

湯来南剣友会 会場係記録要領

	先鋒	次鋒	中堅	副将	大将	勝一本数
湯来南剣友会	コ	メ	△	反	メ	2-5
AA剣道教室	メド	メ	▲		メ	1-3

	先鋒
湯来南剣友会	不戦勝
AA剣道教室	

記録する有効打突は	勝本数
メ、コ、ドの3種類	勝ち数と取得本数を書く
メ(面) コ(小手) ド(胴)とする。	延長戦の場合は「延長」と記入する。
名前に近い方から一本目、二本目と記述する	反則を2回犯すと相手側の一本になるので相手側に「反」と記入し▲▲は横線で消す。

一本目の有効打突にだけ小さい○印をつける。あとで記録紙を見たときに試合の流れがわかるため。

この場合勝者数2対1で湯来南の勝ち。もし勝者数が同じなら本数で勝敗を決する。

本数 1-0 の場合は「一本勝ち」と記入する。

引分けの場合は大きく×印を書く

勝者の方に大きい丸印をつける

記入する有効打突はメ、コ、ドの3種類メ(面) コ(小手) ド(胴)とする。

名前に近い方から一本目、二本目と記述する

【反則】

- ・場外に出た場合
- ・自分の竹刀を落とした場合
- ・竹刀を手でつかんだ場合(自分のも)
- ・その他、審判に反則を指摘された場合
- ・両者ともに反則となる場合もある

反則を犯した選手の方に▲印を書く。下側につけて塗りつぶす

反則を2回犯すと相手側の一本になるので相手側に「反」と記入し▲▲は横線で消す。

延長戦の場合は「延長」と記入する。

勝ち数と取得本数を書く

【時計係要領】

- ・掲示係、ストップウオッチ係の準備ができたところでタイマー旗を掲げ、準備完了の合図とする。
- ・主審の「始め」で計時を開始する
- ・主審の「やめ」がかかった場合、もしくは「面あり」、「胴あり」、「小手あり」の宣告で計時を停止する。
- ・主審の「分かれ」の場合は計時はそのまま継続する。
- ・計時を停止している場合は、タイマー旗を掲げる。またそのときストップウオッチ係の計時が停止しているのを確認すること。
- ・試合時間は1分半から3分程度で大会毎に定められる。
- ・延長戦の場合は勝負が決するまで行うので計時は行わない。
- ・試合時間いっぱいになった場合には笛を吹いて合図する。
- ・試合時間終了に笛を吹くと同時に技が決まった場合は、そこで試合終了ではなく、二本目の開始の「始め！」の直後にもう一度笛を吹く。

湯来南剣友会 会場係記録要領

	AA剣友会	BB剣道教室	CC剣友会	DD剣道教室
AA剣友会		$\frac{5}{3}$	$\frac{8}{2}$	
BB剣道教室	$\frac{4}{2}$		$\frac{5}{1}$	
CC剣友会	$\frac{4}{2}$	$\frac{5}{1}$		
DD剣道教室				

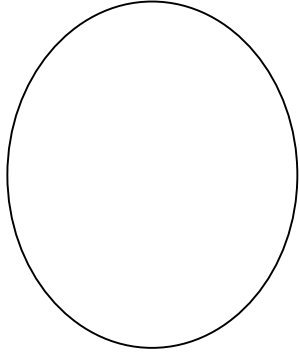
勝の場合は○印
負けは△印分けは□

勝者数が同一の場合は本数で判定する

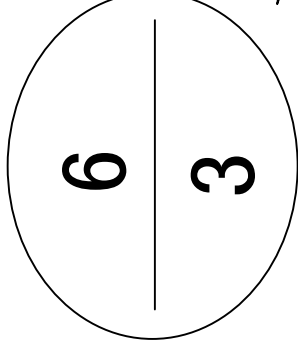
取得本数
——
勝者数
を記入する

勝ち数、本数ともに同じ
場合は引分け

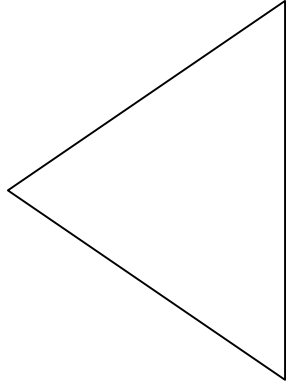
リーグ戦凡例



: 勝ち (勝ち点2)

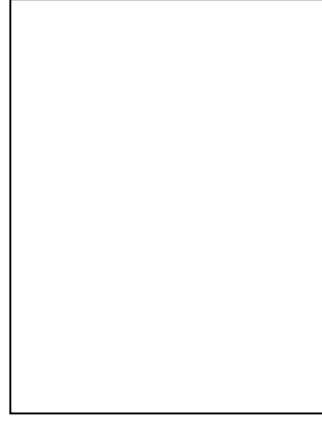


取得本数



: 負け (勝ち点0)

勝者数



: 引分 (勝ち点1)