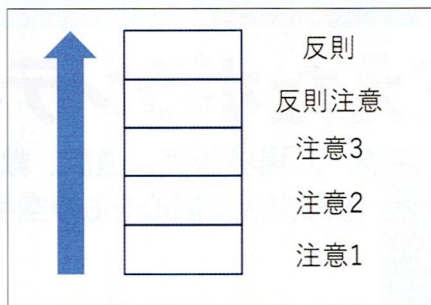
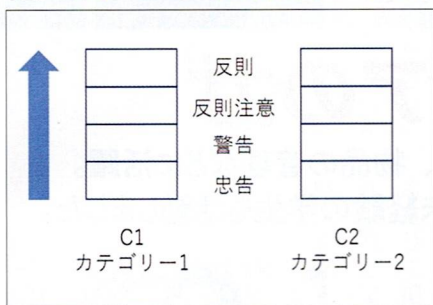


# 組手

## ① ウォーニングおよびペナルティの区別



### 改定前

ウォーニングとペナルティにはC1とC2の2種類があり、忠告→警告→反則注意→反則の順番で別々に与える。

### 改定後

C1とC2の区別がなくなった。注意1→注意2→注意3→反則注意→反則の順番で与える(例：場外→過度の接触→両手でつかむ→危険な投げ→場外。5回目で反則負け)。

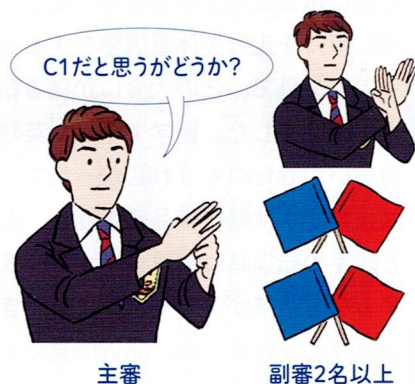
# 世界空手連盟 ルール改定



## ① WKF解説

旧ルールは空手を知らない人たちにとって理解しにくい面がありました。また、選手が違反行為を多く積み重ねたにもかかわらず何の影響もないと悪い印象を与えるため、現状のように変更しました。

## ② ウォーニングおよびペナルティは主審の判断で与える



主審

副審2名以上



主審のみ

### 改定前

ウォーニング、ペナルティを与えるときは副審2名以上の同意が必要。

### 改定後

ウォーニング、ペナルティは主審の判断で与える。

## ② WKF解説

新ルールは、主審と副審の役割分担が明確になります。副審はポイントを探すことに集中し、主審はすべての違反行為について責任を持つことになります。

2023年1月1日に世界空手連盟(WKF)の競技規定が改定されました。全日本空手道連盟の主催大会では、10月の鹿児島国体からこれを適用します。この特集では、主な変更点とともに、WKF競技規定委員長グナール・ノルダールが

んに変更の背景を解説してもらいます。くわしいことは、「競技規定(2023年4月発行版)」で確認してください。「競技規定」は、下のQRコードからご購入いただけます。





### ③ 終了時に同点の場合

#### 改定前

終了時に同点で、先取もないときは、判定で勝敗を決する。

#### ③

#### WKF解説

新ルールではより難易度の高い技を奨励しています。手順③では副審4名のみで判定を行います。主審の主な役割は違反行為を見つけることであるため、判定において主審が多数派の意見に逆らうリスクを避けようとしています。

#### 改定後

終了時に同点で、先取もないときは、次の手順で勝敗を決める。

- ①一本の多い方の勝ち
- ②(それでも同数の時は) 技ありの多い方の勝ち
- ③(それでも同数の時は) 副審4名による判定
- ④(判定が2対2の場合) 主審の判定で勝敗を決する

### ④ 直立以外で有効打が決まれば一本



相手の胴体部がマットに触れているときに決めた有効打に「一本」を与える。



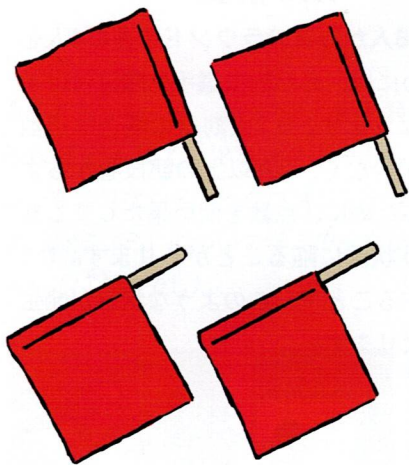
相手の足の裏以外の部分がマットに触れているときに決めた有効打に「一本」を与える。

#### ④

#### WKF解説

相手が直立でなければ、腹ばいや仰向けなどどんな状況でも無防備な状態と考えられます。無防備なときに有効打が決まれば一本を与える、という考え方です。

### ⑤ 副審の旗が同数のとき



#### 改定前

副審の旗が同じ色で、有効2本、一本2本挙げた場合はポイントの低い方を取る。(例：赤の有効2本、赤の一本2本→赤、有効=1ポイント)

#### 改定後

副審の旗が同じ色で、有効2本、一本2本挙げた場合、ポイントの高い方を取る。(例：赤の有効2本、赤の一本2本→赤、一本=3ポイント)

#### ⑤

#### WKF解説

旧ルールでは、「副審2名以上が一方の選手の何らかの技に同意したため、少なくとも低い方の得点を与えられるべき」という考え方でした。しかし、「副審2名の合意が最終的な判断(つまり得点)である」という原則、そして「より難易度の高い技を奨励する」という新ルールの原則を組み合わせることで改定することになりました。

### ⑥ 開始から15秒は不活動を取らない

#### 改定前

残り15秒では不活動を取らない。

#### 改定後

残り15秒に加え、開始15秒も不活動を取らない。

#### ⑥

#### WKF解説

戦術を決定するために、試合開始時に相手の反応を見る時間を設けるのは合理的であるとの理由から、競技開始から15秒は不活動を取らないことにしました。



## 7 ビデオレビューの変更点



旧ルールでは、青が後から突いても得点を与えられていたが、新ルールでは得点なし。

### 改定前

ビデオレビューにおいて、相手より後から出した技にも、主審のヤメの前であれば得点を与えることができる。

### 改定後

ビデオレビューにおいて、相手より後から出した技には得点を与えない。

## 7

### WKF解説

空手は先取点を競う競技であるべきという考えに基づき、「ヤメの前であれば両者の技が得点になる」という考え方はなくなりました。従って、ビデオレビューでは当該選手が先に、あるいは相手と同時に有効な技を出した場合にのみ、肯定的な結果を与られます。

# 形

## 1 50点満点に

### 改定前

7名の審判員がつけた点数のうち、上位2名と下位2名を除いた3名分を合計する(30点満点)。

<del>8.0</del>	<del>8.2</del>	8.4	8.6	8.8	<del>9.0</del>	<del>9.2</del>
----------------	----------------	-----	-----	-----	----------------	----------------

### 改定後

7名の審判員がつけた点数のうち、最高点と最低点を除いた5名分を合計する(50点満点)。

<del>8.0</del>	8.2	8.5	8.6	8.8	9.1	<del>9.2</del>
----------------	-----	-----	-----	-----	-----	----------------

## 2 0.1点刻みで採点

### 改定前

0.2点刻みで点数をつける。

8.0	8.2	8.4	8.6	8.8	9.0	9.2
-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

### 改定後

0.1点刻みで点数をつける。

8.0	8.2	8.5	8.6	8.8	9.1	9.2
-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

## 3 採点を一本化

### 改定前

1名の選手に対し、技術面と競技面の点数をつける。

技術面	8.0	8.2	8.4	8.6	8.8	9.0	9.2
-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

競技面	6.8	7.0	7.2	7.4	7.6	7.8	8.0
-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

### 改定後

技術面と競技面の区別はなくなり、点数を1回だけつける。

8.0	8.2	8.5	8.6	8.8	9.1	9.2
-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

## 1

### WKF解説

形の採点において上下の点数を削除する理由の一つは、高すぎる、あるいは低すぎる点数を省き、審判員による尺度の違いをなくして公平な結果を出すためです。しかし、審判員3人の点数では試合内容を反映した採点ができないことがあることから、5人の審判員の点数を採用することにしました。あるテストケースで、7人の審判員の過半数が青を勝者としたのに、旧ルールで計算した結果、赤が勝者になったことがありました。新ルールを採用したテストでは、この問題は解消されました。

## 2

### WKF解説

1グループ8人から次のラウンドに進む4人を決めるためには、必然的に選手を順位付けすることになります。0.2点刻みの場合は点数の選択肢が少なく、2人以上の競技者からよい方を選ぶために、「点数を使い果たしてしまう」という状況に陥ることがあります。0.1点刻みにすることで、このような状態が発生しにくくなります。

## 3

### WKF解説

旧ルールでは、理論上は選手がバランスを崩して競技点は下がっても、技術面で満点を与えることができました。こうした非論理的な面を解消することが改定の一番の理由です。新ルールでは、技術と運動能力は表裏一体で不可分であることを重視しています。