

剣道競技の見方

剣道について基本的な考え方

剣道は長い歴史の中で受け継がれて育てられてきた伝統ある武道である。

剣道の精神は、「武士の日常心がけるべき法」として受け継がれてきたが、今も「己を生かし、人を生かす」ための心身の鍛錬の基本として、現代人の心の中に培われている。

全日本剣道連盟は、剣道の理念を「剣の理法の修練による人間形成の道である。」と定義し、伝統的武道精神の根源にかかわるものとして表明したが、これは今日の社会情勢の中にあっても強く要請される場所である。

剣道試合の概要

剣道具をつけた二人の試合者が、定められた広さの試合場内で相対して、長さや重さの定められた「竹刀」を用いて、面、小手、胴の各部を打ち、また、突き部（のど部）を突くことによって勝敗を競う競技である。

国スポの出場チームと選手構成

剣道競技は、第52回大会（平成9年大阪）より、成年男子と、それまでの成年2部に代わる成年女子、および少年男子、少年女子の4種別で実施されることになった。

成年男子は、47都道府県全部が出場する。選手編成は、先鋒が18歳以上25歳未満、次鋒が25歳以上35歳未満、中堅が35歳以上45歳未満、副将が45歳以上55歳未満、大将が55歳以上の5名である。

成年女子は、各ブロック予選を勝ち抜いてきた16の都道府県で行われる。先鋒が18歳以上30歳未満、中堅が30歳以上40歳未満、大将が40歳以上の3名である。

少年男子および少年女子は、それぞれ各ブロック予選を勝ち抜いてきた16の都道府県が出場する。選手編成は、男女とも15歳以上18歳までの5名である。

試合場

一辺が9メートルないし11メートルの正方形または長方形とする。

試合時間

国スポでは、成年男子および成年女子は5分間、少年男子および少年女子は4分間とし、この時間内に勝負が決まらなかった場合、引き分けとする。

有効打突

充実した氣勢、適正な姿勢をもって、竹刀の物打を中心とした刃部（打突部）で、面部、小手部、胴部、突部の打突部位を刃筋正しく打突し、残心あるものを有効打突とする。

有効打突の決定

2名以上の審判員が有効打突の表示として旗をあげたとき、または1名が有効打突の表示をし、他の審判員が棄権の表示として両旗を前下で交差させ停止したとき。

試合の勝敗

3本勝負が原則で、試合時間内に2本先取した者が勝ちになる。ただし、一方が1本先取し、そのまま試合時間が終了した場合、この者を勝ちとする。試合時間内に勝敗が決まらなかった場合は引き分けとする。

チームの勝敗は、勝者数が多いチームが勝ちとなり、勝者数が同数の場合は、取得本数が多いチームが勝ちとなる。勝者数、取得本数が同数の場合は、代表者戦（1本勝負）により勝敗を決定する。

禁止行為

次の行為を犯した試合者は負けとなる。

1. 薬物を使用もしくは所持し、または禁止方法を実施すること。
2. 審判員または相手に対し、非礼な言動をすること。
3. 定められた以外の用具（不正用具）を使用する。

次の行為をした場合は反則となる。反則を2回犯すと相手に1本が与えられる。

1. 相手に足を掛けまたは払う。
2. 相手を不当に場外に出す。
3. 試合中に場外に出る。場外は次のとおりである。
 - (1) 片足が、完全に境界線外に出た場合。
 - (2) 倒れたときに、身体の一部が境界線外に出た場合。
 - (3) 境界線外において、身体の一部または竹刀で身体を支えた場合。
4. 自己の竹刀を落とす。
5. 不当な中止要請をする。
6. その他、剣道試合・審判規則に反する次の行為などをする。
 - (1) 相手に手を掛けまたは抱えこむ。
 - (2) 相手の竹刀を握るまたは自分の竹刀の刃部を握る。
 - (3) 相手の竹刀を抱える。
 - (4) 相手の肩に故意に竹刀をかける。
 - (5) 倒れたとき、相手の攻撃に対応することなく、うつ伏せなどになる。
 - (6) 故意に時間の空費をする。
 - (7) 不当なつば（鏝）競り合いおよび打突をする。