令和７年〇月〇日

第〇試合場　〇子個人戦　会場係

　会場副主任：　　（　　）

**会場係割**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | Aグループ（００～２０分） | Bグループ（２０～４０分） | Cグループ（４０～００分） |
|  | iPad | （　　）（　　） | （　　）（　　） | （　　）（　　） |
|  | 呼び出し | 紅：　　（　　）白：　　（　　） | 紅：　　（　　）白：　　（　　） | 紅：　　（　　）白：　　（　　） |
|  | 試合記録 | 係生徒指導（　　）　　　（　　） | 係生徒指導（　　）　　　（　　） | 係生徒指導（　　）　　（　　） |
|  | 旗＆タイマー＆得点板 | 係生徒指導（　　）　　　（　　） | 係生徒指導（　　）　　　（　　） | 係生徒指導（　　）　　　（　　） |
| iPad |  | 本部側と選手控席側からの2点録画になります。基本的には1試合丸ごと録画し、カメラワークは選手にあてるようにお願いします。録画した試合が多くなると、容量の関係で録画できなくなることがあります。試合開始前の時間に必ず確認してください。容量が不足した場合に、適宜古いものから順に削除していただいて構いません。　※中学生が行う場合もあります。その場合は先生の配置はいりません。生徒がいない場合は先生方が担当し、上記の点を確認しながら行ってください。 |
| 呼び出し |  | 呼び出しファイルを使った選手の呼び出しになります。3試合先まで呼び出しをすると、スムーズな運営をすることができます。不戦勝は呼び出しをしません。また、番号の若い方が赤になります。呼び出した選手は、呼び出し係の付近に待機させてください。 |
| 試合記録 |  | 対戦結果をPCを使って記入します。選手名・勝敗・決まり技を書きます。　※教員が行う予定です。もし、大人がいなければ係生徒にお願いする場合もありますので、その場合は審判の先生と協力して行ってください。 |
| タイマー＆旗 |  | 3分間の試合です。「始め」の合図でスタートします。「待て」の合図があったときは、タイマーを止めます。寝技の抑え込みが認められた場合、一番右下のボタンを押します。（一本：20秒、技あり：10秒以上20秒未満、有効５秒以上１０秒未満）また、「待て」、「抑え込み」の際に旗もあげます。※中学生が行う予定です。先生方は後ろで間違っていないか指導してください。 |
| 得点板 |  | 技のポイントが入った際に、得点板の数字を更新してください。反則によるポイント（指導）も同様です。また、試合番号のカードをめくる仕事もあります。　※中学生が行う予定です。先生方は後ろで間違っていないか指導してください。 |

以下の項目は、印刷時に必ず消してください。

≪注意事項≫

1. 会場係の仕事は、畳の消毒、iPadでの撮影、試合記録、旗、タイマー（得点板）、呼び出しになります。
2. 会場係生徒は、会場主任校と副主任校から合わせて１０名まで出すことができます。
3. 会場係生徒に仕事をしてもらい、会場係の先生はそれを後ろから監督するような形でお願いします。
4. 会場係生徒の仕事は試合記録、旗、タイマー（得点板）になります。
5. データは県のHPに掲載しています。各自でダウンロードしてお使いください。

見本

令和７年７月２８日

第〇試合場　女子個人戦　会場係

　会場副主任：宗村（中：大磯中）

**会場係割**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | Aグループ（００～２０分） | Bグループ（２０～４０分） | Cグループ（４０～００分） |
|  | iPad | 川上（□□）橘（　　） | 今村（　　）斎藤（　　） | 佐々木（　　）黒須（　　） |
|  | 呼び出し | 紅：佐藤（☆☆）白：鈴木（〇〇） | 紅：山本（　　）白：中村（　　） | 紅：佐々木（　　）白：山口（　　） |
|  | 試合記録 | 係生徒指導髙橋（　　）　　田中（　　） | 係生徒指導小林（　　）　　加藤（　　） | 係生徒指導松本（　　）　　井上（　　） |
|  | 旗＆タイマー＆得点板 | 係生徒指導伊藤（　　）　　渡辺（　　） | 係生徒指導吉田（　　）　　山田（　　） | 係生徒指導木村（　　）　　林　（　　） |
| iPad |  | 本部側と客席側からの2点録画になります。基本的には1試合丸ごと録画し、カメラワークは選手にあてるようにお願いします。録画した試合が多くなると、容量の関係で録画できなくなることがあります。試合開始前の時間に必ず確認してください。容量が不足した場合に、適宜古いものから順に削除していただいて構いません。　※中学生が行う場合もあります。その場合は先生の配置はいりません。生徒がいない場合は先生方が担当し、上記の点を確認しながら行ってください。 |
| 呼び出し |  | 呼び出しファイルを使った選手の呼び出しになります。3試合先まで呼び出しをすると、スムーズな運営をすることができます。不戦勝は呼び出しをしません。また、番号の若い方が赤になります。呼び出した選手は、呼び出し係の付近に待機させてください。 |
| 試合記録 |  | 対戦結果をPCを使って記入します。選手名・勝敗・決まり技を書きます。　※教員が行う予定です。 |
| タイマー（旗） |  | 3分間の試合です。「始め」の合図でスタートします。「待て」の合図があったときは、タイマーを止めます。寝技の抑え込みが認められた場合、一番右下のボタンを押します。（一本：20秒、技あり：10秒以上20秒未満、有効５秒以上１０秒未満）　　※中学生が行う予定です。先生方は後ろで間違っていないか指導してください。 |
| 得点板 |  | 技のポイントが入った際に、得点板の数字を更新してください。反則によるポイント（指導）も同様です。また、試合番号のカードをめくる仕事もあります。　※中学生が行う予定です。先生方は後ろで間違っていないか指導してください。 |