

1. 会場係は一試合場につき5名が理想である。役割分担は次の通り。
    - ① 時計係…時計係は、主審の「始め」の合図で試合時間を開始し、「止め」の合図で時間を止める。なお、「わかれ」の号令時は時間を止めない。また、決められた試合時間に達するとホイッスルを主審に向けて鳴らす。延長戦も同様となる。  
なお、試合時間終了のホイッスルを鳴らすと同時に一本が入った場合は、主審の「二本目」または「勝負」の発声後、直ちに再度ホイッスルを鳴らすこと。
    - ② 旗表示係…黄色い三角の旗を試合開始直前及び中断時に主審に見えるように掲げる。黄色い旗を掲げる（下す）タイミングは次の通り。  
【掲げる時】
      - ・ 試合開始前、選手が礼をする位置（9歩の間合い）に立った時。
      - ・ 試合時間に達した時、ホイッスルが鳴るのと同時に掲げる。
      - ・ 技が一本になったとき、及び主審が「止め」の合図を出した時から「始め」の合図まで。その間は旗を掲げ続けるものとするが、救護や休憩で選手が試合場から退出している間は掲げない。※再度選手が礼の位置に入ると旗を掲げる。  
【下す時】
      - ・ 主審が「始め」及び「勝負あり」または、「引き分け」と号令した直後。
    - ③ 記録係…試合の結果を対戦表や記録用プログラムに記入する。大会によっては試合結果を審判主任に確認してもらい、指定欄にサインをもらって大会本部に提出する。
    - ④ 対戦表示及び記入係…試合進行通りにトーナメント表、或いはオーダー表を掲示板に貼付け結果等を記入し、団体戦の場合は試合終了のつど大会本部まで対戦結果を提出する。  
なお、基本的に対戦表に対戦結果を記入する時は赤マジックを使用するが、対戦結果以外の試合会場や部門の記入は黒マジックを使用する。  
また、掲示板の表裏を使って、常に次試合の準備まで行うものとする。さらに、2試合後の対戦チームまで会場付近で待機させる。  
この係は2名が理想（必要）となる。
- ※ ①～③各1名、④2名の計5名が理想だが、4名の場合は①と②を兼務するなどし、極力進行が滞ることのないように取り進めること。

## 2. オーダー表の記入例について

別表参照

## 3. その他

- ① 会場係は、観戦者と区別するため会場係の名札を表示すること。
- ② 会場係は道場毎で組むことは人数的に難しく、異なる道場関係者同士が合同となるため、当日の会場係打合せ後に役割を話し合いにより決定すること。
- ③ 会場係は集中する作業が多いため、道場間で途中交代など適度に休息を挟んでも良いこととする。
- ④ 不明な点や分からない点が発生した場合、自ら判断せずに審判主任、或いは近くにいる審判や役員に尋ねること。

このマニュアルは、令和8年2月より施行する。

また、必要に応じて改定するものとする。

なお、このマニュアルの作成は旭川剣道連盟大会委員が作成したもので、監督責任者は旭川剣道連盟理事長となる。

令和8年1月  
旭川剣道連盟  
大会委員長 上野雅之

## 〔通常の団体戦スコア\_記入例〕

チーム名	先鋒	次鋒	中堅	副将	大将
赤 道場	松原	小菅生	佐藤	上野	原田
第1試合場 一般の部 赤チーム名 △ 4/1 ○ 4/2 白チーム名	×	✕	不 戦 勝 ○○	▲▲ ○ 反	○ ツ ✕ コ
白 道場	西田	栗山	<del>高山</del>	北本	山崎

※1)上段のチームが赤、下段のチームが白となる。〔黒マジック使用〕

※2)最初に一本になった技は「○」で囲む。引き分けの場合は×を記入する。〔赤マジック使用〕

※3)反則の場合は、反則をした選手側に「▲」を記入する。反則2回になった場合は、

「▲▲」取消し線を引き、相手側に「反」と記入し○で囲む。〔赤マジック使用〕

※4)不戦勝の場合は欠場する選手を2本線で消し相手が2本勝ちとなる。

なお、スコアの記入は「○○」を囲み横に不戦勝と記入する。〔赤マジック使用〕

※5)優先順位は、勝者数→取得本数の順で勝利チームが決定する。なお、大会規定により

同勝者数及び同取得本数の場合は引き分け或いは代表者戦となる。

※6)チーム名の間スペースに部門とチーム名を記入し、結果を記入する。○=勝ち、△=負け。

○及び△の中に分母が勝者数、分子が取得本数とし、分数で記入する。〔黒マジック使用〕

【別表②】

〔赤胴予選の団体戦スコア\_記入例〕

チーム名	先鋒	次鋒	中堅	副将	大将	点数	勝敗
赤 道場	松原	小菅生	佐藤	上野	原田		
基本判定	○			○	○	1	3
第1試合場赤チーム名 一本勝負	X	✕		X	ド	2	
白チーム名			コ				1
基本判定		○	○			0	
白 道場	西田	栗山	高山	北本	山崎		

※1)上段のチームが赤、下段のチームが白となる。

※2)試合時間は基本判定試合が40秒、一本勝負は1分間となる。なお、一本勝負は引き分けあり。

※3)基本判定試合は3勝=1点、4勝=2点、5勝=3点となり、2勝以下=0点となる。

※4)上記の例では、赤チームが基本判定3勝=1点、一本勝負2勝=2点、合計3点となる。

白チームは基本判定2勝=0点、一本勝負1勝=1点、合計1点となり赤チームの勝利となる。

※5)合計が同点の場合は、基本判定試合で勝利したチームが優先され勝利となる。

※6)上記記入例の赤字部分は赤マジックを使用