

## 第6回日野合気道競技大会 種目詳細

日野大会実行委員長  
嶋田典弘

第6回日野合気道競技大会における各種目について、下記の通り実施いたします。  
参加希望者は必ずご理解の上エントリーいただき、円滑な運営へのご協力をお願いいたします。

### 1. 各競技詳細

#### ① 基礎技術審査部門

運足、手刀単独動作、受身など合気道の基本技術の正確性を競います。

##### \* 競技方法

- ・ 審判員3名が前に立ち、競技者2名はそれに向かって立ちます。
- ・ 競技者の最初の立ち位置は、あらかじめ指定した畳の十字線とします。
- ・ 主審の合図で競技を開始し、主審の号令に従って動作を行います。
- ・ 判定は3名の審判員の旗挙げによって行います。

##### \* 競技内容

#### A) 小学生低学年（1年生～3年生）の部

##### 準決勝まで

- ・ 手刀動作3本目まで（一動作につき2セットずつ）

##### 決勝戦・3位決定戦

- ・ 基本運足（1セット）
- ・ 手刀動作3本目まで（一動作につき2セットずつ）
- ・ 後方受身立位から（5回）

#### B) 小学生高学年（4年生～6年生）の部

##### 準決勝まで

- ・ 手刀動作5本目まで（一動作につき2セットずつ）

##### 決勝戦・3位決定戦

- ・ 基本運足（1セット）
- ・ 手刀動作5本目まで（一動作につき2セットずつ）
- ・ 前方回転受身立位から（左右2回）

※基本運足に関しては、主審の号令があってから動いてください。

※手刀動作に関しては、流れを止めないよう号令に合わせるように動いてください。

## \*判定基準

- 基本運足…号令に瞬時に反応して移動し安定した自然体を作れるか。継ぎ足の速さ。  
目付け、目線の安定。正しい足の位置、爪先の向き。正しい足の運び。正しい姿勢。  
正しい手の位置（体側腰の辺りに備えて置かれているか）。態度の品格印象。
- 手刀動作…号令に合わせて流れるような正しい手刀動作ができるか。目付、目線の安定。  
正しい手刀の張り方、動かし方。正しい足さばき、爪先の向き。正しい姿勢。  
手刀と反対の手の位置（体側腰の辺りに備えて置かれているか）。態度の品格印象。
- 後方受身…号令がかかったら気を付けの姿勢から開始（片足を後ろに引かない）。  
手を打つタイミング。手を打つ角度。頭の防護は常に確実か。
- 前方回転受身…手刀をしっかり張り、手刀に体重を乗せて滑らかに回転出来ているか。  
回転の勢いと手で床を打つことで立ち上がられているか。まっすぐ回れているか。

佐藤忠之 JAA 師範による解説動画です。インターネットでご覧いただけます。

基礎技術審査部門	1) 運足	<a href="http://youtu.be/BuevRMRBBps">http://youtu.be/BuevRMRBBps</a> <a href="http://youtu.be/3jZUKt1oSCE">http://youtu.be/3jZUKt1oSCE</a>
	2) 手刀動作	<a href="https://youtu.be/SFWjhNNPCXI">https://youtu.be/SFWjhNNPCXI</a> <a href="https://youtu.be/uDXhsxhQy8U">https://youtu.be/uDXhsxhQy8U</a>
	3) 受け身	<a href="https://youtu.be/yKktxsgbzfQ">https://youtu.be/yKktxsgbzfQ</a> <a href="https://youtu.be/vS-c_UqScbY">https://youtu.be/vS-c_UqScbY</a>

※応用運足は本大会の競技内容ではありません。

## ② 演武競技

### 競技内容

- A) 小学生低学年（1年生～3年生）の部  
乱取基本の形 17本 1本目～5本目
- B) 小学生高学年（4年生～6年生）の部  
乱取基本の形 17本 1本目～10本目
- C) 中学生の部  
<無段>  
乱取基本の形 17本 予選 1本目～10本目/決勝 1本目～17本目  
<有段>  
短刀乱取 17本の形 予選 1本目～10本目/決勝 1本目～17本目
- D) 高校生の部  
<無段>  
乱取基本の形 17本 予選 1本目～10本目/決勝 1本目～17本目  
<有段>  
短刀乱取 17本の形 予選 1本目～10本目/決勝 1本目～17本目

E) 一般の部

<無段>

予選 乱取基本の形17本 1本目~10本目/決勝 1本目~17本目

<有段>

古流第三の形 予選 半座半立技まで8本/決勝 半座半立技~立技16本

※古流第三の形を除き、途中での受取交代は自由です。

※同じ区分でペアが組めない場合は上の区分に合わせてのエントリーとなります。

(例：小学生と中学生でペアを組んだ場合、中学生区分でのエントリーとなる。)

※審査方式を予定していますが、旗揚方式になる場合があります。予めご了承ください。

**③ 乱取17本の形技能(掛稽古競技)**

A) 一般 男子の部/女子の部

\*競技方法

① 主審の「始め」の号令で開始し、受け側は右構えからの正面当て、左構えからの正面当てを交互にかけに行きます。取り側はそれを手刀と運足を用いてさばき、乱取17本の形の技をかけます。

受け側は抵抗せず柔らかく受身をとります。

② 時間(40秒)が来たら主審の「止め、受け取り交代」の号令で受け取り交代します。

③ 判定は受け取り双方の技能を主審1名、副審2名の旗挙げ方式によって行います。

\*判定基準

以下を総合して判断します。

取り側…離隔の間合いを保っているか。

相手の攻撃を手刀と運足でさばけているか。

崩しをしているか、崩しから技がスムーズにつながっているか、技は正確か。

目付、姿勢は正しいか。相手の動きを見て位置取りができていないか。

受け側…離隔の間合いからの攻撃(左右の正面当て)ができていないか。

攻撃の意志が表れているか。正しい姿勢で攻撃できているか。

受身の柔らかさ(抵抗しない)。正確さ(技に即した受身法、自分から先に倒れない)。

素早さ(次の動作への対応)。目付。

\*反則事項

技能よりも以下の反則事項を判定基準として優先させます。

①受け側が故意に取り側の評価を下げるような受けをすること。

(力を入れる、抵抗する、わざとゆっくり起き上がるなど)。

②取り側が同じ技を3回(例えば右逆構当て→左逆構当て→右逆構当て)続けること。

\*評価の対象としない場合

- ①小手返し、隅落とし、引落としをかけられて飛び受身をしなかった場合。  
取り側の技に応じて抵抗せずに身を守るための受身がとれていることを優先します。
- ②受け側の攻撃が右→右と続いたために取り側が技をかけられなかった場合。  
正しい順番での攻撃に技をかけられなかった場合は取り側の減点となります。  
いずれの場合も、主審が次の攻撃（右か左か）を決めて速やかに受け側に指示します。

**④ 短刀体捌き競技**

- A) 小学3・4年生 男子の部/女子の部  
B) 小学5・6年生 男子の部/女子の部

\*競技ルール

- ・時間 前後半 各40秒
- ・試合場の大きさ 32畳で行う。
- ・得点は「有効」1点、「突有」2点、「注意」1点として、総得点の大きい方を勝ちとする。  
同点の場合には左記の順番で得点を判断する。

**徒手側**

- ・短刀突きに対し、さばいて当身技（5本）で相手に触れることができれば有効。  
（後ろ当ては、背後に回って両肩に手が触れたら有効。）
- ・短刀を突く前に当身に入っても良い。
- ・キャッチングについてはポイントとはならず、その時点で「待て」をかけて両者を離す。  
キャッチする以前にも相手に触れた時点で即座に「待て」をかける。

**短刀側**

- ・短刀の「突有」は、正しい間合いから踏み込み、肘を伸ばした状態の残身を維持したものと  
とする。  
突いた直後に腕を引き戻したものは無効（不十分）とする。
- ・「突有」に至らないが、短刀が触れている場合には「待て」をかける。

\*JAA 短刀乱取競技ルールにおいて「指導」の対象となるもの（体捌き指導、場外指導等）に  
関しては、「指導」とせず「口頭注意」とし、それでも改めない場合に「注意」を与える。

**注意となる場合**

下記の注意を受けた場合、対戦相手に1ポイントが加算される。

- ・衝撃（打撃）を与えるような当身技をした場合。
- ・正しくない突きを繰り返した場合。
- ・逃げる行為をした場合。
- ・審判および対戦相手に対し敬意に欠ける態度が見られた場合。

**⑤ 短刀乱取競技**

A) 一般 男子の部/女子の部

\*競技ルール 日本合気道協会「合気道短刀乱取競技審判規程」に則って行う。

\*時間 前後半 各1分

### ◎ 面奪取徒手乱取競技

A) 中学生 男子の部/女子の部

B) 高校生 男子の部/女子の部

\*競技ルール

「崇鴨徒手乱取概要」より

#### 競技方法

競技者は、合気道の「徒手技」と「奪取技」を用いて、競い合う。

#### 勝敗の判定

一本先取をもって勝ちとし、一本に満たない場合は各技の効果に応じた得点の合計により勝敗を判定する。

#### 技の判定と得点

「一本」：勝ちとする

安定した姿勢で規定の技を用いて相手競技者を\*倒す、または制御した場合。

\*「倒す」とは、足の裏以外の2点が畳面についた状態をいう。

例：手と肘、膝と手、右手と左手、尻もち（右尻と左尻） 等

「技有り」：2点

技の効果が認められ相手競技者の体の一部（手・膝等）が畳に着く、または崩した状態を維持した場合。

\* 施技者が倒れた場合、技の上限を「技有り」とする。

「有効」：1点

相手競技者の本体の崩れが認められた場合。

「面奪取有り」：1点

相手競技者の面を奪取し、頭上に掲げ残心を認めた（頭上残心）場合。

#### 反則

「注意」：1点（相手方に得点）

反則を犯した場合。

#### 主な反則行為

- ・ 捨て身技を施すこと。
- ・ 道衣をつかむこと。
- ・ 合気道以外の技を施すこと。
- ・ 防御のために自分の面を押さえること。
- ・ 場外に出ること。
- ・ その他競技者としてあるまじき行為。

#### 細則

- ・ 競技時間は「1分30秒」とする。
- ・ 相手の面を奪取し頭上に掲げた状態（頭上残心）をもって「面奪取有り」とする。
- ・ 面奪取技施技の後、一連の動きが完結し審判が「待て」をかけるまで、競技者は攻防を継続することができる。
- ・ 徒手技と奪取技の効果が双方共にほぼ同時に認められた場合、徒手技を優先する。
- ・ 複数の徒手技の効果が認められた場合、より効果の大きい施技を優先する。技の効果が同等の場合、より早い段階の施技を優先する。
- ・ 奪取技が双方共に認められた場合、より早い施技を優先する。
- ・ 安全な合気道技であれば、乱取基本の形17本に限定しない。

## 2. その他諸注意

- \*各種目、整列時にコートに来ていない選手については、1分間待ち、それでも来なかった場合は棄権扱いとなる。