

令和4年度東京都中体連柔道競技部 審判会議資料

1. 試合方法について

(1) 試合は、「国際柔道連盟試合審判規程」(2022-24)および国内における「少年大会特別規程」(2022年4月1日施行)、「東京都中体連主催大会申し合わせ事項」によって行う。

国内における「少年大会特別規程」(2022年4月1日施行)は別紙参照。

(2) 試合時間

すべて3分間とする。

(3) 「優勢勝ち」の判定基準

- ①個人試合・団体試合ともに「技あり」又は「僅差」以上とする。「僅差」とは、両者にスコアが無いもしくはスコアが同等であるが、「指導2-0」の場合を指す。
- ②個人試合では、規定試合時間が終了した時点で、両者にスコアが無いもしくはスコアが同等で、指導の差が1つ以下であれば、延長戦(ゴールデンスコア)によって勝敗を決する。延長戦において、両者に指導の差がつく宣告を行った時点で試合を終了し、指導の数が多い選手が敗者となる。すなわち、延長戦では指導差1つで「僅差」となる。
- ③団体試合では、チームの内容が同等の場合は、代表選手を任意に選出して代表戦を行う。代表戦の判定基準は個人試合に準ずる。

2. 審判規程の改正12項目(2021年12月30日IJF発表)

(1) 投げ技が中断した場合は、ノースコアである。投げ技の継続性を見極める。

- ①掛けた技が完全に一旦停止して、次の動きに入っている。
- ②最初に投げようとした方向とは違う方向に技を移行している。

(2) 体側全体が90度以上背中側で接地した場合、「技あり」とする。

- ①体側全体が90度以上背中側に傾いて接地した場合、肘が外側に出ているスコアを与える。
- ②体側全体が90度以上背中側に傾いていない場合、腕が内側に伸びていてもノースコアである。
- ③体側全体とは、肩と腰の両方のポジションを見るということ。

(3) 片方の肩、および背中上部が接地した場合、「技あり」とする。

(4) 受が同時に両手・両肘を畳に着いた場合、取に「技あり」を与えると同時に、受に「指導」が与えられる(ダブルポイント)。

- ①取が投げた後、取に有利な寝技が継続していれば試合を続行する。受が有利な寝技の展開になった時点で「待て」そして「指導」を宣告する。
- ②ダブルポイントの結果、受が3回目の指導となった場合には、決まり技は「技あり」勝ちよりも「反則負け」を優先する。

(5) IJF通称Rollover counter technique(俗称・めくり)はノースコアである。

- ①取の反対側に飛ぶだけの行為(ジャンプオーバー)は、講道館では技として定めていない。内股すかし・内股返・谷落のように、相手をコントロールした際に取の足が最後まで残っているか注目する。
- ②受の首に過度の負担がかかる危険性があるための措置である。
- ③両者、寝技への継続は認める。

(6) IJF通称Reverce Seoi Nage(俗称・逆背負投)はノースコアで、施した選手に「指導」が与えられる。

- ①受け身が取りにくい技で危険である。
- ②崩し・作りはあるが、掛けがないため技として認めない。

(7) 技の最後の動作で帯より下に触れることを認める。投げた場合はスコアとなる。

- ①技が中断した場合は寝技と見なすため、帯より下を掴んでもノースコア・ノーペナルティである。
- ②低い背負投からの脚取り、脚を抱えながらの小内巻込は認めない。
- ③技に入った時点では脚に触れていないが、技を終える時に偶発的に取の腕が受の脚に触れた場合にノーペナルティである。但し、脚に触れる行為が投げ技をアシストしたと判断した場合には「指導」が与えられる。

(8) ポジティブな展開であれば（投げるための技を仕掛けている場合）、奥襟と前襟を持つような組み手であってもブロッキングとは見なさない。

(9) 帯・片襟・クロスグリップ・ピストルグリップ・ポケットグリップは、すべて標準的な組み方ではない。標準的な組み方ではない場合でも、攻撃につながる準備には時間の猶予を与える。

攻撃動作がなく持ち続ければ、従来通り「指導」が与えられる。

(10) 相手の組み手を片手もしくは両手で切り離し、直ちに組み手を持ち直してポジティブな展開であればノーペナルティである。直ちに組み手を持ち直さない場合には、従来通り「指導」を与える。

- ①組み手を切り離した選手が、自分自身の組み手も離した場合には「指導」が与えられる。
- ②両手で組み手を切り離したとしても、ポジティブな展開であればノーペナルティである。
- ③脚を使って組み手を切り離す行為には「指導」が与えられる。

(11) 柔道衣の直し・髪の手直しをする行為は試合中に1回認められる。2回目からは「指導」が与えられる。

- ①試合中に柔道衣が乱れ、帯より外に上衣の裾（背部を含む）が出た場合、主審の「待て」から「始め」までの間に、選手自ら素早く服装を直すこと。帯も固く締めなければならない。
- ②故意に帯をほどく行為は遅延行為として、従来通り「指導」が与えられる。

(12) ヘッドダイブは危険な行為として「反則負け」になる。

- ①今までのルールと変わらないが、より厳格に判断する。
- ②なお対象者は、その後の一連の試合への出場は認められる。

3. 審判規程の主な留意点

(1) 「一本」は、技を掛けるか、相手が攻撃してくる技を返して、最適な理合い（勢いあるいは弾み）を伴う相応な技術で、仰向けに相手を投げた場合に与える。

- ①「一本」の評価基準は、スピード・力強さ・背中が着く・着地の終わりまでしっかりとコントロールしている、の4点である。
- ②ローリングに関しては、（背中の一部が）着地してから中断せずに背中が着いた場合にのみ「一本」を与える。

(2) 「一本」の4つの評価基準すべてを満たしていない場合、「技あり」が与えられる。

- ①「技あり」の評価には、以前の「有効」も含まれる。
- ②「技あり」2つで「一本」（技あり、合わせて一本）として、試合を終了する。
- ③着地してから攻撃動作が継続し、その後ローリングした場合、もしくは体側が着地してからローリングした場合（下肢から肩、もしくは肩から肩から下肢）、「技あり」を与えることができる。
- ④投げられる際に両肘または両手を同時につき着地した場合、「技あり」が与えられる。
- ⑤片肘で着地した場合には、技の効力を認めず、スコアとしての評価を行わない。
- ⑥但し、片肘・尻もち・膝をついて着地し、継続的な流れで直ちに背中を着いた場合には「技あり」が与えられる。

(3) 「指導」3回目で「反則負け」となる。

(4) 故意にブリッジの体勢(背中がアーチ状)で着地したすべての動作は「一本」となる。

- ①(相手の投げ技に対して)背中から着地することやスコアを取られることを防ぐため、故意に頭部を使用する動作(頭・首・脊椎を危険にさらす行為=ヘッドディフェンス)があれば「反則負け」が与えられる。この場合、受はうつ伏せもしくは膝付き状態で着地する。この行為により反則負けが与えられた選手に関しては、次の試合がある場合は出場することができる。
- ②故意ではないヘッドディフェンスの場合、取・受双方にペナルティーを与えないので、以下に挙げる投げ技では、特に注意深く判定を行うこと。背負落・背負投・相手の両袖をつかんだまま施される袖釣込腰・相手の両襟をつかんだまま施される腰車。これらは例であり、別の投技でも故意ではないヘッドディフェンスは起こり得る。

(5) ベアハグを行う場合は、攻撃する選手が攻撃を行う前に少なくとも片方の組み手を持っていないなければならない。両手同時、もしくはほぼ同時に相手に抱きつく行為(ベアハグ)には「指導」が与えられる。柔道衣に触れただけでは組んでいるとは見なさない。しっかり柔道衣を握っていること。

- ①反則行為を受けた選手が巧みに切り返した技については、そのスコアを認め、且つ反則行為を行った選手に「指導」が与えられる(ダブルポイント)。
- ②3回目の「指導」の場合は、スコアより「反則負け」が優先される。

(6) 脚を巻き付ける行為は直ちに攻撃しない場合、「指導」が与えられる。河津掛を施した場合、「反則負け」となる。

(7) 投げ技の応酬でもつれた場合、返し技で両試合者が同時に着地したときには、スコアは相殺される。時間差があった場合には、最初の技か、後の技かを見極め、いずれか一方の効果的な技のスコアとする。

- ①返し技において、取(返し技をかける側)が畳に着地する衝撃を利用して技を施すことは認めない。
- ②どちらが先に畳に着いたかを見極め、着地した後に選手が施した技(返し技)については、スコアの対象とはしない。
- ③相手の技を防御し転換点があった場合は、返し技を正しく評価すること。
- ④捨て身技の理合いを理解し自滅と見なした場合には、スコアを与えない。
- ⑤どちらの選手も明らかに動作をコントロールすることなく、両選手が同時に着地した場合、双方にスコアを与えない。
- ⑥着地後のいかなる行為も寝技と見なす。

(8) 片足が場外に出ている場合、直ちに攻撃しない、もしくは直ちに場内に戻らない場合には、「待て」の宣告後に「指導」が与えられる。アクションなく両足が場外に出た場合も同様。

(9) 攻防に関係の無い行為で、意図的に相手の柔道衣(裾部分)を帯から出す行為には「指導」が付与される。通常の攻防の中で、偶発的に相手の服装を乱すことは対象とならない。

(10) 故意に相手の足を踏みつけて技を仕掛ける及び故意に相手の頭髪を掴んで技を仕掛ける行為は、柔道精神に反する行為として「反則負け」が付与される。但し、1回目は偶発的に起きうる可能性もあるので「待て」として、ノースコア、ノーペナルティで試合を継続する。2回目が起これば、故意であると判断し「反則負け」を付与する。

(11) 寝技において、脚で相手の体を固定して肩三角グリップ(相手の首と片方の肩を両腕で抱える行為)を施すことは禁止行為であり、「待て」が宣告される。

- ①寝技の場合、肩三角グリップを施してもよい。
- ②立技における肩三角グリップは「待て」が宣告される。故意に投技を施した場合、「反則負け」となる。
- ③(肩三角グリップによる投技の行為が)寝技の場面から始まった場合には直ちに「待て」が宣告されなければならない。

3. 取り扱い統一条項について

(1) 厳密に禁止事項の見極めを行う。

(2) スコアやペナルティーをどちらに与えるかが明確でない場合、フェアプレー精神の観点からいかなる決定も下さず、試合が継続されることが望ましい。

(3) 危険と思われる場合は、機を失せず「待て」の宣告をし、傷害事故を未然に防ぐようにする。試合開始前に試合場内外の安全確保を行うこと。

(4) 寝技においては攻防をよく見て、進展がある場合は「待て」をかけない。寝技が試合場内で始まり、どちらかの選手の継続した動作があれば場外に出たとしても「待て」をかけない。

- ① 抑込が場内で宣告された場合、両者が場外に出ても抑込は継続される。
- ② 場外で抑込が施されている時に、抑え込まれていた選手が継続性をもって主導権を奪い返し「解けた」後に逆転の抑込となった場合、「抑込」を宣告する。
- ③ 寝技を理解し、審判員による個人差をなくすこと。
- ④ 副審も、極端に長い場合を除いて「待て」を要求するジェスチャーをしない。

(5) ゴールデンスコアにおいて勝負が決する「指導」を与えるときは、必ず合議を行う。

(6) 規定試合時間内に同時一本・両者反則負けとなった場合には、スコアボードをリセットし、ゴールデンスコアに移行する。延長戦においても同様で、再度スコアボードをリセットしてゴールデンスコア方式の延長戦を行い、必ず勝敗を決する。

(7) 1回戦よりCAREシステムを導入する。

但し、カメラは一方向での撮影になる。

(8) 審判委員（ジュリー）は、重大な過誤が見られた場合にのみ、CAREシステムを活用して助言することができる。審判委員（ジュリー）が試合を中断できるのは、以下の通りである。

- ① 投げ技の評価の高低やノースコア、差し違えの疑いがあった場合
- ② 返し技やすかし技などで明確な指示がないときや不安定な場合
- ③ 得点表示板・時計等の確認や訂正の場合
- ④ その他、審判委員が必要と認めた場合

(9) 服装検査は審判員または係員が試合前に正確に検査する。検査合格後、違法行為等によって改ざんが認められた場合は規定通り、「棄権勝ち」や「反則負け」が適用される。

以上の検査が正確に行われていない場合は選手の責任とせず、試合中であれば柔道衣の場合は取り替え異物の場合は除去して試合を続行させる。

(10) 試合中、審判に意見（抗議）を言う監督に対して、3人の審判で合議し、その監督に対して言動を慎むように注意し、なお続くようであれば、その監督を退場させる。その上で、監督のいない選手又はチームの試合を没収する。

(11) 監督・コーチは、試合が止まっている間（「待て」から「始め」の間）のみ、選手に対して指示を与えることができる。試合続行中は、選手に対して指示を与えることが許されない。

- ① 違反した場合、1回目は審判員が合議の上、口頭による注意をする。
- ② 1回目の注意で改善されない場合は、審判員が大会委員長または審判長に報告の上、大会委員長または審判長の責任のもとにその試合が終了するまで試合場フロアの外へ退去させる。但し、試合はその後も続行する。
- ③ 次の試合から、またコーチ席に座ることができるが、その後も改善が見られない場合は、その大会期間を通して試合場フロアへの入場を禁止することもある。

(12) 柔道精神に反する行為による「反則負け」となった試合者は、その後の一連の試合に出場することができない。その試合の主審は、速やかに審判長にその旨を報告すること。

(13) 柔道衣コントロールは、計量時に実施する。

- ① 上衣(帯から下の部分)は、完全に臀部を覆っていなければならない。
- ② 腕を水平に挙げた位置で、測定器全体が袖の中に、完全にそして滑らかに入ること。
- ③ 上衣の袖は手首も含めた前腕部を完全に覆わなくてはならない。
- ④ 上衣を前で重ねる箇所の交差部分の幅は、帯の高さで20cm以上であること。
- ⑤ 胸骨の一番上から上衣の重なり合っている箇所の距離は、垂直で10cm未満でなければならない。