

少年三・二・一級審査

受験番号

氏名

合 否

1	知識	名称、歴史	日本伝講道館柔道 嘉納治五郎 1882年5月	5点	正式名称、創始者、創始年 について二項目理解してし	3点	正式名称、創始者、創始年 について一項目理解してし	1点	正式名称、創始者、創始年 について理解していない	0点
2		柔道着	上着、下ばき、帯など、規則 の柔道着がきちんと着れる	5点	審査前から柔道着が乱れ ている	3点	上着の合わせや帯の結び 間違えがある	1点	他者の協力がなければ柔 道着が着られない	0点
3	礼法	所作	集合、入場、退場などの動 がきちんとできる	5点	入場、退場などの場所、礼 どの動作に乱れがある	3点	入場、退場、礼などに不備 見られる	1点	入場、退場、礼など指導され なければ進攻できない	0点
4		立礼	きちんと立ち適正な角度 で立礼が出来る	5点	おおむね立礼が出来るが 動作に乱れがある	3点	立礼はしているが手足の 動作が正しくない	1点	足が離れ起立できず顎が 上がり礼が出来ない	0点
5		座礼	正しい動作で正座、起立 座礼が出来る	5点	おおむね出来るが動作に 乱れがある	3点	座礼はしているが手足の 動作が正しくない	1点	正座、起立、が出来ず礼 も出来ていない	0点
6	受身	前受身	正しい動作で前受身が出 来きちんと体が守れる	5点	おおむね出来るが動作に 乱れがある	3点	動作はしているが乱れが あり、手のたたきが弱い	1点	動作に間違いがあり怪我 をする可能性がある	0点
7		後受身	正しい動作で後受身が出 来きちんと体が守れる	5点	おおむね出来るが動作に 乱れがある	3点	動作はしているが乱れが あり、手のたたきが弱い	1点	動作に間違いがあり怪我 をする可能性がある	0点
88		横受身左右	正しい動作で横受身が出 来きちんと体が守れる	5点	おおむね出来るが動作に 乱れがある	3点	動作はしているが乱れが あり、手のたたきが弱い	1点	動作に間違いがあり怪我 をする可能性がある	0点
9		前回り受身右	正しい動作で前回りが 出来きちんと体が守れる	5点	おおむね出来るが動作に 乱れがある	3点	動作はしているが乱れが あり、手のたたきが弱い	1点	動作に間違いがあり怪我 をする可能性がある	0点
10	前回り受身左	正しい動作で前回りが 出来きちんと体が守れる	5点	おおむね出来るが動作に 乱れがある	3点	動作はしているが乱れが あり、手のたたきが弱い	1点	動作に間違いがあり怪我 をする可能性がある	0点	
11	立技	打ち込み	技名称が言え、崩し、作り 掛けがきちんとできる	5点	技名称は言えるが動作が 不十分である	3点	技名称は言えるが動作が 出来ていない	1点	技名称は言えず、動作も 出来ていない	0点
12		投げ込み	技名称が言え正確な動作 でききちんと投げれる	5点	技名称は言え、動作は不 十分だが投げれる	3点	技名称は言え、動作は不 十分でかろうじて投げれる	1点	技名称は言えず、動作も 不十分で投げれない	0点
13	寝技	固め技	技名称が言え正確な形で しっかりと押さえられる	5点	技名称が言え形は不十分 だが押さえられる	3点	技名称が言え形は不十分 で押さえるが外される	1点	技名称が言えず形が不十 分ですぐに外される	0点
14		外しかた	相手の固め技を崩し外す ことが出来る	5点	相手の固め技を崩し外れ ないがいろいろ試みる	3点	外そうとしているが外し方 が不十分で外れない	1点	外し方がわからず動けな い	0点
15	試合形式乱取	礼法	きちんとした礼法で入場し 合を開始し、終了できる	5点	入場、退場などの場所、礼 どの動作に乱れがある	3点	入場、退場、礼などに不備 見られる	1点	入場、退場、礼など指導され なければ進攻できない	0点
16		組み手	きちんとした組み方で試合 進められる	5点	組み方が不十分であるが 極性が見られる	3点	なかなか組み合わず、切り 離す動作が見られる	1点	間違った組み手、組み合 ないなどの反則が見られる	0点
17		体さばき	きちんとした体さばきで試 場を自在に動ける	5点	体さばきは不十分であるが 積極的に動いている	3点	体さばきは不十分で相手 コントロールされている	1点	体さばきは不十分で防御 反則がみられる	0点
18		攻撃	積極的に攻撃し、技の効 が見られる	5点	積極的に攻撃しているが 技の効果が不十分である	3点	攻撃が消極的である	1点	攻撃が消極的で反則がみ られる	0点
19		防御	積極的な攻撃の中で相手 攻撃も防いでいる	5点	積極的に攻撃しているが 攻撃される場面も多い	3点	消極的な攻撃で、投げら れることが多い	1点	攻撃が出来ず一方的に投 られ、受身も不十分である	0点
20		反則	積極的に試合を進め、反則 ない	5点	防御が多いが反則をしな いように試合を進めている	3点	組み手、攻撃、流れの中 で反則となる可能性がある	1点	組み手、攻撃、流れの中 で反則があった	0点
得点		5 × = 点		3 × = 点		1 × = 点		0 × = 点		

60点以上を合格とする

審査員