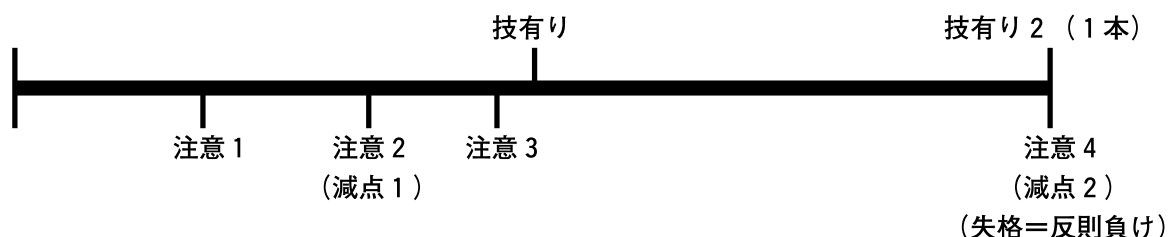


J K J Oの審判員の為の判定基準

①「注意」「減点」「技有り」「1本」の力関係



②「注意」「技有り」が無い場合の優先順位

1・ダメージ 2・有効打を含めた手数、足数 3・気迫、積極性

③「注意」差1つの場合は勝敗にあまり関係ない。

但、マストシステムの最終延長において試合内容が全く互角の場合は「注意1」を取られた方が負けとなる。

$$0 \cong \text{注意1} \cong \text{注意2 (減点1)} \cong \text{注意3} > \text{注意4 (減点2)}$$

④「注意」差2つの場合は、基本的に「注意2」を取られた方が負けである。

しかし、試合内容で相手を大きくリードした場合は、引き分けもある。

$$0 \cong \text{注意2}$$

$$\text{注意1} \cong \text{注意3}$$

⑤「注意」差3つの場合は相手がどんなにリードしていても負けである。

$$0 > \text{注意3}$$

⑥片方に「技有り」と「注意」がある場合は、基本的に技有りのある方が勝ちではあるが、「注意」の数と試合内容によっては主に下記の通りである。

- 0 < 技有り + 注意2 ※注意差2つなので技有りのある方の勝ち
- 0 ≦ 技有り + 注意3 ※技有りのある方の勝ちだが、注意差3つなので試合内容では引き分けもある。
- 注意1 < 技有り + 注意3 ※注意差2つなので技有りのある方の勝ち (注意の相殺)
- 注意3 > 技有り + 注意4 ※技有りがあっても注意4の時点失格

技有り ≦ 技有り ※必ずしも引き分けではない。試合内容で判断する。
また、注意の数により判断する。