

試合錬成実施要領

1. 試合の組合せは、昨年度の成績（優勝～3位）を考慮し、予選リーグは同一地区の対戦を避けて、大会本部において作成する。
2. 審判員は3人制で実施する。
3. 選手の使用する竹刀の長さは108cm（約3.6尺）以下とする。

4. 大会内容

(1) 予選リーグは、基本団体試合（基本錬成試合）と1本勝負の2試合を行う。（原則として3チームによるリーグ戦）

(ア) 予選リーグ対戦順序 (チーム番号の若い順番に I、II、III、IV として)

* 3チームの場合

第1試合 I — II
 第2試合 I — III
 第3試合 II — III

* 4チームの場合

第1試合 I — II
 第2試合 III — IV
 第3試合 I・IIの勝者 — III・IVの勝者
 第4試合 I・IIの敗者 — III・IVの敗者
 第5試合 第3試合の勝者と第4試合の勝者がまだ対戦していない場合のみ第5試合を行う。

(イ) 試合の内容 ① 切り返し、打ち込み稽古 ② 1本勝負

(ウ) 基本団体試合の詳細

① 選手同士が元立ちになり、次のとおり元立ちを交代する。

掛かり：先鋒、次鋒、中堅、副将、大将

元立ち：大将、先鋒、次鋒、中堅、副将

② 主審の合図により先鋒の選手から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。

打ち込み稽古・・・・・・「打ち込み稽古」とは、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。

従って、充実した気力で遠間から大技で、正しく、間合・姿勢等に留意し基本技・連続技・体当たり・引き技等を繰り返して打突させる。

(注) 全国大会では、応じ技を必ず入れることになっているが、県下の大会は評価の対象としない。

③ 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）

④ 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）

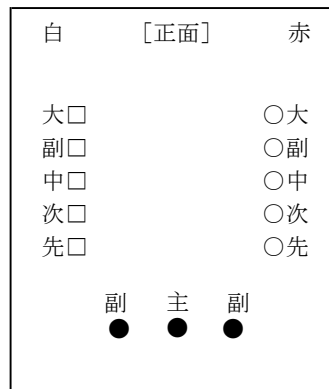
(エ) 基本団体試合（基本錬成・一本勝負）要領及び審判要領

① 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。

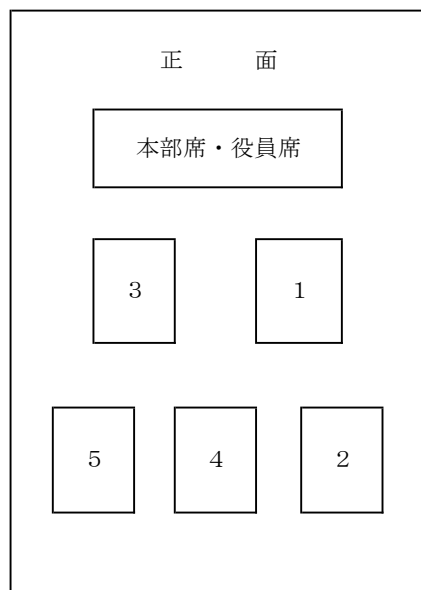
② 相互の礼及び試合の隊形は、試合場により下記のとおりとする。

(各試合場の選手配置図)

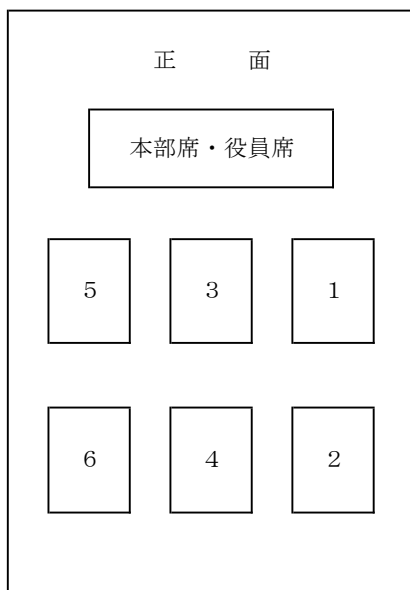
礼法（試合前後）



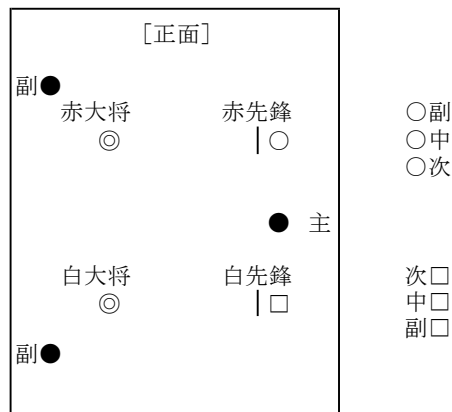
5 試合場の場合



6 試合場の場合



試合の隊形



- ③ 試合の開始については、元立ち及び選手は9歩の間合で立礼をした後、開始位置にて先鋒から躊躇で待機し、主審の宣告「始め」により40秒間で切り返し、打ち込み（元に戻らない）を続けて行う。
- ④ 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。
- ⑤ 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）
- ⑥ 審判員は、主審の「判定」の宣告で勝旗（赤・白）を上げる。
主審は、勝旗を調べ、判定勝ちの方の旗を上げ「勝負あり」と宣告する。（宣告と同時に上げた旗を下ろす）

(オ) 試合要領と評価の仕方

- ① 試合は基本団体試合（基本錬成試合）と1本勝負を先鋒から大将の順に引き続いて行う。
- ② 1本勝負の試合時間は1分とし、時間内に勝敗の決しない場合は引分けとする。
- ③ 評価は10人の勝者数・勝本数により勝チームを決定する。同数・同本数の場合は基本団体試合で勝ったチームを勝とする。（1本勝負での勝本数は1本とする）
- ④ 当該チームが赤白どちらになるかは、組み合わせの若い番号を赤とする。

(例)

| 団体名 | 内容 順番 | 基本団体試合 | | | | | 勝本数 | 1本勝負 | | | | | 勝本数 | 勝者数 | 勝本数 | 基本団体試合 勝者数 |
|-----|----------|--------|----|----|-----|----|--------|------|----|----|-----|----|--------|-----|-----|---------------|
| | | 先鋒 | 次鋒 | 中堅 | 副将 | 大将 | | 先鋒 | 次鋒 | 中堅 | 副将 | 大将 | | | | |
| A | 道場 | 足立 | 荒川 | 板橋 | 江戸川 | 大田 | 勝者数 | 足立 | 荒川 | 板橋 | 江戸川 | 大田 | 勝者数 | 勝者数 | 勝本数 | 勝者数 |
| | | 1 | ② | 1 | 1 | 1 | 6 1 | コ | メ | メ | | | 3 3 | 4 | 9 | 1 |
| | | ② | 1 | ② | ② | ② | 9 4 | | | | × | × | 0 0 | 4 | 9 | 4 |
| B | 道場 | 秋川 | 昭島 | 稲城 | 青梅 | 清瀬 | 勝者数 | 秋川 | 昭島 | 稲城 | 青梅 | 清瀬 | | | | |

基本団体試合判定基準

- (A) 正しい礼法・着装等ができていないか。
- (B) 充実した気勢で大きく、正しく、速く、気・剣・体の一致で打っているか。（但し、速くとも小さく、不正確な打ちは不可）
- (C) 切り返し
 - ① 竹刀の握り方は正しいか。
 - ② 足の運びは正しいか。
 - ③ 左右面を打つ角度が約45度になっているか。
 - ④ 「正面打ち」のとき一足一刀の間合から打っているか。
 - ⑤ 竹刀の打突部で打突部位を正しく打っているか。
 - ⑥ 「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所まであがっているか。
 - ⑦ 「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。
 - ⑧ 最後まで気合と体勢が崩れないか。

(2) 決勝トーナメントより、団体別対抗試合を下記により行う。

- ① 全日本剣道連盟 試合・審判規則による。
- ② 試合開始の際の相互の礼は、選手全員が面・小手をつけて、竹刀を持って行う。
- ③ 試合は、3本勝負・試合時間は2分とし、時間内に勝敗の決しない場合は引き分けとする。
- ④ チームの勝敗は、勝者数法により決める。同数の場合は取得本数により、取得本数同数の場合は代表者戦を行う。代表者戦は1本勝負とし、試合時間は2分とする。時間内に勝負が決しない場合は延長戦を行い、延長3回終了後1回につき5分間の休憩を取り勝敗が決するまで継続し、先に1本を取った者を勝ちとする。
- ⑤ 明らかに追い込まれた場合、及び見苦しい引き上げをして場外に出た場合は、場外反則とすることがある。また、有効打突で打突後必要以上の余勢や有効などを誇示した場合は取り消すことがある。
- ⑥ つばぜり合いの指導は約3秒を目安とする。（分かれ若しくは反則）

5. その他

竹刀の検査は行いませんが、各監督は選手の竹刀の点検を各試合ごとに充分行ってください。
特に、ビニールやセロテープ等を巻いた竹刀及び先細（面金物見部に突入の恐れある）の竹刀は使用させないでください。
（注）平成11年4月1日より、規則一部改正により中結の位置が竹刀の全長の先より約4分の1になっている。

以 上