

千唐流空手道 2026年 宗家杯 大会規則



バージョン 1.0 (発行日：2026年2月25日)

目次

第1章 副審の一般規則.....	3
第1条 副審の倫理規定.....	3
第2条 副審の役割.....	4
第3条 副審の服装規定.....	5
第2章 コーチの規則.....	6
第4条 コーチの一般規則.....	6
第5条 抗議.....	7
第3章 すべての選手の規則.....	8
第6条 選手の服装および身だしなみの規定.....	8
第4章 形競技.....	10
第7条 形競技の試合場.....	10
第8条 服装規定.....	11
第9条 形競技の種目.....	12
第10条 形競技の運営.....	13
第11条 形競技の開始と終了.....	14
第12条 試合の進行.....	15
第13条 採点方式.....	16
第14条 評価および採点基準.....	18
第15条 団体形の追加評価基準.....	21
第16条 古武術（棒術および釵術）の追加ルールおよび採点基準.....	22
第5章 組手競技.....	23
第17条 組手試合場.....	23
第18条 服装コードと防具.....	25
第19条 組手の競技種別.....	26
第20条 組手競技の運営.....	27
第21条 試合時間.....	29
第22条 審判の責任と権限.....	31
第23条 個人組手部門および団体組手の開始・終了.....	34
第24条 試合の運営.....	35
第25条 引き分けの場合.....	37
第26条 得点.....	38
第27条 違反、ペナルティ、失格.....	40
第28条 頭部接触.....	42

第29条 負傷および事故.....	44
第30条 団体組手競技の追加規則.....	45
付録1 年齢区分.....	47
付録2 指定形 (空手).....	48
付録3 指定形 (古武術棒・釵).....	49
付録4 形スコアシート.....	50
付録5 承認済み防具 (保護用具)	51
承認済みボディプロテクター.....	51
承認済みヘッドガード.....	54
承認済み拳サポーター (グローブ)	57
承認済みすね当て・甲あて (シン・インステップガード)	60
承認済みマウスガード (マウスピース)	62
承認済みファウルカップ (男子競技者)	63
付録6 組手スコアシート.....	64
付録7 組手主審用語集とジェスチャー.....	65
付録8 副審の旗信号.....	66

第1章 副審の一般規則

第1条 副審の倫理規定

1. 副審は中立かつ公平でなければなりません。
2. 副審は威厳を正し、指導力のある態度を保たなければなりません。
3. 試合を注意深く観察し、一挙一動を正確に判定する必要があります。
4. 試合中、副審は試合に関与している副審および選手以外の人と話をしてはなりません。
5. 副審は洗練された態度を維持し、自らの行動が試合の流れに悪影響を及ぼさないようにしなければなりません。
6. 可能であれば、副審のチームは異なる国、県、または道場から選出されたメンバーで構成されるべきです。
7. 審判員は、大会期間中、選手との間に職務上適切な距離を保たなければなりません。偏りや利益相反の疑念を招かないよう、審判員は制服を着用している間、担当コートの内外を問わず、選手との私的または非公式な交流を避けるものとします。この基準を維持することは、観客や他の参加者からの信頼を得て、競技の公正性を守るために不可欠です。
8. 審判員が、自身の家族や門下生、あるいは所属する道場の会員が出場する種目に割り当てられた場合、可能な限りその職務を辞退しなければなりません。この措置を講じることは、競技の公正性と審判員自身の名誉を守ることにつながります。人員配置の都合上、回避が困難な場合に限り、当該審判員は主審を務めることはできず、副審としてのみ務めるものとします。

※注：倫理規定を明らかに無視する副審は、審判長の判断により職務を解かれます。

第 2 条 副審の役割

1. 審判長：副審および記録係員全員を監督し、指導する責任を負います。規則の解釈や抗議に関する最終判断権を持っています。
2. 主審：特定の試合場における審判団および記録係員を監督する責任を負います。
3. 副審：形の試合では得点を与え、組手試合では旗を用いて得点や反則の意見を提示します。
4. 監査：主審および副審が規則を正しく遵守していることを確認する責任を負います。
5. 記録係員：
 - a. 呼び出し係：選手を試合場に呼び入れ、形の試合で得点を発表する責任を負います。
 - b. 記録係：形の試合で与えられた得点や、組手試合で副審が与えた得点、反則、および結果を記録する責任を負います。
 - c. タイムキーパー：組手試合中の時間を計測する責任を負います。

※注：デジタル得点板が使用される場合、補助記録係が得点、反則、および結果の紙によるバックアップを取ります。デジタル得点板がない場合、2人の記録係がそれぞれ独自に得点を記録します。

第3条 副審の服装規定

1. すべての主審、副審、および監査は、指定された制服を着用しなければなりません。この制服は、公式講習会およびすべての大会で着用される必要があります。また、大会ディレクターの指示があった場合には、儀式用審判服を大会で着用することも許可されます。記録係員には制服がある場合とない場合があります。
2. 指定された制服は以下の通りです：
 - 銀色または金色のボタンが2つ付いた紺色のブレザー
 - 季節に応じた長袖または半袖の白いドレスシャツ
 - 千唐流指定のネクタイ（ネクタイピンやタイバーはつけません）
 - 無地の灰色のスラックス
 - 無地の紺色または黒の靴下、紐や金具が付いていない黒の靴
3. 儀式用審判服は以下の通りです：
 - 千唐流の紋章が付いた無地の白い空手着
 - 黒または濃紺の袴
 - 段位に応じた空手の帯
4. 審判長は、服装規定に従わない副審を不適格とする権限を持っています。

※注：審判長の許可を得た場合、審判員はブレザーを脱ぐことが認められる。

第2章 コーチの規則

第4条 コーチの一般規則

1. 各国または各チームは、大会開始前に指定コーチのリストを大会責任者へ書面にて提出するものとする。なお、大会責任者は、各チームのコーチ数を制限することができる。
2. 競技中、コートサイドに立ち入ることができるのは、明確に識別可能な指定コーチのみとする。それ以外の者はすべて、観客席に着席するものとする。
3. IDカードまたはアームバンドは、常に視認可能な状態で着用しなければならない。
4. コーチによる選手への助言は、競技エリア内の指定されたコーチ席に着席している場合に限る。

第5条 抗議

1. 組手試合ではコーチのみが監査に、形試合では試合場の主審に対して抗議を行うことができます。
2. 抗議は、規則の適用に誤りがあり、その結果が試合の結果に影響を及ぼす可能性があると考えられる場合にのみ行うことができます。
3. 形種目（個人形、団体形、古武術棒、古武術釵）における抗議の手順:
 - 次の試合ラウンドが始まる前、または次の種目が始まる前に、試合場の主審の注意を引き、口頭で抗議を行います。試合が進行中の場合は、記録係の近くで試合場の端に立ち、手を挙げて主審に認識されるまで待つのが正しい手順です。
4. 組手種目（個人組手または団体組手）における抗議の手順:
 - 選手が試合場を離れる前に、コーチはコーチ用の椅子から立ち上がり、手を挙げて監査の注意を引きます。監査は試合場の主審に伝え、試合を停止させます。
5. 主審（形試合の場合）または監査（組手試合の場合）とコーチは、抗議についてできるだけ迅速に話し合います。主審が誤りを認めた場合、選手および記録係員に訂正内容が通知されます。
6. コーチがなお異議を有する場合は、当該コートの主審（または監査）を通じて、審判長に抗議を申し立てることができる。審判長の決定は最終とする。
7. ただし、審判長および主審（または監査）が同一の国籍であり、かつその国籍が当該事案に関わる選手の国籍と異なる場合、審判長は中立国の審判員を代理として指名し、当該代理審判に最終決定を行わせるものとする。
8. 大会の審判長が、コーチが不必要な抗議を行っている判断した場合、そのコーチおよび/または代表する選手に対して「失格」処分が下される可能性があります。

※注：以下は、コーチが抗議を行う理由となる例です。

- 形試合で、選手が前の回で演武した形を繰り返した場合。
- 組手試合で、副審が判定員の多数の合意に達していない状態で得点または反則を与えた場合。
- 組手試合で、判定員の多数の合意に達していない状態で副審が間違った選手に得点または反則を与えた場合。
- 組手試合で、タイムキーパーが適切なタイミングで時計を開始または停止しなかった場合。

第3章 すべての選手の規則

第6条 選手の服装および身だしなみの規定

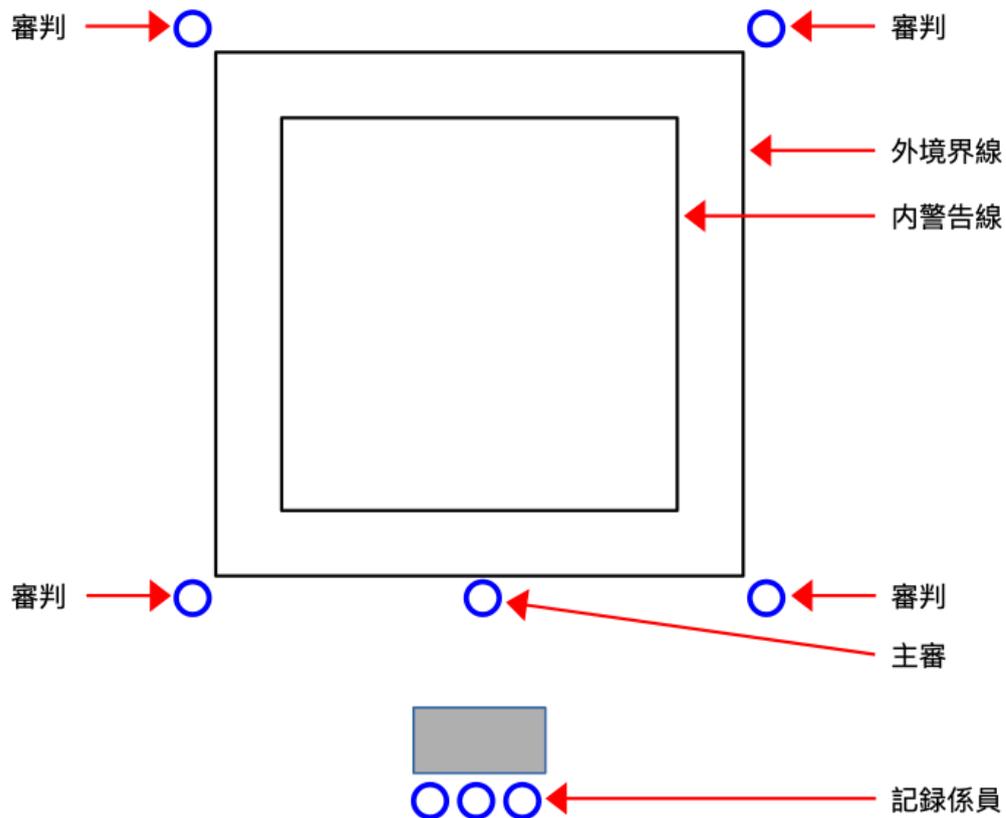
1. 空手着:
 - a. 選手は、無地の白い空手着を着用しなければなりません。スポンサー名やロゴ（製造元のブランドロゴを除く）の付いたものは禁止です。
 - b. 千唐流の紋章は左胸（付近）に付ける必要があります。
 - c. 以下の追加項目が空手着に許可されています:
 - i. 国旗（空手着の上着の左袖に配置）
 - ii. 大会主催者から発行された登録番号（上着の背中または大会主催者が指定する位置に配置）
 - iii. 道場名（目立ちすぎないサイズ）
 - iv. 選手名（目立ちすぎないサイズ）
 2. 空手着は清潔で良好な状態であること。
 3. 上着は、帯を腰に結んだ状態で臀部を覆い、大腿部の中間を超えないものとします。
 4. 女性選手は、空手着の上着の下に無地の白いTシャツを着用することができます。
 5. 袖の長さは手首までが最大で、前腕の中間より短くないこと。袖は折り返してはなりません。
 6. ズボンの長さは、脛の下部三分の二を超える必要があり、裾の折り返しは禁止です。
 7. 髪型と身だしなみ:
 - a. 髪は清潔に保ち、試合の妨げにならない長さに整えること。組手でヘッドギアの下に着用する以外には、ヘッドバンドやスウェットバンドは許可されません。
 - b. 主審が、選手の髪が汚れている、または長すぎると判断した場合、選手を大会から指導することができます。
 - c. 爪（手足）は短く切り、他の選手を傷つけないようにすること。
 - d. 金属製のアクセサリーや、怪我の原因となるものは禁止です。
 8. 眼鏡：すべての種目で眼鏡の使用は禁止されています（ソフトコンタクトレンズは許可されます）。
-

9. 包帯とクリップ：包帯や包帯クリップの使用は、救急スタッフの勧告に従い、大会審判長の承認を得る必要があります。
10. 違反時の対応：主審が服装や身だしなみに問題があると判断した場合、選手には問題を解決するため1分間が与えられます。指定された時間内に問題が解決されない場合、その選手はその種目から失格となります。

第4章 形競技

第7条 形競技の試合場

1. 形競技の試合場は正方形でなければならず、明確なラインまたはマットで区切られている必要があります。さらに、
2. 試合場は形を演武するのに十分な広さでなければなりません。
3. 審判員は、各コーナーに副審を1名ずつ（計4名）、コート正面中央に主審1名を配置するものとする。
4. 試合場の配置図については、以下を参照してください。



第8条 服装規定

1. 「第3章 - すべての選手の規則」第1条「選手の服装および身だしなみの規定」を参照してください。

第9条 形競技の種目

1. 個人形：部門は、性別、年齢、または段位によって分けられることがありますが、これは大会ディレクターの裁量によります。
2. 団体形：3名の選手からなる団体。団体は全員男性、全員女性、または混合性別で構成することができます。部門は年齢または段位によって分けられることがありますが、これも大会ディレクターの裁量によります。
3. 古武術棒（こぶじゅつぼう）：部門は性別、年齢、または段位によって分けられることがありますが、これは大会ディレクターの裁量によります。
4. 古武術釵（こぶじゅつさい）：部門は性別、年齢、または段位によって分けられることがありますが、これも大会ディレクターの裁量によります。

第10条 形競技の運営

1. 形競技は複数回戦の勝ち抜き式競技として行われます。
2. ラウンド数は競技者（または団体）の数によって決まり、最大3回戦です。
3. 競技者（または団体）が20名以上の場合、3回戦が行われ、1回戦で上位16名（または団体）が次のラウンドに進みます。その後、2回戦で上位8名（または団体）が決勝ラウンドに進みます。
4. 競技者（または団体）が12～19名の場合、2回戦が行われ、上位8名（または団体）が決勝ラウンドに進みます。
5. 競技者（または団体）が12名未満の場合、1回戦のみが行われます。
6. 複数ラウンドで実施される種目において、次ラウンドの出場順は、前ラウンドの得点に基づき、得点の低い順に決定するものとする。得点と同点の場合、当該選手の出場順は、前ラウンドと同一の相対順位を維持するものとする。
7. 予選ラウンドにおいて、部門が複数のコート（例：第1コートおよび第2コート）に分かれて実施された場合、統合後の決勝ラウンドの出場順は、各コートの選手を交互に配置して決定するものとする。配置は、各コートの最も得点の低い選手から開始し、以後、各コートの選手を得点の低い順に交互に配置する。この方法を全選手の出場順が確定するまで繰り返すものとし、最終的に各コートの最も得点の高い選手が最後に配置されるものとする。

第11条 形競技の開始と終了

1. 形競技の最初の演武の前に以下が行われます:
 - a. 全ての個人または団体メンバーは、主審の指示に従い試合場の側面に整列します。審判団は試合場の端に整列し、主審は中央に立ちます。
 - b. 主審が「正面に、礼」と号令し、全員が正面に向かって礼をします。
 - c. 主審が「お互いに、礼」と号令し、全員が試合場中央に向かって礼をします。
 - d. 副審は主審の方を向き、礼をします。
 - e. 主審と副審は椅子に移動し、呼び出し係が最初の競技者または団体を呼ぶのを待ちます。
2. 最後の競技者が試合場を退出した後、以下が行われます:
 - a. 主審が全ての得点と最終順位を確認します。
 - b. 全ての競技者と審判団は、それぞれの位置（イベントまたは試合の開始時と同じ位置）に試合場の端で整列します。
 - c. 主審が上位3位を発表します。決勝戦が別の時間または試合場で行われる場合は、決勝進出者を発表します。
 - d. 主審が「お互いに、礼」と号令し、全員が試合場中央に向かって礼をします。
 - e. 主審が「正面に、礼」と号令し、全員が正面に向かって礼をします。
 - f. 副審と監査は主審の方を向き、礼をします。

第12条 試合の進行

1. 呼び出し係が次の競技者（または団体）の名前を読み上げ、競技エリアへの入場を指示します。同時に、その次に演武する競技者（または団体）も発表されます。
2. 試合場への入場：競技者（または団体）は名前が呼ばれたら立ち上がり、競技エリアに入ります。エリアに入る際には礼を行います。
3. 開始位置への移動と準備：競技者（または団体）は指定された開始位置に移動し、審判に対して礼を行います。その後、演武する形の名前を発表し、形の演武を開始します。礼を行わない場合は減点されます（第8条参照）。
4. 形の確認：記録係は発表された形の名前を記録し、その形がその部門で許可されている形であること、及び前回演武された形を繰り返していないことを確認します。違反がある場合、形の演武終了後、記録係は手を挙げて主審に注意を促します。この確認は得点発表前に行われなければなりません。違反が確認された場合、競技者（または団体）は失格となります。
5. 演武後の手順：形の演武を終えた競技者（または団体）は再び審判に礼を行い、指定された開始位置に戻り、得点が表示されるのを待ちます。
6. スコアの標準化：イベントの最初の競技者（または団体）の演武後、主審が審判を呼び集め、そのイベントの判定基準を標準化します。
7. スコアの表示と記録：主審が「判定」（判定を示す掛け声）をかけ、笛（または電子ブザー）を鳴らして審判に得点を提示するよう指示します。審判は右手で得点カードを掲げ、明確に得点を表示します。
8. 呼び出し係が立ち上がり、主審から時計回りに各審判の得点を順に読み上げます。得点を読み上げられた審判は、得点カードを観客に向けます。
9. スコアの終了：全ての得点を読み上げられ、記録され、合計得点が発表された後、主審が再びホイッスル（電子ブザー）を鳴らし、審判が得点カードを下げるよう指示します。
10. 競技エリアの退出：競技者は試合場の端まで後ろ向きで移動し、退出時に礼をしてから待機位置に戻ります。

第13条 採点方式

1. 副審の構成：試合では5人の副審（主審を含む）が各自採点します。得点は競技者の順位を決定する目的で与えられ、可能な限り複数の競技者に同じ得点を与えることは避けるべきです。
2. 得点の範囲：
 - a. 3ラウンドの場合：
 - 第1ラウンド: 5.00 ～ 7.00点
 - 第2ラウンド: 6.00 ～ 8.00点
 - 決勝ラウンド: 7.00 ～ 9.00点
 - b. 2ラウンドの場合：
 - 第1ラウンド: 6.00 ～ 8.00点
 - 決勝ラウンド: 7.00 ～ 9.00点
 - c. 1ラウンドの場合：
 - 第1ラウンド: 7.00 ～ 9.00点
3. 得点の扱い：
 - a. 各ラウンドの得点は独立しており、前ラウンドの得点は次ラウンドに持ち越されません。
 - b. 記録時に、最高点と最低点を除外し、残りの3つの得点が合計点として計算されます。
4. 同点の場合：
 - a. 第一段階: 残り3つの得点の中で、最も低い得点を比較します。高い得点を持つ競技者が勝者となります。
 - b. 第二段階: それでも同点の場合、残り3つの得点の中で最も高い得点を比較します。高い得点を持つ競技者が勝者となります。
 - c. 再演武: それでも同点の場合、競技者は別の形を演武して勝者を決定します。
5. 再演武の条件：
 - a. 再演武では、同点となった形とは異なる形を演武しなければなりません。ただし、再演武で使用した形は次の回でも使用可能です。
 - b. 同点となった競技者（または団体）は、演武前に記録係員に演武する形を伝えなければなりません。

- c. 再演武の実施: 再演武は、次ラウンドに進む競技者、または決勝戦の上位3位を決定するために必要な場合のみ行われます。
- d. 同点防止のための規則: 再演武を審査する際、副審は同点を避けるため、競技者（または団体）に異なる得点を与えなければなりません。

※注：特別な場合: 場合によっては副審が3人のみの場合があります。この場合、3人の得点全てが合計スコアとして計算されます。

第14条 評価および採点基準

1. 基準点の評価項目。基準点には以下を考慮します：

- a. 基本技術の正確さ：正確かつ一貫したフォーム、視線、立ち方、呼吸、足運び、引き手、正しい拳の形など。
- b. 身体コントロール：姿勢、バランス、身体の協調的な使い方、滑らかで均一な動作（腰、肩、足運びなど）。
- c. 効果的な応用：力の発生、正確なターゲット、スピード、精度。演武は劇的・派手すぎるものではなく、形の本質が表現されていること。
- d. 演武の完成度：強弱、緩急、リズム、タイミング、残心、形の本質に応じた正確な演武。

2. 減点項目

- a. 礼: コートに入る際、形の名前を発表する前、形終了後に礼をしない場合：0.2点減点
- b. 形の名前発表：形の名前を発表しなかった場合：0.2点減点
- c. 競技者が技に軽微なミス、または軽微な差異（バリエーション）を生じさせた場合、基準点から0.1～0.2点を減点するものとする。（例：不正確な攻撃部位、気合の欠如、余分な気合、余分な挙動の追加、中段とすべき技を上段に行く、など）
- d. 形全体で複数の小さな順序ミスがあった場合：最大0.4点減点
- e. ためらいまたは停止：通常止まらない箇所で一瞬ためらいまたは停止した場合：0.1～0.2点減点
- f. 形全体で複数のためらいや停止があった場合：最大0.4点減点
- g. バランスの乱れ: 一時的にバランスを崩したが、持ち直して演武を続けられた場合：0.1～0.3点減点
- h. 形全体で複数のバランスの乱れがあった場合：最大0.4点減点
- i. 外見の不備: 服装が乱れている（帯が非常に不均一、空手着がしわだらけ、ズボンや上着のひもが垂れ下がっている、演武中に帯が緩むなど）：0.2点減点

3. 失格となる行為。以下の場合、競技者（または団体）は最低スコア（採点範囲の最低値）が与えられ、失格となります：

- a. 演武を完了できなかった場合。
- b. 形の順序を大幅に修正または変更した場合。ただし、個人の解釈や誤解により生じる個々の技の軽微な差異についてはこの限りではなく、別途減点の対象とする。

- c. 指定された形のリストにない形を演武した場合。
 - d. 発表した形と異なる形を演武した場合。
 - e. 形を開始および終了する際、主審に向かっていない場合。
 - f. 完全にバランスを崩して倒れた場合。
 - g. 審判の評価に異議を唱え、直接抗議した場合。
 - h. 主審の指示に従わなかった場合。
 - i. 指定された時間内に試合場に入らなかった場合、または名前を呼ばれた際に入らなかった場合。
4. 主審が失格と判断した場合、主審はポイントを与える前に全審判を招集し、協議を行わなければならない。
 5. 審判が減点数について不明確である場合、または失格とすべきと考える場合には、ポイントを与える前に手を挙げなければならない。主審は、ポイントを与える前に全審判を招集し、当該事項について協議を行わなければならない。

※ 形審査に関する重要事項

1. 基準点での比較:
演武を比較する際は、各演武者の減点前の基準点を常に比較の基準とします。
2. 基準点の基準:
各ラウンドの最初の演武を基準として得点を設定します。
3. ランキングの確認:
最初の演武に加え、各ラウンドで最も高い得点と最も低い得点の演武を念頭に置きながら、競技者を正確に順位付けします。
4. 異なる得点の付与:
可能であれば、各競技者に異なる得点を与えるよう努めます。審査の主な目標は、競技者を正確に順位付けすることです。

※ 形競技者に関する重要事項

1. 連続ラウンドでの形の使用: 競技者は連続するラウンドで同じ形を使用することはできません。

例：

- 第1ラウンド：形A
- 第2ラウンド：形B
- 決勝ラウンド：形Aまたは形C

-
2. 引き分けでの形の使用: 引き分けでは、引き分けを引き起こした形とは異なる形を使用しなければなりません。ただし、引き分け演武でを使用した形は次のラウンドで再び使用することが可能です。

例：

- 第1ラウンド：形A
- 引き分け演武：形Aと異なる形（例：形B）。次のラウンドで使用可能。
- 第2ラウンド：形B
- 引き分け演武：形Bと異なる形（例：形C）。次のラウンドで使用可能。
- 決勝ラウンド：形Aまたは形C
- 引き分け演武：決勝ラウンドでを使用した形とは異なる形。

第15条 団体形の追加評価基準

1. 団体形では、個人形の評価および採点基準（第7条参照）に加えて、以下の追加基準を考慮します。
2. 基準点の設定における評価ポイント
 - a. 団体形の競技者は次の点を示す必要があります：動作の同時性: 動きの一致、同じタイミング・リズムでの演武。プロポーションの一致: 技の的、立ち方、姿勢、力の発生方法などが同じであること。
 - b. 個人形と同じ力強さの発揮: 団体形でも、各競技者が個人形で示すべき力強さを表現すること。
3. 減点基準：競技者が動作を一致させるために外部的な合図（例：明確に聞き取れる呼吸音など）を使用した場合、基準点から0.1～0.3点の減点を行う。

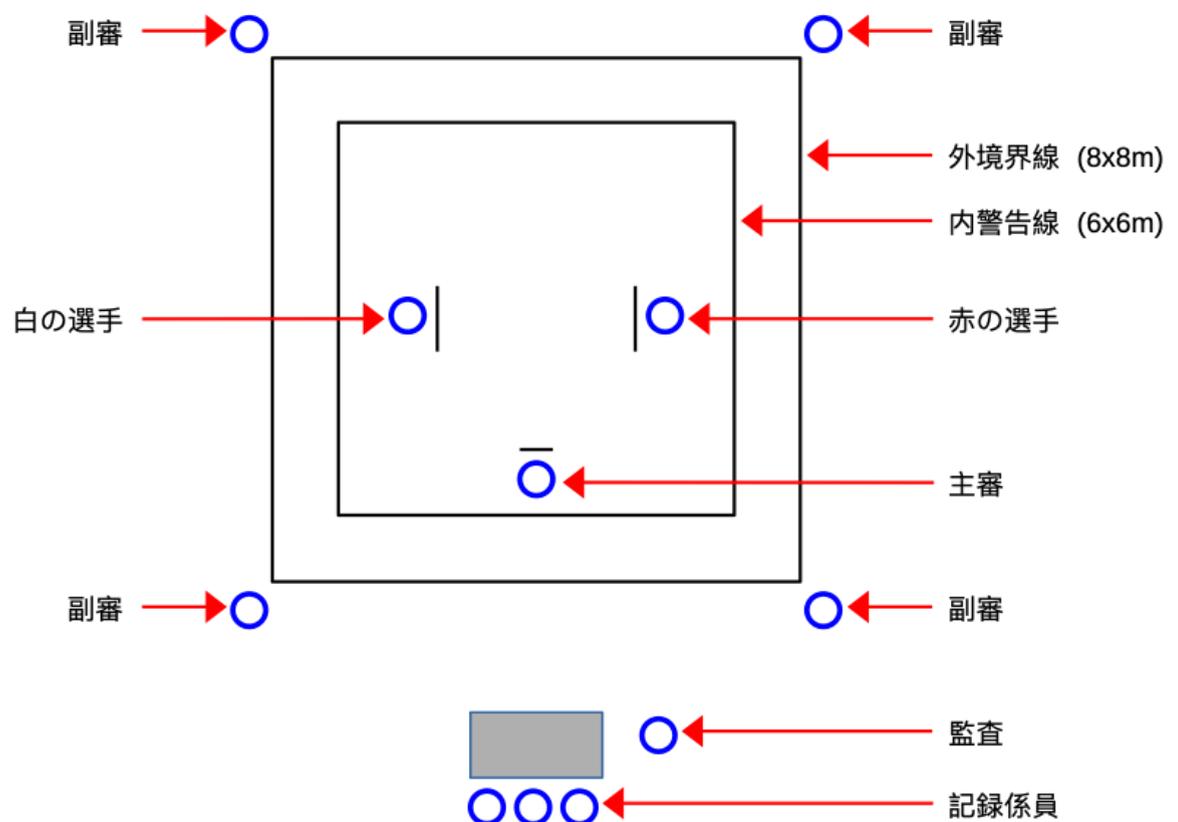
第16条 古武術（棒術および釵術）の追加ルールおよび採点基準

1. 古武術の競技は、個人形の評価および採点基準（第13条参照）に加え、以下の追加規則および基準を使用します。
2. 審判は、武器の適切な使用を評価します。
3. 武器から手が一瞬でも離れた場合、基準点から0.1～0.2点の減点を行います。
4. 演武中に武器を落とした場合、その競技者は失格となります。
5. 棒の仕様
 - a. 長さ：
 - i. 棒の長さは競技者の身長を超えていなければなりません。
 - ii. 競技者が195cmを超える場合、195cmの棒を使用することが許可されます。
 - b. 重量：棒の重量は600グラム以上でなければなりません。
 - c. 素材：棒は堅い木材（例：樺）で作られていなければなりません。
6. 釵の仕様
 - a. 長さ：釵を持った際、釵の先端は肘を越えなければなりません。または、使用可能な釵の中で最大のサイズを選ぶことが推奨されます。
 - b. 重量：各釵の重量は500グラム以上でなければなりません。
 - c. 素材：釵は金属素材（例：鉄）で作られていなければなりません。

第5章 組手競技

第17条 組手試合場

1. 組手の試合場は正方形で、マットや目に見える線でマークされていなければなりません。さらに、表面は平坦で障害物がないことが求められます。
2. 試合エリアの長さは8 x 8メートル（ラインの幅を含む）でなければなりません
3. 競技者の開始位置を示すラインは、1メートルの長さで、試合場の中心から1.5メートル離れた平行な位置に配置します。
4. 審判用のラインは0.5メートルの長さで、試合場の中心から2メートル離れた位置に配置します。
5. 警告線は試合場の境界線から1メートル離れた位置の6 x 6メートルの正方形です。これは、境界線と異なる色のマットやテープで示されます。これは、競技者に境界線に近づいていることを知らせるためのものです。
6. 副審4名は各コーナーに1名ずつ配置し、主審は競技コート内に立ち、選手の動きに応じて移動するものとする。
7. 以下の試合場図をご覧ください。



※注：試合場の外側1メートル以内には何も置かないようにしてください（例：広告、壁、ポール、またはその他の障害物）。試合場をマットでマークする場合、安全領域を示すために追加のマット行を使用する必要があります。また、マットを使用する場合、底面は地面にしっかりと貼り付く滑り止めの機能のあるものでなければならず、上面は競技者が滑らない程度に粘着性があり、自然な動きを妨げないものでなければなりません。さらに、マットが厚すぎると自然な動きが妨げられるため、比較的薄いマットを使用してください。マットの継ぎ目が不安定だと怪我の原因になるため、審判は継ぎ目が常にしっかりとしていることを確認する責任があります。

第18条 服装コードと防具

1. 「第3章 - すべての選手の規則」第1条「選手の服装および身だしなみの規定」を参照してください。
2. 選手は、審判員の指示に従い、赤または白の帯またはリボンを着用しなければならない。赤または白の帯を使用する場合は、段位または級の帯に代えて着用するものとする。リボンを使用する場合は、段位または級の帯を着用し、リボンを審判員に明確に視認可能な状態に取り付けなければならない。
3. 競技者は、以下の許可された防具を着用しなければなりません（許可されるものについての写真と詳細な説明は付録5を参照してください）：
 - a. 胴
 - b. 面は、マスターズ、一般、ジュニアA-ジュニアEには必須です。
 - c. ジュニアF～ジュニアGにはヘッドギアは着用しません。
 - d. マウスピース
 - e. 小手
 - f. すね当て
 - g. ファールカップ（男性競技者）

※注：

- 選手またはコーチは、使用する用具が規定に適合しているか不明な場合、大会開始前に審判長の判断を仰ぐものとする。
- 承認されていない衣服や防具は禁止されています。例外は一切認められません。受け入れられない衣服で到着した競技者は、変更のために1分間のみ時間が与えられます。この時間内に問題を解決できない場合、失格となります。

第19条 組手の競技種別

1. 個人組手は、性別、年齢、ランク、体重などによって、トーナメントディレクターの裁量で分けられる場合があります。
2. 団体組手は、3名または5名の競技者で構成された団体で行われます。団体は男性のみ、または女性のみで構成されます。団体組手の部門は、年齢によって分けられる場合がありますが、これもトーナメントディレクターの裁量によります。

第20条 組手競技の運営

1. 組手競技の形式と敗者復活戦

組手競技は、敗者復活戦を伴うトーナメント方式（シングルエリミネーション）で行い、第3位は2名とする。

a. 予選ラウンド

予選ラウンドでは、各試合の勝者が次ラウンドへ進出し、最終的に残った2名を決勝進出者とする。

b. 敗者復活戦の原則

決勝進出者のいずれかに敗れたすべての選手は、敗者復活戦において少なくとも1試合が保障される。

c. 敗者復活戦の出場資格

トーナメントの第1回戦から準決勝までの間に、2名の決勝進出者のいずれかに直接敗れた選手のみが、敗者復活戦への出場資格を有する。

d. 敗者復活戦の構成

敗者復活戦は、以下の2つのブロックに分かれる。

- グループA：トーナメント表の上半分の決勝進出者に敗れた選手。
- グループB：トーナメント表の下半分の決勝進出者に敗れた選手。

e. 試合順序

敗者復活戦は、最も早いラウンドで決勝進出者に敗れた選手から順に行う。

- 第1ラウンドで決勝進出者に敗れた選手が、第2ラウンドで同じ決勝進出者に敗れた選手と対戦する。
- その試合の勝者は、次に第3ラウンドで決勝進出者に敗れた選手と対戦し、以降同様に行う。

f. 第3位の決定

各敗者復活戦ブロックの最終戦は、それぞれの決勝進出者に準決勝で敗れた選手との対戦とする。

- 敗者復活戦グループAの勝者を第3位とし、銅メダルを授与する。
- 敗者復活戦グループBの勝者を第3位とし、銅メダルを授与する。

2. 競技者が3名の部門においては、総当たり方式を採用するものとします。各競技者は他の2名の競技者とそれぞれ1試合ずつ行い、最多勝利数によって順位を決定します。勝利数が同数の場合は、総得点によって順位を決定するものとします。それでもなお引き分けが解消されない場合は、審判団による「判定」によって最終順位を決定します。

3. 個人組手の競技者には代替選手は認められません。

4. 個人または団体の競技者が試合開始前に大会会場に到着しない場合、その試合は失効し、棄権とみなされます。

第21条 試合時間

1. 試合は開始・停止方式で行われます。審判が「始め」の号令を出すと試合時間が始まり、審判が「止め」の号令を出すと試合が終了します。
2. 以下の場合、主審は「やめ」と宣告し、試合を中断するものとする。
 - a. 得点があった場合（または副審が「一本」の合図をした場合）。
 - b. 1名または両名の競技者が場外に出た場合（または副審が「場外」の合図をした場合）。
 - c. 主審が競技者に空手衣または防具（ボグ）の整えを求める場合。
 - d. 競技者が反則を犯そうとしている、または既に犯した場合（または副審が反則の発生を合図した場合）。
 - e. 主審が、1名または両名の競技者が負傷、発病、またはその他の理由により試合続行不能と認めた場合。この際、主審は医療スタッフの勧告に従い、試合の続行または中止を判断するものとする。
 - f. 競技者が相手を掴み、2秒以内に技を繰り出さなかった場合。
 - g. 1名または両名の競技者が転倒した、あるいは投げられた場合。または、10秒間以上にわたって相手と交戦しなかった場合（後述の注釈を参照）。
3. 以下の場合、主審は「止め」の号令を出し、試合を一旦停止します：
 - a. 一本が入った場合（または副審が一本を合図した場合）
 - b. 一方または両方の競技者が場外になった場合（または副審が場外を合図した場合）
 - c. 主審が競技者に道着（空手着または防具）の修正を指示した場合
 - d. 競技者が違反行為を行った、または行おうとしている場合（または副審が違反を合図した場合）
 - e. 主審が、競技者が怪我をしている、または病気、その他の理由で試合を続けられないと判断した場合。主審は医療スタッフの判断に従い、試合を続行するか停止するかを決定します。
 - f. 競技者が相手を掴んだままで2秒以内に技を出さなかった場合
 - g. 一方または両方の競技者が倒れる、投げられる、または10秒以上相手と交戦しない場合。（以下の注釈を参照）
4. 試合時間について
 - a. 一般組手の試合時間は予選および準決勝は2分、決勝は3分。
 - b. マスターズ部門の試合時間はすべてのラウンド（決勝を含む）で2分。

-
- c. ジュニア部門の試合時間は予選および準決勝は1.5分（90秒）、決勝は2分。
 - d. 延長戦は1分間。最初に得点を取った競技者が勝者とされます。
 - e. 時間係は残り30秒の時にブザーまたはベルで合図し、審判は「あとしばらく」の号令を出します。
 - f. タイムキーパーは試合終了時に合図をし、審判は「止め」の号令を出して試合を終了します。
 - g. 連続して2試合を行う競技者には、呼び出し係が「1分休憩」のアナウンスを行い、時間係は60秒のカウントダウンを始めます。1分が経過した時点で、競技者は試合場に呼ばれます。

※注：

1. 副審1名のみが「一本」の合図をした場合、主審が得点ではないと判断すれば、試合を中断する必要はない。しかし、複数の副審が得点の合図をした場合は、たとえ主審が得点ではないと判断したとしても、主審は必ず試合を中断しなければならない。
2. 「1名または両名の競技者が、10秒間以上にわたって相手と交戦しなかった場合」。組手の文脈において「交戦（エンゲージ）」とは、攻撃、防御、または攻撃を組み立てるためのポジション取りを行うことと定義される。

第22条 審判の責任と権限

1. 審判長には以下の責任と権限があります：
 - a. 試合の監督および各試合の安全ガイドラインを遵守すること。
 - b. コート長、主審、副審を各試合場に任命すること。
 - c. 必要に応じて代替副審を任命すること（主審、副審、監査が独自に公式構成を変更することは許可されていません）。
 - d. 抗議を検討し、公式な判断を下すこと。
 - e. 規則に含まれていない試合内の出来事や技術に関する最終決定を行うこと。
 - f. 大会前または大会当日にコーチ（チーム代表者）ミーティングで規則を説明すること。
2. コート長には以下の責任と権限があります：
 - a. 特定の試合場に任命されたすべての審判に役割を割り当て、競技場が適切に運営されていることを確認すること。
 - b. 主審と副審の決定を監視し、任命された審判が適切に職務を遂行していることを確認すること。さらに、審判の進行状況を副審委員会に報告すること。
3. 主審の責任と権限
 - a. 主審はすべての号令および宣告を行う。
 - i. 試合の開始、中断（待て）、および終了の宣告。
 - ii. 一本、警告、および反則の付与。
 - iii. 判定の要求。
 - iv. 延長戦の宣告。
 - v. 勝者の宣告。
 - b. 副審による旗の合図を確認し、試合を進行する。
 - c. 副審が旗を示した際、主審はその合図を考慮に入れ、多数決に基づいて決定を下さなければならない。
 - d. 主審は副審の判定を単独で覆すことはできない。すべての決定は、審判団（主審1名および副審4名）の多数決によって行う。審判団のいずれかが、得点となる技または反則を確認できなかった旨を合図した場合、その審判の票は集計に含めない。
 - e. 主審が副審の判定に同意しない場合、または得点（または反則）の判定が同数となった場合、主審は自身の見解を示した上で再審議を求めるものとする。主審が再審議を要求できるのは、1回の試合中断につき1度のみとする。

多数決に至らない場合、主審は得点（または反則）を与えず、「とりません」と宣告する。

- f. 必要に応じて、監査、コート長、または審判長に対して判定の説明を行う。
- g. 主審の権限は、試合コート内のみならず、その周辺エリアにも及ぶものとする。

4. 副審の責任および権限

- a. 副審は、競技者の動きを慎重に観察し、得点の認定、競技者の違反、疾病または負傷、場外、および主審に伝達すべき事項について合図するものとする。
- b. 副審が主審の注意を引く必要がある場合、または主審の判断に誤りがあると考えられる場合は、適切に合図するものとする。（付録9 — 副審 — 旗信号参照）
- c. 試合進行中に旗で合図を行う際は、同時に笛を吹くものとする（特に主審の背後に位置する場合）。試合中断中の合図については、笛の使用を要しない。

5. 監査員の責任および権限

- a. 監査員は、タイムキーパーおよび記録係を監督し、試合記録に署名する。
- b. 競技規定の不適切な適用に対する抗議を受理する。
- c. 規則違反について主審に通知する。
- d. 上記の理由により試合を停止する必要がある場合、監査員は笛を吹いて主審の注意を喚起することができる。その場合、主審は直ちに試合を停止するものとする。

※注：

1. 主審は、決定の理由を説明するために話すことが許可されています。必要な場合、主審はいつでも副審判長、コート長、監査と話すことができます。抗議があった場合には、コーチと話すこともできます。それ以外の人物とは話すことができません。
2. 主審は試合の流れを止めることはできません。試合を止めて「得点なし（取りません）」を宣言することは避けるべきです。良い主審は、副審が指示しても必要ないと信じる場合は、試合を止めない判断を下します。この判断は動きながら行います。
3. 副審の合図を拒否（不採用と）する場合であっても、主審はその合図を考慮した上で判断を下さなければならない。副審は旗を使用して意思表示を行い、笛は使用し

ないものとする。ただし、複数の副審が同時に合図をした場合、主審は直ちに試合を中断し、速やかに裁定を下さなければならない。主審が副審の判定に同意しない場合は、多数決による決定を最終判断とする。

4. 副審は、直接的に技を観察した場合のみ信号を出すことができます。副審が技が相手に当たったかどうかを判断できない、または技が相手に接触したかを見ることのできない場合、「見えなかった」という信号を出さなければなりません。
5. 試合が中断するたびに、審判団の全員（主審および副審）は直ちに自身の見解を合図するものとする。主審は、自身のほうが攻防をより明確に確認できたと判断した場合、自身の見解を示した上で副審に再審議を求めることができる。これは、得点または反則の付与について多数決による決定を得るためである。副審は見解を変更する義務を負わない。主審が再審議を要求できるのは、1回の試合中断につき1度のみとする。
6. 主審または副審のいずれかが反則の合図を出し、審判団の他のメンバーが異なる合図または無反応を示した場合、主審は再審議を求めるものとする。反則を見逃さないことは極めて重要である。
7. 得点および反則の判定は、審判団（主審および副審）の多数決による決定を必要とする。審判団のメンバーが「見えない」と合図した場合、その審判の票は集計に含めない。「一本」「とりません」「場外」「無防備」または「反則」の合図は、それぞれ1票として数える。主審が「判定」を宣告した場合、「引き分け」と合図することも1票とみなす。
 - 例 1:
主審：見えない
副審1：とりません
副審2：赤一本
副審3：白一本
副審4：見えない
判定：とりません
 - 例 2:
主審：一本
副審1：忠告
副審2：見えない
副審3：見えない
副審4：見えない
主審は可能な限り再審議を求めるものとする。
それでも判定に変更がない場合、
判定：とりません
8. 一部のケースにおいて、副審を2名のみ配置することがある。その際、副審は主審から見て対角線上の位置（主審の反対側）に配置するものとする。なお、副審が2名のみの場合、笛を使用してはならない。

第23条 個人組手部門および団体組手の開始・終了

1. 以下は、個人組手部門の最初の試合または団体組手試合の最初の試合が始まる前の手順です。
 - a. すべての個人または団体メンバーは、それぞれ試合場の自分の側（赤または白）に並びます。審判団は試合場の端に並びます（左から副審、副審、主審、監査、副審、副審）。
 - b. 主審は「正面に、礼」と呼びかけ、全員が前に礼をします。
 - c. 主審は「お互いに、礼」と呼びかけ、全員が試合場の中央に向かって礼をします。
 - d. 副審と監査は主審に向かって礼をします。
 - e. 副審と監査は椅子に戻り、主審は試合場の端に移動し、呼び出し係が最初の競技者を呼び上げるのを待ちます。
2. 以下は、個人組手の最後の試合が終了した後、または団体組手で勝利団体が発表された後の手順です。
 - a. すべての競技者と審判団は、試合またはイベントの開始時と同様に、試合場の端に自分の位置に並びます。
 - b. 個人組手の場合、主審は上位3名を発表し、その競技者は前に出て礼をし、再び自分の場所に戻ります。決勝戦が別の時間や試合場で行われる場合、3位と決勝進出者が発表されます。
 - c. 主審は「お互いに、礼」と呼びかけ、全員が試合場の中央に向かって礼をします。
 - d. 主審は「正面に、礼」と呼びかけ、全員が前に礼をします。
 - e. 副審と監査は主審に向かって礼をします。

第24条 試合の運営

1. 主審とコーナー審判が使用する用語とジェスチャーは、付録7、8に記載されています。
2. アナウンサーは、次の競技者を色（赤/白）で呼び上げ、さらに次の競技者もその色（赤/白）で発表します。混乱を避けるために、アナウンサーは競技者の番号を呼び上げることもあります。
3. 主審は、両競技者に試合場に入るよう指示を出します。競技者は試合場に入る際とスタートラインに達した時に礼をする必要があります。競技者が自分で礼をしない場合、審判が礼をするように指示します。
4. 試合は主審が「勝負三本、始め」と命じた時に開始され、タイムキーパーは時計をスタートさせます。
5. 主審は「やめ」と呼びかけることで試合を止めることができ、タイムキーパーは時計を停止させます。
6. 試合がフルタイム前に止められた場合、主審は得点（一本）を与えるか、罰則を課すか、または得点なし（取りません）を示します。
7. 中断後、試合は主審が「続けて始め」と命じた時に再開され、タイムキーパーは時計を再開させます。
8. 試合の残り30秒が経過した時、タイムキーパーはベルやブザーで合図し、主審は「あとしばらく」と呼びかけます。
9. 試合終了時には、タイムキーパーがベルやブザーで合図し、主審は「やめ」と呼びかけます。競技者が自分のラインに戻った後、審判は勝者を「赤の勝ち」または「白の勝ち」と発表します。ポイントが同数の場合は、審判による決定（判定）や試合の延長（延長戦）によって勝者が決定されます。引き分けの場合については第9条を参照してください。
10. 勝者が発表された後、競技者は握手をし、試合場を出る際に礼をして退出します。
11. 競技者が試合場を退出した後、記録係員は次のラウンドに進む競技者に対して、次の試合で赤または白になるかを知らせます。

※注：

1. 記録の誤りにより誤った人物が試合に出場した場合、その試合は結果に関係なく無効となります。このようなミスを避けるため、各試合の勝者は次の試合の前に記録係員席で自分が赤か白か、また次の対戦相手が誰かを確認するべきです。これにより、誤りが発生しないようにします。
2. 部門内の試合間で位置を回転させる際、主審と副審は時計回りに回転します。

3. 審判チームの交代時には、試合場を離れるチームが一步前に進み、顔を合わせてから新しいチームに礼をします。試合場を離れる審判チームは、同じ方向を向いて一列で退出します。副審の交代のみの場合、新しい副審は旧審判に向かい、礼をしてから場所を交代します。

第25条 引き分けの場合

1. 試合の通常時間が終了して得点と同点の場合、主審は試合場の端に後退し、「判定」と呼びかけた後、笛を2回鳴らします。主審は手のジェスチャーを用い、副審は旗を使って勝者または引き分けを示します。主審はその後、笛を1回鳴らし、投票結果を承認します。その後、主審は指定された位置に戻り、もし多数決で決まった場合は「赤の勝ち」または「白の勝ち」を発表し、もし多数決に達さない場合は引き分け「引き分け」を発表します。
2. 「引き分け」と発表された場合、主審は延長戦を発表し、試合は1分間再開されず。主審は「延長戦、勝負始め」と告げます。全ての罰則は、通常の試合時間から延長戦に引き継がれます。
3. 競技者が「一本」を取ると、試合は終了し、勝者が審判により「赤の勝ち」または「白の勝ち」と発表されます。
4. 延長戦の残り30秒になると、タイムキーパーがベルやブザーで合図し、主審は「あとしばらく」と呼びかけます。
5. 延長戦終了時にまだ同点の場合、審判は再度「判定」を呼びかけ、同じ方法で投票しますが、今回は主審と副審は必ず決定を下さなければなりません。
6. 勝者が発表されます。「赤の勝ち」または「白の勝ち」。

※注：

「判定」で試合が決まる場合、審判と副審は次の基準を用いて決定を下します：

1. より強い態度、精神力、または戦う意志を示した競技者
2. 優れた技術を持ち、試合を支配した競技者

第26条 得点

1. 組手の試合での勝者は：
 - a. 競技者が3得点（三本）を取った場合
 - b. 対戦相手が失格（反則、場外反則、無防備反則、または失格）となった場合
 - c. 対戦相手が試合を続けられなくなった場合、または棄権した場合（棄権）
 - d. 試合終了時に競技者が相手より多くの得点している場合
 - e. 審判の判断（判定）
2. 以下は、得点（一本）を与えるための基準です：
 - a. 良い姿勢
 - b. 正しい態度
 - c. 気力
 - d. 残心
 - e. タイミング
 - f. 正確な距離
 - g. 正しい攻撃部位
得点となる技は、以下の部位のいずれかに明確に到達しなければならない。
 - i. 頭部
 - 各年齢区分における詳細な規定については「第28条：頭部への接触」を参照すること。
 - 後頭部への接触は禁止する（全年齢区分共通）。
 - ii. 顔面
 - iii. 腹部
 - iv. 胸部
 - v. 背部（得点部位であるが、接触は認められない。肩はターゲットに含まれない）
 - vi. 体側部（腰から脇の下まで）
3. 上記すべての基準を満たす場合、非接触の技についても、以下の場合に得点を与える。
 - a. 相手の攻撃を回避し、無防備な背後に対して接触することなく反撃した場合。
 - b. 相手を倒し、その後接触することなく極め技を行った場合。

4. 反則（ハンソク）、失格（シッカク）または棄権（キケン）による勝利は三本とみなす。競技者は、相手が棄権または失格した場合も勝者となる。
5. タイムキーパーは試合終了をベルまたはブザーで合図するが、試合の終了は主審が「やめ」と宣告した時点とする。したがって、終了の合図と同時に行われた技は得点として認めることができる。「やめ」の宣告後に行われた技は認められず、罰則の対象となることがある。
6. 両競技者が場外に出ている場合、得点は与えない。ただし、一方の競技者が場内に留まり、主審が「やめ」と宣告する前に有効な得点技を行った場合は、得点を与えることができる。
7. 両競技者が同時に技を出した場合（相打ち）、得点は与えない。

※注：

1. 「良い姿勢」で実行された技は、伝統的な空手の概念を示し、効果的である可能性が高いと見なされます。
2. 「正しい態度」は、感情と身体のコントロールを行い、対戦相手に対する悪意がないことによって示されます。
3. 「戦う精神」は、強さと速さを持った技に示され、粘り強く、ためらうことなく行われます。技は「気合い」とともに実行される必要があります。
4. 「残心」は、得点を考える際に見落とされがちですが、技の完成後も持続的な集中を示すことです。残心を示す者は、相手の反撃の可能性を意識し、集中を途切れさせません。競技者が技を決めた後に視線を維持しない場合、その技は得点になりません。
5. 「良いタイミング」とは、本条の5で示された標的に対して、反撃の余地のないきれいな技が実行されることを意味します。
6. 「正しい距離」とは、効果的な距離で技を実行することです。素早く後退する相手に対して技を仕掛けようとする場合、その技の効果は低下します。
7. 「正しい攻撃部位」とは、攻撃が当該部位に明確かつ的確に到達していることを含む。接触が浅い、またはかすった攻撃は「とりません」とする。
8. 真の同時攻撃（相打ち）は非常に稀です。相打ちとは、両方の競技者が同時に攻撃し、得点に値することは非常に稀であり、審判は相打ちで両者に得点を与えるべきではありません。審判は、真の得点を取った競技者に得点を与えるよう努めるべきです。

第27条 違反、ペナルティ、失格

1. 違反には3つのカテゴリーがあります：

- a. 場外とは、競技者の身体の一部が組手コートの外側の床面に触れることをいう。ただし、相手に押され、または投げられて外に出た場合は、場外とはみなさない。
- b. 無防備 – 競技者が自分自身を守らなかったり、相手に背を向けたり、距離内でガードを下ろしたり、自己の安全を顧みずに無謀な攻撃をすること。
- c. 反則 – 場外や無防備以外のすべての違反には以下が含まれます：
 - i. 過度の接触。すべての技は常に制御されなければならない、頭や顔を狙った攻撃が負傷の恐れを引き起こす可能性がある場合、罰則が科せられます（ただし、守備者に過失がある場合を除く）。年齢区分に応じた頭部接触については、別途第12条を参照してください。
 - ii. 過度な振り回し技や適切な引き手がない技など、適切な空手技術を示さず、制御されていない技。たとえ接触がなくても罰則の対象となります。
 - iii. 腕や足、喉、股間、関節、足の甲など、得点対象ではない部位への攻撃。
 - iv. 顔面への抜き手や底掌攻撃などの違反技。
 - v. 防御者が安全に着地できない、または防御者に受け身をとる機会を与えない投げ技。
 - vi. 終了せずに引き伸ばされた攻撃（例えば、組み技、押し込み、掴み技）。
 - vii. 怪我を偽ること。
 - viii. 礼儀を欠く行為により競技者やその団体が失格となることがあります。
 - ix. 時間を浪費したり、試合から逃避した場合。

2. 失格 – 最も重いペナルティで、試合から失格となり、相手の得点は3点に引き上げられます。競技者、コーチ、観客が空手道の精神を侮辱したり、トーナメント規則に違反した場合、失格となります。失格を宣言する前に、主審は審判長または副審判長に相談し、競技者が失格に値する理由を説明します。

3. 場外違反の段階（軽度から重度へ）：

- a. 場外：初回違反、警告が出されます。
- b. 場外注意：2回目の反則に対し、選手は「注意」を受けます。

-
- c. 場外反則：3回目の違反、競技者は失格となり、相手の得点は3点（三本）に引き上げられ、相手が試合に勝利します。
4. 無防備違反の段階（軽度から重度へ）：
- a. 無防備：初回違反、警告が出されます。
 - b. 無防備注意：2回目の反則に対し、選手は「注意」を受けます。
 - c. 無防備反則：3回目の違反、競技者は失格となり、相手の得点は3点（三本）に引き上げられ、相手が試合に勝利します。
5. 反則に該当する違反は、これまでに違反がなかった場合でも、あらゆるレベルで適用される可能性があります。同じ違反が繰り返されると、罰則はより厳しくなります。反則注意は、忠告の前に発令されることがあります。また、これまでに懲戒措置がなくても、反則が発令されることがあります。以下は、反則の違反に適用される罰則の段階（軽度から重度まで）です：
- a. 忠告：競技者に警告が出されます。
 - b. 反則注意：選手は「反則注意」を受けます。
 - c. 反則：競技者は失格となり、相手の得点は3点（三本）に引き上げられ、相手が試合に勝利します。

※注：反則において、罰則の段階を飛び越える主な理由は、競技者が相手に損傷を与え、競技を続けられなくした場合です。

第28条 頭部接触

1. 上段攻撃の規則は以下の通りとする。尚、上段攻撃の規則は主に以下の4つの区分によって異なるものとする。
 - a. マスターズ・一般
 - i. 一本を認めるためには、ヘッドガードへの制御された接触を要する。
 - ii. グローブがヘッドガードに接触しない場合は得点を与えない。ただし、後頭部を狙った技については、接触の有無にかかわらず別途規定に従う。
 - iii. 以下のいずれかに該当する場合、本区分においては過度の接触とみなし、警告または反則を科す。
 - 頭部に著しい変位が生じ、頸部損傷の恐れがある場合
 - 攻撃が制御されておらず、十分な引き戻しがない場合
 - 攻撃の衝撃が脳震盪を引き起こす可能性がある場合
 - b. ジュニアA・B・C
 - i. 一本を認めるためには、ヘッドガードへの「タッチ・コンタクト（軽い接触）」が必要である。
 - ii. 「タッチ・コンタクト」とは、グローブがヘッドガードに接触しているものの、頭部を揺らしたり移動させたり（ディスプレイスメント）しない程度の技と定義されます。
 - iii. 以下のいずれかに該当する場合、過度の接触とみなし、警告または反則を科す。
 - 頭部にいかなる変位が生じた場合
 - 攻撃が制御されておらず、十分な引き戻しがない場合
 - 攻撃の衝撃が脳震盪を引き起こす可能性がある場合
 - c. ジュニアD・E
 - i. ヘッドガードへのタッチ・コンタクト、または至近距離（ヘッドガードから約5cm以内）での非接触技は得点となります。
 - ii. 「タッチ・コンタクト」とは、グローブがヘッドガードに接触しているものの、頭部を揺らしたり移動させたり（ディスプレイスメント）しない程度の技と定義されます。
 - iii. 負傷を伴う接触があった場合は、警告または反則が与えられます。
 - iv. 以下の事項は過度な接触（過剰なコンタクト）とみなされます。

- 攻撃によって頭部が少しでも揺れたり動いたりした場合。
- 攻撃がコントロールされておらず、適切な引き手がない場合。
- 攻撃の衝撃が脳震盪を引き起こす可能性がある場合。

d. ジュニアF・G

- i. ヘッドガードは着用しない。
- ii. 頭部を狙った攻撃は一切認められません。
- iii. たとえ接触（コンタクト）がなかったとしても、頭部を狙った攻撃そのものが反則の対象となります。
- iv. 当区分においては、制御された中段攻撃のみが一本として認められる。

※注：

- すべてのカテゴリーにおいて、過度な接触（過剰なコンタクト）は「反則」カテゴリーの警告または罰則の対象となります。
- 危険な行為や技については、累積回数にかかわらず、即座に「反則注意」または「反則」が科せられる場合がある。

第29条 負傷および事故

1. 競技者が負傷した場合、主審は直ちに試合を停止し、メディックを呼ばなければならない。負傷の診断および処置を行うことができるのはメディックのみである。処置後、メディックは競技者が試合を継続できるか否かについて審判に助言する。
2. メディックが競技者を試合続行不可能と判断した場合、その競技者は当該試合を続行することはできない。負傷が重度である場合、メディックはその部門における以後の試合にも競技者が出場できないと判断することがある。
3. 棄権： 競技者が試合を続行できない場合、または主審が競技者に試合の中止を命じた場合を指す。棄権の理由には、現在の対戦相手によって引き起こされたものではない負傷も含まれる。
4. 両競技者が同時に負傷した場合、または既往の負傷が悪化し、メディックが競技者の試合続行を不可能と判断した場合には、得点の多い競技者が勝者とされる。両者の得点と同じである場合、勝者は審判員の判定によって決定される。

※注：医師が「選手は試合を続行すべきではない」と助言した場合、主審はこの判断に従う義務があります。その選手は試合を続行することは認められません。

第30条 団体組手競技の追加規則

1. 各団体は最大2名の補欠を登録できる。補欠は、第一ラウンドの試合開始前までに登録されなければならない。
2. 試合順の提出：
 - a. 各ラウンド開始前に、主審または記録係の指示に従い、団体は出場順序を提出する必要があります。
 - b. 試合順は、団体キャプテンまたは団体コーチが正式な書式に記入して提出します。
 - c. 提出された試合順は、団体が次のラウンドに進出しない限り、変更することはできません。
 - d. 対戦相手団体は、試合順が発表されるまで、相手の試合順を見ることはできません。
3. 選手不足の場合：
 - a. その団体が人数不足でも、すべての試合に勝利すれば勝てる人数（定員の半数以上）がいる場合、試合に参加することができます。
 - b. この場合、試合順の最後の位置が空席となり、空席試合は3-0で相手団体の勝利として記録されます。
4. 通常の団体組手試合の結果：
 - a. 試合時間終了時点で同点の場合、引き分けとして記録されます。
 - b. 通常の団体組手試合では、延長戦は行われません。
5. 勝者の決定方法：ラウンド終了後、個々の試合で最も多くの勝利を収めた団体が勝者となります。
6. 勝利試合数が同点の場合、総得点で勝敗を決定します。
7. 総得点と同点の場合、各団体は代表選手を1名選出し、代表戦を行います。
8. 代表戦において、必要な場合、延長戦が行われる可能性もあります。

※注：

1. 試合順を提出する際、コーチまたは団体キャプテンは正当な身分証明書を提示する必要があります。
2. 提出フォームには以下の情報を含める必要があります：

- a. 国名
- b. グループ名
- c. 試合での指定団体カラー
- d. 明確に番号付けされた選手順序 (1~5または1~3)
- e. 選手のフルネーム
- f. トーナメント番号コーチまたはキャプテンの署名

付録 1 年齢区分

年齢区分	生年月日の範囲	年齢 (2026年12月31日時点)
マスターズ A	1966年12月31日以前に生まれた場合	60+
マスターズ B	1967年1月1日 ~ 1976年12月31日	50~59
マスターズ C	1977年1月1日 ~ 1986年12月31日	40~49
一般	1987年1月1日 ~ 2006年12月31日	18~39
Jr. A	2007年1月1日 ~ 2008年12月31日	18~19
Jr. B	2009年1月1日 ~ 2010年12月31日	16~17
Jr. C	2011年1月1日 ~ 2012年12月31日	14~15
Jr. D	2013年1月1日 ~ 2014年12月31日	12~13
Jr. E	2015年1月1日 ~ 2016年12月31日	10~11
Jr. F	2017年1月1日 ~ 2018年12月31日	8~9
Jr. G	2019年1月1日 ~ 2020年12月31日	6~7

付録2 指定形 (空手)

形	年齢別部門
前進後退	マスターズ A～C、一般、Jr. A～G
四方割	マスターズ A～C、一般、Jr. A～G
基本型 1・2・3	マスターズ A～C、一般、Jr. A～G
四方拝	マスターズ A～C、一般、Jr. A～G
正整	マスターズ A～C、一般、Jr. A～G
二十四 (大)	マスターズ A～C、一般、Jr. A～F
抜塞	マスターズ A～C、一般、Jr. A～E
鎮東	マスターズ A～C、一般、Jr. A～D
壮鎮	有段者の部限定・マスターズ A～C、一般、Jr. A～C
鷲牌 (小 / 大)	有段者の部限定・マスターズ A～C、一般、Jr. A～C
轉身	有段者の部限定・マスターズ A～C、一般、Jr. A～C
三十六歩	有段者の部限定・マスターズ A～C、一般、Jr. A～B
公相君	有段者の部限定・マスターズ A～C、一般
龍山	有段者の部限定・マスターズ A～C、一般

付録3 指定形 (古武術棒・釵)

棒形	年齢別部門
基本棒型 1・2	全年齢対象
棒練習型 1・2	全年齢対象
周氏の棍 (小)	全年齢対象
周氏の棍 (大)	全年齢対象
佐久川の棍 (小)	古武有段者限定・マスターズ A～C、一般、Jr. A～C
佐久川の棍 (大)	古武有段者限定・マスターズ A～C、一般、Jr. A～B
知念佐久川の棍	マスターズ A～C、一般、Jr. A～B

釵形	年齢別部門
釵練習型 1・2	全年齢対象
津堅志多伯の釵	全年齢対象
北谷屋良の釵	古武有段者限定・マスターズ A～C、一般、Jr. A～C
浜比嘉の釵	古武有段者限定・マスターズ A～C、一般、Jr. A～B

付録4 形スコアシート

2026年宗家杯において、型審査用紙の日本語版は不要です。英語版については、下記のリンクおよびQRコードをご参照ください。

https://drive.google.com/file/d/1DDnm214c0wdKZDYcT86hLsNNtYybr_Rj/view?usp=drive_link



付録5 承認済み防具（保護用具）

承認済みボディプロテクター

ボディプロテクターに関する留意事項：

- 色は黒であること。
- 胸部、腹部、体側を保護するものであること。また、背面も保護できるものが望ましい。肩の保護は不要であり、適していない。
- 硬質（ハードタイプ）ではなく、柔軟性のある素材で作られていること。
- 厚さは2cmを超えないこと。適したボディプロテクターと適さないボディプロテクターの例（写真を以下に掲載）：



ボディプロテクター
承認済み



ボディプロテクター
承認不可

- 色の不適合





ボディプロテクター
承認済み



ボディプロテクター
承認不可

- 色の不適合
- 肩の保護は不要です





ボディプロテクター
承認済み



ボディプロテクター
承認不可

- 防具が厚すぎます
- 素材が硬すぎます



承認済みヘッドガード

ヘッドガードに関する留意事項：

- 色は黒であること。最小限のハイライトカラーやブランドロゴは認められる。
- 顔面、顎、側頭部、および後頭部を保護するものであること。
- 周辺視野を含め、競技者が良好な視界を確保できるものであること。
- フェイスマスクは鼻との間に十分な隙間があること。ただし、顔から離れすぎていてはならない。
- フェイスマスクは成形プラスチックなどの素材で作られていること。
- フェイスマスクの素材は金属製も認められるが、成形プラスチック製が望ましい。
- 頭部へのノンコンタクト技による得点が認められるジュニア部門（Jr D - Jr E、10-13歳）では、成形パースペックス（アクリル樹脂）製フェイスマスクの使用を認める。



ヘッドガード 承認済み

- ヘッドガードを必要とする全ての部門に適している



ヘッドガード 承認不可

- 色の不適合
- フェイスマスクがない
- 視界が制限される可能性がある





ヘッドガード
承認済み
ジュニアD・Eのみ



承認不可
マスターズA・C、一般、
ジュニアA・C

- 頭部へのタッチコンタクト、またはノンコンタクト技のみが認められる部門（ジュニアD・E、13歳以下）にのみ適している。
- 頭部への（フル）コンタクトが認められる部門（マスターズA・C、一般、ジュニアA・C、14歳以上）には適していない。



ヘッドガード
承認済み
ジュニアD・Eのみ



承認不可
マスターズA・C、一般、
ジュニアA・C

- 頭部へのタッチコンタクト、またはノンコンタクト技のみが認められる部門（ジュニアD・E、13歳以下）にのみ適している。
- 頭部への（フル）コンタクトが認められる部門（マスターズA・C、一般、ジュニアA・C、14歳以上）には適していない。





ヘッドガード
承認不可

- フェイスマスクが顔から離れすぎ
ています



ヘッドガード
承認不可

- 色の不適合
- ディップ成形（コーティング）
フォーム製ヘッドガードは、十分
な保護性能を備えていません



承認済み拳サポーター（グローブ）

拳サポーターに関する留意事項：

- 色は主に黒であること。最小限のハイライトカラーやブランドロゴは認められる。
- 指の第一関節より下まで保護されており、擦り傷を防ぐための親指の保護があること。
- ボクシンググローブのような、大きすぎたり重すぎたりするものは認められない。
- 頭部へのコンタクトが認められる部門（ジュニアC以上、14歳以上）では、WKF形式のグローブは認められない。
- 頭部へのノンコンタクト技による得点が認められるジュニア部門（ジュニアD以下、13歳以下）では、赤または青のWKF形式のグローブの使用を認める。



拳サポーター 承認済み

- 親指の保護があるMMA形式（オープンフィンガー）グローブは使用可能。



拳サポーター 承認済み

- この形式のグローブは承認される。





拳サポーター
承認済み
ジュニアD・Gのみ



承認不可
マスターズA・C、一般、
ジュニアA・C

- WKF形式のグローブは、頭部へのタッチコンタクト、またはノンコンタクト技のみが認められる部門（ジュニアD-G、13歳以下）にのみ適している。
- 頭部へのコンタクトが認められる部門（マスターズA・C、一般、ジュニアA・C、14歳以上）には適していない。



拳サポーター
承認不可

- 親指の保護がないMMA形式（オープンフィンガー）グローブは認められません。





拳サポーター
承認不可

- ボクシング形式のグローブは認められません。
- 大きすぎる（かさばる）ため、認められません。
- 重すぎるため、認められません。
- 赤色は認められません。



承認済みすね当て・甲あて（シン・インステップガード）

すね当て・甲あてに関する留意事項：

- 望ましい色は黒または白である。
- 赤または青のWKF形式のプロテクターも使用可能である。
- その他の派手な色は認められない。
- すねと足の甲が保護されていること。
- 不必要に厚手（大型）なすね当ては認められない。
- すね当て・甲あては空手着のズボンの下に着用すること。



すね当て・甲あて
承認済み

- WKF形式のすね当て・甲あては使用可能。



すね当て・甲あて
承認不可

- 甲あてのないすね当ては認められません。





すね当て・甲あて
承認済み

- 布製（サポータータイプ）のすね当て・甲あては使用可能。



すね当て・甲あて
承認済み

- 足先まで完全に覆うタイプのすね当て・甲あては使用可能。



承認済みマウスガード（マウスピース）

マウスガードに関する留意事項：

- マウスガードは適切にフィットしていること。簡単に外れ落ちるものであってはならない。
- 市販の成形タイプ（お湯で合わせるもの）、または歯科医院で製作されたもののいずれも使用可能。
- 上顎のみのマウスガードは使用可能。
- 上下両方のマウスガードも使用可能。
- 色付きのマウスガードも使用可能。



マウスガード 承認済み

- 上歯のみのマウスガードが使用可能です。
- 色付きのマウスガードも使用可能です。



マウスガード 承認済み

- 上下一体型（ダブル）のマウスガードも使用可能です。
- 透明なマウスガードも使用可能です。



承認済みファウルカップ（男子競技者）

ファウルカップに関する留意事項：

- 偶発的な蹴りに備え、金的（股間）部分を保護するものであること。
- 下腹部まで覆うボクシング形式のファウルカップは認められない。
- ファウルカップは空手着のズボンの下に着用すること。



ファウルカップ
承認済み

- 承認されるファウルカップの形式



ファウルカップ
承認不可

- 下腹部まで覆うボクシング形式のファウルカップは認められません。



付録6 組手スコアシート

2026年宗家杯において、組手記録用紙の日本語版は不要です。英語版については、下記のリンクおよびQRコードをご参照ください。

https://drive.google.com/file/d/1r62Ke42OulFMyTc7qfLc_PgacqIkN6Bs/view?usp=drive_link



付録7 組手主審用語集とジェスチャー

以下のリンクより、外部ファイル（PDF版 1.0）をご参照ください。

https://drive.google.com/file/d/1s3Mu7r-e2VxwI5BGOdBzXg_gB1aZoymF/view?usp=sharing



付録8 副審の旗信号

以下のリンクより、外部ファイル（PDF版 1.0）をご参照ください。

<https://drive.google.com/file/d/1nre69NIuLRhTTErcbGVgqigjitBVWr8b/view?usp=sharing>

