

えびな玉入れ選手権大会 競技ルール

1 競技方法

「えび玉」は、4～6人の選手が合計100個（アジャタボール99個、アンカーボール1個）のボールをバスケットに入れるまでの時間を競うタイムトライアルスポーツです。

直径6mの円の中心にバスケット（カゴ）を置き、円の中にあるアジャタボールを全部投げ入れ、最後にアンカーボールを入れる。そのタイムを競います。

制限時間は1分間です。制限時間内に入りきらない場合は、残玉を数えます。

2 ルール

- ① 1チーム出場選手は4～6名とする。
- ② スタートはフライング防止のため選手は円の外に立ち、バスケット（カゴ）に背を向け、円内に全てのボールがあることが確認されて、試合開始（スタート）とする。
- ③ 競技開始前、ボールは自由な形に設置準備できますが、ボールは必ず円内に全てあること。
- ④ アジャタボールを先に全部入れ、アンカーボールは一番最後に入れる事。
（アンカーボールをアジャタボールより先に入れると失格。）
- ⑤ アジャタボールがバスケット（カゴ）に引っかかっている場合はセーフ。
- ⑥ 終了の合図（笛）と同時に投球し、カゴに入った玉はセーフ。
- ⑦ 終了の合図（笛）が鳴り終わった後の投球で、カゴに入った玉は認めない。
- ⑧ 選手以外の方がボールに触れると失格。
- ⑨ ボールの入れ方は自由ですが、投球者を補助するなどの不正な投球をしたときには、失格になります。
- ⑩ バスケット、ボールに触れたり、揺らした場合は失格。
- ⑪ 用具（ボール、バスケット）は、アジャタ協会公認の用具を使用する。
- ⑫ 制限時間は1分間とする。
- ⑬ 同タイムの場合はジャンケンで勝敗を決める。
- ⑭ 玉が制限時間内に入り切れていない場合は、残りの玉数で順位をつける。
- ⑮ 同数の場合はジャンケンで決定する。

3 部門

一般、レディース、ジュニア、シニア、ファミリー

レディース以外は男女混合可。

※ 一般（年齢制限なし）	かごの高さ	3.5m	玉数 100 個
※ レディース（女性のみ）	〃	2.8m	玉数 60 個
※ ジュニア（小学生まで）	〃	2.8m	玉数 60 個
※ シニア（60歳以上）	〃	2.8m	玉数 60 個
※ ファミリー（出場選手の2人以上は小学生以下で、大人も可）	〃	2.8m	玉数 60 個

4 試合方法

- ① 5部門ともトーナメント戦とします。5部門とも10チーム（部門により10チーム以下）で競い、上位5チーム（部門により5チーム以下の時もある）が次の試合に進出します。1回戦で負けた場合は、チャレンジゲームに進出しますが、決勝には進めない。
- ② 5部門とも制限時間1分とします。同タイムの場合は、ジャンケンで上位5チームを決定します。入りきらない場合は、残りの玉数で順位を決定します。同数の場合はジャンケンで決定します。
- ③ 組合せ及びコート抽選は、主催者側で公平に決定します。

玉入れ競技

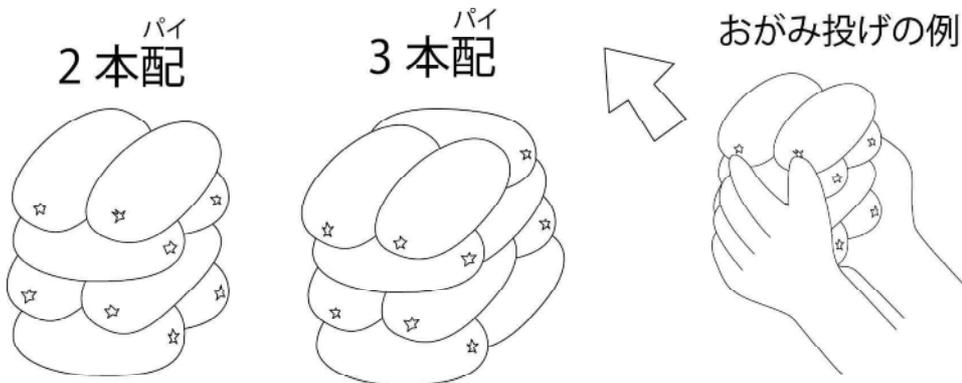
- 1990年に北海道の和寒町で、だれでも気軽に参加できるニュースポーツとして「全日本玉入れ競技」が誕生し、同年、「全日本玉入れ協会(通称 AJTA)」が設立され2009年には、AJTA ルールを基本に、考案された、第一回のえび玉競技大会が海老名市で開催されました。

えび玉競技とは

- 直径6mのコートの円の中心にバスケット(かご)を置き、4~6名までの選手がコート内にセットされたアンカーボールを1個含む60~100個のアジャタボール並びに、アンカーボールを投げ入れタイムを競う。規定時間内に全てのアジャタボールがバスケットに入らなかった場合は残玉数で競う。

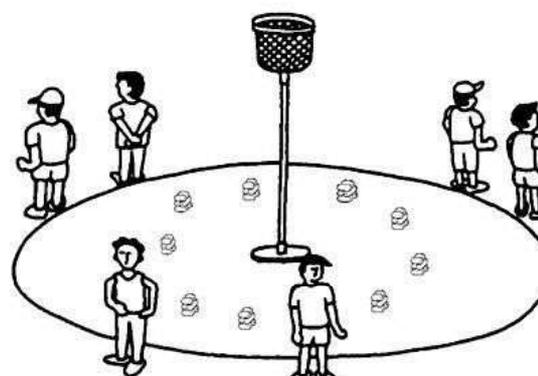
投球方法・玉の投げ方等

- アジャタボールの積み方としては、主に一般的な俵積みと、三本配があります。俵積みは2個のボールを並べたものを交互に投げやすい段数にして投球します。三本配は一度に沢山のボールを投げる事が出来ます。
- 投球方法は、道具等を使わない限り自由ですが一度に沢山のボールを投げられるよう拌み投げという方法があります。
- 拌み投げをする場合には、選手がタイミングを合わせ投球し、バスケットの上で、全てのボールがぶつかり合うようにし、そのままバスケットに落下させます。



競技の進め方

- 選手はあらかじめ、コート内でボールをセットしておきます。競技開始前にはコート外にてバスケットを背にして開始の合図と共に競技を始め全てのボールがバスケットに入った時点でコートの外に出て座って待ち、終了の合図で競技を終了します。



主な失格等

- 選手以外の者がボールに触れる。
- 道具を使つての投球。
- 共同投球。
- バスケットやポールに触れる。
- フライイングを2回行った場合。

有効と成る投球

- 終了の合図と同時に投球されたボールがバスケットに入った場合。
- 終了の合図の時点で、ボールがバスケットに掛かっている場合。

※ アンカーボールのルール

バスケットの上縁などに引っかかったボールについての基本的な考え方として

59 Or 99 個のボールが床等に残っていなければアンカーボールを投げることが出来ます。

アンカーボールが手から離れた時点でゲームは成立と見なしますので

それ以降に上縁に引っかかっていたボールが落ちてきても再度入れる必要はありません。

競技を運営する上での留意点

- バスケットを設置する際には、競技フロアーの損傷に注意し、ゴムマットの施設、ベースの
アジャストボルトの調整、各ボルト類の確認を行う。

えび玉大会の進め方

- 主審、副審はボールの数を確認する。（各部門ごとの1回戦の前）
- 参加チームは、部門第1試合の前に、1回のみ20秒間の投球練習を行える。
- 各試合前に、20秒間のボールのセッティングを行える。
- 審判は、試合の準備が整った事を確認し、合図を出し、試合が開始されたら
タイム計測や、反則行為の確認、ボールの破損、補充を行う。

部門 バスケットの高さ ボール数

- | | | |
|------------------------|----------------|-----------|
| ○ 一般（年齢制限なし） | バスケットの高さ 3.5m | ボール数 100個 |
| ○ レディース（中学生以上女性のみ） | バスケットの高さ 3.5m | ボール数 60個 |
| ○ ジュニア（小学生まで） | バスケットの高さ 3.5m | ボール数 60個 |
| ○ シニア（60歳以上） | バスケットの高さ 3.5m | ボール数 60個 |
| ○ ファミリー（選手中3名以上は小学生以下） | バスケットの高さ 3.5m | ボール数 60個 |
| ※ AJTA 公式ルール | バスケットの高さ 4.12m | ボール数 60個 |