

福井県昇段審査用 問題

2017-2020版 国際柔道連盟試合審判規定 に関する主な改正点および解説

○スコア

- ・スコアは「一本」と「技あり」のみとする。「(ア)」の廃止
- ・「技あり」には「(ア)」も含まれる。
- ・「技あり」(イ) つでも、「一本」としない。

○抑え込み時間

- ・(ウ) 秒で「技あり」、(エ) 秒で「一本」

○試合の決着

- ・一本や反則負けがなく、規定試合時間が終了した場合、「技あり」の数にて勝敗を決定する。※指導の数の違いだけでは勝敗を決定しない。
- ・指導「(オ) 回目」で反則負けとなる

○ゴールデンスコア

- ・規定試合時間が終了した時点で、両者にスコアがない場合、もしくはスコアが同等である場合、指導の有無に関わらず、その試合はゴールデンスコアに突入する。
- ・規定試合時間内に与えられたスコア・指導は、スコアボードに(カ) される。
- ・ゴールデンスコアでの勝敗は、スコアもしくは(キ) の差によって決定される。

○安全性

- ・背中が畳につくことをブリッジして回避する行為には「(ク)」が与えられる。これは、試合者の首や脊椎などの安全を考慮したものである。

補足 <ブリッジについて>

ブリッジとは、投げられた試合者が、故意に頭と(ケ) もしくは(コ) を畳についている状態にしようとした場合をいう。また、ブリッジを試みた状態【体が(サ) 状になる】もブリッジとみなされる。

- ・投げられた際に、受けが(シ) で着地し、背中がつくのを防いだ場合、「技あり」が与えられる。

・腕挫脇固で相手が逃げる余地がないほど一気に立ち姿勢から倒れこむ行為や、両手で相手の袖、または腕をつかみ、肘を伸ばす袖釣込腰などを施した場合は、相手に危害を与える危険な行為として「反則負け」とする。

○投げ技

- ・相手を（ ス ）ながら、大きなインパクトをともなう背が畳に着くようにし、相当な（ セ ）と（ ソ ）をもって投げた場合が「一本」である。
- ・大きなインパクトがなく、（ タ ）した場合は「一本」とは認められない。
- ・体側が着いてから、回転した場合や尻を着いてから背中が着いた場合は、最高でも「技あり」である。

○罰則において、特に留意する事項

- ・「標準的でない組み方」＝クロスグリップ、片襟、（ チ ）を握る行為、ピストルグリップ、ポケットグリップ等の場合は、直ちに攻撃しなければ「指導」が与えられる。

補足 以下の行為は、ピストルグリップ・ポケットグリップのいずれであるか。

- ・親指と四指の間で相手の袖口をにぎる・・・（ ツ ）グリップ
- ・相手の袖口を折り返してにぎる・・・（ テ ）グリップ
- ・組むことなく、両手で同時に相手に抱き着く行為には「指導」を与える。
（ ト ）を行う場合、取りが少なくとも片方の組手を持っていなければならない。
- ・帯から下の攻撃・防御は（ ナ ）回目「指導」が与えられ、（ ニ ）回目は「反則負け」が与えられる。

補足＜帯から下の攻撃・防御について＞

立ち技の際、片手、または両手、もしくは片腕、または両腕を使って相手の（ ス ）を攻撃する、またはブロックする全ての行為が対象となる。脚をつかんでいいのは、両選手が立ち技から明確に（ ネ ）姿勢になった場合のみである。

※（ ノ ）で足をブロックする行為も同様である。（足をつかんでいなくてもブロックしているということ）

補足立ち姿勢は、片膝が畳から離れていること。（ ハ ）が畳に着いた場合は、基本的に寝姿勢である。立ち姿勢から瞬間的に（ ハ ）が着く程度で、すぐに投げた場合は立ち姿勢とみなす。

- ・積極性に欠ける「指導」は、投げ技を準備するのに時間がかかることもあるため、以前

の25秒から（ヒ）秒程度に延長する。

・故意に柔道着を（フ）、審判の許可なく帯や下ばきの紐をほどいたり、締め直す行為は「指導」を与える。

補足 場内外の判断

- ① 場内で技を掛け合うことを目的としている。（ヘ）もなく場外に出た場合は指導が与えられる。
- ② （ホ）が出た場合は直ちに攻撃するか、場内に戻らないと指導が与えられる。
- ③ 攻撃などのアクションのないまま（マ）が場外に出た場合は指導。
- ④ 相手を押して場外に出した場合は、（ミ）選手に指導が与えられる。

ア. 有効 イ. 2 ウ. 10 エ. 20 オ. 3
カ. 反映 キ. 指導 ク. 反則負け ケ. 片足 コ. 両足
サ. アーチ シ. 両肘 ス. 制し セ. 強さ ソ. 速さ
タ. ローリング チ. 帯 ツ. ピストル テ. ポケット ト. ベアハグ
ナ. 1 ニ. 2 ヌ. 帯から下 ネ. 寝 ノ. 肘
ハ. 両膝 ヒ. 45 フ. 乱す ヘ. 意味 ホ. 片足
マ. 両足 ミ. 押した