

第3回ワールド琉球古武道チャンピオンシップ競技規定

[対面型競技規定]

■競技場

- 第一条 競技場は、8m × 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。
髪を結ぶゴムは黒系統とする。

[審判員]

- イ 上着：白色の Y シャツ
- ロ ズボン：灰色（グレー）のスラックス
- ハ 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

■型競技の種目

- 第三条 型競技の種目は、棒と釵の二種目個人戦のみとする。

ワールド琉球古武道チャンピオンシップの基本のクラス分けは以下の通りとする。

幼年部・小学生の部・中学生の部・高校生の部・一般女子の部・一般男子級の部・壮年部・一般男子段の部・障がい者の部の9部門とする。

※但し、詳細については募集要項概要に掲載するものとし、大会参加者数により統廃合する場合もある。

■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…6尺

高校女子・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…900g 以上

高校女子・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）」を演武する場合のみ卍釵を使用するものとし、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。（以下の表にない型は、予め事務局に問い合わせること。）
- 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。それ以外は予選決勝とも同一の型で可。

棒の型

1	徳嶺の棍	8	知念志喜屋仲の棍	15	津堅の棍	22	ルーラーの棍
2	佐久川の棍（大・小）	9	瀬底の棍	16	白松の棍	23	末吉の棍
3	周氏の棍（大・小）	10	添石の棍	17	公望の棍	24	天竜の棍
4	趙氏の棍	11	白樽の棍	18	カーチンの棍	25	大屯棒
5	浦添の棍	12	祝嶺の棍	19	朝雲の棍	26	白太郎の棍
6	米川の棍	13	大城の棍	20	趙雲の棍	27	カッシン棒
7	北谷屋良の棍	14	津堅大棍	21	超雲の棍		

釵の型

1	北谷屋良の釵	5	多和田の釵	9	二丁の釵	13	サイⅠ
2	津堅志多伯の釵	6	湖城の釵	10	三丁の釵	14	サイⅡ
3	端多小の釵	7	屋嘉の釵	11	千原の釵	15	サイⅢ
4	浜比嘉の釵	8	石川の釵	12	卍の釵（慈元の釵）	16	石川小のサイ

■審判団・競技委員の構成

- 第六条 審判団の構成は、主審1人、副審4人の5人制若しくは主審1人、副審2名の3人制とし、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へ移動する。続いてお互いに礼。正面に礼をした後、コート内開始線へ移動。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へ退場、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する。
 - 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。主審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する。

■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る。

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。

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、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。

●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組手競技、型競技棒・釵の各競技で上位入賞した選手から大会事務局が総合優勝者を選出し授与する。

■障がい者クラスについて

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

- 第十四条二項 障がい者とは都道府県が発行する障がい者手帳若しくは療育手帳を交付された者で、視覚・聴覚・上肢・下肢・上下肢・心機能・内臓障害・それらに準じる者及び知的障がい者を言う。
- 第十五条 障がい者クラスは障がいの度合い、年齢及び段級の違いを問わず1クラスで行う。
- 第十六条 障がい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名の場合は参考試合として、参考演武を行う。

■障がい者クラスの使用武具

- 第十七条 障がい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 障がい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 障がい者クラスに出場する選手は計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。

■障がい者クラスの型

- 第十八条 障がい者クラスの選手が行う型は、その改造を認める。

（補足）

1. 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。

[オンライン型競技規定]

■動画撮影場所

●第一条 道場・体育館・屋外など広い場所とする。屋外の場合、運動靴を認める。

■服装

●第二条 参加選手の服装は、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。

髪を結ぶゴムは黒系統とする。

■型競技の種目

●第三条 型競技の種目は、棒・釵(規定型)と棒(指定型：大城の棍)の3種目個人戦のみとする。

ワールド琉球古武道チャンピオンシップに於いては、下記の通りの6クラスで行う。

- ① 少年1部(小学3・4年生) 8歳以上9歳以下
- ② 小年2部(小学5・6年生) 10歳以上11歳以下
- ③中学生(男女) 12歳以上14歳以下 ④一般女子 15歳以上
- ⑤一般男子級 15歳以上 ⑥一般男子 15歳以上

※但し、詳細については募集要項に掲載し、大会の参加者数によりクラスを統廃合する場合もある。

※年齢は2023年4月1日現在とする。

※小学1・2年生は少年1部に参加可。

■競技の方法（対面型競技規定と同じ）

●第四条 各競技の方法は次の通りとする。

イ 競技は1人1動画を投稿送信することとし、審判による点数方式とする。

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）…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）…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 卍釵を使用するものとし、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（対面 型競技規定と同じ）

●第五条 型は以下の表の中から選択する。（以下の表にない型に関しては予め事務局に問い合わせること。）

棒(指定型：大城の棍)クラスは大城の棍のみとする。

棒の型

1	徳嶺の棍	8	知念志喜屋仲の棍	15	津堅の棍	22	ルーラーの棍
2	佐久川の棍（大・小）	9	瀬底の棍	16	白松の棍	23	末吉の棍
3	周氏の棍（大・小）	10	添石の棍	17	公望の棍	24	天竜の棍
4	趙氏の棍	11	白樽の棍	18	カーチンの棍	25	大屯棒
5	浦添の棍	12	祝嶺の棍	19	朝雲の棍	26	白太郎の棍
6	米川の棍	13	大城の棍	20	趙雲の棍	27	カッシン棒
7	北谷屋良の棍	14	津堅大棍	21	超雲の棍		

釵の型

1	北谷屋良の釵	5	多和田の釵	9	二丁の釵	13	サイⅠ
2	津堅志多伯の釵	6	湖城の釵	10	三丁の釵	14	サイⅡ
3	端多小の釵	7	屋嘉の釵	11	千原の釵	15	サイⅢ
4	浜比嘉の釵	8	石川の釵	12	卍の釵（慈元の釵）	16	石川小のサイ

■審判団・競技委員の構成

●第六条 棒・釵規定型の審判団構成は、5人制の点数方式とする。棒(指定型：大城の棍)はAI採点とする。

●第七条 点数は最高点と最低点を除いた3人の合計点で優劣を判定する。合計点と同点の場合は、最低点が合計点に加算される。更に同点の場合は、最高点が加算され、総合点で判定する。

棒(指定型：大城の棍)は別途基準点数を設ける。

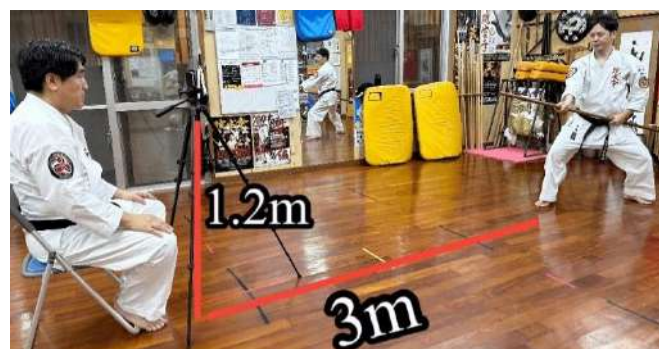
●第八条 棒・釵規定型点数は7.0~9.0の間で、0.1きざみで点数をつける。8.0を基準とする。

■演武開始及び撮影方法

●第九条 撮影は、最初に選手が中央で待機し礼をして型名を呼称後、演武開始するものとする。演武後、礼をして撮影を終了する。

●第十条 正面から固定カメラで撮影、画面は横向き、音声ON、できるだけ明るい場所で撮影。演武中は画面から出ないようにする。動画画素数はHD1,280×720とする。動画編集不可。

また、棒(指定型：大城の棍)はカメラから演武者の距離が3m、地面からカメラの高さが1.2mとする。



棒(指定型：大城の棍)

■判定の基準

●第十一条 判定の基準と失格、減点について

- イ 規程型判定基準 (1) 技の規範性 (姿勢、立ち方、手足の位置、目線、技の方向、誇張動作の有無)
(2) 技の極め (力強さ、残心、緩急、気迫)・機敏性 (終始の動作、技の遅速)
(3) 全体の統一性 (服装、節度ある態度)

棒(指定型：大城の棍)判定基準

- (1) 姿勢、立ち方、技の正確さ、スピード力強さ、重心バランス。

ロ 減点要項

- (1) 演武中、完全に画面外に出た時。
(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) 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。
(5) 下半身の安定を欠き、ふらついたとき。
(6) 着眼の方向と顔面の方向が不一致であるとき。
(7) 気合いが不適切と認められたとき。気迫の欠如が認められるとき。

ハ 失格 以下の項目に該当する場合は失格となる。

- (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) 著しく試合態度が悪いもの。
(6) 武具を取り落としたとき。
(7) バランスを崩して転倒したとき。

■表彰のこと

●第十二条 各クラスとも 1 位～3 位まで。

硬式組手競技規定

- 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、大会規定のクラスとする。
- 競技方法** 試合方法は硬式六尺棒による 6 ポイント先取りで行う。 1 本 2 ポイント、技有り 1 ポイント。
- 徒手技** 得物を所持した状態での突き蹴りを認める。尚、突き技・蹴り技のポイントはいずれも技有りとする。
- 技の効果** 得物での攻撃は面のみ 1 本、胴・小手・臍は技有りとする。
徒手での攻撃は面・胴とし技有りとする。
倒れた相手への攻撃は寸当てとし、技有りとする。
得点部位は面、胴、小手、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。
有効部位と呼称は下記の通り。
得物での攻撃 面…「上段 一本」。胴…「中段 技有り」。小手…「小手 技有り」。臍…「下段 技有り」
徒手での攻撃 面…「上段 (突き・蹴り) 技有り」。 胴…「中段 (突き・蹴り) 技有り」
- 反則**
1. 防具のない部位に対する攻撃は禁止とする。
 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と得物・徒手での喉突きは反則とする。
 3. 得物を故意に床等に叩く行為はこれを反則とする。
 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。従って得物による打突、徒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反則とする。
- 罰則**
1. 反則は故意過失を問わず罰則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。
 2. 反則は、反則 1、反則 2、反則 3 の順で宣告される。
 3. 反則 1 で相手 1 ポイント、反則 2 で相手 2 ポイント、反則 3 で相手 3 ポイントとする。
 4. 重大な反則 (相手選手を負傷させた等) の場合、一度目でも反則 2 で相手に 3 ポイント又は反則 3 で相手に 6 ポイントとなる場合がある。
- 場外** 逃避行動そのものは反則とはならないが逃避、勇足に関わらず片足でも場外に出た場合は反則となる。
- 態度** 武道精神に反する行為があった場合は罰則とする。(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厳に謹しむべきものとする。) 相手や審判を侮辱する言動、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する。
- 競技時間** 競技時間は 一般男子 3 分、壮年 2 分、一般女子 2 分、若しくは大会規定に準ずる。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、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。

軟式組手競技規定

得物 指定の五尺棒、短棒、ヌンチャク、トウンファー、刀、三節棍。

防具 面、胴、小手、臍当の防具を着用する。

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、大会規定のクラスとする。

競技方法 指定の得物による試合とし 6 ポイント先取りで行う。 1 本 2 ポイント、技有り 1 ポイント。

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 得物での攻撃は面のみ 1 本、胴・小手・臍は技有りとする。

倒れた相手への攻撃は寸当てとし、技有りとする。

得点部位は面、胴、小手、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。

有効部位と呼称は下記の通り。

得物での攻撃 面…「上段 一本」。胴…「中段 技有り」。小手…「小手 技有り」。臍…「下段 技有り」

- 反則**
1. 防具のない喉、首に対する攻撃は反則とする。
 2. 得物での突き技は全て反則とする。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反則とする。
 3. 過度な棒ぜり合い、得物での抑え技や挟み技はこれを反則する。
 4. 得物を故意に床等に叩く行為はこれを反則とする。
 5. 相手の体に加えた攻撃により得物に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 2 で相手に 3 ポイントもしくは反則 3 で相手に 6 ポイントとなる場合がある。

- 罰則**
1. 反則は故意過失を問わず罰則対象とするが、故意に行われたと認められた場合は重大な反則とする
 2. 反則は、口頭注意、反則 1、反則 2、反則 3 の順で宣告される
 3. 口頭注意は罰則なし、反則 1 で相手 1 ポイント、反則 2 で相手 2 ポイント、反則 3 で相手 3 ポイントとする。
 4. 相手を負傷させた等の場合の反則は反則 2 で相手に 3 ポイントもしくは、反則 3 で相手に 6 ポイントとなる場合がある。

場外 逃避行動そのものは反則とはならないが逃避、勇足に関わらず片足でも場外に出た場合は反則となる。

態度 武道精神に反する行為があった場合は罰則とする。（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厳に謹しむべきものとする。）相手や審判を侮辱する言動、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する。

競技時間 競技時間は 2 分、若しくは大会規定に準ずる。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、1 分先取りの延長戦を行う。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。

型競技審判方法

判定 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

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う。

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。同時に全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。

軟式・硬式組手審判方法

判定 審判は主審 1 名、副審 4 名の 5 人制とする。

1. 過半数以上の旗が上がる事でポイントとなる。
2. 反則に関しても、過半数以上の旗が上がる事で決する。
3. 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、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。
4. 旗の上げ方
技有りは真横に旗を出し、一本は上方に真直ぐ上げる。尚、反則があった場合は、該当する選手に旗を向けて指す。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判定する。

※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。

※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覆る事は無いものとする。