

## 相撲の勝負判定に就いて

メタデータ	言語: jpn 出版者: 明治大学教養論集刊行会 公開日: 2011-01-18 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 滝沢, 寿雄 メールアドレス: 所属:
URL	<a href="http://hdl.handle.net/10291/8814">http://hdl.handle.net/10291/8814</a>

# 相撲の勝負判定に就いて

滝 沢 寿 雄

相撲は日本で生まれ、われわれの祖先が育て、そして発達させたものでだれでもできる極めて易しい遊戯、スポーツで国技といわれ、日本人の本能でもあります。教えなくても子供達は幼いときから遊戯としてのおすもうをとり、楽しく遊び戯れております。相撲を識らない外国人にも競技の要点を簡潔に手解きすれば直ぐにでも相撲を楽しむことができる程入り易いスポーツであります。ジェシー高見山の出身地であるハワイでも1900年頃から、初めは故国を偲んで日系人が主となって相撲が各地で行なわれたそうですが、その後、見様見真似で外人も日系人に交って相撲を楽しんだそうで、強くなるに伴い故国の名山、大河に因むで四股名までつけたようです。

そして昭和の初期には遠洋航海で立ち寄る日本海軍、海外遠征の日本の大学選手にも劣らない外人力士が数多く育てておりました。外人の子供には初めに土俵の円の外に出たら負け、円の中では先に倒れたら負け、そして易しい禁手（禁技）をいくつか教えれば、それで直ぐにでも相撲がとれるそうです。

それ程入り易いスポーツではありますが、さてその勝ち、負けの判定となると頗る難しいものであります。公式戦ともなれば審判員は、新聞、ラジオ、テレビ等の普及で相撲通になった多くのファンから一番毎に監視されていることにもなります。まして大相撲の年6回の本場所（年間を通じて4日に1日の割

合)はテレビの画面を通じてさまざまな角度、速度から見られているわけで油断も隙もありません。NHKの相撲放送の視聴率は年間平均30%だそうですから約3,000万のファンから見られていることになります。相撲ファンには特有の身置員の傾向も強く、審判員はなかなか辛い立場であります。昔の絵で見る相撲のように殆どルールらしきものもなく、とに角相手を打倒し、或は圧倒、屈伏させれば勝ちという相撲であればその勝負は歴然たるものであります。その勝負も<sup>せちえいずもう</sup>節会相撲を経て鎌倉時代以降の武人相撲のように、相手を殲すことから完全に相手を投げ(掛け、反り、捻り)倒すか、<sup>ひとかたや</sup>人形屋(力士を囲んで見物している円形の人垣)に押し込むことによって勝ちを得ることができるようになってきたのであります。然しそれにしても土俵制定までは原始的な格闘技であり、武技であったのであります。

## 土俵の起源

相撲の競技場は土俵といい、スポーツの競技場の中で最も狭いものであります。この土俵は天正(1573—1591)より慶長(1596—1614)年間に至り全国的に使用されるようになったと伝えられております。

それは現代の精巧な勝負の境界線としての土俵とは異なり、単に勝負を行なう地点を示す程度で、事実はその頃より土俵(円形)の用、不用論が起きたものと推察されます。今も伝えられる代表的な意見としては岩井播磨の土俵無用論、明石道寿の土俵必要説とがあります。岩井播磨の論旨は相撲は戦場組討の一助であるから手をつき、尻腰などが落ちて最後に勝てばよいので、相撲は真剣勝負で遊興ではないと述べております。一方、明石道寿は相撲の勝負の理は先勝を最上とし、常に先の勝ちを得ることを念願すべきで後に勝てばよいというのは邪道である。逆転して勝つということは第二義的な心得であって、平時における相撲の練習は先勝を第一としなければならない。円形の土俵を用いるのは、狭隘なところにおいて敵と相対し、強弱、虚实の理合を練習し、勝負の道理を火急に教えるものである。この狭い円形の内で攻められ、踏みとどまる力なく追いたてられ、跳ねだされるようでは、必死の戦場においては役に立

たないのである。そして膝をつき、手をつき、腰の落ちることも体勢の乱れであって極力避くべきである。広野で敵と組むときでも、その勝負は狭隘な地域で行なわれるのであって、2間3尺（455 匁）の円形、また決して狭迫とはいえない。したがって平時の練習は土俵内で行なうべきであると主張している。明石道寿は相撲の武技より競技化する傾向を肯定しつつ、しかも土俵の創設により相撲の真の良さは決して失われないと説いております。このように幾多の論争の後土俵（円形）は江戸勸進相撲再開の貞享（1684—1687）ころより用いられたものと推察されます。

このように現代風の土俵制定によって、相撲競技の内容も勝負の境界線としての土俵（円形）の確立により大きく変貌し、相手を土俵内で倒すか、土俵の外に出すという相撲技の大本ができ、48手と愛称される極り手や、勝負判定の基準も確立されたものと考えられます。それにしても当時は武技としての名残りでしょうか、相手を負かす表現として土俵に這わす、土俵の砂に埋める等の言葉が使われたようで、主として48手による力相撲が多く、観衆はもとより勝負検査役も土俵の外に爪先が僅かに出たとか、膝がほんの少し砂に触れたとか、又は足の甲がやや返ったのではないか等という些細のことは余り頓着せず、極めて大らかに錦絵に見られるような力感溢れる四つに組んでの大相撲を堪能したものだと思われまふ。然し行司の軍配にある文字通り天下泰平であった相撲も時代の流れとともに理智的になり手口（相撲の技）も苛烈となり、したがって取口（立ち上ってより勝負がつくまでの経過）も複雑多彩となってきました。土俵から僅かでも体の一部が外に出たら負けという苛酷なルールが確立されますと相手を倒すことより土俵の外に出すことの方が先手であり、有利でもあります。押し、突き、寄りという現代いわれる基本技による相撲技術が大いに勃興してきたのであります。

大相撲においても明治末期より大正、昭和の初期にかけて常陸山、梅ヶ谷、太刀山、大錦、栃木山、玉錦、双葉山等その基本技を得意とする名力士が輩出してあります。押し、突き、寄りという技術が有利な先制攻撃であり、それに徹して稽古する者が力士として大成するということを永年の経験で悟り、その

基本技が体位、体力の向上にも大いに有効であるという医学的な裏付けもあり、その上投げ、掛け、反り、捻りの技に比して不測の怪我も少ないことなどにより、とに角相撲の稽古といえは押せ、突け、寄れ、それを総括して前に出るという言葉に要約される程になったのであります。

## スピード化と視力

昭和6年5月場所より円形の二重土俵が一重に改められると共に、土俵の直径(内法)が13尺(393糎)より15尺(455糎)に拡がるに及んで土俵内の攻防も変幻自在、奔放な取口も多くなり時代に相応しいスピード感溢れる取組が多くなりました。それに加えて投げ、掛け、反り、捻りの古来の技も連続的、或は併用されることにより効果を高め、スピードもあり、変化もある縫れる取口が多くなってきました。それはアマ、プロ同様であります。そして先に述べました如く、一般観衆の相撲、特に勝負の判定に対する関心は非常に高くなっております。大相撲特に一般の話題になります幕内上位力士の取組は体格も大きく、体に特徴もあり、一定の型を備えた取口が多いのでその勝負の判定は比較的易しい場面が多いようです。それに引き替えアマ、特に中、高の生徒の取組みは身軽で柔軟であり、体格風貌も似たものが多く、その勝負の判定は却って難しいようであります。

この生徒達(主として高校生)の大会には取組数も多く、そのため一取組に当てる時間は大会によっては40秒から50秒位の時間しかなく、四股、塩、塵<sup>あちちよう</sup>淨<sup>ず</sup>水(取組み前の礼法)もなしで立礼で次から次へと取組みが進み、審判員は目が廻る程の忙しさであります。競技が開始され勝負がつく瞬間に視力を最高に使うわけではありますが、視力が回復しないうちに次の取組みが始まり、疲れ果てて勝力士の東西も咄嗟に判断がつかないという笑い話もあります。人間の視力は最高潮に使ったあとの回復時間は約5分(アメリカ医学協会の研究)とされており、偶然にも大相撲幕内力士の取組みの制限時間(呼び出しが呼び終ってから)は4分で、それに一番毎の土俵の整備と呼び上げる時間で約1分、合計で5分となり、審判員の視力回復には合理的な時間となっております。

す。このように多くの人の関心を惹く勝負の判定も厳密に言えば多くは不文律で、統一され成文化された勝負の規定は昔はなかったようであります。国技相撲の不思議なところで古くからの伝承口伝、或は慣習で全くなんの不自由もなく勝負の判定は処理されてきましたが、報道写真の著しい発達、昭和28年5月場所よりのテレビによる実況中継を機に、日本相撲協会が相撲規則中に勝負規定を編纂したことは、相撲競技の中で興味ある極り手の制定とともに意義深いものであります。それによりますと大意は次の如きものであります。

## 勝 負 規 定

1. 土俵内においては足の裏以外の体の一部が早く砂についた者を負けとする。

2. 土俵外の砂に体の一部が早くついた者を負けとする。

上記の2項目が勝負判定の原則であります。特殊な場合として次の各項が付け加えられております。

(1) 完全に吊り上げて相手の両足が砂から上がっているのを土俵外に出すとき、自分の足を土俵外に踏み出してから相手の体を土俵外に下ろした場合は送り足と称して負けにならない。ただし相手を完全に吊り上げて自分から後退して踵から踏み切った場合は負けである。

(2) 相手の体を完全に制御しつつ一緒に倒れるとき、上になって相手の体越しに自分の手が早く砂についても、相手が死体の場合には「かばい手」と称して負けにならない。死体とは重心を失ない、再び相手に対して反撃できない崩れた体勢をいう。

(3) まわしの前の垂れが砂についても負けとならない。

(4) 俵の上を歩いても、或は土俵外の空間を片足、又は両足が飛んで土俵内に入った場合でも、土俵外の砂に体の一部がつかなければ負けとならない。

(5) 前まわし（前袋）がはずれて落ちた場合は負けである。まわしを確りと体につけることを義務づけたものです。

(6) 土俵外にどれほど高く吊っても、また相手の体を持ち上げても勝ちとはな

らない。

- (7) 頭髪が砂についたときは負けである。ただし相手を倒しながら瞬時早く髪が砂についたときは負けにならない。

以上が大相撲の勝負判定の基準であります。アマの場合、僅かに異なった点がありますので記してみます。

(6)に対して。

土俵内で完全に担ぎ上げられ、又持ち上げられた場合には、その体は死体になったものとして負けにする。これは小、中、高の生徒に対する危害予防上の配慮であります。

(7)に対して。

頭髪は体の一部であり早く砂についた方が負けとする。この点は大銀杏おおいらように結髪まげ(十両以上)する大相撲の力士と異なるのは当然であります。大銀杏おおいらようの結髪まげは烈しい動きで大きく揺れ、伸びるので大相撲の場合の(7)は当然の配慮であります。以上の他にアマ相撲では判定上次の二項を申し合せております。

1. 「かばい手」と同じ意味で、土俵際で寄り倒されるとき、死体となってもまわしを離さず、倒れながら相手に獅噛みついているものを、本能的に保護(かばう)する意味で寄り倒す者が、余裕を以て土俵外に足を踏みだした場合には負けにならない。ただし土俵際で死体とならず、俵に両足の爪先をしっかりと踏まえて最後の力を振り絞っての打棄り(はりま投、網打)の場合と混同しない注意が必要である。「かばい手」は古くから使われておりますが「かばい足」はあまり使われておりませんが、昭和33年発行のNHK編スポーツ辞典相撲用語集には記されております。
2. 攻防中押し込んで相手が退るとき、即攻勢の場合に限り攻める者の爪先の表面(甲)が砂についても負けにならない。

以上のようにアマ、プロ僅かな表現の相違はありますが、相撲勝負に対する判定の原理は同じでありまして、双方の特殊性に対する配慮がうかがわれます。これで判定に対する基準は総て申述べた心算であります。古来より一番物議を醸す打棄りかちについての見解を明らかにしたいと考えます。昔は打棄りと

いう技を土俵際でかけた瞬間に、その技が有効に決ったか否かという状態を網膜に捉えて勝負を判定したようであります。打棄りで両者の体が倒れる状態、勝負が決まる瞬間は見る方角によって大きな相違があります。その難しい勝負を技をかけた瞬間に、その技の効きめで判定するということは如何にも頭脳あたまのよい方法であります。絶対絶命となり乾坤一擲の打棄り（投げ、反り、捻りの併用技）が有効であるか否かを、体が割れた、体が割れない、胸が合っている、体がない等の言葉で論議されたようであります。この味のある決め方もテレビの影響でありましょうか現在では原則通り、いづれか早く土俵外の砂につくかという観点で勝負を決めている状況であります。

#### ○禁手（禁技）反則に就いて

古来相撲には絶対に用いてはならない禁じ技があります。土俵が創設され戦場組討を目的とした武術から競技となり、円形土俵より外に出すか、土俵内で倒すかで勝ちが得られるわけで、その間に相手の肢体を損傷するおそれのある技は厳禁するのが当然であり、日常練習を続け体育的効果を考えると危険な技は除くべきであります。そしてこの禁技は殆どが故意に行なわれることはないのであります。戒として厳存しており、故意に用いたと判断された場合には反則負けとされます。

1. 握り拳で殴ること。
2. 頭髪をつかむこと。
3. 目又は水月等の急所を突くこと。
4. 両耳を同時に両掌で張ること。
5. 前立禪（前袋）、後立禪をつかむこと。
6. 咽喉をつかむこと。
7. 胸膜を蹴ること（向蹴）。
8. 一指又は二指を折り返すこと（逆指）。

上記が昔からの禁技でありまして、相撲の禁技即反則は他のスポーツに比べて非常に少なく、無意識か又は偶然に稀にあります。故意のものは殆どありません。そして小、中学生には上記の他に次の技を危険を防止するため禁技とし



ております。

- (1) 合掌（相手の背後にまわした手を組むこと）。
- (2) 鴨の入首（双方が相手の脇の下に頭を入れて反り合う形）。
- (3) 五輪砕（相手の頭を脇の下より挟んで極める技）。

## 写真判定に就いて

昭和44年3月の大阪場所の2日目、大鵬—戸田の一番は、それまで永い間鬱積していた勝負判定に対する不信、疑惑が一挙に爆発した感じでした。その取口は戸田の烈しい押しを大鵬が叩いたため東土俵につまり、右へ廻りながら左へ叩けば戸田の右足は大きく土俵を割って、その後大鵬は土俵を飛び出したもので明らかに大鵬の勝ちで軍配は大鵬に上がったが検査役より物言いがつき、審判部長が採択するまでもなく4—0で戸田の勝ちとなり、行司の黒星とされました。それまでもテレビのスロービデオ、或は翌日の新聞の写真等で不思議に思うファンもあり、全く誤審がなかったわけではないでしょうが、この一番こそは不世出の横綱双葉山が持つ69連勝に挑戦しての46勝目であり、この場所最大の期待を一瞬に失ったから問題は簡単には納まりません。これまでもおかしい勝負を微妙な一番などと言葉を濁していた報導陣も明らかに誤審と報じ、中には世紀の大誤審とまで極言した程でした。勿論ファンの失望、落胆も大きく、そのためか4日目の入場者は定員の3分の1にがた落ちしたと報じた新聞もあった程でファンの無言の抵抗でありましょう。

悪いことは重なるもので、此3月場所はそれこそ微妙な勝負があとをたたず、そして不思議なことに物言いがついた場合、審判員協議の結果が間違いで、行司の軍配の方が正しかった場合が多いようでした。相撲専門誌の某記者は、審判制度は完璧だが、審判員の質の問題だとまで明言し、同氏は国技館の正面2階席からアイモの改造機1台で相当多くの誤審を発見してきたと言い、相撲を愛するが故の苦言を述べております。そこで一ファンとして土俵下の溜<sup>たまり</sup>で観戦していると多くの名勝負とともに疑わしい取組みも思い出します。20年前、昭和33年9月場所初日、栃錦—北の洋戦は今でも好角家の脳裏にきざまれ

ているでしょう。北の洋の鋭い寄りを正面土俵際で辛うじて残した栃錦が逆転した一番で、行司式守伊之助は腰をかがめて低い姿勢でよく見さだめて軍配を栃錦に上げたが物言いがつき、5名の検査役で協議した結果、4—1で北の洋の勝ちと決定、その結果を不服として北の洋に軍配（勝名乗り）を上げず、出場停止処分となったが翌日の新聞写真では栃錦の勝ちが明瞭でした。ただこの一番栃錦が土俵際で殆ど死体に近い体勢となったが北の洋の体を手繰って一転、土俵内にとどまった珍しい相撲で、検査役ばかりか多くのファンも幻惑された難しい一番でした。

ヒゲの行司として人気のあった71歳の伊之助の軍配が正しかったわけです。誤審ではありませんが昭和42年7月名古屋場所11日目、柏戸—海乃山の取組みも珍しい一番でした。柏戸が左をのぞかせて一気に出てくるのを海乃山体を右に開いて得意の蹴返し、同時に右から烈しく突落とせばほとんど同時に両者とも土俵外に飛び出す。取直しとなった一番ですが、アイモによる一コマには海乃山が勝っていることが明瞭に捉えられています。如何にも速い動きで肉眼では判断できなかったものでしょう。以上の他にも相当多くの疑わしい勝負もあり審判員のミスもありましょうが、視力の限界を越えるような速い相撲が多くなったことも確であります。そこで視力の問題ですが、人間の目は秒速26—27メートル以上のものを一瞬にとらえることは不可能とされています。アイモの一コマによってのみ判断できる勝負は如何に速いかがわかります。そこで写真判定ということになりますが、機械は正直で正確ではありますが想像、推察、類推する能力はありません。したがって千変万化の近代相撲の勝負を写真だけで判定することは技術、設備の点からも極めて困難であります。しかし勝負の決まる状態、どちらが先に土俵外へ出たか、どちらが先に倒れて土俵の砂についたか等という単純な現象に対しては極めて有効であります。写真を参考にして判定するとなれば一大進歩と考えられます。日本相撲協会が昭和44年5月、勝負判定についてVTRを参考資料として使用すると決定したことは賢明で、その後の経過をみれば明らかであります。

一方、アマ相撲においては勝負を至上とする大相撲とはやや趣を異にし、か

つ技術的にも無理でありますので当分写真を利用することはないでしょう。しかし誤審は純真な選手に与える影響は大きく、そのため審判員は平素より研鑽に努めるべきであります。いずれにしても審判員としては両者が立上ってから動きを目で追い記憶に残しつつ常に両者の足許を見つめつつ勝負の決まる瞬間を正確に捉えなければなりません。そして視力の限界を越えたものは相撲競技独得の取直し制度を適用することになります。プロ、アマいずれにしても観衆に疑義を抱かせるような判定をなくすよう相撲を見る眼を養いたいものです。