

## 参加者選手の皆さまへ

当日の行動要領は以下の通りとなっております。何卒ご協力のほど宜しくお願いいたします。

### 選手受付

- (1) 先ず選手受付を行います。受付は個々ではなく、各会派の代表が総代で行って下さい。ここでは参加選手の出欠を確認します。その際、人数分のプログラムと記念品を受け取って下さい。
- (2) 個人参加の選手は個人で受付をして、プログラムと記念品を受け取って下さい。

### プログラム内容の確認

- (1) 選手はプログラムに書かれている、自分の氏名と参加クラスを確認して下さい。
- (2) 氏名や参加クラスに間違いがあった場合は、コート担当に申し出て下さい。

### 武具計量（原則として武具計量は開会式前に完了しておいて下さい）

- (1) 少年部・中学生以外の参加選手は武具計量所で個々に武具の計量を受けて下さい。
- (2) 一般男子・壮年・高校生…釵（片方 650g 以上）・棒（900g 以上）  
一般女子……………釵（片方 550g 以上）・棒（800g 以上）

### 選手集合のこと

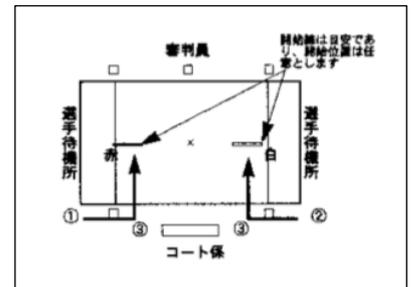
- (1) 次の試合の選手は案内放送でコート係が選手集合場所へ集合をかけ、赤白に振り分けます。
- (2) 試合コートへはコート係が誘導します。

### 選手待機と試合開始までの作法

- (1) 試合コートでは、コート外選手待機場所に座って待ちます。
- (2) 他の選手が演武している際、コート内にはみ出すことのないように注意願います。
- (3) 前の選手が演武している時、次の選手がコート外隅①②で待機します。
- (4) 名前がコールされたら返事をし、両選手、同時にコートの③の場所まで進み、お互いに礼をします。
- (5) コート側に向き、コート（試合場）に礼をして入場します。
- (6) コート内の開始位置まで進みます。（開始線はありますが、任意とし、どこから演武を始めても構いません）。
- (7) 開始位置に立ち審判に礼をしてから赤、白の選手の順で型名を呼称します。続いて審判の笛の合図で演武を開始します。

※作法は概ねこれに沿って行って頂ければ結構です。この手順通りでなくとも減点にはなりません。

尚、呼称した型と違った型を行った場合は失格となります。



### 演武終了後の作法

- (1) 自分の演武が終了したらその場で礼をして、回れ右でコート後方③の位置まで下がり相手の選手が終わるまで待ちます。
- (2) 両名とも③の定位置へ戻ったところで判定を行います。
- (3) 判定終了後、正面に礼、お互いに礼の順で礼法を行い①②の方向に戻り退場。選手待機所でその回戦が終了するまで待機して下さい。尚、各回戦の敗者は残念ですが、応援席で応援にまわって下さい。

### 入賞者

- (1) 型競技では優勝、準優勝、3位（2名）の選手と少年部8位までの選手は試合後、記録係に自筆で氏名を申告して下さい。（賞状作成に必要なため）
- (2) 組手競技では優勝、準優勝、3位（2名）の選手は試合後、記録係に自筆で氏名を申告して下さい。

### 諸注意

- ※貴重品の盗難などの被害に合わないようご注意ください。
- ※万一怪我をした場合や備品の破損などがあった場合は必ず運営部に申し出て下さい。
- ※不明点はスタッフにお尋ね下さい。
- ※競技場内は土足厳禁です。選手の皆様は履物を入れる袋を持参の上、お手元で管理して下さい。

# 第5回 全日本琉球古武道選手権大会（競技会）

## [競技規定]

### ■競技場

- 第一条 競技場は、8m X 11m の平坦な長方形とする。

### ■服装

- 第二条 参加選手・審判員の服装は、次の通りとする。

〔参加選手〕

- イ 上下空手着とする。色については現在使用しているものを認める。
- ロ 女子の場合は、空手着の下に無地の白色Tシャツの着用を認める（男子は不可）。
- ハ 空手着の袖・裾を巻き上げることを禁ずる。
- ニ 空手着の袖の長さは手首と肘の間とし、裾の長さは足首と膝の間とする。
- ホ 空手着以外の装飾品（リボン等髪飾りまたはそれに準ずる物）は着用を認めない。

〔審判員〕

- イ 上着：白色のVシャツ
- ロ ズボン：灰色（グレー）のスラックス
- ハ ネクタイ：実行委員会指定のネクタイ
- ニ 靴：色、柄、装飾のない、黒色の上履き靴を使用する

### ■競技の種目

- 第三条 競技の種目は、棒と釵の二種目個人戦のみとする。

第5回全日本琉球古武道選手権大会に於いては、下記の通りの10クラスで行う。

少年1部（小学1年～2年生）、少年2部（小学3年～4年生）、少年3部（小学5年～6年生）、中学生の部、高校生の部、一般女子の部（18歳以上）、壮年部（50歳以上）、一般男子級の部（有級男子）、一般男子段の部（有段男子）、障害者の部（障害者手帳取得者）

※希望により壮年部の有級者は一般男子級の部、有段者は一般男子段の部の参加を認める

※全種目のクラスにおいて

### ■競技の方法

- 第四条 各競技の方法は次の通りとする。

- イ 競技は二名の選手が同時に演武し、奇数名の審判による旗判定のトーナメント方式とする。
- ロ 競技に使用する武具の長さ・重量・材質・形状は次の通りとする。

【棒】長さ = 一般男子（級・段）・壮年部・高校男子の部…6尺

一般女子の部…重量の規定を満たせば身長プラス10cmの長さで可

重量 = 一般男子（級・段）・壮年部・高校男子の部…900g以上

一般女子の部…800g以上

材質 = 木製であり長さ及び重量の規定を満たしていれば木質については特に定めない

形状 = 丸棒（中太先細可）

※太さに関しては長さ・重量の基準を満たしていれば特に定めない。

【釵】重量 = 1本の重さを一般男子650g以上、一般女子550g以上とする。

材質 = 鉄製（メッキ可）・ステンレス製

形状 = 沖縄伝統釵の形状

※少年部及び中学生の部に関しては特に規定を定めず日頃稽古で使用しているものを認める

- ハ 釵の競技中、釵を投げたり床に突く、刺すなど試合場を傷つける行為を禁ずる

ニ 卍釵は「卍の釵（慈元の釵）」を表演する場合のみ650gに満たなくとも使用を認める。その他の型で卍釵を使用することは認めない。

### ■型の種目

- 第五条 型は以下の表の中から選択する。（以下の表にない型で、伝統型とされる型に関しては予め事務局に問い合わせること。）但し少年部・中学生の部は除く。

- 第五条二項 一般男子段の部に限り予選と決勝で型を変えなければならない。それ以外は従来通り予選決勝とも同一の型で可。

棒の型

1	徳嶺の棍	7	北谷屋良の棍	13	大城の棍	19	朝雲の棍
2	佐久川の棍（大・小）	8	知念志喜屋仲の棍	14	津堅大棍	20	趙雲の棍
3	周氏の棍（大・小）	9	瀬底の棍	15	津堅の棍	21	超雲の棍
4	趙氏の棍	10	添石の棍	16	白松の棍	22	ルーラーの棍
5	浦添の棍	11	白樽の棍	17	公望の棍	23	末吉の棍
6	米川の棍	12	祝嶺の棍	18	カーチンの棍		

釵の型

1	北谷屋良の釵	4	浜比嘉の釵	7	屋嘉の釵	10	三丁の釵
2	津堅志多伯の釵	5	多和田の釵	8	石川の釵	11	千原の釵
3	端多小の釵	6	湖城の釵	9	二丁の釵	12	卍の釵（慈元の釵）

■ 審判団・競技委員の構成

● 第六条 審判団の構成は、主任 1 名、副審 2 名の計 3 名と監査役を加える。決勝は主審 1 名、副審 4 名の 5 人制とし、主審を中心に四隅に配置し、監査役を加えて構成される。

● 第七条 競技委員の構成は、コート主任、コール係、記録係、補助員各 1 名の 4 名とする。

■ 演武開始及び終了の方法

● 第八条 演武開始時は、最初に各選手がコート外で待機し、コール係の呼び出しにより各コーナーに立ちお互いに礼をしてコート外所定の場所に移動する。続いてお互いに礼。正面に礼をした後、コート内開始線に移動。審判に礼。続いて主審から見て右側の選手（赤）が型名を呼称、更に左側の選手（白）が型名を呼称。主審の笛の合図（ピッ）で双方演武開始するものとする。

● 第九条 演武の終了の方法は、コート内で演武を終了したら相手を待たずに「礼」をして下がり、各々元のコート線の外で待機して判定を待つこととする。判定が終わったら、審判に礼、お互いに礼をしてコーナーに退場、待機場所に戻る。

■ 判定方法

● 第十条 審判の判定方法は次の通りとなす。

イ 審判団は判定をくだす時、主審の笛の合図（ピーピッ）で勝者側の旗を直上に上げる。

ロ 主審は旗の数を数えた後、笛の合図（ピッ）で全審判の旗を降ろさせ、再度勝者側の旗を上げ勝者を確定する。

ハ 場外の反則があった場合、反則を認めた審判が試合終了後主審に申告する。主任は他の審判にその旨通達を行う。但し、採点方式ではないため、具体的な減点とならず、各審判の判断基準の一つとする。つまり、僅差の場合、反則の有無をもって判定の一助となす。

ニ ラインオーバー以外の反則については特に審判員個々の意思表示を求めない。

■ 判定の基準

● 第十一条 判定の基準と失格、減点について

イ 対戦相手同士の相対評価でどちらが優位であるかを判定する。

ロ 印象点の設定 (1) 双方の演武全体を見渡してそれぞれの印象を確定する。

(2) 減点とは具体的な数値による減点ではなく印象点における判断基準であり、それをもって絶対的な勝敗の判定をするものではない。

(3) 印象点が明らかに減点を加味しても、なお優位と判断される場合は、たとえ場外や床突き等の反則があっても勝者の判定を妨げるものではないものとする。但し失格に該当した場合はこの限りではない。

(4) 僅差の場合は、反則箇所の有無により判定の拠り所とす。

ハ 減点要項 (1) 演武中コートの外に出た時。（審判、監査の意思表示を要す）

(2) 武具を、離すべきとき以外に手から離した場合。

(3) 途中で型を間違えた場合。

(4) 釵または棒で床を突いたとき。

(5) 棒の打ち込みや、釵の突き等の際、上体の姿勢が崩れているとき。

(6) 下半身の安定を欠き、ふらついたとき。

(7) 着眼の方向と顔面の方向が不一致であるとき。

(8) 気合いが不適切と認められたとき。

(9) 気迫の欠如が認められるとき。

## 競技規定

ニ 失格 以下の項目に該当する場合は失格となる。但し最後まで演武をさせ、失格コールは判定時に行う。

- (1) 「卍の釵（慈元の釵）」以外で卍釵を使用した場合。
- (2) 型の演武中に競技が停止し5秒以上中断した場合。
- (3) 伝統の型を甚だしく改造したとき。
- (4) 申告した型以外の型を演武したとき。
- (5) 競技場において暴言を吐いたり、著しく試合態度が悪いもの。
- (6) 武具を取り落としたりしたとき。
- (7) バランスを崩して転倒したとき。

### ■トーナメントの組合せ決定

●第十二条 試合も組合せは予め事務局がコンピュータ抽選により決定する。

### ■表彰のこと

●第十三条 各クラスとも1位～3位までメダルと賞状を授与。尚、3位は2名とし3位決定戦は行わない。※小学生の部に限り、5位～8位までの選手に敢闘賞を授与する。

●第十三条二項 一般男子段の部及び一般女子の部において釵部門、棒部門の両部門で優勝した選手の総合優勝者として「與儀杯」を授与する。但し該当者がいない場合は、大会事務局が総合優勝者を選出する。尚、型試合のみの成績で決定され、組手の成績は含まれないものとする。

### ■障害者クラスについて

●第十四条 障害者クラスへの参加資格者は都道府県が発行する障害者手帳若しくは療育手帳をこ交付された者とする。

●第十四条二項 障害者とは都道府県が発行する障害者手帳若しくは療育手帳をこ交付された者で、視覚・聴覚・上肢・下肢・上下肢・心機能・内蔵障害・それらに準じる者及び知的障害者を言う。

●第十五条 障害者クラスは障害の度合い、年齢及び段級の違いを問わず1クラスで行う。

●第十六条 障害者クラスは最低競技成立人数を2名とする。

●第十六条二項 最低競技成立人数に達せず1名の場合は参加選手の意向によって一般各クラスへの編入を認める。但し使用する武器に関する項目以外は判定に健常者との差異を認めず。

### ■障害者クラスの使用武具

●第十七条 障害者クラスの選手が使用する武器は重量・長さ及び材質等の制限がなく、選手が操作できるように改造された武器も認める。

●第十七条二項 障害者クラスに出場する選手は補装具（義手、義足、車椅子等）の装着を認める。

●第十七条三項 障害者クラスにする条する選手は軽量所で使用する武器を申告し、確認済証を武器に貼付することを要す。

### ■障害者クラスの型

●第十八条 障害者クラスの選手が行う型は、その改造を認める。

### (注意)

1. 例年通りの最低競技人数に達しないクラスは適宜他のクラスに編入される。
2. 高校生の部のルールは一般男子・女子の部に準じる。武具の軽量規定や型は規約を参照。
3. この規定は競技の進行を著しく妨げないと判断される事象に限り、予告無く変更される場合がある。但しその場合、当日、口頭により注意事項として伝達する。以上

## 2020年 全日本実戦琉球古武道選手権大会（硬式）競技規定

得物	指定の硬式用六尺棒。
防具	防具は面、胴、小手、臍当をいずれも指定の物を着用する。（逮捕術用、剣道用、薙刀用防具可）
試合場	試合場は一辺 8m の正方形とする。
クラス	競技クラスは、一般男子の部の 1 クラスとする。
競技方法	試合方法は硬式六尺棒による三本先取り勝負で行う。
技の効果	得点部位は面、胴、籠手、臍の防具部分のみとし、防具部分を外れた場合は無効もしくは反則とする。尚、一本、技有りの判断は制御された技で正しく有効部位を捉えたものを一本とし、それに満たない技を技有りとする。さらに技有りに満たない場合は無効とする。 有効部位と呼称は下記の通り。 面部分…「上段（に）○○」○○は技有りまたは一本。（単に「赤（白）一本」でも良い） 胴部分…「中段（に）○○」○○は技有りまたは一本。（単に「赤（白）一本」でも良い） 籠手部分…「籠手（に）技有り」（単に「赤（白）技有り」でも良い） 臍部分…「下段（に）技有り」（単に「赤（白）技有り」でも良い）
徒手技の事	得物を所持した状態での突き蹴りを認める。但し攻撃した突き蹴りを得物で受けられた場合は相手方にポイントとなる。尚、突き技・蹴り技のポイントはいずれも技有りとする。
反則の事	武道競技は須らく正々堂々を宗とすべきであり、故意に相手選手の負傷を誘い戦闘能力を低下させる等の行為は厳と謹むべきものとする。従って防具のない部分への攻撃はもちろん、全ての技は危険を回避すべく制御されたものであることを基本に判断されなければならない。
禁止技	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 防具のない部位に対する攻撃は禁止とする。</li> <li>2. 突き技は全て寸当てとし、頭が仰け反ったり顎が上がる程突き抜いた場合は反則とする。</li> <li>3. 得物を故意に床等に叩く行為はこれを反則とする。（得物の破損は重大な事故を誘発する可能性があり、さらに無用な威嚇行動は品格にもとる行為と言える。）</li> <li>4. 相手選手の安全性を確保するため、全ての技がコントロールされたものでなければならない。従って武器による打突、素手による攻撃に関わらず、相手選手の安全性を脅かす技はたとえ防具部分であってもこれを禁止する。</li> <li>5. 禁止技であるか否かの判断は審判要項にある通り、過半数の審判の判断により決する。また無効か反則かの判断も同様と為す。</li> </ol>
罰則	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. 反則は故意、過失を問わず減点対象とするが、故意に行われたと認められた場合は重大な反則とする。</li> <li>b. 立会い三本勝負の反則は、反則 1、反則 2、反則 3、反則 4 の順で宣告される</li> <li>c. 減点について、反則 1 と反則 2 はそれぞれ、技有り、合わせて一本。反則 3 と反則 4 はともに相手に一本が入る。反則 4 を宣告されると、三本となり反則負けになる。但し、有効技と合算されるために、相手がすでに一本を取っていた場合は、反則 3 で二本となり合わせて三本となるため反則負けになる。</li> <li>d. 重大な反則（相手選手を負傷させた等）の場合は一度目は反則 3 又は反則 4 となる場合がある。</li> </ol>
場外	逃避行動そのものは反則とはならないが、逃避、勇足に関わらず場外に出た場合は禁止技の減点項目と同様の反則となる。
態度	武道精神にもとる行為があった場合はこれを罰し、減点とする。（例えば不必要なガッツポーズやハイタッチ及び相手を挑発するような言動は応援も含み厳に謹しむべきものとする。）相手や審判を屈辱する言動、審判の指示に従わない等、主審及び各審判員が不当と判断した場合、または虚偽の申告があった場合、審判団の合議により反則と為す。
競技時間	競技時間は 3 分とする。基本的に試合時間は流しで行うが、主審が必要と認めた場合、時計を止める事がある。
引き分け	ポイント数で差が生じず、引き分けの場合は掛試し、1 分先取り（1 ポイント）の延長戦を行う。延長戦で勝負が決しない場合は審判による旗判定で決定する。この時審判は必ずどちらかに決する事。
審判の事	審判は主審 1 名副審 4 名の 5 人制で行う。（詳細は別紙審判方法を参照）
表彰の事	1 位～3 位にメダルと賞状を授与する。尚、3 位 4 位の決定方法は型競技の規定に準じる

## 2020年 全日本実戦琉球古武道選手権大会（軟式） 競技規定

得物	指定の五尺棒、短棒、ヌンチャク、トウンファー、刀。
防具	防具は面、胴、小手、臍当をいずれも指定の物を着用する。
試合場	試合場は一辺8mの正方形とする。
クラス	競技クラスは、少年1部（小学1年～2年生）少年2部（小学3年～4年生）少年3部（小学5年～6年生）中学生の部（男女別）の5クラスとする。
競技方法	試合方法は掛試し（自由武器による試合）の三本先取り勝負で行う。
武器変更	競技中1回に限り武器の変更を認める。但しどちらかの技が決まり、審判の止めが入った時だけ武器変更の申し出ができるものとする。
技の効果	得点部位は面・胴の防具部分に正確な打突があった場合一本とする。その他、小手、背中、足、腕、尻等全ての身体に当たった場合は技有りとする。技有りは2つで一本と為す。尚、たとえ一本部位であっても打突が不十分であったり、浅い場合は技有り、若しくは無効とする。 有効部位と呼称は下記の通り。 頭部及び面…「上段（に）○○」○○は技有りまたは一本。（単に「赤（白）一本」でも良い） 胴防具部分…「中段（に）○○」（単に「赤（白）一本」でも良い） 首下から腰までの中段部分…「中段（に）技有り」（単に「赤（白）技有り」でも良い） 手先から肘までの部分…「小手（に）技有り」（単に「赤（白）技有り」でも良い） 肘から肩まで…「上腕（肩）（に）技有り」（単に「赤（白）技有り」でも良い） 帯下（胴防具下）から足先までと臀部…「下段（に）技有り」（単に「赤（白）技有り」でも良い）
反則の事	
禁止技	<ol style="list-style-type: none"><li>1. 防具のない喉、首に対する攻撃は反則とする。尚、金的に対する攻撃も反則で禁止技とする。</li><li>2. 突き技は全て寸当てとし、頭が仰け反ったり顎が上がる程突き抜いた場合は反則とする。また打ち技も制御された技を使用して、力まかせに振り回す技や振り抜いてしまう技は禁止とする。</li><li>3. 過度な棒ぜり合い、抑え技、ヌンチャクの挟み技はこれを禁止する。但し、得物が変形しない程度の抑え技や挟み技は可とする。尚、棒ぜり合いは双方共に反則となるが、抑え技及び挟み技の場合は特別な場合を除き仕掛けた側の反則となる。</li><li>4. 得物を故意に床等に叩く行為はこれを反則とする。</li><li>5. 相手の体に加えた攻撃により得物が変形したまま戻らない状態（折損等）になった場合は制御された技と認められないため、危険行為とし状況によっては重大な反則と判断され、反則3もしくは反則4となる場合がある。</li></ol>
罰則	<ol style="list-style-type: none"><li>e. 反則は故意、過失を問わず減点対象とするが、故意に行われたと認められた場合は重大な反則とする。</li><li>f. 立会い三本勝負の反則は、反則1、反則2、反則3、反則4の順で宣告される</li><li>g. 減点について、反則1と反則2はそれぞれ、技有り、合わせて一本。反則3と反則4はともに相手に一本が入る。反則4を宣告されると、三本となり反則負けになる。但し、有効技と合算されるために、相手がすでに一本を取っていた場合は、反則3で二本となり合わせて三本となるため反則負けになる。</li><li>h. 重大な反則（相手選手を負傷させた等）の場合は一度目は反則3又は反則4となる場合がある。</li></ol>
場外	逃避行動そのものは反則とはならないが、逃避、勇足に関わらず場外に出た場合は禁止技の減点項目と同様の反則となる。
態度	武道精神にもとる行為があった場合はこれを罰し、減点とする。（例えば不必要なガッツポーズやハイタッチ及び相手を挑発するような言動は応援も含み厳に謹しむべきものとする。）相手や審判を屈辱する言動、審判の指示に従わない等、主審及び各審判員が不当と判断した場合、または虚偽の申告があった場合、審判団の合議により反則と為す。
競技時間	競技時間は2分とする。基本的に試合時間は流しで行うが、主審が必要と認めた場合、時計を止める事がある。
引き分け	ポイント数で差が生じず、引き分けの場合は掛試し、1分先取り（1ポイント）の延長戦を行う。延長戦で勝負が決しない場合は審判による旗判定で決定する。この時審判は必ずどちらかに決する事。
審判の事	審判は主審1名副審4名の5人制で行う。（詳細は別紙審判方法を参照）
表彰の事	1位～3位にメダルと賞状を授与する。尚、3位4位の決定方法は型競技の規定に準じる

## 琉球古武道（型試合） 審判方法

**判定の事** 審判は主審1名、副審4名の5人制若しくは主審1名、副審2名の3人制で行う

1. 5人制、3人制に関わらず、多数決により勝負を決する。
2. 反則があった場合、競技規定第十一条の通り、具体的な減点ではなく審判個々の判断基準の拠り所とする。
3. 反則の内に失格に該当する件は、その場で失格を宣言し演武を停止させる。但し、少年部はそのまま続行させ、演武終了後、相手方の勝ちを宣告する。双方失格の場合は両名とも失格となり、次の試合は不戦敗となる。

**試合進行の事**

1. 試合開始に際し分ける赤、白の選手を試合場左右に並べ主審の「正面に礼」「お互いに礼」の指示の後に着座させる。
2. 審判作法に従い第一試合より順次、決勝戦まで進める。
3. 試合が終了したら赤、白の選手を起立させ、「お互いに礼」「正面に礼」をさせ試合を終了させる。
4. 以上の手順で割り当てられた各クラス、各部門の試合進行を行います。

**審判作法**

1. 赤・白がコート外所定の位置に立ち作法終了の後コート内に入場し、審判に礼をして、赤選手、白選手の順で型名を呼称した後、主審は遅滞なく笛を「ピッ」と短く1回吹く。
2. 両方の選手の演武が終わり、コート外の所定の位置に戻ったら、主審は「判定」と声を発し笛を長短一回「ピーピッ」と吹く。同時に前審判は各々勝者とする側の色の旗を真直ぐ頭上に上げる。主審は遅滞なく確認し、笛を短く「ピッ」と一回吹き、同時に全ての審判は旗を降ろす。主審は「赤（白）の勝ち」と呼称し該当する旗を上げる。

## 実戦琉球古武道（軟式・硬式）審判方法

判定の事 審判は主審1名、副審4名の5人制で行う

1. 5人の審判の内、3本以上の旗が上がる事でポイントとなる。
2. 一本の判定は3人以上の審判が一本と認める事。
3. 3本上がった旗の内、技有りが一つ、一本が二つの場合、技有りが認められるが、3人以上の審判が一本を認めるという条項に満たないため、一本とはならない。
4. 4人の審判が旗を上げた場合、一本と技有りが同数の場合、技有りとなる。当然一本が3つ上がれば一本になる。5人の旗が上がった場合も同様に3つ以上の旗の有無で一本あるいは技有りの判定を為す。
5. 反則に関しても、3本以上の旗が上がる事で決する。
6. 各審判は他の審判に影響される事無く、自信をもって判定する事。角度によって見えない場合や、打突不十分と判断される場合等、無効と判断される場合は無反応でよい。また他者からの判定を促す行為は禁止とする。但し明らかな誤審があった時は監査役に限り異議申し立てができる。その場合、審判団は再協議をしなければならない。
7. 相打ちについて  
同時技が決まった場合は原則として相打ちと為す。相打ちの場合も3本以上の判定を要するが、5人の審判の内2人が赤、2人が白、1人が相打ちを宣告した場合も相打ちとなる。
8. 旗の上げ方  
技が決まった場合、技有りは真横に旗を出し、一本は上方に真直ぐ上げる。さらに、相打ちの場合は双方の旗を真横に広げる。尚、反則があった場合は該当する旗を、該当する選手の方向に向けて指す。一度裁定した判定を取り消す場合は旗を下段で交差させ左右に広げる。

※審判は正しく入った技だけを効果有りとする。よって、カスリ技や、しなりによって防御した武器越しに入った技は無効とする。

※一本は相手が反応出来ずに入った技だけを取り、首を傾けたり、得物で受けに行っている場合等、反応を示した回避行動により、打点がズレた場合は技有りにとどめることが望ましい。

※審判は音に惑わされず、受けているのか、入っているのかを見極める事。僅かでも迷ったり、自信の無い場合は判定を下さず、無反応でよい。また勢いで旗を上げた場合、取り消しの合図をすれば無効となる。

※同時に発動された技で、得物がほぼ同時に相手の有効部位を捕らえた場合は僅かな時間差があっても双方ともダメージは免れない。よって同時技は本来、相打ちとして技有りが入る。但し、今大会では双方技有りのルールを採らず、無効と為す。尚、同時発動の技であっても、明確な時間差があったと判断される場合は早い方を有効とする事を認める。

※倒れた相手に対する攻撃も認められるが、反則技に関してはルールに準じる。

※いずれの判断も審判の感覚に委ね、監査の異議申し立てもなく、一度確定した判定はたとえ誤審であったとしても覆る事は無いものとする。