

## 「型」競技規程

### ■競技場

第1条 競技場は、平坦な安定した一辺が原則8mの正方形とする。

第2条 審判員・監督・競技者の服装は、次の通りとする。

#### <審判員>

- 1、ブレザー・・・・・・・・紺、連合会のエンブレムを着用する
- 2、シャツ・・・・・・・・半袖、白色
- 3、ズボン・・・・・・・・グレー
- 4、ネクタイ・・・・・・・・実行委員会指定のネクタイ
- 5、靴・・・・・・・・白色の体育館専用靴
- 6、靴下・・・・・・・・黒

#### <監督>

- 1、上下「白色」の空手着又は、連合会ロゴ入りポロシャツかウィンドブレーカーとする。
- 2、古武道においては、例外として、現在使用しているカラーの空手着を認める。
- 3、女性の場合は、空手着の下から「白」無地のTシャツを着用しても良い。
- 4、保護者が監督をする場合については、空手着か以下の服装とする  
(1)上着・・・・各会派、道場のTシャツ、ポロシャツ又は、白色のTシャツ、ポロシャツとする  
(2)ズボン・・・・ジャージ、スラックス等の長ズボンとする。ジーパン、迷彩色、派手なものは認めない。

#### <競技者>

- 1、上下「白色」の空手着とする。古武道においては例外として、現在使用しているカラーを認める。
- 2、女子の場合は、空手着の下から「白」無地の半袖Tシャツを着用しても良い、男子は認めない。
- 3、女子のTシャツは、デザイン（アニメキャラクター等も含む）がプリントされているものや襟にラインカラーが入っているもの、またカラーのTシャツは着用を認めない。
- 4、上着の袖の長さは、最長で手首までとし、肘から手首の間の中ほどより、短くしてはならない。また、袖を表側に折り曲げたりしてはならない。折り曲げる場合は、裏側に折り縫い付けるものとする。  
ズボンの裾の長さは、最長でくるぶしまでとし、膝からくるぶしの間の中ほどより、短くしてはならない。また、裾を表側に折り曲げたりしてはならない。折り曲げる場合は、裏側に折り縫い付けるものとする。
- 5、ゼッケンは、空手着の背中に糸で縫い付けるか又は、安全ピンでとめる。
- 6、帯の色は、小学生は白帯、中学生・高校生は茶帯とする。
- 7、帯の長さはおおむね膝までとする。
- 8、金属・プラスチック・布製の髪留めの使用、ミサンガ、アクセサリーの着用は禁ずる。
- 9、髪を結ぶための黒系統のゴムの使用は、認める。
- 10、メガネやコンタクトレンズの着用を認める。ただし、メガネは落下しないようにしなければならない。
- 11、病気や外傷等で、やむなく布や金具などを身に付けざるを得ない状況については、監督が監査に申し出を行い、審判団の協議の上、判断する。

### ■競技種目

第3条 競技の種別は次の通りとし、3種目まで出場できる

#### <空手道型>

首里手系（小（少）林流系）、剛柔流系、上地流系の三つの系統に分け、以下の部門で行う。

- 1、小学生個人（男女プール）  
●1年生 ●2年生 ●3年生 ●4年生 ●5年生 ●6年生
- 2、小学生団体（男女プール） ●5年生 ●6年生
- 3、中学生（学年プール） ●男子個人 ●女子個人
- 4、高校生（学年プール） ●男子個人 ●女子個人

## ＜古武道型＞

### 1、小学生個人 棒の部（男女プール）

●3年生      ●4年生      ●5年生      ●6年生

### 2、小学生団体 棒の部（男女プール）      ●高学年（5・6年生）の部

### 3、中学生個人（学年プール）

●棒 男子      ●棒 女子      ●サイ 男子      ●サイ 女子

### 4、高校生個人（学年プール）

●棒 男子      ●棒 女子      ●サイ 男子      ●サイ 女子

## ■競技方法

第4条 競技方法は次の通りとする。

### 1、空手道・古武道ともに採点競技とする。

### 2、古武道競技に使用する武具の長さ・重量・形状は次の通りとする。

小学生 （棒） 長さ：身長より10cm以上長く、直径2cm以上

重量：制限なし 形状：丸棒 材質：木製

中学生 （棒） 長さ：175cm以上 重量：750g以上

形状：丸棒 材質：カシ、ビワ、クルミ

（サイ） 長さ：演武者の肘より長いものとする

重量：男子550g・女子500g以上(1本)

形状：沖縄伝統サイの形状

高校生 （棒） 長さ：180cm以上 重量：男子900g・女子800g以上

形状：丸棒 材質：カシ、ビワ、クルミ

（サイ） 長さ：演武者の肘より長いものとする

重量：男子650g・女子550g以上(1本)

形状：沖縄伝統サイの形状

### 3、サイの競技中、サイを投げたり床に突き刺すなどの行為を禁ずる。

### 4、武具の改造は一切認めない。

## ■団体の編制

第5条 団体の編制は1チーム3人で構成する。

第6条 団体型の選手補充について

### 1、選手補充のため下位クラスからの繰上げを認める。

### 2、補充は、1チーム2名までとする。

### 3、繰上げは、3年生以上から可能とし、2年生以下からの繰上げは認めない。

### 4、繰下げでの補充は、認めない。

### 5、補充した選手のゼッケンについては、違う種目、番号の場合でも認める。

## ■型の選択

第7条 型は、次の通り沖縄県空手道連合会の公認する伝統の型から選択する。

### ＜空手＞

### 1、小学生は個人戦、団体戦共に別表Iから選択する。

### 2、中学生は別表IIから選択する。

### 3、高校生は別表IIIから選択する。

### ＜古武道＞

### 1、小学生は個人戦、団体戦共に別表IVから選択する。

### 2、中学生は別表Vから選択する。

### 3、高校生は別表VIから選択する。

別表I (小学生)

No.	首里手系(小・少林流)	剛柔流系	上地流系
1	普及型 (I・II・III)	普及型 (I・II・III)	普及型 (I・II・III)
2	ナイファンチ (初段～参段)	ゲキサイ (I・II)	カンシワ
3	ピンアン初段～五段	サイファー	カンシュー
4	セイサン	セーエンチン (セイユンチン)	第2セーサン
5	アーナクラー		セーチン
6	ワンスー		

別表II (中学生)

No.	首里手系(小・少林流)	剛柔流系	上地流系
1	普及型 (I・II・III)	普及型 (I・II・III)	普及型 (I・II・III)
2	ナイファンチ (初段～参段)	ゲキサイ (I・II)	カンシワ
3	ピンアン (初段～五段)	サイファー	カンシュー
4	セイサン	セーエンチン (セイユンチン)	第2セーサン
5	アーナクラー	セーパイ	セーチン
6	ワンスー		セーサン
7	パッサイ (小・大)		

別表III (高校生)

No.	首里手系(小・少林流)	剛柔流系	上地流系
1	普及型 (I・II・III)	普及型 (I・II・III)	普及型 (I・II・III)
2	ナイファンチ (初段～参段)	ゲキサイ (I・II)	カンシワ
3	ピンアン (初段～五段)	サイファー	カンシュー
4	セイサン	セーエンチン (セイユンチン)	第2セーサン
5	アーナクラー	セーパイ	セーチン
6	ワンスー	シソーチン	セーサン
7	パッサイ (小・大)	セイサン	セーリユー
8	クーサンクー (小・大)		
9	チントー		
10	ソーチン		
11	ゴジュウシホ		

別表IV 古武道 (小学生)

No.	棒の型
1	周氏の棍
2	周氏の棍 (小)
3	朝雲の棍
4	公望の棍
5	徳嶺の棍

別表V 古武道 (中学生)

No.	棒の型	サイの型
1	周氏の棍	津堅志多伯のサイ
2	周氏の棍 (小)	二丁サイ
3	朝雲の棍	サイIの型
4	公望の棍	サイIIの型
5	徳嶺の棍	サイIIIの型
6	佐久川の棍	
7	佐久川の棍 (小)	

別表VI 古武道（高校生）

No.	棒の型	サイの型
1	周氏の棍	津堅志多伯のサイ
2	周氏の棍（小）	北谷屋良のサイ
3	周氏の棍（大）	石川小のサイ
4	朝雲の棍	二丁サイ
5	公望の棍	三丁サイ
6	徳嶺の棍	サイⅠの型
7	カーチンの棍	サイⅡの型
8	佐久川の棍	サイⅢの型
9	佐久川の棍（小）	
10	佐久川の棍（大）	

#### ■監査・審判団・競技スタッフ・監督の構成と役割

第8条 監査・審判団の構成は、1コートにつき監査1名、主審1名、副審4名とする

- 1、監査は、規程の遵守、公正な採点、コート内の競技運営、全般を監査する。
  - （1）型名違いなど競技規程違反および、監督からの異議があった場合は、主審に勧告する
  - （2）競技進行における審判採点に対する再考を勧告する
  - （3）計算した得点と順位に間違いがないか確認する。
  - （4）各コートの競技終了ごとに、競技の結果を大会本部に報告する。
- 2、主審は、コートにおける競技進行の責任者として、競技規程に従って、遅延なく進行する。
  - （1）競技の開始と中止および、採点と失格を勧告する
  - （2）競技者への競技規程違反の勧告と是正を勧告する
- 3、審判は、主審とともに競技を遅延なく進行し、公平な採点を行う。

第9条 監督は、選手1名につき1名、または、1チームにつき1名とし、複数の選手およびチームの兼任を認める。

- 1、監督は、競技者が競技規程違反のないよう監督管理する役割を負う
- 2、監督は、競技の判定に対して合計点数が確定する前に異議を唱える権利を持つ。
- 3、異議は、監査に対して行い、主審に対しては直接行うことはできない
- 4、監査、審判協議後の決定に対しては従わなくてはならない

第10条 競技スタッフの構成は、1コートにつき選手係・コール係・計算係・記録係・得点表示係の各1名を置き計5名とする。各役割は以下の通りとする

- 1、選手係は、選手の出欠を確認し、整列させる。演武順にコート内への入退場をサポートする。
- 2、コール係は、次の演武者のゼッケン番号と名前、演武後の得点をコールする。
- 3、計算係は、各審判の出した点数を集計し、選手ごとの得点を計算する。
- 4、記録係は、各審判の出した点数と、選手ごとの得点を記録し、順位を確認する
- 5、得点表示係は、計算係が集計し、計算した得点を会場全体に見えるよう表示する。

#### ■試技について

第11条 各種目ごとに、以下の通り、試技を行う。ただし、出場選手が5名以下、団体5チーム以下の場合は、試技は行わない。

- 1、各コートごとに、演武順位最後の選手が試技を行う。
- 2、各コートの予備審判も試技に立ち会う。

- 3、試技のあと、審判員は審議の上、採点基準を共有する。
- 4、試技する型は、各種目の規定型から選んで演武する。

## ■演武開始及び終了

第12条 演武の開始について次のとおりとする。

- 1、コール係の呼び出しに従い、コート外の演武待機線まで進む。
- 2、選手は、コート外の演武待機線を踏んで待機する。
- 3、主審のベルの合図に従い入場する。
- 4、個人の場合は、コート中央付近で主審の方向に「礼」、型名を「呼称」し、型演武を開始する。
- 5、団体の場合は、演武開始位置で主審の方向に全員が「礼」をし、代表者又は全員で型名を「呼称」し、型演武を開始する。

第13条 演武終了の方法について次のとおりとする。

- 1、演武が終了したらコート内で「礼」をする。
- 2、コート外の演武待機線まで移動し、演武待機線を踏んで得点の集計を待つ。
- 3、集計が終わり、得点がコール、表示されたら退場する。

## ■得点

第14条 得点の表示方法と計算方法は次の通りとする。

- 1、審判は採点を表示するとき、主審の合図にて右手で表示板を前方上45度に真直ぐ肘を伸ばして表示する。
- 2、得点の計算方法は、最高得点と最低得点を除き、合計する。
- 3、同点が生じた場合には、最低得点を加算し判定する。
- 4、それでも同点の場合は、最高得点を加算し判定する。
- 5、なお同点の場合は、再度演武し、採点、計算して判定する。
- 6、それでも同点の場合は、審判団の協議にて判定する。

## ■表彰

第15条 各種目で、次の通り表彰を行う。

- ・最優秀賞      ・優秀賞      ・優良賞      ・敢闘賞      ・努力賞
- ・表彰式は各コートで行い、賞状とメダルを授与する。ただし、努力賞は賞状のみとする。
- ・参加人数ごとの表彰者数は、別表を参照。

## ■判定の基準

第16条 採点は、9.00を基準とし、8.00～10.00の間で決定する

各流派・会派・道場が伝承し、継承する沖縄伝統空手の技術を熟練度に応じて各コート内で優劣をつける。

- 1、評価基準
  - (1)各流派・会派・道場の特色・特徴を良く理解し、継承しているか
  - (2)沖縄伝統空手・古武道らしい、体の使い方、力強さ
  - (3)型の順序、正確さ
  - (4)体の動きと一致した気合い、気迫
  - (5)力を入れるタイミング、力の抜き差し
  - (6)早さ、強さ、安定感のバランス
  - (7)技のスピードと姿勢
  - (8)安定した正しい立ち方と足の運び
- 2、審判員は、各道場において型や、突き、蹴りなどで違いがあることを理解の上、採点する。

3、減点（0.05～0.40）の対象になるもの。

- (1) コート内で立礼が抜けた時
- (2) 突き受けの際、下段、中段、上段の区別がはっきりしない時。
- (3) 突きの際、肩の流れが認められた時。
- (4) 蹴りの際、上体の姿勢が崩れている時。
- (5) 着眼の方向と顔面の方向が不一致である時。
- (6) 気合いは3回以内とする。
- (8) 気迫の欠如が認められる時。
- (9) 拳の握り方が不適切である時。
- (10) 道着を故意に擦って何度も音を出すなどあきらかな、オーバーアクションをした時。
- (11) 演武中に武具が床にふれた時。
- (12) 武具が手をはなれた時。
- (13) 手刀受けで腕が伸びた時
- (15) 足首から足先まで垂直に伸ばした猫足立、突き蹴り動作のとき、踵が床から離れる時。

4、失格または、8.00になるもの。失格は、主審がジェスチャーとともに宣言を行う。

- (1) 演武直前に第2条の服装規定違反がみつきり、2分以内に改善できない場合。  
当該コート最後の演武となり、得点を8.00とする。
- (2) 演武中に第2条の服装規定違反が発覚した場合。  
演武終了後、審判団競技の上、得点を8.00とする。
- (3) 演武中に、メガネが落ちた場合。  
演武を一時停止し、落ちたメガネを処理したあと、引き続き演武し、得点を8.00とする
- (4) 演武中に帯が外れ床に落ちた場合。  
演武を一時停止し、帯を締め直した後、引き続き演武し、得点を8.00とする
- (5) 競技途中で尻もちをつくなどして転倒した場合。  
引き続き演武し、得点を8.00とする
- (6) 型の演武を完全に停止した場合。  
再演武を促し、再演武した場合は8.00。再演武ができない場合は、得点なしとする。
- (7) 武具を落した場合。得点を8.00とする。
- (8) 申告した型以外の型を演武した時、型名の呼称を間違えた場合は、得点を8.00とする。
- (9) 連合会公認型を改造した場合は、失格とする。
- (10) 審判員の指示に従わない場合は、失格とする。
- (11) 不正行為のあった場合、本大会の全ての資格を失い次回の大会は出場停止とする。