

<高校剣道一鏢競り合い改善> 概要版

背景⇒ ◎試合時間の大半が鏢競り合いに費やされている。
 ◎不当な鏢競り合いや中途半端な間合いからの公明正大さに欠ける試合行為が多く誘発されている。

方針⇒ **正しい鏢競り合いを徹底させる** ⊕ **間合いを取り対峙して攻め合う試合展開に変えていく**

方策⇒ **正しい鏢競り合いの形を示し、その形をとらせる**
10秒以内に技を出すか、出せなければ相互に間合いを切って鏢競り合いを解消する→申し合わせ事項とす ← **審判によって厳守させる**
指導によって徹底させる

- 1 不当な鏢競り合いを厳密に見極め判断する。
 - ①正しい鏢競り合いをする努力が見られるか否か。
 - ②鏢競り合いの形の変形・変化が1-①を条件とし、許容範囲か否か。
- 2 明らかに剣先が触れない位置まで、右足前の中段の構えを基準として**深く間合いを切ったか否か**を判断する。
 - ①相互に呼吸を合わせる分かれ方と、片方が一方的かつ瞬間的に間合を切る分かれ方を区別する。
 - ②身体接触（鏢競り合い）をせず、近間中間から間合を切る試合行為と混同しない。

選手⇒試合の留意点

審判員・指導者(監督)⇒審判の要点・指導の要点

<10秒以内に技を出す>

- ・鏢競り合いの攻防から出す引き技
- ・相手の引き技に対する瞬間的な応じ技
- ・引き技に対する追い込み技
- ・相手が鏢競り合いを解消するために分かれようとした瞬間に出す技

- ・10秒は、攻防の流れを見極め主審の裁量で判断する
- ・鏢競り合いから技が出れば、鏢競り合いの解消とする
- ・技が出た直後再度鏢競り合いになる⇒改めて10秒を見極める（但し1本にする意思のない技でこの行為を繰り返したら時間空費の反則とする）
- ・引き技に対し、ただくっついて鏢競り合い解消を拒む行為は繰り返したら時間空費の反則とする
- ・鏢競り合い解消のため分かれようとした瞬間に出す技は有効打突になり得る。（但し技が出ず、呼吸を合わせて分かれるその途中の近間中間からの技は反則とする）

<深く分かれ鏢競り合いを解消する>

- ・10秒以内に技を出せなければ、相互に呼吸を合わせ深く分かれる
- ・分かれる場合は右足前の中段の構えを基準として明らかに剣先が触れない位置まで深く間合いを切る
- ・相手が分かれようとしたら、自分も呼吸を合わせ深く分かれる（分かれようとする者は気を抜かず、相手の竹刀を制し打たれないように分かれる。分かれようとした瞬間に打たれた場合は有効打突になり得る）
- ・呼吸を合わせる間もなく、相手が一方的瞬間的に間合いを切る場合はそこを追い込んだり打突したりしても問題にはならない⇒反則ではなく、有効打突になり得る
- ・呼吸を合わせ分かれる場合は、その途中の近間中間での打突等は反則となる
- ・鏢競り合い解消直後、すぐ近間に入ることや鏢競り合いに持ち込むことを繰り返せば反則となる。

- ・明らかに剣先が触れない位置まで右足前の中段の構えを基準として**深く間合いを切らない行為**は反則とする（例：間合いが切れる前に攻めて出る・打突する・上段をとる、剣先が離れる寸前でさがろうとしない等の行為）
- ・自分の引く距離を少なくし相手に大きく引かせる行為は反則とする
ただし、片方が一方的瞬間的に大きく引く場合は、他方の引く距離が少なくなっても問題にならない⇒反則ではない
- ・呼吸を合わせる間もなく片方が鏢競り合い解消のために一方的瞬間的に間合いを切りさがる場合は⇒相互に呼吸を合わせ深く間合いを切る場合と異なるので、そのまま試合を継続させる（さがる相手を追い込む、打突する等は問題にならない⇒反則ではないし有効打突になり得る）
- ・呼吸を合わせて分かれる途中の近間中間からは、「打突する」「竹刀を巻く」「前に出て間を詰める」「止まって相手をさがらせる」等の行為は反則とする。
- ・間合いを切って鏢競り合いを解消した直後、すぐ近間に入る、又は鏢競り合いに持ち込む行為は⇒繰り返せば反則とする
- ・分かれは安易にかけない。

高校剣道における鏢競り合いの抜本的改善について

標記の件について、全国高校連剣道専門部として平成 20 年度全国高校総体（埼玉総体）の各都道府県予選より下記のとおり実施いたします。

各都道府県におきましては、下記の〈趣旨〉および〈申し合わせ〉と〈補足事項〉に沿って大会運営（審判）を行うとともに、加盟校に対する指導を徹底されますよう通知いたします。

記

〈趣 旨〉

現在、高校剣道の試合において試合時間の大半を鏢競り合いに費やしている現状がある。その中で不当な鏢競り合いや、中途半端な間合いから公明正大さに欠ける試合行為が多く誘発されている。これを改善するために、①正しい鏢競り合いを徹底させる。②試合時間の大半を「鏢競り合いに費やす試合展開」から「間合いを取り、対峙して攻め合う試合展開」に変えていく。

以上の趣旨に基づいて下記の申し合わせおよび補足事項を策定した。

〈申し合わせ〉

- 1 試合者は、正しい鏢競り合いの攻防から 10 秒以内に技を出すか、または、相互に間合いを切って鏢競り合いを解消しなければならない。
- 2 審判員は、不当な鏢競り合いの「反則」を厳密に見極めるとともに、正しい鏢競り合いの攻防が 10 秒程度続いた場合、時間空費の「反則」または「分かれ」を見極める。（ただし、安易に「分かれ」をかけない。）

〈補足事項〉

- 1 正しい鏢競り合いとは以下に示す内容とする。これを「正しい鏢競り合いの形」として指導を徹底する。
また、試合では「正しい鏢競り合いの形」を審判の判定基準とし、この基準からはずれる場合は不当な鏢競り合いの反則とする。
 - (1) 手元が上った拳競り合いにならないようにし、手元を下げて相互に鏢元と鏢元を合わせて竹刀を交差させる。
(このことを試合者同士が相互に努力して行うことを前提する。)
 - (2) 鏢元で竹刀の表鏢を交差させる。（竹刀は右傾前方に傾ける。）
 - (3) 瞬間的に裏交差はあり得るが、直後に表鏢側での交差に直さなければならない。
(先に裏交差した者や右拳を体の中心より左側において鏢競り合いをする者は反則の対象となる。)
 - (4) 鏢競り合いは、相互に鏢元で圧力をかけ合っている状態とする。
(相手の力を故意に吸収して体を密着させる行為は反則の対象となる。)
- 2 鏢競り合いの開始は「正しい鏢競り合いの形」に入ったところからとする。（10 秒の対象とする。）
試合者双方が接触してから「正しい鏢競り合いの形」に入るまで、勢いや流れで様々な動きが生じるがそのような試合行為中はまだ鏢競り合いとは見なさない。
ただし、そのような試合行為をいつまでも続けて技を出さない、または「正しい鏢競り合いの形」に入らない場合は、「時間空費」または「不当な鏢競り合い」の反則とする。

- 3 正しい鏢競り合いからの引き技およびその引き技に対する瞬間的な応じ技は有効打突となり得る。
- 4 鏢競り合いの解消は次の二通りとする。
 - (1) 引き技を出した場合
明確に剣先が触れない位置まで間合いが切れなくとも、鏢競り合いの解消とする。
その直後に再度正しい鏢競り合いとなった場合はそこから 10 秒を数える。
ただし、1 本にする意思がなく時間かせぎのように引き技を繰り返すような試合行為は、「時間空費」の反則とする。
また、引き技に対して技で応じるわけではなく、間合いを詰めて体を密着させたり鏢競り合いに持ち込んだりするような試合行為を繰り返す場合は、「時間空費」の反則とする。
 - (2) お互いに間合いを切って解消する場合
お互いに分かれて、剣先が触れない位置まで間合いが切れた時とする。
- 5 鏢競り合いを解消するため一方が分かれようとした場合、お互いに間合いを切って潔く分かれることとする。
 - (1) 分かれる途中の近間、中間で出した技は有効打突としない。
ただし、正しい鏢競り合いの状態からまさに分かれようとする瞬間に出した技は有効打突となり得る。
 - (2) お互いに間合いを切ることが前提であるので、一方が間合いを切ろうとしなければその選手を反則とする。
- 6 「分かれ」については、主審が高校生レベルのこう着状態と判断せざるを得ない場合のために、「分かれ」を活用する余地を残した。
 - (1) 試合者双方が正しい鏢競り合いで攻防し、分かれようとしているが分かれない状態と判断せざるを得ない場合「分かれ」をかける。
(ただし、分かれようとする努力がなければ反則となるのでその見極めを厳密に行う必要がある。)
 - (2) <申し合わせ>と<補足事項>の 1 から 5 までを徹底すれば、試合は活性化し実質的に「分かれ」をかける場面はなくなるはずである。そういう意味で安易に「分かれ」はかけないようにする。