

## 1. 技の評価

### 投 技

#### 技の判定

- ◆ 「一本」は、技を掛けるか相手が攻撃してくる技を返して、着地の終わりまでしっかりとコントロールし、スピードと力強さを伴い、仰向けに相手を投げた場合に与えられる。

※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。

※巴投等で一度完全に中断して投げた場合は「一本」とはならない。

※技がきれいに決まったが、回転し過ぎて、背中の一部のみが畳に着いた場合、原則として着地面を見極めて判断を行う。この場合、取の技が切れ過ぎたため（受はなにもできず、死に体の状態で）背中が完全に着かなかったのか、コントロール不足により背中が完全に着かなかったのか、受が自ら回転して回り過ぎているのかを見極め、総合的に判断することが重要。腹ばいで着いた場合はいかなる場合もノースコアである。

※背中からの着地を防ぐために行うブリッジ（アーチ状の姿勢）は「一本」、故意に頭部を使用する動作（ヘッドディフェンス）は「反則負け」となる。

- ◆ 「一本」の4つの評価基準のうち、部分的にかけている場合、「技あり」が与えられる。

※これまでの「有効」に相当する技も「技あり」に含まれる。

※相手をコントロールして投げて、体の上部側面が着地した場合は「技あり」となる。

※着地してから動作が一時中断し、その後ローリングした場合は「技あり」となる。

※投げられる際に両肘又は両手、片肘と片手をつき着地した場合は「技あり」が与えられる。多少の時間差があっても「技あり」となる。

※片肘、片手、尻もち、または膝をついて着地し、継続的な流れで直ちに背中を着いた場合は「技あり」が与えられる。

※背負投等で相手を反対側に投げた（転がった）場合は、コントロールの有無を見極める。

- ◆ 「技あり」2つで「一本」（技あり、合せて一本）とし、試合は終了する。

#### 注意事項

- ◆ 立ち姿勢と寝姿勢の判断

※両選手の両膝が畳についている場合、寝技とみなす。

※立技から動きの流れが止まった場合や寝技で攻める意志がなく、相手と一切接触がない場合「待て」が宣告される。

※腹ばいになった場合、寝姿勢とみなされる。

※立ち姿勢の選手が組手を制御している場合、膝についている選手も依然立ち姿勢の状態であるとみなし、投技の規定が適用される。ただし、直ちに攻撃しなかった場合、主審は「待て」を宣告する。膝についている選手は、投げられるのを防ぐために相手の脚を掴む（※その他脚取りに該当する行為）ことはできない。もし、そのような行為を行った場合は指導が与えられる。

#### ◆ 返し技の見極め

- 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。
- 捨身技も返し技もスコアを与える場合、テープを指差すことが重要。テープがない場合は選手を指差す。

①先に技をしかけた側と返し技をしかけた側が両者同時に着地した場合は【ノースコア】

- 角度によって投げた側が変わって見えるような場合は、両者にスコアを与えない。

②返し技をしかけた側が先に畳に着いた後、返した場合は【ノースコア】

- 着地の衝撃を利用した返し技は無効となる。先に技をしかけた側の技の効果をしっかりと見極める。

④との見極め。

③返し技をしかけた側が畳に着地する前に返し、先に技をしかけた側が畳に着地した(返された)場合は【返し技のスコア】

④相手の技の勢いのまま、返し技を施したが、返しきれず背を着いた場合は【スコア】

- 投げられたのか、返し技として成立しているかどうか。⑤の自爆との見極め。

⑤(相手の技を受け止め)自らの動作によって、裏投等の返し技(というよりも自身が起点なので捨て身技)を施した側のみが勢いよく先に畳に着地した場合、返し技のスコアがなくても【ノースコア】

- いわゆる自爆としての判断。

⑥(相手の技を受け止め)自らの動作により、横車や隅返等の返し技(というよりも自身が起点なので捨身技)を施した側が先に畳に着地し、その後相手を投げた場合は【スコア】

- 捨身技は取が先に畳につくのは当然である。相手の技の勢いが残っている場合は、②④の判断となる場合もある。

◆ 立ち姿勢において、関節技・絞技を施した場合は罰則が与えられる。(指導 or 反則負け)

◆ 試合終了の合図と同時に施され、瞬間的に決まった技はスコアとなる。微妙な場合は時計係への確認と合議が必要。

◆ 投げ技の評価や反則の取り消しを行う場合は、ジェスチャーのみで発声しない。

◆ 立ち技における肩三角グリップは直ちに「待て」となる。

## 固 技

◆ 抑え込みのスコアは、10～19秒が「技あり」、20秒が「一本」となる。

◆ 抑え込みは以下の基準に相当するときに、成立する。

- 抑えられた試合者が、相手によって制されており、畳に背、両肩又は片方の肩がついていること
- 横側、頭上、身体の上から制していること
- 抑えている試合者は、相手の脚で自分の脚または体を制されていないこと

※「後袈裟固」の状態が相手の反撃によって顔や胸が上（天井側）を向いたり、脚の位置が変わった程度で「とけた」となり、再度形が整えば「抑え込み」を宣告（発声）する場面が度々見られたが、コントロールしていることに変わりはないので、このような場面でも「抑え込み」は継続させる。

※三角ポジションからの「抑え込み」（崩上四方固）は尻が畳に着地していないこと、上体の大部分を覆っていること。

## 注意事項

### ◆ 寝技の継続

- 抑え込みが場内で宣告された場合は、試合場から両選手が出て抑え込みは継続される。
- 場外に出てからの寝技の攻防は「待て」。但し、場内で始まった行為に対しては継続し、多少展開を伺う。
- 関節技と絞技が試合場内で始まり、相手の選手に対してその効果が認められる時、選手が場外に出てそのまま続行される。
- 場内から始まった投技が場外で決まって、そのまま場外で直ちに一人の選手が抑込技・絞技・関節技を施した場合、それらの技は効力があるとみなされる。寝技のときに、受が反撃をして上記の寝技のテクニックを施した場合、それが継続的で（動きが）連動している場合は効力を認める。

※場内で「抑え込み」を宣告後、抑え込みの状態のまま両者が場外に行き、そこで受が鉄砲で返して直ちに取を抑え込んだ場合は「解けた、（受の）抑え込み」を宣告（発声）する。

※場内で「抑え込み」を宣告後、抑え込みの状態のまま両者が場外に行き、そこで抑え込んでいる方が関節技に移行し、相手が「参った」した場合は関節技による一本となる。

※場内でかけた技が場外で決まり、「技あり」を宣告（発声）後、投げた選手が投げられた選手に関節を極められ「参った」した場合は一本となる。

- 場外で抑え込みが成立しているとき、意図的に障害物にぶつかり、攻防が成立しなくなった場合は「一本」となる。
- 寝技において肩三角グリップの状態での攻撃は問題ないが、相手の体に足を絡んで固定した場合は「待て」となる。立ち技における肩三角グリップは直ちに「待て」となる。
- 「進展のない寝技」と「準備段階であり、進展が起ころうとしている状況」との違いを見極めることが審判員の技量である。
- 絞技・関節技が施され、その技の効力がある場合は、選手が立ち上がろうともその体勢が不安定な場合は「待て」を宣告することなく、その経過をみること。

※前かがみで、両手を広げ「待て」を要求する選手のジェスチャーに惑わされないこと。

- ゴールデンスコアで10秒抑え込んだ者が、20秒までの間に相手の施した絞技や関節技で落ちたり、「まいった」をした場合は、~~逆転を認めず、10秒抑え込んだ側が勝者となる。~~逆転を認める。

## 2. 罰則による勝敗の決定

◆ 1つの試合において、3つの「指導」が累積した場合は「反則負け」となる。

- 両者同時反則負けとなった場合は、本戦・ゴールデンスコアを問わず、勝者なしとして試合を終了させる。また、選手はその後の一連の試合へ出場できない。団体戦においては、以後の試合へ出場できる。

◆ 本戦終了後、技のスコアが同等の場合、指導差の有無に関わらず、ゴールデンスコアで勝敗を決する。

- ゴールデンスコアでは「テクニカルスコアを取った」「(どちらか一方、或いは両者が) 反則負けになった」場合に勝敗が決する。

## 3. 罰則の対象となる行為

罰則を与える際には、国際柔道連盟の理想とする「組み合って投げる柔道」を認識することが重要である。その理想に反する、ネガティブな行為に対しては罰則が与えられる。勝敗を決するために罰則を与えるのではなく、ポジティブな柔道への転換を促すために罰則を与える。

ポジティブな柔道	ネガティブな柔道
組み合う	組ませない・組み合わない
攻める	攻めない、攻めさせない
場内で行う	場外に出る
テクニカルスコアで勝敗を決しようとする	反則を狙おうとする
最後まで一本を狙おうとする	スコアを取った後、そのスコアを守ろうとする
安全な柔道を行う	危険な柔道を行う

### 「指導」(軽微な違反)

#### 「組み方・組み手」に該当する行為

①故意に取り組まない行為は「指導」

- 自身の襟を腕や手で隠す、握るなどの行為で相手が組みに行くのを妨害する場合
- 喧嘩四つの場合、引き手を宙に浮かせて組まない場合
- 組み手を切るなどの行為が繰り返された場合
- 相手と指を組み合わず姿勢を続ける場合

※これらの場合、安易に両者に罰則を与えず、見極めることが重要。但し、両者へ与える場合もあり得る。

②両手を使って相手の組み手を切る行為は「指導」

③相手の組み手を強くはたく行為は「指導」

④相手の指を逆にとり、相手の組み手を切る行為は「指導」

⑤足を使って組み手を切る行為は「指導」

⑥ピストルグリップ・ポケットグリップ・ワンサイドグリップ(片襟)、クロスグリップ、ベルトグリップ(帯を持つ)など標準的ではない組み方で、直ちに攻撃しない場合は「指導」

※ワンサイドグリップ(片襟)は、相手の首抜きによるものなのかを見極める。同様に、相手の頭上から奥襟をもち、相手の首抜きをアピールする選手もいるので、惑わされずに見極めること。

⑦相手の上着が帯から出ている状態のときに、裾部分を握ったら「直ちに」攻撃しない場合は「指導」

※「直ちに」とは3～4秒程度であるが、これらは機械的に与えるものではなく、積極的に攻撃しようとしているのか、単に相手の組手をブロックしているだけの消極的な組手・動作なのか、試合の流れを見極める。

⑧相手の袖口・裾口に指を入れた場合は「指導」

※目視できた時点で、指導を与える。袖口は立技において、裾口は寝技においてよく見られる。

⑨相手に攻めさせないことを目的とした消極的な組手・動作は「指導」

※攻撃をせず、相手の後襟を抑え続け、相手を防御姿勢の形にさせるような組み方

※攻めるためではなく、相手に攻めさせないために袖を絞る組み方

⑩防御のために、首を抜く行為は「指導」

※抜いた後に攻撃をすれば反則とならない。抜いた後に攻撃がない場合は「指導」

#### 「技」に該当する行為

⑪取が組んでいない状態で、相手の選手に直接抱きついて投げる行為（ベアハグ）は「指導」

※取が受の柔道衣の一か所でも握り、組んだ状態から瞬時にベアハグを掛けた場合は、ペナルティとはならない。

※手を組み合ったり、柔道衣に触れたりした程度では「組んだ状態」とはみなされない。

※罰則となるベアハグを施した選手が切り返され投げられた場合、技のスコアに加え、罰則も同時に与えられる。

⑫両者が立ち姿勢の状態、関節技・絞技を施した場合は「指導」

※但し、巴投→十字固のような場合は可。俗称「跳十字」は「指導」

※相手が寝姿勢の場合、絞技や関節技を施しても良い。

※体を捨てるなどの悪質な関節技はこれまで通り「反則負け」となる。

⑬自身の脚を相手の脚の間に入れたり、巻きつけたりする行為は、直ちに攻めない場合は「指導」

※小内刈や大内刈で相手の脚に自身の脚を固定し、動きをとめ、「待て」を待つような状態をいう。

⑭偽装攻撃は「指導」

➤ 取が、投げる意思のない技を施す。

➤ 取が、組んでいない状態で技を施す。もしくは技を施してすぐに手を離す。

※すぐに手を離した場合、すっぽ抜けたのか掛け逃げなのかを見極めること

➤ 取が、受けのバランスを崩すことなく、一つの技、もしくは連続技を施す。明らかに相手を投げる意志のない攻撃を行う。

➤ 組み負けた際に、相手の攻撃によらず自ら座り込む。

➤ 相手を寝技に引き込む（第16条によらず）

※「偽装攻撃」は「掛け逃げ」だけではないことを理解したい。

⑯片手または両手で、もしくは片腕または両腕で帯より下へ直接の攻撃・防御をした場合は「指導」

※手・腕のどこの部分で触っても反則となる。ただし、一瞬触れる程度は可。しかし、明らかに防御の為に「押さえたり」「持ったり」したと思われる場合は反則となる。

※相手の上着の裾が帯からずれて外側へ出ていたとき、その裾を握って、相手の膝あたり（帯より下）を防御のために押し当てた場合は反則となる。

※意図的であるか偶然であるかは問わない。

「試合展開」に該当する行為

⑰立ち姿勢において、組む前・組んだ後にでも、何の攻撃動作もとらない場合（消極的指導）は「指導」

※45秒の時間はあまり意識しない。お互いに標準的に組み、機を伺う状態や積極的な動作がみられる場合は「今までよりも時間的な猶予を与えよう」という考え方である。標準的な組み方であっても、ネガティブな状態が続く場合は、「指導」を与えるべきである。

※「消極的指導」を与えようとしたタイミングで、その選手が投げられた場合、ポイントと罰則の両方を与えることは、原則として行わない。

⑱極端な防御姿勢をとる場合は「指導」

※防御姿勢の反則は、実際に防御しているのか、相手の揺さぶりによって、攻撃できないでいるのかをよく見極めること。相手が攻めようともせず、反則を奪おうと圧力をかけている場合は、「ブロック」として、相手に「指導」を与える。

⑲試合の進行を妨げる行為（遅延行為）には「指導」

➤ 故意に自分の柔道衣を乱すこと、および主審の許可なしに帯や下穿きの紐をほどいたり、締め直したりする場合は「指導」

※自分で自分の柔道衣を帯から出す行為は「指導」

➤ 髪の手直しは1回だけ許され、2回目は「指導」

※但し、相手が服装を直すなど時間を要したときにすばやく直す場合はカウントされない。結い直しだけでなく、遅延行為として「指導」が与えられる。

➤ 「待て」のあと、直ちに戻らない・座り込み動かないなど複数回行い、試合進行の妨げとみなされる場合は「指導」

⑳場外による反則は以下の通り

➤ 片足が出た状態で、直ちに場内に戻らない場合は「指導」

➤ 攻撃などのアクションのないまま、両足が場外に出た場合は「指導」

※場内から場外に回り込み技を施した場合も、技を施した時点で場外の場合は「指導」を与える。

➤ 場外に片足が出た選手が回り込むなどして場内に戻ろうとしているのを、進路を塞ぐなどして戻させず、反則を取ろうとする場合は、場内にいる（戻らせようとしないう）選手に「指導」

➤ 試合者がほぼ同時に技もなく場外へ出た場合は、両者に「指導」を与える。

※喧嘩四つでよく見られる腰の入れ合いで両者が何度も場外にでる場合は、多少の時間差があった場合でも、両者に「指導」を与えても良い。

※場内で技を掛け合うことを目的としている。意味もなく場外に出た場合は厳しく指導を与える。

※相手に技を掛けられて場外に出た場合は指導ではなく「待て」

※場内で始まった攻撃は、場外に出ても継続される。その技に対しての返し技も有効である。

### 「寝技」に該当する行為

#### ⑳寝技の攻防において、以下の行為には「指導」

- 帯の端や上衣の裾を、相手の身体のどの部分にでも巻きつけること
- 柔道衣を口にくわえること(自分のものでも、相手のものでも)
- 相手の顔面に、直接手(腕)、または足(脚)をかけること
- 相手の帯、もしくは襟に、足(脚)をかけること
- 柔道衣の上衣の裾または帯を使って、あるいは直接指で絞技を施すこと
- 胴絞や頸、頭を脚で挟んで絞めること(両足を交差し、両脚を伸ばして)
- 相手の脚を過度に伸展させて関節技や絞技を施すこと(オーバーストレッチ)

※選手が「まいった」した場合においては、技が効いての「まいった」なのか、オーバーストレッチが原因としての「まいった」なのかを見極める。

### 「反則負け」(重大な違反)

#### ◆ 「反則負け」は合議が義務付け(3 審制の場合)

#### ◆ 直接「反則負け」になった場合、その後の試合には出場できない。ただし①②の場合は出場できる。

→ 相手に危害を加える等、柔道精神に反する行為を行った場合は出場できないと覚えておくと良い。

#### ①技を施した際、頭頂部から畳に突っ込むこと、又は立ち姿勢や膝をついた姿勢から、肩車のような技でまっすぐ後方に倒れること(通称・ダイビング)は「反則負け」

※腰車のような技で、たとえ綺麗に投げたとしても、また頭が畳に着くか着かないに関わらず、正面から飛び込む方法は「反則負け」となる。

#### ②(相手の投技に対して)背中から着地することやスコアを取られることを防ぐ為、故意に頭部を使用する動作(ヘッドディフェンス)は「反則負け」

※但し、故意ではないヘッドディフェンスは双方に罰則を与えない。

#### ③河津掛は「反則負け」

※相手の足に自分の足を巻きつけて真後ろ、または相手を持ち上げて捻りながら後方に投げることは「反則負け」。但し、大内刈や大外刈のように向かい合って相手の後方に投げる方法は反則とならない。

#### ④肘関節以外の関節をとることは「反則負け」

※立ち姿勢において、体を捨てることなく、肘関節をきめる関節技を施した場合は「指導」

※肘関節であっても、袖釣込腰などで相手の片腕を自分の両手でつかみ、肘が極まるように技を施した場合は悪質な行為として「反則負け」

※体を捨てての関節技はこれまで通り「反則負け」

⑤背を畳につけている相手を引き上げ、これを畳に突き落とすことは「反則負け」

※十字固を仕掛けられた場合によく見られる

⑥相手が払腰等を掛けたとき、相手の支えている脚を内側から刈ることは「反則負け」

※脚を入れるだけでは反則とならない

⑦主審の指示に従わない場合は「反則負け」

⑧無意味な発声や、相手や審判員の人格を無視するような言動を行うことは「反則負け」

⑨相手を傷つけたり危害を及ぼしたり、あるいは柔道精神に反するような動作をすることは「反則負け」

⑩腕挫腋固のような技で、体を捨てながら畳の上に直接倒れることは「反則負け」

⑪相手が後ろからからみついたとき、故意に同体となって後方に倒れることは「反則負け」

⑫硬い物質または金属の物質を身につけていること

※試合中に道着の中から不要物が発見された場合は、チェック機能を含めた選手係など正式なルールにそった運営が行われている場合には厳しい対応が求められる（たとえば硬い物質か金属であれば「反則負け」が与えられる）。チェック機能がない場合（地方大会等）は異物を除去して試合を継続完成させる。もし、その様なケースが起きた場合は、大会委員長、大会審判長等が協議して決定する。

※柔道衣測定は試合前に各自で行う。規定に達していない場合は「反則負け」となる。但し、日本国内では大会によって異なる。

## 4. ポイントと罰則を同時に与えるケース（俗称：ダブルポイント）

- ◆ 原則、「ベアハグ」と「下半身への攻撃・防御」の2ケースのみである。
- ◆ 「消極的指導」を与えようとしたタイミングで、その選手が投げられた場合、ポイントと罰則の両方を与えることは、原則として行わない。
- ◆ 反則を犯した選手が不利な状況の場合は試合を継続し、有利になった時点で「待て」となる。

## 5. 審判委員の権限

- ◆ 主審・副審が判断ミスを行いそうな時に、正しい判断に導く最後の役割が審判委員である。  
※審判員の判断が混乱し、微妙な場面では主審・副審が決定を下す前に審判委員は試合を中断し、審判員に映像を基に意見し、訂正を促す必要がある。主審・副審が決定した後でも、明らかに審判ミスであれば訂正しなければならない。
- ◆ 映像を確認し、明らかな間違いであり選手に不利益が発生する場合は、試合を止めて審判員に意見をしなければならない。

## 6. 負傷時の対応

- ◆ 主審は頭部または背部（脊椎）に大きな衝撃のあった負傷の場合、あるいは大きな負傷の疑いを持った場合、試合者に対処するために医師を呼ぶことができる。この場合、医師はできるだけ短時間に診察を行い、主審に試合者が継続して良いか否かを報告する。もし、継続できないようであれば、医師と合議のうへ「棄権勝ち」を宣告し終了する。※続行の場合、（医師を呼んだことによる）罰則はなし。
- ◆ 試合者は主審に医師を呼ぶよう要請することができるが、その試合は終了し相手に「棄権勝ち」が宣告される。※一般的な負傷・怪我



- ◆ 出血がある場合にはどのような場合にも常に粘着テープ、包帯、鼻用の止血栓などで覆わなければならない。※出血が止まらない場合は、相手に「棄権勝ち」が宣告される。
- ◆ 出血を伴う負傷は、同じ箇所に関り2回まで医師による手当を受けることができるが、3回目は副審と合議のうえ「棄権勝ち」を宣告する。
- ◆ 指や肩の脱臼は、同じ箇所に関り2回まで試合者自身で治すことができるが、3回目は副審と合議のうえ「棄権勝ち」を宣告する。
- ◆ 嘔吐があった場合、相手が「棄権勝ち」となる。
- ◆ 医師を呼んだとき、副審は主審に呼ばれない限り着席のまま状況の目視確認を行う。
- ◆ 試合者が打撲等によって軽微な負傷をした場合、3～4秒程度様子を見て試合の続行を促す。
  - 選手が（頭部や背部以外の負傷で）うずくまったり、痛そうな素振りを見せた場合の対処
    - ① 3～4秒様子を見て変化がない場合は、負傷した選手に「ドクターを呼びますか？」と尋ねる。  
「呼ぶ」場合は、試合終了となる。「呼ばない」場合は、②へ。
    - ② 続行を促し、「はじめ」を宣告する。医師を呼ばないにも関わらず、戻ろうともしない場合、③へ。
    - ③ 座ったままでも、うずくまった場合でも良いので「はじめ」を宣告する。

## 7. 「待て」「始め」の宣告について

- ◆ 「待て」のあと、選手が試合開始線に戻らなくても、また主審が試合の開始の位置に戻らなくても、選手同士が向かい合った平等な状態であれば「始め」を発声しても良い。また、柔道衣が多少乱れていても、試合の流れを止めることなく、安易に「待て」をかけるべきではない。
- ◆ 主審は絞技、関節技などから逃れた試合者に休息が必要と見られても、また試合者から休息を要求されても「待て」を宣告してはならない。
- ◆ 「待て」の発声は試合者等に聞こえるように、手は時計係へ向け、試合者から目を離さない。

## 8. ジェスチャー・態度

- ◆ 主審の技の評価は3～5秒維持し、試合者から目を離さず、両副審にわかるように動きながら継続すること。その際、副審の片方を視野に入れて異見がないか確認する。
- ◆ 副審が主審に「待て」や「合議」を要求したい場合は、手を上げたりしないでその場に立ち上がる。もう一方の副審もそれに気付いたら立ち上がる。  
※もし、主審が両副審の異なったジェスチャーに気付かなかったときは、主審に近い副審が歩み寄って知らせる。
- ◆ 何れかの試合者がスコアを取ったか不明瞭な場合は、主審・副審ともテープを指差さなければならない。但し、本来の国際ルールではテープはないので、その場合は試合者を指差す。
- ◆ 主審は、試合者と副審の位置を考慮しつつ、動きを予測して位置を確保する。
- ◆ 自然体を保ち、腕だけでジェスチャーを行う。体がアップダウンしないよう注意する。
- ◆ 「技あり」の場合、右手は左肩からスタートさせると大きく見える。
- ◆ 苦笑いをしたり、うなずいたり、「しまった！」というような表情は慎む。
- ◆ 副審は技の評価に対し、主審の合図より早く評価を出してはならない。
- ◆ 自信溢れる表情を保ち、副審や周りをキョロキョロとみない。

## 9. 発声・宣告

◆ 大きく明瞭に、覇気のある声で発声をおこなう。

◆ 発声と必要なジェスチャーは同時に行う。

※時間差があると混乱を招く要因となる。

◆ 「反則負け」の処置を的確に行う。

※直接的「反則負け」の場合は合議が必要。「指導」が重なり3回目のときは、まず合議をした後、その反則を示すジェスチャーを行い、「反則負け」「それまで」と発声して試合を終了させる。

### 発声するもの

➤ 個人戦・団体戦共通

「はじめ」「まで」「一本」「技あり」「技あり 合せて 一本」「指導」「反則負け」「それまで」  
「抑え込み」「とけた」「そのまま」「よし」「棄権勝ち」

➤ 団体戦のみ

「引き分け」、開始と終了の整列時の「礼」

### 発声せず、ジェスチャーのみのもの

➤ 個人戦・団体戦共通

- ・技の効果や反則の取り消し
- ・試合場内への整列
- ・勝ち名乗り（「一本勝ち」「優勢勝ち」は発声しない）

➤ 団体戦のみ

- ・正面を向かせる（「正面に」とは発声しない）
- ・お互いを向かせる（「お互いに」とは発声しない。この場合、ジェスチャーも不要）

### 特定パターンの処置

➤ 「指導」3回目での終了

- ・合議 → 反則を示すジェスチャー → 「反則負け」「それまで」 → 勝ち名乗り  
※「それまで」を忘れない。全ての試合は、「それまで」で終了する。

➤ 「指導1」と「指導2」の状態から、両者に指導で終了

- ・合議 → 反則を示すジェスチャー → 指導1の方に「指導」 → 反則を示すジェスチャー → 指導2の方に「反則負け」「それまで」 → 勝ち名乗り  
※「反則負け」となる選手は、あとに罰則を与える。

➤ 負傷して、続行不可能

- ・「それまで」 → 「棄権勝ち」勝ち名乗り

➤ **ゴールデンスコアでの反則による勝ち**

- ・合議 → 反則を示すジェスチャー → 「反則負け」「それまで」 → 勝ち名乗り

※反則で試合が終わる場合は、必ず合議を行う。

➤ **ダブルポイントの場合**

- ・反則犯す、投げられる、抑え込まれる → 反則を犯した選手が審判を目視できる位置に回り込む  
or 「そのまま」 → 反則を示すジェスチャー → 「指導」 → （「そのまま」であれば「よし」）  
→ 継続

➤ **ブリッジが疑わしい場合**

- ・投げられる、抑え込まれる → 「抑え込み」「そのまま」 → 合議 → 「よし」 or  
「待て」「反則負け」「それまで」

※抑え込んでいるにも関わらず、「待て」をかけてしまい、合議の結果、ブリッジでもなかった場合は、可能な限り現状復帰させ（この場合は抑え込みの状態に戻し）、「よし」「抑え込み」で試合を再開する。

## 10. 審判員の礼法（3審制の場合）

◆ **審判団は決められた礼法を正しく行う。**

※選手に正しい礼法を促す審判員だからこそ、正しい礼法を行わなければならない。

- ◆ 主審と副審は試合者が場内に上がる前に常に所定の位置についていなければならない。
- ◆ 試合者には場内外の境界線での礼を強制しない。試合者自身が自発的に行う。
- ◆ 試合者は試合開始前に握手をしてはいけない。
- ◆ 選手が試合場を降りるとき、選手は柔道衣をきちんと着用していなければならない。試合会場を出て行く時に、いかなる柔道衣の部分もあるいは帯も脱いではいけない。
- ◆ 団体戦のローテーションは3人制では1-1-1、5人制では2-2-1、7人制では2-2-2-1となる。

◆ **第1試合の開始前**

- ①主審を中央にして、正面に相対する場外端の中央に位置し、正面に向かって礼をする。
- ②試合場内を50cmほど進み、正面に向かって礼をする。
- ③主審は一步下がり、副審は互いに向かい合い、礼をする。
- ④個人試合では、礼をした後、それぞれの位置につく。このとき、両副審は同時に着席する。  
団体試合では、審判員は再び整列し、両チームの入場を待つ。  
※個人試合では、2試合目以降、②③は行わない。

◆ **主審・副審が交替する場合**

互いに歩み寄って、互いの礼をしてそれぞれの位置につく。

◆ **個人試合の終了後**

主審を中央にして、正面に相対する場外端の中央に位置し、正面に向かって礼をする。

#### ◆ 最後の試合の終了後（個人試合、団体試合とも）

- ①場外から 50cm ほど内側の位置で主審を中央にして、正面に向かって礼をする。
- ②主審は一步下がり、副審は互いに向かい合い、礼をする。
- ③主審を中央にして、正面に相対する場外端の中央に位置し、正面に向かって礼をする。  
※試合者の正面への礼、互いの礼の際は、審判員は礼をせず、試合者を監督する。

#### ◆ 団体戦開始時の審判員の詳細な流れ

- ①場内外の境界位置から選手を場内にいれ、整列させる（ジェスチャーのみ）
- ②正面を向かせる（ジェスチャーのみ）
- ③「礼」と発声
- ④（選手が互いに向き合ったのを確認し）「礼」と発声
- ⑤選手が試合場外へ下がる。
- ⑥個人試合と同様

#### ◆ 団体戦終了時の審判員の詳細な流れ

- ①審判員は場外から約 1 m 内側の位置に整列する。
- ②場内外の境界位置にいる選手を場内にいれ、整列させる（ジェスチャーのみ）
- ③勝ち名乗りを行う（ジェスチャーのみ）
- ④「礼」と発声し、互いに礼をさせる
- ⑤正面を向かせる（ジェスチャー）
- ⑥「礼」と発声
- ⑦選手が試合場外へ下がる。
- ⑧場外から 50cm ほど内側の位置で主審を中央にして、正面に向かって礼をする。
- ⑨主審は一步下がり、副審は互いに向かい合い、礼をする。
- ⑩主審を中央にして、正面に相対する場外端の中央に位置し、正面に向かって礼をする。

## 1 1. 全柔連が定める団体戦の勝敗決定方法

- 国内で行われる柔道大会を団体戦と個人戦に分けて考えてみると、団体戦においては「引き分け」の妙味が伝統的に存在するため、「引き分け」を残す方向で考える。
- 個々の試合においては勝ちの内容に「僅差」を新設し、内容順を「一本」「技有」「僅差」の 3 種類とし、それに満たない場合は「引き分け」とする。
- 「僅差」とは、双方の選手間に技による評価（技あり・有効）がない、又は同等の場合、「指導」差が 2 以上あった場合に指導が少ない選手を「僅差」による優勢勝ちとする。1 差であれば「引き分け」とする。  
※「指導」数によって勝敗が決する例＝0 対 2（1 対 3、2 対 3 は「反則負け」）  
※「指導」数に差が出て引き分けになる例＝0 対 1、1 対 2
- 団体戦・個人戦とも大会の趣旨・内容を考慮したうえで、勝者の決定方法や代表戦（任意の選手による等）の試合方法を別に定めることは可能である。

## 12. 記載していない事項

- 試合時間などの基本的なこと
- カデのルール（関節技・絞技の扱い等）
- 少年大会特別規定
  - ※「両袖を持って技を施すこと」が「反則負け」として追加。詳細は全柔連ホームページを参照。
- ローカルルールが適用される可能性の高い事項（選手呼び出しや計量・柔道衣など）

### 参考・引用文献

- ・国際柔道連盟ルール解説. 全日本柔道連盟審判委員会. 2004.
- ・全日本柔道連盟公認 C ライセンス審判員研修会資料. 石川県柔道連盟. 2007.
- ・国際柔道連盟試合審判規定 2011. 全日本柔道連盟. 2011.
- ・IJF 審判規定決定版（解釈）. 全日本柔道連盟. 2014 年.
- ・平成29年度 A ライセンス審判員研修会. 2017 年.
- ・explanatory guide of the judo refereeing rules 19 January 2018. IJF. 2018.
- ・国際柔道連盟試合審判規定変更点について. 全日本柔道連盟. 2018.

注）このマニュアルは過去の全日本柔道連盟の審判講習会資料などを引用・編集したのですが、全日本柔道連盟の監修を受けて作成したものではありません。同ルール内でもその解釈が変わる場合がありますので、鵜呑みにせず、個人の勉強用として、自己責任のもとご使用いただければ幸いです。

文責・鈴木貴士

連絡先・suzuki-t@neptune.kanazawa-it.ac.jp 鈴木貴士宛