大袈裟に見せることは、まだましであるが受け入れられる行為ではない。従って、1度目の誇張には少なくとも反則注意を課す。よろめいたり、床に

倒れたり、立ったものの又倒れたりするなど、更に負傷を誇大化した場合は、その度合いにより即、反則を課す。

IX. 負傷を装い失格となった競技者は、競技場から連れ出され、全空連に委ねられ、即検査される。医事委員会は、大会終了前、審判委員会（正・副審判長）に報告書を提出する。負傷を装った競技者は、重度の罰則の対象となり、繰り返し行った競技者は永久出場停止ともなり得る。

X. 喉は特に攻撃されやすい部位であり、如何に軽度な接触（原因が自己によるものを除く）であっても、ウォーニング又はペナルティが課せられる。

X I. 投げ技は、2つのタイプに分類される。1つは出足払い、小内刈り等の伝統的な空手の足払いで、相手がバランスを失い、又は掴まれることなしに投げられてしまう。もう一つは、相手をまず掴んでからの投げ技である。投げの軸点は、帯より上部であってはならない。又、安全に着地できるよう、相手を投げる間支えていなければならない。背負い投げ、肩車投げのような肩の上から投げる技は捨て身投げと言われている巴投げや隅返し投げ同様、禁止される。帯よりも下を掴み持ち上げて投げたり、脚を引っ張ることも禁止。投げ技により相手が負傷した場合、審判員はウォーニング又はペナルティに値するかどうかを決める。

X II. 顔面への開手攻撃は、視力への危険性から禁止とする。

X III. 場外とは、競技者の足、又は体の一部が競技場外の床に触れた場合をいう。競技者が相手に押されたり、投げられたりした場合を除く。1度目の場外には忠告を課す。場外の定義は、「繰り返し場外に出る」ことではなく、「相手に起因せず出た場合」をいう。

X IV. 競技者が得点技をしかけ、その後外に出た場合、主審が「やめ」をかける前であれば得点となり、場外とはならない。競技者の攻撃が失敗であった場合は、場外となる。

X V. 赤が有効な攻撃で得点した直後に青が場外に出た場合、得点と同時に「やめ」の声かけられ、青の場外は記録されない。赤の得点の際、青が場外に出た、又は出ていた場合、赤に得点が与えられ、青に場外が課せられる。

X VI. 時間を浪費することにより、相手に得点の機会を与えない状況を「格闘を避けている」と判断することが重要である。反撃をせずに絶えず後退し相手をつかんだり、相手と組み合ったり、相手に得点の機会を与えないよう場外に出たりした場合、ウォーニング又はペナルティを課すべきである。この状況がよく見受けられるのは、競技終了間際である。残り時間が10秒以上あるとき（及びC2違反がまだない場合）に違反があった場合、主審は忠告を発する。既にカテゴリー2の忠告があった場合は、警告を課す。残り時間が10秒未満であった場合、カテゴリー2の警告のあるなしにかかわらず、主審は違反者に即、反則注意を課す。既にカテゴリー2の

反則注意があった場合は、主審は違反者に反則を課し、相手の勝利とする。しかし、審判は相手が無謀で危険な攻撃をしてきたために後退しているのかどうかを見極めなければならない。その場合、攻撃者にウォーニング又はペナルティを課すべきである。

XVII. 不活動とは、長い時間、双方が技を出さない状況を指す。

XVIII. 無防備の一例は、競技者が自分自身の安全を無視し、危険な状態で攻撃を与える場合である。競技者の中には、身を投げ出すような長い裏拳を使い、反撃を防御できなくなる者もいる。このような攻撃は、無防備な行為とされ得点とはならない。戦略的なわざとらしい動きとして、得点を見せびらかすため自分の優勢を誇示し、すぐに顔をそむける者がいる。このような競技者は警戒心をなくし、また相手がいることに気付かない状態に陥る。顔をそむけることは、自分の技に主審の注目を引くためである。これも明らかに無防備な行為である。違反者が過度の接触又は負傷を受けた場合、主審はカテゴリー 2 のウォーニング又はペナルティを課し、相手にはウォーニング又はペナルティを課さない。

XIX. 公式派遣団のメンバーが無礼な態度を取った場合、その選手、チーム全体又は派遣団の参加を認めないことも有り得る。

第 9 条： ウォーニングとペナルティ

忠告

第 1 回目の軽微な違反に課せられる。

警告

警告は、同じカテゴリーにおける 2 度目の軽微な違反、又は反則注意には値しない違反に対して課せられる。

反則注意

反則注意は、既に警告が与えられている場合の違反に対して課せられる。深刻な（但し、反則には値しない）違反に対しては、直接課せられる場合もある。

反則

非常に重大な違反に対して、又は、既に反則注意がある場合に課せられる。団体戦の場合、反則勝ちとなった競技者の得点は 8 ポイントとなり、反則負けした競技者の得点はゼロとなる。

失格

大会、競技への出場資格を失う。失格は、審判委員会（正・副審判長）によって協議される。主審の命令に背いたり、空手道の威信及び名誉を傷つける行為、競技規則及び精神に反する行為に対し、失格が課せられる。団体戦において違反した競技者の得点はゼロとなり、相手の得点を 8 ポイントとする。

説 明

- I. ウォーニングには、3つのレベル（忠告、警告、反則注意）がある。ウォーニングは、競技者の競技規定違反を明確に知らせ正すものである。但し、相手に得点を与えない。
- II. ペナルティには、2つのレベル（反則及び失格）がある。競技者の競技規定違反に対し課せられ、i) その競技の負け（反則）、又は ii) その大会全体への出場停止 {期限延長の可能性あり（失格）} の結果となる。
- III. カテゴリー1とカテゴリー2のウォーニングが交叉累積されることはない。
- IV. 規定違反に対しては、即、ウォーニング又はペナルティを課することができる。同じカテゴリーの違反を繰り返した場合、ウォーニングの度合いが増し、ウォーニング又はペナルティが課せられる。例えば、過度の接触に対しウォーニングを課した後、2度目の過度の接触に同レベルのウォーニングを課すことは有り得ない。
- V. 忠告は、通常1回目の違反（相手の勝利の可能性を無くすものではない）に対し課せられる。
- VI. 警告は、相手の違反によって競技者の勝利の可能性が僅かに減ったと審判団が判断した場合に課せられる。
- VII. 反則注意は、警告の後、又は直接課することもできる。相手の違反によって競技者の勝利の可能性が非常に減少したと審判団が判断した場合に課せられる。
- VIII. 反則は、累加されたウォーニングに対して課せられるが、重大な規則違反に対して直接課することもできる。審判団が、相手の違反によって競技者の勝利の可能性がゼロになったと見なした場合に課せられる。
- IX. 負傷させたことにより反則となった競技者、又は審判団及びコート主任により無謀又は危険な態度をとったとみなされた競技者、或いは、全空連の大会に必要なコントロール技術を持たないとみなされた競技者は、審判委員会（正・副審判長）に報告される。審判委員会（正・副審判長）は、その競技者をその競技及びその後の競技の出場停止とするかどうかを決定する。
- X. 失格は、どのような忠告もなしに直接課することができる。競技者が失格に値するようなことをしていなくても、競技者が属する代表団のコーチ、又はそのメンバーが空手道の威信又は名誉を傷つけるような行為をした場合、失格の一因となる。
- XI. 失格は公表すべきである。

第10条： 競技における負傷及び事故

1. 棄権は、競技者の名前が呼び出された時その場にいなかった場合、競技継続が不可能又は放棄した場合、又は主審の命令により競技から退場した際に下される決定である。競技放棄の理由には、相手の行動に起因しない負傷も含まれる。

2. もし、双方の競技者が同時に互いに相手を負傷させた、又は前に受けた傷により双方の競技続行が不可能と大会ドクターが判断した場合、高得点をあげていた競技者の勝ちとなる。個人戦で同点の場合、判定により競技の結果が決定される。団体戦では、主審が引き分けを宣言する。その後に行われる団体戦勝者決定戦でも同点の場合は、判定により勝者を決定する。
3. 負傷した競技者が、大会ドクターにより競技出場が不相当と判断された場合、競技を続行することはできない。
4. 相手の反則により勝者となった負傷した競技者は、大会ドクターの許可がない限り競技は続行できない。もし、その競技者が負傷していて、再度相手の反則により勝者となった場合、その競技者は次の競技から出場できない。
5. 競技者が負傷した場合、主審は直ちに競技を中止し、大会ドクターを呼ぶものとする。大会ドクターには診断と負傷の手当のみが認められる。
6. 競技中に負傷し大会ドクターの手当を必要とする競技者には、手当の時間として3分間が与えられる。その時間内に手当が終了しなかった場合、主審はその競技者の競技続行が適当であるかどうか（第13条、8d節）、又は手当の時間を延長すべきかどうか判断を下す。
7. 倒れたり、投げられたり、又はノックダウンされ、10秒以内に立ち上がることができなかった競技者は、競技続行が不可能とみなされ、自動的にその大会期間中、全ての組手競技への出場が不可能となる。倒れた、又はノックダウンされた競技者がすぐに立ち上がることができなかった場合、主審は笛を吹くことにより時計係に10秒カウントを促し、手を挙げ5項目に記載されている通り大会ドクターを呼ぶ。主審が腕をあげた時、時計係は時計を止める。10秒カウントが開始された場合、大会ドクターに競技者の診断を依頼する。その時の競技者の診断は、コート上でもよい。

説 明

- I. 競技者が競技をするには不相当と大会ドクターが判断した場合、別の審判団のためにその競技者のメディカルカードにその内容を明確に記入する。
- II. 競技者が相手の重複した軽微なカテゴリー1の違反に対する反則によって勝者となることも有り得る。勝者は目立った傷を受けなかったかも知れないが、同じ理由による2度目の勝ちとは、必然的に勝者の退場となる。
- III. 競技者が負傷し手当を必要とする場合、主審は手を挙げ大会ドクターを大声で呼ぶ。
- IV. 競技者が負傷した場合の大会ドクターの診察及び手当は、負傷した競技者が体力的に可能であればコート外で行う。
- V. 大会ドクターは負傷した競技者に対し、安全勧告をすることが義務づけられる。

VI. 「10秒ルール」を適用する場合、担当指名された時計係が計測する。7秒の時点で予告し、10秒経過の最終ベルを鳴らす。

時計係は、主審の合図があった場合のみ計時し、競技者が立ち上がり主審が腕を上げた時点で時計を止める。

VII. 審判団は、反則、棄権、失格を基に勝者を決定する。

VIII. 団体戦においてチームメンバーの1人が棄権した場合、又は反則/失格となった場合、相手に8ポイントを与え、8-0とする。

第11条： 異議申し立て

1. 判定について審判団に異議申し立てすることはできない。
2. 審判の手続きが規定違反と思われる場合、所属団体長又は正式な代表者のみが異議申し立てをすることができる。
3. 異議申し立ては、異議申し立てが発生した競技の直後に文書にて提出する。（唯一の例外は、競技運営に関する異議申し立てである。運営に欠陥があった場合は、直ちにコート主任に報告する。）
4. 異議申し立ては、（正・副審判長を通し）上訴委員会の代表者に提出する。上訴委員会は、異議申し立てに対する決定を下す。全ての事実を考慮した後、報告書を作成し、必要な処置を講じる権限が与えられる。
5. 規則の適用に関する異議申し立ては、全空連理事会によって定義された手続きを踏むものとする。チーム又は競技者代表が署名したうえで提出する。
6. 異議申し立ては、全空連理事会によって同意された抗議料を添え、文書にて上訴委員会に提出する。
7. 上訴委員会（正・副審判長、競技委員長）の構成
上訴委員会は、審判委員会（正・副審判長）によって指名されたシニア審判3名より構成される。構成委員は同じ団体に所属していないものとする。審判委員会（正・副審判長）はさらに3名を指名（交代順位付）し、委員が当事者（審判団を含む）と同じ団体であったり、親族関係である場合に備える。
8. 抗議内容審議のプロセス
異議申し立てを受け付けた関係者が上訴委員会を招集するかどうか、抗議料を運営委員会に預けるかどうかを決める。委員会が召集された場合、委員会は即調査を開始する。各委員は、抗議文の妥当性について意見を述べなければならない。
9. 却下された異議申し立て
抗議文が無効と判断された場合、上訴委員会は委員1名を指名。指名された委員は、抗議者に却下された旨を口頭で伝え、抗議文に「却下」と記す。抗議文には各委員が署名し、抗議料を運営委員会に預ける。運営委員会はそれを全空連に渡す。

10. 受理された異議申し立て

抗議文が受理された場合、上訴委員会は運営委員会及び審判委員会（正・副審判長）に報告し、下記を含む処置を取る。

- ・ 前回の判断を翻す。
- ・ 問題となった競技以降の結果を無効とする。
- ・ 競技のやり直しを実施する。
- ・ 関係した審判に対する制裁を審判委員会（正・副審判長）に促す。

上訴委員会はその処置に責任を負う。公正な結果とするために、予選のプロセスを翻すことは最後の手段とする。

上訴委員会は委員1名を指名し、抗議文が受理されたことを抗議者に口頭で伝える委員1名を指名する。指名された委員は、抗議文に「受理」と記す。抗議文には各委員が署名し、運営委員会に抗議料を預け、運営委員会はそれを抗議者に返す。抗議文は全空連に提出される。

11. 報告書

上記の手続きの後、上訴委員会は再度会合し、抗議事項報告書を作成する。報告書には、調査結果及び受理又は却下理由を記載し、委員全員が署名したうえで全空連に提出する。

12. 権限及び制約

上訴委員会の決定は最終的なものであり、理事会の決定のみにより覆すことができる。上訴委員会が制裁又はペナルティを課することはできない。上訴委員会の職務は、抗議文に対する判断を下し、審判の手続きに規約違反があった場合は修正処置を取るよう審判委員会（正・副審判長）及び運営委員会に促すことである。

説 明

I. 異議申し立てには、競技者及び審判団の氏名、抗議の内容を詳細に記載する。

一般的な苦情は、正当な異議申し立てとしては受け入れられない。異議申し立てを立証する責任は、申し立て者にある。

II. 上訴委員会は、異議申し立ての裏付けとして提出された証拠を調査し、検討する。又ビデオを研究し、客観的に検討するため役員の意見を求める。

III. 異議申し立てが上訴委員会により有効と判断された場合、適切な処置が講じられる。さらに、再発を防ぐためのあらゆる処置も取られる。抗議料は、運営委員会より返金される。

IV. 異議申し立てが無効と判断された場合、申し立ては却下され、抗議料は全空連に没収される。

V. 公式な異議申し立てが準備されているときでも、次の競技を遅らせてはならない。監査は、確実に競技が競技規定通りに運営されることに責任を負う。

Ⅵ. 競技の運営が正常に行われていない場合、コーチはコート主任に直接指摘することができる。コート主任は、それを主審に告げる。

第12条： 権限及び職務

審判委員会（正・副審判長）

審判委員会（正・副審判長）の権限及び職務を、下記のとおりとする。

1. 運営委員会と協議のうえ、競技場に必要ならゆる用品、設備の準備並びに配備、競技運営及び監督、安全対策など、各競技の準備をする。
2. 各コートのコート主任を指名、配置する。又、コート主任の報告書によって要求された内容に対処する。
3. 審判員を監督する。
4. 必要に応じて代わりの審判員を指名する。
5. 競技の際に発生しうる事態で、規定に記載されていない技術的な事柄に関し、判断を下す。

コート主任

コート主任の権限及び職務を、下記のとおりとする。

1. 全ての競技における主審、副審及び監査を指名・配置し、監督する。
2. 主審、副審の判断を監督する。又、指名された審判員が適任であるかどうかを確認する。
3. 監査が競技規定違反の合図をした場合、主審に競技を中断させる。
4. それぞれの審判員に関する報告書を審判委員会（正・副審判長）に提出する。

主 審

主審の権限を、下記のとおりとする。

1. 主審は、競技を管理する権限を持つ。競技の開始、中断、終了を告げることをも含む。
2. 副審の決定を基に、得点を与える。
3. 得点や違反があったと主審がみなした時、又は競技者の安全のため競技を止める。
4. 副審のウォーニング又はペナルティの合図を再考すべきと主審が判断した場合、主審は副審に対し、その判断に間違いがないかどうかを確認する。
5. 必要であれば、コート主任、審判委員会（正・副審判長）、又は運営委員会に判断の根拠を説明する。
6. ウォーニング（忠告、警告、反則注意）及びペナルティ（反則、失格）を課す。
7. 副審の意見を求め、行動する。
8. 団体組手競技で新たに競技をする必要が生じた際、その旨を告げ、開始する。
9. 自らの意見と副審の意見をまとめ（判定）、結果を発表する。

10. 同点の場合、勝者を決定するために判定に加わる。
11. 勝者を宣告する。
12. 主審の権限は競技場に局限されず、その周辺にも及ぶ。
13. 主審は全ての命令を出し、全ての発表を行う。

副 審

副審の権限を、下記のとおりとする。

1. 得点、ウォーニング及びペナルティ（忠告、警告、反則注意、反則）を合図する。
2. 判断を下す際、旗により意見を述べる権限を行使する。

副審は、競技者の行動を注意深く観察し、下記の場合に主審に対し意志表示する。

- a) 得点が認められた場合。
- b) 競技者が禁止行為を行った場合、又は禁止された技を出した場合。
- c) 競技者の負傷、病気又は競技続行不可能に気付いた場合。
- d) 競技者の一方、又は双方が場外となった場合。
- e) 主審の注意を促す必要があると見なした場合。

監 査

監査は競技を監督し、コート主任を助ける。主審又は副審の判断が競技規定に反する場合、監査は即赤旗をあげ笛を吹く。コート主任は、主審に競技中断を指示し、不正を正す。競技記録は、監査の承認を得たうえで公式記録となる。各競技前、監査は競技者が認定された安全具を身につけているかどうかを確認する。

記録主任

主審によって与えられた得点記録とは別の記録を保持する。指名された時計係と記録係を監察する。

説 明

- I. 副審2名以上が同様の合図をした場合、又は同じ競技者への得点を合図した場合、主審は競技を中断し、副審の合図に基づき判断を下す。主審が競技を中断しなかった場合、監査は赤旗をあげ、笛を吹く。
- II. 副審2名以上が同様の合図をした場合、又は同じ競技者への得点を合図した場合、主審は競技を止め副審の判断を告げる。
- III. 副審2名以上の合図により主審が競技中断を決めた場合、主審は必要な手合図をすると同時に「やめ」を宣告する。副審は意見を合図し、主審は副審2名以上の同意に基づく判断を下す。
- IV. 副審2名以上が合図した得点、ウォーニング又はペナルティが競技者双方にある場合、競技者双方にそれぞれの得点、ウォーニング又はペナルティが与えられる。
- V. 2名以上の副審が一方の競技者に得点、ウォーニング又はペナルティを表示し、表示されたその得点、ウォーニング又はペナルティのレベルが異なり、過半数を占

める意見がない場合は、低い方を適用する。

VI. 得点、ウォーニング又はペナルティの段階が副審の間で意見が分かれたとしても過半数があるならば、低い方の得点、ウォーニング又はペナルティを与えるという原則は適用されない。

VII. 判定の際、副審4名及び主審はそれぞれ1票を有する。

VIII. 監査の役目は、競技が競技規定通りに行われているかどうか確認することである。副審とは任務を異にする。投票権はなく、得点が有効であるかどうか、又は場外が発生したかどうか等、審判に関しては何の権限もないものとする。運営上に関してのみ、責任を負うものとする。

IX. 主審が終了のベルを聞き逃した場合、記録主任が笛を鳴らす。

X. 競技終了後、審判団はコート主任、審判委員会（正・副審判長）、又は上訴委員会に対してのみ、判定理由を説明することができる。

第13条： 競技開始、中断、終了

1. 競技運営の際、主審及び副審が使用する用語及びジェスチャーは、付録1及び2に明記されるとおりとする。
2. 主審及び副審は、所定の位置につく。競技者間の立礼が交わされた後、主審の「勝負始め」の声と共に競技を始める。
3. 主審は「止め」の声をかけ、競技を中断する。必要であれば、主審は競技者に元の位置につくよう命じる（元の位置）。
4. 主審が元の位置に戻った後、副審は必要に応じ、旗をあげたまま主審に意思表示をする。得点があった場合、主審は赤・青どちらの競技者が得点したか、又、攻撃部位を宣告し、規定のジェスチャーにより適切な得点を与える。ついで、主審は「続けて始め」の声をかけ、競技を再開する。
5. 主審は一方の競技者が8ポイント差を取得した時、勝者側の手を上げ、「青（赤）の勝ち」を宣告する。この時点で競技終了となる。
6. 競技時間が終了した時点で、得点の多い競技者が勝者となる。主審は、勝者側の手を上げ、「青（赤）の勝ち」を宣告する。この時点で競技終了となる。
7. 同点の場合、審判団（主審及び副審4名）の判定により勝者を決定する。
8. 次の場合、主審は「止め」の声をかけ、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場合。
 - b. 主審が競技者に空手着又は安全具を正すよう命じる場合
 - c. 競技者が規定違反をした場合
 - d. 競技者の一方、又は双方が負傷、病気又はその他の理由により競技続行が困難と主審がみなした場合。大会ドクターの意見を考慮し、主審は競技を続けるか

どうかを決定する。

- e. 競技者が相手を掴み2秒以内に技、又は投げがなかった場合
- f. 競技者の一方、又は双方が倒れ、又は投げられた時、2秒以内に有効技がなかった場合
- g. 競技者の双方が掴み合い、組み合いをし、2秒以内に投げ又は技を出さなかった場合
- h. 双方の競技者が胸と胸を突き出し、2秒経過しても投げ又はその他の技を出さなかった場合
- i. 双方の競技者が倒れ、又は投げようとして倒れ、レスリングを始めた場合。
- j. 2名以上の副審が、一方の競技者に得点又は違反を表示した場合。
- k. 得点又は違反と主審が判断した場合、又は安全性の理由により競技を止める必要がある場合。
- l. コート主任の要請があった場合

説 明

- I. 競技開始の際、主審はまず競技者に所定の位置につくよう指示する。競技者がその前に競技場に入った場合は、身ぶりで場外に出す。競技者は互いに適切な立礼をしなければならない。簡単な会釈は、不十分で無礼である。主審は、規定の付録2に記載されているジェスチャーにより立礼を要求することができる。
- II. 競技再開の際、主審は双方の競技者が所定位置につき、きちんと身構えているかどうか確認する。競技者が飛び跳ねている場合、又はそわそわしている場合は、競技再開前に静止させる。主審は、遅れを最小限に留め、競技を再開する。
- III. 競技者は、競技開始及び終了の際、お互いに礼を交わす。

第14条： 修正

全空連のみが、理事会の承認を得たうえで規定を修正することができる。

附 則

- ・ この規定は、平成25年4月1日より施行する。

形 競 技

第1条： 形競技場

1. 競技場は、平坦で危険のないものでなければならない。
2. 競技場は、十分に演武できるだけの広さでなければならない。

説 明

- I. 正確な演武には、表面が安定し、滑らかでなければならない。組手マットが適している。

第2条： 規定の服装

1. 競技者及び審判員は、組手競技規定第2条に定められた服装を着用しなければならない。
2. この規定に従わない者は、大会の参加が認められないこともある。

説 明

- I. 形演武の間、空手着の上着を脱いではいけない。
- II. 競技者の服装が正しくなかった場合、服装を正すために1分間が与えられる。

第3条： 形競技の構成

1. 形競技には、団体戦及び個人戦がある。各チームは、3名から構成される。男子のみ、又は女子のみの構成とする。個人形競技は、男子、女子に分かれる。
2. 敗者復活戦を伴う勝ち抜き戦の形式が適用される。
3. 競技者は指定形及び得意形を演武しなければならない。剛柔、糸東、松涛、和道を基盤とする全空連承認の形から選択する。指定形リストは付録7、得意形リストは付録8に記載されている。
4. 指定形演武の際、如何なるバリエーションも許されない。
5. 得意形を演武する場合、競技者は付録8から選択することができる。競技者の所属する流派で指導されたバリエーションに関しては許される。
6. 競技前に形の名前を記録席に報告する。
7. 各競技で異なる形を演武しなければならない。一度演武された形を再度演武してはならない。
8. 敗者復活戦では、上記7項目を条件として指定形又は得意形を演武することができる。
9. 団体形決勝戦で演武する形は、通常通り付録8に記載された得意形リストから選択する。その後、分解を行う。分解の時間は5分間とする。形演武終了後、チームが礼をした段階で、時計係は計測を開始し、分解演武終了後の礼で時計を止める。

形演武終了後の礼をしなかったチーム、分解演武時間が5分を超過したチームは反則負けとなる。伝統的な武器、補助用具又は衣装を付け加えてはならない。

説 明

1. 必要な形の数及び種類は、競技者数又はチーム数によって下記のとおりとする。不戦勝は選手数又はチーム数として数えられる。

選手又はチーム数	必要な形数	得意形数	指定形数
6 5 - 1 2 8	7	5	2
3 3 - 6 4	6	4	2
1 7 - 3 2	5	3	2
9 - 1 6	4	3	1
5 - 8	3	3	0
4	2	2	0

第4条： 審判団

1. 各競技の審判団（5名より構成）は、審判委員会（正・副審判長）又はコート主任によって指名される。
2. 形競技の審判は、競技者と同じ所属団体であってはならない。
3. 更に、時計係、記録係及び呼び出し係が指名される。

説 明

- I. 形主審は、センターポジションに競技者に向かい合って座る。他の審判4名は、競技場のコーナーに座る。
- II. 各審判は赤旗と青旗（電光掲示板使用の場合は、入力端末装置）を所持する。

第5条： 判定基準

1. 形は一定の基準で演じられるべきであり、形に含まれる本質を明確に理解していることが示されなければならない。競技者、又はチームの演技を評価するにあたり、審判が基準にする点は下記のとおり。
 - a. 本来の意味での形の演武
 - b. 使用されている形の理解度（分解）
 - c. 良いタイミング、リズム、スピード、バランス、極め
 - d. 極めに必要な正確で適切な呼吸
 - e. 着眼及び集中力
 - f. 適切な足の緊張を伴う正確な立ち方
 - g. 腹部の適度な緊張、又、腰の上下の動きがないこと

h. 演武する流派の基本

i. その他、形の難易度等も評価する。

j. 団体形における外部的な合図なしの同時性

2. 指定形に変化を加えた場合、反則負けとなる。

3. 指定形又は得意形の演武中に形が途切れた場合、又は記録席に申告した形と異なる形を演武した競技者は反則負けとなる。

4. 不適当な形、又は同じ形を繰り返し演武した競技者は、反則負けとなる。

説明

I. 形はダンスや演劇ではない。伝統的な価値、道義を固守すべきである。格闘技の点から現実的でなければならず、技の集中力、力強さ、潜在効果を示す必要がある。優雅さ、リズム、バランス以外に極め、パワー、スピードも演武しなければならない。

II. 団体形競技においては、チーム全員が主審の方に向けて演武する。

III. チームメンバーは、同時性の他にあらゆる面を演武しなければならない。

IV. 演武開始、終了する合図として、足をならしたり、胸や腕又は空手着を叩いたり、無闇に息を吐き出したりする行為は外部からの合図であり、審判が判定を下す際に考慮すべき点である。

V. コーチ又は競技者は、記録席に申告した形がその競技で適切な形であるかどうかを確認する。コーチ、又は競技者が責任を負う。

第6条： 競技運営

1. 各競技開始の際、赤帯（赤）と青帯（青）をした競技者2名は、競技場境界線に主審の方を向いて並ぶ。審判団に立礼した後、青は場外に下がる。赤は、開始の位置に行き、演武する形の名前を明確に告げた後、演武を開始する。演武終了後、赤は競技場を去り、青の演武を待つ。青の演武終了後、競技者双方とも競技場境界線に戻り審判団の判定を待つ。

2. 形が規定に合っていなかった場合、又は不規則であった場合、主審は判定を下すため他の審判員を呼ぶことができる。

3. 競技者が反則負けとなった場合、主審は旗を交差する。その後、勝ちの旗をあげる。

4. 双方の形演武終了後、競技者は競技場境界線上に並んで立つ。主審は、判定を求め、笛を2つの音調で吹く。審判員5名は、同時に旗を上げる。

5. 赤、又は青に判定が下される。引き分けは認められない。多数票を獲得した競技者が、呼び出し係、又は放送係によって勝者と宣告される。

6. 競技者は互いに礼を交わした後、審判団に立礼し退場する。

説 明

- I. 形演武開始位置は、競技場内とする。
- II. 旗使用の場合、主審は判定を求め2つの音調で笛を吹く。審判員は同時に旗を上げる。票を数えるのに十分な時間を与えた後（約5秒）、主審は笛を短く吹き、副審は旗を下げる。
- III. 点呼された際、競技者がその場にいなかった場合又は棄権した場合、相手の競技者は自動的に相手側の勝ちとなる（形を演武する必要はない）。

附 則

- ・この規程は、平成22年4月1日から施行する。

付録 1：用 語

勝負始め	競技開始	宣告後、主審は 1 歩下がる。
あとしばらく	残り時間少し	時計係が試合終了 10 秒前に、はっきりと聞き取れる合図をし、主審は「後しばらく」を告げる。
やめ	中止	競技中断、又は終了。発声の際、主審は手刀を下に振り下ろす。
元の位置	元の位置	競技者、及び主審は元の位置に戻る。
続けて	競技続行	勝手に競技を中断した時、競技続行の指示語。
続けて始め	競技再開	主審は前屈立ち。「続けて」の声を発する時、両腕を両競技者の方に伸ばし、「始め」の声を発する時、迅速に両掌を合わせると同時に後退する。
集合	副審を呼ぶ	主審は競技終了の際、又は失格を示唆する際、副審を呼ぶ。
判定	判定	競技終了後無得点又は同点の時、主審が判定を求める。短い笛 2 回の後、副審は旗で判定を合図。と同時に主審も手を上げて合図する。確認後短笛を吹き、旗を下ろさせる。
引き分け	引き分け	団体戦で同点の際、主審は両手を交差し、両掌を正面に向けて伸ばす。
赤（青）の勝ち	赤（青）の勝ち	主審は勝者側の腕を斜めに上げる。

赤(青) 1 本	赤(青) が 3 ポイントを得点	主審は得点した競技者側の腕を 4 5 度に上げる。
赤(青) 技あり	赤(青) が 2 ポイントを得点	主審は得点した競技者側の腕を肩の高さに上げる。
赤(青) 有効	赤(青) が 1 ポイントを得点	主審は得点した競技者側の腕を 4 5 度に下げる。
忠告	ウォーニング	主審は、カテゴリー 1 又は 2 の違反を示す。
警告	ウォーニング	主審はカテゴリー 1 又は 2 の違反であることを告げ、人差し指で違反者側の 4 5 度下方を指す。
反則注意	ウォーニング	主審はカテゴリー 1 又は 2 の反則であることを告げ、違反者の方に人差し指を水平に向ける。
反則	ペナルティ	主審はカテゴリー 1 又は 2 であることを告げ、人差し指で反則者の上方向 4 5 度を指し、相手側の勝利を宣告する。
場外	<u>相手に起因せずコート場外に出ること</u>	主審は人差し指で反則者側の境界線を指し、副審に場外を知らせる。
失格	ペナルティ (退場)	主審は違反者側の上方向 4 5 度を指し、退場を身ぶりで示し、「赤(青)失格」を宣告、次いで相手側の勝利を宣告する。

棄権

棄権

主審は棄権者側の元の位置下方向
45度を指し、「赤（青）棄権」を
宣告。次いで相手の勝利を宣告する。

無防備

自らを危険にさ
らすこと

主審は片手を顔面に触れてから手刀
を前に向け、左右に動かし競技者自
ら危険にさらしていることを副審に
告げる。

付録2： ジェスチャー及び旗の合図

主審の宣告及びジェスチャー

1. 正面に礼

主審は両腕を前に伸ばし、両掌を正面に向ける。



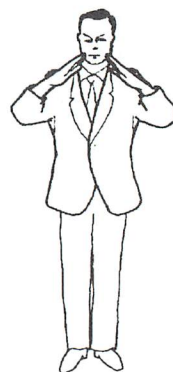
1

2. & 3. お互いに礼

主審は競技者同士がお互いに礼をすることを促す。



2



3

4. 勝負始め

「競技開始」

宣告後、主審は1歩下がる。



4

5. & 6. やめ

「競技中断、又は終了」

宣告する際、主審は手刀を振り下ろす。



5



6

7. & 8. 続けて始め

「競技再開」

主審は、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、手の平を迅速に合わせる。と同時に足を後ろに引く。



7



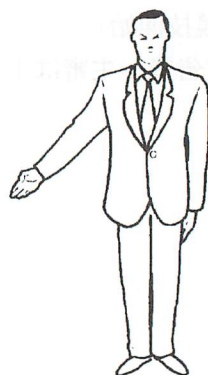
8

9. & 10. 有効 (1ポイント)

主審は、得点者側の腕を斜め45度におろす。



9



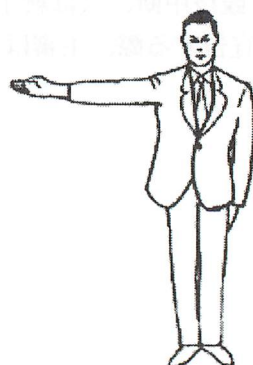
10

11. & 12. 技有り (2ポイント)

主審は、得点者側の腕を肩の位置に伸ばす。



11



12

13. & 14. 1本 (3ポイント)

主審は、得点者側の腕を斜め45度に上げる。



13



14

15. & 16. 判定の取り直し

得点又は罰則を誤って与えてしまった場合、主審は、競技者の方を向き、腕を交差し掌を下に向け、切る動作をする。



15



16

17. & 18. 一の勝ち

競技終了の際、主審は勝者側の腕を斜め45度に上げ、「赤（又は青）の勝ち」を宣告する。



17



18

19. 棄権

主審は棄権する競技者側の定位置を人差し指でさし、相手の勝利を宣告する。



19

20. 21. 22. & 23. 失格

「失格。退場」

主審は反則者側45度上方を指し、退場を合図。「赤（青）失格」を宣告し、相手の勝利を宣告する。



20



21



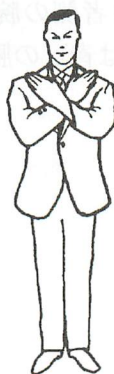
22



23

24. & 25. 引き分け（団体戦のみ）

競技終了時に同点又は得点がなかった場合、主審はまず腕を交差し、次に掌を前方に向ける。



24



25

26. カテゴリー1の違反

主審は、胸の位置で手刀を手首で交差する。
（忠告の場合はこれのみ）



26

27. & 28. カテゴリー2の違反

主審は、違反者側の上45度を指す（腕を曲げる）。

（忠告の場合はこれのみ）



27



28

29. & 30. 警告

主審はカテゴリー1又は2の違反であることを示し、人差し指で違反者側の45度下方を指す。



29



30

31. & 32. 反則注意

主審はカテゴリー1又は2の違反であることを示し、人差し指で違反者側を水平に指す。



31



32

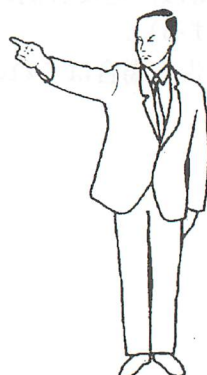
33. & 34. 反則

「反則負け」

主審はカテゴリー1又は2の違反であることを示し、人差し指で違反者側45度上方を指す。次いで相手に勝ちを与える。



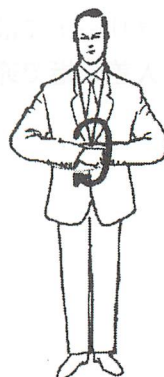
33



34

35. 不活動

主審は胸の前で両拳を回し、カテゴリー2の違反を示す。

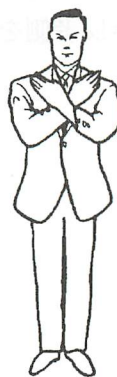


35

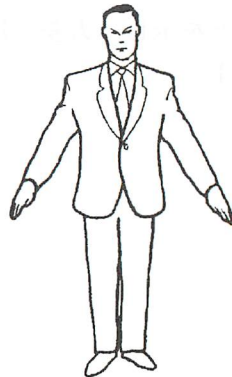
36. & 37. 取りません（例えば、時間外の旗表示に対して）

「得点なし」

主審は腕を交差し、次に掌を下に向け、切る動作をする。



36



37

38. 過度の接触

主審は、過度の接触又はその他のカテゴリー1の違反であることを副審に知らせる。



38

39. 負傷の装い又は誇張

主審は両手を顔にあて、カテゴリー2の違反であることを副審に知らせる。



39

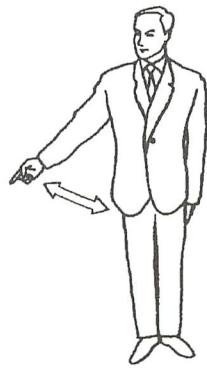
40. & 41. 場外

「競技場外に出ること」

主審は人差し指で違反者側の境界線を指し、場外であることを副審に知らせる。



40



41

4 2. 無防備（自ら危険にさらす）

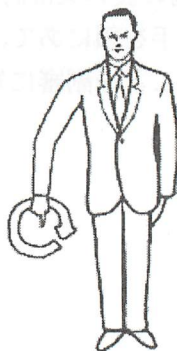
主審は片手で顔に触れてから、手刀を前方に向け左右に振り、副審に競技者が自分自身を危険にさらしていることを知らせる。



42

4 3. 格闘を避ける

主審は人差し指を下に向け円を描く動作をし、カテゴリー 2 の違反であることを副審に知らせる。



43

4 4. 4 5. & 4 6. 2 秒以上技を出さずに、押し合い、掴み合い又は胸と胸を突き合わせている場合

主審は固く握った拳を肩の高さに保つ、又は開いた両手で押す動作をし、カテゴリー 2 の違反であることを副審に知らせる。



44



45



46

47. 危険及びコントロールされていない攻撃

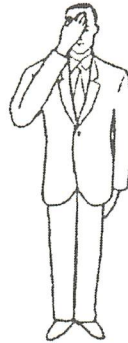
主審は固く握った拳を頭部側面にもっていき、カテゴリー2の違反であることを副審に知らせる。



47

48. 49. & 50. 頭、膝又は肘での攻撃を装った場合

主審は額、膝又は肘に触れ、カテゴリー2の違反であることを副審に知らせる。



48



49



50

51. 相手に話しかけたり、刺激を与えたり、無礼な態度

主審は人差し指を唇にあて、カテゴリー2の違反であることを副審に知らせる。



51

5 2. & 5 3. 集合

主審は競技終了後、又は失格を促すため副審を呼ぶ。



52



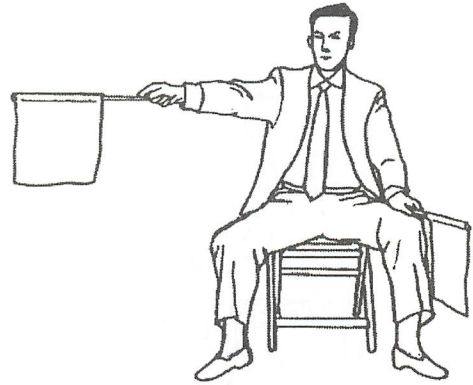
53

副審の旗の合図

有効



技有り



1本



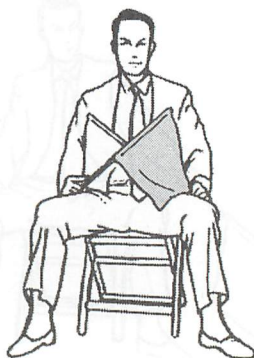
違反

違反の通告。旗を回し、カテゴリー1
又は2の合図をする。



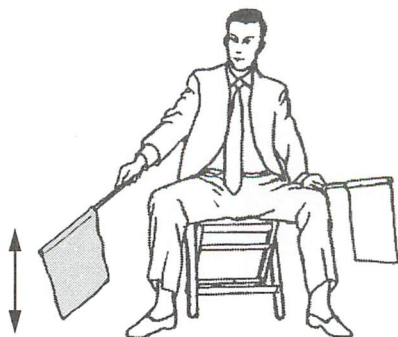
カテゴリー1の違反

腕をまっすぐにし、旗を交差させる。



場外

旗先で床をたたく。



カテゴリー2の違反

副審は腕を曲げ、旗で示す。



違反以外で主審に知らせる場合、旗を
頭上で大きく回す。

警告



反則注意

反則



不活動

胸の前で旗を回す。



付録3： 主審及び副審のためのガイドライン

競技規定又は説明に記載されていないガイダンス

過度の接触

競技者が得点技を出した直後、過度の接触があった場合、審判団は得点を与えずカテゴリー1のウォーニング又はペナルティを課す（但し、接触を受けた競技者自身の落ち度でない場合）。

過度の接触及び誇張

空手は武道であり、高尚な態度が期待される。接触が軽微であったにもかかわらず、主審が相手に重い罰則を課すように、顔面をこすったり、歩き回ったり、よろめいたり、かがんだり、マウスピースを取り出したり又は吐き出したり、過度の接触であったように見せかける競技者の行為は受け入れられない。この種の行為は我々のスポーツの品位を落とすものであり、即ウォーニング又はペナルティを課すべきである。

競技者が過度の接触を受けたように見せかけた場合、審判団は技がコントロールされており、得点基準6項目を満たしていれば得点を与え、偽りにカテゴリー2の罰則を課す（負傷の偽りの度合いが大きい場合は、失格を念頭に置く）。競技者がさらに強い接触を受け床に倒れ、ときどき（10秒カウントを止めるために）立ち上がり、また倒れてしまう場合、状況が更に困難となる。審判団は、上段蹴りが3ポイント、チーム及び個人の競技者がメダル獲得により賞金を得られることから道義に反する行為に走ってしまうことを心に留めておく必要がある。この点を認識し、適切なウォーニング又はペナルティを適用することが重要である。

無防備

競技者が自らの落ち度により打撃を受けた場合又は負傷した場合、無防備のウォーニング又はペナルティが課せられる。相手に背を向けたり、相手の上段による反撃を考慮せず長く低い中段逆突きで攻撃したり、主審が「やめ」を宣告する前に戦いを止めたり、守備又は集中力を落とし何度も相手の攻撃を防御することができない場合など。第8条説明XVIIIには下記のとおり記載されている。

違反者が過度の接触又は負傷を受けた場合、主審はカテゴリー2のウォーニング又はペナルティを課し、相手にはウォーニング又はペナルティを課さない。

自らの落ち度により打撃を受けた競技者が審判団を欺くため誇張した場合は、2つ

の反則を犯したことになる、無防備のウォーニング又はペナルティ、誇張のウォーニング又はペナルティが課せられる。

過度の接触を伴った技が得点となることはないことを留意すべきである。

残心

残心とは、集中力、観察力、及び相手の反撃への意識を持ち続けることである。技を出した後、相手から体を背むけても相手に注意を払い、次の動作の準備ができている競技者もいる。審判員はこのような競技者と、背を向き集中力を失い、戦いをやめってしまう競技者との区別ができなければならない。

中段蹴りを掴むこと

中段蹴りの足を相手が掴んだ場合、審判団は得点を与えるべきかどうか？

蹴りを出した競技者に残心があり、その技が6項目の得点基準を全て満たしている場合、得点は与えられる。逆突きが殆ど同時であった場合は、双方の技が有効であっても、技を最初に出したと思われる競技者に得点を与える。実際場面では、相手の体の自由を奪う危険性のある全力で出された蹴り足が、捕まえられることはないであろう。適切なコントロール、攻撃部位、そして6つの基準を全て満たしているかどうか得点を与えるうえでの要因となる。

投げと負傷

状況によっては相手を掴み投げる事が許されているため、コーチは競技者が安全な着地ができるようトレーニングしなければならない。

競技者は投げ技を出す場合、第6条と第8条の説明事項に従わねばならない。記載事項に従い投げ技を出したにもかかわらず、相手が安全な着地ができず負傷した場合、負傷した競技者の責任となり、投げ技を出した競技者にはウォーニング又はペナルティが課せられない。

投げられたとき安全な着地ができなかった場合、又は投げた相手にしがみついたり引っ張ったりした場合等、自らの不注意によって負傷を受けることもある。

相手を倒そうとして両足を掴んだ場合、又は投げる前にかがんで相手の体を持ち上げた場合に危険な状況が生じうる。第8条説明XIには、「...そして、安全な着地ができるよう相手を掴んでいなければならない」と記載されている。安全な着地を保証することは困難であり、このような投げは禁止カテゴリーに入る。

倒れた相手への得点

相手を倒し又は足払いで倒し（相手が倒れている状態で）得点した場合、1本が与えられる。

倒れかかっている競技者にあてた場合、審判員は競技者の倒れる方向を考慮に入れる。技と反対方向に倒れている場合は、技は無効とみなされ得点は与えられない。

有効な得点技が出された際に、競技者の上半身が床に倒れていなかった場合、第6条に記載されているとおり得点が与えられる。従って、倒れかけている、座っている、跪いている、立っている、又はジャンプしている競技者に技を決めた場合の得点は、次のとおり。

1. 上段蹴り： 3ポイント（1本）
2. 中段蹴り： 2ポイント（技あり）
3. 突き・打ち： 1ポイント（有効）

投票手続き

主審が競技を止める場合、主審は「やめ」を宣告する、と同時に手で合図する。副審も意見を合図する。主審は元の位置に戻り、副審の意見に基づき、決定を下す。競技場を動き回り、又競技者に直接アプローチでき、大会ドクターと話すことができるのは主審のみである。従って、再考が許されない副審は、主審に最終意見を示す前に真剣に考慮しなければならない。

競技中断の理由が2つ以上に及ぶ場合、主審は各状況进行处理する。例えば、一方の競技者が得点し、他方がコンタクトした場合、又は一人の競技者が無防備と負傷の誇張を行った場合等。

場外

副審が場外を示す場合、該当者側の旗で床を叩かなければならない。主審が競技を止め元の位置に戻った際、副審はカテゴリー2の違反であることを示す。

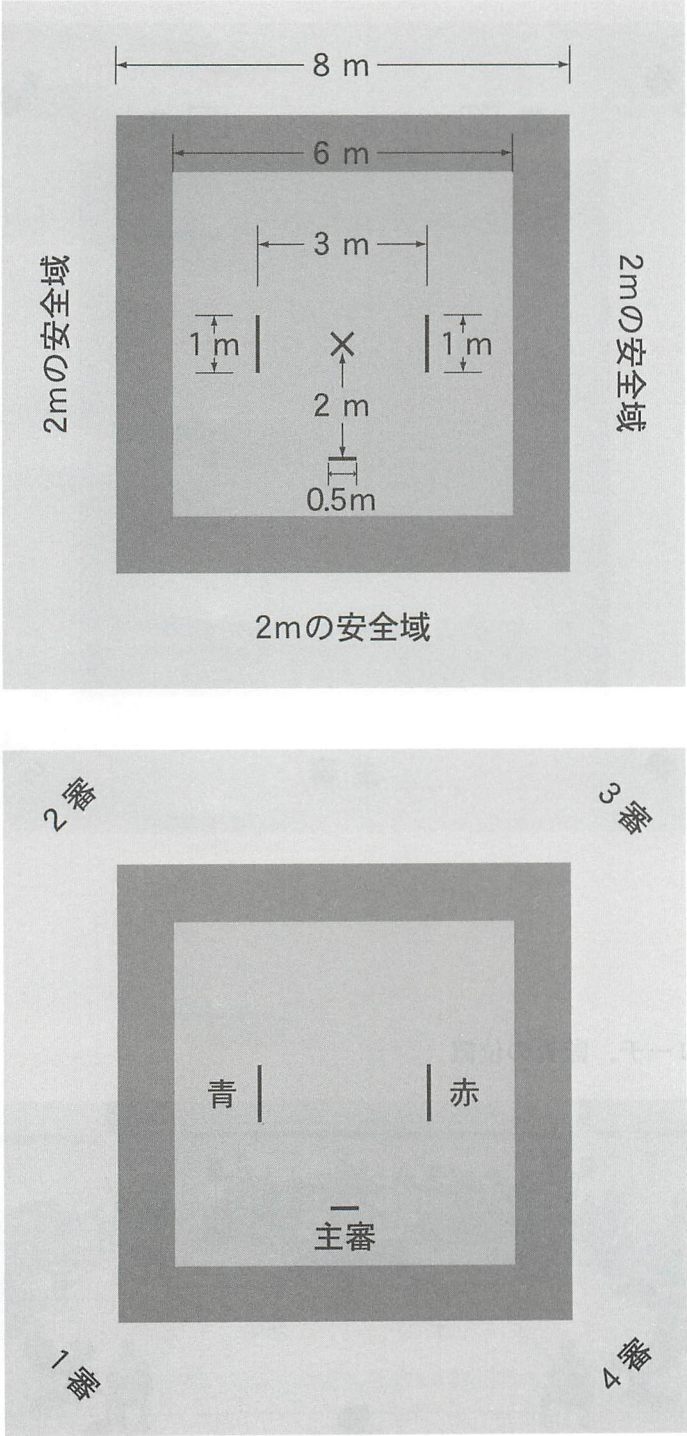
競技規定違反の表示

カテゴリー1の違反に対し、副審はまず適切な色の旗を回し、赤が違反した場合は赤旗を前に旗を交差し体の正面に伸ばす。青が違反した場合は、青旗を前に交差し体の正面に伸ばす。この動作により、主審はどちらの競技者が違反したかを明確に知ることができる。

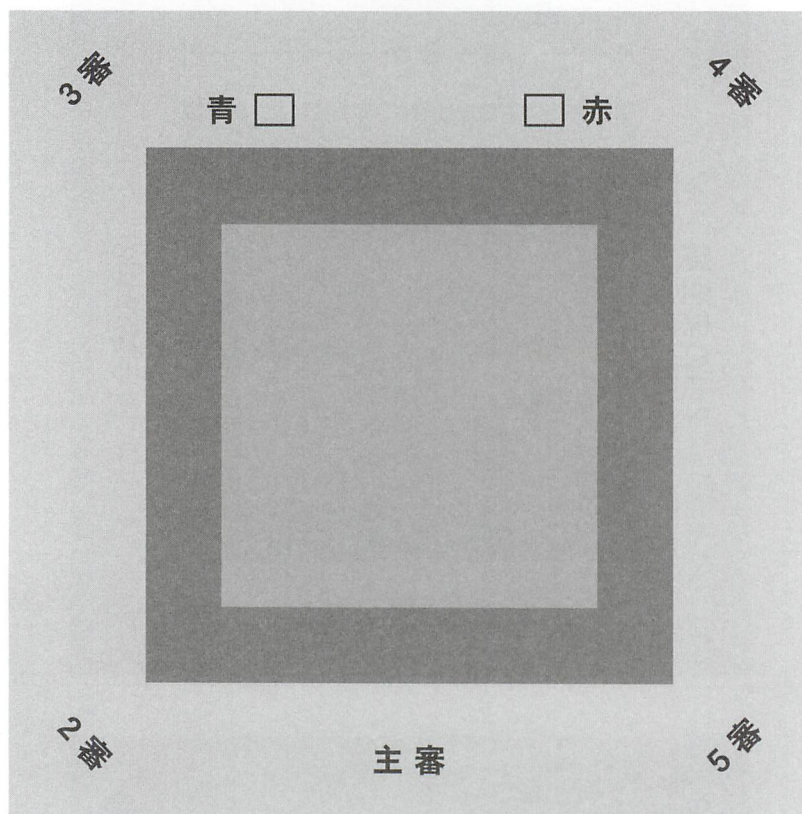
付録４：記録係の記号

●－○	１本	３ポイント
○－○	技有り	２ポイント
○	有効	１ポイント
□	勝ち	勝者
×	負け	敗者
▲	引き分け	引き分け
C1C	カテゴリー１の違反－忠告	違反
C1K	カテゴリー１の違反－警告	違反
C1HC	カテゴリー１の違反－反則注意	違反
C1H	カテゴリー１の違反－反則	反則負け
C2C	カテゴリー２の違反－忠告	違反
C2K	カテゴリー２の違反－警告	違反
C2HC	カテゴリー２の違反－反則注意	違反
C2H	カテゴリー２の違反－反則	反則負け
KK	棄権	棄権
S	失格	失格

付録 5： 組手競技場の配置図

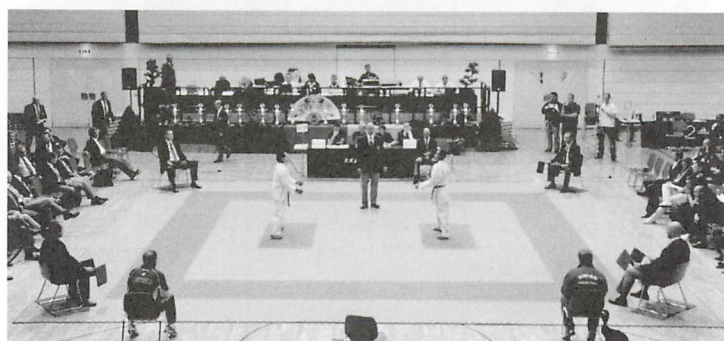


付録6： 形競技場の配置図



組手風景

参 考： コーチ、監査の位置



付録 7： 指定形リスト

第一指定形 (WKF指定形)

剛柔	セーパイ サイファ
松涛	ジオン カンクウダイ
糸東	バッサイダイ セイエンチン
和道	セイシャン チントウ

第二指定形

剛柔	セイサン (十三手) クルルンファ (久留頓破)
松涛	エンピ (燕飛) カンクウショウ (観空小)
糸東	マツムラローハイ (松村ローハイ) ニーパイボ (二十八歩)
和道	クーシャンクー ニーセーシー

付録8：全空連得意形リスト

【剛柔流形】

1. サンチン
2. サイファ
3. セイユンチン
4. シソーチン
5. サンセール
6. セイサン
7. セーパイ
8. クルルンファ
9. スーパーリンペイ
10. テンショー

【和道流形】

1. クーシャンクー
2. ナイハンチ
3. セイシャン
4. チントウ
5. パッサイ
6. ニーセーシー
7. ローハイ
8. ワンシュー
9. ジオン
10. ジッテ

【松涛館流形】

- | | |
|----------|-----------|
| 1. バッサイ大 | 12. ジオン |
| 2. バッサイ小 | 13. ソーチン |
| 3. 観空大 | 14. 二十四歩 |
| 4. 観空小 | 15. 五十四歩大 |
| 5. テッキ初段 | 16. 五十四歩小 |
| 6. テッキ2段 | 17. チンテ |
| 7. テッキ3段 | 18. ウンスー |
| 8. 半月 | 19. 明鏡 |
| 9. ジッテ | 20. ワンカン |
| 10. エンピ | 21. ジイン |
| 11. 岩鶴 | |

【糸東流形】

- | | |
|-----------------------|---------------------|
| 1. ジッテ | 2 2. ナイファンチン初段 |
| 2. ジオン | 2 3. ナイファンチン2段 |
| 3. ジイン | 2 4. ナイファンチン3段 |
| 4. 松風 | 2 5. アオヤギ |
| 5. ワンシュー | 2 6. 十六 |
| 6. ローハイ | 2 7. ニーパイポ |
| 7. バッサイ大 | 2 8. サンチン |
| 8. バッサイ小 | 2 9. テンショー |
| 9. 泊バッサイ | 3 0. セイパイ |
| 1 0. 松村バッサイ | 3 1. サンセール |
| 1 1. コウソウクンダイ（公相君大） | 3 2. サイファ |
| 1 2. コウソウクンショウ（公相君小） | 3 3. シソーチン |
| 1 3. シホウコウソウクン（四方公相君） | 3 4. クルルンファ |
| 1 4. チントー | 3 5. スーパーリンペイ |
| 1 5. チンテ | 3 6. ハッフアー |
| 1 6. セイエンチン | 3 7. パーチャー |
| 1 7. ソーチン | 3 8. ヘイクー |
| 1 8. ニーセイシ | 3 9. パイクー |
| 1 9. 五十四歩 | 4 0. アーナン |
| 2 0. ウンシュー | 4 1. アーナンコー |
| 2 1. セイサン | 4 2. パープレーン |
| | 4 3. チャタンヤラ・クーシャンクー |
| | 4 4. 松村ローハイ |

【その他の形】 但し、国内競技会に限る。

1. サンサイ
2. 得意形リストの形と同名の昭和39年9月30日以前に存在したと判断された形

この改正は、平成25年4月1日より施行する。

付録 9 : 空手着



ADVERTISING SPACE FOR WKF, size 20 x 10 cm.



ADVERTISING SPACE FOR N.F., size 15 x 10 cm.



BACK RESERVED FOR ORGANISING FEDERATION, size 30 x 30 cm.



EMBLEM OF THE NATIONAL FEDERATION, size 12 x 8 cm.



SPACES FOR THE MANUFACTURERS TRADEMARK, size 5 x 4 cm.

WKF広告 (20 x 10 cm)

NF広告 (15 x 10 cm)

Karate
124 ゼッケン (30 x 30 cm)

* NFエンブレム (12 x 8 cm)

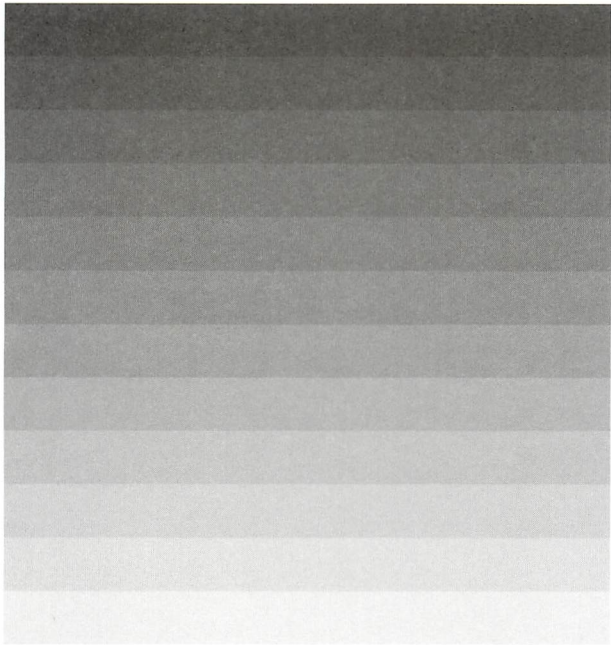
✓ 製造業者商標 (5 x 4 cm)

付録 10： 参考 世界大会の条件及び種目

世界カデット、ジュニア&21歳未満の大会			
概 略	種 目		
*大会は4日間。 *エントリーは、1名/種目/国。 *抽選では、できるだけ前大会の上位4名が対戦しないようにする。 *コート数は、スタジアムの広さにより、5～6コート。 *カデット・ジュニア及び21アンダー女子の組手競技時間は、2分。 21アンダー男子は、3分。 *団体形決勝戦（男子・女子）及び3位決定戦に係わる試合で、分解を演武する。	21歳未満	カデット	ジュニア
	個人形 (18/19/20歳)	個人形 (14/15歳)	個人形 (16/17歳)
	男子 女子	男子 女子	男子 女子
	男子個人組手 (18, 19, 20歳)	男子個人組手 (14/15歳)	男子個人組手 (16/17歳)
	- 6 8 k g	- 5 2 k g	- 5 5 k g
		- 5 7 k g	- 6 1 k g
	- 7 8 k g	- 6 3 k g	- 6 8 k g
		- 7 0 k g	- 7 6 k g
	+ 7 8 k g	+ 7 0 k g	+ 7 6 k g
	女子個人組手 (18, 19, 20歳)	女子個人組手 (14/15歳)	女子個人組手 (16/17歳)
	- 5 3 k g	- 4 7 k g	- 4 8 k g
	- 6 0 k g	- 5 4 k g	- 5 3 k g
	+ 6 0 k g	+ 5 4 k g	- 5 9 k g
			+ 5 9 k g
			団体形 (14/17歳)
			男子 女子
合 計	8	10	13

世界シニア大会	
概 略	種 目
*大会は5日間。 *団体組手競技予選は、個人競技予選の後に実施する。 *各NFからのエントリーは、1名/種目。 *抽選では、できるだけ前大会の上位4名が対戦しないようにする。 *大会3日間は、4コートを1列に配置する。決勝戦、メダル獲得に係る試合（2日間）では1コートとし、高く設置する。 *審判及び役員用のケータリングサービス、部屋、予定表を準備する。 *組手競技時間は、男子3分、女子2分とする。但し、個人決勝戦及び3位決定戦に係わる競技は、男子4分、女子3分とする。 *団体形決勝戦（男子・女子）及び3位決定戦に係わる競技で、分解を演武する。	個人形 (16歳以上)
	男子 女子
	男子個人組手 (18歳以上)
	－ 6 0 k g
	－ 6 7 k g
	－ 7 5 k g
	－ 8 4 k g
	＋ 8 4 k g
	女子個人組手 (18歳以上)
	－ 5 0 k g
	－ 5 5 k g
	－ 6 1 k g
	－ 6 8 k g
	＋ 6 8 k g
	団体形 (16歳以上)
	男子 女子
	団体組手 (16歳以上)
	男子 女子
合 計	1 6

付録 1 1： 審判員のズボンのカラーガイド



この範囲の濃さ

審判員心得

- (1) 審判員は中立公正でなければならない。
- (2) 審判員は常に威儀を正し、堂々たる態度を保持しなければならない。
- (3) 審判員は注意力を集中して競技を監察し、かつ一挙一動を正確に判断しなければならない。
- (4) 審判員は競技中、監査役、審判員、競技者以外の者と話してはならない。
- (5) 審判員の競技運行及び判定に関する態度行動の良否は、空手道試合の消長に重大な影響を与えるので、活発機敏にして洗練された態度行動を必要とする。



空 手 競 技 規 定

平成24年6月17日 初版発行
平成24年7月31日 第 2 版

公益財団法人 全日本空手道連盟
〒135-8538 東京都江東区辰巳1-1-20