

スポーツ玉入れ AJTA

競技規則

とまこまいスポーツフェスティバル オリジナルルール

本規則は、全日本玉入れ協会の競技ルールを参考に、参加区分、競技時間、勝敗決定方法等を独自に定めた、とまこまいスポーツフェスティバルのオリジナルルールです。本規則と協会ルールが異なる場合は、本規則を優先します。

1. 競技概要

指定された AJTA ボールをすべてバスケットに入れ、最後にアンカーボールを入れるまでの時間を競うタイムトライアル競技です。

2. 参加区分・チーム編成

区分	参加予定	選手登録	出場選手	対象・条件
一般の部	18 チーム	8 名以内	4～6 名	①登録選手は全員、苫小牧市内に在住している方、または苫小牧市内に通勤・通学している方とします。②中学生以上で性別は問いません。③中学生・高校生のみで編成する場合は、18 歳以上の成人を代表者とする。
小学生の部	12 チーム	8 名以内	4～6 名	①登録選手は全員、苫小牧市内に在住している方とします。②性別は問わない。③18 歳以上の成人を代表者とする。

※登録選手のうち、各試合に出場する 4～6 名を試合前に確定します。

※登録選手の交代は試合間に限り認め、試合開始後の参加・交代・退場は認めません。

3. 競技用具・コート

- コートは、バスケットを中心とする直径 6m の円形サークルとします。
- 一般の部は一般用バスケット（高さ 4m12cm）、小学生の部はジュニア用バスケット（高さ 3m50cm）を使用します。
- 一般の部は AJTA ボール 99 個とアンカーボール 1 個、小学生の部は AJTA ボール 69 個とアンカーボール 1 個を使用します。
- 競技用具は主催者が用意し、各試合前に監察員が個数と状態を確認します。

4. 基本ルール

- 競技開始前、ボールはサークル内に配置し、選手は全員サークル外でバスケットに背を向けて待機します。
- 審判長の開始合図でサークル内に入り、投球を開始します。投げ方は自由ですが、棒などの道具や肩車などを利用してはなりません。
- AJTA ボールをすべて入れた後、最後にアンカーボールを投球します。アンカーボールがバスケット内に収まった時点で計時を終了します。
- 競技時間は 5 分です。5 分以内に完了しなかった場合は、5 分経過時点でバスケット内に入っている AJTA ボールの数で勝敗を決定します。
- 一度バスケットに入ったボールが外へ出た場合、そのボールは入球数に含めません。選手が拾って再投球できます。
- ボールが破損した場合は監察員が補充します。原則として競技は中断しません。

5. 反則・失格

- 競技開始時に申告した出場選手全員（4～6名）がそろわない場合
- 所定の AJTA ボールをすべて入れる前にアンカーボールを投球した場合
- 道具または肩車などを用いて投球した場合
- 選手が故意にバスケットへ触れた場合
- 選手以外の者が故意にボールへ触れた場合
- 同一試合で 2 回目のフライングをした場合（1 回目は再スタート）
- 審判の指示に従わず、競技の安全または進行を妨げた場合

6. 競技方式・順位決定

6-1. 予選

- 各チーム 2 回の試合を行い、5 分以内に完了した試合のうち、最も速いタイム（最高記録）をチームの予選記録とします。
- 予選各組において、タイムで順位がつかなかった場合は、合計入球数の多いチームを予選突破とします。
- 一般の部は 3 組に分け、各組の上位 2 チーム、計 6 チームが決勝へ進出します。
- 小学生の部は 2 組に分け、各組の上位 3 チーム、計 6 チームが決勝へ進出します。
- 決勝進出順位で同タイムまたは同入球数となった場合は、各チーム 3 名の代表者が 1 対 1 でじゃんけんを行い、勝者数の多いチームを上位とします。あいこは勝敗が決まるまで続けます。

6-2. 決勝

- 決勝は 6 チームで 1 回の試合を行います。5 分以内に完了したチームを完了タイムの速い順に並べ、その後に未完了チームを 5 分経過時点の入球数が多い順に並べて順位を決定します。
- 同タイムまたは同入球数の場合は、各チーム 3 名の代表者が 1 対 1 でじゃんけんを行い、勝者数の多いチームを上位とします。あいこは勝敗が決まるまで続けます。

7. 審判・計時

- 審判長 1 名を置き、各コートに監察員 1 名、タイムキーパー 1 名を配置します。
- 監察員は試合前に出場人数、服装、運動靴、用具数およびコートの安全を確認します。準備完了時は白旗、フライングまたは競技停止時は赤旗で合図します。
- タイムキーパーは、開始合図からアンカーボールがバスケット内に収まるまでをストップウォッチで計測します。
- セーフ・アウト、反則、競技中断および再試合の要否は、監察員の報告を受けて審判長が最終判断します。

8. 安全・服装

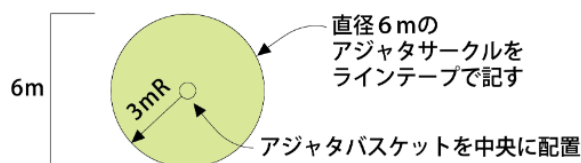
- 屋内用運動靴を必ず着用してください。脱げやすい履物、裸足、スパイク等では出場できません。
- 時計、アクセサリその他、接触時に危険となる物は外してください。
- 体調不良やけがが生じた場合は直ちに競技を中止し、審判または運営スタッフへ申し出てください。
- 審判長は、用具の故障、選手の負傷、コートへの立入りその他の危険があると判断した場合、競技を中断できます。選手に責任のない中断の場合は、審判長が再試合の要否を決定します。

9. 抗議・その他

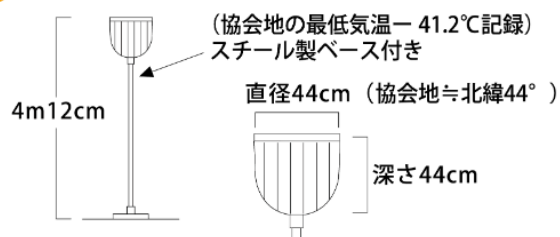
- 抗議はチーム代表者のみが、当該試合終了後、次の試合開始前までに審判長へ申し出ることができます。
- 本規則に定めのない事態は、公平性と安全性を考慮し、審判長が決定します。
- 参加チーム数その他の事情により競技方式を変更する場合は、競技開始前に主催者が参加チームへ周知します。

競技用具（図解）

1 アジャタコート



2 アジャタバスケット（公認）



3 アジャタボール（公認）

外皮（布製）中身（樹脂粒子）

◆アジャタボール（99個）…80g±2g

◆アンカーボール（1個）…250g±5g



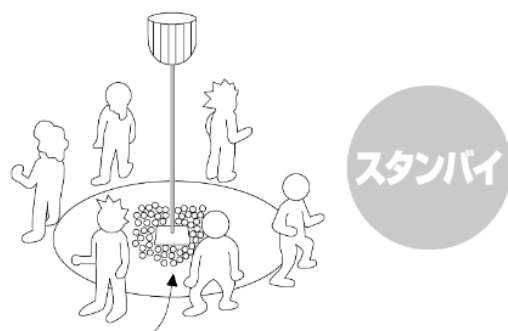
4 アジャタシューズ

屋内用シューズ（運動靴）を着用とする

●バスケットとボールの貸し出し(有料)・販売も
行っています。

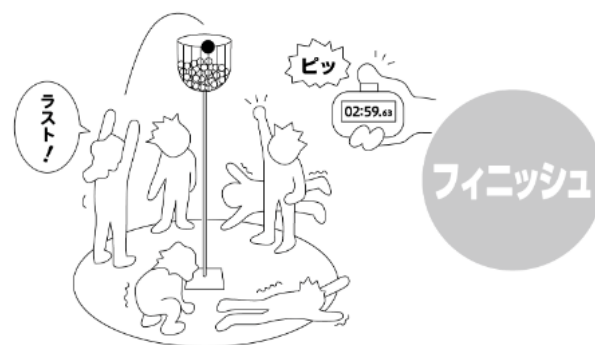
競技進行（図解）

- 1 アジャタボールをサークル内に配置し、選手は全員サークル外で後ろ向きでスタンバイします。号砲スターターにより一斉に玉入れを開始します。



アジャタボール × 99 個 アンカーボール × 1 個 (合計 100 個)

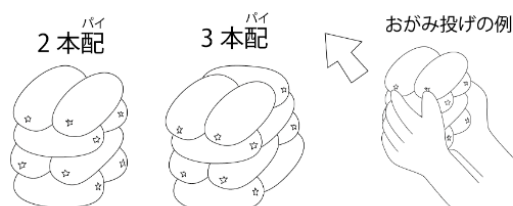
- 3 アンカーボールがバスケットの中に入った時点でのタイムをストップウォッチで計時します。



- 2 アジャタボールの入れ方は道具を使わなければ自由です。選手4～6人のバリエーションプレイを各々作戦として研究してください。



基本的に投げ方は自由ですが、下図の方法がおすすめです。2～3個のボールを交互に積み、一度に投球します。



※図中の一般用・小学生用の高さ、ボール数および制限時間は、本規則本文の定めを優先します。