

# 武術太極拳新国際ルール

## 補助ルール

(2020)

2020年1月15日  
(公社) 日本武術太極拳連盟  
審判委員会

# 武術太極拳新国際ルール 補助ルール (2020)

## 1. 審判員の組織

大会に総審判長 1 人、副総審判長 0～数人、監査委員 1～数人を置く。大会の規模により、副総審判長は置かなくてもよい。同様に、総審判長と審判長を兼任してもよい。

各コートに執行審判員として、審判長 1 人、A 組審判員(A1・A2・A3 など) 3 人、B 組審判員(B1・B2・B3 など) 3 人、套路審判員 1～2 人を置く。

各コートに業務審判員として、コート主任 1 人、PC・記録員 2 人、計時 1～2 人を置く。

## 2. コート

使用するコートは縦 8 メートル、横 14 メートルとし、周囲に幅 5 センチの境界線を引く。コートの横 14 メートルライン上の中央にセンターラインの表示は行わない。

1 人で演技する場合（対練・太極拳推手の 1 組を含む）、演技の開始・終了はコートのどこでもよく、またどちらを向いていてもよい。（ただし、マナーとして演技開始前と演技終了後は審判席に向かって正対すべきである。）

2 人で演技する場合、自選競技の場合は、目安としてコートの縦 8 メートルの中央に横長手ラインを引く。また、開始の立ち位置が指定されるが、中央の横長手ラインを含めてラインアウトの減点はしない。（ただし、中央の横長手ラインを越え、もう 1 人の選手の演技に影響を与えることのないよう配慮すべきである。）

集団競技の場合、ラインアウトの減点はしない。（ただし、審判席、スタッフ席、次の選手の待機場所、隣のコートなどに影響を与えない範囲で演技をすべきである。）

## 3. 審判配置（例）

→選手入場方向

|       |       |  |       |  |        |  |       |  |
|-------|-------|--|-------|--|--------|--|-------|--|
| コート主任 | A1 B1 |  | A2 PC |  | 審判長 B2 |  | A3 B3 |  |
|       | 記録    |  |       |  |        |  | 計時 套路 |  |

※選手入場方向が逆になる場合は左右を逆転させるが、太字（審判長・執行 6 人）の位置は固定。

※PC は電源の位置や審判長の指示により、審判長と左右が逆転してもよい。

※計時・套路審判は B3 の隣、PC の隣など、適宜変更してよい。十分な視界を確保できる前提で、審判長の指示に従って位置を決定する。

## 4. 実施種目／時間規定／適用ルール

全日本選手権大会の要綱に基づき、以下のように定める。

[a] 自選難度競技部門：強化委員会、審判委員会と協議し、別途定める。

[b] 規定競技部門：A 組審判は「2005 年国際武術套路競技規則」12～16 ページを適用

|                    |                              |       |
|--------------------|------------------------------|-------|
| 総合太極拳 AB/C         | 5 分以上 6 分以内（ホイスル：5 分）        | 2 人演技 |
| 24 式太極拳 A/B/C      | 4 分以上 6 分以内（同：4 分）           | 2 人演技 |
| ジュニア太極拳 3（規定難度太極拳） | 2 分 30 秒以上 4 分以内（同：2 分 30 秒） | 2 人演技 |
| ジュニア太極拳 2（16 動作）   | 3 分以内（同：2 分）                 | 2 人演技 |

長拳／剣術／刀術／槍術／棍術／南拳／南刀／南棍 1分20秒以上2分以内 1人演技

[c] 自選競技部門／伝統競技部門：A組審判は「2005年国際武術套路競技規則」16ページを適用

太極剣・刀 2分以上4分以内（ホイスル：2分） 2人演技

48式・88式／楊式／陳式／呉式／孫式 3分以上4分以内（同：3分） 2人演技

伝統拳術A／B／C／器械 1分以上2分以内 1人演技

[d] 団体競技部門：A組審判は本補助ルールの「団体競技規定」を適用

対練 **50**秒以上2分以内 1組演技

集団 1分以上4分以内 1組演技

太極拳推手 4分以上6分以内（ホイスル：4分） 1組演技

※[d]団体競技では、選手の1人のかけ声によって演技を開始してもよい。（演技中のかけ声もA組審判や審判長の減点の対象とはならない。ただし、B組審判が動作の一致・協調を審査する際に影響する可能性はある。）

## 5. 各審判の業務

### 1) 総・副総審判長／審判長／A組・B組執行審判員

「2005年国際武術套路競技規則」に準ずる。

### 2) [b]規定競技部門／[d]団体競技部門の「太極拳推手」における套路審判員

規定套路に基づいて下記の①、②、③、④を検査し、該当する場合は審判長に申告する。審判長はその申告を審査し、審判長減点をするかどうか決定する。

①規定の動作が1動作少ない または 多い（0.2減点）

②数回繰り返すことで1動作となっている動作で、繰り返し回数が1回少ない または 多い（0.1減点）

③規定の跳躍の助走や行歩の歩数が少ない または 多い（0.1減点）

④南拳／南刀／南棍で規定通りに発声していない（1回につき0.1減点）

※①の規定動作の1動作とは、規定套路的教科書にある動作名称1つを1動作とする。

### 3) コート主任

選手がコート脇に入場したら、棄権する選手を確認し、審判長に報告する。

スタートリストに従って選手をコールし、コートへ入場させる。コールはゼッケン番号や氏名など、本人を確実に特定できるものを使う。

### 4) 計時

1人演技の場合は選手の手か足が動き出したときに、2人演技の場合は審判長が旗を振り下ろす開始の合図に合わせてストップウォッチをスタートさせ、選手が演技を終えて足を揃えて直立したときにストップする。規定の時間に満たない または 超えた場合は、審判長に申告する。

### 5) PC・記録員

記録員は執行審判員の打点を収集する。

PC担当者は収集された打点を正確にPCに入力する。

PC担当者と記録員が入力の読み合わせをして確認する。PC担当者が読み上げて記録員が打点を確認する または 記録員が打点を読み上げてPC担当者が確認する いずれの方法でもよい。

審判長減点がある場合は、審判長の指示に従う。

間違いがなければ審判長に A 組、B 組の得点と最終得点を報告する。

## 6. 順位の確定

- 1) 最終得点が上位の選手を上位とする。
- 2) 同点の場合、B 組得点が上位の選手を上位とする。
- 3) さらに同点の場合、B 組の無効点数の平均値が有効得点の平均値に近い方を上位とする。
- 4) さらに同点の場合、2 つの無効点数の平均値の高い方を上位とする。
- 5) さらに同点の場合、2 つの無効点数のうち低い無効点数の高い方を上位とする。
- 6) さらに同点の場合、同順位とする。

## 7. A 組審判用コード表追加事項

### 1) 長拳、剣術、槍術、刀術、棍術

23 弾腿、蹬腿、端腿

30 腾空飞脚、旋风脚、腾空摆莲

蹴り上げた足先が肩より低い

打ち鳴らしが空振る

空中で足を打ち鳴らしていない

### 2) 太極拳、太極劍

15 前举腿低势平衡

前に挙げた足が水平より低い

しゃがみこむ足の大腿部が水平より 45°以上高い

25 摆莲脚

振り回す足が弧を描いていない

30 腾空飞脚、旋风脚、腾空摆莲

蹴り上げた足先が肩より低い

打ち鳴らしが空振る

空中で足を打ち鳴らしていない

50 弓歩

前足の膝が足の甲の上にない

## 3) 対練

| タイプ    | コード | 減点の内容  |
|--------|-----|--|
| その他のミス | 70  | 定勢時に重心を失い上体が揺れる、足が移動する、跳ねる   |
|        | 71  | 附加して支える (0.2 減点)   |
|        | 72  | 動作を失敗して倒れる (0.3 減点)  |
|        | 73  | 器械の握り損ない、体に当たる   |
|        | 74  | 器械の切断 (0.2 減点)   |
|        | 75  | 器械や槍頭が床に落ちる (0.3 減点)   |
|        | 76  | 刀彩、劍穂、槍纓、服飾、頭の飾りが落ちる<br>刀彩、劍穂、軟器械が手(身体)に巻きつく<br>服のボタンが外れる、服が破ける<br>靴が脱げる |
|        | 77  | 器械の変形 (0.2 減点)   |
|        | 78  | 身体の内いずれかの部分がコート外の床に触れる   |
| 79     | 忘却  |  |
| 方法・協調  | 90  | 攻撃する部分が遠く離れている   |
|        | 91  | 静止している時間が 3 秒を超える  |
|        | 92  | 攻防のない演技が 3 秒を超える   |
|        | 93  | 攻撃が空振る または 防御が空振る  |
|        | 94  | 相手を待つ  |
|        | 95  | 誤って相手に攻撃を当ててしまう  |

※以上のミスは、出現した人数と回数ごとに累積して減点する。

## 4) 集団

| タイプ    | コード | 減点の内容  |
|--------|-----|--|
| その他のミス | 70  | 定勢時に重心を失い上体が揺れる、足が移動する、跳ねる   |
|        | 71  | 附加して支える (0.2 減点)   |
|        | 72  | 倒れる (0.3 減点)   |
|        | 73  | 器械の握り損ない、体に当たる、床に触れる、変形  |
|        | 74  | 器械の切断 (0.2 減点)   |
|        | 75  | 器械が床に落ちる (0.3 減点)  |
|        | 76  | 刀彩、劍穂、槍纓、服飾、頭の飾りが落ちる<br>刀彩、劍穂、軟器械が手(身体)に巻きつく<br>服のボタンが外れる、服が破ける<br>靴が脱げる |
|        | 77  | 持久性平衡の静止時間が 2 秒に満たない   |
|        | 78  | 身体の内いずれかの部分がコート外の床に触れる   |
| 79     | 忘却  |  |
| 協調     | 93  | 対練の際に攻撃が空振る または 防御が空振る   |
|        | 94  | 対練の際に相手を待つ   |
|        | 95  | 対練の際に誤って相手に攻撃を当て、怪我をさせる (0.2 減点)   |
|        | 99  | 同じ動作が揃っていない または 隊形が揃っていない  |
| 方法     | 96  | 歩型、腿法の動作規格が要求に合わない   |
|        | 97  | 跳躍、跌扑の動作規格が要求に合わない   |
|        | 98  | 各種の器械方法の規格が要求に合わない   |

※以上のミスは、出現した人数と回数ごとに累積して減点する。

## 5) 太極拳推手

| タイプ    | コード | 減点の内容                                       |
|--------|-----|---|
| その他のミス | 70  | 定勢時に重心を失い上体が揺れる、足が移動する、跳ねる                  |
|        | 71  | 附加して支える (0.2 減点)                            |
|        | 72  | 動作の失敗により転倒する (0.3 減点)                       |
|        | 76  | 服のボタンがはずれる、服が破ける<br>靴が脱げる<br>服装によって動作に影響が出る |
|        | 78  | ラインアウト                                      |
|        | 79  | 忘却  |
| 方法と協調  | 92  | 手法が乱れる                                      |
|        | 93  | 歩法が相手と協調していない                               |

※以上のミスは、出現した人数と回数ごとに累積して減点する。