

型 競 技

□ 競技の進め方

- (1) ベスト4まで指定型によるトーナメント方式。
- (2) 準決勝より各流派自由型による採点方式。
- (3) 審判は5審制とし、大会規模により3審制でもよしとする。

□ 勝敗の決し方

5人の審判がそれぞれ10点満点で採点する。5人の内最高点と最低点を除いた3名の合計点で順位を決する。

3審制の場合は、3人の合計で決する。

同点の場合は次の順で決する。

- ① 最低点が高い方が順位が上となる。
- ② 最高点が高い方が順位が上となる。
- ③ 主審の得点が高い方が順位が上となる。
- ④ 2人同時に演武を行い、赤白判定で決する。

□ 採点基準

- (1) 6点を基準点として、減点法・加点法の併用により4点まで減加点することができ10点満点で競う。

減点・加点の基準は次の通りとする。

動作の正確さ	① 立ち方・突き・蹴り・打ち・受けのそれぞれの技が正確であること。 ② 中間動作が適切であり、ムダな動きがないこと。 ③ 重心の移動やバランスに優れていること。
技の暖急	① 早く動くべきところが早く動けること。 ② 穏やかに動くべきところが穏やかに動けること。 ③ 連続動作が用法に即したリズムで動けていること。
力の強弱	① 力の入れるべき所に適当な力が入っていること。 ② 力を抜くべき所で力が抜けていること。 ③ 技の威力が表現できていること。
息の調整	① 息吹や気合が適切にできているか。 ② 呼吸の乱れがなく動作との調和が図れているか。

- (2) 上記の各項目について、各1点ずつの配転があり、0.25点単位で四段階

(0.25 0.50 0.75 1.00)で減点又は加点を行う事ができる。

- (3) 上記の他に次の項目で減点又は失格とすることがあります。

減点又は失格項目

- ① 指定型名と実際の演武型が異なる場合（失格）
- ② 演武開始時、選手が言う型名と実際の演武型が異なる場合（失格）
- ③ 試合場から両足が出てしまった場合（失格）
- ④ 試合場から片足が出てしまった場合（減点）
（線を踏む 0.25 減・足が出る 0.5 減）
- ⑤ 型の演武を中断した場合は（失格）。一時的な中断の場合は、主催者の判断で協議の上、1.00以下の（減点）
- ⑥ 型の動作をとばしてしまった場合（2.00以下の減点又は失格）
- ⑦ その他主審が判断し、合議の上判断する。
- ⑧ 判断に迷う場合は、型競技審判長の裁可のに従う。

□ 競技の進行

- (1) 選手は、呼名されたら礼をして試合場に入り演武開始場所に立つ。
- (2) 主審の「正面に礼」の号令で礼をする。
- (3) 主審が右手を高く上げたのを合図に型を開始する。
- (4) 型を開始する祭は、黙想をし、大きな声でゆっくりと正確に型名を言うから息吹して開始する。（型名を申告する際、絶叫はしない。型名がとれなかった場合は失格とする。）よけいな号令は一切かけてはならない。
- (5) 型が終了したら自分でなおり主審の号令を待つ。
- (6) 主審の「判定お願いします。判定。」の号令で全員が一斉に得点盤をあげる。その時、副審は組手と同じように一斉に笛を吹く。
- (7) アナウンスが主審から順に得点を読み上げ、最後に「只今の合計〇〇」と発表する。
- (8) 主審の「正面に礼」の号令で選手は礼をして退場する。