

審判講習会

2023年11月13日

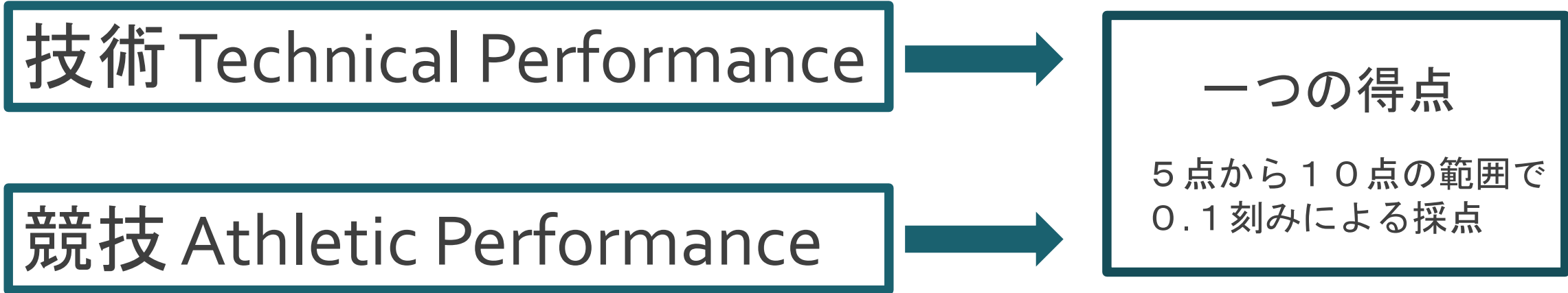
公益財団法人 全日本空手道連盟

形競技



KATA

得点について



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

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蟹ばさみを行った場合	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

減点

内 容	わずか、又は1回	大きい、又は複数回
<ul style="list-style-type: none"> 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)
<ul style="list-style-type: none"> 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)
<ul style="list-style-type: none"> 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



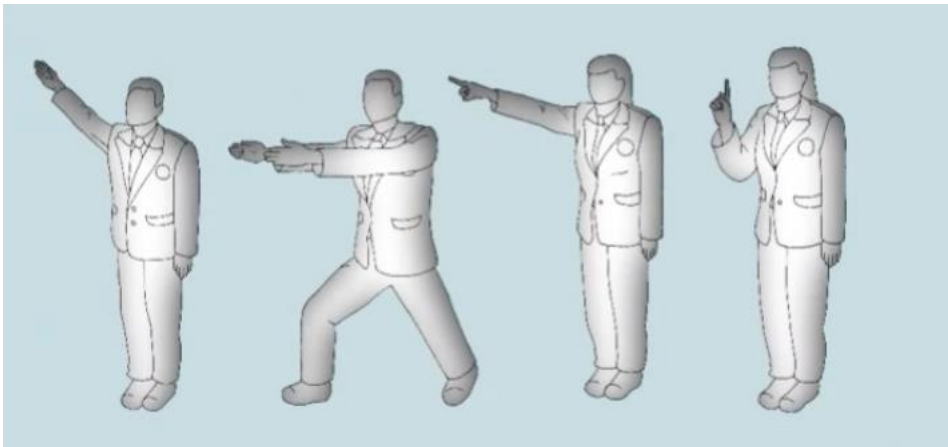
KUMITE

主審と副審

ポイント以外は主審主導

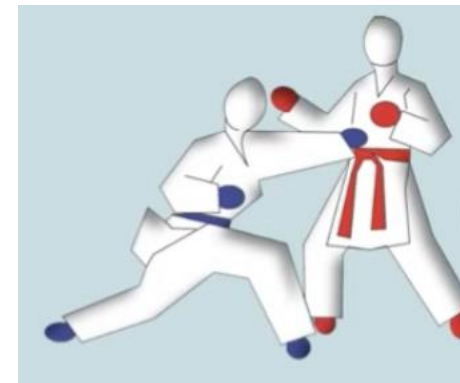
主 審

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つの項目として取り扱う

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

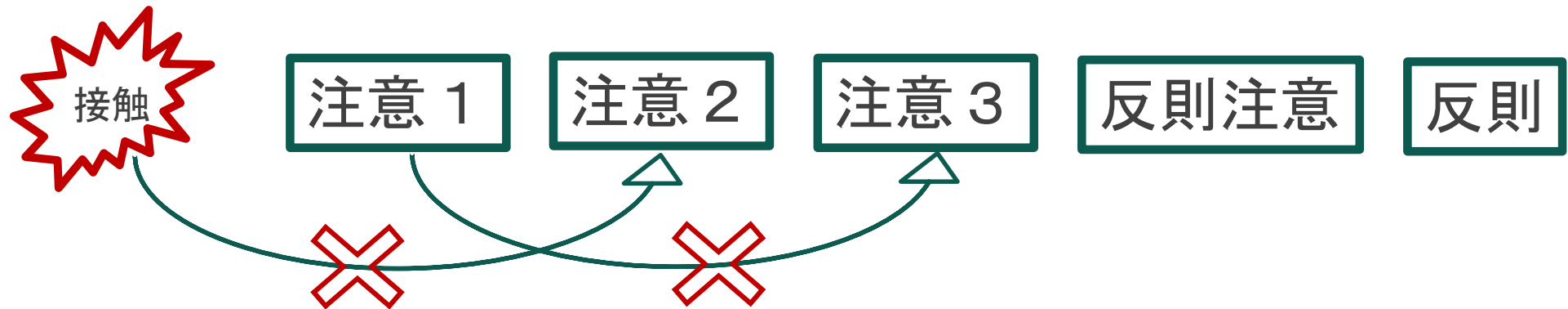
- ・ 主審の命令に従わない
- ・ 悪意ある場合、空手の威信を傷つけるような行為など
(大会全種目について失格)



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

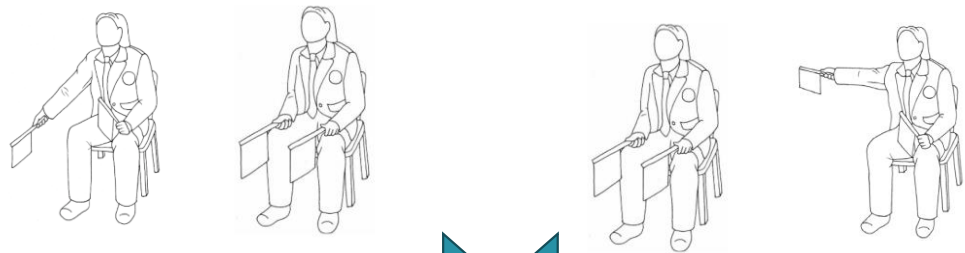


ポイント

1人の競技者に複数の副審が得点を表示、その得点が異なる場合、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)

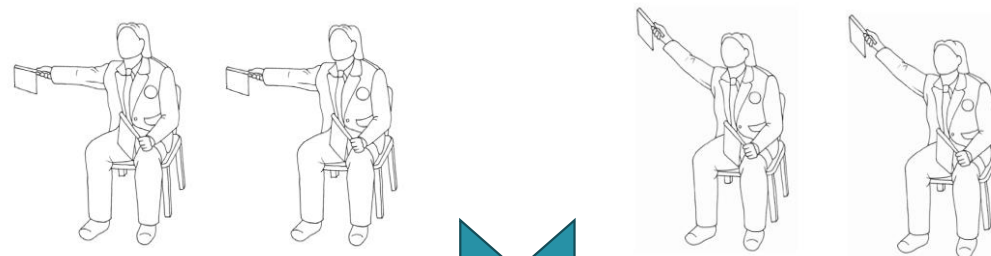
J1 → 赤有効 ・ J4 → 赤技あり
(J2, J3は表示なし)



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、その得点が異なる場合、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

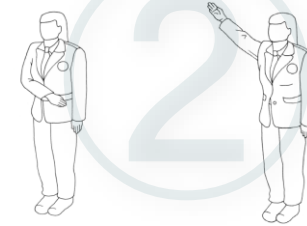
主審が「判定」をとるが主審は判定しない

4 - 0 : OK

3 - 1 : OK



2 : 2 の場合 主審の判断



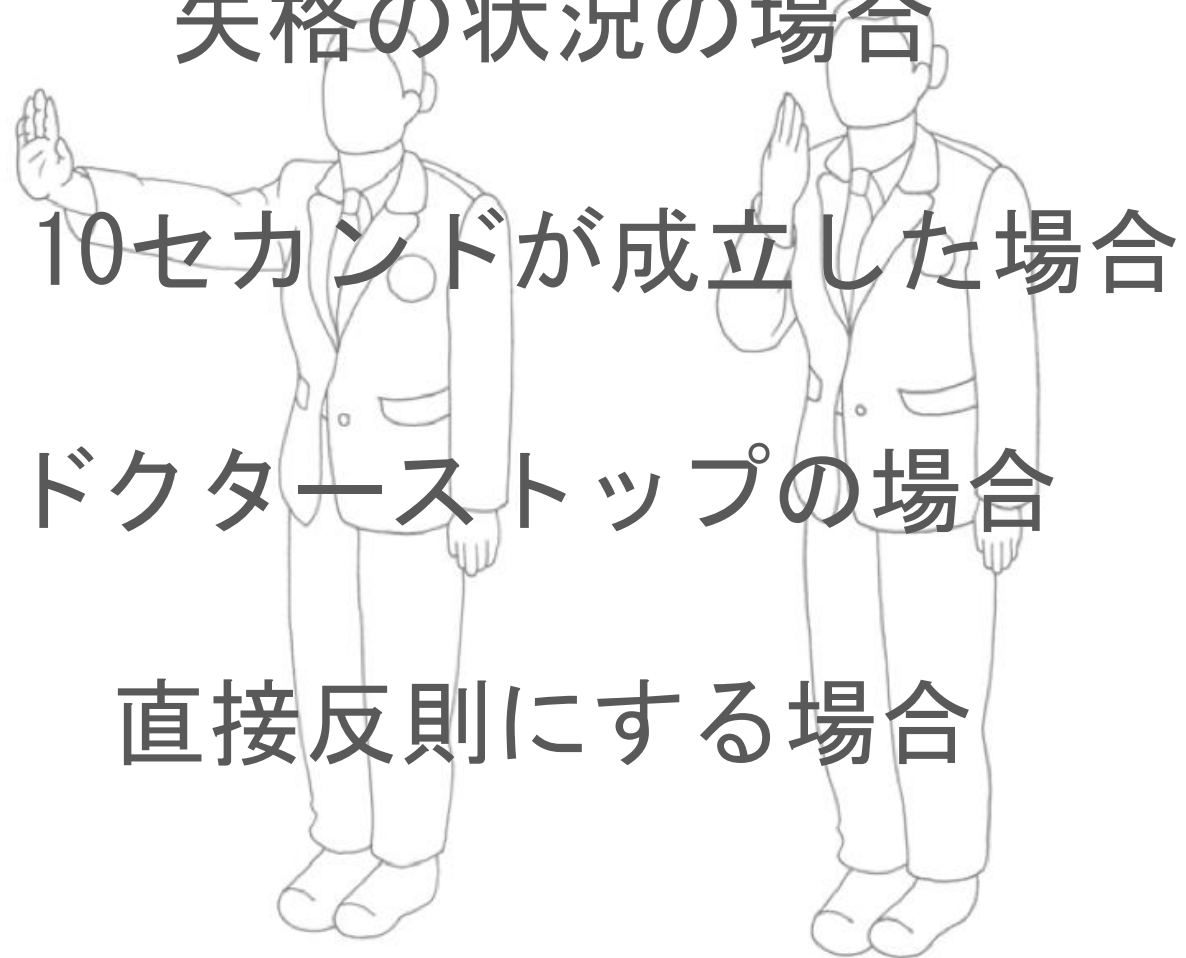
判定基準

- 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

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

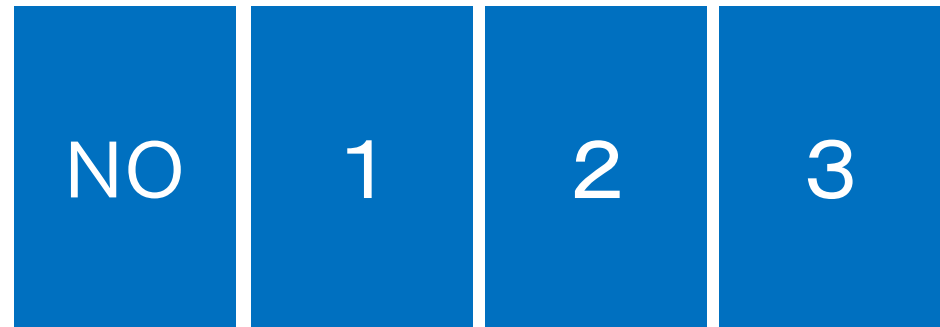
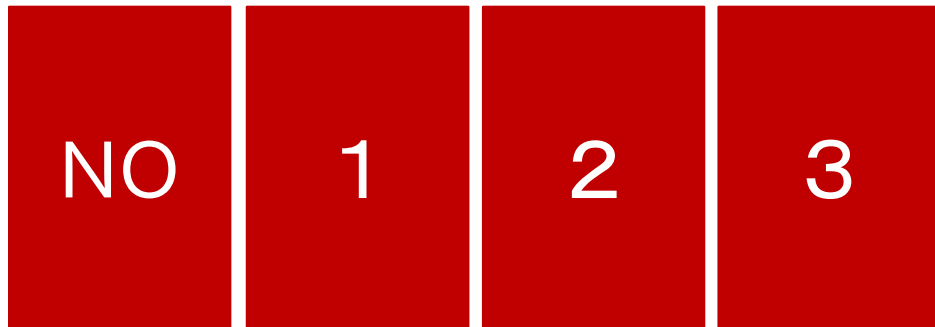
VR（ビデオレビュー）

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）