

## 試合

- (1) 試合時間内に勝敗決しない場合は引き分けとし延長戦は行わない。  
ただし、個人のトーナメント戦のみ勝敗が決する延長戦を行う。
- (2) 個人試合のリーグ戦の結果、勝ち数（勝ち1、引き分け0.5、負け0）、取得本数が同点の場合は順位決定戦を行う。
- (3) 団体試合のトーナメント戦で勝者数、取得本数が同点の場合は代表者戦を行う。
- (4) 団体試合のリーグ戦の各試合で勝者数・取得本数が同数の場合は引分けとする。  
リーグ戦の順位は次の順で決定する。
  - ① チームの勝ち数（勝ち1、引き分け0.5、負け0）
  - ② 勝者総数
  - ③ 総取得本数①②③が同数の場合は代表者戦を行う。
- (5) 代表者戦は当該の試合に出場した選手の内、任意の1名により行う。
- (6) 延長戦・順位決定戦・代表者戦は時間を区切らず1本勝負で行う。

## 不正用具使用、資格（学年・年齢、性別、段位、所属等）違反、ならびに出場位置の間違い等の処理

- (1) 当該選手を2本負けとし既得権を認めない。
  - (2) 不正等が発覚した試合から(1)を適用し、発覚前の試合に遡らない。  
ただし、リーグ戦においては当該選手のすべての試合に(1)を適用する。
  - (3) 当該選手は失格とし、その大会ではその後の試合に出場できない。
  - (4) チームが勝ち上がった場合、補欠登録があれば失格者の位置に補充することができる。
  - (5) 出場位置の間違いについては、間違えた選手・間違えられた選手双方にこの規則を適用する。
  - (6) 一対一の礼をした時点で試合したものとみなしこの規則を適用する。
- \* 監督や審判員は不正行為や間違いが起こらないよう試合開始までに十分注意する。

## 選手・監督心得

- (1) 団体試合の開始時は全剣連の要領に従い先鋒・次鋒のみが面を着け竹刀を持ち、中堅以降は面を着けずに整列する。
- (2) 「只今の試合」の選手・監督は揃って選手席に入り試合に臨むこと。  
「次の試合」の選手は、試合中の選手席の後方「次の選手席」に入場し待機する。
- (3) 赤白の目印（タスキ）は各選手またはチームが持参し対戦に応じて背面に着ける。
- (4) 剣道具の安全点検、準備運動など怪我の防止に努めること。
- (5) 常に竹刀の点検を心掛け事故防止に努めること。