

## 形競技

試合形式 フラッグ、トーナメント制とし、赤白に分かれて勝敗を決する。

試合方法 赤・白の選手がコート内で同時に形を演武する。

形は、決勝戦まで同じ形を演武することが出来る。

コートの中に入ったところから判定対象とする。

勝敗の決定 主審・副審による旗により上がった旗の数が多い方が勝者となる。

技の完成度を判定の基本とする（下記判定材料参照）。

失格 ①形を中断、②形名の申告間違い、③形間違い（すり替え）は演武後主審が副審を集めて失格とする

審判員 5 審制（主審 1 名 副審 4 名）または 3 審制（主審 1 名 副審 2 名）とする。

主審 ・主審は選手の形宣言のち笛「ピッ」で開始

終わり揃って「判定、ピーッピッ」で判定旗、（黙ったまま旗数え勝敗判明）（3～5 秒待ってから旗を降ろす）、  
「ピッ」で旗下ろす・「○の勝ち」（座ったまま宣言する）

・失格宣告（不戦勝も同じ）

赤が失格の場合、審議後、赤に旗を「取りません」の動作をした後「青の勝ち」と宣言をし、青旗を上げる。

副審 ・旗は赤が外側（例外：選手の位置に合わせた方を上にして。どちらが上でも OK。）で巻いて膝の上

選手 斜め入場・選手はコート外の角両端部分で礼 ←ここから判定対象

コート内の開始線へ進み、開始線で審判に礼

赤から形名宣言、各自で用意の構えに

開始

終わったら開始線で審判に対し礼

真っすぐ後ろに下がり（回れ右でも後ずさりでも OK）

コート外で判定を待つ

判定後に礼、互い礼で下がる

判定材料について（順不同）

- ・技及び着眼等の正確性
- ・技の強弱、緩急及び全体の調和
- ・各々の技が持つ意味的的確な表現
- ・安定感、完成度、確実度
- ・難易度（難しい技が入っている、足技がある等）  
例）ふらつきながら難しい形と、確実に正しく易しい形、であれば確実な方が良い
- ・形に入る前、形ではない部分も見ると（歩き方、礼の仕方、態度、形の名前の言い方、姿勢等）
- ・ふらつき程度（グラグラしてしまっているか、こらえることが出来ているか）
- ・自信を持っているか
- ・全体と細部の両方を見る（全体的な流れ、整い方、緩急のつけ方、力強さ、立ち方、足の力の入れ方、目線手の握り等）
- ・形により異なるが、開始戦に戻っているか
- ・メガネは基本的にかけてはならない。その他、ヘアピンなど金物類はすべて禁止。
- ・不必要な効果音的な呼吸音（息吹以外）は減点対象となる
- ・四股立ちなどの腰の高さが不自然に低すぎる場合、判断基準として重要視しない（低ければ良いというものではない）