

スポーツチャンバラ競技規定ならびに審判規定

第1回改正 平成24年3月15日

第2回改正 平成26年2月21日

第3回改正 平成27年11月20日

第1節 総則

[本規則の目的]

第1条

この規則は、公益社団法人日本スポーツチャンバラ協会（以下「協会」）が主催し、または公認するスポーツチャンバラ試合につき、スポーツチャンバラの理念を踏まえつつ、公明正大に試合をし、適正公平に審判することを目的とする。

[試合場]

第2条

試合場の基準は次のとおりとし、床は板張りを原則とする。

1. 試合場は、境界線を含み一边を5メートルから9メートルの、正方形または長方形とする。
各大会主催者は、上記の制限に反しない限り、大会会場の実情に応じて、適切な広さを選択できる。
ただし、同一カテゴリーの試合に使用する試合場の広さは全て均一でなくてはならない。
2. 開始線は、中心より1.5メートルの位置に、均等に左右1本ずつ表示し、その長さは60センチメートルとする。
3. 試合場の外辺は、他の試合場の外辺または壁等の障害物から、1.5メートル以上離れていなければならない。
4. 試合場の各線は、5～10センチメートルの白線により表示する。

[用具]

第3条

大会で使用できる用具は、協会が別に定める用具検査規定に適合したもののみとする。

[服装]

第4条

大会において着用する服装は、各選手が自由に選択できるものとする。
ただし、公序良俗に反する服装をすることはできない。

また、健康上の理由等やむをえない事情に基づいて審判が許可した場合でない限り、各選手は、裸足でなければならない、靴・足袋等を着用することはできない。

[試合時間]

第5条

1. 試合時間は、1分間とし、延長戦の場合は30秒間とする。
2. 前項の規定にかかわらず、三本勝負にて試合を行う場合には、試合時間は3分間とし、延長戦は1分間とする。
3. 主審が試合を停止させている間は、試合時間を進行させない。
この場合、時計係は、黄旗を掲示して、試合時間が停止していることを公示しなければならない。
4. 延長戦において、相打ちの判定がなされた場合には、経過時間を零に戻すものとする。
5. 大会主催者は、大会の進行状況に応じ、一定時間が経過した場合には、各選手を両者負けとする定めをすることができる。

[試合の進行]

第6条

1. 試合は、主審の「はじめ」の号令で開始する。
主審が「はじめ」の号令を終える前に選手が動作した場合には、主審は試合を停止しなければならない。
この場合、主審が試合を停止させる前に、選手が打突を行ったとしても、当該打突は有効としない。
2. 主審は、試合の開始または再開前に、各選手を開始線に位置させ、完全に停止させなければならない。
なお、各選手は、少なくとも片足が、開始線より後ろに位置していなければならない。
3. 審判は、選手が場外に出た場合、反則行為があった場合、試合時間が満了した場合、相打ちがあった場合には、「まで」の号令をかけて、試合を停止させなければならない。
また、審判は、選手同士が接近して乱打戦になる、長時間の鏝ぜり合い等のこう着状態になるなど、適切な試合が行えない状態となった場合には、「わかれ」の号令をかけて、適切な距離まで選手同士を引き離さなければならない。
なお、審判が試合を停止した時点で、得物を手放していた選手は、試合再開前に、得物を拾うことができる。
4. 主審は、有効打突の判定が成立した場合には、「よし」の号令をかけて、試合を停止させ、有効打突を宣言しなければならない。
5. 各選手は、事故等により試合を継続できなくなった場合には、主審に対し、試合の中止を要請することができる。

主審は、当該要請を理由あるものと認める時は、試合を停止しなければならない。
選手が転倒するないし得物を落としたとしても、審判は、当然には試合を停止してはならない。

ただし、危険状況が生じていると審判が判断した場合には、この限りではない。

6. 選手の礼式は、別図1の通りとする。

[勝敗の決定]

第7条

勝敗の決定は次により行う。

1. 試合は、一本勝負を原則とする。ただし、大会主催者の判断により、選手間に不公平とならない限りにおいて、決勝戦等一部の試合を三本勝負とすることができる。
2. 勝敗は、試合時間内に一本先取した者を勝ちとする。
三本勝負の場合には、二本先取したものを勝ちとする。
ただし、一方が一本を取った状態で、試合時間が終了した時は、その者を勝ちとする。
3. 試合時間内に勝敗が決しない場合は、延長戦を行い、一本を先取した者を勝ちとする。
4. 相打ちは両者負けとする。

ただし、大会主催者の判断により、個人戦においては、原則として1回目の相打ちは無効とし、2回目の相打ちから、両者負けを宣告するものとする。

団体戦においては、原則として、1回目の相打ちより両者負けを宣告するものとする。

なお、大会主催者は、大会の進行状況に応じ、選手間に不公平とならない限りにおいて、相打ちによる両者負けの適用を排除することができる。

この場合、相打ちの打突は、単に無効打突となる。

三本勝負により行われている試合においては、相打ちの場合、両者に一本を与える。

ただし、両選手がそれぞれに一本を取っている状況下において、相打ちとなった場合には、これを無効とする。

[有効打突]

第8条

1. 有効打突は、使用する得物の打突部で、相手選手の身体の有効打突部位を、適切かつ十分に打突したものとする。
2. 有効打突の判定にあたっては、護身の精神に鑑み、当該打突が、実戦において、どのような効果をもたらすものであるかを踏まえて、その有効性を判断しなければならない。
たとえば、面部は、人体において特に脆弱であること、逆に背部ないし大腿部は、打撃に対して強靱であること等を意識しなければならない。
3. 刺突については、刺突を行った選手が、相手選手の有効打突部位に、得物を到達させることが可能な状況において、当て止めをし、かつ十分な体勢および氣勢をもって残心を示

した場合には、得物が有効打突部位に到達していない場合でも、有効打突とする。

4. 刺突を行った選手が、不必要に深く刺突を行い、かつ適切な残心を示していない場合には、得物が有効打突部位に到達しているとしても、有効打突としない。

5. 打突した選手の得物が、相手選手の得物・楯・かばい手等によって防御された後、得物の先端のみがしなって相手選手の身体に当たった場合には、これを有効打突としてはならない。

ただし、打突した選手の剣勢により、防御した選手の得物等が押し負けて、打突した選手の得物が身体に到達した場合には、これを有効打突とする。

6. 有効打突の判定にあたっては、各選手が着用している衣服および防具は、これを身体の一部であるとみなす。

7. 相前後して打突がなされた場合には、相打ちとならない限りにおいて、先に有効になされた打突を、有効打突とする。

なお、先になされた打突が有効打突として十分でなく、後になされた打突が有効打突として十分であるとしても、先に打突を受けている事実は、後になされた打突の有効性を減殺する要素として考慮することができる。

[相打ち]

第8条の2

両選手の打突が、審判において先後関係を判断できない程度に同時になされた場合には、これを相打ちとする。

ただし、審判において先後関係を判断できる場合でも、護身の精神に鑑み、護身を全うできていないと考えられる場合には、これを相打ちとしなければならない。

たとえば、足を打撃した直後に面を打突されている場合などに留意すべきである。

逆に、相手選手の打突より一瞬早く小手を押さえている場合などには、安易に相打ちとしないように留意しなければならない。

[各得物の打突部]

第9条

1. 小太刀および長剣

打撃においては、刃部のうち、概ね中部より剣先に至るまでの部分とする。

刺突においては、剣先のみとする。

2. 槍

穂先のみとする。

3. 棒

打撃においては、両端のエアースフト部分のうち、概ね中部より先端に至るまでの部分とする。

刺突においては、両端の先端部分のみとする。

[有効打突部位]

第10条

1. 打撃における有効打突部位は、原則として、得物を把持していない腕を除く身体の全ての部位であり、その分類は次のとおりとする。

- ① 面部 首より上の部位
- ② 小手部 得物を把持している腕のうち、肘から指までの部位
なお、指部も有効打突部位であるが、概ね3指以上の指部への打突でなければ、有効打突と認めない。

③ 胴部 胸、腹、脇腹、背中、腰の部位

④ 肩部 首より下、上腕の肘より上までの部位

⑤ 足部 大腿部の付け根より下の部分。なお、両足とも有効打突部位である

2. 刺突における有効打突部位は、次の通りとする。

- ① 面部 首より上の部位
- ② 胴部 胸、腹、脇腹、背中の部位

[かばい手]

第11条

1. 小太刀・長剣フリー等、片手で得物を把持する競技において、相手選手の打撃を、得物を把持していない腕の小手部で防いだ場合には、これをかばい手とする。

2. かばい手があった場合には、当該打撃を有効打突としない。

3. かばい手があった場合には、主審は、選手に対し、「かばい手」と宣言する。

4. かばい手があった場合には、主審は、原則として試合を停止させなければならない。

5. かばい手を行った選手が、主審が試合を停止する前に行った打突については、これを有効打突としない。

6. かばい手を宣告された選手は、かばい手を行った腕を、身体の後方に固定するものとし、当該試合の間、その状態を継続しなければならない。

ただし、有効打突または相打ちの宣告があった場合には、その状態を解除することができる。

[諸禁止行為]

第12条

試合者が、次の各号の行為をすること。

- 1. 禁止薬物を使用または保持する。
- 2. 審判員、相手選手または運営委員に対し、非礼な言動をする。

3. 定められた以外の用具（不正用具）を使用する。
4. 相手選手の身体ないし衣服を掴み、または足を掛け払う。
なお、相手選手の得物を掴むことは反則ではない。
5. 相手選手に対し、殴る・蹴る・体当たりをするなどの直接打撃を行う。
6. 酒気を帯びた状態で試合に参加する。
7. 審判の試合停止の指示に従わない。
8. 不当な停止要請をする。
9. かばい手を宣告されているにもかかわらず、かばい手を行った腕を身体の後方に固定しない。
10. 試合中、怒声や奇声を上げ、または相手方選手や観客を困惑させる言動をする。
11. 構え方等に特別の規定がある場合において、主審から注意を受けているにもかかわらず、その指示に従わない。
12. その他、危険行為等試合進行の妨げとなる行為をする。
13. 試合中に試合場外に出る。
なお、両足が境界線を越えた時点をもって場外とする。

[罰則]

第13条

1. 前条1号または2号に定める行為をした者は、負けとし、相手選手に一本（三本勝負ならば二本）を与え、大会会場から退場させる。退場させられた者の既得本数、既得権は認めない。
また、各審判員は、第6節に定める処分が必要であると考えられる場合には、その旨を大会主催者ないし審判長に報告する。
2. 前条3号ないし12号の行為をした者は、負けとし、相手選手に一本（三本勝負ならば二本）を与え、既得本数および既得権を認めない。
両選手が同時にこの行為をしたときは、両者とも上記扱いとする。
ただし、この処置は、以前の試合まで遡及しない。
前条3号の行為をした選手は、その後の試合を継続することができない。
3. 選手が前条13号の行為をした場合は、反則とし、2回反則が累積した場合、相手選手に一本を与える。
反則は、1試合を通じて積算する。
ただし、相打ち両者負けを適用しないとしている試合において、同時反則によって両者が負けになる場合は、反則を適用しない。
なお、両者が相前後して、場外に出たときは、先に出た者のみ反則とする。
場外に出た時点で、審判が一人でも有効打突の判定をしていた時は、反則としない。

[審判長]

第14条

各大会主催者は、審判員の長として、審判長を定めなければならない。

[審判長の権限]

第15条

1. 審判長は、本規定に反しない限りにおいて、公正な大会を運営するため、大会の細則を決定することができる。
2. 審判長は、大会の進行上紛議が生じた場合には、必要な介入および決定を行う権限を有する。
3. 審判長は、大会の進行上著しい支障があると認める時は、特定の選手および観客を、大会会場から退場させることができる。
この場合でも、当該選手が既に支払った参加費等は返還しない。
4. 大会において、本規定に定めのない事項に疑義が生じたときは、審判長の判断に従うものとする。

[審判員]

第16条

1. 各試合場における審判員の人数は、主審1名、副審2名、検査役1名を原則とする。
ただし、大会の実情に応じてやむを得ない場合には、主審1名・副審1名・検査役1名とすることができる。
2. 大会主催者は、協会において別に定める必要な公認資格を有する者を、各審判員に任命しなければならない。
3. 主審は、審判旗を持って有効打突等の表示と宣告を行う。
4. 副審は、審判旗を持って有効打突等の表示を行い、運営上主審を補佐する。
5. 検査役は、当該試合運営の全般に関する権限を有する。
6. 審判員の礼式は、別図4の通りとする。

[係員]

第17条

大会主催者は、各試合場ごとに、時計係、記録係、選手係を配置しなければならない。これらの係員は、やむを得ない場合には、同一の者に兼任させることができる。
なお、大会主催者が、ビデオ判定を採用している場合には、撮影係を置くことができる。

[有効打突等の裁定]

第18条

1. 打突は、裁定に参加した審判および検査役のうち、過半数が有効と判断したものを、有効打突とする。
なお、審判は、必要と認める場合には、試合を停止して、各選手に対し、状況を確認することができる。
2. 有効打突の判定が成立していない状態であっても、打突を受けた選手が、自ら打突を受けた旨を表明した場合には、主審は、各選手に状況を確認した上で、有効打突を宣告することができる。
ただし、主審は、当該打突が不十分であると判断される場合には、打突を受けた選手の申し出にかかわらず、有効打突の宣告をしないことができる。
3. 相打ちの裁定についても、前2項と同様とする。
4. かばい手および反則については、主審が裁定し、宣告するものとする。
ただし、副審は、かばい手または反則が生じているにもかかわらず、主審が宣告をしない場合には、主審に裁定を行うように促すことができる。
5. 検査役は、宣告された判定に対して選手から異議がなされ、再判定を行う場合にのみ、裁定に参加するものとする。

[有効打突の取り消し]

第19条

選手に、第12条1号から3号に定める行為その他重大な非違行為があった場合は、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。

[有効打突などの判定に対する異議および再判定]

第20条

1. 各選手は、有効打突・相打ち・かばい手・反則などの判定に対し、異議がある場合には、挙手の上、検査役に対し、異議を述べることができる。
2. 有効打突の判定に対しては、打突された事実がない・得物の打突部での打突ではなかった・自らの方が先に打突していた・相打ちであった・かばい手をしていた・相手選手に反則があった・打突の剣勢が不十分であった等、有効打突の判定に影響する全ての事情を理由として、異議を述べることができる。
3. 相打ち・かばい手・反則の判定に対しては、当該事実が生じていないことを理由として、異議を述べることができる。
4. 主審が、有効打突等の宣告をしていない状況下において、選手が、有効打突等の宣告をすべきである旨の異議を行うことはできない。
5. 選手から異議のあった場合には、検査役は、両選手から事情を聴取するなどして事実関係を確認し、状況を審判に伝えるものとする。
6. 前項の事実確認を終えた後、各審判および検査役は、主審の「再判定」の号令に従って、

再判定を行う。

再判定を行う場合は、各審判は、先に自らが行った判定の内容に一切拘束されず、改めて認定した事実に基づいて自由に判定を行うものとする。

7. 各選手は、再判定に対して、異議を述べることはできない。
8. 前項の規定にかかわらず、審判が本規定を知らないもしくは誤解していることにより、再度の判定が、本規定に明確に反する内容となっている場合には、選手は、審判長に対し、上訴をすることができる。

審判が事実の認定を誤っていることを理由として上訴を行うことはできない。

審判長は、上訴が理由あるものと認める時は、当該判定を取り消すことができる。

なお、正当な理由がないのに上訴を行った者は、審判長の判断により、大会会場からの追放などの処分を受けることがある。

[審判方法]

第21条

審判員は、次の方法により審判を行う。

1. 審判員のうち、1名が有効打突または相打ちの表示をした場合は、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。
また、この場合、立ち位置等の関係により、状況を認識することができなかった審判員は、棄権しなければならない。
2. 主審は、有効打突等の判定が成立し、また試合を停止した場合は、選手を開始線に戻した後、試合を再開させる。
3. 主審は、反則を認めた場合、ただちに旗を表示し、試合を停止させなければならない。
4. 主審は、選手が停止を要請した場合は、「待て」を宣告した後、その理由を質すものとする。
5. 各審判員の定位置および移動できる範囲は、別図3の通りとする。

[負傷等]

第22条

1. 負傷等により、選手が試合を継続できない場合は、主審は直ちに試合を停止させるとともに、その原因を質すものとする。
2. 主審は、選手および（配置されている場合には）医師から状況を聴取し、試合再開の可否を判断するものとする。
この判断に要する時間は、原則として5分を超えてはならない。
3. 負傷等により試合の再開が不可能であると判断される場合において、負傷等の原因が一方の選手の故意または過失による場合は、当該選手を負けとする。
4. 負傷等の原因が明瞭でない場合は、試合継続不能となった選手を負けとする。

5. 負傷等により試合の再開が不能と判断された選手であっても、その後、医師ないし審判の判断により、試合復帰が可能と判断された場合には、その後の試合に出場することができる。
6. 第3項前段に定める加害者として負けとされた選手は、第5節に定める処分を受けることがある。

[棄権]

第23条

試合を棄権した者は、負けとし、その後の試合に出場することができない。

なお、審判が適式な呼び出しを行った時点で、試合場に到着していない選手は、棄権したものとみなす。

[試合不能者、棄権者の既得本数]

第24条

第22条3項ないし4項、第23条による勝者は、2本勝ちとし、試合不能者の既得の1本は有効とする。ただし、延長戦の場合は、勝者に1本を与える。

[加害者の既得本数、既得権]

第25条

第22条3項の加害者として負けとされた者の、既得本数、既得権は認めない。

[主審の宣告]

第26条

主審の宣告は、開始・終了・停止・再開・分かれ・中止・有効打突・勝敗・合議・反則・再判定などについて行い、その要領は別表1のとおりとする。なお、とくに宣告に際し必要とする場合は、その理由をのべることができる。

[旗の表示]

第27条

審判員の旗の表示は、中止・分かれ・有効打突・勝敗・合議・反則などについて行い、その要領は別図2のとおりとする。

[審判員の服装]

第28条

審判員の服装は、紺色のブレザー、白のYシャツおよびズボン、協会が指定する審判用のネクタイを原則とし、細則は別に協会が定めるところによる。

[疑義事項]

第29条

試合進行について疑義ある事項が生じた場合は、審判員・検査役は直ちに合議を行い、必要に応じて、審判長に報告の上その判断に従うものとする。

第2節 個別種目における特則

[小太刀]

第30条

1. 小太刀の試合は、各選手が、小太刀一振りのみを把持して、試合を行うものとする。
2. 各選手は、自由に、小太刀を把持し、構えることができる。ただし、自分の得物のエアースoft部のみを把持して構えることはできない。

[長剣フリー]

第31条

1. 長剣フリーの試合は、各選手が、長剣一振りのみを把持して、試合を行うものとする。
2. 各選手は、自由に、長剣を把持し、構えることができる。ただし、自分の得物のエアースoft部のみを把持して構えることはできない。

[二刀]

第32条

1. 二刀の試合は、各選手が、長剣および小太刀を各一振り把持して、試合を行うものとする。
2. 得物の持ち方、構え方は自由であるが、同じ腕で小太刀と長剣を両方把持してはならない。また、自分の得物のエアースoft部のみを把持して構えることはできない。
3. 二刀の試合においては、両腕を有効打突部位とする。

[長剣両手]

第33条

1. 長剣両手の試合は、各選手が、長剣を一振り把持して、試合を行うものとする。
2. 各選手は、両手で長剣を把持し、構えなければならない。
両手で把持している限り、その余の構え方は自由である（左前・右前など）が、得物のエアースoft部を把持してはならない。
3. 選手は、打突を行う際には、必ず両手で長剣を把持する状態を継続していなければならない。

打突を行う際に、選手が両手で長剣を把持していなかった場合には、故意によるものか過失によるものかを問わず、反則とし、相手選手に一本を与える。

ただし、剣を手放したことが、相手選手との接触等、不可抗力の外部的要因によるものである場合には、この限りでない。

4. 長剣両手の試合においては、両腕を有効打突部位とする。

[楯小太刀および楯長剣]

第34条

1. 楯小太刀の試合は、各選手が、小太刀一振りおよび楯一個を把持して試合を行うものとする。

2. 楯長剣の試合は、各選手が、長剣一振りおよび楯一個を把持して試合を行うものとする。

3. 得物の持ち方、構え方は自由であるが、同じ腕で楯と小太刀（または長剣）を両方把持してはならない。

また、楯を腕に装着するか、手で掴むかも自由であるが、楯の持ち手以外の部分を掴んではならない。

腕以外の部分に楯を装着することは認めない。

4. 楯で相手選手を打撃してはならない。この場合は、12条5号と同様の反則とする。

5. 楯に当たった打撃は、有効打突としない。

6. 楯を把持している腕は、有効打突部位とする。

[短刀]

第35条

1. 短刀の試合は、各選手が小太刀または短刀一振りを把持して試合を行うものとする。

2. 各選手は、自由に、小太刀または短刀を把持し、構えることができる。

3. 短刀の試合においては、打突は刺突のみによって行われるものとする。

打撃については、全て有効打突としない。

また、有効打突部位は、面部および胴部のみとする。

4. 短刀の試合においては、危険の無い範囲において、相手の身体または衣服を掴むことができる。

また、大会主催者の判断において許可した場合には、蹴りを用いることもできる。

[短槍]

第36条

1. 短槍の試合は、各選手が長剣一振りを把持して試合を行うものとする。

2. 各選手は、必ず、両手で長剣を把持し、かつ半身ないし横構えの姿勢を取らなければならない。

各選手は、必ず、一方の腕で、長剣の持ち手部分を把持し、他方の腕で、長剣のエアースフト部分を把持しなくてはならない。

刺突の動作中に片手を離すことは差し支えないが、動作の開始時において片手を離れた状態であることは許されない。

また、動作の終了後は、速やかに両手で得物を把持する姿勢に戻らなければならない。

3. 短槍の試合においては、打突は刺突のみによって行われるものとする。

打撃については、全て有効打突とせず、危険行為とみなす。

また、有効打突部位は、面部および胴部のみとする。

[長槍]

第37条

1. 長槍の試合は、各選手が長槍一振りを把持して試合を行うものとする。

2. 各選手は、必ず、両手で長槍の持ち手部分を把持し、かつ半身ないし横構えの姿勢を取らなければならない。

刺突の動作中に片手を離すことは差し支えないが、動作の開始時において片手を離れた状態であることは許されない。

また、動作の終了後は、速やかに両手で得物を把持する姿勢に戻らなければならない。

3. 長槍の試合においては、打突は刺突のみによって行われるものとする。

打撃については、全て有効打突とせず、危険行為とみなす。

また、有効打突部位は、面部および胴部のみとする。

4. 選手が、打突の際、得物のうち、エアースフト部以外の部分を、相手選手に接触させた場合は、故意によるものか過失によるものかを問わず、反則とし、相手選手に一本を与える。

[棒および杖]

第38条

1. 棒および杖の試合は、各選手が棒または杖を一振り把持して試合を行うものとする。

2. 得物の持ち方および把持可能部位については、別図7の通りとし、常に両手で把持可能部位を把持しなければならない。

3. 選手が、打突の際、得物のうち、エアースフト部以外の部分を、相手選手に接触させた場合は、故意によるものか過失によるものかを問わず、反則とし、相手選手に一本を与える。

[長巻]

第38条の2

1. 長巻の試合は、各選手が長巻を一振り把持して試合を行うものとする。

2. 得物の持ち方および把持可能部位については、別図8の通りとし、常に両手で把持可能部位を把持しなければならない。
3. 選手が、打突の際、得物のうち、エアースフト部以外の部分を、相手選手に接触させた場合、打突の際に、把持可能部位以外の部位を把持した場合は、故意によるものか過失によるものかを問わず、反則とし、相手選手に一本を与える。

[得物自由]

第39条

1. 得物自由の試合は、各選手が、第30条ないし第38条の2に定める各得物のうち、いずれかを把持して、試合を行うものとする。
2. 各選手の得物の打突部位は、それぞれ自分が把持している得物の打突部位についての規定に従うものとする。
3. 各選手の身体の有効打突部位は、それぞれ、相手選手が把持している得物の有効打突部位についての規定に従うものとする。
4. その他、各選手は、各自が把持している得物についての、本節に定める規定に従うものとする。

第3節 基本動作における特則

[総則]

第40条

基本動作は、スポーツチャンバラにおける、正しい姿勢、動作、剣理、氣勢その他の要素を習得し、その優美を表現することを目的として実施する。

[用具および構え]

第41条

1. 基本動作における得物は、小太刀・長剣・二刀のうち、選手が選択したものとする。
2. 構えについては、右構えを原則とするが、左構えを取ることも禁止されない。

[試合場]

第42条

基本動作は、選手の開始線を定め、開始線から概ね5メートルないし7メートル離れた場所に審判席を置いた場所で行うものとし、その余は別図5の定めるところによる。

[選手数]

第43条

基本動作の試合は、原則として2名の選手により行うが、トーナメントの都合上やむをえない場合は、3名以上の選手により試合を行っても差し支えない。

[審判員および係員]

第44条

1. 基本動作の審判員は、1名以上の有資格者によるものとする。
ただし、決勝戦は、5名以上の有資格者による。
2. 各試合場における審判員の人数は、大会主催者または審判長が定める。
3. 各試合場における審判員の人数に上限は無いが、原則として奇数でなくてはならない。
4. 各試合場には、1名号令係を置く。
ただし、複数試合場がある場合において、適切な音響設備がある場合には、複数の試合場の号令係を、1名の者が兼任しても差し支えない。
5. 基本動作においては、特定の選手について、縁戚関係その他特別の関係がある審判員は、原則として、審判をしてはならない。

[動作]

第45条

1. 基本動作を行う選手は、開始線に整列の後、腰に得物を納めた姿勢をもって、起立しなければならない。
2. 選手は、号令係の、「気をつけ」「礼」「構え刀」「面を打て」「小手を打て」「右から胴を打て」「左から足を打て」「突け」「元の位置」「納め刀」「礼」の号令に従って、それぞれの動作を実施する。
3. 各動作の詳細については、別図6の規定するところによる。
4. 左構えの選手については、胴および足の打撃動作を、左右逆に行っても差し支えない。
ただし、左構えの選手に対しても、号令の内容は変更しない。
5. 選手が、動作を錯誤した場合には、審判は試合を中止して、やり直しをさせることができる。

[判定]

第46条

1. 審判は、各選手の動作の正確性、姿勢の安定、正中線の維持、気剣体の一致、氣勢、優美さ、雄大さ等を総合考慮して、選手間の優劣を判定するものとする。
2. 審判は、前項の基準に従い、審判旗によって、判定を行う。
なお、優劣を判断できない場合には、審判は引き分けとすることができる。
当該選手を優秀であると判定した審判の数が多い選手を勝ちとする。

引き分けの判定は数に含めない。

3. 裁定に参加した審判の判定が各選手につき同数となった時は、選手の位置を入れ替えて、もう一度試合を行う。
4. 3名以上選手により試合を行った場合には、審判は合議の上、判定を行う。
5. 基本動作の判定に対して、選手が異議を述べることはできない。

第4節 団体戦における特則

[構成]

第47条

1. 団体戦は、原則として3名の選手が、1チームを構成して試合を行う。
2. 大会主催者は、各チームに、補欠または監督を加える旨の定めをすることができる。
3. 補欠の選手は、正選手に事故ある場合に、試合を行うことができる。
4. 監督は、チームを指揮する。

[進行]

第48条

1. 団体戦は、各チームから、順次一人ずつ選手を出し、1試合ずつ進行するものとする。
2. 各チームは、団体戦開始前に、予め選手が出場する順序を定めていなければならない。
3. 最後の選手による試合が終わった時点で、勝敗が決しない場合は、代表戦を行う。
4. 代表戦に出場する選手の人選は、選手間の合議または監督の指示による。
ただし、大会主催者が別段の定めをしている場合はそれに従う。
5. 代表戦を行っても、さらに勝敗が決しない場合は、別の選手を代表として、勝敗が決するまで、代表戦を行う。

[勝敗]

第49条

1. 団体戦における勝敗は、個々の試合の勝ち数の合計によって決する。
2. 代表戦を行った場合には、代表戦の勝敗により、団体戦の勝敗を決する。

[合戦]

第50条

1. 合戦による団体戦を行う場合は、1チームの選手全員が試合場に入り、一斉に試合を行う。
2. 審判は、有効打突を受けた選手に対しては、速やかにその旨を宣告し、試合場から退場させなくてはならない。

ただし、その都度試合を停止させる必要はない。

3. 合戦においては、審判が明らかにルールを誤解している場合等を除き、選手は、原則として異議を述べることはできない。

第5節 大会の運営および進行

[大会主催者]

第51条

協会が主催し、または公認するスポーツチャンバラ大会においては、協会が認定する適格な資格（師範・師範代・インストラクター等）を有する者が、大会主催者とならなければならない。

[選手のライセンス]

第52条

協会が主催し、または公認するスポーツチャンバラ大会に参加する選手は、それぞれ大会主催者が指定する協会のライセンス（段・級等）を保持していなくてはならない。

ただし、スポーツチャンバラの普及のために必要のある時は、大会主催者の判断により、大会の中に、ライセンスの無い者が参加できる部門を設けることができる。

[安全確保]

第53条

大会主催者は、大会進行中に、選手または観客に事故が生じることのないよう、必要な注意をしなければならない。

大会主催者は、大会進行中に事故が発生した場合に、速やかに対応できるよう、応急体制を整えておかななければならない。

大会主催者は、選手の負傷の程度により、必要と認められる場合には、ただちに救急搬送等の手配を取らなければならない。

また可能であれば、大会主催者は、参加選手に対し、適切なスポーツ保険等を付保しなければならない。

[大会の進行]

第54条

大会の個人戦および団体戦は、それぞれ適切なトーナメント戦またはリーグ戦等により進行する。

大会の進行についての具体的な手順および試合組み合わせの抽選方法は、大会主催者の判断による。

但し、大会主催者は、トーナメントの組み合わせ上やむを得ない端数が生じる場合等を除き、原則として、選手間に何ら不公平が生じないように配慮しなければならない。

第6節 選手の処分

[処分の申請]

第55条

1. 大会主催者は、大会に参加した選手に、試合場内における重大な反則行為または試合場外における悪質な迷惑行為があった場合において、今後、当該選手を他の大会に参加させることにより、他の大会の運営に支障を及ぼす恐れがあると認められる場合には、協会会長に対し、当該選手に対する処分を行うよう、申請することができる。
2. 協会会長は、前項に定める申請が無い場合でも、特定の選手について、大会の内外を問わず、著しく品性を欠く行為があり、協会の名誉および秩序の維持のため、処分を実施すべき必要があると考えられる場合には、次条に定める手続きを開始することができる。

[処分の手続]

第56条

協会会長は、前条の申請があった場合には、当該選手（必要に応じて当該選手の指導者）に弁明の機会を与えた上で、事実関係を調査し、処分すべき必要があると判断される場合には、理事会の決議を経て、当該選手に対する処分を行うことができる。

[処分の内容]

第57条

処分の内容は、下記の通りとする。

- ①訓告
- ②戒告
- ③一部の大会に対する参加禁止
- ④一定期間の大会参加禁止
- ⑤無期限の大会参加禁止

[異議申し立て]

第58条

処分を受けた選手は、処分について異議があるときは、一般財団法人日本スポーツ仲裁機構が主宰するスポーツ仲裁を申請することができる。

スポーツチャンバラの大会に参加する者は、処分に対する異議について、裁判所に対する提訴をせず、上記の仲裁に服するものとする。

附則

1. 本規則を改廃する場合には、協会理事会の決議を経なければならない。
2. 本規則の施行に際しては、別に細則を定めることができる。
3. 大会の規模、内容などに特別の事情がありやむをえない場合には、大会主催者の判断により、この規則および細則の本質的趣旨を損なわない限り、これによらないことができるものとする。

ただし、この場合は、協会に届け出なければならない。

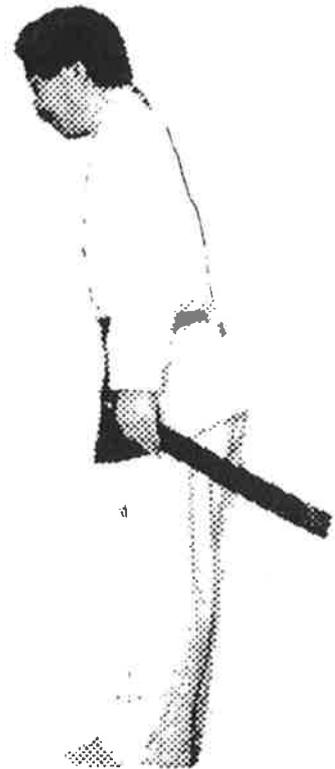
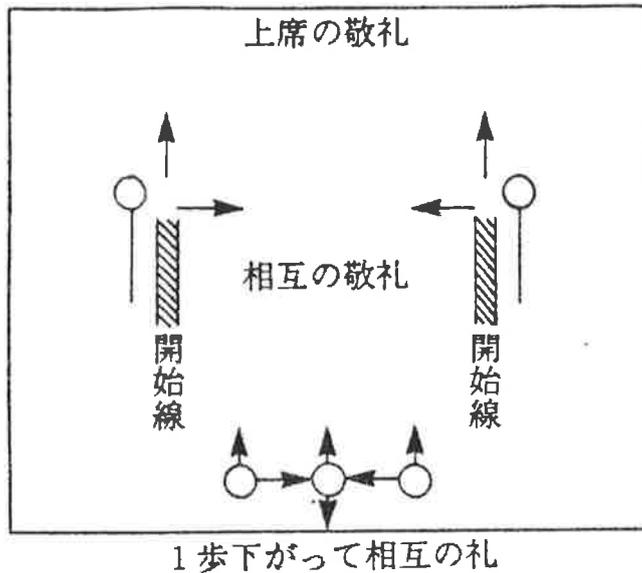
4. この規則は平成23年12月1日から施行する。

ただし、第58条については、協会が公益財団法人日本体育協会に加盟することを停止条件として施行する。

別図1 敬礼

礼式はつぎに定めるものとする。

- ①試合場の敬礼：試合場内に入るとき
- ②上席の敬礼：上席などに対する敬礼
- ③相互の敬礼：審判員、選手の敬礼



15度の礼

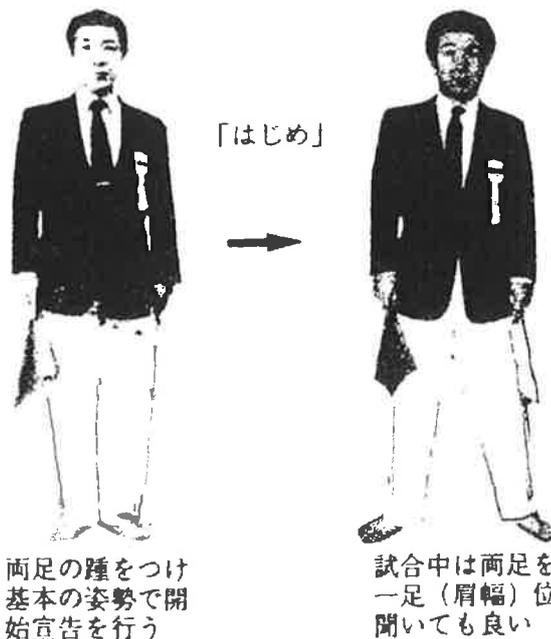
別図2 審判の方法

- ①敬礼：主審号令（以下同じ）

「上席に礼」…上席に全員が正対し敬礼を行う

「相互に礼」…相互に正対し敬礼する

- ②開始宣言：「はじめ」の開始宣告、または、中止してからの開始は、基本の姿勢で号令を行う。



両足の踵をつけ
基本の姿勢で開
始宣告を行う

試合中は両足を
一足（肩幅）位
開いても良い

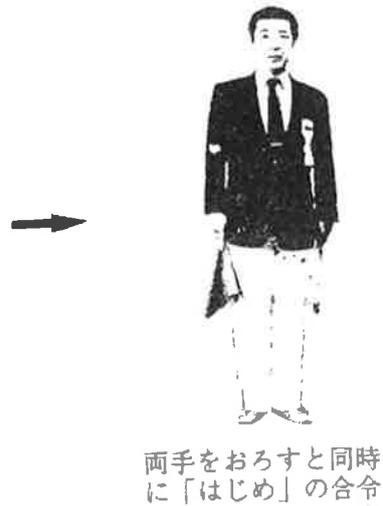
③有・無効の表示

1. 有効 2. 無効 3. 棄権 4. 相打 5. 引きわけ



④中止

「中止」→両手をおろすと同時に「はじめ」の号令

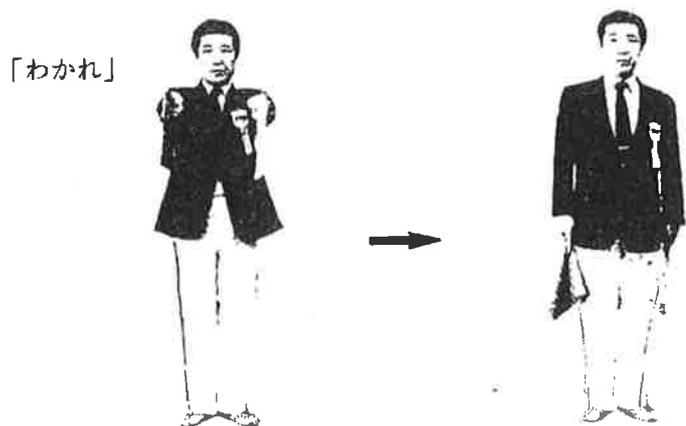


⑤その場で中止

「わかれ」

「わかれ」→剣先を1m離し→「はじめ」

「わかれ」→剣先を1メートル離し→「はじめ」



⑥合議

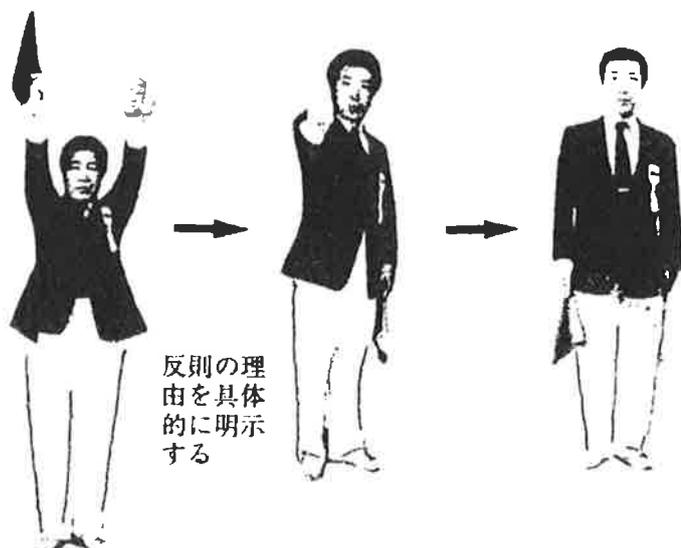
まで→「まで」→「合議」→処置して→「はじめ」

まで→「中止」→「合議」→処置して→「はじめ」



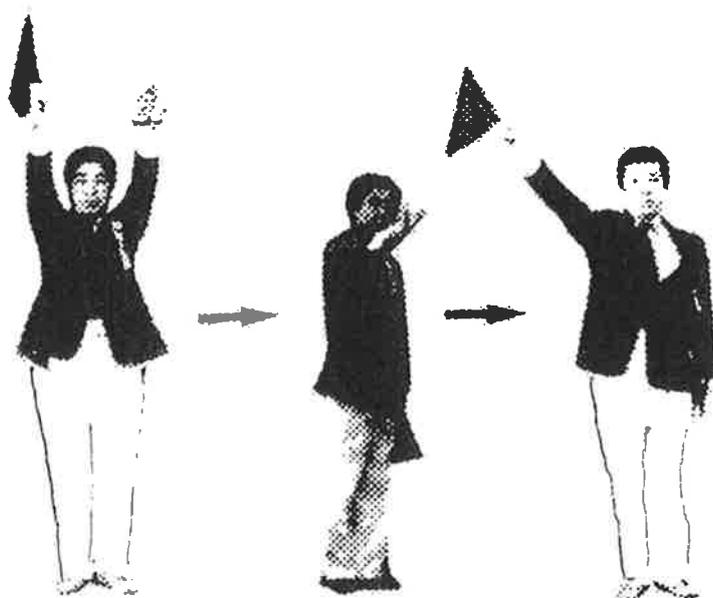
⑦反則

まで→「まで」→「〇〇の反則〇回」→「はじめ」



⑧反則勝利の宣言

「まで」→「反則2回」→「赤→反則勝ち」



⑨延長

「まで」→「延長はじめ」



⑩引き分け

「中止」→「引き分け」→「やめ」



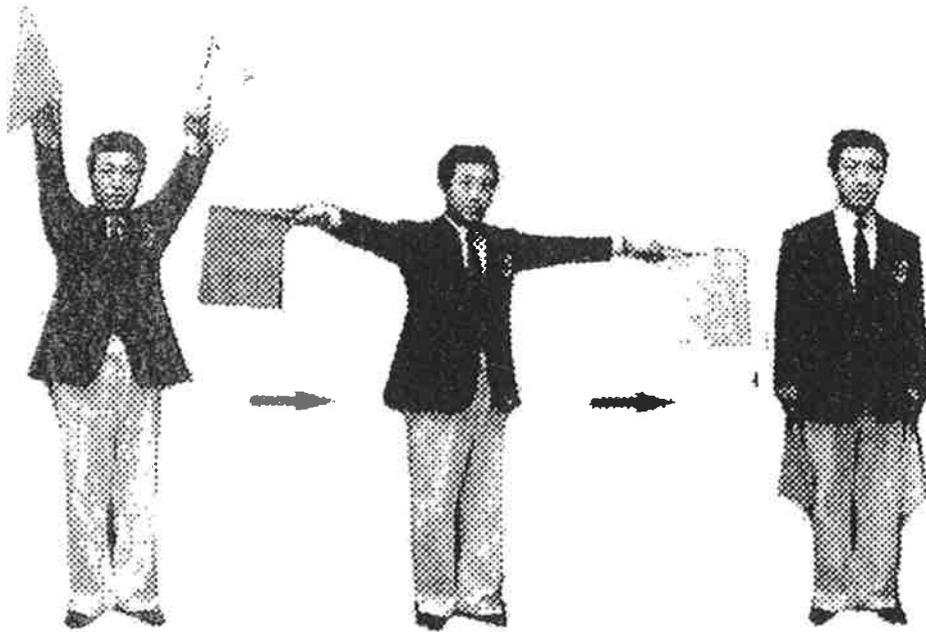
◎勝負の決定と二本目の開始

「よし」両面開始線「面あり」→「二本目はじめ」

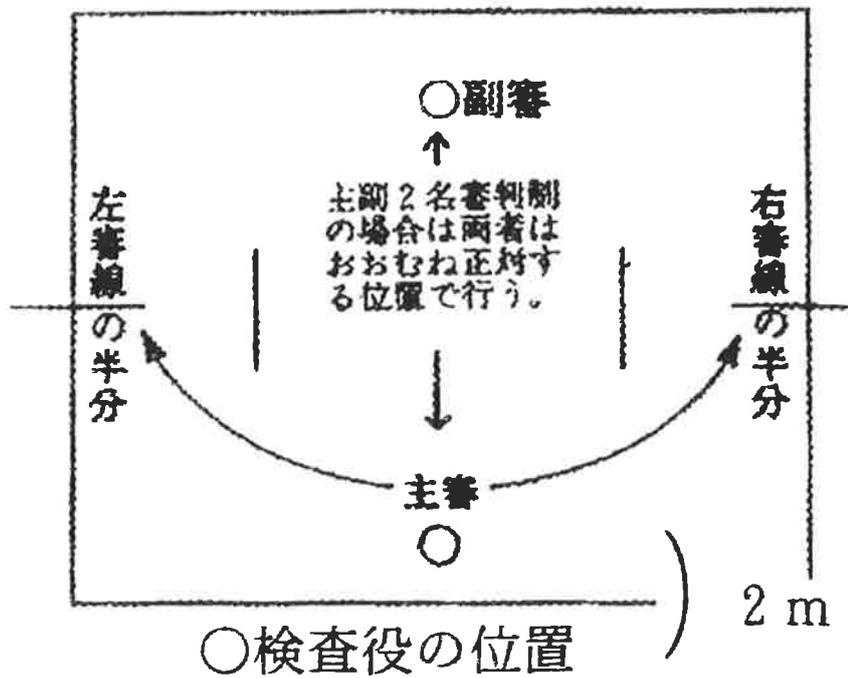
両選手の勝ち本数が一本ずつの場合は、「勝負はじめ」、勝負がついた場合は「勝負あり」→「やめ」

①相打ち

「まで」→「相打」→「やめ」または「勝負はじめ」

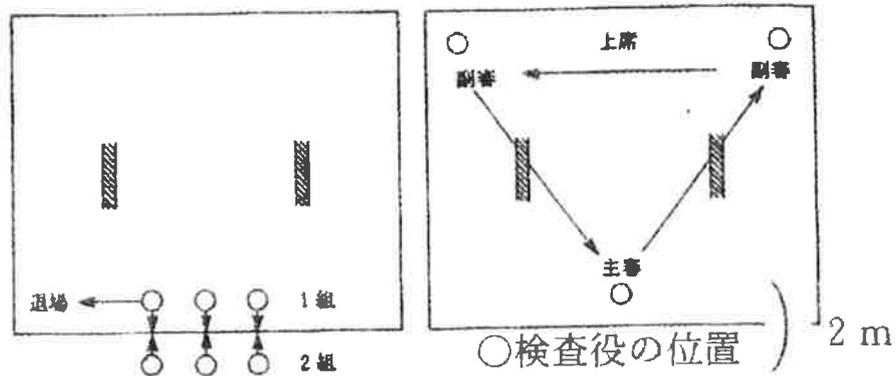


別図3



別図4 審判団の交代

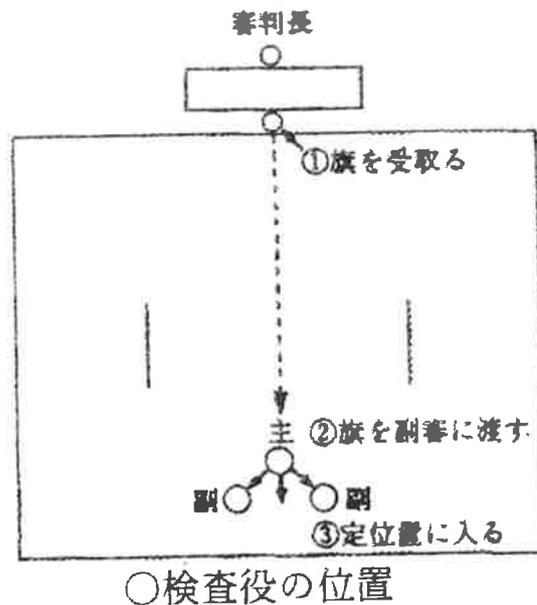
- ア 1組審判団は「回れ右」をする。
- イ 相互の礼をする。
- ウ 2組に審判旗をわたす。
- エ 1組審判団「回れ右」「前へ進め」で退場。
- オ 2組審判団「一步前」に進み試合を担当する。



審判長より審判旗の授受

試合開始の前に各試合場の主審判員は、審判長より審判旗を1試合場分受け取る。

授受の方法は、上席の審判長席の前に「かけ足」で進み、審判長席の3歩前で停止、敬礼を行い、適宜近づき右手のひらをさしだし、審判旗をのせて受け取り、左手を上から押さえて引き、右手に持ち、下げる。適宜、下がって敬礼を行い「回れ右」「かけ足」で副審判員に旗をわたし、定位置に戻り「回れ右」をして正面に正対する（注・返納の際はこの逆の順序とする）。

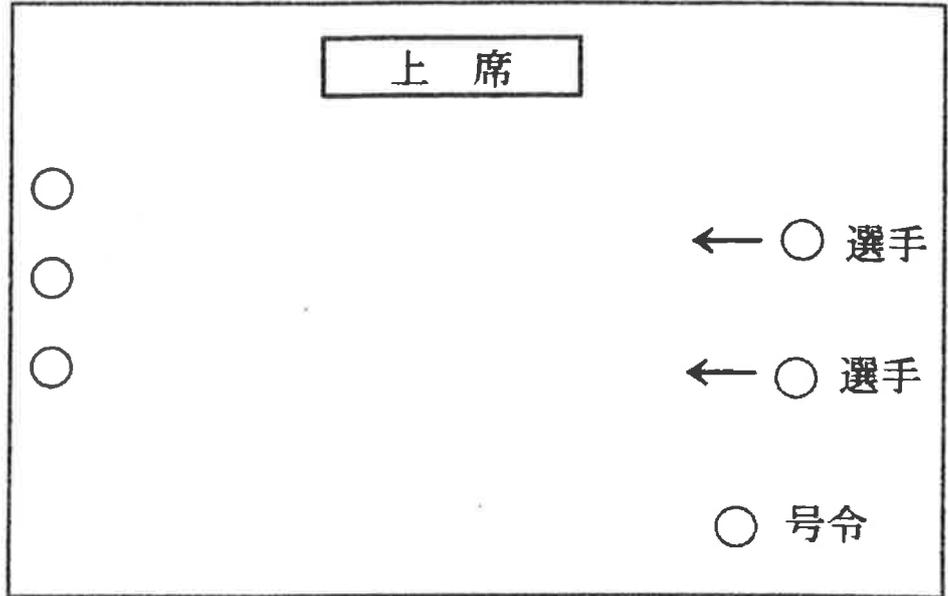


別図5 基本動作の審判と競技方法



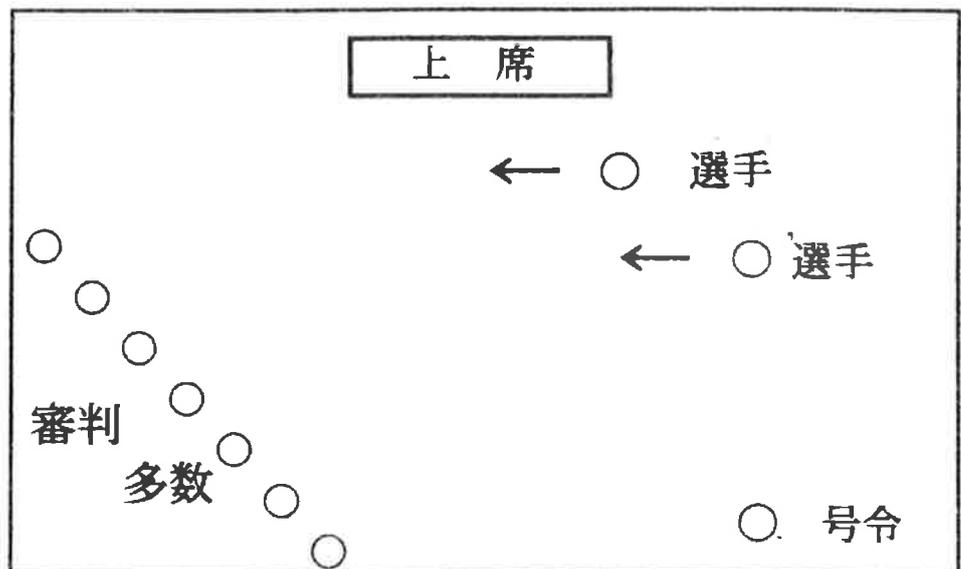
- 1) 選手の並べ方と審判の位置
(審判は、椅子に座る。)

(A) 前見
審判の場合



- 2) 選手の並べ方と審判の位置

(B) 斜見
審判の場合



※ (B)又団体戦の場合、審判は中央に主審を位置し主審は立ち上がり赤白の旗で最終宣言を行う。(予選は号令員が宣言を行なう。)

基本動作

小太刀、長剣(フリー、両手)二刀に依る。

《号令》 きをつけ→礼→①構え刀→②面を打て→③小手を打て→④右から
胴を打て→⑤左から足を打て⑥突け→⑦元の位置→⑧納刀→礼
おさめとう

かま とう

①構え刀

号令 KAMAETOU

[かまえとう]



中段に構える。

めん うち

②面打

号令 MEN O UTE

[めんをうて]

(注・打撃部位は前額部)



MEN
発声は〈メン〉

← 一～二足前進する。

こて うち

③小手打

号令 KOTE O UTE [こてをうて]

小手を打った小太刀の位置は身体より
おおむね30センチ位離して水平に
止める。打った後、直ちに
中段構えに復す。

踏込み方は「面打」

に準ずる。

発声は〈コテ〉



小手と身体は
30cmはなす

← 一～二足前進する。

どううち
④ 胸打

号令 MIGIKARA DOU O UTE [みぎからどうをうて]

胸打は、右から打つ場合と左から打つ場合があり
(注・右とは自分を基準としての右側である)、
振り上げた時に右、左に剣先を傾けた方が打ち易い。
打った後、直ちに中段構えに復す踏込み方は「面打」
に準ずる。発声はくドオ



右から打つ
時は右に傾
ける
左から打つ
時は左に傾
ける



← 一～二足前進する。

あしうち
⑤ 足打

号令 HIDARIKARA ASI O UTE
[ひだりからあしをうて]



剣先を若干下げる。 ← 前足のみ大きく
一歩前進する。

後足をしっかり伸ばして
腰を落とす。



つけ
⑥ 突

号令 TUKE

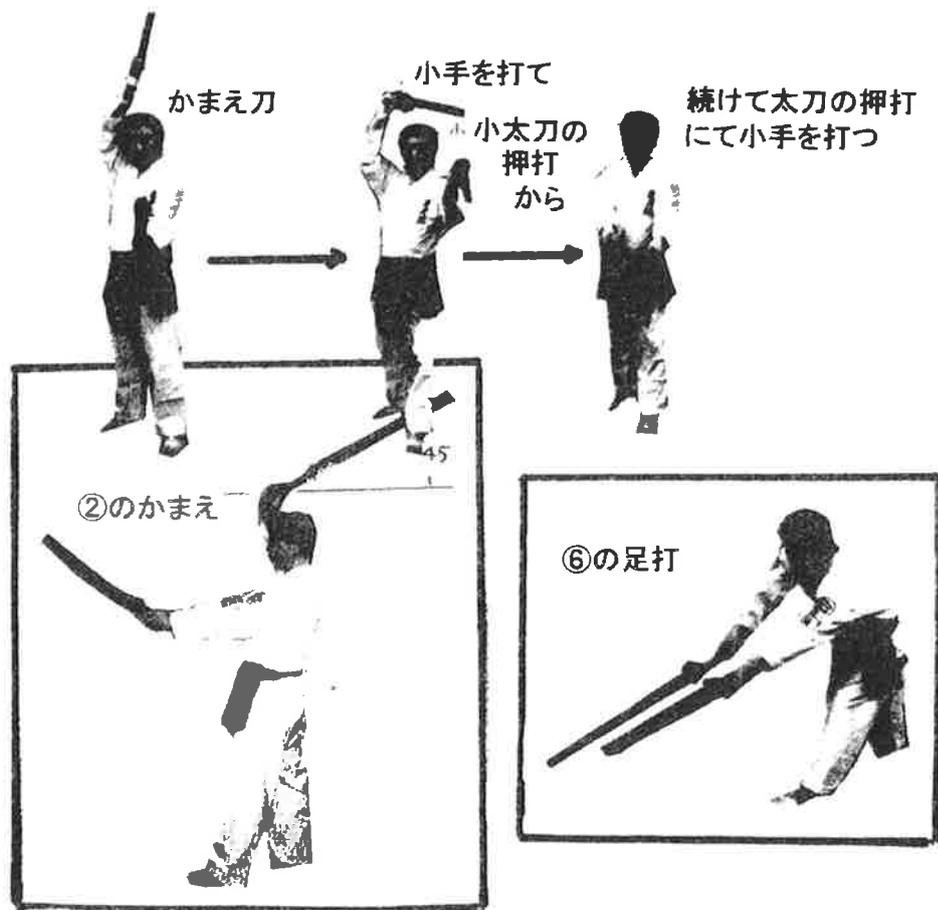
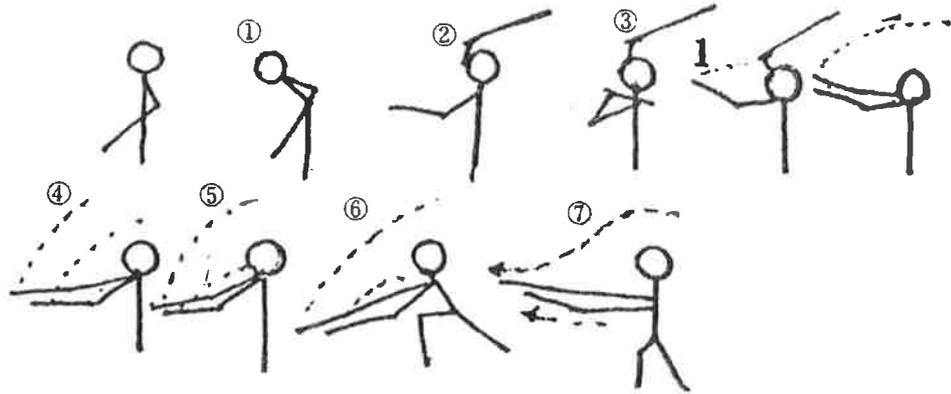
[つけ]

発声はくツキ

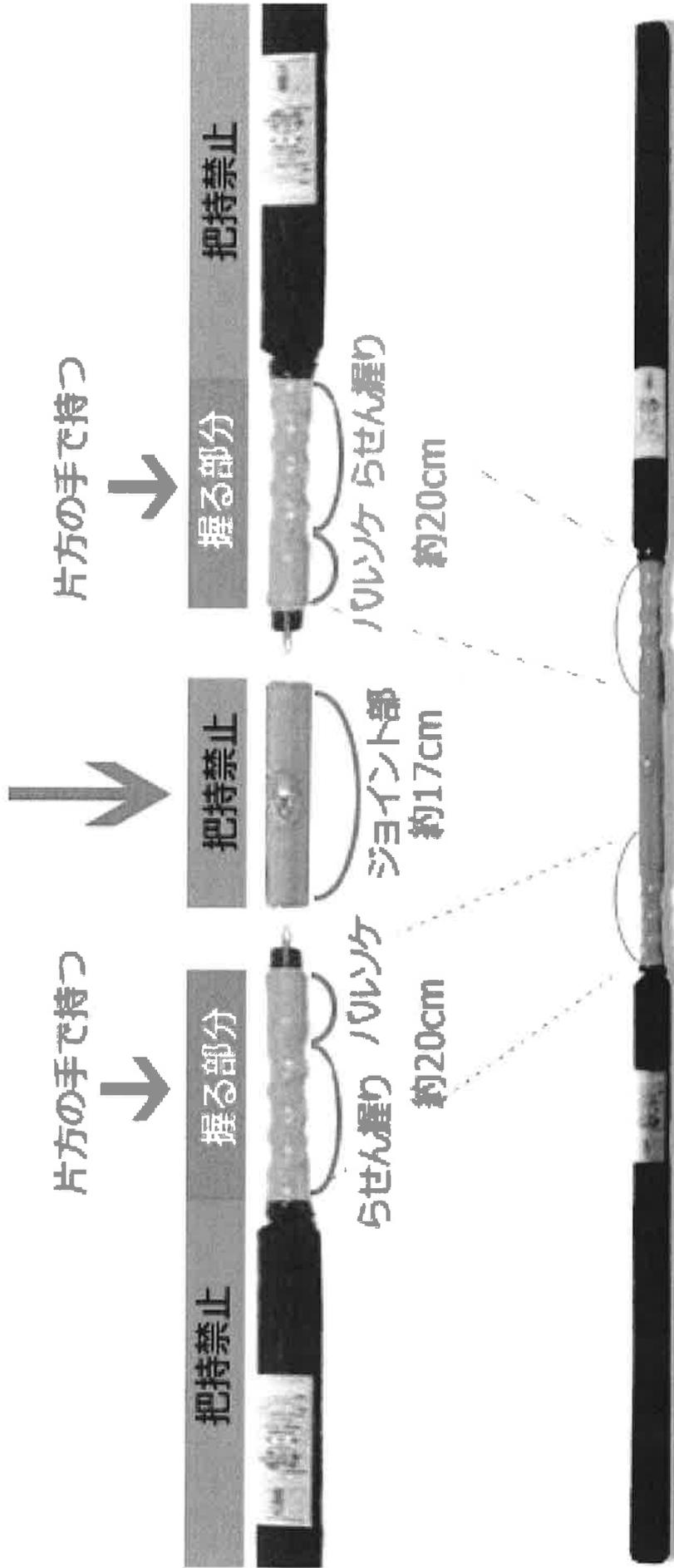
← 一～二足前進する。

1、基本打

きおつけ—①礼—②構え刀—③面を打て—④小手を打て—
⑤胸を打て—⑥足を打て—⑦突け



この部分では相手の剣を受けます。



別図8

