

## 審判動作基準

### 組手の部

#### [審判員入退場]

- ① 審判員は名前を呼ばれたら、主審判員（以下、主審と表記）副審判員（以下、副審と表記）の順に、本部席の右側から試合場へ上がる。
- ② 上がる際は、試合場に礼（礼は十字を切り、首や背骨を曲げずに腰を折って頭を下げる）、次に本部席に礼をする。
- ③ 審判員は試合場奥に整列し、本部席に直面する。
- ④ 主審は一步前に位置し、副審は後ろに一列で並ぶ。
- ⑤ 主審の合図で「正面に礼」(Shomen ni Rei) をし、次に「回って」(Mawatte) の合図で、顔を正面に向けたまま右足を左足の踵の位置に T 字型になるように移動させ、右足のつま先に体重を乗せ、そこを軸にして回転し、左足を右足のあった位置に移動させ後ろを向く。動作のタイミングは一、二の 2 挙動で行う。「礼」(Rei) の合図で礼をする。
- ⑥ 次に副審は、「回って」(Mawatte) の合図で同じ動きで右足、左足の順に移動させ、最初の位置に戻り、「お互いに」(Otagai ni) 「礼」(Rei) の合図で礼をする。この時、主審は足の位置を動かさない。
- ⑦ 副審は、正面から見て左側から一番目の人が左手前の審判席へ、二番目の人が左奥の審判席へ、三番目の人が右奥の審判席へ四番目の人が右手前の審判席へ着席する。
- ⑧ 副審は自分の座った位置から見て、右側が「白」なら右手に「白」左手に「赤」、左側が「白」なら左手に「白」右手に「赤」の旗を持つ。
- ⑨ 副審は椅子に座る時は、背もたれに寄りかからないように座る。また、足を投げ出したり、膝を必要以上に開いて座らない。
- ⑩ 審判が終わった場合。旗を椅子の上に残し、入場した時と同様の礼を試合場奥に整列して行う。
- ⑪ 審判交替を行う時は、正面から見て左側に退場する審判団が、右側に交替する審判団が主審を一步前にして整列する。
- ⑫ 退場する審判団の主審が片方の手刀を前に出し、「礼」(Rei) と言って全員が礼をし、交替する。
- ⑬ 退場する際は、主審は副審の中央三番目に入って退場する。退場の礼は先に本部席、次に試合場にする。
- ⑭ 交替した審判団は、試合場奥で整列したら、退場する審判団が残っていても、試合進行を円滑にする為、「正面に礼」(Shomen ni Rei) をすることを心掛ける。

#### [試合開始]

- ① 両選手を進行係が呼ぶ。
- ② 中央の線を境に、一定の間合い 3m を取り、所定の位置に主審は立つ。
- ③ 主審は選手に対し、規定の検査を行い、許可されていないものは試合前に外させる。
  - a. 指輪、ピアス、その他危険なものを身に付けていた場合。
  - b. 防具、テーピングなど、大会ドクターの検査を通過していないものを身に付けていた場合。
- ④ 主審補佐を設置している大会では、③は主審補佐が試合場下で選手が待機している間に行う。
- ⑤ 主審は選手を正面に向かせ、「正面に」(Shomen ni) と言って片手を手刀にして、自分の前に出す。
- ⑥ 「礼」(Rei) と言って十字を切って、選手も主審も礼をする。
- ⑦ 主審は拳を握って左右に出し、「主審に」(Shushin ni) と言って選手を自分の方に向かせ、「礼」(Rei) と言って主審も選手に礼をする。この時、握った拳を両拳とも自分の顎の位置に持ってくる。
- ⑧ 次に拳を同様に左右に出し、「お互いに」(Otagaini) と言って選手同士を向かい合わせ、「礼」(Rei) と言って拳頭を胸の前で向き合わせ、選手同士に礼をさせる。
- ⑨ 主審は「構えて」(Kamaete) と言って、組手の構えをとり、選手にも組手の構えをとらせる。
- ⑩ 主審は「はじめ」(Hajime) の合図で試合を開始する。
- ⑪ はじめの動作は正拳中段突きとする。

#### [試合中]

- ① 主審は選手の間、いつでも入れる位置で、尚且つ、選手の動きの邪魔にならない位置で審判に当る。

- ② 副審は旗で自分の意志を表示するが、その時は同時に、目的に合った笛の吹き方をし主審に知らせねばならない。
- ③ 主審は副審の視線の妨げとなる位置で出来るだけ止まらない。
- ④ 主審は正面に背中を向ける形で審判をしない。
- ⑤ 主審は選手が倒れたり、負傷して様子を見る必要があると認めた時や、試合を止めて選手に注意する必要を認めた時は、「やめ」(Yame) とコールし、時計係に合図して試合時間も止める。その時の動作は、顔の上方で手の掌に片方の指先を直角に当てる。
- ⑥ 主審は試合を止めたとしても、すぐ「続行」(Zokko) させる時や、選手が倒れずに「反則」(Hansoku) や「技有り」(Waza Ari) を告げる時は、試合時間を止める必要はない。
- ⑦ 主審は「反則」(Hansoku) や「場外」(Jogai)で試合を止める時は、「やめ」(Yame) の声だけでなく、体を選手の間に入れて止める。
- ⑧ 副審の笛で選手が動きを止めようとした時に、主審が試合を止めるべきではないと判断した場合は「続行」(Zokko) とコールする。動作は選手の間の手刀を出し、切るように降ろす。
- ⑨ 試合中、服装が乱れた時には主審は試合を止め、選手を開始線に戻し、お互いに背を向けて服装を直させる。この時、試合時間も止める。また、服装を直す必要のない選手は背を向けて「不動立ち」をして待たせる。
- ⑩ 主審は止めた試合を再開する時は、「続行」(Zokko) とコールし、動作は手刀で行う。
- ⑪ 主審は無闇に試合を止めない。
- ⑫ 試合中、「一本勝ち」(Ippon) 「技有り」(Waza Ari) 「反則」(Hansoku) 「場外」(Jogai) などの場合、副審は笛の合図と共に、それぞれの旗によって示す。主審は「やめ」(Yame) の指示で両選手を分け、元の位置へ戻す。
- ⑬ 主審は旗をカウントする時や副審に同意を求める時の動作は手刀で行い、指差しで行わない。但し、「注意」(Chui)や「減点」(Genten)を与える時は「注意1」(Chui Ichi) と指を1本立てて示しても良い。

#### [主審及び副審動作]

##### 1. 一本勝ち

- ① 副審は勝った方の選手の旗を頭上に肘を伸ばして上げ、強く笛を「ピー」と長音で吹く。
- ② 主審は選手が倒れている場合は、大会ドクターの指示で必要な処置をする。勝った方の選手は処置をしている間、背を向けて不動立ちをさせる。
- ③ 回復した場合は、両者を開始線に立たせ正面に向かせる。処置の為、退場した場合は勝った選手のみ立たせる。
- ④ 副審が上げた「白」(Shiro) あるいは「赤」(Aka) の「旗の色」を先にコールし、カウントする。1 (Ichi)、2 (Ni)、3 (San) それ以上の旗が上がっている場合は4 (Shi) あるいは5 (Go) と数え、主審もそのカウントに入れる時は自分の胸を差す。次に「決まり技」をコールし、勝った選手の方に肩より上に手を上げ、「一本」(Ippon) と宣告する。

##### 2. 技有り

- ① 副審は「技有り」(Waza Ari) を取った選手の方の旗を肩と同じ高さの真横に上げ、「一本勝ち」(Ippon) と同様の笛を吹く。
- ② 副審は技が決まった時は「技有り」(Waza Ari) を出すが、3秒以上ダメージが続く場合は「一本勝ち」(Ippon) に旗を変化させ、同時にもう一度笛を吹かねばならない。
- ③ 主審は試合を止め、選手を開始線に戻し正面を向けさせ、旗が有効数であることを確認した上で「一本勝ち」(Ippon) の時と同様に最初に「旗の色」、次に「旗の数」、次に「決まり技」をコールし、「技有り」(Waza Ari) を取った選手の方に肩と同じ高さの真横に手刀を決め、「技有り」(Waza Ari) を宣告する。この時、手の掌は下向きとする。
- ④ 主審は「技有り」(Waza Ari) が2本になった時は、「一本」(Ippon)を宣告する。
- ⑤ 主審は、この「技有り」(Waza Ari) で試合が終了しない時は、互いに構えさせて試合を再開する。

##### 3. 警告

- ① 「警告」(Keikoku) を与える時、主審は「旗の色」「反則名」「警告」(Keikoku) の順に選手へ宣告し、その選手の顔の高さに手刀を決める。
- ② 「警告」(Keikoku) の時は、改めて旗を数えない。
- ③ セCONDへの「警告」(Keikoku) は、先に運営本部がアナウンスした後、主審が「警告」(Keikoku) を与える。

#### 4. 反則

- ① 副審は「反則」(Hansoku)した選手の方の旗を腰の高さで振ると同時に笛を「ピッピッピッ」と短音で吹く。
- ② 「反則」(Hansoku)があった場合は、主審は両選手の中に入って試合を止める。
- ③ 主審は「反則」(Hansoku)に対し、「旗の色」、「旗の数」、次に「反則名」を告げ、「注意」(Chui)及び「減点」(Genten)を宣告する。
- ④ 最初の反則は「警告」次に「注意」、次に「減点 1」となり順次「減点 3」までとる。
- ⑤ 主審がコールする反則名は以下の通りとする。

※ 極真空手道連盟・組手試合規則[反則]①より

	反則の種類	反則名
a.	手、肘による顔面への攻撃。手先が触れても「反則」となる場合がある。但し、顔面を牽制することは自由である。	顔面攻撃 (Ganmen Kogeki)
b.	手、肘による喉および首への攻撃。	首への攻撃 (Kubi Kogeki)
c.	金的への攻撃。	金的への攻撃 (Kinteki Kogeki)
d.	頭突きによる攻撃。	頭突き (Zutsuki)
e.	倒れた相手への攻撃。	倒れた相手への攻撃 (Taoretaaitte Kogeki)
f.	背骨への攻撃。	背骨への攻撃 (Sebone Kogeki)
g.	頭をつけての攻撃。	頭をつけての攻撃 (Atamatsukete Kogeki)
h.	相手選手の首から上へ手掛けしたり、肩を手掛けした場合。ルール上、攻防に使う肘の部分を除き、肘から上は肩とする。	掛け (Kake)
i.	相手選手の道着、手足を掴んだ場合。	掴み (Tsukami)
j.	相手選手の胴体や肩を掌底で押した場合。	掌底押し (Shotei Oshi)
k.	両足を揃えて下突きの連打を続けた場合。	押し (Oshi)
l.	技を出さないで接近し、手や体を接触させて技を出さない場合。あるいは接触させたまま攻防した場合。	押し (Oshi)
m.	技を出して接近し、その後、手や体を接触させて技を出さない場合。あるいは技を出した後、手で押したり体を相手に預けてプレッシャーをかけた場合。このような場合は近づいた方を「反則」とみなす。接近した方が間合いをあけること。尚、瞬間的な接触については「反則」としない。	押し (Oshi)
n.	膝関節に対する前蹴り、足刀、踵等直線的な攻撃をした場合	関節蹴り (kansetu Geri)
O.	試合場下のセコンドが相手選手および審判員に対して誹謗・中傷するような言動をした場合は、主審あるいは大会運営本部が「警告」し、それでも改まらない場合は、そのセコンド側の選手に対し「注意」、悪質な場合は「減点」とする。国際大会で「注意」以上を受けた場合は、その選手が所属する国、国内大会では所属する支部あるいは同じ道場の他の選手が同一大会で試合をする場合、セコンドは1名のみとする。	警告 (Keikoku)
P.	以上のほか、「技の掛け逃げ」など審判が特に「反則」と見なした場合。	掛け逃げ (Kakenige)

#### 5. 場外

- ① 副審は選手が外に出るライン側の旗で床を叩いて振ると同時に「ピッピッピッ」と短音で笛を吹く。
- ② 選手の片足が場内にある場合は笛を吹いてはならない。「場外」(Jogai)は両足がラインから出て「場外」(Jogai)となる。
- ③ 「場外」(Jogai)に両足が出たとしてもフットワークなど、選手の動きからすぐに場内に戻ると予測される時は笛を吹かなくても良い。
- ④ 副審は選手が試合中に副審の方に動いて来て、避けなければならない時は、選手の怪我を避けるため座っている椅子を持って「場外」(Jogai)の笛を吹くこと。自分だけ逃げたてはいけない。
- ⑤ 主審は「場外」(Jogai)あるいは「やめ」(Yame)とコールして選手の間に入って止め、中央に戻す。

- ⑥ 副審は試合場の四辺のラインのうち、自分の左右に 90 度の角度で伸びている 2 本のラインを担当し、自分が担当していないラインの「場外」(Jogai) は、担当している副審より先に「場外」(Jogai) の笛を吹いてはならない。

#### 6. 引き分け

- ① 副審は主審の「判定」(Hantei)の求めに応じて、笛を強く長音で「ピー」と吹きながら前の下で旗を交差させる。  
 ② 主審は「引き分け」(Hikiwake) と宣告し、自分の前で手刀を下に交差させる。

#### 7. 認めず

- ① 副審は自分の前の下で左右に旗を振りながら「ピッピッ」と短音で笛を吹く。  
 ② 試合中に他の審判の判断に対して同意をしないことを示し、主審は自分の前で手を左右に振り「認めず」(Mitomezu) とコールする。  
 ③ 主審は「一本勝ち」(Ippon)「技有り」(Waza Ari)は、副審 2 名までは自分の判断で「認めず」(Mitomezu)とすることができる。主審がもっとも近くで見ているので、その判断は尊重される。副審判長以上の上級審判が疑問を呈した時は、試合を止めて主審と上級審判と協議し、あらためて「一本勝ち」(Ippon)「技有り」(Waza Ari)あるいは「認めず」(Mitomezu)とすることができる。  
 ④ 「一本勝ち」(Ippon)「技有り」(Waza Ari)を表明する副審が 3 名以上の場合の主審の「認めず」(Mitomezu)は、試合規則に準ずる。  
 ⑤ 副審が「反則」(Hansoku)を 3 名以上表明しても主審は「認めず」(Mitomezu)とすることができる。但し、この場合も試合規則に準ずる。  
 ⑥ 主審は試合中、「一本勝ち」(Ippon)「技有り」(Waza Ari)「反則」(Hansoku)をカウントしなければならない時、副審が「認めず」(Mitomezu)を表明している場合、「認めず」(Mitomezu)はカウントしなくても良い。

#### 8. 見えず

- ① 副審は他の副審の笛や、旗の意味する技や反則が見えなかった時、あるいは主審の問いかげの動作に対して不明であった時は、「見えず」(Miezu)と表明する。その動作は自分の目の前で旗を交差させ「ピッ」と短音で一回だけ笛を吹く。  
 ② 動きの陰になって、他の副審や主審のアピールする「反則」(Hansoku)及び有効技が確認できなかった時は、「見えず」(Miezu)と表明する。見えないのにつられて判断してはいけない。  
 ③ 主審は試合中、「一本勝ち」(Ippon)「技有り」(Waza Ari)「反則」(Hansoku)をカウントしなければならない時、副審が「見えず」(Miezu)を表明している場合、「見えず」(Miezu)はカウントしなくても良い。

#### 9. 減点

- ① 主審がコールする減点の動作基準は以下の通りとする。

※ 極真空手道連盟・組手試合規則[減点]①より

	減点の種類	審判動作
a	「注意」の後に反則を行った場合。	「旗の色」「旗の数」「反則名」をコールし、(選手の顔の高さに手刀を決め、「減点 1」(Genten Ichi)と「反則」を取る動作と同じ動作で宣告する。
b	悪質な「反則」を行った場合。	「警告」、「注意」とせずに最初から「減点 1」とする場合もある。その場合は「旗の色」「旗の数」「悪質な攻撃」(Akushitsu Kogeki)「減点 1」(Genten Ichi)と宣告し、同様の動作をする。
c	主審の判断により、悪質な試合態度と見なされた場合。セコンドも同様の義務を負う。	「警告」、「注意」とせずに最初から「減点 1」とする場合もある。その場合は「旗の色」「旗の数」「礼節の欠如」(Reisetsu Ketsujo)「減点 1」(Genten Ichi)と宣告し、同様の動作をする。

- ② 「減点 1」となった後の次の「警告」受けている「反則」は「減点 2」(Genten2)からカウントする。

#### 10. 失格

- ① 主審がコールする失格の動作基準は以下の通りとする。

※ 極真空手道連盟・組手試合規則[失格]①より

	失格の種類	審判動作

a	「減点 2」を取られた後に反則をして「減点 3」となった場合。	主審は「旗の色」「旗の数」「反則名」の順にコールし、「減点 3」(Genten San)「失格」(Shikkaku)と宣告する。この時、手刀を「失格」の選手の方へ斜め下に決め、手の掌は下向きで指先は腰より下にする。次いで勝った方の「旗の色」を宣告し、反対の手を高く上げる。
b	試合中、審判員の指示に従わない場合。	「旗の色」、「礼節の欠如」(Reisetsu Ketsujo)の順にコールし、「失格」(Shikkaku)と宣告する。この時、手刀を「失格」の選手の方へ斜め下に決め、手の掌は下向きで指先は腰より下にする。次いで勝った方の「旗の色」を宣告し、反対の手を高く上げる。
c	粗暴な振舞い、とくに悪質な「反則」をした場合。	
d	「判定勝ち」「一本勝ち」「技有り」などの後でガッツポーズを試合場で行うなど、相手に対して礼節を欠く試合態度と見なされた場合。	
e	出場時刻に 1 分以上遅れたり、出場しない場合。	大会運営本部のアナウンスの後、勝った選手の「旗の色」を宣告し、その方に手を高く上げる。この時、主審は改めて負けた選手の「失格」を宣告する必要はない。
f	規定の体重をオーバーした場合。	

## 11. 判定

- ① 副審は試合終了の合図の袋が投げ込まれた時に、主審に知らせる為、強く長音で「ピー」と笛を吹かねばならない。
- ② 「一本勝ち」(Ippon)や「失格」(Shikkaku)がない場合、試合終了の合図によって、主審は「やめ」(Yame)と指示し、両選手を分け、元の位置に戻す。
- ③ 主審は「正面に向いて」(Shomen ni)とコールし、両選手を正面に向かせた後に、副審 4 名を視界に入れることができる位置まで下がり、「判定をお願いします。判定」(Hantei Onegaishimasu Hantei)と指示して副審の判断を求める。副審は各自の判断によって、勝ち選手の方の旗を頭上に上げ、「引き分け」(Hikiwake)と判断した場合は、2本の旗を下で交差させる。主審の判断を合わせて 3 名以上の支持を有効とし、3 名以上の支持がない場合は引き分けとする。
- ④ 主審は自分の右側の副審が出している旗と同じ判断の旗からカウントする。3 本以上の旗が同じ判断をしている場合は少ない旗からカウントする。
- ⑤ 主審の判断は最後にする。しかし、3 本以上の旗が同じ判断をし、自分が少数の場合は先にカウントする。
- ⑥ 主審は 3 本以上の旗が同じ色の旗ではなく、自分を含めて 3 本になる場合は、先に副審 4 名の旗を全てカウントし、最後に「主審、白(赤)」(Shushin Shiro[Aka])と宣告し、勝った選手の側に手を上げる。「引き分け」(Hikiwake)の場合も同様にカウントし、引き分けの動作をする。

## 12. 試合終了

- ① 「一本勝ち」(Ippon)「失格」(Shikkaku)の場合、主審は直ちに組手を中止させ、両選手を正面に向け、勝ちを宣告し、両選手に「正面に礼」(Shomen ni Rei)、「主審に礼」(Shushin ni Rei)、「お互いに礼」(Otagai ni Rei)を指示し、両手で握手をさせて退場させる。握手を促す動作は、主審が両手を胸の前で軽く握り「握手」(Akushu)と言う。
- ② 「一本勝ち」(Ippon)「失格」(Shikkaku)がない場合は、試合終了の合図とともに「やめ」(Yame)とコールし、直ちに選手の間に入って組手を中止させ、両選手を正面に向かせ、所定の位置まで下がり、副審の判断を求め、勝者を決定し、試合開始時の主審の位置まで戻った上、同様とする。