

別表

	有効	技有	一本
①正面当	施技者の体勢が安定しており、相手が大きく崩れるか、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。 * 正面当における補助手は背部および臀部を可とする。			
②相構当	正面当に同じ。	正面当に同じ。	正面当に同じ。
③逆構当	正面当に同じ。	正面当に同じ。	正面当に同じ。
④下段当	正面当に同じ	原則として正面当に同じ。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上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。
* 下段当において、施技者が始めから捨て身で技をかける技、指を使って抱え上げる技はこれを禁止する。			
⑤後当	施技者の体勢が安定しており相手が大きく崩れる。	正面当に同じ。	正面当に同じ。
* 後当において、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。			
⑥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秒以上つくれる。またはその状態で場外に出す。	施技者の押し倒しにより、相手の手、膝等体の一部が畳につく。	技有の状態から施技者が相手の肘を制止、反撃不可の状態を2秒以上保つ。
⑦腕返	施技者の体勢が安定しており、相手が大きく崩れる。	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。	施技者の体勢が安定しており、「有効」の状態から、相手を倒す。
* 腕返において小手返のように体を開いてかけることは、肘の損傷の恐れがあるため、これを禁止する。			

	有効	技有	一本
⑧引倒	施技者の体勢が安定して、相手の頭が大きく下がるほど姿勢を崩す。	「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、施技者が2秒以上保つように相手を制御する。
⑨腕捻	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体勢を崩す。	「有効」の状態から相手の手、膝等体の一部が畳につく。	「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。
⑩脇固	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。	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。	「技有」の状態を2秒以上保つように相手を制御する。
* 脇固において、施技者が足を止めて、梃子の原理で相手の肘に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。			
⑪小手捻	施技者の体勢が安定しており、相手が大きく崩れる。	「有効」の状態から、相手の手、膝等の体の一部が畳につく。	「技有」の状態を2秒以上保つように相手を制御する。
⑫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。	「有効」の状態から、相手が膝をつく。	「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。
⑬転回 小手捻	施技者の体勢が安定しており、相手の手首が捻られて本体が大きく崩れる。又は、転回した状態で場外出す。	「有効」の状態から引倒し、相手の手、膝等体の一部が畳につく。	「技有」の状態を2秒以上保つように相手を制御する。
⑬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本体が大きく崩れる。又は、転回した状態で場外出す。	「有効」の状態から、相手の膝等体の一部が畳につく。又は手首を制して転回し相手を倒すか、相手を崩したまま場外出したが施技者の状態が安定を欠く。	施技者の体勢が安定しており、相手を倒す。
⑮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。又は、この過程で相手が受身をとった場合。
* 前落において、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。			

	有効	技有	一本
⑩隅落	施技者の体勢が安定しており、相手が大きく崩れる。	施技者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。
⑪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、相手が倒れ、施技者も体の安定を保つ。

注1 別表における「判定基準」について

- ① 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のある武道競技たらしめること。
- ② 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」の規定に反映された)

注2 当身技における基本精神と判定基準

当身技とは相手の体の固着を捕らえ、柔らかく一点一方向に当てられた移動力によって施技されるものをいう。従ってその判定基準は施技者の体勢の安定と相手の崩れ方、倒れた際の勢いによって判定される。なお、補助手については上記の条件を満たした場合に限り、背部および臀部までこれを認める。

- 「一本」 以下の二要件をすべて満たした場合
(第一要件) 技における施技者の体勢が安定している。
*ここでいう体勢の安定とは施技の際に立位(片膝立ちを含む)であることをいう。
(第二要件) 相手が一定の勢いをもって倒される。
- 「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。

注3 関節技及び浮技における基本精神と判定基準

関節技は相手の姿勢の崩れや体の固着に乗じ、手首関節や肘関節を攻める(つくる)ことにより、相手のバランスを崩して、倒したり抑えたりするものである。尚、競技においては技術性と安全性の面から相手を痛めずに抑えることを基本精神とし、その判定基準は施技者の体勢の安定に加え、相手の倒れ方やその制御の度合いによって判定されるものとする。但し、上記にかかわらず

相手に「参った」の意思表示があった場合はこの限りではなく、「一本」の判定を採ることを妨げない。

尚、ここでいう施技者の体勢の安定と施技の際に安定した立位（片膝立ちを含む）であることをいうが、第7条③項cに掲げた「移動に因らず」、「直接急激な負荷を加える」施技はこれを認めない。

また、上記にいう倒された状態とは「相手の手、膝等の体の一部」が体を支えるためにしっかりと地面に着いたことを指し、制御とは相手を痛めず、反抗不能の状態にコントロールしうることを指す。

一方、浮技は原則的に関節技と共通するものであるが、さらに体幹の捻り返しや捻り返しに移動力を組み合わせることで、相手を浮かせて投げようとするものである。

間接技及び浮技の各技における判定基準は、別表に記された通りである。

注4 補足事項

- ① 技は乱取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）、古流の形の技（膝崩し等）等は全て禁止する。
- ② 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。
- ③ 脚持ち、足掛け、捨て身技、柔道技の反則に対しても厳密に対応する。

付則 本規定は平成4年6月21日より施行する。

平成17年9月10日改訂

平成20年8月30日改訂