



誠道空手連盟

日本空手道 誠道会館 試合規則

(2016年1月制定／2016年4月改定・施行)

第一条 [試合]

- ① 試合は、直接打撃制による組手により、連盟が定める本規則に則って、お互いが自由に攻撃・防御し、日々の修行の成果を試し、競い合い、勝敗を決するものとする。
- ② 競技者（選手）は、礼儀を第一義とし、お互いを敬う心を持って試合に臨むものとする。
- ③ **試合においての怪我・事故・盗難については、連盟及び、主催者側は、一切の責任を負いません。**
- ④ 試合当日は、万一の事故に備え、保険証を持参することを推奨する。
- ⑤ 試合に不参加となった場合は、速やかに大会事務局へ連絡すること。
ただし、やむを得ない事情以外での棄権は認めない。
- ⑥ 試合は本規則に則って共通の規則で実施されるが、実戦性と安全性を考慮し、細部においては、少年部（幼児から中学生まで）を『**チャイルド・ルール**』、一般部（高校生相当以上）を『**アダルト・ルール**』に区別する。但し、連盟・両選手合意の上で、一般部選手が『**チャイルド・ルール**』で試合を行う場合もある。

第二条 [審判団と審判基準]

- ① 審判は、審判長・審判員からなる審判団により、主審1名・副審2名が、これに当たる。
- ② 最高審判長、直接試合の裁定に加わらない審判長は、本部席から試合がルール通りに運営されているか監視する。
- ③ 試合中の裁定は、主審が最大の権限を持ち、競技者はこれに従わなければならない。副審は、主審の判断の補佐をするものとする。
- ④ **審判団は以下の基準に従い競技の審査に当たるが、試合規則の判断基準の問題や試合規則に定められていない問題が生じた場合は、最高審判長・審判長・審判員が協議の上、最高審判長（館長）が決定を指示する。**
- ⑤ 試合中、主審が明らかに有効技と判断したが副審の旗本数が足りない場合、主審が副審を呼集して協議することができる。同意が取れた場合は判定を変更できる。審判により判断しかねる場合は、本部を含め協議することができる。
- ⑥ 試合中に本部席から判定に関する指示がある場合は、本部席で挙手による合図をし、主審は気付いたら「待て」をかけて試合を中断する。主審が気付かない時は、副審が旗と笛で合図し、主審に伝えて、「待て」をかけさせる。その後、本部席に集合して協議するものとする。

第三条 [服装・防具及び試合場]

- ① 選手は、清潔な空手衣の着用を義務付ける。女子のみ空手衣の下にTシャツなど金具の無いものを身につけることを認める。
- ② 選手は、下記の規定の防具を着用・使用することができる。
ヘッドガード、拳サポーター、脛サポーター、男子選手は、ファウルカップの着用を義務とする。女子選手は任意で、アンダーガード及びチェストガード（小学校高学年以上の場合）を着用することができる。男女共に、マウスピースと膝サポーターは任意で使用できる。
なお、脛サポーターと膝サポーターの着用は空手衣の下とする。
ファウルカップ・アンダーガードは空手衣の上でも可とする。
- ③ 貴金属類の着用・使用は認めない。
- ④ 試合場は、平坦な場所で、安全マットなどを使用する。
- ⑤ 選手は、試合場内で試合を行い、試合中には故意に場外へ出ることを禁じる。
- ⑥ 「試合場内」とは、安全マット内を指し、安全マット外は「場外」とする。
- ⑦ 手足の爪は切っておくこと。

第四条 [計量]

- ① トーナメントにおいては、規定の条件により各階級に分類される。
- ② トーナメントにおいて、階級分類（体重）による判定になった場合、計量時の測定値を採用するものとする。
- ③ **対戦相手との体重差 $\pm 1\text{kg}$ は、同体重とする。**
- ④ **計量時の服装は道着着用で防具は、付けたままの状態とする。**

第五条 【試合方法】

- ① トーナメント試合は原則として、試合経験・実績によるレベル別、身長・体重・学年・性別を考慮した階級分類による階級別で行われる。
- ② ワンマッチ試合は原則として、身長・体重・学年(年齢)・性別・修行年数・帯の段級位等を考慮し、可能な範囲で力量に近い者同士によるワンマッチとする。
従って、力量に近い対戦相手がいない場合は試合が組めない場合もある。特に体格については十分考慮に入れ、体格差のある場合は試合を組まないものとする。
- ③ トーナメント試合は原則として、本戦 1 分 30 秒とする。時間内で勝敗がつかない場合は、延長戦を 1 分、延長戦でも勝敗がつかない場合は、階級分類(体重)判定とし、体重が小さい方の選手を勝ちとするが、測定値が同値だった場合は、マストシステムで再延長戦を 1 分行う。
※ マストシステム：審判は、通常、引き分けと判断するような僅かな差でも、必ず勝敗をつけるものとする。
- ④ ワンマッチ試合は原則として、トーナメント試合と同じ扱いとする。
- ⑤ 試合は「試合場内」で行われ、原則的に「場外」は、主審の合図が掛かった瞬間とする。
すなわち、どちらかが場外に足を踏み出していて有効技が決まった場合、主審の合図が無ければそれは有効となる。
また、お互いが離れた(攻防していない)状態で、間合いを取るため片側が回り込むように場外に出てしまった場合は、流れでそのまま場内に戻れば、主審が「続行」をコールして試合を続けるものとする。
- ⑥ 試合は、主審の「待て」・「止め」の指示においてのみ中断・終了され、計時係の合図や防具の緩み等を理由に、選手が自分の意思で試合を中断・終了することはできない。主審が指示を出す前に、相手選手の攻撃があった場合は有効と認められ、続行の意思を見せない場合は戦意喪失とみなされる。
- ⑦ 試合時間は「待て」の場合も継続して計測し、審議、負傷、または、服装の著しい乱れを直す場合等、特別な場合のみ主審の指示により計測を止める。
- ⑧ 組手の勝敗は、
 - i) 一本勝ち
 - ii) 技有り 2 本による合わせ一本勝ち
 - iii) 注意差による判定勝ち
 - iv) 注意差が無い場合は試合内容から判断して、旗判定による優勢勝ち
 - v) 階級分類(体重)判定による優勢勝ち
 - vi) 相手選手の反則等による失格・棄権による勝ちにより決定される。
- ⑨ 総当り戦の場合は、下記の順番で順位を決定する。
 - i) 勝利数
 - ii) 勝利数が並んだ場合は、勝ち試合の内容で優先順位の高い方。
 - iii) 勝ち試合の内容に差が無い場合は、負け試合の内容で優先順位の低い方。勝敗内容による優先順位は
即時一本 > 合わせ一本 > 注意差 > 旗判定 > 階級分類(体重)差
- iv) 階級分類(体重)においても同値だった場合は、マストシステムにより再延長戦を行うこととする。

第六条 【有効技】

- ① 中段・下段へのあらゆる突き・打ち(少年部は、いずれも正拳を作った状態での攻撃とする)・肘打ち
- ② 上段・中段への前蹴り・横蹴り・後ろ蹴り・踵落とし等
- ③ 上段・中段・下段への廻し蹴り・後ろ廻し蹴り・内廻し等
- ④ 中段・下段への膝蹴り(少年部)
- ⑤ 足払い技、または相手の蹴りに合わせて軸足を蹴り、倒した相手に即、下段突きで決める動作をした場合、技有りとなる。前蹴りで後方へ倒れた場合は技有りにはならない。

第七条 【反則技】

- ① 「首相撲」、及び、「つかみ」「かけ」(注意 1)。
- ② 手・腕・肩により押した場合(注意 1)。
拳面でも「押し」は反則とする。片手で一瞬、押し崩しながらの攻撃は認めるが、両手が前に出た状態で、体重をかけて押し込んでいる場合、腕や肩で寄りかかのように押し込んでいる場合は反則とする。
但し、足払い技において、相手の上体を瞬間的に制する動作は「押し」と認めない。
- ③ 場外への逃げ・場内での逃げ等、消極的な攻撃・試合態度(注意 1)。

- i) カウンター狙いで、時々反撃しながら後退を繰り返す場合、あまりに攻撃数が少なければ口頭で注意し、改善されない場合は「注意 1」をとる。
 - ii) 最初から自分の反撃も届かないような距離で消極的な試合態度をし、試合が成立しないような場合、口頭で注意した後、改善されない場合は「注意 2」をとる。
 - iii) 明らかに背を向けて逃げ出したような場合は「注意 1」をとる。
但し、攻撃が当たって下がっている場合は、「一方的な攻撃」と考えて「技有り」を優先してとるものとする。
- ④ 技のかけ逃げ・倒れながらの時間稼ぎ・無意味な倒れこみ（注意 1）。
- ⑤ 突き・打ちによる頭部および首への攻撃（注意 1）。
ただし、その試合時間中初めての注意で、顎に触れた程度であると主審が判断した場合のみ、口頭注意となる。
二回目以降は口頭注意にならない。
なお、口頭注意とは、主審の判断や副審の笛の合図で試合が中断された時のみを言う。
- i) 「故意に顔面殴打」した場合は、ダメージの有無・程度にかかわらず「故意による反則」として「注意 1」とし、厳重に注意する。
 - ii) 故意でも過失でなくても、ダメージで試合続行不可能なら、反則した側の「反則負け」となる。
- ⑥ 肘打ちによる頭部および首への攻撃（注意 1）。
- i) 肘が身体に当たり、腕が頭部にかすっている場合、主審が口頭で注意を呼びかける。
 - ii) 故意にはないが、肘打ちが頭部に完全に当たっており、相手にダメージがない場合、「注意 1」をとる。
 - iii) 故意にはないが、肘打ちが頭部に完全に当たっており、相手にダメージがある場合、「注意 1」をとり、1分の休憩後に再開する。
 - iv) 「故意に顔面殴打」した場合は、ダメージの有無・程度にかかわらず「故意による反則」として「注意 1」とし、厳重に注意する。
 - v) 故意でも過失でなくても、ダメージで試合続行不可能なら、反則した側の「反則負け」となる。
- ⑦ 有効技として認められた部分以外への蹴り（注意 1）。
- i) 下段への前蹴り・横蹴り・後ろ蹴り・踵落とし
 - ii) 特に、関節正面方向からの蹴り
- 但し、相手が動いて低い位置に当たってしまった場合等、故意でなければ口頭で注意するが、繰り返される場合は「注意 1」をとる。故意とみなされる場合は、即、「注意 1」をとる。
- ⑧ 上段への膝蹴り（注意 1）。
- ⑨ 下腹部への攻撃（注意 1）。
- 下腹部とは、ファールカップ・アンダーガードを着用した時、覆われる部分とする。
- i) ファールカップ・アンダーガードの着用を認めているので、試合の流れ上、かすただけでダメージがない場合は口頭で注意する。
 - ii) 故意にはないが、攻撃が下腹部に完全に当たっており、相手にダメージがない場合、「注意 1」をとる。
 - iii) 故意にはないが、攻撃が下腹部に完全に当たっており、相手にダメージがある場合、「注意 1」をとり、1分の休憩後に再開する。
 - iv) 「故意に下腹部へ攻撃」した場合は、ダメージの有無・程度にかかわらず「故意による反則」として「注意 2」とし、厳重に注意する。
 - v) 故意でも過失でなくても、ダメージで試合続行不可能なら、反則した側の「反則負け」となる。
- ⑩ 頭突きによる攻撃（注意 1）。
- ⑪ 背後からの攻撃
後頭及び脊髄への攻撃は認めないが、攻防の中で当たってしまったものに対しての反則は取らない。
ただし故意と認められた場合「注意 1」を取る。
- ⑫ 倒れた相手への攻撃
倒れたのと同時に当たったものに対しては、有効技も反則も取る。
倒れた後、流れの中で当たった有効技に対してはポイントを取らない。
その際、当てられた方にダメージのあった場合、規定の休憩を取り続行する。
できない場合は続行不能により、当てられた方の負けとなる。
反則技だった場合は、反則を取る。
その際、当てられた方にダメージのあった場合、規定の休憩を取り続行する。
できない場合には、当てた方の反則負けとなる。
相手が倒れて、1～2秒後に加撃したものについては、全て故意とみなし「注意 1」を取る。
更に反則技だった場合には、その注意も加算される。
- ⑬ 「待て」・「止め」の合図がかかった後の攻撃
「待て」・「止め」の合図がかかったのと同時に当たったものに対しては、有効技も反則も取る。
「待て」・「止め」の合図がかかった後、流れの中で当たった有効技に対しては取らない。
その際、当てられた方にダメージのあった場合、規定の休憩を取り続行する。
できない場合は続行不能により、当てられた方の負けとなる。

反則技だった場合は、反則を取る。

その際、当てられた方にダメージのあった場合、規定の休憩を取り続行する。

できない場合には、当てた方の反則負けとなる。

「待て」・「止め」の合図がかかって、1～2秒後に加撃したものについては、全て故意とみなし「注意1」を取る。

更に反則技だった場合には、そのポイントも加算される。

- ⑭ 互いの額同士が当たった状態での攻防。
両者とも「注意1」を取る。
- ⑮ 反則技から反則技への連続攻撃
注意を加算していく。
- ⑯ 「投げ」及び関節に対する「逆技」、明らかな「体当たり」（注意1）。
- ⑰ 審判・相手選手に対する悪質な言動（注意1）。
- ⑱ その他、目突き・噛みつきなどの常識的に不適当と認められる攻撃（反則負け）。
- ⑲ 審判が、特に反則とみなした場合（程度により、主審が判断）。
- ⑲ 反則によりダメージを受けた場合、主審は試合時間の計測を一時中断するよう指示し、1分間の休憩後、試合を再開する。更にダメージが回復しない場合には、最低2試合以上の休憩をおく。
更に回復しない場合には、反則勝ちとなるが、次の試合に出場することはできない（安全上）。
- ⑳ 選手自ら試合を止めた場合、一回目は口頭注意。二回目からは「注意1」を取る

第八条 [一本勝ち]

- ① 反則箇所を除く部分へ、突き・打ち・肘打ち・蹴り等を決め、相手選手を3秒以上ダウンさせた時。
- ② 安全対策上、特にノーガードで上段への蹴りが当たって効いたと認められた場合全て「一本」とする。
- ③ 相手選手が、ダメージにより戦意喪失し、試合続行不可能な時。戦意喪失とは、構えに戻らない（ファイティングポーズを取れない）場合、主審の確認に「戦う意思表示が無い」場合を言う。
- ④ 自分の攻撃やステップ、蹴った後の転倒等により負傷し、3秒以上戦う意思を見せなかった場合。

第九条 [技有り]

- ① 反則箇所を除く部分へ、突き・打ち・肘打ち・蹴り等を決め、2秒以上3秒未満の時間、戦意喪失、または明らかに効いていると判断した場合。
- ② 防御側が受け・反撃が十分にできない状態で、攻撃側の技が当たり続けて3秒以上になった場合。
- ③ 防御側が受け・反撃が十分にできない状態で、攻撃側が全て当たらなくても連続して3秒以上技を出し攻め続けた場合、技有りとする。蹴り技の場合でも、足を下ろしてすぐ次の技に移行して攻撃している場合は連続技とみなす。
 - i) 片側が後退している場合でも、十分威力のある反撃を返している場合には、前進している側の連続技はとらない。
 - ii) 攻撃側の攻撃は当たっていないのに、或いは、当たらなくなるほど、防御側の選手が後退した場合、または、背を向けた状態で逃げた時は「逃げ」の反則をとる。
- ④ 相手選手の動きが崩れなくても、強い連打等により、技の効果が有ると認められた時（スタンディングダウン）。
- ⑤ 安全対策上、上段への蹴りがノーガードで、かつ十分に足が届いており、威力を持って当たった場合、全て「技有り」とする。
 - i) 「ノーガード」とは、「手が、蹴り足とヘッドガードの間に挟まっていない」ことをいう。手を上げていても足が当たっている場合は「ノーガード」とする。
 - ii) 「十分に足が届いており」とは、ヘッドガードを基準にして「足の甲、すね、または足の裏が届いている」ことをいう。足先がかすった程度の場合は該当しない。
 - iii) 「威力を持って」とは、「顔をたたく程度の威力がある」ことをいう。肩に乗っただけで止まってしまった場合、足裏を当てて押しただけの場合は該当しない。
但し、前蹴りで押し込んだ時にカウンターになり、相手が大きく後ろにのけぞった場合は「技有り」とする。
- IV) ガードの手が挟まっていれば、技ありとはならないが、効いてしまった場合一本となる。
- ⑥ 自分の攻撃やステップ、蹴った後の転倒等により負傷し、3秒未満の時間続行不能となった場合。
- ⑦ 有効技や反則技以外で倒れて、3秒以上立ってこなかった場合「技あり」を取る。
更に3秒以上立ってこなかった場合には一本を取る。

第十条 [反則と失格]

- ① 反則の判定は、原則的に、主審1名・副審2名のうち2名以上の判断を有効とする。
- ② 反則に対しては、上記のように「注意」が与えられ、加算されます。「注意3」で判定の材料となり、「技有り」と同等にみなされる。
- ③ 「注意3」は「技有り」と同等にみなされるので、「技有り1+注意3」で「合わせ一本相当」となる。また、「注意4」は「失格負け」とな

- る。
- ④ 本戦において注意のポイントがあっても、延長戦に入った場合、それはカウントせず、改めて延長戦中にカウントしていく。再延長戦も同様とする。
 - ⑤ 試合中、審判の指示に従わない場合、「失格負け」となる。
 - ⑥ 服装・防具について
 - i) 防具の不備があった場合には「注意 1」を取る。
その後二分以内に、規定の防具を着用できない場合には失格負けとなる。
 - ii) 不備は無いが、テーピング等で固定せざるを得ないほど、緩い場合には注意 1 を取る。
 - ⑦ 出場時刻にいない場合、「失格負け」となる。

第十一条 [ドクターストップ]

- ① 試合前・試合中のいかなる時でも、体調不良・負傷などがあった場合、試合を中断して、大会医師の診断・治療を受け、試合を継続するかどうかは、大会医師と審判が協議の上、決定する。
- ② 選手が負傷のため、試合続行不可能になった場合、次の各項によって、勝敗を決定する。
 - i) 負傷の原因が相手の反則による場合は、反則者の負けとする。
 - ii) 負傷の原因が負傷者自身にある場合は、負傷をした者の負けとする。
 - iii) 負傷の原因が双方の偶発性による場合は、試合続行可能な選手の勝ちとする。

第十二条 [判定]

- ① 一本勝ちで決まらない場合は、判定で勝敗を決定する。
- ② 判定は、技有り・注意においてポイント差がある場合、ポイント数の多い選手を勝ちとする。判定は威力ある技を優先するので、試合の流れを常に支配していても、ポイント差がある場合、判定は覆らない。**ただし、注意 1 だけのポイント差は、判定材料に考慮しない。**
- ③ 技有り・注意においてポイント差がない場合は、旗判定により試合内容が優勢と認められた選手を勝ちとする。
- ④ 旗判定は、主審 1 名・副審 2 名のうち 2 名以上の判断を有効とする。
- ⑤ 技有り・警告においてポイント差がない場合の旗判定で、審判は、武道という観点から試合内容の優勢・劣勢を
 - i) ダメージ
 - ii) ダメージはないが有効な部分に当たっている
 - iii) 的確ではないので有効とは認められない攻撃の数（攻撃数）
 - iv) 積極的な組手の順で判断する。
- ⑥ 審判は、以上の点で、全く差が無いと認められた場合、引き分けの判断をする。
但し、マストシステムを採用する場合は、上記の順で僅かな差でも勝敗をつけるものとする。

第十三条 [アドバンテージルール]

流れの中で、反則を受けた方が、その後すぐに有効ポイントを奪った場合、反則は取らずに有効ポイントを優先して取る。

第十四条 [試合結果に対する異議申し立て]

- ① 選手は、審判による試合の判定・結果に対して、異議申し立てを行うことはできない。



誠道空手連盟

日本空手道 誠道会館 試合動作基準

(2016年1月制定／2016年4月改定・施行)

【試合開始】

- ① 進行係に呼ばれたら、両選手は、お互いに反対の位置より試合場に一礼をして、開始線に進む。
- ② 両選手は、開始線後方に立ち、正面を向く。
- ③ 主審の合図で、「正面に礼」「主審に礼」「互いに礼」。
- ④ 主審の「構えて」「始め」の合図で、試合を開始する。

【試合中】

- ① 主審は公正な判断と選手の安全を確保するため、死角が最小限になるよう、常に最も適正な（主として、主審と両選手が三角形を作りなおかつ正面にできるだけ背を向けない）位置取りをして、試合を制御するものとする。
- ② 副審は公正な判断と選手の安全を確保するため、座席上で死角が最小限になるよう、常に適正な姿勢を保ち、主審の補佐に当たるものとする。
- ③ 試合中、一本勝ち・技有り・反則・場外などの場合、副審は笛の合図と共にそれぞれ旗によって自分の判断を示す。主審は、副審の判断を参考に判定して、「待て」・「止め」の合図で両選手を分け、開始線に戻し、判定を宣告する。主審は、試合を一時中断する場合は「待て」、試合を終了させる場合は「止め」と合図する。
- ④ 有効技（特に上段への攻撃）が十分でなかったり、反則技が軽度と判断された場合、主審は試合を続行しながら、副審の判断を求めたり、口頭により指示する。この場合安全対策上、主審は試合から目を離さず、笛の合図をたよりに副審の判断を確認する。
- ④ 一本勝ち・技有り・反則の場合、主審は、副審の判断を求め、2名以上の判断をもって有効とし、判定を宣告する。
- ⑥ 副審は、主審から判断を求められた場合、或いは、他の副審が判断を示した場合には、直ちにその判断に反応し、自分の判断を示す。
- ⑦ 副審が有効技・反則技の意思表示をして、試合を止めた場合、主審が宣告する前であれば変更・訂正を可能とする。特に、「技有り」を宣したが、倒れた選手が直ちに起きてこない場合は「一本」に変更することができる。
- ⑧ 試合中、主審の位置からでは判断しかねる状況があった場合、主審は副審を呼集して判断を求めることができる。その際は、主審の立ち位置に集合する。
- ⑨ 試合中、主審が明らかに有効技と判断したが副審の旗本数が足りない場合、試合時間の計測を一時中断するよう指示し、主審が副審を呼集して協議することができる。同意が取れた場合は判定を変更できる。審判により判断しかねる場合は、本部を含め協議することができる。
- ⑩ 試合中に本部席から判定に関する指示がある場合は、本部席で挙手による合図をし、主審は気付いたら「待て」をかけて試合を中断する。主審が気付かない時は、副審が旗と笛で合図し、主審に伝えて、「待て」をかけさせる。その後、試合時間の計測を一時中断するよう指示し、本部に集合して協議するものとする。
- ⑪ 試合中、服装が乱れた場合は、主審が試合を止め、開始線に戻して、服装を直させる。主審が試合の再開までに時間がかかると判断した場合は、試合時間の計測を一時中断するよう指示する。
- ⑫ 年少者同士の対戦、及び、力量差が大きいと判断される対戦の場合、安全対策上、早めに試合を中断する場合がある。
- ⑬ 試合が中断している最中の選手は、開始線付近に待機させる。特に背中を向けて正座させる必要はない。

【試合終了】

- ① 一本勝ち・失格の場合、主審はただちに試合を止め、両選手を正面に向かせ、勝ちを宣告する。
- ② 一本勝ち・失格が無く有効なポイント差があった場合、両選手を正面に向かせ、ポイントを確認後、勝ちを宣告する。
- ③ 一本勝ち・失格が無く有効なポイント差が無い場合、両選手を正面に向かせ、旗判定で勝敗を決した上で、勝ちを宣告する。
- ④ 勝敗の宣告が終了したら、主審の合図で、「正面に礼」「主審に礼」「互いに礼」。
- ⑤ 選手は、お互いに握手をする。
- ⑥ 選手は、試合場に一礼して、退場する。

【旗判定】

- ① 一本勝ち・失格が無い場合、タイムキーパーの試合終了の合図で、主審は「止め」と指示し、両選手を分け、開始線に戻す。
 - ② 主審は、両選手を正面に向かせ、有効なポイント差がない場合は「判定」と指示して、副審の判断を求める。副審は、笛の合図とともに、各自の判断を旗によって示す。
 - ⑤ 旗判定で、本数を数える順番は「本数の少ない方」とする。
 - ④ 判定は、副審の判断に主審の判断を加え、3名中2名以上の判断を有効とし、2名以上の判断が無い場合は引き分けとする。
 - ⑤ 本戦試合において、引き分けの場合は延長戦を行い、延長戦も引き分けの場合は、階級分類（体重）判定により、体重の少ない方を勝ちとする。階級分類（体重）判定で、測定値が同値だった場合は再延長戦を行い、判定の際はマストシステムとする。
- ※ マストシステム：審判は、通常、引き分けと判断するような僅かな差でも、必ず勝敗をつけるものとする。

〔審判の動作基準〕

- ① 主審の動作は、以下の通りとする。
 - 全ての動作に
 - 「正面に礼」 : 正面を指差し、十字を切って「押忍」。
 - 「主審に礼」 : 拳を握り、腕を自分の側に曲げる。
 - 「互いに礼」 : 拳を握り、腕を向い合せに曲げる。
 - 「構えて」 : 選手と共に、組手立ちをする。
 - 「始め」・「続行」 : 逆突きの動作をする。
 - 「待て」・「止め」 : 選手が打ち合っている場合は、手刀にした片手と片足で、割って入る動作をする。選手が離れて向い合っている場合は、両手を広げて制する動作をする。
 - 「タイムアウト」 : 手でT字を作り、試合時間の計測を一時中断するよう指示する。
 - 「一本勝ち」 : 一本を取った選手の方の手を真上に挙げる。
 - 「技有り」 : 技有りを取った選手の方の手を真横に挙げる。
 - 「合わせ一本」 : 「技有り」・「反則」の宣告をした後、一本を取った選手の方の手を真上に挙げる。
 - 「注意」 : 反則をした選手を指差し、反則の内容を宣告する。
 - 「認めず」 : 両手を開き下方で交差する。
 - 「ポイントに差はありません、判定」 : 優勢と判断した選手の方の手を斜め上に挙げる。
引き分けと判断した場合は両手を前で交叉させる。
 - 「勝ちの宣告」 : 勝った選手の方の手を斜め上に挙げる。
 - 「引き分けの宣告」 : 両手を前で交叉させる。
- ② 主審が副審に判断を求める場合の動作は、以下の通りとする。
 - 「反則技」 : 「反則技」を示す動作をしながら、片手で、副審を指す。
原則的に、「待て」の合図で試合を止め、判断を求めるが、軽度の場合は試合を続行させながら行うものとする。
その際、口頭でも注意を促す。
 - 「呼集」 : 主審は試合を止め、判断できる位置にいた副審、もしくは全員に対し、顔の高さで掌を副審側に向けてから、自分側に向け呼ぶ動作をする。
また呼集のあった副審は、旗を手早くまとめ椅子に置き、主審に向かう。
- ③ 副審の旗の振り方、及び、笛の吹き方は、以下の通りとし、旗は各判断が宣告されるまで挙げたままにしておく。
 - 「一本勝ち」 : 一本を取った選手の方の旗を真上に挙げ、笛を一度短く吹いた後、長く吹く。
 - 「技有り」 : 技有りを取った選手の方の旗を真横に挙げ、笛を長く吹く。
 - 「反則」 : 反則をした選手の方の旗を、肘を曲げて立てた状態で振り、笛を短く連続的に吹く。
 - 「場外」 : その方向の旗を床につけ、笛を短く連続的に吹く。
 - 「認めず」 : 2本の旗を前で交叉させて振る。
 - 「不明」 : 2本の旗を目の前で交叉させる。
※ 「見えない」「わからない」等
 - 「判定勝ち」 : 勝ったと判断した選手の方の旗を上方に挙げ、笛を短く吹く。
 - 「引き分け」 : 2本の旗を下方前で交叉させ、笛を短く吹く。
 - 「本部席からの指示」 : 両方の旗を、肘を曲げて立てた状態で振り、笛を短く連続的に吹く。