

2015 空手道競技全国審判員講習会 資料

改正主旨

今般 WKF ではオリンピック正式参加を目指し、ルールをより明確化する目的で一部改正を行った。主審・副審の役目を限定し、より集中した審判判断で誤審を少なくするよう、また選手・審判員だけでなく、観客・マスメディアをも意識した改正であるが、大きな変更ではないので円滑な早期移行が可能と思われる。

主な改正点

組手競技

1. 主審・副審・監査の役務明確化
2. 相手を両手で掴むことの禁止
3. よりスポーツとしての適合、多数決の明確化

主審と副審の役割について

1. 副審は得点技と場外のみ表示する。罰則については主審の提示についてのみ表示する。不同意は何もしない。
主審は常に全ての C 1 と C 2 において、副審に意見を求めることができる。
たとえ 4 名の副審が得点を表示していても、主審は補助動作を用いて副審に対し C 1 (過度の接触) または C 2 (無防備、場外、掴みなど全ての違反) の再考をさせることができる。
※主審は宣告するためには少なくとも副審 2 名以上の同意が必要である。
2. 主審が過度の接触で C 1 の補助動作をした場合、副審は相手選手の無防備であると思っても C 2 を表示することはできない。
3. 副審は C 1, C 2 の違反があったと思っても旗表示することができない。ただし、危険防止等必要がある場合は旗を頭上で回して知らせる。コート主任は競技を止めることができる。
4. 主審が赤の掴みを補助動作で促した時、副審は青が掴んだと思っても、青の C 2 を表示することはできない。
5. 片方の選手が両手で掴んだあとに有効な上段蹴りがあっても、主審は両手で掴んだ瞬間にヤメをかけることが重要である。たとえ 2 名以上の副審が得点を表示しても、主審は再考を促し副審が同意したら掴みの違反を与える。
6. 主審がヤメをかけた直後に有効技がでて複数の副審の旗があがった。この場合は今ま

でどおり、主審はヤメが早かったと思っても、副審はヤメの前と判断して旗をあげていると解釈して技を取らなければならない。しかし、明らかにヤメの後の攻撃であったと判断できる時は、コート主任が競技を止める。

※規定違反が発生したら監査は笛を吹きコート主任に知らせる。コート主任は競技を止める。この原則に立ち返る。

掴みと投げについて

1. 相手を掴むことは禁止。ただし片手で掴むことは、即座に攻撃するか、相手を倒すか、または自分が倒れないようにするのみ許される。
相手の蹴り足を掴み、もう片一方の手で相手を掴み倒すことだけ許される。
2. 帯から下の掴みは全てC 2の違反となるが、そのまま投げに入ったらC 1となる。
※掴んだだけならC 2、投げの動作に入ったらC 1。
3. 片方の手で掴み、もう一方の手は掴んではないが相手の身体に添えている場合、掴みの違反に該当させる。投げは片手のみで行い、両手を使った投げは掴んでいなくても許されない。
4. 片方の手で掴んで突いた技が決まらなかったため、その後手を離さないで再度突いたら技が決まっても有効にはならずC 2となる。
5. 片方の手で掴んで投げを掛けた、投げが掛からずにその手を離さずにもう一回投げを掛け続けたらC 2となる。すぐに離せば適用しない。
6. 投げられた方が自分の身の安全のため相手を片手で掴んでいいのは、投げが掛けられている間のみ。※投げが決まって倒れたら掴んでいた片手を離さなければC 2となる。
7. 手払いは合法である。
※手払いにより転倒した選手が怪我をした場合は、相手に触れずに空手道伝統の足払いによる転倒と同様に、受け身を取らなかった選手がいけないこととして、手払いした選手にC 1は与えない。転倒した選手が競技続行不能の場合は棄権となる。

監査について

1. 監査は競技開始・終了の礼を監査席前で行う。
2. 監査は競技を始める前に選手の安全具をチェックする。
3. 監査は副審の旗を確認し、ルール違反があった時、旗の合図とともに笛を吹く。
時間の管理も大切な業務である。

【追加項目】

1. 道着の上着は必ず脇に紐のあるものを着用する。
2. 残心の定義の簡略化
※ポイントが評価される際に一番見逃されやすい点。相手の反撃への意識を持ち続けること。
3. トーナメントで同一選手が連続する場合は競技時間と同じ休憩時間を与える。 赤・青

変わるときには5分を与える。

4. 競技時間残り10秒未満では、「不活動」は適用しない。
5. 競技時間はメダルに係る競技でも本戦と同じにする。
6. 国際正式競技ではコーチは副審が角度によって見えなかったと思われる技について「有効技」であるとアピールできる権利がある。
7. 競技場のマット敷きについて選手の定位置を色の違うマット敷きとする。
8. メダルに係る競技で双方反則負けになった場合、判定により順位を決める。

ジェスチャーについて

1. 主審のテンセコンド適用時のジェスチャー（逃避の時のくるくるサイン）は格闘を避けるに該当する場合（場内の逃げ回り）のみとし、その他のC2でテンセコンドに該当する場合は（くるくる）しない。 現行とかわる。 ジェスチャー及び旗表示を簡素化する。
※場外、掴み、プッシング、チェストツーチェストは、その補助動作の後同意が得られれば、いきなりC2の「反則注意」の正式動作に入る。
2. 副審が違反を見たときの頭上で旗を回旋する動作はなくなる。同じく、副審の不活動の旗を回旋する動作もなくなる。 ただし必要に応じて競技を止めたい場合、頭上で旗を回す。（注目すべき選手側の旗を回す）
3. 副審の得点表示は真横に出す。
4. 主審は可能な限り4名の副審の表示が判断できる位置を保つ。（少なくとも副審3名の旗が視野に入る位置に立つ）
5. 主審は監査と副審4名の視野を妨げない位置に立つ。
6. 副審のC1同意表示は当該色の旗を外に交叉させ肘を伸ばして正面にまっすぐ伸ばす。

審判技術について

1. 主審のジェスチャーと発声は審判団への共同合図であるから明確にピシッと行うこと。
2. 副審の旗表示の遅れは不信感に繋がる。「後出し」しないよう素早く出すこと。
3. つかみ合った状態で、簡単に双方にウォーニングを与えるのではなく、その原因を見極め、適切に処理する。
4. 片方の選手が一方的に下がり、両者ともに技が出なかったからと安易に「不活動」を適用しようとする審判員が見受けられるが、この場合は下がった選手の逃避も念頭に入れて判断すること。

形競技

1. 形の礼は 6 回行うが、礼をしなかった為に反則となるのはコート内で行われる 2 回の礼のみ
 - ※赤青入場し①正面に礼②お互いに礼、青が退場し赤が演武開始位置に進む③演武開始前の礼、形名を呼称し演武する。演武が終了した位置で④演武終了の礼、赤が退場し青が同じ要領で礼をする。判定後、⑤お互いに礼、⑥正面に礼、両者退場
 - ※演武を開始する前の礼と演武が終了した時の礼、③と④が反則の対象
 - ※団体でも同様、形開始前の礼と分解終了時の礼までが計測（6 分以内）の対象となる
2. 形競技の中で反則行為が発生し、副審を集合させられるのは主審のみであり、副審から挙手などで主審に申し出ることはできない
 - ※主審が反則行為に気付かない場合でもアピールしてはいけない
3. 形審判員の旗の持ち方は、1 審（主審）2 審 5 審は右手赤、左手青、3 審 4 審は右手青、左手赤とする
4. 形競技の帯がほどけて床に接触した場合反則とする。
緩んだ場合は減点対象とし、緩んだとは帯が尻のところまで下がったらする。
 - ※結び目がほどけた場合は減点の対象としない
 - ※帯を止めるゴムやマジックテープは規定違反
5. 形の難易度と派手なパフォーマンスを混同しないように
6. 形演武での不適切な間合いは中断と見做す
7. 形競技において、不必要な呼気または道着を叩くことに関しては、自動的に評価の 3 分の 1 を減点する 通常では勝ちはありません
8. 赤選手の演武が終了後、青の選手が棄権したとき赤の選手は以降演武した形を使用することができる。
9. 得意形はリストに従う
10. メダルに係る競技で、双方反則負けになった場合、順位を決めるために「判定」で勝ち負けを決める。しかし次の競技には進めない。