

**The Regulations of Kendo Shiai
and Shinpan**
**The Subsidiary Rules of Kendo Shiai
and Shinpan**

The Guidelines for Kendo Shiai and Shinpan

剣道試合・審判規則

剣道試合・審判細則

付 剣道試合・審判運営要領

Revised July 26, 2023

INTERNATIONAL KENDO FEDERATION

2023年7月26日改訂

国際剣道連盟

Foreword

This book is a revision of the rulebook of the International Kendo Federation (FIK) “The Regulations of Kendo Shiai and Shinpan. The Subsidiary Rules of Kendo Shiai and Shinpan” published on December 7, 2006. The original version was translated from the rulebook of the All Japan Kendo Federation issued on March 26, 1997. The alterations made in this book are mainly linguistic in nature, and no major changes were made.

You will find some sentences to be not exactly translated word for word from corresponding Japanese ones, but all the sentences are correctly presented to convey what are to be done and how.

For your convenience, Japanese words and phrases that are normally used in Japanese are shown in italics and their English counterparts are given in Glossary on the last page.

序 言

此の冊子は2006年12月7日発行の国際剣道連盟 (FIK)「剣道試合・審判規則並びに剣道試合・審判細則」の改定規則集である。初版は1997年3月26日発行の全日本剣道連盟・規則集を翻訳したものであった。この冊子に反映された改定点は主に言語上のもので内容に主要な変更はない。

二、三の文章は対応する日本語のそれを逐語的に翻訳したものではないが、文言は全て為すべきこととその方法について正確に述べている。

読者の便宜の為に、通常日本語のままで使用される幾つかの日本語の語句はそのままイタリック体で示し、最後の頁に語類集としてそれ等の相対する英語表現を記載した。

目 次

剣道試合・審判規則

以下「規則」という

第1条	本規則の目的	1
-----	--------	---

第1編 試 合

第1章 総 則

第2条	試合場	1
第3条	竹 刀	1
第4条	剣道具	2
第5条	服 装	2

第2章 試 合

第1節 試合事項

第6条	試合時間	3
第7条	勝敗の決定	3
第8条	団体試合	4
第9条	試合の開始、終了	5
第10条	試合の中止、再開	5
第11条	試合の中止要請	5

第2節 有効打突

第12条	有効打突	5
------	------	---

第13条	竹刀の打突部	6
------	--------	---

第14条	打突部位	6
------	------	---

第3章 禁止行為

第1節 禁止行為事項

剣道試合・審判細則

以下「細則」という

第1条	規則第2条(試合場)
第2条	規則第3条(竹刀)
第3条	規則第4条(剣道具)
第3条の2	剣道着の袖
第4条	試合者の目印
第5条	試合者の名札
第6条	審判旗などの規格
第7条	サポーターなどの使用
第8条	試合者の入退場および礼法

第9条	規則第7条5号「判定」
-----	-------------

第10条	規則第12条「刃筋正しく」とは
------	-----------------

第11条	有効とする場合
------	---------

第12条	有効としない場合
------	----------

第13条	規則第14条(打突部位)
------	--------------

規 則

第15条	薬物使用……………	7
第16条	非礼な言動……………	7
第17条	諸禁止行為……………	7

第2節 罰 則

第18条	規則第15条、第16条…	8
第19条	規則第17条1号…………	8
第20条	規則第17条2号ないし 7号……………	9

第2編 審 判

第1章 総 則

第21条	審判員の構成……………	10
第22条	審判長……………	10

第23条	審判主任……………	11
第24条	審判員……………	11
第25条	係員……………	12

第2章 審 判

第1節 審判事項

第26条	有効打突の決定……………	14
第27条	有効打突の取り消し…	14
第28条	有効打突などの錯誤…	14
第29条	審判方法……………	15

第2節 審判の処置

第30条	負傷または事故……………	16
------	--------------	----

細 則

第14条	規則第15条(禁止物質の 使用・所持)
第15条	規則第17条1号(不正用 具)
第16条	規則第17条7号(その他、 この規則に反する行為)
第17条	規則第20条、同時反則に よる相殺方法

第18条	審判長の任務
第19条	試合開始時の審判長の合 図
第20条	審判主任の任務
第21条	審判員の任務
第22条	規則第25条(係員の構成 および任務)
第23条	審判員の服装

第24条	規則第27条(有効打突の 取り消し)
第25条	規則第28条(有効打突な どの錯誤)
第26条	規則第29条4号(分かれ) の要領
第27条	試合者の竹刀の弦が上に なっていない場合

規 則

第31条	棄 権	17
第32条	試合不能者・棄権者の既得本数	17
第33条	加害者の既得本数、既得権	17

第 3 節 合議・異議の申し立て事項

第34条	合 議	17
第35条	異議の申し立て	18
第36条	疑義の申し立て	18

第 3 章 宣告と旗の表示

第37条	宣 告	18
第38条	旗の表示	18

第 4 章 補 則

第39条	補 則	18
別表(審判員の宣告と旗の表示方法)		20
表(竹刀の基準)		22
図(試合場)		23
図(竹刀各部の名称)		23
図(剣道具・打突部位・試合者の名札・審判旗などの規格)		24

細 則

第28条	規則第31条(棄権)
------	------------

第29条	規則第36条(異議の申し立て)
------	-----------------

(本規則の目的)

第1条 この規則は、全日本剣道連盟の剣道試合につき、剣の理法を全うしつつ、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。

第1編 試合

第1章 総則

(試合場)

第2条 試合場の基準は次のとおりとし、床は板張を原則とする。

1. 試合場は、境界線を含み一辺を9メートルないし11メートルの、正方形または長方形とする。
2. 試合場の中心は×印とし、開始線は、中心より均等の位置（距離）に左右1本ずつ表示する。各線の長さおよび開始線間の距離は細則で定める。

(竹 刀)

第3条 竹刀は、竹または全日本剣道連盟が認めた竹に代わる化学製品のものとする。竹刀の構造、長さ、重さ、太さ、つば

第1条 規則第2条（試合場）は、次のとおりとする。

1. 試合場の外側に原則として1.5メートル以上の余地を設ける。
2. 各線は、幅5センチメートルないし10センチメートルとし、白線を原則とする。
3. 試合場の中心（×印）、開始線の長さおよび開始線間の距離などは、第1図のとおりとする。

第2条 規則第3条（竹刀）は、次のとおりとする。

1. 竹刀の構造は、四つ割りの

規 則	細 則
(鐔)の規格などは、細則で定める。	ものとし、中に異物（先革内部の芯^{しん}、柄頭のちぎり以外のもの）を入れてはならない。ピース（四つ割りの竹）の合わせに大きな隙間のあるものや安全性を著しく損なう加工、形状変更をしたものを使用してはならない。各部の名称は第2図のとおりとする。 2. 竹刀の基準は、表1および表2のとおりとする。ただし、長さは付属品を含む全長であり、重さはつば（鐔）を含まない。太さは先革先端部最小直径（対辺直径）およびちくとう部直径（竹刀先端より8センチメートルのちくとう対角最小直径）とする。また、竹刀は先端部をちくとうの最も細い部分とし、先端から物打に向かってちくとうが太くなるものとする。 3. つば（鐔）は、皮革または化学製品の円形のものとする。その大きさは直径9センチメートル以下とし、竹刀に固定する。
(剣道具) 第4条 剣道具は、面、小手、胴、垂れを用いる。	第3条 規則第4条(剣道具)は、第3図のとおりとする。

(服 装)

第5条 服装は、剣道着・袴^{はかま}とする。

1. 面ぶとんは、肩関節を保護する長さがあり、十分な打突の衝撃緩衝能力があるものとする。
2. 小手は、前腕（肘から手首の最長部）の2分の1以上を保護し、小手頭部および小手ぶとん部は十分な打突の衝撃緩衝能力があるものとする。
3. 小手ぶとん部のえぐり（クリ）の深さについては、小手ぶとん最長部と最短部の長さの差が2.5センチメートル以内とする。

第3条の2 剣道着の袖は、肘関節を保護する長さを確保したものとする。

第4条 試合者の目印は、全長70センチメートル、幅5センチメートルの赤および白^{ひも}の2色とし、試合者の胴紐の交差する位置に二つ折りにして着ける。

第5条 試合者の名札は、第4図のとおりとし、中央の垂れに着ける。

第6条 審判旗などの規格は、第5図のとおりとする。ただし、旗の柄の太さは直径1.5センチメートルを基準とする。

第7条 サポーターなどの使用は、医療上必要と認める場合に限り、見苦しくなく、かつ相手に危害を加えない範囲において、これを認める。

第2章 試 合

第1節 試合事項

(試合時間)

第6条 試合時間は、5分を基準とし、延長の場合は3分を基準とする。ただし、主審が有効打突または試合の中止を宣告したとき、再開までに要した時間は、試合時間に含まない。

(勝敗の決定)

第7条 勝敗の決定は、次により行う。

1. 試合は、3本勝負を原則とする。ただし、運営上必要な場合は1本勝負とすることができる。
2. 勝敗は、試合時間内に2本先取した者を勝ちとする。ただし、一方が1本を取り、そのままで試合時間が終了したときは、この者を勝ちとする。
3. 試合時間内に勝敗が決しない場合は、延長戦を行い、先に1本取った者を勝ちとする。ただし、判定または抽選により勝敗を決め、あるいは、引き分けとすることもできる。

第8条 試合者の入退場および礼法は、その大会で定められた方法により行う。

4. 判定または抽選により勝敗を決した場合は、その勝者に対して1本を与える。

5. 判定により勝敗を決する場合は、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。

(団体試合)

第8条 団体試合は、次によるほか、その大会で定められた方法により行い、勝敗を決する。

1. 勝者数法は、勝者の数によって団体の勝敗を決する。ただし、勝者が同数の場合は、総本数の多い方を勝ちとする。なお、総本数が同数の場合は、代表者戦によって勝敗を決する。

2. 勝抜き法は、勝者が続けて試合を行い団体の勝敗を決する。

第9条 規則第7条5号「判定」は、次のとおりとする。

1. 技能の優劣は、有効打突に近い打突を優位とする。

2. 試合態度の良否は、姿勢および動作において優っている者を優位とする。

(試合の開始、終了)

第9条 試合の開始および終了は、主審の宣告で行う。

(試合の中止、再開)

第10条 試合の中止は、審判員の宣告で行い、再開は、主審の宣告で行う。

(試合の中止要請)

第11条 試合者は、事故などのために試合を継続することができなくなったときは、試合の中止を要請することができる。

第2節 有効打突

(有効打突)

第12条 有効打突は、充実した氣勢、適正な姿勢をもって、竹刀の打突部で打突部位を刃筋正しく打突し、残心あるものとする。

第10条 規則第12条の「刃筋正しく」とは、竹刀の打突方向と刃部の向きが同一方向である場合とする。

第11条 次の場合は、有効とすることができる。

1. 竹刀を落とした者に、直ちに加えた打突。
2. 一方が、場外に出ると同時に加えた打突。
3. 倒れた者に、直ちに加えた打突。

第12条 次の場合は、有効打突としない。

1. 有効打突が、両者同時にあつ

規 則	細 則
(竹刀の打突部) 第13条 竹刀の打突部は、物打を中心とした刃部（弦の反対側）とする。 (打突部位) 第14条 打突部位は、次のとおりとする。（細則第3図参照） 1. 面 部（正面および左右面） 2. 小手部（右小手および左小手） 3. 胴 部（右胴および左胴） 4. 突 部（突き垂れ） 第3章 禁止行為 第1節 禁止行為事項 (禁止物質の使用・所持) 第15条 禁止物質を使用もしくは所持し、または禁止方法を実施すること。	た場合（相打ち）。 2. 被打突者の剣先が、相手の上体前面に付いてその氣勢、姿勢が充実していると判断した場合。 第13条 規則第14条（打突部位）は、第3図のとおりとし、面部および小手部は、次のとおりとする。 1. 面部のうち左右面は、こめかみ部以上。 2. 小手部は、中段の構えの右小手（左手前の左小手）および中段以外の構えなどのときの左小手または右小手。 第14条 規則第15条の禁止物質および禁止方法とは、世界ドーピング防止機構（WADA）の最新の

規 則	細 則
(非礼な言動) 第16条 審判員または相手に対し、非礼な言動をすること。 (諸禁止行為) 第17条 試合者が、次の各号の行為をすること。 1. 定められた以外の用具（不正用具）を使用する。 2. 相手に足を掛けまたは払う。 3. 相手を不当に場外に出す。 4. 試合中に場外に出る。	禁止表に掲載されているものをいう。 第15条 規則第17条第1号の不正用具とは、規則第3条に規定する竹刀（細則第2条で定める規格を満たしているものに限る）および同第4条に規定する剣道具（第3図に図示する面、小手、胴、垂）以外のものをいう。なお、細則第3条第2号から第4号および同第3条の2の基準に合致しない剣道具または剣道着は当面の間、不正用具としない。この場合、試合終了後に審判員から注意を与える。 ②規則第17条4号の「場外」は、次のとおりとする。 1. 片足が、完全に境界線外に出た場合。 2. 倒れたときに、身体の一部

規 則	細 則
5. 自己の竹刀を落とす。 6. 不当な中止要請をする。 7. その他、この規則に反する行為をする。 第2節 罰 則 第18条 第15条、第16条の禁止行為を犯した者は、負けとし、相手に2本を与え、退場を命ずる。	が境界線外に出た場合。 3. 境界線外において、身体の一部または竹刀で身体を支えた場合。 第16条 規則第17条7号の禁止行為は、次の各号などをいう。 1. 相手に手をかけまたは抱えこむ。 2. 相手の竹刀を握るまたは自分の竹刀の刃部を握る。 3. 相手の竹刀を抱える。 4. 相手の肩に故意に竹刀をかける。 5. 倒れたとき、相手の攻撃に対応することなく、うつ伏せなどになる。 6. 故意に時間の空費をする。 7. 不当なつば(鏝)競り合いおよび打突をする。

規 則

細 則

退場させられた者の既得本数、既得権は、認めない。

第19条 第17条1号の禁止行為をした場合は、次の各号により処置する。ただし、両者同時になしたときは、両者とも負けとし、それぞれの既得本数および既得権を認めない。

1. 不正用具の使用者は、負けとし、相手に2本を与え、既得本数および既得権を認めない。
2. 前号の処置は、不正用具使用発見以前の試合までさかのぼらない。
3. 不正用具の使用が発見された者は、その後の試合を継続することができない。ただし、団体戦における補欠の出場は、別に定めのない限り認める。

第20条 試合者が第17条2号ないし7号の行為をした場合は、

第17条 規則第20条の同時反則による相殺は、次の方法で行う。

規 則	細 則
反則とし、2回犯した場合は、相手に1本を与える。反則は、1試合を通じて積算する。ただし、同時反則によって両者が負けになる場合は相殺し、反則としない。 ②第17条4号の場合、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。 ③第17条4号の場合、有効打突を取り消したときは、反則としない。 ④第17条5号の場合、その直後に相手が打突を加え、有効となったときは、反則としない。	1. 1回目の場合は、赤・白の順に反則を宣告し、相殺する。 2. 2回目以降の場合は、相殺の宣告と表示を同時に行う。
第2編 審判 第1章 総則 (審判員の構成) 第21条 審判に従事する者の構成は、審判長・審判主任（2試合場以上の場合）・審判員とする。 (審判長) 第22条 審判長は、公正な試合を	

規 則	細 則
遂行するための必要な権限を有する。 (審判主任) 第23条 審判主任は、審判長を補佐し、それぞれ当該試合場における運営に必要な審判上の権限を有する。	第18条 審判長の任務は次のとおりとする。 1. 規則および細則の厳正な運用に留意する。 2. 試合の進行について留意する。 3. 異議の申し立てについて裁決する。 4. その他、規則および細則にない諸問題、あるいは突発事故について判断する。 第19条 試合開始時の審判長の合図は、次のとおりとする。 1. 1 試合場の場合は、最初の試合者が立礼の位置（開始線の手前3歩。以下同じ）に立ったとき、審判長は、起立し主審の宣告で試合を開始させる。 2. 2 試合場以上の場合は、最初の試合者が立礼の位置に立ち、全体が揃ったとき、審判長は起立して笛などで合図する。 第20条 審判主任の任務は、次のとおりとする。 1. 当該試合場の責任者とする。 2. 規則および細則が適切に実施されているか留意する。

規 則	細 則
(審判員) 第24条 審判員は、主審1名、副審2名を原則とし、有効打突およびその他の判定については、同等の権限を有する。 ②主審は、当該試合運営の全般に関する権限を有し、審判旗（以下旗とする）を持って有効打突および反則などの表示と宣告を行う。 ③副審は、旗を持って有効打突および反則などの表示を行い、運営上主審を補佐する。なお、緊急のときは、試合中止の表示と宣告をすることができる。 (係員) 第25条 試合運営上、時計係・掲示係・記録係・選手係を置く。その構成および任務は、細則に定める。	3. 規則および細則の違反、あるいは異議の申し立てがあった場合は、適切敏速に処置し、必要に応じ審判長に報告する。 4. 当該試合場の審判員を掌握する。 第21条 審判員の任務は、次のとおりとする。 1. 当該試合を運営する。 2. 宣告および表示を明確に行う。 3. 審判員相互の意思統一をはかる。 4. 審判員相互の旗の表示を確認する。 5. 試合終了後、必要に応じ審判主任または審判長の所見を徴し、他の審判員とともに当該審判の反省を行う。 第22条 規則第25条の係員の構成および任務は、次のとおりとする。 1. 時計係は、原則として主任1名、係員2名以上とし、試合時間の計時にあたり試合時間終了の合図をする。 2. 掲示係は、原則として主任1名、係員2名以上とし、審

判員の判定の掲示および審判旗の点検・確認をする。

3. 記録係は、原則として主任1名、係員2名以上とし、有効打突の部位および反則の種類と回数ならびに試合の所要時間などを記録する。
4. 選手係は、原則として主任1名、係員2名以上とし、試合者の召集・用具などの点検にあたる。

第23条 審判員の服装は、次のとおりとする。ただし、その大会で定められた場合は、この限りではない。

1. 上衣は紺色（無地）とする。
2. ズボンは灰色（無地）とする。
3. ワイシャツは白色（無地）とする。
4. ネクタイはえんじ色（無地）とする。
5. 靴下は紺色（無地）とする。

規 則	細 則
第2章 審 判 第1節 審判事項 (有効打突の決定) 第26条 有効打突の決定は、次による。 1. 2名以上の審判員が有効打突の表示をしたとき。 2. 1名が有効打突の表示をし、他の審判員が棄権の表示をしたとき。 (有効打突の取り消し) 第27条 試合者に不適切な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。 (有効打突などの錯誤) 第28条 審判員が有効打突などの判定に疑義がある場合は、合議の上、その是非を決定する。	第24条 規則第27条（有効打突の取り消し）不適切な行為とは、打突後、必要以上の余勢や有効を誇示した場合などとする。 1. 打突後、相手に対して身構え気構えがない場合。 2. 打突後、必要以上の余勢や有効などを誇示した場合。 第25条 規則第28条（有効打突などの錯誤）は、次のとおりとする。 1. 有効打突または反則を錯誤して判定した場合。 2. 時計係の試合時間終了の合図が確認できず試合が継続さ

規 則	細 則
(審判方法) 第29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。 2. 主審は、有効打突が決定し、または試合を中止した場合は、試合者を開始線に戻した後、試合を再開させる。 3. 審判員は、反則を認めた場合、試合を中止させ、旗を直ちに表示しなければならない。ただし、反則の事実が不明瞭なときは、合議の上、その有無を決定する。 4. 主審は、つば(鐙)競り合いがこうちゃく(膠着)した場合は、試合者をその場で分け、直ちに試合を継続させる。	れ、有効打突の判定が行われた場合。 3. 反則回数を錯誤して、試合が継続され、有効打突の判定が行われた場合。 第26条 規則第29条4号「分かれ」は、次の要領で行う。 1. 「分かれ」の宣告をし、両者を分け、直ちに試合を継続させる。 2. 分かれさせる位置は、試合場内とする。

5. 主審は、試合者が中止を要請した場合は、中止を宣告した後、その理由を質す。
6. 判定によって勝敗を決する場合は、審判員は、主審の「判定」の宣告と同時に旗で表示を行う。

第2節 審判の処置

(負傷または事故)

第30条 負傷または事故などにより試合が継続できない場合は、その原因を質し、次の処置をする。

1. 試合継続の可否判断は、医師の意見を徴し審判員の総合判断とする。その処理に要する時間は、原則として5分以内とする。
2. 負傷により試合が継続できないとき、その原因が一方の故意および過失による場合は、その原因を起こした者を負けとし、その原因が明瞭でない場合は、試合不能者を負けとする。
3. 負傷または事故者として処理された者は、医師および審

第27条 主審は、試合者の竹刀の弦が上になっていない場合、1回のみ明確に指導する。

規 則	細 則
判員の判断により、その後の試合に出場することができる。 4. 加害者として負けとされた者は、その後の試合に出場することができない。 (棄権) 第31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。 (試合不能者・棄権者の既得本数) 第32条 第30条、第31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33条 第30条2号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。 第3節 合議・異議の(合 議) 申し立て事項 第34条 審判員は、合議を必要とするときは、試合を中止し、試合場中央で、合議を行う。	第28条 規則第31条（棄権）は、次のとおりとする。 1. 健康上およびその他の事由により、自ら試合することを止めた場合。

(異議の申し立て)

第35条 何人も、審判員の判定に対し、異議の申し立てをすることができない。

第36条 監督は、この規則の実施に関して疑義があるときは、その試合者の試合終了までに、審判主任または審判長に対して、異議を申し立てることができる。

第3章 宣告と旗の表示

(宣 告)

第37条 審判員の宣告は、開始・終了・再開・中止・分かれ・有効打突・勝敗・合議・反則などについて行い、その要領は別表のとおりとする。ただし、とくに宣告に際し必要とする場合は、その理由を述べることができる。

(旗の表示)

第38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、その要領は別表のとおりとする。

第4章 補 則

第39条 この規則に定められていない事項が発生した場合は、審判員は合議し、審判主任または審判長に図って処理する。

第29条 規則第36条（異議の申し立て）の時期は、当該試合者の試合終了時の相互の礼までとし、その要領は次のとおりとする。

1. 監督は、異議の申し立ての合図をする。
2. 監督は、審判主任または審判長に疑義の内容を申し立てる。

規 則	細 則
付 則 1. 大会の規模、内容など特別の事情がある場合には、この規則および細則の目的を損なわない限り、これによらないことができるものとする。 2. この規則は1997年3月26日から施行する。 3. この規則は2000年3月23日から一部改定し施行する。 4. この規則は2006年12月7日から一部改定し施行する。 5. この規則は2017年9月2日から一部改定し施行する。 6. この規則は2023年7月26日から一部改定し施行する。	付 則 1. この細則は、2023年7月26日から施行する。

〔別表〕

審判員の宣告と旗の表示方法

	事 項	宣 告	旗 の 表 示	要領
開始・再開・中止	試合を開始するとき	「始め」	両旗は体側	図 1
	試合を再開するとき	「始め」	同 上	図 1
	試合を中止するとき	「止め」	両旗を真上に上げる	図 6
有効打突	有効打突を認めたとき	「面・小手・胴・突きあり」	旗を体側斜め上方に上げる	図 2
	有効打突を認めないとき		両旗を前下で左右に振る	図 3
	棄権をするとき		両旗を前下で交差させ停止する	図 4
	有効打突を取り消すとき	「取り消し」	両旗を前下で左右に振る	図 3
	2 本目を開始するとき	「2 本目」	上げた旗を下ろす	図 2
	両者 1 本 1 本になったとき	「勝負」	同 上	図 2
勝敗の決定	勝敗が決定したとき	「勝負あり」	上げた旗を下ろす	図 2
	延長戦になったとき	「延長・始め」	両旗は体側	図 1
	1 本勝ちしたとき	「勝負あり」	有効打突を認めたときと同じ	図 2
	1. 判定を宣告するとき	1. 「判定」	1. 同 上	図 2
	2. 判定勝ちしたとき	2. 「勝負あり」	2. 上げた旗を下ろす	図 2
	不戦勝ちしたとき	「勝負あり」	有効打突を認めたときと同じ	図 2
	勝敗が決しないとき	「引き分け」	両旗を前上で交差させ停止する	図 5
	試合不能のとき	「勝負あり」	有効打突を認めたときと同じ	図 2
	抽選により勝敗が決したとき	「勝負あり」	同 上	図 2
	代表者戦のとき	「始め」	両旗は体側	図 1

	事 項	宣 告	旗 の 表 示	要 領
合 議	審判員が合議をするとき	「合議」	両旗を右手で真上に上げる	図 8
	合議の結果		主審は旗で表示する	
反 則	禁止物質の使用・所持をしたとき	「勝負あり」	有効打突を認めたときと同じ	図 2
	非礼な言動をしたとき	「勝負あり」	同 上	図 2
	不正用具を使用したとき	「勝負あり」	同 上	図 2
	相手に足を掛けまたは払ったとき	「反則○回」	旗を斜め下方に上げる ※反則回数を指で示す	図 9
	相手を不当に場外に出したとき	同 上	同 上	図 9
	場外に出たとき	同 上	同 上	図 9
	竹刀を落としたとき	同 上	同 上	図 9
	不当な中止要請をしたとき	同 上	同 上	図 9
	同時反則のとき	同 上	両旗を斜め下方に上げる	図10
	その他、この規則に反する行為をしたとき	同 上	旗を斜め下方に上げる ※反則回数を指で示す	図 9
	反則を 2 回したとき	「反則 2 回」を指で示し「1 本あり」	有効打突を認めたときと同じ	図 2
	相殺のとき	「相殺」 ※ 2 回目以降「同じく相殺」	両旗を前下で左右に振る	図 3
分 か れ	1. つば(鐔) 競り合いがこうちゃく(膠着)したとき	1. 「分かれ」	1. 両旗を前方に出す	図 7
	2. 継続させるとき	2. 「始め」	2. 両旗を下ろす	図 7
負傷・ 事故・ 棄権	負傷・事故・棄権などによって試合が継続できなくなったとき	「勝負あり」	有効打突を認めたときと同じ	図 2

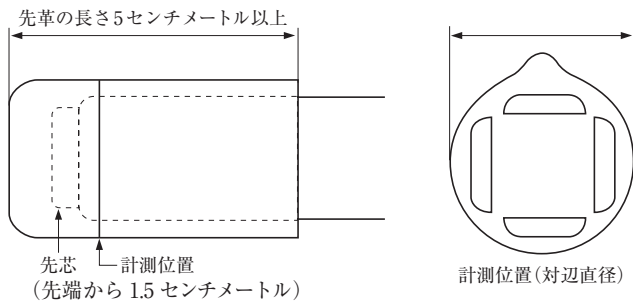
表1 竹刀の基準（一刀の場合）

	対 象	中学生 (12-15 歳)	高校生 (15-18歳)相当年齢のものを含む	大学生・一般 (18歳以上)	
長さ	男女共通	114センチメートル以下	117センチメートル以下	120センチメートル以下	
重さ	男 性	440グラム以上	480グラム以上	510グラム以上	
	女 性	400グラム以上	420グラム以上	440グラム以上	
太さ	男性	先端部 最小直径	25ミリメートル以上	26ミリメートル以上	26ミリメートル以上
		ちくとう 最小直径	20ミリメートル以上	21ミリメートル以上	21ミリメートル以上
	女性	先端部 最小直径	24ミリメートル以上	25ミリメートル以上	25ミリメートル以上
		ちくとう 最小直径	19ミリメートル以上	20ミリメートル以上	20ミリメートル以上

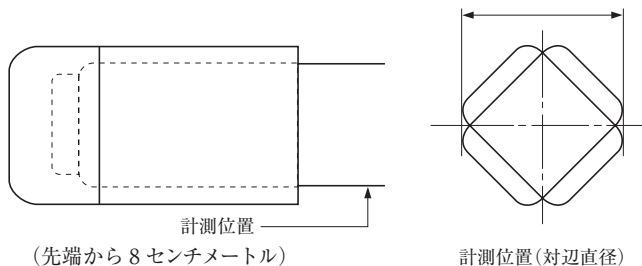
表2 竹刀の基準（二刀の場合）

	対 象		大学生・一般(18歳以上)	
			大 刀	小 刀
長さ	男女共通		114センチメートル以下	62センチメートル以下
重さ	男 性		440グラム以上	280～300グラム以上
	女 性		400グラム以上	250～280グラム以上
太さ	男性	先端部 最小直径	25ミリメートル以上	24ミリメートル以上
		ちくとう 最小直径	20ミリメートル以上	19ミリメートル以上
	女性	先端部 最小直径	24ミリメートル以上	24ミリメートル以上
		ちくとう 最小直径	19ミリメートル以上	19ミリメートル以上

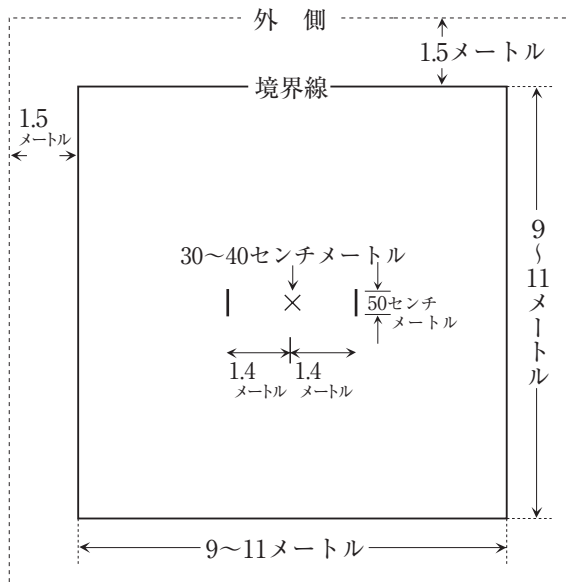
竹刀の先革先端部最小直径値 計測方法



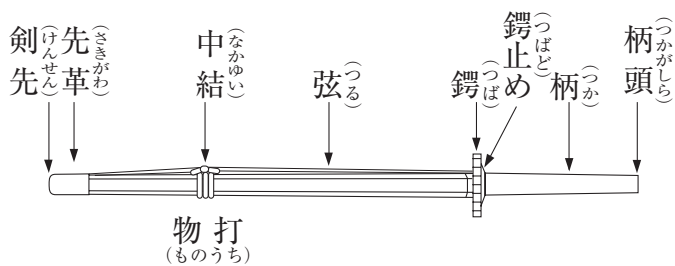
ちくとうの最小直径値の計測方法



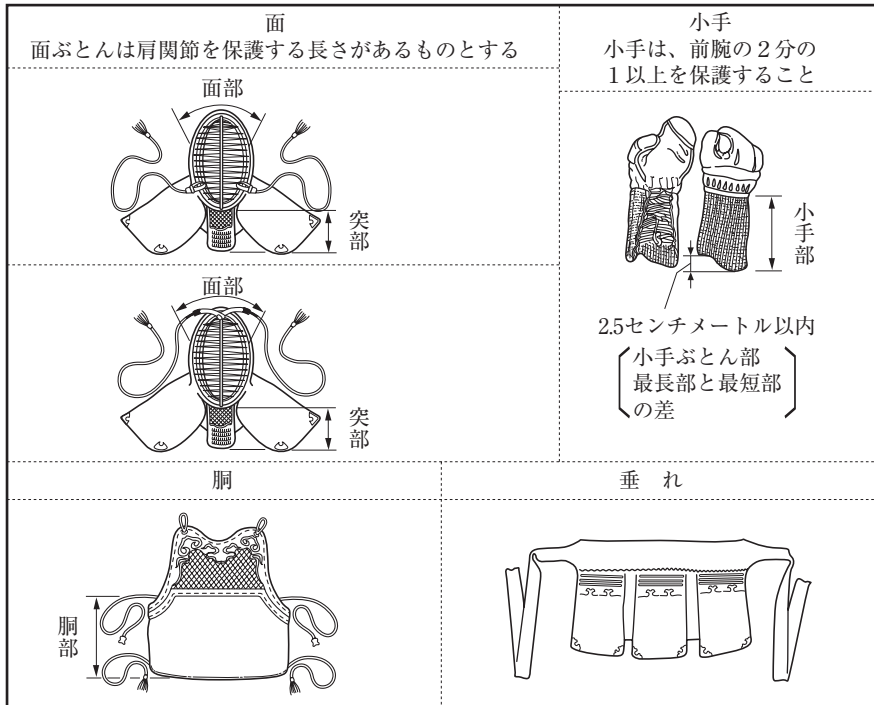
第1図 試合場(基準)



第2図 竹刀各部の名称

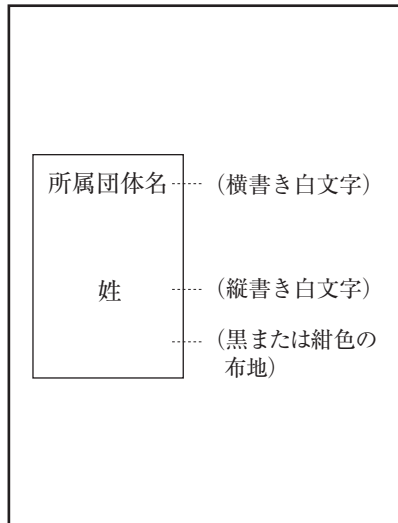


第3図 剣道具および打突部位

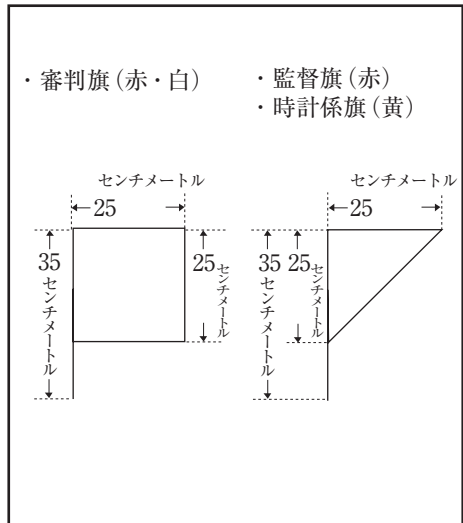


※面ぶとん、小手頭部および小手ぶとん部は十分な打突の衝撃緩衝能力があるものとする。

第4図 試合者の名札



第5図 審判旗などの規格



The Guidelines for Kendo Shiai and Shinpan

付 剣道試合・審判運営要領

Revised July 26, 2023

INTERNATIONAL KENDO FEDERATION

2023年7月26日改訂

国際剣道連盟

『入 場 等』

1. 試合者は入退場の際、選手席に整列し、監督の指示で正面に礼をした後、着座または退場する。

『整 列』

1. 団体試合の場合、先鋒^{ほう}・次鋒^{ほう}は剣道具を着け、竹刀を持って立礼の位置（開始線の手前3歩。以下同じ）に整列し、主審の「礼」の号令により相互の礼を行う（試合者の整列方法 第1図）。引き続き次の試合が行われる場合、試合場内に2チーム1列で並ぶ。ただし、2チーム1列で並べない場合は、この限りではない（団体試合の整列方法 第1図・第2図）。

1. 審判員が入退場する場合、主審を中央に審判旗を右手に持ち、境界線内側中央に整列する（審判員の移動・交替要領 第1図・第6図）。

『試合開始前の審判員の
移動および旗の保持』

1. 審判員の移動は次による。
 - (1) 個人試合（第1試合）の場合、整列後、定位置へ移動する（審判員の移動・交替要領 第1図→第2図）。
 - (2) 団体試合の場合、整列し主審の号令により団体相互の礼の後、定位置に移動する（審判員の移動・交替要領 第1図→第2図）。
2. 審判員の旗の保持は次による。
 - (1) 移動する場合、両旗を右手

に持つ。

- (2) 定位置に移動後は、主審は赤旗を右手、白旗を左手に持ち、副審はその逆（白旗を右手、赤旗を左手）に持つ。
- (3) 交替する場合は、白旗を中に赤旗を外にして両旗を巻く。

『審判員の交替』

1. 審判員の交替要領は、次による（審判員の移動・交替要領第3図～第6図）。

（主審と副審の移動交替）

- (1) 各審判員は、両旗を巻かずに、定位置に移動し交替する（第3図）。

（その場での審判員の交替）

- (2) 各審判員は、両旗を巻き、次の審判員と相互の礼をし交替する（第4図）。

（移動しての1名の交替）

- (3) 各審判員は、定位置に移動し、主審を終えた審判員は両旗を巻き、次の審判員と相互の礼をし交替する（第5図）。

（終了した審判員の交替）

- (4) 終了した審判員は、両旗を

試合者要領	審判員要領
	巻き、整列し次の審判員と交替する（第6図）。
『正面への礼』	
『開始』	
1. 試合者は次の場合、主審の号令により正面への礼を行う。 (1) 第1試合の開始時および決勝戦の開始時と終了時。 (2) 試合が2日以上にわたる場合、第1試合の開始時と最後の試合の終了時および決勝戦の開始時と終了時。 (3) 正面への礼は、立礼の位置で行う。	1. 審判員は、正面への礼を次の場合に行う。 (1) 第1試合の開始時および決勝戦の開始時と終了時。 (2) 試合が2日以上にわたる場合、第1試合の開始時と最後の試合の終了時および決勝戦の開始時と終了時。 2. 主審は、次の場合に、正面への礼の号令を行う。 (1) 個人試合の場合、審判員が定位置、試合者が立礼の位置についた直後。 (2) 団体試合の場合、審判員および試合者が整列した直後。
1. 試合者は、試合を開始する場合、立礼の位置に進み、提げ刀の姿勢で相互の礼を行い、帯刀し、3歩進んで開始線で竹刀を抜き合わせつつ、そんきょ（蹲踞）し、主審の宣告で試合を開始する。	1. 審判長は、第1試合開始の場合、次により行う。 (1) 1試合場の場合は、最初の試合者が立礼の位置に立ったとき、起立する。 (2) 2試合場以上の場合は、最初の試合者が立礼の位置に立ち、全体が揃ったとき、起立し笛などで合図する。 2. 主審は、第1試合開始の場合、審判長の合図の後、試合開始の

試合者要領	審判員要領
	宣告を行う（旗の表示要領 第1図）。
『有効打突』 1. 試合者は、主審の有効打突の宣告があった場合、直ちに試合を中止し、開始線に戻り相中段に構え、主審の宣告を受ける。	
『中止の要請』 1. 試合者は、試合の中止を要請する場合、手を上げ、かつ主審	
1. 審判員の旗の表示は次による（旗の表示要領 第1図～第4図）。 (1) 有効打突が決定した場合、審判員は旗を表示したまま定位置に戻り、主審の宣告で旗を下ろす（旗の表示要領 第2図・第4図）。 (2) 有効打突が決定しない場合、審判員は直ちに旗の表示を止める。 (3) 有効打突を認めない旗の表示をした場合、他の審判員がその表示を確認した後、旗を振ることを止める（旗の表示要領 第3図→第1図）。 (4) 主審が有効打突を認めない表示、または棄権の表示をし、有効打突が決定した場合、主審は、有効の表示を行う（旗の表示要領 第3図・第4図→第2図）。 2. 有効打突を取り消す場合、主審は合議開始前の旗の表示に戻り、宣告して両旗を左右に振る（旗の表示要領 第2図→第3図）。	
1. 試合者より試合中止の要請があった場合、主審は直ちに試合	

試合者要領	審判員要領
に向かって発声し、直ちにその理由を主審に申し述べる。 2. 試合者は、着装の乱れを直すときは、開始線で立ったまま納刀し、境界線の内側まで後退し、そんきょ（蹲踞）もしくは正座して速やかに行う。	を中止し、中止要請の理由を質す。〔試合・審判規則第29条5号〕 2. 前項の中止要請が不当と審判員が判断した場合、合議を行う。
『中 1. 試合者は審判員の「止め」の宣告があった場合、直ちに試合を中止し、開始線に戻り、主審の宣告または指示を受ける。	止』 1. 審判員の中止宣告は、次の場合に行う。 ①反則の事実 ②負傷や事故 ③危険防止 ④竹刀操作不能の状態 ⑤異議の申し立て ⑥合議 2. 中止宣告の場合、審判員は次による。 (1) 中止の宣告があった場合、審判員は定位置に戻る。 (2) 試合者双方が中止宣告または旗の表示を確認したとき、審判員は旗を下ろす（旗の表示要領 第6図→第1図）。 (3) 反則が認められた場合、審判員は旗を表示したまま定位置に戻り、主審の宣告で旗の表示を止める（旗の表示要領 第9図→第1図）。 (4) 副審が中止の宣告をした場合、主審は直ちに試合中止の宣告と同時に旗の表示を行う（旗の表示要領 第6図→第

『合

1. 試合者は主審が合議の宣告をした場合、開始線で立ったまま納刀し、境界線の内側まで後退し、そんきょ（蹲踞）もしくは正座で待機する。

1 図)。

3. 一方の試合者が竹刀を落とした場合または倒れた場合に相手が直ちに打突しないとき、主審は試合を中止する（旗の表示要領 第6図→第1図）。
4. 反則と認めた場合、主審は一方の旗を片方の手に持ち替え、反則者側に「反則○回」と指で示しながら宣告し、基本姿勢に戻る（旗の表示要領 第9図→第1図）。
5. 双方の試合者が同時反則を犯し、白（赤）に1本が与えられる場合、主審は白・赤（赤・白）の順で宣告を行う（旗の表示要領 第10図→第1図）。

議』

1. 審判員の合議は次の場合行う。
 - ①有効打突の取り消し
 - ②審判員の錯誤
 - ③反則の事実が不明瞭な場合
 - ④規則の運用および実施の疑義
2. 審判員は合議を次により行う。
 - (1) 試合者双方を主審は、境界線の内側まで後退させる。
 - (2) 副審が合議を要請したする場合、副審が「止め」の宣告後、直ちに主審が「止め」の宣告をし試合を中止する（旗の表示要領 第6図・第8図→第1図）。

試合者要領	審判員要領
『再開』 1. 試合者は、中止後に試合を再開する場合、開始線で立ったまま相中段に構え、主審の宣告により試合を再開する。	開』 1. 「2本目」または「勝負」の場合、副審は、主審の宣告と同時に、表示した旗を下ろす（旗の表示要領 第2図→第1図）。 2. 試合中止後に再開する場合、主審は、試合開始の要領で行う（旗の表示要領 第1図）。
『分かれ』 1. 試合者は、主審の「分かれ」の宣告があった場合、直ちに間合いを取り、相中段に構え、主審の宣告で試合を継続する。	1. 試合者がつば（鰐）競り合いがこうちゃく（膠着）した場合、主審は「分かれ」の宣告と同時に「両旗を前方に出し」、両者を分け、その場で、「始め」の宣告と同時に両旗を下ろし試合を継続する（旗の表示要領 第7図→第1図）。 なお、一方の試合者が境界線を背にしている場合、主審は迅速に両者の位置を調整する。
『異議の申し立て』 1. 監督が異議の申し立てをした場合、試合者は「合議」の場合の要領で待機する。	1. 審判員は異議の申し立てがあった場合、次による。 (1) 審判員は、直ちに試合を中止する（旗の表示要領 第6図→第1図）。 (2) 審判主任または審判長は、審判員に疑義の内容を合議させる。 (3) 審判主任または審判長は、その結果を監督に伝える。 (4) 主審は、試合を再開する（旗の表示要領 第1図）。
『判定・抽選勝ち・試合不能』 1. 試合者は、判定により勝敗を	1. 判定で勝敗を決する場合、審

試合者要領	審判員要領
決する場合、開始線で相中段に構え、主審の宣告を受ける。 2. 試合者は、抽選および試合不能により勝敗を決する場合、上記1. による。	判員は主審の「判定」の宣告に合わせ勝者と判断した側の旗を表示する（旗の表示要領 第2図→第1図）。この場合、引き分けまたは棄権の表示はできない。 2. 抽選および試合不能により勝敗の宣告をする場合、主審は勝者側に宣告と同時に表示した旗を下ろす（旗の表示要領 第2図→第1図）。
『不戦勝ち』 1. 試合者は、不戦勝ちで勝者の宣告を受ける場合、試合を行う要領で開始線に進み、立ち上がったところで主審の宣告を受け、そんきょ（蹲踞）して納刀し、元に戻る。 2. 団体試合の不戦勝ちの場合は、全試合者は立礼の位置で主審の宣告を受ける（団体試合の整列方法 第1図）。	
『終了』 1. 試合者は、試合を終了する場合、開始線で相中段に構え、主審の宣告の後、そんきょ（蹲踞）して納刀し、立ち上がり帯刀姿勢で立礼の位置まで後退し、提げ刀の姿勢となり相互の礼を行う。 2. 団体試合が終了した場合、両団体は立礼の位置に整列し、主	

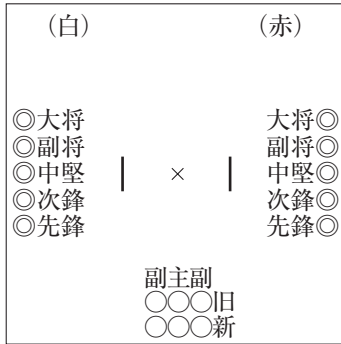
1. 個人試合の場合、主審は勝者側に宣告と旗の表示を行う（旗の表示要領 第2図）。
2. 団体試合の場合、主審は勝ちチームを整列させた後、宣告と同時に旗の表示を行う（旗の表示要領 第2図）。
1. 勝敗が決した場合または試合時間が終了した場合、主審は試合を中止し、試合者を開始線に戻した後、宣告と同時に旗の表示を行う（旗の表示要領 第6図→第1図→第2図・第5図→第1図）。なお、延長の場合、延長の宣告をし、試合を再開する（旗の表示要領 第1図）。
2. 団体試合を終了する場合、審判員は整列し主審の号令で団体

試合者要領	審判員要領
審の号令で団体間の礼を行い退場する。この場合、最後の試合者は剣道具をつけ竹刀を持ち整列する（団体試合の整列方法 第1図・第2図）。	間の礼を行わせる（団体試合の整列方法 第1図）。
『その他の要領』	
1. 試合者が二刀を使用する場合は、次の要領で行う。 (1) 小刀および大刀を共に提げ刀する。 (2) 構えるときは、最初に右手で左手に持つ竹刀を抜いて左手に持ち替え、次に右手に持つ竹刀を構える。 (3) 納めるときは、最初に右手に持った竹刀を納め、次に左手に持った竹刀を右手に持ち替え、納める。 (4) その他は一刀の場合の要領に準じて行う。 2. 試合者の服装は清潔で、^{ほころ}綻びや破れの無いものとする。 3. 剣道具は試合中、乱れないように堅固に着装する。なお、面^{ひも}紐の長さは結び目から40センチメートル以下とする。 4. 試合者は試合場内では相互の礼のみとし、審判員に対する礼や相互の個人的な座礼などは行	1. 審判員は、試合開始前、試合者の服装（剣道着・袴・目印・名札）の適否を確認する〔試合・審判規則第5条 試合・審判細則第4条・第5条〕。 2. 審判員は、試合者の用具（剣道具・竹刀・つば（^{はかま}鐔））の適否を確認する〔試合・審判規則第3条・第4条 試合・審判細則第2条・第3条〕。 3. 主審は、試合者が不適切な礼法を行った場合、指導をする。 4. 審判員は、試合者が試合終了後、選手席などで不適切な言動を行った場合もしくは行おうと

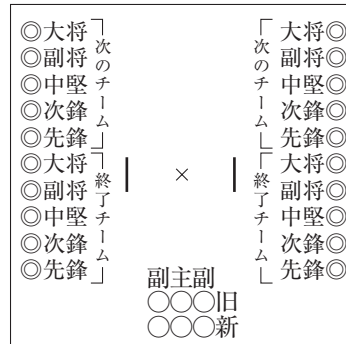
試合者要領	審判員要領
わない。 5. 試合者が交替する際、胴づき、握手などの行為をしてはならない。 6. 試合者は審判員が移動して定位置につくまで試合場に入ってはならない。 7. 次の試合者は、前の試合者が試合場内から出るまでは試合場内に入ってはならない。 8. 監督・試合者は選手席への時計の持ち込み、サインなどによる指示や試合者への声援をしてはならない。 9. 先鋒戦および最後の試合者の対戦の場合、控えの試合者は正座することが望ましい。	した場合、厳正に指導する。 5. 各係員は、円滑な任務が遂行できるよう、審判主任または審判長を中心に事前に緊密な連携を取り、迅速かつ正確に任務を遂行する。 6. 掲示係は、審判旗の点検・確認をし、審判席に置く（1会場6組）。

団体試合の整列方法

第1図 試合前後の整列方法
(1チームの場合)



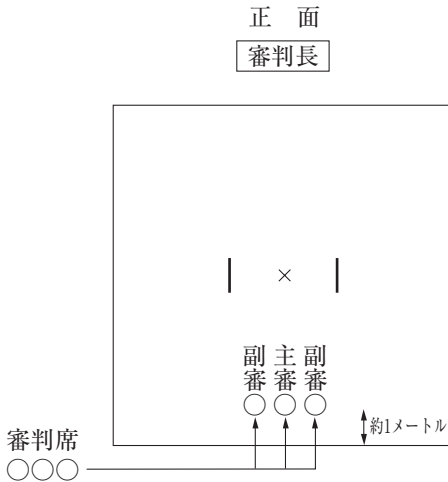
第2図 試合前後の整列の仕方
(2チームの場合)



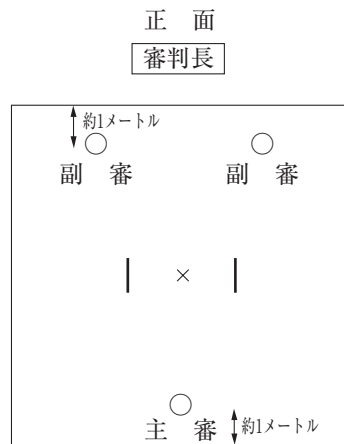
◎印は立礼の位置

審判員の移動・交替要領

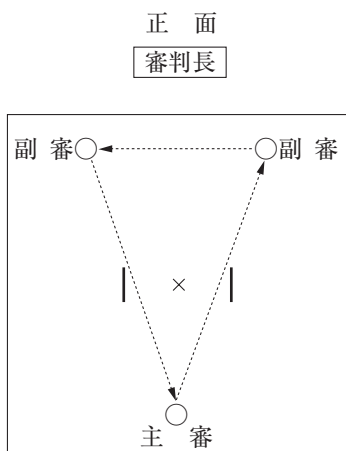
第1図 審判員の入場および整列



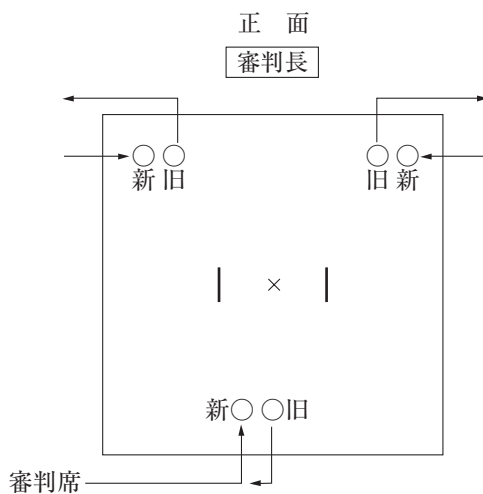
第2図 審判員の定位置



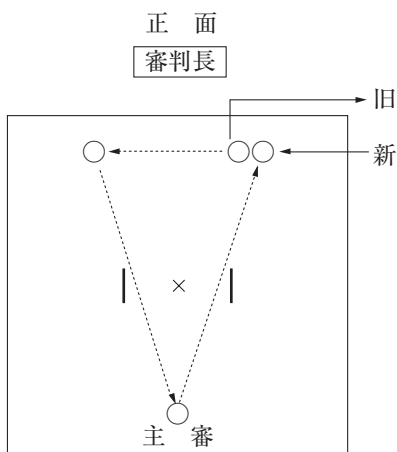
第3図 主審・副審の移動交替



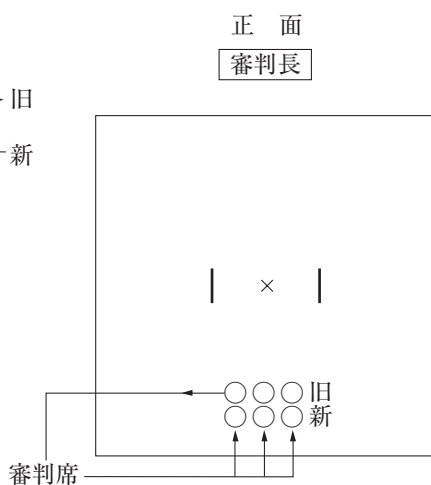
第4図 その場での審判員の交替



第5図 審判員が移動して交替



第6図 終了した審判員の交替



旗の表示要領

第1図 開始・再開・終了

○両旗は体側につける（基本姿勢）



第2図 有効打突・判定・勝敗の決定

○旗を斜め上方に上げる



第3図 有効打突を認めないときか取り消すとき・相殺のとき

○両旗を前下で左右に振る



第4図 有効打突の判定を棄権したとき

○両旗を前下で交差させ停止する



第5図 引き分けのとき

○両旗を前上で交差させて停止する

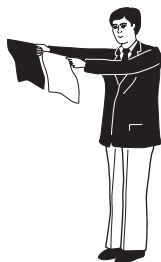


第6図 中止のとき

○両旗を真上に上げる



第7図 分かれのとき
○両旗を前方に出す



第8図 合議のとき
○両旗を右手に持って真上に上げる



第9図 反則のとき
○旗を斜め下方に上げる



第10図 同時反則のとき
○両旗を斜め下方に上げる



掲示要領

1. 掲示項目および掲示内容

主審の宣告により、下記の表示物を正確に掲示板に表示し、審判員・試合者ならびに観衆に試合経過が分かるようにする。

項 目	表 示 物	掲 示 内 容
有効打突	ㄨ ㄱ ㄷ ㅈ	ㄨ=面 ㄱ=小手 ㄷ=胴 ㅈ=突き 有効打突の掲示の順序は下記第1図の大將戦のように掲示する。
反 則	▲	反則の場合は柵の上下両端の左側に「▲」(赤色)を掲示する。
反則2回	ㄹ	反則2回で反則「▲」を取り除き、「ㄹ」を相手側に掲示する。
相 殺		相殺の場合は相殺前の反則「▲」の掲示は残す。ただし記録用紙に相殺前の欄を設け、回数を記録する。
判定勝ち	ㄱ	判定勝ちの場合は「ㄱ」を掲示する。
抽選勝ち	ㄱ	抽選勝ちの場合は「ㄱ」を掲示する。
一本勝ち	一本勝	一方が1本取得し、試合時間が終了した場合は「1本勝」を掲示する。
延 長	延 長	延長戦の場合は柵の中心線の左側に「延長」を掲示する。
引き分け	×	引き分けの場合は柵の中心線の中央に「×」を掲示する。
不戦勝ち 棄 権 試合不能	「○○」	不戦勝ち・棄権・試合不能および不当行為などで勝敗が決した場合は、勝者側に「○○」、延長戦の場合は「○」を掲示する。

2. 掲示方法

(1)団体試合での審判員名および団体名・選手編成ならびに表示物を掲示板に掲示する方法は第1図のとおりとする。

第1図 掲示板および掲示方法

区 分	先 鋒	次 鋒	中 堅	副 将	大 将	審 判 員	
団 体 名	選 手 名	選 手 名	選 手 名	選 手 名	選 手 名	主 審 名	
赤	⊗ 一本勝	延 長	○ ○	⊗ ×	▲	⊗	1 本目
					⊗	3 本目	
白				反	×	コ	2 本目
					▲		
団 体 名	選 手 名	選 手 名	選 手 名	選 手 名	選 手 名	副 審 名	

(2)個人試合での掲示方法は、その大会で定められた方法で掲示する。

GLOSSARY

- Ai-uchi* (Two *yuko-datotsu* made mutually and simultaneously)
Chigiri (Metal plate in the *tsuka* of *shinai*)
Chudan-no-kamae (One of the five basic *kamae*)
Chuken (The third competitor of a five person team)
Chusen (Drawing lots)
Daihyosha (Team representative)
Daihyosha-sen (Match between team representatives)
Daito (Long sword)
Dantai (Team)
Dantai-shiai (Team match)
Datotsu (Strike and thrust)
Datotsu-bu (Striking part of *shinai*)
Datotsu-bui (Striking zone)
Do (A plastron)
Do-bu (The right and left sides of *do*)
Encho (Extension)
Fukushin (Sub-referee)
Fukusho (The second to last competitor of a team)
Fusei-yogu (Prohibited equipment)
Fusen-gachi (Unearned win)
Gogi (Referee conference during a match)
Hakama (Split skirt worn in kendo)
Hansoku (Foul, violation of rules)
Hantei (Victory by a judgement)
Ha-suji (Cutting line)
Hikiwake (Draw, tie)
Igi (Objection, protest)
Ippon-gachi (Winning with one point)
Ippon-shobu (One-point match)
Itto (One *shinai*)
Jin-bu (Blade)
Jogai (Out of bounds)
Jiho (The second competitor in a team)
Kachinuki (A kind of match in which the competitor continues to fight for as long as he/she keeps winning)
Kaishi-sen (Starting line)
Kakari-in (Court staff)
Kantoku (Manager)
Kantoku-ki (Manager's flag)

Kamae (Posture, stance)
Kendo-gi (Kendo top)
Kendo-gu (Protective gear)
Kiken (Abstention)
Kiken (Retire)
Kiken-sha (A defaulter)
Kojin-shiai (Individual match)
Kote (Protective gauntlets)
Kote-bu (Right and left forearms)
Mejirushi (The long, narrow strip of white or red cloth)
Men (Protective helmet)
Men-bu (The forehead, and the right and left temples)
Men-himo (*Men* cords)
Monouchi (Part of the sword blade which cuts the best)
Nafuda (Name tag)
Nihon-me (The second point)
Nito (Two *Shinai*)
Noto (To sheathe the sword)
Rei (A bow)
Ritsu-rei (A standing bow)
Sageto (To hold the sword in the left hand with the arm extended)
Sakigawa (Leather *shinai* cap)
Sanbon-shobu (Three point match)
Seiza (Kneeling position)
Senkoku (A pronouncement)
Senpo (The first competitor in a team)
Shiai (A match)
Shiai-funo (Incapacitation)
Shiai-funo-sha (An incapacitated *shiai-sha*)
Shiai-jo (Match court)
Shiai-sha (Competitor)
Shinai (Bamboo sword)
Shinpan (Refereeing or referee)
Shinpan-cho (Referee director)
Shinpan-in (Referees)
Shinpan-ki (Referee's flag)
Shinpan-shunin (Presiding referee)
Shobu (The third point after a tie score)
Shoto (A short sword)

Shushin (Chief referee)
Sogo-no-rei (Bows exchanged mutually)
Sonkyo (Crouching posture)
Sosai (Cancelling each other out)
Taisho (The last competitor in a team)
Taito (To hold the sword in the left arm at the waist position)
Tare (Lower body protector)
Torikeshi (Revocation of a point)
Tsuba (A sword guard)
Tsubazeriai (*Tsuba-to-tsuba* mutual competition)
Tsuka (The hilt of a sword)
Tsuki-bu (Throat)
Tsuru (The string on the back of the *shinai*)
Wakare (Separation)
Yame (Stop)
Yuko (Valid)
Yuko-datotsu (A valid strike or thrust)
Zanshin (The state of mental and physical alertness against the opponent's counterattack)

Note: Please refer to the All Japan Kendo Federation's *Kendo Japanese-English Dictionary*.