

お宝発見！YUZA MATCH ～あなたも YUZA ユーザー

スポーツたから獲り合戦 競技概要

【基本ルール】

- 時間内に多く点を取ったほうが勝ち。
- センターラインを越えて相手陣地に入った場合、相手にタッチされたら一旦コート外に出てから自陣へ戻る。時間内元に戻り何度も復活できる。
- 宝の周りがある宝サークル内には、守り選手は入ることができない。
- タッチは『両手同時タッチ』とする。
- セーフティゾーンに入っていれば相手からタッチされない。
- タッチを出来るのは自陣の守りの時だけでセンターラインを越えると攻め側はタッチできない。

1. 競技のコート

- ・コート大きさは縦 27m・横 17m
- ・コートの中央の境界線を「センターライン」といい、自陣地・相手陣地の攻撃権の境界線とする。
- ・各陣の隅にある枠が「セーフティゾーン」(1×3m)といい、安全地帯と同時に各陣地のスタートエリアとなる。
- ・宝を囲む円を「宝サークル」(直径 3m)という。
- ・交代選手の控え場所は、各陣地の「テクニカルエリア」内とする。

2. 審判

- ・主審は 1 名とし、試合全体をコントロールする。
プレーヤーがスポーツマンシップに反し侮辱する行為を行った場合、退場させることができる。
宝をとった後に、センターに両チームを招集しクイズを出題する。
- ・副審は 2 名とし、タッチや得点をジャッジする。
*判定の補助のため 2 名の補助審判をつけることもできる。
- ・スコアラーは、試合結果を集計本部に報告する。
- ・タイムキーパーは、時間を主審に通知し主審の試合コントロールを補助する。

※審判基準については、スポーツ鬼ごっこ 3 級審判資格者を有する

公益社団法人北上青年会議所様から指導・協力をいただく。

3. チーム・交代・ユニホーム

- ・チーム構成は7～10名とする。
- ・選手交代の際は「テクニカルエリア」内で、分かるようハイタッチし、セーフティゾーンからプレイする。
- ・エントリーした選手は1試合中必ず一回は出場すること。
- ・同じチームの選手は同じ色の服装（ビブス等）着用する。
靴服装は、運動にむいたものを使用する。

4. ゲームの進め方

- ・競技時間は5分ハーフ（5分×2）、ハーフタイム3分+クイズ時間とする。
- ・競技人数は各チーム5名とする。
- ・チームの代表者同士がじゃんけんをし、勝ったチームが自陣のエンドを決める。
後半はエンドを入れ替わる。スタート時は選手全員が自陣のセーフティエリアに両足が入った状態でスタートする。
- ・相手チームの宝をタッチされずに取り、審判が認めた時点で1得点となる。
ほぼ同時に宝を取った場合は各チーム1得点とする。
- ・宝を1回取ったけどすぐ落としてしまった（完全に取りきれなかった）場合、得点を無効にして仕切りなおしをする。
**・得点后、宝を取ったチームはクイズに答え、正解した場合、1得点追加とする。
不正解の場合は相手チームに移り、正解した場合、1得点追加とする。**

5. 同点と延長

- ・同点の場合は、延長戦を行う。先に得点したチームの勝利とする。
- ・主審のゲーム終了の合図によって終了、その後センターラインに整列し、礼をし、互いに握手を交わす。
- ・獲得した得点の多いチームが勝ちとなる。

*順位の決定は次のとおり。

勝ち得失点制・・・勝ち点と得失点差の半分の合計

勝ち点制・・・勝ち点の合計

得失点制・・・得失点差の合計

総得点制・・・得点の合計

6. プレイの規定

- ・「しっかり両手同時タッチ」

原則として、顔面以外の部位への手のひらによるしっかりとした両手同時のタッチのみ有効とする。片手タッチは無効とする。相手陣地でタッチされた選手は攻撃の権限を失

う。その後、速やかにコート外に出て自陣のセーフティゾーン内に帰るようにする。
試合時間内であれば、何度でも復活できる。

- ・自陣の宝サークル内は相手チームしか進入できない。タッチしながらもしくは、その直後に宝サークルに入った場合、ラインを飛び越えてのタッチはすべて無効になる。
- ・セーフティエリアは自陣ではスタート地帯、相手陣地では安全地帯となる。
- ・宝サークルに片足が入った時点でタッチできない。

7. 反則

- ・故意にぶつからない・ころばないことを前提にした、安全で楽しい競技目的に反する危険プレイ。
- ・ラインを無視して行ったプレイはすみやかにセーフティエリアに戻る。
- ・タッチの際、相手を掴んだり、相手にぶつかっていたり、必要以上に激しいタッチは認めない。
- ・無謀な暴走プレイは慎むこととする。

8. ゲームイメージ

