

②減点、加点の基準は次の通りとする

動作の正確さ	① 立ち方、突き、蹴り、打ち、受けのそれぞれの技が正確であること。 ② 中間動作が適切であり、無駄な動きが無いこと。 ③ 重心の移動やバランスが優れていること。
技の緩急	① 早く動くところが早く動いている。 ② 穏やかに動くところが穏やかに動いている。 ③ 連続動作が用法に即したリズムで動いている。
力の強弱	① 力の入れるところに適当な力が入っている。 ② 力を抜くところで力が抜けていること。 ③ 技の威力がしっかりと表現できている。
息の調整	① 息吹や気合いが適切にできているか。 ② 呼吸の乱れがなく動作との調和が図れているか。

③上記の他に次の項目で減点または失格となる。

演武開始時選手が言う型名と実際の演武型が異なる場合（失格）
競技場から両足が出てしまった場合（失格）
競技場から片足が出てしまった場合（減点）
型演武を中断した場合は失格。一時中断の場合は、主審の判断で合議の上 減点とする。
型の動作の間違い。
その他の問題が生じた場合は主審が判断し、合議の上判断する。
判断に迷う場合は、型競技審判長の裁可に従う。

6. 演武進行方法

① 選手は、呼名されたら場外線の中に入って一礼をし、演武開始場所に立つ。
② 主審の「正面に礼」の号令で礼をする。
③ 主審が右手を高く上げ「始め」の合図で型の演武を行う。
④ 型を開始する際は、黙想をし、大きな声で正確に型名を言ってから息吹を開始する。（型名を申告する際、型名を絶叫してはならない。）
⑤ 型の演武が終了したら自分でなおり主審の号令を待つ。
⑥ 主審の「採点とります採点」の号令で一斉に採点を行いすみやかに集計し、予選順位を決め、決勝選出者を確定する。
⑦ 主審の「正面に礼」の号令で選手は礼をして退場する。
⑧ 選手は競技場から出るときは、場外線の手前で正面に礼をしてから競技場の外にでる。