

# (公財)全国高等学校体育連盟なぎなた専門部

## 申し合わせ事項

(公財)全日本なぎなた連盟競技規定、並びに審判規定に準じる。

下記の事項は、公式試合における(公財)全国高体連なぎなた専門部としての統一的な事項である。  
特に全国大会においては、これを厳守すること。但し、競技方法・種目は、各大会の実施要項を基とする。

### 1 選手・監督心得

- 1) 選手は気品のある態度で全力をあげて試合をする。
- 2) 監督は競技だけでなく、選手のマナー等の指導をする。

### 2 引率責任者、監督の資格・服装

- 1) 引率責任者は、団体の場合は校長の認める当該校の職員とする。個人の場合は校長の認める学校の職員とする。また、校長から引率の委嘱をされた「部活動指導員」(学校教育法施行規則第78条の2に示された者)も可とする。但し、当該都道府県高体連会長に事前に届け出ること。
- 2) 監督は、校長が認める指導者とし、それが外部指導者の場合は傷害・賠償責任保険(スポーツ安全保険等)に必ず加入していることを条件とする。  
但し、各都道府県における規定があり、引率・監督者がこの基準より限定された範囲内であればその規程に従うことを原則とする。
- 3) 監督の服装は、各都道府県ユニホームまたは監督にふさわしい服装とする。

### 3 大会運営

#### [1] 運営上の確認

- 1) コート審判主任は、コート運営主任を兼ねることができる。
- 2) なぎなたは正規のものを使用する。切先は(切先の弦)に透明テープを巻き千段巻きには白色のビニールテープを巻く。長さは210~225cmとする。
- 3) 選手の服装は稽古着・袴とする。
- 4) 紅白のたすきは各校で準備をする。
- 5) 貴重品の保管には十分留意する。
- 6) 試合場に入れるのは、監督・選手のみとする。
- 7) コートは11~12m 四方とする。

#### [2] 審判及び審判員

- 1) 審判員の服装は、(公財)全国高体連なぎなた専門部の指定したものとする。
- 2) 審判員の審判旗(5~6組)の受渡しについては、通常通り行う。
- 3) コート審判主任は、審判旗を競技終了までコートにて管理する。第1試合審判員へ手渡した後に次の試合の審判員にも手渡す。
- 4) 個人試合の場合は、前の試合終了とともに次の審判員は進み出て、前審判員の礼と同時に礼を行う。前審判員が退場後、通常通り試合を進行する。各自、審判旗の管理には気をつける。

- 5) 旗のばらつきが生じた場合は必ず主審が「止め」をかけたのち確認を行う。  
但し、運用には気をつける。
- 6) 団体試合終了の「お互いに礼」の前に勝負の結果を主審が宣告する。  
(勝者の学校名を指し示し、「〇〇高校の勝ち」と呼称する)
- 7) 気剣体一致をもとに、物打ちと部位については、許容範囲がある。
- 8) しごき打ち防止のために、選手の身体の幅より手幅が狭くなっていないか注意する。

### [3] 団体試合

- 1) 7人エントリー制の5人による団体試合は、申込み時に最低4名の選手が記入されていなければ、参加できない。
- 2) 5人エントリー制の3人による団体試合は、申込み時に最低3名の選手が記入されていなければ、参加できない。
- 3) オーダー用紙は、1試合前に提出し、オーダー用紙に記入された順序によって各個人の試合を行い、団体の勝敗を決める。
  - 1 監督は、整列時及び試合時とも必ずオーダー表[複写分]を確認し、選手を入場させる。
  - 2 先に提出したオーダー表と違う選手がコート内に入った場合、コートに入った時点で失格となり、相手に2本を与える。また、失格となった選手はその団体試合には出場できない。
  - 3 1度提出したオーダーの変更は認められない。
  - 4 代表者戦はその試合にオーダーした選手の中から選出する。
  - 5 代表者戦に出場した選手が、代表者戦終了後に整列する時は大将の位置に整列し、他の4名(または2名)は、先鋒から副将(先鋒、中堅)の位置に詰めて整列して入場、礼を行う。
- 4) 試合時間は3分とし、延長なし、引き分けをとる。
- 5) 試合は3本勝負とし、試合時間内に2本先取した者を勝ちとする。但し、試合時間以内に所定の本数に達しない時は、1本先取した者を勝ちとする。
- 6) 勝数・勝者数・取得本数が同数の場合は代表者による1本勝負、試合時間は3分、延長2分1回、判定で勝敗を決定する。
- 7) 予選リーグは、順位を以下の順に決める。
  - ① 勝数による
  - ② 勝者数による
  - ③ 取得本数による
  - ④ 勝数・勝者数・取得本数が同数の場合は、負数・負者数・失本数で決定し、それも同数の場合は、当該校間の試合結果で順位を決める。
  - ⑤ ①～④で順位が決まらない場合は、三つ巴戦で順位を決める。
  - ⑥ 三つ巴戦は、代表者によるリーグ試合で行う。試合は原則として次のブロック前に行う。  
その際、1本勝負、試合時間は3分延長2分1回、判定で勝敗を決定する。
- 8) 決勝戦の代表者戦は勝負が決するまで延長戦を行う。(延長は2分で区切り、勝負が決するまで繰り返す。但し、試合が長時間となった場合、選手の状況を見て、審判が適宜休憩をいれることができる。) また、競技日程によっては、延長2分1回、判定で勝敗を決定することもできる。

### [4] 個人試合

- 1) 試合は3本勝負とし、試合時間以内に2本先取した者を勝ちとする。但し、試合時間内に所定の本数に達しない時は、1本先取している者の勝ちとする。
- 2) 試合時間は3分とし、勝敗が決しないときは、延長2分1回、判定で決定する。

3) 予選リーグは、順位を以下の順に決める。

- ① 勝数による。
- ② 取得本数による。
- ③ 勝数・取得本数が同数の場合は、負数・失本数で決定し、それも同数の場合は、当該選手間の試合結果で順位を決める。
- ④ ①～③で順位が決まらない場合は、三つ巴戦で順位を決める。
- ⑤ 三つ巴戦は、リーグ試合を行う。原則として、試合は次のブロック前に行う。

その際、1本勝負、試合時間は3分延長2分1回、判定で勝敗を決定する。

4) 決勝戦は勝負が決するまで延長戦を行う。(延長は2分で区切り、勝負が決するまで繰り返す。但し、試合が長時間となった場合、選手の状況を見て、審判が適宜休憩をいれることができる。) また、競技日程によっては、延長2分1回、判定で勝敗を決定することもできる。

#### [5] 試合競技に関わる事項【防具はずれ・破損等】

- 1) 試合中の選手に防具はずれ等が起こった場合、開始線で礼をし、着座して、防具を着け直す。但し、スネ当てが破損して、応急処置を黒色のビニールテープ等で行う場合は、開始線での礼、着座、小手を外したのち、コート際まで移動する。監督からテープ等を受け取り、その場でスネ当てを応急処置する。その後、監督にテープを返却して戻り、試合を再開する。
- 2) 試合中、なぎなたが破損した(折れなど)場合、破損した一部がコート内にある場合は、すべて拾い、礼をしてから、なぎなたをコート際で交換する。破損したなぎなたの一部がコート外にある場合は、残存のなぎなたで礼をしてからなぎなたを交換する。

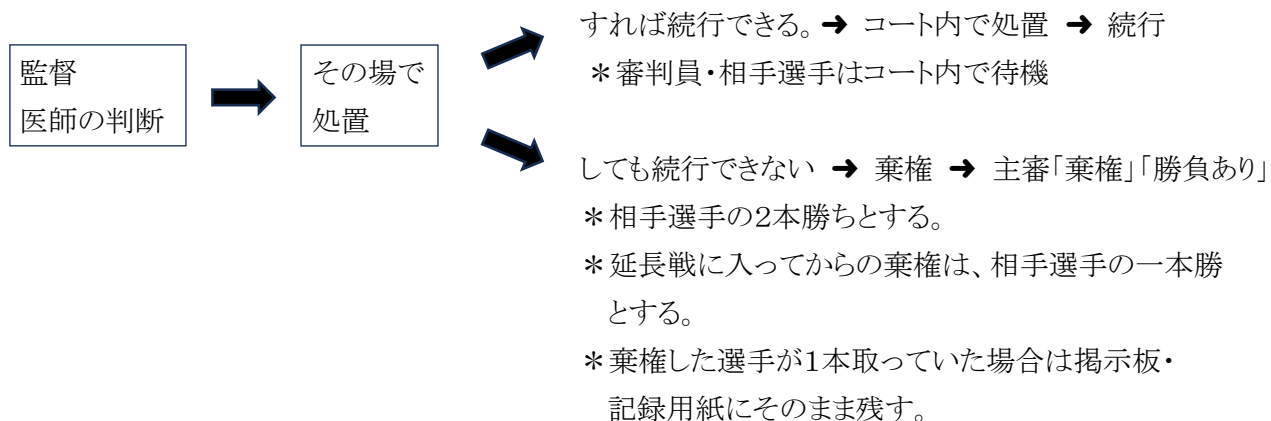
#### [6] 演 技

- 1) 1試合2組の演技者により、3本の規定本数を行う。
- 2) 5名の審判員により旗形式にて勝敗を決定する。
- 3) 予選リーグの場合は、順位を以下の順に決める。
  - ① チームの勝数による。
  - ② 勝本数による。
  - ③ 勝数・取得本数が同数の場合は負数・失本数、それも同じ場合は当該チームの試合結果で順位を決める。
  - ④ ①～③で順位が決まらない場合は、三つ巴戦で順位を決める。
  - ⑤ 三つ巴戦は、リーグ試合を行う。原則として、試合は次のブロック前に行う。

## 4 事故の処理

- 1) 試合中に選手が負傷した場合は、医師の判断により、試合継続の可否を決定する。但し、医師不在の場合は監督の意見を聞いた上、コート審判主任と当該試合の審判員が試合継続の可否を審判長の了解を得て、決定する。

## 2) 試合中に負傷が生じた場合の流れ



3) 流血や嘔吐などがあった場合、床についた血痕・嘔吐物等は、感染症予防から必ず手袋をした担当委員が雑巾等により拭き取るようにする。

## 5 選手の棄権・欠場について

- 1) 諸々の理由により競技に遅れた場合、前の試合の宣告が発せられた時点で、会場内の待機席に準備ができた状態で待機していなかった場合は棄権とし、相手の不戦勝とする。
- 2) 棄権した選手は、棄権した日のすべての競技に参加できない。但し、棄権した翌日以降、競技への参加が可能であると監督が判断した場合は、参加を認める。
- 3) エントリーした選手に対しては、欠場、棄権があった場合において不戦勝の宣告を行い、記録を残すことを原則とする。

### [不戦勝の宣告の仕方]

- 1 団体試合の出場校が欠場した場合、相手校の選手はオーダー通りに開始線に整列し、主審の指示のもと礼を行う。主審が「〇〇高校の勝ち」と勝敗の宣告を行い、主審の指示のもと礼を行いコートから退場する。「不戦勝」を標示し、全選手に2本を与える。  
個人試合、団体試合は、出場者のみ名前を呼び出し、選手は開始線まで進み、礼をして中段に構える。主審が「不戦勝」と宣告を行った後、選手は自然体に戻り、礼をしてコートから退場する。不戦勝の選手には、「不戦勝」を標示し2本を与える。
- 2 演技については、出場組のみしかけの名前を呼び出し、「入場」の合図で選手は開始線まで進み、主審の笛の合図で、正面に礼をする。その後、お互いに退場する方向に向き、主審は、選手が2～3歩進んだ時点で、笛を鳴らし、審判員5人は出場組の旗を挙げる。出場組はそのまま退場をする。不戦勝のチームに5本を与える。

## 6 不測の事態が生じた場合

競技継続が不可能な不測の事態が発生した場合、大会委員長、総務委員長、競技委員長、審判長の判断により、競技中断の宣告を審判長がマイクで行う。それを受け、主審は速やかに「ヤメ」をかけ、試合時間を止める。

選手、審判員、競技役員は、防御姿勢を取りながら、安全な場所に避難する。その際、コートから出ても構わない。競技再開が可能と判断した場合は、大会委員長、総務委員長、競技委員長、審判長の指示により、試合を中断した時点から開始する。演技の場合は、中断した試合の始めから、呼び出し、入場より開始する。

また、会場内が危険と判断し、会場から避難する際は、係員の指示に従って落ち着いて行動する。監督、引率者は選手、生徒の安全を確保する。なお、その時点で大会の中止を判断する場合がある。

以上

【2023年6月30日承認】