

平成26年度 大会要項

第31回全日本学生けん玉選手権大会

第26回全日本ユースけん玉選手権大会

第19回全日本空中技けん玉選手権大会

(旧名・JKA空中技研究学会杯)

主催 日本学生けん玉連盟 JKA 空中技研究学会

後援 公益社団法人日本けん玉協会(申請中)

日時 平成27年3月15日(日) 10:00受付開始 10:20開会式 17:00終了予定

会場 東京・新宿区 高田馬場シミズクリエイティブスタジオ <http://www.shimizu-group.co.jp/studio/>
(東京都新宿区下落合1-4-1 B1F) TEL: 03-3360-7168(代表)

最寄り駅 JR山手線・西武新宿線・東京メトロ東西線「高田馬場駅」徒歩5分

参加資格

全日本学生けん玉選手権大会

- 大会当日現在、大学、短大、専門学校、大学院に籍をおく者。

全日本ユースけん玉選手権大会

- 大会当日現在で、中学生以上で29歳以下であること。

全日本空中技けん玉選手権大会

- 大会当日現在で、中学生以上であること。また日本けん玉協会認定初段以上の段位を取得していること。

参加費	中学生	500円
	高校生	1000円
	学生	2000円 (大学、短大、専門学校、大学院を含む)
	社会人	3000円

※ 1 上記参加費で、出場資格のある全ての大会への出場可能。

※ 2 全日本空中技けん玉選手権大会のみの出場は 中学生 500円、高校生以上は 1000円

その他 入場無料

試合形式 全日本学生けん玉選手権大会

- シード

この大会直前の関西学生チャンピオンシップの大学生の部優勝者をシード選手とし、予選得点によらず、決勝トーナメントに出場できるものとする。

- 予選

1. 学連選技10種目を各種目3回ずつ行い(30点満点)成功数により予選順位を決定する。
2. 予選結果により、上位の8名を決勝トーナメント進出とする。8位タイの選手が2名以上のときは、各種目1回ずつのサドンデスにより決勝トーナメント進出者を決定する。サドンデス10種目各1本行い、勝負が決まらない場合は、学連タイム競技により勝敗を決定する。

- 決勝トーナメント

1. 3本先取勝ち
2. 1、2本目は種目提示戦。(詳しくはP.3)
3. (3本目以降は抽選規定種目戦。(学連選技、規定種目は4本を限度とする。))
4. 提示種目は一種目2回まで、抽選規定種目は一種目3回までとする。
5. 自分が既に提示した技を提示することはできない。(他の選手が提示した技は提示できる。)
6. 2対2のとなった場合、あるいは規定種目抽選4本を終了して1対1のときは学連タイム競技により勝敗を決定する。
7. 規定種目抽選4本を終了して両者3本取れないときは、その時点でリードしている選手の勝ちとする。

- 団体戦 1チームの人数に制限はない。予選得点の高い3名の合計により、順位を決定する。

全日本ユースけん玉選手権大会

- シード
この大会直前の関西学生チャンピオンシップのグランドチャンピオンをシード選手とし、予選得点によらず、決勝トーナメントに出場できるものとする。
- 予選
 1. 社会人、学生(短大、専門学校、大学院を含む)、高校生、および中学生の4部門に別れて予選を行う。
 2. 学連選技10種目を各種目3回ずつ行い(30点満点)成功数により予選順位を決定する。
 3. 各部門の1位は決勝トーナメント進出とする。部門1位タイが2名以上のときは各種目1回ずつのサドンデスにより各部門の1位を決定する。サドンデス10種目各1本行い、勝負が決まらない場合は、学連タイム競技により勝敗を決定する。
 4. 各部門1位とシード選手を除いた残りの選手のうち予選得点の高い選手を決勝トーナメント進出とする。
(シード、各部門1位の選手数と合わせて、10名となるように予選通過者数を決定する)
 5. 予選通過最終順位タイの選手が2名以上のときは各種目1回ずつのサドンデスにより予選通過者を決定する。
10種目行い、同点の場合は学連タイム競技により勝敗を決定する。
- 決勝トーナメント
1対1でのトーナメント戦により行う。学連選技10種目を各種目1回ずつ行い(10点満点)成功数の多い選手を勝ちとする。同点の場合は学連タイム競技により勝敗を決定する。

全日本空中技けん玉選手権大会

- 予選
 1. 空中技選技6種目を各3回行い(18点満点)成功数により予選順位を決定する。
 2. 同得点のときは各種目1回目の成功数が多い選手を上位とし、一回目の成功数も同じ場合は2回目の成功数の多い選手を上位とする。
 3. 予選結果により、上位の8名を決勝トーナメント進出とする。8位タイの選手が2名以上のときは、各種目1回ずつのサドンデスにより決勝トーナメント進出者を決定する。4種目各1本を行い、勝負が決まらない場合は空中技タイム競技により勝敗を決定する。
- 決勝トーナメント
 1. 3本先取勝ち
 2. 1、2本目は空中技種目提示戦。(詳しくはP.3)
 3. 3本目以降は抽選規定種目戦。(空中技選技、規定種目は4本を限度とする。)
 4. 提示種目は一種目2回まで、抽選規定種目は一種目3回までとする。
 5. 自分が既に提示した技を提示することはできない。(他の選手が提示した技は提示できる。)
 6. 2対2のとなった場合、あるいは規定種目抽選4本を終了して1対1のときは空中技タイム競技により勝敗を決定する。
 7. 規定種目抽選4本を終了して両者3本が取れないときは、その時点でリードしている選手の勝ちとする。
- ☆ 最優秀種目提示賞(学生選手権・空中技選手権)
 - ◆ 提示種目の中で独創性に秀でた技、あるいは非常に難度の高い技1種目に対して最優秀提示種目賞を与える。
 - ◆ 試技2回以内で成功した種目のみが最優秀提示種目賞の対象となる。(予選落ちした選手も1種目提示できる)

学連選技

- | | |
|----------------|--------------|
| 1. 宇宙一周 | 6. うぐいす〜けん |
| 2. けん先すべり〜地球回し | 7. 一回転飛行機 |
| 3. つるしとめけん | 8. ふりけん〜世界一周 |
| 4. うらふりけん | 9. はねけん |
| 5. さかおとし | 10. 一回転灯台 |

学連タイム競技

- とめけん、ふりけん、飛行機、世界一周の4種目を各3回ずつ成功させる。技の順序は規定しない。

- 3回成功する前に他の種目を行った場合は、前の種目に限って成功回数を無効(0回)とする。
- タイム競技開始前に、最後の種目を審判に伝えること。
- 審判の「かまえ、はじめ。」の合図で競技を開始し、先に終了した選手を勝ちとする。

種目提示戦

- お互いに種目を提示し、勝敗を競う。
- 一方の選手が種目を提示し、提示者、対戦者の順で提示種目を行う。
- 勝敗の決定は下記に従う。

① 提示者1回目成功、対戦者1回目成功	対戦者の勝ち
② 提示者1回目成功、対戦者1回目失敗	提示者の勝ち
③ 提示者1回目失敗、対戦者1回目成功	対戦者の勝ち
④ 提示者、対戦者1回目失敗 提示者2回目失敗	対戦者の勝ち
⑤ 提示者、対戦者1回目失敗 提示者2回目成功、対戦者2回目失敗	提示者の勝ち
⑥ 提示者、対戦者1回目失敗 提示者2回目成功、対戦者2回目成功	対戦者の勝ち
- 提示種目は下記の規定に従う。
 - ① 提示種目は既存の技でも新たに考案した技でもよい。
 - ② 複数の技、同一の技を連続させてもよい。但し、技を複合する場合は、3つを限度とする。同一技の連続も3連続までとする。
 - ③ 提示種目は開始から終了まで1分を超えてはならない。対戦者は開始から終了まで3分を超えてはならない。
 - ④ 提示者は、種目の開始前に提示種目名を言うこと。新たに考案した技についてはその内容を述べること。
 - ⑤ 使用けん玉は1本とする。
 - ⑥ けん玉の形態を変える必要のある技(糸を外す等)は提示してはならない。
 - ⑦ 公序良俗に反する技を提示してはならない。

空中技選技

- | | |
|--------------|-----------|
| 1. 掛け軸返しとめけん | 4. 円月殺法 |
| 2. 宇宙遊泳 | 5. はやぶさ返し |
| 3. うずしお灯台 | 6. はやて落とし |
- <技の解説> 詳細は、日本けん玉協会編「けん玉の技123」(幻冬舎エデュケーション)を参照のこと



☆掛け軸返しとめけん

人差し指に大皿のふちをかける。このとき親指で大皿を抑えてはならない。けんを一回転させてとめけんを行う。玉がけんにささったとき皿胴をつかんではいならない。※右図参照。

☆宇宙遊泳

けんを持ち、玉を下から前方に振り、そのまま空中へ投げ、糸が張った状態でけん玉を一回転させた後、空中で玉をつかみそのまま飛行機を行う。

☆うずしお灯台

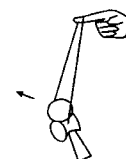
玉をけんに刺した状態で糸の中央を付近に人差し指をかけ、そのまま一回転以上させてから灯台を行う。けんが手にふれてはならない。審判員の合図(競技によりことなる)があるまで静止させておくこと。) ※下図参照。

☆円月殺法

けんを持ち、糸を介して玉を振りだし、一回転してきたけんをつかんでふりけんを行う。玉がけんにささったとき、皿胴をつかんではいならない。

☆はやぶさ返し(新)

けんを持ち、振り出した玉を背中側に通し、右手側へ投げ上げる。玉が肩よりも高く上がったら、けんを放す。背面で大きく回転させ、回転してきた玉をつかむ。糸を張ったままの勢いでけんを飛行機のかたちで決める。



☆はやて落とし(新)

けんのかたは自由であるが、けん先あるいは皿胴を持つてはならない。けんを放す前に、玉に反動をつけたり、リズムをとるために動作を反復することは可とする。玉をとった後は、「飛行機」のように糸の張りを使得けんを振り上げてはならない。けん先の玉の穴への入れ方は、すくいけんや一回転飛行機にならないこと。技の一連の動作は体の正面で行わなくてもよい。

空中技タイム競技

- 掛け軸しとめけん、宇宙遊泳、うずしお灯台～さか落とし、円月殺法を左記の順で各1回ずつ成功させる。(選技1～4まで)
- 審判の「かまえ、はじめ」の合図で競技を開始し、先に終了した選手を勝ちとする。

空中技種目提示戦

- お互いに種目を提示し、勝敗を競う。
- 一方の選手が種目を提示し、提示者、対戦者の順で提示種目を行う。
- 勝敗の決定は下記に従う。

① 提示者1回目成功、対戦者1回目成功	対戦者の勝ち
② 提示者1回目成功、対戦者1回目失敗	提示者の勝ち
③ 提示者1回目失敗、対戦者1回目成功	対戦者の勝ち
④ 提示者、対戦者1回目失敗 提示者2回目失敗	対戦者の勝ち
⑤ 提示者、対戦者1回目失敗 提示者2回目成功、対戦者2回目失敗	提示者の勝ち
⑥ 提示者、対戦者1回目失敗 提示者2回目成功、対戦者2回目成功	対戦者の勝ち
- 空中技提示種目は下記の規定を全て満足しなければならない。
 1. (つるしとめけん、つるし一回転飛行機、つるし一回転灯台・ろうそく返し)以外の技で、リリース(けん玉を離す)からキャッチング(けん玉をつかむ)を行い、けん玉が手から離れている間に玉とけんが分離する技(空中技)を含むこと。
 2. 複数の技、同一の技を連続させてもよい。但し、技を複合する場合は、空中技(1. で規定する技)と非空中技(1. の規定にあてはまらない技)を合わせて3つを限度とする。
 3. 空中技を行うために不可欠な非空中技、空中技から別な空中技へ移行するための非空中技以外の非空中技を行うことはできない。
 4. 提示種目者は開始から終了まで1分を超えてはならない。対戦者は開始から終了まで3分を超えてはならない
 5. 提示者は、種目の開始前に提示種目名を言うこと。新たに考案した技についてはその内容を述べること。
 6. 使用けん玉は1本とする。
 7. けん玉の形態を変える必要のある技(糸を外す等)は提示してはならない。
 8. 公序良俗に反する技を提示してはならない。

使用けん玉

- ・日本けん玉協会認定けん玉を1本使用すること。
- ・けん玉の長さは15cm以上、摩擦糸は1cm以下であること。
- ・玉の穴は原形を保持していると認められること。
- ・特殊な加工(切り込み、やすりがけ、着色等)を施していないこと。
- ・糸の長さは自由とする。
- ・その他審判委員長の判断により使用の可否を決定することがある。

申込み お問い合わせ先

- E-mailで事務局まで連絡ください。当日の参加申込み受け付けます。大会事務局 e-mail) kendamagakuren@yahoo.co.jp
@→を1つにしてください

第31回全日本学生けん玉選手権・第26回全日本ユースけん玉選手権・第19回全日本空中技けん玉選手権 申込用紙

1. 全日本学生けん玉選手権大会	※出場大会の番号に○をする。
2. 全日本ユースけん玉選手権大会	
3. 全日本空中技けん玉選手権大会	

○ 生年月日(年は西暦で記入)

氏名	段・級	年	月	日
所属				

※大学生団体に出場する場合のみ記入

住所 〒

TEL) _____

E-mail) _____