



第53回全日本空手道選手権大会 第4回全日本空手道団体形選手権大会

オンライン監督会議

2025年11月20日
審判長 徳野善彦



競技運営について



IDカードとメディカルカード

- 1、選手、監督はIDカード（裏面：メディカルカード）を携行して競技場にはいる。
- 2、審判団はIDカードにより選手の本人確認をするが、回収はしない。ただし、メディカルカードにドクターの記載がある場合は回収し、記録席で管理をする。
試合終了後返却する。



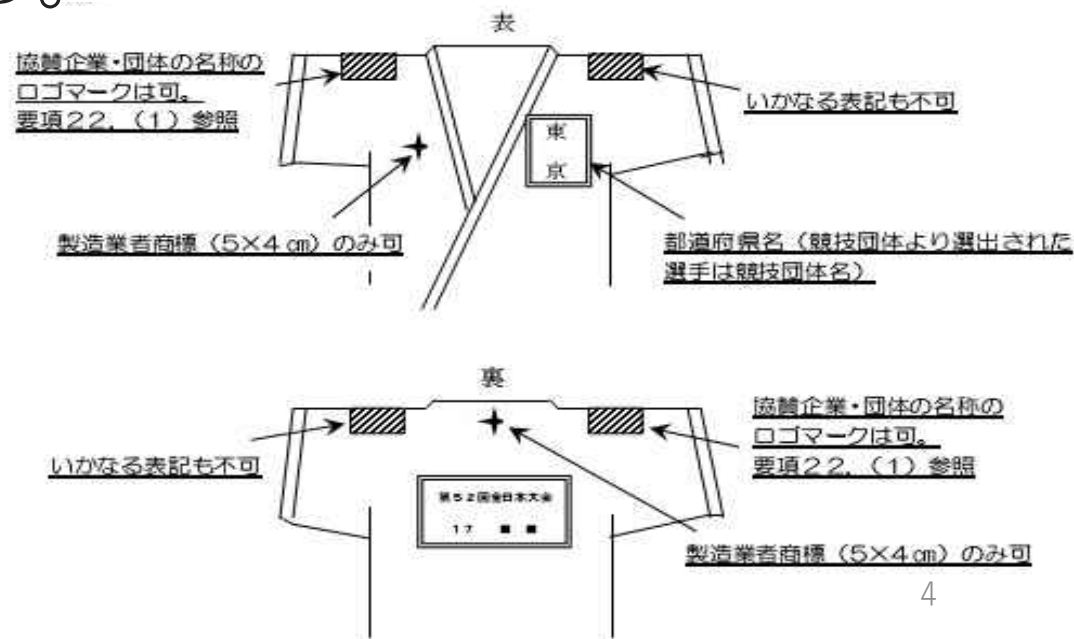
ゼッケン

- 1、ゼッケンは必ず **四辺（四隅は不可）** を縫い付けて空手着からとれないようにすること。
- 2、競技中にとれた場合は次の試合までに縫い付けるようにしてください。（すぐに試合が続く場合は審判の指示に従う）
- 3、団体形のゼッケンは当日シールタイプのものをお渡し。
とれた場合は再度付けなくてもよい。



協賛企業について

- 1、右腕は最大4件まで表示可能。
事前に全空連事務局の承認を得ること。
- 2、左腕は大会スポンサーを表示する。
(個人戦及び団体形決勝戦のみ)





プロテスト

1、本大会のプロテストは団体戦（13日）のみの採用とする。

※要項と異なるため注意。

2、プロテスト（抗議）を行う場合、5分以内にプロテスト用紙に記入しプロテスト料20,000円を添えてコート主任に渡す。
その後、アピールジュリーにより抗議の正当性について必要と思われる調査を行う。

→アクセプト（受入れ） = 返却。

→デクライン（却下） = 没収。



安全具と空手着・帯

- 1、実施要項の記載通り。
- 2、インステップガードはつま先の指が必ず隠れていること。
- 3、色が剥けている安全具は使用不可。
- 4、空手着の上着の紐は必ず結ぶ。

※安全具・空手着等で不備があり 1 分（形） 2 分（組手）ルールを適応した場合、不備が訂正された場合でも、監督はその試合につくことはできない。



ファールカップ・チェストガード

1、**ファールカップとチェストガードは口頭のみで確認。**

2、手順

「ファールカップorチェストガードを着用していますか」

→ 選手が「いいえ」と回答した場合、着用を促す

2分間ルール適応となり監督は試合につくことができない

→ 選手が「はい」と回答した場合

もし試合中にファールカップ・チェストガード未着用が発覚、
または未着用による怪我が発生した場合、嘘の申告をしたと
いうことで「**失格**」となる。



ファールカップ・チェストガード

- 3、試合開始前に一度も安全具・空手着チェックが行われておらず、ファールカップ・チェストガード未着用が発覚は着用を促し2分間ルールの適応。または未着用による怪我が発生した場合、「**無防備**」となり、着用を促し、2分間ルールの適応となる。

※本大会は、2回戦以降は確認しないため、2回戦以降は上記が適応となる。



組手競技



組手試合方式

1、敗者復活戦・3位決定戦を行わない。

2、**個人戦**

- ・同点で先取がない場合

①1本の多い方 ②技ありの多い方 ③副審による判定

④主審による判定

3、**団体戦**

- ・同点で先取がなく上記①②で勝敗が決まらない場合は引き分けになる。

- ・団体戦の勝者数または総得点数が同数の場合は**代表戦**。

- ・代表戦で同点で先取のない場合は個人戦と同様に勝敗が決まる。



ビデオレビュー

- 1、組手団体戦決勝戦及び個人準決勝戦と決勝戦で採用する。
- 2、監督はVRを出す時は、必ず起立すること。判定中も座らない。
- 3、監督は副審が認めた技よりも高い得点の技をリクエストできる
但し、技名を言うことはできない。
- 3、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。
開始とは、主審のビデオレビューのジェスチャーが終わる時点を言う。



形競技



形試合方式（団体戦）

- 1、得点制によるトーナメント方式
- 2、敗者復活戦・3位決定戦をおこなわない。
- 3、分解は決勝戦のみおこなう。
- 4、1・2回戦は**全空連指定形リスト**より選定する。（繰り返し演武可）
3回戦から準決勝までは**1・2回戦で演武していない形で全空連競技形リスト**より選定する。（繰り返し演武可）
決勝戦は**これまでに演武していない形を全空連競技形リスト**より選定する。



形試合方式（個人戦）

- 1、得点制によるトーナメント方式
- 2、敗者復活戦をおこなう・3位決定戦は行わない。
※要項では3位1名であったが3位は2名となる
- 3、全て異なる形を演武しなければならない
（敗者復活戦も同様）
 - 1 回戦は全空連指定形リストより選定する。
 - 2 回戦以降は全空連競技形リストより選定する。



同点の解消

同点の場合は以下の手順により勝敗を決定する。

- ①採用された最低点の高いチーム・選手
- ②採用された最高点の高いチーム・選手
- ③再演武



再演武の使用形：団体戦

再演武で使用する形は、それまでの**本戦（再演武を含まない）**で使用した**形は使用できない**。

再演武でを使用した形は各回戦の条件に従い、その後の**本戦**で利用できる。

※再演武でを使用した形は、その後の再演武では何度でも使用することができる。



再演武の使用形：個人戦

再演武で使用する形は、それまでの**回戦（再演武を含む）**で使用した**形は使用できない**。

再演武で使った形は各回戦の条件に従い、**本戦（敗者復活戦を含む）**で利用できる。



質疑・応答

Zoomの挙手機能でお知らせください。