

初版 平成26年4月1日
改正 平成27年10月1日
改正 令和4年7月30日

麻生区剣道大会における係員要領

麻生区剣道連盟

目次

1. 係員の基本任務	1
2. 各係員の任務	
2.1 時計係	
2.1.1 計時	2
2.1.2 具体的な手順	2
2.1.3 試合時間	3
2.2 掲示係（呼び出し・ホワイトボードの記録）	
2.2.1 呼び出し	4
2.2.2 試合の順番（トーナメント戦、リーグ戦）	4
2.2.3 基本的な記録の仕方	6
2.2.4 トーナメント表への記載（個人戦、団体戦）	7
2.2.5 団体戦の基本的な記録の仕方	8
2.2.6 リーグ表への記載（個人戦、団体戦）	9
2.3 記録係（保存用）	
2.3.1 記録	11
2.3.2 確認	11
2.3.3 提出	11
2.4 選手係	
2.4.1 試合者の整列と欠席者・不在者の確認	11
2.4.2 整列について	12
2.4.3 目印の設置と回収	12
2.5 受付係	
2.5.1 受付	13
2.5.2 その他	13

麻生区剣道大会における係員要領

麻生区剣道連盟主催の剣道大会（年度4回、麻生区剣道大会/麻生区小学生基本大会/麻生区民剣道大会/高石神社奉納剣道大会）での係員の任務説明です。大会までにこの資料をよく読み、各クラブ内の試合稽古時に経験するなどして、準備願います。

大会は、全日本剣道連盟の「剣道試合・審判規則及び細則」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、各試合場では審判主任が運営責任者となります。係員には下記5つの係があり、審判員と係員そして試合者が一体となり、大会運営を推進します。

試合場の係員は、大会に出場する剣道クラブ（柿生剣・金程剣・虹剣会・香林寺・修道館・東柿塾・明倫館 50音順）の保護者（各4名が基準。出場する児童・生徒数により変動有）が役割分担をして行います。

1 係員の基本任務 … P2～P13 に、具体的な手順を解説しています。

係員	目安人数	手順
1 時計係	1名	計時：椅子に座り、ストップウォッチ・時計係旗(黄)・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員に笛と旗で知らせる。
2 掲示係 (呼び出し/ホワイトボードの記録/審判旗の点検・確認)	2名	呼出：審判員の動きを見ながらタイミングを見計らって、今から試合に出る試合者の名前を大きな声で呼び出しする。 掲示：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。どの試合者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審判員が分かる様に大きく記録する。 確認：審判旗の点検、確認を行う。
3 記録係 (保存用の記録)	1名	記録：椅子に座り、試合の内容を紙に記録する。 どちらの試合者が面・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：試合者の名前等と勝敗を、ホワイトボードとの整合性を確認する。 提出：決勝の試合者の氏名を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、大会事務局に速やかに提出する。
4 選手係	2名	試合に出場する試合者の確認・整列・準備を行う。 整列：試合に出る順(番号順)に試合者を緑色のシート上に整列させる。 次とその次の試合者は、試合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、次の試合に出る試合者に目印(赤と白)をつける。また、その後の試合の試合者の背中にも、予め目印をつけて、すぐに出られるように誘導する。 回収：試合が終わった試合者の目印を回収する。
5 受付係 (受付/弁当/清掃)	2名	受付：試合場の入口で、欠席者や棄権者の確認をする。 他：大会役員、審判員等のお弁当の準備(受取・運搬)をする。

2 各係員の任務

2.1 時計係

2.1.1 計時

机で、試合終了の時間などを審判員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。

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	「2本目」「勝負」	有効打突による1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

場面	主審の宣告	タイミング
試合を止める時	「面-小手-胴-突きあり」	有効打突による1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 試合者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

場面	主審の宣告	タイミング
分かれさせる時	「分かれ」	つば競り合いが膠着(こうちゃく)状態の時

2.1.2 具体的な手順

1) ストップウォッチ、笛（ブザーも含む。以下同様。）時計係旗(黄)があるかを確認する。

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してください。2.1.3参照。

3) 片手にストップウォッチ、もう片方の手に旗を持ちます。

4) 試合者が試合場に入る直前に旗を揚げます。

※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。

※旗の揚げ方は、腕は垂直に真っ直ぐ上部に手をあげ、旗を立てる。

5) 試合者が試合場に入り、主審の『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、旗を下ろします。

※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) 試合の途中で主審または副審が

『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、審判員から試合者に注意があったりする時に審判員が言う言葉です。(試合者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。

主審が

『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、試合者のつば競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。

どちらかの試合者が1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。両試合者が試合場から出たら旗を下ろします。

試合時間が経過したら、笛を吹いて審判員に知らせます（他の試合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、（試合者が試合場の外に1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なおします。

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。

2.1.3 試合時間

麻生区の大会では以下のように決まっています。当日（審判長注意事項説明の中で）確認して下さい。

（例）

小学生 ・ 試合時間は、2分
・ 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。ただし3位決定戦・準決勝・決勝は判定無しで時間無制限の1本勝負となる。

中学生以上 ・ 試合時間は、3分
・ 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。ただし3位決定戦・準決勝・決勝は判定無しで時間無制限の1本勝負となる。

団体戦とリーグ戦は、延長無しで引き分けとなる。（麻生区の大会の場合）

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。

※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、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。

2.2 掲示係（呼び出し・ホワイトボードの記録）

2.2.1 呼び出し

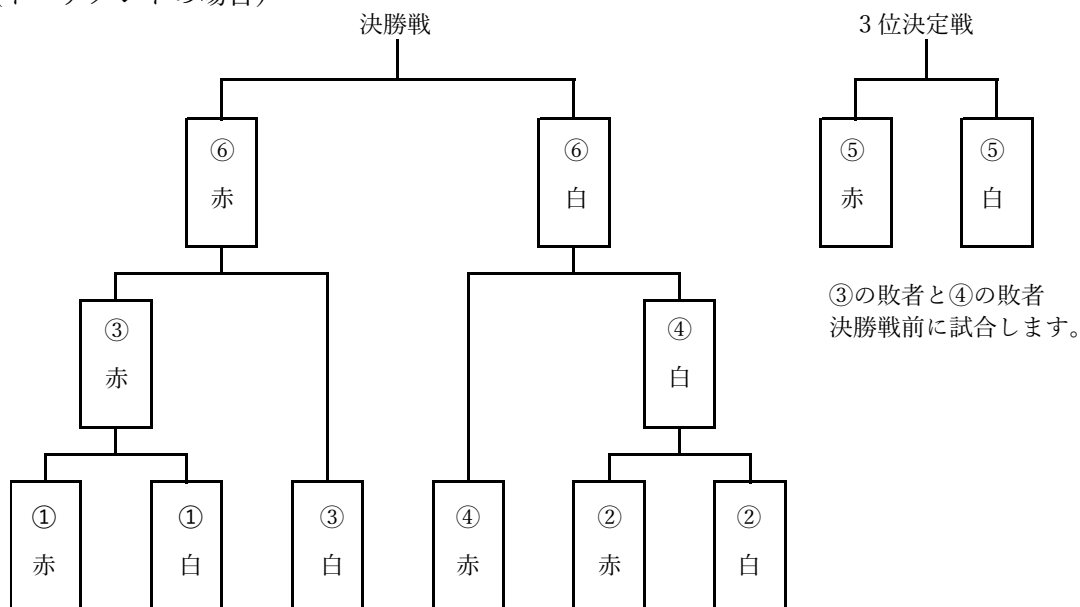
- 1) ホワイトボードに大きくトーナメント表が貼りだされているので、そのトーナメント表を見ながら、今から試合に出る試合者の所属と名前を大きな声で呼び出します。
- 2) この時、呼び出した名前と試合者が同一かどうかを必ず確認して下さい。もし違った場合には、試合途中でもその旨を審判主任又は主審に伝えます。
- 3) 呼び出すタイミングは3人の審判員が試合場に入り（既に入っている場合の方が多い）旗を両手に持ち、審判員の準備ができたなら呼びだします。

(例)『赤! ●●クラブ ●●選手!』『白! ○○クラブ ○○選手!』

- ・赤から先に、所属と名字だけ呼びます。
- ・呼び出した時に試合者に大きな声で『はい!』と返事をさせるようにして下さい。待機している試合者にそう促す。

2.2.2 試合の順番

(トーナメントの場合)



- 1) 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。
- 2) 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。
- 3) 目印の色は、トーナメント表に書かれている試合者名の左側（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、上に名前がある試合者が赤、下に名前がある試合者が白となります。

(リーグ戦の場合)

1) リーグ表

3人の場合・・・表の構成として、基本形です

	A'	B'	C'	勝数	引き分け数	取得本数	順位
A		1	3				
B	1'		2				
C	3'	2'					

4人の場合

	A'	B'	C'	D'	勝数	引き分け数	取得本数	順位
A		1	3	5				
B	1'		6	4				
C	3'	6'		2				
D	5'	4'	2'					

5人の場合

	A'	B'	C'	D'	E'	勝数	引き分け数	取得本数	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'					

2) リーグ表の見方… 「5人の場合」を例にします

- ① 左側縦列の A~E が、試合者。一方、表の上の横列 A'~E'は、試合者の対戦相手
- ② 表中の番号は、試合の順番 即ち、1・2・3・・・10は、
1:1番目で、AとB' 2:2番目で、DとE' 3:3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':1番目で、BとA' 2':2番目で、EとD' 3':3番目で、CとA'・・・
- ③ 対戦者の目印の付け方
 - ・基本的に、左側の順番 (A→B→C・・・の順番) で、左側の若い方が「赤」。
 - ・試合によっては、試合者の移動を最小限にする為に、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1試合 A=赤:B=白 第2試合 B=白:C=赤 第3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。
- ④ 勝ち負けや本数についての記載は、2.2.6 参照。
- ⑤ 勝敗と順位について (個人も団体戦も基本は一緒) は、2.2.6 参照。

2.2.3 基本的な記録の仕方

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。試合者の呼び出しをし、その試合の結果を総合表に書き込んでいきます。

- 1) 試合前、審判主任に確認をして、欠席者や棄権者の名前をはっきりと縦線で消します。
試合者の欠席届が審判主任に届かないケースが多く、試合場では掲示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。
- 2) どの試合者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、遠くから審判員が分かる様に、大きく記載願います。
- 3) 試合を見ていても一瞬の出来事なので、どちらの試合者が何の技で1本とったのかは恐らく係員にはなかなか判断するのは難しいと思います。主審の言っている『面あり!』とか『反則1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。
- 4) もし、審判員の声が聞き取れない場合は、控えの審判員に、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、試合者の勝敗に関わるので、必ず聞いて記録して下さい。

掲示項目および掲示内容

記入例	説 明	
⊗	面	面をとった試合者の方に記入。
☋	小手	小手をとった試合者の方に記入。
⊔	胴	胴をとった試合者の方に記入。
⊃	突き	突きをとった試合者の方に記入。
▲	反則	反則をした試合者の方に記入。
⊖	反則2回	場外に出た場合が多い(中学生以上の試合ではつば競り合い時が多い) 反則を2回すると相手に1本入ることになる。
×	引き分け	引き分け。両試合者の名前の真ん中に記入する。
○ ○	不戦勝	不戦勝ち・棄権・試合不能および不当行為などで勝敗が決した場合は、勝者側に「○○」、延長戦の場合は「○」を掲示する。

- ・ 1 回戦目：Bチーム対Cチーム（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
 - ・ 2 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チーム共に勝者数は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！』

2.2.5 団体戦の基本的な記録の仕方

	先鋒	次鋒	中堅	副将	大将
団体名 Aチーム	試合者名	試合者名	試合者名	試合者名	試合者名
赤	⊗ 一本勝	延長	○ ○	⊗ ▲▲	⊗ ▲
白		判		X 反	ツ コ ▲
団体名 Bチーム	試合者名	試合者名	試合者名	試合者名	試合者名

分子：取得本数
 分母：勝者数

勝ち
 $\frac{5}{2}$ ○

負け
 $\frac{4}{2}$ ×

1本目

3本目

2本目

Aチーム 上：Aチームの試合者の1本目
 下：Aチームの試合者の2本目
 Bチーム 上：Bチームの試合者の2本目
 下：Bチームの試合者の1本目

1) 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1本勝

第2 試合：次鋒戦

延長戦の末Bチームが判定勝 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(本数は2本となる)

第4 試合：副将戦

Aチームの試合者が2回反則をとられる → 相手側に『反』がつく（『反』は1本とったのと同じ）

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。

→しかしAチームの試合者が面を決めたので、Aチームが1本 - Bチームが1本で引き分け

第5 試合：大将戦

Aチームの試合者が最初に面を取るが、Bチームの試合者が小手・突きを取り、Bチームの試合者が2本 - Aチームが1本でBチームの勝利

結果、勝者数はA・Bチーム共に2で同数だが、本数Aチーム5本 - Bチーム4本で、Aチームの勝利

2.2.6 リーグ表への記載

(個人戦)

1) 個人リーグ戦の場合、勝敗は、勝数→引き分け数→取得本数→順位決定戦で決定。

○は勝ち、△引き分け、無印は負け

試合者名	A'	B'	C'	勝数	引き分け数	取得本数	順位
A		⊗ ⊙	△ Ⓣ	1	1	3	1
B	⊘		⊗ ⊗	1	0	3	2
C	△ Ⓣ	⊘		0	1	2	3

2) 次の順番で順位を決める。

① 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

② ①が同数の場合は、引き分け数が多い方が勝ちとする。

⇒上では、Aが引き分け数1、Bが引き分け数0なので、Aが全体の1位なる。

③ ①と②が同数の場合は、全試合の取得本数が多い方が勝ちとする。

④ ①～③がすべて同数の場合、順位決定戦とし、1本勝負で勝敗を決する

3) 大会によっては、勝ち点を1・引き分け点を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。

(団体戦)

1) 団体リーグ戦の場合、勝敗は、チームの勝数→チームの引き分け数→勝者数→取得本数→代表戦で決定。

分数：下が勝数・上が本数 ○は勝ち、△引き分け、無印は負け

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

2) 次の順番で順位を決める。

① 団体戦は、チームの勝数の多い方が、勝ちとする。

② ①が同数の場合は、チームの引き分け数が多い方が勝ちとする。

③ ①②が同数の場合、各チームの勝者数が多い方を勝ちとする。

④ ③が同数の場合、全試合の取得本数が多い方が勝ちとする。

⑤ ①～④がすべて同数の場合、任意の代表決定戦とし、1本勝負で勝敗を決する。

3) リーグ戦の総合表への転記の仕方

チーム名	A' チーム	B' チーム	C' チーム	チームの 勝数 ※1	チームの 引き分け 数 ※1	勝者数 ※2	取得本 数 ※3	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				①-3+5	同左	②-3+5	③-3+5	

① ※1 のチームの勝数には、次の第1試合～第3試合までの①勝敗の合計値を記入。

② ※2 の勝者数には、次の第1試合～第3試合までの②勝者数の合計値を記入。

③ ※3 の取得本数には、次の第1試合～第3試合までの③取得本数の合計値を記入。

④ 最終の順位については、チームの勝数・チームの引き分け数・勝者数・取得本数の順番。

第1試合

チーム名	先鋒	中堅	大将	②勝者数	引き分け 者数	③取得本 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2試合

チーム名	先鋒	中堅	大将	②勝者数	引き分け 者数	③取得本 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3試合

チーム名	先鋒	中堅	大将	②勝者数	引き分け 者数	③取得本 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							

2.3 記録係(保存用)

2.3.1 記録

- 1) 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。どちらの試合者が面・小手・胴・突き（“突き”は小中学生にはない）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。ホワイトボードの記録とは別の、大会の保存用としての記録です。「記録用パンフレット」は当日渡されます。（各試合場にセットされています。）

2.3.2 確認

- 1) 決勝戦の組み合わせが決定した場合は、大会事務局に連絡する。記録係の方が渡した紙を見て、大会事務局が決勝戦開始の場内アナウンスを行ないます。場内アナウンス後、決勝戦が開始されます。大会事務局への連絡が遅れると、決勝戦の開始が遅延するため、速やかに、大会事務局へ連絡するのも、記録係の大切な仕事です。
- 2) 入賞者（優勝・準優勝・3位）の名前を大会事務局（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大会事務局の方で賞状の名前を印刷するので、必ず試合者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・3位の試合者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。名前を間違っって呼ばれる（書かれる）と、特に子供の試合者はガッカリしてしまうので、必ず確認して下さい。
- 3) 3位入賞者は1名の時（3位決定戦を行った場合）と2名の時（3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。）

2.3.3 提出

- 1) 全試合終了後に大会事務局に提出するので、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ホワイトボードの記録の仕方と同じです。

2.4 選手係 ※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。

2.4.1 試合者の整列と欠席者・不在者の確認

- 1) 開会式が終わると各試合場に試合者が集まり始めるので、第1試合～第4試合に出場する試合者を見つけ、面着けを促し、目印（赤と白）をつけ、すぐに試合に出られるよう試合場の近くに並ばせます。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。同姓の試合者や兄弟で出場する試合者にも注意して、必ずクラブ名と名前をフルネームで確認して下さい。
- 2) 他の試合者は番号順（プログラムに書かれている試合者の番号順）に審判席横の緑シートの上に整列させます（面、小手、竹刀も1緒に）。もし試合者が居ない場合には大きな声で『〇〇クラブの〇〇選手いますか～！』と探して整列させて下さい。もし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、副主任でも可）と掲示係に伝えます。

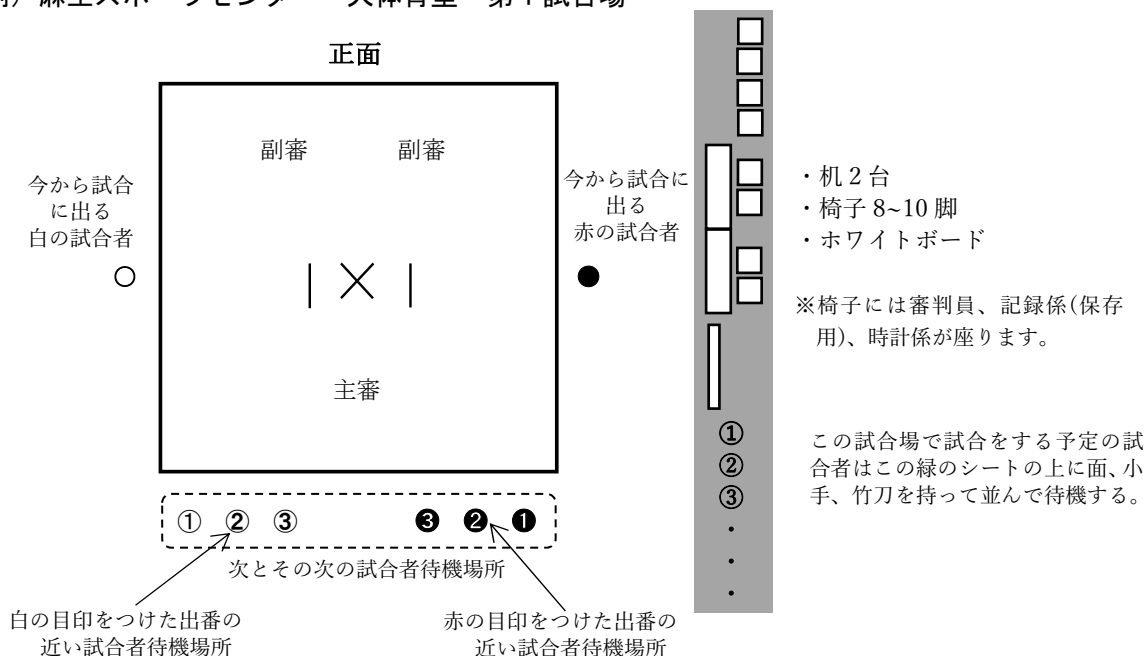
※子供（特に低学年）はすぐ何処かへ行ってしまうので、整列させた際に『もう試合が始まるので、何処にも行かないでここに居てね』等と一言伝えて下さい。

※試合場スペースの問題もあり、通路確保の為に、試合者や他の方々に注意する

2.4.2 整列について（下図を参照）

- 1) 正面に向かって右が赤（若い番号の方）の試合者で、左が白の試合者です。
- 2) 試合者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。（面と小手、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。試合者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。
- 3) 子供の試合者はチョロチョロ動き回って居なくなってしまうたりするので注意が必要です。子供の試合は進行が早いので、次の出番の試合者だけでなく、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。
- 4) 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。

例) 麻生スポーツセンター 大体育室 第1試合場



※机に貼る審判員の名前は、記録係の隣中央に審判主任・・・段位順

2.4.3 目印の設置と回収

- 1) 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試合者の背中に目印をつけ、すぐ試合に出られるように誘導します。赤目印担当の人、白目印担当の人、2名で確認しながら目印を設置します。
- 2) 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試合者と、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試合者は緑のシートの上ではなく試合場のすぐ近くで待機させます。
- 3) この時、赤の目印の試合者は赤（主審の右手側）の方へ、白の目印の試合者は白（主審の左手側）の方へ誘導します。

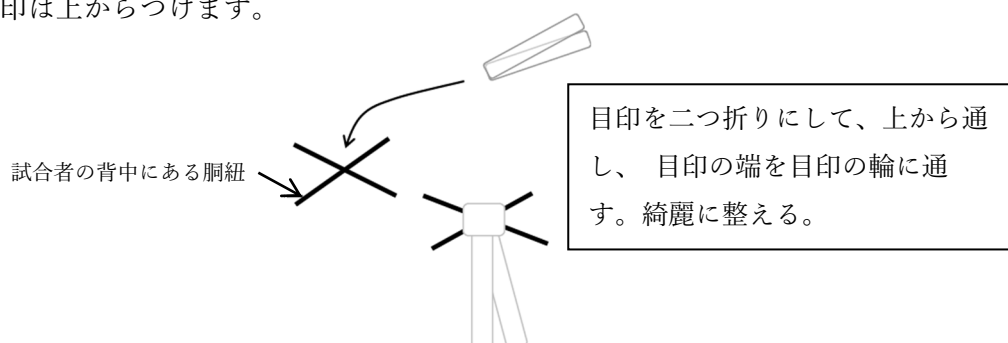
※基本的には、対戦相手同士で番号が若い方が、赤になります。

※試合がどんどん進行していくと、勝ち上がってきた試合者同士の試合になります。ホ

ホワイトボードのトーナメント表をよく見て、次の試合に出る試合者の目印をつけていって下さい。

※試合が終わった試合者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。



2.5 受付係

2.5.1 受付

- 1) 大会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。
- 2) 受付にきた団体の代表者に欠席者や棄権する試合者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事務局に伝えます。
※大会事務局に伝えても、それが各試合場に伝わってない事がよくあるので、各試合場の掲示係（ホワイトボードの記録）の方に伝えてあげて下さい。
- 3) 受付に来た団体の代表者が、その時点で棄権する試合者の確認が出来ない場合は、分かり次第、代表者が直接各試合場の審判主任（不在の場合、副主任でも可）に伝えるよう徹底して誘導して下さい。
- 4) プログラムは区剣連 HP に大会前に掲載します。各係員はご自宅等で出力し持参して下さい。

2.5.2 その他

- 1) 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。
- 2) 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。
- 3) 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。
- 4) 忘れ物は、大会事務局にて一時預かります。声をかけて確認して下さい。
- 5) 大会事務局の指示にその都度従って下さい。
- 6) 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