

# 2023 年度 道場わっしょい！ in 愛媛

## 試合進行と勝敗基準について

1. 今大会の目的である、柔道を通じ親子の絆を深め、道場間の交流をはかるとともに、柔道の楽しみを見出し少年柔道の発展と普及に繋げることをご認識ください。
2. 始めの礼は、団体試合同機両チーム(4～7 名)に整列してもらい行なってください。大将まで終えたら、先鋒から大将までの全員に開始に並んでもらい、最後の礼を行なってください。
3. チーム同士の礼の際に選手がその場に来ていない場合、全体進行としては、そのまま進めさせていただきます。その後、該当選手の順番になっても試合場に来ていない場合は、失格とし、相手選手の不戦勝ちとします。
4. 以下、それぞれの種目の説明をご確認ください。

### ●先鋒-受身コンテスト

受身コンテストは、通常の礼法後に、赤→白の順番に受身を行なわせる。

受身は、①前受身、②左右受身、③後受身、④前方回転受身の順番で行ない、形を重要視し、受身により身体の衝撃が解消できているかを判断基準とする。受け身の開始姿勢については、①前受身は両ひざを着いた姿勢から、②左右受身、③後受身は蹲踞(そんきょ)姿勢から行い、④前方回転受身は立ち姿勢から実施する。

### ●次鋒-えび・しぼりレース

礼法後に、赤・白同時に一方の場内外の境界線のラインに並ばせ、審判員の「始め」の合図で「えび」で逆側のラインまでレースを行なわせる。

逆側のラインにタッチしたら、すぐにそのラインから「しぼり」でスタートラインまでレースを行なわせる。「えび」はしっかりと腰を切って体を丸めているか、「しぼり」は胸を張って前を向いて脇を絞められているかを確認する。

### ●五将・JSPO\_ACP:しっぽとり

お互い帯もしくはズボンに赤白帯をつける。礼法後に両者ともに右手で握手をし、審判員の「はじめ」の合図で相手の赤白帯をとる。制限時間 1 分間で取った方が勝ちとなる。制限時間内で決着がつかない場合は、じゃんけんにより必ず勝敗をつける。

### ●中堅・JSPO\_ACP:ひよこの戦い

礼法後に、両者ともにしゃがんだ姿勢で自身の足首をつかむ。審判員の「はじめ」の合図で、お互い歩み寄り体と体でぶつかり合う。足首から手が離れるもしくは倒れたら決着となる。制限時間 1 分間で決着が着かない場合は、じゃんけんにより必ず勝敗をつける。

なお、足首をつかんでいる手が離れたり、倒れそうになったり、畳に手を着いてしまった場合は負けとなる。

### ●三将・打ち込みコンテスト

「A.背負投、B.内股、C.大外刈」

打ち込みは自チームのパートナーと行なうため、二人を開始線に並ばせ、礼法後、赤・白の順番に、審判員の「始め」の合図で打ち込みを行なわせる。

打ち込みは10回行い、「崩し」→「つくり」→「掛け」への連動した動きと形の美しさ、スピードを総合的に勘案して旗判定で勝ち負けを決する。

## ●副将-柔道対決

「A.立技のみ、B.寝技のみ、C.通常の試合」

通常の試合同様、礼法後に試合を行わせる。

通常の試合の判定基準は、国際柔道連盟試合審判規定及び少年大会特別規定を採用し、僅差(指導差 2 以上)で勝ち負けを決する。試合時間は立技・寝技ともに 2 分の流しとし、優劣を決するポイント及び指導差が 1 以内の場合は、旗判定で必ず勝敗を決する。

A.立技のみの試合の場合は、通常の試合に準じて行なう。

B.寝技のみの場合は、礼法後、両膝立ちで向かい合い、組み合った状態から開始する。

※組み合った状態は、以下の手順で行う

- 1 一方の選手(赤)がまず片手で相手の柔道衣を持つ。
- 2 それに対して(白)が片手で持ち返す。
- 3 次に(赤)がもう一方の手で組む。(赤は両手で組んでいる状態)
- 4 最後に(白)がもう一方の手で組み、両者が組み合った状態となる。

審判員の「始め」の号令で開始する。

お互いに動きがない場合は「待て」で試合を止め、再度両膝立ちで向かい合い、組み合った状態から開始する。スタートする。

その際に明らかに防御のみの選手には「指導」を与え、3 回目は「反則負け」とする。

## ●大将-親子(先鋒から副将の選手とその保護者が代表で試合を行なう。)

「A.おんぶダッシュ・手押し車、B.手を繋いで片足跳び・手押し車、C.背中合わせで腕を組んでサイドステップと手押し車」

親子で開始線に立って礼法後、一方の場内外の境界線のラインに立たせ、主番の「始め」の合図でスタート。逆側のラインで次の競技に替えでスタートラインまでレースを行なわせる。

なお、片足飛びで両足を畳に着いたり、サイドステップの際に走ったりなどの行為があった場合は、減点対象にするなど、審判員が合議の上、総合的に判断して勝ち負けを決する。