

「ゆめっこ百人一首大会」ルールと進め方



第2版 砺波市出町子供歌舞伎曳山会館 監修：富山県かるた協会

## 1. 大会の進め方

### (1) 対戦の方法

- ① 1チーム3人編成で、2チーム間で行う団体戦です。
- ② 全チームが3試合を行います。
- ③ 1試合は40分（並べ・暗記時間10分＋読上げ30分）の時間制です。

### (2) 対戦の組合せ

- ① 組合せは、事前の抽選（1回戦は受付時、2・3回戦は対戦結果の報告時）により決定します。
- ② 2回戦は、1回戦の勝ちチーム同士・負けチームチーム同士の対戦となります。
- ③ 3回戦は、2回戦までの勝敗が、2勝のチーム同士・1勝1敗のチーム同士・2敗のチーム同士の対戦となります。

### (3) 勝敗

- ① 試合が終了した時点で、場に残っている札（持ち札と呼びます）が少ない方が勝ちです。
- ② 勝ちチームと負けチームの持ち札の差を「枚数差」と呼び、枚数差が勝ちチームにはプラス(+)、負けチームにはマイナス(-)としてポイント加算されます。
- ③ 試合が終了した時、持ち札が同数の場合は延長戦を行い、その札を取ったチームが勝ちとなります。
- ④ 延長戦で勝敗が決った場合、枚数差はゼロ(0)とし、延長戦の1枚は結果に含めません。

### (4) 繰上げ

- ① 1勝チーム同士の2回戦で、チーム数が奇数となる場合は、1敗チームから1チームを、1勝チーム同士の2回戦へ繰上げます。
- ② 2勝チーム同士の3回戦で、チーム数が奇数となる場合は、1勝1敗のチームから1チームを、2勝チーム同士の3回戦へ繰上げます。
- ③ 繰上げのルール
  - I 「枚数差」が一番多いチームを繰上げます。
  - II Iが複数ある場合は、その中で抽選を行います。

### (5) 不戦勝

- ① 参加チーム数が奇数となった場合は、1回戦は抽選により1チームが不戦勝となります。
- ② 負けチーム同士の2回戦、1勝1敗同士・2敗同士の3回戦のチーム数が奇数となる場合は、抽選により1チームが不戦勝となります。

- ③ 不戦勝チームは、主催者側 3 名との練習試合を行います。

## 2. 順位付け

- (1) 全チームが 3 試合を行います。
- (2) 3 試合の結果、勝利数の多い順、次に枚数差の多い順に上位から順位を決めます。
- (3) 枚数差は、次のルールで 3 試合分を合計します。
  - ① 試合が終了した時点で、枚数差を勝ちチームにはプラス(+)、負けチームにはマイナス(-)としてポイント加算します。
  - ② 不戦勝の練習試合は、枚数差が 10 以上で勝利した場合はその枚数差が、10 未満で勝利した場合や負けてしまった場合でも、枚数差 10 で勝ったものとしします。

## 3. 表彰

- (1) 優勝、準優勝、3 位、敢闘賞を表彰します。
- (2) 表彰とは別に、参加者全員に参加賞を用意しています。

## 4. 競技形式

- (1) 3 人 1 チームの源平戦で行います。
- (2) 1 試合は、暗記時間 10 分（札を並べる時間を含む）と、試合時間 30 分の 40 分で行います。
- (3) 各チーム 50 枚の持ち札とし、持ち札が早くなくなったチームまたは、試合終了時に、持ち札が少ない方の勝ちとします。

## 5. 札の並べ方

- (1) 100 枚の札を裏返した状態で混ぜ合わせ、50 枚ずつとり、上段・中段・下段の 3 段に並べます。各段に何枚並べるかは自由です。

- (2) 相手チームの上段との間隔を、3 cm (畳の目3つ) 空けて、各段の間隔を1 cm (畳の目1つ) 空けます。

- (3) 170 cm以内の幅で、相手チームと幅を合わせます。

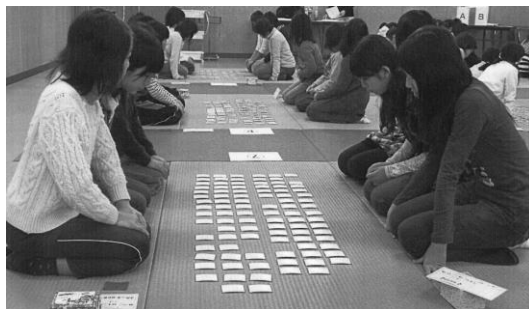
- (4) 札は、文字を自分の方に向けて整然と並べます。段をまたがって並べることはできません。

- (5) 札を並べる時間を含めて、10分間が暗記時間となります。

- (6) 試合中に、乱れた札を整理したり札の位置を変更するときは、相手チームに伝えてから行います。

- (7) 自チームの札を並べる範囲を「自陣」、相手チームの札を並べる範囲を「相手陣」と呼びます。

- (8) 原則として、試合中は札の位置を変えることはできません。どうしても変える必要がある場合は、相手チームの了解を得てから行います。



## 6. 試合の開始と終了

- (1) 10分の暗記時間が終了して、読み手から『始めます』と声がかかったら、  
①対戦相手②読み手の順に礼をして、試合開始となります。
- (2) 試合が終了したら、①対戦相手②読み手の順に礼をします。
- (3) 対戦カードに結果を記入した後、札を整理し100枚あることを確認してから、対戦カードを集計係に提出します。
- (4) 対戦カードの提出とともに、次の対戦の抽選を行います。

## 7. 読み

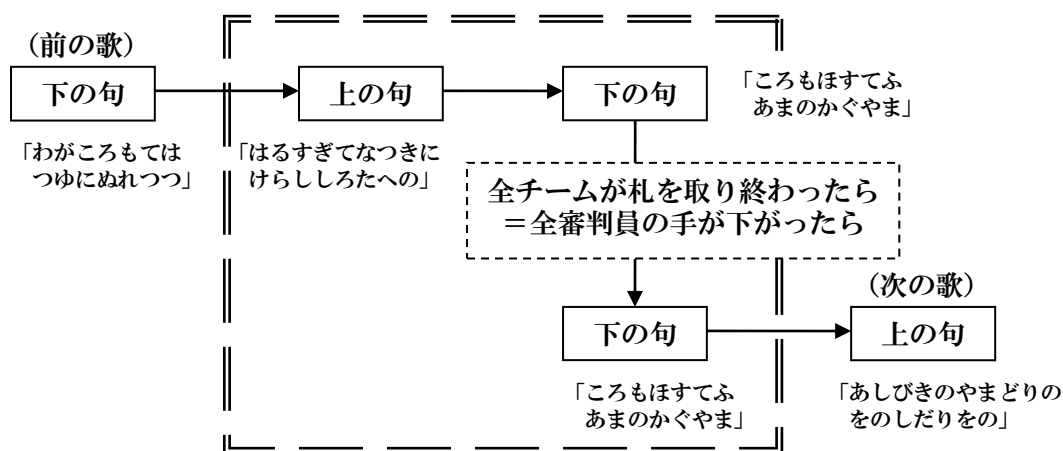
- (1) 1首目の前に、序歌を読みます。

序歌「難波津に咲くやこの花冬ごもり 今を春べと咲くやこの花」

- (2) 下の句に続いて、次の歌の上の句が読まれます。

- (3) 上の句の後、一呼吸おいて下の句が読まれます。全ての審判員の手が下がったら、もう一度下の句を読み、また一呼吸おいて次の歌の上の句が読まれます。

### ① 読み上げの例



### ② 審判員は、次の場合には手を上げ、読みを制止します。

- |  |
|--|
| <p>ア 上の句に続き、下の句（1度目）が読み終わった時点で、正しい札がまだ取られていない場合。</p> <p>イ 乱れた札を整理または札の位置を変更している場合。</p> <p>ウ 送り札のやり取りをしている場合。</p> |
|--|

## 8. 構えと取り方

- (1) 試合中は、正座をする必要はありません。
- (2) 札を取る手は、上の句が読み始まるまで、下段の札より手前に置いていなければいけません。
- (3) 頭は、上の句が読み始まるまで、上段より前に出してはいけません。
- (4) 札を取る手はどちらか一方にします。右手なら最後まで右手で取ります。途中で手を変えて取ったり、手以外の部分（ひじ・足・体など）で取ることはできません。

## 9. 取り・お手つき

### (1) 取り

- ① 読まれた札（「出札」という）に早く手を触れた方が、その札を取ったこととなります。
- ② 出札に触れた手が同時の場合は、その札があった陣のチームの取りとなります。

## (2) お手つき

- ① 出札がない陣の札に手を触れた場合に、お手つきとなります。つまり、自陣に出札があつて相手陣の札に触れた、相手陣に出札があつて自陣の札に触れた場合が、お手つきです。
- ② 出札のある陣の、別の札に触れてもお手つきとはなりません。
- ③ 一方のチームの選手が「お手つき」をしている札または手に、他のチームの選手の手が触れた場合、両チームのお手つきとなります。
- ④ 相手チームの手によって、お手つきとなる札に触れてしまった場合でも、お手つきとなります。
- ⑤ 1枚の出札について、チーム内で何人がお手つきをしても、1回のお手つきとして数えます。

## 10. 送り札

- (1) 相手陣の札（相手チームの持ち札）を取ったら、自陣の札（自チームの持ち札）を1枚相手チームに送ることができます。
- (2) 相手チームが「お手つき」をしたら、相手チームに1枚持ち札を送ることができます。
  - ① チーム内で何人がお手つきをしても、1つのお手つきと数え、送り札も1枚です。
  - ② 相手陣の札を取ったけれど、別の札にお手つきをした場合、取ったことで1枚送ってもよいのですが、お手つきをしたことで自分たちも1枚もらうことになるので、結局札のやり取りは行いません。
  - ③ 自陣の札を相手チームに取られ、さらに自分たちがお手つきをした場合、取られたことで1枚もらい、お手つきをしたことでもう1枚もらいます。
- (3) 札を送るときは、札を相手のほうに向けて相手陣の空いているところに、丁寧を送ります。
- (4) どの札を送るかは自由で、送るチームが決めます。チーム内の誰が選んでもかまいません。また、一度送った札を変更することはできません。
- (5) 札を送り忘れた場合でも、次の歌の上の句が読み始められた後は、もう送ることはできません。
- (6) 送られた札を置く位置は、陣の範囲内であれば自由です。

## 1 1. 判定

- (1) 取りやお手つきの判定は、チーム同士で行います。
- (2) 判定に対して疑問がある場合は、審判員に判定を求めることができます。
- (3) 審判員の判定には必ず従います。
- (4) お手つきと取りが同時にあった場合など、送り札の枚数がわからなくなった場合、その都度審判員に聞いてください。

## 1 2. その他

- (1) 試合中は離席することはできませんが、やむを得ない事情があるときは、相手チームと審判員に伝えてから離席してください。ただし、試合中であっても試合は中断しません。
- (2) 大会当日の受付以降は、選手を交代することはできません。ただし、選手が減った場合でも、そのまま試合を継続することができます。
- (3) 禁止行為
  - ① 試合中の私語、声援その他の音を出す行為。特に読みが始まってからの、音を出す行為、移動は厳禁です。
  - ② 読み手、審判員及び対戦相手への抗議などの、礼節を欠く行為。
  - ③ 競技場内での飲食。
- (4) 試合時間は40分（札の配置・暗記10分＋読み上げ30分）ですが、参加チーム数が多くなった場合は、短縮する場合があります。

### 【改版履歴】

5. (8) を追加 (H27.12.15)