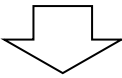


＜高校剣道一鰐競り合い改善＞概要版

背景⇒ ◎試合時間の大半が鰐競り合いに費やされている。
◎不当な鰐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⇒ 正しい鰐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⇒
・正しい鰐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鰐競り合いを解消する→申し合わせ事項とする
⇨
・審判によって厳守させる
・指導によって徹底させる



- 1 不当な鰐競り合いを厳密に見極め判断する。
①正しい鰐競り合いをする努力が見られるか否か。
②鰐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(鰐競り合い)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＞

- ・鰐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
- ・相手が鰐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
- ・鰐競り合いから技が出れば、鰐競り合いの解消とする
- ・技が出た直後再度鰐競り合いになる⇒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、ただくっついて鰐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
- ・鰐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）

＜深く分かれ鰐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
- ・鰐競り合い解消直後、すぐ近間に入ることや鰐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鰐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。
- ・間合いを切って鰐競り合いを解消した直後、すぐ近間に入る、又は鰐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。