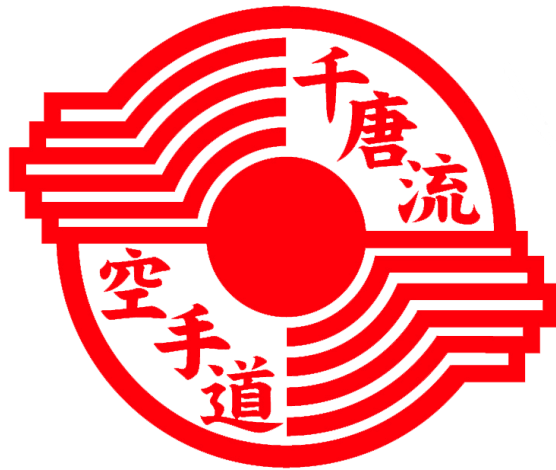


# **Chito-Ryu Karate-Do 2026 Soke Cup Tournament Rules**

## **千唐流空手道 2026年 宗家杯 大会規則**



**DRAFT – Version 0.1.2**



# Table Of Contents

## 目次

Section 1 - General Rules For Officials.....	4
第1章 - 審判員の一般規則.....	4
Article 1 - Code of Ethics For Officials.....	4
第1条 - 審判員の倫理規定.....	4
Article 2 - Roles of Officials.....	5
第2条 - 審判員の役割.....	5
Article 3 - Dress Code For Officials.....	7
第3条 - 審判員の服装規定.....	7
 Section 2 - Rules For Coaches.....	9
第2章 - コーチの規則.....	9
Article 1 - General Rules For Coaches.....	9
第1条 - コーチの一般規則.....	9
Article 2 - Protests.....	9
第2条 - 抗議.....	10
 Section 3 - Rules For All Competitors.....	12
第3章 - すべての選手の規則.....	12
Article 1 - Dress Code & Presentation For Competitors.....	12
第1条 - 選手の服装および身だしなみの規定.....	13
 Section 4 - Kata Competition.....	15
第4章 - 形競技.....	15
Article 1 - The Kata Court.....	15
第1条 - 形競技の試合場.....	15
Article 2 - Dress Code.....	15
第2条 - 服装規定.....	15
Article 3 - Kata Event Types.....	16
第3条 - 形競技の種目.....	16
Article 4 - Organisation of Kata Events.....	17
第4条 - 形競技の運営.....	17
Article 5 - Open & Close of Kata Events.....	18
第5条 - 形競技の開始と終了.....	18
Article 6 - Operation of the Match.....	20

第6条 - 試合の進行.....	21
Article 7 - Scoring System.....	22
第7条 - 採点方式.....	23
Article 8 - Evaluation & Scoring Criteria.....	24
第8条 - 評価および採点基準.....	26
Article 9 - Additional Scoring Criteria For Team Kata.....	29
第9条 - 団体形の追加評価基準.....	29
Article 10 - Additional Rules & Scoring Criteria For Kobujutsu (Bo & Sai).....	30
第10条 - 古武術(棒術および釵術)の追加ルールおよび採点基準.....	30
Section 5 - Kumite Competition.....	32
第5章 - 組手競技.....	32
Article 1 - The Kumite Court.....	32
第1条 - 組手試合場.....	32
Article 2 - Dress Code & Protective Equipment.....	34
第2条 - 服装コードと防具.....	34
Article 3 - Kumite Event Types.....	36
第3条 - 組手の競技種別.....	36
Article 4 - Organisation of Kumite Events.....	37
第4条 - 組手競技の運営.....	37
Article 5 - Match Time.....	38
第5条 - 試合時間.....	39
Article 6 - Responsibilities & Authority of the Officials.....	41
第7条 - 審判の責任と権限.....	43
Article 7 - Open & Close of Individual Kumite Divisions & Team Kumite.....	47
第8条 - 個人組手部門および団体組手の開始・終了.....	47
Article 8 - Operation of the Match.....	49
第8条 - 試合の運営.....	50
Article 9 - In Case of a Tied Match.....	52
第9条 - 引き分けの場合.....	52
Article 10 - Scoring.....	54
第10条 - 得点.....	55
Article 11 - Violations, Penalties & Disqualifications.....	58
第11条 - 違反、ペナルティ、失格.....	59
Article 12 - Head Contact.....	61
第12条 - 頭部接触.....	62
Article 13 - Injuries & Accidents.....	64
第13条 - 負傷および事故.....	64
Article 14 - Additional Rules for Team Kumite Events.....	66

---

第14条 - 団体組手競技の追加規則.....	67
Appendix 1 – Age Divisions.....	69
付録1 – 年齢区分.....	69
Appendix 2 – Approved Kata (Karate).....	69
付録2 – 公認形 (空手).....	69
Appendix 3 – Approved Kata (Kobujutsu – Bo).....	69
付録3 – 公認形 (古武術 – 棒).....	69
Appendix 4 – Approved Kata (Kobujutsu – Sai).....	69
付録4 – 公認形 (古武術 – 釵).....	69
Appendix 5 – Kata Score Sheet.....	69
付録5 – 形スコアシート.....	69
Appendix 6 – Approved Protective Equipment.....	70
付録6 – 公認防具.....	70
Appendix 7 – Kumite Referee – Terminology.....	70
付録6 – 組手審判用語集.....	70
Appendix 8 – Kumite Referee – Hand Gestures.....	70
付録8 – 組手審判の手のジェスチャー.....	70
Appendix 9 – Corner Judge – Flag Signals.....	70
付録9 – 副審の旗信号.....	70
Appendix 10 – Kumite Score Sheet.....	70
付録10 – 組手スコアシート.....	70

---

## Section 1 - General Rules For Officials

### 第1章 - 審判員の一般規則

#### Article 1 - Code of Ethics For Officials

1. Officials must be neutral and fair.
2. Officials must act in a dignified manner and maintain a commanding presence.
3. Officials must attentively observe the match and also judge each movement accurately.
4. During a match, officials should not converse with people other than the officials and athletes involved in the match.
5. Officials must maintain a refined manner so that their actions do not negatively affect the flow of the match.
6. When possible the team of officials should be made up of officials from different countries, prefectures and/or dojos.

**※ Note:** Any officials who blatantly disregard the code of ethics will be relieved of official duties by the Chief Referee.

#### 第1条 - 審判員の倫理規定

1. 審判員は中立かつ公平でなければなりません。
2. 審判員は威厳を正し、指導力のある態度を保たなければなりません。
3. 試合を注意深く観察し、一挙一動を正確に判定する必要があります。
4. 試合中、審判員は試合に関与している審判員および選手以外の人と話をしてはなりません。
5. 審判員は洗練された態度を維持し、自らの行動が試合の流れに悪影響を及ぼさないようにしなければなりません。
6. 可能であれば、審判員のチームは異なる国、県、または道場から選出されたメンバーで構成されるべきです。

※注: 倫理規定を明らかに無視する審判員は、審判長の判断により職務を解かれます。

## Article 2 - Roles of Officials

1. The Chief Official is responsible for overseeing and directing all referees and table officials at the tournament and has the final say on all rule interpretations or protests.
2. The Head Referee is responsible for overseeing the judging panel and table officials on a specific court.
3. The Judge is responsible for awarding points in kata events or offering their opinion for points and penalties in kumite matches with flags.
4. The Arbitrator (kansa) is responsible for ensuring that the rules are being correctly followed by the Head Referee and Judges.
5. Table Officials
  - a) The Announcer is responsible for calling competitors into the court and announcing scores in kata events.
  - b) The Scorers are responsible for recording the scores awarded in kata events and all points, penalties and results awarded by the referee in kumite events.
  - c) The Timekeeper is responsible for keeping time during kumite matches.

*※Note: If digital scoreboards are used, a secondary scorer will keep a paper backup of scores, penalties and results. If there is no digital scoreboard, there will be two scorers who each record their own copy of the scores.*

## 第2条 - 審判員の役割

1. 審判長: 審判員および記録係員全員を監督し、指導する責任を負います。規則の解釈や抗議に関する最終判断権を持っています。
2. 主審: 特定の試合場における審判団および記録係員を監督する責任を負います。
3. 審判員: 形の試合では得点を与え、組手試合では旗を用いて得点や反則の意見を提示します。
4. 監査員(監査): 主審および審判員が規則を正しく遵守していることを確認する責任を負います。
5. 記録係員
  - a. 呼び出し係: 選手を試合場に呼び入れ、形の試合で得点を発表する責任を負います。
  - b. 記録係: 形の試合で与えられた得点や、組手試合で審判員が与えた得点、反則、および結果を記録する責任を負います。



c. タイムキーパー: 組手試合中の時間を計測する責任を負います。

※注: デジタル得点板が使用される場合、補助記録係が得点、反則、および結果の紙によるバックアップを取ります。デジタル得点板がない場合、2人の記録係がそれぞれ独自に得点を記録します。

## Article 3 - Dress Code For Officials

1. All referees, corner judges, and arbitrators must wear the designated uniform. This uniform must be worn for all official clinics and all tournaments. Alternatively, the ceremonial referee uniform may be worn for tournaments if instructed to do so by the tournament director. Table officials may or may not have a uniform.
2. The designated uniform is as follows:
  - A navy blue blazer with two silver or gold buttons
  - A white long or short sleeved dress shirt (depending on the season)
  - The designated Chito-Ryu neck tie without a tie bar or pin
  - Solid grey dress pants
  - Solid navy blue or black socks and black slip-on shoes
3. The ceremonial referee uniform is as follows:
  - A plain white karate gi with a Chito-Ryu crest
  - A black hakama
  - Karate belt of rank
4. The chief official has the authority to disqualify any officials who do not follow the dress code.

*※Note: Referees will be allowed to take off their blazers after receiving permission from the Chief Referee.*

## 第3条 - 審判員の服装規定

1. すべての主審、副審、および監査員は、指定された制服を着用しなければなりません。この制服は、公式講習会およびすべての大会で着用される必要があります。また、大会ディレクターの指示があった場合には、儀式用審判服を大会で着用することも許可されます。記録係員には制服がある場合とない場合があります。
2. 指定された制服は以下の通りです:
  - 銀色または金色のボタンが2つ付いた紺色のブレザー
  - 季節に応じた長袖または半袖の白いドレスシャツ
  - 千唐流指定のネクタイ(ネクタイピンやタイバーはつけません)
  - 無地の灰色のスラックス

- 無地の紺色または黒の靴下、紐や金具が付いていない黒の靴
3. 儀式用審判服は以下の通りです:
- 千唐流の紋章が付いた無地の白い空手着
  - 黒の袴
  - 段位に応じた空手の帯
4. 審判長は、服装規定に従わない審判員を失格とする権限を持っています。

## Section 2 - Rules For Coaches

### 第2章 - コーチの規則

#### Article 1 - General Rules For Coaches

1. Coaches must always wear a visible ID card or arm band to clearly indicate their role.
2. Coaches may only call advice to their competitor from the designated coaches chair in the competition area.

#### 第1条 - コーチの一般規則

1. コーチは常に役割を明示するためのIDカードまたは腕章を分かりやすいように着用しなければなりません。
2. コーチは競技エリア内の指定されたコーチ用の椅子からのみ、選手にアドバイスを送ることができます。

#### Article 2 - Protests

1. Only coaches may make a protest to the kansa (arbitrator) in kumite matches or the head referee of the court in kata matches.
2. Protests may only be raised if they believe there was an error in the application of the rules which may effect the result.
3. The procedure for making a protest for kata events (individual kata, team kata, kobujutsu bo & kobujutsu sai events) is as follows:
  - Before the next round of the event has started or before the next event, the coach must get the attention of the head referee for that court to make a verbal protest. If the event is ongoing, the proper way to do this is to stand at the edge of the court near the official's table, with a hand raised until acknowledged by the head referee.
4. The procedure for making a protest for kumite events (individual kumite or team kumite) is as follows:
  - Before their competitors leave the court, the coach must stand up from their coaching chair with their hand raised to get the attention of the kansa

(arbitrator). The kansa will then alert the head referee of the court to stop the match.

5. The head referee (for kata matches) or the kansa (for kumite matches) and the coach will discuss the protest as quickly as possible. If the head referee agrees that there was an error, the competitors and table officials will be advised of the correction.
6. If the coach still does not agree, the coach may escalate the protest to the chief official for the tournament, via the head referee of the court. The decision of the chief official for the tournament will be final.
7. If the chief official for the tournament believes a coach is making persistent, unnecessary protests, this may result in “Shikkaku” disqualification from the tournament for the coach and/or the competitor(s) they represent.

**※ Note:**

The following are some examples of why a coach can make a protest:

- In a kata match, a competitor repeated a kata from the previous round.
- In a kumite match, a point or penalty is awarded by the referee, when there is not a majority decision by the judging panel (referee & corner judges).
- In a kumite match, a point or penalty is awarded by the referee to the wrong competitor, when there is not a majority decision by the judging panel (referee & corner judges).
- In a kumite match, the time keeper failed to start or stop the clock at the appropriate time.

## 第2条 - 抗議

1. 組手試合ではコーチのみが監査員(監査)に、形試合では試合場の主審に対して抗議を行うことができます。
2. 抗議は、規則の適用に誤りがあり、その結果が試合の結果に影響を及ぼす可能性があると考えられる場合にのみ行うことができます。
3. 形種目(個人形、団体形、古武術棒、古武術釵)における抗議の手順:
  - 次の試合ラウンドが始まる前、または次の種目が始まる前に、試合場の主審の注意を引き、口頭で抗議を行います。試合が進行中の場合は、記録係の近くで試合場の端に立ち、手を挙げて主審に認識されるまで待つのが正しい手順です。
4. 組手種目(個人組手または団体組手)における抗議の手順:

- 選手が試合場を離れる前に、コーチはコーチ用の椅子から立ち上がり、手を挙げて監査員の注意を引きます。監査員は試合場の主審に伝え、試合を停止させます。
- 5. 主審(形試合の場合)または監査員(組手試合の場合)とコーチは、抗議についてできるだけ迅速に話し合います。主審が誤りを認めた場合、選手および記録係員に訂正内容が通知されます。
- 6. コーチがなおも同意しない場合、主審を通じて大会の審判長に抗議を上告することができます。大会の審判長の判断が最終決定となります。
- 7. 大会の審判長が、コーチが不必要な抗議を行っているとは判断した場合、そのコーチおよび/または代表する選手に対して「失格」処分が下される可能性があります。

**※注:** 以下は、コーチが抗議を行う理由となる例です。

- 形試合で、選手が前の回で演武した形を繰り返した場合。
- 組手試合で、審判員が判定員の多数の合意に達していない状態で得点または反則を与えた場合。
- 組手試合で、判定員の多数の合意に達していない状態で審判員が間違った選手に得点または反則を与えた場合。
- 組手試合で、タイムキーパーが適切なタイミングで時計を開始または停止しなかった場合。

## Section 3 - Rules For All Competitors

### 第3章 - すべての選手の規則

#### Article 1 - Dress Code & Presentation For Competitors

1. Competitors must wear a solid white karate gi without any sponsorship names or logos (other than branding from the manufacturer). The Chito-Ryu crest should be on the left at around chest height. The following additional items are allowed on the karate gi:
  - a. National flag (positioned on the left sleeve of the karate gi jacket)
  - b. Registration numbers issued by the tournament organisers (placed on the back of the jacket or another position as directed by the tournament organisers.)
  - c. The dojo name
  - d. The competitor's name
2. The karate gi must be clean and in good condition. No rips, tears or blood stains.
3. The karate gi top must cover the buttocks and reach the middle of the thigh when the belt is tied at the waist.
4. A solid white t-shirt may be worn underneath the karate gi top by female competitors.
5. The length of the sleeves is at maximum to the wrist and at minimum no shorter than the middle of the forearm. The sleeves are not allowed to be rolled up.
6. Pant length must be longer than the lower 2/3 of the shin and cannot be rolled up.
7. Each competitor must have clean and well kept hair at a length that does not interfere with the match. Headbands and sweatbands are not acceptable except under the headgear in kumite. If the head referee believes a competitor has dirty and/or hair that is too long, they may disqualify the competitor from the tournament after receiving permission from the chief official.
8. Fingernails and toenails must be cut short so as to not cause injury to other competitors.
9. Metal accessories or anything that may cause injury is also forbidden.
10. Eyeglasses are forbidden for all event types (soft contact lenses are allowed).

11. The use of bandages and bandage clips must follow the recommendations of the emergency staff and must be approved by the chief official.
12. If an issue with the dress code or presentation is identified by the head referee, the competitor will be given 1 minute to rectify the issue. Failure to rectify the issue in the allocated time will result in disqualification from the event.

## 第1条 - 選手の服装および身だしなみの規定

### 1. 空手着:

- a. 選手は、無地の白い空手着を着用しなければなりません。スポンサー名やロゴ（製造元のブランドロゴを除く）の付いたものは禁止です。
- b. 千唐流の紋章は左胸（付近）に付ける必要があります。
- c. 以下の追加項目が空手着に許可されています:
  - i. 国旗（空手着の上着の左袖に配置）
  - ii. 大会主催者から発行された登録番号（上着の背中または大会主催者が指定する位置に配置）
  - iii. 道場名（目立ちすぎないサイズ）
  - iv. 選手名（目立ちすぎないサイズ）

2. 空手着は清潔で良好な状態であること。破れ、裂け、または血痕があってはなりません。
3. 上着は、帯を腰に結んだ状態で臀部を覆い、大腿部の中間まで達する必要があります。
4. 女性選手は、空手着の上着の下に無地の白いTシャツを着用することができます。
5. 袖の長さは手首までが最大で、前腕の中間より短くないこと。袖は折り返してはなりません。
6. ズボンの長さは、脛の下部三分の二を超える必要があり、裾の折り返しは禁止です。

### 7. 髪型と身だしなみ:

- a. 髪は清潔に保ち、試合の妨げにならない長さに整えること。組手でヘッドギアの下に着用する以外には、ヘッドバンドやスウェットバンドは許可されません。
- b. 主審が、選手の髪が汚れている、または長すぎると判断した場合、大会審判長の許可を得た上で、その選手を大会から失格とすることができます。
- c. 爪（手足）は短く切り、他の選手を傷つけないようにすること。
- d. 金属製のアクセサリーや、怪我の原因となるものは禁止です。

### 8. 眼鏡:

すべての種目で眼鏡の使用は禁止されています（ソフトコンタクトレンズは許可されます）。

### 9. 包帯とクリップ:

包帯や包帯クリップの使用は、救急スタッフの勧告に従い、大会審判長の承認を得る必要があります。



## 10. 違反時の対応:

主審が服装や身だしなみに問題があると判断した場合、選手には問題を解決するため1分間を与えられます。指定された時間内に問題が解決されない場合、その選手はその種目から失格となります。

## Section 4 - Kata Competition

### 第4章 - 形競技

#### Article 1 - The Kata Court

1. The kata court must be square and marked with visible lines or mats. Moreover, the surface must be flat and free of obstructions.
2. The space must be big enough to do kata.
3. See court layout diagram below .

#### 第1条 - 形競技の試合場

1. 形競技の試合場は正方形でなければならず、明確なラインまたはマットで区切られている必要があります。さらに、  
試合場の表面は平坦で障害物がない状態であることが求められます。
2. 試合場は形を演武するのに十分な広さでなければなりません。
3. 試合場の配置図については、以下を参照してください。

#### Article 2 - Dress Code

1. Refer to Section 3 - Rules For All Competitors, Article 1 Dress Code & Presentation For Competitors.

#### 第2条 - 服装規定

1. 「第3章 - すべての選手の規則」第1条「選手の服装および身だしなみの規定」を参照してください。

## Article 3 - Kata Event Types

1. Individual Kata. Divisions may be separated by gender, age and/or rank, at the discretion of the tournament director.
2. Team Kata. Teams of three competitors. Teams may be all male, all female or mixed gender. Divisions may be separated by age and/or rank, at the discretion of the tournament director.
3. Kobujutsu Bo. Divisions may be separated by gender, age and/or rank, at the discretion of the tournament director.
4. Kobujutsu Sai. Divisions may be separated by gender, age and/or rank, at the discretion of the tournament director.

## 第3条 - 形競技の種目

1. 個人形:

部門は、性別、年齢、または段位によって分けられることがありますが、これは大会ディレクターの裁量によります。

2. 団体形:

3名の選手からなる団体。団体は全員男性、全員女性、または混合性別で構成することができます。部門は年齢または段位によって分けられることがありますが、これも大会ディレクターの裁量によります。

3. 古武術棒(こぶじゅつぼう):

部門は性別、年齢、または段位によって分けられることがありますが、これは大会ディレクターの裁量によります。

4. 古武術槍(こぶじゅつさい):

部門は性別、年齢、または段位によって分けられることがありますが、これも大会ディレクターの裁量によります。

## Article 4 - Organisation of Kata Events

1. Kata events will operate as a multi-round, elimination competition.
2. The number of rounds is determined by the number of competitors (or teams) in the event, with a maximum of 3 rounds.
3. If there are 20 or more competitors (or teams), there will be three rounds, with top 16 competitors (or teams) from the first round will progress through to the next round. And then, the top 8 competitors (or teams) from the second round will progress through to the final round.
4. If there are 12-19 competitors (or teams), there will be two rounds, the top 8 competitors (or teams) will progress through to the final round.
5. If there are less than 12 competitors (or teams), there will be only 1 round.

## 第4条 - 形競技の運営

1. 形競技は複数回戦の勝ち抜き式競技として行われます。
2. ラウンド数は競技者（または団体）の数によって決まり、最大3回戦です。
3. 競技者（または団体）が20名以上の場合、3回戦が行われ、1回戦で上位16名（または団体）が次のラウンドに進みます。その後、2回戦で上位8名（または団体）が決勝ラウンドに進みます。
4. 競技者（または団体）が12～19名の場合、2回戦が行われ、上位8名（または団体）が決勝ラウンドに進みます。
5. 競技者（または団体）が12名未満の場合、1回戦のみが行われます。

## Article 5 - Open & Close of Kata Events

1. The following occurs before the first performance in all kata events.
  - a. All individuals or team members line up on the side of the court as directed by the head referee. The judging panel line up at the edge of the court (with the head referee in the centre).
  - b. The head referee calls and indicates “shomen ni, rei”, everyone bows to the front.
  - c. The head referee calls and indicates “otagai ni, rei”, everyone bows in the direction of the centre of the court.
  - d. The judges turn to face the head referee and bow.
  - e. The head referee and judges move to their chairs and wait for the announcer to call the first competitor or team.
2. The following occurs after the final competitor has exited the court.
  - a. The head judge, check all the scores and final places.
  - b. All competitors and the judging panel line up at the edge of the ring in their respective positions (same as the start of the event or match).
  - c. The head referee announces the top 3 places. In the case that the finals are being done at a different time or court, the competitors progressing to the finals are announced.
  - d. The head referee calls and indicates “otagai ni, rei”, everyone bows in the direction of the centre of the court.
  - e. The head referee calls and indicates “shomen ni, rei”, everyone bows to the front.
  - f. The judges and arbitrator turn to face the head referee and bow.

## 第5条 - 形競技の開始と終了

1. 形競技の最初の演武の前に以下が行われます:
  - a. 全ての個人または団体メンバーは、主審の指示に従い試合場の側面に整列します。審判団は試合場の端に整列し、主審は中央に立ちます。
  - b. 主審が「正面に、礼」と号令し、全員が正面に向かって礼をします。
  - c. 主審が「お互いに、礼」と号令し、全員が試合場中央に向かって礼をします。

- 
- d. 審判員は主審の方を向き、礼をします。
  - e. 主審と審判員は椅子に移動し、呼び出し係が最初の競技者または団体を呼ぶのを待ちます。
2. 最後の競技者が試合場を退出した後、以下が行われます:
- a. 主審が全ての得点と最終順位を確認します。
  - b. 全ての競技者と審判団は、それぞれの位置(イベントまたは試合の開始時と同じ位置)に試合場の端で整列します。
  - c. 主審が上位3位を発表します。決勝戦が別の時間または試合場で行われる場合は、決勝進出者を発表します。
  - d. 主審が「お互いに、礼」と号令し、全員が試合場中央に向かって礼をします。
  - e. 主審が「正面に、礼」と号令し、全員が正面に向かって礼をします。
  - f. 審判員と監査員は主審の方を向き、礼をします。
-

## Article 6 - Operation of the Match

1. The announcer will call the next competitor (or team) to the competition area, and also announces who will compete thereafter.
2. The competitor (or team) must stand up and enter the competition area when their name is called, bowing as they enter the competition area.
3. The competitor (or team) enters the competition area and moves to the designated start position, bows to the judges, announce the name of the kata they are going to perform, and then start the kata. Failing to bow will result in a deduction of points (refer to Article 8).
4. When the kata name is announced, the scorer records the name of the kata and checks to make sure the kata is on the list of allowed kata for that division and also checks that the kata is not being repeated from the previous round (if applicable). If either of these things occur, at the completion of the kata, the scorer must stand up with their hand raised to catch the attention of the head referee for the court. This must occur before any scores are awarded or announced. This will result in the disqualification of the competitor (or team).
5. After they finish the kata, the competitor (or team) must once again bow to the judges, return to the designated start position, and then wait for the judges to display their scores.
6. After the first competitor (or team) of the event has performed the head referee will call all judges together to standardise the scoring for that event.
7. The head referee will call “hantei” and sound a whistle (electric buzzer) to indicate to the other judges that it is time to display their scores. The judges will then clearly display their scores so that they can be recorded. Score cards should be held in the right hand.
8. The announcer will stand up, indicate towards the head judge and announce the score, repeating for each judge in a clockwise direction. After a judges score has been announced, they should turn their score towards the audience.
9. Once all scores have been called out and recorded and the total score has been announced, the head referee will once again sound a whistle (electronic buzzer) to indicate to the judges to lower their score cards.
10. The competitor can then exit the court, walking backwards to the edge of the court, bowing upon exit and then return to their waiting position.

## 第6条 - 試合の進行

1. 呼び出し係が次の競技者(または団体)の名前を読み上げ、競技エリアへの入場を指示します。同時に、その次に演武する競技者(または団体)も発表されます。
2. 試合場への入場:  
競技者(または団体)は名前が呼ばれたら立ち上がり、競技エリアに入ります。エリアに入る際には礼を行います。
3. 開始位置への移動と準備:  
競技者(または団体)は指定された開始位置に移動し、審判に対して礼を行います。その後、演武する形の名前を発表し、形の演武を開始します。礼を行わない場合は減点されます(第8条参照)。
4. 形の確認:  
記録係は発表された形の名前を記録し、その形がその部門で許可されている形であること、及び前回演武された形を繰り返していないことを確認します。違反がある場合、形の演武終了後、記録係は手を挙げて主審に注意を促します。この確認は得点発表前に行われなければなりません。違反が確認された場合、競技者(または団体)は失格となります。
5. 演武後の手順:  
形の演武を終えた競技者(または団体)は再び審判に礼を行い、指定された開始位置に戻り、得点が表示されるのを待ちます。
6. スコアの標準化:  
イベントの最初の競技者(または団体)の演武後、主審が審判を呼び集め、そのイベントの判定基準を標準化します。
7. スコアの表示と記録:  
主審が「判定」(判定を示す掛け声)をかけ、笛(または電子ブザー)を鳴らして審判に得点を提示するよう指示します。審判は右手で得点カードを掲げ、明確に得点を表示します。
8. 呼び出し係が立ち上がり、主審から時計回りに各審判の得点を順に読み上げます。得点を読み上げられた審判は、得点カードを観客に向けます。
9. スコアの終了:  
全ての得点を読み上げられ、記録され、合計得点が発表された後、主審が再びホ イッスル(電子ブザー)を鳴らし、審判が得点カードを下げるよう指示します。
10. 競技エリアの退出:  
競技者は試合場の端まで後ろ向きで移動し、退出時に礼をしてから待機位置に戻ります。



## Article 7 - Scoring System

1. There will be 5 judges (including the head referee) and each judge will award a score. The purpose of the score is to rank the competitors. If possible, giving multiple competitors the same score should be avoided.
2. In the case of three rounds of competition; the scoring range for the first round will be 5.00 – 7.00, the scoring range for the second round will be 6.00 – 8.00 and the scoring range for the final round will be 7.00 – 9.00.
3. In the case of only two rounds of competition; the scoring range for the first round will be 6.00 – 8.00 and the scoring range for the final round will be 7.00 – 9.00.
4. In the case of a single round of competition; the scoring range for the first round will be 7.00 – 9.00.
5. Points do not carry forward from one round to the next, only points from that round will be counted.
6. When recording the scores, the highest and lowest scores will be discarded, only the three remaining scores will count towards the total score.
7. If there is a tie after doing the above calculation then the lowest scores of the three judges will be compared, the competitor with the highest of these scores to be declared the winner.
8. If there is still a tie after comparing the three lowest scores of the judges then the highest scores of the three judges will be compared, the competitor with the highest of these scores to be declared the winner.
9. If there is still a tie after comparing the high scores of the three judges then the competitors will perform another kata to decide the winner.
10. When performing an extra kata for a tie-breaker, the competitor (or team) must use a different kata than the one performed resulting in the tie. The kata performed for the tie-breaker can be used in the next round.
11. All competitors involved in the tie-breaker must advise the table official the kata they will be performing before the first competitor performs their kata.
12. Tie breakers will only be carried out if required to determine who moves to the next round or to determine the top 3 places in the final round.
13. When judging a tie-break, all judges must give the tied competitors different scores to avoid another tie.

***※ Note:*** In some cases, it may be necessary to have only 3 judges. In this case, all 3 scores count towards the total score.

---

## 第7条 - 採点方式

### 1. 審判員の構成:

試合では5人の審判員(主審を含む)が各自採点します。得点は競技者の順位を決定する目的で与えられ、可能な限り複数の競技者に同じ得点を与えることは避けるべきです。

### 2. 得点の範囲:

#### a. 3ラウンドの場合:

- 第1ラウンド: 5.00 ~ 7.00点
- 第2ラウンド: 6.00 ~ 8.00点
- 決勝ラウンド: 7.00 ~ 9.00点

#### b. 2ラウンドの場合:

- 第1ラウンド: 6.00 ~ 8.00点
- 決勝ラウンド: 7.00 ~ 9.00点

#### c. 1ラウンドの場合:

- 第1ラウンド: 7.00 ~ 9.00点

### 3. 得点の扱い:

- a. 各ラウンドの得点は独立しており、前ラウンドの得点は次ラウンドに持ち越されません。
- b. 記録時に、最高点と最低点を除外し、残りの3つの得点が合計点として計算されます。

### 4. 同点の場合:

- a. 第一段階: 残り3つの得点の中で、最も低い得点を比較します。高い得点を持つ競技者が勝者となります。
- b. 第二段階: それでも同点の場合、残り3つの得点の中で最も高い得点を比較します。高い得点を持つ競技者が勝者となります。
- c. 再演武: それでも同点の場合、競技者は別の形を演武して勝者を決定します。

### 5. 再演武の条件:

- a. 再演武では、同点となった形とは異なる形を演武しなければなりません。ただし、再演武で使用した形は次の回でも使用可能です。
- b. 同点となった競技者(または団体)は、演武前にテーブル担当者に演武する形を伝えなければなりません。

### 6. 再演武の実施:

再演武は、次ラウンドに進む競技者、または決勝戦の上位3位を決定するために必要な場合のみ行われます。

### 7. 同点防止のための規則:

再演武を審査する際、審判員は同点を避けるため、競技者(または団体)に異なる得点を与えなければなりません。

## 8. 特別な場合:

場合によっては審判員が3人のみの場合があります。この場合、3人の得点全てが合計スコアとして計算されます。

## Article 8 - Evaluation & Scoring Criteria

## 1. The base score will take into account:

- a. Correct basics: proper and consistent form, eyes, stance, breathing, stepping, pull back, correct fist, etc.
- b. Body control: posture, balance, coordinated use of body, smooth and level transitions (hips, shoulders, stepping), etc.
- c. Effective application: power generation, correct target, speed, accuracy, etc. Performances should not just be theatrical or showy (the true essence of the kata should be demonstrated).
- d. Performance: hard/soft, fast/slow, rhythm, timing, zanshin, correct nature of the kata being performed, etc.

## 2. Points will be deducted from the base score if the following errors occur:

- a) 0.2 should be deducted from the base score if a competitor does not bow when entering the ring, before announcing their kata or at the end of the kata performance.
- b) 0.2 should be deducted from the base score if a competitor fails to announce the name of their kata.
- c) 0.1 – 0.2 should be deducted from the base score if a competitor makes a minor error. Eg: incorrect target, missed kiai, added an extra kiai, added an extra technique, etc.
- d) 0.4 will be the maximum deduction from the base score if there are multiple minor sequence errors throughout the kata.
- e) 0.1 – 0.2 should be deducted from the base score if a competitor momentarily hesitates or pauses where there is normally no stoppage in the kata.
- f) 0.4 will be the maximum deduction from the base score if there are multiple hesitations or pauses throughout the kata.
- g) 0.1 – 0.3 should be deducted from the base score if a competitor loses balance but is able to right themselves and continue on with the kata.
- h) 0.4 will be the maximum deduction from the base score if there are multiple losses of balance throughout the kata and is able to continue on with the kata.

- i) 0.2 will be deducted if a competitor is presented poorly. dressed messily, belt very uneven, very wrinkled karate gi, pants or jacket ties hanging loose, if the belt becomes loose during the performance, etc.
3. A competitor (or team) will be disqualified and they will be awarded the lowest possible score in the scoring range if the competitor (or team) does any of the following:
- a) Does not complete the performance of the kata.
  - b) Modifies or changes the kata.
  - c) Does a kata that is not on the list of designated kata.
  - d) Does a kata that is different from the one they announced.
  - e) Does not start and finish the kata facing the head referee.
  - f) Completely loses balance and falls down.
  - g) Objects to the evaluation made by the judges and protests directly to the officials.
  - h) Does not follow the instructions of the head referee during the match.
  - i) Does not enter the competition area within the designated timeframe or when their name is called.
4. If the head referee believes there should be a disqualification the head referee should call all judges together first to discuss before awarding points.
5. If a judge is unsure for any reason about how many points to deduct or thinks there should be a disqualification, they should raise their hand before awarding any points. The head referee will call all judges to discuss the issue before awarding points.

※ Important notes for kata judging:

- 1. *When comparing performances, always compare the base score (before any deductions).*
- 2. *Always keep the first performance of each round in mind as a baseline for scores.*
- 3. *In addition to the first performance, judges should always keep in mind the performance of the highest and lowest scoring competitors, in order to properly rank all competitors.*

4. *If possible, try to give a different score for each competitor. The main goal is to rank the competitors.*

※ Important notes for kata competitors:

1. *Competitors may not repeat the same kata in consecutive rounds. If there are three rounds, competitors may use the same kata in the first round and the final round.*

Example:

- Round 1 (Kata A),
  - Round 2 (Kata B),
  - Final Round (Kata A OR Kata C)
2. *When performing an extra kata for a tie-breaker, the competitor (or team) must use a different kata than the one performed resulting in the tie. The kata performed for the tie-breaker can be used in the next round.*

Example:

- Round 1 (Kata A),
- Tie-Breaker \*\* *Must be different from round 1 kata, can be used for round 2.*
- Round 2 (Kata B),
- Tie-Breaker \*\* *Must be different from round 2 kata, and can be used for the final round.*
- Final Round (Kata A OR Kata C)
- Tie-Breaker \*\* *Must be different from the kata used in the final round.*

## 第8条 - 評価および採点基準

1. 基準点の評価項目。基準点には以下を考慮します：

- a. 基本技術の正確さ：

正確かつ一貫したフォーム、視線、立ち方、呼吸、足運び、引き手、正しい拳の形など。

- b. 身体コントロール：

姿勢、バランス、身体の協調的な使い方、滑らかで均一な動作（腰、肩、足運びなど）。

## c. 効果的な応用:

力の発生、正確なターゲット、スピード、精度。演武は劇的・派手すぎるものではなく、形の本質が表現されていること。

## d. 演武の完成度:

強弱、緩急、リズム、タイミング、残心、形の本質に応じた正確な演武。

## 2. 減点項目

## a. 礼:

コートに入る際、形の名前を発表する前、形終了後に礼をしない場合:0.2点減点

## b. 形の名前発表:

形の名前を発表しなかった場合:0.2点減点

## c. 小さな動作のミス:

例:ターゲットの間違い、気合の省略または追加、余計な技を加えるなど:0.1～0.2点減点

## d. 形全体で複数の小さな順序ミスがあった場合:最大0.4点減点

## e. ためらいまたは停止:

通常止まらない箇所で一瞬ためらいまたは停止した場合:0.1～0.2点減点

## f. 形全体で複数のためらいや停止があった場合:最大0.4点減点

## g. バランスの乱れ:

一時的にバランスを崩したが、持ち直して演武を続けられた場合:0.1～0.3 点減点

## h. 形全体で複数のバランスの乱れがあった場合:最大0.4点減点

## i. 外見の不備:

服装が乱れている(帯が非常に不均一、空手着がしわだらけ、ズボンや上着のひもが垂れ下がっている、演武中に帯が緩むなど):0.2点減点

## 3. 失格となる行為。以下の場合、競技者(または団体)は最低スコア(採点範囲の最低値)が与えられ、失格となります:

## a. 演武を完了できなかった場合。

## b. 形を改変または変更した場合。

## c. 指定された形のリストにない形を演武した場合。

## d. 発表した形と異なる形を演武した場合。

## e. 形を開始および終了する際、主審に向かっていない場合。

## f. 完全にバランスを崩して倒れた場合。

## g. 審判の評価に異議を唱え、直接抗議した場合。

- h. 主審の指示に従わなかった場合。
  - i. 指定された時間内に試合場に入らなかった場合、または名前を呼ばれた際に入らなかった場合。
4. 審判員間での相談
- 失格判断:
- 主審が失格と判断する場合、減点を与える前に全ての審判員を集めて協議を行います。
5. 減点判断に迷った場合:
- 減点の大きさに迷った場合、または失格が妥当かどうか判断がつかない場合、審判員は減点する前に手を挙げて主審に知らせます。主審は全審判員を招集し、協議を行います。

※ 形審査に関する重要事項

1. 基準点での比較:  
演武を比較する際は、各演武者の減点前の基準点を常に比較の基準とします。
2. 基準点の基準:  
各ラウンドの最初の演武を基準として得点を設定します。
3. ランキングの確認:  
最初の演武に加え、各ラウンドで最も高い得点と最も低い得点の演武を念頭に置きながら、競技者を正確に順位付けします。
4. 異なる得点の付与:  
可能であれば、各競技者に異なる得点を与えるよう努めます。審査の主な目標は、競技者を正確に順位付けすることです。

※ 形競技者に関する重要事項

1. 連続ラウンドでの形の使用:  
競技者は連続するラウンドで同じ形を使用することはできません。  
  
例:  
第1ラウンド: 形A  
第2ラウンド: 形B  
決勝ラウンド: 形Aまたは形C
2. 引き分けでの形の使用:  
引き分けでは、引き分けを引き起こした形とは異なる形を使用しなければなりません。ただし、引き分け演武で使用した形は次のラウンドで再び使用することが可能です。  
  
例:  
第1ラウンド: 形A  
引き分け演武: 形Aと異なる形(例: 形B)。次のラウンドで使用可能。

第2ラウンド: 形B

引き分け演武: 形Bと異なる形(例: 形C)。次のラウンドで使用可能。

決勝ラウンド: 形Aまたは形C

引き分け演武: 決勝ラウンドで使用了た形とは異なる形。



## Article 9 - Additional Scoring Criteria For Team Kata

1. Team kata will use the same evaluation & scoring criteria as individual kata (refer to Article 7 of Kata Competition), plus the following additional criteria.
2. When determining the base score in team kata, competitors should do the following:
  - a) Synchronise their movements and have the same timing and rhythm. This includes: having proportionally the same targets, same size stance, same form and same method of power generation.
  - b) Demonstrate the same power they would do in individual kata.
3. 0.1 – 0.3 should be deducted from the base score if competitors attempt to synchronise their movements by using any external signals (e.g. clear audible breathing).

## 第9条 - 団体形の追加評価基準

1. 団体形では、個人形の評価および採点基準(第7条参照)に加えて、以下の追加基準を考慮します。
2. 基準点の設定における評価ポイント
  - a. 団体形の競技者は次の点を示す必要があります:

動作の同時性: 動きの一致、同じタイミング・リズムでの演武。プロポーションの一致: 技の的、立ち方、姿勢、力の発生方法などが同じであること。
  - b. 個人形と同じ力強さの発揮:

団体形でも、各競技者が個人形で示すべき力強さを表現すること。
3. 減点基準

競技者が動作を一致させるために外部的な合図(例: 明確に聞き取れる呼吸音など)を使用した場合、基準点から0.1~0.3点の減点を行う。

## Article 10 - Additional Rules & Scoring Criteria For Kobujutsu (Bo & Sai)

1. Kobujutsu events will use the same evaluation & scoring criteria as individual kata (refer to Article 7 of Kata Competition), plus the following additional criteria.
2. Officials should evaluate the proper use of the weapons.
3. 0.1 to 0.2 should be deducted from the base score if the competitor's hand detaches from the weapon.
4. A competitor will be disqualified when they drop the weapon when performing the kata.
5. Bo specifications:
  - a) The length of the bo must be longer than the height of the competitor. If a competitor is taller than 195cm, they can use a bo that is 195cm.
  - b) The bo must weigh 600 grams or more.
  - c) The bo must be made of a hard wood material like oak.
6. Sai specifications
  - a) When holding the sai, the point must extend past the elbow. Or the largest available size of sai.
  - b) Each sai must weigh 500 grams or more.
  - c) The sai must be made of a metallic material like iron.

## 第10条 - 古武術(棒術および釵術)の追加ルールおよび採点基準

1. 古武術の競技は、個人形の評価および採点基準(第7条参照)に加え、以下の追加規則および基準を使用します。
2. 審判は、武器の適切な使用を評価します。
3. 武器から手が一瞬でも離れた場合、基準点から0.1～0.2点の減点を行います。
4. 演武中に武器を落とした場合、その競技者は失格となります。
5. 棒術の仕様
  - a. 長さ:
    - i. 棒の長さは競技者の身長を超えていなければなりません。

- ii. 競技者が195cmを超える場合、195cmの棒を使用することが許可されます。

- b. 重量:

棒の重量は600グラム以上でなければなりません。

- c. 素材:

棒は堅い木材(例:オーク)で作られていなければなりません。

## 6. 釵術の仕様

- a. 長さ:

釵を持った際、釵の先端は肘を越えなければなりません。または、使用可能な釵の中で最大のサイズを選ぶことが推奨されます。

- b. 重量:

各釵の重量は500グラム以上でなければなりません。

- c. 素材:

釵は金属素材(例:鉄)で作られていなければなりません。

## Section 5 - Kumite Competition

### 第5章 - 組手競技

#### Article 1 - The Kumite Court

1. The kumite courts must be square and marked mats and/or with visible lines. Moreover, the surface must be flat and free of obstructions.
2. The match area must be 8 x 8 meters in length (including the width of the line).
3. The lines for the competitors start position should be parallel, 1 meter in length, and 1.5 meters away from the centre of the court.
4. The line for the referee should be 0.5 meters in length and 2 meters from the center of the court.
5. A warning line, one meter from the boundary line of the court will form another square 6 x 6 meters. This can be indicated with different coloured mats or tape that can be a different colour than the boundary lines. The purpose of this is to let the competitors know they are getting close to the boundary lines.
6. See court layout diagram below.

**※ Note:** *There should be nothing within 1 meter of the outer edge of the court (i.e. advertisements, walls, poles, and/or any other obstruction). If using mats to mark the court, an additional row of mats should be used, to mark this safety zone. Also when using mats, the bottom surface must be a non-slip surface to stick to the ground, and the top surface must be sticky enough to prevent the competitor from slipping but not impede natural movement. Moreover, if the mats are too thick it will prevent natural movement so use mats that are relatively thin. If the seams of the mat are not secure it can cause injury, therefore the officials are responsible for making sure that the seams are secure at all times.*

#### 第1条 - 組手試合場

1. 組手の試合場は正方形で、マットや目に見える線でマークされていなければなりません。さらに、表面は平坦で障害物がないことが求められます。
2. 試合エリアの長さは8 x 8メートル(ラインの幅を含む)でなければなりません

3. 競技者の開始位置を示すラインは、1メートルの長さで、試合場の中心から1.5メートル離れた平行な位置に配置します。
4. 審判用のラインは0.5メートルの長さで、試合場の中心から2メートル離れた位置に配置します。
5. 警告ラインは試合場の境界線から1メートル離れた位置の6 x 6メートルの正方形です。これは、境界線と異なる色のマットやテープで示されます。これは、競技者に境界線に近づいていることを知らせるためのものです。

6. 以下の試合場図をご覧ください。

**※ 注記:** 試合場の外側1メートル以内には何も置かないようにしてください(例: 広告、壁、ポール、またはその他の障害物)。試合場をマットでマークする場合、安全領域を示すために追加のマット行を使用する必要があります。また、マットを使用する場合、底面は地面にしっかりと貼り付く滑り止めの機能のあるものでなければならず、上面は競技者が滑らない程度に粘着性があり、自然な動きを妨げないものでなければなりません。さらに、マットが厚すぎると自然な動きが妨げられるため、比較的薄いマットを使用してください。マットの継ぎ目が不安定だと怪我の原因になるため、審判は継ぎ目が常にしっかりとしていることを確認する責任があります。

## Article 2 - Dress Code & Protective Equipment

1. Refer to Section 3 - Rules For All Competitors, Article 1 Dress Code & Presentation For Competitors.
2. Competitors must wear a red or white belt or ribbon as directed by the officials. If using red or white belts, this must be worn in place of the belt of rank. If using a ribbon, belts of rank may be worn.
3. Competitors must wear the following acceptable protective equipment (Refer to Appendix 5 for pictures and further explanation of what is acceptable):
  - Body gear
  - headgear is required for Masters, Adult, Jr A – Jr D.
  - No headgear is to be worn for Jr E – Jr F.
  - Mouth guard
  - Gloves
  - Shin/instep protector
  - Groin guard (Male competitors)

**※ Note:** *Unapproved clothing or protective equipment is forbidden. No exceptions will be made. Competitors who arrive with unacceptable clothing will only have one minute to change. If they are unable to rectify the issue in time they will be disqualified.*

## 第2条 - 服装コードと防具

1. 「第3章 - すべての選手の規則」第1条「選手の服装および身だしなみの規定」を参照してください。
2. 競技者は、審判の指示に従って、赤または白の帯またはリボンを着用しなければなりません。赤または白の帯を使用する場合、これは自分の帯を外して、着用する必要があります。リボンを使用する場合は、自分の帯を着用することができます。
3. 競技者は、以下の許可された防具を着用しなければなりません（許可されるものについての写真と詳細な説明は付録5を参照してください）：
  - a. ボディギア
  - b. ヘッドギアは、マスターズ、一般、ジュニアA – ジュニアDには必須です。
  - c. ジュニアE – ジュニアFにはヘッドギアは着用しません。

- d. マウスガード
- e. グローブ
- f. すね当て
- g. グロインガード(男性競技者)

**※ 注記:**承認されていない衣服や防具は禁止されています。例外は一切認められません。受け入れられない衣服で到着した競技者は、変更のために1分間のみ時間が与えられます。この時間内に問題を解決できない場合、失格となります。

## Article 3 - Kumite Event Types

1. Individual Kumite. Divisions may be separated by gender, age, rank and/or weight, at the discretion of the tournament director.
2. Team Kumite. Teams of three or five competitors. Teams may be all male or all female. Divisions may be separated by age, at the discretion of the tournament director.

## 第3条 - 組手の競技種別

1. 個人組手  
個人組手は、性別、年齢、ランク、体重などによって、トーナメントディレクターの裁量で分けられる場合があります。
2. 団体組手  
団体組手は、3名または5名の競技者で構成された団体で行われます。団体は男性のみ、または女性のみで構成されます。団体組手の部門は、年齢によって分けられる場合がありますが、これもトーナメントディレクターの裁量によります。



## Article 4 - Organisation of Kumite Events

1. Kumite events will operate with a single-elimination style draw, with a third place match. In the preliminary rounds the winner of each match will progress to the next round and the loser will be knocked out of the competition. In the semi-final matches, the winners will progress to the final round and the losers will fight for third place.
2. If there are only 3 competitors in a division, a round-robin style draw will be used to determine the places. All 3 competitors will have one match against each of the other 2 competitors. The places will be determined by who has won the most matches. In case of a tie, the total points will be used to determine the places. If there is still a tie, the placings will be determined by referee decision (hantei).
3. Competitors are not allowed substitutes for individual kumite events
4. Individual and/or team competitors that do not arrive at the tournament venue before the start of a match will forfeit their match and will be awarded "kiken".

## 第4条 - 組手競技の運営

1. 組手競技は、勝ち抜き戦(敗者復活戦なし)で運営され、3位決定戦が行われます。予選では、各試合の勝者が次のラウンドに進み、敗者は競技から脱落します。準決勝では、勝者が決勝に進み、敗者は3位決定戦を行います。
2. もし、部門に競技者が3名しかいない場合は、総当り方式が使用され、各競技者は他の2名の競技者と1試合ずつ行います。順位は、試合に勝った数によって決定されます。もし勝敗が同数の場合は、総得点によって順位が決定されます。それでも同点の場合は、審判の裁定(判定)で順位が決定されます。
3. 個人組手の競技者には代替選手は認められません。
4. 個人または団体の競技者が試合開始前に大会会場に到着しない場合、その試合は失効し、棄権とみなされます。

## Article 5 - Match Time

1. Match time will be start-stop time. Every time the referee calls “hajime” the time will start, every time the referee calls “yame” the time will stop.
2. In the following cases the head referee will call “yame” and stop the match:
  - a) When a point is scored (or when a corner judges signals ippon)
  - b) One or both competitors are out of bounds (or when a corner judge signals jogai)
  - c) The head referee wants a competitor to fix their karate gi or bogu
  - d) A competitor is about to or has already committed a violation (or when a corner judge signals that a violation has occurred)
  - e) The head referee sees that one or both competitors are injured, sick, or due to some other reason cannot continue the match. The head referee will follow the recommendations of the medical staff to either continue or stop the match
  - f) A competitor grabs his or her opponent and does not execute a technique within two seconds
  - g) One or both competitors fall, have been thrown, or fail to engage with their opponent for a period of 10 seconds or more. (see notes below)
3. Match Duration
  - a) Adult Kumite Matches: Preliminary and semi-final rounds last TWO minutes; the final lasts THREE minutes.
  - b) Masters Division Matches: All rounds, including the final, last TWO minutes.
  - c) Junior Division Matches: Preliminary and semi-final rounds last 1.5 minutes (90 seconds); the final lasts TWO minutes.
  - d) Extra Time: Lasts ONE minute. The competitor who scores first is declared the winner.
  - e) The timekeeper will signal with a buzzer or bell when 30 seconds remain, prompting the referee to announce “Ato shibaraku” (a short time remains).
  - f) At the end of the match, the timekeeper signals, and the referee announces “Yame” (stop) to end the match.
  - g) If a competitor has back-to-back matches, the announcer will declare a “ONE minute break,” and the timekeeper will begin a 60-second countdown. After ONE minute, the competitor will be called back to the competition area.

**※ Notes:**

1. *If only one corner judge signals ippon, the referee does not need to stop the match if they do not believe a point was scored. However, if both corner judges signal a point, the referee MUST stop the match, even if they don't believe a point was scored.*
2. *"If one or both competitors fails to engage with their opponent for a period of 10 seconds or more." In the context of kumite, engaging with an opponent could be defined as attacking, defending or getting in position to set up an attack.*

**第5条 - 試合時間**

1. 試合は開始・停止方式で行われます。審判が「始め」の号令を出すと試合時間が始まり、審判が「止め」の号令を出すと試合が終了します。
2. 以下の場合、主審は「止め」の号令を出し、試合を一旦停止します：
  - a. 一本が入った場合（または副審が一本を合図した場合）
  - b. 一方または両方の競技者が場外になった場合（または副審が場外を合図した場合）
  - c. 主審が競技者に道着（空手着または防具）の修正を指示した場合
  - d. 競技者が違反行為を行った、または行おうとしている場合（または副審が違反を合図した場合）
  - e. 主審が、競技者が怪我をしている、または病気、その他の理由で試合を続けられないと判断した場合。主審は医療スタッフの判断に従い、試合を続行するか停止するかを決定します。
  - f. 競技者が相手を掴んだままで2秒以内に技を出さなかった場合
  - g. 一方または両方の競技者が倒れる、投げられる、または10秒以上相手と交戦しない場合。（以下の注釈を参照）
3. 試合時間について
  - a. 一般組手の試合時間は予選および準決勝は2分、決勝は3分。
  - b. マスターズ部門の試合時間はすべてのラウンド（決勝を含む）で2分。
  - c. ジュニア部門の試合時間は予選および準決勝は1.5分（90秒）、決勝は2分。
  - d. 延長戦は1分間。最初に得点を取った競技者が勝者とされます。

- e. 時間係は残り30秒の時にブザーまたはベルで合図し、審判は「あとしばらく」の号令を出します。
- f. タイムキーパーは試合終了時に合図をし、審判は「止め」の号令を出して試合を終了します。
- g. 連続して2試合を行う競技者には、呼び出し係が「1分休憩」のアナウンスを行い、時間係は60秒のカウントダウンを始めます。1分が経過した時点で、競技者は試合場に呼ばれます。

**※ 注記:**

- もしコーナー審判のうち1人だけが一本を合図した場合、審判が得点が入ったと判断しなければ試合を停止する必要はありません。ただし、両方のコーナー審判が得点を合図した場合、審判は得点が入ったかどうかにかかわらず試合を停止しなければなりません。
- 「一方または両方の競技者が10秒以上相手と交戦しない場合。」組手の文脈において、相手と交戦するとは、攻撃、防御、または攻撃を仕掛けるためのポジション取りを行うことと定義できます。

## Article 6 - Responsibilities & Authority of the Officials

1. The chief referee has the following responsibilities and authority:
  - a) Overseeing the tournament and upholding the safety guidelines for each match.
  - b) Appointing a court chief, referees & judges to each court.
  - c) Appointing substitute officials if necessary (head referees, corner judges and arbitrators are not allowed to change the official structure on their own).
  - d) Examine and provide an official decision for appeals.
  - e) The final decision for events within a match that are not covered in the regulations and that are related to technique.
  - f) To explain the rules and regulations at a coaches (team representative) meeting prior to or on the same day of the tournament.
2. The court chief has the following responsibilities and authority:
  - a) Oversee and assign roles to all referees and judges assigned to a specific court and make sure that the courts under his or her jurisdiction are running properly.
  - b) Observe the decisions made by the head referee and corner judges and ensure that the appointed officials are properly carrying out their duties. Moreover, report on the official proceedings to the board of officials.
3. The head referee has the following responsibilities and authority:
  - a) Announce the start, stop and finish of the match. Acknowledge the flag signals made by the corner judges and the right to manage the match. Further responsibilities of the head referee include: the awarding of a point (ippon); explain a decision to the chief court official, assistant chief court official and chief referee; issue penalties and warnings before, during or after a match; and announce overtime.
  - b) The authority of the head referee goes beyond the court and includes the surrounding area.
  - c) Head referees will give all orders and make all announcements.
  - d) When a corner judge displays a flag the head referee must take it into consideration and then make a decision.
  - e) The head referee CANNOT overrule the corner judges. If both corner judges indicate a point for the same competitor the head referee cannot overrule it and give a point to the other competitor instead. Moreover, if one corner judge indicates a point was scored by one competitor and the other corner judge

indicates that they didn't see a scoring technique the head referee cannot overrule it and give a point to the other competitor instead. In this case, the head referee must gesture to the corner judge to reconsider their decision and if they still think a point was scored and the head referee is of a different opinion then no point can be given to either side.

4. The corner judges have the following responsibilities and authority:
  - a) Support the head referee with flag signals
  - b) Exercise their right to award a point.
  - c) Carefully observe the competitors movements and communicate the following; recognition of points, competitor violations, illness and injury, out of bounds, and when they need to inform the referee of something.
  - d) In the case where a judge needs to get the head referee's attention or believe that the head referee may have made an error, they should indicate accordingly. (Refer to Appendix 9 – Corner Judge – Flag Signals)
5. The arbitrator has the following responsibilities and authority:
  - a) Monitor the time keeper and score keeper and sign the match record.
  - b) Accept claims against violations.
  - c) Inform the head referee of violations against the regulations.
  - d) If the arbitrator needs to stop the match for any of the above reasons, they can get the attention of the head referee by blowing a whistle. The head referee should then in turn stop the match.

### **※ Notes:**

- *Head referees are allowed to speak to explain the reasoning behind a decision. They are allowed to speak to the chief referee, assistant chief referee, the court chief & the arbitrator at any time if required. In the case of a protest, they may also speak with the coach. They are not allowed to speak to anyone else.*
- *The head referee cannot stop the flow of the match unless it is absolutely necessary. Stopping a match to declare that there was no point (torimasen) should be avoided. A good head referee will not stop a match when he or she believes it is not necessary even when a corner judge signals to do so. This decision is made while in motion.*

- *Before rejecting a corner judge's signal the head referee must take it into consideration and then make a decision. Corner judges use flags to communicate (not a whistle). However, if two corner judges both signal at the same time the head referee must stop the match and quickly make a decision. If the head referee does not agree with the corner judges' call then the majority opinion is the decision.*
- *The corner judge can only signal when they directly observe a point. When the corner judges cannot tell if a technique was on target or cannot see the technique make contact with the opponent, they must signal that they were unable to see it.*
- *Every time the match stops, all members of the judging panel (head referee and corner judges) must immediately signal their opinion. The head referee may signal their opinion and ask the judges to reconsider their decision if they feel that they had a better view of the action. The purpose of this is to gain a majority decision in order to award a point or penalty. Judges do not have to change their opinion and the head referee can only ask for a re-consideration once per stoppage of the match.*
- *All points or penalties require a majority decision from the judging panel (head referee & corner judges). If a member of the judging panel signals mienai (could not see), this is considered a no vote. If the judge signals "ippon", "torimasen", "jogai", "mubobi" or "hansoku", this is considered a vote. When calling for "hantei" when points are tied, signalling "hikiwake" is considered a vote.*
  - *Example 1:*  
*Head referee signals: Mienai*  
*Corner judge 1 signals: Torimasen*  
*Corner judge 2 signals: Aka ippon*  
*RESULT: Torimasen*
  - *Example 2:*  
*Head referee signals: Ippon*  
*Corner judge 1 signals: Chukoku*  
*Corner judge 2 signals: Mienai*  
*If possible the head referee should ask for a re-consideration. If there is no change.*  
*RESULT: Torimasen*

## 第7条 - 審判の責任と権限

1. 主審には以下の責任と権限があります:

- a. 試合の監督および各試合の安全ガイドラインを遵守すること。

- b. 試合場主任、主審、審判員を各試合場に任命すること。
  - c. 必要に応じて代替審判員を任命すること(主審、副審、審判員が独自に公式構成を変更することは許可されていません)。
  - d. 抗議を検討し、公式な判断を下すこと。
  - e. 規則に含まれていない試合内の出来事や技術に関する最終決定を行うこと。
  - f. 大会前または大会当日にコーチ(チーム代表者)ミーティングで規則を説明すること。
2. 試合場主任には以下の責任と権限があります：
- a. 特定の試合場に任命されたすべての審判に役割を割り当て、競技場が適切に運営されていることを確認すること。
  - b. 主審と副審の決定を監視し、任命された審判が適切に職務を遂行していることを確認すること。さらに、審判の進行状況を審判員委員会に報告すること。
3. 主審には以下の責任と権限があります：
- a. 試合の開始、停止、終了を宣言すること。
  - b. 副審が出した旗信号を認識し、試合の管理権を行使すること。
  - c. 更に主審には、一本の授与、審判長、補助審判長、主審に決定を説明すること、試合前、試合中、または試合後に罰則や警告を発行すること、オーバータイムを宣言する責任があります。
  - d. 主審の権限は試合場にとどまらず、その周辺地域にも及びます。
  - e. 主審はすべての指示を出し、すべてのアナウンスを行います。
  - f. 副審が旗を示すと、主審はその決定を考慮し、その後に決定を下すこととなります。
  - g. 主審は副審の決定に反することはできません。もし両方の副審が同じ選手に得点を示した場合、主審はその決定を覆すことはできません。また、1人の副審が得点を与え、もう1人がその技を見ていないと示した場合、主審はその決定を覆して他の選手に得点を与えることはできません。この場合、主審は副審に再考を促し、もし副審が依然として得点を与えるべきだと考え、主審が異なる意見であれば、どちらにも得点は与えられません。
4. 副審には以下の責任と権限があります：
- a. 主審を補助し、旗信号を使って指示を出すこと。
  - b. 得点を与える権利を行使すること。



- c. 競技者の動きを慎重に観察し、技の認識、競技者の違反、病気やけが、場外、または主審に伝える必要がある事項を伝えること。
  - d. 副審が主審に注意を引きたい場合や、主審が誤った判断を下したと思われる場合、適切に指示を出すこと。(付録9 - 副審 - 旗信号参照)
5. 審判員には以下の責任と権限があります：
- a. タイムキーパーと記録係を監視し、試合記録にサインをすること。
  - b. 違反に対する申し立てを受け付けること。
  - c. 規則違反について主審に通知すること。
  - d. 上記の理由で試合を停止する必要がある場合、笛を吹いて主審の注意を引くことができ、主審はその後試合を停止すべきです。

### ※ 注記:

- 主審は、決定の理由を説明するために話すことが許可されています。必要な場合、主審はいつでも審判長、補助審判長、試合場長、審判員と話すことができます。抗議があった場合には、コーチと話すこともできます。それ以外の人物とは話すことができません。
- 主審は試合の流れを止めることはできません。試合を止めて「得点なし(取りません)」を宣言することは避けるべきです。良い主審は、副審が指示しても必要ないと信じる場合は、試合を止めない判断を下します。この判断は動きながら行います。
- 副審の信号を拒否する前に、主審はそれを考慮し、その後に決定を下す必要があります。副審は旗を使って意思疎通を図ります。(笛ではありません)。ただし、もし2人の副審が同時に信号を出した場合、主審は試合を停止し、迅速に決定を下さなければなりません。もし主審が副審の判断に同意しない場合、過半数の意見が決定となります。
- 副審は、直接的に技を観察した場合のみ信号を出すことができます。副審が技が相手に当たったかどうかを判断できない、または技が相手に接触したかを見ることができない場合、「見えなかった」という信号を出さなければなりません。
- 試合が停止するたびに、審判(主審および副審)の全員はすぐに自分の意見を示さなければなりません。主審は自分の意見を示し、もし自分が当該動作をより良く見ることができたと感じた場合、審判に再考を求めることができます。この目的は、得点や罰則を与えるために過半数の同意を得ることです。審判は意見を変える必要はなく、主審は試合停止ごとに再考を1回のみ要求することができます。
- すべての得点または罰則には、審判員(主審および副審)の過半数の決定が必要です。審判が「見えない」という信号を出す場合、これは反対票と見なされます。審判が「一本」、「取りません」、「場外」、「無防備」または「反則」の信号を出す場合、これは賛成票と見な

されます。得点が同点の場合、「判定」を要求する際に、「引き分け」と信号を出すことは賛成票と見なされます。

○ 例 1:

主審信号: 見えない

副審1信号: 取れません

副審2信号: 赤一本

結果: 取れません

○ 例 2:

主審信号: 一本

副審判1信号: 忠告

副審判2信号: 見えない

可能であれば主審は再考を求めるべきです。もし変更がない場合

結果: 取れません

## Article 7 - Open & Close of Individual Kumite Divisions & Team Kumite

1. The following occurs before the first match in an individual kumite division or before the first bout in a team kumite match.
  - a) All individuals or team members line up on their respective sides of the court (aka or shiro). The judging panel line up at the edge of the court (L-R corner judge, head referee, arbitrator, corner judge).
  - b) The head referee calls and indicates “shomen ni, rei”, everyone bows to the front.
  - c) The head referee calls and indicates “otagai ni, rei”, everyone bows in the direction of the centre of the court.
  - d) The judges and arbitrator turn to face the head referee and bow.
  - e) The judges and arbitrator move to their chair, the head referee moves to the edge of the ring and waits for the announcer to call the first competitors.
2. The following occurs after the last match of an individual kumite event or after a winning team has been announced in a team kumite match
  - a) All competitors and the judging panel line up at the edge of the court in their respective positions (same as the start of the event or match).
  - b) For individual kumite, the head referee announces the top 3 places, those competitors step forwards and bow, then return to their place. In the case that the finals are being done at a different time or court, third place and the competitors progressing to the finals are announced.
  - c) The head referee calls and indicates “otagai ni, rei”, everyone bows in the direction of the centre of the court.
  - d) The head referee calls and indicates “shomen ni, rei”, everyone bows to the front.
  - e) The judges and arbitrator turn to face the head referee and bow.

## 第8条 - 個人組手部門および団体組手の開始・終了

1. 以下は、個人組手部門の最初の試合または団体組手試合の最初の試合が始まる前の手順です。

- 
- a. すべての個人または団体メンバーは、それぞれ試合場の自分の側（赤または白）に並びます。審判団は試合場の端に並びます（左から副審、主審、審判員、副審）。
  - b. 主審は「正面に、礼」と呼びかけ、全員が前に礼をします。
  - c. 主審は「お互いに、礼」と呼びかけ、全員が試合場の中央に向かって礼をします。
  - d. 審判員と監査は主審に向かって礼をします。
  - e. 審判員と監査は椅子に戻り、主審は試合場の端に移動し、アナウンサーが最初の競技者を呼び上げるのを待ちます。
2. 以下は、個人組手の最後の試合が終了した後、または団体組手で勝利団体が発表された後の手順です。
- a. すべての競技者と審判団は、試合またはイベントの開始時と同様に、試合場の端に自分の位置に並びます。
  - b. 個人組手の場合、主審は上位3名を発表し、その競技者は前に出て礼をし、再び自分の場所に戻ります。決勝戦が別の時間や試合場で行われる場合、3位と決勝進出者が発表されます。
  - c. 主審は「お互いに、礼」と呼びかけ、全員が試合場の中央に向かって礼をします。
  - d. 主審は「正面に、礼」と呼びかけ、全員が前に礼をします。
  - e. 審判員と審判員は主審に向かって礼をします。
-

## Article 8 - Operation of the Match

1. Terminology and gestures used by the head referee and corner judges are listed in Appendices 6, 7 & 8.
2. The Announcer will call the next competitors with their colour (aka/shiro) and also announce the following competitors with their colour (aka/shiro). To help avoid confusion, the announcer may also call the competitors numbers.
3. The head referee will indicate for both competitors to enter the ring. The competitors should bow when entering the ring & again when they reach their start line. The referee will indicate for the competitors to bow, if they fail to do so themselves.
4. The match will begin when the referee gives the command “Shobu sanbon hajime”. The time keeper will start the clock.
5. The referee can stop the match by calling “Yame” & the time keeper will stop the clock.
6. If the match is stopped before full-time, the referee will either award a point (ippon), award a penalty or indicate no point (torimasen).
7. After a stoppage, the match will recommence when the head referee gives the command “Tsuzukete hajime”. The time keeper will recommence the clock.
8. When there is 30 seconds remaining in the match, the time keeper will indicate with a bell/buzzer and the head referee will call “Ato shibaraku”.
9. At full-time, the time keeper will indicate with a bell/buzzer and the head referee will call “Yame”. After competitors return to their line, the referee will announce the winner “Aka no kachi” or “Shiro no kachi”. If there is no clear winner due to an equal number of points, a winner will be chosen by decision “hantei” and/or the match will continue into extra time “Enchosen”. *Refer to Article 9 – In case of a tied match.*
10. After the winner is announced, the competitors shake hands and exit the competition area, bowing as they exit.
11. After exiting the competition area, the table officials will advise the competitor progressing to the next round whether they will be aka or shiro.

### **※ Notes:**

- *If the wrong person competes in a match due to a mistake in record keeping the match will be nullified regardless of the result. To avoid this mistake, the winner of*

*each match should check with the official's table to see if they are Aka or Shiro for their next match and also find out their next opponent if this is known. This should ensure that such an error does not occur.*

- *When rotating positions between matches within a division, the head referee and corner judges should rotate in a clockwise direction.*
- *When changing the team of officials, the team that is leaving the court will take one step forward, face and then bow to the new team. The leaving team of officials will exit the court in single-file facing the same direction. When only changing one of the corner judges, the incoming corner judge will go to the outgoing corner judge, bow then change places.*

## 第8条 - 試合の運営

1. 主審とコーナー審判が使用する用語とジェスチャーは、付録6、7、8に記載されています。
2. アナウンサーは、次の競技者を色(赤/白)で呼び上げ、さらに次の競技者もその色(赤/白)で発表します。混乱を避けるために、アナウンサーは競技者の番号を呼び上げることもあります。
3. 主審は、両競技者に試合場に入るよう指示を出します。競技者は試合場に入る際とスタートラインに達した時に礼をする必要があります。競技者が自分で礼をしない場合、審判が礼をするように指示します。
4. 試合は主審が「勝負三本、始め」と命じた時に開始され、タイムキーパーは時計をスタートさせます。
5. 主審は「やめ」と呼びかけることで試合を止めることができ、タイムキーパーは時計を停止させます。
6. 試合がフルタイム前に止められた場合、主審は得点(一本)を与えるか、罰則を課すか、または得点なし(取りません)を示します。
7. 中断後、試合は主審が「続けて始め」と命じた時に再開され、タイムキーパーは時計を再開させます。
8. 試合の残り30秒が経過した時、タイムキーパーはベルやブザーで合図し、主審は「あとしばらく」と呼びかけます。
9. 試合終了時には、タイムキーパーがベルやブザーで合図し、主審は「やめ」と呼びかけます。競技者が自分のラインに戻った後、審判は勝者を「赤の勝ち」または「白の勝ち」と発表します。ポイントが同数の場合は、審判による決定(判定)や試合の延長(延長戦)によって勝者が決定されます。引き分けの場合については第9条を参照してください。
10. 勝者が発表された後、競技者は握手をし、試合場を出る際に礼をして退出します。

11. 競技者が試合場を退出した後、記録係員は次のラウンドに進む競技者に対して、次の試合で赤または白になるかを知らせます。

**※ 注記:**

- 記録の誤りにより誤った人物が試合に出場した場合、その試合は結果に関係なく無効となります。このようなミスを避けるため、各試合の勝者は次の試合の前に記録係員席で自分が赤か白か、また次の対戦相手が誰かを確認するべきです。これにより、誤りが発生しないようにします。
- 部門内の試合間で位置を回転させる際、主審と副審は時計回りに回転します。
- 審判チームの交代時には、試合場を離れるチームが一步前に進み、顔を合わせてから新しいチームに礼をします。試合場を離れる審判チームは、同じ方向を向いて一列で退出します。副審の交代のみの場合、新しい副審は旧審判に向かい、礼をしてから場所を交代します。

## Article 9 - In Case of a Tied Match

1. If points are tied at the end of regular match time, the head referee will step back to the edge of the competition area, call “hantei” and then blow their whistle twice. The head referee will use a hand gesture and the corner judges will use flags to indicate who they think is the winner, or indicate a draw. The head referee will then blow their whistle once to acknowledge the decision of the vote. The head referee will then return to their designated position on the court and if there is a majority decision, they will announce the winner “Aka no kachi” or “Shiro no kachi”, or if there is no majority, they will announce a draw “Hikiwake”.
2. If “Hikiwake” is announced, the head referee will proceed to announce an extension and the match will recommence for ONE more minute. The head referee will announce “Enchosen shobu hajime”. All points and penalties will carry over from the normal match time into extra time.
3. As soon as a competitor wins a point “ippon”, the match ends and the winner is announced by the referee, “Aka no kachi” or “Shiro no kachi”.
4. When there is 30 seconds remaining in extra time, the time keeper will indicate with a bell/buzzer and the head referee will call “Ato shibaraku”.
5. If scores are still tied at the end of extra time, the referee will once again call for a decision “Hantei” in the same way, but this time the head referee and corner judges MUST make a decision.
6. The winner is announced, “Aka no kachi” or “Shiro no kachi”.

### **※ Note:**

*When a match is being decided by “hantei” the referee and corner judges will make a decision using the following criteria:*

- *The competitor who demonstrated a stronger attitude, spirit, and/or will to fight*
- *The competitor with superior technique and who controlled the match*

## 第9条 - 引き分けの場合

1. 試合の通常時間が終了して得点が同点の場合、主審は試合場の端に後退し、「判定」と呼びかけた後、笛を2回鳴らします。主審は手のジェスチャーを用い、副審は旗を使って勝者または引き分けを示します。主審はその後、笛を1回鳴らし、投票結果を承認します。



その後、主審は指定された位置に戻り、もし多数決で決まった場合は「赤の勝ち」または「白の勝ち」を発表し、もし多数決に達さない場合は引き分け「引き分け」を発表します。

2. 「引き分け」と発表された場合、主審は延長戦を発表し、試合は1分間再開されます。主審は「延長戦、勝負始め」と告げます。全ての得点と罰則は、通常の試合時間から延長戦に引き継がれます。
3. 競技者が「一本」を取ると、試合は終了し、勝者が審判により「赤の勝ち」または「白の勝ち」と発表されます。
4. 延長戦の残り30秒になると、タイムキーパーがベルやブザーで合図し、主審は「あとしばらく」と呼びかけます。
5. 延長戦終了時にまだ同点の場合、審判は再度「判定」を呼びかけ、同じ方法で投票しますが、今回は主審と副審は必ず決定を下さなければなりません。
6. 勝者が発表されます。「赤の勝ち」または「白の勝ち」。

**※ 注記:**

「判定」で試合が決まる場合、審判と副審は次の基準を用いて決定を下します:

- より強い態度、精神力、または戦う意志を示した競技者
- 優れた技術を持ち、試合を支配した競技者

## Article 10 - Scoring

1. A kumite match can be won in the following ways:
  - a) When a competitor scores three points (sanbon).
  - b) When an opposing competitor is disqualified (hansoku, jogai hansoku, mubobi hansoku or shikkaku).
  - c) When an opposing competitor is unable to continue or forfeits (kiken).
  - d) When a competitor has more points than their opponent at full-time.
  - e) By official judgement (hantei).
2. The following is the criteria for awarding a point (ippon):
  - Good form
  - Right attitude
  - Fighting spirit
  - Awareness (zanshin)
  - Timing
  - Correct Target
3. Points are also awarded (even if the all of the above criteria are not present) when:
  - Evading an attack and countering to the opponent's unprotected back but without making contact (with focus and zanshin).
  - Taking down an opponent and a finish technique (with focus and zanshin).
4. A win due to hansoku, shikkaku or kiken equates to sanbon. A competitor will also win if their opponent forfeits (kiken) or is disqualified (shikkaku).
5. Attacks are limited to the following targets:
  - Head (but no contact to the back of the head)
  - Face
  - Abdomen
  - Chest
  - Back (but no contact is allowed; the shoulder is not a target)
  - Side of the body (hip to armpit)

6. The time keeper will indicate full-time by sounding a buzzer/bell, but the match ends when the referee calls “yame”. Therefore, when a technique (waza) is executed at the same time as the buzzer/bell for the end of the match the technique can still be considered for a point. A technique after the call of “yame” is not allowed and may be penalised.
7. When both competitors are out of bounds (jogai) no points can be awarded. However, if one competitor is still in bounds and that same competitor executes a good technique before the head referee calls yame then a point can be awarded.
8. No points will be awarded when both competitors execute a technique at the same time (Aiuchi).

**※ Notes:**

- *A technique executed with “Good form” is considered to demonstrate traditional karate concepts and probable effectiveness.*
- *“Right attitude” is demonstrated by exercising emotional and physical control and absence of ill will towards the opponent.*
- *“Fighting Spirit” is demonstrated in the power and speed of a technique that is tenacious and delivered without hesitation. Techniques must be delivered with a “kiai” in order to score.*
- *“Zanshin” is often overlooked when considering a point. “Zanshin” is the continuous focus that is demonstrated even after the completion of a technique. Those who demonstrate “zanshin” have seamless concentration and are aware of the opponent’s potential to counter attack. If a competitor fails to maintain eye contact after delivering a technique it cannot score.*
- *“Good timing” is when a clean technique is executed to any of the allowed targets without any possibility of defense.*
- *“Correct distance” is executing a technique at an effective distance. When trying to do a technique on an opponent who is quickly moving back the potential effectiveness of the technique decreases.*
- *A true simultaneous attack (ai uchi) is very rare. Ai uchi means that both competitors attack at the same time and both techniques deserve to be awarded a point. There may be times when two techniques are done at the same time but it is very rare for both of them to deserve a point. Head referees should not award simultaneous attacks. They should try and award a point to the competitor who got a true point.*

## 第10条 - 得点

1. 組手の試合での勝者は:
  - a. 競技者が3得点(三本)を取った場合
  - b. 対戦相手が失格(反則、場外反則、無防備反則、または失格)となった場合
  - c. 対戦相手が試合を続けられなくなった場合、または棄権した場合(棄権)
  - d. 試合終了時に競技者が相手より多くの得点している場合
  - e. 審判の判断(判定)
2. 以下は、得点(一本)を与えるための基準です:
  - a. 良い形
  - b. 正しい態度
  - c. 気力
  - d. 残心
  - e. タイミング
  - f. 正しいターゲット
3. また、以下の場合でも得点が与えられます(上記の基準が完全に満たされていない場合でも):
  - a. 攻撃を避け、その後、相手の無防備の背中に技を決めるが、接触はない(焦点と残心を持って)
  - b. 相手を倒し、その後の極め技を決める(焦点と残心を持って)
4. 相手の反則、失格または棄権による勝利は三本に相当します。競技者は、相手が棄権した場合や失格した場合にも勝利します。
5. 攻撃の標的は以下の通りです:
  - a. 頭部(後頭部への接触は禁止)
  - b. 顔
  - c. 腹部
  - d. 胸部
  - e. 背中(接触は許可されていない; 肩は標的ではない)
  - f. わき腹

6. タイムキーパーは、試合終了を示すためにベルやブザーを鳴らしますが、試合は審判が「止め」を呼びかけた時に終了します。したがって、試合終了のブザーやベルと同時に技を実行した場合、その技は得点として認められることがあります。「止め」の呼びかけ後に行った技は許可されず、罰則の対象となることがあります。
7. 両方の競技者が場外になった場合、得点は与えられません。ただし、片方の競技者が場内に残り、且つ審判の「止め」の呼びかけ前に良い技を実行した場合、その競技者には得点が与えられます。
8. 両方の競技者が同時に技を決めた場合（相打ち）、得点は与えられません。

### ※ 注記:

- 「良い形」で実行された技は、伝統的な空手の概念を示し、効果的である可能性が高いと見なされます。
- 「正しい態度」は、感情と身体のコントロールを行い、対戦相手に対する悪意がないことによって示されます。
- 「戦う精神」は、強さと速さを持った技に示され、粘り強く、ためらうことなく行われます。技は「気合い」とともに実行される必要があります。
- 「残心」は、得点を考える際に見落とされがちですが、技の完成後も持続的な集中を示すことです。残心を示す者は、相手の反撃の可能性を意識し、集中を途切れさせません。競技者が技を決めた後に視線を維持しない場合、その技は得点になりません。
- 「良いタイミング」とは、本条の5で示された標的に対して、反撃の余地のないきれいな技が実行されることを意味します。
- 「正しい距離」とは、効果的な距離で技を実行することです。素早く後退する相手に対して技を仕掛けようとする場合、その技の効果は低下します。
- 真の同時攻撃（相打ち）は非常に稀です。相打ちとは、両方の競技者が同時に攻撃し、得点に値することは非常に稀であり、審判は相打ちで両者に得点を与えるべきではありません。審判は、真の得点を取った競技者に得点を与えるよう努めるべきです。

## Article 11 - Violations, Penalties & Disqualifications

1. There are three categories of violations:
  - a) Jogai – Going out of bounds. Out of bounds means any part of a competitor's body that goes outside of the kumite court. However, if a competitor is pushed or thrown out then it is not considered out of bounds (jogai).
  - b) Mubobi – Self endangerment. When a competitor fails to protect themselves, turns their back on their opponent, drops their guard when within range, recklessly attacks without regard for their own safety.
  - c) Hansoku – All other violations (other than jogai or mubobi) including the following:
    - i. Excessive contact. All techniques must be controlled at all times. A penalty will be issued if an attack aimed at the head or face has the potential force to cause injury (except when the defender is at fault). Refer to Article 12 for additional information about head contact for different age divisions.
    - ii. Uncontrolled techniques that do not demonstrate proper karate technique, such as wild swinging techniques or techniques that do not have proper pull-back. Even if the technique does not make contact.
    - iii. Attacks to any non-scoring target such as: direct attacks to the arms and legs, throat, groin, joints and instep.
    - iv. Illegal techniques, such as: nukite and teisho attacks to the face.
    - v. Dangerous techniques, such as throwing (nage waza) that does not allow the defender to land safely and/or does not provide an opportunity for the defender to do a break fall.
    - vi. Attacks that are not finished quickly and are drawn out (i.e. grappling, pushing, or grabbing)
    - vii. Falsifying an injury
    - viii. When a competitor demonstrates poor manners he or she and/or the team they belong to may be disqualified
    - ix. Wasting time or failing to engage in the match.
2. Shikkaku the most severe penalty, which results in disqualification from the tournament and the opponents score is raised to three points. If a competitor, their coach or supporters acts or has an attitude that degrades or dishonours the spirit of karate-do and/or goes against the tournament rules then a disqualification will be issued. Before awarding a shikkaku, the head referee must consult with the chief

referee or the assistant chief referee to explain the reason why the competitor should be disqualified.

3. The following hierarchy is used on the occasion of Jogai violations (least to most severe):
  - a) Jogai – The first offence, the competitor receives a warning.
  - b) Jogai chui – The second offence, the competitor receives a penalty and their opponent receives a point “ippon”.
  - c) Jogai hansoku – The third offence, the competitor is disqualified, their opponent’s score is raised to 3 points (sanbon) and the opponent wins the match.
4. The following hierarchy is used on the occasion of Mubobi violations (less severe to most severe):
  - a) Mubobi – The first offence, the competitor receives a warning.
  - b) Mubobi chui – The second offence, the competitor receives a penalty and their opponent receives a point “ippon”.
  - c) Mubobi hansoku – The third offence, the competitor is disqualified, their opponent’s score is raised to 3 points (sanbon) and the opponent wins the match.
5. Hansoku category violations can be awarded at any level, even if no previous violation has been issued. When violations are repeated the penalty will be more severe. Hansoku chui may be issued before a chukoku. Hansoku may be issued without any previous disciplinary actions. The following hierarchy is used on the occasion of Hansoku violations (least to most severe):
  - a) Chukoku – The competitor receives a warning
  - b) Hansoku chui – The competitor receives a penalty and their opponent receives a point “ippon”.
  - c) Hansoku – The competitor is disqualified, their opponent’s score is raised to 3 points (sanbon) and the opponent wins the match.

**※ Note:** The main reason for skipping a level of penalty in the Hansoku category is if one competitor has caused harm to their opponent, so as to diminish their ability to compete.

## 第11条 - 違反、ペナルティ、失格

### 1. 違反には3つのカテゴリーがあります:

- a. 場外 – 試合場の外に出ること。これは、競技者の体の部分が空手道場の外に出ることを意味します。ただし、競技者が押されたり投げられたりして外に出た場合は、場外とは見なされません。
- b. 無防備 – 競技者が自分自身を守らなかったり、相手に背を向けたり、距離内でガードを下ろしたり、自己の安全を顧みずに無謀な攻撃をすること。
- c. 反則 – 場外や無防備以外のすべての違反には以下が含まれます:
  - i. 過度の接触。すべての技は常に制御されなければならず、頭や顔を狙った攻撃が負傷の恐れを引き起こす可能性がある場合、罰則が科せられます(ただし、守備者に過失がある場合を除く)。年齢区分に応じた頭部接触については、別途第12条を参照してください。
  - ii. 過度な振り回し技や適切な引き手がない技など、適切な空手技術を示さず、制御されていない技。たとえ接触がなくても罰則の対象となります。
  - iii. 腕や足、喉、股間、関節、足の甲など、得点対象ではない部位への攻撃。
  - iv. 顔面への抜き手や手掌攻撃などの違法技。
  - v. 防御者が安全に着地できない、または防御者に受け身をとる機会を与えない投げ技。
  - vi. 終了せずに引き伸ばされた攻撃(例えば、組み技、押し込み、掴み技)。
  - vii. 怪我を偽ること。
  - viii. 礼儀を欠く行為により競技者やその団体が失格となることがあります。
  - ix. 時間を浪費したり、試合から逃避した場合。

### 2. 失格 – 最も重いペナルティで、試合から失格となり、相手の得点は3点に引き上げられます。競技者、コーチ、観客が空手道の精神を侮辱したり、トーナメント規則に違反した場合、失格となります。失格を発行する前に、主審は審判長または補助審判長に相談し、競技者が失格に値する理由を説明します。

### 3. 場外違反の段階(軽度から重度へ):

- a. 場外 – 初回違反、警告が出されます。
- b. 場外注意 – 2回目の違反、罰則が科せられ、相手に1点(一本)が与えられます。
- c. 場外反則 – 3回目の違反、競技者は失格となり、相手の得点は3点(三本)に引き上げられ、相手が試合に勝利します。

### 4. 無防備違反の段階(軽度から重度へ):



- a. 無防備 – 初回違反、警告が出されます。
  - b. 無防備注意 – 2回目の違反、罰則が科せられ、相手に1点(一本)が与えられます。
  - c. 無防備反則 – 3回目の違反、競技者は失格となり、相手の得点は3点(三本)に引き上げられ、相手が試合に勝利します。
5. 反則に該当する違反は、これまでに違反がなかった場合でも、あらゆるレベルで適用される可能性があります。同じ違反が繰り返されると、罰則はより厳しくなります。反則注意は、忠告の前に発令されることがあります。また、これまでに懲戒措置がなくても、反則が発令されることがあります。以下は、反則の違反に適用される罰則の段階(軽度から重度まで)です:
- a. 忠告 – 競技者に警告が出されます。
  - b. 反則注意 – 競技者にペナルティが科せられ、相手に1点(一本)が与えられます。
  - c. 反則 – 競技者は失格となり、相手の得点は3点(三本)に引き上げられ、相手が試合に勝利します。

### ※ 注記:

- 反則において、罰則の段階を飛び越える主な理由は、競技者が相手に損傷を与え、競技を続けられなくなった場合です。

## Article 12 - Head Contact

1. The following will be the rules for jodan attacks at the Soke Cup. Moreover, the rules for Jodan attacks will differ in the following four major divisions:
  - a) Masters & Adults – Controlled contact to the headgear is required to score a point. If the glove does not make contact with the headgear, no point should be awarded, except with techniques to the back of the head. Contact will be considered excessive if there is a large displacement of the head, the technique is uncontrolled and does not have proper pull back or if the impact has the potential to result in a concussion.
  - b) Jr A & Jr B – Touch contact to the headgear is required to score a point. If the glove does not make contact with the headgear, no point should be awarded, except with techniques to the back of the head. Contact will be considered excessive if there is any displacement of the head, the technique is uncontrolled

and does not have proper pull back or if the impact has the potential to result in a concussion.

- c) Jr C & Jr D – Only non-contact techniques in close proximity to the headgear can score a point (within approximately 5 cm of the headgear). If there is contact that causes injury, a penalty will be awarded. If there is light contact that does not cause injury, no point will be awarded (torimasen).
- d) Jr E & Jr F – No headgear is worn and no techniques targeting the head are allowed. Techniques aimed to the head will be penalised, even if they do not make contact. Points will only be awarded for controlled chudan attacks in these divisions.

**※ Note:** *Excessive contact in all of the divisions will result in penalty in the Hansoku category. Dangerous actions/techniques, irrespective of the number of times it has occurred previously, may result in an automatic Hansoku chui or Hansoku.*

## 第12条 - 頭部接触

1. 宗家杯における上段攻撃の規則は以下の通りです。また、上段攻撃の規則は以下の4つの主なカテゴリーで異なります:

- a. マスターズ & 一般

- i. ヘッドギアへの制御された接触が得点を獲得するために必要です。
- ii. グローブがヘッドギアに接触しない場合、得点は認められません(ただし、後頭部への技を除く)。
- iii. 以下の場合、過度の接触と見なされます:
  - 頭部が大きく動いた場合
  - 技が制御されていない、または適切な引き手がない場合
  - 衝撃が脳震盪を引き起こす可能性がある場合

- b. ジュニア A & ジュニア B

- i. ヘッドギアへの軽い接触が得点を獲得するために必要です。
- ii. グローブがヘッドギアに接触しない場合、得点は認められません(ただし、後頭部への技術を除く)。
- iii. 以下の場合、過度の接触と見なされます:
  - 頭部がわずかでも動いた場合
  - 技が制御されていない、または適切な引き手がない場合

- 衝撃が脳震盪を引き起こす可能性がある場合
- c. ジュニア C & ジュニア D
  - i. ヘッドギアに近接(約5cm以内)の非接触技のみが得点を獲得します。
  - ii. 接触によって負傷が生じた場合、罰則が科せられます。
  - iii. 軽い接触で負傷が生じない場合は、得点は認められません(「取りません」)。
- d. ジュニアE & ジュニア F
  - i. ヘッドギアは着用されません。
  - ii. 頭部を狙った技は許可されていません。
  - iii. 頭部を狙った技は、接触の有無にかかわらず罰則となります。
  - iv. このカテゴリーでは、得点は制御された中段攻撃のみに与えられます。

**※ 注記:**

- すべてのカテゴリーにおいて、強い接触は忠告の対象となります。
- 危険な行動/技は、忠告の回数に関係なく、自動的に反則注意または反則となる場合があります。

## Article 13 - Injuries & Accidents

1. Kiken (forfeit): When a competitor is unable to continue the match or when the head referee orders the competitor to stop the match. The reason for forfeiting a match can include injuries that were not caused by the present opponent.
2. If both competitors cause injury to each other at the same time, or a previous injury is aggravated, and the medic deems the competitor(s) unfit to continue, the competitor with the most points will be awarded the win. If the competitors have the same number of points then the winner will be decided by the officials (hantei).
3. If a medic deems a competitor unfit to compete then the competitor is not allowed to continue.
4. When a competitor is injured, the head referee must stop the match immediately and call a medic. Only medics are allowed to diagnose and treat injury. After treatment, the medic will advise the referee whether the competitor is able to continue or not.
5. When a competitor gets injured the head referee must stop the match immediately and call a medic over. Medics are only allowed to diagnose and treat the injury. At the end of treatment, the medic will advise the referee whether or not the competitor is able to continue.

**※ Note:** If the medic advises that the competitor should not continue, the head referee must abide the decision, and the competitor will not be allowed to continue.

## 第13条 - 負傷および事故

### 1. 棄権

競技者が試合を続行できない場合、または主審が試合の中止を命じた場合に棄権が適用されます。棄権の理由には、現在の対戦相手によって引き起こされなかった負傷も含まれます。

### 2. 負傷に関する規定

- a. 両選手が同時に負傷した場合、または以前の負傷が悪化し、医師が選手の競技続行を不適切と判断した場合:
  - i. 得点が多い方の選手が勝者となります。
  - ii. 同点の場合は、審判団(判定)によって勝者が決定されます。
- b. 医師が競技続行不可能と判断した選手は試合を続行することはできません。

3. 相手選手の反則による負傷で勝利した場合：

- a. 勝者となった選手は、医師の許可がなければ次の試合に進むことはできません。
- b. さらに、同じ選手が再度負傷し、再び反則による勝利を得た場合は、次の試合に進むことは許可されません。

4. 負傷発生時の対応

- a. 選手が負傷した場合、主審は試合を直ちに停止し、医師を呼ぶ必要があります。
- b. 医師の役割は、負傷の診断と治療に限られます。
- c. 治療終了後、医師は主審に対し、選手が競技を続行可能か否かを助言します。

**※ 注記:**

- 医師が「選手は試合を続行すべきではない」と助言した場合、主審はこの判断に従う義務があります。その選手は試合を続行することは認められません。

---

## Article 14 - Additional Rules for Team Kumite Events

1. Teams may have up to 2 reserves and these reserves must be named before the first round of matches.
2. Submission of match order:
  1. Before the start of each round, teams must submit their fight order of entry as directed by the head referee or table officials.
  2. The order of play will be submitted by the team captain or team coach on the proper form.
  3. Once submitted, the fight order cannot be changed until the next round, if the team progresses.
  4. The opposing team may not see the fight order of the opposing team until it is announced.
3. If a team does not have a full complement of team members:
  1. Teams may still enter if they have more than 50% of the required complement of members, meaning if all members win their matches it will be possible for their team to progress to the next round.
  2. In this case, the last place(s) in the fight order will remain vacant. The results for vacant matches will be recorded as a win for the opposing team with a score of 3-0.
4. For regular matches in team kumite:
  1. If scores are tied at full-time, the result will be a draw and the head referee will announce and signal "Hikiwake".
  2. There is no extra-time (enchosen) for regular team kumite matches.
5. After all matches in a round, the team that has won the most individual matches will be the winner.
6. If there is a tie in the number of winning matches, the total points scored will be used to decide the winner.
7. If points are tied, each team will nominate a fighter for a tie-breaker match.
8. If required, tie-breaker matches may go into extra-time (enchosen).

***※ Note:*** When submitting the fight order, the Coach or Team Captain must show their proper ID when submitting the form. The information on the form must include the

*country, group name, designated team colour for that match, and a clear order of competitors numbered one to five (or one to three). Moreover, the competitors' full name, their tournament numbers and the signature of the coach or team captain should also be included on the form.*

## 第14条 - 団体組手競技の追加規則

### 1. 団体編成

各団体は最大2名の補欠選手を含むことができます。この補欠選手は、第1回戦前に登録されていなければなりません。

### 2. 試合順の提出

- a. 各ラウンド開始前に、主審または記録係の指示に従い、団体は出場順序を提出する必要があります。
- b. 試合順は、団体キャプテンまたは団体コーチが正式な書式に記入して提出します。
- c. 提出された試合順は、団体が次のラウンドに進出しない限り、変更することはできません。
- d. 対戦相手団体は、試合順が発表されるまで、相手の試合順を見ることはできません。

### 3. 選手不足の場合

- a. その団体が人数不足でも、すべての試合に勝利すれば勝てる人数(定員の半数以上)がいる場合、試合に参加することができます。
- b. この場合、試合順の最後の位置が空席となり、空席試合は3-0で相手団体の勝利として記録されます。

### 4. 通常の団体組手試合の結果

- a. 試合時間終了時点で同点の場合、引き分けとして記録されます。
- b. 通常の団体組手試合では、延長戦は行われません。

### 5. 勝者の決定方法

ラウンド終了後、個々の試合で最も多くの勝利を収めた団体が勝者となります。

6. 勝利試合数が同点の場合、総得点で勝敗を決定します。

7. 総得点が同点の場合、各団体は代表選手を1名選出し、引き分け試合を行います。

8. 引き分け試合が必要な場合、延長戦が行われる可能性もあります。

**※ 注記:**

- 試合順を提出する際、コーチまたは団体キャプテンは正当な身分証明書を提示する必要があります。
- 提出フォームには以下の情報を含める必要があります:
  - 国名
  - グループ名
  - 試合での指定団体カラー
  - 明確に番号付けされた選手順序(1～5または1～3)
  - 選手のフルネーム
  - トーナメント番号
  - コーチまたはキャプテンの署名



## Appendix 1 – Age Divisions

Division	Birth Date Range		Age (As at 31 Dec 2026)
Masters A	Born on or before	December 31st, 1966	60+
Masters B	January 1st, 1967	~ December 31st, 1976	50-59
Masters C	January 1st, 1977	~ December 31st, 1986	40-49
Adult	January 1st, 1987	~ December 31st, 2008	18-39
Jr. A	January 1st, 2009	~ December 31st, 2010	16-17
Jr. B	January 1st, 2011	~ December 31st, 2012	14-15
Jr. C	January 1st, 2013	~ December 31st, 2014	12-13
Jr. D	January 1st, 2015	~ December 31st, 2016	10-11
Jr. E	January 1st, 2017	~ December 31st, 2018	8-9
Jr. F	January 1st, 2019	~ December 31st, 2020	6-7

## 付録1 - 年齢区分

年齢区分	生年月日の範囲	年齢 (2026年12月31日時点)
マスターズ A	1966年12月31日以前に生まれた場合	60+
マスターズ B	1967年1月1日 ~ 1976年12月31日	50~59
マスターズ C	1977年1月1日 ~ 1986年12月31日	40~49
一般	1987年1月1日 ~ 2008年12月31日	18~39
Jr. A	2009年1月1日 ~ 2010年12月31日	16~17
Jr. B	2011年1月1日 ~ 2012年12月31日	14~15
Jr. C	2013年1月1日 ~ 2014年12月31日	12~13
Jr. D	2015年1月1日 ~ 2016年12月31日	10~11
Jr. E	2017年1月1日 ~ 2018年12月31日	8~9
Jr. F	2019年1月1日 ~ 2020年12月31日	6~7

## **Appendix 2 – Approved Kata (Karate)**

To follow

### **付録2 – 公認形 (空手)**

追記予定

## **Appendix 3 – Approved Kata (Kobujutsu – Bo)**

To follow

### **付録3 – 公認形 (古武術 – 棒)**

追記予定

## **Appendix 4 – Approved Kata (Kobujutsu – Sai)**

To follow

### **付録4 – 公認形 (古武術 – 釵)**

追記予定

## **Appendix 5 – Kata Score Sheet**

To follow

### **付録5 – 形スコアシート**

追記予定

## **Appendix 6 – Approved Protective Equipment**

To follow

### **付録6 – 公認防具**

追記予定

## **Appendix 7 – Kumite Referee – Terminology**

To follow

### **付録6 – 組手審判用語集**

追記予定

## **Appendix 8 – Kumite Referee – Hand Gestures**

To follow

### **付録8 – 組手審判の手のジェスチャー**

追記予定

## **Appendix 9 – Corner Judge – Flag Signals**

To follow

### **付録9 – 副審の旗信号**

追記予定

## **Appendix 10 – Kumite Score Sheet**

To follow

### **付録10 – 組手スコアシート**

追記予定