

令和5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8試合場（8ブロック）に分け、各試合場で、優秀賞（1）、優良賞（1）、敢闘賞（2）を決定する。

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。

(7) 試合内容 ① 繰り返し、打ち込み稽古 ② 1本勝負

(4) 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。

繰り返し……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）

○時間は繰り返し・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。

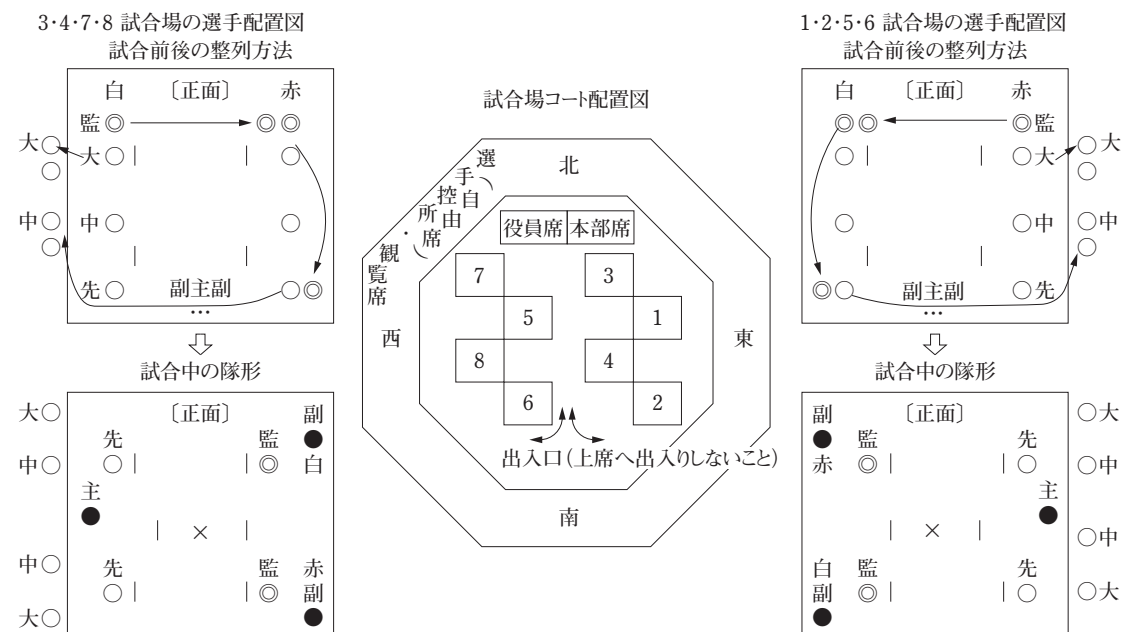
○繰り返し終了後、引き続き打ち込み稽古に入る（元に戻らない）。

○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。

(7) 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。



(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秒間で繰り返し、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) 勝敗は繰り返し、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〕

(a) 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	中堅 渡辺	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	1	1	3	3	6	×(負)
1本勝負		⊖	⊗	⊗	0	3	3	
1本勝負					6	0	6	○(勝)
基本判定試合		2	2	2	3	0	3	
団体名 B道場	監督 吉田	先鋒 斉藤	中堅 山本	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	中堅 渡辺	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	3	1	5	2	7	○(勝)
1本勝負			⊗	⊖	1	2	3	
1本勝負		⊖			4	1	5	×(負)
基本判定試合		2	0	2	2	1	3	
団体名 B道場	監督 吉田	先鋒 斉藤	中堅 山本	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3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。

- (4) 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。
- (5) 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。
- (6) 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。
- (7) 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

- (7) 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。
- (4) 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

- (7) 竹刀の振り方は正しいか。
- (4) 足の運びは正しいか（退き足が歩み足にならないか）。
- (5) 左右面を打つ角度が、約45度になっているか。
- (6) 「正面打ち」のとき、一足一刀の間合から打っているか。
- (7) 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）。
- (8) 「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。
- (9) 「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。
- (4) 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

- (7) 足さばきは正しいか。
- (4) 技に適した足さばきができるか。
- (5) 間合取りが適切か。
- (6) 技が正確（気剣体一致）であるか。
- (7) 最後まで気合いと体勢が崩れないか。
- (8) 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。
- (3) 試合中は面マスク、又はシールドの着用をすること（両方の着用も可とする）。

以上