

WAZA-ONE GP <公式ルール>

～ 遊びのオリンピック ～

ビー玉編

1. 競技内容

- 競技者が規定の三角枠内に持ち玉を同数出し合い、手玉を用いて枠内の玉を奪い合い獲得数の多い者を勝ちとする。また、獲得数の差分となる個数のビー玉を勝者は敗者より貰い受ける。

2. 運用方法

- ① 試合方法 : 手玉を1個ずつ交互に5回弾くか、枠内の玉がなくなった時点で1回の競技が終了する。それを2回実施する。
- ② 勝敗決定 : 2回競技を実施した際の総獲得数にて勝敗を決定する。規定回を終えて同点だった場合、サドンデス方式にて勝敗を決定する。
- ③ トーナメント : 8名でのトーナメントとし、最終勝ちあがり者を優勝とする。3位決定戦により順位を1～3位まで決める。

3. 総合ルール

① 競技規格

- 使用球 : 17mm (会場にて販売されているもの)
- フロア材 : カーペット (市販品)
- 三角枠 : 一辺50cm (正三角形)
- シュートライン : 三角枠の頂点 (手前側) から100～200cmに配置
シュートラインCを基準 (200cm) とし、前方向に50cmと100cmのハンデ用ラインA、Bを設定

② 競技ルール

- 三角枠内に入れておく持ち玉は各自10個、手玉は5個とする (1人15個のビー玉にて競技)。
 - 手玉はシュートラインCより、指で弾き出す。 **(転がしも含みます)**
 - 弾き方については、弾くまたは押し出すという表現を損なわれなければ、自由とする。(両手の使用可)
 - 小学校1・2年生の競技者にはハンディキャップとして、シュートラインAから競技することを認める。
 - 小学校3・4年生の競技者にはハンディキャップとして、シュートラインBから競技することを認める。
 - 手玉を三角枠内の玉にぶつけることにより、枠内の玉を枠外へ弾き出すことができれば獲得となる。
 - 競技者は審判の合図により、交互にシュートエリアへ入り手玉を弾く。(シュートエリアへは手玉を弾く人以外は入れない)
 - 使用された (弾かれた) あとの手玉の処遇については以下の通りとする。
 - ・ 枠内に留まった場合は無条件で、他の枠内の玉と同様に扱う玉となる。
 - ・ 枠外に出た場合、同時に枠内から弾き出した玉があれば、それらの玉と一緒に獲得できる。
 - ・ 枠外に出た場合、同時に枠内から弾き出した玉がなければ、その玉は外部へプールされ次回獲得玉があったプレーヤーへ払い出される (※図解③ : 競技事例参照)。
 - 競技順の決定は、次の通りとする。
 - ・ シュートラインから競技者が一斉に玉を弾き、三角枠のエンドラインに玉をより近づけることができた競技者を、初回競技の先攻とする。2回目の競技については、1回目の競技での獲得数が少なかった競技者を先攻とする。
 - 以下の行為がなされた場合は、その直前の状況からのやり直しとする。
 - ・ 手玉を弾き出す場所がシュートラインを越える。
 - ・ 競技者が手玉を使用する順番を間違える。
 - ・ 審判が合図をする前に手玉を弾く。
- ※やり直しをする際、手玉に当り枠外に弾かれた玉がある場合は審判が枠内に戻す。配置については制限をしないものとする。

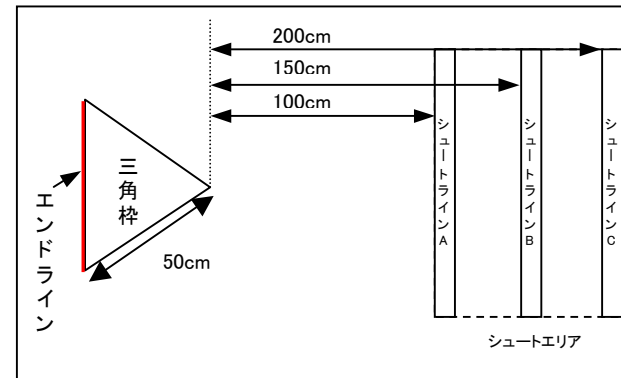
③ 禁止事項

- 審判・測定者など、主催者側へのクレームは一切禁止とする。

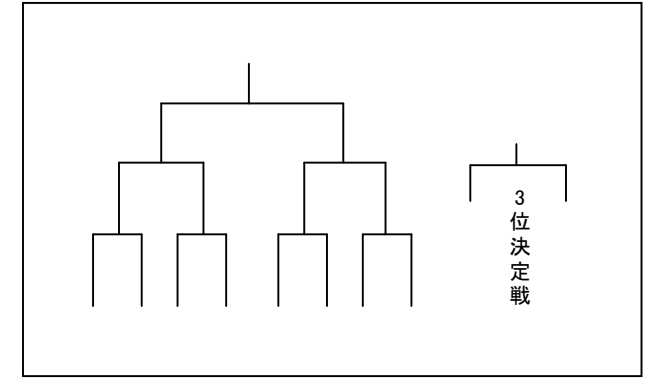
4. 附則

- このルールは、2010年3月28日より施行する。
- スポーツマンシップを遵守し仲良く楽しく競技する。

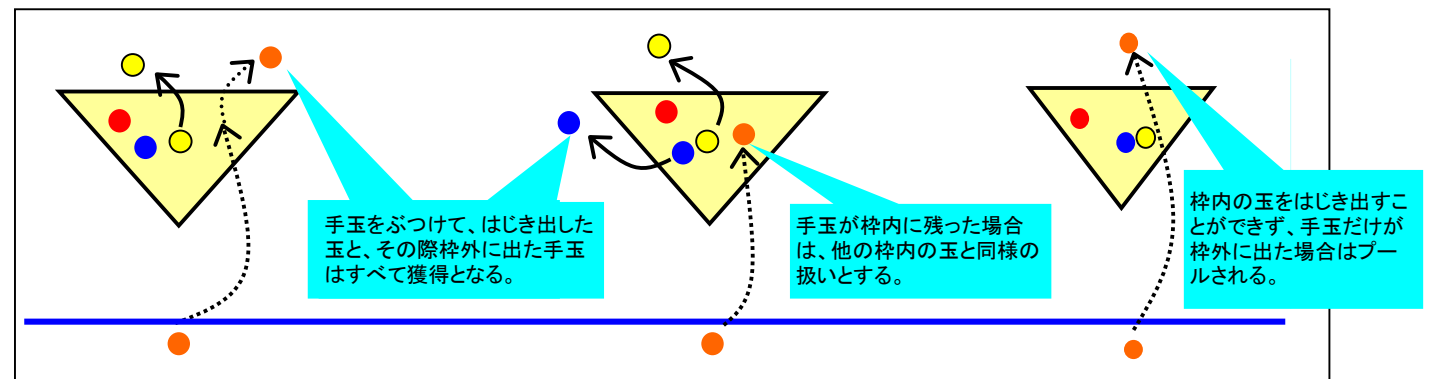
(図解)



① フィールド図示



② トーナメント表



③ 競技事例



④ 弾き方例 (1)



⑤ 弾き方例 (2)



⑥ 弾き方例 (3)



⑦ 弾き方例 (4)