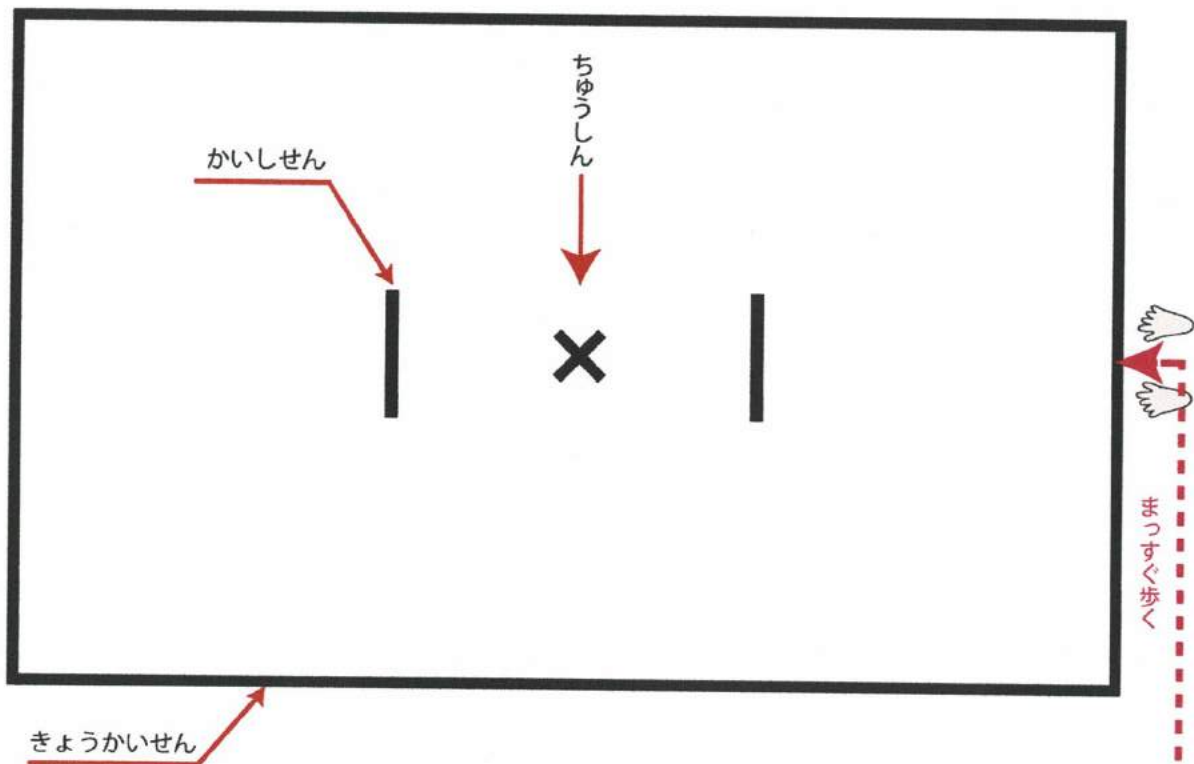


小学生の試合・・・入場と退場について

入場について

小さいお子さんの場合は、場内に入るまでを教えてください。

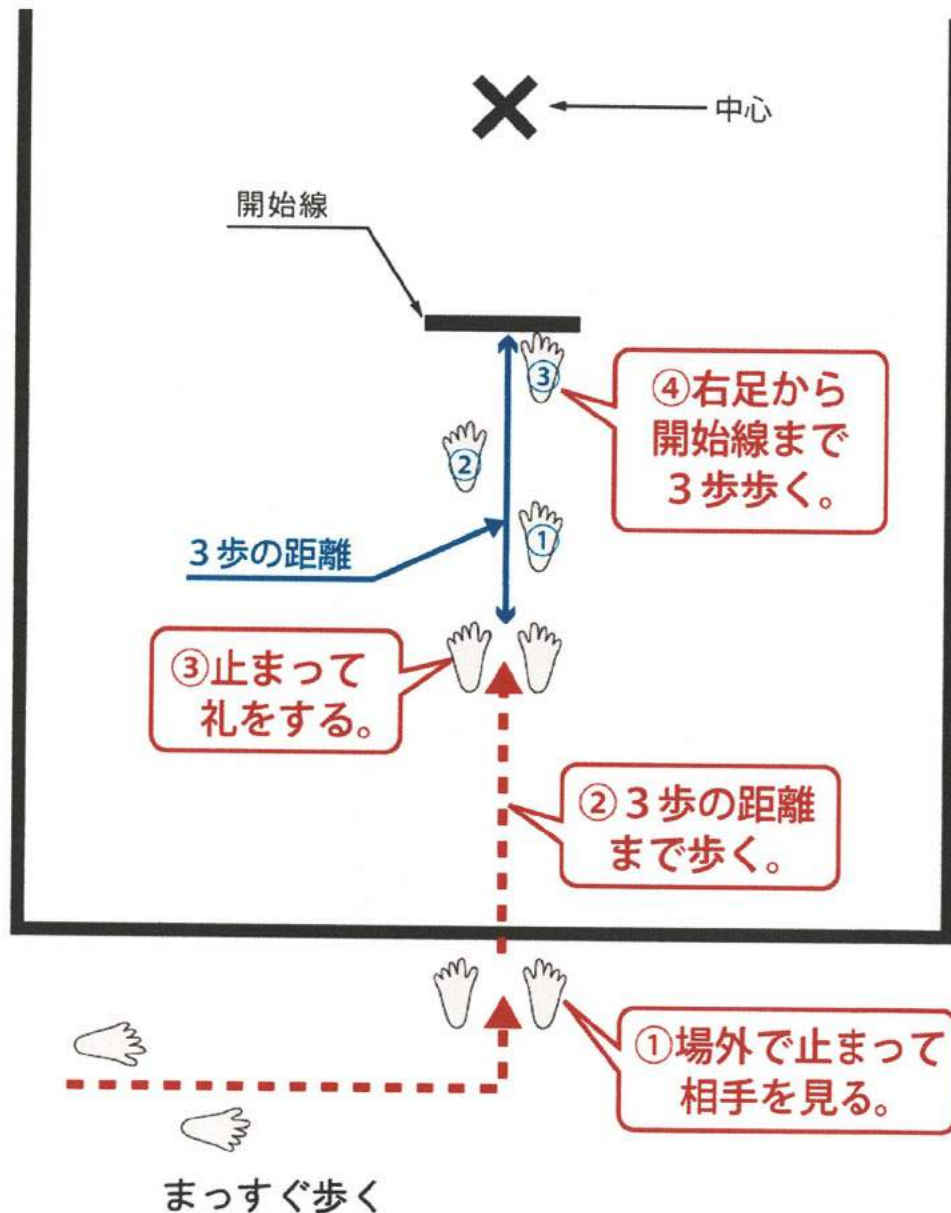


まず、場外のラインに沿って、中央まで歩きます。ラインの内側に入ったり、斜めに歩いて開始線まで入ってはいけません。

※審査の場合、斜めに入って行って不合格となった場合があります。お子さんの場合、開始線に行かなくちゃという気持ちが先走って、開始線まで斜めに入ってしまう子がたくさんいます。気を付けましょう！

立ち合いの礼法

試合場へ入り、試合が開始するまで



1. そして、相手に向きあって、正面（相手）を見ます。（この時はまだ場外／提刀（さげとう））
2. 開始線まで3歩で歩ける距離まで前進する。（提刀：さげとう）
3. 相手から目をはなさないようにして、15度礼をする。（提刀：さげとう）

きちんと礼を15度の角度でできていますか？

お尻を突き出さないように、カッコよくしてください！

開始線は、ぜったいに踏まないように注意してくださいね。

4. 帯刀（たいとう）（腰のほうに剣をつける）をし、注意1
右足からすり足で3歩前進する。（帯刀：たいとう）注意2
注意1）竹刀の柄頭（竹刀の持ち手の白い革の先が体の中心にくるように持つ）
注意2）必ず右足から進まないで、右足が開始線の前に来ませんよ！

5. 3歩目を出しながら、竹刀を抜きつつ、そんきょする。
注意）竹刀を抜いて、左斜め上から降ろすようにします。横から振り出してくるのはダメです。

6. 蹲踞をして、主審が「始め」というのを待ちましょう！
注意）蹲踞の足は垂直交差させないようにする。

7. 「始め」の合図で立ち上がり、試合を始める。
大きな声でかけ声をかけましょう！

立ち合いの礼法

試合終了から場外へ出るまで

【試合終了の合図】時計の係のホイッスルがピーっとなります。主審が、「やめ！」と声をかけ、試合終了となります。

- （1）試合を始めたときの位置「開始線のところ」に戻る。
姿勢は相中段で立ちったままです。
- （2）相手の動きに合わせて、蹲踞（そんきょ）する。
- （3）上からくるっと竹刀をおさめる。
※横振りしない。
- （4）立ち上がり、帯刀（たいとう）をする。
- （5）左足から後ろへ5歩下がる。
- （6）帯刀（たいとう）から提刀（さげとう）にする。
- （7）立礼をする。
- （8）相手を見ながら、後ろへ下がり、場外へ出る。
※相手に背を向けたりしてはいけません。

「試合が終わってから場外に出るまで」は、どうでしたか？

入場の際は3歩だけ、出るときは5歩？など、悩んでしまうかもしれませんが、習うより慣れろ！ですね。

注意点のおさらい

- 竹刀をおさめるとき、蹲踞の体制の状態、必ず上から回してきておさめる。
※竹刀を横からや下から回して、おさめてはいけません。
※立ち上がりながらおさめたりしてもいけません。
- 場外へ出るときは、相手を見た状態のまま、後ろへ下がる。
※相手に背を向けて歩いて戻ったりしてはいけません。
- 最後の立礼の時は、帯刀（たいとう）から提刀（さげとう）にするのを忘れない。

小学生の試合・・・心構えとやりがちな失敗、ルールについて

親子ともに緊張すると思われる初試合。

私たち親子の場合、先輩の試合をずっと見ていたので、待ち遠しく思っていた気がしません。

結果は負けましたが、一度勝つまでが勝負です。気長にいきましょう！

着装はきちんとする

着装は、低学年の場合は、お父さんお母さんがきちりとしてあげてくださいね。

- 胴着や袴もアイロンをして、きれいにしておく。
- 身長にあった袴をはく。ちんちくりんはダメ！長すぎても転ぶ危険あり！
- 胴の紐がきちんと結べている。縦結びはだめです。ちょうちょ結びが縦になっていないかチェック。
- 面タオルをきちりにつける。（面タオル帽子だときちりかぶれている）
試合中にずれてきたりしないかチェック。
- 面紐がきちんと結べている。左右の二本の面紐がそれぞれそろっている。
試合中に取れてきたりしないようにチェック。

着装について、最低限注意していただきたいことです。

私の息子の場合、私も面をきちんとつけることに慣れていなくて、試合中に面タオルが目にかぶさってきて、自分で直すことができず、そのまんま戦ったという経験があります。

小さなお子さんは、自分ではきちんとつけられませんし、せっかく試合にでるのでですから、万全な状態で送り出してあげたいですね。

試合会場自体にお母さんも慣れていないので、せめて着装に関しては日ごろからきちんとできるようにしていきましょう！

着装についてのよくある失敗

面紐が途中で外れる。 ⇒ 試合が止まり、審判より自分で紐を結ぶように言われます。

※低学年に限っては、審判がつけてくれることもありますが、本来は、本人がつけないといけません。

面紐、胴紐は、絶対に取りれないように、試合前にチェックしてください。

相手にも迷惑になりますし、試合の流れも変わってしまいます。

ルールは一つ一つ覚えましょう！

試合を始めるにあたっては、ルールを知っておきたいですね。

お父さんやお母さんが、剣道経験者だとなんともないところなのですが、

初めて剣道にふれる方にとっては、一番わからないところだと思います。

初試合に備えて、ぜったい知っておいてほしいことだけまとめました。

四角いラインを超えたら反則

四角いラインが引いてあるので、試合会場に行かれたらすぐに確認してください。

会場によっては、広かったり狭かったりしているので、高学年になると本当に注意しないとイケない部分ですので、毎回試合が始まる前に歩いたりしてチェックしてください。

このラインを超えるとどうなるのか？

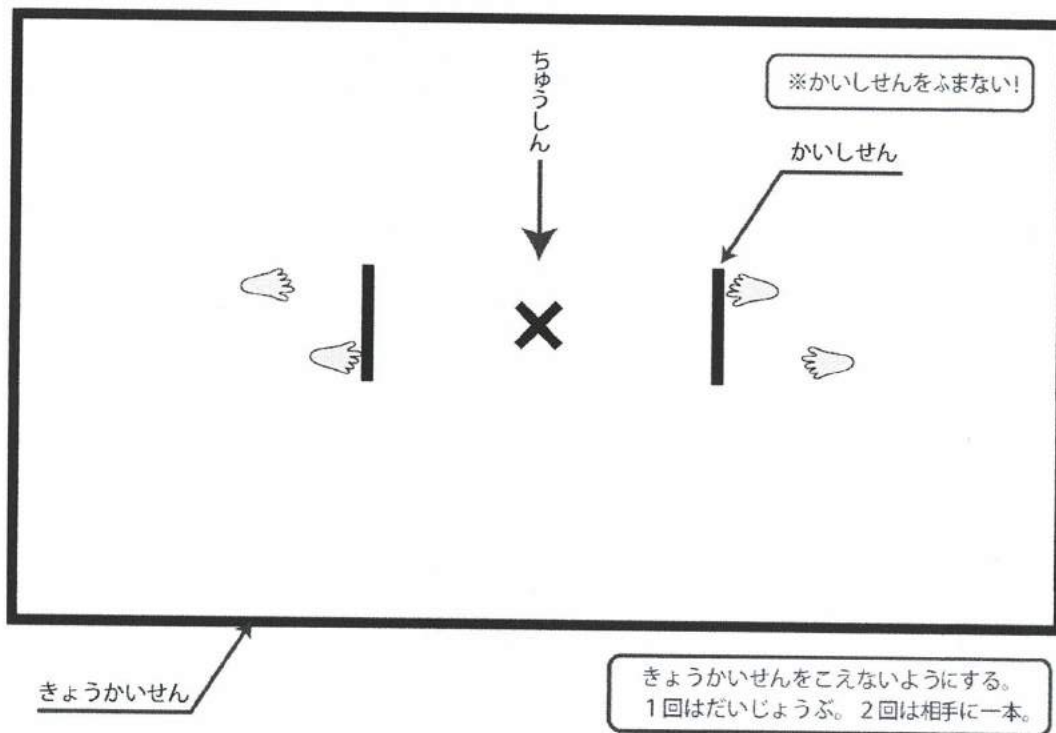
「反則1回」といわれます。

反則1回では、なにもなりません（カウントはされます）。

では、同じ試合の間に「反則2回」するとどうなるのでしょうか？

答え：相手方に一本入ります。

特に、低学年の場合、面をつけて必死に戦っていると、自分の現在位置がよくわからなくなります。知らないうちに、場外（ライン外）に出てしまいます。これは、大変もったいないことなので、なるべく場外にでないように気をつけるように日ごろから気を付けてください。



竹刀を落とすと反則1回

低学年の場合に、竹刀がちゃんと握れていなくて、竹刀を落とす場合があります。

竹刀を落としたほうが「反則1回」をとられます。

こちらも「反則2回」で相手に1本を与えることになりますので、

日ごろから左手できちんと握れるように、練習してください。

また、新しい小手は固いので、木槌でたたいたりすると柔らかくなります。

あとは、練習を積んで自分にフィットするようになじむまで練習しましょう。

また、内側の革が固いものより、やわらかいものがオススメです。

勝敗の決定

試合は、**3本勝負が原則**です。

試合時間内に有効打突を2本先取した者が勝ちとなります。

ただし、片方が1本を取ってそのまま試合が終わった場合は、**1本勝ち**となります。

有効打突については、別のページでお知らせしますね。

判定とは

判定で勝敗を決める基準は、「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（剣道試合・審判規定／第7条）」

技能の優劣とは、どちらがより有効打突に近い打突を打ったかを比較する。

また、**試合態度や姿勢や動作、反則の有無**などを比較する。

延長戦とは

延長戦の場合は、1本を先取したものが勝ちとなる。

先に一本を取ったほうが勝ちとなるので、早めに打突を決めることが重要になります。