

令和元年度全日本少年少女武道（剣道）錬成大会 試合実施要領

1. 試合は指定した期日の参加チームを16試合場（8ブロック）に分け、各試合場の1位がブロック決勝を行い、優秀賞（1）、優良賞（1）、敢闘賞（2）をブロックごとに決定する。

2. 選手の竹刀の長さは、111cm（約3.6尺）以下とする。

3. 大会内容

(1) 各試合場ベスト8進出までは下記の基本判定試合と1本勝負の2試合を行う。

(ア) 試合内容 ① 切り返し、打ち込み稽古 ② 1本勝負

(イ) 基本判定試合内容の詳細

監督が元立ちで、主審の合図により、先鋒の選手より下記の基本を続けて行う。

切り返し……正面打ち→前進して左右面4本、後退して左右面5本→正面打ち、以上2回繰り返す。『剣道指導要領』参照（全日本剣道連盟発行）

打ち込み稽古……指導者（元立ち）が与える打突の機会をとらえて打ち込んで、打突の基本的な技術を体得させる稽古の方法である。したがって、充実した気力で遠間から大技で、正しく・間合・姿勢などに留意し基本技・連続技・体当たり・引き技などを繰り返し、打突させる。『剣道指導要領』参照（全日本剣道連盟発行）

○時間は切り返し・打ち込み稽古を含み40秒とする（各コートの時計係が計時を行う）。

○元立ちの竹刀の長さも選手と同じ111cm（約3.6尺）以下を使用することが望ましい。

○切り返し終了後、引き続き打ち込み稽古に入る（元に戻らない）。

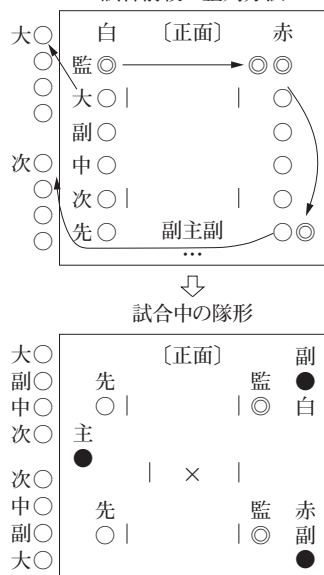
○必ず監督が元立ちを行うこと。監督以外が元立ちを行った場合、失格とする。

(ウ) 基本判定試合及び審判要領

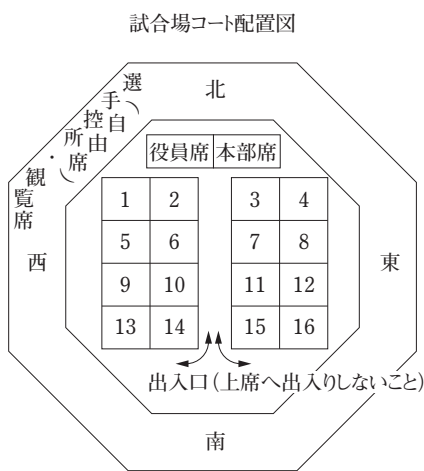
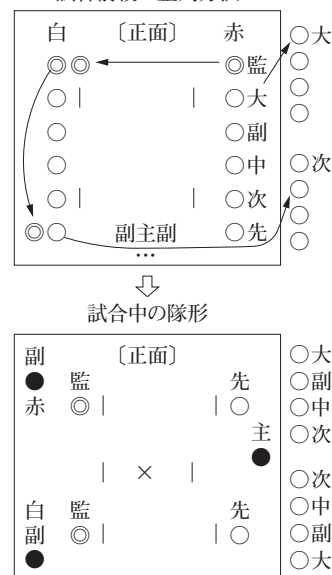
(a) 試合開始及び終了の際の相互の礼は、監督・選手全員が面、小手をつけ竹刀を持って行う。

(b) 相互の礼及び試合の隊形は、試合場により下記のとおりとする。

1・3・5・7・9・11・13・15 試合場の選手配置図
試合前後の整列方法



2・4・6・8・10・12・14・16 試合場の選手配置図
試合前後の整列方法



(c) 試合は、監督及び選手は立合の位置で立札をした後、開始位置にて先鋒より蹲踞で待機し、主審の「始め」の宣告により40秒間で切り返し、打ち込み稽古（元に戻らない）を続けて行う。

(d) 主審の「止め」の宣告により打ち込み稽古を終了し、判定を待つ。

(e)勝敗は切り返し、打ち込み稽古の総合判定とする（判定基準は下記のとおりとする）。

(f)審判員は主審の「判定」の宣告で勝旗（赤・白）を上げる。主審は勝旗を確認し、「何対何、赤（白）の勝ち」と宣告する（引き分けは認めない）。

〔注：主審赤旗（白旗）、副審2名白旗（赤旗）の場合であっても、主審は旗を持ち替えずに宣告を行う〕

(1) 試合要領と勝者の決定方法

(a)試合は基本判定試合と1本勝負を先鋒→大将の順に行う。

(b)1本勝負の試合時間は1分とし、勝敗の決しないときは引き分けとする。

(c)勝者の決定は、基本判定試合と1本勝負の勝者数、総本数の順により決定する。同数・同本数の際は、基本判定試合で勝ったチームを勝ちとする（1本勝負での勝ち本数は1本とする）。

(例) 勝者数・総本数同数でB道場が勝ちの場合（基本判定試合勝ちチームより）

| 団体名 A道場 | 監督 伊藤 | 先鋒 鈴木 | 次鋒 高橋 | 中堅 渡辺 | 副将 加藤 | 大将 田中 | 基本判定試合 | 1本勝負 | 総本数 勝者数 | 勝敗 |
|------------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|-----------|-----------|------------|------|
| | | | | | | | 本数 勝者数 | 本数 勝者数 | | |
| 基本判定試合 | | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 6 | 3 | 9 | ×(負) |
| 1本勝負 | | ⊖ | ⊗ | ⊗ | | | 1 | 3 | 4 | |
| 1本勝負 | | | | | × | × | 9 | 0 | 9 | ○(勝) |
| 基本判定試合 | | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 4 | 0 | 4 | |
| 団体名 B道場 | 監督 吉田 | 先鋒 斉藤 | 次鋒 中村 | 中堅 山本 | 副将 小林 | 大将 佐藤 | | | | |

(例) A道場が勝ちの場合（総本数より）

| 団体名 A道場 | 監督 伊藤 | 先鋒 鈴木 | 次鋒 高橋 | 中堅 渡辺 | 副将 加藤 | 大将 田中 | 基本判定試合 | 1本勝負 | 総本数 勝者数 | 勝敗 |
|------------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|-----------|-----------|------------|------|
| | | | | | | | 本数 勝者数 | 本数 勝者数 | | |
| 基本判定試合 | | 1 | 2 | 3 | 1 | 1 | 8 | 3 | 11 | ○(勝) |
| 1本勝負 | | | ⊗ | ⊗ | | ⊖ | 2 | 3 | 5 | |
| 1本勝負 | | ⊖ | | | ⊗ | | 7 | 2 | 9 | ×(負) |
| 基本判定試合 | | 2 | 1 | 0 | 2 | 2 | 3 | 2 | 5 | |
| 団体名 B道場 | 監督 吉田 | 先鋒 斉藤 | 次鋒 中村 | 中堅 山本 | 副将 小林 | 大将 佐藤 | | | | |

(d)各試合場ともベスト8より3本勝負とし、勝敗を決する。

(e)相手チームが5名に満たない場合でも、相手のいない選手は基本判定試合を1名で行い、審判員は判定する。

(f)当該チームが、赤・白どちらになるかは、トーナメント戦組み合わせの若い番号を赤とする。

(2) 各試合場ともベスト8より、試合は下記により行う。

(7) 全日本剣道連盟剣道試合・審判規則とその細則に準ずる。

- (イ) 試合開始及び終了の際の相互の礼は、選手全員が面、小手をつけ、竹刀を持って行う。
- (ロ) 個人の試合は3本勝負を原則とし、試合時間は2分とする。勝敗は、試合時間内に2本先取した者を勝ちとする。ただし、一方が1本を取り、そのまま試合時間が終了したときは、この者を勝ちとする。
- (ハ) チームの勝敗は、勝者数、総本数により決める。同数の場合は代表者戦を行い、選手は任意とする。代表者戦は1本勝負とし、試合時間は区切らず、勝敗の決するまで行う。
- (ニ) 倒れた者に対する打突は有効としない。

4. 基本判定試合判定基準

(1) 総合評価の着眼点

- (ア) ただ速く動作ができていくのではなく、「気剣体一致」の動作で行っているかを見る。
 - ① 剣道具・剣道着・袴の着装ができていくか。
 - ② 正しい蹲踞ができていくか。
 - ③ 竹刀の持ち方は正しいか。
 - ④ しっかりと手首（刃筋）を返し、伸び伸びと大きな切り返しができるか。
 - ⑤ 切り返しや技を出すとき、左こぶしが左右に動いていないか。
 - ⑥ 応じ技を2本以上入れているか。
 - ⑦ その技は正しく動作しているか。
- (イ) 正しく一つひとつ見るためには、下記のような留意点を観察する必要があるが、少なくとも(1)総合評価の着眼点を見て判断する。

(2) 切り返しの留意点

- (ア) 竹刀の振り方は正しいか。
- (イ) 足の運びは正しいか（退き足が歩み足にならないか）。
- (ロ) 左右面を打つ角度が、約45度になっているか。
- (ハ) 「正面打ち」のとき、一足一刀の間合から打っているか。
- (ニ) 竹刀の打突部で、打突部位を正しく打っているか（元立ちは左右面を必ず竹刀で受けること）。
- (ホ) 「左右面打ち」のとき、左こぶしが正中線を通り相手の見えるところまで上がっているか。
- (ヘ) 「正面打ち」のとき、両腕が自然に伸び、左こぶしが中心（みぞおち）に納まっているか。
- (ト) 最後まで気合いと体勢が崩れないか。

(3) 打ち込み稽古の留意点

- (ア) 足さばきは正しいか。
- (イ) 技に適した足さばきができるか。
- (ロ) 間合取りが適切か。
- (ハ) 技が正確（気剣体一致）であるか。
- (ニ) 最後まで気合いと体勢が崩れないか。
- (ホ) 残心がなされているか。

5. その他

- (1) 竹刀の検査は行わないが、各監督は選手の竹刀の点検を試合ごとに十分行うこと。特に、ビニールやセロテープを巻いた竹刀は使用させないこと。
- (2) 各チームの監督は、当該試合終了後、勝敗をよく確認すること。

以上