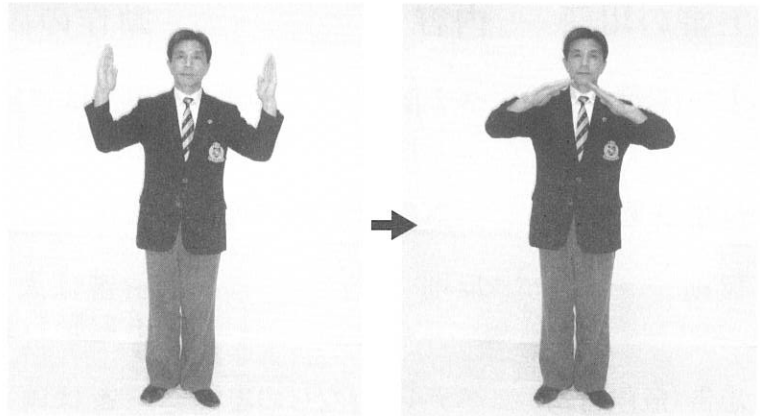


主審のジェスチャー・解説

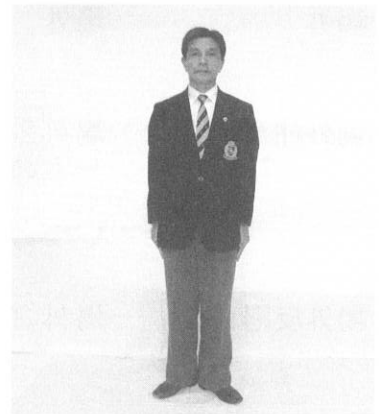
1. お互いに礼

(選手が自主的に礼をしない場合に促す)



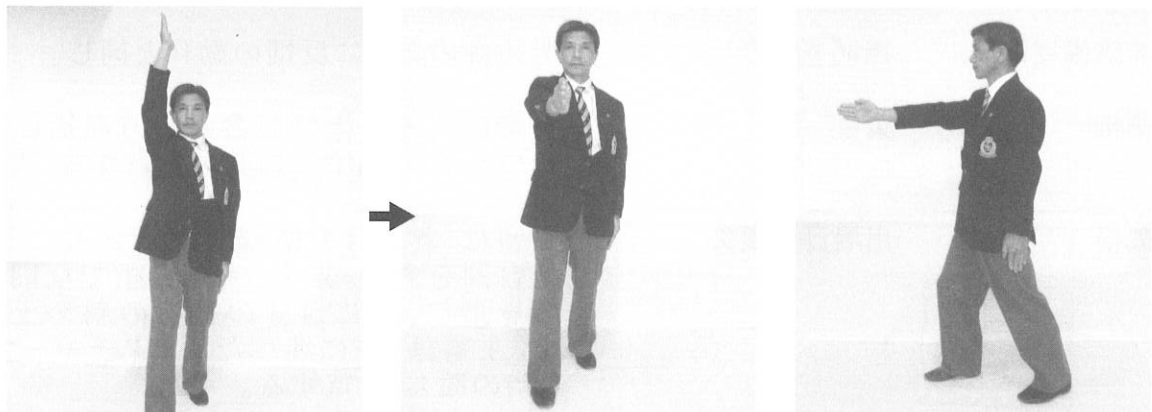
2. 「勝負三本始め」

試合開始
主審は所定の位置につく。



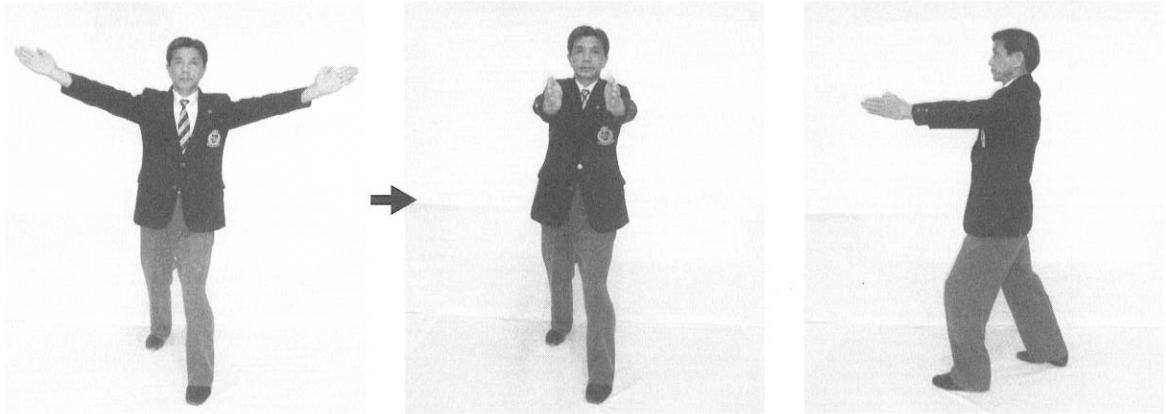
3. 「やめ」

中止、試合終了。
主審は手刀を肩の高さに振り下ろす。時計係は時計を止める。
有効技をとる場合、その試合者の側に肩の高さで真横に手刀で示す。



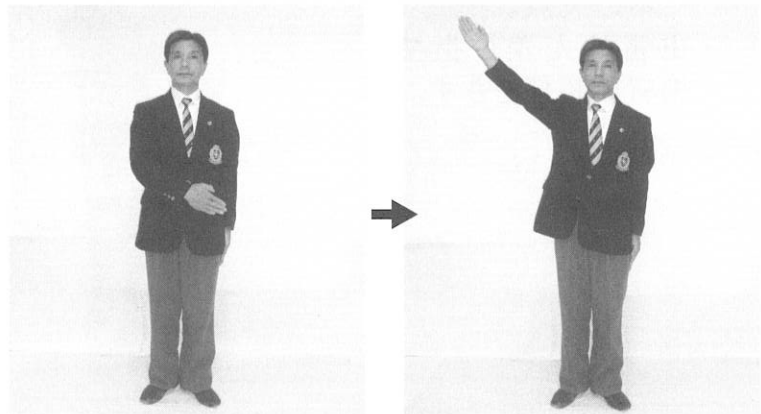
4.「続けてはじめ」

主審は所定の位置に立ち、足を後ろに引き、正整立ちをし両手の平を合わせる。肘は伸ばす。



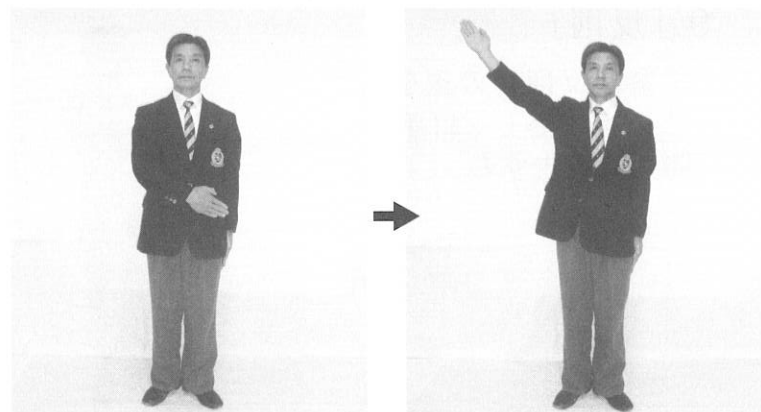
5.「一本」

主審は斜め45度上方に腕をあげる。



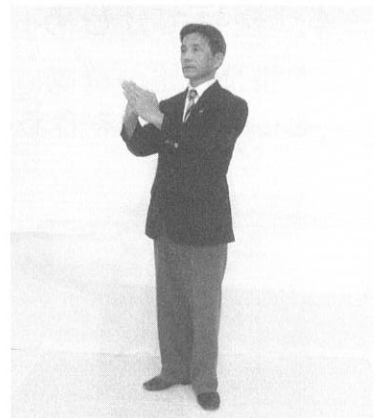
6.「赤(又は白)の勝ち」

主審は勝者側の腕を斜め45度上方にあげる。



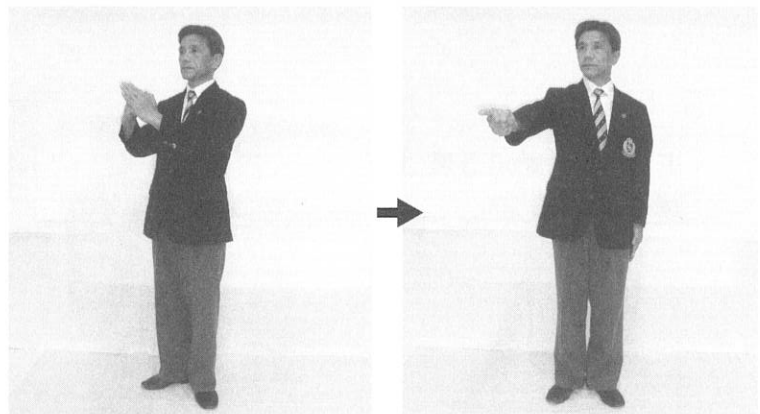
7. 忠告 (過度の攻撃)

主審は片手を拳にして胸の前にあげ、もう一方の手でそれを手刀にして添え、違反者の方を向く。



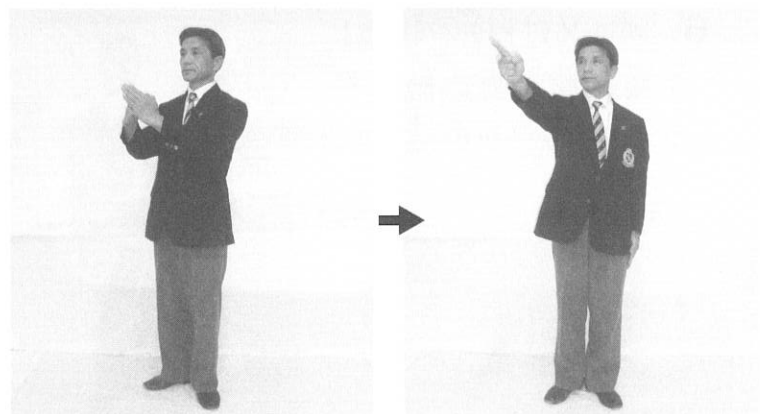
8. 「反則注意」

一本の失点。
主審は人差し指で反則者の腹部をさす。



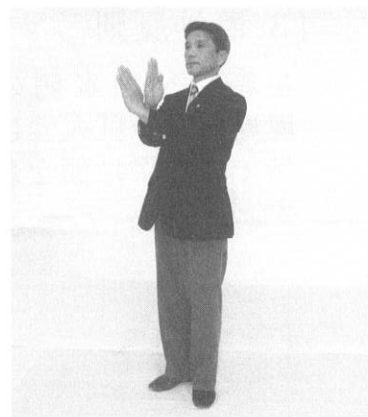
9. 「反則」

主審は反則者の顔を人差し指でさし、相手に勝ちを宣告する。



10. 忠告 (危険行為の忠告)

主審は両手刀を手首のところで交差させ、胸の高さまで上げて違反者の方を向く。
危険行為の反則注意は「8」に準ずる。
危険行為の反則は「9」に準ずる。



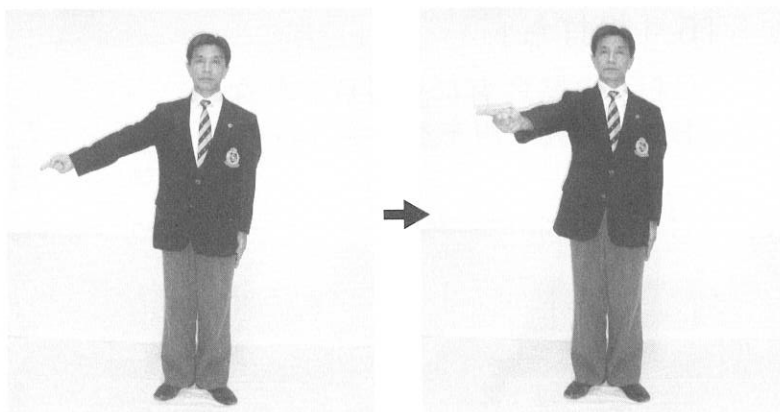
11. 「場外」

主審は反則者側の境界線を人差し指でさす。



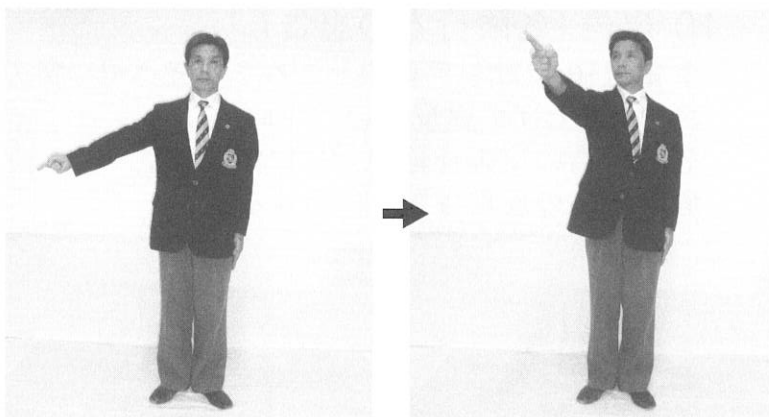
12. 場外注意

主審は反則者側の境界線を一旦人差し指でさし次に腹部をさす。



13. 場外反則

主審は反則者側の境界線を一旦人差し指でさし次に顔をさす。



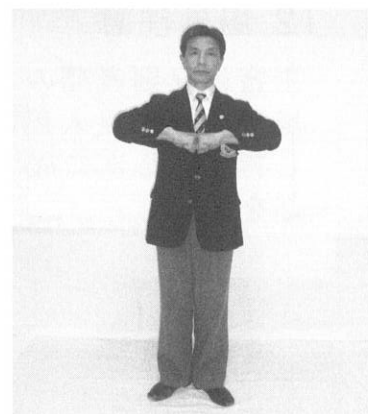
14. 「無防備」

主審は反則者側の肘を60度の角度でさす。



15. 「相打ち」

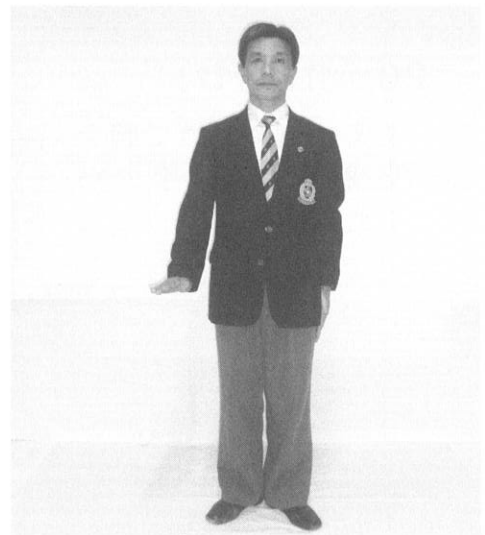
どちらの試合者にも得点されない。
主審は胸元で両拳を突き合わす。



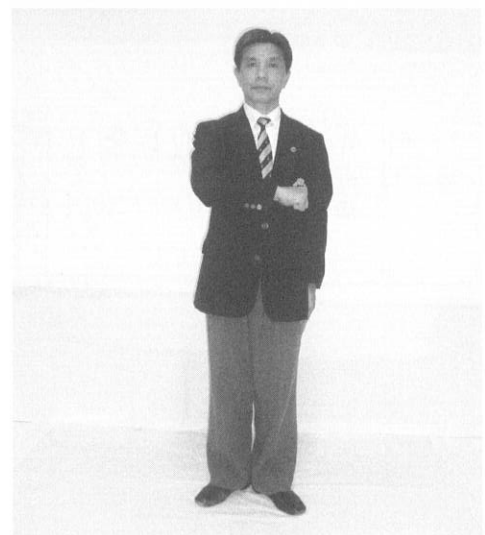
16. 防御された技



17. 弱すぎる技。

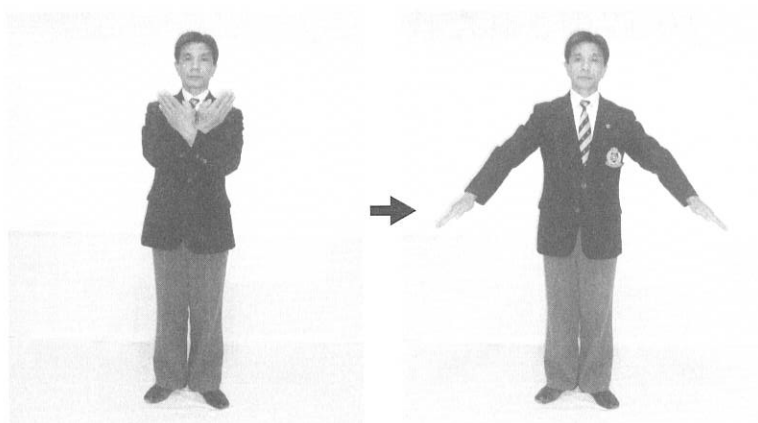


18. 抜けた技



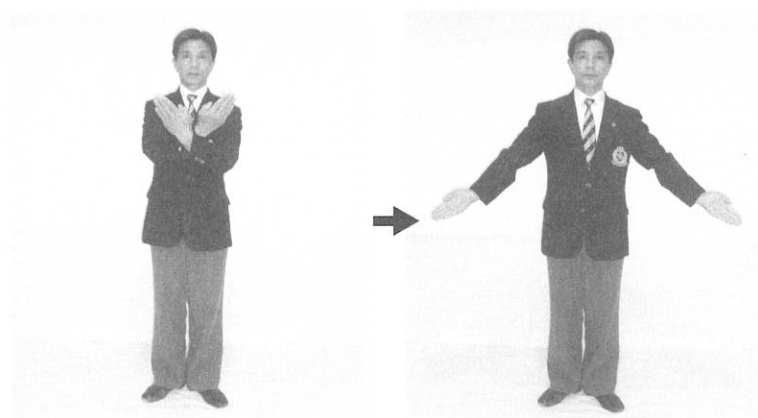
19.「とりません」

主審は胸の高さで腕を交叉させ、次に手の平を下にむける。



20.「引き分け」

主審は胸の高さで腕を交叉させ、次に手の平を上方に向ける。



21. 先の決定取り消し (主審は試合者の方に向く)



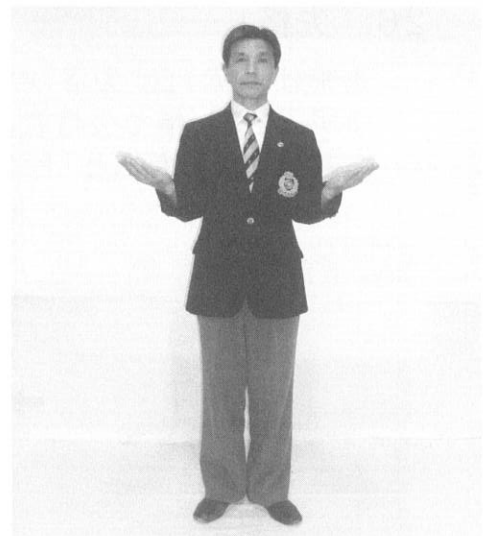
22.「早い技」

主審は、技の早い試合者の方を手刀で、遅い試合者の方の手の平にさす。



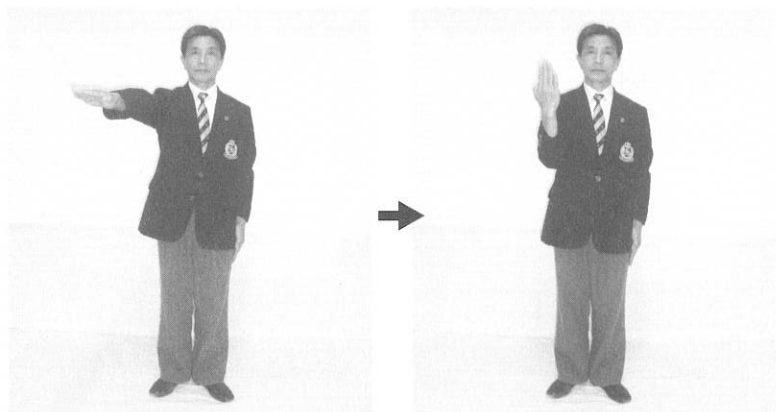
23.主審が副審に再考を促す。

(1回のみ) ※一歩前に行う。



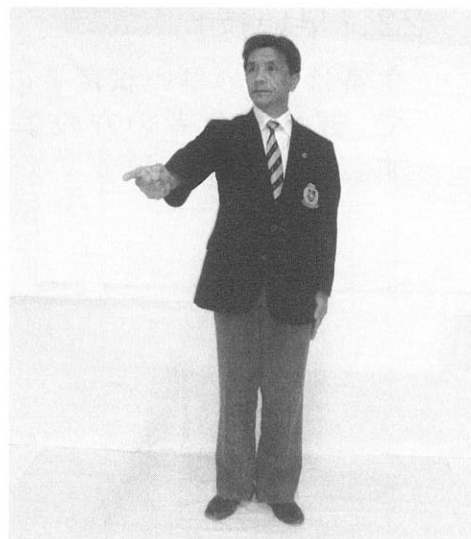
24.「集合」

主審は、失格の場合のみ副審を呼ぶ。



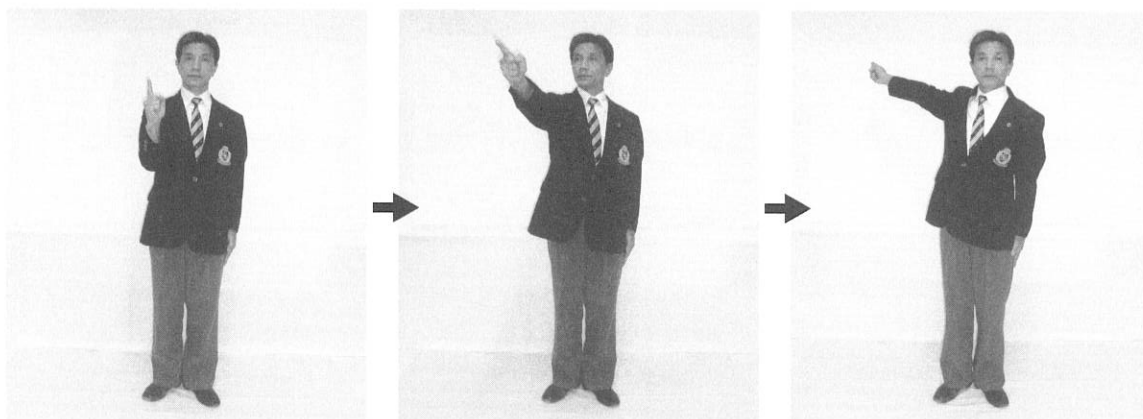
25.「棄権」

主審は人差し指で棄権者の足元をさし相手に勝ちを宣告する。



26.「失格」

主審は、「赤（白）失格」の宣告と共に2つの動作をおこなう。
まず、人差し指で失格者の顔をさし、次に斜め上方と後方をさす。
主審は前述したあと「白（赤）の勝ち」の宣告をジェスチャーと共にする。



MEMO

.....

.....

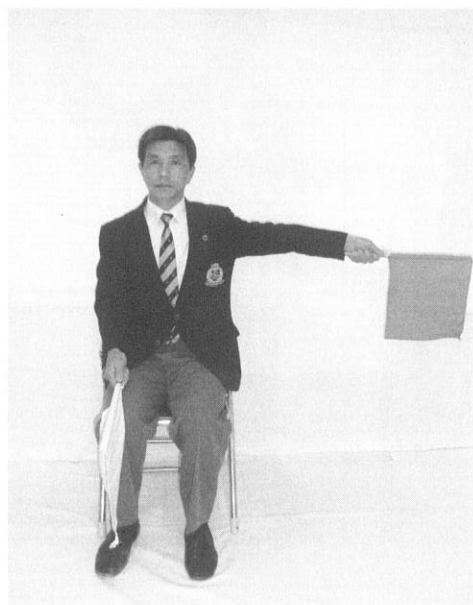
.....

.....

副審のジェスチャー・解説

1. 1本
2. 赤(白)の勝ち(判定の場合)
3. 過度の攻撃
4. 反則注意
5. 危険行為
6. 場外
7. 無防備
8. 相打ち
9. 弱すぎる技
10. 取りません(不十分)
11. 引き分け
12. 技が見えなかった場合
13. 競技を中止したい場合
14. 防御された技
15. 抜けた技

1.一本



2.赤(白)の勝ち (判定の場合)



3.4. 過度の攻撃

(1) 忠告

手首を廻して小さく振る。

(2) 反則注意

手首を廻して大きく振る。



5. 危険行為の忠告

(違反者の方に向ける)



6. 場外

上下に振る



7. 無防備

旗で主審と同じジェスチャーをする(肘60度の角度で指す)



8. 相打ち

胸の前で2本の旗を合わす。



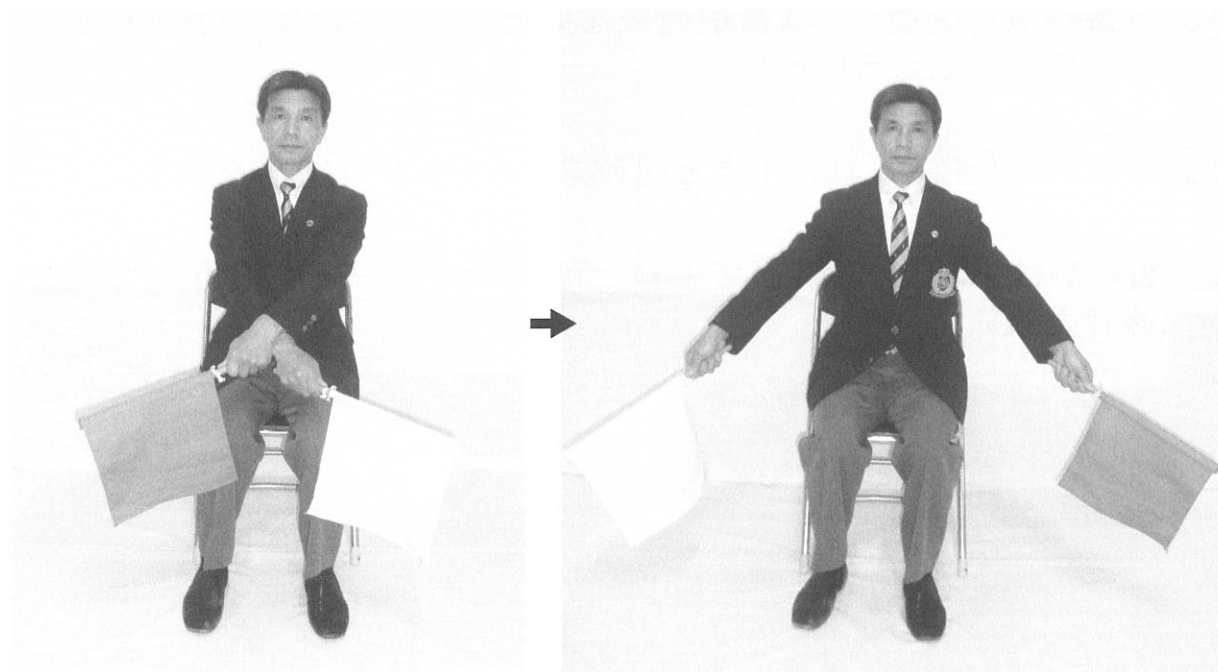
9. 弱すぎる技

弱すぎる技は、旗を水平にして上下に振る。



10. 取りません

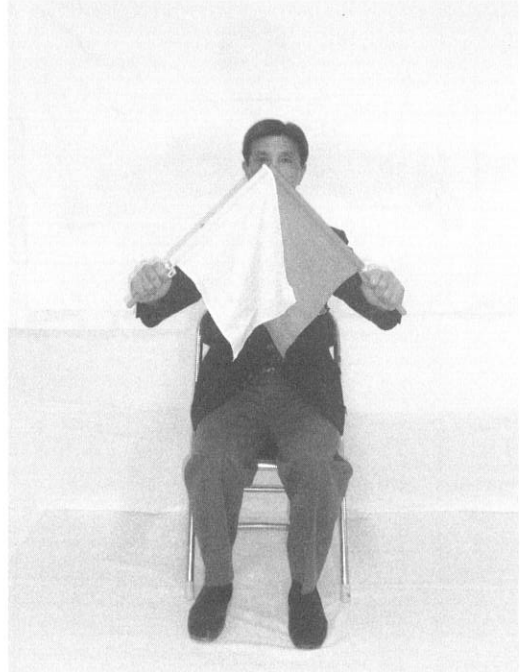
2本の旗をひざの上で交差させ、振り止める。



11.引き分け



12.見えない
旗で両目を覆う。



13.主審が気付かなくて副審が競技を中止したい場合は赤(白)旗の一方を頭上で大きく振る。

14.防御された技は、旗で主審と同じジェスチャー(16番)をする。

15.狙いがはずれた技は、旗で主審と同じジェスチャー(18番)をする。
(抜けた技)