

審判の手引き

保存版

国際空手道連盟極真会館坂本派
審判技術委員会

【審判の目的】

審判の目的は試合規約、判定基準、審判規則を基準に、適正な試合運営に努め、試合の活性化を図ることである。

【審判員の任務】

審判員の判定には絶対的な権限が与えられている。従って、審判員は選手と同じ緊張感をもって試合に臨み、真剣、かつ客観性に基づいた判定を行わなくてはならない。そのためには、自らが稽古を積み重ねて自己の技術を高めるとともに、審判技術の向上に努めなければならない。

【審判員の心得】

- ・ 公平無私であること
- ・ 試合規約・判定基準・審判規則、並びに試合運営要領を熟知し、正しく運用できること
- ・ 空手技術に精通していること
- ・ 審判技術に熟達していること
- ・ 健康体で、かつ活動的であること
- ・ 規定の服装を身に付けること
- ・ 姿勢・態度・所作を厳正にすること

【審判員の服装】

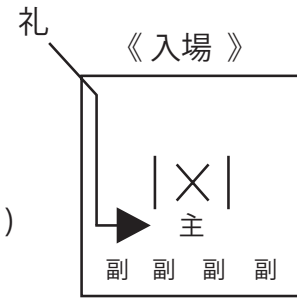
- ・ 紺のシャツ（長袖・半袖両方可。長袖の腕まくり不可）
- ・ シャツの左胸に規定のワッペンを縫い付ける
- ・ 紺の長ズボン
- ・ エンジのネクタイ
- ・ 裸足
- ・ アクセサリーは外すこと

※極真以外の外部団体主催大会で審判協力を行う場合の
服装は主催団体の指示に従うこと

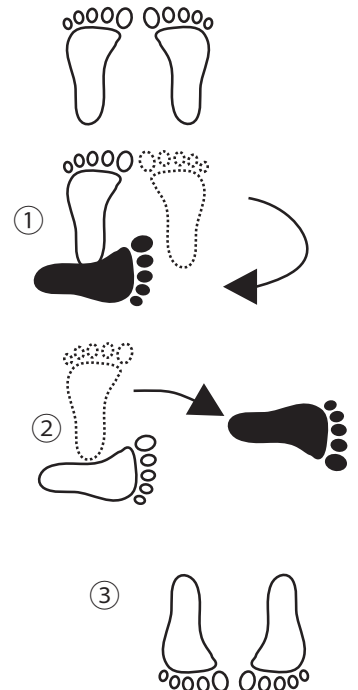


1 入場

1. 十字を切り「押忍」・・・先・コートに対して
後・正面（本部席）に対して
2. 各定位置へ・・・コーナーを直角に曲がる
主・後方場外線より2メートル程前の中心
（コートの大きさによっては、近くても良い）
副・後方場外線の前に並ぶ
3. 挨拶（主審の号令） ①「正面、礼」（歯切れよく）
②「まわって、後方、礼」
主審は副審との距離を調節
移動も可
③「まわって、お互い、礼」
4. 廻り方 ①不動立ちから、右足を後ろ交差
②左足を前交差
③身体を半回転して、不動立ち
5. 挨拶後、各定位置へ
副審・椅子に浅く腰かけ、背筋を伸ばす。
背もたれに寄りかからない
（内部試合では、主審が注意を促しても良い）

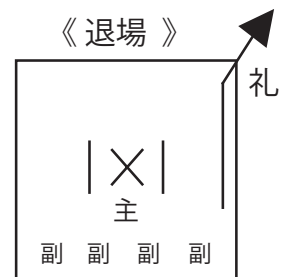


《廻り方の図解》



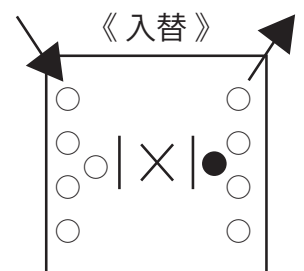
2 退場

1. 副審→主審の順に退場
2. 十字を切り「押忍」・・・先・正面（本部席）に対して
後・コートに対して
*通常は、道場に入るときに挨拶をし、先生へ挨拶をする。
帰る時は、先生に挨拶をし、道場を出る時に挨拶をする。
（コート・正面に対しても同様）



3 審判団の入替がある場合

- 退場する主審が「お互い、礼」
→ 全員で十字を切り「押忍」



4 主審

1 諸注意

- ① 基本は不動立ち
- ② 正面に対して背を向けず、副審から選手が見える位置に立つ。
- ③ 全ての動作を大きく、大きな声で行う。

2 動作

	言葉	動作
①選手挨拶	正面、礼（歯切れよく）	右手・手刀を正面へ
	主審、礼（歯切れよく）	両拳を自分へ
	お互い、礼（歯切れよく）	両拳を向き合わせて
②試合開始	構えて、始め	左手の下から、右手正拳で
③技あり	赤（白）1.2.3・・・	右手・手刀で、右後方の副審からカウント
	〇〇〇技あり	手を真横に真直ぐ伸ばす
	*赤（白）1.2.取りません	カウント後、下で両手を大きく交差
④反則	赤（白）1.2.3・・・	右手・手刀で、右後方の副審からカウント
	〇〇〇注意1	人差し指で選手へ宣告
	*赤（白）1.2.取りません	カウント後、下で両手を大きく交差
⑤続行	構えて、続行	手刀を上から切る（左右どちらでも可）
⑥勝敗判定		副審を見渡しやすい場所へ下がる
	判定取ります 判定	一般クラス→後あげ
		その他のクラス→副審と同時上げ

*選手転倒・・・危険防止のため、素早く中断させ、スリップであれば、
「取りません 続行」

*反則・技ありの旗が一本の場合は、試合を止めず、そのまま続行させる

3 判定のカウントについて

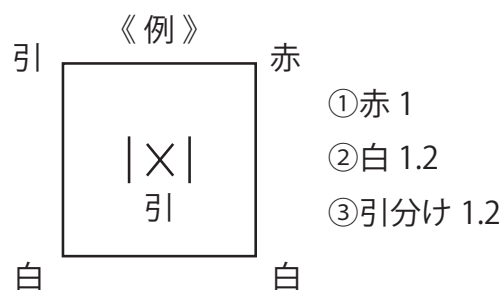
①右手・手刀で行う

②カウントの順番・・・

- ①少ない判定から
- ②右後方の副審から
- ③同数の場合 → ②と同様

③主審が白（左手）をあげている場合

→ 左手はあげたまま、右手でカウント



5 副審

1 諸注意

- ①旗は大きく分かり易く振る。笛は腹式で大きく切る様に吹く（長く吹かない）。
- ②主審や他の副審が、何かのジャッジを取ったらそれに対する反応（認めず・見えず等）を素早く行う

2 動作

	旗	笛
①技あり	真横	ピッ
②一本	真横から3秒後真上へ	ピー
③反則	目の高さで振る	ピッピッピッ……
④認めず	足元で左右に交差に振る	無
⑤転倒	足元で左右に交差に振る	ピッピッピッ (周りに知らせるため)
⑥不明	顔の前で交差	無
⑦場外	線側の旗を地面を叩くように振る (両足がでたら・線上の副審のみ)	ピッピッピッ……
⑧判定	真上(赤・白) 又は下で交差(引き分け)	ピッ
⑨試合終了時		ピー

6 反則について

1 諸注意

- ①主審は、軽微な反則のうちから早めに口頭で警告・指導し、選手と副審に注意を促す
- ②軽微な反則から技ありに繋がる場合があるので、主審の警告・指導の継続は重要
- ③主審は警告・指導では、人差し指は使わない
→遠くから見ると「注意・1」に見えるため
- ④故意又は悪質な反則は、審議の上、減点、または失格（退場）もありうる
- ⑤反則のダメージによる試合中断 → 3試合後、準決勝・決勝は5分後

2 反則のカウント

- ①試合を止めないように素早く行い、直ぐに続行
- ②試合を止めしっかりカウントしたら → 次は取るようにという副審への警告
- ③両者反則 → 先にした方をとる（副審の意見が割れたら、審議して説明）
* 主審の意見が決定していたらそのままとってもよい
- ④注意の言い方

注意1 → 減点1(注意2) → 注意3 → 減点2(注意4・失格)

7 その他

- 足掛け下段突き：きれいに背中から落ちたら、技ありとする（転がる程度は取らない）
- 回転胴廻し：回り込んで胴廻しをかわし、近距離で下段突きを決めたら技ありとする
- 回転胴廻し：本戦・延長・再延長、それぞれ各一回までとする。
2回目の胴廻しを出したら、注意1を取る
2回目の胴廻しが当たってKOした場合は反則負けとなり、KOされた側は、試合は勝ちだが次の試合出場できない
- 選手は礼の時に、深いお辞儀は不要（するなら軽い会釈程度）
- 判定時の主審同時上げについて：
素手素足の一般の試合以外は、全て主審同時上げにて判定を行う。
- 主審が発する「始め」と「止め」の合図の間に行われた攻防により試合の勝敗を決める。
「止め」の後に出された技は無効である。万一それがヒットし選手がダメージを受け
試合続行不能となった場合、延長戦は3試合後（準決勝・決勝は5分後）に行う。
但し、「止め」の後に出された技が悪質（故意）である場合は、減点又は失格もありうる。
- 試合の中断・協議はなるべく行わず、試合が終わってから確認し合う。
万一、中断・協議を行う場合は30秒以内とし、必ず主審が協議の結果を説明する。
- 本戦後半のみに行われた、有効打と判断されないラッシュは判定材料に入れない。
但し、延長戦においても同様の状況が続いた場合は、判定材料に入れるものとする。
- 相手の技を殺す目的で、むやみに相手に体を寄せた場合、注意が与えられる。

改定履歴

- 2012年6月14日
減点条項追加に伴い、6【反則について】を改定
- 2012年7月1日
 - ・主審のあいさつの中で、「正面、礼」「後方、礼」「お互い、礼」は「に」を入れずに言う
関係個所 1【入場】 3【審判団の入替えがある場合】 4【主審】
 - ・副審の笛は大きく瞬時に切る様に吹く（長く吹かない）
関係個所 5【副審】
 - ・主審が「止め」の合図を出した後に出された技に関する対処の仕方を追加
7【その他】
 - ・試合の中断・協議についてを追加
7【その他】
 - ・試合後半のみのラッシュに対する判定基準を追加
7【その他】
- 2013年3月10日
反則条項に、「相手の技を殺す目的で、むやみに相手に体を寄せること」を追加。
- 2013年6月30日
判定基準（図解）を改定

審判判定基準 (図解)

技有1 技有2(一本)



注意1 減点1(注意2) 注意3 減点2(注意4・失格)

0 ≦ 注意1 ≦ 注意2 ≦ 注意3 > 注意4	注意差1の時は最終延長以外判定に影響しない。注意4になった時点で失格
0 > 又は = 注意2	注意差2の時は基本的に負けだが、8：2以上の試合内容で引き分けとする。但し最終延長では負け。
0 > 注意3	注意差3の時はどんなに試合内容でリードしていても技有りを取らない限り負けである
0 > 注意4	注意4になった時点で失格
注意1 > 又は = 注意3	注意差が2なので基本的に負けだが、8：2以上の試合内容で引き分けとする。但し最終延長では負け。
注意1 > 注意4	注意4になった時点で失格なので相殺されない
注意2 > 注意4	注意4になった時点で失格

0 < 技有 + 注意1 ≦ 技有 + 注意2 ≦ 技有 + 注意3 > 技有 + 注意4	注意差1の時は最終延長以外判定に影響しない。注意4になった時点で失格
0 < 技有 + 注意2	注意差2でも技有りがあるので勝ちである
0 < 又は = 技有 + 注意3	技有りにより基本的に勝ちだが、8：2以上の試合内容で引き分けとする。但し最終延長では勝ち。
0 > 又は = 技有 + 注意3	技有りがあっても注意4になった時点で失格
技有 + 注意1 > 又は = 技有 + 注意3	注意差が2なので基本的に負けだが、8：2以上の試合内容で引き分けとする。但し最終延長では負け。
技有 + 注意1 > 技有 + 注意4	注意4になった時点で失格
技有 + 注意2 > 技有 + 注意4	注意4になった時点で失格