



剣道 試合運営法講習会

メ

コ

ド

ツ

反

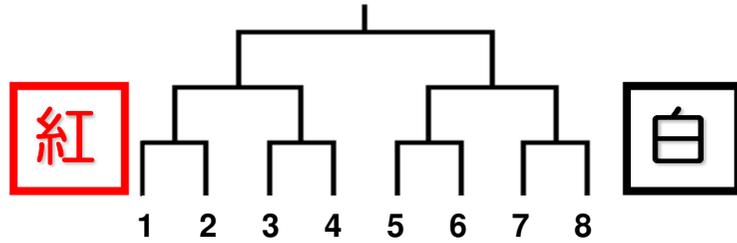
判

試合者の『紅白』決定と入場について

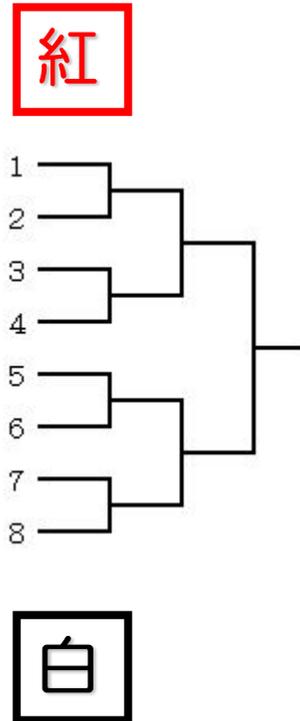


試合者の『紅白』決定法則

トーナメント横型の場合



トーナメント縦型の場合



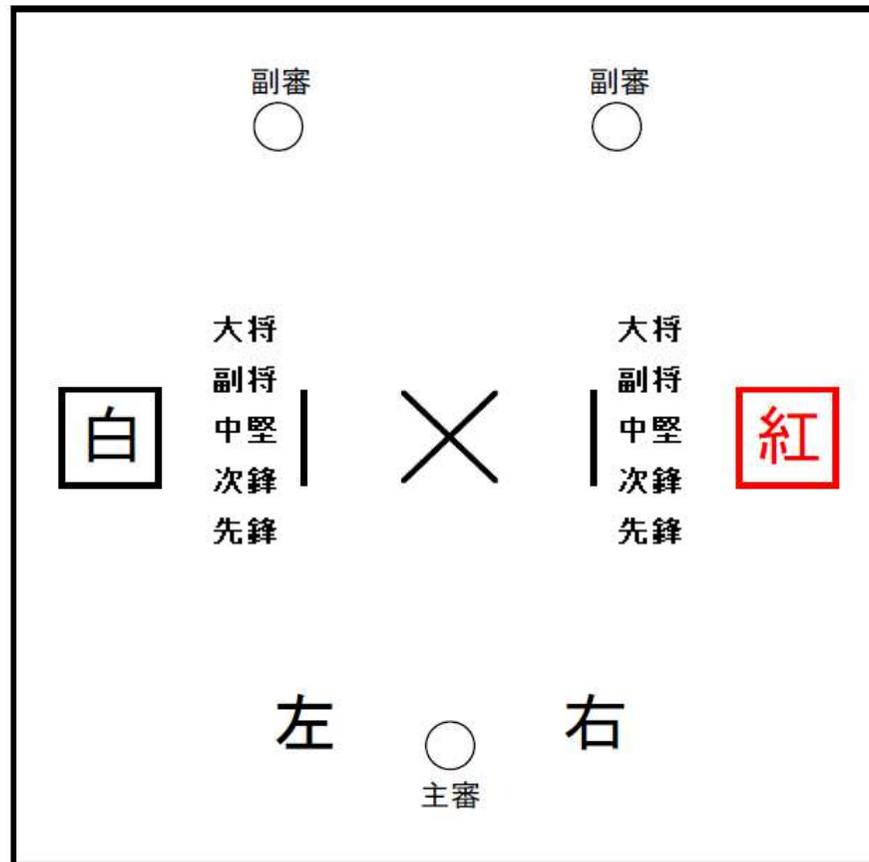
リーグの場合

	A	B	C	D
A				
B				
C				
D				

A league table diagram for 4 teams (A, B, C, D). The table is a 5x5 grid with a diagonal line from the top-left to the bottom-right. A red box containing the character '紅' (Red) is positioned above team A, and a black box containing the character '白' (White) is positioned above team D.

試合者の『紅白』入場位置

正面

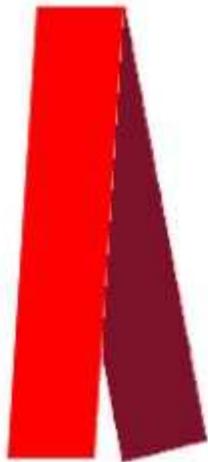


試合者の『目印』の付け方

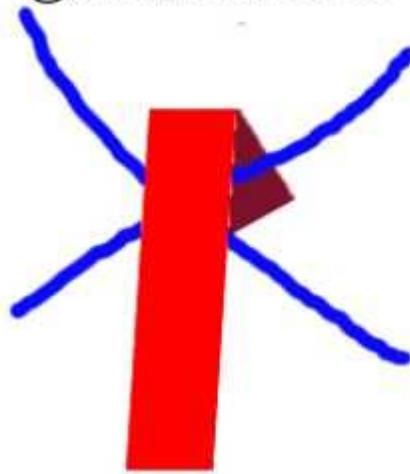
■ 剣道試合審判細則 第4条

試合者の目印は、全長70センチメートル、幅5センチメートルの赤および白の2色とし、試合者の胴紐の交差する位置に二つ折りにして着ける。

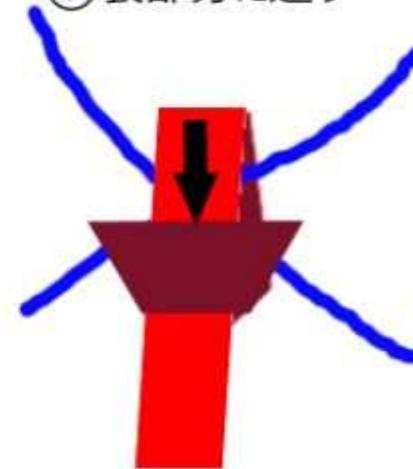
①二つに折る



② 胴紐に上から通す



③ 袋部分に通す



審判の旗表示と掲示



旗の表示による**掲示**と**時計**の連動

第1図 開始・再開・終了
○両旗は体側につける(基本姿勢)



「始め」で時計
が動きます。

第2図 有効打突・判定・勝敗の決定
○旗を斜め上方に上げる



打突部位の宣言で
時計が止まります。
有効打突掲示します。

第6図 中止のとき
○両旗を真上に上げる



「止め」で時計
が止まります。

第7図 分かれのとき
○両旗を前方に出す



「分かれ」は、時計
が**止まりません**。

第9図 反則のとき
○旗を斜め下方に上げる



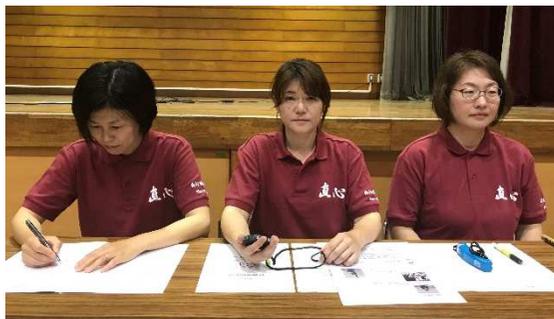
主審の反則宣言により
反則者側に掲示をします。

第10図 同時反則のとき
○両旗を斜め下方に上げる



主審の反則宣言により
両者側に掲示をします。

時計系の合図



ストップウォッチで試合時間を計測する。
各大会の**試合時間**、代表決定戦、延長戦の時間などを**良く確認**しておくこと。



試合終了合図用のブザーとタイマー旗をもち試合時間が止まっているときには必ず旗を**頭上に真っ直ぐ**上げておくこと。

(**試合開始前にも旗を上げておくこと**)

時計系は試合時間**終了の合図を明確**に行うこと、終了間際の打突など**勝敗に大きく影響**することがあります。





こんな時……

(時計係編)

- Q. 試合時間切れの合図を鳴らした時、同時に主審が有効打突宣告を行った。まだ2本目、又は3本目があり、主審が「2本目」又は「勝負」の宣告を行った。
- A. 主審の「2本目」又は「勝負」の宣告後、直ちにもう一度、試合時間切れの合図を鳴らしてください。

掲示方法について



掲示要領

掲示項目及び掲示内容

主審の宣告により、下記の表示物を正確に掲示板に表示し、審判員・試合者ならびに観衆に試合経過が分かるようにする。

項目	表示物	掲示内容
有効打突	メ コ ド ツ	メ=面 コ=小手 ド=胴 ツ=突き 有効打突の掲示の順序は右記第1図の大將戦のように掲示する。
反則	▲	反則の場合は枱の上下両端の左側に「▲」（赤色）を掲示する。
反則2回	反	反則2回で反則「▲」を取り除き、「反」を相手に掲示する。
相殺		相殺の場合は相殺前の反則「▲」の掲示は残す。 ただし記録用紙に相殺前の欄を設け、回数を記録する。
判定勝ち	判	判定勝ちの場合は「判」を掲示する。
抽選勝ち	抽	抽選勝ちの場合は「抽」を掲示する。
一本勝ち	一本勝	一方が1本取得し、試合時間が終了した場合は「1本勝」を掲示する。
延長	延長	延長戦の場合は枱の中心線の左側に「延長」を掲示する。
引き分け	×	引き分けの場合は枱の中心線の中央に「×」を掲示する。
不戦勝ち 棄権 試合不能	「○ ○」	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。

掲示方法

(1) 団体試合での審判員名および団体名・選手編成ならびに表示物を掲示板に掲示する方法は第1図のとおりとする。

区分	先鋒	次鋒	中堅	副将	大将	審判員	
千葉県	佐藤	高橋	渡辺	山本	小林		
紅	メ 一本勝	延長		▲▲	▲	メ ← 1本目	ツ ← 3本目
				メ	メ		
白		判	○	×		コ ← 2本目	
				反	コ	▲	
市川市	鈴木	田中	伊藤	中村	青藤	副審名 吉田先生	副審名 山口先生

リーグ戦の表示方法（団体戦）

団体戦の表示

	先鋒	次鋒	中堅	副将	大将	勝者数	取得本数	勝敗
市川市	佐藤	高橋	渡辺	山本	小林	1	1	△
紅			メ 一本勝					
白	一本勝 メ	×		一本勝 メ	一本勝 メ	3	3	○
千葉市	鈴木	田中	伊藤	中村	齋藤			

リーグ戦の表示

	松戸市	市川市	千葉市	勝数	勝者数	取得本数	順位
松戸市		$\frac{2}{1}$	$\frac{3}{2}$	1	3	5	3
市川市	$\frac{5}{3}$		$\frac{1}{1}$	1	4	6	1
千葉市	$\frac{1}{1}$	$\frac{3}{3}$		1	4	4	2

横軸に「○」の数を数える。

横軸に「分母」の数を数える。

横軸に「分子」の数を数える。

この試合

勝数 > 勝者数 > 取得本数 の多い順に順位を決定する。

$$\frac{3}{3}$$

分子は取得本数

分母は勝者数

リーグ戦の表示方法（個人戦）

	佐藤	鈴木	高橋	勝数	取得本数	順位
佐藤		△	○ メ ド	1	2	2
鈴木	○ ツ		△	1	1	3
高橋	△ メ	○ コ メ		1	3	1

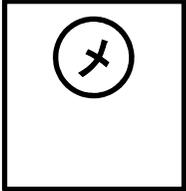
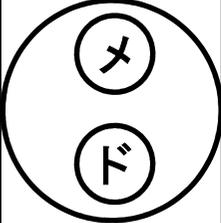
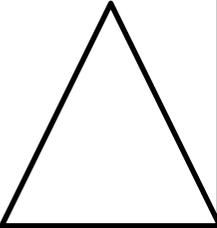
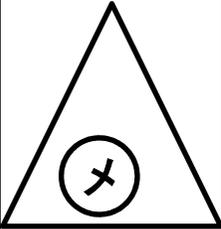
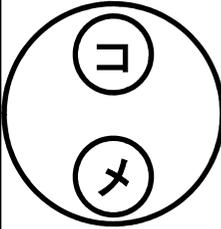
横軸に「勝数」を数える。

横軸に「取得本数」を数える。

勝数 > 取得本数 の多い順に順位を決定する。

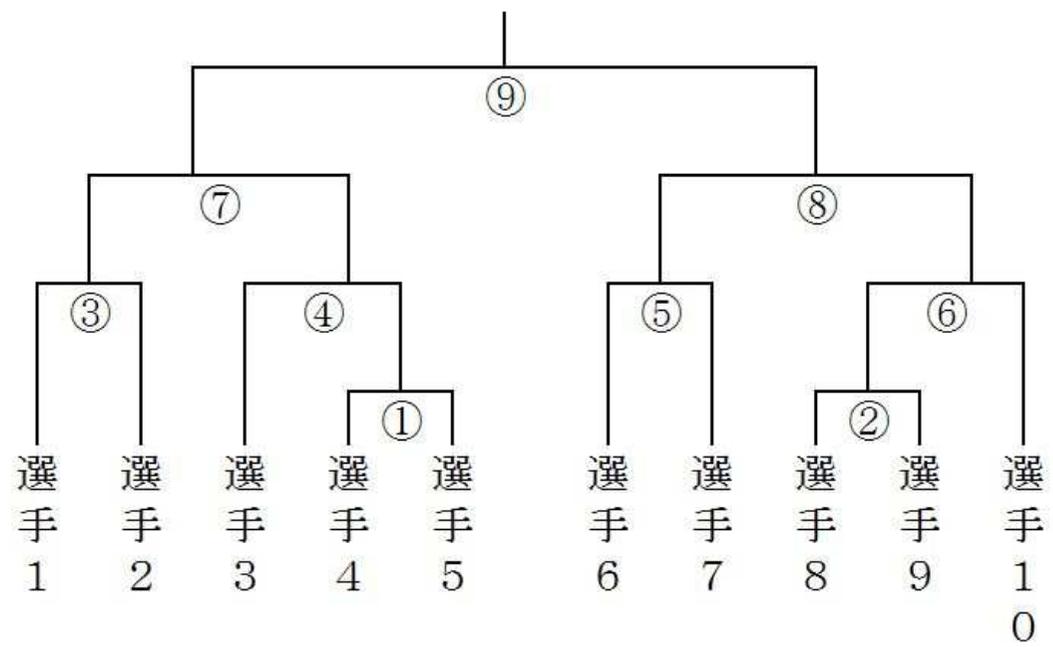
※ローカルルール

リーグ戦の表示方法（個人戦・引分有り）引分を0.5勝とした場合

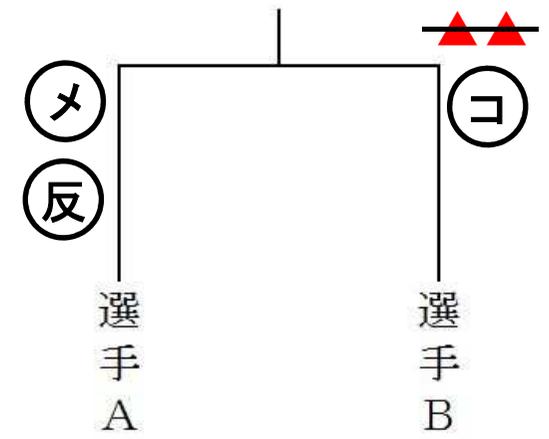
	佐藤	鈴木	高橋	勝数	取得本数	順位
佐藤				1.5	3	1
鈴木				0.5	1	3
高橋				1	3	2

トーナメントの試合順と表示方法（個人戦）

◆ 試合順 ◆



◆ 表示 ◆



- ・ 1本目に選手Aが面を取得
- ・ その後選手Bが反則1回目
- ・ 2本目に選手Bが小手を取得
- ・ その後選手Bが反則2回目
- ・ 選手Aが反則で1本を取得