

第18回五色百人一首群馬県大会ルール

※第17回からの変更点

- 2 1色を選んでエントリーすることにした。
各色の定員を合計20名にした。

【参加規定】

- 1 第18回五色百人一首群馬県大会の参加者（競技者）は、本大会の趣旨に賛同し、以下のルールを理解・承諾した上で、参加するものとする。尚、群馬県在住の「五色百人一首」の経験のある小学生の参加を優先する。（※五色百人一首は、競技かるたとは異なります。不明な点は、参加申込みの前にお問い合わせください。）
- 2-1 5色（青・桃・黄・緑・橙）の中から1色を選んでエントリーする。各色の定員は低学年・高学年の部合計20名先着順とし、定員に達した時点で、締切日前であってもエントリーを終了する。ただし、定員内であっても、部の参加者が5名未満の場合は、その部の大会は実施しないものとする。（例：緑色のエントリー数が18名で、高学年が14名、低学年が4名の時、緑色の低学年の部は大会を実施しないので、事務局から連絡する。）
- 2-2 エントリーが確定したら、事務局は参加確認葉書を確定した参加者に発送する。この参加確認葉書をもって、参加する色を決定し、申し込み手続きは完了する。
- 3 参加者（競技者）の安全確保のため保護者若しくは保護者に代わる引率者の同伴を義務づける。大会当日、保護者若しくは引率者の同伴のない参加者（競技者）は参加できない。

【試合方法】

- 4 1対1で対戦をする。
- 5 同じ部・色の参加者を原則として3～4人で組ませ、予選は総当たり戦、決勝は勝ち抜き戦を原則とする。ただし、参加者が少ない場合、予選なしで総当たり戦決勝とする場合がある。詳細は、大会当日、審判長が決定する。
- 6 総当たり戦の場合、ブロック名は大会当日、参加者に知らせる。
- 7 審判若しくは招集係はブロック名を呼び、参加者を移動させる。
審判若しくは招集係がブロック名で呼んでも、競技者が来ない場合、呼名して招集する。3回呼名しても返事がない場合、不戦敗とする。
- 8 1試合は5分で終了できるように進行する。（札を分けて、並べて、試合をして記録するまで。）

【試合進行】

- 9 読み手が「挨拶しましょう。」と言ったら、「よろしくお願ひします。」と挨拶をして握手をする。この挨拶・握手ができない競技者には審判が警告を与える。
- 10 挨拶後、競技者は互いにジャンケンをし、負けた方が20枚の札をシャッフルし10枚ずつ2つの山に分け、勝った方が好きな山をとる。
- 11 両者は自分の札10枚を、横5枚、2段に平均に速やかに置く。隙間の開け方については、必要に応じて審判が指示する。
- 12 札を並べ始めてから、並べ終わり、読み手が制止するまでは、記憶時間とし、自分・相手の札の裏を見ても良い。ただし、札の場所の移動はできない。また、対戦相手が裏を見ることを妨げてはならない。尚、記憶時間の終了は、読み手が宣言する。試合中は札の裏を見てはいけない。
- 13 試合は、正座に準ずる座った状態で行う。あぐらは認めない。また、立ち上がって試合することも認めない。会場の都合上、椅子に座って行う場合は、会議用テーブルを間に挟んで向かい合って行う。
- 14 読み手は「始めます。」と言って協会指定の共通空札（序歌）を1枚読んでから競技を始める。競技中、一時中断した場合も同様である。共通空札が予鈴であり、次に読む札から取り始める。
◆共通空札（序歌）「東海の小島の磯の白砂に我泣き濡れて蟹と戯る」
- 15 読み手は上の句と下の句とを1回ずつ読む。（1枚ずつ読んでいく。）
- 16 札を取るときには「ハイ」と声を出して取る。
- 17 取った札は、「持ち札」として、自分の手元に裏にして重ねて置いておく。（左右は問わない。）
- 18 札を取るときは、「ハイ」と言って札を押さえる。札を飛ばすと拾うのに時間がかかり、進行のさまたげになるので、札は押さえるものとする。札に先に触れた者の勝ちである。両者が「ハイ」と言って手が同時に札に触れたときは審判が判断する。原則として、手が上下に重なったときは、下に手がある者の「持ち札」であるが、上下及び先後の判断が付かないときは、ジャンケンで速やかに静かに決するものとする。ジャンケンの場合は、ジャンケンに勝った方の「持ち札」とする。
- 19 札が乱れた場合、ジャンケンに時間がかかる場合、判定がすぐにできない場合に、審判は手を挙げて、試合の進行の停止を読み手に指示できる。尚、このとき、読み手

が気づかずに読みが進んだ場合は、試合を続行する。この場合の札の扱いは試合後、審判長と協議する。

- 2 0 次の札を読み始めたら、その前の札を取ることは出来なくなる。
- 2 1 相手陣にある札をとっても、「送り札(自分の側から1枚取ったところに置くこと)」はしない。また、試合中、札の位置を変えてはいけない。

【反則・お手つき】

- 2 2 次の各号の一にあてはまる場合、「反則・お手つき」とし、1回毎に持ち札を相手に1枚渡す。持ち札がない場合は、1回休みとする。尚、行為の是非は担当審判が判断する。
 - ①「ハイ」と言わずに札を取った場合。
 - ②自分の陣でも、相手の陣でも読まれていない札に触れた場合。
 - ③畳の上で行う場合、札を読み始める時に、自分の手のひらを自分の体のどこか(普通は膝か腿)につけていない場合。
 - ④身を乗り出したり、手をかざしながら札を探したりなど、相手の視界を妨げる行為をした場合。(手が体から離れたら速やかに札を取らなければいけない。)
 - ⑤不必要な発言をした場合。
 - ⑥試合中に札の位置を変えた場合。
 - ⑦フェイント的な行為、若しくは相手を威圧する行為をした場合。
- 2 3 次の各号の一にあてはまる場合、「注意」または「警告」とし、競技者は大会において警告を2回受けた場合、その時点で退場処分とする。(原則、最初の1回目が「注意」、2回目以降が「警告」である。)
 - ①挨拶・握手・返事ができない場合。
 - ②「反則・お手つき」を繰り返す場合。
 - ③同時に何枚も触ったり、読みを聞かずに触ったり等その他大会の場を乱すと審判が認めた場合。
- 2 3-2 退場処分の時点で、対戦相手の勝ちが決まる。札の枚数は対戦相手が17枚、警告を受けた者は0枚とする。なお、この退場は、当該試合の退場であり、次の試合がある場合は、出場できる。また、その際に警告回数は引き継がれない。

【勝敗】

- 2 4 17枚を読み終わった時点で、持ち札の多い方が勝ちである。持ち札が同数の場合は、予選においては、引き分けとする。決勝においては、18枚目を読み上げる。この札を取った方が勝ち。または、この札の読みの時にお手つきをした子の負けとする。
- 2 5 予選においては、勝ち点制で順位をつける。勝ち点の配点は、勝ち=3点、引き分け=1点、負け=0点とする。各ブロック内で勝ち点の多い者が決勝トーナメントに進むことができる。勝ち点が同点の場合は、持ち札の総合計枚数が多い方を上位とする。それも同数の場合は、直接対決の結果とする。それも引き分けの場合は、ジャンケンとする。
- 2 6 決勝進出者は原則として各ブロックの1位とする。ただし、決勝進出者が8名以内の範囲で2位までを決勝進出とする場合もある。決勝進出者数は大会当日発表する。
- 2 7 勝敗は審判が記録する。予選が終了した時点で、審判は決勝進出者が誰かを競技者に伝える。
- 2 8 全ての試合で勝負がつき、記録が済んだら、審判が終了を宣言し、競技者は「ありがとうございました。」と挨拶をして試合を終了する。札に始まり札に終わる。

【附則】

- 2 9 競技者は予め爪を切るなど、自ら危険防止に留意し、また会場でも大会役員の注意を聞くこと。
- 3 0 相手に不満があっても、直接言い争いをしないで、審判を通じて堂々と意見を述べること。
- 3 1 競技者及びその関係者、見学者が大会の安全な運営に支障をきたす、またはその恐れがあると審判が認めた場合、競技者及びその関係者を試合会場から退場処分とする。
- 3 2 本ルールに規定されていない事態が生じた場合は、その場における審判、審判長、代表が協議の上、最終判定する。最終判定に対する異議は一切認めない。
- 3 3 本ルールは「T O S S 五色百人一首協会群馬県支部」が定めたローカルルールである。東京教育技術研究所発行の「五色百人一首指導の手引き」と違うところがある場合、本ルールを優先する。
- 3 4 保護者・引率者は大会チラシ・募集要項等の内容を十分確認し、参加者に必要事項を事前指導すること。また、最新の情報はWebページに掲載するので、大会前には必ず確認すること。
- 3 5 協力審判員にかかわる規定については第9回大会をもってこれを廃止とする。
- 3 6 本ルールは平成30年8月6日より公開・施行する。 以上