

■GUNGUNSPLASH ルール説明

1.競技の概要

「相手の水撃を避け、手に取った水鉄砲で敵を攻める！」時間内に相手チームの的を撃ち抜く、または一人でも多く倒した(アウトにした)チームが勝利となる。

5人一組とし24チーム募集する。

未成年者が出場する場合、18才以上(但し学生を除く)のチーム代表者1名の参加を必須とする。

2.コート

①コートは別紙のとおりとし、各ライン、石垣、的を設置する。

②各ラインはひも等による実線とする。

3.用具・服装

(1)竹水鉄砲

①大会運営側が用意したものをを使用すること。

(2)靴

①運動に適したものを着用すること。

②スパイク等草地を痛めるものは使用禁止とする。

③裸足もケガ防止の観点から禁止とする。

(3)ポイ(プレーヤーの的)・菅笠

①大会運営側が用意したものを着用すること。

(4)ゴーグル

①安全のためプレーヤーは必ず着用すること。(プレーヤー各自持参)

(5)その他

①手足を保護するプロテクター等の使用は認める。

②菅笠のナンバーが隠れないようにすること。

③装飾品は極力外すこと。

4.試合

(1)試合形式

①予選をリーグ戦とし、本選をトーナメント形式とする。

(2)試合時間

①1試合3分。

②審判の判断で中断をおこなった場合、その中断時間は試合時間に含めない。

(3)出場人数

①1チーム5名。

5.アウト

(1)全てのプレーにおいて、審判から「アウト」宣告されたプレーヤーは、プレーの妨害にならないよう速やかにフィールドの外に出なければならない。また、その試合中はプレーできない。

※以下の事象がプレーヤーに起きた場合、アウトの対象となる。

①ポイの的が濡れて破れたとき。※ポイの的が破れた後での水撃は無効

②サイドラインやエンドラインを踏んだり越えたりしたとき。※ライン外からの水撃は無効

③反則行為、または禁止事項を行ったとき。

6.プレー中の反則事項

(1)反則行為(アウトの対象)

- ①ポイの的を「腕、手、髪の毛」など、体の一部で隠す行為。
- ②石垣に「上る」、「飛び越える」などの行為。
- ③自チームの的を隠す行為。
- ④水撃以外での相手チーム選手及び、的への攻撃。
- ⑤試合開始後の水鉄砲の不具合による交換。(試合毎の交換は認める)
- ⑥プレーヤー同士の水鉄砲の交換。
- ⑦その他危険行為、相手プレーヤーや審判に向けての誹謗中傷、挑発行為など。

試合の流れ

(1)試合開始前

- ①試合開始前、大会本部より次の試合に出場するチーム名の呼び出し放送があるので指定場所に集合す
- ②大会運営側で用意した水鉄砲に水を補給し、故障、飛距離等のフィーリングをチェックする。
- ③ポイ・菅笠、ゴーグルを装着する。
- ④主審の指示でフィールドに入り、相手チームと握手を行う。
- ⑤スタート位置であるエンドラインの後ろに整列し、競技開始の合図を待つ。

(2)試合開始

- ①試合開始の合図は大会本部が号令する。
- ②試合開始後、各チームは自陣サイドのエンドラインからコート内部に入り試合を行う。

(3)試合の中断

- ①審判が試合を中断しなければならないと判断したとき、中断の合図を発する。
- ②試合中断の合図があったときは、プレーヤーは審判からの指示があるまで水鉄砲を撃つこと無く、その場から動いてはならない。

(4)試合の再開

- ①試合再開時は中断時の状況を主審が加味し、中断した状態もしくはエンドラインから再開する。
- ②試合再開の合図は審判が号令する。

(5)試合終了

- ①試合は、勝敗が決した時、または試合時間が終了したときに主審及びフィールド本部が合図により終了す

(6)試合終了後

- ①終了後、速やかにフィールドの外へ出て、水鉄砲とゼッケン類を返却する。

勝敗

試合における勝敗及び勝点は次のとおりとする。

- ①次のチームは勝ちとする。

条件
相手チームを全員アウトにした。
不戦勝。
相手チームの的を撃った
試合時間終了後、上記以外の場合、コート内に残った自チームの選手数が相手チームの選手数より多い。

②次のチームは負けとする。

条件
自チームの選手が全員アウトになった。
不戦敗。
相手チームに的を撃たれた。
試合時間終了後、上記以外の場合、コート内に残った自チームの選手数が相手チームの選手数より少ない。

③引き分け

条件
試合時間が終わり両チームの選手が同人数コート内に残っていた場合。

④予選リーグ、本戦トーナメントでのルール

条件
【予選リーグ】
予選リーグでは、勝利数が最も多かったチームが本戦トーナメントへ出場できる。
勝敗数が同点の場合は下記勝ち点の累計が多かったチームを上位ステージ進出とする。
※勝ち点の付け方
予選リーグでは試合ごとに勝ち点を設定する。
相手を全滅させた→4点 相手チーム的を撃破→3点
残った選手が多かったため勝利→2点 引き分け→1点 敗戦及び失格→0点
勝ち点も同点だった場合はチームの代表者によるジャンケンで勝敗を決める。
【本戦トーナメント】
本戦トーナメントでは、勝ち点が同点だった場合は延長戦(2分)で勝敗を決定する。
それでも勝敗が決しない場合は代表者によるチーム的早打ち抜きにより勝敗を決める。

その他

- ①試合内容に関する抗議については、チームの代表者のみ行えるものとし、他からの抗議については一切受け付けない。
- ②気象条件の悪化等により、試合続行が困難と判断された場合、大会本部は試合の進行を中断し、タイムスケジュールの延期をすることができる。
- ③大会運営自体の中止は大会本部が決める。
- ④本ルールブックに定めのない事項及び不測の事態が生じた場合には、大会本部で協議して決める。