

令和5年度全日本少年少女武道（空手道）錬成大会試合規則

1 基本 錬 成

フロアの正面に台を設け、基本錬成指導員が突き、蹴り、受けを行い、参加者は指導員の号令に合わせて気合を発しながら行う。

2 試 合 錬 成

- (1) 試合錬成はまず形団体戦を行い、各部・各ブロックの決勝トーナメント進出チーム（各ブロック上位8チーム）により組手団体戦を行う。
- (2) 形・組手とも登録選手は1チーム3名以上4名以内とし、そのうち3名が出場する。この3名は小学生の部は男女混成でもよい。なお、登録したチーム以外への選手の移動は一切認めない。違反したチームは反則負けとする。また、同一団体からの参加チーム数の合計は5チームまでとする。
- (3) 監督は1チーム1名とし、重複は認めない。資格は18歳以上とし、高校生は不可とする。

3 試 合 の 運 行

(1) 形競技

- ① 形団体戦は、各チームごとに指定されたコート控え場所で待機、係員の呼び出しにより入場し、任意の位置につき正面に礼をする。その際、選手の並び方は自由とする。なお、どのコートで演武するかは、当日配布のプログラムを参照のこと。
- ② 演武は、まず始めに演武する形名を呼称する。主審の短笛1回の合図の後、演武代表者の号令「始め」で開始（号令はかけなくてもよい）し、演武が終了したら礼をしてコート外に下がり、採点表示を待つ。得点宣言を受けた後、再び礼をして退場する。
- ③ 1回目は、全日本空手道連盟・基本形（平安・ピンアン・ゲキサイ）の中から選んで演武する。
- ④ 2回目は、1回目で演武していない基本形、または全日本空手道連盟第一指定形（ジオン・カンクウダイ・バツサイダイ・セイエンチン・セーパイ・サイファ・セイシャン・チントウ）の中から選んで演武する。
- ⑤ 競技は、5人の審判員による採点方式とし、その最高・最低を除く3人の合計点を得点とする。ただし、1、2回目の合計得点が同点の場合は、1、2回目で採用した中の最低点をそれぞれ足した合計得点が高いチームを勝者とする。その結果、さらに同点の場合は、1、2回目で採用した中の最高点をそれぞれ足した合計得点が高い点数のチームを勝者とする。さらに同点の場合は、再演武を行う。再演武は、基本形、または第一指定形を演武する。なお、1、2回目で演武した形を再度演武してもよい。
- ⑥ 判定の基準は、原則としてチーム全体のまとまりを総合的に判定するが、主要な得点要素は下記の各項とする。
 - (ア) 団体行動すべてが整然としているか否か。
 - (イ) 礼が守られているか否か。
 - (ウ) 全体としての技の極め、スピード、安定度等。
- ⑦ 反則負け及び減点の対象については、(公財)全日本空手道連盟競技規定のとおりとするが、一部については、全日本少年少女武道（空手道）錬成大会申し合わせ事項（別紙）を適用する。
- ⑧ プログラムについては、システムの都合上、「平安」「ピンアン」は平安のみの表記となる。

裏面もお読みください