

係員役割 組手試合

※ 係員はトーナメント表に勝敗を記入、コート専用プログラムは最終確認用のため持ち帰り禁止

※ 2日目の朝は試合開始前に前日の試合結果の転記をお願いします。

| 試合の流れ | | 主審 | ① 選手係 | ② 選手呼出係 | ③ 得点板及び記録係 (勝敗記録) | ④ PC入力係 | ⑤ インカム係 |
|--|-------------------------------------|---|---|--|---|--|---|
| 係員準備 | 第一武道場で選手招集IDカードのバーコード読込(第一武道場召集係) | | プログラム進行表を確認、担当コートの試合順に付箋に番号を記入、対戦表のページに添付する。対戦表の下部に記載の試合時間とポイント数確認する。 | | | | |
| 試合前 | 選手入場 | | 選手の点呼 (IDカードの回収) 赤・青の振り分け (トーナメント表を確認して試合順にゼッケンの若い番号から) 赤・青帯渡す (低学年の補助) | | カテゴリーを確認 試合時間をセット ●競技リセット | PC第一画面にあるカテゴリーより該当試合を選択して画面を表示しておく | ※常に電源ON ドクターベルの動作を本部に確認後コート長に報告 |
| | 選手整列 | 「正面に礼」 「お互いに礼」 | | | | | 試合の進行を確認、タイムキーパーに報告 |
| | 審判員着席 | | | 主審を確認してから 発声 「カテゴリー (小学1.2年男女) 一回戦です」 | | | 不在選手の連絡 |
| | 呼ばれた選手は返事をしてコート横へ | | 次の試合の準備 | 「赤○番、 ○選手」 「青○番、 ○選手」 (試合終了まで繰り返す) | | | |
| | 主審のジェスチャーで入場 | 「勝負、始め」 「ヤメ」 「赤 (青)」 「上段突き 有効」 「中段蹴り 技あり」 「上段蹴り 一本」 「赤 (青) 先取」 「続けて始め」 「ヤメ」 「赤 (青) 注意 (1)」 | | | タイマースタート タイマーストップ 赤 (青) ポイントボタン 有効 1ポイント 技あり 2ポイント 一本 3ポイント ※1 機械操作注意点 赤 (青) 先取ボタン タイマースタート タイマーストップ ウォーニングのボタン | | |
| 試合終了 | 「あとしばらく」 「ヤメ」 「赤 (青) の勝ち」 | | | 15秒前で ブザー (自動) 「15秒前です」 終了のブザー (自動) 「時間です」 | 勝者・敗者登録 PC第一画面にあるカテゴリーより該当試合を選択してフルタウンで勝者・敗者の名前を選択登録する | 残りの選手数をタイムキーパーに報告 (次のカテゴリー召集のため) 「残り8人です」 | |
| 選手不在 | 「赤 (青) 棄権、 青 (赤) の勝ち」 | | | 選手棄権の発声 「赤 (青) ○番、 ○選手、棄権です」 | | 不戦勝の対応 | |
| 選手退場 | | 赤・青帯の回収 勝者に次のトーナメント説明 (赤・青) (試合終了まで繰り返す) | 「一回戦終了です」 「ここから二回戦です」主審に向かって発声 | 1試合ずつ勝敗を確認 (得点記入) 勝敗を確認後 得点板リセット ※3 連戦対応 | 敗者のIDカード返却 ※2 PC不具合対応 | | |
| 審判・選手整列 | 「お互いに礼」 「正面に礼」 | | (カテゴリーごとの試合終了時に) 「カテゴリー (小学1.2年男女) 終了です」 | コート係員複数人で勝敗を確認する | コート専用プログラムに コート長のサインをもらう | コート長のサインを確認後、PCにコート長の名前を入力 | 試合の終了をタイムキーパーに報告 「○コート、カテゴリー (小学1.2年男女) 一回戦終了です」 |
| コート専用プログラムは2日目も使用します。試合終了後は本部で回収するため持ち帰らないでください。 | | | | | | | |

※1 得点板の入力 (ポイント・ウォーニング・ペナルティ) は必ず主審が宣告してから行います。

又、15秒前を過ぎてからウォーニングがあった場合、主審の「先取取り消し」の宣告を聞いてから得点板の操作を行います。

※2 PCの不具合によりバーコード読み込みができないときは、本部の指示に従いランナーが勝者のIDカードを本部記録席まで運びます。

※3 選手が連戦になるときは、コート長に確認後「1分カウントします」と発声し選手を休ませる。

係員役割 形試合

※ 係員はトーナメント表に勝敗を記入、コート専用プログラムは最終確認用のため持ち帰り禁止

※ 2日目の朝は試合開始前に前日の試合結果の転記をお願いします。

| 試合の流れ | | 主審 | ① 選手係 | ② 選手呼出係 (旗) | ③ 記録係 (勝敗記録) | ④ PC入力係 | ⑤ インカム係 |
|--|------------------------------------|---|---|--|--|---|---|
| 係員準備 | 第一武道場で選手招集IDカードのバーコード読込 (第一武道場召集係) | | プログラム進行表を確認、担当コートの試合順に付箋に番号を記入、対戦表のページに添付する。 対戦表の下部に記載の指定形を確認する。 | | | | |
| 試合前 | 選手入場 | | 選手の点呼 (IDカードの回収) 赤・青の振り分け (トーナメント表を確認して試合順にゼッケンの若い番号から) 赤・青帯渡す (低学年の補助) | | カテゴリーを確認 | PC第一画面にあるカテゴリーより該当試合を選択して画面を表示しておく | ※常に電源ON ドクターベルの動作を本部に確認後コート長に報告 試合の進行を確認、タイムキーパーに報告 不在選手を本部に連絡 |
| | 選手整列 | 「正面に礼」 「お互いに礼」 | | | | | |
| | 審判員着席 | | | 主審を確認してから 発声 「カテゴリー (小学1.2年男女) 一回戦です」 | | | 「○コート カテゴリー (小学1.2年男女) 一回戦です」 |
| | 演武開始 | 呼ばれた選手は返事をして斜め入場 開始線で一礼 形名を宣言して用意 (赤選手→青選手) 主審の短笛で演武 | 短笛 ビツ | 次の試合の準備 | 「赤○番、○○選手」 「青○番、○○選手」 (試合終了まで繰り返す) | | |
| 演武終了 | 演武後一礼 コート外へ退場 判定を待つ | | | | | | |
| 判定 | | 「判定」 ビー・ビツ (審判の旗が上がる) ビツ (旗が下がる) | | 勝者の発声 「○○の勝ち」 勝者 (赤・青) の旗を上げる (観客席に見えるようにハッキリと) | | 勝者・敗者登録 PC第一画面にあるカテゴリーより該当試合を選択してプルダウンで勝者・敗者の名前を選択登録する | 残りの選手数をタイムキーパーに報告 (次のカテゴリー召集のため) 「残り8人です」 |
| 選手不在 | | 「赤 (青) 棄権、青 (赤) の勝ち」 | | 選手棄権の発声 「赤 (青) ○番、○○選手、棄権です」 | | 不戦勝の対応 | |
| 選手退場 | 審判・選手整列 | 「お互いに礼」 「正面に礼」 | 赤・青帯の回収 勝者に次のトーナメント説明 (赤・青) (試合終了まで繰り返す) | 「一回戦終了です」 「ここから二回戦です」 主審に向かって発声 | コート専用プログラムに勝ち上がりを入力 | 敗者のIDカード返却 | 試合の終了をタイムキーパーに報告 「○コート、カテゴリー (小学1.2年男女) 一回戦終了です」 |
| | | | | (カテゴリーごとの試合終了時に) 「カテゴリー (小学1.2年男女) 終了です」 | ※1 連戦対応 | ※2PC 不具合対応 | |
| コート専用プログラムは2日目も使用します。試合終了後は本部で回収するため持ち帰らないでください。 | | | | | | | |

【審判講習会申し合わせ事項】

主審は試合前後の礼を促す

※1 選手が連戦になるときは、コート長に確認後「1分カウントします」と発声し選手を休ませる。

※2 PCの不具合によりバーコード読み込みができないときは、本部の指示に従いランナーが勝者のIDカードを本部記録席まで運びます。