

「試合場（コート）係員の役割等」

1. 当日の集合時間 8：15 駐車場側入館口附近に集合。
事業部試合進行担当者が、集合をかけ試合場別にこの時点での出欠点呼し、入館後の行動説明。

2. 試合運営

共通	係主任 (審判主任と連携)	掲示係	選手係	時計係																													
<p>・係主任を中心に全係員が選手のために<u>一つ</u>になる。</p> <p>・各係員は試合進行がスムーズに進むよう、相互に補助しながら行う。特に開会式後の最初の試合は、全会場が揃ってから開始するので、準備を手際よく行う様にする。</p> <p>・竹刀検査合格の点検</p> <p>・審判主任の指示が無い<u>中には勝手に解散しない。</u></p> <p>----- (午前) ----- (午後) -----</p> <p>・全ての試合終了後、試合場後片付け。</p> <p>・終了後は、全員で会場の片付け、清掃を実施。一部は2階客席のゴミ、忘れ物等の確認。</p> <p>・全て終了後、解散。</p>	<p>※試合経験者が勤めることが望ましい。</p> <p>・試合進行を全係員が円滑に進められる様に<u>手助け</u>。</p> <p>・試合記録・敢闘賞以上の結果を選手・審判主任と確認のうえ本部へ持参。</p> <p>・進行上、ブロックの切り分け処置あり。残試合(多)→(少)ブロックの山移動</p> <p>・ブロック切の際は本部から指示あり。移動する選手と試合記録紙を移動する会場へ。途中移動の場合は、敢闘賞等を記録する戦績記録は元の試合場で控える。</p> <p>・試合終了後、審判員および係員のプレート、試合場グッズ一式員数確認の後本部へ返却(足りない場合は報告)。</p>	<p>・試合前に、プログラムと試合記録紙に誤りが無い事を点検(特に選手名は要注意)</p> <p>・選手係より出欠を聞き、記録紙に欠席者を表示し、試合場の係主任へ連絡。</p> <p>・審判員が試合会場内の所定位置へ着いたら、選手名呼び出す。号令は以下の通り。 『赤 <input type="text"/> 選手、白 <input type="text"/> 選手』</p> <p>前試合終了後、選手が場外に出た時点で次の選手を同様に呼び出す。</p> <p>以降、試合毎に呼び出しを実施。</p> <p>・試合記録紙に戦績(勝負、打突部位)を記入。 面＝メ 小手＝コ 胴＝ド、 突＝ツ 反則＝小さい△ 反則2回で1本。その場合、「反」を○で囲んで記入。</p>	<p>・選手の出欠確認。</p> <p>・試合開始前に掲示係へ出欠状況を連絡。</p> <p>・プログラムの選手順に赤・白で選手分け。</p> <p>・選手へ赤・白の伝達。</p> <p>・あらかじめ、3～5組を赤・白分けて試合順に整列。</p> <p>・赤・白の目印(タスキ)の着装。</p> <p>・試合の終わった選手の目印(タスキ)を取る。 (忘れがちなので確実に)</p> <p>・ブロック切りで、選手が移動する場合は、目印(タスキ)は移動させないように取ること。目印(タスキ)にはNo.が入っているのを確認する。</p>	<p>・試合開始までは、他の係員の補助を行う。</p> <p>・試合場内に審判員が配置についている場合は、ストップウォッチと旗を手に、いつでも開始可能なように準備を整えておく。 (試合開始態勢が整っている場合は、黄色旗を揚げておく)。</p> <p>・主審の号令に合わせて、旗と時計を操作する。</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr> <th colspan="3">試合状態との対応</th> </tr> <tr> <th>試合状態</th> <th>旗</th> <th>時計</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>前</td> <td>揚</td> <td>0で待</td> </tr> <tr> <td colspan="3">(主審合図)</td> </tr> <tr> <td>「始め」</td> <td>下</td> <td>スタート</td> </tr> <tr> <td>「止め」 ・「<input type="text"/>あり」</td> <td>揚</td> <td>ストップ</td> </tr> <tr> <td>「2本目」</td> <td>下</td> <td>スタート</td> </tr> <tr> <td rowspan="2">時間切れ</td> <td>揚</td> <td>ストップ</td> </tr> <tr> <td colspan="2">「時間です」 ブザー約3秒</td> </tr> <tr> <td>「勝負あり」</td> <td>下</td> <td>0にして待</td> </tr> </tbody> </table> <p>※注意 「分れ」の場合は時計を止めない、その後「止め」がかかったときに時計を止める。</p>	試合状態との対応			試合状態	旗	時計	前	揚	0で待	(主審合図)			「始め」	下	スタート	「止め」 ・「 <input type="text"/> あり」	揚	ストップ	「2本目」	下	スタート	時間切れ	揚	ストップ	「時間です」 ブザー約3秒		「勝負あり」	下	0にして待
試合状態との対応																																	
試合状態	旗	時計																															
前	揚	0で待																															
(主審合図)																																	
「始め」	下	スタート																															
「止め」 ・「 <input type="text"/> あり」	揚	ストップ																															
「2本目」	下	スタート																															
時間切れ	揚	ストップ																															
	「時間です」 ブザー約3秒																																
「勝負あり」	下	0にして待																															