



世界武術公開大会

WORLD WUSHU OPEN CHAMPIONSHIPS (WWOC)

2026

競技規則および審判方法

COMPETITION RULES AND JUDGING METHODS

伝統武術と現代武術

TRADITIONAL WUSHU & MODERN WUSHU



編集説明

本規程は、現代武術および伝統武術に共通する競技原則、審判員の職務、10点満点総合採点方式、参考減点、種目別技術評価ならびに選手権の運営枠組みを統合し、統一かつ長期的に適用する WWOC 規則体系を構成するものである。

本規程には、年度ごとに変更され得る年齢区分、実施種目、予選通過者数、競技日程、賞金、参加料その他の年度別事項を含めない。当該大会の具体的な種目設定、年齢区分、競技時間、参加要件その他の実施事項は、当該年度の『WWOC 競技要項』および公式補足通知に定める。

本規程は、国際武術連盟 (IWUF) の現代武術および伝統武術の競技規則を主な参考とし、WWOC 公開大会の運営上の特性および 10 点満点総合採点方式に合わせて調整したものである。

本規程は、長期的かつ安定的な審判・競技原則を定め、年度別競技要項は当該大会の具体的な実施事項を定める。



目次

第Ⅰ部 共通規則

1. 第1章 総則.....	3
2. 第2章 競技組織および審判機関.....	4
3. 第3章 参加、競技手続および礼法.....	6
4. 第4章 競技エリア、器械、服装および安全.....	7
5. 第5章 WWOC 10点満点総合採点方式.....	7
6. 第6章 参考減点.....	9
7. 第7章 総合演技、構成および得点計算.....	11
8. 第8章 対練、集団種目および特別事情.....	13
9. 第9章 上訴、規律および成績確定.....	14

第Ⅱ部 現代武術

10. 第10章 現代武術の種目および審判原則.....	14
11. 第11章 長拳系種目の個別基準.....	15
12. 第12章 南拳系種目の個別基準.....	16
13. 第13章 太極拳系種目の個別基準.....	17
14. 第14章 規定套路、自選套路および難度動作の取扱い.....	17

第Ⅲ部 伝統武術

15. 第15章 伝統武術の種目分類.....	18
16. 第16章 伝統武術の採点原則.....	19
17. 第17章 伝統徒手套路の種目別審判.....	20
18. 第18章 伝統器械套路の種目別審判.....	21
19. 第19章 伝統武術の様式、伝承および革新の限界.....	22

第Ⅳ部 選手権種目および表彰

20. 第20章 総合選手権の競技手続.....	23
21. 第21章 団体選手権および特別賞.....	24

第Ⅴ部 付録

22. 付録A 現代武術主要動作の基本要件.....	25
23. 付録B 伝統武術の種目別審判要点.....	36
24. 付録C 参考減点早見表.....	37
25. 付録D 審判員採点記録の要点.....	38
26. 付録E 中国語・日本語用語対照表.....	38



第 I 部 共通規則

第 1 章 総則

第 1 条 目的および適用範囲

本規程は、世界武術オープン選手権（WWOC）における現代武術、伝統武術、対練、集団種目および選手権種目の運営、審判、採点ならびに成績確定に適用する。

第 2 条 基本原則

公平、公正、透明性および安全を確保する。

武術の各種目、流派、門派および伝承を尊重する。

得点は、競技エリア内における競技者の実際の演技に基づく。

同一競技区分内の比較可能な競技者には、一貫した採点基準を適用する。

技術基準は公正な審判のために用いるものであり、現代競技武術の規格によって伝統流派固有の特徴を置き換えてはならない。

第 3 条 本規程と競技要項の役割分担

本規程は長期的かつ安定した競技・審判制度を定める。各年度の競技要項は、年齢区分、実施種目、競技時間、参加条件、予選通過者数、賞金および年度別特別事項を定める。

第 4 条 競技体系

現代武術套路種目

伝統武術套路種目

対練種目

集団種目

総合選手権、団体選手権ならびに組織委員会が承認するその他の特別種目・賞

第 2 章 競技組織および審判組織

第 5 条 競技委員会

競技委員会は、大会運営全般、会場調整、参加登録および日程編成、技術的实施、成績公表ならびにリスク管理を担当する。

第 6 条 技術委員会

技術委員会は競技委員会の指導下に置かれ、競技技術基準、種目分類、規則解釈、審判員研修、競技前技術会議、器械および套路の技術検査を担当し、専門的な流派、器械および種目について専門的見解を示す。技術委員会は、総審判長、編成・記録部門および仲裁委員会と連携する。



第7条 仲裁委員会

仲裁委員会は、適式に提出された上訴を受理し、競技手続、規則の適用、得点入力および審判長の決定を審査する。同委員会の決定は、大会内における最終決定とする。

第8条 審判団の構成

総審判長および副総審判長

各競技エリアの審判長および副審判長

採点審判員

編成・記録主任、記録員、計時員および招集係

器械検査員、音響・技術支援要員、医療要員その他のスタッフ

第9条 総審判長の職務

審判業務全般を統括し、採点基準の統一を確保する。

本規程および当該競技要項を解釈する。ただし、公式規則を臨時に変更してはならない。

重大な技術上の問題および競技エリア間の争議を処理する。

競技成績および審判報告を審査する。

重大な規律違反に対する措置を勧告する。

第10条 審判長の職務

審判団における規則研修、模擬採点および採点基準の統一を実施する。

競技エリア、器械、計時、音楽および採点設備を点検する。

競技手続および審判規律を監督する。

再演、棄権、計時、音楽および会場内の安全に関する事項を処理する。

成績を確認し、必要な記録を完成させる。

第11条 採点審判員の職務

各採点審判員は、套路全体を独立して観察し、主要な技術上の誤りを記録し、動作品質、総合演技、種目の特徴、構成および参考減点に基づき、10点満点で一つの総合得点を付与する。審判員は、相互に合図または協議を行ってはならず、競技エリア外の要因に影響されてはならない。

第3章 参加、競技手続および礼法

第12条 参加資格

参加資格、年齢、性別、健康申告および参加制限は、当該競技要項に定める。競技者は真正な本人情報を提出し、競技に適した健康状態を確保しなければならない。

第13条 競技順序

競技順序は、抽選、コンピューターによる編成または組織委員会が公表する日程によっ



て決定する。複数種目への参加により日程が重複した場合、競技者またはコーチは、速やかに招集主任または審判長へ調整を申し出なければならない。

第14条 招集

競技者は所定の時刻に招集手続を完了しなければならない。正当な理由なく出場しない場合は、棄権として扱うことができる。

第15条 競技礼法

競技者は、競技エリアへの入退場時に審判席へ抱拳礼を行う。器械種目の競技者は、器械を携行する際、安全かつ適切な礼法を守らなければならない。

第16条 套路の開始および終了

計時は競技者の最初の動作から開始し、最後の姿勢が静止した時点で終了する。競技者は、競技エリア内で開始時および終了時の礼法を完了しなければならない。

第17条 種目の統合

参加者が少ない場合、組織委員会は、同一性別、近接する年齢、同一カテゴリまたは類似種目に基づき競技区分を統合することができる。組織委員会による種目統合のため、申告した種目名と実際の套路名に軽微な相違が生じても、参考減点を適用しない。

第4章 競技エリア、器械、服装および安全

第18条 競技エリア

競技エリアは平坦かつ安全で、境界線が明確に表示されていなければならない。複数の競技者が同時に演武する場合、各審判員の担当競技者を明確にし、十分な安全距離を確保する。

第19条 器械の安全

器械は、種目の特性、競技者の身長および安全要件に適合しなければならない。破損した器械、鋭利な器械、危険な器械または傷害を生じさせるおそれのある器械の使用を禁止する。

第20条 服装および装飾品

服装は清潔で身体に適合し、安全で、種目の様式にふさわしいものでなければならない。傷害を生じさせるおそれ、脱落するおそれ、または演技を著しく妨げるおそれのある装飾品を着用してはならない。

第21条 医療介入および演技中止

負傷または安全上の危険が生じた場合、審判長および医療要員は直ちに演技を中止させることができる。再演を認めるか、既得点を維持するかは、事故原因、公平の原則および当



該競技要項に基づき決定する。

第 5 章 WWOC 10 点満点総合採点方式

第 22 条 10 点満点総合採点

個人、対練および集団の全套路は、10 点満点総合採点方式により採点する。各採点審判員は、動作品質、総合演技、種目の特徴、構成および重大な誤りを反映した一つの総合得点を独立して付与する。

第 23 条 統一枠組みと種目別基準

現代武術と伝統武術は同一の採点枠組みを用いるが、種目別の重点は異なる。現代武術では、動作規格、技術基準および競技としての遂行品質を重視する。伝統武術では、技法、流派の特徴、発力、武術的意識および伝承上の特徴を重視する。

第 24 条 5 段階 11 等級

段階	等級	推奨得点範囲	総合評価
卓越	1 級	9.50-10.00	技術遂行がほぼ完璧で、動作品質が卓越し、種目の特徴が鮮明で、力量・リズム・表現力が最高水準にある。演技全体が完成され流暢で、明らかな誤りがない。
優秀	2 級	9.20-9.49	技術の完成度が非常に高く、特徴が鮮明で、表現が卓越し、重大な誤りがほとんどない。
優秀	3 級	9.00-9.19	技術が規格に適合し、力量、リズムおよび表現力が良好で、軽微な不備のみがある。
優秀	4 級	8.80-8.99	全体の完成度が良好で種目の特徴も比較的明確であり、少数の誤りは演技全体に影響しない。
良好	5 級	8.60-8.79	技術は比較的安定し、様式は概ね識別できるが、通常の誤りが数件ある。
良好	6 級	8.40-8.59	動作および総合演技は競技要件を満たすが、完成度または様式表現は平均的である。
良好	7 級	8.20-8.39	套路は完遂しているが、技術的安定性および表現力が限定的で、誤りが比較的明らかである。
一般	8 級	8.00-8.19	套路は基本的に完遂しているが、動作品質、リズムまたは様式に明らかな不足がある。
一般	9 級	7.80-7.99	遂行品質が弱く、複数の誤りが総合演技に影響している。
一般	10 級	7.50-7.79	技術および完成度が不十分で、重大または反復する誤りがある。
基礎	11 級	7.49 以下	技術および完成度に重大な不足があり、大きな誤りまたは反復する誤り・失敗がある。



注：上記得点範囲は通常採点を統一するためのものであり、年齢、練習年数または初級・中級・上級等の区分に機械的に当てはめてはならない。総合選手権の予選または決勝に適用する得点範囲は、当該競技要項に別途定めることができる。

第 25 条 参考減点

「参考減点」は、誤りの性質および重大性の判断を補助するための WWOC 統一技術用語である。本規程では、「0.1 点を減点する」という独立した命令的表現を、標準表現「参考減点：0.10 点」に統一する。

第 26 条 適用方法

審判員は IWUF の減点コードを記入する必要はない。

審判員は個々の誤りをすべて採点システムへ入力する必要はない。

審判員は主要な誤りを記録し、参考減点を最終総合得点に合理的に反映させる。

参考減点は得点算出の補助となるが、演技全体に対する専門的な総合判断に代わるものではない。

第 6 章 参考減点

第 27 条 一般的な動作品質上の誤り

所定の動作方法、規格または技術要件に適合しない場合。参考減点：1 回につき 0.10 点。

その他の技術的誤り：誤りの性質および重大性に応じ、1 回につき 0.05-0.30 点。

同一動作中に異なる種類の誤りが生じた場合は、別々に記録できる。同一の誤りが反復した場合は、実際の発生回数に基づき参考減点を適用できる。

第 28 条 バランスの崩れ

誤り	定義または判定基準	参考減点
明らかな揺れ	上体または重心が明らかに不安定であるが、支持足は移動しない。	0.05 点
支持足のずれ	支持足に意図しない位置移動が生じる。	0.10 点
支持足の跳ね	バランス維持のために支持足が跳ねる。	0.10 点
追加支持	手、肘、膝、非支持足または器械により追加支持を行う。	0.20 点
転倒	身体の制御を失い、床面に接触する。	0.30 点

注：対練套路の構成上必要な意図的転倒、受身または床上動作は、「転倒」の誤りとして扱わない。

第 29 条 器械の誤り



誤り	参考減点
器械が意図せず床面に触れる	0.10 点
器械が握りから滑るが床面には落ちない	0.10 点
器械が意図せず身体に接触する	0.10 点
器械が明らかに変形する	0.10 点
扇面が扇骨から外れる	0.10 点
器械が破損し、または重要部品が脱落する	0.20 点
扇の親骨・中骨が折れ、または要が外れる	0.20 点
器械が床面に落ちる	0.30 点

注：所定の技法に必要な器械と身体または床面との接触は、器械の誤りとして扱わない。

第 30 条 服装および器械付属品

刀彩、劍穗、槍纓、頭飾りまたは衣装の付属品が脱落した場合。参考減点：0.10 点。

刀彩、劍穗または軟器械が手もしくは身体に絡まり、動作に影響した場合。参考減点：0.10 点。

競技服がほどけ、破れ、または靴が脱げた場合。参考減点：0.10 点。

第 31 条 バランス、境界および記憶の誤り

所定のバランス動作を規定時間静止保持できない場合。参考減点：0.10 点。

身体のいずれかの部分が境界線外の床面に触れた場合。参考減点：0.10 点。

意図しない停止、中断、動作の混乱または明らかな失念が生じた場合。参考減点：0.10 点。

第 32 条 時間、参加人数、音楽および再演

状況	参考減点または処置
所定の音楽と動作の不一致が 5 秒未満	参考減点：0.10 点
5 秒を超え 10 秒未満	参考減点：0.20 点
10 秒以上	参考減点：0.30 点。必要に応じ演技を中止できる。
集団種目の参加者数が規定数に満たない	不足 1 名につき参考減点：0.50 点
音楽必須種目で音楽がない、または音楽が要件を満たさない	音楽なし：0.50 点。要件不適合：当該競技要項に従い 0.10-0.50 点。
競技者自身の原因による再演申請	再演が承認された場合、参考減点：1.00 点。ただし当該競技要項に別段の定めがある場合を除く。
外的原因による再演	参考減点なし



年度別事項：各種目の具体的な制限時間、未成年者に対する時間の取扱い、複数競技者が同時演武する場合の境界処理、必要参加人数および音楽提出要件は、当該年度の WWOC 競技要項および競技前技術会議で定める。

第 7 章 総合演技、構成および得点計算

第 33 条 総合演技

- 動作が規格に適合し、技法が正確であること。
- 発力が円滑で、力点が正確であること。
- 身体各部および身体と器械が協調していること。
- 動静の区別が明確で、リズムが適切であること。
- 種目の特徴、精神、風格および表現力が示されていること。
- 音楽を使用する種目では、動作と音楽が調和していること。

第 34 条 構成の評価

- 内容が種目および套路の要件を満たしているか。
- 構成が完全で、展開および移行が論理的であるか。
- 競技エリアの使用、方向転換および動線が明確であるか。
- 静止、間合いおよび移行が技術表現に寄与しているか。
- 集団種目における隊形変化および全体構成が適切か。

第 35 条 構成上の参考減点

- 規定動作を一つ省略、追加または明らかに変更した場合。参考減点：0.20 点。
- 歩数を一つ追加または省略した場合。参考減点：0.10 点。
- バランス動作を除き、5 秒を超える停止は過度の静止とする。参考減点：0.10 点。
- 音楽必須種目で音楽を使用しない場合、または当該競技要項が禁止する内容を音楽に含む場合。参考減点：0.50 点。

第 36 条 得点計算

採点審判員数および得点計算方法は、大会の技術構成により決定する。5 名制では最高点と最低点を除外し、残る 3 得点の平均を算出する。3 名制では 3 得点すべての平均を算出する。最終得点の小数桁数は採点システムにより決定する。

第 37 条 同点

通常の個人種目における同点は、当該競技要項に従い処理する。別段の定めがない場合、次順位に影響を与えず同順位とすることができる。総合選手権決勝の同点は第 20 章に従い処理する。

第 8 章 対練、集団種目および特別事情



第 38 条 対練の審判

攻防方法、目標、距離および動線
速度、リズム、タイミングおよび連続性
相互の協調、実戦性および安全性
動作内容の完全性および構成の妥当性

第 39 条 集団種目の審判

個々の動作の技術品質
同期性および統一性
隊形、動線および競技エリアの使用
移行、リズム、協働および総合演技
種目の特徴および集団としての精神

第 40 条 複数競技者の同時演武

日程上必要な場合、複数の競技者が同時に演武できる。審判団は、各審判員の担当競技者を明確にする。境界その他の特別な取扱いは、当該競技要項または競技前技術会議により統一する。

第 41 条 外的原因および再演

停電、音響設備の故障、採点システムの故障、会場設備その他競技者の責めに帰さない原因により套路を完遂できない場合、審判長は参考減点なしで再演を承認できる。競技者に起因する中断は、当然には再演の権利を生じさせない。

第 9 章 上訴、規律および成績確定

第 42 条 上訴の対象

代表団は、競技手続、規則の適用、審判長の決定、得点入力または本人情報の誤りについて上訴できる。審判員の専門的評価に同意しないことのみを理由として、得点変更を求めることはできない。

第 43 条 上訴手続

上訴は、団長または権限を有するコーチが所定時間内に書面で提出し、当該競技要項に定める上訴料がある場合はこれを添える。仲裁委員会の最終決定に従わなければならない。

第 44 条 規律

競技者、コーチおよびスタッフは、審判員を妨害し、競技を遅延させ、立入制限区域へ進入し、または採点に不当に影響を与えてはならない。違反に対しては、警告、成績取消し、失格その他の制裁を科すことができる。

第 45 条 成績の確定



成績は、所定の確認期間または上訴期間の経過後に公式成績となる。組織委員会は、計算、データ入力または本人情報の誤りを訂正できる。

第 46 条 解釈権

本規程の解釈は WWOC 組織委員会が行う。本規程に定めのない事項は、公正な競技の原則に従い、総審判長が仲裁委員会および組織委員会と協議して処理する。

第 II 部 現代武術

第 10 章 現代武術の種目および審判原則

第 47 条 種目分類

徒手：長拳、南拳および太極拳

短器械：剣術、刀術、南刀、太極剣および太極扇

長器械：槍術、棍術および南棍

規定套路、自選套路、対練および集団種目

当該競技要項に掲げるその他の現代武術種目

第 48 条 現代武術の審判重点

動作規格および技術的方法

動線、方向、力点および身体姿勢

力量、速度、リズム、協調性および安定性

種目の特徴および競技としての表現

規定套路の内容の正確性

第 49 条 難度確認制度を採用しないこと

A 組、B 組および C 組に分かれた審判機能を設けない。

難度レベル、回転度数、着地角度および難度接続を確認しない。

難度動作の申告または完成に対し、独立した加点を行わない。

難度動作の遂行品質は、動作品質および総合演技の一部として評価する。

第 11 章 長拳系種目の個別基準

第 50 条 長拳

長拳は、伸びやかな姿勢、明確な技法、速度と力量、鮮明なリズム、迅速な動きと突然の静止、ならびに明確な起伏、回転および移行を示さなければならない。手、眼、身法、技法および歩法を協調させ、跳躍、跌撲、バランスおよび方向転換を自然に接続する。

第 51 条 剣術



剣術は、軽快さと優美さ、身体と剣の協調、および明確な剣法を重視する。主要技法には、刺剣、劈剣、点剣、撩剣、挂剣、截剣、抹剣、掃剣、雲剣および絞剣を含む。力点および剣刃の方向は正確でなければならない。

第 52 条 刀術

刀術は、勇壮さ、速度、明確な刀法、身体に随う流暢な刀の変化および身械協調を重視する。劈、砍、撩、挂、刺、斬、掃および纏頭裏脳は技術要件に適合しなければならない。

第 53 条 槍術

槍術は、槍を一直線に突き出すこと、攔・拿・扎の協調、明確な槍法、槍尖まで達する力および身槍合一を重視する。槍圈、舞花および把法は連続的かつ安全でなければならない。

第 54 条 棍術

棍術は、広い攻撃範囲、速度と力量、梢・把両端の活用および身体と棍の協調を重視する。劈、掃、掄、戳、撩、雲および撥の技法を明確に示さなければならない。

第 12 章 南拳系種目の個別基準

第 55 条 南拳

南拳は、安定した歩型と力強い姿勢、密度の高い手法、短く剛強な力、明確な発力、および発声と動作の協調を示さなければならない。馬歩、弓歩、虚歩および蝶歩は安定し、橋手、拳、掌、肘および腿法に南拳の特徴を示す。

第 56 条 南刀

南刀は、力強い刀法、安定した歩型と力強い姿勢、および身体と器械の緊密な協調を示さなければならない。劈、砍、挂、撩、掃および纏頭裏脳は、動線が明確で力点が正確でなければならない。

第 57 条 南棍

南棍は、両手による棍の操作、剛強な発力、密度の高い棍法および腰と歩型の協調を重視する。劈、掃、戳、崩、撥および圧の技法に南派器械の様式を示さなければならない。

第 13 章 太極拳系種目の個別基準

第 58 条 太極拳

太極拳は、心静体鬆、連綿不断、虚实分明、上下相随、自然な円活および呼吸との協調を示さなければならない。勁力は統合され円滑で、硬直、浮つきまたは中断があってはならない。

第 59 条 太極劍



太極剣は、正確な剣法、身体と剣の協調、軽快さと安定感および連綿とした流れを示さなければならない。刺剣、点剣、劈剣、撩剣、挂剣、截剣、抹剣、掃剣、雲剣および絞剣は、太極の運動原理に適合しなければならない。

第 60 条 太極扇

太極扇は、太極の身法と扇法の特徴を融合させる。開閉は明確、動線は正確、リズムは自然で、身体と扇を協調させなければならない。投扇および受扇は安全かつ安定し、套路表現に寄与するものでなければならない。

第 14 章 規定套路、自選套路および難度動作の取扱い

第 61 条 規定套路

規定套路は、公表された順序、方向、技法およびリズムに従う。動作が識別不能、省略、追加または明らかに変更された場合、該当する参考減点を適用する。

第 62 条 自選套路

自選套路は、当該種目を代表する主要技法を含み、構成が完全で空間使用が論理的でなければならない、技術的意味のない反復および停止を避けなければならない。

第 63 条 難度動作

良好に遂行された難度動作は、動作品質、安定性、リズムおよび表現力に反映できる。失敗した試技には、バランスの崩れ、器械の誤り、動作規格その他該当する誤りの参考減点を適用する。

第 III 部 伝統武術

第 15 章 伝統武術の種目分類

第 64 条 伝統徒手套路

伝統太極拳各流派

伝統南派徒手各流派

長拳系および北派伝統徒手各流派

形意拳、八卦掌、八極拳、通背拳、翻子拳、地躺拳、象形拳その他の体系

確立した伝承および明確な技術体系を有するその他の伝統体系・門派

第 65 条 伝統器械

短器械：刀、劍、鞭杆、短劍その他

長器械：槍、棍、大刀、朴刀その他

伝統短器械：片手用短器械ならびに双刀、双劍、双鉤等の双器械



軟器械：九節鞭、三節棍、縄鏢、流星錘その他

伝統技法が明確で、安全に使用できるその他の器械

第 66 条 対練および集団種目

伝統対練および集団種目は、徒手、器械またはその組合せを用いることができる。安全性、協調性および完全性の要件を満たしつつ、種目の伝統的攻防内容および様式を保持しなければならない。

第 16 章 伝統武術の採点原則

第 67 条 一般要件

動作が規範的で、技法が正確で、様式が鮮明であること。

発力が円滑で、力点が正確で、動作が協調していること。

リズムが適切で、精神が集中し、技術が熟練していること。

武術的意識が明確で、内容が流派または器械の特徴に適合していること。

伝承、技術体系および競技者個人の演技様式に一貫性があること。

第 68 条 様式的特徴の優先

安全および公平を確保することを前提として、伝統武術は、まずその体系、門派および流派の伝統的技術特性に従って評価する。現代競技における統一的な姿勢、速度、動作幅および難度要件を伝統種目に機械的に適用してはならない。

第 69 条 難度による加点を行わないこと

伝統套路に現代的難度動作を加えても、独立した加点を行わない。難度動作が当該体系の様式、リズム、構成または安全性を損なう場合、総合評価を下げる。誤りが生じた場合は、該当する参考減点を適用する。

第 70 条 伝統武術総合採点の評価領域

評価領域	主な観察点
技術的方法	手型、手法、歩型、歩法、腿法、身法および器械法が当該体系の特徴に適合しているか。
力量および力点	力の方向、発力方法、剛柔、鬆緊、整力および力点が正確か。
協調および身法	手・眼・身法・技法・歩、内外、上下および身体と器械が協調しているか。
リズム	速度変化、動静、起伏、収放、開合ならびに停止と連続が種目の様式に適合しているか。



評価領域	主な観察点
武術的意識	動作に明確な武術的意味、目標、距離および意図があるか。
様式および風格	流派の特徴、精神集中、風格、韻味および伝統的表現が自然か。
完全性	套路の構成、内容、動線、移行および収勢が完全か。

第 17 章 伝統徒手套路の種目別審判

第 71 条 伝統太極拳各流派

陳式、楊式、呉式、武式、孫式その他の流派の技術的特徴を反映して評価する。共通の重点には、鬆沈、円活、連綿、虚实分明、上下相随、内外協調および完全な勁路を含む。架势の高低、開合幅、歩法および発力に関する流派間の相違を尊重する。

第 72 条 伝統南派徒手各流派

審判員は、腰馬協調、橋手、近距離打撃、安定した歩法、発力、呼吸および門派固有の特徴に着目する。伝統南派を、現代南拳における大きな動作、跳躍または統一された発声要件のみで評価してはならない。

第 73 条 長拳系および北派伝統徒手各流派

審判員は、伸展、軽快さ、速度、騰挪跳躍、起伏回転、腿法および身法に着目し、具体的な流派に応じて動作幅、リズムおよび力量を評価する。いずれの流派にも単一の競技長拳モデルへの適合を要求してはならない。

第 74 条 内家拳および特徴的流派

形意拳：整力、進退、三体式、五行および意・気・力の協調を重視する。

八卦掌：走圏転掌、擺歩・扣歩、擰旋走転の身法および掌法変化を重視する。

八極拳：沈墜、爆発力、靠身、短勁および安定した歩法を重視する。

通背、劈挂および翻子：伸びやかな遠距離打撃、掄劈、密度の高い迅速な技法等、それぞれの特徴を重視する。

地躺、象形その他の特徴的流派：安全を前提として、独自の技術内容、形神表現および攻防表現を評価する。

第 18 章 伝統器械套路の種目別審判

第 75 条 伝統器械の一般要件

器械法が明確で、力点が正確で、身体と器械が協調し、安全かつ制御された遂行であり、器械および流派の伝統的技術特性を示さなければならない。器械は装飾ではなく、動作には



論理的な武術的意味がなければならない。

第76条 刀、剣、槍および棍

刀：劈、砍、撩、挂、刺および纏頭裏脳等の技法ならびに勇壮さまたは門派固有の様式を観察する。

剣：刺、点、劈、撩、挂、截、抹、掃、雲および絞等の技法ならびに軽快さ、沈着さまたは様式的特徴を観察する。

槍：攔、拿、扎、崩、点、挑、舞花および把法を観察し、槍尖の制御および身体と槍の協調を重視する。

棍：劈、掃、掄、戳、撥および崩を観察し、梢・把両端の使用および身体と棍の協調を重視する。

第77条 伝統短器械および軟器械

双刀、双剣、双鉤等の双短器械は、左右の協調、明確な動線および緊密な統合を示さなければならない。軟器械は、速度、動線、制御および安全性を示さなければならない。軟器械が絡まり、手から離れ、または制御を失った場合、影響の程度を参考減点に反映する。

第78条 その他の伝統器械

大刀、朴刀、鞭杆、峨嵋刺等の器械は、その伝統的用法、構造、力点、身法および安全な制御に従って評価する。審判員が専門種目に精通していない場合、競技前に有資格の技術専門家が説明を行う。

第19章 伝統武術の様式、伝承および革新の限界

第79条 伝統的様式の認定

伝統的様式は、技法、身法、力量、リズム、構成、武術的意識、精神および風格を通じて自然に表現されるべきであり、服装、音楽または演劇的動作のみによって表現されるものではない。

第80条 伝承および真正性

審判員は、特定の師または団体への所属を採点根拠としてはならない。ただし、競技者の演技は一つの技術体系内で一貫性を示さなければならない。套路名、内容および様式が明らかに一致しない場合、種目別技術評価および総合様式評価に反映できる。

第81条 合理的な革新

当該体系の核心技法、武術的論理、リズムまたは様式を損なわない範囲で、合理的な構成を認める。純粋に演劇的または舞踊的な構成、あるいは伝統的内容を現代的難度で置き換える構成に追加的優位を与えてはならない。

第82条 伝統種目と現代技術基準との関係



付録 A の現代武術に関する基本技術要件は、手型、歩型、腿法、バランス、器械制御および身体協調等の共通技術基盤として参照できる。ただし、伝統拳種固有の技法、架势、勁力および様式を置き換えてはならない。

第 IV 部 選手権種目および表彰

第 20 章 総合選手権の競技手続

第 83 条 性質および適用

総合選手権は、複数の個人種目成績、予選資格および決勝演技により決定する。具体的な年齢区分、種目組合せ、予選通過者数および競技日は、当該競技要項に定める。

第 84 条 予選資格

競技者は、当該競技要項が定める数およびカテゴリーの種目を完了しなければならない。

予選成績は、公式に確定した個人種目得点に基づく。

必須種目を欠き、棄権し、得点を取り消され、またはその他の理由で資格を有しない競技者は、該当する総合順位に加えない。

第 85 条 予選順位および通過

予選順位は、原則として所定種目得点の合計または平均により決定する。最低得点を除外するか、指定種目を用いるか、最低通過得点を設けるか、および通過者数は当該競技要項に定める。

第 86 条 決勝採点

決勝は、当該種目に適格な審判団が本規程の 10 点満点総合採点方式により審判する。現代武術と伝統武術は同一の採点枠組みを用いるが、それぞれの種目別基準を適用する。

第 87 条 予選得点と決勝得点との関係

決勝は、得点をゼロから開始する方式、予選・決勝得点の加重方式、または複数決勝種目の合計方式を採用できる。具体的算式は年度別競技要項事項とし、参加登録または競技開始前に明確に公表する。

第 88 条 総合評価

技術的広がり：異なる種目を完遂する能力

技術的一貫性：複数ラウンドにわたる安定性

種目別品質：現代または伝統種目における技術水準

様式および表現：種目の特徴、精神、リズムおよび舞台表現

スポーツマンシップ：礼法、安全、敬意および競技規律



第 89 条 同点処理

総合選手権決勝が同点となった場合、まず決勝得点を比較する。なお同点の場合、最高点・最低点を除外する前の各審判員の決勝原得点、予選順位または指定種目得点を比較できる。具体的順序は当該競技要項に事前公表する。順序が公表されていない場合は同順位とすることができる。

第 90 条 優勝者の確定

総合優勝者は、所定の確認期間および上訴期間の経過後に公式に確定する。

第 21 章 団体選手権および特別賞

第 91 条 団体選手権

団体選手権は、代表団の個人種目順位、メダル、ポイント、参加種目の広がりまたは指定種目得点により算出できる。具体的なポイント表および算定範囲は、当該競技要項に定める。

第 92 条 特別賞

最優秀技術賞

最優秀伝統様式賞

最優秀演技賞

最優秀スポーツマンシップ賞

優秀コーチ、優秀チームその他組織委員会が定める賞

第 93 条 選考手続

特別賞は、明確な推薦、審判員または技術委員会による審査、利益相反時の回避および書面による確定の各手続を経なければならない。スポンサー関係、個人的関係または外部からの影響を技術評価に代えてはならない。

第 V 部 付録

付録 A 現代武術主要動作の基本要件

本付録は、IWUF 2024 年規則に基づいて整理された現代武術作業草案の技術内容を踏襲し、現代武術の種目別審判の根拠とする。伝統武術では、流派の特徴を置き換えない範囲に限り、これらを共通技術基盤として参照できる。

第 1 節 長拳主要動作の基本要件

I 手型



拳：四指をそろえて握り、親指を人差指・中指の第二関節部に強く添える。拳は締まり、拳面は平らで、手首は真直ぐとする。

掌：四指をそろえて伸ばし、親指を曲げて手側へ強く寄せる。

鉤：五指の第一関節を一か所に寄せ、手首を屈する。

II 拳法

冲拳：腰際から前方へ打ち出し、腕を伸ばし、力を拳面に達せしめる。

劈拳：上方から下方へ伸腕で劈き、力を拳の外側に達せしめる。

撩拳：下方から前上方へ弧を描いて伸腕で振り上げ、力を拳の親指側または拳心に達せしめる。

貫拳：下側方から斜め上方へ水平の弧を描いて打つ。腕はやや曲げ、拳眼を斜め下へ向け、力を拳面に達せしめる。

崩拳：屈腕から伸腕へ変化させ、腹前から前方へ弾くように打ち、力を拳面に達せしめる。

砸拳：腕を曲げながら上方から下方へ打ち下ろす。掌心を上へ向け、力を拳背に達せしめる。

III 掌法

推掌：腰際から立掌で前方へ押し出し、腕を伸ばし、力を掌外縁に達せしめる。

挑掌：下方から上方へ手首を屈し立掌で挑げ、力を四指に達せしめる。

穿掌：屈腕から伸腕へ変化させ、身体の一部に沿って掌を穿ち出し、力を指先に達せしめる。

插掌：屈腕から伸腕へ変化させ、下方または斜め下方へ掌を差し出す。手首を真直ぐとし、力を指先に達せしめる。

撩掌：掌心を前上方へ向け、伸腕で前方へ振り上げ、力を掌心に達せしめる。

劈掌：伸腕で掌側を上方から下方へ劈き、力を掌外縁に達せしめる。

砍掌：掌心を上または下へ向け、左右へ砍り、力を掌外縁に達せしめる。

按掌：上方から下方へ掌心を下にして按じ、力を掌心に達せしめる。

IV 肘法（攻撃技法）

頂肘：握拳して肘を曲げ、掌心を下に向ける。肘端を前方または側方へ突き出し、力を肘端に達せしめる。

V 歩型

弓歩：一脚を半蹲とし、大腿を水平、つま先をやや内側へ向け、膝を概ねつま先の上に置く。

他脚を伸ばし、つま先を内側斜め前へ向け、両足裏を床面につける。

馬歩：両脚を半蹲とし、大腿を水平、つま先を前方へ向け、膝がつま先を越えないようにする。

両足裏を床面につけ、足間を約3足長とする。

仆歩：一脚を完全に屈し、大腿と下腿を接近させ、臀部を下腿に近づけ、膝とつま先を外側へ向ける。他脚を平らに伸ばし、つま先を内側へ向け、両足裏を床面につける。

虚歩：一脚を半蹲とし、つま先を外側へ向ける。他脚を膝を曲げて前方へ出し、前足底を軽く床面につけ、重心を後脚に置く。



歇歩：両脚を交差して屈し完全にしゃがむ。前足は足裏をつけたつま先を外側へ、後足は踵を上げ、臀部を後脚の踵近くの下腿上に置く。

VI 腿法

A 直擺性腿法

正踢腿：支持脚を伸ばし足裏全体を床面につける。他脚を伸ばし、つま先を反らせ、額近くへ前方に蹴り上げ、上体を直立させる。

斜踢腿：支持脚を伸ばし足裏を床面につける。他脚を伸ばしつま先を反らせ、反対側の耳へ蹴り上げ、上体を直立させる。

側踢腿：支持脚を伸ばし足裏を床面につける。他脚を伸ばしつま先を反らせ、身体側面を越えて後頭部方向へ蹴り上げ、上体を直立させる。

里合腿：支持脚を自然に伸ばし足裏を床面につける。他脚をつま先を反らせて蹴り上げ、顔前を扇形に反対側へ内旋させて下ろし、上体を直立させる。

外擺腿：支持脚を自然に伸ばし足裏を床面につける。他脚をつま先を反らせて反対側へ蹴り上げ、顔前を扇形に同側へ外旋させて下ろし、上体を直立させる。

後撩腿：支持脚を伸ばす。他脚の踵を後上方へ蹴り上げ、上体を前傾し、頭を上げ胸を張る。

B 屈伸性腿法

弹腿：支持脚を伸ばすかやや曲げる。他脚を屈から伸へ変化させ、腰より高くならない範囲でつま先を前方へ弾き、足背を伸ばし、力をつま先に達せしめる。

蹬腿：支持脚を伸ばすかやや曲げる。他脚を屈から伸へ変化させ、つま先を反らせ、胸より高く腰より低くならない範囲で蹴り、力を踵に達せしめる。

側踹腿：支持脚を伸ばすかやや曲げる。他脚を屈から伸へ変化させ、つま先を反らせ内側へ向け、同側へ蹴り出し、力を踵に達せしめる。

C 掃転性腿法

前掃腿：支持脚を完全に屈し、前足底を軸とする。掃脚を伸ばし、つま先を内側へ、足裏を床面すれすれに保ち、前方へ少なくとも1回転掃く。

後掃腿：支持脚を完全に屈し、前足底を軸とする。掃脚を伸ばし、つま先を内側へ、足裏を床面すれすれに保ち、後方へ1回転掃く。

VII バランス（持久バランスは2秒以上静止保持する）

提膝平衡：伸ばした支持脚で安定して立つ。他脚の膝を曲げて腰より高く上げ、下腿を斜め内側へ垂らし、足背を伸ばして内側へ寄せる。

側身平衡：伸ばした支持脚で安定して立つ。他脚を水平より高く側方へ伸ばし、足背を伸ばすかつま先を反らせ、上体を側方へ水平に傾ける。

燕式平衡：伸ばした支持脚で安定して立つ。後脚を足背を伸ばして水平より高く上げ、胸を張り腹部を伸ばしながら上体を水平よりやや高い位置まで前傾する。

仰身平衡：支持脚を伸ばすかやや曲げて安定して立つ。他脚を足背を伸ばして前方水平より高く上げ、上体を水平近くまで後傾する。



扣腿平衡：支持脚を半蹲として大腿を水平にする。他脚の膝を曲げ外旋し、足首を支持脚の膝裏にしっかり掛ける。

盤腿平衡：支持脚を半蹲とする。他脚の膝を曲げ外旋し、足首を支持脚の大腿上に置く。

探海平衡：伸ばした支持脚で安定して立つ。後脚を足背を伸ばして水平より高く上げ、胸を張り頭を上げながら上体を水平よりやや低く前傾する。

望月平衡：支持脚を伸ばすかやや曲げて安定して立つ。他脚の下腿を曲げて上げ、足背を伸ばし足裏を上へ向ける。上体を支持脚側へ傾け、腰を上方へ捻り、胸を上げ腰を反らす。

卧魚平衡：支持脚を伸ばすかやや曲げて安定して立つ。後脚の下腿を曲げて上げ、大腿を水平より高くし、足背を伸ばし足裏を斜め上へ向ける。胸を上げ、腰を捻り、腹部を伸ばしながら上体を水平近くまで傾ける。

第2節 剣術主要動作の基本要件

I 剣法

刺剣：立剣で剣尖を一直線に前方へ伸ばし、腕と剣身を一直線とし、力を剣尖に達せしめる。

挂剣：立剣で剣尖を身体に近づけ、前から上・後、または下・後へ縦円を描き、力を剣身前部に達せしめる。

撩剣：立剣で下方から前上方へ弧を描いて撩い、力を剣刃前部に達せしめる。

点剣：立剣で手首を上げ、剣尖を前下方へ点じ、力を剣尖に達せしめる。

劈剣：立剣で上方から下方へ劈き、力を剣刃に達せしめる。

崩剣：立剣で手首を沈め、剣尖を前上方へ弾き、力を剣尖に達せしめる。

截剣：剣刃を斜め上方または斜め下方へ振り、力を剣刃前部に達せしめる。

腕花：手首を軸として、立剣を腕の両側に近づけ、前下方への縦円を描く。力を剣尖に達せしめる。

II 歩型

弓歩、馬歩、仆歩、虚歩および歇歩は、長拳の同名歩型と同じとする。

第3節 刀術主要動作の基本要件

I 刀法

纏頭：刀尖を下に垂らし、刀背を左肩に沿わせて背後から右肩へ回し、力を刀背に達せしめる。

裏脳：刀尖を下に垂らし、刀背を右肩に沿わせて背後から左肩へ回し、力を刀背に達せしめる。

劈刀：立刀で上方から下方へ劈き、力を刀刃に達せしめる。

刺刀：立刀で刀尖を一直線に前方へ突き、腕と刀身を一直線とし、力を刀尖に達せしめる。

斬刀：平刀で左右へ斬り、頭より高く、肩より低くならないようにし、力を刀刃に達せしめる。

挂刀：立刀で刀尖を身体に近づけ、前から上・後、または下・後へ縦円を描き、力を刀身前部に達せしめる。



世界武術オープン選手権 (WWOC)

競技規則および審判方法

WORLD WUSHU OPEN CHAMPIONSHIPS (WWOC) - COMPETITION RULES AND JUDGING METHODS

雲刀：頭上または頭前上方で刀を水平に回し、力を刀背に達せしめる。

背花刀：手首を軸として、刀を身体に近づけ、身体の前後で下向きの縦円を描き、力を刀身に達せしめる。

II 歩型

弓歩、馬歩、仆歩、虚歩および歇歩は、長拳の同名歩型と同じとする。

第4節 槍術主要動作の基本要件

I 槍法

攔槍：槍尖を外側へ弧状に動かし、頭より高く、腰より低くならないようにし、力を槍杆前部に達せしめる。

拿槍：槍尖を内側へ弧状に動かし、頭より高く、腰より低くならないようにし、力を槍杆前部に達せしめる。

扎槍：後手が前手に触れるまで槍尖を一直線に前方へ伸ばし、力を槍尖に達せしめる。

穿槍：槍杆を喉、腰または腕に沿わせて一直線に滑らせる。

崩槍：槍尖を上、左または右へ弾き、力を槍尖に達せしめる。

点槍：槍尖を上方から前下方へ点じ、力を槍尖に達せしめる。

舞花槍：槍杆を身体に近づけ、両側で縦円を描く。

挑把：槍把を下方から上方へ挑げ、力を槍把部に達せしめる。

II 歩型

弓歩、馬歩、仆歩、虚歩および歇歩は、長拳の同名歩型と同じとする。

第5節 棍術主要動作の基本要件

I 棍法

平掄棍：棍梢を胸より高い位置で左右へ少なくとも半円水平に振り、力を梢部に達せしめる。

劈棍：棍を上方から下方へ劈き、力を梢部に達せしめる。

雲棍：頭前上方または頭上で棍を水平に1回転させ、力を梢部に達せしめる。

崩棍：棍梢を上、左または右へ弾き、力を梢部に達せしめる。

繞棍：棍梢または棍把を内または外へ縦円に回し、肩より高く、膝より低くならないようにし、力を梢部または把部に達せしめる。

戳棍：棍梢または棍把を前、側または後へ一直線に突き、力を対応する端部に達せしめる。

舞花棍：棍身を身体の両側に近づけ、連続して縦円を描く。

提撩花棍：棍身を身体に近づけ、棍梢を下方から前上方へ、左右交互に連続した縦円で動かす。

II 歩型

弓歩、馬歩、仆歩、虚歩および歇歩は、長拳の同名歩型と同じとする。

第6節 南拳主要動作の基本要件



I 手型

虎爪：五指を力強く開き、第二・第三指節を曲げる。親指を除く四指の第一指節を手背方向へ伸ばし、掌心を突出させる。

II 拳法

挂蓋拳

挂拳：腕をやや曲げ、拳を上方から下方へ素早く振り、力を拳背に達せしめる。

蓋拳：腕をやや曲げ、上方から弧を描いて下方へ打ち、力を拳の掌側に達せしめる。

抛拳：腕をやや曲げ、拳を下方から弧を描いて上方へ振り、力を拳の親指側に達せしめる。

III 橋法

滾橋：前腕を内旋しながら前下方へ伸ばし、力を前腕内側に達せしめる。

IV 歩型

弓歩：一脚を半蹲とし、つま先をやや内側へ向け、膝を概ねつま先の上に置く。他脚を伸ばし、つま先を内側斜め前へ向け、両足裏を床面につける。

馬歩：両脚を半蹲とし、つま先を前方へ向け、膝がつま先を越えないようにする。両足裏を床面につけ、足間を約3足長とする。

仆歩：一脚を完全に屈し、大腿と下腿を接近させ、臀部を下腿に近づけ、膝とつま先を外側へ向ける。他脚を平らに伸ばし、つま先を内側へ向け、両足裏を床面につける。

虚歩：一脚を半蹲とし、つま先を外側へ向ける。他脚を膝を曲げて前方へ出し、前足底を軽く床面につけ、重心を後脚に置く。

蝶歩：単蝶歩は一脚でしゃがみ、他脚は下腿と足内側を床面につけて跪く。双蝶歩は両膝をそろえ、両下腿および両足内側を床面につける。

騎龍歩：一脚を半蹲とし足裏を床面につける。他脚は下腿を水平にして跪き、踵を上げ、足間を約3足長とする。

V 歩法

麒麟歩：両膝をやや曲げ、左右へ交差する斜め側方歩を連続して行う。

VI 腿法

横釘腿：一脚をやや曲げ安定して立つ。他脚のつま先を反らせ、屈から伸へ変化させて斜め反対前方へ横蹴りし、力を足裏外縁に達せしめる。

第7節 南刀主要動作の基本要件

I 刀法

纏頭：刀尖を下に垂らし、刀背を左肩に沿わせて背後から右肩へ回し、力を刀背に達せしめる。

裏腦：刀尖を下に垂らし、刀背を右肩に沿わせて背後から左肩へ回し、力を刀背に達せしめる。

劈刀：立刀で上方から下方へ劈き、腕と刀身を一直線とし、力を刀刃に達せしめる。

抹刀：平刀で胸から腹の高さにおいて前方から左または右へ弧状に引き、力を刀刃に達せしめ



る。

格刀：刀身を垂直にして左右を防ぎ、力を刀身に達せしめる。

截刀：刀刃を斜め上方または斜め下方へ振り、力を刀刃前部に達せしめる。

掃刀：平刀で足首の高さにおいて左右へ水平に掃き、力を刀刃に達せしめる。

腕花刀：手首を軸として、刀を腕の両側に近づけて縦円を描き、刃と背の区別を明確にする。

II 歩型・歩法・腿法

弓歩、馬歩、仆歩、虚歩、蝶歩および騎龍歩は南拳の同名歩型と同じとする。麒麟歩および横釘腿は南拳の同名技法と同じとする。

第8節 南棍主要動作の基本要件

I 棍法

劈棍：上方から下方へ劈き、力を棍梢部に達せしめる。

崩棍：棍梢を上、左または右へ弾き、力を梢部に達せしめる。

繞棍：棍梢または棍把を内または外へ縦円に回し、肩より高く、膝より低くならないようにし、力を梢部または把部に達せしめる。

滾圧棍：両手で棍を握って後方へ引き、前腕前側を外旋して掌心を上へ、後腕を内旋して掌心を下へ向ける。大腿上方へ迅速かつ力強く押し、力を梢部に達せしめる。

格棍：棍を身体前で垂直に立てて左右を防ぎ、力を棍身に達せしめる。

撃棍：棍梢または棍把で左右へ水平に打ち、力を対応する部位に達せしめる。

頂棍：棍把を床面に付け、棍梢を前上方へ突き、力を梢部に達せしめる。

抛棍：棍を下方から上方へ投げるように打ち、力を梢部に達せしめる。

II 歩型・歩法・腿法

弓歩、馬歩、仆歩、虚歩、蝶歩および騎龍歩は南拳の同名歩型と同じとする。麒麟歩および横釘腿は南拳の同名技法と同じとする。

第9節 太極拳主要動作の基本要件

I 手型および手法

攪雀尾

棚：腕を弧状に保ち、前腕を下方から上外方へ張り出す。手は口より高く胸より低くならず、肘は手よりやや低くする。勁力は円満で弾力と膨張性を備える。

掣：両手を前後に配し、一方の掌を下、他方を上へ向け、腰の回転に伴い後下方へ弧状に動かす。

擠：前手の手背を外へ向け、他手を添える。両腕を弧状に保ち前方へ擠し、前腕は口より高くならない。

按：両手を縦円に沿って動かし、前下方へ按ずる。



以上の動作では、虚実の転換を身体・手・歩と協調させ、身体を中正に保ち、腰を回転軸とする。腰を止めたまま手だけを動かしてはならない。平円型の攪雀尾または懶扎衣では、腰で両腕の回転を導き、腕のみを回したり直線的に引き押ししたりしてはならない。

野馬分鬚：両腕を弧状に保ち、前手は頭より高く肩より低くならない。前弓脚の膝はつま先を越えない。

樓膝拗歩：樓う腕を伸ばし切らず、推掌は耳側を通してから前方へ押す。進歩時に後足を引きずらず、支持膝を内側へ崩さない。前弓脚の膝はつま先を越えない。

雲手：腰を軸として両手を導き、身体前で回転、捻り、纏い、縦円および撥きを行う。手は眉より高くならず、重心を安定させる。

玉女穿梭：上方を支える手と前方へ押す手を協調させる。両腕を弧状に保ち、推す手は眉より高く腰より低くならない。肩を沈め、肘を落とし、腰を緩め、臀部を収める。

掩手肱捶：前腕とともに拳を内旋し、肋部の脇から前方へ打ち出す。胸より高く腰より低くならず、力を拳面に達せしめる。

倒卷肱：推す手は眉より高く肩より低くならない。退歩は軽快で、身体を安定させる。

搬攔捶：腕を伸ばし切らない。搬圧する拳および攔する掌は直線ではなく明確な弧を描き、身体の回転と腕の動きを適切に協調させる。

II 歩型

弓歩、仆歩および虚歩の要領は、長拳の対応歩型と同様とし、太極拳の中正、鬆沈および虚実転換の原則に適合させる。

第 10 節 太極剣主要動作の基本要件

I 剣法

刺剣：立剣で剣尖を一直線に前方へ伸ばし、腕と剣身を一直線とし、力を剣尖に達せしめる。

挂剣：立剣で剣尖を身体に近づけ、前から上・後、または下・後へ縦円を描き、力を剣身前部に達せしめる。

撩剣：立剣で下方から前上方へ撩い、力を剣刃前部に達せしめる。

点剣：立剣で手首を上げ、剣尖を前下方へ点じ、力を剣尖に達せしめる。

劈剣：立剣で上方から下方へ劈き、力を剣刃に達せしめる。

截剣：剣刃を斜め上方または斜め下方へ振り、力を剣刃前部に達せしめる。

抹剣：平剣で胸から腹の高さにおいて前方から左または右へ弧状に引き、力を剣刃に達せしめる。

絞剣：平剣で剣尖を左右へ小さな縦円に回し、力を剣刃前部に達せしめる。

II 歩型

弓歩、仆歩および虚歩は、太極拳の同名歩型と同じとする。

第 11 節 太極扇主要動作の基本要件



I 扇法

開扇：両親骨が一直線（180度）となるまで扇を完全に開く。

合扇：両親骨を合わせて重ねる。

刺扇：閉扇のまま一直線に前方へ伸ばし、腕と親骨を一直線とし、力を親骨先端に達せしめる。

挂扇：閉扇で手首を立て、身体に近づけて前から下・後へ縦円を描き、掛け受ける。力を上側の親骨に達せしめる。

撩扇：開扇では身体に近づけ、下方から前上方へ縦円を描いて撩い、腕と外側親骨を一直線とし、力を扇縁に達せしめる。閉扇では手首を立て、同様に撩い、力を上側親骨に達せしめる。

点扇：閉扇で上側親骨を前下方へ点じ、力を先端外縁に達せしめる。

劈扇：閉扇で上方から下方へ劈き、力を扇体に達せしめる。

抛接扇：開扇を身体から離れる方向へ投げ、空中で少なくとも 360 度回転・反転させ、下側親骨を受ける。閉扇は身体から離れる方向へ投げ、空中で少なくとも 180 度反転させ、上側または下側親骨を受ける。

II 歩型

弓歩および仆歩は、太極拳の同名歩型と同じとする。

付録 B 伝統武術の種目別審判要点

伝統武術の種目別審判は、流派、門派および器械の伝統的技術体系を基礎とし、特に次の事項に留意する。

項目	審判上の要点
体系・様式の識別	套路内容、技法、姿勢、力量およびリズムが一貫した技術体系を形成しているか。
動作方法	手型、歩型、歩法、腿法、身法および器械法が当該種目の伝統に適合しているか。
力量	剛柔、鬆緊、整力、短勁、長勁または震勁等、当該体系の特徴を示しているか。
攻防	動作に論理的な目標、距離、方向および武術的意味があるか。
身法および協調	手・眼・身法・技法・歩、内外、上下、呼吸および動作が協調しているか。
リズムおよび構成	速度変化、動静、開合、起伏、停止と連続および動線が論理的か。
様式および風格	精神、風格、韻味および伝統的表現が自然か。
安全および制御	器械、跌撲翻滾、軟器械および対練が安全かつ制御されているか。



審判原則：伝統武術の総合評価は、競技者が実際に演じた技術内容に基づかなければならない。伝承、団体所属、服装または音楽を技術判断に代えてはならない。

付録 C 参考減点早見表

区分	誤り	参考減点
動作品質	一般的技術上の誤り	1 回につき 0.10 点
バランス	明らかな揺れ	0.05 点
バランス	支持足のずれまたは跳ね	0.10 点
バランス	所定のバランスを規定時間静止保持できない	0.10 点
バランス	追加支持	0.20 点
バランス	転倒	0.30 点
器械	床面接触、握りから滑る、身体接触または変形	0.10 点
器械	破損または重要部品の脱落	0.20 点
器械	床面への落下	0.30 点
服装・付属品	脱落、絡まりまたは靴が脱げる	0.10 点
競技エリア	境界外	0.10 点
完全性	失念または明らかな中断	0.10 点
対練	攻撃の逸失、待ちまたは目標からの逸脱	0.10 点
対練	偶発的接触または負傷	0.10-0.30 点
構成	歩数を一つ追加または省略	0.10 点
構成	規定動作を一つ省略、追加または実質的に変更	0.20 点
構成	バランス動作を除き、5 秒を超える停止	0.10 点
音楽	音楽必須種目で音楽なし、または音楽が要件に著しく不適合	最大 0.50 点
再演	競技者自身の原因による承認済み再演	1.00 点

記録原則：審判員の記録は専門的判断および必要な審査を補助する。審判員は IWUF の各減点コードを一件ずつ入力する必要はない。

付録 D 審判員採点記録の要点

種目および競技者番号

初期評価の段階および等級

主要な動作品質上の誤り

主要なバランス、器械、境界または記憶上の誤り



種目の特徴、力量、リズムおよび表現

現代または伝統の種目別評価

最終 10 点満点総合得点

付録 E 中国語・日本語用語対照表

中文	日本語
参考扣分	参考減点
十分制综合评分	10 点満点総合採点
五档十一级	5 段階 11 等級
动作质量	動作品質
演练水平	総合演技
编排	構成
现代武术	現代武術
传统武术 / 传统功夫	伝統武術 / 伝統功夫
对练	対練 (Duilian / 演武対打)
集体项目	集団種目
全能总冠军	総合優勝者 (オールラウンド・チャンピオン)
裁判长	審判長
总裁判长	総審判長
技术委员会	技術委員会
仲裁委员会	仲裁委員会

主要参考資料

International Wushu Federation, Wushu Taolu Competition Rules and Judging Methods (2024).

International Wushu Federation, Traditional Wushu Competition Rules and Judging Methods (2019 Trial Edition).

WWOC 現代武術競技規則作業草案および組織委員会における段階的検討結果。