

日本テコンドー協会法・試合法

個人戦 蹴武型二部以下（少年部等） 共通ルール

2016年7月20日
日本テコンドー協会
宗師範 河 明生

日本テコンドー協会（JTA）が普及するのは、
JTA七大精神に基づく武道・日本跆拳道であり、その魂は蹴武の型である。
日本跆拳道創始者は、蹴武の型試合を通じてJTA門人により深く普及されることを望んでいる。
ここに蹴武の型試合の二部、三部、少年少女部全階級のルールを明記する。

なお、2016年8月実施の関西大会における「一部蹴武型B級」および「一部少年少女部」、
同10月実施の全日本学生大会における「一部蹴武型B級」に限り、本ルールを採用する。

ただし、本年11月開催の全日本FT大会における
「一部蹴武型B級」および「一部少年少女部」は、近日中に告知する新ルールを採用する。

言記

第1条 蹴武の型 個人戦 基本ルール

1, 対戦形式

- 1) 選手はトーナメント戦勝ち残り方式とする。
- 2) エントリー選手が3名の場合に限り、総当たり戦とする。

2, 判定

1) 判定の方法

- ①選手は帯の後方に青または赤のタスキをかけなければならない。
- ②3名の審判が、旗（青もしくは赤）を上げ、2つ以上の旗が上がった方を勝者とする。

2) 延長戦

- ①旗が2つ以上、上がらなかった場合は、延長戦とする。

②延長戦は1回を基本とする。審判はいずれかを勝者としなければならない。

3, 性差・年齢差の非考慮

1) 蹴武の型個人戦は、性差を考慮しない男女混合試合とする。

男子と同じ条件で戦うという精神性を涵養することが女子の社会的進出に資すると考える。

2) 蹴武の型個人戦は、大会毎の種目で明記しない限り（蹴武型・小学生部等）、年齢差を考慮しない老・壮・若・幼年混合試合とする。

よって、たとえば小学生は、蹴武型・小学生部の種目があったとしても、一般が参加する二部蹴武型試合に参加することができる。

第2条 蹴武の型 勝敗基準

審判は次の基準に基づき勝敗を決するものとする。

1, 正確性

1) 創始者が定めた蹴武の型動作表の通り正確に演武しなければならない。

蹴武の型の動作を間違った場合は敗者となる。

2) 一方が動作を忘れてしまった場合、もう一方は蹴武の型を完遂しなければ勝者とならない。

双方が動作を忘れてしまった場合、主審の判断に基づき再試合または両者失格とする。

2, 蹴美力

日本跆拳道は、華麗な蹴り技を極める蹴美の武道である。

したがって次のような蹴り技の完成度を重視するものとする。

1) 美しい蹴りのフォーム

膝の伸びや足首の引き等定められた蹴りの基本、上半身や軸足の安定性、非転倒等

2) 高い蹴りの打点

たとえば、打点の低い飛び蹴りは減点とする。

3) 蹴りと呼吸の一致

4) スピードおよび威力

3, 手技の安定性

日本跆拳道は、蹴美の武道であるが、手による攻撃や防御を軽んじてはならない。
したがって次のような安定性を重視するものとする。

- 1) 力強い手技攻撃
- 2) 安定した手技防御
- 3) 手技と呼吸の一致
- 4) スピード

第3条 蹴武の型 個人戦 自由型の選択

1, 3種類の自由の型の選択

- 1) 選手は、3種類以上の蹴武の型を準備しなければならない。
- 2) 選手は、準備した型の一つを自由に選択し演武することができる。
- 3) 黄帯・7級であっても、3種類の型を修得していれば参加することができる。

2, 連続演武の禁止

- 1) 選手は、同じ型を本戦で連続して演武することはできない。
たとえば、1回戦で清衡を演武し勝利した場合、2回戦は清衡以外の型を演武しなければならない。
- 2) 選手は、同じ型を延長戦で連続して演武することはできない。
たとえば、1回戦本戦で謙信を演武したところ引き分けて延長戦となった場合、謙信を延長戦で演武することはできない。
- 3) 選手は、3種類の型を順番に演武することが望ましい。
周知期間をおき、近い将来、3種類の蹴武の型を順番に演武するようにする。
ただし、本年度は、
たとえば、本戦1回戦で謙信を演武し引き分け、延長戦を義家で勝利した場合、
2回戦本戦では謙信を演武することを妨げない。

本法は、2016年7月20日より施行する。