

第 10 章「わんぱく相撲」競技事項

1. 競技心得

(1) 運営者側

競技を開始する前に、次の諸事項に留意すること。

ア) 選手点検

- ① 風邪その他の症状がないかどうかの確認
- ② 既往症の有無及び競技に支障がないかの確認
- ③ 注意事項を守っているか(爪切り、用便その他の確認)

イ) 準備運動

怪我防止の為、参加選手全員に対し行う。

ウ) 競技上の注意

選手全員を集合させ競技についての注意事項を中心に、禁じ手をふくめ注意事項の徹底をする。

(2) 競技者側

ア) 競技は必ず主審の指図さしずに従うこと。

イ) 呼び出しに応じて二字口で立礼をして(俵を踏まないように土俵に入ること)競技を行う。

ウ) 勝負が終わったならば両方とも二字口で礼をし、勝ったものだけが蹲踞そんきょして主審より勝ち名のりを受けること(俵を踏まないようにして土俵の外に出る)。

エ) 勝ち名のりは蹲踞そんきょのまま目礼し受けること。

オ) 土俵だまりで足を投げ出したり、土俵で足をこすらないこと。

カ) 競技に審判員より物言がついたときは、土俵の下におり、主審の指示により行動すること。

2. 競技規定

(わんぱく相撲のために特に定めており、大相撲とは異なります。)

(1) 勝ち負けのルール

つぎの場合は負けとする。

- ① 相手より先に土俵を出たとき。
- ② 相手より先に、足のうら以外のからだの一部が砂についたとき。
- ③ 禁じ手を使ったとき。(3)を参照(「禁じ手・禁じ技」ページへP. 81も参照)
- ④ 主審の指示に従わなかったとき。

(2) 立合い

立合いは主審の指示に従い、両手をついて「はっけよい」で立つこと。「待った」はない。

注) 2度づきは負けとなるので、特に気をつけること。

(3) 禁じ手・禁じ技

これを使うと反則(直ちに中止して審判競技の上、負けとなる場合と取直しの場合がある)になる。危険を防ぐためのルールであるから、けっして使わないように注意すること。

- 禁じ手 ① ^{にぎ こぶし つ なぐ}握り拳で突き、殴ること
② 張り手
③ ^{とうはつ つか}頭髪を掴むこと
④ ^{め みぞおち きゅうしょ つ}目、または水月などの急所を突くこと
⑤ ^{まえたてみつ つか}前立禪を掴むこと
⑥ ^{のど つか}喉を掴むこと
⑦ ^{むね はら け}胸、腹を蹴ること
⑧ ^{いっし にし も お かえ}一指・二指を持って折り返すこと
⑨ 噛むこと
禁じ技 ① 反り技
② ^{かわずが}河津掛け
③ ^{さばお}鯖折り
④ ^{き だ}極め出し
⑤ ^{がっしょう}合掌
⑥ ^{かも い くび}鴨の入れ首
⑦ ^{こうとうぶ あいて ふくぶ}後頭部を相手の腹部につける

3. 審判規定

- (1) この大会には審判長1名、副審判長若干名、審判員若干名をおいて大会の審判を行う。
- (2) 審判員は勝負の判定、その他審判に関することに当る。
- (3) 主審の判定に対して副審の間に疑義を生じた場合は、審判長を中心として、主審及び副審との合議の上決定する。
- (4) 主審の判定に対して異議の申立ては、担当している審判長並びに副審に限る。
- (5) 禁じ手を用いた場合は、競技を中止させ、審判協議のうえ勝負及び取直しを決める。
- (6) 競技中、負傷によって競技の進行不能と審判が認めるときは、審判合議のうえ負けとすることがある。
- (7) 競技中前袋の落ちた時は、負けとする。
- (8) 約3分間の試合で勝負のつかないときは水入りとし2番後に取り直しとする。引き続き水入りとなった場合も同様に2番後の取り直しとし、以降これを繰り返す。これは子供の体面を考慮したものであるため、必ず間を空けての取り直しとすること。
- (9) 他の事項については日本相撲連盟大会競技規定に定められた「審判規定」に従うものとし、その運用は大会当日の審判団に委任する。

4. その他

ここに定めのない事項については実行委員会の決定による。

審判規定（日本相撲連盟審判規程：抜粋）

(1) 審判員及び任務

- ① 審判員の構成は、審判長、主審及び副審4名（計6名）とする。（第2条）
- ② 競技の勝負判定は、当該審判員に限る。（第3条）
- ③ 審判長又は副審が主審の勝負判定に対して異議又は疑義がある場合においては、協議を行うものとする。（第6条）

(2) 勝ち負けのルール

- ア) 次の場合は勝とする。（第7条）
- ① 相手選手を先に勝負俵の外に出した場合
 - ② 相手選手の足の裏以外の一部を先に土俵につけた場合
- イ) 次の場合は、審判員の協議により当該選手を負けとする。（第9条）
- ① 負傷等により、競技続行が不可能と判定された場合
 - ② 禁手を用いた場合又は用いたと判定された場合
 - ③ 選手が勝手に競技を中止した場合
 - ④ 審判員が故意に立たない選手と認めた場合
 - ⑤ 審判員の指示に従わない場合
- ウ) 競技中まわしの『前ぶくろ』が解けてはずれた場合は、負けとする。（第13条）

(3) 禁手とは、次の各号のことをいう。（第10条）

（禁手を用いられたときは、主審は直ちに競技を中止させる）

- ① 拳で殴ること。
- ② 胸部、腹部等を蹴ること。
- ③ 目、水月等の急所を、拳又は指で突くこと。
- ④ 頭髪をつかむこと。
- ⑤ 咽喉をつかむこと。
- ⑥ 前ぶくろ（前立禪）をつかむこと、又は横から指を入れて引くこと。
- ⑦ 一指又は二指を折り返すこと。
- ⑧ 噛むこと

(4) 『張り手』が用いられた場合は、直ちに競技を中止し審判員の協議により処置する。（第11条）

- ① 全審判員が故意に用いたと判定した場合は、負けとする。
- ② 審判員のうち故意によるものでないと判定した者がいる場合は、取り直しとする。

③ 取り直しとなった勝負において、同一選手が再度用いた場合は、故意、過失にかかわらず負けとする。

④ 『張り手』とは、選手本人の肩幅の外側から相手の顔面を張ることをいう。

(5) 禁じ技（日本相撲連盟審判規程補則：抜粋）

ア) 危険を防止するため、次の技を『禁じ技』とする。（第1条）

- ① 反り技（居反り・櫓反り・撞木反り・掛反り・外櫓反り）
- ② 河津掛け
- ③ さば折り
- ④ 極め出し・極め倒し（かんぬき）

イ) 『禁じ技』が用いられた場合は、直ちに競技を中止し、取り直しとする。（第2条）

ウ) 『禁じ技』で勝負が決まった場合は、審判員の協議により取り直しとする。（第3条）

エ) 同一選手が『禁じ技』を二度用いた場合は、審判員の協議により負けとする。（第4条）

(6) 危険な組み手（日本相撲連盟審判規程補則：抜粋）

ア) 危険を防止するため、次の状態を、『危険な組み手』とする。（第5条）

- ① 脇に入った相手の首を極めること。（抱え込む）
- ② 後頭部を相手の腹部につけること。（突っ込む）
- ③ 鴨の入り首

イ) 『危険な組み手』となった場合は、直ちに競技を中止し、取り直しとする。（第6条）

ウ) 同一選手が『危険な組み手』（鴨の入首を除く）を二度用いた場合は、審判員の協議により負けとする。（第7条）

(7) 立ち会い

立ち会いは、主審のかけ声によって立ち合わせるものとする。（第14条）

① 立会いは、両手をついて主審のかけ声によって立つものとする。「待った」は原則として認めない。（本大会の特別規程）

(8) 競技開始後3分を経過しても勝負が決しない場合は、競技を中止し、直ちに『取り直し』とする。（第17条）

① 2番後取直しとする。（本大会の特別規程）

試合の前に必要なこと

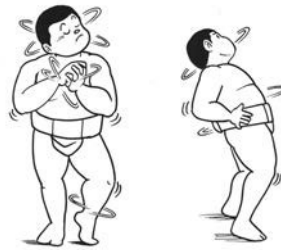
※準備運動を怠りますと、怪我をする危険性が高くなります。必ず、相撲をはじめる前に十分な準備運動をして下さい。

準備運動は、手足の屈伸をはじめ、最低10分ぐらいの予備運動を出場選手全員に対して行います。これは汗をかく程度まで行うのが目安です。

① 関節柔軟運動(かんせつじゅうなんうんどう)

相撲の試合や技能練習を行うための身体的能力を高める。

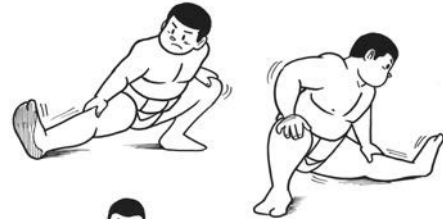
筋肉や関節を柔軟(ほぐす)にしておくことで安全性を確保する。



② 伸脚運動(しんきゃくうんどう)

下半身にバネをつけるための運動です。

左右の足をかわるがわる伸ばします。



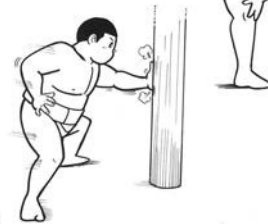
③ 四股(しこ)

両足を開いて構え、足を左右かわるがわる高くあげ、力を入れてふみます。手はひざにそえます。大切なのは上体をまっすぐにするので、前かがみになると効果がなくなります。



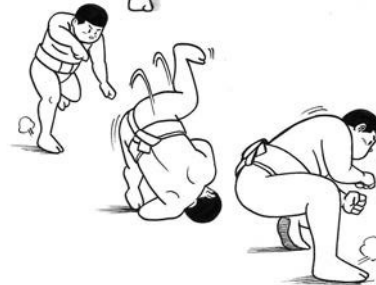
④ てっぼう

柱に向かって、左右かわるがわる突っ張ります。片方の手が柱から離れる直前に、もう片方の手で突っ張るのがこつです。



⑤ ころがり

ころがりとは、受け身のことで、頭、肩、手のひらなどをつかないようなころび方が大切です。



※大会当日の国技館内では、準備運動(ウォーミングアップ)は禁止です。相撲教習所にて準備運動して下さい。

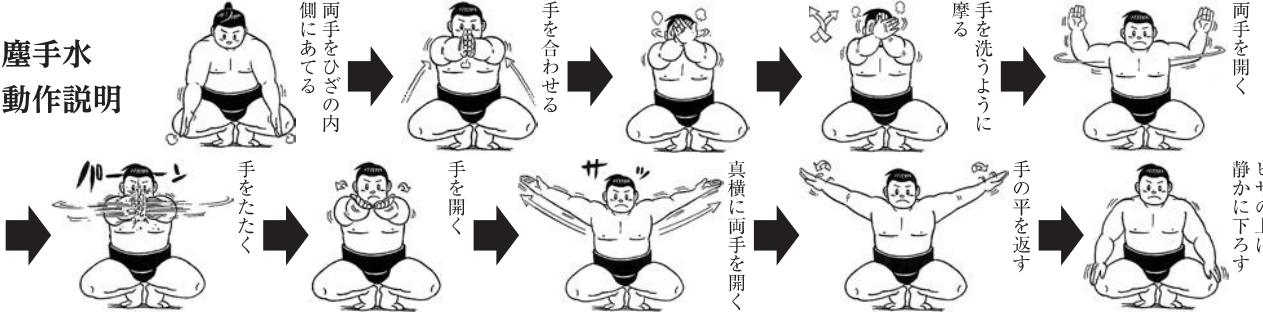
試合の前後の所作

—土俵が上がってから下りるまで—

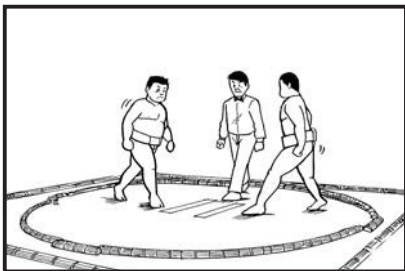
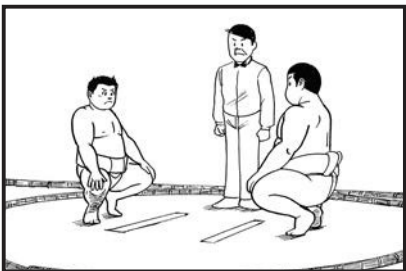
※大相撲の所作とは異なる点があります。



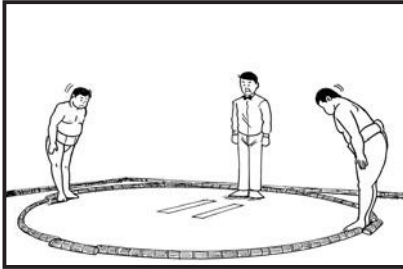
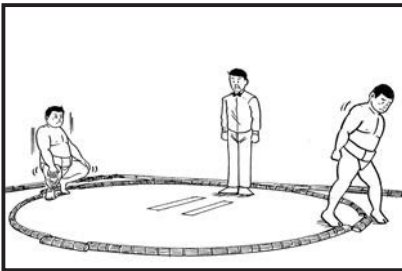
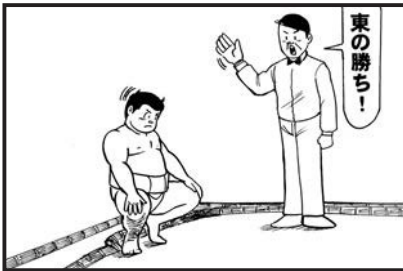
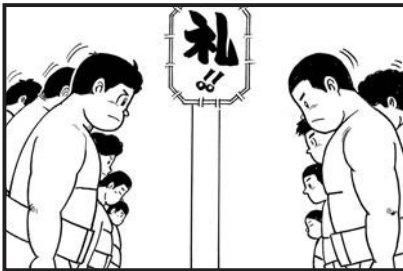
<p>① 入場</p>  <p>選手は誘導係員に従い、支度部屋から会場へ入場する。</p>	<p>② 選手全員で礼</p>  <p>土俵溜まり席に並んだら、「礼」のアナウンスにしたがい、全員で礼をする。礼の後、土俵溜席に腰を下ろす。</p>	<p>③ 土俵へ進む</p>  <p>「東、～君」「西、～君」と名前を呼ばれた選手は立ち上がり、「ハイッ！」と大きな声で返事をして土俵へ進む。</p>
<p>④ 土俵へ上がる</p>  <p>中央の上がり段に片足を掛け、徳俵の内側（二字口）に入る。このとき、俵や蛇目の目の砂を踏まないよう気を付ける。</p>	<p>⑤ 立礼（一回戦～）</p>  <p>徳俵の内側でお互いに立礼する。</p>	<p>塵手水（準々決勝～）</p>  <p>蹲踞の姿勢から、塵手水をする。（塵手水の詳しい動作は塵手水動作説明で解説しています）</p>

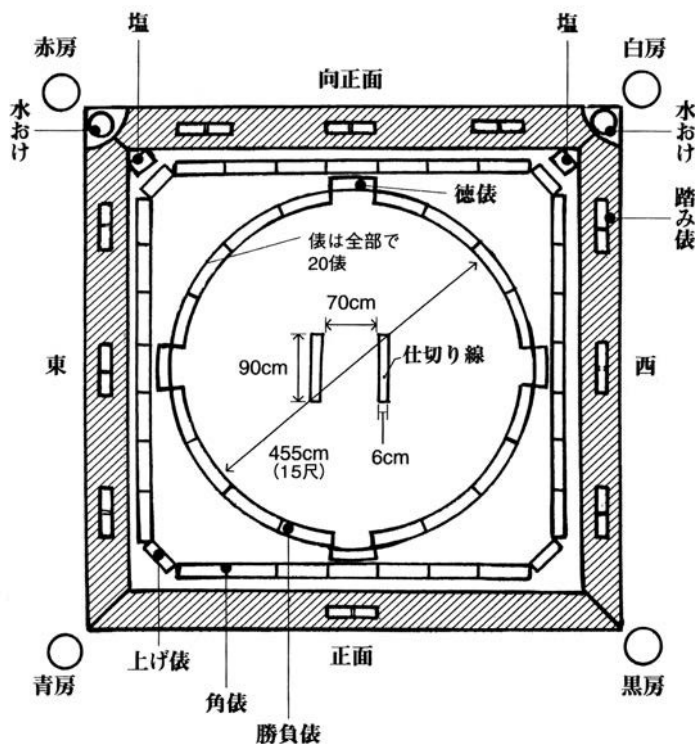
塵手水 動作説明



塵手水は正々堂々と素手で戦うことを相手に伝える意思表示です。腰を下ろす蹲踞は相手を敬う（思いやる）ことを表し、掌を擦り合わせてたたく動作は手を清めること、両手を左右に広げて掌を見せる動作は武器を持っていないことを表します。

<p>⑥ 仕切り線へ進む</p>  <p>仕切り線の一步手前まで進む。</p>	<p>⑦ 蹲踞</p>  <p>顎を引き、背筋を伸ばして両掌を膝にのせて腰を下ろす。両膝は十分に左右に開き全身の力を抜く。</p>	<p>⑧ 仕切り</p>  <p>蹲踞から立ち上がり、右足、左足と足を開き、脇を締めて腰を深く下ろす。拳を地面に付け、前へ体重を掛ける。</p>
--	--	---

<p style="text-align: center;">⑨ 試合</p>  <p>主審の「ハッケヨイ！」の掛け声により立ち上がり、取組む。</p>	<p style="text-align: center;">⑩ 勝負の決定</p>  <p>勝負が決まると、主審が東西の勝者側に腕を挙げる。両者は徳俵内側へ戻る。</p>	<p style="text-align: center;">⑪ 立礼</p>  <p>主審の「礼」の合図でお互いに立礼する。</p>
<p style="text-align: center;">⑫ 勝者は蹲踞</p>  <p>勝者はその場所に蹲踞する。敗者は土俵を下りる。</p>	<p style="text-align: center;">⑬ 勝名乗り</p>  <p>主審から「東（もしくは西）」と勝名乗りを受けたら勝者は目礼する。目礼後、土俵を下り、誘導係員の指示に従う。</p>	<p style="text-align: center;">⑭ 選手全員で礼、退場</p>  <p>すべての試合が終了したら、アナウンスと誘導係員の指示に従い退場する。</p>



◎仕切り線

仕切り線は昭和3年一月場所より土俵に引かれました。仕切り線ができたことで、どの取組も同じ位置で仕切りが行われるようになりました。

◎土俵の大きさ

昭和6年に土俵の直径が3m94cm(13尺)から直径4m55cm(15尺)に広がりました。その頃の男性(17才)の平均身長と体重が161cm、53kg。それが現代では171cm、63kgと、体が大きくなっていることがわかります。

◎土俵上での作法

昔から土俵は神様がいらっしゃる神聖な場所とされ、土俵上での礼、塩まき、勝名乗り等の作法は一つ一つ正しく行うことが大切にされています。また、蹲踞や礼等は相手に対して敬意や感謝を表す作法です。

禁じ手・禁じ技

次に挙げる各行為は、相手に危害を与える危険な手や技であり、禁じられています。

※大相撲の禁じ手とは異なります。

危険な行為を禁じることで、運動競技としての相撲が成り立ってきました。

試合で禁じ手・禁じ技を用いた場合は取り直しや反則負けとなることがあります。

禁じ手

握り拳で突き、殴ること	張り手	頭髪を掴むこと
		
<p>(相手の) 歯が折れる。 目が損傷 (失明) する。</p>	<p>(相手の) 鼓膜が破れる。 口が切れる。</p>	<p>(相手の) 首を痛める。</p>
目、または水月などの急所を突くこと	前立禪を掴むこと	喉を掴むこと
		
<p>(相手の) 目が損傷 (失明) する。 呼吸が出来なくなる。 内臓が破裂する。</p>	<p>(相手の) まわしが外れる。</p>	<p>(相手の) 呼吸が出来なくなる。 首を痛める。</p>
胸、腹を蹴ること	一指・二指を持って折り返すこと	噛むこと
		
<p>(相手の) 肋骨が骨折する。 内臓が破裂する。</p>	<p>(相手の) 指が突き指する。 指が骨折する。</p>	<p>(相手の) 皮膚が裂ける。 皮膚が化膿する。</p>







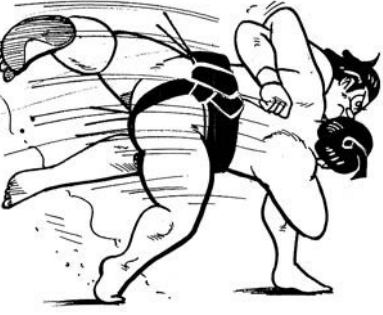

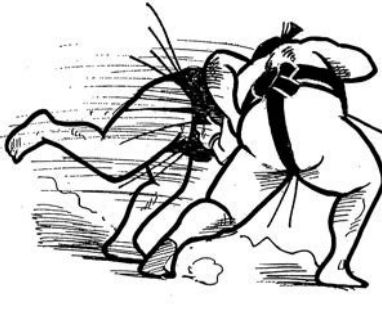
禁じ技

<p>そ わざ 反り技</p>	<p>かわづ が 河津掛け</p>	<p>さば お 鯖折り</p>
		
<p>(相手が) 受け身をとれない。 後頭部を強打する。 首を痛める。</p>	<p>(相手が) 受け身をとれない。 後頭部を強打する。 靭帯を損傷する。</p>	<p>(相手が) 腰を痛める。 膝を痛める。</p>
<p>き め だ し 極め出し</p>	<p>が っ し ょ う 合掌</p>	<p>か ら い く び 鴨の入れ首</p>
		
<p>(相手の) 肘を痛める。</p>	<p>(自分の) 手が外せなくなる。 手の指を骨折する。 (相手が) 腰を痛める。</p>	<p>(相手の) 首を痛める。</p>
<p>こ う と う ぶ あ い て ふ く ぶ 後頭部を相手の腹部につける</p>		
		
<p>(相手の) 首を痛める。</p>		

決まり手

主な技は次の通りです。

これらの技の他にも決まり手があり、すべて合わせると82手と5つの勝負結果になります。

<p>①突き出し</p>	<p>②押し出し</p>	<p>③寄り切り</p>
		
<p>突っ張って相手を後ろに倒す。</p>	<p>両手や頭を押しつけ、土俵外に運ぶ。</p>	<p>組んで寄って相手を土俵外に出す。</p>
<p>④上手投げ</p>	<p>⑤下手投げ</p>	<p>⑥小手投げ</p>
		
<p>外側からまわしをつかみ投げて転がす。</p>	<p>差し込んだ下手でまわしをつかみ投げる。</p>	<p>相手の差し手を上からかかえて投げる。</p>
<p>⑦掬い投げ</p>	<p>⑧上手出し投げ</p>	<p>⑨下手出し投げ</p>
		
<p>相手の腕を脇の下からすくって投げる。</p>	<p>上手まわしで引っ張り出すように投げる。</p>	<p>下手で相手を引きずるように投げる。</p>

<p>⑩ 掛け投げ</p>	<p>⑪ 内掛け</p>	<p>⑫ 外掛け</p>
		
<p>内側から足をからめてしっこく投げる。</p>	<p>内側から足をからめ、背中から倒す。</p>	<p>土俵際、外側から足を掛けて倒す。</p>
<p>⑬ 足取り</p>	<p>⑭ 突き落とし</p>	<p>⑮ 内無双</p>
		
<p>両手で相手の片足を抱えて倒す。</p>	<p>肩やわき腹に手を当て突き落とす。</p>	<p>内ももを下から手で払い、捻り倒す。</p>
<p>⑯ 吊り出し</p>	<p>⑰ 送りだし</p>	<p>⑱ 打っチャリ</p>
		
<p>相手を抱えて吊り上げ土俵外へ出す。</p>	<p>相手を後ろ向かせ、押すか突いて出す。</p>	<p>寄せられた土俵際、左右に振って投げる。</p>