

全日本空手連盟

形競技 形審判試験問題

答案用紙は試験官に提出すること。解答は全て答案用紙に記入すること。氏名、番号、その他必要事項を答案用紙に記入のこと。

試験会場では、その他の用紙又は本を机上に置いてはならない。試験中、他の受験者と話し合ったり、カンニングが発見された場合は、不合格となる。試験の手順等について不明な点がある場合は、試験官に質問すること。

筆記試験及び実技試験の結果は、所属する競技団体に送付される。

形 試 験

セクション1： 正誤問題

全ての状況に当てはまる場合は答案用紙の“正”の欄に、そうでない場合は“誤”の欄に“X”を記入のこと。各問1点。

1. 敗者復活戦では同じ形を繰り返し演武しても良い。
2. 形試合の時間は、分解も含め6分である。
3. 形試合では、競技者自身が所属する流派で指導された変化であれば許される。
4. 棄権は別として、一度演武した形を繰り返し演武してはならない。
5. 形演武終了後、赤は競技場外で青の演武を待つ。
6. 形が規約通りでなかった場合、又は違反があった場合、主審は判定を下すため他の副審を呼んでもよい。
7. 競技者が反則となった場合、主審は組手試合での取りませんの合図同様、旗を交差させる。
8. 判定の際、大多数の票を得た競技者の勝ちが呼び出し係によって宣告される。
9. 判定後（審判が旗を下げた時）、主審は適切な色の旗を上げ勝者を示す。
10. 判定の際、副審2名が赤、1名が青、2名が引き分けの場合、同点決勝戦の形演武となる。
11. 審判員は、演武されている流派の形の正確な基本を見なければならない。
12. 形演武を始める位置には、競技場境界線内に小さなX印で記される。
13. 一致性とは、流派の基本形の動きと矛盾がないことを意味する。
14. メダル獲得で良く知られた国に所属する競技者には、特別な配慮をすべきである。
15. 形演武を始める位置は、競技場の2メートル内側、主審に向かう。
16. チームメンバーによる形演武開始及び終了の号令は、外部的な合図とは見なされない。
17. 形競技では、マットは全て同色でなければならない。
18. 審判員は演武されている形（競技者の所属する流派の形）の正確な基本を見なければならない。
19. 形演武で動きが止まってしまった場合、反則となる。
20. 敗者復活戦では、非常に長い形のみが許される。
21. 形試合では、空手着の袖をまくってはならない。
22. 記録席に形名を告げるのは、コーチ又は競技者の責任である。
23. 選手が現れなかった場合（棄権）、自動的に相手側の勝ちとなる。

24. 相手の競技者が現れず棄権となった場合、その試合で演武する予定であった形（記録席に登録済み）を次ぎの試合で演武することはできない。
25. 空手着のズボンは、すねの半分を覆うくらいであれば少々短くてもよい。
26. 形と分解の合計の演武時間は、5分間である。
27. 形と分解の合計の演武時間は、7分間である。
28. 記録席係には、時計係、得点係、呼び出し係が含まれる。
29. 形競技場は12m×12mである。
30. 形試合の審判は、競技者と同じ国籍を有してはならない。
31. リボン及びその他のヘアアクセサリーの使用は組手試合では禁止されているが、形試合では許される。
32. 団体形のメダル獲得に係わる試合では、分解を演武する。
33. 各試合における3名又は5名の審判団は、コート主任によって指名される。
34. 各試合における5名又は7名の審判団は、コート主任、又はコンピューターソフトウェアによって指名される。
35. 各試合における5名の審判団は、審判委員会によって指名される。
36. 票数を数えるのに十分な時間（約5秒）が与えられた後、笛が短く吹かれ、旗が降ろされる。
37. 女子競技者は空手着の下に白無地のTシャツを着用しなければならない。
38. 女子競技者は空手着の下に白無地のTシャツを着用してもよい。
39. ズボンの長さは、少なくとも脛の3分の2を覆い、踝まであつてはならない。
40. 無認可の服装及び用品の着用は禁止される。
41. 目立たないゴムバンド又はポニーテールを結ぶ物の使用は、形試合では許される。
42. 競技場は、連続した形の演武ができるよう十分な広さでなければならない。
43. 組手競技で使用されるマットは、形試合には適していない。
44. 形演武の際、空手着の上着を脱いでもよい。
45. 聞こえる合図は、一時的なバランスの崩れと同等の罰則に値する。
46. 競技者の所属する流派で指導された変化は、許可されない。
47. 各試合前に、演武する形を記録席に知らせなければならない。
48. 分解演武終了後、礼をしなかったチームは反則となる。
49. 必要とされる形の数は、登録した個人選手数又はチーム数によって異なる。
50. 不戦勝は、選手数又はチーム数として数えられる。

- 5 1. 審判は3つの主な評価基準に基づき、選手又はチームの演武を評価する。
- 5 2. 2つの主な評価基準とは、技術面と競技面の演武である。
- 5 3. 分解の際の技術のコントロール不足による負傷は、減点要素と見なされる。
- 5 4. 3つの主な評価基準とは、一致性、正確な呼吸法、技術の難易度である。
- 5 5. 3つの主な評価基準とは、力強さ、スピード、タイミングである。
- 5 6. 3つの主な評価基準とは、同時性、立ち方、タイミングである。
- 5 7. スピードとバランスは、技術面的な演武の一部である。
- 5 8. リズムと力強さは、競技面的な演武の一部である。
- 5 9. 正確な呼吸法、技、流れるような動きは、技術的な演武の一部である。
- 6 0. 形の難易度及び立ち方は、技術的な演武の一部である。
- 6 1. 力強さ、スピード、バランス、集中力は、競技面的な演武の一部である。
- 6 2. 分解演武では、流れるような動き及びコントロールは技術的な演武の一部である。
- 6 3. 分解演武では、バランス、タイミング、スピードは競技面的な演武の一部である。
- 6 4. 分解演武では、力強さ、タイミング、立ち方は競技面的な演武の一部である。
- 6 5. 分解には形同様の重要性が置かれる。
- 6 6. 演武開始前の過大な礼は、減点要素と見なされる。
- 6 7. 分解演武の際、技のコントロール不足により負傷を来した場合、反則となる。
- 6 8. 演武を評価するうえで、主な評価基準2つとも同等に重要視しなければならない。
- 6 9. 異なる形を演武した場合、又は異なる形を告げた場合、反則となる。
- 7 0. 足をならしたり、胸や腕又は空手着を叩いたりすることは、審判団が判定を下す際に考慮すべき点である。
- 7 1. 演武中、数秒間の明らかなとぎれ又は停止は、反則とはならない。
- 7 2. 分解演武は、形演武ほど重要視されない。
- 7 3. 審判妨害は反則につながる。
- 7 4. 如何なる人物（他のチームメンバーを含む）からの聞こえるような合図は、減点要素となる。
- 7 5. 形演武中に帯が落ちた場合、反則となる。
- 7 6. 主審の指示に背いたり品行が悪い場合、減点要素となる。
- 7 7. 主審の指示に背いたり品行が悪い場合、反則となる。
- 7 8. 形及び分解の制限時間6分を超過した場合、減点要素となる。

79. 団体形競技では、チーム3名全員が主審の方に向けて演武を開始し、終了しなければならない。
80. 形演武は格闘技の点から現実的でなければならない、技の集中力、力強さ、潜在効果を示す必要がある。
81. 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、減点要素とは見なされない。
82. 少々のバランスの崩れは、形演武を評価するうえで問題とはならない。
83. 形及び分解時間の制限時間6分を超過した場合、反則となる。
84. 形演武では優雅さ、リズム、バランス以外に力強さ、パワー、スピードも演武しなければならない。
85. 少しバランスを崩した場合、形演武を評価するうえで考慮しなければならない。
86. 体の移動が終わる前に技を出すなどの非同時性の動きは、減点要素と見なされる。
87. 無闇に息を吐くことは、審判団が決定する際考慮される。
88. 団体戦における動きの不一致は、減点要素とは見なされない。
89. 不正確な動き又は不十分な作法は、減点要素と見なされる。
90. 時間の浪費（進行を長引かせた場合も含む）、過度の礼、または演武開始までに時間を取り過ぎた場合、減点要素と見なされる。
91. 足をならしたり、胸や腕又は空手着を叩く等は、聞こえる合図である。
92. 聞こえる合図は、減点要素とは見なされない。
93. 無闇に息を吐くことは、聞こえる合図ではない。
94. 不十分なブロック又は攻撃部位への不十分な突きは、減点要素と見なされる。
95. 分解演武中、技のコントロール不足により負傷を来すことは許される。
96. チームメンバーは、同時性の他にあらゆる面を演武しなければならない。
97. 演武開始及び終了の号令は、審判団が判定を下す際に考慮すべき点である。
98. 記録席に申告した形がその試合に適切な形であるかどうかを確認するのは、同競技団体会長の責任である。
99. 双方の形演武終了後、競技者は競技場境界線上に並んで立つ。主審は、判定を求め、笛を2つの音調で吹く。審判団は、同時に旗を上げる。
100. 形競技において、引き分けは認められる。
101. 判定の際、多数票を獲得した競技者が、主審によって勝者と宣告される。
102. 各試合開始の際、競技者はまず審判団に礼をし、お互いに礼をする。

- 1 0 3. 判定後、競技者は互いに礼を交わした後、審判団に立礼する。
- 1 0 4. 形競技の審判団は、競技者と同競技団体とする。
- 1 0 5. 競技者は、認定形リストの中からどの形を選んでもよい。
- 1 0 6. 演武開始時及び終了時に礼をしなかったチームは、反則となる。
- 1 0 7. 伝統的な武器、補助具の使用または衣装の着用は許される。
- 1 0 8. 個人形演武は、演武開始の礼から演武終了時の礼までが評価対象となる。
- 1 0 9. 演武中に帯が緩み臀部まで下がった場合、減点要素となる。
- 1 1 0. 演武中に帯が緩み臀部まで下がった場合、反則となる。
- 1 1 1. 競技者が反則となった場合、主審は旗を交差してから旗をあげ勝者を合図する。
- 1 1 2. 相手が演武開始後に棄権した場合、棄権による勝ちとみなされ、次以降の試合において同じ形を演武してもよい。
- 1 1 3. 分解演武において、頸部への蟹鉗技は禁止されているが、胴部への蟹鉗技は許される。
- 1 1 4. 棄権により出場資格を失くしたことを宣告する場合、主審は棄権した選手の開始位置を旗で指し、相手の勝ちを合図する。
- 1 1 5. 分解演武において、頸部への蟹鉗技は禁止されていない。
- 1 1 6. 相手選手の演武中に動き回り審判団の注意をそらすことは、反則となりうる。
- 1 1 7. 審判団が形演武を評価する際、聞こえる合図は非常に深刻な減点要素とみなす必要がある。
- 1 1 8. 全予選試合終了後、コート主任は、正・副審判長にそのコートから8名を記載したリストを提出しなければならない。
- 1 1 9. 一致性とは、競技面の評価基準の1つである。
- 1 2 0. 一致性とは、技術面の評価基準の1つである。