

女性審判体験会

女性部会講習会資料 No.1

2017年11月23日

【規定項目】

服装	審判	<ul style="list-style-type: none"> ● シングル紺色ブレザー ● ライトグレーのズボン ● 女子審判員のヘアークリップ使用可 ● 半袖の白Yシャツ ● 無地の紺又は黒の靴下 ● 全空連公認の宗教的なヘッドウェアの使用可 ● 規定のネクタイ ● 黒のスリッパの靴
	競技者 * 監査 がチェック	<ul style="list-style-type: none"> ● 上着丈は太腿の4分の3まで、空手着の紐を結ぶこと(紐なし空手着は不可) ● 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 ● ズボン丈は下肢の3分の2、踵がかくってはならない、裾をまくり上げてはならない ● 帯の長さは大腿部の4分の3を超えないもの ● 女子は空手着の下に白無地のTシャツを着用してもよい ● ヘアークリップ 金属製ヘアピン、リボン、ビーズ、髪飾りの使用は禁止 ● 目立たないゴムバンドで髪を束ねるものは2つまで認められる ● 眼鏡は禁止、ソフトコンタクトレンズは競技者の責任において使用してもよい ● 必須安全具 <ul style="list-style-type: none"> ➢ 拳銃ガード ➢ マスク ➢ ボディプロテクター ➢ 女子の胸当て ➢ シンガード ➢ イスステップガード ● カデットは上記に加え メンホー着用 セーフティキャップは必須ではない ● 安全具は全て全空連公認のものであること ● 包帯とテーピングは1回戦禁止 <ul style="list-style-type: none"> ➢ 不適當な服装は1分間の間に正さねばならない
競技場		マット敷きで一辺が8m、まわりに各辺2mの安全域を含む正方形
審判団		主審1名、副審4名、監査1名(競技時の係員=時計係・告示係・記録係及び記録主任)
競技時間	3分	成人男子(団体戦・個人戦) : アンダー21男子(18・19・20才)
	2分	成人女子 : アンダー21女子 : カデット(14・15才) : ジュニア(16・17才)
安全具変更時間		規定競技時間同様 但し 敗者復活戦で防具の色を変える場合は5分間

【得点】

得点	1本 (3P)	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(2P)	1、中段蹴り (中段とは腹部・胸部・背部・わき腹をさす)
	有効 (1P)	1、7つの攻撃部位に極めた、中段又は上段の突きあるいは打ち

得点基準	① 良い姿勢 ② スポーツマンらしい態度 有効技の時の際だった集中力を示す悪意のない態度 ③ 気力 技の力とスピードをさし、達成しようとする全くひるみのない確固たる意志 ④ 残心 相手の反撃の可能性への意識、例えば技をかけた後、顔を背けることなく、相手に正面をむけていること ⑤ 適切なタイミング 最も有効な瞬間に技をかけること ⑥ 正確な距離 有効な距離で技をかけることである。 従って敏速に下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
得点距離	カデット&ジュニア顔面・頭部・頸部(又はメンホー)へのコンタクト禁止。上段蹴りの非常に軽い接触(スキントッチ)は許される、又得点距離を10cmとする。 シニアは顔面・頭部・頸部への距離が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。喉の接触は禁止
攻撃部位	頭部 顔面 頸部 腹部 胸部 背部 わき腹

【判定】

勝敗	<ul style="list-style-type: none"> ● 8ポイント差が生じた時、終了時に得点が多い競技者、 ● 判定、又は反則・失格・棄権により決定 ● 終了時点で同点の時は先取した競技者の勝ち。個人戦で無得点又は先取もなく同点の場合は、副審4名と主審で判定を行う
先取	<ul style="list-style-type: none"> ● 主審の「やめ」の前に相手より先に得点すること。初回の得点が赤青同時の場合には先取は与えられず、その後も引き続き両競技者には先取の機会が与えられる。
引き分け	<ul style="list-style-type: none"> ● 個人戦にはない。団体戦で同点又は無得点で終了の時、先取がなければ引き分け
判定基準	① 態度・闘争精神・力強さ ② 戦略及び技術の優劣 ③ 多くの技を仕掛けた選手
団体戦	<ul style="list-style-type: none"> ● 勝利者数の多いチームの勝ち <ul style="list-style-type: none"> ➢ 同数の場合は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が勝者。 ● 得点差は最大で8ポイント <ul style="list-style-type: none"> ➢ 勝利者数と得点と同点の時は、1名指名し勝者決定戦を行う。 ➢ 得点の優劣がなかった場合は判定で勝者を決定する

C1	①攻撃部位への過度の接触技、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危険又は禁止されている投げ技
C2	①負傷を装う、又は誇張すること ②原因が相手によるものではない場外 ③自ら負傷を受けやすいような行動をとる、又は自己防衛できなかった場合(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 — 競技終了15秒未満の場合は適用しない ⑥得点技又は倒すこと(テイクダウン)を試みず、組み合い、レスリング、押し合い、又は胸をつき合わせたりすること ⑦両手で相手を掴むこと ⑧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。 又は、投げられないよう相手を掴み続けること ⑨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 ⑩頭部、膝、肘で攻撃しようとした場合 — 攻撃しようとしたらC2, 攻撃したらC1 ⑪審判の命令に背き相手に話しかけること、又は相手を刺激すること、審判団に対する無作法な態度、又は道徳に反する行為

【判定】

C1C—C2C	カテゴリー1・2 の違反—忠告	1回目の軽微な違反	ウォーニング
C1K—C2K	カテゴリー1・2 の違反—警告	2度目の軽微違反な違反 — 反則注意に値しない違反	ウォーニング
C1HC—C2HC	カテゴリー1・2 の違反—反則注意	警告の次に科せられる — 深刻な違反には直接科せられる	ウォーニング
C1H—C2H	反則	非常に重大な違反に対して又は反則注意の次に科せられる その競技の負け	ハ°ハルティ-
S	失格(退場)	どのようなウォーニングもなしに直接科すことができる その大会全体への出場停止(期限延長の可能性あり)	ハ°ハルティ-

【権限・役割】

コート主任	全競技における主審・副審・監査を指名・配置し監督する 審判団の判断を監督。指名された審判員が適任であるかどうかを確認する。 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。
主審	競技を管理する権限を持ち、競技の開始・中止・終了を告げる。 全ての命令を出し全ての発表を行う。 負傷・病気又は競技続行が不可能とみなした場合や競技者の安全の為、競技を止める。
	同選手に2名以上副審が合図した場合、競技を止め副審の決定を基に、得点を与える。あるいは場外のウォーミングアップがハルティを科す
	主審がC1かC2の再考をする場合、ウォーミングアップがハルティがどの段階が適切か副審に確認のために同意を求められることができる。 違反を合図し、副審の同意を求め、同意に基づきウォーミングアップがハルティを科す。
	無得点・同点の場合判定に加わり、勝者を宣言する。 失格と判断した場合、副審を呼ぶ(集合) 主審の権限は競技場に局限されず、その周辺にも及び。
副審	得点及び場外を合図する。
	主審から違反(ウォーミングアップがハルティを含む)に対する意見を求められたら、意思を合図する。
監査	副審の旗を確認しルール違反があった時、旗の合図とともに笛を吹く。 競技時間の監視と管理を行う。 競技者が認定された安全具を身につけているかを確認する。
記録主任	主審から与えられた得点記録とは別の記録を保持し、指名された時計係と記録係を監督

【10 カウントルール】

倒れた、又はノックアウトされた競技者がすぐに立ち上がる事が出来なかった場合、主審は大会ドクターを呼び、指で数えながら声に出して10秒をカウントする。10秒以内に起き上がれなかったら、成立のジェスチャーを行う。10カウントが成立した競技者は、競技続行が不可能とみなされ、その大会の全ての相手競技への出場が不可能となる。

【先取】

先取とは、主審の「やめ」の前に相手より先に得点することである。双方の競技者が同時に得点した場合は先取とはならず、引き続き双方の競技者に先取の機会が与えられる。

競技終了時に同得点であれば、先取した競技者が勝者となる。同得点で先取がない時、又は無得点の場合は判定を行う。団体戦においては引き分けとなる。

- * C1とC2の ウォーニングが交差累積されることはない。
- * 失格とは競技者が属する代表団のコーチ、又は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。
- * 1度目の誇張には少なくとも反則注意。更に負傷を誇大化した時は、度合により即反則。審判団が得点技と判断した際、負傷を装った場合の適切なペナルティーは失格である。
- * 場外とは、競技者の足や体の一部が競技場外の床に触れた場合である。競技者が相手に押されたり投げられたりして出ても、場外にはならない。
- * 無防備とは、自らを危険にさらすこと。
- * 格闘を避けるとは、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さす。反撃せずに絶えず後退し、相手をつかんだり組み合ったりして場外に出たりすることをさす。
- * 残り15秒未満はC2のウォーニングが無くても、違反者には即 反則注意を科す。
- * 不活動とは、長い時間双方の競技者が技を出さない状況をさす。
- * 投げ技は安全性を考え、相手の腰よりも低い部分を掴んでの投げ、相手を支えない投げ、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ーが科せられる。但し、相手を掴まずにおこなう出足払い、小内刈り蟹技のような伝統的な空手の足払いを除く。投げ技の後、即座に得点技を試みなければならない。
- * 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で決めた技も、1本となる。
- * 帯から下への攻撃は、恥骨より上であれば得点となりうる。
- * 肩甲骨への攻撃は得点となる。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。
- * 競技終了合図と同時に決まった技は有効。「やめ」の宣告後の攻撃は効果的であっても得点とならない。違反者にはウォーニング又はペナルティーが科せられる。
- * 競技者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、一方がまだ場内にいて主審の「やめ」の前に決まった技は得点になる。
- * 得点は7つの得点部位と6つの得点基準を満たした、コントロールされた技でなければならない
- * 両競技者が同時に技を出した場合、良いタイミングに当てはまらないので得点を与えないのが正しい判断であるが「やめ」の前、赤2本・青2本あがった場合は両方の競技者に得点を与えられる。
- * 「やめ」の前の連続技に副審が得点を与える場合、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……突きの上に蹴り技が出た場合、得点評価の高い蹴り技に得点を与える。

【 形競技 】

形演武	分解演武（メダル獲得に係わる団体戦）
1、 一致性 本来の形及びその流派の基準に従っているかどうか	1、 一致性(形の) 形演武での実際の動きを使用しているかどうか
2、 技術面 a 立ち方 b 技 c 流れるような動き d タイミング・同時性 e 正確な呼吸法 f 極め g 技の難易度	2、 技術面 a 立ち方 b 技 c 流れるような動き d タイミング e コントロール f 極め g 演武技の難易度
3、 競技面 a 力強さ b スピード c バランス d リズム	3、 競技面 a 力強さ b スピード c バランス d タイミング

- ◇ 形の礼の反則対象は、コート内での演武開始前の礼、演武が終了した時の礼、2回の礼のみ
- ◇ 団体でも同様、形開始前の礼と分解終了時の2回の礼は反則対象で、6分を超過したら反則である
- ◇ 分解演武における頸部への蟹鉞技は反則であるが、胴部へは許される
- ◇ 相手競技者の演武中、動き回り審判員の注意をそらすことは原点要素である

◆ 競技運営

選手— 赤・青の競技者2名又はチームは、競技場境界線で主審の方を向いて審判団に立礼し、お互いに礼をした後、青は場外に下がる。赤は開始位置に行き再度礼をし形名を告げた後、演武を開始する。赤は演武が終わったら礼をして競技場をサリ青の演武を待つ。青の演武終了後、双方の競技者は競技場境界線に戻り審判団の判定を待つ。

判定— 主審は副審に判定を求め、笛を2つの音調で吹く。副審は同時に旗をあげる。票を数えるのに十分な時間として5秒与えた後、主審は笛を短く吹き副審は旗を下げる。呼び出し係か放送係によって多数票の競技者に勝者と宣言される。

反則— 競技者が反則の場合主審は反則側に旗を交差し、勝者に旗をあげて合図する
 反則となり得る場合とは、◎異なる形の演武/異なる形を告げる
 ◎明らかな技の中段又は停止 ◎審判妨害 ◎演武中帯が落ちる

減点要素—★少しバランスを崩す ★不正確な動き・不十分な作法・やブロック・突き
 （礼は形の動作の一部として考慮される） ★非同時性の動き ★時間の浪費
 ★演武中に帯が緩み臀部まで下がった場合

先取の実例

※ 先取を獲得の場合、記録主任は得点記号の前に $\color{red}L$ を記入する

●—○1本・3P / ○—○技あり・2P / ○有効・1P / □勝ち / ×負け / ▲引き分け

ケース1

	1	2	3	4	得点	判断	結果
赤	$\color{red}L$ ○			○	2	赤・先取	□
青		○	○		2		×

ケース2

	1	2	3	4	得点	判断	結果
赤	○		○	○	3		×
青	○	$\color{red}L$ ○	○		3	青・先取	□

ケース3

	1	2	3	4	得点	判断	結果
赤	●—○				3		×
青	○	$\color{red}L$ ○	○		3	青・先取	□

ケース4

	1	2	3	4	得点	判断	結果
赤	○—○		○		3	判定	
青	○		○—○		3		

ケース5

	1	2	3	4	得点	判断	結果
赤					0	判定	
青					0		

ケース6

	1	2	3	4	得点	判断	結果
赤					0	引き分け	
青					0		

空手道の競技

※ 今年度よりルールが改定されています。
 ※ (公財)全日本空手道連盟の競技規定です。 参考にして下さい。

■組手競技の主審の表示と宣告

■ 勝ち



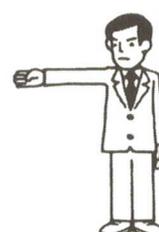
■ 引き分け



■ 1本



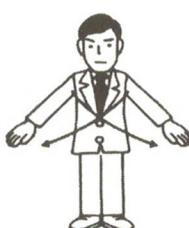
■ 技有り



■ 有効



■ とりません
判定のとりけし



■ 先取



■ 忠告
(カテゴリー1)



■ 忠告
(カテゴリー2)



■ 警告



■ 反則注意



■ 反則



■ 失格



●主審の補助動作

● 場外



● 過度の接触



● 無防備



● 不活動
胸の前で回す



● 負傷の偽り又は誇張



● 逃避行為



● 押す



● つかむ



空手道の競技

● コントロール
されていない技



● 頭突き



● 膝当て



● 肘打ち



● 不必要な発声

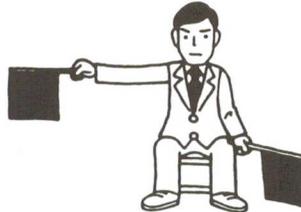


★副審の旗の合図

★ 有効



★ 技あり



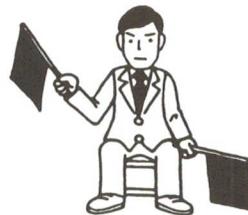
★ 1本



★ カテゴリー1の反則



★ カテゴリー2の反則



★ 場外

