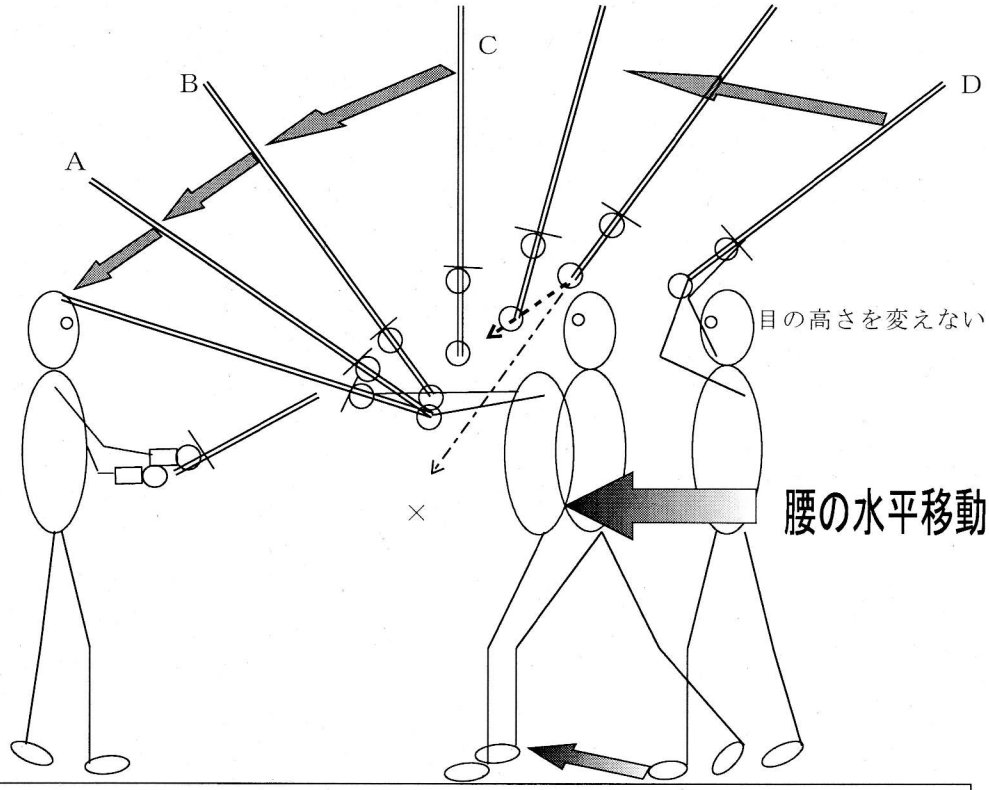
いろんな面の打ち方



POINT①・・・剣先が「相手の面」より高く上がれば、正面を打つことができる。

POINT②・・・「剣先」を上げるのであって、「手元」を上げるのではない。

POINT③・・・「腰の水平移動」＝「目の高さを変えずに」打つことと同じである。

POINT④・・・左手は「押し手」、右手は「切り手」。その役割りを十分理解して使うこと。

POINT⑤・・・自分の胸と両腕で形成される「三角形」を崩さずに、打ち抜けることが大事。

POINT⑥・・・勢いとは、「打突の速さ」に「打ち抜けの速さ」を加えたものをいう。

区分	種　類	要　　領
A	刺　し　面	振り幅は「最小」、やや「前のめり」（上体が傾斜する）で打つ
B	飛び込み面	「A」とほぼ同じ、顔が床方向を向き視線が落ちないように注意する
C	中位の面	石川の造語。竹刀を床面に対し「直角」に立てようにして打つ
D	振りかぶり面	技の基本は「振りかぶり」である。肩、肘、手首を十分に使う