

剣道 試合運営法（試合係員） 講習会資料

令和5年6月作成
市川市剣道連盟
普及委員会 田中

剣道の試合における係員について

剣道の試合では、

「剣道試合・審判規則及び同細則」に基づき、
各試合場に審判主任1名、場合によっては副主任1名、
審判員数名、そして係員数名が配置されます。

係員について主に少年剣道大会等では、

参加団体のご父母が担う事が多く、

十分な役割の理解が必要となります。

剣道試合・審判規則
剣道試合・審判細則

付 剣道試合・審判運営要領

平成21年4月27日
全日本剣道連盟

剣道試合・審判・運営要領の手引き

全日本剣道連盟

本題に入る前に①... (過去の質問)

Q.いつ試合が始まるの？

A.選手が試合場の開始線で蹲踞し、
審判（主審）の「始め！」の宣告で開始される。

Q.一本が決まるのはどのような時？

A.選手が有効打突を打ち、同じ色の旗が2つ以上
または1名の審判の旗が上がり 残り2名の審判が棄権した場合。
その他 相手の選手が反則を2回した場合など。

Q.どうやって勝負が決まるの？三本勝負とは？

A.先に2本を先取したほうが勝ちとなる。
または制限時間を過ぎた時点で1本を取得している一本勝ち、
延長戦での1本先取、または判定勝ちなど。

本題に入る前に②... (過去の質問)

Q.反則には何があるの？

A.主な反則は場外反則・竹刀落とし・不当な鍔競合いなど、
現在はコロナ収束までの暫定的試合審判法で設けられた反則。

Q.「止め」と「分かれ」は何が違うの？

A.「止め」…試合と時間を止めて選手を開始線に戻す。
「分かれ」…鍔競合い膠着時に使用し、
時間を止めずその場で鍔競合いを
解消（分かれ）させる。

Q.なぜ審判は3人いるの？

A.より正確な有効打突を見極めるため。

その他
ご質問や疑問な点は
ありますか？

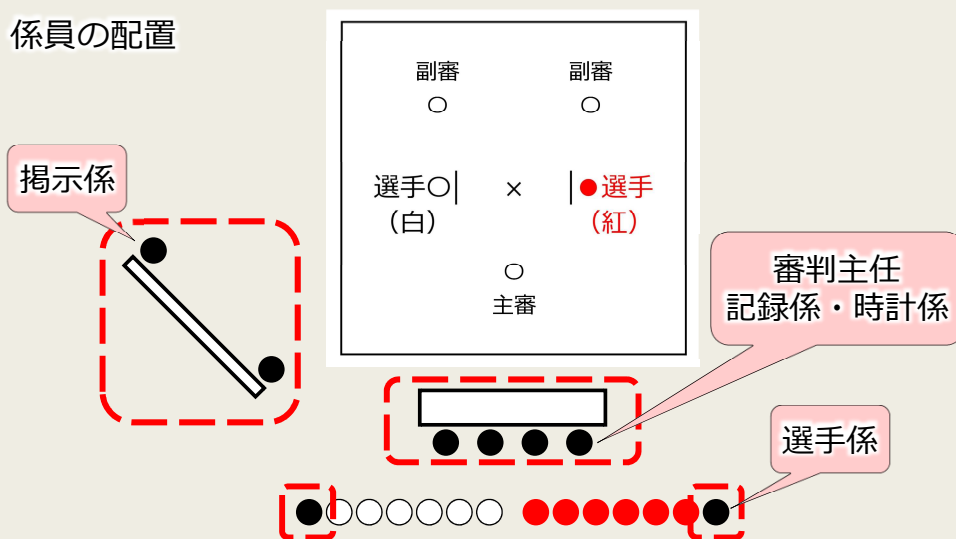
係員の種類と配置について ①

係員の種類

- 【時計係】…試合時間を計るとともに、試合時間の終了を知らせる。
- 【選手係】…選手の召集や出欠確認、プログラムに基づく整列や目印・着装確認、試合場への送り出しを行い、スムーズに試合が進行出来る様にする。
- 【掲示係】…各試合場に設置された掲示板に、掲示物やマジック等で審判員の判定や試合経過を掲示する。
- 【記録係】…有効打突の部位及び反則の種類と回数、ならびに試合の所要時間などを記録する。

係員の種類と配置について ②

係員の配置



1. 時計係 ①

【人数】

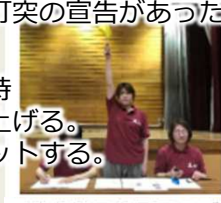
2名以上

【役割】

各試合場に準備された合図用の旗（黄色の三角旗）、ストップウォッチ、電動ホイッスル等を使用し、試合時間を計るとともに試合時間の終了を知らせる。

【基本動作】

- ・主審による「始め」「二本目」「勝負」の宣告があった時
⇒ 時計を開始し黄色旗を下ろす
- ・主審による「止め」や「面あり」など有効打突の宣告があった時
⇒ 時計を停止し黄色旗を上げる
- ・大会要項等で定められた試合時間に達した時
⇒ ホイッスルを鳴らしながら黄色旗を上げる。
延長や次試合の為に時計を0秒リセットする。



1. 時計係 ②

【注意点】

- ・主審による「分かれ」の宣告では時計を停止しない。
- ・ストップウォッチとホイッスルの電池や使用方法は事前に確認しておく。
- ・試合時間、延長の有無や時間などは大会によって異なるので要項等を確認する。
- ・時間終了の合図（ホイッスル）は審判が「止め」の宣告をするまで鳴らし旗も上げ続ける。
- ・試合時間終了以外は主審の宣告で時計や黄色旗を操作する。
※例えば…場外に出たからといって「止め」の宣告が無いうちに時計を勝手に停止しない。
- ・1秒またはゼロコンマ数秒の違いで選手の勝敗が左右される事を十分に理解し緊張感をもって係を担う。



1. 時計係 ③

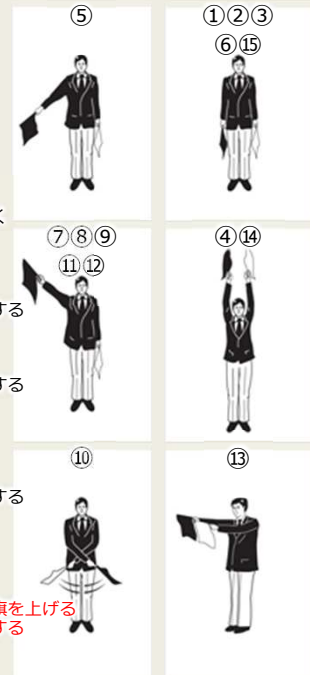
【主な流れ】

<選手や審判>

- ①選手が試合場に入る
- ②選手が礼をして開始線で蹲踞する
- ③主審「始め」の宣告
- ④紅が場外に出たので主審「止め」の宣告
- ⑤主審「反則1回」の宣告
- ⑥主審「始め」の宣告
- ⑦紅が面を打ち旗3本 主審「面あり」の宣告
- ⑧主審「二本目」の宣告
- ⑨紅が続けて面を打ち主審が旗を上げる
- ⑩副審2名はその面を認めず
- ⑪白が胴を打ち旗2本 主審「胴あり」の宣告
- ⑫主審「勝負」の宣告
- ⑬鏑迫り合いが続き主審「分かれ→始め」の宣告
- ⑭ホイッスルと黄色旗を確認し「止め」の宣告
- ⑮主審「延長始め」の宣告

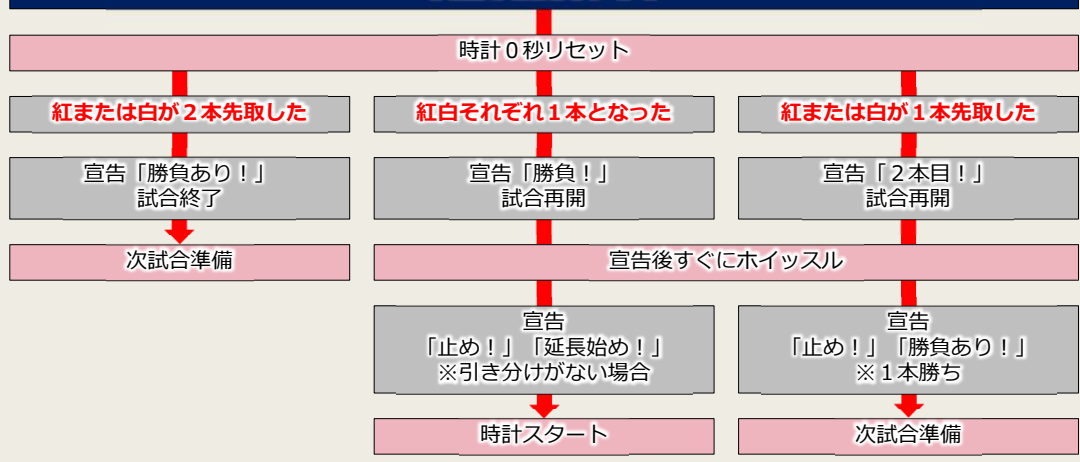
<時計係>

- ⇒ 黄色旗を上げて時計を止めておく
0秒リセット済
- ⇒ 同上
- ⇒ 黄色旗を下して時計を開始する
- ⇒ 黄色旗を上げて時計を一時停止する
- ⇒ 同上
- ⇒ 黄色旗を下して時計を再開する
- ⇒ 黄色旗を上げて時計を一時停止する
- ⇒ 黄色旗を下して時計を再開する
- ⇒ 時計は止めない
- ⇒ 同上
- ⇒ 黄色旗を上げて時計を一時停止する
- ⇒ 黄色旗を下して時計を再開する
- ⇒ **時計は止めない**
- ⇐ **試合時間に達したので
ホイッスルを鳴らしながら黄色旗を上げる
延長の為に時計を0秒リセットする**
- ⇒ 黄色旗を下して時計を開始する



1. 時計係 ④

時間終了のホイッスルと有効打突の宣告(〇〇あり!)が同時だった
《宣告を優先する》



2. 選手係 ①

【人数】

2名以上

【役割】

選手の召集や出欠確認、プログラムに基づく整列や目印・着装確認、目印装着
試合場への送り出しを行いスムーズに試合が進行出来る様にする。

【基本事項】

- ・担当する試合場で行われる試合部門や対戦の順序を把握しておく。
- ・不参加選手が判明した場合は、審判主任や記録係掲示係にその旨を伝える。
- ・上記の逆で情報を入手することもある。

(続く)

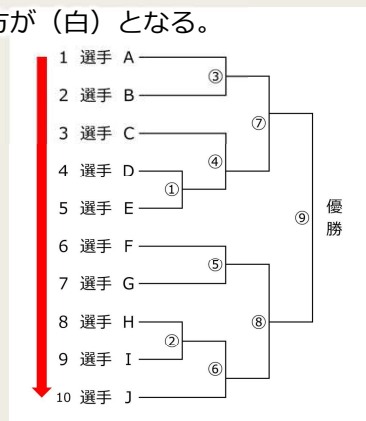
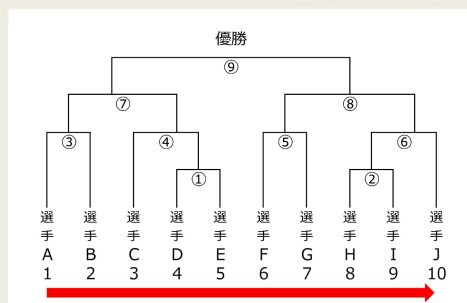
2. 選手係 ②

【基本事項 (続き)】

- ・トーナメント表横書きの場合、左から順に低い山から試合が行われる。
- ・トーナメント表縦書きの場合、上から順に低い山から試合が行われる。
- ・選手に付与される番号の小さい方が(紅)、大きい方が(白)となる。

※山を上に向け左が(紅) 右が(白)

※試合場では主審からみて右が(紅) 左が(白)

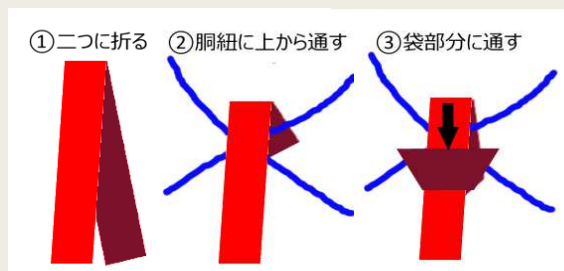


2. 選手係 ③

【注意点】

- ・低学年の選手は自分の試合順を把握していないことが多いので早めの招集誘導が重要となる。
- ・場合によっては選手の招集を放送する事もある。
- ・試合場周辺のレイアウトを考慮して整列させる。
- ・試合場で貸し出した目印は必ず回収する（敗者決定時）

目印のつけかた



2. 選手係 ④

～ 実際にやってみましょう ～

- 右図のトーナメント表で紅白別で整列をさせてみましょう。
() 内に選手のアルファベットを入れてください。

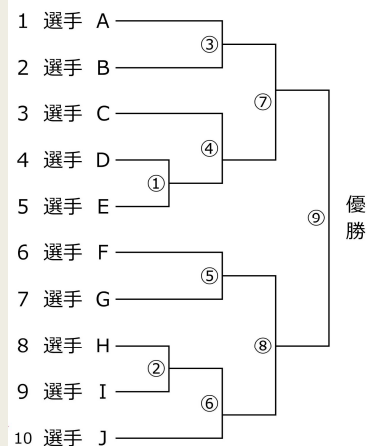
紅) 1 番目 () 2 番目 () 3 番目 ()
4 番目 () 5 番目 () 6 番目 ()
白) 1 番目 () 2 番目 () 3 番目 ()
4 番目 () 5 番目 () 6 番目 ()

- 右図の①試合の結果「選手D」が勝ち上がりました。
2回戦は紅白どちらで誰と対戦しますか？

「選手D」の2回戦の目印は () 色で
次は「選手 () 」と対戦する。

- 初戦から⑨の試合まで勝ち上がっても目印が
変わらない選手が2名います。その選手と目印の色は？

「選手 () 」が⑨の試合まで目印は () 色で
「選手 () 」が⑨の試合まで目印は () 色である。



2. 選手係 ⑤

～ 実際にやってみましょう ～ (回答)

- 右図のトーナメント表で紅白別で整列をさせてみましょう。
() 内に選手のアルファベットを入れてください。

紅) 1 番目 (**D**) 2 番目 (**H**) 3 番目 (**A**)
4 番目 (**C**) 5 番目 (**F**) 6 番目 (**H or I**)

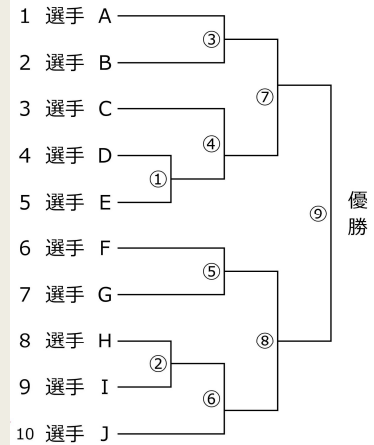
白) 1 番目 (**E**) 2 番目 (**J**) 3 番目 (**B**)
4 番目 (**D or E**) 5 番目 (**G**) 6 番目 (**J**)

- 右図の①試合の結果「選手D」が勝ち上がりました。
2回戦は紅白どちらで誰と対戦しますか？

「選手D」の2回戦の目印は (**白**) 色で
次は「選手 (**C**) 」と対戦する。

- 初戦から⑨の試合まで勝ち上がっても目印が変わらない選手が2名います。その選手と目印の色は？

「選手 (**A**) 」が⑨の試合まで目印は (**紅**) 色で
「選手 (**J**) 」が⑨の試合まで目印は (**白**) 色である。



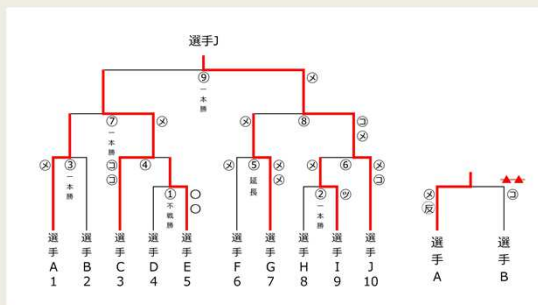
3. 掲示係 ①

【人数】

2名以上

【役割】

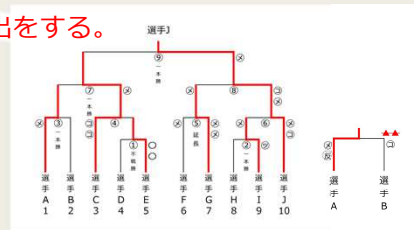
各試合場に設置された掲示板に、掲示物やマジック等で審判員の判定や試合経過を掲示する。



3. 掲示係 ②

【注意点】

- ・ 試合中は目を離さず、主審が宣告する内容を聞き逃さない様に注意する。
- ・ 有効打突部位は、
中学生以下の試合は面（ ⊗ ） 、小手（ ⊖ ） 、胴（ ⊕ ） のみで、
高校生以上では突き（ ⊙ ） が加わる。
- ・ 審判員、試合者、観客に試合経過が分かるように留意して掲示する。
- ・ 掲示係は呼出も兼務する事がある。「紅！○○選手！ 白！△△選手！」
※審判の移動や交代時には呼出を発声しない。
交代や移動が終わり旗を両手に持った後に呼出をする。



3. 掲示係 ③

【掲示項目および掲示内容（抜粋）】

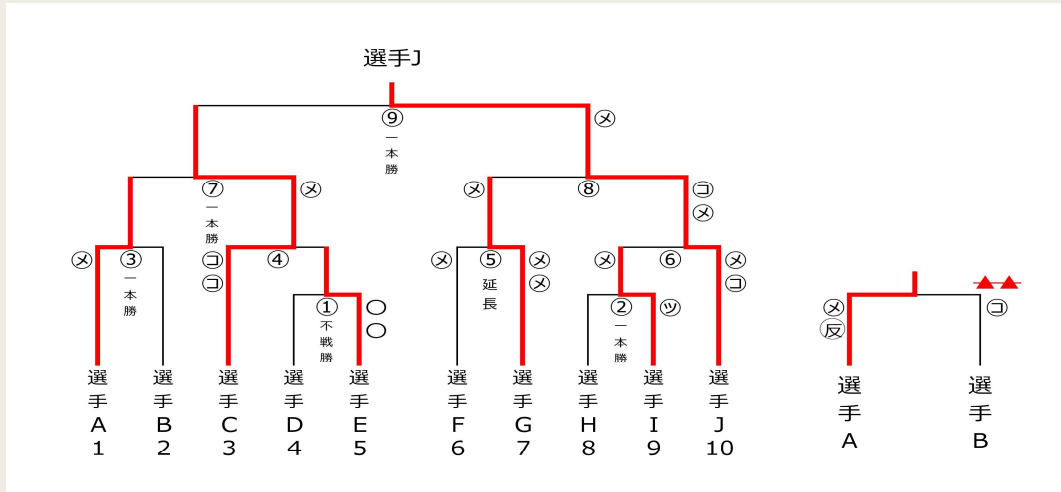
項目	表示物	説明
有効打突	⊗ ⊖ ⊕ ⊙	---
反則	▲	反則を犯した側に掲示する
反則2回	⊗	反則を2回犯した場合(▲▲)相手に1本「⊗」を与える
判定勝ち	判	判定勝負で旗が多く上がったほうに「判」を与える
一本勝ち	「一本勝」	一方が一本取得している時に試合時間が終了した際に掲示する
延長	「延長」	延長戦を行った場合に掲示する
引き分け	×	主に団体戦で使用する
不戦勝ち 棄権 試合不能	○ ○	棄権・試合不能・不当行為などで不戦となり勝敗が決した場合に掲示する

所属	先鋒	次鋒	中堅	副将	大将
千葉市	佐藤	高橋	渡辺	山本	小林
	⊗ 本勝	延長		⊗	⊗ ⊙
市川市		判	○	反	⊖
	鈴木	田中	伊藤	中村	斎藤

主審の宣告により、左記の掲示項目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。

3. 揭示係 ④

【揭示例（個人戦トーナメント）】



3. 揭示係 ⑤

【揭示例（団体戦）】

所属	先鋒	次鋒	中堅	副将	大将
千葉市	佐藤	高橋	渡辺	山本	小林
	⊗ 本勝	延長		⊗ X	⊗ ⊚
市川市		判	○ ○	反	⊙
	鈴木	田中	伊藤	中村	斎藤

上詰めで記載

下詰めで記載

3. 掲示係 ⑥

【掲示例（団体戦リーグ集計）】

所属	先	次	中	副	大	勝者数	取得本数	勝敗
松戸市	石井	村田	水野	藤井	大渡辺	1	2	△
		⊗	⊙ 本勝					
市川市	⊙ 佐藤	⊗ 高橋		本勝 ⊗ 山本	本勝 ⊗ 小林	3	5	○

所属	先	次	中	副	大	勝者数	取得本数	勝敗
千葉市	鈴木	田中	伊藤	中村	斎藤	1	1	△
					⊙ 本勝			
松戸市	本勝 ⊗ 石井	⊗ 村田	⊗ 水野	⊙ 藤井	⊗ 渡辺	2	3	○

所属	先	次	中	副	大	勝者数	取得本数	勝敗
市川市	佐藤	高橋	渡辺	山本	小林	1	1	△
			⊗ 本勝					
千葉市	本勝 ⊗ 鈴木	⊗ 田中		本勝 ⊗ 中村	本勝 ⊗ 斎藤	3	3	○

	松戸	市川	千葉	勝者数	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
				○の数	分母の数	分子の数	

勝数・勝者数・
取得本数の順

3. 掲示係 ⑦

【掲示例（個人戦リーグ集計）】

	佐藤	鈴木	高橋	勝者数	取得本数	順位
佐藤		△	⊗ ⊙	1	2	2
鈴木	⊙		△	1	1	3
高橋	△ ⊗	⊙ ⊗		1	3	1

引分有（0.5勝）

	佐藤	鈴木	高橋	勝者数	取得本数	順位
佐藤		⊗	⊗ ⊙	1.5	3	1
鈴木	⊙		△	0.5	1	3
高橋	△ ⊗	⊙ ⊗		1	3	2

3. 掲示係 ⑧

～ 実際にやってみましょう ～

- 下図の団体戦とリーグの集計を記入してください。

所属	先	次	中	副	大	勝者数	取得本数	勝敗
Aチーム	小松	奥	中小木	朝倉	大田中			
	⊗ ⊗	⊗ ⊗	⊗ ⊗	⊗ ⊗	⊗ ⊗			
Bチーム	岡崎	坂入	安藤	河村	松本			
	⊙ ⊗	⊙ ⊗	⊙ ⊗	⊙ ⊗	⊙ ⊗			

所属	先	次	中	副	大	勝者数	取得本数	勝敗
Cチーム	松本	堀内		石崎	寺山			
	⊗ ⊗	⊗ ⊗		⊗ ⊗	⊗ ⊗			
Aチーム	小松	奥	小木	朝倉	田中			
	⊙ ⊗	⊙ ⊗	○ ○	⊗ ⊗	⊗ ⊗			

所属	先	次	中	副	大	勝者数	取得本数	勝敗
Bチーム	岡崎	坂入	安藤	河村	松本			
	⊙ ⊗	○ ○	○ ○	⊗ ⊗	⊗ ⊗			
Cチーム	松本	堀内		石崎	寺山			
	⊗ ⊗	⊗ ⊗		⊗ ⊗	⊗ ⊗			

	A	B	C	勝数	勝者数	取得本数	順位
Aチーム	/						
Bチーム		/					
Cチーム			/				

3. 掲示係 ⑨

～ 実際にやってみましょう ～ (回答)

- 下図の団体戦とリーグの集計を記入してください。

所属	先	次	中	副	大	勝者数	取得本数	勝敗
Aチーム	小松	奥	中小木	朝倉	大田中	2	4	○
	⊗ ⊗	⊗ ⊗	⊗ ⊗	⊗ ⊗	⊗ ⊗			
Bチーム	岡崎	坂入	安藤	河村	松本	1	4	△
	⊙ ⊗	⊙ ⊗	⊙ ⊗	⊙ ⊗	⊙ ⊗			

所属	先	次	中	副	大	勝者数	取得本数	勝敗
Cチーム	松本	堀内		石崎	寺山	4	8	○
	⊗ ⊗	⊗ ⊗		⊗ ⊗	⊗ ⊗			
Aチーム	小松	奥	小木	朝倉	田中	1	4	△
	⊙ ⊗	⊙ ⊗	○ ○	⊗ ⊗	⊗ ⊗			

所属	先	次	中	副	大	勝者数	取得本数	勝敗
Bチーム	岡崎	坂入	安藤	河村	松本	2	5	○
	⊙ ⊗	○ ○	○ ○	⊗ ⊗	⊗ ⊗			
Cチーム	松本	堀内		石崎	寺山	0	1	△
	⊗ ⊗	⊗ ⊗		⊗ ⊗	⊗ ⊗			

	A	B	C	勝数	勝者数	取得本数	順位
Aチーム	/	4/2 △	4/1 △	1	3	8	3
Bチーム	4/1 △	/	5/2 ○	1	3	9	2
Cチーム	8/4 ○	1/0 △	1/0 △	1	4	9	1

4. 記録係

【人数】

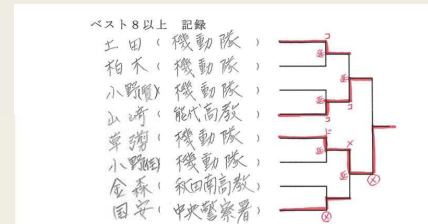
1名以上

【役割】

有効打突の部位及び反則の種類と回数、
ならびに試合の所要時間などを記録する。

【基本事項】

- ・役割は掲示係と重複する点が多く、
審判員の判定や試合経過を専用の記録用紙等に記録する。
- ・各試合場の記録は適宜大会運営本部へ報告し、
大会の進行管理などに利用される。
- ・審判主任が記録する場合もあるが、
基本は記録係を設け担当者が担う。



小学生 予選リーグ

A	相対	勝率/A	文字	王子/A	勝率/A	順位
D 相対	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	1
E 相対	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	1
F 相対	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	1
G 相対	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	1
H 相対	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	1
I 相対	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	1
J 相対	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	1
K 相対	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	1
L 相対	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	1
M 相対	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	1
N 相対	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	1
O 相対	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	1
P 相対	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	1
Q 相対	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	1
R 相対	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	1
S 相対	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	1
T 相対	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	1
U 相対	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	1
V 相対	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	1
W 相対	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	1
X 相対	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	1
Y 相対	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	1
Z 相対	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	1

5. 服装について

審判員の服装は剣道試合・審判細則で決められていますが、

係員の服装は決められていません。

基本的には自由ですが、剣道の試合にふさわしい服装を選んでください。

係員を依頼される場合は1試合場

につき1道場で依頼される事が多い

ので、写真の様に道場ユニフォームで

統一するのも良いかもしれません。



6. 質疑応答

7. 剣道の理念 他

【剣道の理念】

剣道は剣の理法の修練による人間形成の道である。

【剣道修練の心構え】

剣道を正しく真剣に学び 心身を錬磨して旺盛なる気力を養い
剣道の特性を通じて礼節をとうとび 信義を重んじ誠を尽して
常に自己の修養に努め 以って国家社会を愛して 広く人類の平和繁栄に
寄与せんとするものである。

【審判の目的と審判員の任務】

審判の目的の第一は試合の勝敗を正確に判定することである。特に有効打突の判定の正否は、剣道の発展にきわめて重要な影響を及ぼすものである。したがって審判員は剣道の理念に基づいて試合規則及び審判規則を正しく運用し、試合者が決定した勝敗の事実を正確に判定しなければならない。また、試合を円滑に運営すると共に、**試合者に活気をつける、興味を喚起させる、技術の得失を自覚させる、正しい剣道を自得させる、剣道を善導させることも審判員の重要な任務である。**

8. ご父母の皆様へ...

係員を担う皆様も「剣道の発展」「人間形成」「子供たちの成長」に
大きな関わりを持っている事を十分にご理解ねがいます。
各道場での練習試合などでは、率先して役割の練習を積み重ねいただき、
各種大会の開催時には試合運営にご協力いただきます様、
何卒 宜しくお願い致します。

ご清聴ありがとうございました