

令和元年度 神戸大会ルール

全色個人戦について

- ・ 同カテゴリの選手で、「A青B桃C黄D緑E橙」の色ごとに対戦相手を変えながら、総当たり戦を行い、その総合成績で順位を決定する。
- ・ 参加人数が多い場合や予選組が複数ある場合は、上位者による決勝戦(順位決定戦)を行う場合がある。

団体戦予選について

- ・ 予選は4チーム(または3チーム)で総当たり戦を行い、各ブロックで順位を出す。
 - 1) 各ブロックで「最も勝ち数の多いチーム」が1位となり、決勝進出の権利を得る。
 - 2) 勝ち数が同じチームが2組居た場合は、「予選で直接対決したときの勝者」が決勝進出の権利を得る。
 - 3) 勝ち数が同じチームが3組以上居た場合は、「獲得枚数の合計が多いチーム」が決勝進出の権利を得る。

団体戦決勝について

- ・ 抽選で対戦相手を決定する。兄弟姉妹や同じ学校等については、初戦で当たらないように、くじを引く段階で、配慮を行う。(ブロック別に分けてあるくじの束から、それぞれくじを引かせる、など。)
- ・ 原則としてトーナメント方式で行い、各色の1位・2位・3位を決める。

試合進行

1. 選手は対戦相手が確定したら、あいさつと握手をして、ジャンケンを行う。
2. ジャンケンに負けた者が、20枚の札を10枚ずつの山に分け、ジャンケンで勝った者が、そのうちの好きな方を取る。
ただし、山になった10枚の1番上にある札のみを見て選ぶこと。(全ての札を確認することはできない。)
3. 両者は自分の10枚を横5枚、縦2段に並べる。
自分の札は自分の方に向け、お互いに、上の段の札の頭同士をつけるようにする。(横は指1本分程度あける。)
札を並べ終えた時点から、選手は札の位置を移動してはならない。
4. 読み手は、選手が札の位置を覚える時間を取る。この時間には、自分の札・相手の札にかかわらず、裏を返して「上の句」を確かめてもよい。ただし、札の位置を移動してはならない。
5. 試合開始の合図として、読み手は序歌を読む。序歌は、例えば次のような「百人一首にない歌」である。
「ご用意よければ 空札一枚。 東海の 小島の磯の 白砂に 我泣き濡れて 蟹と戯る」
2戦目以降で「序歌の必要がない」と読み手が判断した場合は、「読みます」と断って、1枚目から読む。
6. 読み手は上の句と下の句を1回ずつ読む。
7. 選手は、札を取るときには、相手に分るように「はい」と声を出し、取った札は自分の手元に置く。
自分の右か左かはどちらでもよいが、場の札と間違わないように、裏返しにする。
8. 両者の手が同時に札に触れた(ついた)ときには、ジャンケンで素早く決める。
手が上下に重なったときは、下に手がある者が取った札となる。
9. 試合中に、「どちらが取ったか分からない」「ジャンケンに時間がかかった」「札が乱れた」等のトラブルがあり、次の札を読むのを待ってほしい場合は、手を上げて審判員に合図する。
審判員は大きく手を上げて、読み手にトラブル発生を伝える。
審判員(または選手本人)からの合図を確認した読み手は、読み上げを一時停止する。
審判員は、トラブルが終了した時点で、上げていた手を下ろして、読み手に合図する。

それを確認した後、読み手は読み上げを再開する。

10. 札を取るとき以外は、使う手を自分の足(ひざなど)につけておく。(指先が触れていれば可。) 手をかざしながら札を探してはいけない。相手や審判員が注意をしても繰り返すようならば、「妨害行為」として、「お手つき」を適用する。
11. 試合中、場の札の枚数が減った場合にも、空いたスペースに、札を移動させてはならない。
12. 読み手が次の札を読み始めたら、それ以前に読み上げられた札は「死に札」となり、取ることはできない。
13. 試合が始まったら、選手は取り札を裏返して「上の句」を見ることはできない。 相手や審判員が注意しても繰り返すようならば、お手つきとする。
14. 読み手は、17枚を読んだ時点で読み上げを終える。取った札の数を確認して、多く取った方が勝ちとなる。
15. 両者の札の枚数が同数だった場合は、手を上げて、読み手に「勝負の1枚」を読み上げることを要求する。 読み手は、まだ読まれていない3枚の中から1枚を読み上げ、この札を取った方が勝ちとなる。 または、この札でお手つきをした者の負けとなる。 ただし、この1枚はあくまで「勝敗を決めるために読み上げた札」であり、「獲得枚数」には含まれない。
16. 試合終了後は、速やかに取った枚数と勝敗を審判員に報告する。(中高生の部は各自で記録する。) この作業が完了するまで、選手はその場を動いてはならない。
17. 記録が終わったら、選手は「ありがとうございました」のあいさつと握手をする。 使用した札が20枚揃っていることを確認し、審判は試合の終了を告げる。

お手つきルール (※ 特に項目7「ダブルお手つき」に要注意！)

1. 間違った札に触ると、お手つきとなる。正しい札を取りにいった、近くの札に触ってしまったものはセーフとする。
2. 自分側の10枚でも、相手側の10枚でも、同じようにお手つきとなる。
3. 両選手の間点に「場」を作り、お手つきした選手は、自分の持ち札から1枚を「場」に出さなければならない。 重ねて2度お手つきした場合は2枚、3度お手つきした場合は3枚・・・と「場」に出さなければならない。
4. お手つきをした選手の持ち札が0枚の場合は、「1回休み」とする。 この「1回休み」が罰則の上限である。持ち札0枚で2度お手つきしても、「2回休み」という罰則は適用されない。
5. 「場」に出された札は、「次の読み上げ」で札を取った人が1枚もらえる。 お手つきをしても、その次に正しい札を取れば、場に出した札を取り返すことができるということである。
6. 「場」に複数枚ある場合でも、もらえるのは「1枚ずつ」である。残りの札は、また次の読み上げに繰り越される。 試合終了時点で、「場」に札が残っている場合もある。場に残った札は、どちらの獲得枚数にも含まれない。
7. 一度お手つきをしてしまった後は、二度目に「正しい札」に触ったとしても、それもお手つきとみなされる。(持ち札から2枚を場に出さなくてはならない。) ➡ 「ダブルお手つき」
「ダブルお手つき」・・・五色百人一首大会では、1回の読み上げに対して、触ってよい札は1枚のみである。2枚目を触ってしまうと、それが正しい札であっても、「2枚目を触ったことによる反則」で、必ず「ダブルお手つき」になる。ダブルお手つきの場合は、お手つきをした選手が先に「正しい札」に触っているため、相手選手も取ることはできず、その札は「死に札」となる。(どちらも取ることができず、試合終了までそのまま残る札。)
なお、「正しい札 ➡ 間違いの札」の順に2枚触ってしまった場合は、1枚目は正しい取り札として獲得できるが、2枚目がお手つきなので、場に1枚出すことになる。(2枚出す必要はない。)