

竹水鉄砲合戦競技規則

～ウォータードッジ～



全日本竹水鉄砲合戦協会

竹水鉄砲合戦競技規則

第1章 競技の定義

【定義】

第1条 竹水鉄砲合戦は競技者7名による2つのチームが、定められたコート内において全日本竹水鉄砲合戦協会競技規則（以下「規則」という。）に従って行われ勝敗を決する競技である。

第2章 コートおよび試合場

【コートおよび試合場】

第2条 1. コートの規格は次のとおりとする。（第1図参照）

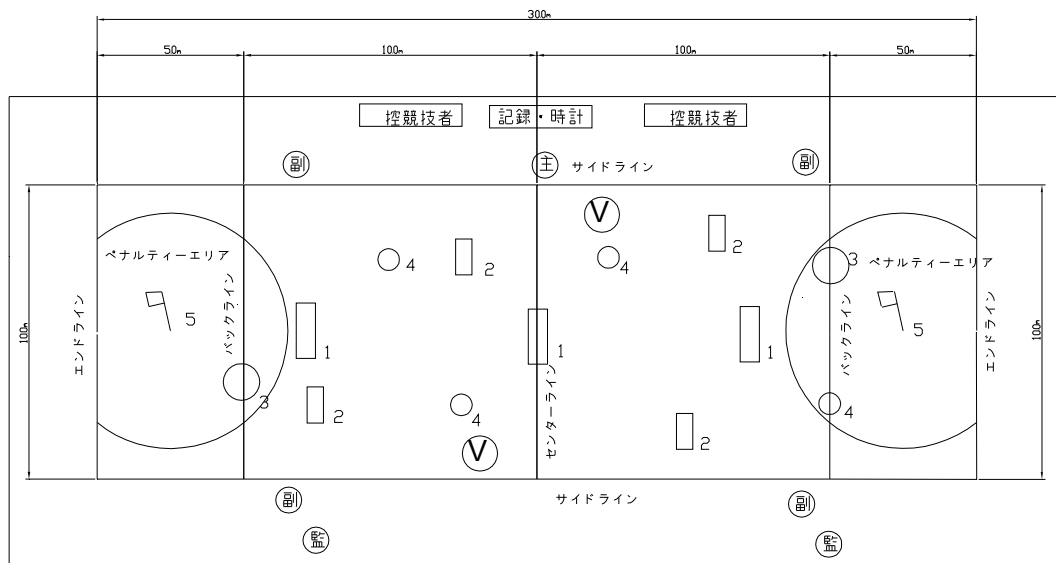
- (1) コートはライン等で区画された長方形のもので、横30m・縦10mとする。
- (2) ラインは、コートを表示する実線で引く。
- (3) ラインは、横をサイドライン、縦をエンドラインとし、横30mの場合、エンドラインからコートを縦に2分する15mのところのラインをセンターライン、エンドラインから5mのところのラインをバックラインという。
- (4) バックライン・エンドライン及びサイドラインで囲んだ4角形の中心を中心とした半径4.0mの円弧とエンドラインで囲まれた範囲をペナルティエリアとする。
- (5) 主催者は対戦チーム双方に不公平を生じないようにコートのセンターラインとバックラインの間に直径1m以下の円で安全地帯を設置することが出来る。

2. コート内の竹垣の規格は次のとおりとする。（第1図参照）

- (1) 竹垣(大)を、両エンドラインに平行にセンターラインの中心に置き、それぞれのチームは竹垣(大)1箇所、竹垣(小)2箇所以内を自チームの任意の場所に置く。
- (2) 竹垣(大)の大きさは、高150cm・長さ130cm以下とする。
- (3) 竹垣(小)の大きさは、高さ150cm・長さ100cm以下とする。
- (4) 竹垣は(1)の箇所及び(2)(3)の規格を標準とするが対戦チーム双方に不公平が生じなければ主審の判断により承認すればこの限りではない。
- (5) 主催者及び競技者の都合により竹垣を設置しない場合や設置数を変更することが出来る。但し対戦チーム双方に不公平を生じないようにすること。
- (6) 竹垣は竹製及びそれに準ずるものとするが、対戦チーム双方に不公平が生じなければ主催者及び主審の判断により承認することができる。

3. 的立ては、ポールが垂直に立ち危険性のないもので、バックライン・エンドライン及びサイドラインで囲んだ4角形の中心の位置に固定する。（第1図参照）

第1図



※1)竹垣(大) 2) 竹垣(小) 3)給水 P(大) 4) 給水 P(小) 5)的 v 安全地帯○

4. 試合場とは、コートから3mのところを囲まれたところをいう。(第1図参照)
5. 危険防止のため防護施設等で安全対策を講じる。
6. 給水ポイントは次のとおりとする。
 - (1) 大きさは直径及び1辺が概ね1m以下深さ1m以下の容器で、各チーム同数(1～4箇所)とし、置き場所は自由に変更出来るものとする。試合場内であればコート外でもよしとする。
 - (2) ゲーム中はいずれかのポイントで給水することができるが、移動できるのは自チームで設置した給水ポイントのみとする。

第3章 用具

【用具】

第3条1. この競技に使う用具及び竹水鉄砲等の規格は次のとおりとする。

- (1) 竹水鉄砲は、竹で作ってあれば大きさ等は自由とする。但し、竹の節は1チーム14節以下、若しくは定められたチーム本数の4割増以下とする。また、水を発射する先端部分は必ず竹の節であること。
- (2) 竹水鉄砲の数は、1チーム10本以内を基準とする。
- (3) ヘルメットは、主催者が用意する『金魚すくい』等で使用するポイ(枠に和紙をはったもの)〔以下「ポイ」とする〕を装着できるものとする。ポイは正面に対して概ね45°以内とし、垂直に立てること。
- (4) 的は、主催者が用意し書道半紙で縦30cm、横25cm以下の大きさのものとし、ポールの高

さ 1.5m 以上 2m 以内で危険性のないものとする。

2. ゼッケンは次の表示のあるものを使用する。

- (1) フォワード (FW)、バックス (BK)、監督の表示または色分けをする。
- (2) 選手番号は、1 番から 7 番までとする。
- (3) ゼッケンがない場合はヘルメットに番号を表示する。

第 4 章 服装

【服装】

第 4 条 服装は、水濡れに適した服装とし、必要に応じてゴーグル及びメガネ等を使用すること。

第 5 章 チームの構成および役割

【チームの構成】

第 5 条 チームの構成は、次のとおりとする。

- (1) チームは、監督 1 名、競技者 9 名以内とする。
- (2) 競技コートに入れるのは 7 名で、競技開始の時点で競技者 7 名いなければチームとして成立しない。
- (3) 監督は競技者を兼ねることができる。兼ねる場合は、その旨を表示しなければならない。
- (4) 競技者 7 名は、フォワード 4 名、バックス 3 名とする。

【役割及び競技範囲】

第 6 条 競技者の役割および競技範囲は、次のとおりとする。

- (1) フォワードは、自コートバックラインより前のみで競技する。
- (2) バックスは、コート全てを使い競技することができる。
- (3) 競技者は、競技中にセンターラインを越え相手コートに入れるのは 4 名以内とする。
- (4) 監督は、競技中コート外、自コート側で審判より後方にて競技者に指示を出すことができる。
(第 1 図参照)
- (5) 監督は、試合終了後、主審に競技に関する質問をすることができる。

第 6 章 競技者名簿、交替

【競技者名簿】

第 7 条 競技者名簿の提出は、次のとおりとする。

- (1) 監督は、競技開始までに競技者名簿用紙に出場競技者名を記入し、主審に提出しなければならない。
- (2) 競技者名簿用紙には、監督、競技者 7 名、補欠 2 名まで書き入れることができる。
- (3) 競技者は、同一大会で他のチームの競技者を兼ねることができない。

【競技者交替】

第 8 条 競技者の交替は、次により行う。

- (1) 競技者の交替は、セット間のみ行うことができる。
- (2) 競技者の交替は、監督が主審に申し出て、立ち会いのもとに交替しなければならない。
- (3) 一度交替した競技者でも、次のセットで再び競技に戻るることができる。
- (4) 交替した競技者は、その競技者のゼッケン(ヘルメット)を着けなければならない。
- (5) 競技途中において、競技者が事故等で退場した時の交替も次のセットにおいて行うものとする。
- (6) セットの途中ではポジションは変更できないが、セットが変われば変更できる。

第7章 競技の方法

【競技の方法】

第9条 競技は次の方法で行う。

- (1) 競技は、チーム対抗方式で行う。
- (2) 競技者は、競技時間内に相手のヘルメットに装着されているポイを竹水鉄砲で水をかけて破る。
- (3) 競技者は、競技時間内に相手チームの的に竹水鉄砲で水をかけて破る。但し、ペナルティエリアの中に入ってはいけない。
- (4) 競技者は、競技中にチームで用意した10本以内の竹水鉄砲であれば自由に交換することができる。但し、一度に2本以上を持ち移動してはならない。
- (5) 競技者が使用出来る竹水鉄砲は自チームの所有する物のみとする。
- (6) 競技者は安全地帯の競技者に対して水をかけてはいけない。また、安全地帯の競技者もそこから競技者に水をかけてはいけない。
- (7) 規則第20条によりアウトとなった競技者は速やかにコートより退場しなければならないが、試合場内の自コート側のエンドライン及びサイドライン外から相手チームの競技者に水をかけて破る事ができ、相手チームの競技者のポイを破いた場合はコート内の競技者としてゲームに参加することができる。コートに入る時はヘルメット及びポイを装着していること。
- (8) 各セットにおいて開始から5分間はポールに的を設置せず、競技者において水を掛け合うことにより競技する。

第8章 競技の開始、中断、および再開、終了

【競技開始前】

第10条

- (1) チームは、審判に竹水鉄砲の点検を受ける。
- (2) チームは、ヘルメット・ゼッケンを装着してセンターラインをはさんで整列あいさつをし、1セット分の水を入れた容器を任意の位置に運ぶ。

【競技開始】

第11条 競技開始は、次により行う。

- (1) 競技者は手に竹水鉄砲を1本持ち、バックラインの直前に整列し競技開始の合図を待つ。

(2) 競技は、主審の合図で開始する。

【競技の中断】

第12条 競技の中断は、次により行う。

(1) 競技は、主審または副審の合図により中断する。

(2) 競技者は的や相手チームの競技者のポイが破れたと判断した時合図(片手を上に上げる)により審判員に確認を求めるものとする。その合図により主審または副審は中断する。

(3) 競技中断時において競技者はその場に止まり、持っていた竹水鉄砲は、手に持ったままとする。

(4) 5分間経過し規則23条(2)より勝敗が決定しない場合はポールに的を設置するために主審は競技を中断する。

(5) 規則22条によりポイの交換が必要な競技者の申し出があった場合、主審は競技を中断する。

(6) 審判が規則26条の反則行為があったと判断した場合競技を中断する。

【競技の再開】

第13条 競技の再開は、次により行う。

(1) 主審は、競技者が中断した時点のおおよその位置についたら競技再開する。

(2) 競技者は、中断時手に持っていた竹水鉄砲で、競技を再開する。

(3) 競技の再開は、主審の合図による。

【競技の終了】

第14条 競技の終了は、次により行う。

(1) 相手のチーム的に水をかけて破いた時点で、競技は終了する。

(2) 一方のチームの競技者全員のヘルメットに装着してあるポイが破れた時点で競技は終了する。

(3) 競技時間が終了した時点で、競技は終了する。

(4) 競技終了の合図は、主審の合図による。

第9章 競技の延期および中止

【延期および中止】

第15条 競技の延期および中止は次による。

(1) 競技続行が不可能になったときは、延期または中止することができる。

(2) 延期したときはその競技を、最初からやり直す。

【コールドゲーム】

第16条 第1セットを終了していれば、その競技は成立する。

第10章 競技時間

【競技時間】

第17条 競技時間は、1セット10分とし、主審の競技開始の合図から競技終了の合図までとする。

第18条 主審が中断を宣告し、競技再開までに要した時間は競技時間とみなさない。

【セット】

第19条 競技を行う場合、3セット基準とする。

第12章 競技者アウト

【競技者アウト】

第20条 次の競技者は、アウトとなる。

- (1) ポイが破れた競技者及びヘルメットからポイが離脱した競技者
- (2) サイドラインおよびエンドラインを越えた競技者。
- (3) 自コートバックラインを越えたフォワードの競技者。
- (4) 故意に竹水鉄砲の水掛け以外でポイを破った競技者。
- (5) 2本以上同時に竹水鉄砲を持った競技者。
- (6) 相手チームの所有する竹水鉄砲を使用した競技者。
- (7) 相手チームの給水ポイントを故意に移動させた競技者。
- (8) 体調不良、事故等により競技を続行できなくなった競技者。
- (9) 相手コートのペナルティエリアの中に入った競技者。
- (10) 安全地帯から水を掛けた競技者及び、安全地帯の競技者に水を掛けた競技者。
- (11) 故意に相手競技者の概ね 0.5m 以内に近づいた競技者を1度目は警告(イエローカード)とするが、なお同一ゲームで2回近づいた競技者。

第21条 規則20条(1)(2)(3)(8)(9)のアウト競技者は、規則9条(7)の規定により競技を継続することが出来る。

(2) 規則20条(4)(5)(6)(7)(10)(11)のアウト競技者は、近くのラインからコート外に出て、自コートエンドライン後方で競技終了まで待機する。

(3) 規則9条(7)により競技を継続する競技者が、自コート側のエンドライン及びサイドラインよりコート内に踏み入れた場合及び相手側試合場内に踏み入れた場合は自コートエンドライン後方で競技終了まで待機する。

第22条 次の場合には、競技者はアウトにはならない。ポイが破れたり濡れた競技者は速やかに新しいポイを装着後競技に戻ることができる

- (1) ポイが相手競技者等との不意な接触で破れた場合。
- (2) 安全地帯の相手競技者からの水掛けでポイを破られた競技者。
- (3) 安全地帯において相手競技者からの水掛けでポイを破られた競技者。
- (4) 規則9条(7)により競技を継続する競技者の違法行為によりポイを破られた競技者。

第13章 勝敗の決定およびポイント

【勝敗の決定】

第 23 条 セット内における競技勝敗の決定は次による。

- (1) 競技時間内に、相手チームの的を破った時点で勝ちとする。
- (2) 競技時間内に、相手チームの競技者を全員アウトにした時点で勝ちとする。
- (3) 競技時間内に勝敗が決しないときは、競技終了時の残り競技者人数の多いチームを勝ちとする。
- (4) 競技者が 5 人以上センターラインを越え相手コートに入った時点でそのチームを負けとする。
- (5) 競技終了時の残り競技者人数が同数の場合は、引き分けとする。

【ポイント】

第 24 条 勝敗の決定にポイント制を取る。

セットのポイントは次のとおりとする。

- (1) 的を破いたチームには、ポイント 7 を与え、負けたチームはポイント 0 とする。
- (2) 競技時間内に相手競技者全員アウトにした場合と、第 23 条 (4) の場合は、勝ったチームにポイント 7 を与え、負けたチームはポイント 0 とする。
- (3) 競技時間内に的を破らずに終了した場合、残りの人数を 1 人 1 ポイントとして与える。

【勝敗の最終決定】

第 25 条 勝敗の最終決定は、次による。

- (1) 第 23 条により 2 セット先取りしたチームを勝ちとし、引き分けが 2 セットある場合は 1 セット取得しているチームを勝ちとする。
- (2) 取得セット数が同数の場合、3 セット終了時点で各チームのポイント合計を算出し、ポイントの多いチームを勝ちとする。
- (3) 3 セット終了しポイント同数で勝敗が決しない場合は、ビクトリーウォッシュ（以下「VW」という。）により勝敗を決定する。
- (4) VWの方法は、両チームの代表競技者 7 名が交互に 2m 四方の枠の中で 1 対 1 で水を掛け合い、ポイを早く 4 人破った方のチームとする。
- (5) 枠の外に踏み入れた競技者は負けとする。

第 14 章 反則

【反則】

第 26 条 監督または競技者が、次の行為を行ったときは、反則とする。

- (1) 危険な行為。
- (2) 競技の妨害をした場合。
- (3) 審判の判定に対して抗議をした場合。
- (4) 相手チーム、または審判員の人格を無視する言動があった場合。
- (5) チームが正当な理由なく競技の開始を拒み、または遅延させた場合。
- (6) 正当な理由なくチームとして競技を放棄した場合。

- (7) 競技者が故意にヘルメットをはずした場合。
- (8) 競技者が故意にポイをはずした場合。
- (9) 競技者の不正出場があった場合。

第15章 罰則

【罰則】

第27条 反則による罰則は、次のとおりとする。

- (1) 前条(1)、(2)、(3)、(4)の反則を犯した場合は、当該監督または競技者を退場とし、そのチームに警告を与える。
- (2) 前条(5)、(6)、(7)、(8)の反則を犯した場合は、当該チームに警告を与える。
- (3) 退場を命ぜられた監督または競技者は、当該大会終了まで競技に復帰することはできない。
- (4) 同一競技中前条の反則を再度犯した場合、チームを失格とする。ただし(9)、の場合は、最初の反則で当該チームを失格とする。

第16章 競技中負傷または事故を生じた場合

【競技一時中止の要請】

第28条 競技者が負傷または事故を生じたため競技が続行できなくなった場合は、一時中止を要請することができる。

【競技の不能】

第29条 負傷して競技が継続できない時、その原因が一方の故意および過失の場合はその原因をおこしたチームの負けとし、その原因が明確でないときは競技不能チームを負けとする。

第17章 異議の申し立て

【異議の申し立て】

第30条 審判員の判定に対して、異議の申し立てをすることができない。

第18章 競技役員

【審判長】

第31条 審判長は、公正な競技を遂行するために必要な一切の権限を有する。

【審判主任】

第32条 主審は、各コートごとに置かれ審判長を補佐し、そのコートにおける審判及び、運営上の責任を負うものとする。

【審判員】

第33条 審判員は、主審及び副審とする。

(1) 主審及び副審は、同等の権限を有しその判定に当たる。

(2) 主審及び副審は競技中協議規則 20 条でアウトとなった競技者に声、笛、旗(赤)等で宣告をすものとする。

(2) 主審は競技場の責任を持ち、関係係員との連絡のもとに競技の進行を図り、勝敗の宣告をする。

(3) 副審は 4 人とし、主審を補佐し、主審が競技中に責務の続行ができなくなった場合は、いずれかの副審が主審代行となり競技の続行をする。

第 19 章 係

【時計係】

第 34 条 時計係は、各コートごとに 1 名配置し、競技時間の計時に当たり主審に競技時間終了の合図をする。

【記録係】

第 35 条 記録係は、各コートごとに 1 名配置し、競技結果および勝敗の結果などを記録する。

【掲示係】

第 36 条 掲示係は、原則として主任 1 名係員 2 名以上配置し、競技の勝敗結果を掲示する。

【選手係】

第 37 条 選手係は、原則として主任 1 名係員 2 名以上を配置しチームの召集、確認などに当たり、競技が遅滞無く行われるようにする。

【進行係】

第 38 条 進行係は、全コートの進行を把握し、速やかな競技の進行を行う。

第 20 章 競技規則の改正

【競技規則の改正】

第 39 条 この競技規則の改正は、発案者である浅見志貴雄により改正する。

平成 26 年 1 月 17 日改正

平成 27 年 5 月 16 日改正

平成 29 年 7 月 1 日改正