

令和3年7月15日

富山インターハイ出場校 顧問・監督 様

全国高体連空手道専門部審判委員会

この度は、全国高等学校総合体育大会空手道競技大会の出場おめでとうございます。平素は、斯道発展になにかとご理解ご協力を頂き感謝申し上げます。

さて、この度の大会出場に関しまして、特に下記の点にご留意頂きますようお願い申し上げます。

**また、新型コロナ感染予防のため急遽、変更になる場合があります。その場合はその都度、指示いたしますのでご了解ください。**

本大会は、公益財団法人全日本空手道連盟競技規定・審判規定、並びに公益財団法人全国高体連空手道専門部申し合わせ事項によっておこなわれます。競技上の事については、最終的には審判団の決めたことに従い、円滑な競技運営にご協力ください。

※今大会は 2021 東京選抜と同様、形・組手競技ともにモニター表示を、形競技はタブレットを活用して実施します。資料などを熟読し、事前に選手への周知ご指導をお願いします。

※空手道衣について(資料①)、赤青帯の指定業者・刺繍について(資料②)、形競技の運用(資料③)、形競技の要領と礼法(資料④)、形番号リスト表(資料⑤)、組手競技の要領と礼法(資料⑥)、ビデオレビューについて(資料⑦)、については各資料に詳しく記載してありますのでご一読ください。

※「2019 沖縄インターハイからの申し合せ事項の変更点①・②」

- ①団体組手で選手が過半数の場合、選手のエントリーは自由となります。例えば先鋒と次鋒を棄権とし、中堅・副将・大将にエントリーすることが可能です。
- ②棄権は当該種目のみの棄権となります。例えば団体組手で棄権した場合、以降の団体組手には出場できませんが個人組手には出場できます。

「富山インターハイの主な変更点①～⑤」

- ①大会日程が従来と大きく変更されます。HPに掲載される競技日程を必ず確認してください。
- ②個人組手の敗者復活戦は行いません。
- ③コロナ感染防止の観点からも「安全具・帯などの貸し借り」はしないでください。
- ④監督の服装は全種目1回戦からスーツの着用となります。スーツはダークスーツとし、ネクタイは審判員とは異なるものを着用する。女性はスラックスでもスカートでもよく、ネクタイは着用してもしなくてもよい。シューズの底は体育館フロアを傷つけないゴム製や布製のものとする。  
※上記以外の服装は、監督に付けない。
- ⑤開会式的全選手の参加はありません。監督・引率者の責任で道着や安全具の不備がないように十分注意してください。TATAMIにて不備があった場合、1分間ルールを適応します。

「安全具」

安全具については、決められた物を正しく装着してください。団体戦は、5人全員が試合開始時に全ての安全具を装着していなければいけません。(貸し借りは出来ません)

シンガード、インステップガードは、平成19年度選抜大会から義務付けられております。メーカーは「東海堂、守礼堂、ヒロタ、東京堂インターナショナル、ミズノ」の5社のみです。※メンホーは、

**「メンホーVI、VII」となります。**

## 「組手競技について」

2018. 2019. 2020 年に全空連ルールの一部改定がありました。改定されたルールで実施します。

### <主な改定点>

- ・選手の開始位置は所定のマットの前方中央に立つ。
- ・先取を獲得した選手が終了15秒未満に場外、逃避、組み合い、掴むなど闘いを避けた C2 があつた場合、先取が取り消される。その後、双方の選手に先取は与えられない。
- ・テンカウントやドクターストップを除く、C1 により 2 回反則勝ちとなった選手は、ドクターの許可がないと以降の組手競技（個人戦・団体戦共）に出場できない。

**（審判長又はTM立ち会いのもと、ドクターの診断を受け競技続行の可否を確認します）**

- ・8ポイント以上の得点で勝利した場合、得点の全てが獲得される。例えば7対0のとき、1本（3ポイント）で得点した場合、10対0と記録される。

**団体戦において、例えば2勝1敗1引き分けにおいて11ポイント以上の差があれば、その時点で終了となります（3回戦以上）。1・2回戦は勝敗が決しても最後まで行います。**

- ・負傷を装った誇張と「装い（当たっていない・技が決まった場合）」は、反則注意、反則、失格となります。
- ・1分間ルールが発生した場合、その試合に監督はつくことが出来なくなります。

### <その他確認して欲しい点>

- ・ジュニア・カデットルールとなります。（上段突きは触れたら反則となり、メンホーから10センチ以内の突きも決まっていれば得点となります。）
- ・倒した（倒れた）相手への蹴りは認められますが、十分に注意をしてください。
- ・相手の蹴り足を持っての投げは認められます。（ただし、危険な投げは禁止です）
- ・10カウントルールを採用します。
- ・団体戦は、1，2回戦は勝敗がついても全員が試合をおこないますが、3回戦以降は勝敗がついた段階で終了します。
- ・下半身を掴んだ場合はC2の罰則となり、それを持ち上げた場合はC1の罰則となります。
- ・無防備は当たった時のみ適用され、技の得点や、C1の罰則と同時に使われません。
- ・ペナルティにより、相手へポイントが入ることはありませんが、「反則」になりますと負け（8-0）になります。
- ・互いに攻防することのない時間が長くなった場合、「不活動」というC2の罰則になります。
- ・終了15秒未満での場外、逃避、掴みなどは反則注意となり（先取は取り消される）、既にC2の反則注意があれば「反則」となります。

※団体戦のオーダー記入は、必ず監督がおこない、記入ミスのないようにしてください。

**※男女個人組手の決勝戦、男女団体組手の決勝戦はビデオレビューを行います。（※詳細は資料⑦）**

## 「形競技について」（※詳細は資料③・④・⑤を参照）

- ・TATAMI に入る時、出る時の礼はしないでください。  
また、形の開始・終了時の2回の礼をしない場合は「反則」となります。
- ・不必要な息吹・足音、道着をたたく行為などは大幅な減点となりますので十分に注意してください。
- ・帯にゴムやその他の物を付けることは禁止行為になります。

## 「空手道衣・帯について」（※詳細は資料①・②を参照）

- ・試合用の赤青帯は指定業者の帯、全空連検定ラベルと高体連指定ラベルは義務付けです。刺繍は入

れないことが望ましいが、入れる場合は金色銀色、個人名や所属名は無記名、若しくは個人名は姓かフルネーム、所属名は学校名又は全日本空手道連盟などと記すことになります。

- ・最近、上着の丈が長い選手があります。上着の長さは、腰を覆うほどの長さから、大腿部の4分の3までです。注意してください。
- ・帯の長さは結び目の両端から15cmほど残る長さから、大腿部の4分の3以下とする。
- ・上着の袖は最長手首までとし、肘から手首の間の中程より短くてはいけない。  
また、上着の袖や裾をまくってはいけない。
- ・ズボンの長さは、少なくとも下肢の3分の2を覆う長さとし、踵が隠れてはならない。
- ・袖の空き部分、ズボンの空き部分に関しては片側に寄せた状態で、余っている部分の長さが8～20cmでなければならない  
※必要と判断したときには、実際に測定し、それで違反と判明した場合は1分間ルールを適用します。
- ・上着の紐は必ず付いていなければならず、さらに試合中は結んでいなければいけません。  
また、上着の胸紐は付けてはいけません。

#### 「監督」

- ・臨時監督が付ける場合は、自校の試合が並行している場合です。また、監督席に選手を呼んで指示することは出来ません。

#### 「運営面」

- ・ゼッケンの縫い付けは四つ角だけでなく、必ずすべての辺全部を縫っていること。
- ・形・組手共に個人戦も団体戦も「正面に礼、お互いに礼」が終わったらタタミの外側に出ます。次の選手は待機マットで待機します。
- ・IDカードの裏面にメディカルチェック表があります。試合時はIDカードを着用して入場してください。試合時にカードを回収し、ドクター診断の際、症状などを記入します。試合終了時に返却します。紛失しないようにしてください。

以 上

## 空手道衣に関する規定について

全国高体連空手道専門部

以下のように定める。また、申し合わせ事項を確認してください。

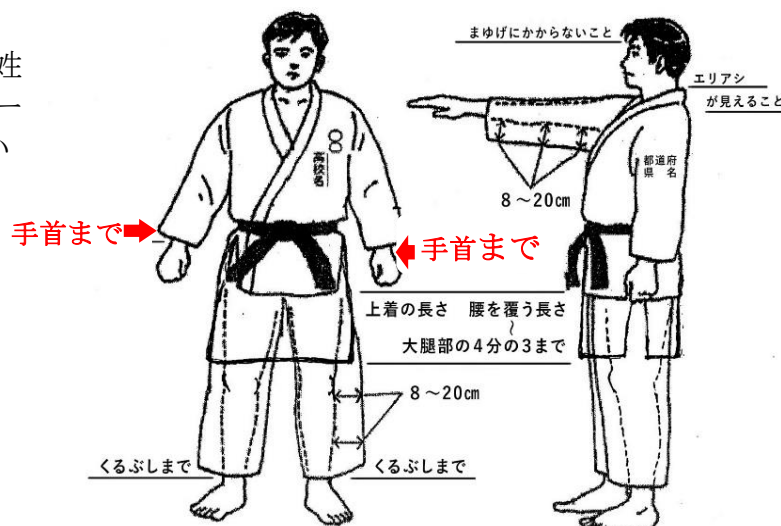
1. 道衣サイズについて  
上着腕部分、下着足部分の幅は、腕・足から残りの部分が、8～20 cmとする。  
袖、上着の長さ、下着の裾の長さはルールブック通りとする。
2. **特に最近、袖や上着丈の長い選手がいます。上着の長さは、帯を結んで腰を覆うほどの長さとし、大腿部の4分の3までです。注意してください。また、帯の長さは結び目の両端から15 cmほど残る長さから、大腿部の4分の3以下となります。**  
**\* 大腿部・・・前上腸骨棘～膝中**
3. 袖や裾やその他の部分において変形することは禁止とする。
4. 胸紐は付けてはいけない。また上着の紐は付いていなければいけない。
5. 胸の学校名と袖の県名は、刺繍、プリントを問わず色は黒・紺・スクールカラーのどれかとする。(色を合わせて使うことは禁止。)  
大きさは5×5 cm～7×7 cmとする。
6. 道衣の名前の刺繍は黒とする。(名前はなくてもよい。)
7. 決められた場所(胸の学校名、袖の県名、上着、下着の名前)以外に刺繍等をすることは禁止とする。

なお、6，7については平成28年4月1日からの実施とする

空手道衣の名前の刺繍について

- 1, 入れなくても良い
- 2, 入れる場合は黒色とする  
(白色も禁止)
- 3, 入れる場合は自分の姓  
(名字) またはフルネームであることが望ましい

※袖や裾は気を付けの姿勢で計測します。



## 赤・青帯 指定業者について

平成29年度（福島インターハイ）から全国大会では「赤・青帯」着用となりました。赤・青帯の高体連指定業者は全空連指定業者と同じく以下の4社です。

東海堂      守礼堂      ヒロタ      尚武

**ただし全空連検定ラベルと高体連指定ラベルの両方を貼っているものとする。**

上記4社の帯で、高体連ラベルのない帯については、ラベルだけの販売をいたします。指定業者に帯を持って行き（発送し）、ラベルを縫い付けてもらってください。ただし、ラベルを貼る場所が決まっていますので、ラベルを購入し個人で縫い付けることはしないようにしてください。

## 赤・青帯の刺繍について

本来のルールでは、刺繍を一切しないことになっていますが、入れる場合は以下の通りとなります。

所属名は 「〇〇高等学校空手道部」「〇〇高等学校」  
「〇〇県高体連」「全国高等学校体育連盟」  
「全日本空手道連盟」

**※この類とし、会派流派名や道場名は不可です。**

もう片方は、名前

**※テーピングテープ等を帯に巻き刺繍を隠す行為は認めません。**

**※刺繍の色は「金色・銀色のみ」とします。**

## 形競技の運用について

※指定形・得意形は全空連形リストに記載された形を演武すること。それ以外は反則です。

### 1. 個人形の種類

- ・第1ラウンドは指定形（第1・第2指定形）から演武する。
- ・第2ラウンド以降の本戦に使用する形はそれ以前の本戦で使用していない形とし、ラウンド毎に形をかえる。最低4つの形が必要。

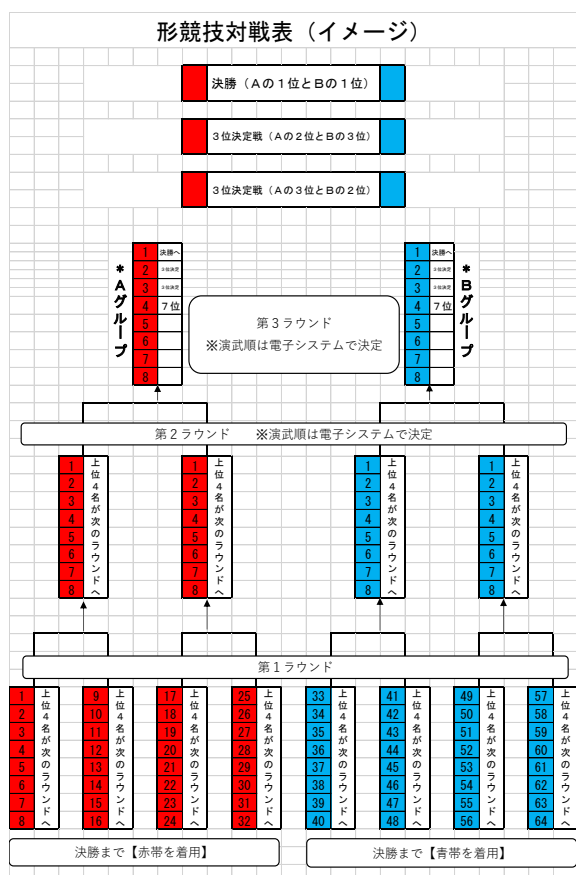
### 2. 団体形の種類

- ・第1ラウンドと第2ラウンドは指定形（第1・第2指定形）から演武する。同じ形を繰り返してもよい。最低3つの形が必要。

### 3. 電子システムの活用について

- ・個人形・団体形ともに第2ラウンド以降の演武の順番は電子システムによってランダムに決定します。（※3位決定戦・決勝戦は赤帯側が先に演武します）
- ・上位ラウンド進出に関わる時とメダルマッチの時に同点が出た場合、(公財)全日本空手道連盟の「評価基準：電子システムによる解決」に準じて決定します。

### 4. 競技の運用（対戦表を参照）

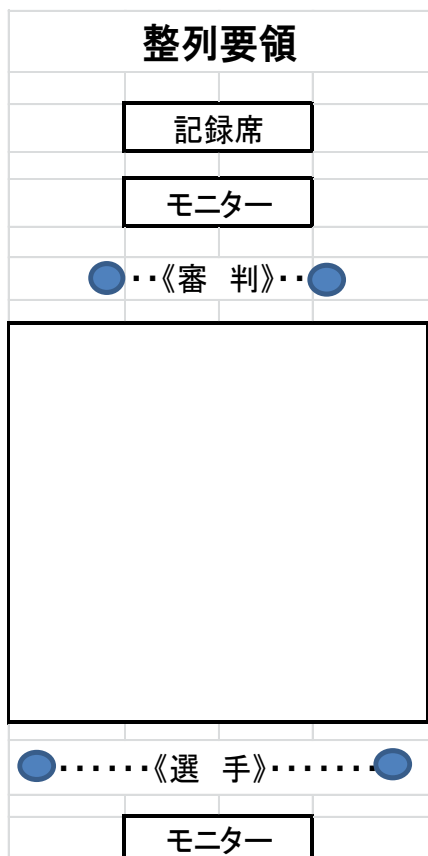


- ①対戦表の左側は赤帯、右側は青帯を着用。
- ②第2・3ラウンドの演武順は電子システムで決定する。
- ③3位決定戦はAグループ2位とBグループ3位、Aグループ3位とBグループ2位が対戦する。
- ④決勝戦はAグループ1位とBグループ1位が対戦する。
- ⑤3位決定戦と決勝戦の演武順は赤帯側が先に演武し、青帯側が後に演武する。
- ⑥上位ラウンド進出に関わる時とメダルマッチの時に同点が出た場合、(公財)全日本空手道連盟の「評価基準：電子システムによる解決」に準じて決定する。

## 形競技の要領と礼法について

※演武前と演武後の2回の礼をしなかった場合は反則となります。

※招集場でランナーが形名を聞きます。



①招集場でランナー（選手から演武する形名を聞き取る仕事）が番号化された形リスト（資料⑤）を持って演武する形を番号で聞きます。

②入場後、審判の対面側に整列します。監督はタタミに誘導せず、そのまま後方の選手待機場所へ案内します。

③選手コール係りが選手名を呼ぶことはありません。モニターに自分の名前が表示されたら選手はタタミ中央から入場します。その際の礼はしません。

④演武位置に立ち、モニターに演武する形名が表示されたら礼をして演武をはじめます。この時に礼をしなかった場合、反則となります。※1回目の礼です。

**もし、申告した形と異なる形名が表示された場合、挙手をして申し出てください。TMが対応します。この時申告されず演武した場合、反則となります。**

⑤演武が終了したら礼をします。この時に礼をしなかった場合、反則となります。※2回目の礼です。

⑥得点発表はタタミ内で待ちます。

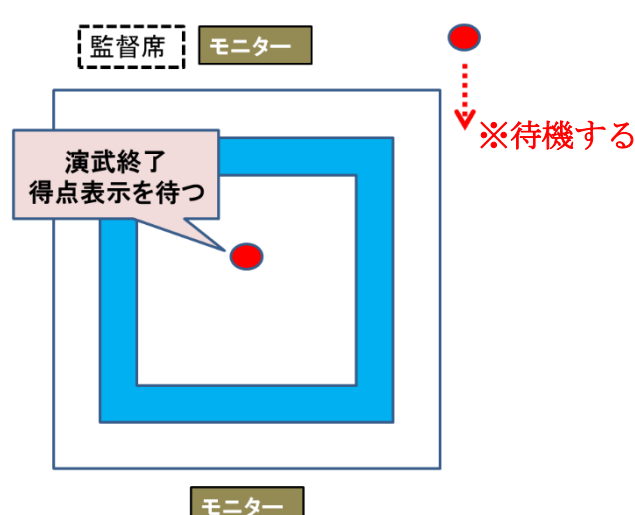
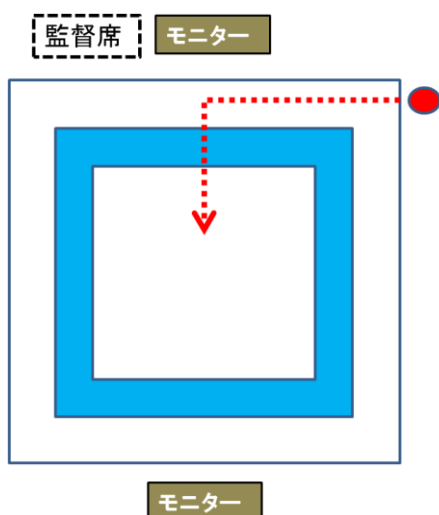
⑦モニターに得点が表示されたら短礼をしてタタミから退場します。タタミから出る際は礼をしません。

⑧プール全員の演武が終了したら試合前と同じように全員が整列します。

⑨全員の得点が順位付けされモニターに表示されます。

※選手の入場は（左右どちらでも良い）

※次の選手



## 形番号リスト表

形番号 リスト (第1R～決勝戦)					※印は指定形		
【剛柔流形】		【松涛館流形】		【糸東流形】			
形番号	形名	形番号	形名	形番号	形名	形番号	形名
1	サンチン	21	バツサイダイ	42	ジッテ	66	アオヤギ
2	サイファ ※	22	バツサイショウ	43	ジオン	67	ジュウロク
3	セイユンチン	23	カンクウダイ ※	44	ジイン	68	ニーパイボ ※
4	シソーチン	24	カンクウショウ ※	45	マツカゼ	69	サンチン
5	サンセール	25	テッキシヨダン	46	ワンシュー	70	テンシヨ
6	セーサン ※	26	テッキニダン	47	ローハイ	71	セイパイ
7	セーパイ ※	27	テッキサンダン	48	バツサイダイ ※	72	サンセール
8	クルルンファ ※	28	ハンゲツ	49	バツサイショウ	73	サイファ
9	スーパーリンベイ	29	ジッテ	50	トマリバツサイ	74	シソーチン
10	テンシヨ	30	エンピ ※	51	マツムラバツサイ	75	クルルンファ
		31	ガンカク	52	コウソウクンダイ	76	スーパーリンベイ
		32	ジオン ※	53	コウソウクンショウ	77	ハフパー
		33	ソーチン	54	シホウコウソウクン	78	パーチュ
		34	ニジュウシホ	55	チント	79	ハイク
		35	ゴジュウシホダイ	56	チンテ	80	バイク
		36	ゴジュウシホショウ	57	セイエンチン ※	81	アーナン
		37	チンテ	58	ソーチン	82	アーナンコー
		38	ウンス	59	ニーセイシ	83	パープーレン
		39	メイキョウ	60	ゴジュウシホ	84	チャタンヤラク
		40	ワンカン	61	ワンシュー	85	マツムラローハイ ※
		41	ジイン	62	セイサン		
				63	ナイファンチン初段	【その他の形】	
				64	ナイファンチン二段	86	サンサイ
				65	ナイファンチン三段		



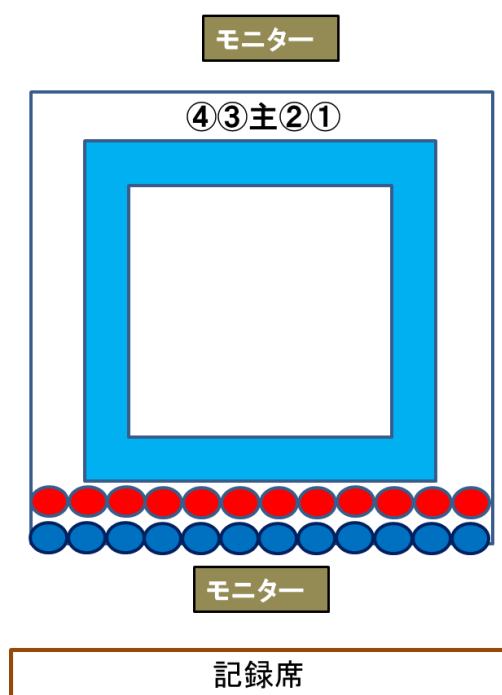
## 組手競技の要領と礼法について

※相手に敬意を持ってお互いに合わせて「気を付けの姿勢でしっかり礼」をしてください。  
4回の礼となります。

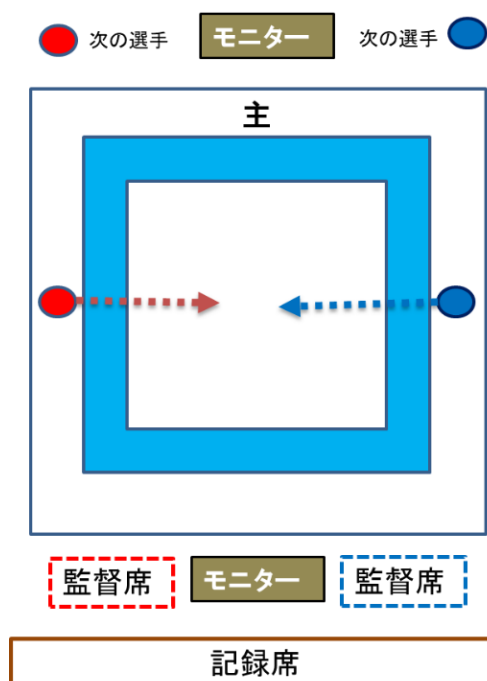
### 【個人組手】

- ①入場後、審判の対面側に整列します。監督はタタミに誘導せず、そのまま後方の選手待機場所へ案内します。
- ②選手コール係りが選手名を呼ぶことはありません。モニターに対戦（氏名）が表示されたら選手はタタミ横に立つ。
- ③主審の合図でタタミに入ります。監督席は主審と対面側に設けています（決勝戦はタタミ横に設置）。選手は相手に敬意を持ってお互いに合わせて礼をする。開始線に立ったら同様に合わせて「しっかり礼」をする。
- ④試合終了後、「しっかり礼」をする。タタミを出る際も同様にお互いに合わせて礼をする。

### 【個人組手整列】



### 【選手の配置】



### 【団体組手】

- ①入場退場は、赤青分かれてタタミ横に整列します。
- ②呼名はしない。対戦（氏名）が表示されたらタタミ横に立つ。

## ビデオレビューについて

全国高体連空手道専門部審判部

男女個人組手決勝戦、男女団体組手決勝戦において、ビデオレビューを導入します。  
以下説明をご一読ください。

1. 監督は、自校の選手の出した技について、その技が入っていると思うときに**椅子から立ってカード（赤・青）をあげる**ことができます。（相手の技については一切何も出来ません）判定中は立っててください。
2. CS（コーチスーパーバイザー）にカードを渡し、「何の技か」教えてください。
3. その技が入っていた場合（YES）は、主審は得点をコールし、カードは監督に戻されます。その場合、再びカードを使用することができます。
4. 技が入っていない（NO）と判断された場合は、得点はコールされず、主審は続けて始めます。その際、カードは没収されます。（団体戦の場合、次の試合では使えます）
5. 選手の方から監督にカードを出してほしいという行為、または監督が選手にカードをだすかどうか聞くような行為をした場合は、選手にC2の反則が与えられます。  
（主審のポーズは、唇に人差し指を立てる）ただし、技の判定はおこなわれます。
6. 監督がカードをあげたとき、その技がC1・C2だった場合、カードは返却されます。
7. **ビデオスーパーバイザー（VRS）が得点の有無を確認できなかった場合、VRSは見えない（指先で両方の目を覆う）動作を行い、カードは返却されます。**
8. **もう一方の監督が2番目にビデオレビューを提示する場合、最初のビデオレビューが開始される前にカードを提示しなければならない。ビデオレビューは主審がビデオレビューのジェスチャーをした時点で開始されます。**