

WAZA - ONE GP <公式ルール> ～ 遊びのオリンピック ～

ビー玉編(予選)

1. 競技内容

競技者が順番に1回だけ玉を弾き、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、そのコートにおけるニアピン者としてトーナメントへの出場資格を与える。競技者は順番を待てば、何度でも競技にトライすることができる。

2. 総合ルール

競技規格

使用球 : 17mm (会場にて販売されているもの) 三角枠 : 一辺50cm (正三角形)

フロア材 : カーペット (市販品)

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
上記コートが不足の場合、検定用のコートなどを使用できるものとする。その場合ハンデ用ラインは関係ないものとしてよい。

競技ルール

1人1個のビー玉を1回弾いて競技。

手玉はシュートラインCより、指で弾き出す。**(転がしは禁止とする)**

弾き方については、弾く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。

競技者は審判の合図により、順番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)
本戦(トーナメント)出場者の決定は、次の通りとする。

・各コートにおいて、シュートラインからトーナメント出場希望者が順に玉を弾く。一定時間(通常5分間)経過後の時点で、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、そのコートにおける初回ニアピン者としてトーナメントへの出場資格を与える。12名のトーナメント出場者が決定するまで、上記の要領でニアピン大会を続ける。

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。
- ・審判が合図をする前に手玉を弾く。

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。

3. 附則

このルールは、2013年3月17日より施行する。

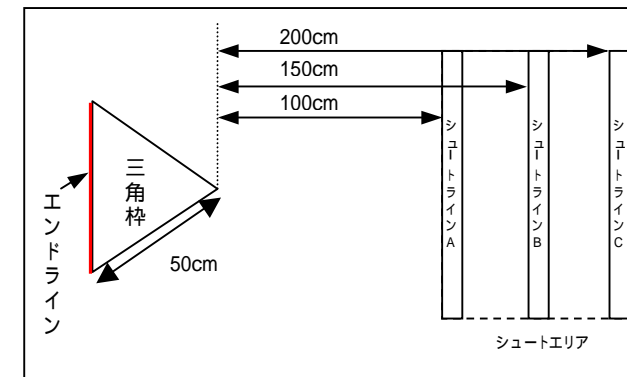
スポーツマンシップを遵守し仲良く楽しく競技する。

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。

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)



フィールド図示



弾き方例(1)



弾き方例(2)



弾き方例(3)

WAZA - ONE GP <公式ルール>

～ 遊びのオリンピック ～

ビー玉編 (本戦)

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、定められた個数（通常5個）のビー玉を勝者は敗者より貰い受ける。

2. 運用方法

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。

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。

トーナメント : 別に規定された予選（ニアピン大会）で選出された12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。トーナメントの決勝戦は3名で競い合い、順位を1～3位まで決める。

3. 総合ルール

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）
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

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。（**転がしは禁止とする**）

弾き方については、弾く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**：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。

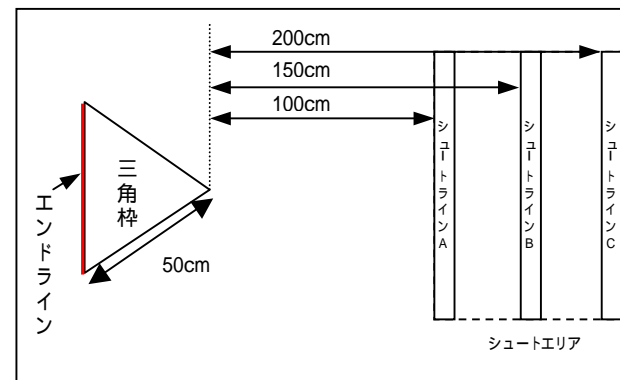
禁止事項

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。

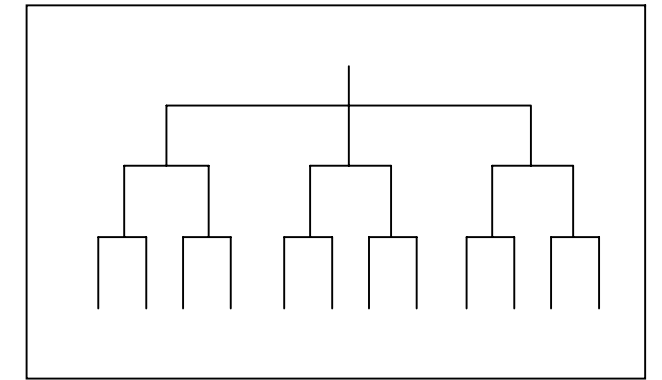
4. 附則

このルールは、2013年3月17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。

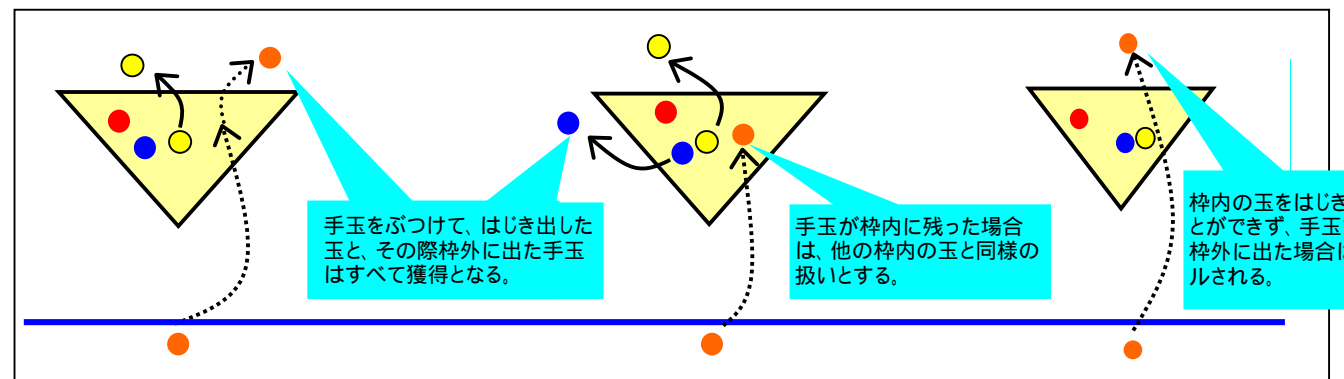
(図解)



フィールド図示



トーナメント表



競技事例



弾き方例(1)



弾き方例(2)



弾き方例(3)