

合気道徒手乱取競技規程（骨子）

（NPO）日本合気道協会教育局
徒手乱取研究委員会
（最終改訂 2018 年 8 月 28 日）

はじめに

本規程は、以下に述べる「競技理念」及び「競技規程の精神」を実現するために必要な最低限の事項を記したものである。

● 競技理念

合気道競技は、本協会初代会長富木謙治師範が合気道を教育的に再編する研究のなかから生まれた。師範は、合気道を現代教育に役立ち、しかも価値ある民族文化として発展させるためには、従来の「形」による練習法だけでなく、相互が自由意志によって競う「乱取り」を並行して行なうことの必要性を説いた。形と乱取りを併修することにより、自然体・崩し・柔・先・間合・目付・刀法といった武道に通底する技術原理をはじめて内在化できるからである。

競技（試合）は、乱取りで習得した実力を客観化し、反省の材料として、さらなる向上の資として設定された。競技（試合）には、克己心（冷静沈着）・自立心・敢闘精神（勇気）・相手を思いやる心を育むといった特別の機能がある。よってこれを競技（試合）として行うにあたっては、その特長を十分に生かすべく、また勝利至上主義の弊害に陥ることのないように細心の注意を払わねばならない。

● 競技規程の精神

本規程は以下を基本的な考えとしており、競技者及び審判はこれを堅持しなければならない。

- ・選手の安全性を第一義として確保する。
- ・武道に通底する技術原理を活かす。
- ・攻防を通じて、心身の鍛錬及び合気道技術の向上を図る。

第1条（試合時間）

試合時間は3分とする。

第2条（試合の技）

1. 試合は合気乱取り法における17本の形の技とその応用技で行われ、勝負を決する。
2. 17本の技は当身技、関節技、浮技に分類される。

- (1) 当身技とは相手の姿勢の「崩れ」に乗じて、柔らかい持続的な一点のはたらきで相手を「倒す」技をいう。「倒れる」とは、足の裏以外の体の部位が畳につき、かつ、安定性を欠いていることをいう。
- (2) 関節技とは、相手の腕又は手をとらえて、これを捻り、または、返して相手のバランスを崩し、そして「倒す」か「抑え」る技をいう。「抑える」とは相手を痛めず、反抗不能の状態に制御することをいう。
- (3) 浮技とは、相手の腕又は手をとらえて、これを捻り、または、返して相手のバランスを崩し、そして「倒す」技をいう。

第3条（勝負の判定）

1. 試合は先に一本を取った者を勝ちとする。得点となる徒手技の判定は「一本」「技有」「有効」の三種類とし、各技の判定基準は以下のとおりとする。なお、捨身技（自ら身を投げ出して、仰向け或いはうつ伏せになること）は技の有効性を認めない。

一本

- ① 相当の勢いで、仰向け、横向け又はうつ伏せに倒したとき。
- ② 関節技によって、仰向け、横向け又はうつ伏せに抑えながら倒したとき。
- ③ 関節技によって、2秒以上抑え続けたとき。
- ④ 相手が降参の意志を示したとき。

※「技有」を2度とったとき。

技有

完全に「一本」と認めがたいが、今少しで「一本」となるような技のあったとき。

有効

「技有」と認めがたいが、今少しで「技有」となるように倒したとき。

2. 一本で勝負が決まらない場合は、以下の順番で優勢勝ちとする

- ① 「技有」があったとき。
- ② 「有効」の回数が多いとき。
- ③ 「注意」の回数が少ないとき。
- ④ 「指導」の回数が少ないとき。
- ⑤ 試合態度、技の効果と巧拙等を総合的に比較して僅少の差を認めたとき。

第4条（反則事項）

反則には、その程度に応じて、「指導」「注意」「反則負け」の三段階を置く。但し、主審は口頭注意によって是正を促すことが出来る。

指導

軽微な反則を犯した場合

注意

少し重い反則を犯した場合。「指導」二つ相当とする。

反則負け

- ・極めて重い反則を犯した場合。
- ・「指導」を4回受けた場合

原則として「指導」とする場合

- (1) 当身技に対して手捌きや体捌きをする意思を見せずに受けること。但し、「待て」の前に技が施された場合には技の有効性を認める。
- (2) 積極的戦意に欠け、攻撃しないこと
- (3) 互いに相手の正面で膠着状態が続くこと
- (4) 肩・肘・手首以外の関節を攻めること。但し膝挫きは除く。
- (5) 柔道技やレスリング技など、第2条で定められた以外の技を用いること
- (6) 相手の足をすくい上げること
- (7) 相手の足に自分の足を絡めること
- (8) 試合中に場内で戦う努力をせず、場外に出ること。
- (9) 極端な変則姿勢を持続的にとること
- (10) 故意に相手の道衣をつかむこと
- (11) 偽装的な攻撃
- (12) その他これに準ずる行為

原則として「注意」とする場合

- (1) 関節の損傷の恐れがある状態で技を施すこと
- (2) 当身技において衝撃的な打突を行うこと
- (3) 急所又は関節に直接急激な負荷を加えること
- (4) 審判員の制止又は指示に従わないこと
- (5) 品位に欠ける態度をとること
- (6) その他これに準ずる行為

原則として「反則負け」とする場合

- (1) 人命にかかわる技、特に競技者の頭部を強打させる技をかけた場合
- (2) 反則によって相手側に競技続行不可能な傷害を負わせた場合
- (3) 自ら体を投げ出して関節技を施すこと
- (4) その他これに準ずる行為
- (5) 「指導」を4回受けた場合

第5条（審判法）

1. 原則として、三人制審判法による。
2. 三人制審判法は、二人の副審が、それぞれ右手に白旗、左手に赤旗を持って、主審と 向かい合う側の場外角にそれぞれ位置する。
3. 技の判定に際して、主審は副審の判定を自らの判定と同様に扱い、多数決の原則によって判定する。但し主審は副審の判定に疑義を感じた場合、副審をよんで協議することができる。これによっても意見の一致を見ない場合は、多数決の原則（但し、可否同数の場合は主審の判定）により判定する。

第6条（競技運営）

1. 主審は、競技途中、競技を中断する必要があったときは、速やかに「待て」を宣告し、競技者を開始線に戻らせる。
2. 主審は、競技者が互いの本体を触れることが出来る状態にある場合には「待て」を宣告し、競技者を開始線に戻らせる。
3. 副審は、競技中に必要と認めた場合、所定の動作合図によって競技を中断し、主審に対して意見を述べる事が出来る。

2016年6月1日

改訂 2016年7月31日

改訂 2016年9月1日

改訂 2016年9月22日

改訂 2016年10月16日

改訂 2016年12月3日

改訂 2017年8月23日

改訂 2017年9月16日

改訂 2017年9月19日

改訂 2017年10月13日

改訂 2018年3月22日

改訂 2018年3月27日

改訂 2018年5月31日

改訂 2018年8月28日