

合気道競技審判規程

(前文)

合気道競技は本協会初代会長富木謙治師範が、合気道を教育的に再編する研究のなかから生まれたものである。師範は、合気道を現代教育に役立ち、しかも勝ちある民族文化として発展させるためには、従来の形による練習法だけでなく、相互が自由意志によって競う乱取り法を平行して行なうことの必要性を説かれた。乱取り法には、方だけの練習では十分に得られない技術的な意義だけでなく、勝負に伴う心の葛藤を克服する情操教育としての優れた意義がある。しかし、これを競技・試合として行なうにあたっては、それらの意識を失うことなく、また勝利至上主義の弊害に陥ることのないように細心の注意を払わねばならない。本規程は、そのような精神を実現するために必要な最低限の規則を定めたものである。

第 1 条 (競技場)

- a 競技場は、場内の広さを原則として五間(約 9.09m)四方とし、これに畳 50 枚を敷いたものとする。
- b 競技場の中央に二間(約 3.64m)の距離をおいて開始線を引く。
- c 場外には約一間(約 1.82m)以上に畳またはマットを強いて安全地帯を設け、場内と場外の区別を明確にしなければならない。

第 2 条 (服装)

競技者は原則として本協会所定の道着を着用し、赤または白の紐を各々その帯の上に締めなければならない。

本協会所定の道着とは、次の各校の条件を満たしたものをいう。

- a 上衣の身の丈は、帯を締めたとき臀部を覆うもの。
- b 袖はゆるやかで長さが前腕部の肘の中心から三分の一以内のところ迄を覆うもの。
- c 下ばきは、ゆるやかで、長さが下腿の半ばをこえるもの。
- d 帯は上衣がはだけるのを防ぐため、適度の締め方で結ぶ。長さは結び目から約 15cm 程度の余裕のあるもの。
- e 道着は清潔であり、布地の破損などは補修したものでなければならない。

第 3 条 (競技の方法)

(競技時間)

競技は「前半」「後半」に二分し、競技時間は各正味一分半とする。

(競技の開始、中段、終了)

- a 競技者は、開始線に向かい合って立ち、呼吸を合わせて互いに立礼を行なう。この際、正面に向かって右側が赤、左側が白とする。
- b 競技は主審の「始め」の宣告で始め、「待て」の宣告で中断し、「止め」の宣告で「前半」「後半」の競技を終了する。
- c 「前半」「後半」の競技が終了したとき、又は競技が中断したときは、競技者は速やかに開始線に戻り、主審の指示を待つ。
- d 「判定」の宣告後、選手は互いに立礼し、退場する。

(競技の形態)

- a 競技者の一方は徒手とし、他方はソフト短刀(以下「短刀」)を持ち、所定の「徒手技」と、短刀突きによる「突き技」との攻防によって競われる。
- b 短刀は協会所定のスポンジ製とする。
- c 短刀は「前半」「後半」で交替する。
- d 短刀は左右のいずれの手にも持つことができる。但し、短刀の左右の持ち替えは、競技の中断により競技者が開始線に戻った時にのみ認められる。

(競技の技)

徒手側の徒手技は、富木謙治著「合気道競技について」(1978)所収の当身技五本、関節技九本、浮技三本を使用する。短刀側は突き技と、「返し技」としての当身技(徒手技に該当)五本を使用する。(第5条参照)

第 4 条 (徒手技の判定)

- a 得点となる徒手技の判定は「一本」「技有」「有効」の三種類とし、各技の判定基準は、本規程末尾記載の別表のとおりとする。
- b 競技者の双方または一方が場外に出た後に施された全ての技(突き技を含む)は無効とする。尚、場外に出た場合とは、一方の競技者の両足が完全に場外に出た場合をいう。
- c 技は先取を原則とする。従って、一方の競技者が先に「有効」以上の技をかけた後で、他方が継続して「返し技」等によって「有効」以上の技をかけたとしてもこれを無効とする。
- d 競技者が、一連の動きのなかで、「有効」以上の技を連続してかけた場合、より高得点の、一技についてのみその得点を認める。

第 5 条 (返し技)

- a 本規程にいう「返し技」とは、短刀側が徒手側に短刀を持った腕をつかまれた際に、つかまれた腕(わきの下から手首、掌底も含む腕全体。以下同じ)、又は反対の腕によってかける徒手技の中で、当身技五本をいう。尚、短刀側が徒手側に短刀を持たない腕をつかまれた場合には、短刀を持たない腕によってのみ「返し技」をかけることができる。
- b 「返し技」は、徒手側が短刀側の腕をつかんだ状態からかけることができ、腕に触れた瞬間にはかけることが出来ない。この場合「つかむ」ことは指を用いて握ることである。尚、短刀側が「返し技」を掛ける瞬間に、徒手側がつかんだ指を緩めても、その「返し技」は有効である。
- c 短刀側は、徒手側に腕等をつかまれ、その攻撃を防御するに際しては、手刀(短刀を持った腕での場合は掌底)と体の移動力でのみ防御を行わなければならない。

第 6 条 (突き技の判定)

得点となる突き技の判定は「突有」とし、「突有」の判定基準は、次の各項の条件を満たしたものでなければならない。

- a 突きの有効部位は、体の前面、側面、背面の両脇下を結んだ線より下で、帯より上(帯を含まない)の部分(体の当該部分を覆ってこれにつけた腕を含む)とする。
- b 短刀側の突いた瞬間の姿勢が、背筋が伸びて、腰が安定していること。
- c 相手の身体に対して、ほぼ直角に突かれていること。ただし、自然体を逸脱した変則姿勢の者、又は倒れた者に対してはこの限りではない。
- d 安全な突きであること。特に、短刀が完全に折れ曲がって、拳が相手に当たるような突きでないこと。但し、突きと同時に徒手側が体捌きを行わずに接近した場合はこの限りではない。

短刀側の「回し突き」は、前項の条件を満たす場合「突有」と認める。

倒れた相手に対する突きは、速やかな第一動作にて、前項の条件を満たすものであれば「突有」と認める。

「突有」と「有効」以上の徒手技が同時に決まった場合、「突有」を優先する。

第 7 条 (反則事項)

反則には、その程度に応じて、「反則負け」「注意」「指導」の三段階を置く。各反則は、次の場合に主審によって宣告される。

原則として「反則負け」とする場合。

- a 競技者の人命にかかわる技、特に競技者の頭部を強打させる可能性のある技をかけた場合。例えば正面当てや下段当て等を施技する際に相手の下半身を抱えたり、極端に上に跳ね上げるなどして、相手の頭部に対する安全性への配慮を欠くような技をかけること。
- b 反則によって相手側に、競技続行不可能な障害を負わせた場合、又は自らの反則によって、自らが競技続行不可能な障害を負った場合。
- c 「指導」「注意」の反則得点が合計4点に達した場合。

原則として「注意」とする場合。

- a 関節技を、自分の身体を捨ててかけるなど、受け身の困難な状態で技をかけること。従って関節技は立位または座位(片膝立ちを含む)の姿勢でかけねばならない。但し、「前落」の場合は、立位の姿勢でのみこれをかけねばならない。
- b 指関節または首・脚関節を攻めること。
- c 短刀突きまたは当て身技において、故意に衝撃的な打突の方法を行なうこと。
- d 柔道技やレスリング技など、第3条 項に記した以外の技を用いること。
- e 安全性に関して主審の指示に従わないこと。

原則として「指導」する場合。

- a 徒手側が相手の短刀を無視して、体捌きを行なうことなくむやみに接近すること。(武道性の無視の禁止)
- b 徒手側が富木師範の授した自然体を逸脱した変則姿勢をとること。
- c 短刀側が徒手側のかける技を防御する際に、徒手側にしがみついたり、手刀を脇の下に入れて組みついたり、畳に膝をついて屈み込むこと。又は、徒手側の顔面等危険な部位に手刀、掌底をあてること。
- d 短刀側が徒手側に腕をつかまれる前に、「返し技」をかけること。
- e 短刀側が、短刀の全長の半ばを越えて先端部分を持って短刀突きを行なったり、徒手側に腕をつかまれた際に、離脱をしないで近間から短刀突きを行なうこと。(危険性の防止)
- f 短刀側が故意または不注意に短刀をおとしたり、徒手側が故意に短刀をつかんで奪取すること。また、徒手側の正しい施技により、短刀を奪取されること。
- g 競技者が相手の道着をつかむこと。
- h 競技者が試合中に場内で戦う努力をせず、故意または不注意に場外に

出ること。

競技者が相手の人格を無視するような言動をしたり、無意味な発声をする事。

k 競技者が主審の判定に対して品位に欠ける抗議態度をとること。

第 8 条 (得点の算定)

技の得点は、以下に定めるところとする。

「一本」 / 4 点、「技有」 / 2 点、「有効」 / 1 点、「突有」 / 1 点

反則の得点は、以下に定めるところにより、反則をあたえられた選手の相手側の得点とする。

a 「指導」 / 2 回で「注意」 1 回となり、1 点となる。

b 「注意」 / 1 点。

c 「反則負け」 / 8 点

「反則負け」で競技が終了した場合、または、「不戦勝ち」にて競技が行なわれない場合の得点は、競技の内容のいかんにかかわらず、勝者 8 点、敗者 0 点とする。

「痛み分け」とは、競技者のどちらか一方あるいは双方の不可抗力による負傷により、競技続行不可能となった場合に主審が行なう処置をいう。「痛み分け」で競技を終了させなければならない場合、双方同得点の場合は「引き分け」とする。

第 9 条 (「痛み分け」「反則負け」等における処置)

競技続行を不可能とさせる競技者負傷の原因が不可抗力による場合。

a 競技者一方のみが負傷して「痛み分け」となった場合、個人戦においては負傷していない側に次の出場権を与える。団体戦においては、その時点で得点により勝負を判定する。

b 競技者双方が負傷して「痛み分け」となり、両者とも次の試合に出場不可能の場合、個人戦においては次の試合の対戦相手をそれぞれ「不戦勝ち」とする。団体戦においては、控えの選手をこれに代えて出場させることができる。

競技続行を不可能とさせる競技者負傷の原因が一方の故意によると判断される場合。

a 競技続行を不可能の時点で、原因となった者を「反則負け」とする。「反則負け」を宣告された競技者は、当該競技会の以後の一切の競技に出場

できない。

- b 個人船においては、次の競技開始時点で、「反則勝ち」を宣告された負傷競技者が競技不可能と審判員が判断した場合、その対戦相手を「不戦勝」とする。但し、競技可能と判断された場合はこの限りではない。団体戦においては控えの選手をこれに代えて出場させることができる。

第 10 条 (勝敗の判定)

競技の勝敗は、「前半」「後半」を通しての総合計得点によって決定する。得点同数の場合は、「優勢の判定」を行なう。優勢の判定勝ちは、次の優先順位により決定する。

- a 「一本」を取った回数。
- b 「技有」を取った回数。
- c 「有効」を取った回数。
- d 「突有」を取った回数。

「優勢の判定」によっても決定しない場合は、「僅差の判定」を行なう。僅差による判定勝ちは、次の優先順位により決定する。

- a 「有効」に近い技の効果を挙げた回数。
- b 「指導」の回数。
- c 姿勢、体捌き、積極性、品位等競技内容の総合評価。

競技の前・後半で「コールド勝ち」を認め、その基準は次のとおりとする。

- a 「前半」において8点の差がついた時点で、「前半」を終了する。
- b 「後半」において、「前半」から累計して12点の差がついた時点で競技を終了する。

第 11 条 (審判員)

- a 審判員は、自分の担当する競技の運営に関して最高の権限をもち、審判長以外はその決定に抗議できない。
- b 審判員は、競技の運営並びに勝敗の判定を司り、これに関して中立公平に務めなければならない。
- c 一協議の審判員は、主審一名と副審数名によって構成する。副審の数を何名にするかは、その競技が採用する審判法の規定による。
- d 主審は、場内にあって正面に向かって立ち、競技の運営に関して最高の権限を持つ。副審は主審を補佐する位置に立ち、主審の運営を補佐する。
- e 前項dの規程にかかわらず、勝敗の判定に関しては、主審、副審ともに

同等の権限を持つ。

第 12 条 (審判法)

- a 審判法には二人制審判法(ミラー方式審判法)、三人制審判法、四人制審判法を置く。
- b 二人制審判方は、副審一名が主審の反対向かい側に立って二人で審判を行なう。二人の審判員は、選手の動きに対して、絶えず判定しやすい位置に移動して審判に務めねばならない。この際、両審判員は徒手にて審判する。
- c 三人制審判法は、二人の副審が、それぞれ右手に赤旗、左手に白旗を持って、主審と向かい合う側の場外角にそれぞれ位置する。この場合、副審は立位の場合と、椅子に腰掛けて行なう場合とがあり、主審と図り事前にその方法を決定する。
- b 四人制審判法は、別に定める方法によって、主審と三人の副審が行なう。

第 13 条 (審判団と審判長)

- a 競技会には審判員全員から構成する審判団を置く。審判団には、原則として本協会審判部長の任命する審判長を置く。
- b 競技中において、審判員が判定について規定上疑義を感じた場合は、当該競技会における審判長と協議し、審判の厳正をはかることができる。

第 14 条 (競技運営)

- a 主審は競技者が礼を終わったのを確認した後、選手双方の中央へ一歩進み、右の手刀を胸の下の下段の位置において、小さく手刀を振り下ろすと同時に「始め」と宣告し、競技を開始する。
- b 競技途中、競技を中断する必要があるときは、速やかに「待て」を宣告し、競技者を開始線に戻らせる。この場合、主審は競技者双方の間に割って入るか、競技者の身体に触れるかして、確実に進行を止める。
- c 主審は、競技中競技者が場外へ出た場合、速やかに「待て」を宣告して競技を中断し、競技者を開始線に戻らせる。
- d 施設の都合で競技場外に十分な安全地帯を設けられなかった場合で、競技者が場外近くで組みついて膠着状態になった際、主審は「待て」を宣告して、競技者双方の体勢を変更することなく場内中央部へ誘導することができる。

- e 主審は、競技者が負傷する恐れのある態勢で技をかけようとした場合、速やかに「待て」を宣告して競技を中断し、安全を確保する。
- f 主審が競技者に「指導」「注意」を与えても、怪我につながりやすい「注意」相当の動作が改まらない場合は、第7条 項の規定にかかわらず、「反則負け」を適用することができる。
- g 主審は、「前半」・「後半」の競技の終了の時に、「止め」の後に「それまで」と発生し、競技の終了を宣告する。

第 15 条 (技・突の判定動作)

- a 主審は、競技中断あるいは終了のため競技者を開始線に戻らせた後、以下に定める状況に応じた動作と発声を同時に行なう。再度競技を続行する場合は「始め」と宣告する。
- b 「一本」は、ほぼ踵結び立ちの直立姿勢より、指を伸ばして掌を内向きにし、施技者の側の腕をやや斜め前方に高く上げ、同時に「一本」と発声する。
- c 「技有」は指を伸ばして掌を下向きにし、施技者の側の腕を体側にほぼ直角に上げ、同時に「技有」と発声する。
- d 「有効」は「技有」と同様だが、腕の角度を斜め 30 度下方にさげ、同時に「有効」と発声する。
- e 「突有」は、ほぼ踵結び立ちの直立姿勢により、指を伸ばして掌を内向きにし、施技者の側の腕を真直ぐ上に伸ばし、同時に「突有」と発声する。
- f 「不十分」は技の効果が認められなかった場合に行ない、両手を腰の前で掌を下向きにし、開いて交差する動作を二回繰り返し、同時に「不十分」と発声する。
- g 「無効」は技の効果を認められたが、本規定の内容や精神に沿わないと判断された場合に行なう。動作は両手刀を胸の前で交差静止し、同時に「無効」と発生する。
- f 副審は競技者が技をかけた場合、必ず判定動作をして自らの判断をはっきりと主審に示し、主審にその意図が伝わるまでその動作を継続する。副審は、判定動作継続中に、主審の「待て」の宣告により競技が中断した場合、主審がその判定を下す間、判定動作を継続する。
- j 審判員は、競技者の一方が「有効」あるいは「技有」相当の技をかけている場合において、さらに高得点の技に移行する可能性があれば、判定

動作を継続して競技を継続する。

第 16 条 (判定不一致の処置)

二人制審判法の場合。

- a 主審と副審の判定が不一致の場合は、主審の判定を優先する。
- b 主審は、自己の位置が死角のために競技者の動作が見えなかった場合、原則として副審の判定を採用する。
- c 競技中、副審の判定動作が示された場合で、主審がその判定を不十分と判定したときは、「不十分」の判定動作をすることによって、競技を中断することなく継続することができる。

三人制以上の審判法において、技の判定に際しては、主審は副審の判定を自らの判定と同等に扱い、多数決の原則によって判定する。但し、主審は副審の判定に疑義を感じた場合、副審をよんで協議することができる。これによっても意見の一致を見ない場合は、多数決の原則(但し、可否同数の場合は主審の判定)により判定する。

副審は、競技中に必要と認めた場合、所定の動作合図によって競技を中断し、主審に対して意見を述べる事が出来る。

第 17 条 (勝敗及び「反則事項」の判定・宣告動作)

- a 競技の勝敗は、競技者を開始線に戻した後、「一本」と同じ要領で動作しながら、「赤(白)の勝ち」と宣告する。尚、主審は宣告後、選手が相互に立礼するのを見届ける。
- b 「引き分け」「痛み分け」の宣告動作は、競技者を開始線に戻した後、右手刀を頭上から胸の前に水平に降り下ろしてそれぞれ降り下ろしてそれぞれ宣告する。
- c 「反則負け」による勝敗の宣告は、まず、競技者を開始線に戻してからその理由をつげて当該競技者に対して「反則負け」と宣告し、続いて前項 a と同じ要領で動作しながら「赤(白)の勝ち」と宣告する。
- d 「指導」及び「注意」の宣告動作は、「注意」の場合は当該競技者に向かって人差し指を伸ばして斜め上方にあげながら指差し、「指導」の場合は斜め下方を指差ししてそれぞれ宣告する。

第 18 条 (団体戦の方法)

- a 団体戦は、正選手 5 名、補欠 3 名を原則とするが、事情により増減を認

- める。
- b 団体戦の勝敗は出場各組の勝ち数により決定する。
 - c 団体戦における各競技の勝敗の判定は、得点数によって行なう。但し、得点数同数の場合は「優勢の判定」によって行ない、「僅差の判定」は行なわない。
 - d 団体戦の勝ち数が同数の場合は、団体全員の合計の得点を合計した総得点、次いで「優勢の判定」基準に照らした、団体全員の得点数によって、勝敗を決定する。この基準によっても勝敗が決定しない場合は、当該団体戦出場競技者による代表決定戦一試合を行なう。代表決定戦は、「僅差の判定」まで見るものとし、この勝敗を団体の勝敗とする。
 - e 競技方法は、トーナメント戦、リーグ戦、それらの混合を採用することができる。
 - f 団体リーグ戦において、勝敗数が同じになった場合、その順位は、団体の勝者数、団体全員の得点を合計した得点数、「優勢の判定」基準に照らした団体全員の得点数の順位によってその勝敗を決定する。

第 19 条 (競技者の権利・観客の義務)

- a 競技者は安全な競技ができないと感じた時、あるいは競技の公平を各事象に気付いた時は、原則として所属団体の責任者を通じて、審判員に改善を要求できる。
- b 観客は審判員及び選手を罵倒してはならない。
- c 観客は審判員の要請のあった場合を除いて、競技場内に入ってはならない。特に場内への飲み物等の差し入れを禁ずる。
- d 観客は、競技者に競技時間を伝えるなど、競技の公平を欠く言動を慎まねばならない。

第 20 条 (競技進行委員)

- a 審判員を補佐する競技進行委員としては、記録係、計時係、呼び出し係をおく。
- b 記録係は原則として2名とし、主審の宣告をその都度得点表示板に記入し、同時に所定の試合記録用紙に記入する。また、記録係は、記録用紙を当該大会終了時に大会記録担当役員に手渡すまで保管する義務を持つ。
- c 計時係は原則として1名とし、前・後半の競技時間の終了を警笛等によ

って審判員に報せる。また、競技の中断時には時計を止め、片手を高く上げて、時間の計測を止めていることを表示しなくてはならない。

- d 呼び出し係は記録係のうち 1 名が担当し、各競技の始まる前に、競技の順番に従って競技者名を場内に告げ、選手を呼び出す。

別 表（徒手技の判定基準）

	有 効	技 有	一 本
正面当	施技者の態勢が安定しており、相手が大きく崩れ、あるいは浮き上がる。	相手は勢いよく倒れたが施技者が安定を欠く、または施技者は安定しているが相手の倒れ方が勢いを欠く。	施技者の体勢が安定しており、相手が勢いよく仰向け、横向け、又はうつ伏せに倒れる。補助手は原則として相手の背部および臀部までとする。
正面当てにおいて、立位が原則だが相手が倒れた後の施技者の前方回転受け身は可とする。 正面当てにおける補助手は背部および臀部を可とする。			
相構当	正面当てに同じ	正面当てに同じ	正面当てに同じ
逆構当	正面当てに同じ	正面当てに同じ	正面当てに同じ
下段当	正面当てに同じ	原則として正面当てに同じ。施技者が継続した移動によらず、静止状態から相手を跳ねあげ倒した場合においては、これに2秒以上を要したとき。	施技者は安定した立位で相手を一瞬のうちに跳ね上げ倒す。又は、継続した移動により勢いよく倒す。
下段当てにおいて、施技者が始めから捨て身でかける技、指を使って抱えあげる技は、これを禁止する。			
後 当	施技者の体勢が安定しており、相手が大きく崩れる。	正面当てに同じ。	正面当てに同じ。
後当てにおいて、施技者が相手に密着して抱え上げたり、移動によらず足を支点として投げる技はこれを禁止する。			
押 倒	施技者の体勢が安定しており、相手が「上段のつくり」で崩され、反撃不可能の状態を2秒以上つくられる。またはその状態で場外に出した場合。	施技者の押倒しにより、相手の手、膝等体の一部が畳につく。	施技者が相手の肘を制し、反撃不可能の状態を2秒以上保つ。

腕返	<p>施技者の体勢が安定しており、相手が大きく崩れる。</p>	<p>「有効」の状態を、施技者が移動力によって2秒以上保つ。又はその途中で倒せたが、安定を欠いた場合。</p>	<p>「有効」の状態から、相手を倒すか、崩したまま場外に出す。</p>
<p>腕返しにおいて小手返し風に体を開いてかけることは、肘の損傷の恐れのあるため、これを禁止する。</p>			
引倒	<p>施技者の体勢が安定して、相手の頭が大きく下がるほどの姿勢を崩す。</p>	<p>「有効」の状態から相手の手、膝等体の一部が畳につく。</p>	<p>「技有」の状態を、施技者が2秒以上保つように相手を制御する。</p>
腕捻	<p>施技者が安定した体勢により腕を組ませた状態で、相手の頭が下がるほどに体勢を崩す。</p>	<p>「有効」の状態から、相手の手、膝等体の一部が畳につく。</p>	<p>「有効」の状態を2秒以上保つように相手を制御する。又はその途中で受身をとった場合。</p>
脇固	<p>施技の時、相手の肘が伸びた状態で崩される。この時施技者は動いていることが原則。</p>	<p>相手の肘が伸びた状態で一瞬固められ、施技者の体勢が安定している。</p>	<p>「技有」の状態を2秒以上保つように相手を制御する。</p>
<p>脇固めにおいて、施技者が足を止めて、梶子の原理で、相手の肘に直接急激な力を加える方法は、これを禁止する。但し、動きの中で、崩しとして肘を圧迫しつつ攻めて、基本の形に定められた正しい施技は可とする。</p>			
小手捻	<p>施技者の体勢が安定しており、相手が大きく崩れる。</p>	<p>「有効」の状態から、相手の手、膝等の体の一部が畳につく。</p>	<p>「技有」の状態を2秒以上保つように相手を制御する。</p>
小手返	<p>小手返施技者の体勢が安定して、相手の手首が完全に返り、体勢が崩れる。</p>	<p>「有効」の状態から、相手が膝をつく。</p>	<p>「技有」の状態を2秒以上保つように相手を制御する。もしくは「有効」又は「技有」の状態から相手が倒れる。</p>
転回小手捻	<p>施技者の体勢が安定しており、相手の手首が捻られて大きく崩し、それを2秒以上保つか、場外に出す。</p>	<p>「有効」の常態から引倒し、相手の手、膝等体の一部が畳につく。</p>	<p>「技有」の状態を2秒以上保つように相手を制御する。</p>

転回小 手返	施技者の体勢が安定しており、手首を制し相手が横向きになる程度に大きく崩し、それを2秒以上保つか、場外に出す。	施技者が手首を制して転回し、相手を倒すか、バランスを崩したまま場外に出したが、施技者の体勢が崩れる。	「技有」の状態、施技者が安定しており、相手を倒すか、崩したまま場外に出す。
前落	施技者の体勢が立位で安定して、相手の体が浮くか大きく崩れる。この時施技者は腰を入れてかけてもよいが、担ぐのは禁止。	「有効」の状態から相手の手、膝等体の一部が畳につく。	「技有」の状態を、施技者の体の移動によって2秒以上保つか場外に出す。又は、この過程で相手が受身をとった場合。
前落としにおいて、捨て身技又は担ぎ技としてかけることは、これを禁止する。			
隅落	施技者の体勢が安定しており、相手が大きく崩れる。	施技によって相手が倒れたり（尻もちでも可）飛ばされるが、施技者の体の安定が欠ける。	「技有」の状態、施技者が立位で技に勢いがある。技をかけた後に、施技者が膝をついても、安定を保てば可。
引落	施技者の体勢が安定しており、相手が大きく崩れる。この時施技者の膝がついても可。	「有効」の状態から相手が倒れるが、施技者の体勢が安定を欠く。	「有効」の状態から、相手が勢いよく倒れ、施技者も体の安定を保つ。

註1 本表の「判定基準」は、次のことを目標として作成された。

合気道競技の技術性と安全性を高め、さらに日本文化として特色ある武道競技たらしめること。

合気道の正しい稽古をして技術的な実力を身につけた者が、その技術性を正しく評価されるような基準をつくること。（主に「有効」の規定に反映させた）

註2 特に、当身技における各技の判定の基本精神は以下による。

- *「一本」...一点一方向の移動力による施技で施技者による技における体勢が安定している（第一要件）、相手が一定の勢いをもって倒される（第二要件）という二要件を満たした技。
- *「技有」...「一本」における要件のうち、いずれか一方に不十分さが見られた場合。但し、技をかけられた者は、原則として倒される。
- *「有効」...「一本」における第一要件は満たしているが、第二要件において相手は

倒れなかったが大きく崩れ、技の有効性が見られた場合。

* 補助手は、一点一方向の移動力にする施技の際、背部および臀部までを補助する場合のみ認める。

註3 補足事項

技は乱取法基本の形十七本とその応用技、本規定に定められた短刀の突き技以外の技を禁止する。従って柔道技、レスリング技（バックドロップ等）、古流の方の技（膝崩し等）等は全て禁止する。特に、従来見られた十七本以外の技に、相手の腕を鍵のようにして自分の脇に固め、捨て身で後ろに振って倒す技がある。関節を逆にきめている訳ではないため、審判が「有効」などを与えるケースも見られたが、この技は捨て身によって可能な技である。従ってこれを禁止する。但し、相手の腕を脇に固めた状態から、相手の脇の下にくぐってかける脇固めは、捨て身で無い限りこれを認める。

上記「判定基準」の「何秒」という表現は、審判の主観に委ねられるが、バスケットボールの3秒ルールが審判の判断に委ねられ、成功していることに依った。

附 則 本規定は、平成4年6月21日より施行する。

「合気道競技審判規程」制定に当たって

1992 . 6 . 12

日本合気道協会師範
成 山 哲 郎

この規程は、本協会合気道の新しい発展動向を踏まえて、それを正しく規程に反映させるために作成したものである。作成にあたっては、以下に述べる方々に多大の労をとっていただいた。始めに 1991 年春、師範部と審判部(故加藤茂樹審判部長)から、ほぼ同時に関西本部指導員の西井英二氏に原案の作成を依頼し、同氏が苦勞をして百数十条に及ぶ原案を作成した。それを志々田文明師範が加筆しつつ、条文の大幅な整理を行なった(本年4月)。それを加藤茂樹部長がさらに検討し、文言の統一をはかってできたものが翻案である。勿論、これらの過程で、師範部、審判部門で何回も意見の調整を行なった。特に若い現役選手の意見も参考にさせて頂いた。関係各位には記して深謝する次第である。

筆者がこの方向性を研究し、志々田氏と協力して日本武道学会において当身技の「返し技」の意義に関する研究を発表してからはや4年の歳月が流れた。この間に、前ルールの問題点と合気道競技の将来の発展を考え多くの大会でこれを思想的に採用し、先輩や選手諸兄のご意見をききながら検討を続けてきたことは上記のとおりである。筆者等はこれが合気道競技の大いなる発展につながると確信する。しかし、今回の乱取り競技ルール改正は合気道競技史上空前の出来事といっても過言ではなく、それだけにいま、本案の承認を協会理事会にお願いするにあたっての感慨は無量である。学生の全国大会や来年の国際大会も迫っている。筆者等としては、本案をこれらの大会で施行することによってなお一層の改善をはかっている。関係各位におかれては宜しくご理解頂ければ幸いである。

なお、以下に改正の主要な点を列挙して参考に供したい。

技の評価に対する考え方を抜本的に変更した。柔道の歴史が語るように、従来は技は「一本」という完全な技を求めることが要求され、「技有」等は不完全なものとしてとらえられてきた。昨今の柔道の国際化の中で、このような考え方がスポーツ的に変更されてきているが、合気道競技においては、ポイント制をとるようになって以後も、この辺の考え方について明確な論理的対応がなされずにきた。そこで、本規程では評価すべきまとまった技術性を「有効」とし、積極的に証価するように務めた。施技者の技を有効性の観点から明確にしたものである。

合気道競技の独自性を明確にした。そのため、合気道競技以外の技、例えば、柔道技、レスリング技等を明確に禁止し、使用する技は乱取り法基本の技十九本、基本の形十七本とその応用技に限定することにした。

例えば古流の中に含まれ、時に使用がみられた「膝崩し」(古流第三の形)など、脚にかける技は禁止した。元来合気道競技の技(十七本)は、当身技を除けばいずれも手首を制して相手の攻撃を防いでかける技であったが、いつのまにか「膝崩し」が混入してもちいられるようになった。それはこの技の有効性を物語っているともいえるが、「返し技」が認められ、競技が活性化する方向に向かいつつあるいま、脚にかける特殊な技を正規に導入する必要性はないと、現段階では判断したのである。

安全性の確保を徹底して重視した。幸いにして、30数年に及ぶ富木合気道の歴史からは一名の死者もでていない。この伝統は、安全への努力によってのみ維持される。そこで、本規程からは、原則として全ての捨て身技を禁止した(相手の腕を鍵のようにして脇に固め捨て身で後ろに振って倒す技も含む)。

(註...ルール名は「合気道乱取り競技審判規程」としたほうが、演武競技の関係上明確な陽であるが、協会の独自性である乱取り競技をシンプルにあらわすために、合気道競技の意味に狭義をもたせ、狭義にはこれで乱取り競技をさすものとした)