

審判講習会

2023年11月13日

公益財団法人 全日本空手道連盟

形競技



KATA

得点について

技術 Technical Performance



競技 Athletic Performance



一つの得点

5点から10点の範囲で
0.1刻みによる採点

JUDGE 1	JUDGE 2	JUDGE 3	JUDGE 4	JUDGE 5	JUDGE 6	JUDGE 7	TOTAL
7.6	7.6	8.2	7.7	7.5	7.8	8.1	38.8

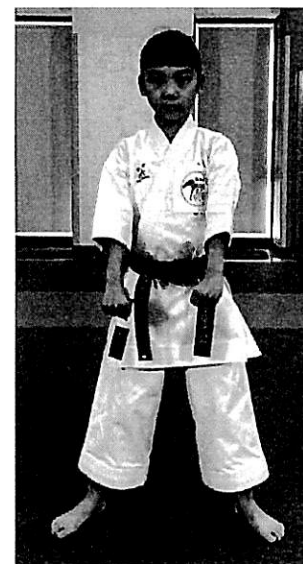
審判5名の場合も、最高点と最低点1つずつをカットする

減点 Fouls

- 1、少しバランスを崩した場合
- 2、不正確な動き、または不十分な受け、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、
また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、胸や腕または空手着を叩いたり、むやみ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
- 5、演武中、帯が腰から外れるほど緩んだ場合
- 6、時間の浪費。進行を長引かせる、過度の礼、または演武開始までに長時間費やす
- 7、分解演武中、技のコントロール不足により負傷した場合
- 8、分解演武中、2秒を超えて無意識状態を装った場合
- 9、基本形、及び指定形で変化があった場合

減点 Fouls

礼の前に形の呼称をした場合減点となる



減点 Fouls

8、分解演武中、2秒を超えて無意識状態を装った場合



どちらかの足を立てていなければならない

©2023 Japan Karatedo Federation

減点 Fouls

少しのバランス崩し

帯の緩み

時間の浪費

先に礼をしない

2秒を超えて無意識状態の装い



わずか、又は1回

- 0.1

大きい、又は複数回

- 0.2

減点 Fouls

非同時性の動き
移動が終わる前に技を出すなどの動き

不正確な動き
または
不十分な受け、的外れな動き



わずか、又は1回
- 0.2

大きい、又は複数回
- 0.3

減点 Fouls

聞こえる合図

バランスを崩す

分解演武中の怪我

団体形時の動きのばらつき



わずか、又は1回
- 0.4

大きい、又は複数回
- 0.5

減点 Fouls

基本形、及び指定形で
変化があった場合



わずか、又は1回
- 0.4

大きい
0.0(減点)

違反 Disqualification

- 1, 形名を呼称しない、間違った形を呼称する、または事前に報告した形と異なる形を演武
- 2, 開始の礼、終了の礼をしなかった場合
- 3, 形演武を開始する際、審判員の方を向いていない場合
- 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、また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、または転倒や足を踏みかえて元にもどした場合
- 7, 演武中に帯が外れた場合
- 8, 形を分解演武の合計が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, J1の支持に従わない場合、またはその他の不正行為をした場合（失格）
- 11, 基本形、および指定形で大きな変化があった場合

0.0 点

2023年度の申し合わせ

形ガイドライン

得点配分の指針

10	完璧
9-9.9	優れた演武
8-8.9	非常に良い演武
7-7.9	平均的な演武
6-6.9	平均以下の演武
5-5.9	非常に悪い演武
0	違反

評価基準

形演武	分解演武（メダル獲得戦における団体戦演武に適用）
1 立ち方	1 立ち方
2 技	2 技
3 流れるような動き	3 流れるような動き
4 タイミング及び同時性	4 タイミングと間合い
5 正確な呼吸法	5 コントロール
6 極め	6 極め
7 適合性：流派の基本の一貫性	7 適合性：形演武での実際の動きを使用しているか
8 力強さ	8 力強さ
9 スピード	9 スピード
10 バランス	10 バランス

違反

内 容	点数
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演武をした場合	0.0
2 形演武の開始の礼又は終了の礼をしなかった場合	0.0
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	0.0
4 演武中、明らかに中断、停止があった場合	0.0
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	0.0
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	0.0
7 演武中に帯が外れた場合	0.0
8 形と分解演武の合計時間が5分を超過した場合	0.0
9 分解で頸部への上段蹴りを行った場合	0.0
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	0.0
11 基本形、及び指定形で大きな変化があった場合	0.0

©2023 Japan Karatedo Federation

減点

内 容	わずか、又は1回	大きい、又は複数回
・ 少しバランスを崩した場合 ・ 演武中、帯が腰から外れるほど緩んだ場合 ・ 時間を浪費した場合。信仰を長引かせたり、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 ・ 分解演武において2秒以上無意識状態を装った場合 ・ 最初に礼をしない(形名を言ってから礼)	(0.1)	(0.2)
・ 不正確な動き、又は不十分な受け、的外れな突き ・ 非同時性の動き（個人競技一体の移動が終わる前に技を出すような動作など）	(0.2)	(0.3)
・ 非同時性の動き（団体競技一動作が一致していないことなど） ・ 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を含む)、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 ・ 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	(0.4)	(0.5)

→ を超えて

内 容	わずか、又は1回	大きい、又は複数回
・ 基本形、及び指定形で変化があった場合	(0.4)	(0.6)

⇒ あきらかな変化

↓ 0.0

形競技の種類

8名のグループ予選

2プール8グループに分け、1グループ最大12名
国内では主に国体や全日本で採用

4名1組の総当たり戦方式

プレミアリーグで実施

2プール総当たり戦方式

主にオリンピックゲーム

引き分けの解消

- 1.有効点のうち、最低点が最も高い者
- 2.有効点のうち、最高点が最も高い者
- 3.再試合
 - ・すでに使用した形は使用できない
 - ・再試合に使った形は、その後の試合で使用するすることができる。

組手競技



KUMITE

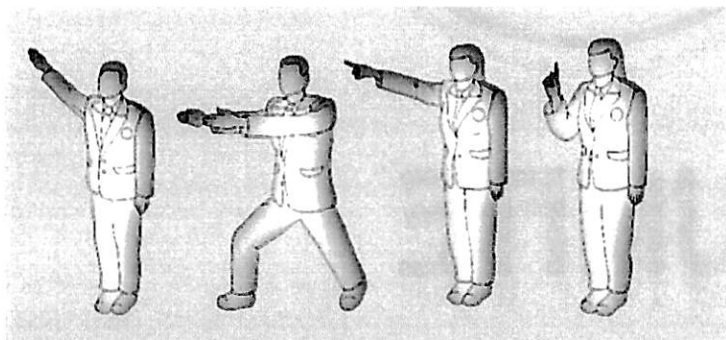
主審と副審

ポイント以外は主審主導

主 審

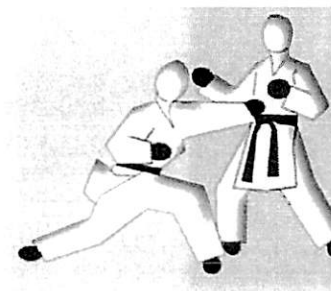
ペナルティ ウォーニング

合図 指揮



副 審

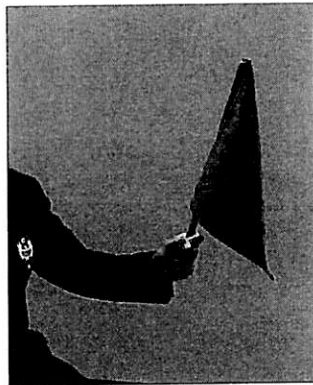
ポイント



ウォーニングとペナルティ



C1



C2



各カテゴリーに分けず
1つの項目として扱う

ウォーニング

注意 CHUI

対戦相手の勝利の可能性を減少させない小さな違反・最大3回まで



反則注意 HANSOKU-CHUI

- ・ 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
 - ・ すでに3回注意が科せられている競技者の更なる違反



ペナルティ



反則 HANSOKU

- ・ 非常に重大な違反
- ・ すでに反則注意が科せられている競技者の更なる違反
(当該試合のみ)

失格 SHIKKAKU

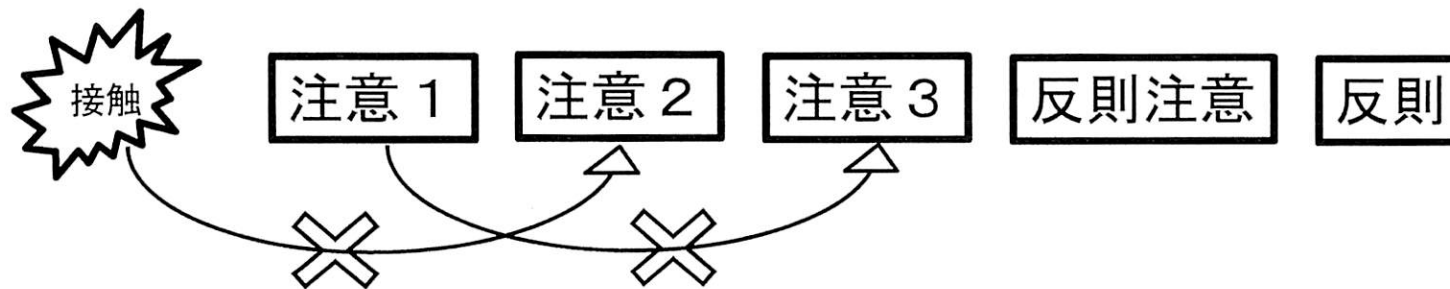
- ・ 主審の命令に従わない
- ・ 悪意ある場合、空手の威信を傷つけるような行為など
(大会全種目について失格)



ウォーニングとペナルティの注意点

接触について

接触（怪我）の度合いにより「注意」「反則注意」「反則」を判断
注意 1, 2, 3 は飛び越えることはできない



ジェスチャー

注意 1



注意 2



注意 3



非公式ウォーニング

わかれて・つづけての間

- 1, 主審が「わかれて」を告げるのと同時に競技者が技を出した場合、主審は「やめ」を掛け元の位置に戻り、通常通り試合を再開する。
→違反とはならない
- 2, 主審が「わかれて」を告げるのと同時に副審2名以上が同競技者に得点の旗を表示した場合、主審はその競技者側に向かって口に手を当て、その後「取りません」のジェスチャーを行い、通常通り試合を再開する。
→違反とはならない
- 3, 主審が「わかれて」を告げたにもかかわらず、片方または両方の競技者が掴んだままの場合、口に手を当てるジェスチャーを行い、ウォーニングまたはペナルティを与える。
→ただし場外は場外のウォーニングまたはペナルティを与える。

誇張と装い

接触に対する誇張 EXAGGERATION

わずかな過剰反応：注意
明らかな誇張（痛がる）：反則注意
より深刻な誇張：反則（直接）



怪我の装い GEIGNIN

怪我を装った：注意
明らかな偽装（当たってない）：反則注意
より深刻な装い：失格（直接）



ポイント

上段技について

シニア (成年)

蹴り：5cm以内

突き：2cm以内
スキンタッチ

ジュニア (高体連)

蹴り：10cm以内
スキンタッチok

突き：5cm以内
(接触禁止)

カデット (中学生)

蹴り：10cm以内
スキンタッチok

突き：5cm以内
(接触禁止)

※注意カッコ内は全空連

ポイント

一本

上段への蹴り技、または足の裏以外の部分が
マットに接している相手に対する有効



ポイント

1人の競技者に複数の副審が得点を表示、その得点異なる場合、それぞれの得点に対してお互い同数であれば、高い方を採用する。

EX 1)

J1 → 赤 有効 ・ J4 → 赤 技あり
(J2, J3 は表示なし)



スコア 赤 技あり

EX 2)

J1 & J2 → 赤 技あり
J3 & J4 → 赤 一本



スコア 赤 一本

ポイント

1人の競技者に複数の副審が得点を表示、その得点異なる場合、
それぞれの得点が分かっていたら、多数の得点を採用する。

EX 1)

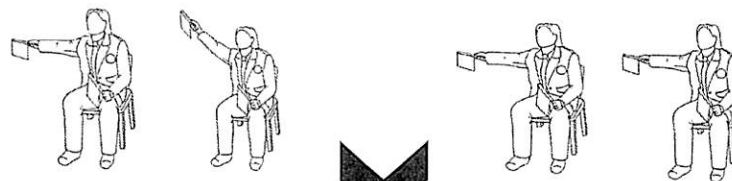
J1, J2 → 赤 有効
J3 → 赤 技あり
(J4 表示なし)



スコア 赤 有効

EX 2)

J1, J3, J4 → 赤 技あり
J2 → 赤 一本



スコア 赤 技あり

同点の解決

同点で先取がない場合

一本の数が多い選手が勝者となる



技ありの数が多い選手が勝者となる

その数も同数であれば...

判定

副審 4 名による判定

主審が「判定」をとるが主審は判定しない

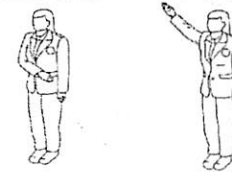
4-0 : OK

3-1 : OK



2 : 2 の場合

主審の判断



判定基準

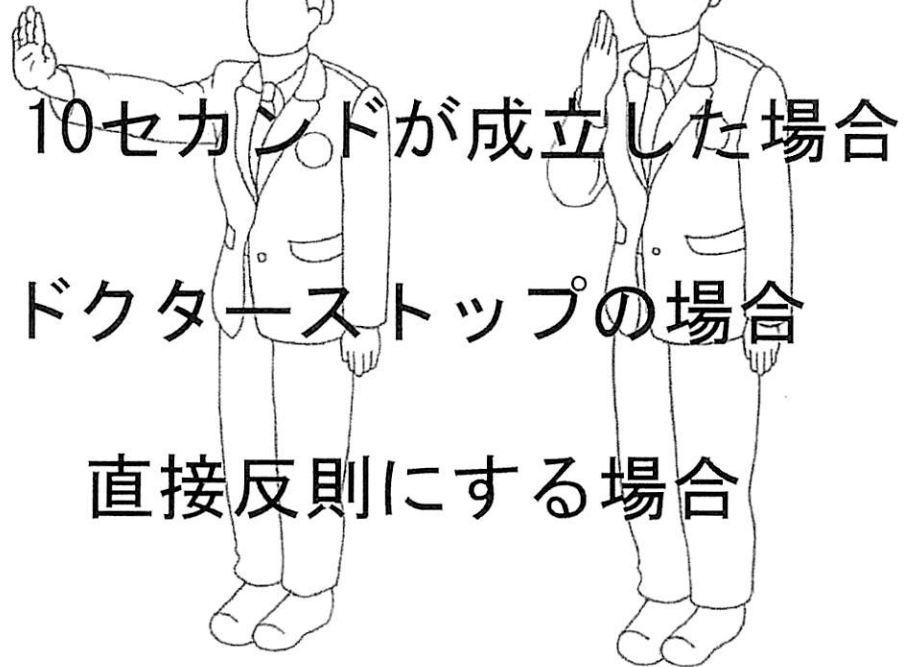
①戦術

②技術の優位性

団体戦(代表戦を除く)・総当たり戦予選ラウンドでは判定ではなく引き分けとなる

集合

失格の状況の場合



10セカンドが成立した場合

ドクターストップの場合

直接反則にする場合

ラウンドロビン（総当たり戦予選方法）

各グループの勝者決定



勝ち点の多さで決定

勝 3 点
引き分け 1 点
負及び得点なし引き分け 0 点

ラウンドロビン（総当たり戦予選方法）

競技者が退場となった場合

その他の理由で全試合を終了できなかった場合



結果は無効

※総当たり戦の最終試合であった場合は、
それまでのすべての結果と勝点は維持される

ラウンドロビン（総当たり戦予選方法）

試合で反則となった競技者は競技を続行することは可能

その場合の注意点

対戦相手はその試合において4-0または4ポイントを超える得点で勝利

EX 1)

赤 2 - 8 青 青が反則負け



スコア 赤 4 - 0 青

EX 2)

赤 7 - 9 青 青が反則負け



スコア 赤 7 - 0 青

VR（ビデオレビュー）

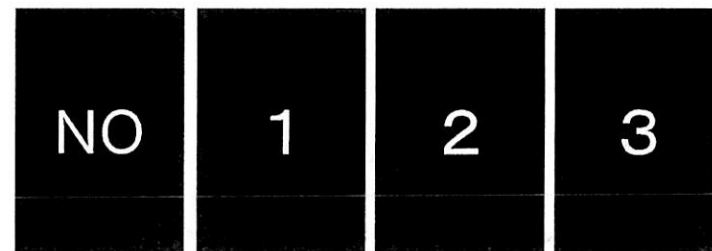
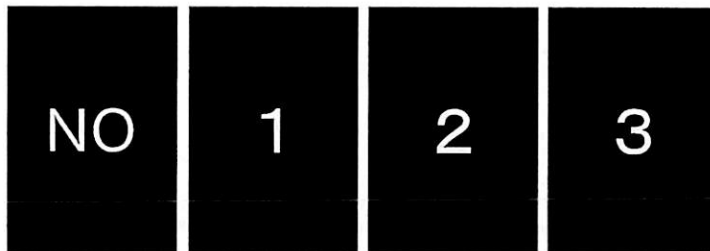
監督コーチ・選手

選手は監督コーチにVRを出すよう要求することができる

監督コーチはVRの要求のみおこなう（技の指定はできない）

VRS（ビデオレビュースーパーバイザー）

VRを要求した競技者が相手より先、もしくは同時に得点した場合のみYESとする
先・後に加え、掴みや場外も考慮する



その他の変更点



団体戦の初戦 男子 5名 / 女子 3名

2回戦以降 男子 最低3名 / 女子 最低2名

その他の変更点



監査はホイッスルのみ
監査は直接主審に訂正等を話すことができる

その他の変更点



規定外の服装・安全具でコートに現れた場合
服装防具を正すために 2分間の時間が与えられる

※形は1分（変更なし）

審判講習資料 補足説明

形競技

P3

これまで技術点と競技点が分かれていたものが1つの得点にまとまった

0.2刻みでの採点が0.1刻みの採点

範囲は5.0から10.0の間で採点する

最高点と最低点1つずつのみをカット

審判5名制のときも最高点と最低点1つずつをカット

P4

減点は8項目

7と8は団体の分解中のこと

9は全空連で追加した減点項目

P5

今回のルール変更で明確になったのは、礼の前に形の呼称をした場合は減点となる

P6

分解演武中、2秒を超えて無意識状態を装った場合は減点となる

無意識状態とは、足が両方伸びたままだある状態

P7～P9は記載通り

P10

基本形、及び指定形で変化があった場合

あきらかな変化は違反(0.0)になる

P11

5と6は今回から新しく記載された

P12

これまでの減点違反をまとめたもの。明らかな変化は0.0の違反

P13

形競技のシステムは3種類ある

- ・ 8名のグループ予選
- ・ 4名の1組の総あたり戦
- ・ 2プール総当たり戦

国内の試合では主に8名のグループ予選を採用している

P14

その場合の引き分けの解決方法は、3段階である

組手競技

P16

主審と副審の役割が分かれた

主審はペナルティ、ウォーニング、合図や指揮をする

副審はポイントのみを表示

WKF ではジョイスティックが採用されたが日本ではそのまま旗でも ok

気をつけなければいけないのは、場外で、主審は場外も確認しなければいけないため、これまでより一層立ち位置、ポジション取りが大切になってくる

P17

ウォーニングとペナルティはこれまで C1 と C2 に分けられていたが、一つの項目として取り扱うことになった

これは全て主審主導でおこなう

P18

ウォーニング

対戦相手の勝利の可能性を減少させない小さな違反には最大 3 回まで「注意」が与えられる

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や累積で「反則注意」

成年（シニア）の試合であれば、鼻血でくらいだと注意のみ。鼻血が止まらない等試合に支障がでたら反則注意とする

P19

ペナルティ

非常に重大な違反、累積の違反は反則

相手の勝利の可能性を奪った時

失格は主審の命令に従わない時、悪意ある場合、空手の威信を傷つける行為に与えられる

P20

注意に関してはこれまでのように飛び越えて与えることはできない

いきなり注意 2 にしたり、注意 1 から注意 3 になることはない

接触の度合によって、注意 1 や注意 2 から反則注意に飛び越えることは可能

P21

ジェスチャーは写真の通り

P22

分かれてと続けてについて。記載通り

P23

誇張と装いについては、これまでは最低でも反則注意だったが注意からになった

P24

上段技への接触度合は記載のとおり

ジュニア日本では高校生、カデット中学生の試合では突きは接触禁止で、蹴りのみスキンタッチが許されている

P25

一本のポイントにおいて、これまでは胴体がついてないと1本にならなかったが、体の一部が接触していれば1本となる

P26

ポイントの取り方についての変更

異なる表示での取り扱いはこれまで低い方の技をとっていたが、高い方を採用する旗が同数の場合のみ

例として、副審1が赤有効 副審3が赤の技ありの場合は赤の技アリをとる

副審1と2が赤の技アリ、副審3と4が赤の一本は赤の一本となる

P27

次に、旗が同数ではなかった場合は多数決で多い旗の得点をとる

例えば、副審1と2が赤の有効、副審3が技アリの場合は有効の旗が多いので有効となる

副審1と3と4が赤の技アリ、副審2が赤の一本は一本の方が高い得点だが、技アリの方が多いため技アリをとる

P28

同点で先取がない場合、まずは1本の数が多い選手が勝ちとなる

1本の数も同じ場合は技アリの数が多い選手が勝ちとなる

それでも引き分けの場合や、0:0だった場合は

P29

判定をする

判定はまずは主審がこれまで同様笛で判定をとるが、主審はそれには参加しない

副審4名のみで判定をする

判定の基準はこれまで3つだったが2つになった（戦術と技術の優位性）

もし2:2の場合、そのまま主審は主審の位置まで行き、自分の判断で勝敗をコールする

これは団体戦や総当たり戦では適応にならない

P30

集合できるのは4つに増えた

失格にするとき

10秒間が成立した場合

ドクターストップの場合

直接反則にする場合

P31

総当たり戦予選方式の場合

各グループの勝者は勝ち点の多さで決定される

勝ち点は3点、引き分けは1点、負けや得点なく引き分けの場合は0点

P32

総当たり予選方式で退場になった時 失格や棄権など。結果は全て向こうになるが、それが最終試合であった場合はその試合のみとなる。

P33

試合で反則になった選手は総当たり戦を続行できる。

その場合の相手のポイントは4:0もしくは4ポイントを超える得点で勝利となる

赤が2、青が8のポイントで青が反則負けしたポイントは4：0となる

4ポイントを超えるとは、赤が7、青が9のポイントで青が反則負けの時はポイントは7：0となる

P34

ビデオレビューの変更点は、選手は監督にビデオレビューを要求することができるようになった

監督はビデオレビューの要求のみだけおこなう。これまでのように技名を言う必要はない

ビデオレビュースーパーバイザーは技の速い遅い、つかみや場外も考慮した上で判断をくだす

P35

そのほかの変更点は、団体戦はこれまでは初戦は過半数以上の人数で参加できたが、今後は初戦は全員揃ってないと参加できない

P36

監査の旗は必要なし。笛のみ

また、主審と直接話することができるようになった

これまでも主審と話をしてたが、厳密にいうとこれまでは主審が笛を吹き、タタミマネージャーが話をするようになっていた。

P37

規定外の道着や安全具でコートに立った時はこれまで1分だったのが2分になった。

監督は監督席にはつけない

注意点として、形は1分のまま