

参加者選手の皆さまへ

当日の行動要領は以下の通りとなっております。何卒ご協力のほど宜しくお願いいたします。

【選手受付】

1. 先ず選手受付を行います。受付は個々ではなく、各会派の代表が総代で行って下さい。ここでは参加選手の出欠を確認します。その際、人数分のプログラムと記念品を受け取って下さい。
2. 個人参加の選手は個人で受付をして、プログラムと記念品を受け取って下さい。

【プログラム内容の確認】

1. 選手はプログラムに書かれている、自分の氏名と参加クラスを確認して下さい。
2. 氏名や参加クラスに間違いがあった場合は、コート担当に申し出て下さい。

【武具計量】

- ※ 武具計測対象の各部門（高校生、一般女子有級、一般男子有級、一般女子有段、一般男子有段）の該当選手は朝、開会式前に武具の計測を行なってください。武具の詳細は競技規定：競技の方法第四上参照。

【選手集合のこと】

1. 次の試合の選手は案内放送でコート係が選手集合場所へ集合をかけ、赤白に振り分けます。
2. 試合コートへはコート係が誘導します。

【選手待機と試合開始までの作法】

1. 試合コートでは、コート外選手待機場所に座って待ちます。
2. 他の選手が演武している際、コート内にはみ出すことのないように注意願います。
3. 前の選手が演武している時、次の選手がコート外隅①②で待機します。
4. 名前がコールされたら返事をし、両選手、同時にコートの③の場所まで進み、お互いに礼をします。（次頁の図を参照）
5. コート側に向き、コート（試合場）に礼をして入場します。
6. コート内の開始位置まで進みます。（開始線はありますが、任意とし、どこから演武を始めても構いません）。
7. 開始位置に立ち審判に礼をしてから赤、白の選手の順で型名を呼称します。続いて審判の笛の合図で演武を開始します。

- ※ 作法は概ねこれに沿って行って頂ければ結構です。この手順通りでなくとも減点にはなりません。尚、呼称した型と違った型を行った場合は失格となります。

【演武終了後の作法】

1. 自分の演武が終了したらその場で礼をして、回れ右でコート後方③の位置まで下がり相手の選手が終わるまで待ちます。
2. 両名とも③の定位置へ戻ったところで判定を行います。
3. 判定終了後、正面に礼、お互いに礼の順で礼法を行い①②の方向に戻り退場。選手待機所でそ

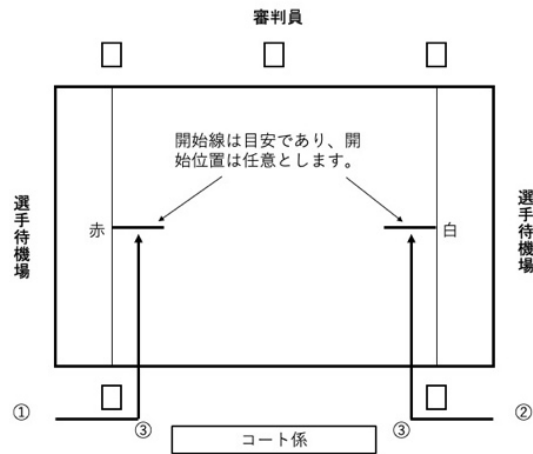
の回戦が終了するまで待機して下さい。尚、各回戦の敗者は残念ですが、応援席で応援にまわって下さい。

【入賞者】

1. 型競技では優勝、準優勝、3位（2名）の選手と少年部8位までの選手は試合後、記録係に自筆で氏名を申告して下さい。（賞状作成に必要なため）
2. 組手競技では優勝、準優勝、3位（2名）の選手は試合後、記録係に自筆で氏名を申告して下さい。

諸注意

- ※ 貴重品の盗難などの被害に合わないようご注意ください。
- ※ 万一怪我をした場合や備品の破損などがあった場合は必ず運営部に申し出て下さい。
- ※ 不明点はスタッフにお尋ね下さい。
- ※ 競技場内は土足厳禁です。選手の皆様は履物を入れる袋を持参の上、お手元で管理して下さい。



第8回 全日本琉球古武道選手権大会 競技規定

■ 競技場

- 第一条 競技場は、8m X 11m の平坦な長方形とする。

■ 服装

- 第二条 参加選手・審判員の服装は、次の通りとする。

[参加選手]

- イ) 上下空手着とする。色については現在使用しているものを認める。
- ロ) 女子の場合は、空手着の下に無地の白色Tシャツの着用を認める（男子は不可）。
- ハ) 空手着の袖・裾を巻き上げることを禁ずる。
- ニ) 空手着の袖の長さは手首と肘の間とし、裾の長さは足首と膝の間とする。
- ホ) 空手着以外の装飾品（リボン等髪飾りまたはそれに準ずる物）は着用を認めない。

[審判員]

- イ) 上着：白色のYシャツ
- ロ)ズボン：灰色（グレー）のスラックス
- ハ)ネクタイ：実行委員会指定のネクタイ
- ニ)靴：色、柄、装飾のない、黒色の上履き靴を使用する

■ 競技の種目

- 第三条 競技の種目は、棒と釵の二種目個人戦のみとする。

第8回全日本琉球古武道選手権大会に於いては、下記のクラスで行うが人数により統廃合の可能性はある。

少年1部（小学1年～2年生）	一般男子有級の部（18歳以上）
少年2部（小学3年～4年生）	一般男子有段の部（18歳以上）
少年3部（小学5年～6年生）	壮年女子有級の部（50歳～69歳）
中学生の部	壮年女子有段の部（50歳～69歳）
高校生の部	壮年男子有級の部（50歳～69歳）
一般女子有級の部（18歳以上）	壮年男子有段の部（50歳～69歳）
一般女子有段の部（18歳以上）	熟年の部（70歳以上）
障害者の部（障害者手帳取得者）	

※ 希望により壮年部の有級者は一般男子級の部、有段者は一般男子段の部の参加を認める

※ 参加選手の人数（4名）により適宜クラス分けが変動する場合がある。

■ 競技の方法

- イ) 第四条 各競技の方法は次の通りとする。
- ロ) 競技は二名の選手が同時に演武し、奇数名の審判による旗判定のトーナメント方式とする。
競技に使用する武具の長さ・重量・材質・形状は次の通りとする。

重さ等 クラス		棒の重さ	棒の長さ	釵の重さ
少年部 中学生の部		重さ不問。 木製とする。	身長+10cm 以上とする	重さ不問 金属製とする
高校 一般	女子	800g	身長+10cm 以上	550g
	男子	900g	六尺(それ以上も可)	650g
壮年・熟年部		重さ不問 木製とする	基本六尺とし 身長+10cm 以上も可	重さ不問 金属製とする

- ハ) 釵の競技中、釵を投げたり床に突く、刺すなど試合場を傷つける行為を禁ずる
- ニ) 卍の釵（慈元の釵）で使用する卍釵は 650g に満たなくとも使用を認める。卍の釵（慈元の釵）を表演する場合、卍釵以外の使用は認めない。その他の型での卍釵の使用は認めない。

■ 型の種目

- 第五条 型は以下の表の中から選択する。但し少年部・中学生の部は除く。
- 第五条二項 一般男子段の部に限り予選と決勝で型を変えなければならない。それ以外は従来通り予選決勝とも同一の型で可。

棒の型

1	徳嶺の棍	7	北谷屋良の棍	13	大城の棍	19	朝雲の棍
2	佐久川の棍（大・小）	8	知念志喜屋仲の棍	14	津堅大棍	20	趙雲の棍
3	周氏の棍（大・小）	9	瀬底の棍	15	津堅の棍	21	超雲の棍
4	趙氏の棍	10	添石の棍（大・小）	16	白松の棍	22	ルーラーの棍
5	浦添の棍	11	白樽の棍（大・小）	17	公望の棍	23	末吉の棍
6	米川の棍	12	祝嶺の棍	18	カーチンの棍	24	天竜の棍

釵の型

1	北谷屋良の釵	5	多和田の釵	9	二丁の釵	13	太極の釵（1）
2	津堅志多伯の釵	6	湖城の釵	10	三丁の釵		
3	端多小の釵	7	屋嘉の釵	11	千原の釵		
4	浜比嘉の釵	8	石川の釵	12	卍の釵（慈元の釵）		

■ 審判団・競技委員の構成

- 第六条 審判団の構成は、主審 1 名、副審 2 名（または 4 名）の計 3 名（5 名）と監査役を加える。
- 第七条 競技委員の構成は、コート主任、コール係、記録係、補助員各 1 名の 4 名とする。

■ 演武開始及び終了の方法

- 第八条 演武開始時は、最初に各選手がコート外で待機し、コール係の呼び出しにより各コー

ナーに立ちお互いに礼をしてコート外所定の場所に移動する。続いてお互いに礼。正面に礼をした後、コート内開始線に移動。審判に礼。続いて主審から見て右側の選手（赤）が型名を呼称、更に左側の選手（白）が型名を呼称。主審の笛の合図（ピッ）で双方演武開始するものとする。

- 第九条 演武の終了の方法は、コート内で演武を終了したら相手を待たずに「礼」をして下がり、各々元のコート線の外で待機して判定を待つこととする。判定が終わったら、審判に礼、お互いに礼をしてコーナーに退場、待機場所に戻る。

■ 判定方法

- 第十条 審判の判定方法は次の通りとなす。

- イ) 審判団は判定をくだす時、主審の笛の合図（ピーピッ）で勝者側の旗を直上に上げる。
 - ロ) 主審は旗の数を数えた後、笛の合図（ピッ）で全審判の旗を降ろさせ、再度勝者側の旗を上げ勝者を確定する。
 - ハ) 場外の反則があった場合、反則を認めた審判が試合終了後主審に申告する。主任は他の審判にその旨通達を行う。但し、採点方式ではないため、具体的な減点とならず、各審判の判断基準の一つとする。つまり、僅差の場合、反則の有無をもって判定の一助となす。
- ニ) ラインオーバー以外の反則については特に審判員個々の意思表示を求めない。

■ 判定方法

- 第十一条 判定の基準と失格、減点について

- イ) 対戦相手同士の相対評価でどちらが優位であるかを判定する。
 - ロ) 印象点の設定
 1. 双方の演武全体を見渡してそれぞれの印象を確定する。
 2. 減点とは具体的な数値による減点ではなく印象点における判断基準であり、それをもって絶対的な勝敗の判定をするものではない。
 3. 印象点が明らかに減点を加味しても、なお優位と判断される場合は、たとえ場外や床突き等の反則があっても勝者の判定を妨げるものではないものとする。但し失格に該当した場合はこの限りではない。僅差の場合は、反則箇所の有無により判定の拠り所とする。
 - ハ) 減点要項
 1. 演武中コートの外に出た時。（審判、監査の意思表示を要する。）
 2. 武具を、離すべきとき以外に手から離した場合。
 3. 途中で型を間違えた場合。
 4. 釵または棒で床を突いたとき。
 5. 棒の打ち込みや、釵の突き等の際、上体の姿勢が崩れているとき。
 6. 下半身の安定を欠き、ふらついたとき。
 7. 着眼の方向と顔面の方向が不一致であるとき。
 8. 気合いが不適切と認められたとき。
 9. 気迫の欠如が認められるとき。
- ニ) 失格 以下の項目に該当する場合は失格となる。但し最後まで演武をさせ、失格コールは判定時に行う。

1. 卍の釵（慈元の釵）以外で卍釵を使用した場合。
2. 卍の釵（慈元の釵）で卍釵以外を使用した場合。
3. 型の演武中に競技が停止し 5 秒以上中断した場合。
4. 伝統の型を甚だしく改造したとき。
5. 申告した型以外の型を演武したとき。
6. 競技場において暴言を吐いたり、著しく試合態度が悪いもの。
7. 武具を取り落としたとき。
8. バランスを崩して転倒したとき。

■ トーナメントの組合せ決定

- 第十二条 試合も組合せは予め事務局がコンピュータ抽選により決定する。

■ 表彰のこと

- 第十三条 各クラスとも 1 位～3 位までメダルと賞状を授与。尚、3 位は 2 名とし 3 位決定戦は行わない。
※ 小中学生は 8 名以上のトーナメントにおいてベスト 8 進出の選手に敢闘賞を授与する。
- 第十三条二項 一般男子段の部及び一般女子の段部において釵、棒、組手の三部門で成績優秀選手の中から総合優勝者を選出し「総合優勝」を授与する。

■ 障害者クラスについて

- 第十四条 障害者クラスへの参加資格者は都道府県が発行する障害者手帳若しくは療育手帳を交付された者とする。
- 第十四条二項 障害者とは都道府県が発行する障害者手帳若しくは療育手帳を交付された者で、視覚・聴覚・上肢・下肢・上下肢・心機能・内蔵障害・それらに準じる者及び知的障害者を言う。
- 第十五条 障害者クラスは障害の度合い、年齢及び段級の違いを問わず 1 クラスで行う。
- 第十六条 障害者クラスは最低競技成立人数を 2 名とする。
- 第十六条二項 最低競技成立人数に達せず 1 名の場合は参加選手の意向によって一般各クラスへの編入を認める。

但し使用する武器に関する項目以外は判定に健常者との差異を認めず。

■ 障害者クラスの使用武具

- 第十七条 障害者クラスの選手が使用する武器は重量・長さ及び材質等の制限がなく、選手が操作できるように改造された武器も認める。
- 第十七条二項 障害者クラスに出場する選手は補装具（義手、義足、車椅子等）の装着を認める。
- 第十七条三項 障害者クラスに出場する選手は計量所で使用する武器を申告し、確認済証を武器に貼付することを要す。

■ 障害者クラスの型

- 第十八条 障害者クラスの選手が行う型は、その改造を認める。

(注意)

1. 例年通りの最低競技人数（4名）に達しないクラスは適宜他のクラスに編入される。
2. 高校生の部のルールは一般男子・女子の部に準じる。武具の計量規定や型は規約を参照。
3. この規定は競技の進行を著しく妨げないと判断される事象に限り、予告無く変更される場合がある。但しその場合、当日、口頭により注意事項として伝達する。

以上

硬式組手競技規定

得物	指定の硬式用六尺棒。
防具	防具は面、胴、籠手、臍当をいずれも指定の物を着用する。(逮捕術用、剣道用、薙刀用防具可)。それ以外(ファールカップ、腿、膝など)は任意。
試合場	試合場は一辺 8m の正方形とする。
クラス	競技クラスは、大会規定のクラスとする。
競技方法	試合方法は硬式六尺棒による 6 ポイント先取りで行う。全て技有り 1 ポイント。
徒手技	得物を所持した状態での突き蹴りを認める。尚、突き技・蹴り技のポイントはいずれも技有りとする。
技の効果	得物での攻撃は面・胴・籠手・臍は技有りとする。 徒手での攻撃は面・胴とし技有りとする。 倒れた相手への攻撃は寸当てとし、技有りとする。 得点部位は面、胴、籠手、臍の防具部分のみとし、得点部位を外れた場合は反則とする。但し、垂れ部分(面、胴)は反則ではなく、無効とする。 有効部位と呼称は下記の通り。 得物での攻撃 面...「上段技有り」胴...「中段技有り」籠手...「籠手技有り」臍...「下段技有り」 徒手での攻撃 面...「上段(突き・蹴り)技有り」。 胴...「中段(突き・蹴り)技有り」
反則	<ol style="list-style-type: none">1. 防具のない部位に対する攻撃は禁止とする。2. 突き技は全て寸当てとし、頭が仰け反ったり顎が上がる程突き抜いた場合と得物・徒手での喉突きは反則とする。3. 得物で故意に床等を叩く行為はこれを反則とする。4. 相手選手の安全性を確保するため、全ての技がコントロールされたものでなければならぬ。
罰則	<ol style="list-style-type: none">1. 反則は、口頭注意、反則 1、反則 2、反則 3 の順で宣告される。2. 口頭注意は罰則なし、反則 1 で相手 1 ポイント、反則 2 で相手 2 ポイント、反則 3 で相手 3 ポイントとする。3. 重大な反則(故意過失にかかわらず、相手選手を負傷させた等)の場合、一度目で反則 2 又は反則 3 となる場合がある。

場 外	逃避行動そのものは反則とはならないが逃避、勇足に関わらず片足でも場外に出た場合は反則となる。
態 度	武道精神に反する行為があった場合は罰則とする。(例えば不必要なガッツポーズやハイタッチ及び相手を挑発するような言動は厳に謹しむべきものとする。) 相手や審判を侮辱する言動、審判の指示に従わない等、主審及び各審判員が不当と判断した場合、または虚偽の申告があった場合、コート審判団の合議により反則 3 とする。
競技時間	競技時間は 一般男子 3 分、一般女子2分、若しくは大会規定に準ずる。基本的に試合時間は流しで行うが、主審が必要と認めた場合、時計を止める事がある。
引き分け	ポイント数で差が生じず、引き分けの場合は、1分先取りの延長戦を行う。延長戦で勝負が決しない場合は審判による旗判定で決定する。この時審判は必ずどちらかに決する事。

軟式組手競技規定

- 得物** 指定の棒（小・中学生五尺、高校・一般六尺）、短棒、ヌンチャク、トウンファー、刀、三節棍。
- 防具** 小中学生は面、胴、籠手、臍当の防具を着用する。但し、空手の面ホーの場合は外装面着用が必須。
高校・一般は面・ファールカップ必須。その他は任意とする。
- 試合場** 試合場は一辺 8m の正方形とする。
- クラス** 競技クラスは、大会規定のクラスとする。
- 競技方法** 指定の得物による試合とし 6 ポイント先取りで行う。有効技に対し、技有り 1 ポイント。
- 武器変更** 競技中 1 回に限り武器の変更を認める。但しどちらかの技が決まり、審判の止めが入った時だけ武器変更の申し出ができるものとする。
- 技の効果** 全てのクラスは得物での攻撃は金的、背面以外どこに当たっても技有とする。
倒れた相手への攻撃は寸当てとし、技有りとする。
有効部位と呼称は下記の通り。
得物での攻撃 「上段 技有り」。「中段 技有り」。「下段 技有り」
- 反則**
1. 金的に対する攻撃は反則とする。
 2. 全ての技は制御された技を使用して、力まかせに振り回す技や振り抜いてしまう、または突き抜いてしまう技は反則とする。
 3. 全クラスは行為の背後の攻撃は反則とする。但し、正面の攻撃が武具のしなりで背後に当たった場合は反則ではなく無効とする。
 4. 過度な棒ぜり合い、得物での抑え技や挟み技はこれを反則する。
 5. 得物で故意に床等を叩く行為はこれを反則とする。
 6. 相手の体に加えた攻撃により得物に変形したまま戻らない状態（折損等）になった場合は制御された技と認められないため、危険行為とし状況によっては重大な反則と判断され、反則 2 で相手に 3 ポイントもしくは反則 3 で相手に 6 ポイントとなる場合がある。
- 罰則**
1. 反則は、口頭注意、反則 1、反則 2、反則 3 の順で宣告される。
 2. 口頭注意は罰則なし、反則 1 で相手 1 ポイント、反則 2 で相手 2 ポイント、反則 3 で相手 3 ポイントとする。

3. 重大な反則（故意過失にかかわらず、相手選手を負傷させた等）の場合、一度目で反則3となる場合がある。

場 外	逃避行動そのものは反則とはならないが逃避、勇足に関わらず片足でも場外に出た場合は反則となる。
態 度	武道精神に反する行為があった場合は罰則とする。（例えば不必要なガッツポーズやハイタッチ及び相手を挑発するような言動は厳に謹しむべきものとする。）相手や審判を侮辱する言動、審判の指示に従わない等、主審及び各審判員が不当と判断した場合、または虚偽の申告があった場合、審判団の合議により反則とする。
競技時間	競技時間は2分、若しくは大会規定に準ずる。基本的に試合時間は流しで行うが、主審が必要と認めた場合、時計を止める事がある。武具交換の場合、時計を止める。
引き分け	ポイント数で差が生じず、引き分けの場合は、1分先取りの延長戦を行う。延長戦で勝負が決しない場合は審判による旗判定で決定する。この時審判は必ずどちらかに決する事。

型競技審判方法

判 定 審判は主審 1 名、副審 4 名及び監査 1 名の 6 人制若しくは主審 1 名、副審 2 名及び監査 1 名の 4 人制で行う。

1. 5人制、3人制に関わらず、多数決により勝負を決する。
2. 反則があった場合、競技規定第十一条の通り、具体的な減点ではなく審判個々の判断基準の拠り所とする。
3. 反則の内に失格に該当する件は、その場で失格を宣言し演武を停止させる。但し、少年部はそのまま続行させ、演武終了後、相手方の勝ちを宣告する。双方失格の場合は両名とも失格となり、次の試合は不戦敗となる。

試合進行

1. 試合開始に際し分ける赤、白の選手を試合場左右に並べ主審の「正面に礼」「お互いに礼」の指示の後に着座させる。
2. 審判作法に従い第一試合より順次、決勝戦まで進める。
3. 試合が終了したら赤、白の選手を起立させ、「お互いに礼」「正面に礼」をさせ試合を終了させる。
4. 以上の手順で割り当てられた各クラス、各部門の試合進行を行う。

審判作法

1. 赤・白がコート外所定の位置に立ち作法終了の後コート内に入場し、審判に礼をして、赤選手、白選手の順で型名を呼称した後、主審は遅滞なく笛を「ピッ」と短く 1 回吹く。
2. 両方の選手の演武が終わり、コート外の所定の位置に戻ったら、主審は「判定」と声を発し笛を長 短一回「ピーピッ」と吹く。同時に全審判は各々勝者とする側の色の旗を真直ぐ頭上に上げる。主審は遅滞なく確認し、笛を短く「ピッ」と一回吹き、同時に全ての審判は旗を降ろす。主審は「赤（白）の勝ち」と呼称し該当する旗を上げる。

軟式・硬式組手審判方法

- 判 定 審判は主審 1 名、副審 2 名及び監査 1 名の 4 人制若しくは主審 1 名、副審 2 名及び監査 1 名の 4 人制で行う。
1. 過半数以上の旗が上がる事でポイントとなる。
 2. 反則に関しても、過半数以上の旗が上がる事で決する。
 3. 各審判は他の審判に影響される事無く、自信をもって判定する事。角度によって見えない場合や、不十分と判断される場合等、無効と判断される場合は無反応でよい。また他者からの判定を促す行為は禁止とする。但し明らかな誤審があった時は監査役に限り異議申し立てができる。その場合、審判団は再協議をしなければならない。
 4. 旗の上げ方 技有りは真横に旗を出す。尚、反則があった場合は、該当する選手に旗を向けて指す。一度裁定した判定を取り消す場合は旗を下段で交差させ左右に広げる。

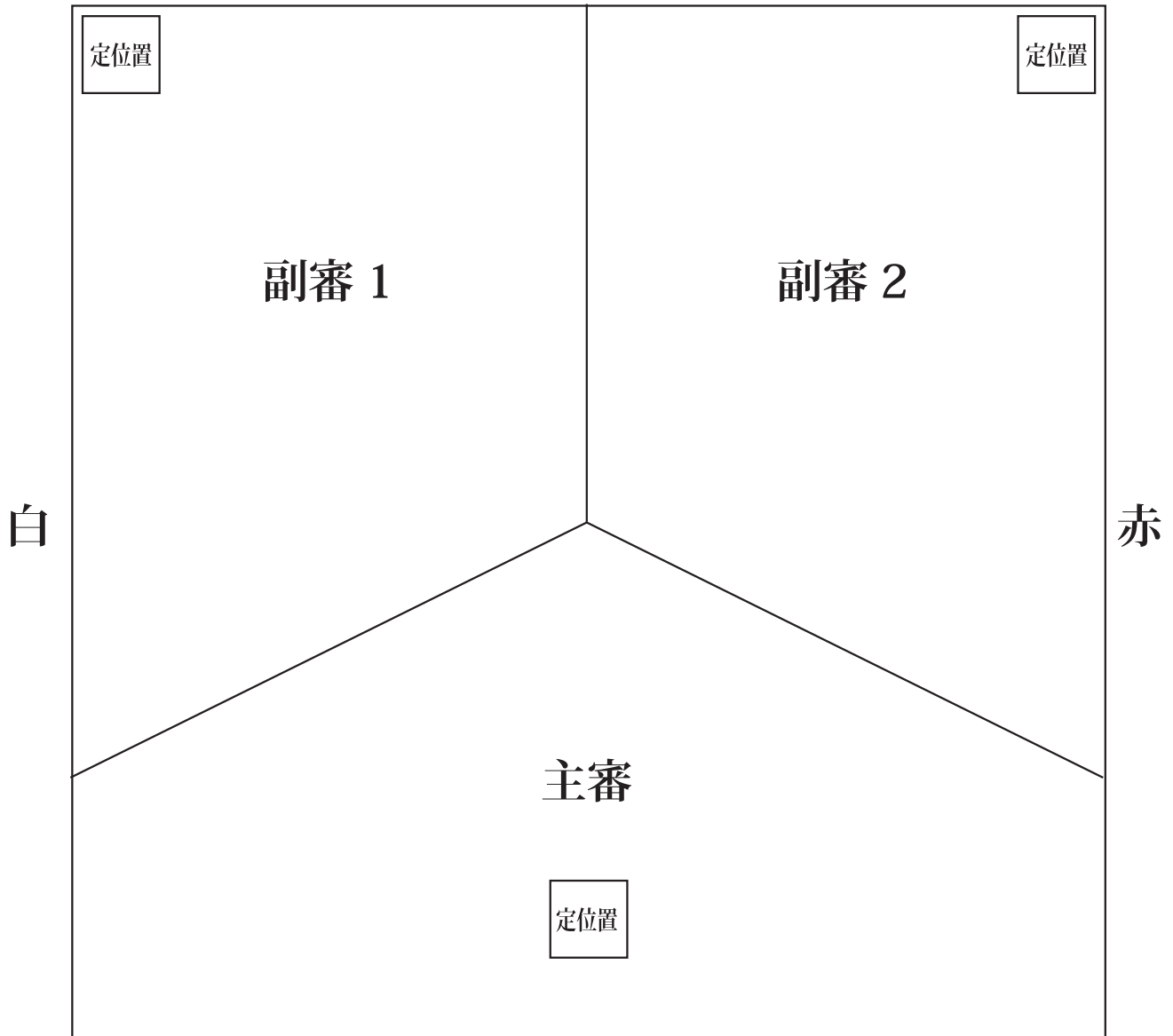
※ 審判は正しく入った技だけを判定する。

※ 審判は音に惑わされず、受けているのか、入っているのかを見極める事。僅かでも迷ったり、自信の無い場合は判定を下さず、無反応でよい。また勢いで旗を上げた場合、取り消しの合図をすれば無効となる。

※ いずれの判断も審判の感覚に委ね、監査の異議申し立てもなく、一度確定した判定は覆る事は無いものとする。

軟式・硬式組手

3人制審判員配置図



審判員を3人制で行う場合は副審も椅子に座らず、立ったまま見易い角度に移動しつつ判定します。その場合、副審は旗を持って行います。主審は従来通り旗を持たずに試合進行をしながら判断及び裁定を下します。また所作文言などは5人制と同様とします。

各審判員の移動範囲は上の図のようにし、審判同士が重ならないよう注意してください。尚、審判員はコート外に出て移動することも可とします。