

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。

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。

試合方法 赤・白の選手がコート内で同時に形を演武する。

演武形について

小学生以下	基本形・普及形	1 回戦から決勝まで同一形の演武可
中学生以上	基本型・普及形・指定形・自由（得意）形	決勝は準決勝までに使用した形は演武不可 （競技前にコート記録員から用紙をもらい、演武する形名を記入し提出する）

各流派基本形（型）一覧 ＊抜粋

少林寺流（錬心館）系	千唐流系	全空連系
汪輯(ワンスー)	前進後退	太極 1・2・3
南光(アーナクター)	基本型 2	平安初～5
拳手法（ケンシュホウ）	基本型 3	ピンアン初～5
	四方割	撃砕第 1・第 2
	四方拝	

（順不同）

コートの中に入ったところから判定対象とする。

選手は斜め入場 ＊試合開始前に各コートでお手本を見せます

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
演武開始
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

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。

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の的確な表現
- ・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（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)

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
- ④コート内での礼を忘れた場合（開始線での始めと終わりの礼）