全日本かるた協会競技規程細則 英語訳

Detailed Provisions for Competitive Karuta Regulations English Translation

Updated: Oct. 3, 2026

英語版について About the English Translation

++

本英語訳はベータ版です。利用者からのご意見や日本語での競技規程の改訂を踏まえ、今後修正する場合があります。

This is a beta version of the English translation. It may be revised based on feedback or future updates to the original Japanese regulations.

この英語訳は注意深く作製していますが、不明瞭な点などについては必ず日本語原文をご参照ください。

This English translation has been prepared with great care. However, in the event of any ambiguity or discrepancy, please refer to the **Original Japanese Version**.

この英訳は、日本語の直訳ではなく、理解しやすいように多少の注釈を含めています。

This English translation is not a literal translation of the Japanese text. It includes explanatory annotations where appropriate to improve clarity.

赤色で示した文は、英語版のみでの注釈であり、元の日本語規定には含まれていません。

The text shown in red consists of explanatory notes added only to the English translation and is not part of the original Japanese regulations.

規程文では「shall」や「may」などの表現が用いられることも多いですが、本英訳では、非英語圏の方にも理解しやすいよう、可能な限り簡潔で明確な表現を用いています。

Although terms such as "shall" and "may" are commonly used in regulatory documents, this English translation uses clear and straightforward language wherever possible to to improve readability for non-native English speakers.

従来、お手つきは foul と訳されることが多かったのですが、本来 foul はルール違反などを指す用語であり、お手つきはルール違反とはいえません。そのため、この競技規程英訳では初出時にお手つきの定義を説明し、otetsuki を用語として使用します。

Traditionally, otetsuki has often been translated as “foul”. However, “foul” generally refers to an intentional or improper action that violates the rules, whereas otetsuki is a prescribed outcome under the rules rather than a rule violation itself. Therefore, in this English translation of the Rules for Competitive Karuta, otetsuki is defined at its first occurrence, and the term “otetsuki” is retained thereafter.

競技規程や英語訳についての質問は下記へメールでお問い合わせください。

For any questions regarding the rules and their English translation, please contact us by email at the address below.

Email: mutsumistonejp@yahoo.co.jp
English Translation Henry Aberle, Risako Mizuyama, Betsy Rock
Review and Supervision Kazushi Kato, Referee Instructor, Kyogi Karuta Department Mutsumi Stone, International Liaison, Promotion & Instruction Department

Last Updated: July 31, 2026

＊This English translation is provided for reference and may be revised in future updates.

++

全日本かるた協会競技規程細則 英語訳
Detailed Provisions for Competitive Karuta Regulations English Translation

第一章 総則 Chapter 1. General Provisions

第一条（競技方法） Article 1. Rules of Play

一 競技は、小倉百人一首かるたを用い、相対座する二人の競技者の間で行う。

1. A match is played using Ogura Hyakunin-Isshu Karuta between two players seated facing each other.

二 各自、取札１００枚のうちから無作為に選んだ２５枚を持札とし、読手の読み上げる札（以下、出札という）を取り合うことにより、早く 持札が無くなった者を勝者とする。

2. Each player randomly selects 25 tori-fuda (cards used by the players) from the 100 tori-fuda, which become their mochi-fuda (their own cards). The players compete to take

the cards read aloud by the reciter (hereinafter referred to as "de-fuda"). The winner is the first player with no cards remaining in their territory.

【補足】[Note]

○取りによって持札を減らすのが基本だが、お手つきにより、持札が増えることもある。

In principle, the number of cards in a player's territory decreases each time the player successfully takes a card; however, the number of cards may increase in cases of otetsuki.

英語版への注 Note for the English version:
お手つきについては 23 条を参照してください。
Please see Article 23 for the definition of otetsuki.

○勝者は、必ず自己の持札を０枚とした上で競技を終了させること。特に１－１の場合などで送り札を行わないと、双方共自分が取ったと思ったまま競技を終 了して、後から不都合が生じる場合がある。

The winner is the player who ends the game with no cards remaining in their territory. If a player fails to properly send their last card—particularly in the case where each player has only one card left—both players can end the game believing they have won, which can make it impossible to determine the actual winner thereafter.

英語版への注 Note for the English version:
*その場合、自陣が 0 枚だった人が勝ちと判定される可能性が高いです。
In such cases, the player whose territory has reached zero cards may be judged the winner.

第二条(判定) Article 2: Decisions and Judgments

取りやお手つきなどの判定は、原則として競技者間で決定する。

In principle, decisions regarding whether a card has been taken or whether otetsuki has been committed are made by the players themselves.

英語版への注 Note for the English version:
本英語訳では選手同士の話し合いによる判定は decision, 審判による判定は judgment としています。
In this English translation, a decision agreed upon by the players is referred to as a "decision," while a ruling made by a referee is referred to as a "judgment."

【補足】[Note]〇競技かるたでは、競技者同士が互いの動きを良く見極めると共に、信義誠実の精神に則って冷静に主張しあい、迅速に問題解決することを旨とする。

In competitive karuta, players must carefully observe each other's moves, must calmly assert their claims in the spirit of good faith, and must endeavor to resolve any issues promptly.

〇競技者は、本規程の解釈等で必要がある場合、審判員にこれを確認することができる。

Players may consult a referee when necessary to confirm the interpretation of these regulations.

〇競技者双方の話し合いで決定できない場合、いずれかの競技者の要請により、審判員に判定を求めることができるが、審判員の下した判定には従わなくてはならない。 If the players are unable to reach an agreement through discussion, either player may request the referee to make a judgment. The players must abide by the referee's judgment.

審判員が明らかに誤った判定を行なった場合であっても、その判定には従うこと。規程の解釈、運用に疑義ある場合は、後刻競技かるた部に照会することができるが、その場合であっても過去の判定が覆されることはない。

Even if a referee makes a judgment that is clearly erroneous, players must nevertheless abide by that judgment. If there is any doubt regarding the interpretation or application of these regulations, the matter may be referred to the Competitive Karuta Division of the All Japan Karuta Association at a later date; however, even in such a case, any previous judgment will not be overturned.

英語版への注 Note for the English version:
審判は競技者からの要請があって初めて判定や意見を示すことになっています。審判が隣にいて選手が間違った合意をしても聞かれない限り審判は何も言いません。判定を求めたい場合は審判に「判定をお願いします」と聞きましょう。
A referee gives a judgment or comment only when requested by a player. Even if the referee is sitting nearby and the players make an incorrect agreement, the referee will not intervene unless asked. If you wish to request a ruling, please clearly say to the referee, "Hantei wo onegai shimasu (Judgment, please)."

第二章 礼節 Chapter 2. Etiquitte

第三条(礼節) Article 3: Etiquette

競技に際しては、互いに相手を尊重するとともに、礼節を重んじなければならない

Players must respect one another and observe proper etiquette during competition.

第四条(礼) Article 4: Bowing

一 競技者は、競技開始時、ならびに競技終了時に、対戦者、読手の順に礼をすること。

1. At the beginning and end of a match, players should bow first to their opponent and then to the reciter.

【補足】[Note]〇審判員が個別の試合についた場合は、対戦者、審判員、読手の順に礼をすること。

In the event that a referee is assigned to oversee a match, players must bow first to their opponent, then to the referee, and finally to the reciter.

〇礼の際は、相手の方に身体ごと向き、顔を見て、「お願いします」「ありがとうございました」とはっきり言い、頭を下げる。

When bowing, players must turn their bodies to face their opponent, clearly say "Onegaishimasu" before the match or "Arigato gozaimashita" (Thank you) after the match, and lower their heads.

○試合の途中から審判員がつく場合は、その時点で審判員に礼をすること。

If a referee is assigned to oversee a match after it has begun, players must bow to the referee at that time.

○審判員も競技者と一緒に礼をすること。

The referee must also bow together with the players.

二 読手も、競技開始時、ならびに競技終了時に会場に一礼すること。

2. The reciter must also bow once at the beginning and end of the match.

三 暗記時間中、競技中にその場を離れる際や戻る際には、対戦者に対して礼をする。ただし、払った札を取りに行く場合はこの限りではない。

3. Players must bow to their opponent during the memorization time or during the game when leaving or returning to their spot. However, players are not required to bow when standing up to retrieve a card.

【補足】[Note]○「失礼します」、「失礼しました」と言って礼をする。

If players leave their spot, they must say “Shitsurei-shimasu” (Excuse me) and bow. Upon returning, they must say “Shitsurei-shimashita”(Excuse me for having left) and bow.

○礼を受ける側は、軽く頭を下げる程度でよい。 When bowed to, players may simply bow lightly in acknowledgement.

第五条(着座姿勢) Article 5: Sitting Posture

競技者は、競技場内で着席している際は、正座もしくは正座に準じた姿勢でいなければならない。ただし、暗記時間中は姿勢を崩すことが できる。

Players must sit in seiza, or in a posture similar to seiza, when seated in the competition area. However, players may relax their posture during the memorization period.

【補足】[Note}○暗記時間中に姿勢を崩すときも、立て膝や体操座り、足の投げ出しなどはいけない。

Even during the memorization time, players must not sit with one knee raised, in a “gym sitting position” or with their legs extended toward the cards.

英語版への注 Note for the English version:
「体操座り」は右のイラストを参照してください。足の裏や足のつま先を競技陣や札に向けて座るのは失礼とみなされます。
As for the ”gym sitting position”, please refer to the illustration on the right. Sitting with the soles or toes pointing toward the playing area or the cards is considered disrespectful.



第六条(服装・装着物) Article 6: Atiire and Accessories

一 競技時の服装については、対戦者並びに観戦者に不快感を与えないものを着用しなければならない。

1. Clothing worn during competition must be appropriate and must not cause discomfort or offense to opponents or spectators.

【補足】[Note]

○服装については、和装が望ましいが、大会等で特段の指示がない場合は、T シャツ、トレーナー、運動着等でもよい。しかし、ショートパンツ、胸の大きく 開いた服等は好ましくない。

Japanese-style attire such as kimono or hakama is preferable; however, if no specific dress code is provided for the event, T-shirts, sweatshirts, or athletic wear are acceptable. Shorts, mini-skirts, sleeveless shirts, and low-cut tops, however, are not appropriate.

二 有効手には、着け爪、指輪等、競技中に相手に負傷させるおそれのある物を装着してはならない。

2. Players must not wear fake nails, rings, or any other objects on their valid hand that could cause injury to their opponent during competition.

○有効手の爪はできる限り切りそろえておくこと。有効手は素手であることとするが、テーピング、ばんそうこうは可とする。The nails on the valid hand must be trimmed as short as possible. The valid hand must be bare; however, bandages and taping are permitted.

三 対戦者の面前で揺れるものは、外す、もしくは固定すること。

3. Players must remove or secure any objects that could swing in front of their opponent's face.

【補足】[Note]○ネックレスやイヤリングのみならず、髪型についても、対戦者の面前で揺れる場合は、後ろで縛るなど固定すること。

This applies not only to earrings and necklaces but also to hair. If a player's hair could swing in front of an opponent's face, it must be tied back or otherwise secured.

第三章 札の配置と暗記 Chapter 3. Card Placement and Memorization

第七条(競技線) Article 7: Playing field boundaries

一 競技者は、その座した前方に、横 87 センチメートル、上中下段の間に各 1 センチメートルをあけて縦に札 3 枚が並ぶ範囲を定め、各々の 陣とする。その各々の陣の外周の各辺を競技線とよぶ。

1. Each player establishes their own territory directly in front of where they are seated, measuring 87 centimeters in width. The territory consists of three rows of cards (top, middle, and bottom), with a one-centimeter gap between each row. The outer perimeter of this territory is referred to as the kyōgi-sen (playing field boundary lines).

【補足】[Note]○競技線は畳に接した部分だけを指すのではなく、その垂直上空も含む。

The playing field boundary line refers not only to the area in contact with the tatami mat but also to the vertical space directly above it.

○競技線に囲まれた範囲は、自己の陣(以下、「自陣」という)、相手の陣(以下、「相手陣」という)と 2 つに分かれて存在することになる。 The area enclosed by the playing field boundary lines consists of two parts: the player's own territory and the opponent's territory.

○本条の 87 センチメートル、3 センチメートル、1 センチメートルという数字は 1 ミリメートルでも間違えば違反になるというものではないが、日頃より、その長さがどの程度のものかは確認しておくべきである。

The figures of 87 cm, 3 cm, and 1 cm in this Article are not to be interpreted as meaning that a deviation of even one millimeter constitutes a violation; however, players should routinely check and be familiar with these approximate dimensions.

二 双方の陣の上段の間隔は 3 センチメートルとし、左右の競技線の延長線は一致させる。

2. There must be a 3-centimeter gap between the top rows of both players' territories, and the boundary lines on the left and right sides must be aligned.

【補足】 [Note]

〇畳目に合わせて札を並べる場合には、双方の上段の競技線の間は 3 センチメートルより多少広くはなるが、畳目 3 目あけてと解釈する。但し、明らかに畳目 1 目が 1.5 センチメートル以上の場合はこの限りではない。 [Note] When playing on traditional tatami mats, players should leave a space equivalent to three tatami lines between their top rows, even though this space may be slightly wider than 3 cm. However, if it is clear that one tatami line is wider than 1.5 cm, players may choose not to align their cards with the tatami lines.

第八条(持札) Article 8:Mochi-fuda

一 競技者は、場に与えられた札を裏向きにして混ぜた後、裏向きのまま各 25 枚を選び、自己の持札とする。

1. Each player shuffles the cards provided to them, keeping them face down. Then, while still face down, each player selects 25 cards as their mochi-fuda (their own cards).

二 いずれかの、又は双方の持札が 25 枚でないとき、暗記時間終了迄に限り、札の過不足の調整を行なうことができる。 2. If either or both players do not have exactly 25 cards in their mochi-fuda, the discrepancy may be corrected by adjusting the number of cards, but only before the memorization period ends.

【補足】[Note] 〇競技者は、双方の持札が 25 枚あることを互いに暗記時間中に確認しなければならない。

Both players must confirm during the memorization period that each has exactly 25 cards.

〇札の過不足の調整は、審判員に申し出て、審判員の指示で行う。

If a discrepancy in the number of cards is found, it must be reported to the referee, and the correction is made under the referee's instruction.

〇暗記時間終了後に持札の過不足が判明した場合には、札の枚数の調整はせず、そのままの枚数で競技を続行する。

If a mistake in the number of cards is discovered after the memorization period has ended, the number of cards will not be adjusted, and the match must continue with the cards as they are.

第九条(持札の配置) Article 9: Placement of Mochi-fuda

競技者は、持札全てを表向きにし、文字を自己の方に向け、重ねず、整然と各々の陣の任意の位置に並べる。ただし、上中下の各段にまたがって並べてはならない。

Players must arrange all of their mochi-fuda face up, with the text oriented toward themselves, without overlapping, and in a neat and orderly manner at any position within their own territory. The cards must not be placed across more than one row (for example, crossing both the top and middle rows, or crossing both the middle and bottom rows).

第十条(持札の移動) Article 10 (Repositioning of Mochi-fuda)

一 競技者は、持札を移動させる場合、その都度対戦者に通告しなければならない。

1. Players must notify their opponent before changing the position of any cards in their own territory

【補足】[Note]

○札の移動については、競技者ははっきりと通告し、それを受けた対戦者もはっきりと返事をすることが必要である。

Players must clearly announce that they have moved a card, and the opponent must clearly acknowledge it.

○持札の移動の通告を怠った場合、ただちに違反無効とはしない。しかし、通告を怠る事が度重なる場合、故意による場合には審判員の判断による。A single failure to notify an opponent of the movement of a card does not immediately constitute a violation or invalidate the action. However, if such failures are repeated or considered intentional, the referee must decide whether they constitute a violation.

○暗記時間を含め、頻繁な移動や、一度に大量の移動を行なうことは好ましくない。

Players should also avoid moving cards frequently or moving a large number of cards at once, including during the memorization period.

英語版への注 Note for the English version:
持ち札の移動の通告を怠って違反となった場合のペナルティ
Regarding penalties for violations due to failing to announce a card movement:
場合によっては相手の取りになることもあります。偶発的なものはその場にあった札を取った人が取りとなりますが、意図的な場合、1 回目はたまたまでペナルティなしと認められるこもありますが二度、三度と続くと対戦相手の取りになる扱いになります。
In certain instances, cards that have been moved without warning may be awarded to the opponent. While accidental misplacement of cards are typically not penalized, if cards are regularly misplaced, this can be seen as intentional disruption and may be penalized.

二 出札を取った時や、札を移動させた時に、隣接した札を横に詰める場合は、この通告を省略することができる。

2. Notice may be omitted when a player slides the remaining cards sideways to fill a gap after taking a card or after repositioning a card to be sent.

三 競技者は、下の句の読みが始まってからは、札を移動させることができない。

3. Players must not move their cards after the reciter has begun reading the second half of the poem.

第十一条(暗記時間) Article 11: Memorization time

一 競技者が持札を並べた後、競技を開始する前に、15 分間の暗記時間をとる。

1. After both players have arranged their cards and before the match begins, a 15-minute memorization period is provided.

英語版への注 Note for the English version:
競技会ではほとんどの選手が札を並べ終わったら、まだ並べ終わっていない人がいても、暗記時間の計測が始められることが多いです。
In tournaments, it is common for the memorization period to begin once most players have finished arranging their cards, even if some players are still arranging.

二 暗記時間が残り 2 分となるまでは、手を動かしての暗記や素振りなど、対戦者の暗記の妨げとなる行為を行ってはならない。

2. Until 2 minutes remain in the memorization period, players must not move their hands to aid memorization, practice striking motions toward the cards, or engage in any other behavior that could interfere with their opponent's memorization

英語版への注 Note for the English version:
暗記時間が残り 2 分となると、競技委員または読手が「2 分前です」と言います。そのあとは、手を動かして素振りができますが、間違って札に触らないよう気を付けてください。
When 2 minutes remain in the memorization period, the referee or the reciter will announce "2 minutes remaining (2-fun mae desu). " After this point, players may move their hands and practice striking motions, but must take care not to touch the cards by mistake.

【補足】 [Note] ○暗記の妨げとなるような行為には、素振りや畳を叩くことだけではなく、頻繁に手を出したり振ったりしながら暗記をすることも含まれる。

Behavior that interferes with an opponent's memorization includes not only practice swinging or hitting the tatami, but also repeatedly or excessively moving one's hands back and forth.

○暗記時間が残り 2 分となる前に素振りやウォーミングアップ等を行う場合は、相手に礼をして席を離れてから、別の場所で行うこと。

If a player wishes to practice swinging or do any other warm-up before the final 2 minutes of the memorization period, they should bow to their opponent, leave their seat, and move to another location to do so.

第十二条(札の整理) Article 12 (Organization of Cards)

札を取るなどして、並べてある札が散逸した場合、原則として札を払った競技者が拾いに行かなければならない。

In principle, if the arranged cards are displaced or scattered, for example, when a card is taken, the player who caused the displacement must pick them up.

【補足】 [Note]

○札は払った競技者が拾いに行くが、対戦者もできるだけ協力する。その際、他の競技者の競技線内を歩くことは厳に慎まなければならない

Although the player who swept the cards away should pick them up, the opponent should also cooperate as much as possible. During this process, players must strictly refrain from stepping into or over the boundary lines of other competitors' territories

○散逸した札を他の競技者に渡す際には、丁寧に渡すこと。 When returning displaced cards to other competitors, hand them over politely.

○札の整理は座って行い、あぐら、立て膝、中腰等の姿勢は慎むこと。 When arranging the cards, players must remain seated properly. They must not arrange cards while sitting cross-legged, with one knee raised, in a half-squatting posture, or in any other improper position.

○札を並べずにもめることは避け、先に札の整理をしてから話し合うこと。 Players must refrain from arguing before the cards have been properly arranged. Any disputes must be addressed only after the cards have been organized

英語版への注 Note for the English version:
「札の整理中のあぐらは慎むこと」とありますが、札を整理している時間中に限り、正座が難しい場合、あぐらをしても、それに対するペナルティはありません。ただし、札を送るときには、正座してください。
Sitting cross-legged should be avoided during card arrangement. However, if seiza is difficult, no penalty is imposed for sitting cross-legged during the arrangement period. When sending a card, the player must be seated in seiza.

第四章 構え Chapter 4. Stance

第十三条(構え) Article 13 Stance

一 競技者は、左右どちらか一方の手を札を取る手(以下、有効手という)と定め、上の句が読み始められるまでは、畳に接した状態で自陣の下段よりも手前に置いておかなければならず、頭は自陣の上段より対戦者側に出してはならない。

1. Players must designate either their right or left hand as their valid hand. Until the reciter begins reading the first half of the poem, the valid hand must remain in contact with the tatami and be placed in front of the player, not beyond the bottom row of their own territory. The player's head must also remain behind the top row of their own territory and must not extend into the opponent's side.

【補足】[Note]

○本条に反する行為に対しては、対戦者からのアピールが無くとも、審判員は注意することができる。

The referee may issue a warning for any violation of this rule, even if the opponent does not raise an appeal.

○自陣の下段よりも手前とは、その上空も含める。また、有効手だけではなく、逆の手、両脚も手前でなければならない。

No part of a player's valid hand, invalid hand, or feet may be positioned beyond the front boundary of the player's own bottom row. This restriction applies not only to the surface of the tatami but also to the space above it.

○ここで言う「頭」には頭髪も含まれる。

The term "head" in this rule also includes the player's hair.

二 有効手は、左右どちらか一方の、手首より先のすべての指、手の平、手の甲とするが、競技中に有効手の左右を変更することはできない。

2. The valid hand is either the right or left hand, from the wrist outward, including all fingers, the palm, and the back of the hand. Once designated, the valid hand may not be changed during the course of the match.

【補足】[Note] ○競技開始後に、最初に札を取った手、もしくは最初にお手つきをした方の手を有効手とする。ただし、最初の取りやお手つきの際に、有効手は逆の手であり、 今の取りやお手つきが有効手とは逆の手だったと対戦者に伝えた場合は、そのように措置する。

Following the start of the match, the hand with which a player first takes a card or first commits otetsuki is designated as the "valid hand". However, if at the time of that first take or otetsuki the player informs the opponent that the opposite hand is to be the valid hand, that declaration takes precedence.

英語版への注 Note for the English version:
日本語では「そのように措置する」という曖昧な表現になっていますが、英語訳では「その宣言が優先される」としています。

In Japanese text, the expression is phrased ambiguously as “appropriate measures will be taken.” In this English version, it is rendered more clearly as “the declaration takes precedence.”

三 競技者は、上の句が読み始められるまでは、有効手を、左右の競技線の延長線より外に出してはならない。

3. Players must keep their valid hand within the extension of the left and right boundary lines of their territory until the reciter begins reading the first half of the poem.

四 競技者は、読みが下の句の余韻に入ってからは、対戦者の妨げとなるような大きな動きをしてはならない。 4. Once the recitation has entered the final syllables or their lingering sound of the second half of the poem, players must not make any large movements that could interfere with their opponent.

【補足】[NOTE] ○下の句の余韻前までには本条に定める構えの状態になっていること。

Players must already be in the proper posture, as described at the beginning of this article, before the reciter enters the lingering sound at the end of the second half of the poem.

第五章 読み Chapter 5. Reciting

第十四条(読み) Article 14: Reciting

一 読手は、読札 100 枚の中から無作為に選んだ札を 1 枚ずつ読み上げるが、同じ札を読み上げることはない。

1. The reciter randomly selects a card from the set of 100 and reads it aloud, without ever repeating the same card.

二 次に読み上げる札は、読み上げる都度その直前に読手が決める。

2. The next card to be read is randomly selected by the reciter immediately before each reading.

英語版への注 Note for the English version:
日本語文には「読手が決める」とありますが、読手が意図的に選択するのではなく、残りの札からランダムにピックアップします。
The Japanese text states that “the reciter decides,” but this does not mean that the reciter makes an intentional choice. Rather, the reiter picks randomly from the remaining cards.

【補足】[Note]

○読手は、未読の札を箱の中に置くなどの方法により、次に読まれる札が何であるかが何人にも分からないよう、十分注意しなければならない。

The reciter must take sufficient care to ensure that the next card to be read cannot be known to anyone, for example by keeping unread cards in a box or by using another method to conceal them.

三 読手は、札を読み上げる際には、その前に読んだ札の下の句を読み、続けて次の札の上の句を読む。

3. The reciter reads the second half of the previously read poem, followed soon after by the first half of the next poem.

英語版への注 Note for the English version:
下の句の余韻(3 秒)のあとに 1 秒の間(ま)を入れて次の札の上の句が読まれます。
The final syllable of the concluding poem is extended for 3 seconds and followed by a 1-second pause before the first half of the next poem is read.

【補足】[Note]

○読み終わるや否や次の札を読み始めるようなことは避ける。

The reciter should avoid beginning the next poem immediately upon finishing the previous one, and should allow a slight pause in between.

○競技者が札の整理や送り札を完了し、次の札を待つ準備ができたと判断できるまでは読み始めないようにしなければならない。

The reciter must not resume reading until it can be reasonably judged that the players have finished rearranging and sending cards.

四 読手は、1 枚目の札を読む前に、小倉百人一首には含まれない短歌を序歌として読み上げるが、上の句、下の句と続けて読んだ後、もう一度下の句を読み、続けて 1 枚目の札の上の句を読む。

4. At the start of the game, the reciter reads a poem that is not part of the Ogura Hyakunin-Isshu called the “Joka” (introductory poem). The reciter reads the full poem, repeats the second half of the poem, and continues with the first half of a poem from the set of 100 poems.

五 読手は、原則として些細な物音等で読みを中断しないこと。ただし、競技の上で重大な支障があると判断する場合は、読みを中断させることができる。

5. The reciter should not stop reading in the event of minor noises or small distractions nearby. However, if it is judged that there is a significant disturbance that seriously affects the match, the reciter may interrupt the reading.

【補足】[Note]

○競技者は、物音等があった場合でも、読みが中断しないものと想定しておくこと。

Players should always assume that the reciter will not stop reading even in the event of noise.

六 読手は、やむを得ない場合を除き、途中で交代もしくはその位置を移動する事はできない。

6. The reciter must not be replaced by another reciter or change their position once the match has begun, unless in exceptional circumstances.

第十五条（読みの成立）Article 15: Establishment of the reciting

一 読手が決まり字まで読み上げた時点で読みは成立し、その札での取りやお手つきが成立する。

1. The reciting becomes valid at the moment the reciter finishes pronouncing the kimari-ji. At that point, actions such as a valid take or otetsuki are recognized as valid.

【補足】[Note]

○ここでいう決まり字とは、出札一枚を確定できる文字を指す。例えば、「あはじ」「あはれ」が同一陣にある場合であっても、「あは」までしか読まれなかった場合は、出札一枚を確定することはできないため、読みは不成立とする。これは競技の対戦数が 1 組であった場合も例外とはしない。

The term kimari-ji here refers to the syllables that uniquely identify a single card. For example, if both “Awa ji” and “Awa re” are present on the same territory, and only “Awa” is read, the reciting is not considered valid, as it does not yet identify a single card. This applies even if the match consists of only one pair of players.

○読みが途中で止まったり、発声が著しく悪かったりした場合、審判長は読みの不成立を宣言できる。

If the reciting is interrupted midway or pronounced in an extremely unclear manner, the Chief Referee may declare the reciting invalid

二 一度読みが成立した札を誤ってもう一度読み上げてしまった場合でも、まだ読まれていない札の決まり字までが読み上げられていた場合は、そちらの札の読みが成立したものとする。また、このときのお手つきは全て無効とする。

2. If a previously recited card is mistakenly read again, but the syllables correspond to the kimari-ji of another card that has not yet been read, the reciting is considered valid for the unread card. Any otetsuki committed in this situation is nullified.

【補足】[Note]

○例えば、「あはじ」が場にあり、「あはれ」が既に読まれていた場合、再度「あはれ」と読んでも、「あは」と読まれた時点で有効とし、「あはじ」が読まれたものとする。

For example, if “Awaji” remains in play while “Aware” has already been read, and “Aware” is mistakenly read again, the moment “Awa” is pronounced, the reciting is considered valid for “Awaji.”

第十六条（読みの制止） Article 16: Suspension of the Reciting

一 競技者は、原則として札の整理以外に読みを待たせることはできない。

1. Players must not delay the reciting for any reason other than arranging the cards.

【補足】[Note]

○札の整理中に読みが始まることを未然に防ぐ意味からも札の送りは札の整理前にすることが望ましい。 Players are expected to send cards before rearranging them to prevent the next reciting from starting during card arrangement.

英語版への注 Note for the English version:
日本語文では「望ましい」という表現ですが、大会などでは札整理の前に送り札をするよう審判から指導が入ることが度々あるので、英語訳では「望ましい」よりはもう少し強い意味で「are expected to」を使用しています。選手は札整理前に札を送ってください。
In the Japanese text, the expression nozomashii (“desirable”) is used. However, in tournaments, referees often instruct players to send cards before rearranging them. Therefore, in the English version, the stronger wording “are expected to” has been adopted. Players should send their cards before rearranging them.

○札の整理以外で読手に待ってもらうことが必要な場合とは、試合進行の中断が客観的合理的に必要な場合に限る（たとえば怪我をして対応する場合など）。

Requesting the reciter to pause the reciting for reasons other than card arrangement is permitted only when an objectively reasonable interruption of the match is required, such as in the case of an injury requiring attention.

二 読みを待たせる際は、挙手、または、言葉によりはっきりと読手に合図をしなければならない。ただし、必要以上に待たせてはならない。

2. When requesting the reciter to pause, players must clearly signal by either raising a hand or using verbal communication. Players must not keep the reciter waiting longer than necessary.

【補足】[Note]

〇一方が札を整理している場合、対戦者は手を挙げて読み手に合図をすることが望ましい。但し、札の送りを完了していない競技者は自らが手を挙げること。

If one player is arranging cards, the opponent must raise a hand to signal the reciter to pause. However, if the player has not yet completed card sending, that player must raise their own hand.

英語版への注 Note for the English version:
日本語文では「望ましい」という表現ですが、実際手を上げることはほぼ義務付けられていますので、ここでは must を使用しています。
Although the Japanese text uses the expression nozomashii (“desirable”), in practice, this is treated as an obligation. Therefore, must is used in the English version.

三 競技者は、下の句が読み始められてからは、読みを制止してはならない。ただし、手を上げているにもかかわらず、読手がこれに気付かずに読み始めた時は、この限りではない。

3. Players must not interrupt the reciting once the second half of the poem has begun. However, this rule may not apply if the reciter begins reciting without noticing that a player has raised their hand.

【補足】

〇下の句が読み始められてから札の誤配列、紛失、送り忘れ等に気がついても、読みを制止してはならない。

Once the second half of the poem has begun, the reciting must not be stopped even if a player notices that a card is out of place, missing, or has not been sent.

第六章 取り Chapter 6. Takes

第十七条（取りの成立） Article 17: Established Takes

一 出札が競技線内にあるうちに、対戦者より早く有効手で直接触った者が出札を取ったものとする。（札直接の取り）

1. While the de-fuda remains within the playing field, the player who first directly touches it with their valid hand, before the opponent, is considered to have taken the card (direct take).

【補足】[Note]

〇札が全く重って、且つ、出札が下になってしまった場合で、まだ出札が競技線内に残っているときは、上の札に触っても出札に直接触っていなければ取りは 成立しない。

If two cards are completely overlapped with the de-fuda underneath, the de-fuda must not be considered taken unless it is directly touched, even if the top card is touched, as long as the recited card remains within the playing field.

二 共に札直接の取りではなかった場合でも、出札を完全に有効手で競技線外に押し出したときは、その札を取ったものとする（札押しの取り） 。

2. If neither player touches the de-fuda directly, the player who first pushes the card completely out of the playing field with their valid hand will be considered to have taken the card (push-take).

【補足】[Note]

〇自陣と相手陣をまたぐ札押しも有効とする。従って、相手陣上段の出札を取ろうとして誤って自陣上段の札から突き上げ、対戦者が出札に触れることなく出 札が競技線外に出たような場合、自陣の札へのお手つきと札押しの取りとで、いわゆる「取り損」となる。

A push-take that crosses from one territory into another must also be considered valid. Therefore, if a player, in attempting to take the de-fuda from the opponent's toptop row, accidentally pushes from the top row of their own territory and ejects de-fuda from the playing field without the opponent touching it, the push-take must be recognized. However, since the player committed an otetsuki by touching their own card, the player must not send a card to the opponent. The situation is called "tori-zon".

○札押しの際、畳のヘリや競技者の膝などに出札が引っ掛かり、競技線外に出なかった場合も、札押しの取りは成立していないものとする。

A push-take must not be considered valid if the de-fuda is caught on the edge of the tatami mat or by a player's knee and fails to fully exit the playing field.

三 札押しを行った際、出札が完全に競技線外に出る前に、対戦者が札直接の取りをした場合は札直接の取りを有効とする。

3. In the event of a push-take, if the opponent makes a direct take before the de-fuda fully exits the playing field, the direct take must be considered valid.

四 共に同じ方向への札押しの場合は、出札により近く触れた者の取りとする。 4. If both players attempt a push-take in the same direction, the take must be awarded to the player whose touch was closest to the de-fuda.

五 異なる方向への札押しの取りの場合は、最終的に出札を競技線外に押し出した者の取りとする。

5. In the case of a push-take in which the players push the de-fuda in different directions, the take is awarded to the player who ultimately pushes it outside the playing field.

【補足】[Note]

○異なる方向への札押しの取りとは、例えば、横からの押し払いと、下からの突き上げのような場合であり、払い始め、突き始めの手が出札に近いか遠いかは 必ずしも最終的な取りの判定にはつながらない。

A push-take in different directions includes, for example, a swipe from the side and a strike from below. The distance of a player's hand from the de-fuda at the start of the swipe or strike is not necessarily relevant to the final determination of who takes the card.

第十八条（同時の取り）Article 18: Simultaneous takes

一 共に札直接の取りで、同時に出札に触れた場合は、出札を持札としていた者が取ったものとする

1. If both players make a direct take and touch the card at the same time, the card is considered taken by the player in whose territory it lies.

二 共に札押しの取りで、どちらの取りか判断がつかない場合は、出札を持札としていた者が取ったものとする。

2. If both players make a push-take and it is unclear who has taken de-fuda, it is considered taken by the player in whose territory it lies.

【補足】[Note]

○前条の第四項、第五項に照らしてもどちらの取りか判断がつかないほど微妙な場合に、自陣の取りとするもの。

Even after considering Items 4 and 5 of the preceding article, if it remains impossible to determine who has taken the de-fuda, it is considered taken by the player in whose territory it lies.

第十九条（紛失時の取り） Article 19: Takes in the event of a lost card

一 紛失したままになっていた持札が出札となった場合は、対戦者の取りとする。

1. If a player's card is missing from their territory when it becomes the de-fuda, it is considered the opponent's take.

【補足】[Note]

○紛失している札が出札になったとき、お手つきは全て無効（お手つきなし）とする。

【平成２９年６月通達、平成２９年７月より適用】

If a lost card becomes the de-fuda, all otetsuki are regarded as invalid. [Notice issued June 2017, effective from July 2017]

二 紛失していた出札がどちらの陣にあったかについて、双方の主張が食い違う場合、もしくは双方の記憶が定かでない場合は審判員が判断する。

2. If there is a discrepancy between the two players' claims as to which territory the missing de-fuda was in, or if both players cannot remember clearly, the referee makes the decision.

第二十条（誤配置時の取り）Article 20: Takes in the event of misplacement

一 同一陣内で誤った場所に並べてしまった札が読まれた場合でも、読まれた時点の配置を有効とし、取りやお手などを判断する。

1. Even if the de-fuda has been misplaced within the same territory without notifying the opponent, the placement at the time it is read is considered valid, and takes and otetsuki are determined accordingly.

英語版への注 Note for the English version:
＊日本語文では「お手」となっていますが、「お手つき」のことです。
In the Japanese text, the term "ote（お手）" is used, but it refers to "otetsuki" (a false touch).

【補足】 [NOTE]

○競技者は、常に双方の札の配置について確認しなければならない

Players must always check the placement of the cards in both their own and their opponent's territories.

二 自己の持札が間違って相手陣に配置されてその札が読まれた場合は、取りについては紛失と同様の扱いとし、その際のお手つきは無効とする。

2. If a player's own de-fuda is mistakenly placed in the opponent's territory and that de-fuda is read, the take is treated in the same way as a lost card, and any otetsuki in this case are considered invalid.

英語版への注 Note for the English version:
選手 A の陣にあった札が間違いで選手 B の陣に並んでいて、その札が読まれたときは、選手 A の札管理ミスとして、その出札は B の取りとなり、B は A に 1 枚札を送ることができます。
If a card originally belonging to Player A's territory is mistakenly placed in Player B's territory, and that de-fuda is read, it is treated as a card management error by Player A. The card is considered taken by Player B, and Player B is entitled to send one card to Player A.

第二十一条（取りの無効）Article 21: Invalid takes

以下の妨害行為を行った場合は、その都度その取りを無効とし、対戦者の取りとする。

In the event of any of the following interferences, the take is considered invalid and awarded to the opponent.

（１） 上の句が読み始められる前に有効手を競技線の中に入れたとき。

(1) A false start, in which a player places their valid hand within the playing field before the reciter begins reading the first half of the poem.

（２）相手の身体の一部を握るなどし、相手の取りを妨害していたとき。

(2) Obstructing the opponent's take by grabbing any part of their body or by similar actions.

（３） 有効手と反対の手（以下、「無効手」という）で、直接出札に触わったとき。

(3) Directly touching the de-fuda with one's non-valid hand (hereinafter referred to as the "invalid hand").

（４）その他対戦者に対する妨害と認められる行為。

(4) Other actions considered to interfere with the opponent.

英語版への注 Note for the English version:
特定の行為が妨害行為になるかどうかは、審判に聞いてください。
Please ask the referee whether a specific action is considered interference.

【補足】[Note]

○妨害行為を行った競技者が出札を取ったときに適用するものであり、出札を取ってないときには適用されないが、妨害行為そのものは、その程度、回数によ っては、審判員による注意、警告、退場の対象となり得る。

Interference applies when the player who committed the action has taken the de-fuda, and does not apply when they have not. However, depending on the degree and frequency of the action, the player may be cautioned, warned, or ejected by the referee.

○（３）無効手で出札を競技線外に出した場合も妨害とする。

In item (3) above, pushing de-fuda outside the playing field with one's non-playing hand is also considered interference.

○着物や膝が出札を遮るなどして対戦者の取りが妨げられた場合、妨害行為と認定するかどうかは、競技者のアピールにより審判員が判断する

If an opponent's attempt to take a card is interfered with by a player's kimono or knee, the referee will determine, based on the players' appeal, whether it constitutes interference.

○出札の有無にかかわらず、フライングなどの妨害行為があった場合、その行為を行った者のお手つきは有効とし、その行為を行っていない者のお手つきは無効とする。 【平成２９年６月通達、平成２９年７月より適用】

Regardless of whether a de-fuda is present, if an act of interference such as a false start occurs, the otetsuki committed by the interfering player is valid, while any otetsuki by the non-offending player is invalid.[Notice issued June 2017, effective from July 2017]

第二十二条（取りの特例）Article 22: Special cases for takes

一 不可抗力によって出札が競技線の外に出てしまった場合は、出札を持札としていた者が取ったものとする。

1. If a de-fuda leaves the playing field due to accidental forces, it is considered the take of the player in whose territory it lies.

【補足】[Note]

○不可抗力による札の移動とは、隣の競技者の飛ばした札が接触した場合などを指す。Movement of cards due to accidental forces refers to situations such as when a card from a neighboring match makes contact and causes a card to move.

二 不可抗力の場合であっても、出札が本来の陣内に留まった場合は、出札に触れるか出札を札押しで出した場合に取りとする

2. Even in the event of accidental forces, if the de-fuda remains in its original territory, the take is awarded to the player who first touches the de-fuda or pushes it out of the territory.

第七章 お手つき Chapter 7. Otetsuki_

第二十三条（お手つき）Article 23: Otetsuki

一 出札が無い陣の札を、その札が競技線内（空中を含む）にあるときに有効手で触れた場合、これをお手つきとする。

1. A player is considered to have committed an otetsuki if they touch a card with their valid hand in a territory where the de-fuda is not present, including when the card is in mid-air above that territory.

A player is considered to have committed an otetsuki if they touch a card with their valid hand in a territory where the de-fuda is not present while the card is within the playing field.

【補足】[Note]

○出札がある陣の出札以外の札に触っても、お手つきとはしない。

Touching cards other than the de-fuda within the same territory as the de-fuda is not considered otetsuki.

○対戦者が払うなどで札が動いてきて、その札がまだ競技線外に出切っていないときに有効手に触れた場合もお手つきとする。ただし、触れた有効手が構えの 段階から畳につけたままだった場合はお手つきとしない。

If cards, as a result of the opponent’s swipe, touch a player’s valid hand before completely leaving the playing field boundaries, it is considered otetsuki. However, if the valid hand has remained in contact with the tatami from its starting position, it is not considered otetsuki.

二 有効手が一方の陣の札に触れたままその札が他方の陣に入り他方の陣の札と接触した場合でも、有効手が他方の陣の札に触れていなければ 他方の陣はお手つきとしない。【平成３１年４月通達、令和元年５月より適用】

2. Even if the valid hand remains in contact with a card in one territory as that card moves into the opponent’s territory and touches the opponent’s cards, it is not considered otetsuki unless the valid hand itself touches a card in the opponent’s territory. [Notice issued April 2019, effective May 2019]

三 札に触る意思の有無にかかわらず、札を取る動作の一連の流れの中で札に触ってしまった場合、お手つきとする。

3. Regardless of whether or not a player intends to touch a card, if they touch a card in the sequence of actions to take a card, it is considered otetsuki.

【補足】[Note] ○相手陣の札を取った手を戻そうとしただけのときでも、一連の流れの中で自陣の札に触れた場合はお手つきとなる。

Even if a player is withdrawing their hand after taking a card from the opponent's territory, if in this sequence of actions they touch any cards in their own territory, it is considered otetsuki.

○札を取る動作の最後に、畳を叩こうとして誤って札に触れた場合も一連の流れとみなし、お手つきとなる。

If, at the end of their move to take a card, a player accidentally touches cards while attempting to strike the tatami, it is regarded as part of the sequence of actions and is considered otetsuki.

四 明らかに、札の整理等で札に触れた場合は、お手つきとみなさない。

4. If a player touches cards while clearly rearranging their cards, it is not considered otetsuki.

五 有効手以外で札に触ってもお手つきとしない。

5. Touching cards with anything other than the valid hand is not considered otetsuki.

六 読みが不成立の場合のお手つきは全て無効とする。

6. In the event of an unsuccessful reciting, all otetsuki are considered invalid.

第二十四条（共お手つき） Article 24: Joint Otetsuki (tomo-otetsuki)

一 相手との接触によりお手つきをさせられた場合は、双方共にお手つきをしたものとする。

1. If a player commits an otetsuki due to direct contact with their opponent, both players are considered to have committed an otetsuki (tomo-otetsuki).

【補足】[Note]

○相手との接触によって物理的に手の軌道が変わったことによりお手つきをさせられた場合をいう。

Refers to cases where a player commits otetsuki due to the trajectory of their hand being physically altered by contact with the opponent.

○お手つきをした手が札から離れてから対戦者の手にぶつかった場合で、対戦者が札に触っていない場合は、共お手つきとならない。

If the player who committed otetsuki makes contact with their opponent's hand after breaking contact with the cards, and the opponent has not touched the cards, it is not considered joint otetsuki.

二 相手との接触の後でも、自己の動作によってお手つきをした場合は共お手つきとしない。 2. Even after contact with the opponent, if a player commits otetsuki by their own action, it is not considered joint otetsuki.

【補足】[Note]

○相手との接触が原因であっても、反射的に手を動かしたことによってお手つきをした場合は、共お手つきとしない。

If a player commits otetsuki by reflexively moving their hand, it is not considered joint otetsuki, even if it is due to contact with their opponent.

三 一方の競技者がお手つきをしてまだ札に触れている状態の手に、対戦者の手が触れた場合は、共お手つきとする。ただし、手の軌道からして明らかに札に触れないと判断される場合は、この限りではない。

3. If one player's hand touches the hand of their opponent while the opponent is still touching the cards after committing otetsuki, it is considered joint otetsuki. However, this may not apply if it is clear from the trajectory of the player's hand that it would not touch the cards.

第八章 送り札 Chapter 8 Sending cards

第二十五条（送り札）Article 25: Sending cards

一 対戦者の陣にある出札を取った場合、もしくは、対戦者がお手つきをした場合、自己の持札 1 枚を対戦者に送ることができる。

1. If a player takes a de-fuda from the opponent's territory, or if the opponent commits an otetsuki, the player can send one card from their own territory to the opponent's territory.

【補足】[Note]

○送り札は、相手陣内へ、相手の方向に向けて送るものとする。

An okurifuda (a card sent to the opponent's territory) is placed in the opponent's territory with the text facing the opponent.

○札を送る際は、あぐら、立て膝、中腰等の姿勢で送ってはならず、座り直して、きちんと対戦者に向かって送ること。

When sending a card, a player sits properly facing the opponent and does not send it while cross-legged, with one knee drawn up, or squatting.

○競技進行上、相手が札の整理を完了するまで札を送るのを待つ必要はない。 For smooth progression of the match, it is not necessary to wait for the opponent to finish arranging their cards before sending a card.

二 対戦者の陣にある出札を取った場合で、かつ、対戦者のお手つきがあった場合は、 2 枚送ることができる。

2. If a player takes a de-fuda from the opponent's territory and the opponent commits otetsuki, the player can send two cards.

【補足】 ○札を 2 枚送るときには、重ねずに 1 枚ずつ送るものとする。 When sending two cards, players send them one at a time and must not place them on top of each other.

三 出札が双方いずれの陣にもない時に、対戦者が両方の陣の札にお手つきをした場合は、 2 枚送ることができる。

3. If the opponent commits otetsuki in both territories when no de-fuda is in play, the player can send two cards to the opponent.

四 共お手つきをした場合や、相手陣の出札を取って自陣の札にお手つきをした場合など、双方が札を送ることができる場合は、お互いの送り 札を差し引いた枚数のみ送ることができる。

4. If both players are entitled to send cards—such as in the case of joint otetsuki, or when a player takes a de-fuda from the opponent's territory and also commits otetsuki in their own territory—only one player can send cards, and the number of cards sent is limited to the net number after offsetting.

英語版への注 Note for the English version:

選手 A が選手 B の陣の出札を取り、自陣（選手 A の陣）でお手つきした場合、選手 B がお手つきをしていなければ、選手 A は札を送ることができません。

If Player A takes a de-fuda from Player B's territory and also commits otetsuki in their own territory (while Player B does not commit otetsuki), then no cards are sent.

空札の場合で、選手 A が両方の陣を触り、選手 B がどちらか一方の陣のみを触った場合は、選手 B は選手 A に札を 1 枚送ることができます。 – If Player A touches both territories when no de-fuda is in play, and Player B touches only one territory, Player B can send one card to Player A

五 下の句の読みが始まる迄に送らなかった場合、送り札の権利は喪失する。

5. If a player does not send cards before the reciter begins reading the second half of the poem, the player forfeits the right to send.

【補足】[Note]

○読手が下の句を読み始めた場合でも、送る意志が有って手を挙げて読みを制止していたにもかかわらず、読手が気付かずに読み始めてしまった場合は、この 限りではない。

This may not apply if the player has raised their hand to halt the reading with the intention of sending cards, but the reciter begins reading without noticing.

六 錯誤により、送る権利が無いのに送り札をしてしまった場合でも、双方が気付かないまま下の句の読みが始まった場合は、その送り札は有効となる。 6. Even if, due to error, a player sends cards without having the right to do so, if the reciter begins reading the second half of the poem without either player noticing the error, the sending is considered valid.

第二十六条（送り札の選定） Article 26: Selecting cards to send

一 送り札の選定は送る側の任意とする。但し、送り札から手を離した瞬間から送り札の変更はできない。

1. The player who sends a card can choose any card from their own territory. However, once the card has been placed in the opponent's territory and the player has removed their hand, the choice cannot be changed. じ

二 送り札の選定は速やかに行うこととし、むやみに長考してはならない。

2. Players should select cards to send promptly and should not deliberate excessively.

三 錯誤により、 1 枚送るべきところを 2 枚送ってしまった場合は、最初に送った札を有効とする。

3. If, due to error, two cards are sent when only one should have been sent, the first card placed in the opponent's territory is considered valid.

【補足】[Note]

○ 2 枚を同時に送った場合に限り、どちらの札を送り札にしてもよい。

Only when two cards are sent at the same time may either card be treated as the sending card.

第九章 その他の事項 Chapter 9. Additional Rules

第二十七条(禁止行為) Article 27: Prohibited Acts

競技者は、以下の行為をしてはならない。

Players must not engage in any of the following acts.

（1）読みが下の句の余韻に入ってから、声を発したり畳を叩いたりすること。

(1) Making any noise, including vocal sounds or striking the tatami, once the reciter reaches the lingering sound at the end of the second half of the poem.

（２）競技中の飲食または喫煙。

(2) Eating, drinking, or smoking during the match.

英語版への注 Note for the English version:
大会会場が暑く熱中症が心配される場合には水分補給は許可されることが多いです。ただし水にぬれたボトルを畳の上に置くことは畳を痛めるため禁止されている場合が多いです。水筒やボトルを置く場所については競技委員の指示に従ってください。
When the tournament venue is hot, and there is concern about heatstroke, players are often permitted to drink water. However, placing a wet bottle directly on tatami mats is
usually prohibited, as it may damage the mats. Please follow the instructions of the tournament staff regarding where to place water bottles or flasks.

（３）競技中に、必要以上に畳を叩くこと。

(3) Striking the tatami excessively during the match.

（４）読手の発音のくせや音の不明瞭さ等に対してクレームをつけること。

(4) Complaining about the reciter’s reading style or the clarity of their pronunciation.

（５）きまり字、出札、読札および送り札に関し、対戦者やその他の者に確認すること。

(5) Consulting with the opponent or any other person regarding kimari-ji, the de-fuda, the cards which were recited, or sending cards.

（６）対戦者、他の競技者、読手、審判員に対し示威牽制等不適切な言動を行うこと。

(6) Engaging in inappropriate behavior toward the opponent, other players, the reciter, or referees. (Inappropriate behavior includes threatening or pressuring others.

（７）競技者や観客による、競技者への応援行為。

(7) Cheering for a player by competitors or spectators.

（８）審判員の判定、指示に従わないこと。

(8) Failing to follow the instructions or judgments of the referee.

【補足】[Note]○（３）畳を叩かなくとも、度を越した頻繁な素振りは行わないこと。

In item (3) above, players should not practice swinging excessively, even if they refrain from striking the tatami.

○（５）原則的に競技者は、競技中、競技に関することは勿論、その他のことについても、他の競技者、或いは観戦者と話をしてはならない。読みが途中で止まった場合や、雑音等により聞こえなかった場合は、その札に関する限り、審判員に確認を求めることができるが、それ以外の札については確認できない。

In item (5) above, In principle, players should not talk with spectators or fellow competitors during the match, not only about the game, but also about unrelated matters. Players may only confirm with referees about a card that was read in the case that reading was stopped partway through, or if some noise interfered with their ability to hear the kimari-ji. In this case, players may ask the referee about the current card being read, but not about any previous cards.

○（７）団体戦等である程度の応援が認められている場合を除き、原則として応援とみなされる行為をしてはいけない。

In item (7) above, A certain degree of cheering may be allowed in specific matches, such as team matches; however, in general, players are prohibited from any action which may resemble cheering.

○禁止行為を行った場合、審判員の判断により、注意、警告、退場の処分の対象となる。

If a player commits a prohibited act, they will be subject to a caution, warning, or ejection

at the discretion of the referee.

○注意とは、違反事項を指摘し、その改善を促すこと。警告とは、再度違反があった際には退場処分にすることを前提に宣告されるもの。退場とは、競技を途中で止めさせ反則負けとし競技場からの退場を命じること。

A caution means pointing out a violation and urging the player to correct their behavior. A warning is given with the understanding that if the violation is repeated, the player will be ejected. Ejection means the match is stopped, the player loses by forfeit, and they are ordered to leave the competition area.

○審判員は、観戦者に対しても同様の措置をとることができる。 Referees may take the same measures against spectators as well.

第二十八条(附則) Article 28: Supplementary Provisions

一 本規程に定めのない事項については、審判長の判断による。

1. Matters not provided for in these rules are decided by the Chief Referee.

二 本規程の更新については、一般社団法人全日本かるた協会は必要に応じてこれを行うことができる。

2. The All Japan Karuta Association may update these rules as necessary.

平成 20 年 9 月施行
※一般社団法人への移行に伴う名称変更を行っています。
※漢数字を必要に応じてアラビア数字に変更しています。
※補足の位置を一部移動させています。
※令和 2 年 5 月までの通達事項を反映させています。
※最終更新日:令和 2 年 5 月 26 日

Established September, 2008. ※ The name has been changed due to the transition to a general incorporated association.
※ Chinese numerals have been changed to Arabic numerals where appropriate
※ The order of supplementary information has been changed in some places.
※ Issues which were reported up to May 2020 have been reflected.
※ Last updated May 26th, 2020