

審判講習会

2023年12月25日

公益財団法人 全日本空手道連盟

組手競技



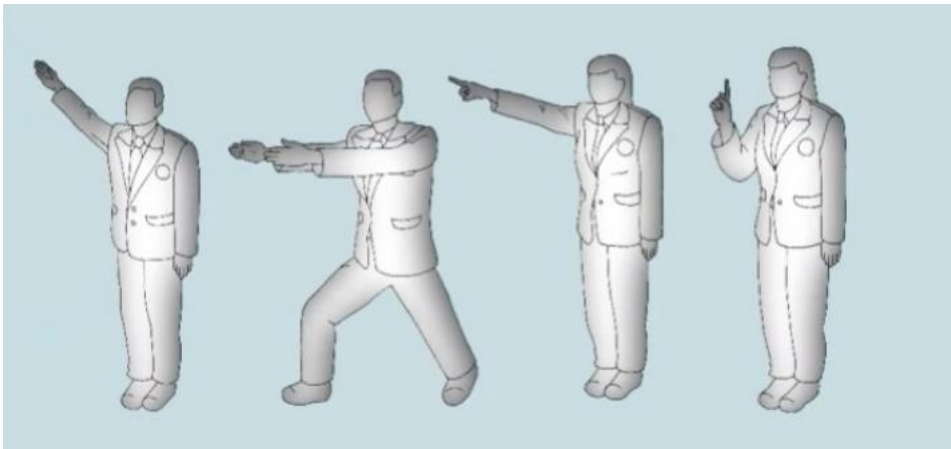
KUMITE

主審と副審

ポイント以外は主審主導

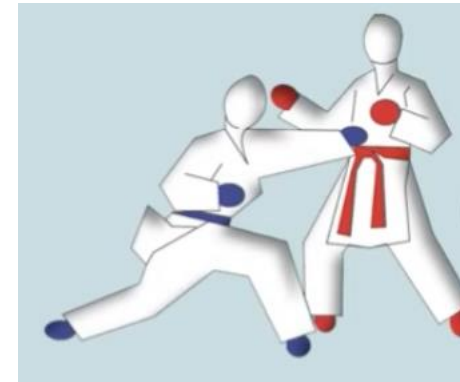
主 審

ペナルティ ウォーニング
合図 指揮



副 審

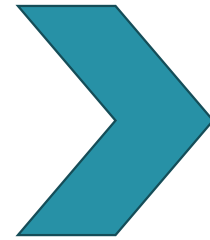
ポイント



ウォーニングとペナルティ



C1



C2

各カテゴリーに分けず
1つの項目として取り扱う

ウォーニング

注意 CHUI

対戦相手の勝利の可能性を減少させない小さな違反・最大3回まで



反則注意 HANSOKU-CHUI

- ・ 対戦相手の勝利の可能性を減少させるような、より深刻な違反
 - ・ すでに3回注意が科せられている競技者の更なる違反



ペナルティ



反則 HANSOKU

- ・ 非常に重大な違反
- ・ すでに反則注意が科せられている競技者の更なる違反
(当該試合のみ)

失格 SHIKKAKU

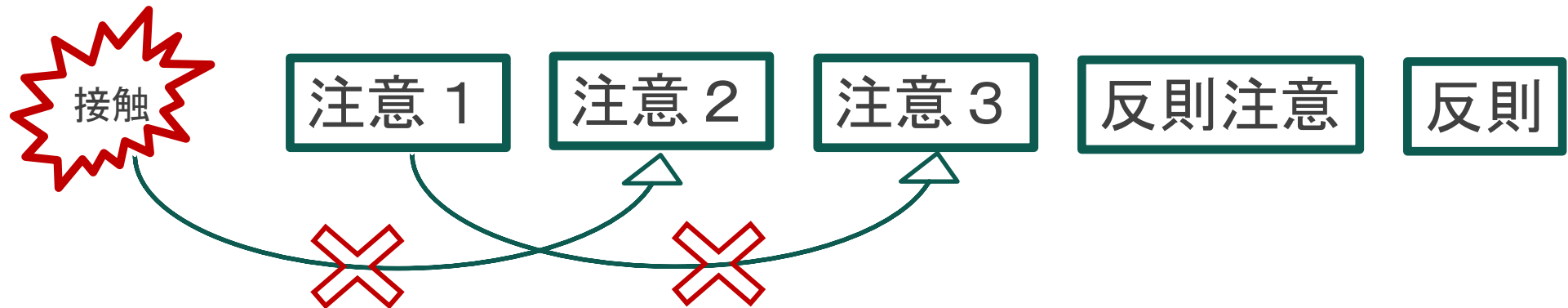
- ・ 主審の命令に従わない
- ・ 悪意ある場合、空手の威信を傷つけるような行為など
(大会全種目について失格)



ウォーニングとペナルティの注意点

接触について

接触（怪我）の度合いにより「注意」「反則注意」「反則」を判断
注意1, 2, 3は飛び越えることはできない



ジェスチャー

注意 1



注意 2



注意 3



非公式ウォーニング

わかれて・つづけての間

- 1, 主審が「わかれて」を告げるのと同時に競技者が技を出した場合、主審は「やめ」を掛け元の位置に戻り、通常通り試合を再開する。
→違反とはならない
- 2, 主審が「わかれて」を告げるのと同時に副審2名以上が同競技者に得点の旗を表示した場合、主審はその競技者側に向かって口に手を当て、その後「取りません」のジェスチャーを行い、通常通り試合を再開する。
→違反とはならない
- 3, 主審が「わかれて」を告げたにもかかわらず、片方または両方の競技者が掴んだままの場合、口に手を当てるジェスチャーを行い、ウォーニングまたはペナルティを与える。
→ただし場外は場外のウォーニングまたはペナルティを与える。

誇張と装い

接触に対する誇張 EXAGGERATION

わずかな過剰反応：注意
明らかな誇張（痛がる）：反則注意
より深刻な誇張：反則（直接）



怪我の装い GEIGNIN

怪我を装った：注意
明らかな偽装：反則注意
より深刻な装い：失格（直接）



ポイント

上段技について

シニア

蹴り：5cm以内
スキンタッチok

突き：2cm以内
スキンタッチok

ジュニア

(16歳-17歳)

蹴り：10cm以内
スキンタッチok

突き：5cm以内
スキンタッチok

※少年はジュニアを適応

カデット

(14歳-15歳)

蹴り：10cm以内
スキンタッチok

突き：5cm以内
(接触禁止)

※JKFでは中学生

ポイント

一本

上段への蹴り技、または足の裏以外の部分が
マットに接している相手に対する有効

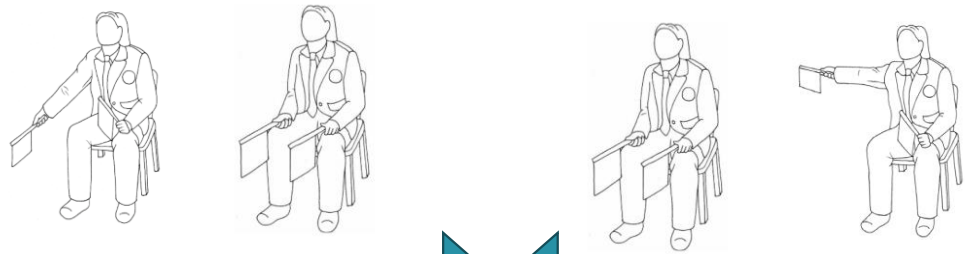


ポイント

1人の競技者に複数の副審が得点を表示、その得点が異なる場合、それぞれの得点に対してお互い同数であれば、高い方を採用する。

EX 1)

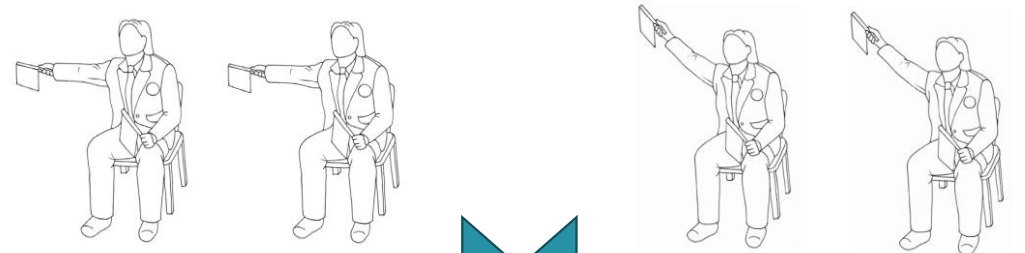
J1 → 赤有効 ・ J4 → 赤技あり
(J2, J3は表示なし)



スコア 赤 技あり

EX 2)

J1 & J2 → 赤 技あり
J3 & J4 → 赤 一本



スコア 赤 一本

ポイント

1人の競技者に複数の副審が得点を表示、その得点が異なる場合、それぞれの得点に分かれていたら、多数の得点を採用する。

EX 1)

J1, J2 → 赤 有効
J3 → 赤 技あり
(J4 表示なし)



スコア 赤 有効

EX 2)

J1, J3, J4 → 赤 技あり
J2 → 赤 一本



スコア 赤 技あり

同点の解決

同点で先取がない場合

一本の数が多い選手が勝者となる



技ありの数が多い選手が勝者となる

その数も同数であれば...

判定

副審 4 名による判定

主審が「判定」をとるが主審は判定しない

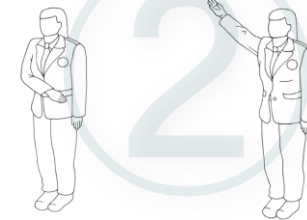
4 - 0 : OK

3 - 1 : OK



2 : 2 の場合

主審の判断



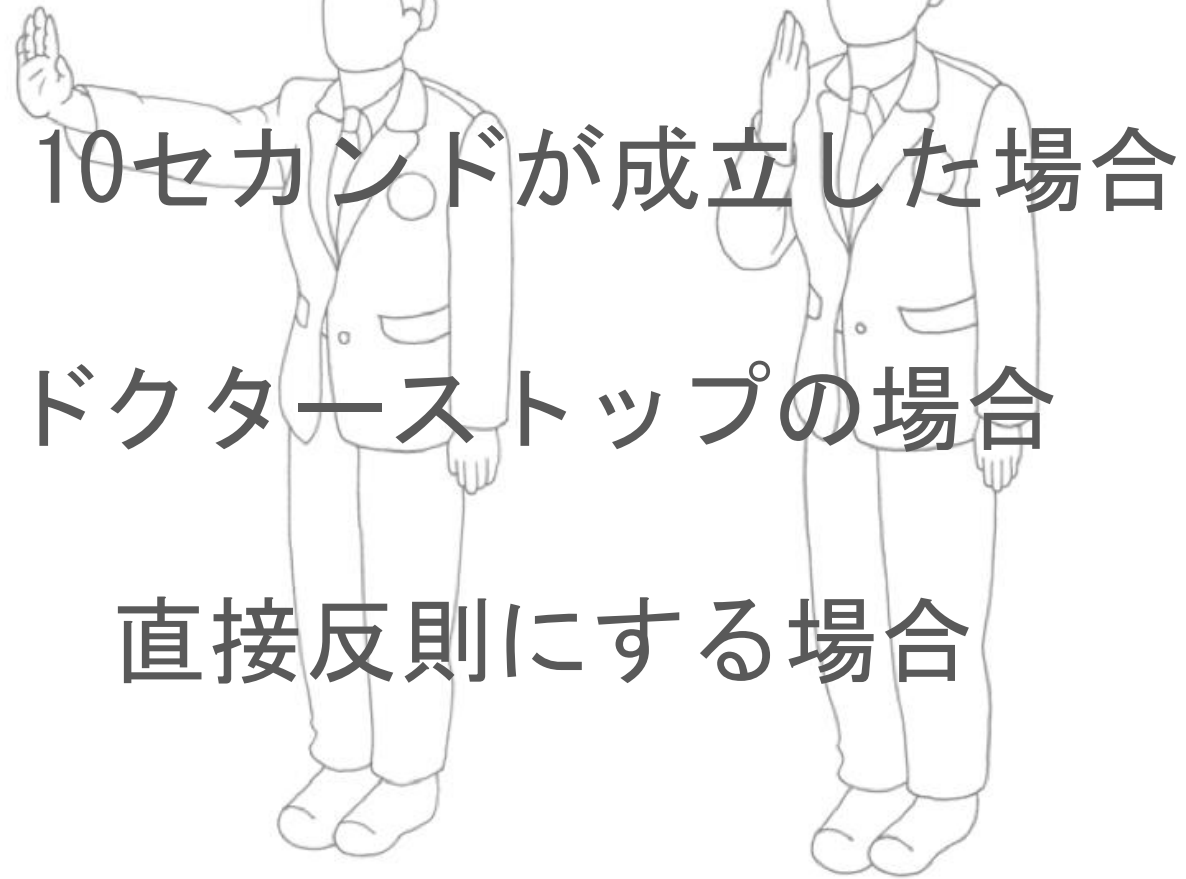
判定基準

- ① 戦術
- ② 技術の優位性

団体戦(代表戦を除く)・総当たり戦予選ラウンドでは判定ではなく引き分けとなる

集合

失格の状況の場合



10秒間が成立した場合

ドクターストップの場合

直接反則にする場合

ラウンドロビン（総当たり戦予選方法）

各グループの勝者決定



勝ち点の多さで決定

勝 3点
引き分け 1点
負及び得点なし引き分け 0点

ラウンドロビン（総当たり戦予選方法）

競技者が退場となった場合
その他の理由で全試合を終了できなかった場合



結果は無効

※総当たり戦の最終試合であった場合は、
それまでのすべての結果と勝点は維持される

ラウンドロビン（総当たり戦予選方法）

試合で反則となった競技者は競技を続行することは可能

その場合の注意点

対戦相手はその試合において4-0または4ポイントを超える得点で勝利

EX 1)

赤 2 - 8 青 青が反則負け



スコア 赤 4 - 0 青

EX 2)

赤 7 - 9 青 青が反則負け



スコア 赤 7 - 0 青

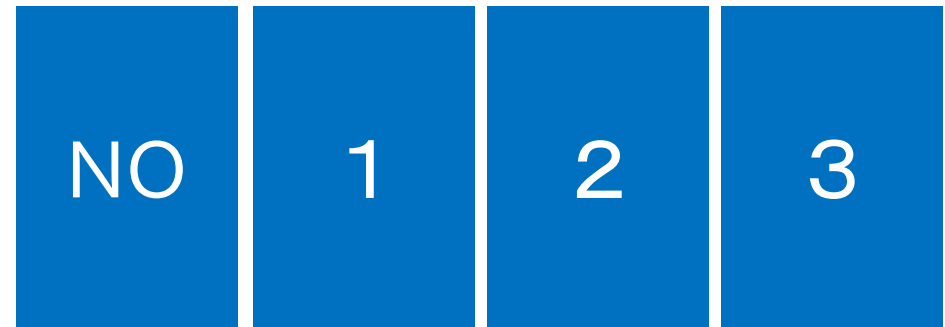
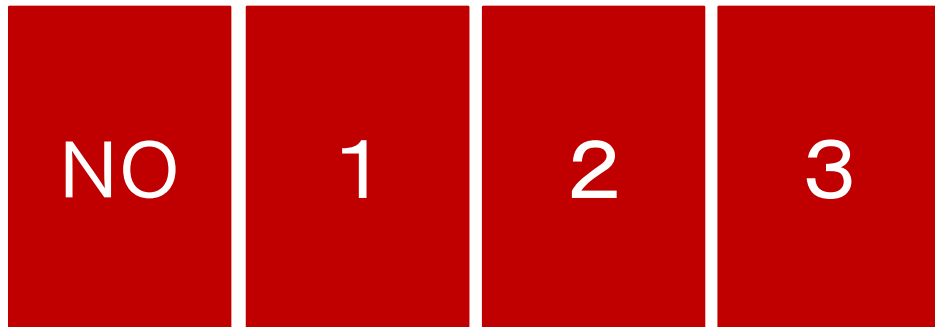
VR（ビデオレビュー）

監督コーチ・選手

選手は監督コーチにVRを出すよう要求することができる
監督コーチはVRの要求のみおこなう（技の指定はできない）

VRS（ビデオレビュースーパーバイザー）

VRを要求した競技者が相手より先、もしくは同時に得点した場合のみYESとする
先・後に加え、掴みや場外も考慮する



その他の変更点



団体戦の初戦

男子 5名 / 女子 3名

2回戦以降

男子 最低3名 / 女子 最低2名

その他の変更点



監査はホイッスルのみ

監査は直接主審に訂正等を話すことができる

その他の変更点



規定外の服装・安全具でコートに現れた場合
服装防具を正すために 2分間の時間が与えられる

※形は1分（変更なし）