

—竹田城跡—

山城の郷
やまじろのさと

夏の陣

水鉄砲合戦

平成29年8月19日開催決定

～参加千一人募集中～



主催：山城の郷

指定管理者：全但バス株式会社、神姫バス株式会社、神戸新聞事業社



山城の郷 水鉄砲合戦～夏の陣～ ～募集要項～

開催場所



【参加規定】

開催日時／平成29年8月19日（土）10時半～15時頃終了予定

集合場所／山城の郷 芝生広場

兵庫県朝来市和田山町殿字新井土13-1

TEL 079-670-6518

集合時間／10時15分

雨天時／中止

競技内容／5人1組のチーム。大将を設定し、相手チーム大将の的を撃ち抜き、勝ち進む競技です。

募集数／12チーム ※先着順で受け付けます。

募集締切／8月16日（水）※定員になり次第終了。お早目にお申込みください。

参加料／1チーム2,000円。※当日お支払頂きます。

参加資格／1チーム5名。小学生の参加は保護者同伴。

賞品／優勝、準優勝、第3位チームに豪華賞品。参加賞もプレゼント

豪華賞品あり



【ルール】

●試合時間

①トーナメント制。1試合2分×2セット。

●勝敗の決定

①相手チームの大将を破れば勝利。

●用具・服装

①水鉄砲については、大会運営側が用意した水鉄砲を使用。※持込したものは使用不可

②服装については、自由ですが、濡れても良い格好でご参加ください。

③靴については、適したものを着用ください。※裸足、サンダルはケガ防止の観点から禁止とします。

④目を保護するゴーグル等の使用は認めます。

【お問い合わせ&お申込み先】

全但バス株式会社 関連サービス事業部 水鉄砲大会～夏の陣～実行委員会

兵庫県養父市八鹿町八鹿113-1

TEL 079-662-2134

FAX 079-662-4180

FAXにてお申込みください

チーム名						
選手名 (フルネーム)	①	(オ)	②	(オ)	③	(オ)
選手名 (フルネーム)	④	(オ)	⑤			
代表者名	(オ)		代表者連絡先	Tel		
代表者連絡先	Mail					

※ご記入頂いた個人情報は、イベントに関連した連絡のみ使用いたします。利用目的以外の利用および第三者に提供はいたしません。

主催：山城の郷 指定管理者：全但バス株式会社、神姫バス株式会社、神戸新聞事業社

詳細ルール説明

【競技内容】

5人一組のチーム。大将を設定し、相手チーム大将の的を撃ち抜き、勝ち進む競技です。

【試合内容】

トーナメント制：1試合2分×2セット ※2セットで勝敗が決定しない場合は、延長戦を行う。
延長戦は、1分とする。

コートサイズ：約20m×約20m

【勝敗基準】

- ①相手チームの大将が装着した的を撃ち抜くと勝利。
- ②制限時間内に、両チーム大将が残っていれば、撃ち取った人数が多いチームを勝利とする。

【延長戦突入条件】

- ①2セット終了時、勝利セット数が同数。

【プレー中の反則・禁止事項】

- ①的を「腕、手、髪の毛」などで隠す行為。
- ②プレーヤー同士の水鉄砲の交換。
- ③自身のチームに有利となるような、審判を誘引する行為・発言。
- ④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。
※禁止行為があった場合は、審判の判断により、警告及び退場、または没収試合を宣告する。
- ⑤アルコールを摂取し、大会に出場する場合
- ⑥試合中の選手交代
- ⑦ウォール（障害物）に登る、飛び越える行為または、その他危険行為
- ⑧水鉄砲の持ち込み

【プレー中の失格事項（退場のルール）】

- ①頭部に装着した的が破られたとき。
- ②フィールドの外周ラインからはみ出た時、またはラインを踏んだ時。
- ③試合中、装着した的が外れたとき。

【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変更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本ルール内容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。
- ⑤服装については、濡れても良い格好でご参加ください。
- ⑥濡れた格好で、施設内のレストラン、売店のご利用はご遠慮ください。

- ⑦駐車場に限りがありますので、できるだけ乗り合わせてお越しください。
- ⑧申込書に記入された個人情報に関しては厳重に管理します。大会で撮影した写真、動画などの肖像権は主催者に帰属する旨を了承の上、ご参加ください。
- ⑨大会開催中の事故、傷病へは主催者が加入した保険の範囲内で補償します。

【試合の流れ】

（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で大会本部前に集合する。
- ②代表者は対戦するチームの代表者と自陣を決めるためトスを行う。
- ③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。
- ④各チーム内でハチマキを統一し、装着する。（ハチマキは、主催者が用意）
- ⑤主審の指示でフィールドに入り、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。

（試合開始）

- ①試合開始の合図はフィールド本部がホイッスルにて号令する。
- ②試合開始後、各チームはエンドラインからコート内部に入り試合を行う。

（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、ホイッスルにて、中断の合図を発する。
- ②試合中断の合図があったときは、プレイ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。

（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、センターラインもしくはエンドラインから再開する。
- ②試合再開の合図はフィールド本部がホイッスルにて号令する。

（試合の終了・勝敗の決定）

- ①相手チームの大將が装着した的を撃ち抜くと勝利。
- ②制限時間内に、両チーム大將が残っていれば、撃ち取った人数が多いチームを勝利とする。

（試合終了）

- ①試合は、そのセットの勝敗が決した時、または試合時間が終了したときに主審の合図により終了する。
- ②試合終了後は速やかにフィールドの外へ出て、水鉄砲と的バンドを返却する。