

錬成会について

午前 9:45~12:30

回り稽古方式錬成会について

- ・ 団体錬成については数字の大きいほうに順次移動して行います
- ・ 試合時間は1分45秒通し、交代15秒、コート移動1分、本部の一斉時計で行う
- ・ 3本勝負、勝敗が決しても時間まで試合を行います(4本目、5本目・・・)
- ・ 団体戦の礼については1試合目、最後の試合終了のみとします
- ・ 場外反則は取らない その他の反則は通常通りとします
(正規コートではない為、早めに止めをかけてください)
- ・ 小学生は帯同審判の1審制(偶数コート赤、奇数コート白が行います)
中学生は双方から1名ずつの生徒審判が2審制で行います
- ・ 安全の為、錬成会前、休憩中等に剣道具の緩み、竹刀点検等を行ってください

- ・ 昼休憩 12:30~13:15 ※体育館入口付近でキッチンカーが出店します
- ・ 昼イベント13:15~13:45 是非ご利用ください(3~5台予定)

小学生から部門順にジャンケン大会を実施

勝ち残った選手(小学生4名、中学女子2名、中学男子2名)に竹刀を贈呈

午後 14:00~16:00

トーナメントについて

- ・ 12:30を目安に錬成会を止めます
その時点でいる場所の番号で各パート、トーナメント番号が決まります
- ・ 小学生A~Dの4パート、中学女子E、Fの2パート、中学男子G、Hの2パートに分かれ
5人制フリーオーダー(入れ替え自由)のトーナメントを行います
中学女子の各パートは1コートで行う、それ以外の各パートは2コートで行う
(コート図面参照)
- ・ 審判員は 第1試合は第2試合のチームで行う。第2試合目以降は、負けチームが担当する
中学生は各パート決勝のみ大人が主審に入り3審制にします
- ・ 試合は1分30秒通しの1本勝負にて行います(審判のチームが時計も兼任)
- ・ 勝者数、取得本数同等の場合は任意の代表戦を1分間行う
代表戦でも勝敗がつかない場合は代表戦を行った選手同士のジャンケンで決める
- ・ 各パートの優勝チームは表彰をします