

# 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*



# (公財) 全日本空手道連盟空手競技規定

## 組 手 競 技

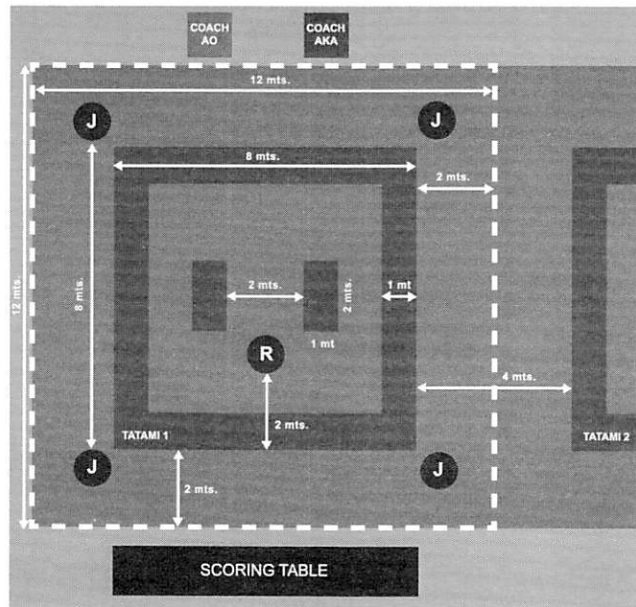
### 目 次

#### 組 手 競 技

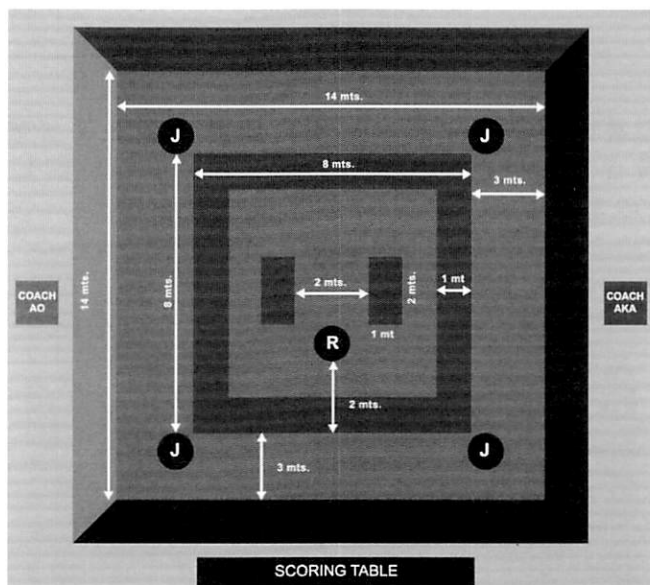
|        |                                    |    |
|--------|------------------------------------|----|
| 第 1 条  | 組手競技場 .....                        | 3  |
| 第 2 条  | 服装及び安全具 .....                      | 5  |
| 第 3 条  | 組手競技の構成 .....                      | 10 |
| 第 4 条  | 審判団 .....                          | 17 |
| 第 5 条  | 試合時間 .....                         | 19 |
| 第 6 条  | 棄権 .....                           | 20 |
| 第 7 条  | 試合の開始、中断、終了 .....                  | 20 |
| 第 8 条  | 得点 .....                           | 22 |
| 第 9 条  | 禁止行為 .....                         | 23 |
| 第 10 条 | ウォーニング、及びペナルティ .....               | 25 |
| 第 11 条 | 競技中の負傷及び事故 .....                   | 29 |
| 第 12 条 | 判定基準 .....                         | 31 |
| 第 13 条 | 公式プロテスト .....                      | 34 |
| 第 14 条 | ビデオレビュー (VR)の要求 .....              | 38 |
| 第 15 条 | 審判員の権限と任務 .....                    | 40 |
| 第 16 条 | 全空連主催公式大会以外の<br>大会における本規定の適用 ..... | 43 |
| 付 録 1  | 用語 .....                           | 44 |
| 付 録 2  | ジェスチャー及び旗の合図 .....                 | 46 |
| 付 録 3  | 競技種目、年齢及び体重区分 .....                | 52 |
| 付 録 4  | 公式プロテスト用紙 .....                    | 53 |
| 付 録 5  | 副審2名制 (ユースリーグのみ適用) .....           | 54 |

## 第1条：組手競技場

- 1.1 競技場は、公益財団法人全日本空手道連盟（以下「全空連」という。）認定マット敷きで、一辺が8メートル（外側から計測して）とし、外側の1メートルのエリアのマットは赤色で境界を示す。



- 1.2 更に、競技場の四方には、2メートルの安全域（マット敷き）を設ける。大会会場に2メートルのスペースがない場合、1.5メートルに減らすことができる。
- 1.3 安全域の外周から1メートル以内に広告、標識、壁、柱等を設置してはならない。
- 1.4 競技場の間にモニターやディスプレイを設置する場合は、競技場の四方に1.5メートルの安全域を確保する必要がある（モニターは、赤色の警告領域の外側から最低1.5メートル離すこと）。
- 1.5 競技域を高くする場合は、四方に更に1メートル、合計3メートルが必要である。



- 1.6 マット中央より1メートルの位置にある2枚のマットを赤（又は他の色）に裏返し、競技者間の境界線を設ける。試合開始時又は再開時、競技者はマット中央に互いに向き合って立つ。
- 1.7 主審は、安全域から2メートル離れた位置で、競技者が向かい合う2つのマットの中央に立つ。
- 1.8 副審は安全域内のコート4隅に座る。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、又は電子信号装置を所持する。
- 1.9 監査は主審の左、又は右後方の安全域外に座り、笛を所持する。
- 1.10 記録主任は、公式記録席に着席する。  
得点記録係/時間記録係、ビデオが配備される場合は、ビデオレビュースーパーバイザーも公式記録席に着席する。
- 1.11 コーチは安全域の外側で、コートのそれぞれの側で公式テーブルに向かって着席する。コートの形状により、コーチを公式テーブルに向かって配置することが実際に出来ない場合、公式記録席の両側に配置すること



とができる。ビデオレビューを使用する場合は、コーチスーパーバイザーを配置しなければならない。

- 1.12 コートを高くしている場合、コーチはコートの外側でそれぞれの競技者の後ろに配置する。

## 第2条：服装及び安全具

### 2.1 審判員

- 2.1.1 規定の服装は、下記のとおり。

- a) 紺色のシングルのブレザー（カラーコード：19-4023 TPX）
- b) 折り返しなしの無地のライトグレーのズボン  
（カラーコード：18-0201 TPX）
- c) 半袖の白Yシャツ
- d) 無地の濃紺又は黒の靴下、黒のスリッパの靴（競技場専用）
- e) 規定のネクタイ（ネクタイピンなし）
- f) 黒の笛（笛用の目立たない白いひも付）

- 2.1.2 服装については、以下の追加を認める

- a) 装飾のない結婚指輪
- b) 全空連認定の宗教的なヘッドウェア
- c) ヘアクリップ及び目立たないイヤリング
- d) 髪は肩にかからないようにし、化粧は控えめにする
- e) 4 cm以上のヒールは、規定の服装と一緒に着用してはならない

- 2.1.3 審判員は、大会、審判会議、講習会の時は規定の服装を着用しなければならない。

- 2.1.4 総合競技大会で、組織委員会費用負担で特定の競技ユニフォームが審判員に提供される場合、大会主催者が全空連に書面で申請し、全空連が正式に承認した場合に限り、代用することができる。

2.1.5 大会審判長が同意した場合、審判員はブレザーを脱ぐことができる。

2.1.6 大会審判長は、規定に従わない審判員の参加を拒否することができる。

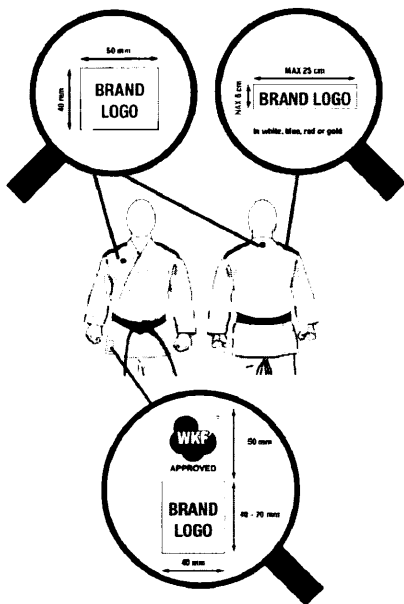
## 2.2 競技者

2.2.1 競技者は、全空連が特に認可また大会要項で指定されたものを除き、ストライプ、縁取り、個人刺繍のない白い空手着を着用しなければならない。

- a) 世界空手連盟（以下「WKF」という。）の全ての公式大会（世界選手権、空手1プレミアリーグ、シリーズA及びユースリーグ）では、肩部分に赤又は青のブランド刺繍入りの空手着を着用しなければならない。例外として、現シニア世界チャンピオンとプレミアリーググランドウィナーには、赤又は青の代わりに金色の刺繍を施さなければならない。

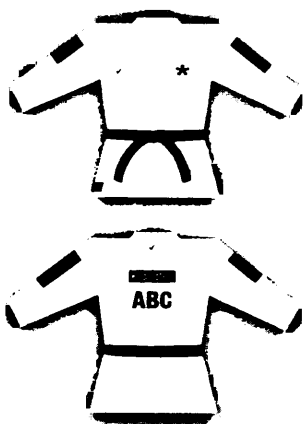
団体戦については、各国連盟が規定に従い、代表チームの空手着ブランドを統一する決定権を有する。色は同一とする。チームメンバーは、競技種目に応じて、赤又は青の刺繍の空手着を着用しなければならない。肩のブランドは同色でなければならないが、同ブランドの空手着でなくてもよい。

- b) 空手着には、メーカーのラベルのみを表示することができる。





- c) 国章又は国旗は上着の左胸に着用し、全体の大きさは12 cm × 8 cmを超えてはならない。
- d) 更に、組織委員会が発行したゼッケンを背中に着用する。
- e) 選手又はチームは、抽選で割り当てられた全空連認定の赤帯又は青帯を着用し、製造元のラベル以外の個人の刺繍や広告、マークは一切付けてはならない。段位、級位を示す帯は着用することはできない。
- f) 赤と青の帯は、幅が5 cm程度で、結び目の両側に15 cm程度の余裕のある長さで、太ももの4分の3の長さを超えてはならない。
- g) 上着は帯で腰部を締めたときに、臀部が隠れる長さでなければならないが、太ももの4分の3を超える長さであってはならない。
- h) 女性競技者は、空手着の下に白無地のTシャツを着用することができる。
- i) 紐のない上着は使用できない。上着を固定する紐は、試合開始時に結ばなければならない。
- j) 上着の袖の長さは、手首より長くってはならない。また、前腕の半分以上の長さであること。
- k) 上着の袖を捲ってはならない。
- l) ズボンは、少なくとも脛の3分の2を覆う長さで、踝より下に達してはならない。ズボンの裾を捲り上げてはならない。



-  ADVERTISING SPACE FOR THE WKF OF 20 x 10 cm
-  AD
-  ADVERTISING SPACE FOR THE N.F. OF 15 x 10 cm
-  BACK RESERVED FOR THE ORGANISING FEDERATION OF 30 x 30 cm
-  ABC DISPLAY THREE LETTER COUNTRY CODE
-  EMBLEM OF THE NATIONAL FEDERATION OF 12 x 8 cm
-  SPACES FOR THE MANUFACTURERS TRADEMARK OF 5 x 4 cm

- 2.2.2 全空連は、承認されたスポンサーの特別なラベルや商標を表示することができる。
- 2.2.3 競技者は髪を清潔に保ち、円滑な試合進行の妨げにならない長さにカットしなければならない。ヘッドバンドの着用は禁止する。
- 2.2.4 ヘアクリップ、金属製のヘアピンの着用は禁止する。リボン、ビーズ、その他の装飾も禁止する。シングルポニーテールに1つ又は2つの控えめなゴムバンドの使用は許可される。
- 2.2.5 競技者は、全空連認定の宗教的なヘッドウェアを着用することができる。黒い無地の布製ヘッドスカーフで髪を覆うが、首や喉の部分は覆わない。
- 2.2.6 競技者は爪を短くし、相手を傷つける可能性のある金属やその他のものを身につけてはならない。金属製の歯列矯正具の使用は、主審及び大会ドクターの承認を得る必要がある。競技者は、いかなる怪我に対しても全責任を負うものとする。
- 2.2.7 以下の安全具の着用は必須
- a) 全空連認定拳サポーター（一方が赤、もう一方が青）
  - b) マウスピース
  - c) 全空連認定ボディプロテクター（男性用、女性用）
  - d) 全空連認定シンガード（一方が赤、もう一方が青）
  - e) 全空連認定インステップガード（一方が赤、もう一方が青）
  - f) 全空連認定ファールカップ（男性用）
  - g) 大会要項によりメンホーを着用する場合は、全空連認定のものでなければならない
- 2.2.8 更に、14歳未満の競技者は、WKF承認のフェイスマスク又はWKFヘルメット、及び胸当ての着用が義務付けられる。同じ年齢層の競技者は、WKF公認のヘルメットの使用が2024年1月1日から義務付けられる。2023年の移行期間中は、どちらの安全具（WKF認定フェイスマスク又はWKFヘルメット）の使用も認められる。
- 2.2.9 眼鏡の使用は禁止とする。ソフトコンタクトレンズは、競技者の自己責任で使用するすることができる。
- 2.2.10 規定に従わない服装、衣類、安全具等の着用は禁止する。

- 2.2.11 監査（マッチスーパーバイザー）は、各試合前に、競技者が認定された安全具と規定の空手着を着用しているかどうかを確認する義務がある。
- 2.2.12 大陸連盟においては、WKFが既に承認している業者及びブランドに限定される。国連盟も国内の大会において、WKF承認の安全具等を受け入れなければならない。
- 2.2.13 負傷のために包帯、パッド、又はサポーターを使用する場合は、大会ドクターの診断に基づき主審の許可を得なければならない。
- 2.2.14 変形や切断により、安全具を安全かつ確実に装着できない場合、又は対戦相手に危険を及ぼす可能性がある場合は、使用は許可されない。疑いがある場合、主審は大会ドクターに判断を仰ぐこと。
- 2.2.15 認定されていない安全具や規定に従わない空手着の競技者が競技場に現れた場合、服装を正すために2分間の時間が与えられる。この場合コーチは、自動的にその試合につく権利を失うことになる。

## 2.3 コーチ

- 2.3.1 コーチは大会中常に所属団体の公式トラックスーツを着用し、公式IDを提示しなければならない。但し、メダル獲得に関わる全空連公式試合では、男性コーチは、ダークスーツ、シャツとネクタイを着用し、女性コーチは、ワンピース、パンツスーツ、又はダークカラーのジャケットとスカートの組み合わせのいずれかを選択することができる。
- 2.3.2 更に、以下の服装を追加することができる。
- a) プレーンな結婚指輪
  - b) 全空連認定の宗教的なヘッドウェア
- 2.3.3 全空連又は組織委員会は、コーチがトラックスーツの上着の代わりに、所属団体の公式チームTシャツ又は文字やロゴのない無地のTシャツの着用を許可することができる。



### 第3条：組手競技の構成

#### 3.1 定義

3.1.1 バウト（試合）とは、2名の競技者間の個人戦をいう。

3.1.2 「Exchange」とは、試合中時計が動いている時間をいう。

3.1.3 マッチ（試合）とは、団体戦における2チームのメンバー間の全試合の合計をいう。

3.1.4 ラウンドとは、決勝戦につながる競技の個別の段階をいう。組手競技予選では、1ラウンドで50%の競技者が敗退する。不戦勝も出場選手として数えられる。総当たり戦では、1つのラウンドでグループ内の全競技者が他の競技者に対して1回ずつ競技する。

3.1.5 グループとは、プレミアリーグ個人戦の総当たり戦方式の予選において、8つのグループのうちの1グループ最大4名の競技者を指す。

3.1.6 プールという用語は、予選のためにグループ分けされた競技者の半分を指す。

#### 3.2. 計量の手順

##### 3.2.1 非公式計量

競技者は、公式計量開始の1時間前から、公式体重計（公式計量に使用されるもの）で体重を確認することができる。非公式計量の間、各競技者が体重を確認できる回数に制限はない。

##### 3.2.2 公式計量

###### a) 場所

計量は、常に一箇所で行われる。計量は、競技会場、オフィシャルホテル、又は、選手村のいずれかで行的われる。主催者は、男女別の部屋を用意しなければならない。

###### b) 体重計

公式体重計が非公式計量時よりも重い値を示した場合、競技者は再

度計測し非公式計量時に示された重量を、公式な計量結果として適用することを要求することができる。

大会主催者は、51.9Kgや104.6Kgのように小数点以下1位のみ表示される校正済みの電子体重計（少なくとも4台）を準備する。体重計は、カーペットでない固い床の上に置かなければならない。

c) 時間

計量は、特定の大会で特に指定がない限り、遅くともその種目の試合前日までに行わなければならない。全空連が主催する大会の公式計量の時間等は、広報で正式に発表される。その他の大会では、大会主催者を通じて事前に知らされる。競技者はこの情報を知っておく責任がある。計量時間に現れない競技者、又は計量時間内に計量しない競技者は棄権となり出場資格を失う。

d) 許容範囲

男子の許容範囲は0.2Kg、女子の許容範囲は0.5Kg。各種目の上限と下限も同様とする。

e) 手続き

計量時には、男女それぞれ最低2名の大会主催関係者が必要。1名は競技者のIDを確認し、1名は公式計量リストに正確な体重を記録する。また、競技者の流れを管理するために、大会主催者から提供された6名のスタッフ（オフィシャル又はボランティア）を配置する。

12脚の椅子を準備する。競技者のプライバシーを保護するために、計量を監督するスタッフは、競技者と同姓でなければならない。

- 1) 公式計量は、種目毎、競技者毎に行う。
- 2) コーチ及びチームメンバーは、公式計量の開始前に計量室から退出しなければならない。
- 3) 公式計量で競技者が計量できるのは1回のみ。
- 4) 各競技者は、大会用に発行されたIDカードを計量場に持参し、係員に提示する。係員は競技者のIDを確認する。
- 5) その後、係員は競技者に計量を促す。
- 6) 競技者は、下着のみ（男性／パンツ、女性／パンツとブラジャー）を着用して計量を行うこと。靴下やその他の補助的なものは全て取り外すこと。
- 7) 計量を監督する係員は、競技者の体重をキログラム単位（小数点以下1位まで正確に）で記録しなければならない。
- 8) 競技者は、体重計から降りる。

注：計量場での写真撮影は禁止。携帯電話やその他全ての機器の使用も含む。

### 3.3 競技形式

- 3.3.1 組手競技は、性別、年齢、体重別に区分された個人戦又は体重区分のない性別に区分された団体戦の形式をとる。
- 3.3.2 特定の競技会あるいは一連の大会において事前に決定された場合を除き、敗者復活戦を伴う予選方式が適用される。
- 3.3.3 プレミアリーグにおける個人戦は、総当たり戦を採用し、準々決勝、準決勝、決勝と続く。各カテゴリー最大32名の競技者は、4名ずつの8グループに分けられ、各グループの勝者が準々決勝、準決勝、決勝に挑む。
- 3.3.4 大陸大会、オリンピック大会、その他の総合競技大会の場合、競技形式は、それぞれの参加制限等に応じて競技毎に決定される。通常、2プール制が採用され、プールの勝者が決勝に進み、一方のプールの2位が他方のプールの3位と、又はその逆で銅メダル2個を賭けて対戦する。

### 3.4 シード

- 3.4.1 世界選手権、大陸選手権、空手1プレミアリーグでは、大会に参加する上位8名の競技者は、大会前日のWKF世界ランキングの順位によって、シードされる。

### 3.5 競技場へ現れない場合の棄権

- 3.5.1 招集されても現れない個人競技者又はチームは、その種目から退場となる（棄権）。団体戦の場合、行われなかった試合のスコアは8-0で相手チームに有利となる。棄権による退場は、その種目からの撤退を意味するが、他の種目への参加には影響しない。
- 3.5.2 主審が棄権による退場を告げる場合、主審は指で棄権した競技者あるいはチームの側を指し、「赤（青）棄権」と告げ、次に「青（赤）の勝ち」と宣告し相手に勝ちの合図を行う。

### 3.6 チームの競技者数

- 3.6.1 男子チームは、5名から7名のメンバーで構成され、1ラウンドに5名の競技者が出場する。男子チームは、最初のラウンドには5名が出場しなければならない。次のラウンドからは最低3名の競技者で出場することができる。
- 3.6.2 女子チームは、3名から4名のメンバーで構成され、1ラウンドに3名の競技者が出場する。女子チームは、最初のラウンドには3名が出場しなければならない。次のラウンドからは最低2名の競技者で出場することができる。
- 3.6.3 団体組手競技では、補欠は固定されない。

### 3.7 チームの対戦順

- 3.7.1 各試合の前にチームの代表者は、対戦するチームメンバーの名前と出場順を定めた公式用紙を公式記録席に提出しなければならない。
- 3.7.2 出場順序を定めた公式用紙は、コーチ又はチームから指名された競技者が提出することができる。コーチが提出する場合、コーチであることが明確にわかるようにしなければならない。さもなければ、却下される。公式用紙には、所属団体、その試合でチームに割り当てられた帯の色、チームメンバーの出場順を記載しなければならない。また、競技者の名前とゼッケン番号の両方を記載し、コーチ又は指名された者が署名しなければならない。
- 3.7.3 コーチは、競技者のIDカードと共にコーチIDカードを、コーチスーパーバイザー、又は監査アシスタントに提示しなければならない。コーチは、用意された椅子に座り、言動によって試合の円滑な運営を妨げてはならない。
- 3.7.4 試合前に整列する際、そのラウンドで実際に戦う競技者が整列する。出場しない競技者とコーチは、用意された場所に座る。



- 3.7.5 対戦する選手は、ラウンド毎にチーム全体から選ぶことができる。試合前であれば戦う順番は各ラウンドで変更することができる。但し、一度提出した順番は、そのラウンドが終了するまで変更することはできない。
- 3.7.6 チームメンバー又はコーチが、ラウンド前に書面による通知なしにチームの構成又は対戦順を変更した場合、そのチームは失格となる。
- 3.7.7 トーナメント表の間違いにより、間違った競技者が出場した場合、その結果にかかわらず、その試合は無効とされる。このような間違いを減らすために、記録主任は、試合直後にソフトウェア技術者とともに勝利した競技者又はチームを確認しなければならない。
- 3.7.8 団体戦において、個人が棄権、反則、又は失格で負けた場合、負けた競技者の得点は0となり、その試合は8-0で相手チームに有利な得点として記録される。

### 3.8 総当たり戦予選方法

- 3.8.1 プレミアリーグでは、32名の参加者は4名ずつ8グループに分けられる。

8グループの各1位選手は、準々決勝、準決勝、決勝に進む。準々決勝及び準決勝で決勝進出者に負けた選手は、銅メダルをかけて競う。

- 3.8.2 競技者数（32名以下）により、以下のとおりグループ分けを行う。

| 選手/グループ数 | 選手/グループ |   |   |   |   |   |   |   | 注              |
|----------|---------|---|---|---|---|---|---|---|----------------|
| 8 グループ   | 1       | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 参加選手24～32名     |
| シード ▶    | 6       | 3 | 7 | 2 | 5 | 4 | 8 | 1 |                |
| 32       | 4       | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 各グループの1位が予選を通過 |
| 31       | 4       | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 |                |
| 30       | 4       | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 |                |
| 29       | 4       | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 |                |
| 28       | 4       | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 |                |
| 27       | 4       | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 |                |
| 26       | 3       | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 |                |
| 25       | 3       | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 |                |
| 24       | 3       | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |                |

| 6 グループ | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 参加選手18～23名                  |
|--------|---|---|---|---|---|---|---|---|-----------------------------|
| シード ▶  | 6 | 3 |   | 2 | 5 | 4 |   | 1 |                             |
| 23     | 4 | 4 |   | 4 | 4 | 4 |   | 3 | 各グループの1位、及び2位の上位2名が予選を通過    |
| 22     | 4 | 4 |   | 3 | 4 | 4 |   | 3 |                             |
| 21     | 4 | 3 |   | 3 | 4 | 4 |   | 3 |                             |
| 20     | 4 | 3 |   | 3 | 4 | 3 |   | 3 |                             |
| 19     | 4 | 3 |   | 3 | 3 | 3 |   | 3 |                             |
| 18     | 3 | 3 |   | 3 | 3 | 3 |   | 3 |                             |
| 5 グループ | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 参加選手17名                     |
| シード ▶  |   | 3 |   | 2 | 5 | 4 |   | 1 |                             |
| 17     |   | 3 |   | 3 | 4 | 4 |   | 3 | 各グループの1位、及び2位の上位3名が予選を通過    |
| 4 グループ | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 参加選手12～16名                  |
| シード ▶  |   | 3 |   | 2 |   | 4 |   | 1 |                             |
| 16     |   | 4 |   | 4 |   | 4 |   | 4 | 各グループの1位及び2位                |
| 15     |   | 4 |   | 4 |   | 4 |   | 3 |                             |
| 14     |   | 4 |   | 3 |   | 4 |   | 3 |                             |
| 13     |   | 3 |   | 3 |   | 4 |   | 3 |                             |
| 12     |   | 3 |   | 3 |   | 3 |   | 3 |                             |
| 3 グループ | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 参加選手9～11名                   |
| シード ▶  |   | 3 |   | 2 |   |   |   | 1 |                             |
| 11     |   | 4 |   | 4 |   |   |   | 3 | 各グループの1位、2位、及び3位の上位2名が予選を通過 |
| 10     |   | 4 |   | 3 |   |   |   | 3 |                             |
| 9      |   | 3 |   | 3 |   |   |   | 3 |                             |
| 2 グループ | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 参加選手6～8名                    |
| シード ▶  |   |   |   | 2 |   |   |   | 1 |                             |
| 8      |   |   |   | 4 |   |   |   | 4 | 各グループの1位と2位が、準決勝で直接対決する。    |
| 7      |   |   |   | 4 |   |   |   | 3 |                             |
| 6      |   |   |   | 3 |   |   |   | 3 |                             |
| 1 グループ | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 参加選手3～5名                    |
| シード▶   |   |   |   |   |   |   |   | 1 |                             |
| 5      |   |   |   |   |   |   |   | 5 | グループ1位と2位で決勝を行い、銅メダル1つのみ。   |
| 4      |   |   |   |   |   |   |   | 4 |                             |
| 3      |   |   |   |   |   |   |   | 3 |                             |

3.8.4 棄権や負傷などにより対戦できなかったその相手は不戦勝となる。

3.8.5 競技者が退場となった場合、あるいはその他の理由で総当たり戦の全試合を終了しなかった場合、終了した試合あるいは現在の試合の勝点はゼロとなり（結果は無効となる）、その勝点は没収される。総当たり戦最終試合の場合、それまでのすべての結果と勝点は維持される。

- 3.8.6 各グループの1位と2位は、勝ちを3点、引き分けを1点、得点なしの引き分けを0点として、勝ち点の多さで決定する。
- 3.8.7 準決勝の勝者は、決勝に進み金メダルと銀メダルを競う。
- 3.8.8 各プールの準々決勝及び準決勝で決勝進出者に敗れた者は、銅メダルをかけて競う。（3位はグループ1～4から1名、グループ5～8から1名）
- 3.8.9 グループ内で2名以上の競技者が総得点数で同点となった場合、以下の基準を指定された順番で適用して勝者を決定する。上位の基準で勝者が決定した場合、それ以降の基準は適用しない。
- 1) 該当する2名以上の競技者間の試合の勝者
  - 2) 全試合を通じて、より多くの得点を獲得した競技者
  - 3) 全試合を通じて、対戦相手の得点が少ない競技者
  - 4) 全試合を通じて、1本の数が多い競技者
  - 5) 全試合を通して、対戦相手の1本の数が少ない競技者
  - 6) 全試合を通して、技ありの多い競技者
  - 7) 全試合を通じて、対戦相手の技ありの数が少ない競技者
  - 8) 大会開催日時点で、世界ランキングの上位者
- 3.8.10 試合で反則となった競技者が、競技を継続することは可能。この場合、対戦相手はその試合において、4－0又は4ポイントを超える得点（5－0、6－0など）で勝利し、その他の結果は維持される。
- 3.8.11 総当たり戦の終了時に、既に予選を通過した競技者が不正行為により失格となった場合、以下が適用される。
- ・準決勝の対戦相手は不戦勝となり決勝に進出
  - ・他の2名は準決勝に進む
  - ・銅メダルは、1つのみとする
- 3.8.12 競技者数が限られた大会では、2プール制を採用し、2プールの勝者が決勝で対戦し、第1プールの2位が第2プールの3位と、第2プールの2位が第1プールの3位と銅メダル2個を競う。

### 3.9 大会形式の変更

- 3.9.1 特定の大会で、この規定に記載されていない大会形式が適用される場合、広報で明確に通知されなければならない。

## 第4条：審判団

### 4.1 構成

- 4.1.1 審判団は、主審1名、副審4名、監査1名、記録主任1名、ビデオレビューがある場合はビデオレビュースーパーバイザー1名から構成される。
- 4.1.2 組手試合の主審、副審、監査、記録主任、ビデオレビュースーパーバイザーは、参加者と同じ所属であったり、その他の利害関係であってはならない。利害関係の可能性がある場合は、試合開始前に自己申告することが、審判員の義務である。

### 4.2 審判員の配置とパネルの割り当て

- 4.2.1 予選ラウンドでは、大会審判長は電子抽選システムを扱うソフトウェア技術者に、各コートの審判員を記載したリストを配布する。リストは、競技者の抽選が終わり、審判会議が終了した時点で大会審判長が作成する。リストには、審判会議に出席した審判員のみを記載し、上記の基準に従わなければならない。審判員抽選では、ソフトウェア技術者がこのリストをシステムに入力し、各コートの審判員として主審1名、副審4名、監査1名、記録主任1名を審判団としてランダムに割り振る。

4.2.2 ビデオレビューがある場合、ビデオレビュースーパーバイザー 1 名が同様に割り当てられる。

4.2.3 メダル獲得戦の場合、コート主任は、予選ラウンドの最後の試合が終了した後、自分のコートの審判員 8 名のリストを大会審判長に提出する。リストは大会審判長承認後、ソフトウェア技術者に渡され、システムに入力される。システムは、各コートから選ばれた審判員 8 名のうち 3 名を自動的に排除し 5 名とする。各コート 5 名の審判員をランダムに割り当て、メダル獲得戦の審判団を編成する。

### 4.3 サポートオフィシャル

4.3.1 試合運営の円滑化のためコート主任 1 名、コート副主任 3 名、記録係 1 名を指名する。また、ビデオレビューを担当するコーチスーパーバイザー 2 名を指名する。

### 4.4 正式な手続きと審判団の交代

4.4.1 組手試合開始時、主審は競技場の外側に立つ。主審の左側には副審 1 と副審 2 が、右側には副審 3 と副審 4 が立つ。

4.4.2 競技者と審判団による正式な礼の後、主審は一步下がり、副審は主審の方を向き、全員揃って礼をする。その後、全員がそれぞれの位置につく。

4.4.3 審判団が交代する際、監査以外の退場する審判員は一列に並び、一礼した後退場する。

4.4.4 副審が交代する場合、交代する副審は退場する副審のもとへ行き、互いに礼をして交代する。

4.4.5 団体戦では、審判団全員が必要な資格を保持している場合、主審と副審の位置は各試合で交代しなければならない。審判員が主審の資格を有していない場合は、副審として留まる。

#### 4.5 副審2名制による組手審判の手順

- 4.5.1 ユースリーグの大会では、2名の副審が2隅のコーナーに着席して行うことができる。手順は付録5に記載する。

### 第5条：試合時間

- 5.1 組手競技の試合時間は、以下のとおり。
- |                  |       |
|------------------|-------|
| ・シニア男子及び女子       | 3分    |
| ・U-21男子及び女子      | 3分    |
| ・カデット&ジュニア男子及び女子 | 2分    |
| ・14歳未満           | 1分30秒 |
- 5.2 参加制限のない大会では、予選の試合時間を3分から2分、2分から1分30秒に短縮することができる。但し、大会開始前に役員会議、審判会議、監督会議で周知する必要がある。
- 5.3 試合時間は、主審が「勝負始め」又は「続けて始め」の合図をした時点で始まり、主審が「ヤメ」の合図をするたびに停止する。また試合時間終了の合図があった場合に終了となる。
- 5.4 計時係は、ブザーを短く1回鳴らすことにより「あと15秒」、ブザーを短く2回鳴らすことにより「時間終了」を合図する。「時間終了」の合図で試合は終了する。
- 5.5 競技者は、試合と試合の間に、標準的な試合時間と同じだけの休息時間を取る権利がある。但し、安全具等の色を変更する場合は5分間に延長される。



## 第 6 条：棄権

- 6.1 棄権とは、競技者が呼び出しに応じない場合、又は試合続行不可能となり、試合を放棄した場合、あるいは主審の命令により退場した場合に下される決定である。棄権の理由には、対戦相手の行為によらない負傷が含まれることがある。
- 6.2 棄権は、競技者がその種目から退場となることを意味する。但し、他の種目への参加には影響しない。

## 第 7 条：試合の開始、中断、終了

- 7.1 主審と副審が使用する用語とジェスチャーは、付録 2 に記載する。
- 7.2 各ラウンドでは、まず審判団と選手が「正面に礼」をし、次に「お互いに礼」をする。試合終了後の礼は、逆の順序で行う。
- 7.3 主審と副審は所定の位置につき、対戦相手同士が礼を交わした後、主審が「勝負始め」を宣告し、試合開始となる。
- 7.4 試合開始時と終了時に、競技者はお互いに正しく礼をしなければならない。軽くうなずくだけでは、失礼であり不十分である。
- 7.5 主審は、「ヤメ」を宣告し試合を中断する。主審は、必要に応じて「元の位置」に戻ることを命じ、自分も位置に戻る。
- 7.6 得点を与える場合、主審は競技者（赤、又は青）、得点された部位（上段、又は中段）を確認し、定められたジェスチャーで該当する得点（有効、技あり、1 本）を与える。その後、主審は「続けて始め」を宣告し試合を再開する。
- 7.7 試合中、主審は「ヤメ」を宣告し、競技者を元の位置に戻し、該当する得点を与える。競技者が明らかに 8 点以上リードした場合、主審が

勝者側の手を上げ、「青（赤）の勝ち」と勝者が宣告される。この時点で試合終了となる。

7.8 試合時間中に8点以上のリードがなかった場合、時間終了のとき、最も多くのポイントを獲得した競技者が勝者となり、主審が勝者側の手を上げ、「青(赤)の勝ち」と宣告し、試合終了となる。

7.9 試合終了時に同点で先取のない場合、もしくは双方とも得点がない場合、審判団（主審及び副審4名）が判定により勝者を決定する。主審の「判定」の笛の後、直ちに副審4名が合図をする。その後、主審が腕を上げ、「青（赤）の勝ち」と宣告する。

7.10 以下の状況に直面した場合、主審は「ヤメ」を宣告し、試合を中断させる。

- a) 競技者の一方又は双方が競技場外に出た場合、又は競技場外に出た対戦相手に直ちに得点を与えた場合
- b) 主審が競技者に空手着や安全具の調整を命じる場合
- c) 競技者が規則に違反した場合
- d) 競技者の一方又は双方が、負傷、病気、その他の理由で試合続行が不可能と主審が判断した場合。主審は大会ドクターの意見に基づき、試合続行の可否を判断する
- e) 相手を掴み、すぐに技をかけない、又は投げない場合
- f) 競技者の一方又は双方が倒れたり、投げられたりした場合、どちらの競技者もすぐに技をかけられなかった場合
- g) 双方の競技者が、すぐに投げや得点となる技を成功させることなく、また「分かれて」に応じることなく、掴み合いや組み合いを行った場合
- h) 投げ技やその他の技をすぐに行わず、また「分かれて」にも応じず、両者が胸をつき合せた場合
- i) 双方が倒れたり、又は投げようとした後に、組み合いを始めた場合
- j) 2名以上の副審が、同じ競技者に対し得点を示した場合
- k) 主審の判断により、違反があった場合、又は安全上の理由から試合を止める必要がある場合
- l) 監査又はコート主任から要請があった場合
- m) その他、主審が必要と判断した場合

## 第 8 条：得点

- 8.1 2 名以上の副審が得点を示したとき、又はコーチのビデオリクエストの後、ビデオレビュースーパーバイザーが得点に合意したとき得点が与えられる。
- 8.2 得点部位への手又は足によるコントロールされた伝統的な空手技に得点が与えられる。
- 8.3 技が交差した場合、早い方の正確な技のみが得点となる。但し、連続技では技の順番に関係なく、最も得点の高い技が得点となる。
- 8.4 得点部位は、骨盤の上から鎖骨までが中段、肩を除く鎖骨より上の部位が上段である。
- 8.5 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)
- 8.6 得点
- ・有効 （1 ポイント） 得点部位への突き又は打ち
  - ・技あり （2 ポイント） 中段への蹴り
  - ・1 本 （3 ポイント） 上段への蹴り技又は足の裏以外の部位がマットに接している相手に対する突き、打ち、蹴り技
- 8.7 中段への技は、相手を負傷させることなく、コントロールされていれば得点となる。打撃を受けた競技者が息を切らしても、コントロールの欠如を示すものではない。

- 8.8 上段への技は、蹴り技では得点部位から 5 c m 以内、手技では 2 c m 以内に止めれば得点となる。衝撃を与えない、軽い接触（スキントッチ）は許される。但し、喉への攻撃は禁止される。
- 8.9 14 歳から 15 歳（カデット）並びに 14 歳未満の競技者の場合、上段へ蹴り技は攻撃部位から 10 c m 以内、手技では 5 c m 以内で止めれば得点となる。
- 8.10 16 歳から 17 歳（ジュニア）の競技者の場合、スキントッチが許される。  
14 歳から 15 歳（カデット）の競技者の場合、蹴り技のみスキントッチが許される。スキントッチの定義は、衝撃を頭や体に伝えない状態で得点部位に触れることとする。
- 8.11 時間終了の瞬間に出された正確な技は有効である。
- 8.12 次の場合、技は無効となる。  
a) 時間終了合図又は主審の「ヤメ」の宣告後に出された技  
b) 「分かれて」の後、「続けて」が宣告される前に出された技  
c) 競技場外で出された技  
d) 違反の後に出された技（場外を除く）  
e) 技をかけた後、相手に背を向けた場合（残心がない場合）  
f) 規定違反（過度の接触、掴みなど）に続く技
- 8.13 副審は得点技を見ることができなくても、技が正確に出され、明らかに得点部位に技が達していることが確認できれば、得点を示すことができる。

## 第 9 条：禁止行為

### 9.1 禁止行為の種類

#### 9.1.1 下記の行為は禁止

- 1) 得点部位への過度の接触技、及び喉への接触技
- 2) 腕、脚、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) 「分かれて」の後、「続けて」の前に技を出すこと
- 5) 危険又は禁止されている投げ技
- 6) 負傷を装うこと、又は誇張すること
- 7) 原因が相手によるものでない場外、又は攻撃した競技者が得点とならずその後場外に出た場合
- 8) 負傷にさらされるような行為、自己を危険にさらすこと、又は自己防衛ができなかった場合（無防備）
- 9) 相手に得点の機会を与えないために、格闘を避けること
- 10) 不活動一戦おうとしない（試合時間が残り15秒を切った後、又は得点や先取でリードしている競技者には与えられない）
- 11) 得点技又は倒すこと（テイクダウン）を試みず、組み合い、押し合い、又は胸をつき合わせたりすること
- 12) 相手の蹴り足を掴み倒す場合を除き、両手で相手を掴むこと
- 13) 相手の腕又は空手着を片手で掴み、即座に得点技又は倒そうとしなかった場合
- 14) 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
- 15) 頭部、膝、肘で攻撃するふりをした場合、又は実際の攻撃
- 16) 対戦相手に話しかけること、煽ること、主審の命令に背くこと、審判団に対する無礼な態度、又はその他道徳に反する行為

9.1.2 主審は自らの判断のみで、適切な行動をとらないコーチ、試合の秩序を阻害するコーチを競技場から追放し、コーチが遵守するまで試合の継続を延期することができる。主審の権限は、競技場にいる関係者や他のメンバーにも及ぶ。

9.1.3 試合のために指名されたコーチのみが、競技場に近しいコーチ席から競技者を指導することができる。その他のコーチ、派遣団メンバーは、試合中競技者に干渉、指導、指示を出してはならない。この規定に反した場合、コーチの認定が取り消される危険性がある。

9.1.4 コーチからの指示やコメントは、競技の進行を妨げてはならない。コーチは、試合が中断されたときに、競技者に自由に話しかけることはできるが、常に判定に対するコメントを控えなくてはならない。

9.1.5 競技者は、コーチに対してビデオレビューを要求するように控えめに合図することができる。

## 第 10 条：ウォーニング、及びペナルティ

### 10.1 非公式なウォーニング

10.1.1 非公式なウォーニングは、試合を止めずに戦いを継続させるために使用される。正式なウォーニングが適切な場合、それに代わるものではない。非公式なウォーニングに競技者が反応しない場合、主審は正式なウォーニング又はペナルティを適切に科す必要がある。

10.1.2 非公式なウォーニングは下記の2種類

続けて 「続けて」の合図をし、競技者に活動を促す。

分かれて 「分かれて」の合図をし、時計を止めずに掴み合い等を止める。競技者は動きを停止させ離れなければならない。「続けて」の合図で活動を再開する。

10.1.3 主審が分かれてを発した場合、コーチはビデオを要求することはできない。

10.1.4 競技者がコーナーに追い詰められた際、主審が「分かれて」を発した場合、主審は相手の競技者が十分に離されたことを確認してから、「続けて」を宣告する。

10.1.5 続けては（分かれてが宣告されていない限り）、残り時間が15秒を切っている場合は使用できない。

10.1.6 正確な技であっても、「分かれて」の発声と同時の場合は得点にならないが、罰則は科せられない。コントロールされていない技は、通常通りウォーニング、又はペナルティの対象となる。

### 10.2 公式ウォーニング

10.2.1 公式ウォーニングは、下記の2種類

注意 対戦相手の勝利の可能性を減少させない小さな違反に対して、最大3回まで科すことができる。

反則注意 対戦相手の勝利の可能性を減少させるような、より深

刻な違反に対して、又は既に3回注意が科せられている競技者の更なる違反に対して科せられる。

### 10.3 ペナルティ

#### 10.3.1 レベルが異なる2種類のペナルティがある。

反則 非常に重大な違反があった場合、又は既に反則注意が科せられている競技者の更なる違反に対して科せられる。（当該試合のみ反則負けとなる）

失格 大会の全種目について失格（その試合以降に登録された種目を含む）主審の命令に従わない場合、悪意のある場合、あるいは空手の威信を傷つけるような行為をした場合。

#### 10.3.2 同一試合において、赤及び青の両選手が反則、又は失格となった場合、次の対戦相手は不戦勝となる（不戦勝となった選手へ勝利の宣告は行わない）。

#### 10.3.3 競技者又はその関係者による競技場内外での行動、規律、悪意のある行為などの重大な違反は、全空連理事会から更なる懲戒処分の対象となる場合がある。

#### 10.3.4 失格の可能性がある場合、主審は決定を発表する前に、1名以上の副審を呼び、簡単な協議を行うことができる（集合）。

### 10.4 ウォーニング、及びペナルティの適用

#### 10.4.1 過度の接触： 主審が接触は強過ぎるが、競技者の勝利の可能性を減らすものではないと判断した場合、「注意」を与えることができる。

#### 10.4.2 負傷の原因となる接触： 負傷の原因となる技は、負傷した競技者の原因によるものでない限り、ウォーニング、又はペナルティとなる。全ての技は、コントロールされた良いフォームでなければならない。さもなければ、故意であるか否かに関係なく、ウォーニング、又はペナルティが科せられる。



- 10.4.3 接触後の観察： 主審は、試合が再開されるまで負傷した競技者の観察を続け、観察のための十分な時間を取らなければならない。それにより、鼻血などの負傷の症状が出たり、戦術的な利点を得るために競技者が軽度の負傷を悪化させようとしていることが明らかになる。
- 10.4.4 接触への過剰反応： わずかな過剰反応には注意が科せられる。明らかに誇張は反則注意となる。よろめく、床に倒れる、立ち上がってまた倒れる等の、より深刻な誇張には、直接反則が科せられることがある。
- 10.4.5 負傷の装い： 負傷を装った場合、それがどんなに軽いものであっても、最低限注意のウォーニングが科せられる。また、明らかに装った場合は、反則注意となる。よろめく、床に倒れる、立ち上がってまた倒れる等の、より深刻な装いには、直接失格が科せられる。副審が得点として判定した技に対して、負傷を装った場合は、少なくとも反則注意が科せられる。
- 10.4.6 喉への接触： 喉への接触は、受け手の過失によるものでない限り、ウォーニング、又はペナルティとなる。
- 10.4.7 投げ技は2種類に分けられる。出足払い、小内刈りなど、空手の伝統的な足払いで、相手を掴まずに投げる技と、相手を片手で掴むか、掴んだまま投げる技である。どちらも許される。
- 10.4.8 投げるときの支点は、投げる人の腰の高さより上であってはならず、安全な着地ができるように、相手を支えていなければならない。肩越しに投げることは禁止される。
- 10.4.9 蹴り足を掴むこと： 両手で相手を掴んだ状態で投げを行うことができる唯一の例は、相手の蹴り足を捕らえる場合である。倒すあるいは投げるために相手の蹴り足を掴み、もう一方の手で相手の空手着や体を掴んで倒すあるいは投げる場合のみ許される。
- 10.4.10 両足を掴むこと： 相手の腰の下を掴んで持ち上げたり、投げたり、手を伸ばして足を下から引き抜くことは禁止される。投げ技の結果、競技者が負傷した場合、主審はウォーニング、又はペナルティかを判断する。

- 10.4.11 片手の掴み： 競技者は、投げ技又は直接得点技を出すために、片手で相手の腕又は空手着を掴むことができる。ただし、連続技のために掴み続けてはならない。
- 10.4.12 倒れるのを防ぐために掴むこと： 転倒を避けるために、片手で相手の空手着を掴み続けることは許される。
- 10.4.13 競技場から出ること： 場外は、競技者の足又は身体の一部が競技場外のマットに接触することを意味する。但し、競技者が相手によって押されたり投げられたりした場合、又は得点後に出た場合は例外とする。
- 10.4.14 自身の危険行為： 競技者が自己の過失により負傷した場合、「無防備」のウォーニング、又はペナルティが科せられる。これは、相手に背を向ける、相手の反撃を無視して攻撃する、主審が「ヤメ」と言う前に試合をやめる、ガードを下げる、相手の攻撃を何度も防がないなどの行為によって引き起こされる。
- 10.4.15 不活動とは、競技者双方が技を試みない場合、又はポイントをリードされている、あるいは相手の先取でリードされている一方の競技者が技を試みない場合をいう。  
・不活動は、得点又は先取でリードしている競技者には科せられない  
・試合の最初の15秒間は不活動を科してはならない。
- 10.4.16 戦いを避けるとは、効果的なカウンターを与えずに後退し続ける、掴み合い、組み合い、又は競技場から出る等、時間を浪費する行為によって、相手に得点の機会を与えないことである。  
試合終了までの15秒間（後しばらく）の戦いを避ける行為には、少なくとも反則注意を与え、先取がある場合は先取が取り消される。
- 10.4.17 指示に従わないこと： 主審の指示に従わない場合、又は冷静さを失った場合、失格が科せられる。このペナルティは、試合前、試合中、試合後に科せられることがある。
- 10.5 過度の喜び、政治的又は宗教的表現： 競技者は、試合前、試合後の礼を尊重することが求められる。試合中又は試合直後に跪いて喜びを過度に表現したり、政治的・宗教的な表現は禁止される。もし

て、プロテスト料として理事会が決定した金額と同額の罰金の対象となり得る。

## 10.6 団体戦における個人の失格処分

- 10.6.1 反則又は失格： 団体戦において、違反した競技者の得点は0ポイントとなり、相手の得点は8ポイントとなる

## 10.7 総当たり戦における失格

- 10.7.1 総当たり戦において、競技者が棄権、又は失格となった場合、その競技者の最後の試合でない限り、それまでの試合は全て無効となり、その試合の結果は、それまでの試合結果に関係なく、通常の方法で記録される。

# 第 11 条：競技中の負傷及び事故

## 11.1 競技不可と宣告される競技者

- 11.1.1 負傷による退場で勝利した競技者は、大会ドクターの許可がない限り、その競技において再び試合をすることはできない。意識喪失や脳震盪の症状がある競技者に対して大会ドクターは、許可をは与えてはならない。

## 11.2 負傷の対応手順

- 11.2.1 競技者が負傷した場合、主審は直ちに試合を中断し、手を上げ、口頭で「ドクター」と呼ぶ。

- 11.2.2 身体的に移動が可能であれば、負傷した競技者を競技場の外に誘導し、ドクターの診察と治療を受けさせる。
- 11.2.3 試合中に負傷し、治療を必要とする競技者には、3分間の治療時間が与えられる。コート主任は、計時係に3分間計測するように指示する責任がある。もし、時間内に治療が完了しない場合、主審はその競技者を試合続行不可とするか、治療時間を延長するか判断する。
- 11.2.4 10秒ルール：転倒、投げられたり、倒された競技者が10秒以内に完全に立ち上がらない場合は、試合続行不可能と判断し、自動的にその大会の全組手試合に出場不可となる。競技者が倒れたり、投げられたり、倒されたりして、すぐに立ち上がれない場合、主審は試合を中断し、ドクターを呼ぶと同時に、英語で10秒のカウントを開始する。カウントは、1秒ごとに指で示しながら行う。  
10秒のカウントが開始された場合、試合を再開する前にドクターの診察が必要となる。この10秒ルールに該当する場合、競技者はマットの上で診察を受けることができる。コート主任は、10秒ルールに基づき競技者が競技を中止させられた場合、公式記録席に通知しなければならない。
- 11.2.5 大会ドクターは、負傷した競技者の競技続行への適性についてのみ、意見を述べる権限を有する。主審は、場合によっては反則、棄権、失格に基づき勝敗を決定する。
- 11.2.6 審判員は、現在の負傷の状態がどの程度相手の行為に起因しているかを評価するとき、既往の負傷に注意しなければならない。対戦相手はいかなる既往の負傷に対して罰せられるべきではない。
- 11.2.7 総当たり戦において、負傷のため棄権した競技者は、それまでの試合は全て無効となる。ただし、その試合が負傷した競技者の最後の試合である場合は、その試合の結果はそれまでの試合結果には影響されず、通常の方法で記録される。

### 11.3 競技者双方の負傷

- 11.3.1 競技者双方が負傷した場合、又は以前の負傷の影響により競技続行が不可能と大会ドクターが宣告した場合、最も多く得点を獲得した競技者、又は先取でリードしている競技者の勝ちとなる。

- 11.3.2 個人戦において同点の場合、どちらかが先取でリードしていない限り、判定で勝敗を決定する。団体戦の場合、どちらかに先取がある場合を除き、主審は引き分けを宣告する。団体戦の代表戦では、どちらかに先取がある場合を除き、判定により勝敗を決定する。

## 第 1 2 条：判定基準

### 12.1 全般

- 12.1.1 2名以上の副審が同じ競技者に得点を合図した場合、主審は試合を止め、合図に従って判定を下す。主審が試合を止めない場合、監査が笛を吹く。主審が何らかの理由で試合を止める場合、手合図と同時に「ヤメ」を掛ける。
- 12.1.2 双方の競技者に 副審 2 名が得点を合図した場合、双方の競技者にそれぞれの得点が与えられる。
- 12.1.3 複数の副審が 1 人の競技者に得点を表示し、その得点が異なる場合は、高い方を適用する。また、2 名の副審が各競技者に異なる得点を示した場合も同様とする。
- 12.1.4 ある得点について意見の相違がある場合、副審の意見に多数派があれば、得点の高い方を適用するという原則を覆し多数派の意見を採用する。
- 12.1.5 試合後に判定根拠を説明する場合、審判団はコート主任、又はアピールジュリーに話すことができる。他者に説明することはない。

### 12.2 試合の勝敗決定

- 12.2.1 試合結果の判定は、試合中に競技者が 8 ポイントリードした場合、又は、試合終了時にポイント数が最も多かった場合に勝者が決定す

る。同点の場合は先取のある競技者、先取のない場合、個人戦並びに団体戦の代表戦においては判定により決定する。又は相手の反則、失格、棄権により決定される。

- 12.2.2 先取とは、一方の競技者が相手よりも先に得点することである。双方が得点し、副審2名がそれぞれ得点を示した場合、先取は与えられない。双方にはその後先取の可能性がある。
- 12.2.3 個人戦に引き分けはない。団体戦、総当たり戦の場合、同点又は無得点で終了し、双方に先取がない場合、主審は引き分けを宣告する。
- 12.2.4 いずれの試合においても、試合終了後に同点であった場合、先取を獲得している競技者が勝者となる。
- 12.2.5 個人戦において同点で先取がない場合、下記の基準（適用順）に基づき勝敗を決定する。
  - a) 1本の多い競技者
  - b) 技ありの多い競技者
- 12.2.6 1本と技ありの数が同じか、又は双方得点が無かった場合、どちらの競技者が戦術と技術に優れているかという副審4名と主審の個々の判断に基づき、判定により勝敗を決定する。
- 12.2.7 判定によって勝敗を決める場合、主審は競技場境界線に移動し、判定のコールと同時に笛を2度鳴らす。副審は意見を合図し、主審が勝者を宣告する。主審は手合図で勝者を示し、赤（青）の勝ちを宣告する。
- 12.2.8 先取のある競技者が、試合時間残り15秒を切った時点で、場外、逃げ回る、掴み合い、組み合い、押し合い、胸と胸をつき合わせる等により戦いを回避した場合、ウォーニングが科せられ、先取は取り消される。主審は、まず競技者のウォーニングの種類又はペナルティの種類を示し、先取取り消しの合図と同時に「赤（青）先取取りません」を宣告する。
- 12.2.9 試合時間が残り15秒を切った時点で先取が取り消された場合、それ以降どちらの競技者にも先取を与えることはできない。

- 12.2.10 先取が与えられた場合でも、ビデオ要求により、相手の得点も確認された場合、先取の取り消しには同じ手順が用いられる。
- 12.2.11 同じ試合で赤と青の双方が反則となった場合、次のラウンドの対戦相手は、不戦勝となる（不戦勝となった選手へ勝利の宣告は行わない）。ただし、メダル獲得戦で双方反則となった場合、得点の多い競技者の勝ちとなる。同点又は双方得点がなく、先取もない場合、判定により勝者を決定する。

### 12.3 団体戦の勝敗決定

- 12.3.1 先取による勝利を含む勝利数の多いチームが勝者となる。両チームの勝利数が同じ場合は、勝敗の両方を考慮した上で、得点の多いチームを勝者とする。
- 12.3.2 両チームの勝利数と得点と同じ場合は代表戦を行う。各チームは、代表戦に出場する競技者1名（前の試合で既に対戦しているかどうかに関係なく）を指名する。
- 12.3.3 代表戦の結果、得点で勝敗がつかず、また、いずれの競技者にも先取がなかった場合は、個人戦と同様の手順で判定により決定する。代表戦における判定の結果は、団体戦の結果となる。
- 12.3.4 団体戦において、一方のチームが十分な勝利数又は得点をあげ勝者となった場合試合は終了となり、それ以降の試合は行われない。
- 12.3.5 団体戦において、チームメンバーが反則、又は失格となった場合、その試合の得点は0ポイントとなり、対戦相手の得点は8ポイントとなる。

## 12.4 記録の表記

12.4.1 記録主任は、得点等の記録に次の記号を使用する。

|   |     |        |
|---|-----|--------|
| 3 | 1 本 | 3 ポイント |
| 2 | 技あり | 2 ポイント |
| 1 | 有効  | 1 ポイント |

|   |      |      |
|---|------|------|
| ✓ | 先取   | 先取   |
| □ | 勝ち   | 勝者   |
| x | 負け   | 敗者   |
| ▲ | 引き分け | 引き分け |

|     |          |             |
|-----|----------|-------------|
| 1 C | 注意（1 回目） | ウォーニング 1 回目 |
| 2 C | 注意（2 回目） | ウォーニング 2 回目 |
| 3 C | 注意（3 回目） | ウォーニング 3 回目 |
| H C | 反則注意     | 退場前の警告      |
| H   | 反則       | 試合から退場      |
| S   | 失格       | 大会から退場      |

## 第 13 条：公式プロテスト

### 13.1 一般規定

13.1.1 審判団に対して、判定に関する抗議はできない。



- 13.1.2 審判団の手順が規則に反すると思われる場合、競技者のコーチ又は代表者のみ抗議することができる。
- 13.1.3 抗議は、事案が発生した試合の直後書面にて行う。但し、運営上の不具合に関する抗議は例外とする。
- 13.1.4 競技規定適用に関する抗議は、競技の進行を妨げてはならず、試合終了直後にコーチ又は所属団体の代表者が抗議の意図を告げる。
- 13.1.5 抗議が進行中の種目の競技者に関わるものであれば、その競技者に関わる可能性のある次のラウンドは、抗議が決定されるまで延期されなければならない。
- 13.1.6 コーチ又は所属団体の代表者は、正式なプロテスト用紙[付録3]をコート主任に要求し、必要事項を記入、署名のうえ抗議料を添えて遅滞なくコート主任に提出する。
- 13.1.7 コーチ又は所属団体の代表者が時間内に抗議文を提出しなかった場合、その遅延が妥当な理由なく、競技の進行に支障を来すとアピールジュリーが判断した場合は、その抗議を却下することができる。
- 13.1.8 コート主任は関係する審判員に関する情報を記入し、抗議文を直ちにアピールジュリーの代表者に手渡さなければならない。アピールジュリーは、抗議内容を遅滞なく検討する。入手可能な全ての事実を検討した後、報告書を作成し、必要とされる措置を取る権限を有する。アピールジュリーは可能な限りの証拠とともに、抗議内容を審議する。
- 13.1.9 抗議は、大会審判長が直接判断を下し、アピールジュリーに告げることでもある。その場合、抗議料の支払いは適用されない。
- 13.1.10 試合進行中に運営上の不具合が生じた場合、コーチはコート主任に直接告げることができる。コート主任は大会審判長に報告する。
- 13.1.11 抗議文には、競技者の氏名と所属団体名、そして正確な抗議内容の詳細を明記する。関係する審判員の情報は、コート主任が記入する。全体的な基準についての一般的な主張は、正当な抗議として認められない。抗議の正当性を証明する責任は、申し立てた側にある。抗

議文は、コート主任がアピールジュリーの代表者に提出する。アピールジュリーは、内容を審議し決定を下す。

- 13.1.12 抗議者は、全空連理事会が同意した抗議料を、抗議文とともにコート主任に預け、コート主任はそれをアピールジュリーの代表者に渡す。
- 13.1.13 抗議文は、抗議の意思を示してから5分以内に記入し、抗議料を添えてコート主任に提出しなければならない。
- 13.1.14 アピールジュリーの決定は最終的なものであり、全空連会長の要請による理事会の決定によってのみ覆することができる。
- 13.1.15 アピールジュリーは、是正措置を行うことはできない。  
その機能は、抗議の有効性を判断する。規定違反があった場合の是正措置は、大会審判長と組織委員会が行う。

## 13.2 アピールジュリーの構成

- 13.2.1 アピールジュリーは、大会審判長が指名した3名のシニア審判員から構成される。同じ所属団体から2名のアピールジュリーを指名することはできない。アピールジュリーには1から3までの番号が振られる。
- 13.2.2 また、大会審判長は3名の追加メンバー（4から6までの番号）を指名する。利害関係のある場合に、最初に指名されたアピールジュリーと交代する。例えば、アピールジュリーが同じ所属団体である場合、血縁関係や義理の家族関係にある場合、その他抗議案件に関し利害の対立や可能性がある場合等。抗議案件に関係する審判団全員を含む。

## 13.3 抗議評価手順

- 13.3.1 抗議を受け取ったコート主任は、アピールジュリーを集め、抗議料を全空連に預ける。
- 13.3.2 アピールジュリーは、抗議の正当性を確認するために必要と思われる調査を直ちに行う。

- 13.3.3 ビデオレビューが使用される場合、アピールジュリーは決定を下す前にビデオ記録を要求することができる。
- 13.3.4 3名のアピールジュリーはそれぞれ抗議の有効性について判断を下す義務がある。棄権はめられない。

#### 13.4 抗議の却下と受理

- 13.4.1 抗議が無効とされた場合、アピールジュリーはメンバーの1名を指名して抗議者に抗議が却下されたことを口頭で伝え、書類の原本に“却下”の文字を入れ、アピールジュリーのメンバーそれぞれが署名し、抗議者にその決定を通知する。
- 13.4.2 抗議が受理された場合、アピールジュリーは組織委員会及び大会審判長に伝える。組織委員会及び大会審判長は以下の可能性を含め、状況を改善するために現実的に実行可能な措置を取る。
- ・規定に反する前判定を覆す
  - ・該当するラウンドの結果を、案件発生前の時点から無効にする
  - ・影響を受けた試合をやり直す
  - ・関係する審判員を審判長に伝える
- 13.4.3 アピールジュリーには、大会プログラムを大きく乱すような判断を下すことのないよう努める責任がある。予選の過程を覆すことは、公正な結果を確保するための最後の選択肢である。
- 13.4.4 抗議が受理された場合、アピールジュリーはそのメンバーの中から1名を指名する。指名されたメンバーは、大会審判長に抗議文を提出する前に、抗議が受理されたことを抗議者に口頭で通知し、書類の原本に“受理”と記し、アピールジュリーが署名し、抗議者に抗議料を返却する。

#### 13.5 報告書

- 13.5.1 上記で規定された方法で案件を処理した後、アピールジュリーは再び会合を開き、簡単な報告書を作成する。報告書には調査結果を記述し、抗議の受理又は却下の理由を記載する。

- 13.5.2 アピールジュリー 3 名全員が報告書に署名し、大会審判長、及び組織委員会に提出しなければならない。

#### 第 14 条：ビデオレビュー（VR）の要求

- 14.1 世界選手権、プレミアリーグ、オリンピック競技会、ユースオリンピック競技会、大陸競技会、ワールドゲームズ及びこの種の総合競技大会の試合では、ビデオレビューの使用が義務付けられる。その他の競技会でも、可能な限り VR の使用が推奨される。
- 14.2 敗者復活戦のある従来の予選方式では、コーチは予選で 1 枚、準決勝、決勝及び敗者復活戦で各 1 枚の VR カードを使用することができる。
- 14.3 4 名 1 組の総当たり戦では、コーチは総当たり戦の各出場者につき 1 枚の VR カードを使用できる（準々決勝、準決勝、メダル戦にそれぞれ 1 枚）。
- 14.4 VR は、コーチが自分の競技者の得点が副審によって見逃されたことを示すために、VR カードを（手動又は電子機器によって）あげたときに開始される。コーチは競技者の得点を確認した際に VR を要求する。コーチがジョイスティックのボタンを押した直後、後悔しても手続きは止められず、それに応じて VR が行われる。
- 14.5 競技者がコーチに VR を要求してほしい場合は、試合の進行を妨げない程度に合図は控えめにしなければならない。
- 14.6 副審が高い方の得点技に対して、低い方の得点を与えたとコーチが思った場合、コーチは VR を要求することができる。
- 14.7 VR S は、VR を要求した競技者が相手よりも先に、又は同時に得点したと認めた場合のみ、得点を与えることができる。

- 14.8 上記 14.7 の例外として、どちらの競技者も副審から得点を与えられていない場合、コーチのうち1人だけがビデオレビューを要求し、もう一方のコーチはカードを持っていないか、ビデオ要求を希望しない場合、ビデオレビューを要求した側の競技者の技のみが得点の対象となる。
- 14.9 VR の要求により試合が中断される前の最後の 6 秒間が常に評価される。最善の判断を下すために必要であれば、更に時間を追加することができる。一連の映像は通常の見直し速度で見直さなければならないが、更にスローモーションやズームで見ることが出来る。
- 14.10 VR の結果、1 回以上得点していたことが判明した場合は、最も高い得点を与えられる。
- 14.11 両方のコーチが同時に VR を要求した場合、VR S は先に得点したとみなされる競技者にのみ得点を与える。唯一の例外は、同時に得点技があった場合。この場合は両方の競技者に得点を与えることができる。
- 14.12 一方のコーチが VR のカードを示し、もう一方のコーチが同時に要求する場合、2 番目に要求したコーチは VR 開始前にカードをあげなければならない。VR は、主審がジェスチャーをした時点で開始される。
- 14.13 要求が有効であると判断された場合、1 本の場合は 3、技ありの場合は 2、有効の場合は 1 の赤又は青のカードが表示される。その後、主審は通常の方法で得点を与える。VR 要求が無効と判断された場合、コーチはその後残りの試合で、VR を要求する権利を失う。

|           |          |          |          |           |          |          |          |
|-----------|----------|----------|----------|-----------|----------|----------|----------|
| (赤)       | (赤)      | (赤)      | (赤)      | (青)       | (青)      | (青)      | (青)      |
| <b>NO</b> | <b>1</b> | <b>2</b> | <b>3</b> | <b>NO</b> | <b>1</b> | <b>2</b> | <b>3</b> |
| 無効        | 有効       | 技あり      | 1 本      | 無効        | 有効       | 技あり      | 1 本      |

- 14.14 ビデオレビュースーパーバイザー (VR S) は、副審のいかなる決定も覆すことはできない。但し、先取は例外とする。

- 14.15 VRSがカメラの角度によって技を確認できない場合、「見えない」のジェスチャーで合図し、コーチはカードを保持する。技術的な問題（電気、カメラ、コンピュータの故障など）により、ビデオを解析して判断することができない場合も、同様の手順となりコーチはカードを保持することになる。
- 14.16 コーチがVRを要求したが、技がコントロールされていない、又は接触が強すぎると主審が判断した場合、ウォーニング、又はペナルティが科される。コーチはカードを保持する。

## 第15条：審判員の権限と任務

### 15.1 大会審判長

#### 15.1.1 大会審判長の権限と任務は次のとおり

- 1) 競技場の配置、全ての器具と必要な施設の準備と配置、試合運営と監督、安全対策などに関し、組織委員会と協議のうえ、各大会の準備を確実にする。
- 2) コート主任とコート副主任を指名し、それぞれの場所に配置すること、またコート主任の報告により必要な事案に対応する。
- 3) 審判員の全般的なパフォーマンスを監督し、調整する。
- 4) 必要に応じ、代理の審判員を指名する。
- 5) 試合中に発生しうる技術的な問題で、競技規定に記載されていない場合、最終的な判断を下す。
- 6) アピールジュリーを指名する。

### 15.2 コート主任、及びコート副主任

#### 15.2.1 コート主任の権限と任務は次のとおり

- 1) 管理下にあるすべての試合について、主審、副審を指名し監督する。

- 2) 担当する主審、副審の職務を監督し、指名された審判団が割り当てられた職務を遂行できるようにする。
- 3) 競技規定に違反した場合、監査が試合を中止し、主審に指示することを監督する。
- 4) 監督下にある各審判員のパフォーマンスについて、毎日、書面による報告書を作成する。また、勧告を大会審判長に提出する。
- 5) V R S 1名を指名する。

### 15.3 主審

#### 15.3.1 主審の権限は、次のとおり

- 1) 主審は、試合開始・中断・終了の宣告を含む試合運営の権限を持つ。
- 2) 主審は、全ての指示及び宣告をしなければならない。
- 3) 副審の判定に基づき、得点を与える。
- 4) 競技者の負傷、病気、競技続行不可能が判明した場合、試合を中止する。
- 5) 主審は違反があったと判断した場合、又は競技者の安全を確保するため試合を止める。
- 6) 失格を科す場合、10秒ルール適用の場合、ドクターが試合を止めたい場合、直接反則を科す場合など、主審が必要と判断した場合、副審集合をかける。
- 7) 違反が確認された場合、規定に従ってウォーニングとペナルティを科す。
- 8) コート主任、大会審判長、アピールジュリーに必要な応じて判断の根拠を説明する。
- 9) 団体戦において必要な場合は、代表戦を宣告し開始する。
- 10) 同点の場合、副審による投票を行い、必要であれば自らの投票（判定）も加え引き分けを解決する。
- 11) 勝者を宣告する。
- 12) 主審の権限は、競技場だけにとどまらず、その周辺全体に及び、競技場にいるコーチ、他の競技者、又は競技者の関係者の行動をコントロールすることを含む。

### 15.4 副審

#### 15.4.1 副審の権限は次のとおり

- 1) 自らの判断で得点を合図する
- 2) 投票する権利を行使する
- 3) 副審集合の要請があれば、退場の可能性について主審に助言する

15.4.2 副審は、競技者の行動を注意深く観察し、得点があった場合は主審に合図する。

## 15.5 監査（マッチスーパーバイザー）

15.5.1 監査は、進行中の試合を監督することにより、コート主任を補佐する。主審又は副審の決定が競技規定に従っていない場合、監査は直ちに笛を吹いて合図する。

15.5.2 試合に関する記録は、監査の承認を得たうえで公式記録となる。

15.5.3 監査は、各試合開始前に競技者の安全具と空手着が全空連競技規定に従っていることを確認する。主催者が整列前に安全具等のチェックをしたとしても、各試合前に競技規定に従っていることを確認するのは、監査の責任である。監査は団体戦では交代しない。

15.5.4 以下の場合、監査は笛を吹いて合図する

- 1) 主審が先取の宣告を忘れた場合
- 2) 主審が先取の取り消しを忘れた場合
- 3) 主審が間違った競技者に得点を与えた場合
- 4) 主審が間違った競技者にウォーニング又はペナルティーを科した場合
- 5) 主審が競技者に得点を与え、もう一方の競技者に誇張のウォーニングを科した場合
- 6) 主審が競技者に得点を与え、もう一方の競技者に無防備を与えた場合
- 7) 「ヤメ」又は試合終了後の技に対して、主審が得点を与えた場合
- 8) 場外の競技者の技に主審が得点を与えた場合
- 9) 「後しばらく」の後の不活動に対して、主審がウォーニング、又はペナルティーを科した場合
- 10) 「後しばらく」の後に、主審が誤ったウォーニング又はペナルティを科した場合
- 11) 2名以上の副審が得点を表示したにもかかわらず、主審が試合を止めない場合



- 12) コーチがV Rを要求し、主審が試合を止めなかった場合
- 13) 主審が副審の過半数の得点の合図に従わなかった場合
- 14) 主審が10秒ルールで大会ドクターを呼ばなかった場合
- 15) 先取があるにもかかわらず、主審が判定又は引き分けとした場合
- 16) 副審が旗や電子機器の持ち手を間違えている場合
- 17) 得点板に正しい情報が表示されていない場合
- 18) コーチが要求した技が、「ヤメ」の後又は時間切れの後であった場合
- 19) その他、試合中断を必要とする不測の事態が生じた場合

15.5.5 次のような場合、監査は審判団の決定に関与しない。

- 1) 副審が得点の合図をしない場合
- 2) 監査は、得点の有効性に関する判断については、投票権も権限も有しない。
- 3) 主審が試合終了のベルを聞き逃した場合、笛を吹くのは記録主任であり、監査ではない。

## 15.6 記録主任

15.6.1 記録主任は、主審が与えた得点の記録を別にとると同時に、指名された得点係、及び計時係の行動を監督する。

## 第16条：全空連主催公式大会以外の大会における本規定の適用

全空連に所属する各連盟は、競技者の安全、得点、禁止行為、ウォーニング、及びペナルティ、競技中の負傷と事故、及び判定基準に関する規定を変更しない限り、本規定を修正することができる。

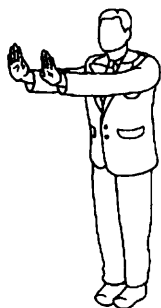
# 付録1：用語

|         |               |                                                                              |
|---------|---------------|------------------------------------------------------------------------------|
| 勝負始め    | 競技開始          | 宣告後、主審は1歩下がる。                                                                |
| 後しばらく   | 残り時間少し        | 時計係が競技終了15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。                                  |
| ヤメ      | 中断            | 競技中断、又は終了。宣告の際、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          | 分かれての後、又は主審が競技者が不活動のため競技を続行させる。                                              |
| 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（掌を外側に向け）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。 |
| 副審集合    | 副審を呼ぶ         | 主審が副審を呼ぶ。                                                                    |
| 判定      | 判定            | 主審が判定を求める。長いトーンの後、短いトーンの笛で副審は判定を合図。主審は腕を上げ勝者を示す。                             |
| 引き分け    | 引き分け          | 同点の際、主審は両手を交差した後、両掌を正面に向けて延ばす。                                               |
| 取りません   | 得点技として認められない  | 主審は両手を交差し、両掌を下に向け、切る動作をする。                                                   |
| 赤(青)の勝ち | 赤（青）の勝ち       | 主審は勝者側の腕を上げる。                                                                |
| 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45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<br>を得点    | 主審は得点した競技者側の腕を45度<br>に下げる。                                                                         |
| 注意     | ウォーニング               | 主審は、違反者に指で1回目、2<br>回目、3回目の違反を示す。                                                                   |
| 反則注意   | 反則注意<br>(ウォーニング)     | 主審は指で違反者の帯を指し、<br>違反の種類を告げる。                                                                       |
| 反則     | 退場                   | 主審は反則者の顔を指し、相手<br>側の勝利を宣告する。                                                                       |
| 場外     | 相手に起因せずコー<br>ト外に出ること | 主審は人差し指で違反者側を<br>指し、適切なウォーニング、又<br>はペナルティを科す。                                                      |
| 先取     | 先に得点すること             | 通常通り得点を与えた後、主<br>審は肘を曲げた腕を上げ手の<br>ひらを自分の顔に向け、「赤（<br>青）先取」を告げる。                                     |
| 失格     | 失格（退場）               | 主審は違反者側の上方向45<br>度を指し、身振りで退場を示<br>し、「赤（青）失格」を宣告し<br>相手側の勝利を宣告する。                                   |
| 取りません  | 取り消し                 | 決定の取り消し。主審は、手<br>を交差させ下方に動かす。                                                                      |
| 棄権     | 棄権                   | 主審は棄権者側の下方向45<br>度を指す。                                                                             |
| 無防備    | 自らを危険にさらすこと          | 主審は違反者側の片手を顔面<br>に触れてから、その手を手刀に<br>かえ顔の前で左右に動かし競<br>技者自ら危険にさらしている<br>ことを示す。                        |
| 分かれて   | 分かれる                 | 主審は口頭で指示しながら、<br>手のひらを外に向ける動作で、<br>掴み合いや胸合わせから離れ<br>るように指示する。競技者は、<br>「続けて」の指示があるまで、<br>攻防を止めて離れる。 |

## 付録 2：ジェスチャー及び旗の合図

### 競技開始及び終了



正面に礼 (1/3)



正面に礼 (2/3)



正面に礼 (3/3)



お互いに礼 (1/3)



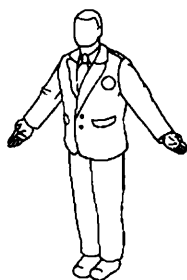
お互いに礼(2/3)



お互いに礼(3/3)



勝負始め



元の位置

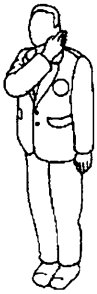


ヤメ (1/2)



ヤメ (2/2)

# 得点及び取消



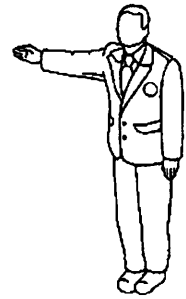
有効 (1/2)



有効 (2/2)



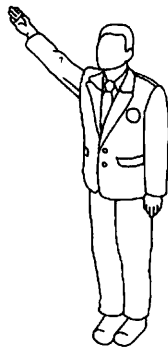
技あり (1/2)



技あり (2/2)



1本 (1/2)



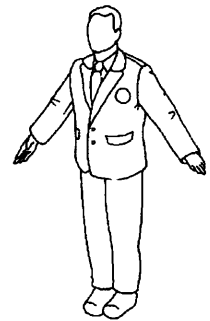
1本 (2/2)



先取

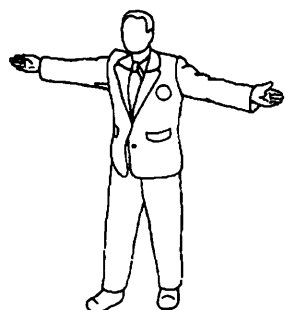


取りません (1/2)

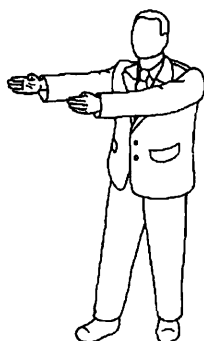


取りません (2/2)

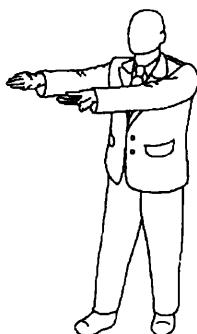
# ウォーニング



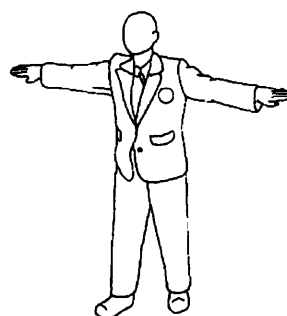
続けて (1/2)



続けて (2/2)



分かれて (1/2)



分かれて (2/2)



不活動 (1/2)  
1名の競技者



不活動 (2/2)  
1名の競技者



不活動 (1/2)  
双方の競技者



不活動 (2/2)  
双方の競技者



過度の接触



負傷の誇張



負傷の装い



場外



無防備



逃避行為



相手を押す



相手を掴む



コントロール  
されていない技



シミュレーション技  
(肘)



シミュレーション技  
(頭)



シミュレーション技  
(膝)



命令違反



注意 1 回目



注意 2 回目



注意 3 回目

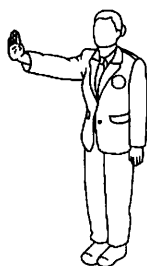


反則注意 (1/2)



反則注意 (2/2)

# 判定



副審集合(1/2)



副審集合(2/2)



赤(青)棄権



判定



反則(1/2)



反則(2/2)



失格(1/3)



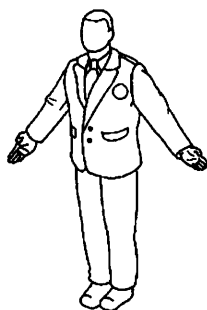
失格(2/3)



失格(3/3)



引き分け(1/2)



引き分け(2/2)



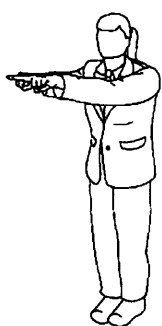
赤(青)の勝ち(1/2)



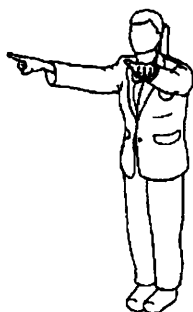
赤(青)の勝ち(2/2)



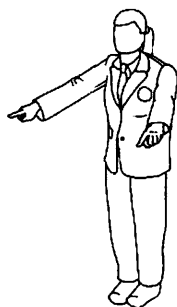
## ビデオレビューの合図



ビデオレビュー(1/4)



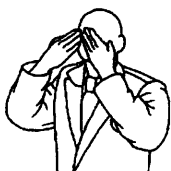
ビデオレビュー(2/4)



ビデオレビュー(3/4)

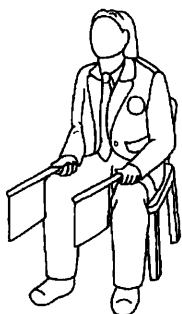


ビデオレビュー(4/4)

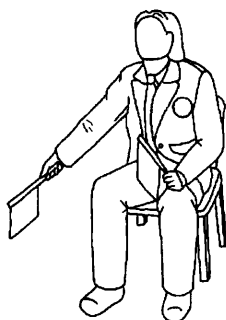


見えない

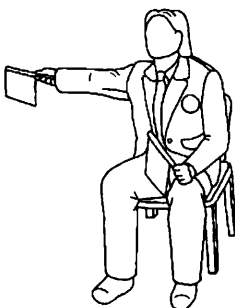
## 旗の合図



着席姿勢



有効



技あり



1本

付録 3：競技種目、年齢及び体重区分

|          |         |          |         |
|----------|---------|----------|---------|
| シニア男子    | - 60 kg | シニア女子    | - 50 kg |
| シニア男子    | - 67 kg | シニア女子    | - 55 kg |
| シニア男子    | - 75 kg | シニア女子    | - 61 kg |
| シニア男子    | - 84 kg | シニア女子    | - 68 kg |
| シニア男子    | + 84 kg | シニア女子    | + 68 kg |
| 男子 < 21歳 | - 60 kg | 女子 < 21歳 | - 50 kg |
| 男子 < 21歳 | - 67 kg | 女子 < 21歳 | - 55 kg |
| 男子 < 21歳 | - 75 kg | 女子 < 21歳 | - 61 kg |
| 男子 < 21歳 | - 84 kg | 女子 < 21歳 | - 68 kg |
| 男子 < 21歳 | + 84 kg | 女子 < 21歳 | + 68 kg |
| ジュニア男子   | - 55 kg | ジュニア女子   | - 48 kg |
| ジュニア男子   | - 61 kg | ジュニア女子   | - 53 kg |
| ジュニア男子   | - 68 kg | ジュニア女子   | - 59 kg |
| ジュニア男子   | - 76 kg | ジュニア女子   | - 66 kg |
| ジュニア男子   | + 76 kg | ジュニア女子   | + 66 kg |
| カデット男子   | - 52 kg | カデット女子   | - 47 kg |
| カデット男子   | - 57 kg | カデット女子   | - 54 kg |
| カデット男子   | - 63 kg | カデット女子   | - 61 kg |
| カデット男子   | - 70 kg | カデット女子   | + 61 kg |
| カデット男子   | + 70 kg |          |         |
| 男子 < 14歳 | - 40 kg | 女子 < 14歳 | - 42 kg |
| 男子 < 14歳 | - 45 kg | 女子 < 14歳 | - 47 kg |
| 男子 < 14歳 | - 50 kg | 女子 < 14歳 | - 52 kg |
| 男子 < 14歳 | - 55 kg | 女子 < 14歳 | + 52 kg |
| 男子 < 14歳 | + 55 kg |          |         |



# JKF プロテスト用紙

## 組 手

※ 抗議料を添えること

|     |     |    |
|-----|-----|----|
| 日付  | 大会名 | 場所 |
| / / |     |    |

|         |   |
|---------|---|
| 選手所属団体名 |   |
| 青       | 赤 |
|         |   |

|      |
|------|
| 抗議内容 |
|      |
|      |
|      |
|      |
|      |
|      |
|      |
|      |
|      |

・ 不足の場合は裏面に記入してください

|            |     |         |
|------------|-----|---------|
| コーチ、又は代表者名 | 所 属 | 全空連承認署名 |
|            |     |         |
| 署名:        |     |         |

コート主任記入欄

|       |    |      |       |      |      |
|-------|----|------|-------|------|------|
| コート名: |    |      | 監査氏名: |      |      |
| 審判団   | 主審 | 副審 1 | 副審 2  | 副審 3 | 副審 4 |
| 氏 名   |    |      |       |      |      |
| 所 属   |    |      |       |      |      |

## 付録5：副審2名制（ユースリーグのみ適用）

### 副審2名による組手審判の手順

1. 副審2名の場合、副審と主審は、相互に得点に対する責任を持つ。副審の合図は、旗を使用する。
2. 副審は、得点を示すだけでなく、規定違反の場外、過度の接触、スキントッチを合図し主審を補佐する。しかし、ウォーニング、及びペナルティは主審が適用する。
3. 副審2名、又は副審1名と主審が得点を示した場合、得点が与えられる。
4. 主審は、3つの角度全てをカバーするために、副審2名と同じ側に立たないこと。
5. コーチは主審の前方に配置し、後方には配置しない。
6. 主審は、自身の可動域で行われた得点に対して、支持を示したり、求めたりすることができる。この場合、主審の有効、技あり、1本の合図は、通常の組手競技規定と同様。但し、合図をする際、主審の肘が脇腹に触れたまま行う。主審が支持を受けた後、得点を与える際の合図は、通常の競技規定と同じである。
7. 副審1名が得点、もう一方がウォーニング、又はペナルティを示した場合、主審はどちらかの副審を支持し、最終的な判断を下す。
8. 副審2名、又は副審1名と主審が同じ選手に対して異なる得点を示した場合、高い方の得点を与える。
9. 副審1名のみが意思表示し、主審が別の意見を求めたにもかかわらず副審が意見を変えない場合、主審は得点、ウォーニング、又はペナルティを与えることなく試合を再開する。
10. 双方の副審が同じ競技者に得点を示した場合、主審はその意見に背くことはできない。スキントッチ、その他のウォーニング、又はペナルティの場合のみ、主審は副審に再考を求めることができる。

11. 双方の副審が異なる競技者に得点を与えた場合、主審は両方の得点を与える。
12. 14歳から15歳の種目では、蹴り技に限りスキントッチが許される。スキントッチとは、衝撃を頭や体に伝えない状態で得点部位に触れることと定義する。14歳未満の競技者は、上段技のスキントッチは認められない。

#### 副審2名方式における旗の追加合図



場外

床を横にたたく



接触

顔面横に旗を交差する



注意

肘を曲げ、旗を揚げる



反則注意

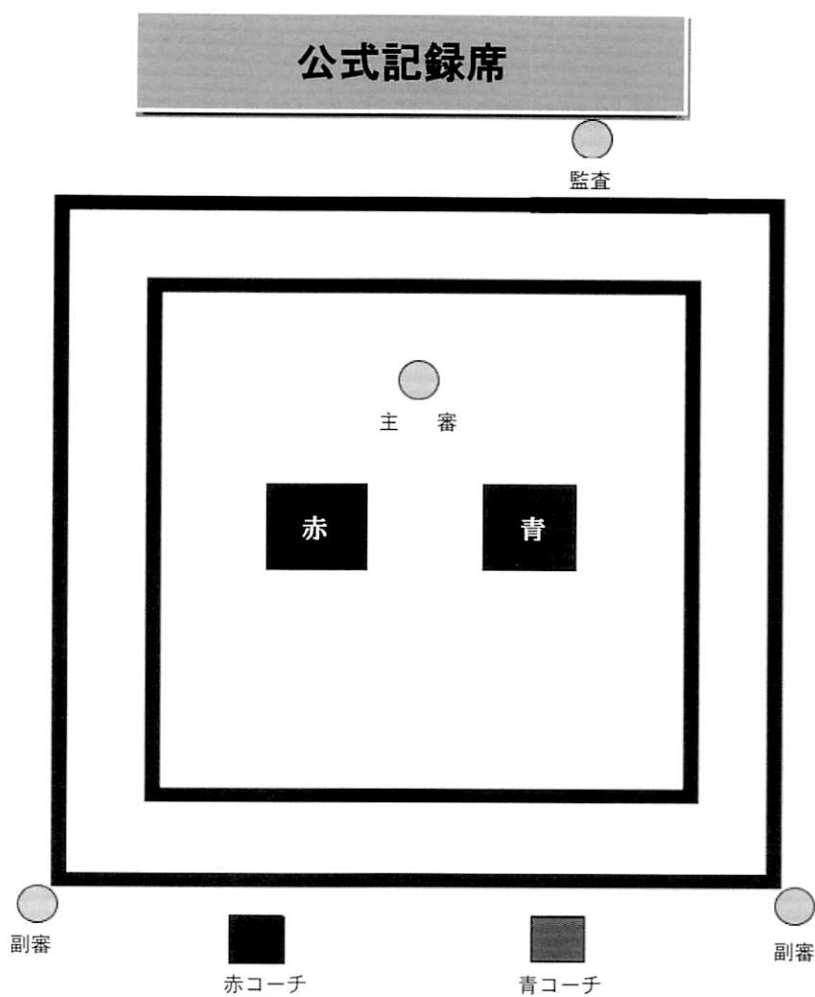
旗を腹部に向ける



反則

頭部に向けて顔面の高さに旗を向ける

競技場配置図（副審 2 名制）



# (公財) 全日本空手道連盟空手競技規定 形 競 技

## 目 次

### 形 競 技

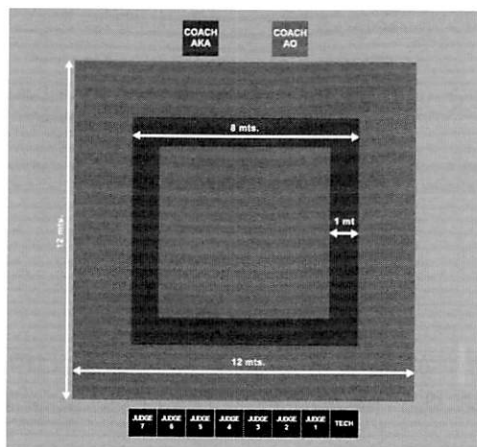
|       |                       |     |
|-------|-----------------------|-----|
| 第 1 条 | 形競技場 .....            | 5 9 |
| 第 2 条 | 規定の服装 .....           | 6 0 |
| 第 3 条 | 形競技の構成 .....          | 6 4 |
| 第 4 条 | 審判団 .....             | 7 3 |
| 第 5 条 | 得点 .....              | 7 4 |
| 第 6 条 | 競技運営 .....            | 7 9 |
| 第 7 条 | 公式プロテスト .....         | 8 0 |
| 第 8 条 | 国内大会における競技規定の適用 ..... | 8 3 |

|       |                    |     |
|-------|--------------------|-----|
| 付 録 1 | 認定形リスト (WKF) ..... | 8 4 |
| 付 録 2 | 形競技種目 .....        | 8 5 |
| 付 録 3 | 公式プロテスト用紙 .....    | 8 6 |
| 付 録 4 | 全空連指定形リスト .....    | 8 7 |
| 付 録 5 | 全空連得意形リスト .....    | 8 8 |
| 付 録 6 | 全空連基本形リスト .....    | 9 0 |

## 形競技規定

### 第 1 条：形競技場

- 1.1 競技場は公益財団法人全日本空手道連盟（以下「全空連」という。）認定マット敷きで一辺が 8 メートル（外側から計測して）とし、更に安全域として各辺 2 メートルを設ける。競技場を高くした場合、安全域として更に 1 メートル追加する。
- 1.2 審判員、及びソフトウェア技術者は競技者と向かい合い、マットの端にあるテーブルに横並びに座る。副審 1（主審）はテーブルの 1 番端のソフトウェア技術者に近い席に座る。
- 1.3 審判団とソフトウェア技術者用に、テーブルを公式記録席の前に配置する。
- 1.4 安全域の外周から 1 メートル以内には、広告板、壁、柱などがあってはならない。
- 1.5 コーチは、公式記録席に向かい、安全域の外側でそれぞれの側に着席する。競技場が高台になっている場合、コーチは高台の外側でそれぞれの競技者の後ろに着席する。





## 第2条：規定の服装

### 2.1 審判員

#### 2.1.1 規定の服装は次のとおり

- a) 紺色のシングルのブレザー（カラーコード19-4023 TPX）
- b) 折り返しなしの無地のライトグレーのズボン（カラーコード 18-0201 TPX）
- c) 半袖の白Yシャツ
- d) 無地の濃紺又は黒の靴下、黒のスリッパオンの靴（競技場専用）
- e) 規定のネクタイ（ネクタイピンなし）
- f) 黒の笛（笛用の目立たない白いひも付）

#### 2.1.2 服装については、以下の追加も認める

- a) 装飾のない結婚指輪
- b) 全空連公認の宗教的なヘッドウェア
- c) ヘアクリップ及び目立たないイヤリング
- d) 髪は肩にかからないようにし、化粧は控えめにする
- e) 4 cm以上のヒールは、規定の服装と一緒に着用してはならない

#### 2.1.3 審判員は、大会、審判会議、講習会の時は、規定の服装を着用しなければならない。

#### 2.1.4 総合競技大会は、組織委員会費用負担で特定の競技のユニフォームが審判員に提供される場合、大会主催者が全空連に書面で申請し、全空連が正式に承認した場合に限り、代用することができる。

#### 2.1.5 大会審判長が同意した場合、審判員はブレザーを脱ぐことができる。

#### 2.1.6 大会審判長は、規定に従わない審判員の参加を拒否することができる。

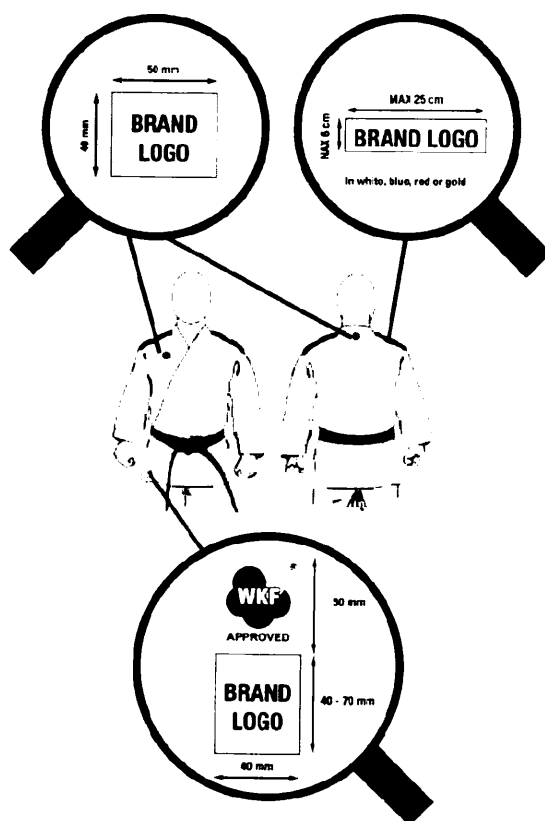
### 2.2 競技者

#### 2.2.1 競技者は、全空連が特に認可また大会要項で指定されたものを除き、ストライプ、縁取り、個人刺繍のない白い空手着を着用しなければならない。

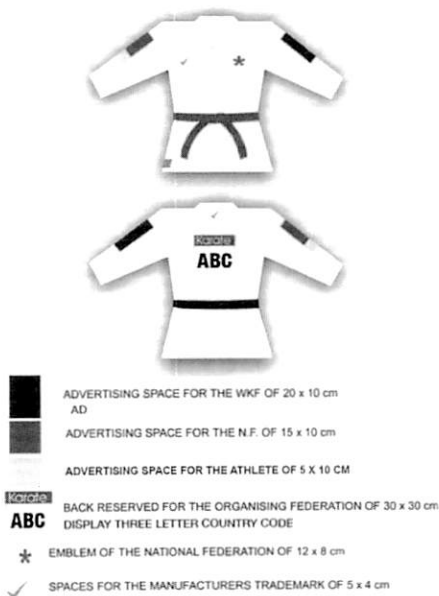
- a) 世界空手連盟（以下「WKF」という。）の全ての公式大会（世界選手権、空手1プレミアリーグ、シリーズA及びユースリーグ）では、肩部分に赤又は青のブランド刺繍入りの空手着を着用しなければならない。例外として、現シニア世界チャンピオンとプレミアリーググランドウィナーには、赤又は青の代わりに金色の刺繍を施さなければならない。

団体戦については、各国連盟が規定に従い、代表チームの空手着ブランドを統一する決定権を有する。色は同一とする。チームメンバーは、競技種目に応じて、赤又は青の刺繍の空手着を着用しなければならない。肩のブランドは同色でなければならないが、同ブランドの空手着でなくてもよい。

- b) 空手着には、メーカーのラベルのみを表示することができる。



- c) 国章または国旗は上着の左胸に着用し、全体の大きさが12cm×8cmを超えてはならない。
- d) 更に、組織委員会が発行したゼッケンを背中に着用する。
- e) 選手又はチームは、抽選で割り当てられた全空連認定の赤帯又は青帯を着用し、製造元のラベル以外の個人的な刺繍や広告、マークは一切着けてはならない。段位、級位を示す帯は、着用することはできない。
- f) 赤と青の帯は、幅が5cm程度で、結び目の両側が15cm程度の余裕の長さで、太ももの4分の3の長さを超えてはならない。
- g) 上着は帯で腰部を締めたときに、臀部が隠れる長さでなければならないが、太ももの4分の3を超える長さであってはならない。
- h) 女性競技者は、空手着の下に白無地のTシャツを着用することができる。
- i) 紐のない上着は使用できない。上着を固定する紐は、演武の始めに結ばなければならない。
- j) 上着の袖の長さは、手首より長くってはならない。また前腕の半分以上の長さであること。
- k) 上着の袖を捲ってはならない。
- l) ズボンは、少なくとも脛の3分の2を覆う長さで、踝より下に達してはならない。ズボンの裾を捲り上げてはならない。



- 2.2.2 全空連は、承認されたスポンサーの特別なラベルや商標を表示することができる。
- 2.2.3 競技者は、全空連認定の宗教的なヘッドウェアを着用することができる。黒色の無地の布製のヘッドスカーフで髪を覆うが、首や喉の部分は覆わない。
- 2.2.4 眼鏡の使用は禁止する。ソフトコンタクトレンズは、競技者の自己責任で使用するすることができる。
- 2.2.5 競技者は、髪を清潔に保ち、演武の妨げにならない長さにカットしていなければならない。ヘッドバンドの着用は禁止する。
- 2.2.6 ヘアクリップ、金属製のヘアピンの使用は禁止する。リボン、ビーズその他の装飾も禁止する。シングルポニーテールに 1 つ又は 2 つの控えめなゴムバンドの使用は許可される。
- 2.2.7 規定に従わない服装、衣類、備品等の着用は禁止する。
- 2.2.8 負傷のために包帯、パッド、又はサポーターを使用する場合は、大会ドクターの診断に基づき主審の許可を得なければならない。
- 2.2.9 認定されていない安全具や規定に従わない空手着の競技者が競技場に現れた場合、服装を正すために 2 分間の時間が与えられる。この場合コーチは、自動的にその試合につく権利を失うことになる。

## 2.3 コーチ

- 2.3.1 コーチは大会中常に所属団体の公式トラックスーツを着用し、公式 ID を提示しなければならない。但し、メダル獲得に関わる全空連公式試合では、男性コーチは、ダークスーツ、シャツとネクタイを着用し、女性コーチは、ワンピース、パンツスーツ、又はダークカラーのジャケットとスカートの組み合わせのいずれかを選択することができる。
- 2.3.2 さらに、以下の服装を追加することができる。
  - a) プレーンな結婚指輪
  - b) 全空連認定の宗教的なヘッドウェア

- 2.3.3 全空連又は組織委員会は、コーチがトラックスーツの上着の代わりに、所属団体の公式チームTシャツ又は文字やロゴのない無地のTシャツの着用を許可することができる。

### 第3条：形競技の構成

#### 3.1 全般

- 3.1.1 形は、舞踊や演劇ではない。伝統的な価値観と原則に従わなければならない。現実的でなければならない。技の集中力、パワー、潜在的なインパクトを示すものでなければならない。強さ、パワー、スピード、そして優雅さ、リズム、バランスを表現しなければならない。
- 3.1.2 競技者は、副審1（主審）の指示に従わなければならない。

#### 3.2 定義

- 3.2.1 演武とは、個人又は団体による形の演武をいう。
- 3.2.2 ラウンドとは、最終的な決勝進出者を決定するまでの個々の段階をいう。
- 3.2.3 ここでいうグループとは、プレミアリーグ個人戦の総当たり戦方式において、8つのグループのうちの1グループ最大4名の競技者を指す。
- 3.2.4 プールという用語は、予選のためにグループ分けされた競技者の半分を指す。

### 3.3 試合形式

3.3.1 形の競技は、いくつかの方式で行うことができる。

- a) 8名のグループ予選（プレミアリーグ及び総合スポーツ大会の個人形を除く全試合に適用される。）
- b) 4名1組の総当たり戦方式（プレミアリーグ個人戦に適用）
- c) 2プール総当たり戦方式（総合スポーツ大会に適用）

本規定に記載されていない試合形式のバリエーションが特定の大会に適用される場合は、大会要項で明確に告知されなければならない。

3.3.2 形競技は、団体戦と個人戦の形態で行われる。団体戦は、3名又は4名の競技者で構成され、そのうち3名が出場する。各チームは、男子のみ、又は女子のみとする。個人戦は、男女別の部門で個人の演武を競うものである。正式種目は付録2に記載。

### 3.4 シード権及び演武順

3.4.1 世界選手権、大陸選手権、空手1プレミアリーグでは、大会当日のWKF世界ランキング上位8名の競技者がシードされる。

3.4.2 電子ジャッジシステムは、メダル決定戦を除き、初戦からグループ内の演武順を無作為に決定する。

### 3.5 形名の報告

3.5.1 コーチがいない場合は競技者又はチームは、ランナーに通知した形がそのラウンドに適切であることを確認する。

3.5.2 登録された形番号と名称に矛盾がある場合は、WKF認定形リストにある番号を優先する。

### 3.6 競技場へ現れない場合の棄権

3.6.1 招集に応じない、あるいは競技を続行しない個人競技者あるいはチームは、そのカテゴリーから棄権となる。棄権による退場は、その

種目からの退場を意味するが、その後の他の種目への参加には影響しない。

### 3.7 団体形

- 3.7.1 団体形は、3名又は4名の競技者から構成され、そのうち3名が各ラウンドで演武する。4名の競技者がいる場合、どの3名でも各ラウンドに出場できる。
- 3.7.2 団体形では、3名の競技者全員が、同じ方向（審判団の方）を向いて形演武を開始する。
- 3.7.3 団体形の競技者は、同調だけでなく、演武全ての面において能力を発揮しなければならない。
- 3.7.4 団体形競技のメダル獲得戦では選択した形を演武し、その後分解を行う。
- 3.7.5 形と分解は1つの演武とみなし、間に礼はしない。
- 3.7.6 形と分解の演武の合計時間は5分とする。
- 3.7.7 計時係は、チームメンバーが形演武開始の礼をした時点で計測を開始し、分解演武終了時点の礼で時計を止める。
- 3.7.8 分解演武中に、意識を失った状態にいることは不適切である。倒れた後は、片膝を立てるか、立ち上がるべきである。
- 3.7.9 分解演武で、頸部への蟹ばさみは禁止であるが、体や脚部への蟹ばさみは許される。

### 3.8 各グループ8名の予選システム

- 3.8.1 以下に記載する“競技者”とは、個人と団体の両方を指す。
- 3.8.2 競技者数は、予選ラウンドを円滑に進めるためのグループ数を決定する。

競技者数に応じたプールとグループ数は、下記のとおり。  
 競技者は、各ラウンドで異なる形を演武しなければならない。

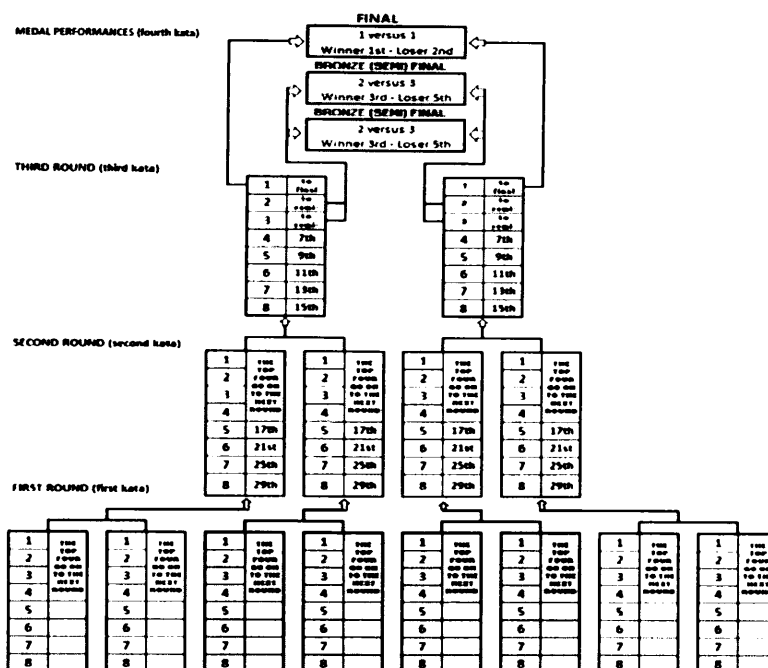
| 競技者数     | グループ数 | 形の演武数 | 第2ラウンドの競技者数  |
|----------|-------|-------|--------------|
| 2        | 1     | 1     | 0 (第2ラウンドなし) |
| 3        | 1     | 1     | 0 (第2ラウンドなし) |
| 4        | 2     | 2     | メダル獲得戦 (金のみ) |
| 5 ~ 10   | 2     | 2     | メダル獲得戦       |
| 11 ~ 24  | 2     | 3     | 8            |
| 25 ~ 48  | 4     | 4     | 16           |
| 49 ~ 96  | 8     | 4     | 32           |
| 97 ~ 192 | 16    | 5     | 64           |
| 193 以上   | 32    | 6     | 128          |

- 3.8.3 8名（11人未満または97人以上の例外を除く）のグループで競技を行い、各ラウンドでグループあたりの競技者数を4名に減らし、次のラウンドに進む（2グループのみとなるまで）。2グループのそれぞれで最高得点を獲得した競技者が1位を競う。（敗者は2位となる）各グループで2番目に得点の高い競技者が、異なるグループの3番目に得点の高い競技者と対戦し3位を競う。
- 3.8.4 競技者が3名以下の場合は、1つの形を演武し、1位から3位を決定する。
- 3.8.5 競技者数が4名の場合、2名1組のグループを作り、1回戦を行う。勝者2名は1位を競い、敗者2名は3位となる。
- 3.8.6 5～10名の場合は2グループに分け、各グループの高得点者3名がメダルマッチに進む。  
 その後、通常の手順を踏み各グループの最高得点者が1位と2位を競い、各グループの2位と3位が競う。但し、競技者が5名の場合は、大きい方のグループの2番の競技者が不戦勝により3位となる。



- 3.8.7 競技者数が11～24名の場合、2グループが形成される。1回目の形演武後、上位4名で2グループを構成し、2回目の形で6名（各グループから3名）の順位を決定し、通常の手順で第3ラウンドのメダル獲得戦に進む。
- 3.8.8 競技者数が25名から48名の場合は、4グループが形成される。最初の形演武後、各グループの上位4名が第2ラウンドに進む。第2ラウンドでは、16名の競技者が2コート、2グループに分かれ（各グループ8名）、2回目の形演武を行う。第2ラウンド終了後、各グループの上位4名（計8名）が第3ラウンドに進む。第3ラウンドでは、この8名を2グループに分け（各グループ4名）、3回目の形演武を行う。第3ラウンド終了後、各グループの上位3名がメダル獲得戦に進み、4回目の形を演武する。
- 3.8.9 1グループあたりの競技者数は8名を基本とするが、競技者数が64名を超え97名未満の場合は、64名を超えた分の競技者を8グループに振り分ける。1グループあたりの競技者数は最大12名とする。
- 3.8.10 競技者数が97名から192名の場合、グループ数は16に倍増され、グループあたりの競技者数は減る。第1ラウンドでは各グループ4名を選出し、第2ラウンドは8名から構成される8グループ（合計64名）となる。
- 3.8.11 競技者数が193名以上であれば、グループ数は再び倍の32となりグループあたりの競技者数は減少する。第1ラウンド各グループの4名を選出し、第2ラウンド16グループ、合計128名の競技者となる。

### 3.8.12 試合形式は、下記のとおり



3.8.13 メダル獲得戦は、2プールの勝者が金メダルと銀メダルを競う。最後の2グループの2位が、他方のグループ3位と2つの銅メダルをかけて競う。

3.8.14 3位決定戦の敗者は5位となる。

## 3.9 各グループ4名の総当たり戦予選システム

3.9.1 競技者は、互いに向き合い選択した形を演武する。

- ・ 最高得点を獲得した競技者が勝者となる。
- ・ 各勝者には3点（勝ち点）が与えられる。
- ・ 予選では、同じ形を繰り返し演武することはできない。
- ・ 予選を通過した競技者は、予選で演武した形を一度だけ繰り返すことができる。但し同じ形を2度続けて演武することはできない。
- ・ グループが終了した時点で、最も多くの勝ち点を獲得している競技者がそのグループの勝者となる。（勝利した演武1回につき3点）。

総当たり戦で演武した形を、それ以降に繰り返し演武することは可能であるが、同じ形を2回続けて演武することはできない。

- 3.9.2 2名以上の競技者が勝ち点で引き分けとなった場合、グループの勝者は第5条5項目に従って決定する。
- 3.9.3 各グループ4名の総当たり戦方式による大会では、最大32名の参加者は4名から構成される8グループに分けられる。8つの各グループの勝者は、通常の準々決勝、準決勝、決勝に進む。準々決勝及び準決勝の敗者（決勝進出者に敗れた競技者）は、銅メダルをかけて競う。
- 3.9.4 参加者が奇数であった場合（棄権又は負傷のため）、その競技者は試合を行うことなく勝者とみなす。このようなことが、競技中に起こった場合、総当たり戦を完了しなかった競技者に対して、既に行われた演武は、以前の対戦相手にはカウントされない。
- 3.9.5 各グループ1位は、勝利数によって決定する。勝利数が同じである場合、第5条5項目に従い解決する。
- 3.9.6 準決勝戦の勝者は、決勝に進み、金と銀を争う。
- 3.9.7 準々決勝及び準決勝で決勝進出者に敗れた競技者は、銅メダル（グループ1～4で1つ、グループ5～8で1つ）をかけて競う。
- 3.9.8 競技者がある試合で退場となった場合でも、他のカテゴリーに出場することは可能である。この場合、対戦相手はその試合に勝利し、他の結果はそのまま残る。
- 3.9.9 総当たり戦終了時に、既に予選を通過した競技者が違法行為で失格になった場合、以下が適用される。
  - a) 準決勝の対戦相手が不戦勝で決勝に進出する
  - b) 他の2名の選手は、他の準決勝に進む
  - c) 銅メダルは1個のみとする
- 3.9.10 以下の表は、32名から3名までの競技者のグループ分けと、総当たり戦による次ラウンドへの進出者を示す。

| 選手/グループ数 | 選手/グループ |   |   |   |   |   |   |   | 注                          |
|----------|---------|---|---|---|---|---|---|---|----------------------------|
| 8 グループ   | 1       | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 参加選手24～32名                 |
| シード      | 6       | 3 | 7 | 2 | 5 | 4 | 8 | 1 |                            |
| 32       | 4       | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 各グループ1位が予選通過               |
| 31       | 4       | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 |                            |
| 30       | 4       | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 |                            |
| 29       | 4       | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 |                            |
| 28       | 4       | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 |                            |
| 27       | 4       | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 |                            |
| 26       | 3       | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 |                            |
| 25       | 3       | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 |                            |
| 24       | 3       | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |                            |
| 6 グループ   | 1       | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 参加選手18～23名                 |
| シード      | 6       | 3 |   | 2 | 5 | 4 |   | 1 |                            |
| 23       | 4       | 4 |   | 4 | 4 | 4 |   | 3 | 各グループ1位及び2位の上位2名が予選通過      |
| 22       | 4       | 4 |   | 3 | 4 | 4 |   | 3 |                            |
| 21       | 4       | 3 |   | 3 | 4 | 4 |   | 3 |                            |
| 20       | 4       | 3 |   | 3 | 4 | 3 |   | 3 |                            |
| 19       | 4       | 3 |   | 3 | 3 | 3 |   | 3 |                            |
| 18       | 3       | 3 |   | 3 | 3 | 3 |   | 3 |                            |
| 5 グループ   | 1       | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 参加選手17名                    |
| シード      |         | 3 |   | 2 | 5 | 4 |   | 1 |                            |
| 17       |         | 3 |   | 3 | 4 | 4 |   | 3 | 各グループ1位及び2位の上位3名が予選通過      |
| 4 グループ   | 1       | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 参加選手12～16名                 |
| シード      |         | 3 |   | 2 |   | 4 |   | 1 |                            |
| 16       |         | 4 |   | 4 |   | 4 |   | 4 | 各グループの1位と2位が予選通過           |
| 15       |         | 4 |   | 4 |   | 4 |   | 3 |                            |
| 14       |         | 4 |   | 3 |   | 4 |   | 3 |                            |
| 13       |         | 3 |   | 3 |   | 4 |   | 3 |                            |
| 12       |         | 3 |   | 3 |   | 3 |   | 3 |                            |
| 3 グループ   | 1       | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 参加選手9～11名                  |
| シード      |         | 3 |   | 2 |   |   |   | 1 |                            |
| 11       |         | 4 |   | 4 |   |   |   | 3 | 各グループの1位と2位、及び3位の上位2名が予選通過 |
| 10       |         | 4 |   | 3 |   |   |   | 3 |                            |
| 9        |         | 3 |   | 3 |   |   |   | 3 |                            |
| 2 グループ   | 1       | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 参加選手6～8名                   |
| シード      |         |   |   | 2 |   |   |   | 1 |                            |
| 8        |         |   |   | 4 |   |   |   | 4 | 各グループの1位と2位が、準決勝で直接対決する    |
| 7        |         |   |   | 4 |   |   |   | 3 |                            |
| 6        |         |   |   | 3 |   |   |   | 3 |                            |
| 1 グループ   | 1       | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 参加選手3～5名                   |
| シード      |         |   |   |   |   |   |   | 1 |                            |
| 5        |         |   |   |   |   |   |   | 5 | グループの1位と2位で決勝を行い、銅メダル1つのみ  |
| 4        |         |   |   |   |   |   |   | 4 |                            |
| 3        |         |   |   |   |   |   |   | 3 |                            |

### 3.10 2 プール総当たり戦

3.10.1 大陸大会、オリンピック大会、その他の総合スポーツ競技大会の場合、競技形式は、参加制限に応じて、大会ごとに決定される。

3.10.2 通常は2プール制で、プールの勝者が決勝に進み、一方のプールの2位が他方のプールの3位と、それぞれ銅メダル2個をかけて競う。

### 3.11 14歳未満の形競技

3.11.1 標準ルールからの逸脱は特にないが、形のリストをより高度でない形に限定することは可能である。

### 3.12 12歳未満の形競技

- 3.12.1 標準ルールからの逸脱は特にはないが、形のリストをより高度でない形に限定することは可能である。

## 第4条：審判団

- 4.1 全ての WKF 公式大会では、各ラウンドの 7 名の審判員は、コンピュータープログラムにより無作為に指定される。
- 4.2 しかし、WKF 世界ランキングやオリンピック順位にカウントされない大会では、審判員の人数を 5 人に減らしても良い。但し、最高得点と最低得点は除外する。
- 4.3 1 ラウンド又は総当たり戦では、グループ内の全競技者に同じ審判員が配置されなければならない。
- 4.4 メダル獲得戦では、審判員は、競技者と同じ所属団体、姻戚関係を含む家族関係、選手とコーチの関係などの利害関係があってはならない。
- 4.5 各試合において、1 名の審判員が副審 1（主審）として指名され、ソフトウェア技術者と必要な連絡を取り、審判員間で予期せぬ問題が発生した場合に、その対応を主導する。
- 4.6 予選ラウンドにおける審判員の配置と審判団の割り当ては、大会審判長が電子抽選システムを扱うソフトウェア技術者に、コート of 審判員リストを提供する。このリストは、競技者の抽選が終了し、審判会議が終了した時点で大会審判長が作成する。このリストには審判会議に出席していた審判員のみが含まれ、上記の基準に従わなければならない。その後、審判員の抽選のために、ソフトウェア技術者がシステムにリストを入力し、各コート 7 名の審判員としてランダムに選出される。

- 4.7 コート主任は、予選ラウンド最後の演武終了後、大会審判長に、自分のコートからメダル獲得戦で審判可能な審判員のリストを提供する。大会審判長がリスト承認後、ソフトウェア技術者に渡され、システムに入力される。7名の審判員で構成される審判団が、システムによりランダムに割り当てられる。
- 4.8 メダル獲得戦の団体戦の審判団は、ソフトウェア技術者と結果を告げるアナウンサーに加え演武時間を記録する計測系の補助を受ける。
- 4.9 都合により、アナウンサーと電子ジャッジシステムを操作するソフトウェア技術者は、同一人物でもよい。
- 4.10 更に、主催者は、WKF・JKF（全空連）形リストに精通したランナーを各競技エリアに配置する。ランナーは、各ラウンド前に競技者の選んだ形を集め記録し、そのリストをソフトウェア技術者のもとに届けなければならない。コート主任は、ランナーの運営を監督する責任がある。

## 第5条：得点

### 5.1 認定形リスト

- 5.1.1 WKF 認定形リストに掲載されている形のみ演武することができる。WKF 認定形リストは付録1に記載されている。国内大会においては、全空連指定形・得意形リストに記載されている形のみ演武することができる。全空連指定形・得意形リストは付録4、付録5に記載されている。
- 5.1.2 WKF 認定形リストの形の名称は、ローマ字表記の違いにより重複しているものもある。また、例外的に、同じ名称でも流派によって異なる形の場合もある。

## 5.2 評価

- 5.2.1 演武開始の礼から演武終了の礼までの演武が評価される。但し、団体戦のメダル獲得に係わる試合では、演武開始の礼から分解演武終了の礼までの演武が評価される。計測は、開始時の礼で始め、分解終了時の礼で止める。
- 5.2.2 競技者の流派で指導された僅かな変化は許される。但し、全空連指定形の変化は許されない。

## 5.3 採点方法

- 5.3.1 5.0 から 10.0 までの 0.1 刻みで、5.0 点が最低点、10.0 点が完璧な点として、採点される。違反は、0.0 点で示される。
- 5.3.2 最高得点と最低得点を除外する。

| JUDGE 1 | JUDGE 2 | JUDGE 3        | JUDGE 4 | JUDGE 5        | JUDGE 6 | JUDGE 7 | TOTAL |
|---------|---------|----------------|---------|----------------|---------|---------|-------|
| 7.6     | 7.6     | <del>8.2</del> | 7.7     | <del>7.5</del> | 7.8     | 8.1     | 38.8  |

- 5.3.3. 分解は、形そのものと同等の重要性を持つ。

## 5.4 採点レベル

- 5.4.1 採点の尺度を統一するために、以下のガイドラインを適用する

|   |         |         |             |
|---|---------|---------|-------------|
| ➤ | 10      | 完璧      | 完璧な演武       |
| ➤ | 9 - 9.9 | 優れた演武   | 世界メダルマッチレベル |
| ➤ | 8 - 8.9 | 非常に良い演武 | 国際大会ハイレベル   |
| ➤ | 7 - 7.9 | 平均的な演武  | 国際大会期待レベル   |
| ➤ | 6 - 6.9 | 平均以下の演武 | 緩急のない演武     |
| ➤ | 5-5.9   | 非常に悪い演武 | 不一致な演武      |
| ➤ | 0       | 違反      |             |



## 5.5 引き分けの解消

### 5.5.1 8名グループの予選システム

同点の場合は、以下の手順で勝者を決定する

1. 最低得点を含め、最も高い得点を得た競技者（審判員7名のうち6名の採点）
2. 最低点と最高点の両方を含む得点が最も高い競技者（審判員7名全員の結果）
3. 大会開催時点での世界ランキング上位者
4. コイントス（無作為抽出）

### 5.5.2 4名グループによる総当たり戦予選システム

1. 両競技者間の演武結果
2. 勝ち点（各3点）の合計点（グループの全試合を含む）
3. 最低得点を含め最も得点の高い競技者（審判員7名のうち6名の採点）
4. 最低点と最高点の両方を含む得点が最も高い競技者（審判員7名全員の結果）
5. 大会開催時点での世界ランキング上位者
6. コイントス（無作為抽出）

### 5.5.3 2プール総当たり戦システム

個人競技規定に従う。

- 5.5.4 同点を解決する場合、競技者の本戦での得点は保持される。同点の競技者の一方を勝者として決定するために他の得点を考慮しても、公式得点は変わらない。

## 5.6 評価基準

| 形演武                                                                                                                                                                                                                               | 分解演武<br>(メダル獲得戦における団体戦演武に適用)                                                                                                                                                                                                              |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 立ち方</li> <li>2. 技</li> <li>3. 流れるような動き</li> <li>4. タイミング及び同時性</li> <li>5. 正確な呼吸法</li> <li>6. 極め</li> <li>7. 適合性：流派の基本の一貫性</li> <li>8. 力強さ</li> <li>9. スピード</li> <li>10. バランス</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 立ち方</li> <li>2. 技</li> <li>3. 流れるような動き</li> <li>4. タイミングと間合い</li> <li>5. コントロール</li> <li>6. 極め</li> <li>7. 適合性：形演武での実際の動きを使用しているか</li> <li>8. 力強さ</li> <li>9. スピード</li> <li>10. バランス</li> </ol> |

## 5.7 減点

### 考慮すべき減点要素

1. 少しバランスを崩した場合
2. 不正確な動き、又は不十分な受け、的外れな突き
3. 非同時性の動き（体の移動が終わる前に技を出したり、又は団体戦で動きが一致していないなど）
4. 足をならしたり、胸や腕又は空手着を叩いたり、無闇に息を吐き出すなど、聞こえるような音で合図をすることは（他のチームメンバーからの合図も含む）、形演武において重要な減点要素であり、一時的にバランスを崩し減点となる場合と同レベルの減点要素である
5. 演武中、帯が腰から外れるほど緩んだ場合
6. 時間を浪費した場合。進行を長引かせたり、過度の礼、又は演武を開始するまでに長時間を費やすなど

7. 分解演武中、技のコントロール不足により負傷を来した場合

8. 分解演武において、2秒以上無意識状態を装った場合

## 5.8 違反

競技者又はチームは、以下の理由により違反となる。

1. 形名を呼称しない、間違った形を呼称する、又は公式記録席で事前に報告した形と異なる形を演武した場合
2. 形演技の開始の礼又は終了の礼をしなかった場合
3. 形演武を開始する際、審判員の方に向いていなかった場合
4. 演武中、明らかに中断、停止があった場合
5. 動作の省略や追加、又は本来の形から大幅に異なっていた場合
6. 明らかにバランスを崩した、又は転倒や足を踏みかえて元に戻した場合
7. 演武中に帯が外れた場合
8. 形と分解演武の合計時間が5分を超過した場合
9. 分解で頸部への上段蟹ばさみを行った場合
10. 副審1（主審）の指示に従わない場合、又はその他の不正行為をした場合は失格となる

## 5.9 過度の喜び及び政治的・宗教的表現

- 5.9.1 競技者は、演武前後の礼を尊重する。演武中または演武終了直後、跪くなど喜びを過度に表現すること、又は政治的・宗教的な表現をすることは禁止され、理事会が決定した抗議料に相当する金額の罰金が科せられる。コート主任又は大会審判長は、公式記録席に報告する。

## 第 6 条：競技運営

- 6.1 8 名グループ予選システムを採用する場合、競技者又はチームは、2 プール 8 グループ（1 グループ最大 1 2 名）に分けられる。
- 6.2 4 名グループ総当たり戦予選システムの場合、競技者又はチームは、2 プール各プール 4 グループに分けられる。
- 6.3 各ラウンドの前に、競技者又はチームは選択した形を指定されたランナーに提出し、ランナーはその情報を電子判定システムのソフトウェア技術者に伝える。グループ内での演武の順番は、第 1 ラウンドの予選を除いてランダムに決定される。
- 6.4 各ラウンドの開始時に、競技者又はチームは、審判員と向かい合うように競技場境界線に並ぶ。（1 ラウンドでは、グループ内の全競技者が 1 回の演武を行う）。「正面に礼」、次に「お互いに礼」をした後、競技者は試合場から退出する。
- 6.5 呼び出しを受けたら、各競技者又はチームは、審判員の方に向き形のスタート地点に進む。
- 6.6 演武のスタート地点は、競技場境界線内であればどこでもよい。
- 6.7 競技者は、礼の後、演武する形の名称を明確に告げ、演武を開始する。
- 6.8 演武終了の礼の後、競技者は得点が示されるのを待ち、礼をしてコートから退場する。
- 6.9 選手 8 名グループによる予選システムの場合、各グループの終了時にそのグループの競技者全員が一行に並ぶ。オペレーターは、次のラウンドに進む上位の競技者を発表する。上位 4 名の氏名はモニターに表示される。その後、競技者は一礼してコートを離れる。

## 第 7 条：公式プロテスト

### 7.1 一般規定

- 7.1.1 審判団に対して、判定に関する抗議はできない。
- 7.1.2 審判団の手順が規定に反すると思われる場合、競技者のコーチ又はその代表者のみ抗議することができる。
- 7.1.3 抗議は、事案が発生した試合の直後に書面で行う。但し、運営上の不具合に関わる場合は例外とする。
- 7.1.4 競技規定適用に関する抗議は、競技の進行を妨げてはならず、演武終了後直ちにコーチ、又は所属団体の代表者が抗議の意図を告げる。
- 7.1.5 コーチ又は所属団体の代表者は、公式プロテスト用紙〔付録 3〕をコート主任に要求し、抗議の意思表示後 5 分以内に記入し、抗議料を添えてコート主任に提出しなければならない。
- 7.1.6 コーチ又は所属団体の代表者が時間内に抗議文を提出しなかった場合、その遅延が妥当な理由なく、競技の進行に支障を来すとアピール Jury が判断した場合は、その抗議を却下することができる。
- 7.1.7 コート主任は関係する審判員に関する情報を記入し、抗議文書をただちにアピール Jury の代表者に手渡さなければならない。アピール Jury は、抗議内容を遅滞なく検討する。入手可能な全ての事実を検討した後、報告書を作成し、必要とされる措置を取る権限を有する。アピール Jury は可能な限りの証拠とともに、抗議内容を審議する。
- 7.1.8 抗議は、大会審判長が直接判断を下し、アピール Jury に告げることもできる。その場合、抗議料の支払いは適用されない。
- 7.1.9 演武中に運営上の不具合が生じた場合、コーチはコート主任に直接知らせることができる。コート主任は大会審判長に報告する。
- 7.1.10 抗議文には、競技者の氏名と所属団体名、そして正確な抗議内容の詳細を明記する。関係する審判員の情報は、コート主任が記入する。全体的な基準についての一般的な主張は、正当な抗議として認められ

ない。抗議の正当性を証明する責任は、申し立てた側にある。抗議文は、コート主任がアピールジュリーの代表者に提出する。アピールジュリーは、内容を審議し決定を下す。

7.1.11 抗議者は、全空連理事会が同意した抗議料を、抗議文とともにコート主任に預け、コート主任はそれをアピールジュリーの代表者に渡す。

7.1.12 抗議は、演武終了直後にコーチ、又は所属団体の代表者が告げる。

7.1.13 アピールジュリーの決定は最終的なものであり、全空連会長の要請による理事会の決定によってのみ覆することができる。

7.1.14 アピールジュリーは、是正措置を行うことはできない。  
その機能は、抗議の有効性を判断する。規定違反があった場合の是正措置は、大会審判長と組織委員会が行う。

7.1.15 抗議が進行中の種目の競技者を含む場合、その競技者を含む可能性のある次のラウンドは、抗議が決定されるまで延期されなければならない。

## 7.2 アピールジュリーの構成

7.2.1 アピールジュリーは、大会審判長が指名した3名のシニア審判員から構成される。同じ所属団体から2名のアピールジュリーを指名することはできない。アピールジュリーには1から3までの番号が振られる。

7.2.2 また、大会審判長は3名の追加メンバー（4から6までの番号）を指名する。利害関係のある場合に、最初に指名されたアピールジュリーと交代する。例えば、アピールジュリーが同じ所属団体である場合、血縁関係や義理の家族関係にある場合、その他抗議案件に関し利害の対立や可能性がある場合等。抗議案件に関係する審判団全員を含む。

## 7.3 抗議評価手順

7.3.1 抗議を受け取ったコート主任は、アピールジュリーを集め、抗議料を全空連に預ける。

7.3.2 アピールジュリーは、抗議の正当性を確認するために必要と思われる調査を直ちに行う。

7.3.3 3名のメンバーはそれぞれ、抗議の正当性について決断を下す義務がある。棄権は認められない。

#### 7.4.1 抗議の却下と受理

7.4.1 抗議が無効とされた場合、アピールジュリーはメンバーの1人を指名して抗議者に抗議が却下されたことを口頭で伝え、書類の原本に“却下”の文字を入れ、アピールジュリーのメンバーそれぞれが署名し、抗議者にその決定を通知する。

7.4.2 抗議が受理された場合、アピールジュリーは組織委員会及び大会審判長に伝える。組織委員会及び大会審判長は以下の可能性を含め、状況を改善するために現実的に実行可能な措置を取る。

- ・規定に反する前判定を覆す
- ・該当するラウンドの結果を、案件発生前の時点から無効にする
- ・影響を受けた試合をやり直す
- ・関係する審判員を大会審判長に伝える

7.4.3 アピールジュリーには、大会プログラムを大きく乱すような判断を下すことのないよう努める責任がある。予選の過程を覆すことは、公正な結果を確保するための最後の選択肢である。

7.4.4 抗議が受理された場合、アピールジュリーはそのメンバーの中から1人を指名する。指名されたメンバーは、大会審判長に抗議文を提出する前に、抗議が受理されたことを抗議者に口頭で通知し、書類の原本に“受理”と記し、アピールジュリーが署名し、抗議者に抗議料を返却する。

#### 7.5 報告書

7.5.1 上記で規定された方法で案件を処理した後、アピールジュリーは再び会合を開き、簡単な報告書を作成する。報告書には調査結果を記述し、抗議の受理又は却下の理由を記載する。

- 7.5.2 アピールジュリーの3名全員が報告書に署名し、大会審判長、及び組織委員会に提出しなければならない。

## 第8条：国内大会における規定の適用

- 8.1 特定の空手流派に有利・不利にならない限り、国内大会においては、国内形競技規定を適用することができる。



付録１：認定形リスト（WKF）

|    |                     |    |                       |     |                        |
|----|---------------------|----|-----------------------|-----|------------------------|
| 1  | Anan                | 35 | Jiin                  | 69  | Passai                 |
| 2  | Anan Dai            | 36 | Jion                  | 70  | Pinan Shodan           |
| 3  | Ananko              | 37 | Jitte                 | 71  | Pinan Nidan            |
| 4  | Aoyagi              | 38 | Juroku                | 72  | Pinan Sandan           |
| 5  | Bassai              | 39 | Kanchin               | 73  | Pinan Yondan           |
| 6  | Bassai Dai          | 40 | Kanku Dai             | 74  | Pinan Godan            |
| 7  | Bassai Sho          | 41 | Kanku Sho             | 75  | Rohai                  |
| 8  | Chatanyara Kusanku  | 42 | Kanshu                | 76  | Saifa                  |
| 9  | Chibana No Kushanku | 43 | Kishimono No Kushanku | 77  | Sanchin                |
| 10 | Chinte              | 44 | Kousoukun             | 78  | Sansai                 |
| 11 | Chinto              | 45 | Kousoukun Dai         | 79  | Sanseiru               |
| 12 | Enpi                | 46 | Kousoukun Sho         | 80  | Sanseru                |
| 13 | Fukyugata Ichi      | 47 | Kururunfa             | 81  | Seichin                |
| 14 | Fukyugata Ni        | 48 | Kusanku               | 82  | Seienchin (Seiyunchin) |
| 15 | Gankaku             | 49 | Kyan No Chinto        | 83  | Seipai                 |
| 16 | Garyu               | 50 | Kyan No Wanshu        | 84  | Seiryu                 |
| 17 | Gekisai (Geksai) 1  | 51 | Matsukaze             | 85  | Seishan                |
| 18 | Gekisai (Geksai) 2  | 52 | Matsumura Bassai      | 86  | Seisan (Sesan)         |
| 19 | Gojushiho           | 53 | Matsumura Rohai       | 87  | Shiho Kousoukun        |
| 20 | Gojushiho Dai       | 54 | Meikyo                | 88  | Shinpa                 |
| 21 | Gojushiho Sho       | 55 | Myojo                 | 89  | Shinsei                |
| 22 | Hakusho             | 56 | Naifanchin Shodan     | 90  | Shisochin              |
| 23 | Hangetsu            | 57 | Naifanchin Nidan      | 91  | Sochin                 |
| 24 | Haufa (Haffa)       | 58 | Naifanchin Sandan     | 92  | Suparinpei             |
| 25 | Heian Shodan        | 59 | Naihanchi             | 93  | Tekki Shodan           |
| 26 | Heian Nidan         | 60 | Nijushiho             | 94  | Tekki Nidan            |
| 27 | Heian Sandan        | 61 | Nipaipo               | 95  | Tekki Sandan           |
| 28 | Heian Yondan        | 62 | Niseishi              | 96  | Tensho                 |
| 29 | Heian Godan         | 63 | Ohan                  | 97  | Tomari Bassai          |
| 30 | Heiku               | 64 | Ohan Dai              | 98  | Unshu                  |
| 31 | Ishimine Bassai     | 65 | Oyadomari No Passai   | 99  | Unsu                   |
| 32 | Itosu Rohai Shodan  | 66 | Pachu                 | 100 | Useishi                |
| 33 | Itosu Rohai Nidan   | 67 | Paiku                 | 101 | Wankan                 |
| 34 | Itosu Rohai Sandan  | 68 | Papuren               | 102 | Wanshu                 |

演武する形を報告する場合、指定された番号を使用する。番号と形名に矛盾がある場合は、番号で報告された形とする。

## 付録 2：形競技種目

団体形シニア男子  
団体形シニア女子

団体形カデット&ジュニア男子  
団体形カデット&ジュニア女子

個人形 シニア男子  
個人形 シニア女子

個人形ジュニア男子  
個人形ジュニア女子

カデット形男子  
カデット形女子

付録 3：公式プロテスト用紙



JKF プロテスト用紙

形

※ 抗議料を添えること

| 日付  | 大会名 | 開催地 |
|-----|-----|-----|
| / / |     |     |

| 選手名 | 所属団体 |
|-----|------|
|     |      |

| 抗議内容 |
|------|
|      |
|      |
|      |
|      |
|      |
|      |
|      |

※ 不足の場合は裏面に記入してください

|     |         |
|-----|---------|
| 氏名: | 全空連承認署名 |
| 署名: |         |

コート主任記入欄

| コート名: |      |      | コート主任: |      |      |      |      |
|-------|------|------|--------|------|------|------|------|
| 審判団   | 副審 1 | 副審 2 | 副審 3   | 副審 4 | 副審 5 | 副審 6 | 副審 7 |
| 氏 名   |      |      |        |      |      |      |      |
| 所属団体  |      |      |        |      |      |      |      |

## 付録４：全空連指定形リスト

### 第一指定形

|    |                  |
|----|------------------|
| 剛柔 | セーパイ<br>サイファ     |
| 松涛 | ジオン<br>カンクウダイ    |
| 糸東 | バツサイダイ<br>セイエンチン |
| 和道 | セイシャン<br>チントウ    |

### 第二指定形

|    |                                 |
|----|---------------------------------|
| 剛柔 | セーサン（十三手）<br>クルルンファ（久留頓破）       |
| 松涛 | エンピ（燕飛）<br>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）<br>ニーパイポ（二十八歩） |
| 和道 | クーシャンクー<br>ニーセーシー               |

## 付録5：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. セーサン
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. バッサイ
6. ニーセーシー
7. ローハイ
8. ワンシュウ
9. ジオン
10. ジッテ

### 【松涛館流形】

- |                  |                      |
|------------------|----------------------|
| 1. 抜塞大（バッサイダイ）   | 12. 慈恩（ジオン）          |
| 2. 抜塞小（バッサイショウ）  | 13. 壮鎮（ソーチン）         |
| 3. 観空大（カンクウダイ）   | 14. 二十四歩（ニジュウシホ）     |
| 4. 観空小（カンクウショウ）  | 15. 五十四歩大（ゴジュウシホダイ）  |
| 5. 鉄騎初段（テッキショダン） | 16. 五十四歩小（ゴジュウシホショウ） |
| 6. 鉄騎2段（テッキニダン）  | 17. 珍手（チンテ）          |
| 7. 鉄騎3段（テッキサンダン） | 18. 雲手（ウンスー）         |
| 8. 半月（ハンゲツ）      | 19. 明鏡（メイキョウ）        |
| 9. 十手（ジッテ）       | 20. 王冠（ワンカン）         |
| 10. 燕飛（エンピ）      | 21. ジイン              |
| 11. 岩鶴（ガンカク）     |                      |

### 【糸東流形】

- |                       |                             |
|-----------------------|-----------------------------|
| 1. ジッテ                | 22. ナイファンチン初段 (ナイファンチンショダン) |
| 2. ジオン                | 23. ナイファンチン2段 (ナイファンチンニダン)  |
| 3. ジイン                | 24. ナイファンチン3段 (ナイファンチンサンダン) |
| 4. 松風 (マツカゼ)          | 25. アオヤギ                    |
| 5. ワンシュー              | 26. 十六 (ジュウロク)              |
| 6. ローハイ               | 27. ニーパイポ                   |
| 7. バッサイ大 (バッサイダイ)     | 28. サンチン                    |
| 8. バッサイ小 (バッサイショウ)    | 29. テンショー                   |
| 9. 泊バッサイ (トマリバッサイ)    | 30. セイパイ                    |
| 10. 松村バッサイ (マツムラバッサイ) | 31. サンセール                   |
| 11. コウソウクンダイ (公相君大)   | 32. サイファ                    |
| 12. コウソウクンショウ (公相君小)  | 33. シソーチン                   |
| 13. シホウコウソウクン (四方公相君) | 34. クルルンファ                  |
| 14. チントー              | 35. スーパーリンペイ                |
| 15. チンテー              | 36. ハッフアー                   |
| 16. セイエンチン            | 37. パーチャー                   |
| 17. ソーチン              | 38. ヘイクー                    |
| 18. ニーセイシ             | 39. パイクー                    |
| 19. 五十四歩 (ゴジュウシホ)     | 40. アーナン                    |
| 20. ウンシュー             | 41. アーナンコー                  |
| 21. セイサン              | 42. パープレーン                  |
|                       | 43. チャタンヤラ・クーサンクー           |
|                       | 44. 松村ローハイ (マツムラローハイ)       |

### 【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30年4月1日より施行する。

## 付録6：全空連基本形リスト

### 【基本形一】

ゲキサイ 第一

ゲキサイ 第二

### 【基本形二】

平安 初段

平安 二段

平安 三段

平安 四段

平安 五段

### 【基本形三】

平安 初段

平安 二段

平安 三段

平安 四段

平安 五段

### 【基本形四】

ピンアン 初段

ピンアン 二段

ピンアン 三段

ピンアン 四段

ピンアン 五段



### 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

---

2023年4月1日 初版発行

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