

# 合気道競技のルールについての考察

## — 技の先取制について —

大森竜一\* ・小森富士登\*

(\* 国士舘大学)

合気道競技において使用が許されている技は「乱取基本の形17本」とその応用技である。一般的に合気道の技の数は2000とも3000ともいわれているが、その形態や性質で大まかに分類すると数十種類に分類することが出来る。更にその中から乱取競技に向かない技を除外し、安全面に留意して制定されたものが「乱取基本の形17本」である。現在主流となっている「短刀乱取競技」は、1965年頃に故富木謙治師範(1900～1979)によって創案された競技である。

この「乱取基本の形17本」は「当身技5本」「肘技5本」「手首技4本」「浮技3本」によって構成されており、その特徴から「当身技5本」は当身技に分類され、「肘技5本」「手首技4本」「浮技3本」は関節技に分類される。(表1参照)

乱取基本の形17本			
当身技	関節技		
当身技5本	肘技5本	手首技5本	浮技3本
正面当	押 倒	小手捻	前 落 隅 落 引 落
相構当	腕 返	小手返	
逆構当	引 倒	転回小手捻	
下段当	腕 捻	転回小手返	
後 当	脇 固		

表1 乱取基本の形17本の分類

## — 現在の合気道競技のルール —

一方の選手がソフト短刀をもち、定められた部位に対して直突きにて攻撃をし、他方の選手(徒手側)はその攻撃をかわしつつ、徒手技(乱取基本技17本とその応用技)にて反撃する格闘形態である。ソフト短刀による攻撃と徒手による攻撃という異種格闘形態にて攻防が繰り返され、正味1分30秒で前半戦が終了となり、ソフト短刀を交替して後半戦となる。競技の勝敗は、前後半の総ポイント数で決まる。短刀側は定められた部位に直突きにて攻撃する短刀突きによる攻撃(突き有り=1点)を主たる攻撃と

するが、片方の腕を徒手側の選手によって両手で組み付かれた場合、もしくは関節技を施された場合に限り、当身技5本を用いての反撃が認められている。但し、「短刀を所持している腕に組みつかれた場合」もしくは「短刀を所持している腕に関節技を施技された場合」と「短刀不所持の腕に組みつかれた場合」もしくは「短刀不所持の腕に関節技を施技された場合」には、返し技を施技する際の条件が異なる。(表2参照)

これは短刀側の選手の主たる攻撃が徒手技による「返し技」ではなく、「短刀突き」であることによる。

	短刀所持の腕に 両手で組み付かれる	短刀不所持の腕に 両手で組み付かれる	短刀所持の腕に 関節技を施技される	短刀不所持の腕に 関節技を施技される
短刀所持の腕 による返し技	○	×	○	×
短刀不所持の腕 による返し技	○	○	○	○

表2 返し技施技の条件

— 技の効果 —

短刀側の攻撃は短刀突きが主たる攻撃であり、定められた部位（両脇を結んだ線より下で、帯より上の部位）に一足一刀の間合いから踏み込んだ突きで、施技者の腕が伸びており、短刀の先端がおよそ三分の一程度曲がる深さのものが「突き有り」として認められている（突き有り=1点）。また、短刀側の返し技の判定基準は徒手側の徒手技と同じである。

徒手側の攻撃は「乱取基本の形17本」とその応用技であり、技の評価は「有効」「技あり」「一本」の三種類に分類されている。(表3参照)

尚、技ごとの判定基準は表4を参照。

短刀側	短刀突き	当身技(条件付き)	関節技
	突き有り=1点	有効=1点	×
	○	技あり=2点	
一本=4点			
徒手側	短刀突き	当身技	関節技
	×	有効=1点	有効=1点
		技あり=2点	技あり=2点
		一本=4点	一本=4点

表3 短刀側と徒手側の使用できる技

	有効	技有	一本
① 正面当	<p>施技者の態勢が安定しており、相手が大きく崩れるか、あるいは浮き上がる。</p>	<p>相手は勢いよく倒れたが施技者が安定を欠く、または施技者は安定しているが相手の倒れ方が勢いを欠く。</p>	<p>施技者の体勢が安定しており、相手が勢いよく仰向け、横向け、又はうつ伏せに倒れる。補助手は原則として相手の背部および臀部までとする。</p>
<p>※正面当において、立位が原則だが相手が倒れた後の施技者の前方回転受け身は可とする。</p>			
<p>※正面当における補助手は背部および臀部を可とする。</p>			
② 相構当	正面当に同じ	正面当に同じ	正面当に同じ
③ 逆構当	正面当に同じ	正面当に同じ	正面当に同じ
④ 下段当	正面当に同じ	<p>原則として正面当に同じ。施技者が継続した移動によらず、静止状態から相手を跳ねあげ倒した場合においては、これに2秒以上を要したとき。</p>	<p>施技者は安定した立位で相手を一瞬のうちに跳ね上げ倒す。又は、継続した移動により勢いよく倒す。</p>
<p>※下段当において、施技者が始めから捨て身でかける技、指を使って抱えあげる技は、これを禁止する。</p>			
⑤ 後当	<p>施技者の体勢が安定しており、相手が大きく崩れる。</p>	正面当に同じ。	正面当に同じ。
<p>※後当において、施技者が相手に密着して抱え上げたり、移動によらず足を支点として投げる技はこれを禁止する。</p>			
⑥ 押倒	<p>施技者の体勢が安定しており、相手が「上段のつくり」で崩され、反撃不可能の状態を2秒以上つくられる。またはその状態で場外に出す。</p>	<p>施技者の押倒により、相手の手、膝等体の一部が畳につく。</p>	<p>技有の状態から施技者が相手の肘を制し、反撃不可能の状態を2秒以上保つ。</p>
⑦ 腕返	<p>施技者の体勢が安定しており、相手が大きく崩れる。</p>	<p>「有効」の状態を、施技者が移動力によって2秒以上保つ。又はその途中で倒せたが、安定を欠いた場合。</p>	<p>施技者の体勢が安定しており、「有効」の状態から、相手を倒す。</p>

	有効	技有	一本
※腕返において小手返のように体を開いてかけることは、肘の損傷の恐れのあるため、これを禁止する。			
⑧ 引倒	施技者の体勢が安定して、相手の頭が大きく下がるほど姿勢を崩す。	「有効」の状態から相手の手、膝等体の一部が畳につく。	「技有」の状態を、施技者が2秒以上保つように相手を制御する。
⑨ 腕捻	施技者が安定した体勢により腕を組ませた状態で、相手の頭が下がるほど体勢を崩す。	「有効」の状態から、相手の手、膝等体の一部が畳につく。	「有効」の状態を2秒以上保つように相手を制御する。又は、その途中で受身をとった場合。
⑩ 脇固	施技の時、相手の肘が伸びた状態で崩される。この時施技者は動いていることが原則。	相手の肘が伸びた状態で一瞬固められ、施技者の体勢が安定している。	「技有」の状態を2秒以上保つように相手を制御する。
※脇固において、施技者が足を止めて、梃子の原理で相手の肘に直接急激な力を加える方法は、これを禁止する。但し、動きの中で崩しとして肘を圧迫しつつ攻めて、基本の形に定められた正しい施技は可とする。			
⑪ 小手捻	施技者の体勢が安定しており、相手が大きく崩れる。	「有効」の状態から、相手の手、膝等の体の一部が畳につく。	「技有」の状態を2秒以上保つように相手を制御する。
⑫ 小手返	施技者の体勢が安定して、相手の手首が完全に返り、体勢が崩れる。	「有効」の状態から、相手が膝をつく。	「技有」の状態を2秒以上保つように相手を制御する。もしくは「有効」又は「技有」の状態から相手が倒れる。
⑬ 転回小手捻	施技者の体勢が安定しており、相手の手首が捻られて本体が大きく崩れる。又は、転回した状態で場外に出す。	「有効」の状態から引倒し、相手の手、膝等体の一部が畳につく。	「技有」の状態を2秒以上保つように相手を制御する。
⑭ 転回小手返	施技者の体勢が安定しており、手首を制し相手が横向きになる程度に本体が大きく崩れる。又は、転回した状態で場外に出す。	有効の状態から相手の膝等体の一部が畳につく。又は手首を制して転回し相手を倒すか、相手を崩したまま場外に出したが施技者の状態が安定を欠く。	施技者の体勢が安定しており、相手を倒す。

	有効	技有	一本
⑮ 前落	<p>施技者の体勢が立位で安定して、相手の体が浮くか大きく崩れる。この時施技者は腰を入れてかけてもよいが、担ぐのは禁止。</p>	<p>「有効」の状態から相手の手、膝等体の一部が畳につく。</p>	<p>「技有」の状態を、施技者の体の移動によって2秒以上保つ。又は、この過程で相手が受身をとった場合。</p>
<p>※前落において、捨て身技又は担ぎ技としてかけることは、これを禁止する。</p>			
⑯ 隅落	<p>施技者の体勢が安定しており、相手が大きく崩れる。</p>	<p>施技によって相手が倒れたり（尻もちでも可）飛ばされるが、施技者の体の安定が欠ける。</p>	<p>「技有」の状態で、施技者が立位で技に勢いがある。技をかけた後に、施技者が膝をついても安定を保てば可。</p>
⑰ 引落	<p>施技者の体勢が安定しており、相手が大きく崩れる。この時施技者の膝がついても可。</p>	<p>「有効」の状態から相手が倒れるが、施技者の体勢が安定を欠く。</p>	<p>「有効」の状態から、相手が倒れ、施技者も体の安定を保つ。</p>

表4 技の判定基準〈合気道乱取競技(審判規程・審判動作)〉より

現在合気道競技では、短刀突きが決まった(突き有り=1点)直後に徒手側の選手の技によって短刀側の選手が投げ飛ばされた(徒手技一本=4点)場合、先に短刀突きを決めた短刀側の選手にのみ「突き有り」=1点が与えられ、徒手側の選手にはポイントは加算されない。これは技の先取制という意味ではなく、合気道競技が「短刀」対「徒手」という異種格闘形態を採用しているために、徒手側の選手は短刀側の選手の短刀突きによる攻撃に対して「間合いを詰めて未然に防ぐ」、もしくは「体捌きをして攻撃をかわす」必要があるからである。

徒手側の選手の徒手技と短刀側の選手の返し技(徒手技)の双方決まった場合には、技の効果の多少にかかわらず、先に技の効果を得た側の選手だけにポイントが与えられる。

例1) 徒手側の選手が短刀側の選手の体勢を崩した(有効=1ポイント)直後に短刀側の選手が体勢を立て直し、返し技で相手を投げた(返し技一本=4ポイント)。この場合は先に有効ポイント=1点を獲得した徒手側の選手にのみポイントが与えられる。

例2) 短刀側の選手が徒手側の選手に腕を組みつかれている状態から返し技を施技し、徒手側の選手が大きく体勢を崩して一瞬手をついた(返し技の有効=1点)が、次の瞬間徒手側の選手が関節技にて短刀側の選手の膝を畳につかせた(徒手技の技有=2点)。この場合も先に技の効果を得た短刀側の選手にのみ技ポイント(有効=1点)が与えられる。

## — 合気道競技以外の武道 —

合気道以外にも競技を行っている武道には柔道や剣道等があるので、これらの武道ではどのようなルールで試合が行われているのかを調べてみた。

### ●柔道

徒手対徒手の格闘形態で行われ、立技による投げ技と寝技による抑え技（絞め技と関節技を含む）が認められており、両者立位で対峙した状態から勝負が始められる。最初から寝技にて勝負をすることは出来ず、一方の選手の体勢が崩れた場合や、立技からの連絡技として寝技の使用が認められる。技の判定基準は投げられた側の体勢により、一本=4点、技有=2点、有効=1点が採用されており、一本=4点を獲得した時点で残り時間に関係なく試合は終了となる。立技においても寝技においても、技あり=2点を二度獲得した時点で合わせ技一本となる。（2016年時点のルール）

柔道では合気道競技と同じく技の先取制が採用されているが、柔道には立技と寝技があることから、立技で技ありを取ったとしても、その後展開する寝技において一本相当の時間を抑え込まれた場合には、一本負けとなる。つまり、一連の流れからの連絡変化による攻防により、先取した技が一本でない場合には後取した技も認められることになる。従って柔道の先取制とは単なる技の先取制ではなく、一本先取制であり、合気道競技の技の先取制とは異なるものである。

また、柔道では双方の選手が一本を取れなかった場合には判定により勝者が決定され、それでも優劣がつかない場合には延長戦となる。試合時間は大会ごとに多少の違いはあるが、一般的には男子の大会が5分で行われ、女子の試合が4分で行われている（2016年時点のルール）。

ところで、国際柔道連盟(IJF)が2016年12月9日に、2020年開催予定の東京五輪に向けての新ルールを発表している。従来技の判定として認められていた「有効」を廃止し、「一本」と「技あり」だけが技の判定として認められることになる。これにより、廃止された「有効」相当の技の効果は「技あり」に集約されることになる。また、一本重視の考え方により、「技あり」を何度重ねても、合わせ技一本にはならなくなり、抑え込みでの「技あり」も15秒から10秒に短縮される。このルール改正は、分かり易さとダイナミックさを求めての一本重視の考え方によるとされている。

### ●剣道

剣道は互いに竹刀をもって対峙する「武器」対「武器」の格闘形態の武道であり、竹刀による打突により勝敗を決する武道である。技は大きく分類すると「面」「小手」「胴」「突き」の4種類であり、技の効果として認められているのは「一本」のみである。

試合は3本勝負を原則とし、運営上必要な場合には1本勝負も許されている。通常の3本勝負の試合においては、試合時間内に2本先取した方が勝者となるが、一方が1本

をとり、その後両者とも1本も取れないまま試合時間が終了した場合には、先に1本を取ったものが勝者となる。尚、試合時間内に勝敗が決しない場合には延長戦を行い、先に1本を取ったものを勝者とするが、判定或いは抽選により勝敗を決めることもあり、また、両者引き分けとすることもできる。判定或いは抽選により勝敗を決した場合には、その勝者には1本が与えられる。判定により勝敗を決する場合には、技能の優劣を優先し、次いで試合態度の良否により判定される。

試合時間は5分を基準とし、延長戦は3分を基準とする。

剣道では技の先取制が採用されているが、合気道や柔道と大きく異なる点は技の効果を認められているものが「一本」だけしかなく「技あり」や「有効」などが存在しない点である。従って「1本勝負」とか「3本勝負」といった表記となる。

### — 合気道競技における審判の難しさ —

先行している競技武道として、剣道と柔道を例に挙げて合気道競技と比較してきたが、剣道は「武器」対「武器」の格闘形態であり、離隔体制の武道である。これに対して柔道は「徒手」対「徒手」の格闘形態であり、組方の体勢を起点としている武道である。そして合気道競技は、剣道と柔道との共通点を持ちながらも、そのどちらとも異なる「武器」対「徒手」という独自の格闘形態であり、離隔体制を起点とする武道である。どの武道も審判が難しいのは言うまでもなく、剣道は互いに静から動へと一瞬で相手に打ち込むので、かなりの動体視力と熟練された目付が要求される。柔道は互いに接近した状態から技を掛けあうので、ほぼ同体で倒れることも多く、どちらの選手の技が効果を発揮しているのかを見極めるのが難解である。合気道競技は剣道と同じく離隔体制からの武器の使用により動体視力と目付が要求され、また柔道と同じく徒手技による攻防もあるので、技が絡み合う複雑さを併せ持った武道であり、更に立位での関節技等を認めていることで捨て身技を禁止しているので、審判の見るべき役割が非常に多い武道といえる。合気道競技は剣道と柔道に比べて競技の歴史が浅いにもかかわらず、審判はより多くの役割を課せられている。

### — 技の先取制の導入について —

ここまで技の先取制について柔道や剣道と比較してみたが、一言に技の先取制といっても武道ごとに特色があり、合気道競技には合気道競技独自の先取制ルールが用いられていることが分かる。そこで、合気道競技における技の先取制がどのようにして考え出されたのかについて紹介する。

筆者は2008年以来継続して合気道競技の審判部長を務めているが、技の先取制導入については「危険防止」の目的で考え出されたものと捉えていた。周知のように柔道では寝技での関節技の使用は認められているが、立技での使用は認められていない。立

位での使用が柔道では禁止となっている関節技を、合気道競技（合気道競技は立位で行われる）では認めているので、当然「危険防止」の観点から、1992年の「短刀側による返し技」の導入に伴い、技の先取制が導入されたと考えていた。技の先取制の導入により、互いの技が重なり合うことを未然に防ぐ効果が生じるからである。

技の先取制によるメリットとデメリットについては表5を参照。

<p>先取制の メリット</p>	<p>先に効力の生じた技のみを有効な技として認めるので、審判員にとっても判断しやすい。 審判員が競技を一時中断させるタイミングが早くなるので、無理な体勢からの技が出ずらくなり、特に安全面では優れている。</p>
<p>先取制の デメリット</p>	<p>技本来の効果が出る前に競技を中断させられることが多くなる。 後取の選手の技が一本相当の技であっても認められない為、施技者自身や観覧者にも不信感を与える場合がある。</p>

表5 技の先取制によるメリットとデメリット

ところが、昨年末に筆者は、技の先取制導入の理由が筆者の考えとは異なる発想から考え出されていたということを知った。

昭道館合気道連盟が発足する以前の団体で長年理事長を務めてこられた小松正治氏（旧関東社会人合気道協会では審判部長を歴任）と昭道館合気道連盟指導部長（旧団体でも指導部長を歴任）を務められている森川純治氏によると、先取制導入の主たる理由は危険防止ではなく、審判技術の未熟さにあったのだという。

両氏の話によると、合気道競技が創案されて以降、審判技術は向上してきているもののまだまだ未熟であることは否めず、特に1992年に短刀側の返し技が導入されると、互いに技を掛けあった場合にどの技に技の効果を認めるかが大きな課題となり、複雑な技の掛け合いを阻止するために導入されたのだという。合気道競技において審判技術が難しいことは長年審判長を務めている筆者には容易に理解できることであるが、審判技術の未熟さが技の先取制を採用する主たる要因の一つになっていたとは驚かされた。しかしながら審判技術が向上してきている現在においては、技の先取制のメリットの一つである「無理な体勢からの技の掛け合いによる危険防止」の意味合いで採用され続けているものと考ええる。競技を行う上で大切なことは、安全性を確保されたうえでの実力の客観化だからである。

### — 技の効果についての考え方 —

剣道で認められている技の効果は前述のように一本のみであるが、柔道や合気道競技では技の効果が細分化されている。これは、柔道や合気道競技が体術であるために



技を掛けられている最中にも反撃が可能となる特性を有しており、一本を獲得するのがなかなか難しいからである。それでも柔道は、2017年の大会から一本重視の考え方にルール改正をしている。そこで、改めて技の効果について考えてみると、技の効果についての考え方には二通りあることが分かる。

#### ● 加点法

合気道競技での技の効果は、相手のバランスを大きく崩す技術が「有効」であり、更に相手を倒したり（関節技においては手や膝の一部が畳についた状態を含む）、一瞬固めて相手の動きを制御することで「有効」が「技あり」へとグレードアップし、勢いよく倒したり、完全に制御した段階で「一本」まで技の効果上がるという「加点法」の考え方である。この考え方は基準を「有効」にしている考え方であり、相手のバランスを大きく崩した状態である「有効」を一定の効力のある技として認めていることになる。

#### ● 減点法

もう一つの考え方は、技の基準は「一本」であり、勢いや姿勢など「一本」にあと一步及ばない技を「技あり」とし、多少は技としての効力はあるものの「技あり」には及ばないものを「有効」とするといった「減点法」による考え方である。この「一本」を基準とする考え方においては「有効」や「技あり」は得点こそ認められるものの「一本」には満たない不十分な技ということになる。

この異なる二つの考え方を技の先取制に当てはめて考えた場合、大きな相違点が生じる。「有効」を基準とした「加点法」の考え方では、技の先取制においては先に「有効の効果」を上げた時点で選手の技は保証されることになり、その選手が継続して技の効果上げた場合や連続技により更に効力の高い技が極まった場合には「技あり」や「一本」となる場合もあるが、逆に継続する段階で相手に技を掛けられても、対戦相手に得点が加算されることはない。合気道競技の現行ルールがこれに当たる。

これに対して「一本」を基準とする「減点法」の考え方では、先取した「有効」や「技あり」は技の途中段階であり「一本」に満たない「不完全な技」であるので、仮に「一本」以外の技を先取しても返し技に掛かってしまった場合には、少なくとも後取の技にも効力を認めるべきと言うことになる。

ところで、現行ルールでは後取の技は認められていないものの、「一本」以外の技を先取された段階ではまだ反撃できる体勢にあるので、実際には技を先取された選手が技を取り返す場面が頻繁に起きているのが現状である。このことについて筆者は、技の先取制が導入された背景には、体勢を崩された状態からの反撃技を認めると無理な体勢から技を掛けることになり、施技する側の本体が残らない、いわゆる体勢を崩して技を掛ける「捨て身技」になる危険が伴うという理由から、技の先取制のルールが設

けられていたと考えていた。その為、長い間競技中の技の掛け合いに関して危険防止の観点から試合を観察し続けてきたわけだが、特に危険と思われる場面、例えば「正面当」で体勢を崩されながらも捨て身で「脇固」を施技する等は、返し技導入初期には多少見られたが、現在ではほとんど見られなくなっている。むしろ技の先取制というルールに守られ、技を先取した(ポイントを獲得する権利を得た)直後に豪快に投げられてもポイントを失わないというのは、武道的にみても問題であるし、観客から見ても分かり難いと思える。合気道競技が武道性を重要視するのであれば、そして合気道競技をより多くの人に理解してもらうためには、技の先取制のみが認められている現行ルールは改正されなければならないと考える。

### — 技の先取制について考える際に忘れてはいけないこと —

合気道競技における技の先取制導入の理由としては危険防止が主たる理由ではなく、審判技術の問題によるところが大きかったことが分かったが、この先取制にはメリットもデメリットがあり、現在も採用され続けているには理由があったということである。先取制のデメリットばかりを重要視し、技の先取制の制度を一切なくして「一本先取制」の制度に変更(技の効力の細分化なし)すれば、なかなか技の決まらない退屈な試合に陥ってしまう可能性もでてくるだろう。

ところで、合気道競技の技の先取制について考えるにあたり、これまで触れてきていない内容ではあるが、忘れてはいけない最も重要なことがある。それは合気道競技において理想としているところであり、技術指導の際に重要視している部分である。

合気道競技では、力に頼らずに「勝機」を捉えて「移動力」と「統一力」で技を掛けることを理想としており「相手の体勢を崩す」と同時に「自分の体勢をつくり」安定した体勢で相手を倒さなければならない。つまり、技を掛ける際の一連の動作の中に「崩し」「崩し」「つくり」「掛け」の動作が求められているのである。これは、合気道競技が「剣の理合い」と「柔道原理」によって構築されているからである。先ほど現在の合気道競技が「加点法」であると記述したが「崩し」や「つくり」を大切に、それらに光を当てているために「加点法」を採用しているという面もあるのである。

### — まとめ —

1962年に合気道競技が創案されて55年が経ち、1992年に短刀側に返し技が認められてからも四半世紀が経過している。

合気道競技創案者である故富木謙治師範は「形」と「乱取」の偏廃しない修行こそが武道の特性であり「形」と「乱取」は車の両輪の如く修行されるべきものであると論されている。乱取競技に態度の真剣(昔でいうところの実践の場)を求めるのなら、中途半端な技の効力で競技を中断すべきではない。

そこで今後の合気道競技の方向性としては「捌き」「崩し」「つくり」「掛け」に光を当てた合気道競技の根本部分を忘れることなく、そして技の先取制の良さを残しつつ「一本」重視の考え方を合わせていくことが望ましいと考える。

つまり「一本」以外の技を先取された場合には、先取した技の効果を認め、一連の攻防の中での返し技が先取された技よりも大きな効力で極まった際には、後取の技の効果も認めることにすれば、合気道競技は益々魅力のある充実した武道になると考える。

「安全性」や「捌き」「崩し」「つくり」「掛け」といった合気道競技の特性、競技を第三者が見た場合に技の攻防がどう映るのか、競技としての技の醍醐味はどうか等、具体的な方策については多角的に今後十分に検討する価値は大いにあると考える。

#### ＜ 参考文献 ＞

- 1) 大森竜一監修：合気道乱取競技〈審判規程・審判動作〉, (NPO) 日本合気道協会指導部 2008
- 2) 成山哲郎監修 大森竜一 成山哲也著：合気道競技, 共栄出版株式会社 2010
- 3) 全日本剣道連盟ホームページ 剣道の試合・剣道のルール
- 4) 公益財団法人 全日本柔道連盟ホームページ