令和８年度　群馬県剣道連盟　審判講習会　資料

令和８年４月１２日(日)

１　審判の目的

審判の目的は**試合・審判規則を正しく運用し、「試合による全ての事実を正しく判断し、決定する」こと**である。（「剣道試合・審判・運営要領の手引き」（以下「手引き」という）P4）

また、「剣道試合・審判規則」第１条（本規則の目的）（以下「規則」または「細則」という）には**「剣の理法を全うしつつ、公明正大に試合をし、適正公平に審判する」**とある。

これらの目的を常に自覚するとともに、試合を通して日本の伝統文化である剣道（理法）を正しく継承し、「剣道の理念」にある**「人間形成」（公明正大）を醸成することをねらい**として、審判（適正公平）にあたる必要がある。

２　審判員の任務（「手引き」P4）

審判員の任務は適正な試合運営に努め、試合の活性化を図ることである。さらに、審判員の「使命は何か」「任務は何か」「資格は何か」を自覚する必要がある。

審判員の判定には絶対的な権限が与えられている。したがって、審判員は独善や主観ではない、妥当性と客観性に基づいた自己の心の決断によって判定しなければならない。

そのためには、自らが稽古を積み重ねて自己の技術を高めるとともに、審判技術の向上に努めなければならない。

なお、主な任務は以下のとおりである。

(1)有効打突の見極め

(2)禁止行為及び不当な行為の判断や判定

(3)適正な試合運営及び試合の活性化

３　審判員の心得（「手引き」P5）

(1)一般的要素

①公平無私であること。
②試合・審判規則、運営要領を熟知し、正しく運用できること。
③剣理に精通していること。
④審判技術に熟達していること。
⑤健康体で、かつ活動的であること。

(2)留意事項

①服装を端正にすること。
②姿勢・態度・所作などを厳正にすること。
③言語が明晰であること。
④数多く審判を経験し、反省と研鑽に努めること。
⑤良い審判を見て学ぶこと。

以下、補足として

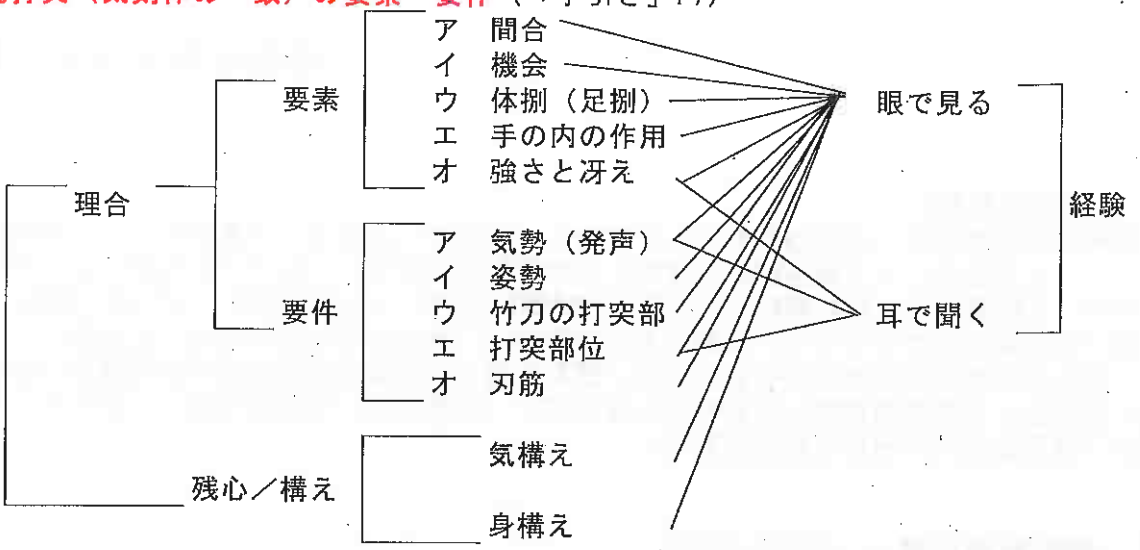
⑥敏速果敢な判定を行うこと。
⑦観衆や応援者に惑わされない冷静な判断を行うこと。
⑧判定にあたり常に、正確・自信・勇気を心がけること。

(3)その他の要素

①経験を有している。
②協調性を有している。

4　有効打突の見極め

(1) 有効打突（気剣体の一致）の要素・要件（「手引き」P7）



要件…「規則」第 12 条（有効打突）「有効打突は、充実した気勢、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、残心あるものとする。」

(2)「刃筋正しく」とは（「細則」第 10 条）
「竹刀の打突方向と刃部の向きが同一方向」であることをいう。

(3) 玄妙な技の判定（「手引き」P6）
打突そのものが軽くても、「玄妙な技」などは技の質として一本に採れる場合がある。“軽いから一本にならない”とはせずに、技の違いによる有効打突（打突の強度等）を見極めることが大切である。
（＊しかけ技と応じ技、試合者の練度等の違いによる、有効打突の見極めも重要である。）

(4) 次の場合は、有効打突とすることができる（「細則」第 11 条）
①竹刀を落とした者に、直ちに加えた打突。　　＊「直ち」と「同時」の違いに注意
②一方が、場外に出ると同時に加えた打突。
③倒れた者に直ちに加えた打突。

(5) 次の場合は、有効打突としない（「細則」第 12 条）
①有効打突が、両者同時にあった（相打ち）場合。
②被打突者の剣先が、相手の上体前面に付いてその気勢、姿勢が充実している場合。

(6) 有効打突の取消し（「規則」第 27 条）
試合者に不適切な行為（打突後に相手に対して身構え気構えがない、打突後に必要以上の余勢や有効を誇示したなど）があった場合は、主審が有効打突の宣告をした後でも、審判員は合議の上、その宣告を取り消すことができる。

(7) 残心の解釈と見極め（「手引き」P8）
残心とは一般的に打突後の気構えと身構えの総称である。　―中略―　なお、「先」の技をきめてからの残心と、応じ技をきめてからの残心とでは、残心の内容に違いがある。例えば、応じ技などは瞬間的に残心をとる（形に現わさない）場合もある。

(8) 二刀について（「手引き」P17）⇔新たに「手引き」P23 に〈事例７〉として加筆あり
①小刀での打突が有効打突になるには、大刀で相手の大刀を制している場合で、打った方の肘がよく伸び、充分な打ちで条件を満たしていることを必要条件とする。ただし、鍔競り合いでの小刀の打突は原則として有効としない。
②試合中、竹刀が破損し、代えの竹刀がなければ試合不能として、負けとする。
③二刀の鍔競り合いは、小刀を下に、大刀を上にして、二刀が交差するよう指導する。

5　禁止行為及び不当な行為を見逃さない

(1)薬物の使用・保持(「規則」第 15 条)
→２本負け、既得本数・既得権は認めない。さらに、退場処分となり、団体戦での補欠の補充なし。(「規則」第 18 条)

(2)審判員または相手に対する非礼な言動(「規則」第 16 条)
→同上

(3)**以下の行為は禁止行為**(「規則」第 17 条)
①定められた以外の用具(不正用具：平成 31 年 4 月 1 日一部改訂)を使用する。
→２本負け、既得本数・既得権は認めない。ただし、発見以前の試合までさかのぼらない。その後の試合は継続できないが、団体戦での補欠の補充あり。(「規則」第 19 条)
②相手に足を掛けまたは払う。
→②を含め、下記の③～⑦の禁止行為は全て反則とし、反則は２回で相手に１本を与える。また、反則は１試合を通じて積算する。ただし、同時反則で両者が負けとなる場合は、相殺し反則としない。(「規則」第 20 条)
③相手を不当に場外に出す(不当な押し出し・突き出し)。
④試合中に場外へ出る(先に出た者のみ反則、なお有効打突を取り消したときは反則としない)。
ただし、「場外」は以下の通りとする。(「細則」第 15 条)
1) 片足が、完全に境界線外に出た場合。
2) 倒れたときに、身体の一部が境界線外に出た場合(境界線外でも、床から浮いていれば「場外」ではない)。
3) 境界線外において、身体の一部または竹刀で身体を支えた場合。
⑤自己の**竹刀を落とす**(直後に有効打突があった場合は反則としない)。
⑥**不当な中止要請**をする。
⑦**その他、この規則に反する行為をする**(「細則」第 16 条)。
1) 相手に手をかけまたは抱えこむ。
2) 相手の竹刀を握るまたは自分の竹刀の刃部を握る。
3) 相手の竹刀を抱える。
4) 相手の肩に故意に竹刀をかける。
5) 倒れたとき、相手の攻撃に対応することなく、うつ伏せなどになる。
6) 故意に時間の空費をする。
7) 不当な鍔競り合いおよび打突をする。

(4)**不当な行為(上記の５－(1)～(3)までの、禁止された行為以外の行為)について**
禁止行為は、「規則」や「細則」に反する「違法行為」であるが、「不当な行為」とは**違法とまではいえないが、一般的な通常の概念を超えた行為や、剣道の理念・理法に著しく反する行為**として考える。(「規則」第１条に照らして判断する。)
①問題のある**「不当行為」は、審判員の合議の後に反則**とすることができる。
②原因と結果の関係を見極め、厳格に対処することが求められる。
③不当な行為は、厳格に見極め見逃さない。

(5)**鍔競り合いについて**(「手引き」P9～11)　**⇔新たに「手引き」P9～10 に加筆・改定あり**
①**正しい鍔競り合い**をしているか。
②**打突の意志**が有るか。
③**分かれる意志**が有るか。
④「膠着」の判断をしっかりと行うが、安易に「分かれ」をかけない。
⑤鍔競り合いの姿勢、逆交差、時間的な経過などは、総合的かつ客観的に判断して「一般的に見て異常な行為」と判断したら反則をとることが望ましい。
⑥膠着や不当な鍔競り合いに関する処置は、試合運営に関わる主審の専決事項である。
⇔新たに「手引き」P31 に〈事例 5〉、P33・34 に〈事例 8〉として加筆あり

6　適正な試合運営と試合の活性化を図り、剣道（の在り方）を善導する

(1)審判長の任務（「規則」第 22 条、「細則」第 18・19 条）
①公正な試合を遂行する必要な権限を有する。
②規則および細則の厳正な運用、試合の進行に留意する。また、異議の申し立てについて決済を行うと共に、その他規則および細則にない諸問題や突発事故について判断を行う。

(2)審判主任（２コート以上の場合）の任務（「規則」第 23 条、「細則」第 20 条）
①審判長を補佐し、各試合場における運営に必要な審判上の権限を有する。
②当該試合場の責任者として、試合場の審判員を掌握し、規則および細則の適切な実施について留意する。違反や異議の申し立てがあった場合は、適切敏速に処置し、必要に応じて審判長に報告する。

(3)審判員について（「規則」第 24 条、「細則」第 21 条）
①主審１名、副審２名を原則とし、有効打突およびその他の判定については同等の権限を有する。
②主審は、当該試合運営の全般に関する権限を有し、有効打突および反則などの表示と宣告を行う。
③副審は、主審を補佐すると共に、有効打突および反則などの表示を行う。なお。緊急のときは、試合中止の表示と宣告をすることができる。
④審判員は、宣告および表示を明確に行うこと。
⑤審判員相互の意思統一をはかること。
⑥審判員相互の旗の表示を確認すること。
⑦審判員が有効打突の表示を行った場合は、他の審判員は自己の判断を直ちに表示しなければならない。（「規則」29 条）
⑧試合終了後に、必要に応じ審判主任や審判長の所見を徴し、他の審判員とともに当該審判の反省を行う。

(4)審判員が有効打突などの判定に疑義がある場合は、合議の上、その是非を決定する。
（「規則」第 28 条、「細則」第 25 条）
なお、上記の「判定に疑義」のある場合とは、つぎのとおりとする。
①有効打突または反則を錯誤して判定した場合。
②試合時間終了の合図が確認できず試合が継続され、有効打突の判定が行われた場合（合図と同時の打突は、有効打突になりえる）
③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場合

(5)審判員は、反則を認めた場合、試合を中止させ、旗を直ちに表示する。ただし、反則の事実が不明瞭のときは、合議の上その有無を決定する。（「規則」第 29 条）

(6)主審と副審の協調・協働を心がける
①試合の運営にかかわる主審の専決事項
主審の、「止め、合議」の宣告後に合議して決定をはかる。反則の場合の旗の表示は、主審のみ行う。
1) 鍔競り合いでの、正しい鍔競り合いをしているか、打突の意志があるか、分かれる意志があるか、の判断。
「膠着」（→「分かれ」の宣告、ただし安易に判断しない）
「時間空費」・「公正を害する行為」（→「反則」）
なお、鍔競り合いの姿勢、逆交差、時間空費などは、総合的かつ客観的に判断して「一般的に見て異常な行為」と判断したら反則をとる。
2) 弦が回る（刃筋が正しくない）場合、以後その行為が続く場合は有効打突としない。（「細則」第 27 条）
3) 試合者が竹刀を落としたり倒れたりしたときに、相手が直ちに打突しない場合の「止め」の宣告（一呼吸程度の時間を経て行う）。

②審判員の中止宣告は、次の場合に行う。（「運営要領」P6「中止」）
1) 反則の事実（有効打突の取り消しを含む。「規則」第 27 条）
2) 負傷や事故
3) 危険防止

4) 竹刀操作不能の状態
5) 異議の申し立て
6) 合議

③**審判員の合議**は次の場合行う。（「運営要領」P8「合議」）
1) 有効打突の取り消し
2) 審判員の錯誤
3) 反則の事実が不明瞭な場合
4) 規則の運用および実施の疑義

④**審判員の、有効打突およびその他の判定については、同等の権限を有する**。（「規則」第24条）また、審判員としての主体性・独自性を保ちながら、協調・協働して当該試合を運営していくということを忘れない。ただし、他の審判員の判断に追随するということではない。

7　審判員の位置取りと移動について（下図１～６参照）

(1)図１は主審・副審の主な責任区域であって、“責任区域から出てはいけない”という意味ではない。また、図２の移動の範囲は、動くことがあり得る範囲を示したもので、この範囲を“自由に動いてもよい”ということでない。（「手引き」P12・13）

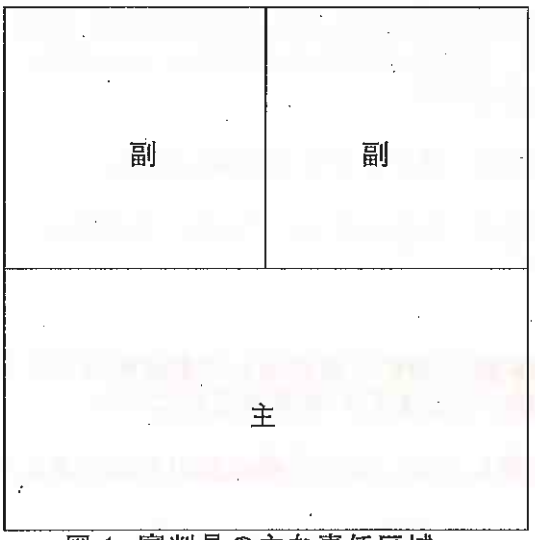


図１　審判員の主な責任区域

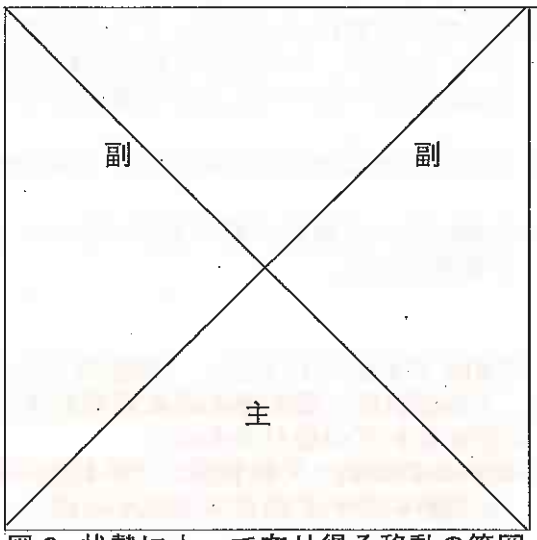


図２　状勢によって有り得る移動の範囲

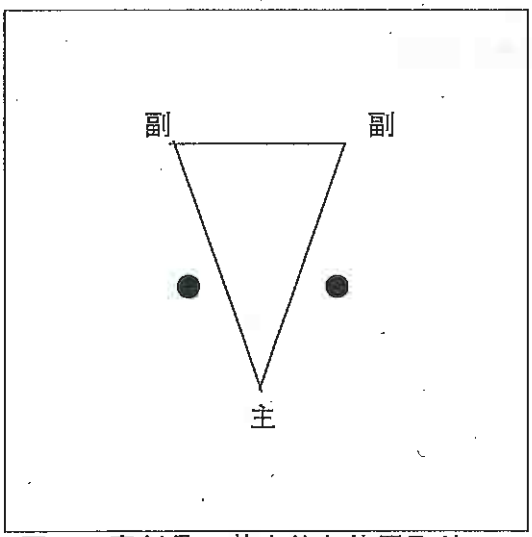


図３　審判員の基本的な位置取り１

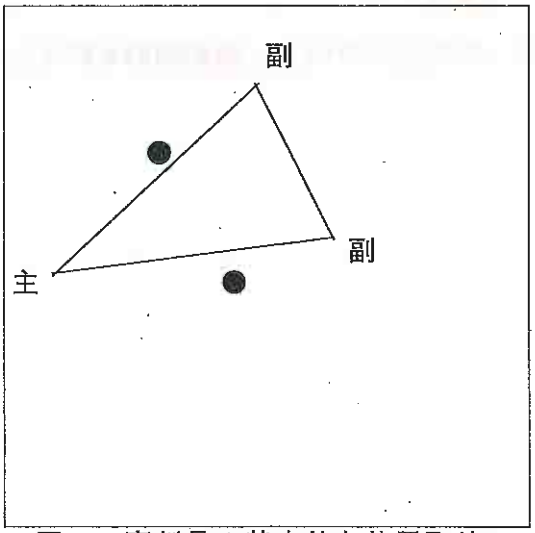


図４　審判員の基本的な位置取り２

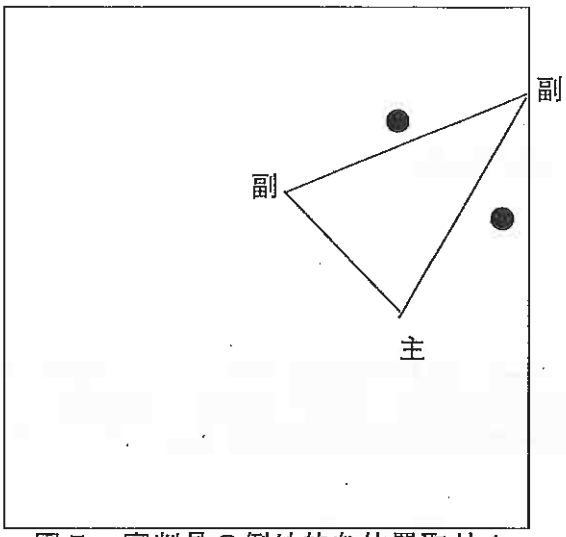


図５　審判員の例外的な位置取り１

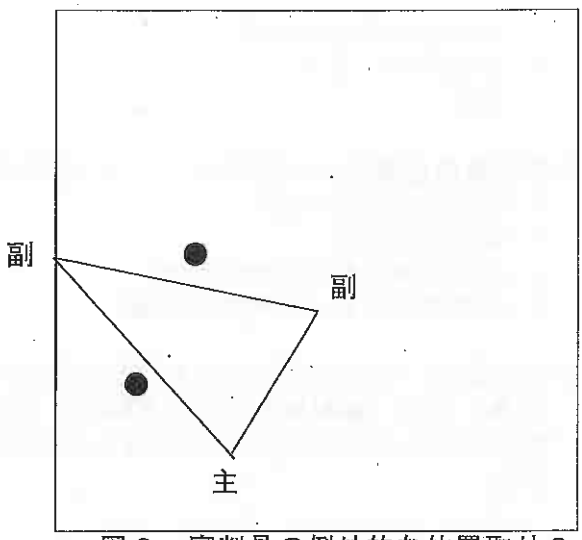


図６　審判員の例外的な位置取り２

(2) 主審を頂点とした二等辺三角形を、基本とすること（図３）。ただし、試合者の動きにあわて、三人の連携やバランスを保ち臨機応変に移動する（図４）。

(3) 試合者の位置によっては、どちらかの副審が二等辺三角形の頂点となる場合がある（図５・６）。ただし、この状況は緊急避難的な対応であり、可能な限り主審を頂点とした二等辺三角形に素早く復することを念頭におき、位置取りを行なう。

(4) 上段の選手に対する位置取り…上段の選手に対する突き技が、見える位置に寄る。

(5) 片側に三人の審判が寄り集まり停止したような場合は、主審は直ちに「止め」をかけることが賢明である。

8　令和６年９月１日より、「新型コロナウィルス感染症に関する審判法」は暫定的な扱いから、「剣道試合・審判規則運営要領の手引き」に加筆・修正を行い恒久化を図った。
変更点は以下の通りである。
(1) 審判員の移動・交替要領、団体試合の整列方法に関しては、コロナ禍以前の方法に戻した（合議時の審判員相互の距離も同様）。

(2) 鍔競り合いでの競技者の発声は注意や反則とせず、日頃の指導により発声させないよう周知徹底する。

(3) 「二刀」について、補足説明を加えた。（「手引き」P23）

[全剣連/CRT5 準拠]剣道版「脳しんとう」の評価(チェックリスト)

(公財)全日本剣道連盟 医・科学委員会

以下のステップ 1~4 に沿って、すべての症状や身体所見について確認してください。

1. ステップ 1：警告（救急車を呼びましょう）

以下の症状が当てはまれば、□に✓をつけましょう。

□ くびが痛い／押さえると痛む	□ 一瞬でも意識を失った
□ ものがだぶって見える	□ 反応が悪くなってくる
□ 手足に力が入らない／しびれる	□ 嘔吐する
□ 強い頭痛／痛みが増してくる	□ 落ち着かず、イライラして攻撃的
□ 発作やけいれんがある	

ひとつでも症状がみられる場合で、その場に医師や専門家がいない際には、ためらわず救急車を呼んでください

2. ステップ 2：外から見てわかる症状

以下の症状が当てはまれば、□に✓を付けましょう。

- □ フィールドや床の上で倒れて動かない
- □ 素早く立ち上がれない／動きが遅い
- □ 見当違いをしている／混乱している／質問に正しく答えられない
- □ ボーっとしてうつろな様子である
- □ バランスが保てない／うまく歩けない
- □ 動きがぎこちない／よろめく／動作が鈍い／重い
- □ 顔にもけがをしている

3. ステップ 3：自分でわかる症状

以下の症状が当てはまれば、□に✓を付けましょう。

□ 頭が痛い	□ 「何かおかしい」
□ 頭が締め付けられている感じ	□ いつもより感情的
□ ふらつく	□ いつもよりイライラする
□ 嘔気・嘔吐	□ 理由なく悲しい
□ 眠気が強い	□ 心配／不安
□ めまいがする	□ 首が痛い
□ ぼやけて見える	□ 集中できない
□ 光に敏感	□ 覚えられない／思い出せない
□ 音に敏感	□ 動きや考えが遅くなった感じがする
□ ひどく疲れる／やる気が出ない	□ 「霧の中にいる」ように感じる

4. 記憶の確認

以下の質問をひとつずつしましょう。
正しく答えられない場合、□に✓を付けましょう。

《試合中に受傷した場合》

□ 今いるのはどこの体育館（道場）ですか？
□ 今は何をしていましたか？
□ 現在の試合相手は誰ですか？
□ 現在の試合の取得本数の状況はどうですか？
□ １つ前の試合は勝ちましたか？

《稽古中に受傷した場合》

□ 今いるのはどこの体育館（道場）ですか？
□ 今は何をしていましたか？
□ 現在の稽古相手は誰ですか？
□ 倒れる前に打突した、または打突された技は何ですか？
□ ひとり前の相手は誰でしたか？

ひとつでもチェックが付く場合には、脳しんとうの可能性があります。

その場合は、

- 直ちに稽古・試合を中止し、医療機関へ受診しましょう。
- 受傷後の２日間は、ひとりで過ごすのは避けましょう。

＜参考文献＞
脳振盪を疑ったときのツール（CRT5）．日本脳神経外傷学会 スポーツ脳神経外傷検討委員会

スポーツ現場での脳振盪の診断

以下の症状や身体所見がひとつでも見られる場合には、脳振盪を疑います。

1. 自覚症状

以下の徴候や症状は、脳振盪を思わせます。

意識消失	ぼんやりする
けいれん	霧の中にいる気分
健忘	何かおかしい
頭痛	集中できない
頭部圧迫感	記憶できない
頸部痛	疲労
嘔気・嘔吐	混乱
めまい	眠い
ぼやけてみえる	感情的
ふらつき	いらいらする
光に敏感	悲しい
音に敏感	不安・心配

2. 記憶

以下の質問に全て正しく答えられない場合には、脳振盪の可能性があります。

「今日の試合会場はどこですか？」

「今は前半ですか？後半ですか？」

「最後に得点を挙げたのは誰
（どちらのチーム）ですか？」

「先週（最近）の試合の対戦相手は？」

「先週（最近）の試合は勝ちましたか？」

3. バランステスト

「利き足を前におき、そのかかとに反対の足のつま先をつけて立ちます。体重は両方の足に均等にかけます。両手は腰において目を閉じ、20秒のあいだその姿勢を保ってください。よろけて姿勢が乱れたら、目を開いて最初の姿勢に戻り、テストを続けてください。」



目を開ける、手が腰から離れる、よろける、倒れるなどのエラーが20秒間に6回以上ある場合や、開始の姿勢を5秒以上保持できない場合には、脳振盪を疑います。

脳振盪疑いの選手は直ちに競技を中止し、専門家の評価を受けましょう。

ひとりで過ごすことは避け、運転はしないでください。

Pocket SCAT2（Concussion in Sports Group, 2009）を一部改変：日本神経外傷学会監修