



ちゅうおうく ゆきがっせん たいかい
中央区インドア雪合戦大会
ルールブック

中央区スポーツ推進委員会
札幌市中央区地域振興課地域活動担当係

2022年9月 初版



はじめに

体育館のコートで、木でできた壁（シャトー、シェルター）に隠れながら、お手玉のような球を雪玉に見立てて相手選手に当てたり、相手チームのフラッグを取ったり、自分のチームのフラッグを守ったりしながら、勝敗を競うスポーツです。

チームで行うスポーツの楽しさ、チームワークの大切さを味わいましょう！

道具と装備

必ず着けてください



ヘルメット

大会当日に貸出



ゼッケン



ひざあて

各自で準備

できるだけ着けてください



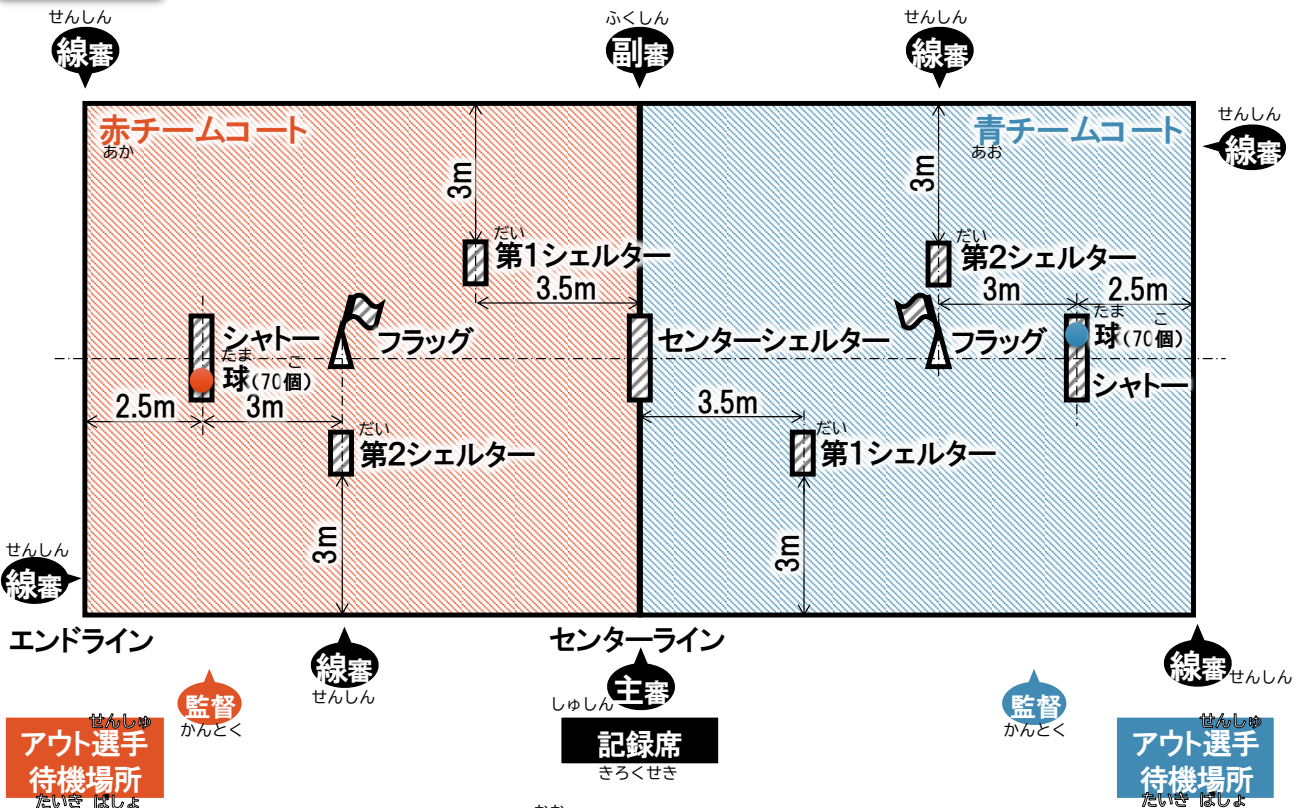
ひじあて

各自で準備

※着けない場合も、長そでの服を着るなど、ひじを出させないようにしてください。

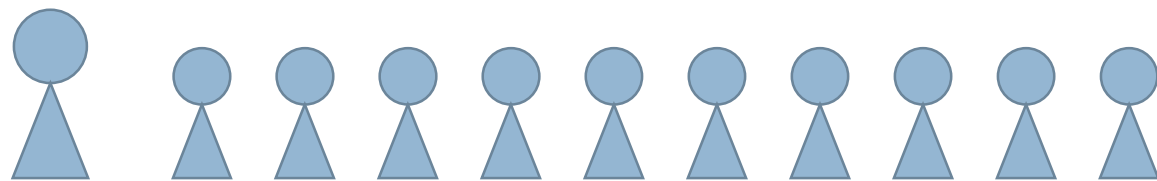
コート

※第1、第3セットの場合（第2セットはコートを入れ替える）



コートの大きさはテニスコート(ダブルス)サイズ(23.77m×10.97m)

チーム構成

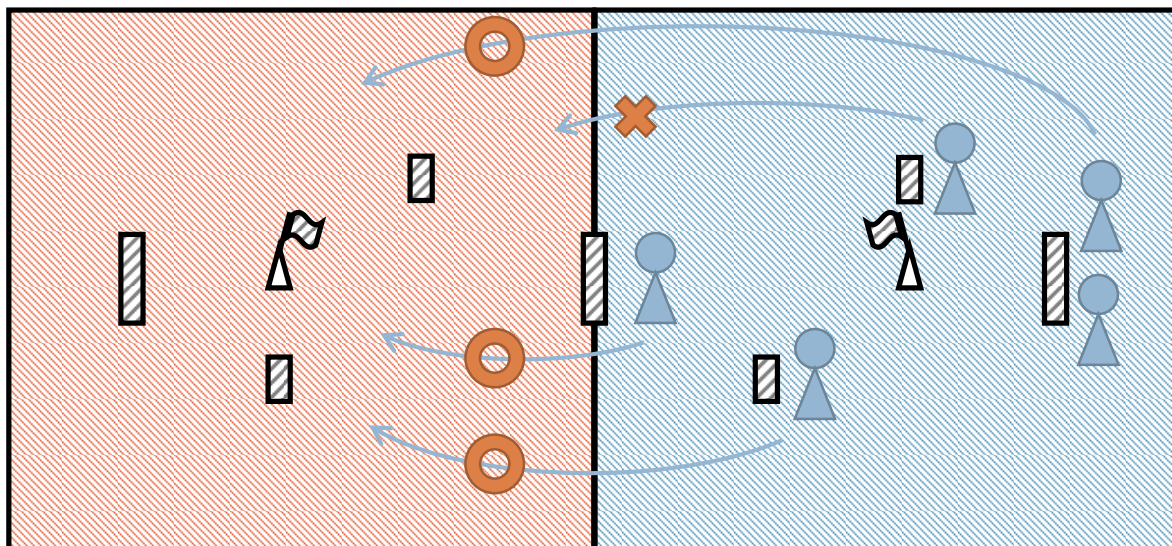


監督
1人
(大人)

選手：登録は5人～10人まで
※ 試合開始の時点で選手が5人そろわなければ、
チームとして認められない

試合の流れ

- 1セットは主審による開始の合図から終了の合図までの1分30秒以内とする（ただし試合中断から再開までの時間は試合時間に数えない）
- 1試合は3セットとする
- 試合の勝ちチームは、勝ったセット数が多いチームとする
セット数が同じ場合は、ポイント数が多いチームを勝ちとする
- 選手の交代は、セットとセットの間のみ（ただし、選手がケガ等で退場した時のみセット中に交代できる）
- 交代でコートから出た選手でも、次の交代では再び戻ることができる
- 監督はチームを代表し、コートの外の決まった場所から選手に指示を出すことができる
 - コートに入れるのは5人まで
 - センターラインを越えて相手コートに入れるのは3人まで



かく なが 各セットの流れ

はじめ

- 選手は予め決められたヘルメットの色（赤・青）と同色の球が置かれて
いるコートに入る（第2セット、第3セットはコートチェンジを行なう）
- 球がシャトーの上に70個全て置いてあることを確認する
- シャトーの後ろで整列して、主審の号令で挨拶をする
- 選手は手に球を持って、シャトーの後ろで待つ
- 主審の合図で試合を開始する

ちゅうだん

中断

- 次のときは、審判の合図により、試合を一旦止める
 - ・ 審判全員での判断をする場合
 - ・ シャトー、シェルター、フラッグの土台が、動いたり倒れたりした場合
 - ・ その他、必要が生じた場合
- 審判からストップの合図があったときは、選手は、球は手に持ったまま、
その場に止まる
- アウトになった選手が、フラッグを抜いた時には、試合に影響が出ない
よう、その選手は直ちにフラッグを元に戻さなければならない

さいかい

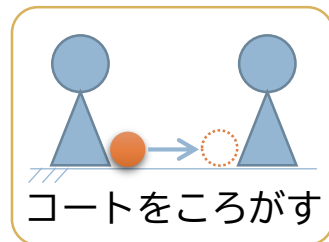
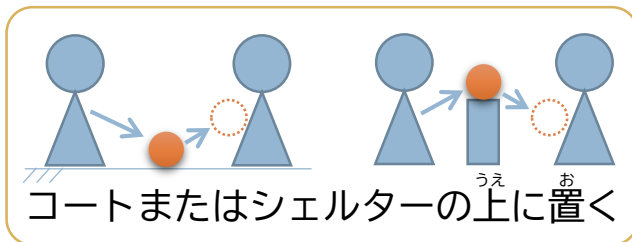
再開

- 両エンドラインの直前から、主審の合図により再開する
- 選手は、手に持っていた球で競技を再開する

おわり

- 次の場合、主審の合図により、1セットが終わる
 - ・ フラッグが抜かれた時
 - ・ どちらかのチームの選手全員がアウトになった時
 - ・ 試合時間が終了した時
 - ・ 4人以上の選手がセンターラインを越えて相手コートに入った

たま うけ わた かた 球の受け渡し方



しょうはい とくてん 勝敗と得点

セット

いつ	しょうはい 勝敗	とくてん 得点
あいて 相手チームのフラッグを抜いた	か 勝ち	+7ポイント
あいて せんしゆ ぜんいん 相手選手を全員アウトにした	か 勝ち	+5ポイント
にん いじょう せんしゆ 4人以上の選手がセンターラインを越えて あいて 相手コートに入った	ま 負け	あいて 相手チームに +5ポイント
しゅうりょうじ 終了時、 あいて 相手チームより のこ 残りの選手人数が多い	か 勝ち	りょう 両チームとも のこ 残り人数1人 あたり +1ポイント
しゅうりょうじ 終了時、 あいて 相手チームと のこ 残りの選手人数が同じ	ひ 引き分け	//

しあい 試合

いつ	しょうはい 勝敗
2セットを先に取った	か 勝ち
と 取ったセットは おな 同じだけど、 あいて 相手チームより おほ 多くポイントを取った	か 勝ち
と 取ったセットも おな ポイントも同じ	リーグ戦：引き分け トーナメント戦：ビクトリースロー

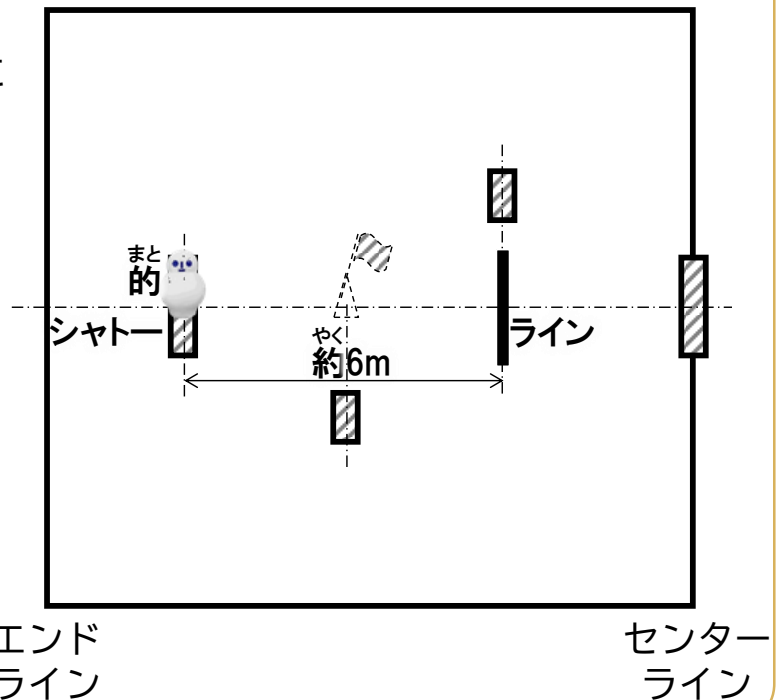
リーグ戦での順位決定

- 全ての試合終了後、次の①～⑧の順で順位を決める
- ① 勝率
 - ② 合計取得セット数
 - ③ 合計取得ポイント数
 - ④ 最後の試合での取得セット数
 - ⑤ 最後の試合での取得ポイント数
 - ⑥ 最後の前の試合での取得セット数
 - ⑦ 最後の前の試合での取得ポイント数
 - ⑧ 以降、前の試合の取得セット数と取得ポイント数

ビクトリースロー

- ① シャッターの上に置いた的へ、両チームの選手が交互に1人1球の球を投げ当てる
- ② 5人全員が終わった時に、より多くの的を落としたチームを勝ちとする
- ③ ②で勝敗が決まらない時は、延長して1人ずつ交互に投げ当てて、標的を落としたチームを勝ちとする（勝敗が決まるまで行う）

※ 的を落とした場合でも、ラインを超えたり、ラインに触れた時は、無効となる（投げ終わりの動作も含む）

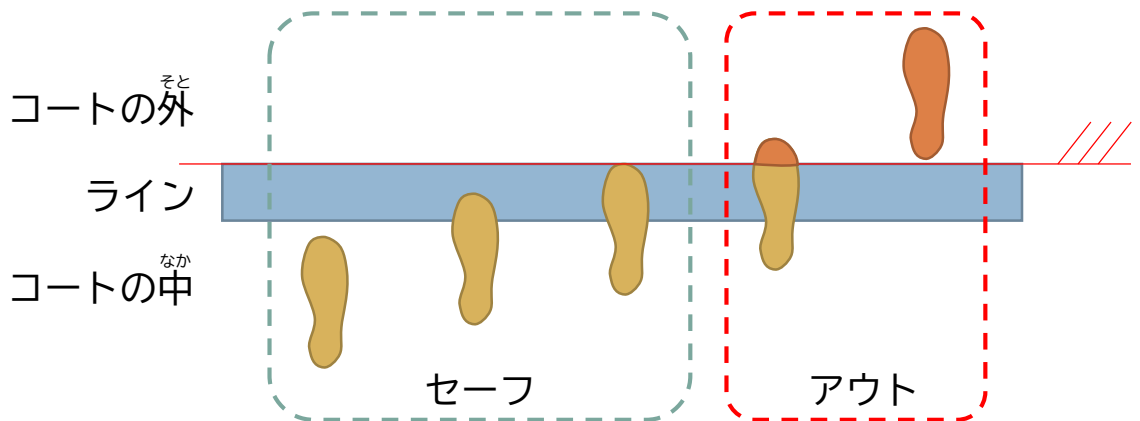


アウト

アウトになった選手は、直ちに近くのラインからコートの外に出て、セットが終わるまで待機する

アウトになるとき

- ① 手を離れた球が、ノーバウンドで直接、体（ヘルメットや服などの着衣を含む）に触れた場合
 - お手玉もアウト
 - 敵・味方どちらが投げた球でもノーバウンドでキャッチするとアウト
- ② 片足がサイドライン・エンドラインよりも外に出てしまった場合



- ③ 1人の選手が同時に複数の球を投げた場合
- ④ 相手の球を投げた場合（間違っても持ち上げても、投げずにそのまま置けばセーフ）
- ⑤ サイドライン・エンドラインの外にある球に触った・持ち上げた場合
- ⑥ 球をゼッケンやウェア等に抱えて持った場合・隠し持った場合
- ⑦ 相撃ち（両選手ともアウト）

アウトにならないとき

- ① 他の選手、コート、シェルターに当たった後の球に当たった場合
- ② 1人の選手が同時に複数の玉を投げて、その球に当たった場合

はんそく 反則

かんとく・せんしゅ つぎ おこな とき はんそく
監督・選手・チームが次のことを行った時は、反則とする

かんとく せんしゅ たいじょう けいこく 監督または選手の退場と、チームへの警告

- きけん
危険なこと
- きょうぎ ぼうがい
競技の妨害
- しんぱん こうぎ
審判への抗議
- あいて しんぱん ひはんてき げんどう
相手チームや審判へ批判的な言動

けいこく チームへの警告

- きゅう よりも おお たま も こ
70球よりも多い球の持ち込み
- チームが せいとう りゆう なく しあい かいし きよひ おく
チームが正当な理由なく試合の開始を拒否・遅らせる
- かんきゃく あいて しんぱん ひはんてき げんどう
観客による相手チームや審判へ批判的な言動

しっかく ふせんぱい しゅつじょうしかくしっこう チームの失格（不戦敗、出場資格失効）

- せんしゅ ふせいしゅつじょう
選手の不正出場
- しあい かいめ けいこく あた とき
1試合で2回目の警告が与えられた時

た その他

- しんぱん はんてい たい いぎ もう た
審判の判定に対して、異議の申し立てをすることができない
- きょうぎ きそく さだ じこう しんぱん けつてい したが
競技規則に定めのない事項については、審判の決定に従うものとする