



第14回中部空手道錬成大会

令和5年8月6日

愛知県武道館

第3競技場(2F柔道場)※選手控へは第5競技場(3F剣道場)

開場:午前9時 選手受付:9時30分 型試合開始:午前10時

選手受付は団体受付です

組手試合は型試合終了後に開始となります

国旗

本部席

Aコート

Bコート

観覧席

観覧席

- ・フェイスシールドとマスクを着用は任意とします
- ・アップは剣道場で行って下さい
- ・ロビー、階段、観覧席では止めて下さい
- ・閉会式はありません 表彰後適時解散となります
- ・エレベーターは使用禁止とします
- ・マナーの良い施設利用を心がけてください

極真館中部地区支部長会

型競技錬成大会規定

1 競技の進め方

(1) 予選

参加選手は、トーナメントに従い2人同時に予選指定型を演武する。

赤白旗判定により勝敗を決し決勝進出者は上位4名とする。

参加選手が7名以下の場合は、リーグ戦により予選順位を決定する。(上級のみ)

(2) 決勝

決勝進出者は指定された型の内一つを選択し、くじまたは予選順位により決定した順番で演武する。

(予選順位は得点の高い者が上位とし、演武の順番は下位の者からとする)

2 勝敗の決し方 (採点方式)

5人の審判がそれぞれ10点満点で採点する

5人の内最高点と最低点を除いた3名の合計点で順位を決定する。

三審制の場合は、3名の合計で決する。同点の場合は、次の順に従い順位を決する。

①最低点が高い方が順位が上となる。

②最高点が高い方が順位が上となる。

③主審の得点が高い方が順位が上となる。

④2人同時に演武を行い、赤白旗判定で決する。(予選型で行う)

3 勝敗の基準

6点を基準点として、減点法・加点法の併用により4点まで加点することができ10点満点で競う。

減点・加点の基準は次の通りとする。

動作の正確さ	・立ち方、突き、蹴り、打ち、受けのそれぞれの技が、正しい目付けの下に正確であること。 ・中間動作が適切であり、ムダな動きがないこと。 ・重心の移動やバランスに優れていること。
技の緩急	・速く動くべきところが速く動けること。 ・緩やかに動くべきところが緩やかに動けること。 ・連続動作が用法に即したリズムで動いていること。
力の強弱	・力を入れるべき所に適当な力が入っていること。 ・力を抜くべき所で力が抜けていること。 ・技の威力が表現できていること。
息の調整	・息吹や気合いが適切にできているか。 ・呼吸の乱れがなく動作との調和が図れているか。

上記の各項目について、各1点ずつの配点があり、0.1点単位(0.1~1.0)

で減点または加点を行うことができる。

上記の他に次の項目で減点または失格とすることがある。

- ・ 申告した型名と実際の演武型が異なる場合(失格)
- ・ 演武開始時に言う型名と実際の演武型が異なる場合(失格)
- ・ 試合場から両足が出しまった場合(失格)
- ・ 試合場から片足が出しまった場合(減点0.5)
※2人同時で演武する際は、試合場の横線に限り減点の対象とはならない。
- ・ 型の演武を中断した場合は失格。一時的な中断の場合は、審判の合議の上減点(0.5~1.0)。
- ・ 型の動作をとばしてしまった場合、減点(1.0)または失格。
- ・ その他主審が判断し、合議の上判断または型競技審判長の裁可に従う。

4 競技上の注意点

- ・ 仮想敵をしっかりと捉えて動作を行えることが肝要である。目付けは相手を察知する心(意識)を通して自然に行い、ただ凝視すれば良い訳ではない。型では複数の相手を想定しているので、一方の敵に対し一旦首だけを向けあらためて動き出すような類の動きでは、見ている方以外の相手を全く意識しておらず、正しい目付けとはいえない。その後に繰り出される技がどんなに素晴らしいとしても、不正確な目付けという意味で減点対象になる場合もある。
※平安その3・第20教程目のように、実際の目は正面を見ている、心(意識)が後方の相手をしっかり捉えているような目付けもある。
- ・ 相手の存在を無視したような、徒に足を高く上げて蹴る行為や、演武線を踏み外したような行為は、どんなに見栄えが良くとも全くポイントにはならず、むしろ理合いの外れた不正確な動作として減点対象となる場合もある。
- ・ 動作を行うに当たり、無駄な動作や無駄な重心移動は行わない。その後に繰り出される技がどんなに素晴らしいとしても、無駄な動作が伴えば減点対象となる場合もある。
- ・ 立ち方が極まるのと同時に受ける、蹴る、突くなど、各動作に要求される要素を正しく表現できることが大切である。例えば、立ち方が極まるのと同時に突くべき動作では、立ち方が決まってから突いたのでは、不正確な動作として減点対象となる場合もある。

5 競技の進行

- (1) 選手は、呼名されたら礼をして試合場に入り、演武開始場所に立つ。
- (2) 主審の「正面に礼」の号令で礼をする。
- (3) 主審が右手を高く上げたのを合図に型を開始する。
- (4) 型を開始する際は、大きな声でゆっくり正確に型名を言ってから開始する。
(型名を申告する際、絶叫はしない。型名が聞き取れなかった場合は失格とする)
よけいな号令は一切かけてはならない。
- (5) 型が終了したら自分でなおり主審の号令を待つ。
- (6) 主審の「判定お願いします。判定。」の号令で、審判は赤白旗または得点盤を上げる。
この時、副審は組手と同じように一斉に笛を吹く。
- (7) 採点の時は、アナウンスが主審から順に得点を読み上げ、最後に「ただいまの合計〇〇点」と発表する。
- (8) 主審の「正面に礼」の号令で選手は礼をして退場する。

組手競技錬成大会規定

試合は、極真空手道連盟「試合規則、審判規則」に準じて行います

試合時間: 幼年の部 小学生の部 中学生の部 女子の部 壮

本選 1分30秒 延長 1分 (再延長 1分マストシステム)

高校生 一般の部 本選 2分 延長 2分 (再延長 2分マストシステム)

・ヘッドギアも各自で用意、面部分にガードが付いた物に限ります。

・中学生までは面金あり、高校生からは面金なし (要マウスガード)

・赤色のヘッドギアは使用できません。

・全クラス、皮製・ビニール製のグローブ・足サポーター類は使用禁止です。

・拳サポは布制であっても、うすい物は使用できません。

・ファールカップは道着の下に着用して下さい。

・道着の袖を折り曲げたり、短く切ったものは禁止です。

・小学生以上～高校生女子・女子はカップシールド、

チェストガードのいずれかを着用

・小学生以上～高校男子はチェストガードを着用

・帯止めを必ず着用して下さい。

・壮年部の試合はノックダウン制です。

・男子については、年齢に関係なく道着の下のTシャツ等は着用禁止です。

クラス	ヘッドギア	拳サポーター	膝サポーター	レッグサポーター	ファールカップ	マウスガード	カップシールド	チェストガード
幼年	○	○	△	○	△	×	△	△
小学生(男子)	○	○	△	○	○	×	×	○
小学生(女子)	○	○	△	○	△	×	△	○
中学生(男子)	○	○	△	○	○	△	×	○
中学生(女子)	○	○	△	○	△	△	○	○
高校生(男子)	○	○	△	○	○	○	×	○
高校生(女子)	○	○	△	○	△	○	○	○
一般(初・中)	×	○	△	○	○	△	×	×
一般上級	×	×	×	×	○	△	×	×
女子	×	○	△	○	△	△	○	○
壮年	×	○	△	○	○	△	×	×
※ ○は装着義務		△は任意		×		は不要		