

警察剣道試合及び審判要領の制定について（通達）

制定 平成17.9.9 例規教第28号

京都府警察本部長から各部長、各参事官、首席監察官、各所属長あて

警察剣道試合及び審判規則の改正について（平成16.7.21：警察庁丙人発第276号）の警察庁長官官房長通知に基づき、みだしの要領を下記のように定め、平成17年9月9日から実施することとしたから、誤りのないようにされたい。

なお、警察剣道試合及び審判要領の制定について（平成10.2.9：10京教第81号）の例規通達は、廃止する。

記

警察剣道試合及び審判要領

1 目的

この要領は、警察において行う剣道の試合及び審判に関し、必要な事項を定めることを目的とする。

2 試合場の基準

(1) 試合場は、次に定めるところによるほか、試合場略図（別表第1）によるものとする。

ア 試合場は、原則として板張りとする。

イ 試合場は、一辺の長さが9メートルから11メートルまでの正方形又は長方形とする。

ウ 試合場の外側に、原則として1.5メートル以上の余地を設ける。

エ 試合場において表示する各線は、幅5センチメートルから10センチメートルまでとし、白色を原則とする。

(2) 2以上の試合場を隣接して設ける必要があるときは、危険のない限度で、それぞれの試合場外を併用するようにして設けることができる。

3 服装

試合者は、剣道着及び袴^{はかま}を着用しなければならない。

4 剣道具

剣道具は、面、小手、胴及び垂とし、その構造及び名称は、剣道具略図（別表第2）のとおりとする。

5 用具

(1) 用具は、竹刀とし、その構造及び各部の名称は、竹刀の構造及び名称略図（別表第3）のとおりとする。

(2) 竹刀は、次の表に定める基準に該当するものとする。

区 分		長 さ	重 さ（ ^{つば} 鍔を除く。）	太 さ	
1本の竹刀を使用 する場合	男性	120cm以下	510g以上	26mm以上	
	女性	120cm以下	440g以上	25mm以上	
2本の竹刀を 使用する場合	1本	男性	114cm以下	440g以上	25mm以上
		女性	114cm以下	400g以上	24mm以上
	他の 1本	男性	62cm以下	280～300g	24mm以上
		女性	62cm以下	250～280g	24mm以上

(3) 鐔^{つば}は、皮革又は化学製品の円形のものとする。その大きさは直径9センチメートル以下とし、竹刀に固定する。

6 打突部

竹刀の打突部は、物打を中心とした刃部（弦の反対側）とする。

7 打突部位

竹刀の打突部位は、次に掲げる部位に限るものとする（打突部位略図（別表第4）参照）。

(1) 面 部 正面、右面及び左面

(2) 小手部 右小手及び左小手

(3) 胴 部 右胴及び左胴

(4) 突 部 突き垂

8 有効打突

(1) 有効打突は、充実した氣勢と適正な姿勢をもって、竹刀の打突部で打突部位を刃筋正しく打突し、かつ、残心あるものとする。

(2) 次のいずれかに該当する正確な打突も有効打突とする。

ア 竹刀を落とし、又は倒れた試合者に、直ちに加えた打突

イ 場外に出ると同時に加えた打突

ウ 試合時間終了の合図と同時に加えた打突

(3) 次のいずれかに該当するときは、有効打突としない。

ア 有効打突が、両者同時にあった場合（相打ち）

イ 被打突者の剣先が相手の上体前面に付いて、その氣勢及び姿勢が充実していると判断した場合

9 試合の開始及び終了

試合の開始及び終了は、主審の宣告で行う。

10 試合時間

(1) 試合時間は、5分（延長戦にあつては3分）を基準とし、主審の「始め」の宣告から時計係の「終了」の合図までの間とする。ただし、主審が有効打突の宣告をし、又は審判員が試合を中止させた場合における試合の再開までに要した時間は、試合時間に含まない。

(2) 試合時間については、前記10の(1)にかかわらず、時間無制限により実施することができる。

11 勝敗の決定

(1) 試合は、原則として3本勝負とし、試合時間内に2本先取した試合者を「勝ち」とする。ただし、試合時間内に一方だけが1本を取得した場合は、その試合者を「勝ち」とする。

(2) 試合時間内に勝敗が決まらない場合は、あらかじめ別に定めるところにより、延長戦、判定若しくは抽選により試合の勝敗を決め、又は引き分けとすることができる。この場合において、判定又は抽選により勝敗を決したときは、勝者に1本を与える。

(3) 判定により勝敗を決めるときは、技能の優劣を優先し、次いで試合態度の良否によるものとする。

(4) 前記11の(3)の技能の優劣及び試合態度の良否の判定は、次のいずれかによるものとする。

ア 技能の優劣は、有効打突に近い打突を優位とする。

イ 試合態度の良否は、姿勢及び動作において勝っている試合者を優位とする。

12 不戦勝ち及び棄権勝ち

(1) 試合者の一方が試合の開始前に棄権したときは、他の試合者を「不戦勝ち」とする。

(2) 試合者の一方が試合を行うことができるにもかかわらず、試合の継続を拒み、又は試合を棄権したときは、他の試合者を「棄権勝ち」とする。

(3) 前記12の(1)又は(2)により「勝ち」となった試合者は、2本勝ち(延長戦にあつては1本勝ち)とする。同(2)の場合において、「負け」となった試合者の取得した本数は、有効とする。

(4) 前記12の(1)又は(2)により「負け」となった試合者は、その後の試合に出場できない。

13 負傷等の場合の処置

(1) 主審及び副審は、試合中、試合者に負傷その他の事故があつた場合は、合議(合議の方法は、試合を中止し、試合場の中央で行う。以下同じ。)によって試合を継続するかどうかを決定する。この場合において、負傷等の処置に要する時間は、5分以内とする。

(2) 主審及び副審は、試合の継続を不可能と認めるときは、合議によって次により処置する。

ア 負傷の原因が試合者の一方の責任によると認められるときは、その試合者を「負け」とする。

イ 負傷の原因が試合者のいずれの責任とも認められないときは、試合不可能となった試合者を「負け」とする。

ウ 負傷以外の事故があつたため、試合の継続を不可能と認めるときは、試合不可能となった試合者を「負け」とする。

(3) 主審及び副審は、前記13の(2)により「負け」とした試合者のその後の試合出場について、合議の上、認めることができる。ただし、前記13の(2)のアにより「負け」とされた試合者は、その後の試合に出場できない。

(4) 前記13の(2)により「勝ち」となった試合者は、2本勝ちとし、延長戦にあつては、1本を与える。この場合において、「負け」となった試合者の取得した本数は、前記13の(2)のアによるときを除き、有効とする。

14 団体試合

(1) 団体試合は、あらかじめ別に定めるところにより、個人試合を行い、勝者数法又は勝ち抜き法により、団体試合の勝敗を決める。

(2) 前記14の(1)の勝者数法及び勝ち抜き法の意義は、次に掲げるとおりとする。

ア 勝者数法 個人試合の勝者の数の多少により団体試合の勝敗を決める方法をいう。この場合において、個人試合の勝者の数が同じときは総本数の多少により、総本数が同じときは代表者戦によりそれぞれ勝敗を決める。

イ 勝ち抜き法 個人試合の勝者が続けて試合を行い、団体試合の勝敗を決める方法をいう。

15 禁止行為

試合者は、試合中、次に掲げる行為をしてはならない。

(1) 審判員又は相手に対し、非礼な言動をすること。

(2) 定められた用具以外の用具(不正用具)を使用すること。

(3) 鏢^{つば}競り合いを速やかに解消しないこと。

- (4) 場外に出ること。この場合の「場外に出る」とは、次の場合をいうが、試合者の双方が前後して場外に出たときは先に出た者を、同時に出たときは双方を場外とする。
- ア 片足が完全に境界線外に出たとき。
 - イ 境界線外において、身体の一部又は竹刀で身体を支えたとき。
 - ウ 倒れた場合に、身体の一部が境界線外に出たとき。
- (5) 不当に相手を場外に押し出し、又は突き出すこと。
- (6) 竹刀を落とし、又は相手から落とされること。ただし、竹刀を落とし、又は落とされた直後に有効打突が加えられたときは、この限りでない。
- (7) 足がらみをする事(鏝競り合いとなった後、右(左)足で相手の左(右)足を外側から払うことを除く。)。
- (8) 不当な中止要請をすること。
- (9) その他試合の公正を害すると認められる行為をすること。

16 反則

- (1) 試合者が前記15に定める禁止行為をしたときは、反則とし、主審は、次により処置する。
- ア 試合者が前記15の (1)又は (2)の禁止行為をしたときは、その試合者を「負け」とし、相手に2本を与える。この場合において、「負け」となった試合者の取得した本数は無効とし、その後の試合には出場させない。
 - イ 主審は、試合者が前記15の (3)から (9)までのいずれかの禁止行為をしたときは、1回ごとに反則を宣告し、2回犯したときは相手に1本を与える。その後、更にこれらの禁止行為をしたときは、改めて反則の回数を起算する。
 - ウ 試合者双方が共に1本を取得した後に、又は共に取得本数がなくて延長戦となった場合において、それぞれ同時に2回目の禁止行為をしたときは、相殺し、反則としない。
- (2) 反則は、1試合(延長戦を含む。)を通じて積算する。

17 審判長

審判長は、公正な試合を遂行するために必要な一切の権限を有する。

18 審判主任

- (1) 2以上の試合場で同時に試合を行うときは、審判主任を置くことができる。
- (2) 審判主任は、審判長を補佐し、試合場における審判上の責任を負う。

19 審判員

- (1) 審判員は、原則として主審1人及び副審2人で構成する。
- (2) 主審及び副審は、この要領に従って試合の勝敗を決めるものとし、有効打突及び反則等の判定については、いずれも同等の権限を有する。
- (3) 主審は、試合の運営の全般に関する権限を有し、審判旗により有効打突及び反則等の表示並びに宣告を行う。
- (4) 副審は、主審を補佐し、審判旗により有効打突及び反則等の表示を行うほか、危険防止、反則、試合時間の終了等について、主審に代わって、「やめ」の宣告を行うことができる。

20 試合係員

- (1) 試合係員は、時計係、掲示係、記録係及び選手係とし、それぞれ原則として主任1人及び係員2人以上で構成する。
- (2) 時計係は、試合時間の計時に当たり、時計係旗、笛等で試合時間の中断及び終了の合図を

行う。

(3) 掲示係は、定められた方法により、勝敗の判定を所定の箇所に掲示する。

(4) 記録係は、定められた方法により、有効打突、反則の種類及び回数、試合所要時間等を記録する。

(5) 選手係は、試合が円滑に行われるようにするため、定められた方法により、選手の招集、検査等を行う。

21 1本の判定

(1) 主審及び副審の2人以上が有効打突の表示をしたとき、又は1人が有効打突と認め他の2人が棄権したときは、1本と判定する。

(2) 有効打突を宣告した場合でも、試合者に不適切な行為があったときは、審判員の合議により、その宣告を取り消すことができる。

22 勝敗の判定の方法

主審及び副審は、判定によって試合の勝敗を決めるときは、試合を中止させ、試合者を開始線に戻して中段の構えで待機させた後、主審の「判定」の宣告により、審判員が同時に「勝者」を表示する。

23 錯誤等の処置

審判員の判定に、次に該当する疑義があるときは、合議の上、その是非を決定する。

(1) 有効打突又は反則を錯誤して判定したとき。

(2) 反則回数を錯誤して試合が継続され、有効打突の判定が行われたとき。

24 異議の申立て

(1) 審判員の判定に対しては、何人も異議の申立てをすることができない。

(2) この要領の実施について疑義があるときは、監督その他の責任者は、その試合者の試合終了までに、審判長又は審判主任に対し、異議の申立てをすることができる。

25 試合の一時中止等

(1) 主審及び副審は、試合者に次のいずれかに該当する行為（副審にあつては、次のアに掲げる行為に限る。）があったときは、それぞれに定めるところにより処置する。

ア 反則の事実を認めたとき。試合を中止させ、その事実を明示する。ただし、反則の事実が不明瞭なときは、試合者を中央表示線を中心に相互の距離を約9歩取った位置にそんきょ又は正座の姿勢で待機させ、合議の後、その事実を明示する。

イ 試合中、試合者が倒れた場合又は竹刀を落とした場合で、相手が直ちに打突を加えなかったとき。試合を中止させ、試合者を開始線に戻して試合を継続させる。

(2) 試合者は、負傷又は負傷以外の事故のため試合を継続することができなくなった場合は、主審に試合の一時中止を申し出ることができる。この場合において、主審は、直ちに「やめ」の宣告をした後、試合者の申出を聞き、その理由を明らかにしなければならない。

26 審判旗等の規格

審判旗等は、審判旗、監督旗及び時計係旗とし、その規格は、審判旗等の規格（別表第5）のとおりとする。

27 審判旗の表示及び宣告の方法

主審及び副審は、審判旗を持ち、有効打突、反則及びその他の試合事項について、審判旗の表示及び宣告の方法（別表第6）により審判旗の表示及び宣告を行う。

28 その他の処置

- (1) この要領に定めるもののほか、試合及び審判に関する細部の事項は、あらかじめ別に定めるところによることができる。
- (2) 試合中、この要領又はこの要領に基づき別に定めたところによっても処理できない事項があったときは、審判員は、合議の上、審判長又は審判主任に諮って処理する。