

## 麻生区剣道大会における会場係について

- ・麻生区の剣道大会（年に2回。於麻生スポーツセンター）での会場係の業務説明です。
- ・試合までにこの資料をよく読み、各クラブ内の試合時に経験するなどして、準備願います。

試合は、全日本剣道連盟の「剣道試合・審判規則」に則り、運営されます。

大会の審判長が、大会に合ったルールを決定し、各試合コートでは審判主任が運営責任者となります。

会場係には5つの係があり、審判と会場係そして試合者が一体となり、大会運営を推進します。

＜会場係の基本業務＞ … P2～P16に、具体的な手順を解説しています

<p>① 選手整列／目印係 ※目印とは「たすき」の事です (P2～)</p>	<p>係の目安人数 (以下同様) 2名</p>	<p>試合に出場する選手の確認・整列・準備を行う 整列：試合に出る順（番号順）に選手をシートに整列させる 次とその次の試合者は、会場下側の通路外に待機させる 確認：整列時に、欠席者や不在者の確認をする 準備：試合の進行に支障の無い様に、次の試合に出る選手に目印（赤と白）をつける。また、その後の試合の選手の背中にも、予め赤か白の目印つけて、すぐに出られるように誘導する 回収：試合が終わった選手の目印も回収する</p>
<p>② 記録係 (呼び出し／<small>初台ボード</small>の記録) (P4～)</p>	<p>2名</p>	<p>呼出：<u>今からコートに出て試合に出る選手の名前を</u>、審判の動きを見ながらタイミングを見計らって<b>大きな声</b>で呼び出しをする 記録：ホワイトボードに貼られるトーナメント表に、勝敗を記録する どの選手が勝ち進んでいるのかを赤のマジックペンを使って線をなぞっていく。面で勝ったのか、小手で勝ったのか、などもトーナメント表に主審が分かる様に<b>大きく記録</b>する</p>
<p>③ 記録係 (保存用の記録) (P13)</p>	<p>1名</p>	<p>記録：椅子に座り、試合の内容を紙に記録する。 どちらの選手が面・小手他をとったのか、どちらの反則か、どちらが勝ったのか、試合時間など。大会の保存用として、記録する 確認：選手の名前等と勝敗を、ホワイトボードとの整合性を確認する 提出：記録した紙と入賞者の氏名等（フリガナ・所属）が書かれた紙を、大会本部に速やかに提出する。2名で行う事が多い</p>
<p>④ 時計係 (P13～)</p>	<p>1名</p>	<p>管理：椅子に座り、ストップウォッチ・黄色い旗・笛（ブザー）を持って試合時間を管理する 通知：試合終了の時間などを審判に笛と旗で知らせる</p>
<p>⑤ 受付係 (受付・弁当・清掃)(P16)</p>	<p>2名</p>	<p>受付：試合会場の入口で、プログラムを各団体へ配る。棄権者の確認 他：審判員のお弁当の準備（受取・運搬）をする</p>

麻生区剣道大会に出場する剣道クラブ（順不同）は、試合会場のお手伝いは各クラブの保護者（各4～5名が基準。出場する児童・生徒数により変動します）が行います。

あさお かきお かなほど こうげんかい こうりんじ しゅうどうかん どうしじゅく めいりんかん  
麻生・柿生・金程・虹剣会・香林寺・修道館・東柿塾・明倫館があり、  
役割分担をして試合会場（試合会場は4つ）のお手伝いをします

## ① 選手整列／目印係

※トーナメント表の見方（試合の順番）がわからないとできません

## 【選手を整列させる】

- 開会式が終わると各試合会場に選手達が集まり始めるので、第1試合～第4試合に出場する選手を見つけ、面付けを促し、目印（赤と白）をつけ、すぐに試合に出られるようコート付近に並ばせます。赤の目印担当の人、白の目印担当の人で手分けをして行います。同姓の選手や兄弟で出場している選手にも注意して、必ずクラブ名と名前をフルネームで確認して下さい。
- 他の選手達は番号順（プログラムに書かれている選手の番号順）に審判席横の緑シートの上に整列させます（面や竹刀も一緒に）。もし選手が居ない場合には大きな声で『○○クラブの○○選手いますか～！』と探して整列させて下さい。もしなかなか見つからない場合には同じクラブの人に聞き、出欠の確認をします。→欠席者はまとめて速やかに審判主任（不在の場合は、副主任や審判員でも可）と白板の記録係に伝えます。

※子供（特に低学年）はすぐ何処かへ行ってしまうので、整列させた際に『もう試合が始まるので、何処にも行かないでここに居てね』等と一言伝えて下さい。

※会場スペースの問題もあり、通路確保の為に、選手や他の方々に注意する

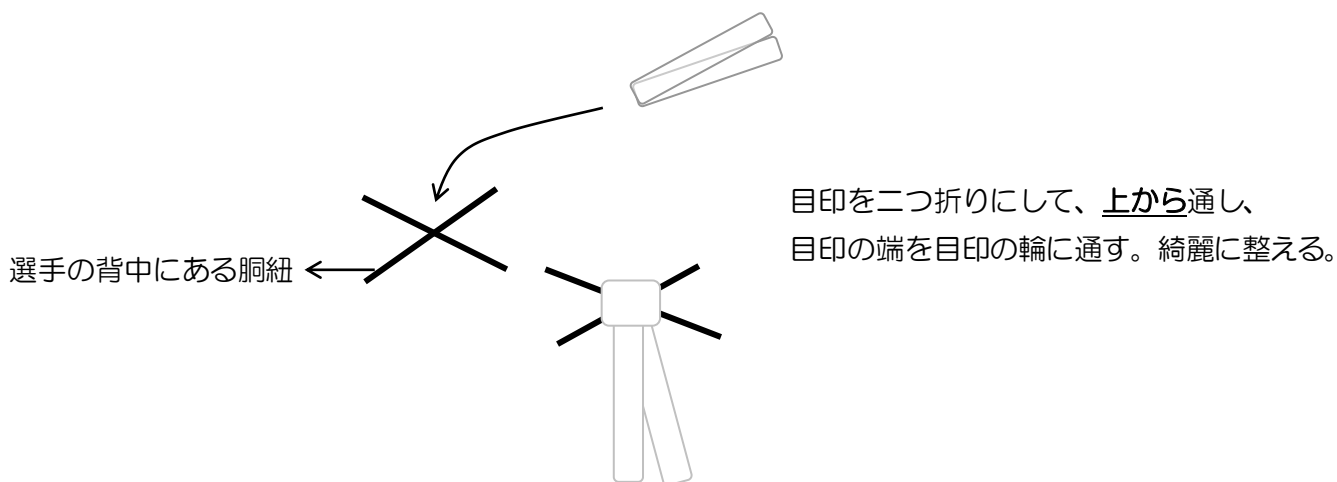
## 【目印をつける】 …（目印＝以前は、タスキと言っていた）

ホワイトボードに貼られているトーナメント表を確認しながら、最初の試合、次の試合に出場する選手の背中に目印をつけ、すぐに試合に出られるように誘導します。

赤い目印担当の人、白い目印担当の人、2名で確認しながらやっていきます。目印は最低でも赤白各6本は用意されていますので、次の試合、その次の試合にでる選手…と、どんどん目印をつけていきます。3番目くらいまでの出番の選手は緑のシートの上ではなく試合会場のすぐ近くで待機させます。

この時、赤の目印の選手は赤の方へ、白の目印の選手は白の方へ誘導します

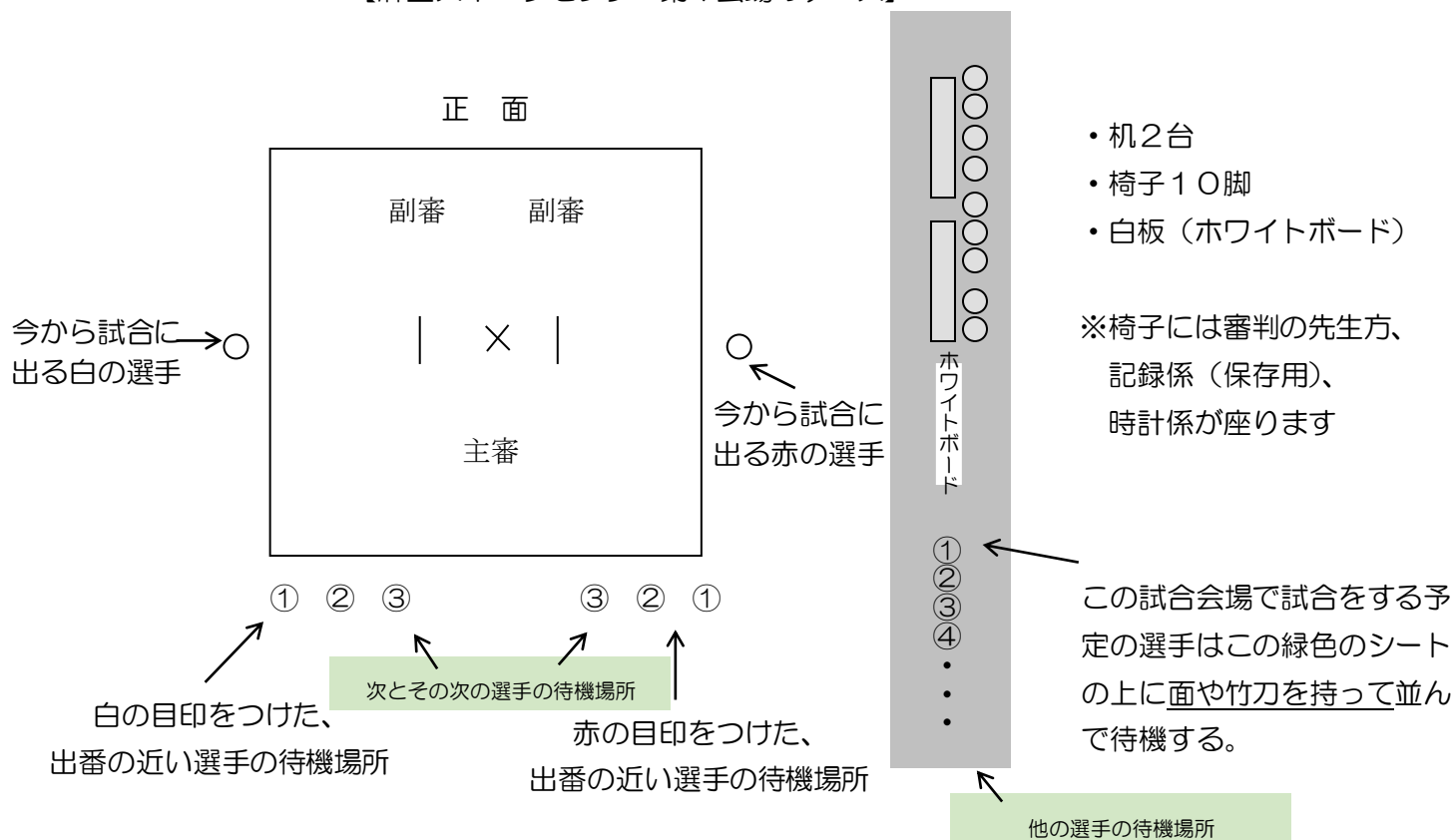
- ※ 基本的には、対戦相手同士で番号が若い方が、赤になります。
- ※ 試合がどんどん進行していくと、勝ち上がってきた選手同士の試合になります。白板のトーナメント表をよく見て、次の試合に出る選手の目印をつけて行って下さい。
- ※ 試合が終わった選手の背中から目印を回収するのもこの係の仕事です。回収しないと本数が足りなくなるので注意が必要です。
- ※ 目印は上からつけます。



## 整列について（下図を参照）

- ※ 正面に向かって右が赤（若い番号の方）の選手で、左が白の選手です。
- ※ 選手の所属クラブと名前を必ず確認して（同姓の選手に注意）、審判席の横に、試合に出場する順に待機させます（面と竹刀を持って）→出欠確認もできるし、係員も把握しやすくなる  
選手が見当たらない場合は、『〇〇クラブの〇〇選手いますか～!?!』と大きな声を出して探して下さい。
- ※ 子供の選手はチョロチョロ動き回って居なくなってしまうので注意が必要です。子供の試合は進行が早いので、次の出番の選手だけでなく、5、6番目の出番の子供まで目印をつけて並ばせて下さい。
- ※ 思ったより試合の進行は、どんどん次へ進んでいくので気をつけて下さい。

【麻生スポーツセンター第1会場のケース】



※机に貼る審判員の先生方の名前は、正面側から審判コート主任… 段位順

## ② 記録係（呼び出し・白板の記録）

### 【呼び出し】

- ・ ホワイトボードに大きくトーナメント表が貼りだされているので、そのトーナメント表を見ながら、今から試合に出る選手の名前を**大きな声**で呼び出します。
- ・ この時、呼び出した名前と試合者が同一かどうかを必ず確認して下さい。  
もし違っていた場合には、**試合途中**でもその旨を審判主任又は審判主審に伝えます。

例：『赤！〇〇選手！』『白！〇〇選手！』

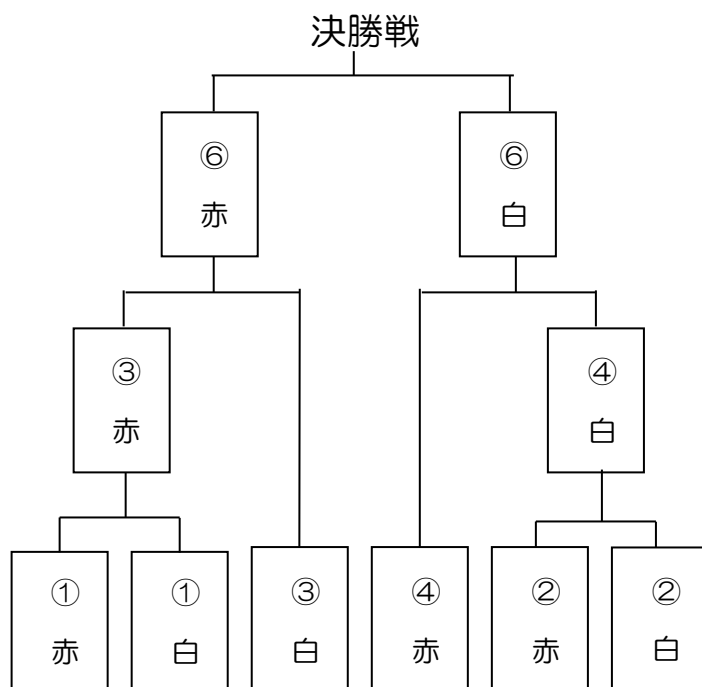
※赤から先に呼び出します

※名字だけ呼びます

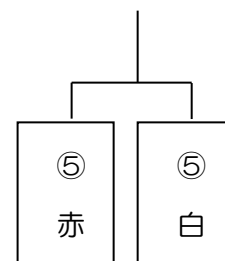
※呼び出すタイミング→3人の審判がコートに入り（既に入っている場合の方が多）旗を両手に持ち、審判の準備ができたなら呼びだします。

※呼び出した時に選手に大きな声で『はい！』と返事をさせるようにして下さい。→待機している選手達にそう促す

### 試合の順番（トーナメントの場合）



### 三位決定戦



③の敗者と④の敗者

決勝戦前に試合します

- ※ 数字は試合の順番を表しています。下の色は目印の色を表しています。
- ※ 試合の順番は**山が小さい順**、左からです。
- ※ 小さい山が全部終わったら、次に大きい山の試合が始まっていきます。
- ※ 目印の色は、トーナメント表に書かれている選手名の左側（若い番号）の人が赤、右側の人が白です。
- ※ トーナメント表が横書きだった場合、上に名前がある選手が赤、下に名前がある選手が白となります。

試合の順番（リーグ戦の場合）・・・いろいろな考え方がります。一つの例です。

3人の場合・・・表の構成として、基本形です

	A'	B'	C'	勝敗	分け数	本数	順位
A		1	3				
B	1'		2				
C	3'	2'					

4人の場合（表の右側順番以外の「勝分敗…順位」までは、上の3人の場合と同様）

	A'	B'	C'	D'	勝分敗	本数	順位
A		1	3	5			
B	1'		6	4			
C	3'	6'		2			
D	5'	4'	2'				

五人の場合（表の右側順番以外の「勝敗(省略)…順位」までは、上の3人の場合と同様）

	A'	B'	C'	D'	E'	勝等(省略)	順位
A		1	3	6	8		
B	1'		7	4	10		
C	3'	7'		9	5		
D	6'	4'	9'		2		
E	8'	10'	5'	2'			

上図の見方 … 「5人の場合」を例にします

- 左側縦列のA~Eが、選手当事者 一方、表の上の横列A~Eは、選手当事者の対戦相手
- 表中の番号は、試合の順番  
即ち、1・2・3・・・10は、  
1：一番目で、AとB' 2：二番目で、DとE' 3：三番目で、AとC' ……  
以上の順番で、試合を進行させる  
なお、1'・2'・3'・・・10'は、対戦相手からみた試合の順番である  
1'：一番目で、BとA' 2'：二番目で、EとD' 3'：三番目で、CとA' ……
- 対戦者の目印の付け方  
(1) 基本的に、左側の順番（A→B→C・・・の順番）で、左側の所謂若い方が「赤」となる  
(2) 試合によっては、選手の移動を最小限に留める為に、赤白を逆にすることもある  
注意）3人の場合を例に取り上げます  
第一試合 A=赤：B=白 第二試合 B=白：C=赤 第三試合 C=赤：A=白  
以上の様に、試合運営を考えてAが赤から白に移動するだけの最小限の移動とします  
したがって、Cが赤並びにAが赤から白となります
- 勝ち負けや本数についての記載は、P9からP12を参照のこと
- 勝敗と順位について（個人も団体戦も基本は一緒）は、P9からP12を参照のこと

ホワイトボード  
【白板の記録】

ホワイトボードに貼られているトーナメント表に試合の結果を記入するのも、この係の仕事です。選手の呼び出しをし、その試合の結果を総合表に書き込んでいきます。

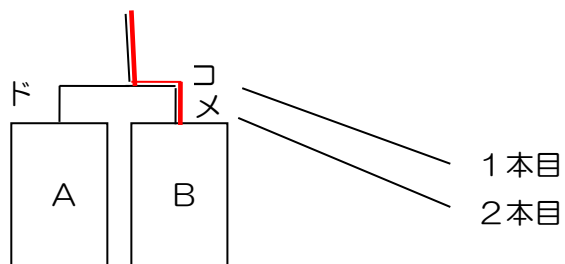
- ※試合前に審判主任に確認をして、欠席者の名前をはっきりと縦線で消します。
- ※どの選手が勝ち進んでいるのかを赤のマジックペンを使って線をなぞっていきます。この時、黒線と重ならないように横および上に書いて下さい。
- 面で勝ったのか、小手で勝ったのか、などもトーナメント表に記録していきます。
- トーナメント表の記入も、遠くから主審が分かる様に、大きく記載願います。
- ※試合を見ている一瞬の出来事なので、どちらの選手が何の技で一本とったのかは恐らく係員にはなかなか把握するのは難しいと思います。なので、主審の言っている『面あり！』とか『反則一回！』などの言葉をよく聞いて、それを紙に記録していきます。
- ※もし、審判の声が聞き取れなかったりした場合は、控えの審判の先生方に、遠慮なく聞いて下さい。最初は聞きづらいとは思いますが、選手の勝敗に関わるので、必ず聞いて記録して下さい。

→ 選手の欠席届が審判主任に届かないケースが多く、試合会場で目印係の方が早く分かります。  
→ 遅滞無く審判主任に伝えて下さい。

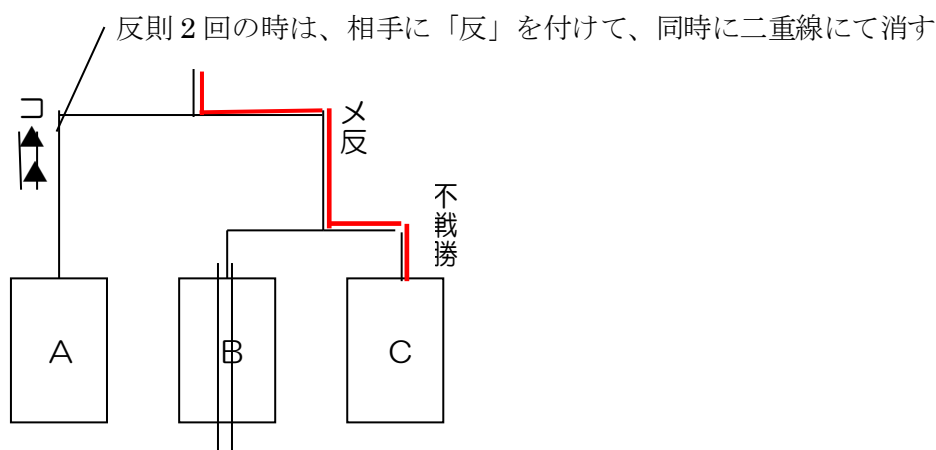
## 基本的な記録の仕方

記入例	説 明	
メ	面	面をとった選手の方に記入
コ	小手	小手をとった選手の方に記入
ド	胴	胴をとった選手の方に記入
ツ	突き	突きをとった選手の方に記入
▲	反則	反則をした選手の方に記入 <small>つばぜりあい</small> ※場外に出た場合が多い(中学生以上の試合では鏝迫り合い時が多い)
反	反則2回	反則を2回していない選手の方に記入 反則を2回すると相手に一本入ることになる
×	引き分け	引き分け。 両選手の名前の真ん中に記入
○ ○	不戦勝	不戦勝・棄権・試合不能および不当行為などで勝敗が決まった場合は、勝者側に記入

## トーナメント表への記載・・・個人戦



- ※ 勝ち上がったら黒線を赤いマジックでなぞっていきます。  
黒線に重ならないように注意。
- ※ この場合、A 1本-B 2本でB選手の勝ち。



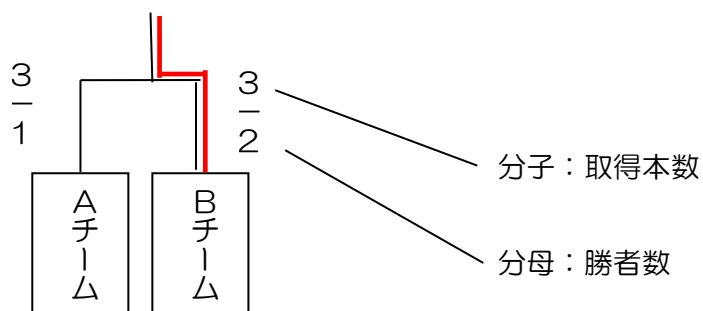
図のとおり、審判主審が良く見えるようにはっきりと勝ち上がりの線を書いて下さい。

試合会場では、太い赤線で、黒線と重ならないように留意願います。

- ※ 一回戦目：B対C（Bが赤、Cが白）
  - ：Bが欠席の為、縦線を引く→Cが不戦勝
  - この場合、Cに不戦勝の二本がつく
  - 『この二本はトーナメント試合には関係ないが、リーグ戦や団体戦の時には、本数が重要な要素になるので、注意！』

- 二回戦目：A対C（Aが赤、Cが白）
  - ：Aが、小手で一本とるが、その後反則2回。
  - Cは、面を取り、その後反則を2本とって勝利。

## トーナメント表への記載・・・団体戦

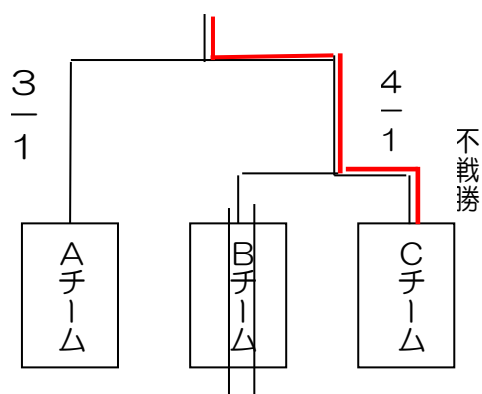


※ 勝ち上がったら黒線を赤いマジックでなぞっていきます。

黒線に重ならないように注意。

※ この場合、Aチームが勝者1人、Bチームが勝者2人で、Bチームの勝ち。

※ ホワイトボードで空欄が少ない時等、勝者数のみを記載することも可とする。



図のとおり、審判主審が良く見えるようにはっきりと勝ち上がりの線を書いて下さい。

試合会場では、太い赤線で、黒線と重ならないように留意願います。

※ 一回戦目：Bチーム対C（Bチームが赤、Cチームが白）

：Bチームが欠席の為、縦線を引く→Cチームが不戦勝

二回戦目：Aチーム対Cチーム（Aチームが赤、Cチームが白）

：AチームとCチーム共に勝者は1名ずつ。

取得本数でAチームは3本、Cチームは4本。従ってCチームの勝ち

『団体戦の時には、本数が重要な要素になるので、注意！』



## 団体戦の基本的な記録の仕方

Aチーム：上：Aチームの選手の本目  
下：Aチームの選手の二本目  
Bチーム：下：Bチームの選手の本目  
上：Bチームの選手の二本目

区分	先鋒	次鋒	中堅	副将	大将
Aチーム	選手名	選手名	選手名	選手名	選手名
赤	メ 一本勝	延長	○ ○	▲▲ ×	▲ ×
		判		反	ツコ ▲
白					
Bチーム	選手名	選手名	選手名	選手名	選手名

Aチームの勝

⇒勝数：2・本数：5

⇒勝数：2・本数：4

反則を2回してしまうと→犯した側に▲▲を記入しかつ2重線にて取り消す。  
同時に相手側に“反”を記入。  
“反”は一本とった事と同じ。反則を2回してしまうと相手に一本入ってしまう。

※ 先鋒、次鋒、中堅、副将、大将の順に試合が行われる（左から）

第1試合：先鋒戦

Aチームが面の一本勝ち

第2試合：次鋒戦

延長戦の末Bチームが判定勝ち・・・現実的には、団体戦での「延長」は代表戦以外ない

第3試合：中堅戦

不戦勝でAチームの勝ち(本数は2本となる)

第4試合：副将戦

Aチームの選手が2回反則をとられる→相手側に『反』がつく（『反』は一本とったのと同じ）  
→しかしAチームの選手が面を決めたので、A1本-B1本の引き分け

第5試合：大将戦

Aチームの選手が最初に面を取るが、Bチームの選手が小手・突きを取り、Bチームの選手がA2本-B1本で勝利

結果、勝ち数はA・Bチーム共に2で同数だが、本数A5本-B4本で、Aチームの勝利

## リーグ戦の場合

リーグ戦の場合…勝敗は、勝数→同引き分けの数→取得本数→代表戦で決定

### <個人戦>

個人名	A'	B'	C'	勝数	引分け数	取得本数	順位
A		○ メ コ	△ ド	1	1	3	1
B	×		○ メ メ	1	0	3	2
C	△ コ	コ		0	1	2	3

○は勝、△引き分け、無印は負け、

リーグ戦における勝敗と順位について ……団体戦の記載の仕方は、次ページ以降を参照

#### (1) 次の順番で順位を決める

①基本勝数の多い方が、勝ちとなる

⇒ 上の表では、AとBが1勝で同順位のため、決着つかず

②①が同数の場合は、引き分けの数が多い方が勝ちとする

⇒ 上では、Aが引分け数1、Bが引分け数0なので勝ち。全体の一位となる

③①と②が同数の場合は、全試合の取得総本数が多い方が勝ちとする

④①～③がすべて同数の場合、代表決定戦とし、一本勝負で勝敗を決する

#### (2) 大会によっては、勝ち点を1・引分け点を0.5として、その合計で勝敗を決めるケースもある

麻生区の大会の場合は、点数は用いず、数で判定することとする。

## 団体リーグ戦の場合

リーグ戦の場合…勝敗は、チームの勝ち数→同引き分けの数→勝者数→取得本数→代表戦で決定

分数： 下が勝数・上が本数      ○は勝、無印は負け、△引き分け

チーム名	A'チーム	B'チーム	C'チーム	チームの 勝数	チームの引き 分け数	勝者数	取得 本数	順位
Aチーム		○ $\frac{5}{2}$	△ $\frac{1}{1}$	1	1	3	6	1
Bチーム	$\frac{3}{1}$		○ $\frac{4}{1}$	1	0	2	7	2
Cチーム	△ $\frac{1}{1}$	$\frac{3}{0}$		0	1	1	4	3

リーグ戦における勝敗と順位について

(1) 次の順番で順位を決める

- ①団体戦は、チームとして勝った数の多い方が、勝ちとする
- ②①が同数の場合は、チームとして引き分けの数が多い方が勝ちとする
- ③①②が同数の場合、各チームの勝った人の総数が多い方を勝ちとする
- ④③が同数の場合、全試合の取得総本数が多い方が勝ちとする
- ⑤①～④がすべて同数の場合、代表決定戦とし、一本勝負で勝敗を決する

(2) 順位は、前記(1)の①から順に行つての勝敗の順位による

## リーグ戦の元表への転記の仕方

チーム名	A チーム	B チーム	C チーム	(1) チーム の勝ち数	(1) チームの 引分け数	(2) 勝者数	(3) 取得本数	順位
A チーム				①-1+6	同左	②-1+6	③-1+6	
B チーム				①-2+4	同左	②-2+4	③-2+4	
C チーム				③-3+5	同左	②-3+5	③-3+5	

(1) のチームの勝ち数には、次の第一試合～第三試合までの①勝敗の合計値を記入

(2) の勝者数には、次の第一試合～第三試合までの②勝者数の合計値を記入

(3) の取得本数には、次の第一試合～第三試合までの③本数の合計値を記入

最終の順位については、チームの勝ち数・チームの引分け数・勝者数・取得本数の順番

## 第一試合

チーム名	先鋒	中堅	大将	②勝者数	引分者数	③本数	①勝敗
A チーム							
赤				②-1		③-1	①-1
白				②-2		③-2	①-2
B チーム							

## 第二試合

チーム名	先鋒	中堅	大将	②勝ち数	引分け数	③本数	①勝敗
C チーム							
赤				②-3		③-3	①-3
白				②-4		③-4	①-4
B チーム							

## 第三試合

チーム名	先鋒	中堅	大将	②勝ち数	引分け数	③本数	①勝敗
C チーム							
赤				②-5		③-5	①-5
白				②-6		③-6	①-6
A チーム							

## ③ 記録係(保存用)

机で試合の内容を「記録用パンフレット」に記録する仕事です。どちらの選手が面・小手・胴・突き（“突き”は基本的に小中学生にはない）をとったのか、どちらが反則をとられたのか、どちらが勝ったのかなどを記録します。「記録用」と記載のある「パンフレット」を用いて記録して下さい。

白板の記録とは別の、大会の保存用としての記録です。2名で行う事が多い。

「記録用パンフレット」は当日渡されます。（各会場用にセットされています）

全試合終了後に本部に提出するので、わかりやすく綺麗に記入して下さい。記録の仕方は前述の白板の記録の仕方と同じです。

入賞者（優勝・準優勝・三位）の名前を本部総務係（正面に向かって左側）に連絡するのも、記録係の大切な仕事です。

※記録係の方が渡した紙を見て本部の方で賞状の名前を記入するので、**必ず試合選手本人に名前と所属の確認をして下さい**。専用の記録用紙に優勝者・準優勝者・三位の選手の名前を記入します。**漢字も確認し必ず振り仮名も書いて下さい**。名前を間違えて呼ばれる（書かれる）と、特に子供の選手はガッカリしてしまうので、必ず確認して下さい。

※ 三位入賞者は1名の時（三位決定戦を行った場合）と2名の時（三位決定戦を行わない場合）があります。これも必ず確認して下さい。（パンフレットに記載しています。）

## ④ 時計係

## 1. 時間を動かす機会と旗を降ろす機会

場面	主審の宣告	タイミング
試合の開始時	「始め」	試合開始直後の宣告時
試合の再開時	「二本目」「勝負」	有効打突による一本取得後
試合の再開時	「始め」	試合を止めた後
延長時の開始時	「延長始め」	延長試合の再開時

## 2. 時間を止める機会と旗を揚げる機会

試合を止める時	「面・小手・胴・突きあり」	有効打突による一本の宣告時
試合を中断させる時	「止め」	危険な状態を阻止・反則をした時、及び選手がタイムをかけ主審が判断した時
試合を終了させる時	「止め」	時計係が時間終了を知らせた時

## 3. 時間を止めずに、そのまま試合を続行させる時

分かれさせる時	「分かれ」	つばぜり合いが膠着状態の時
---------	-------	---------------

## 具体的な事例

机で、試合終了の時間などを審判に笛と旗で知らせると共に、試合の所要時間を確認する仕事です。

※一般（成人・高校生）の部・中学生の部・小学生高学年・中学年・低学年の部でそれぞれ試合時間が異なる場合があるので、試合が始まる前に試合時間が何分なのか、延長戦になった場合は延長戦は何分なのか、延長戦は何回までやるのかを必ず確認して下さい。これは、審判長挨拶時に確認出来ます。

1. ストップウォッチ、笛（ブザーも含む。以下同様。）黄色い旗があるのを見て、確認済
2. 試合時間が2分なら、ストップウォッチを2分にセットします。  
※試合によって試合時間が異なるので必ず試合前に確認
3. 片手にストップウォッチ、もう片方の手に黄色い旗を持ちます。
4. 選手がコートに入る直前に黄色い旗を揚げます。  
※黄色い旗が揚がっている＝ストップウォッチは動いていないですよという合図  
※旗の揚げ方→旗は立てる。腕は真っ直ぐ手をあげるように。
5. 選手がコートに入り、審判の『はじめ！』という言葉と同時にストップウォッチをスタートさせます。この時、黄色い旗を下ろします  
※黄色い旗が揚がっていない＝ストップウォッチが動いていますよという合図
6. 試合の途中で審判が

『やめ！』と言った時、ストップウォッチを一時停止させます→旗を揚げます

※『やめ！』は、審判から選手に注意があったりする時に審判が言う言葉です(選手が反則をした時などにも言われます)。『はじめ！』の声でまた試合が再開されるので、一時停止させていたストップウォッチをまたスタートさせて同時に旗を下ろします。

『わかれ！』と言った時、ストップウォッチも旗も何もしません。そのままです。

※『わかれ！』は、選手達のつばぜり合いが長く続いた時に言われる言葉です。試合はそのまま続行されるので、ストップウォッチを一時停止させる必要も旗を揚げる必要もありません。そのままです。

どちらかの選手が一本とると、主審が赤か白の旗をあげて『面（小手・胴）あり！』と言います。ストップウォッチを一時停止させ同時に黄色い旗を揚げます。

※『始め！』『2本目！』又は『勝負！』の（始め！等の最後の「め」）の声でストップウォッチをスタートさせて旗を下ろします。

『勝負あり！』の声で試合が終了です。ストップウォッチを停止させて旗を揚げます。両選手がコートから出たら旗を下ろします。

試合時間が経過したら、笛を吹いて審判に知らせます（他の会場の笛の音と混ざってわかりにくいので大きな音で）。この時も同時に旗を揚げます。

延長戦は、（選手がコートの外に一度出る事も無く）すぐ始まるので、すぐにストップウォッチを延長戦の時間にセットしておきます。

旗は腕をきちんと上に伸ばして揚げて下さい→他の会場の笛の音と勘違いしないよう、旗でもきちんと示す

なお、試合時間（トータル）を確認して、パンフレットに記載して下さい。

#### 試合時間について

麻生区の大会では以下のように決まっています。当日（審判長挨拶の中で）確認して下さい。

- |       |   |
|-------|---|
| 小学生   | <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 試合時間は、2分</li> <li>・ 個人戦の延長戦は2分→決着がつかない場合は判定となる。<br/>ただし三位決定戦・準決勝・決勝は判定無しで時間無制限の一本勝負となる。</li> </ul> |
| 中学生以上 | <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 試合時間は、3分</li> <li>・ 個人戦の延長戦は2分→決着がつかない場合は判定となる。<br/>ただし三位決定戦・準決勝・決勝は判定無しで時間無制限の一本勝負となる。</li> </ul> |

団体戦とリーグ戦は、延長無しで引き分けとなる（麻生区の試合の場合）。

試合毎に試合の所要時間を記録係に伝えて、記録して貰って下さい。



## ⑤ 受付係

試合会場入口前に机が並べられるので、そこに立って名簿を見ながら受付をします。

受付にきた団体の代表者にプログラムを渡し、棄権する選手がいないか確認します。いる場合はそれをまとめて速やかに必ず大会主催者側に伝えます。

※大会主催側(事務局等)に伝えても、それが各試合会場に伝わってない事がよくあるようなので、もし時間に余裕があったら、各試合会場の記録係(白板の記録)の方に伝えてあげてください。

受付で、受付に来た団体の代表者が、その時点で棄権する選手の確認が出来ない場合は、分かり次第代表者等が直接選手の各々のコート審判主任(不在の場合等、副主任・他の審判員でも可)に伝えるよう徹底して誘導して下さい。

- ※ プログラムは数に限りがあり、各団体の配布数が決まっています。
- ※ 審判員のお弁当の用意も受付係の仕事です。  
11時頃業者の方がお弁当を持ってきてくれるので、入口で待って、会議室に搬入するよう指示する。  
机と椅子を並べ、審判員が食事をとれるよう配膳する。  
食事が終わったらお弁当の箱を集めて業者に渡せるよう準備しておく。
- ※ 小学生が館内を走り回らないように階段のあたりで監視し注意する。  
度々スポーツセンターの方から注意を受けているので徹底させる。
- ※ 試合終了後は2階の清掃(ごみ拾い)を行う。ごみ袋を用意する。  
2階から全員退出するまで確認する。
- ※ 忘れ物は、明倫館にて一時預かります。役員まで、声をかけて確認して下さい。
- ※ 大会主催側の指示にその都度従って下さい。
- ※ 受付前にある椅子は、基本的には使いません、2階にあるものを使いますので、受付前の椅子の管理も合わせてお願いします。

以上





<個人リーグ戦>

< >

名 前				勝ち数	引分け数	取得本数	順 位

第一試合

名 前		勝 敗	引分け数	取得本数
赤				
白				
名 前				

第二試合

名 前		勝 敗	引分け数	取得本数
赤				
白				
名 前				

第三試合

名 前		勝 敗	引分け数	取得本数
赤				
白				
名 前				