

国際柔道連盟試合審判規定（暫定）の  
試験的導入について

全日本柔道連盟  
審判委員会

国際柔道連盟試合審判規定（暫定）は、2013年2月からリオ世界柔道選手権（8月末から9月にかけて開催される）までの間、試験的に導入され、結果を踏まえて協議した後に正式決定され、2016年リオデジャネイロオリンピックまで採用される。

（目的）

近年、お互いに防御に徹するあまり、組み手を嫌い、「投げる」のではなく、「指導」によって勝利を得ようとする選手が多く見られる傾向にあり、柔道の魅力が損なわれている。お互いに組み合い、技を掛け合う場面を多くすることによって柔道を知らない人にも魅力的でエキサイティングな柔道として伝わることを求めている。

**（1）1人審判員について**

これまで主審・副審（2人）は、試合場で同じ目線によって瞬時の判断をしていたが、柔道の技が非常に早いため、見る位置・角度によって意見が異なり混乱する場面が多くあった。

以前は、副審はビデオを見る立場になかったが、今後2人の副審は試合場から降りてジュリー席でケアシステム（ビデオ）を確認しながら試合場の主審をサポートする役に徹することで、最大限正しい判断を示すことにつなげる。

国際柔道連盟主催大会では、ジュリー席に専任として役員1人が常駐する場合は、審判員（従来、副審であった）2人、又は1人が交互にジュリー席に着くことになる。

主審はイヤフォンを装着し、ジュリーから適切なアドバイスを受けたり、逆にジュリーにアドバイスを求めたりすることもできるが、明らかな判断の誤りが生じない限り技の高低等の介入は控える。

**（2）「一本」の価値について**

「一本」の価値を再度しっかり確認し、ローリングしたような弾みのない場合は最高で「技有」となる。また、背部の着地面だけで判断するのではなく、技の本質を理解して「一本」を判断する。

**（3）ブリッジの判断について**

技が決まった時に受けがブリッジをした場合、例え背中が畳に触れていなくても、主審は「一本」を宣告できる。（従来の考えと大きく変わることはない）

**（4）「指導」について**

1回目から3回目の「指導」は相手のスコアに反映しない。但し、4回目は「反則負け」として相手が勝者となる。

国際柔道連盟試合審判規定（暫定）の  
試験的導入について

全日本柔道連盟  
審判委員会

試合終了のとき、スコアが同等の場合は「指導」が少ない選手が勝者となるが、スコアも「指導」も同等の場合のみゴールデンスコアの延長戦を行い、先に「指導」を与えられた選手が敗者となり、先にスコアを獲得した選手が勝者となる。

積極的な、またしっかりとした組み手の柔道をしている場合は「指導」を与える必要はないが、ネガティブな柔道（例：組合わない、偽装攻撃、防御姿勢）に対して厳しく「指導」を取るようにする。

4回目の「指導」（＝反則負け）を与える場合、あるいは延長戦の最中に片方の選手へ「指導」を与える場合、明らかな場合は主審の判断で与えても良いし、 Jury に意見を求めても良い。また、 Jury からアドバイスすることも可能。

**(5) 延長戦の時間について**

無制限とする。

**(6) 組み方について**

従来、「片襟を握る行為」は、攻撃しないで5秒を超えて握り続けていると「指導」が与えられていたが、今後は帯を握ったり、クロスグリップ等の標準的な組み方以外の組み方をした場合も直ちに攻撃しなければ「指導」が与えられる。

- ① 一方の選手が組み手にネガティブな行為（腕を払うなど）を繰り返した場合は「指導」。
- ② 両手で相手の釣手を切った場合は「指導」。
- ③ 片手で自分の襟を握り、もう一方の手を使って切った場合、その後すぐに攻撃するか、積極的に相手の柔道衣を掴みにいく等、ポジティブな組み手をすれば「指導」は与えられない。ただし、切るだけの行為を繰り返せば「指導」が与えられる。
- ④ 相手の組み手を、自分の片手を使って（握って）切った場合、その後、すぐに攻撃するか、積極的に相手の柔道衣を掴みにいく等、ポジティブな組み手をすれば「指導」は与えられない。ただし、切るだけの行為を繰り返せば「指導」が与えられる。
- ⑤ 相手の組み手を、叩く（はじく）ようにして切った場合は「指導」。
- ⑥ 脚を使って切るのは、自身の脚に腕を引きつけて切る場合も含めて「指導」。
- ⑦ 相手が釣手を取りにきたところを、両手で掴む動作は「指導」ではない。
- ⑧ 両袖を握り、下に落として、相手の組み手を妨害した場合、攻撃をしなければ「指導」。
- ⑨ 後ろに下がるなど、組み方に消極的な場合は「指導」。
- ⑩ ケンカ四つの場合、引き手を掴むために探り合っている場合でも、より消極的な方に「指導」を与える。
- ⑪ 自身の襟を手で押さえる等、相手が釣手を握るのを妨害した場合は「指導」。
- ⑫ 奥襟などを持って、相手をブロックしている場合は「指導」を与える。これは、今まで

国際柔道連盟試合審判規定（暫定）の  
試験的導入について

全日本柔道連盟  
審判委員会

のルールにもあったが、今後は明確に「指導」を与えていく。

- ⑬ 奥襟を持って、相手に対してプレッシャーを与え、技を掛けることなく、ただ単に相手を引き倒すように腹ばいにした場合は、倒した方に「指導」を与える。
- ⑭ クロスグリップの場合、直ちに技を掛けない場合は、「待て」→「指導」となる。これは、従来どおりであるが、厳密に適用されていなかった。しかし、今後は厳しく適用していく。

(例) クロスグリップの状態から内股を掛けた場合。

- イ. 投げた場合はスコアを与える。
- ロ. 投げられず膠着状態（ケンケンの状態）になった場合は「待て」。それを繰り返す場合は「指導」。
- ハ. 投げられなかった時に、すぐに通常の間合い（相手と対面する位置）に戻った場合は特に考慮しない（「待て」も「指導」も与えない）。

#### (7) ベアハグについて

ベアハグの定義について、組合っていない場面から直接相手を抱えて投げた場合のみベアハグとし、1回目から「指導」とする。片手でも組んでいる場合はベアハグにあたらない。ベアハグを仕掛けてきた相手を返し技（内股等）で投げた場合はスコアを優先する。

#### (8) 帯から下への攻撃・防御の禁止

- ① 立姿勢において、相手の帯から下への攻撃・防御は、全て「反則負け」となる。寝姿勢と判断されれば攻撃しても防御しても「反則負け」とはならない。
- ② 立姿勢から寝姿勢に移行する際に脚を攻撃・防御した場合も「反則負け」とする。明確な「寝姿勢の状態（相手が腹ばいになる、立技から明確なブレイク時間がある等）」にならないと取りも受けも脚を掴んではいけない。
- ③ 相手の帯から下に触れたくらい（明確にブロックしていない場合）では、「反則負け」としない。
- ④ 巴投や隅返等を掛けられた場合、相手が技を掛けている段階で脚を掴んだ場合は「反則負け」ただし、完全に施技が終わり寝姿勢になった後であれば問題ない。また、それらの技を防御するために伏せた結果として触れた程度は「反則負け」とはしない。
- ⑤ 自身が背負投を掛けて、相手がそれを受けて内股で返した場合、手で相手の脚をブロックしたような状態になった場合であっても、極端な場合（抱え込む等）でなければ「反則負け」とはしない。
- ⑥ 大腰や裏投を掛ける時に、帯の周辺に手がかかった場合でも、「反則負け」とはしない。
- ⑦ 相手の柔道衣が、帯の中に収まっている時に帯から下を掴んだ場合は「反則負け」とな

国際柔道連盟試合審判規定（暫定）の  
試験的導入について

全日本柔道連盟  
審判委員会

る。ただし、帯から柔道衣が出ている場合は裾を掴んで攻撃することは認められる。故意に相手の柔道衣を帯から出した場合は「指導」が与えられる。

- ⑧ 両手で組んでいる場合、肩車や小内巻込等で腕や肘が相手の脚に触れたとしても「反則負け」にはならない。
- ⑨ 「反則負け」は、主審および2名のジュリーが100%認めた場合にのみ与える。

**(9) 寝技について**

場内で「抑え込み」が宣告された場合、両者が場外に出たとしても「抑え込み」は継続される。また、立技の攻防において場外に倒れ込んだ直後に抑込の状態であれば場外であっても「抑え込み」が宣告される。

絞技・関節技に関しても、技の効果が認められる場合のみ、両者が場外に出たとしても継続される。

「抑え込み」は10秒で「有効」、15秒で「技あり」、20秒で「一本」となる。

**(10) その他の事項について**

- ① 柔道衣チェックをより厳しくしていく。
- ② 世界選手権に関して、最大参加者数がシニアは男女各9名、ジュニア・カデは同10名とする。
- ③ 2013年より、ワールドマスターズ、グランドスラム、グランプリでも「敗者復活戦（ベスト8以上）」を導入する。
- ④ 選手の公式計量は試合前日に行われる。その際、体脂肪、体水分量等を測定できる特別な体重計を使用する。計量は、試合当日、最初の試合前の柔道衣チェックの際にも行われる。但し、試合当日に測定した体重は試合出場の可否には影響しない。
- ⑤ 年齢区分を以下のとおりとする。

ジュニア（21歳未満）	：	15歳～20歳
カデ（18歳未満）	：	15歳～17歳
- ⑥ カデ（18歳未満）の大会において、関節技を許可する。
- ⑦ オリンピック、世界選手権大会、ワールドマスターズにおける試合場は10×10mとし、安全地帯は最低でも4mとする。大陸選手権大会においても同様の試合場が推奨される。

以上