

競技別要項【剣道・なぎなた競技】

1 チーム編成について

- (1) 団体試合 Aリーグ 小学生5名、男女混合、編成順自由
Bリーグ 中学生5名、男女混合、編成順自由
*なぎなたについては、中学生のみとする。
- (2) 個人試合 (各団 各部5名以内)
小学生は、1年生以上の学年別、男女混合とする。
中学生は、男女別とする。

2 試合方法

- (1) 団体試合は、4チームを1ブロックとする予選リーグを行い、次に各ブロックの代表1チームによる決勝トーナメントを行う。
- (2) 個人試合は、トーナメント勝抜き戦とする。
- (3) 試合時間は、3分間3本勝負とし、延長戦は行わず引き分けとする。
ただし、個人試合は延長1回(2分)を行い、再び勝敗が決定しない場合は判定で決定する。
(出場選手数により試合時間を変更することもある。)

3 その他

- (1) 競技規則は、全日本剣道連盟剣道試合・審判規則、同審判細則及び全日本なぎなた連盟競技規定・審判規定並びに本大会の試合申し合わせにより行う。
- (2) 各チームは、紅及び白の目印(幅5cm 長さ70cm)を用意すること。
- (3) 各団は、審判員を2名以上必ず出すこと(指導者と重複可)。また審判旗を持参すること。
※申込み後に審判の欠員が生じた場合には、必ず代理を出すこと。また、やむを得ず決められた人数を出すことができない場合は、必ず申込書にその理由を明記し、事前に申し出ること。
- (4) 団体試合と個人試合の重複出場はできない。

- (5) 団体戦出場チームは、下記様式の選手名表を当日受付に提出すること。

A4用紙2枚

A4用紙をのりしろ1cmで貼り付け

6等分にした用紙を使用

左からチーム名先鋒の順で記載

チ ー ム 名	先 氏 名	次 氏 名	中 氏 名	副 氏 名	大 氏 名
------------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------

- (6) 会場係員を各参加団から2名(リーダー、母集団)を必ず出すこと。
- (7) 各団は団名を書いたプラカードを持参すること。
- (8) 団員は、必ずスポーツ少年団団員章を袖につけること。また、所属団名を明記した名札又は帯を極力着用すること。
- (9) 大会参加者は、スポーツ安全保険に加入していること。
- (10) なぎなたの選手が出場する試合には、なぎなたの審判員を1名入れること。
- (11) 参加者は、マウスガード又は面マスクを着用すること。
- (12) 団体戦において、申込みの後に不測の事態(病気、怪我等)により選手交代が生じた場合、当日受付時に申し出るとともに、各参加指導者の承認(代表者会議等)を得ること。

長野県スポーツ少年団 剣道試合申し合わせ事項

1 試合方法

(1) 団体試合

ア 団体試合は3～4チームを1ブロックとして予選リーグ戦を行い、各リーグ1位のみにてトーナメント又はリーグ戦方式により行う。

(2) 個人試合

ア 個人試合はトーナメント戦方式により行う。

2 試合時間

(1) 団体試合

ア 団体試合は小学生2分間3本勝負、中学生3分間3本勝負、勝敗の決しない場合は引き分け。リーグ戦1位決定時、トーナメント戦では勝ち数・取得本数が同数の場合は、代表戦にて2分間1本勝負、勝敗の決しない場合は2分ごとの延長を行い、勝敗を決する。

イ 当日、不測の事態（病気、怪我等）により選手に欠員が生じた場合、その選手のポジションを欠員とし、その欠員のポジションに個人試合出場選手からの移動を認めることとする。

(2) 個人試合

ア 小学生の個人試合は、2分間3本勝負。勝敗の決しない場合は1分間の延長を1回行う。それでも勝敗の決しない場合は判定にて決する。準決勝以上は、判定なし1分ごとの延長を繰り返して行い、勝敗を決する。また、4回延長戦が続いた場合3分間の休憩を入れる。

イ 中学生の個人試合は、3分間3本勝負。勝敗の決しない場合は1分間の延長を1回行う。それでも勝敗の決しない場合は判定にて決する。準決勝以上は、判定なし1分ごとの延長を繰り返して行い、勝敗を決する。また、4回延長戦が続いた場合3分間の休憩を入れる。

(3) その他

ア 個人試合上位出場者が続けて試合を行う場合は、3分間のインターバルを設ける。

イ 出場チーム数・出場者数により時間を変更する場合もある。

3 審判員

審判員は、全日本剣道連盟剣道試合・審判規則及び同細則を熟知してこること。

4 判定の基準

全剣連審判規則第7条5号

判定により勝敗を決する場合は、技能の優劣を優先し、次いで試合態度の良否により判定する。

全剣連審判細則第9条

規則第7条5号「判定」は次のとおりとする。

- ① 技能の優劣は 有効打突に近い打突を優位とする。
- ② 試合態度の良否は、姿勢および動作において優っている者を優位とする。

5 反則

反則の宣告は指導の立場から分かりやすく（例 場外反則 1回 竹刀落とし反則 1回）と指摘する。

団体戦も上記反則を適用する。

6 注意事項

小学生の有効打突の判定は各学年の稽古年数等を考慮してその学年にあった有効打突を注意し見極める。

7 表彰

団体試合、各学年男女別個人試合とも優勝・準優勝・3位（2チーム）を表彰する。

8 勝敗順位

団体試合におけるリーグ戦の勝敗順位は勝点を基準にする。

勝＝1点、分＝0.5点、負＝0点とし、同点の場合は勝者数の多いチーム、取得本数の多いチーム、それでも同数の場合は代表戦にて勝敗を決する。