

審判構成

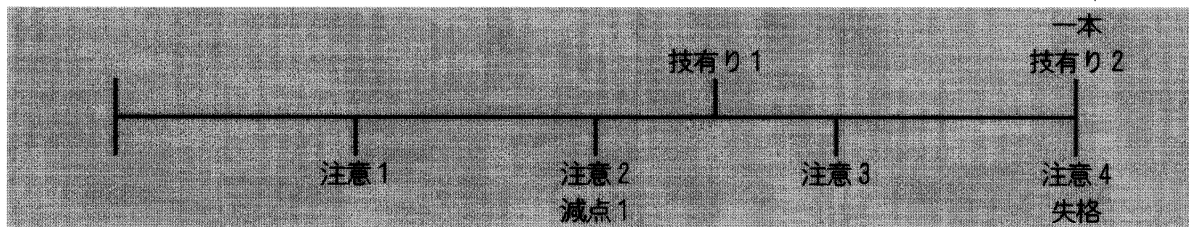
- ✓判定については審判長および審判員で決定する。
- ✓審判長および審判員は同等の権限を持って判定にあたるが、最終決定は全て審判長の裁決による。
- ✓審判員は主審1名と副審2名以上を原則とし構成する。
- ✓審判長は主審に意見を述べたり要請することができる。
また、主審は必要があれば審判長に意見を求めたり要請することができる。

審判と勝敗

- ✓本戦で必ず優劣を決定する本戦マスト方式(延長戦を行わない)とする。
- ✓勝敗は一本勝ち、技有り(2回取った場合は一本となる)、判定勝ち、相手の失格ないし棄権により決定される。
- ✓一本勝ち・失格・棄権がない場合は主審と副審の内、過半数の判定で決定する。
- ✓判定によって勝敗を決する場合は、主審の「判定」宣告と同時に全審判員が表示を行う主審同時上げとする。
- ✓試合中、主審を中心とし審判員同士で協議を行うことができる。

判定基準

- ✓1試合の全体を見て判定を行う。
- ✓①技有りの有無、②減点の有無、③ダメージ、④技の的確性、⑤気迫の順とする。
※必ずしも手数足数がダメージに勝るものではない。



一本勝ち

- ✓反則箇所を除き相手に対して突き、蹴りなどによりダメージを与え、3秒以上相手を倒した場合。
- ✓戦意喪失した場合。
- ✓技有りを2回取った場合。

技有り

- ✓反則箇所を除き相手に対して突き、蹴りなどによりダメージを与え、3秒以内に立ち上がった場合。
- ✓反則箇所を除き相手に対して突き、蹴りなどによりダメージを与え、動きが止まった場合。
- ✓上段への蹴りが的確にクリーンヒットした場合。
- ✓前蹴りや下段蹴りなどで相手を倒し、タイミングよく下段突きをで決めた場合。
- ✓技を仕掛けた選手が転倒し、その相手選手がタイミングよく下段突きをで決めた場合。

反則

- ✓金的への攻撃、頭突き、掴み、抱えこみおよび掌低または拳、肩による押しは全て反則となる。
- ✓拳、肘など肩も含め腕部位による首を含めた顔面への攻撃。(上段ヒザは反則となる)
- ✓頭をつけての攻撃。前進ありきの体圧。(踏ん張って上体をのけぞらせる行為も体圧とする)
- ✓倒れた相手への攻撃。および背後からの攻撃。
- ✓掛け逃げ、故意による転倒と審判が見なした場合は注意を与える。
- ✓審判が消極的と判断した場合は注意を与える。
- ✓反則は注意2で減点1となり注意4で失格となる。但し、悪質と判断された場合は即失格も有り得る。