

# 躰道ルールブック



日本躰道協会

2026 年度版

# 目次

|                                 |    |
|---------------------------------|----|
| 1 総則 .....                      | 1  |
| <del>1</del> 総則 .....           | 1  |
| <del>2</del> 審判理念と審判員の在り方 ..... | 1  |
| 2 審判規程 .....                    | 4  |
| 第1章 目的 .....                    | 4  |
| 第2章 審判員の資格 .....                | 4  |
| 第3章 審判員の役割 .....                | 4  |
| 第4章 審判の理念 .....                 | 4  |
| 第5章 審判団の構成 .....                | 5  |
| 第6章 審判員の服装 .....                | 5  |
| 第7章 審判員の権限 .....                | 5  |
| 第8章 審判上の所作・表示 .....             | 7  |
| 第9章 雑則 .....                    | 13 |
| 3 競技規程 .....                    | 13 |
| 第10章 競技者の資格 .....               | 13 |
| 第11章 競技場 .....                  | 13 |
| 第12章 競技者の服装 .....               | 14 |
| 第13章 競技の種目 .....                | 15 |
| 第14章 競技の進行 .....                | 15 |
| 第15章 勝敗の判定 .....                | 15 |
| 第16章 異議の申し立て .....              | 16 |
| 第17章 場外の定義 .....                | 16 |
| 4 実戦競技 .....                    | 16 |
| 第18章 競技時間 .....                 | 16 |
| 第19章 競技開始・終了時の動作 .....          | 16 |
| 第20章 実戦競技における実技の判定及び注意基準 .....  | 16 |
| 第21章 禁止行為 .....                 | 18 |
| 第22章 膠着状態の場合 .....              | 18 |
| 第23章 限角 .....                   | 18 |
| 第24章 「注意」（等）の内容 .....           | 20 |
| 第25章 競技の中止及び棄権 .....            | 21 |
| 実戦競技（団体） .....                  | 21 |
| 第26章 構成 .....                   | 21 |
| 第27章 競技の進行 .....                | 21 |

|                            |           |
|----------------------------|-----------|
| 第 28 章 勝敗の判定 .....         | 21        |
| 第 29 章 代表選 .....           | 22        |
| 個人実戦における礼法.....            | 24        |
| 団体実戦における礼法.....            | 25        |
| <b>5 法形競技 .....</b>        | <b>27</b> |
| 第 30 章 競技の方法 .....         | 27        |
| 第 31 章 法形競技における判定上の基準..... | 27        |
| 個人法形における礼法.....            | 30        |
| 団体法形における礼法.....            | 31        |
| <b>6 展開競技 .....</b>        | <b>32</b> |
| ルール説明 .....                | 321       |
| 第 32 章 競技時間 .....          | 321       |
| 第 33 章 採点 .....            | 332       |
| 展開競技における礼法.....            | 37        |

本書類は（一社）日本武藝躰道本院発行の資格審議委員会規則、審判員資格審議委員会規則、審判員資格規程、審判団細則、競技規定及び審判規定に基づいて作成しています。

発行年月日 2026年9月9日

発 行 日本躰道協会

編 集 日本躰道協会審判局

監 修 日本武藝躰道本院

# 躰道競技・審判規程

## 1 総則

### 躰道における審判理念と審判員の在り方

#### 1. 審判員の任命、審判団の結成と役割

躰道における全ての公式競技は審判規程により公認審判員の管理下に行なわれなければならない。

公認審判員は日本武藝躰道本院(以下「躰道本院」)によって任命される。

日本躰道協会は公認審判員の団体としての審判団の結成を付託され、全ての競技の審判の実行、審判員の研修および育成、競技、審判の規定および方法の研究等の協議、審判に関する事項の全てを委任されている。

審判団、および全ての審判員はこの付託に応え、躰道の理念の高揚と競技の場においてその実現の為に最大の努力をしなければならない。

#### 2. 躰道の競技および審判の理念

躰道の競技の目的は競技の場において競技者が躰道理念を体得し、さらに自己の躰道実技の到達度の確認と新実技の発現を目指すことである。

もう一つの目的は躰道と一般社会との接点、躰道の考えを社会へ公表する場の設定である。この場を通じて躰道の普及を図り、躰道に対する社会の理解を深めることが出来る。勝者を決めること、実技や法形演武の優劣を決めることだけが競技の目的ではなく、競技者は真の競技の目的を理解することが出来れば、勝敗の結果に関係なく競技に参加する価値を認識することが出来る。勝利の喜びもまた敗者の悔しさも同じように更なる躰道に精進するエネルギーとなって競技者の体に貯えられるからである。

躰道を学ぶ者は、躰道自体が有している性質と性格によって、必然的に実技の面においては、自己の運動能力と実技能力が高まり、新しい実技を創作できるまでになり、同時に、躰道の性質と性格を体得して、自己の人格を高揚することが出来る。即ち、人と人との相互肯定、相互繁栄(共存共栄)の精神を養い、人間として自己の創造性を高めて社会的存在価値を高め、その結果として、社会から受けている恩恵に対する社会への還元を自己の存在そのものを以て可能ならしめる事が出来る人物へと成長していく。この躰道の目的、競技の目的を十分に理解した上で競技、審判を行なわれなければならない。

これらの目的達成のために、競技、審判において次の4項目が遵守されなければならない。

- ① 競技上の実技は、常に運足、操体、制法、極技、原態の五つの過程を経て表現されなければならない、これは実社会における行為の過程である思考、判断、方法、結果、反省

と同一のものであり、この過程を体得させるために競技上での五つの過程の実行が必要である。

- ② 創造性を高めるために、学究的・多角的・頭脳的・創造的・技本位の真技に対して高い評価を与え、方便的・直線的・感情的・局部的・力本位の実技は評価しない。
- ③ 相互肯定、相互繁栄の精神を養い、また社会における権利の主張と義務の履行を守る訓練の為に、競技者相互の実技の展開は、相手の攻撃に対して攻撃で応戦すること(正面衝突、定点的な攻防)を禁じ、必ず攻撃には防御によって応戦し、その後に攻撃に移行すること(多角的、多面的な攻防の展開)を義務づけている。
- ④ 社会における自己の認識、研鑽、価値の高揚と同じ意味をもって、競技上、実技を行なう時は必ず相手から見て目標となる自分の体がどういう状態に在るのかを認識し、その体をより安全なより良い状態に変えること、即ち目標となる体の処理（体軸の変化）が要求される。

### 3. 剣道における審判員の立場と心構え

剣道の競技、審判の理念を理解し、その目的を達成させるために、審判員は次のような立場と心構えで審判しなければならない。

#### 1) 裁判所における裁判官としての立場

審判員は、剣道の「競技規程」、「審判規程」を熟知し、これに基づいて行動し、これを基準とし、最終的には、裁判官が法律に照らし合わせて判断し、自分の良心に基づいて判決を下すことと同じように、自分の全人格的な信念に基づいて判定を下さなければならない。

判定は、剣道理念、競技、審判規程に適合して公正であり、全ての競技者に対して平等であり、競技者、観客にとって明解でなければならない。

審判員は裁量権を有する。画一的な規定の運用による画一的な判定は必ずしも最高の判定ではない。十分な状況判断に基づいて、剣道の精神を生かした運用と判定が求められる。

判定は不変である。判定に対する異議申し立ては許されない(狭義の救済制度あり)。

審判員は判定について釈明、言い訳をしない。

#### 2) 教育者としての立場

審判員は剣道を育て上げる教育権を与えられている。教育の一番大切な役割は将来のための人材を育てることである。そのためには審判員は常に剣道の将来の在るべき姿を考えて、その方向に選手を誘導していくことが求められる。また、競技の場は選手にとって最も厳しい、最も効果的な、剣道の実技と理念を学ぶことが出来る所である。この教育の場において、審判員は教育者としての十分な自覚を持ち、愛情を持って選手に接し、柔軟な考えで試合を運営していかなければならない。

さらに、審判員は、剣道の発展と選手自身の成長のために、選手の持っている創造的な良い芽(実技、思考、意欲)を見つけ出して、それを育てていくことが重要である。

### 3) 演出家としての立場

競技大会は跆拳道を社会へ公表する場であり、社会に跆拳道を普及する最良の機会である。

したがって、競技大会は劇としての「跆拳道」の公演と考えることができる。

原作者: 日本武芸跆拳道本院最高師範祝嶺正献

演出家: 公認審判員

俳優: 選手

観客: 観客(一般社会)

スタッフ: 役員

審判員は原作者の思想、理念、目的を正しく理解して、「跆拳道」劇(試合)を効果的に演出するように努める必要がある。

演出家の良い演出によって、俳優(選手)の全ての能力を出させ、更に潜在力までも引き出し、良い「跆拳道」劇(試合)が公演された時、観客(一般社会)はこれに驚きと感動を覚える。そして観客の感動は俳優(選手)のやる気を更に高め、観客と選手との一体化が生まれる。こうして、観客(一般社会)の跆拳道に対する認識と興味は一段と高まる。

また、それぞれの俳優(選手)は互いに競争しながら、同時に、協調して互いに高め合うことによって、共存共栄の意味と価値を知り、自分が「跆拳道」劇の主役として演じることが出来た事に満足を感じる。

演出家は俳優(選手)のレベルを知り、それに応じて演出することが大切である。俳優(選手)に要求する演技のレベルは、高すぎても低すぎても良くない。どちらの場合も良い劇(試合)とはならない。最終的に劇の善し悪しは全て演出家の責任である。俳優同士また俳優(跆拳道)と観客(社会)との間に、一体感(共存)が生まれ、共に喜び共に感動する(共栄)ことの出来る劇の演出が出来れば最高である。

### 4) 研究者としての立場

審判員は上述した 1)、2)、3) の立場を更に充実させるために、それぞれの立場における研修と研究を怠<sup>おこたって</sup>ってはいけない。審判研修会への参加は審判員としての義務である。

審判員は以下の項目について常に調査研究する必要が在る。

- ① 跆拳道の将来の在るべき姿について
- ② 跆拳道の訓練方法、指導方法について
- ③ 跆拳道の法形、実技について
- ④ 競技の規定と方法と運営について
- ⑤ 審判の規定と方法と技術について
- ⑥ 人体の構造と機能について
- ⑦ 救急処置について

これらについての情報、資料を収集し、分析し、結論を出し、公表し、反省する、この過程を繰り返すことによって、跆拳道の発展のために貢献することが出来る。

## 2 審判規程

### 第1章 目的

第1条 本規程は、躰道競技規程に則り、躰道における審判の厳正、公平、統制を図るとともに審判員の権威を確立するために規定し、躰道本院並びに世界躰道連盟と各国躰道協会の関係団体等の公認競技を実施する場合の審判に適用する。

### 第2章 審判員の資格

第2条 審判員は、躰道本院「躰道審判資格審議規程」第2条の規定に基づく資格保持者であること。

### 第3章 審判員の役割

第3条 審判員は、本規程並びに「躰道競技規程」に基づいて、競技を進行し、競技を審判する。

### 第4章 審判の理念

第4条 躰道の審判は、次の各号に掲げる、躰道審判競技の統制された理念に基づいて行われることを要する。

- ① 躰道における競技審判上の理念は、実技展開の在り方と社会における行為行動の手だてとの調和の中に、外功と内功を具現すると同時に人と技の等価性を高めるところにある。
- ② 競技上の実技展開は、運足・操体・制法・極技・原態の順序をわきまえて展開し、その関連における一般社会での行動様式である思考・判断・方法・結果・反省の態度を涵養し実効性を高揚するところにある。
- ③ 競技上の実技展開は、方便的・直線的・感情的・局部的・力本位の実技を排して、学究的・多角的・頭腦的・創造的・技本位の真技の追求のなかに創造性を育成するところにある。
- ④ 競技上定められた攻撃と防御の行使は、躰道の相互肯定の精神にもとづき社会生活上の権利義務履行を果たし、もって相互共存共栄の態度と社会性を深めるところにある。
- ⑤ 競技上の実技展開は、目標（自己）の処理を前提として施行し、その関連において社会上の自己の認識・自己の処理・自己の価値高揚のために役立てるようにするところにある。

## 第5章 審判団の構成

第5条 剣道の各種大会においては、当該大会の審判員全員をもって審判団を結成する。

第6条 審判団には、審判長を置かなければならない。

第7条 審判長とは別に、必要に応じて副審判長を置くことができる。

第8条 審判員の構成は、各競技種目により次の各号のとおりとする。

- ① 実戦競技は主審1名、副審1名、補審の3名。
- ② 法形競技は主審1名、副審2名の3名（団体法形は線審2名）。
- ③ 展開競技は主審1名、副審5名、計時審1名、線審2名の9名。

2 大会の状況によって、場外確認等のための審判を置くことができる。

## 第6章 審判員の服装

第9条 審判の服装は濃紺色のスーツ、指定半袖のシャツ、指定のネクタイとする。審判時は原則として上着は着用しない。大会実行委員長及び審判長が認める場合は、上着の着用を認める場合がある。

第10条 審判の携帯品には赤白のリストバンド、笛、ハンカチかポケットティッシュ。

## 第7章 審判員の権限

第11条 審判員が競技の進行・判定の処理などの適正を期すために、各審判員の権限の及ぶ範囲を次のとおり定める。

- ① 審判長は、当該大会における審判上の判定、競技上の進行等に関し、主審または団体責任者の意見や疑義等の相談に応じ適切な指示を与える。
- ② 副審判長は、審判長を補佐する。
- ③ 主審と副審は、判定上、同等の権限を有する。
- ④ 主審は、競技の審判と進行の主たる責任を有する。
- ⑤ 副審は、主審を補佐し、判定について意思表示を行う。
- ⑥ 補審の役割と権限について
  - ・主審、副審の判定の確認、特にポイントや注意を与えた判定が正確に行われているかを確認する。
  - ・明らかな判定の誤りがなされた場合は競技を止め、その内容を主審へ報告する。  
(例) 赤・白の判定が逆になっていた場合。時間終了の合図があっても試合を止めない場合など。
  - ・原則として競技の判定内容（一本、技有り、有効、注意など）に関する判定権限は持たない。
  - ・競技内容の判定は現行通り主審・副審の判断とするが、主審と副審が協議する場合は必要に応じて、または主審の求めに応じてその協議に加わることとする。
  - ・計時や記録の確認。役員が適切な計時や記録を行っているかを確認する。

※上記内容により指摘を行う場合は、ホイッスルを鳴らし試合を中断することが出来る。

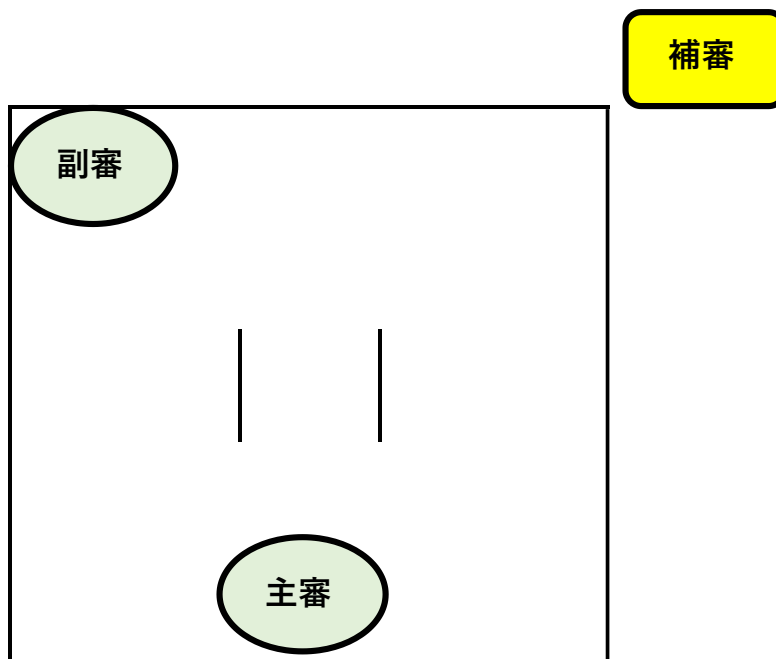
- ・補審は所定位置に設置された椅子に座り競技進行・判定を確認していく。

(協議時は主審のもとへ移動)

- ・選手が場外に出た場合、補審は試合を止めて主審に確認を求めることができる。

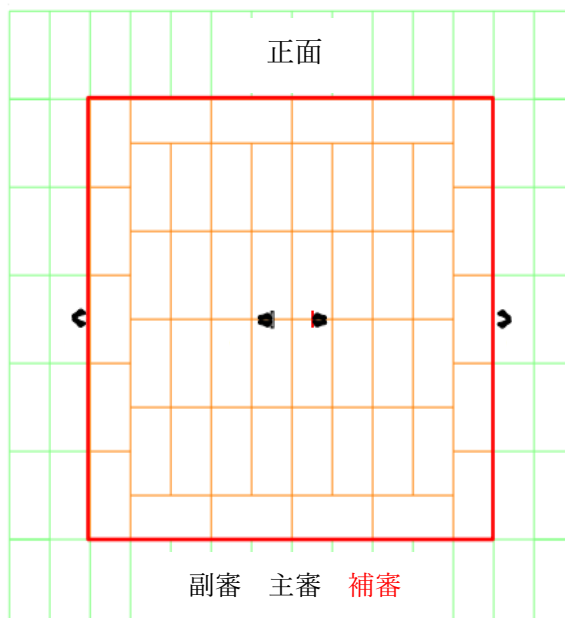
- ・補審の配置位置についての配置場所は下図のように設定する。

\*大会運営上、基本的な配置が困難な場合は大会、競技運営に支障が無い場所へ配置。  
この判断は大会実行委員長、審判長が合意の上で許可されることとする。



### 実戦競技の審判員の礼法立ち位置

- ・補審も主審及び副審と一緒に並び礼をする。



## 第8章 審判上の所作・表示

第12条 各審判員は、各競技種目により判定表示に必要な「笛」、「赤白の旗」、「点数表」などの用具を携行し、図1～図18に定める表示法に従って、明確に競技の「開始」、「進行」、「判定」を表示しなければならない。

### 図1 実戦競技の場合

所定の位置で写真①のように左手で笛を持ちながら「閉足立ち」で立つ。

左足を引きながら右手を水平位置にだして写真②のように「右後屈立ち」に構え、間を置いて「勝負一本」と告知する。一呼吸おいて右手を写真③の位置に挙げ、「始め」と告知しながら写真②の位置に振り下ろす。



写真① (正面から閉足立ち)



写真②



写真①



写真②



写真③



写真②

### 図2 競技中に技が極まったときの表示

写真①のように、「え字立」になりながら、極った方向を長笛と同時に指または立掌で差し示す。

(副審も同様)

極った後は、写真②のように極めた側と同色の手を側方へ水平に差し示す。



写真①



写真②

### 図3 判定時の表示

#### 「一本」の場合

所定位置で、判定する側に写真①のように45度斜め前方に手を出し、技の内容を、例えば「赤、旋体突き」等と技の名前を告知し、出した手を写真②のように反対側の腰の位置に回内させ、写真③のように斜め上方（体側）に挙げながら「一本」と判定する。

判定時の目線は正面である。



写真①



写真②



写真③

#### 「優勢勝ち」の場合

写真①の状態から、例えば「赤に技有があります。」等と優勢内容を告知し、出した手を写真②のように反対側の腰の位置に回内させ、写真③のように「一本」の表示と同様に斜め上方（体側）に挙げながら「赤、優勢勝ち」と判定する。

#### 「合わせて一本」の場合

選手を所定位置で正座させ、いったん「技有」の判定と同様に「技有」を告知し、続いて「一本」の判定と同様に「合わせて一本」と判定する。

#### 「技有り」の場合

写真①の状態から、例えば「赤、変体蹴り」等と技の名前を告知し、出した手を写真④のように右肩に回内させ、写真⑤のように45度下方（体側）に下げながら、「技有」と告知する。（掌は上向き）



写真④



写真⑤

#### 「有効」の場合

写真①の状態から、技の名前等を告知し、出した手を直角に曲げ写真⑥の位置に挙げながら「有効」と告知する。



写真⑥

### 「引分け」の場合

双方の選手を写真⑦のように指し「双方有効技ありません」を告知し、両手を写真⑧のように回外させ胸部前交差させ、写真⑨のように両手を 45 度下方に下げながら、「引き分け」を告知する。  
(掌は下向き)



写真⑦



写真⑨



写真⑨

### 図4 技が不十分の場合

両腕を側方水平に伸ばす。



### 図5 目標が低い場合

両手掌を下にむけて上下



### 図6 技が抜けた場合

片拳で他の手の上を突き出す



### 図7 相打ちの場合

両拳を胸の前で突合せ



### 図8 死角で確認できない場合

手掌を顔に向ける



※図 5～図 7 については、各表示の後、図 4 の表示を行う。(すべて副審も同じ表示)

## 図9 注意・警告・失格の表示

「注意」する場合は、選手を中央の所定位置に中段構えで戻し、注意する選手を見ながら、選手に対して人差し指で一旦差し（写真①）、注意の内容を告げ、次の写真②③④のように表示しながら告知する。



写真①



写真②「注意」

(人差し指 1 本を立てる)



写真③「警告」

(指 2 本を立てる)



写真④「失格」

(中 3 本指を立てる)

## 図10 場外の表示

写真①のように、出た側のライン方向を、長笛と同時に指または立掌で差し示した後、「場外」と告知する。(副審も同様)告知した後は、出た側を同側の手で差し示す。(写真②)



写真①



写真②

## 図11 競技を中断させる場合の表示

「注意」「服装の乱れ」「もつれ」「危険時」などの場合は短笛を繰り返し、写真①のように表示しながら「待て」と告げ中断させる。時間を止める必要がある場合は、写真②のように計時係に表示して「タイム」と告げる。



写真①



写真②

## 図12 時間切れの場合の表示

長笛の合図をした後、主審は選手の方へ一歩前に出て、写真①のように手掌を向けながら、「それまで」と告知する。

副審は長笛の合図をしながら、写真②のように両手を前腕部で交叉させ、水平に開いて表示する。

### 主審(写真①)



又は

### 副審(写真②)



## 図13 副審を呼ぶ表示

主審が副審と協議するため副審を呼ぶ際、副審を見ながら掌を顔に向けて協議を求める。



## 図14 選手たちを中央(開始点)に呼ぶ表示

選手らを中央開始点に呼ぶときは主審の所定位置で立ち両腕で中央を指しながら「中央」を告知する。



## 図15 選手たちを正座させる表示

主審の所定位置で閉足立ち両掌をしたに下ろしながら「正座」と告知する



## 図16 団体実戦の場合の表示

対戦チームの競技監督のトスにより、先攻後攻を決め、先攻チームの競技監督の表示により、例えば「赤先攻3番」、後攻チームの競技監督の表示によって「白後攻1番」と写真①のように指で表示し、告知する。副審は、表示のみ行う。

結果についての表示は、「ただ今の試合3対2で赤の勝ち」と写真②と③のように表示を行う。



写真①



写真②



写真③

## 図17 法形競技の場合

(1) 「旗」による表示の場合は、主審が言葉で「判定をとります」と告げ、「長笛+短笛」の合図と同時に「勝ち」と認めた側の旗を一齐に写真①のように斜め上方45度体側に挙げて判定する。主審は、一旦旗を下ろし、旗数の多い方の側の旗を同様に挙げて「赤（又は白）」と勝ち側を表示宣告する。

(2) 点数表示の場合は、主審の「長笛+短笛」の合図により一齐に得点板を頭上に挙げて得点の表示を行う。さらに「短笛」の合図により表示する方向を切り替え四方に表示を行う。



写真①

## 図18 展開競技の場合

主審の長笛+短笛の合図で、一齐に得点板を頭上に挙げて得点の表示を行う。さらに「短笛」の合図により表示する方向を切り替え、四方へ表示を。

## 第9章 雑則

第13条 審判執行について、本規程に定められていない事項に関しては、審判団の合議によって決定する。

## 3 競技規程

### 第10章 競技者の資格

第14条 競技に出場する者は、各国跆拳道協会の会員であること。

第15条 各大会が定めた競技要項に適した者であること。

### 第11章 競技場

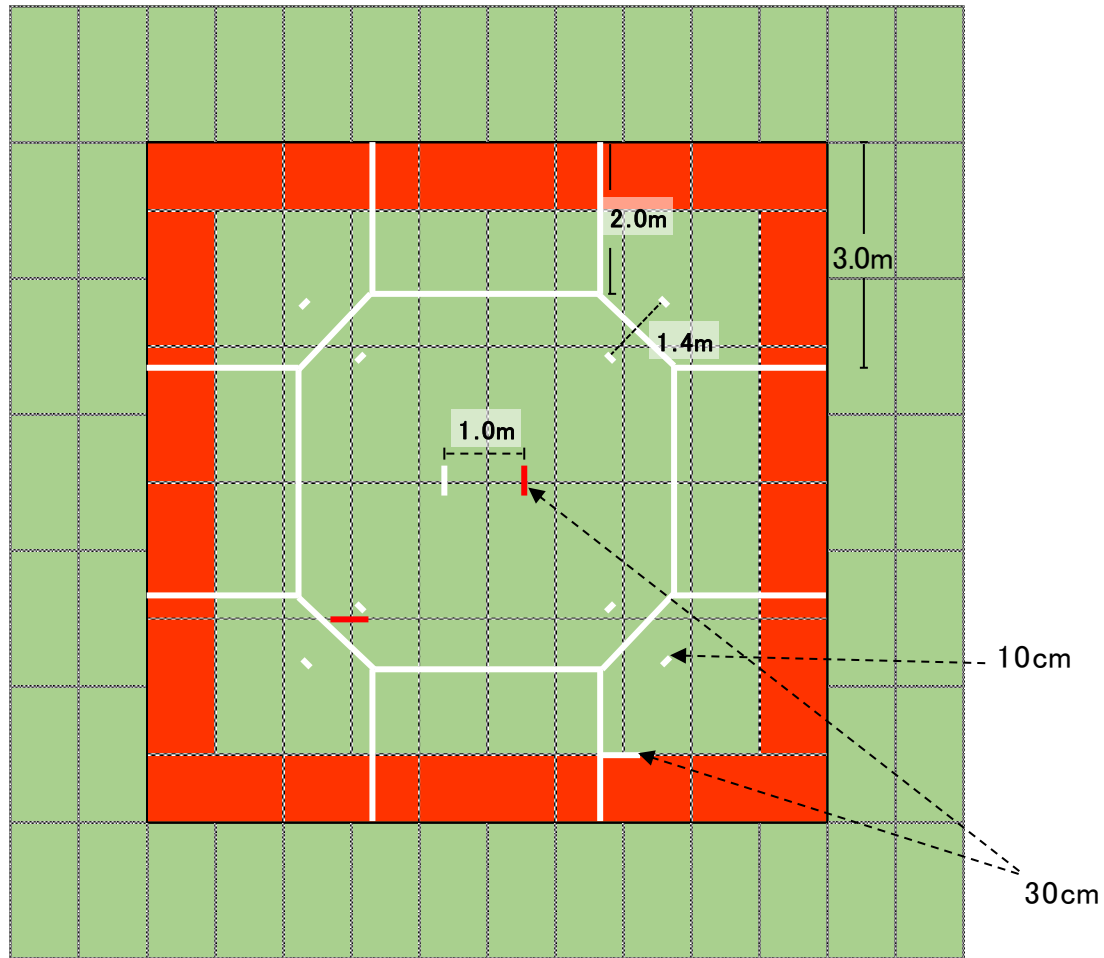
第16条 競技場は、原則として畳またはマット等を敷いた場所とする。

第17条 競技場の広さは、9メートル四方とし、白線または色畳等で区画し一般の会場と区別する。

第18条 実戦競技において第23章に定める限角ルールを適用する場合は、限角・内空・角内を区別する線を引いて区画することができる。各ポイントへのマーク表示でも可。

第19条 実戦競技における競技者の競技開始及び終了時の定位置は、競技場の中央点をはさんで1メートルの間合いで平行に引かれた赤（正面に向かって右）、白（正面に向かって左）の長さ30cmのラインテープによって表示する。個人法形競技の場合は、所定の位置に長さ30cmの赤白ラインテープ（正面に向かって左赤、右白）によって表示する。

正面



## 第12章 競技者の服装

第20条 競技者は、所定の躰道衣（上着・袴）を着用しなければならない。上着の中にTシャツを着る場合、色は「白」とすること。但し、胸部のワンポイントロゴまでは可とする。 ※公認大会においては夏用道着の着用は認めない。

第21条 競技者は、躰道衣を故意に短くしたり（腕を曲げた時に肘は出るほど）、左胸の「躰道」の文字を削ったりするなど改変してはならない。

第22条 競技者は、自分あるいは相手に危険を及ぼす可能性のあるもの及び華美な化粧を含む装飾品類（ネックレス・イヤリング・指輪等）を一切身につけてはならない。髪留めはゴムバンド以外禁止とする。これは審判員も同様とする。※病気など特別な事情がある場合は事前申告とし、審判長と実行委員会で検討し認める場合がある。

第23条 実戦競技においては、選手係の指示に従って赤・白の判別ができる標識（帯等）をつけるものとする。

第24条 展開競技においては、主役は「主」、脇役は1～5の背番号を躰道衣の背面中央部に着けるものとする。表示は、20cm四方程度の白い布地に黒色文字とし、数字は算用数字表示とする。

第 25 条 躰道衣の上腕部外側または背中に団体等の表示やマークを付ける事は差し支えないものとする。

第 26 条 胴プロテクターは着用厳守

- 2 面プロテクターは、級位及び中学生以下は着用厳守・高校生以上の初段以上は任意。

## 第13章 競技の種目

第 27 条 競技種目は、実戦競技、法形競技、展開競技の 3 種目とし、実戦競技及び法形競技は、さらに個人戦と団体戦の 2 種目とする。

第 28 条 競技は原則として男女別に実施する。

- 2 大会の状況に応じて、男女混合による団体編成なども実施することができる。
- 3 前項の場合、一般実戦競技においては、男女が対戦してはならない。

第 29 条 発達段階等に応じて「運足八法競技」等、躰道の理念に応じた種目を実施することができる。

## 第14章 競技の進行

第 30 条 競技者として出場する個人または団体は、各自の出場を確認し、選手係の点呼または指示に応じなければならない。

- 2 前項の点呼時間に間に合わなかった場合又は指示に従わなかった場合は、棄権したものとみなす。

第 31 条 競技の開始及び終了は、以下の通り定める。

- ① 実戦競技は、選手が入場、お互いに礼を行い、下段構えで待機した後、主審の「勝負一本、始め」の合図で始まり、「それまで」と発する前の主審または副審の笛の吹き始めで終了とし、競技開始位置で判定を受けた後、退場するものとする。
- ② 法形競技は、選手が入場、正座で開始線にて待機した後、主審の長笛の合図で始まり、選手が法形を終えた後、主審の「判定をとります」と発した時点で終了とし、競技開始位置で判定を受けた後、退場するものとする。
- ③ 展開競技は、選手が入場、競技開始位置で待機した後、主審の短笛の合図で回れ右をし、主審の 2 回目の短笛の合図でもう一回回れ右をし、任意の方法で入場する。  
※回れ右をした際に開始選手は右手を上げ、自身が開始選手であることを示す。  
最後の脇役への極技後、後方場外ライン半畳前コート内で正座し、主審の「判定をとります」と発した時点で終了とし、競技開始位置で判定を受けた後、退場するものとする。

第 32 条 競技の進行は、すべて主審によって行われる。

## 第15章 勝敗の判定

第 33 条 各競技における個人戦、団体戦等の勝敗の判定は、本規程の判定基準に従って、主審により判定宣告する。

## 第 16 章 異議の申し立て

第 34 条 審判の判定に関する異議の申し立ては、原則として認められない。ただし、次の各号に定める判定が行われた場合、各団体の責任者から審判長に対して、異議の申し立てを行うことができる。

- ① 実戦競技において、判定内容の誤認による誤判定があった場合
- ② 団体実戦競技において、団体の勝敗を判定する際、勝者数や判定内容(「一本勝ち」、「優勢勝ち」、「引き分け」)の誤認による誤判定があった場合
- ③ 法形、展開競技において、表示点数の計算に誤認があった場合

## 第 17 章 場外の定義

第 35 条 剣道競技における場外は、体の一部が競技場外の地面に触れることである。

# 4 実戦競技

## 第 18 章 競技時間

第 36 条 実戦競技は、原則として 1 試合 2 分間とし決勝戦・三位決定戦のみ 3 分間とする。  
延長戦又は代表者による決定戦は原則として 1 分間とする。

- 2 1 にかかわらず、競技者の年齢、性別またはレベルによって変更することができる。

第 37 条 実戦競技の時間は、主審の競技開始の合図により計るものとし、主審あるいは副審がホイッスル等で試合を制止した時、計時係は時間を止め主審の合図で再開する。

## 第 19 章 競技開始・終了時の動作

第 38 条 競技開始・終了時は、各競技に定める所定の礼法によって行う。

- 2 開始、終了だけでなく競技中に主審から指示のあった場合は、それに従うこととする。

## 第 20 章 実戦競技における実技の判定及び注意基準

第 39 条 実戦競技では、運足・操体・制法・極技・原態の流れから「有効」「技有」「一本」を判断し、判断基準は、次の各号のとおり定め、「一本」を取った時点で勝利とする。

- ① 「一本」とは、躰道の突き・蹴り・当て・崩し・絡み・捕りなどの実技展開が、次の状態で行われていることを要する。

ア. 実技展開の法則である運足・操体・制法・極技・原態の過程を正確に実行していること。

イ. 旋・運・変・捻・転の実技展開が正確であること。

ウ. 基本的な正しい体軸が極技で保持されていること。

エ. 攻防に必要な間合いが的確に保持されていること。

オ. 起発一体・気技一体・攻防一体・陰陽一体の実技であること。

カ. 瞬間的な投げ技・逆技、捕り技で攻防の態勢にあること。

- ② 「技有」とは、「一本」に準ずる実技展開の状態であることを要する。

- ③ 「有効」とは、「技有」に準ずる実技展開の状態、及び限角ルールにおける優勢の状態にあることを要する。

2 「有効」2本で「技有」とし、「技有」2本で「一本」とする。

3 「はじめ！」や審判の合図で再開する場合（お互いが静止した状態からの動作）は審判の合図後 45 度以上の行為があってから技を出すこと。合図直後に直線的に動き技が極まっても無効とする。この無効行為は、2 度目からは注意対象となる。

第 40 条 競技時間切れの合図と同時に有効な技が施された場合は、有効な実技と判定することができる。

第 41 条 実戦における実技の有効判定部分は、首より下、帯以上の胴体及び肩部分のみとし、首、体から離れた腕及びその他の身体は有効部位として含まない。但し、「運体かけ崩し」、「変体足払い」、「捻体絡み」における脚部、展開競技における「捻体首絡み」は、有効な実技として認める。

第 42 条 競技者は、競技中に不適切な動作を行うことにより、審判の判断で「注意」を与えられる。

- 2 1 回目は「注意」、2 回目は「警告」、3 回目は「失格」となり、「失格」となった場合は相手に「一本」を与えると同様に一本負けとなる。度合いなどにより、一回目で警告や失格を与える場合がある。

- 3 注意、警告及び失格（以下、「注意」（等）とする。）の判定基準は、第 45 条・第 47 条・第 51 条に定める。

第 43 条 競技中に双方または一方の者が場外に出ると同時に施された技は、原則として無効とする。場外に出た選手には「場外注意」を与える。

- 2 有効技が決まった後、原態復帰時に場外へ出てしまった場合も無効とする。

- 3 前項に定めた極技に伴う場外は、注意等を取らない。但し、原態復帰ではなく技の勢いで場外へ出た場合は「場外注意」を与える。

第 44 条 制限時間内にどちらも「一本」が取れない場合は、次の各号に定める優先順位で勝者を決定する。

- ① 第 1 優先は、「技有」を取った者を勝利とする。

- ② 第 2 優先は、双方「技有」がある場合、「有効」を取っている方を勝者とする。

- ③ 第3優先は、双方「技有」及び「有効」を取っている場合、「注意」又は「警告」が無い方を勝者とする。
- ④ 第4優先は、双方「技有」及び「有効」を取り、双方とも「注意」がある場合、「警告」が無い方を勝者とする。
- ⑤ 双方「技有」、「有効」、「注意」又は「警告」が同数の場合は、審判の合議により、内容の優劣によって勝者を決定する。但し、団体実戦は、代表戦以外の試合の場合は引分とする。

## 第21章 禁止行為

第45条 競技者の競技中における実技展開および言動に関して、次の各号に定める行為を禁止とし、第51条に定める注意（場合によっては一発警告や失格）を与える。

- ① 故意に場外へ逃避する行為。
- ② 転倒した相手を侮り蹴る行為
- ③ 目及び金的への執拗な攻撃行為
- ④ 競技の回避及び時間を空費する行為
- ⑤ 組み手、タックル等、躰道の技以外の実技行為
- ⑥ 相手の人格を無視する行為
- ⑦ 空中交体攻防、直上落下攻防
- ⑧ 背面取りからの膝頭当て、相手が宙転から着地までの空中で狙った技、及び頭部又は頸部を目標とした技
- ⑨ 競技に必要なと認められないものはコート内に持ち込み禁止。

第46条 競技中、負傷のため競技の続行が不能のときは、審判団の合議により次の通り判定する。

- ① 負傷者の責任であるとき、他方「一本」勝ち。
- ② 相手の責任であるとき、負傷者の「一本」勝ち。
- ③ 負傷の原因が、相手いずれの責任とも認めがたいときは、負傷者の棄権とみなし、他方を勝者とし、「一本」勝と同等する。

## 第22章 膠着状態の場合

第47条 競技者が接近組み打ち等で実技展開が膠着状態になったときは、主審が競技を一時中断させ、その場または競技開始位置へ戻して競技を続行させる。必要に応じて、一方又は双方に注意を与える。

## 第23章 限角

## 限角設定についての解説

限角設定の目的は以下の通りである。

- 1、 極限状態からの脱出
- 2、 三次元空間を利用した華麗でダイナミックな動き
- 3、 武道（実技）としての作戦、戦略

### 第 48 条 限角の設定基準

- ① 試合開始から 20 秒ほどを目安とし、双方の動きが消極的な場合、限角設定をすることができる。

（理由）その後も双方極め手に欠ける恐れがある。

双方に限角設定できるだけの時間が残っている。

- ② 設定回数は、1 試合中で延長戦を含み、最高 1 回ずつを原則とする。当然設定機会は平等とする。
- ③ 但し選手がアピールした場合に限り、1 回以上設定してもよいが、限角のみで勝敗が決まるようなことの無いように審判員は試合をリードしていく。

### 第 49 条 限角ルール

「限角での競技」を設定された時は、審判より指示された選手が「限角側」に入り両者それぞれ 0 地点・5 地点で中段構えで構える。

#### 【設定された限角での対応】

- ① 内空側の選手は「限角側」の選手に 1 つの技（技の種類の制限はない）に限り攻撃してよい。技が極まった場合は、【有効】を与える。

審判員のホイッスルの合図で、内空側の選手が動き出してから限角側の選手は対応する。内空側・限角側共に、使用する運足には制限は無い。

※限角側の選手が角内に入った（限角から脱した）時点での攻撃は反則とする。

#### 【左右 0 地点への移動】（上記の「内空側」の攻撃から脱出した場合）

- ① 「限角側」の選手は、「内空側」の選手に対応し、左右何れかの限角へ「角内」を「運身」を使って移動する。（目標は 0 地点付近）
- ② 「限角側」の選手は三次元空間を利用し、「内空側」の選手を飛び越える（上下の交差をする）ことを目標とする。
- ③ 「内空側」の選手は、「限角側」の選手に対応し、平面における運身または下方からの連動連技を使って移動する。

その際、「限角側」の選手に対する「技」「接触」「進路妨害」は反則とする。

※反則と認められる行為があった場合は、審判員の裁定により「注意」「警告」「失格」とする。

#### 【移動した限角での攻防展開】

- ① 移動した限角、または0地点付近では、「限角側」選手の着地後から攻防を展開すること。

※ 選手の安全を守ることを目的とし、「限角側」選手の着地を妨げる様な攻撃は反則とする。

※ 反則行為と認められる行為があった場合は、審判員の裁定により「注意」「警告」「失格」となる。

#### 第50条 限角ルール of 判定

上記【設定された限角での対応】【左右0地点への移動】【移動した限角での攻防展開】の一連を総合的に判断し、優劣の判定を行う。

判定は、

- ① 「双方の選手の動き、又は攻防が止まってしまった直後」に主審・副審それぞれが流れを止めないようタイミングを見計らい、『有効』『無効』を判定する
- ② 双方の審判が、同じ選手を有効と認めた場合のみ、『有効』判定とする。
- ③ 限角へ移動した後の攻防展開における有効技の判定は、内空での競技と同等の判定を行う。
- ④ 限角設定時に何れかの選手が場外に出た場合は、「場外」として中央開始線にて「注意」を与える。
- ⑤ 設定された限角内で内空側の技が極まった場合は、限角設定地点（0.5地点）にて有効判定をし、内空・限角側の選手を入替えて、限角を行う。その際、再度内空側の技が極まった場合は、同様に判定した後、中央開始線にて続行指示をする。
- ⑥ このルールは、双方の選手の安全を守るため、反則行為を行った選手には必ず「注意」「警告」「失格」のいずれかを与える。

## 第24章 「注意」（等）の内容

第51条 実戦競技では、競技者が次の各号に該当した場合、注意を与える。

- ① 「場外」：場外に出た場合
- ② 「構え手操法」：構え手の操法が著しく悪い場合
- ③ 「運足操法」：運足の用い方が著しく悪い場合
- ④ 「全体の保持」：全体の保持が著しく悪い場合又は競技中構えを解いた場合
- ⑤ 「蹴り角度」：蹴り角度が低く(高く)、危険と思われる場合
- ⑥ 「蹴り引き」：蹴りの引きがなく、危険と思われる場合
- ⑦ 「限角対応」：所定の限角攻防が行われていない場合
- ⑧ 「目標」：突き・蹴り等の攻撃が顔面部や金的へ意識的に行われた場合
- ⑨ 「体操法」：体軸の変化が見られない技の場合
- ⑩ 「攻態」：捻技で技をかける前に相手を掴んだり、体軸の変化による攻撃が不十分な場合。
- ⑪ 「防態」：体軸の変化による防御が不十分な場合

⑫ 「禁止行為」：第 45 条の禁止行為の場合

- 2 前項に定める「目標注意」（等）の攻撃が行われた場合、防態不十分の際には、同時に「防態注意」（等）を取ることが出来る。

## 第 25 章 競技の中止及び棄権

第 52 条 競技中に怪我が発生した場合は、大会担当医務又は審判の判断により、当該選手又はチームの競技を中止することが出来る。とくに、脳震盪、またはその恐れがある場合は試合続行不可とし、後続のエントリー競技への出場も不可とする。

- 2 競技前又は競技中に競技者又は団体責任者等から申し出があった場合、棄権することができる。
- 3 競技を中止された選手は、大会担当医務又は審判により、それ以降の当該大会で競技することが危険であると判断された場合、各競技に出場することはできない。

実戦競技（団体）

## 第 26 章 構成

第 53 条 各チームの構成人員は、選手 5 名と競技監督 1 名によって構成し、背番号制によって競技する。

- 2 各チームの都合により選手が 5 名に満たない場合は、各大会要項によって 4 名以下でも出場することが出来る。
- 3 各選手は、次の通り背番号を定め、規定の技で実技が極まった場合、高い評価が与えられる。

- ① 1 番：旋技・運技
- ② 2 番：運技・変技
- ③ 3 番：変技・捻技
- ④ 4 番：捻技・転技
- ⑤ 5 番：転技・旋技

## 第 27 章 競技の進行

第 54 条 各チームの競技監督によって先攻、後攻を決め、交互に背番号の選手を出し合い個人戦の要領で競技する。

## 第 28 章 勝敗の判定

第 55 条 勝利数の多いチームを勝とするが、同数の場合は、一本勝ちの多いチームを勝とする。

- 2 両チームの勝内容が同じ場合は、優勢勝ちの内容を考慮して先ず「技有+有効」の数、次に「技有」の数、さらに「有効」の数の順に優先順位を定め、判定を行う。但し、注意・警告の数は対象にならない。

(下記例参考)

## 第29章 代表選

第 56 条 第 55 条の判定方法で勝敗を決することが出来ない場合は、両チームの代表者による決定戦を行う。その際は、順番通り後攻のチームから代表選手を告げる。代表者は本戦と同じ団体実戦の背番号で戦う。

第 57 条 代表者による決定戦で個人の決勝と同様に延長一回だけ、それでも第 55 条に定めた方法により判定が出来ない場合、実技内容による優劣をもって判定を行う。

男子 女子 団体実戦競技記録用紙

コート: A

日付: 2019-11-1

主審名: ○○○○ ランク( )

大会名: 43回全日本

記載者: 藤道一郎

副審名: ●●● ランク( )

赤(団体名: 剣道Aチーム)

1  
選手名: 背番号:  
注意 有効 技有 一本 最終判定  
○ ○ 優勢勝ち

2  
選手名: 背番号:  
注意 有効 技有 一本 最終判定  
○ ○ 優勢勝ち

3  
選手名: 背番号:  
注意 有効 技有 一本 最終判定  
○ 一本

4  
選手名: 背番号:  
注意 有効 技有 一本 最終判定  
○ ○ 引き分け

5  
選手名: 背番号:  
注意 有効 技有 一本 最終判定  
○ ○ ○ 引き分け

勝者獲得ポイント

|       |   |
|-------|---|
| 一本    | 1 |
| 技有+有効 | 1 |
| 技有    |   |
| 有効    |   |

代表決定戦

選手名: 背番号:  
注意 有効 技有 一本 最終判定

☆チームポイント 2

白(団体名: 剣道Bチーム)

選手名: 背番号:  
注意 有効 技有 一本 最終判定

選手名: 背番号:  
注意 有効 技有 一本 最終判定  
○ ○ 優勢勝ち

選手名: 背番号:  
注意 有効 技有 一本 最終判定  
○ ○ 一本

選手名: 背番号:  
注意 有効 技有 一本 最終判定  
○ ○ 一本

選手名: 背番号:  
注意 有効 技有 一本 最終判定  
○ ○ ○ 引き分け

勝者獲得ポイント

|       |   |
|-------|---|
| 一本    | 1 |
| 技有+有効 |   |
| 技有    | 1 |
| 有効    |   |

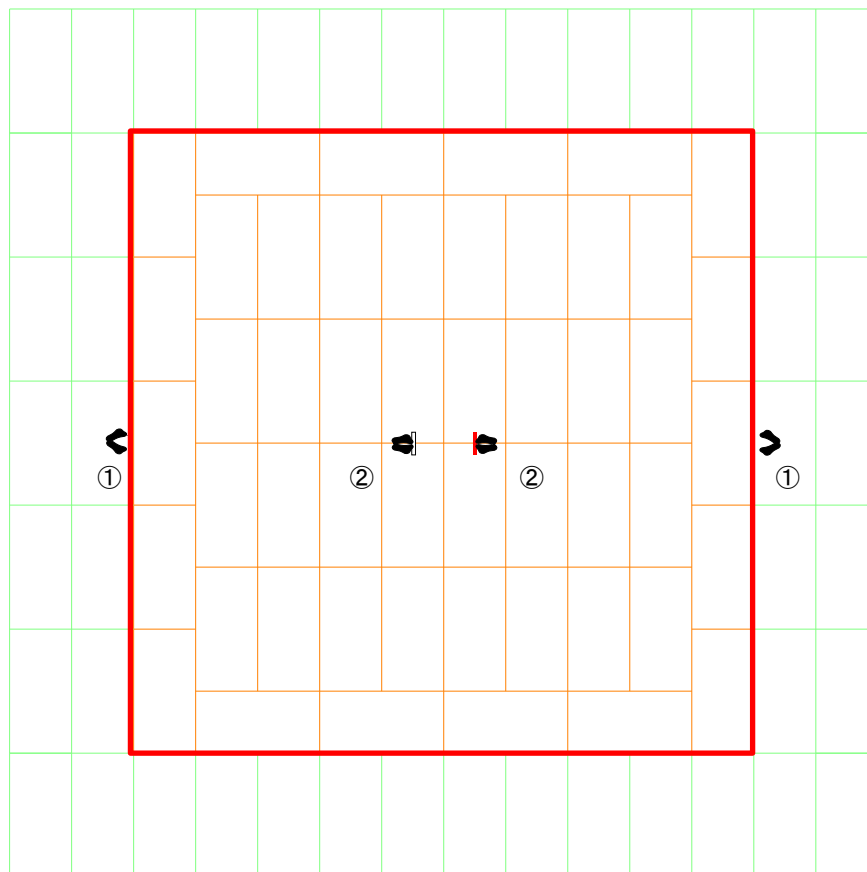
選手名: 背番号:  
注意 有効 技有 一本 最終判定

☆チームポイント 2

※勝者に赤丸を付けて下さい

## 個人実戦における礼法

- ① 係に選手名を呼ばれたら大きな声で返事をし、  
開始線前のコートに入る前に無言で結び立ちで立礼  
(厳格な気持ちで礼をする)



- ② 開始線で閉足立ち  
正座・座礼「お願いします」・下段構え（試合開始）  
※閉足立ち～正座～座礼～下段構えまで  
相手から目を離さないこと。相手と座礼を合わせること。
- ③ 正座（試合終了）  
判定後、座礼「ありがとうございました」  
閉足立ち・お互いに握手・回れ右、
- ④ ①の位置で回れ右後競技場は無言で結び立ちで立礼

◎選手は④まで終了しない限り、勝敗に対して感情を表さないこと

## 団体実戦における礼法

◎競技開始前には、競技監督側より旋、運、変、捻、転の順で

並ぶこと(場外より半畳空ける。正座または安座で足の投げ出し、立膝は行わない。

3 番の選手が中央で、半畳間隔で並ぶこと)

◎円陣を組む場合は競技開始前で行う。

◎係が、正面に対して礼、審判に対して礼「お願いします」、

お互いに礼「お願いします」を大きな声で行うこと。

→競技監督の握手、じゃんけん、先攻・後攻決定

※選手は、監督が戻るまで結び立ちで待機し、その後正座や安座して控える。

① 競技監督に指名された選手は開始線前のコートに入る前に

無言で結び立ちで立礼(厳格な気持ちで礼をする)

② 開始線で閉足立ち

正座・座礼「お願いします」・下段構え(試合開始)

※閉足立ち～正座～座礼～下段構えまで

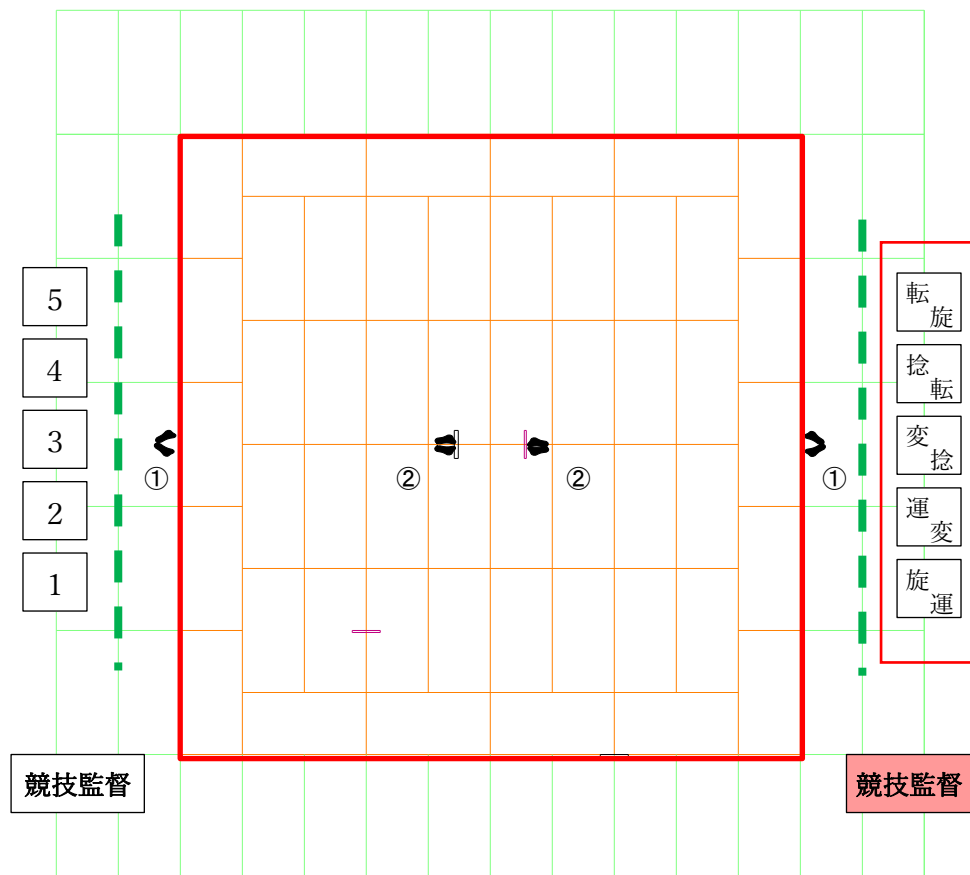
相手から目を離さないこと。相手と座礼を合わせること。

③ 正座(試合終了)

判定後、座礼「ありがとうございました」

閉足立ち・お互いに握手・回れ右、

④ ①のところで回れ右後無言で結び立ちで立礼



◎選手は④まで終了しない限り、勝敗に対して感情は出さないこと

◎競技終了して、審判判定後、係が、正面に対して礼、

審判に対して礼「ありがとうございました」、お互いに礼

「ありがとうございました」を大きな声で行うこと。

◎競技が終わるまで、選手同士は握手程度とすること。

◎競技中の審判への判定不服等を言葉にすることは禁止

◎競技監督のみ、判定後の審判ミス(赤白間違い、勝敗内容間違い等)は異議申し立て  
できる(選手は不可)

## 5 法形競技

### 第30章 競技の方法

第58条 法形競技（個人）の方法は、次の各号のとおり定める。

- ① 個人が大会の競技要項等で定めている指定法形を行い、勝ち抜き法（トーナメント）で競技する。自由選択制の場合はこの限りではない。
- ② 競技の判定は、第60条に定める法形の十大要素を基準として行う。
- ③ 勝敗は、旗表示法あるいは点数表示法のいずれかで表示し決定する。
- ④ 旗表示法による判定は、3名の審判員の赤白の旗の数によって決定する。
- ⑤ 点数表示法による判定は、3名の審判員の合計点数によって決定する。両者同点数の場合は、主審の点数の高い方を勝とする。但し、主審の点数が同点の場合は、審判員の合議により決する。

第59条 法形競技（団体）の方法は、次の各号のとおり定める。

- ① 各チームの構成人員は5名とし、演技の隊形、方法及び演出は任意とする。但し、大会要項により、4名以下で競技することも出来る。
- ② 各チームが大会の競技要項等で定められている法形を個別に演技し、点数表示法で競技する。
- ③ 競技の判定は、第31章により行う。
- ④ 勝敗は、3名の審判員の合計得点によって決定し、複数チームが同点数の場合は、主審の点数の高い方を勝とする。但し、主審の点数が同点の場合は、審判員の合議により決する。
- ⑤ 法形競技（団体）は、競技中に選手が場外に出た場合、各選手場外1回につき1点減点する。

### 第31章 法形競技における判定上の基準

第60条 法形競技は、「縣、待、表裏」の理解度、法形に必要な一元的な構成・相対的な攻防・実戦的な当用・難易度の高低・創造的な実技を表現しているかを観点とし、次の法形十大要素を基準として行う。

- |         |          |
|---------|----------|
| 1 用意と起心 | 6 気合と威力  |
| 2 体軸と整体 | 7 着眼と目標  |
| 3 攻防と陰陽 | 8 呼吸と勢法  |
| 4 緩急と強弱 | 9 運足と運身  |
| 5 伸縮と剛柔 | 10 残心と解体 |

上記を基準として、基礎動作及び動功五戒による基本技法を判定する。

## 判定上の加減点項目

| 加点項目(難易度) |            | 減点項目   |          |
|-----------|------------|--------|----------|
| 捻宙転       | +0.8 点まで   | やり直し   | -3 点     |
| (捻宙転左右)   | (+1.0 点まで) | 中断     | -2 点     |
| 側宙転       | +0.5 点まで   | 誤順誤方誤技 | -1 点まで   |
| 後前宙転      | +0.4 点まで   | 場外(団法) | -1 点     |
| 片手腕前後転    | +0.3 点まで   | 左右誤り   | -0.5 点まで |
| 腕前後転      | +0.2 点まで   | 片手つき   | -0.5 点まで |
| 片手側転      | +0.1 点まで   | 基動点/線  | -0.5 点まで |
| 前後側転      | + - 0 点    | ふらつき   | -0.3 点まで |

第 61 条 法形競技（団体）は、前条の内容に加え、団体としての調和、迫力、表現によって判定する。

第 62 条 判定は、絶対的評価による加減点法で計算し、相対的評価によって行う。

# 団体法形競技採点表

団体名( )

審判員( )

A

|        | 減点の内容                   | 減点の基準     | チェック欄 | 計 |
|--------|-------------------------|-----------|-------|---|
| 減<br>点 | 調和の乱れ                   | 1回毎に－0. 1 |       |   |
|        | 基本技の正確性<br>(構え・運足・動功五戒) | 1回毎に－0. 1 |       |   |
|        | ふらつき・誤順・誤方              | 1回毎に－0. 3 |       |   |
| A 減点 計 |                         |           |       | 点 |

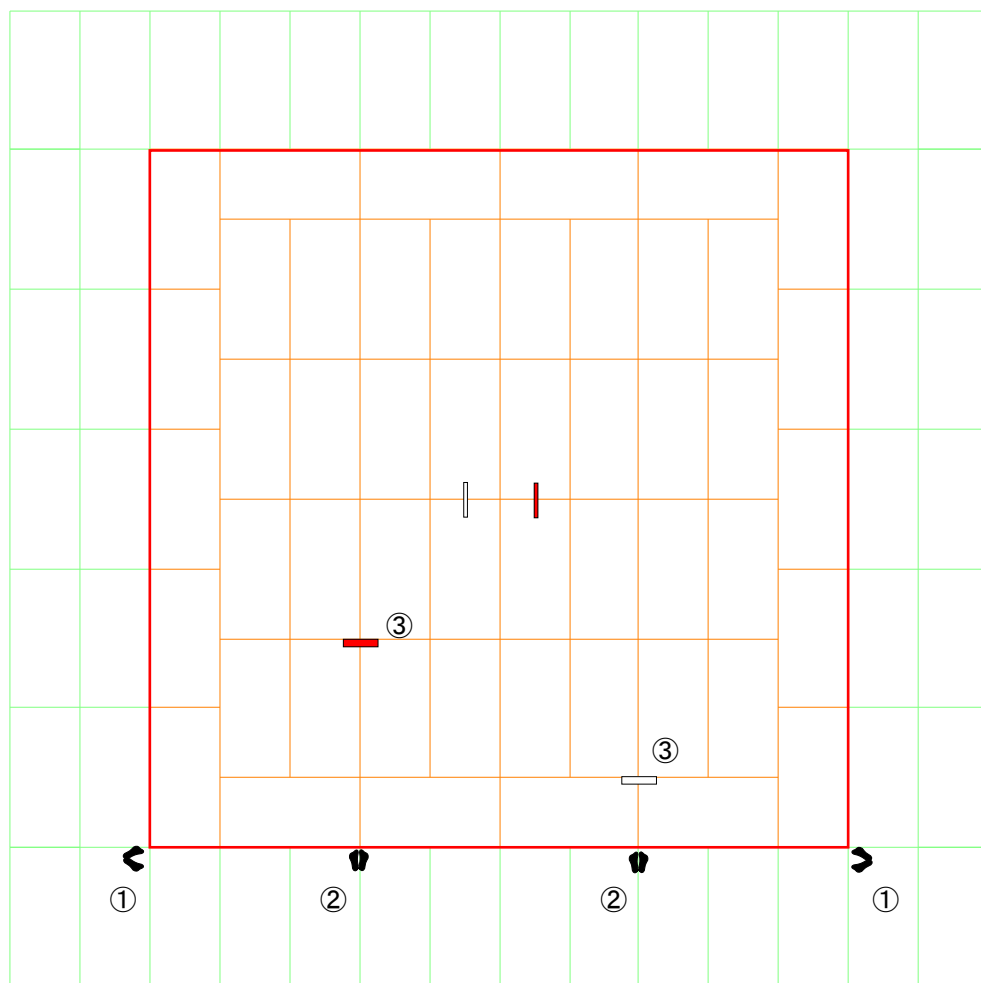
B

|                            |                                          |                                                                         |  |   |
|----------------------------|------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------|--|---|
| 全<br>体<br>の<br>完<br>成<br>度 | 緩急 ・強弱 ・呼吸<br><br>気合 ・着眼<br><br>創造性 ・芸術性 | Aランク=9. 0～8. 6<br>(9. 2まで可)<br><br>Bランク=8. 5～8. 1<br><br>Cランク=8. 0～7. 5 |  |   |
| 難<br>度<br>の<br>加<br>点      | 片手側転                                     | ～＋0. 1まで                                                                |  |   |
|                            | 腕前後転                                     | ～＋0. 2まで                                                                |  |   |
|                            | 片手腕前後転                                   | ～＋0. 3まで                                                                |  |   |
|                            | 前後宙転                                     | ～＋0. 4まで                                                                |  |   |
|                            | 側宙転                                      | ～＋0. 5まで                                                                |  |   |
|                            | 捻り各宙転                                    | ～＋0. 8まで<br>(左右 ～＋1. 0まで)                                               |  |   |
| B 得点 計                     |                                          |                                                                         |  | 点 |

|                 |   |
|-----------------|---|
| 合 計 得 点 ( B－A ) | 点 |
|-----------------|---|

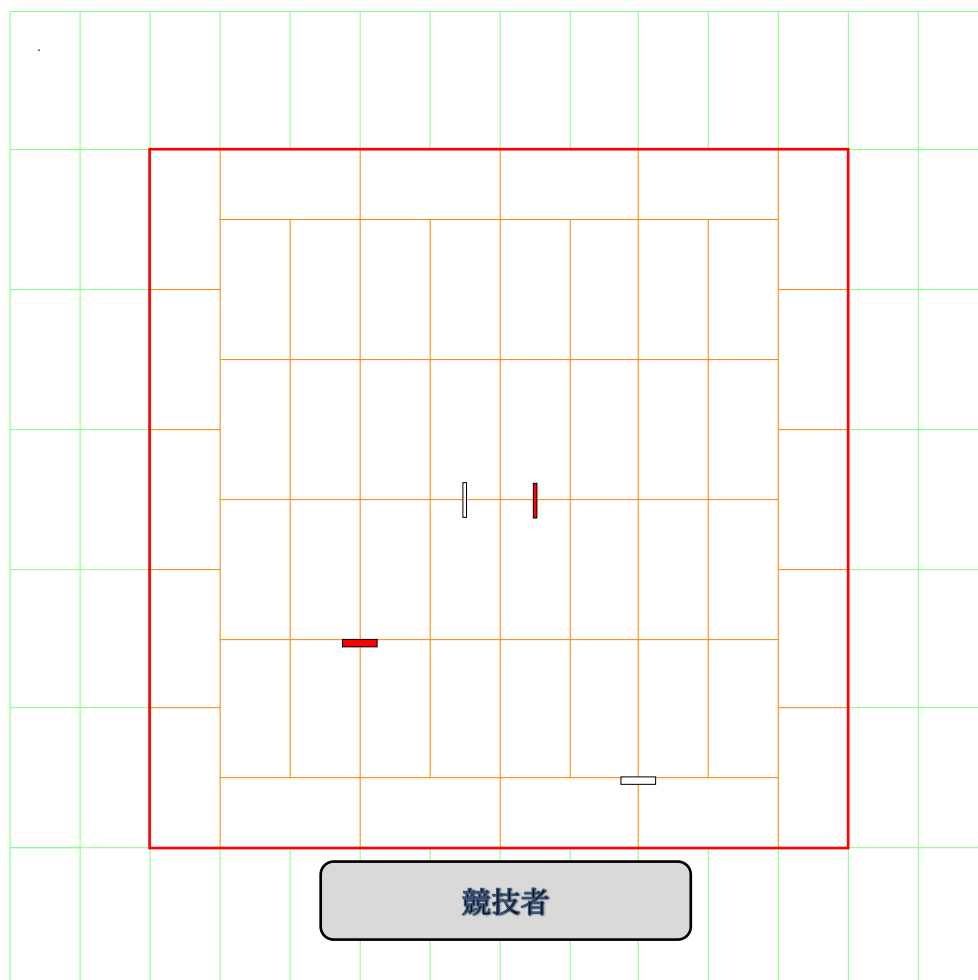
## 個人法形における礼法

- ① 係に選手名を呼ばれたら大きな声で返事をし、  
コートの両端でお互いに結び立ちで立礼（互いに）「お願いします」
  - ② 開始線前のコートに入る前に無言で結び立ちで正面に立礼  
（厳格な気持ちで礼をする）
  - ③ 開始線で閉足立ち・正座（試合開始）
  - ④ 正座（試合終了）・閉足立ち・回れ右
  - ⑤ ②の位置で回れ右後、無言で結び立ちで立礼
  - ⑥ お互いに握手「ありがとうございました」・回れ右
  - ⑦ ①の位置で、次選手に邪魔にならないように  
回れ右後お互いに結び立ちで立礼  
（互いに「ありがとうございました」）
- ◎選手は⑦まで終了しない限り、勝敗に対して感情を表さないこと



## 団体法形における礼法

- ① 係に団体名を呼ばれたら大きな声で返事をし、  
コート端に並び、コートに入る前に代表者が礼の合図をし、  
結び立ちで立礼（※）（厳格な気持ちで礼をする）
  - ② 独自の開始線で閉足立ちから正座（試合開始）
  - ③ （試合終了）  
閉足立ち後に回れ右
  - ④ 畳端のところで回れ右をし、正面に結び立ちで立礼（※）
- ◎選手は④まで終了しない限り、点数、勝敗に対して感情を表さないこと
- ※印は、無言または「お願いします」  
「ありがとうございました」の声掛けは、どちらでも良いとする



## 6 展開競技

### ルール説明

展開競技とは、1 チーム 6 名（1 名の主役と 5 名の脇役）を設定して行う約束相対形式の競技で、平面と空間を有効に使い、運足、運身を使用、また実技創作し、競技展開する。その為、以下のルールによって競技する。

- 主役は、25～30 秒以内に脇役全員を剣道の実技で極めて倒す。
- 脇役はそれぞれ、旋（背番号 1 番）・運（背番号 2 番）・変（背番号 3 番）・捻（背番号 4 番）・転（背番号 5 番）の操体各技を主体にした技を展開する。主役に極められる際には必ず決められた操体の技を出さなければならず、また倒されるまでに最低 2 回は決められた自分の操体の技を出さなければならない。出さない場合は減点となる。
- 競技時間が 25 秒を下回った場合、および 30 秒を超えた場合、その秒数に基づき、減点される（下記、減点表参考）。
- 審判は脇役 5 名に該当する 5 人の審判が付き、全体の中で脇役の持ち技を中心に審判する。主審は主役を中心に全体を審判する。その他に、場外確認の線審 2 名および競技時間計測する審判 1 名を配置し、合計 9 人の審判とする。
- 場外による減点は、個人の選手が 1 回につきマイナス 1 点とする。
- 開始選手より先に他の選手が動いた場合は減点（-1.0）とする。

## 第 32 章 競技時間

第 63 条 展開競技の時間計測に関わる選手の設定、競技開始前の規定、競技時間の測定は下記の通りとする。

### 【計測に関わる選手の設定】

展開競技の時間の測定はチーム内において計測開始に関わる選手を設定し、その選手を計測開始の対象とする。この選手は以下「開始選手」とする。

開始選手は競技開始時に一番先に動く選手とし、主役・脇役問わず設定可能とする。

### 【競技開始前の規定】

#### [整列時]

選手はコート外に整列し、主審の合図により右回りで体を反転させ、背番号を各審判員へ表示する。その際に開始選手は右手を上げ、自身が開始選手であることを審判員と役員に伝えるようにする。二度目の主審の合図で最初の整列時に戻ることとする。

#### [入場～競技（計測）開始まで]

- ・展開競技者は計測開始前に、全ての人員が競技コート内に入ることとする。
  - ・入場時の動作は構え・運足・運身を含め自由とする。
  - ・チームで競技開始所定位置を定め、その場所において全員が構えて静止する。
- ※静止時間は全員が同時に 3 秒～5 秒間を目安として構えて静止、明らかに全体が止まっている状態を作ることとする。
- ※構え：上段・中段・下段は自由とする。

・一度競技コートに入場した後のコート外への場外は減点対象（場外）となる。  
 ※場外減点の対象は、コート入場後、主役は最終極技後の原態復帰まで。脇役は最終所定実技を施し、主役に極技を施されるまでとする。（極技が不十分であっても同様とする。）  
 但し、開始時の審判の合図による回れ右によるコートへの入場は減点対象とはしない。

【計測開始】

・競技者全員が競技場内で構え、上記の通り静止した後、開始選手が動き始めた時点から計測開始。  
 ※動き始めとは「構えを変える」「操体」「着眼」「ふらつき」など動きが生じた事を示す。

【計測終了】

・主役が最後の脇役へ極技を施し、原態復帰を行った時点までとする。

【計測判定】

・計測は、専門の計測審判員を配置すると同時に、補助として運営の計時係1名を置き、双方の計測結果を確認して判定する。

展開競技減点表

|           |            |            |            |            |            |            |            |            |            |            |            |
|-----------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|
| 時間<br>[秒] | 22.50<br>~ | 23.00<br>~ | 23.50<br>~ | 24.00<br>~ | 24.50<br>~ | 25.00<br>~ | 30.01<br>~ | 30.51<br>~ | 31.01<br>~ | 31.51<br>~ | 32.01<br>~ |
|           | 22.99      | 23.49      | 23.99      | 24.49      | 24.99      | 30.00      | 30.50      | 31.00      | 31.50      | 32.00      | 32.50      |
| 減点        | -2.5       | -2.0       | -1.5       | -1.0       | -0.5       | 0          | -0.5       | -1.0       | -1.5       | -2.0       | -2.5       |

※ 22.49 秒以下及び 32.51 秒以上の場合も 0.50 秒に付き 0.5 点が減点される。

## 第33章 採点

第64条 審判員は下記のルールに基づき採点を行う。

採点は、主審が20点満点、各副審がそれぞれ10点満点、合計70点満点で行われる。

1. 場外による減点は、主役脇役共に1回につきマイナス1点である。

第65条 展開競技の判定は、実技の内容、効果、間合、調和を基準として次の内容で行う。

1. 基本技の正確性（主役・脇役）＝構え、運足、運身、動功五戒、効果等
2. 持ち技の施行回数（脇役）＝2回以上、間合、目標、効果、技の種類等
3. 最終所定技（脇役）＝間合、目標、効果

4. 極技の正確性（主役）＝間合、目標、態勢、原態、技の種類等
5. 極技の無効・準無効（主役）＝極技の威力、効果、原態
6. 総合的評価（脇役）＝全体構成の合理性、体育性、効果性、多角性、創造性、芸術性（多面・空間・求心・遠心・波状・同時攻防）等
7. 総合的評価（主役）＝全体構成の合理性、体育性、効果性、多角性、創造性、芸術性等

第 66 条 判定は、主審による総合的な評価を 20 点満点とし、副審による脇役の評価を 10 点満点とし、基準及び場外、時間の過不足を基に適宜加減点して総合得点とする。

# 展 開 競 技 採 点 表 (主審用)

団体名 ( )

審判員 ( )

| A=基本技・極技の評価点 10点                                       |           |       |     |
|--------------------------------------------------------|-----------|-------|-----|
| 減点の内容                                                  | 減点の基準     | チェック欄 | 減 点 |
| 基本技の正確性<br>(構え・運足・動功五戒)                                | 1回毎に－0. 2 |       |     |
| 極技の正確性<br>(間合・態勢・威力・角度・目標・原態等)<br><b>無 効</b> (極めがない場合) | 1回毎に－1. 0 |       |     |
| <b>準無効</b> (極めが不十分な場合)                                 | 1回毎に－0. 5 |       |     |
| 減 点 計                                                  |           |       | 点   |
| A 得 点 (10－ ) =                                         |           |       | 点   |

| B=総合的評価点 10点                                                    |                |  |       |
|-----------------------------------------------------------------|----------------|--|-------|
| 合理性・体育性・<br>効果性・多角性・<br>創造性・芸術性<br>(多面・空間・求心・遠心・上下左右・<br>極技の種類) | A ランク＝10.0～9.0 |  | B の得点 |
|                                                                 | B ランク＝ 8.9～8.0 |  | 点     |
|                                                                 | C ランク＝ 7.9～7.0 |  |       |

|                 |   |
|-----------------|---|
| 合 計 得 点 (A+B) = | 点 |
|-----------------|---|

# 展 開 競 技 採 点 表 (副審用) 番号: \_\_\_\_\_

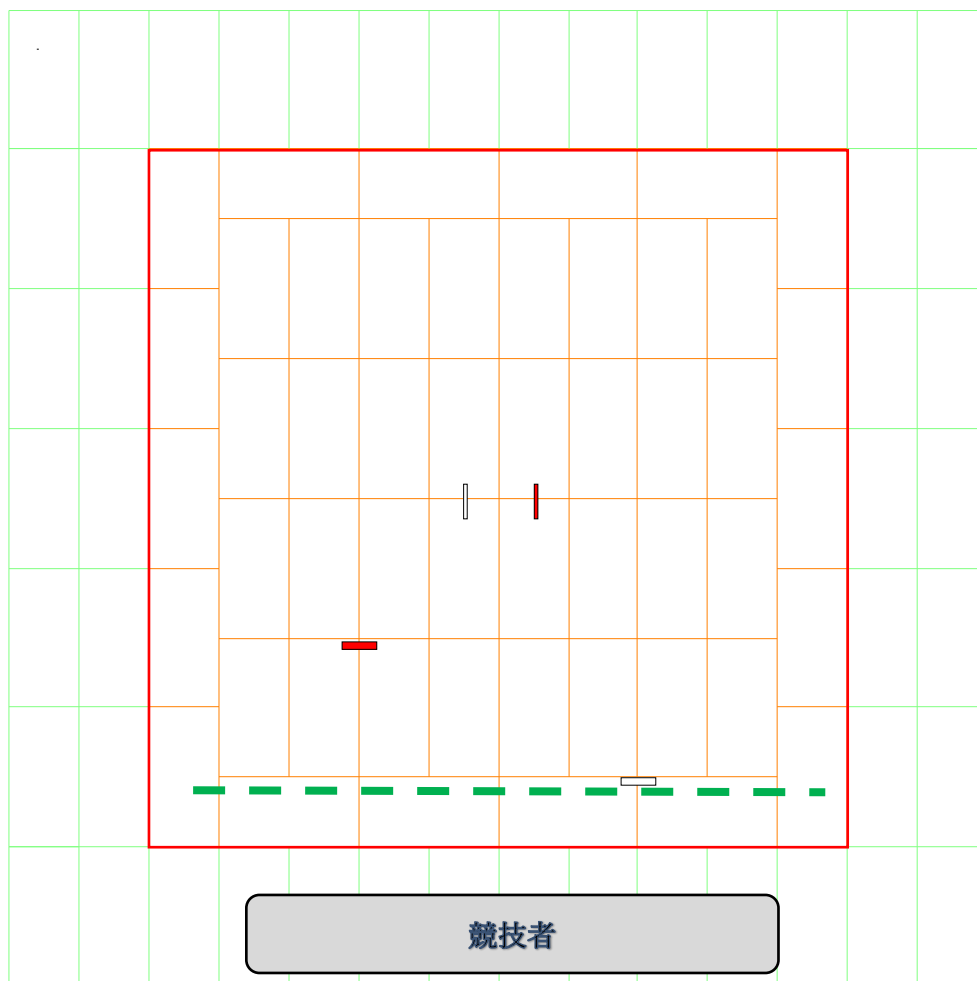
団体名 ( )

審判員 ( )

| A=基本技・持ち技の評価点                                                   |                                  |       |       |
|-----------------------------------------------------------------|----------------------------------|-------|-------|
| 減点の内容                                                           | 減点の基準                            | チェック欄 | 減 点   |
| 基本技の正確性<br>(構え・運足・運身・動功五戒など)                                    | 1回毎に－0. 1                        |       |       |
| 持ち技の施行回数<br>(2回以上・間合・効果・種類)                                     | －0. 5～－1. 0                      |       |       |
| 最終所定実技<br>(間合・効果)                                               | －0. 5～－1. 0                      |       |       |
| A 減 点 計                                                         |                                  |       | 点     |
| B=総合的評価点 10点                                                    |                                  |       |       |
| 合理性・体育性・<br>効果性・多角性・<br>創造性・芸術性<br>(多面・空間・求心・遠心・上下左右・<br>極技の種類) | A ランク＝10.0～9.0                   |       | B の得点 |
|                                                                 | B ランク＝ 8.9～8.0<br>C ランク＝ 7.9～7.0 |       | 点     |
| 合 計 得 点(B－A) =                                                  |                                  |       | 点     |

## 展開競技における礼法

- ① 係に団体名を呼ばれたら大きな声で返事をし、  
コート端に並び、コートに入る前に無言で結び立ちで立礼  
主審の合図で、回れ右で背番号を見せ、開始選手は右手を上げる  
再度主審の合図で正面に向く  
各自の開始位置で全員が構えて静止、開始選手の動き出しで（試合開始）



- ② 終了後、後方場外ライン半畳前コート内で、正座  
判定後、閉足立ち  
③ 回れ右で場外へ移動、回れ右をし、無言で結び立ちで立礼

◎選手は③まで終了しない限り、点数、  
勝敗に対して感情を表さないこと



**Japan Taïdo Association**