

まにわ合戦 ルールブック



真庭スポーツ推進委員会

まにわ合戦 ルールブック

平成 28 年 11 月 改定

【コートサイズ】縦:36m~40m × 横:9m~10m

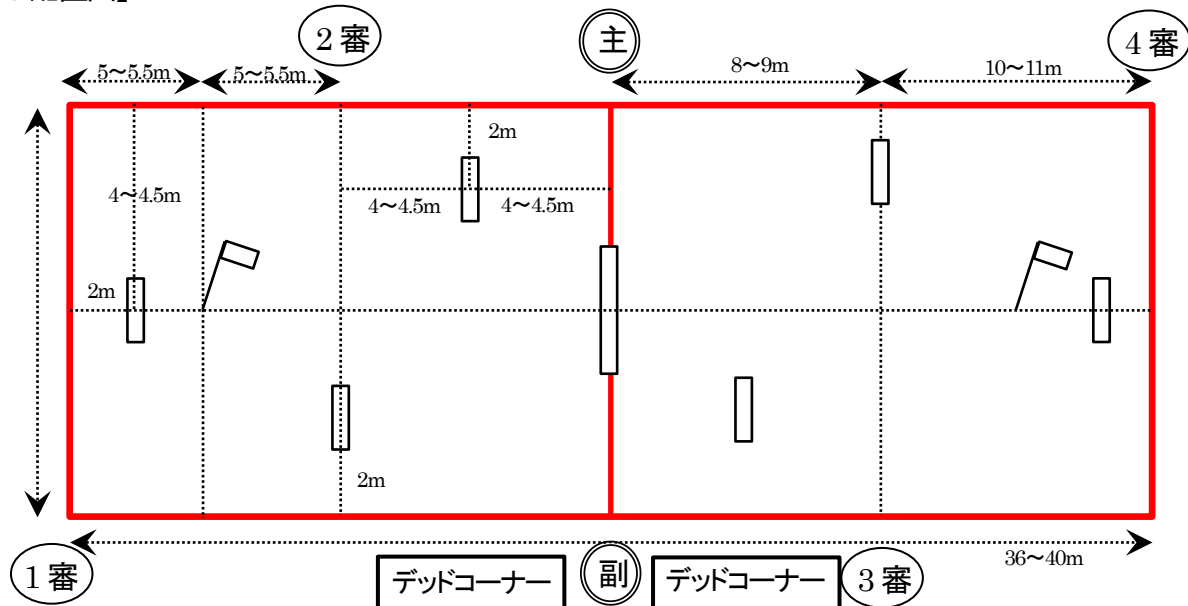
※会場のサイズに合わせて変更可能。

※玉に当たった人の待機場所としてデッドコーナーを設けます。

※タイムキーパーは主審が確認しやすい位置に控える。デジタルタイマーを使用する場合は主審のいる反対側のサイドライン外に設置する。

※フラッグの高さは 1.5m 程度とする。

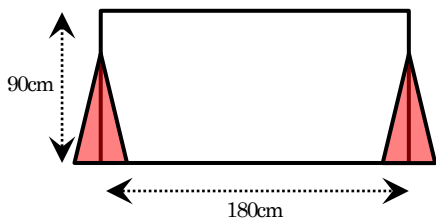
【コート配置図】



【シェルターサイズ】

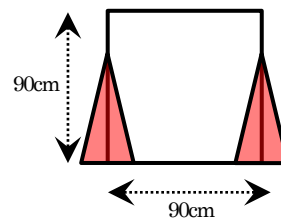
・センターシェルターのサイズ

デコパネ W180cm × H90cm



・シェルターのサイズ(センターシェルター以外)

デコパネ W90cm × H90cm



【チーム構成】

監督1名(選手兼務可能)、登録できる選手は7~10名とし、競技は1チーム7名で行う。

監督



1名

選手登録…7名~10名



競技は1チーム7名

補足:監督はチーム側コート外エリアに限り、自由に移動し選手への指示を出すことができる。

【服装等】

- ・選手は1番~10番までのビブスを着用。 ※対戦チームにより色分けをします。
- ・子供(小学生以下)は必ずゴーグルを着用すること。
- ・中学生以上のゴーグル着用は任意とします。

【試合開始】

- ①まず、センターラインを挟んで両チームが整列し、礼をする。
- ②その後、両チーム各エンドラインまで下がり、全員左右の手に玉を各1個ずつ持ち、両手を挙げたらスタンバイOKとする。
- ③「レディ」(で手を挙げ)、「ゴー」(で手を突き出すと同時にホイッスルを鳴らす。)で試合開始。

【試合終了】

ホイッスル(主審の「ゲーム」コールでセット終了。)

【試合時間】

1セット3分(3分で1分休憩を取る。)

※3セットを行い2セット先取したチームが勝利(3分+1分+3分+1分+3分=15)

【レフリータイム】

フラッグが倒れる(アウト直後にフラッグを取る)など試合進行に支障をきたす場合、禁止行為が行われ試合が中断した場合、また、主審が必要と認める場合はレフリータイムを取り、試合進行を止め、試合時間計測も停止する。試合再開は、持っている球をその場に置き、球を持たずエンドラインまで戻り再スタートとする。コート上にある球はそのままの状態とする。

【コートチェンジ】

セットごとにコートチェンジし、3セット目はトスでコートを決める。(選手により球の回収)

※コートチェンジはキャプテンが旗を持ちエンドラインにチームが並んだのを確認してからコートの外側を反時計回りに移動する。

【球数】

1セット赤50球 白50球(コート外に出た球は使用できない。)

【審判】

左右サイドラインに3人ずつ×2=1コート6人とする。

※立ち位置は、エンドライン・センターライン・フラッグのある位置の3箇所。

※タイムキーパーは主審の確認しやすい位置に設ける。

【勝敗】

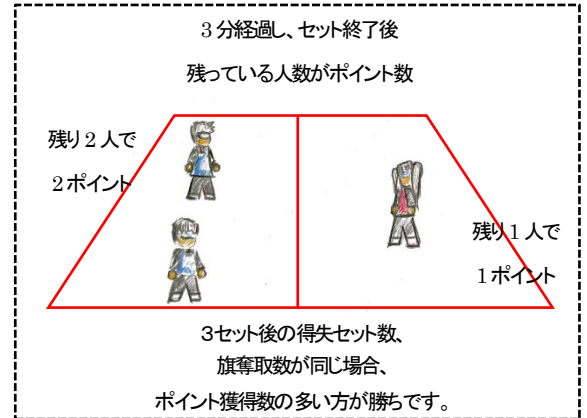
①相手陣地にある旗を抜く。

②球をぶつけ合い、相手を全滅させるか生き残った人のポイントが多いチーム。

※ポイントは1人1ポイント計算。

(勝敗の決め方)

- ① 得失セット数の多いほうが勝ち。
- ② 得失セット数同率の場合、旗奪取数が多いほうが勝ち。
- ③ それでも同率の場合、ポイント数の多いほうが勝ち。
- ④ ポイント数も一緒ならばピクトリースロー(VT)戦で勝敗を決める。(ただし、両者が直接対戦していれば、その対戦における勝者が勝ちとする。)



補足

※休憩(1分)の計測方法は次のとおりとします。

セットが終了し球を拾って全て箱に入れ、キャプテンが旗を持ち各チームエンドラインに整列した時点で主審がタイムキーパーに合図をして1分間計測を行う。そこでコートチェンジを行う。タイムキーパーは休憩終了 10 秒前に「10秒前」とコールする。コールが掛かったら選手は次のセットのスタンバイをする。

※試合開始後は球を手に何個持ってもよいこととします。(ただし、服やポケットの中に詰め込んだり、ボールの入ったケースを持ち歩くのは反則行為となります。)

※事故等により審判が試合続行不可能と認めた選手は速やかに交代してください。ただし、アウトになった選手とは交代できない。交代する選手がいない場合は欠員のまま試合を続ける。一旦退場した選手の復帰は次のセットからとする。

(スコアカード記入例)

記号について：○ … 勝 △ … 引分 F … フラッグ奪取

① 1セット目 Aの勝利
2セット目 Aの勝利(旗奪取)
3セット目 なし
※2セット勝利により、3セット目は行わない。

	Aチーム	Bチーム
1セット	(7)	5
2セット	(3) F	2
3セット	—	—
取得セット	2	0
合計ポイント	10	7

③ 1セット目 Aの勝利
2セット目 引分
3セット目 Bの勝利
※1(1)1となり勝利セット数は同率となるが、第1セットで旗奪取しているため、Aチームの勝利となる。

	Aチーム	Bチーム
1セット	(7) F	5
2セット	3	△ 3
3セット	5	(7)
取得セット	1	△ 1
合計ポイント	15	15

② 1セット目 Aの勝利
2セット目 引分
3セット目 Bの勝利
※1(1)1となり勝利セット数は同率となるが、ポイント数14対13となり、Aチームの勝利となる。

	Aチーム	Bチーム
1セット	(7)	5
2セット	3	△ 3
3セット	4	(5)
取得セット	1	△ 1
合計ポイント	14	13

① 1セット目 引分
2セット目 引分
3セット目 引分
※0(3)0となり、ポイントも同数のため、ピクトリースローを行い勝敗を決定する。

	Aチーム	Bチーム
1セット	5	△ 5
2セット	3	△ 3
3セット	7	△ 7
取得セット	0	△ 0
合計ポイント	15	15

【アウトの判定】

球に当たるか、反則行為をするとアウトになります。アウトになるとそのセットが終了するまでは試合に参加することは出来ません。

《アウトになったら…》

- ・アウトになった選手は手をあげて速やかにコートから退場すること。
- ・アウトになった選手は自陣コート後方のデッドコーナにて、そのセットが終わるまで待機しなければならない。

《アウトコール》

- ・アウトの時の審判のコールは「(ビブスカラー)の〇番アウト！」と言う。
※反対側のサイドラインの審判でも玉が当たるのを見たらアウトの判定ができますこととします。

① 球に当たると「アウト!!」

OUT!!



- ◆相手チームや味方チームが投げた球に当たるとアウトです。
- ◆相手チームや味方チームが投げた球をキャッチしてもアウトです。
- ◆自分が投げた球を自分でキャッチしてもアウトです。

※ワンバウンドやほかの人に当たった球に当たっても(球をキャッチしても)アウトになりません。
※転がしたパスはセーフです。

② 反則行為をすると「アウト!!」

反則行為とは…

- ◆ラインを越えること。
 - ・足が完全にラインを越えたらアウトとなります。
- ◆服やポケットの中に球を隠し持つこと。
 - ・審判に指摘された時点でアウトとなります。
- ◆進路を妨害する
 - ・故意にフラッグの前に立ち相手進路を妨害する、相手選手にぶつかる、フラッグを倒すなど、正当な行為ではないと審判が判断した場合はアウトとなります。



マナーを守りましょう…

※アウトになった後の選手が故意に球を投げて、プレイしている選手が怪我をするという事故も起きていますので、アウトになった選手は潔く速やかに手をあげて退場しましょう。
※アウトコールを行うのは審判です。審判の判断には素直に従いましょう。

【禁止行為】

次のような場合は退場・警告・失格等になりますので気をつけましょう

① 該当者が退場&チームに警告

- 危険な行為…暴力、シェルター飛び越え等の危険な行為
- 競技を妨害する行為…審判の指示に従わず、進行を妨げる行為
例：アウトコールを受けた選手が、聞こえていてもなかなかコート外に出なかったり、故意に球を投げるなどの行為をする。
※生き残っている選手の邪魔をしないようにしましょう。
- 人格を無視する行為…審判の制止を無視して抗議を続けたり、暴言や心証を害する行為

② チームに警告

- チームとして正当な理由が無く競技の開始を拒み、遅延させる行為
- シェルターを故意に移動する行為
例：シェルターを前に押し進めなど
- 開始時及び再開時のフライング行為
例：開始合図前に…
 - ・バックラインから足が離れる。
 - ・球を投げると、フライングになります。
※開始合図をしっかりと確認しましょう。

(注意!) 2回警告で没収試合です

チームがゲーム中に2回警告を受けると、そのチームは失格となり、ゲームは没収試合となりますので気をつけましょう。

ただし、③の場合は即時失格・没収試合となります。

③ チームが失格

次の場合、即時失格・没収試合となります。

- 正当な理由無く、チームとして競技を放棄する行為
- 競技者の不正出場
 - ・チームに登録していない選手が出場する
 - ・複数チームで選手の掛け持ちをする など

【ビクトリースロー(VT)】

《ルール》

標的(ぬいぐるみ等)は台の上に1個置き、標的から4m~6mの位置に衝立(シェルターもしくはフェンスで代用)を置き、衝立の後方から7人一斉に玉を投げ、標的を早く台から落としたチームが勝ちとなる。同タイムの場合、再度行う。

※ 持ち球は50個とし、球が無くなったら拾いに行ってもよいこととします。

