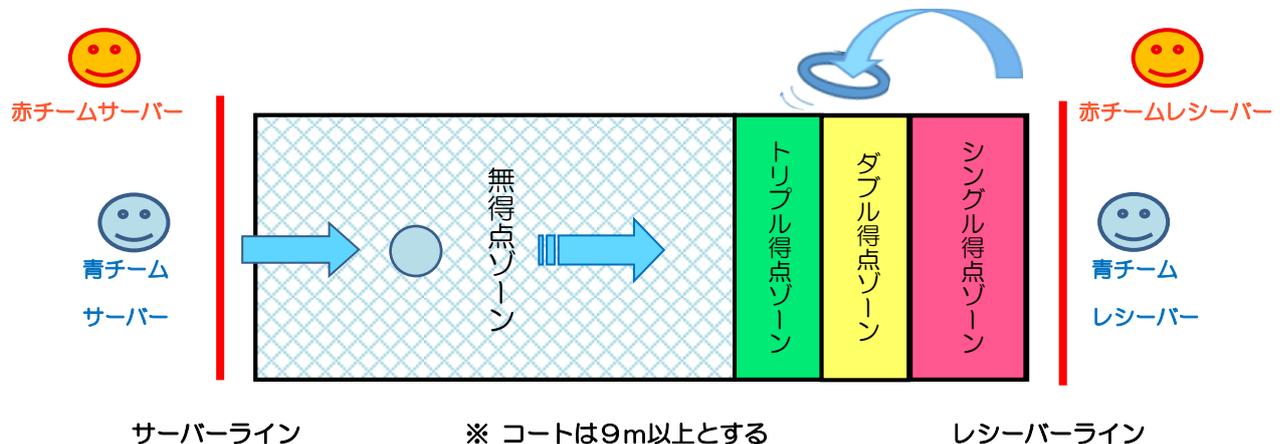


ACEボール

(Akashi Community Enjoy)

1 ゲームのイメージ図



2 進め方

- ①赤チーム・青チームによる、1チーム2人～4人の対抗戦で行う。
(1チームの人数は最大4人まで)
- ②じゃんけんにより勝ったチームは先攻後攻を決める。ボールの色は先攻を赤、後攻を青とする。
- ③前半戦を行う。
 - ①各チーム「サーバー (ボールを転がす人)」と「レシーバー (リングを投げる人)」に分かれてそれぞれの位置に立つ。
 - ②審判の合図で、先攻チームのサーバーが、ボールを一つ転がす。
※転がすボールの順番は何点ボールから転がしてもよいが、主審の合図後、転がす前に数字をコールすること。
 - ③先攻チームのレシーバーが、リングを一つ投げる。
※リングでボールを捕まえるように意識する。
※ボール1球につき、必ずリングを一つ投げること。
 - ④後攻チームが①～③を行う。
 - ⑤それぞれのチームが交互に③～⑤を行う。
※持ち球が5球なので、5回ずつ行う。
 - ⑥得点を計算する。※次項参照
- ④すべてのボール・リングを片づけ、各チームサーバーとレシーバーを交代して、後半戦を行う。(前半同様に行う。)
- ⑤前半と後半の合計得点が大きいチームの勝利となる。

3 得点

各チームは自分チームの色のボールを使い、それぞれ点数1～5が書いてある。
このボールがリング内で止まった時、以下のとおりに得点を計算する。

- (1)シングル得点ゾーンでリング内に止まった場合。
⇒ボール点数×1（点）
- (2)ダブル得点ゾーンでリング内に止まった場合。
⇒ボール点数×2（点）
- (3)トリプル得点ゾーンでリング内に止まった場合。
⇒ボール点数×3（点）
- (4)それ以外のゾーンでリング内に止まった場合。
⇒0（点）

得点に関する注意事項

- (1)ボールを転がす以前に投げ終えているリングの中にボールが止まった場合も得点となる。
- (2)相手チームの投げたリングの中にボールが止まった場合も、得点となる。
- (3)先に投げ終えているリングや相手チームのボールを、後から投げるリングで弾き、相手チームの得点を減らす行為も作戦として認める。
- (4)2つ以上のリングが重なっているスペースにボールが止まった場合は、かかったリング1つにつき1回得点を計算する。
- (5)ライン上やリングの一部にボールがあるとき、そのラインやリングにかかったボールの面積によって得点を決める。
(より面積の大きい方を得点とする。)

例) 得点に関する注意事項(3)について、以下のように考える。

実際起こった状況

得点計算上の考え方



4 反則

- (1)サーブ及びレシーブ時は、体の一部がサーバーライン・レシーバーラインを出てしまうと、ファウルとなる。
※投げ終えた後でも、体の一部がラインを出てはならない。
- (2)リングが一瞬でも宙に浮かないと、投げた事にならずファウルとなる。
- (3)ファウルになると、ペナルティとしてその時に投げたボールとリングを取り除く。また、相手のボールやリングが動いた場合は元に戻す。

5 注意点

- (1)ボールがコートの外で止まった場合、審判がボールを取り除く。
ただし、ボールが壁に当たった場合はボールが動いていても即取り除く。
- (2)相手のプレーが終わったら、審判の合図を待ち、合図が出たら、速やかにコールしてボールを投げる。
- (3)コート際のボールにかかったリングが、次に投げたリングによって動かされ、結果的にボールがコートから出た場合、そのボールはアウトとなる。
- (4)基本的にボールがコート外に出たらアウトとなる。ただし、レシーバーが投げたリングにボールが当たった場合、ボールの止まった最終位置で判断する。

6 延長戦

各チーム後半が終了した時点で、前半と後半の合計得点と同点の場合行う。

- ①後半ゲーム終了後のリングをそのまま残して、ボールのみ回収する。
- ②本戦とは関係なく、再びじゃんけんを行い、先攻後攻を決める。
- ③各チーム内でサーブの順番を決める。
- ④先攻チームが1点ボールをころがす。
- ⑤後攻チームが1点ボールをころがす。
- ⑥大きな得点を取ったチームの勝利となる。

注) ⑥の時点で同点の場合は、コート上のボールを取り除いてから、サーバーを交代して、点数の小さい順にボールを投げる。

(ボールは順番に投げる)

審判のしかた

- ・主審は試合の進行を担当し、サーバーへの合図・ファウル等の判定をします。
- ・副審は主審を補助し、得点板の掲示・ボールの回収等をおこないます。
- ・主審（サーバーライン付近）と副審（レシーバーライン付近）は対角線上に立ちます。

◆ゲーム開始

1. コートのサーバー側に集合し、主審の合図で対戦チーム同士握手する。
2. ジャンケンで先攻（赤ボール）後攻（青ボール）を決め、主審の合図で先攻サーバーが何点ボールかをコールし、ゲーム開始。

主審/副審	場面	合図
主審	試合開始	（サーバーラインに整列後） 「ただいまから〇〇対〇〇のゲームを始めます、両チームは握手をして下さい。」 「ジャンケンで勝ったチームは、先攻後攻を選んでください。」 「ゲームをはじめます。先攻赤チーム、何点ボールかをコールしてください。」
主審	サーブ前	「赤(青)チーム、サーブです。何点ボールかをコールして下さい。」
主審・副審	ファウル	「赤(青)チーム、サーバーライン（レシーバーライン）をこえましたのでファウルです。ボールとリングを没収します。」
主審・副審	イン・アウト （コート際）	「ボールがコート上に半分以上乗っていますのでインです。」 「ボールがコートから半分以上出ているのでアウトです。没収します。」
主審・副審	得点ゾーンの判定	「ボールは、半分以上〇倍ゾーンにかかっているため〇倍ゾーンの得点です。」
主審	最後のリングを レシーブ後	「得点を確認しますので、各チームカゴを持って得点ゾーンあたりに集合して下さい。」
主審	得点集計 （前半・後半各ゲーム終了後）	「赤チーム、〇〇ゾーンの〇点ボールにリングが〇個で〇〇点、…合計〇〇点。青チーム、…。前半(後半)は〇〇点对〇〇点です。」
主審	得点集計 （後半終了後）	（サーバーラインに整列後） 「□□点对□□点で〇〇チームの勝ちです。」 「両チームは握手をして下さい。」