

—竹田城跡—

山城の郷
やまじろのさと



第二回

水鉄砲信戦

平成30年8月18日開催決定
～参加チーム募集中～

詳細は裏面をご覧ください

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 第2回水鉄砲合戦～夏の陣～



～募集要項～

【参加規定】

開催日時／平成30年8月18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。時間内に相手の的を撃ち抜く。

募集数／20チーム程度 ※先着順で受け付けます。

募集締切／8月10日（金）※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。参加賞あり。

特別賞としてコスプレ大賞もあり。



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相手の的を多く撃ち抜いた方が勝利。

●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。

コスプレ大賞あり!

その他詳細ルールについては山城の郷HPをご覧ください



【お問い合わせ&お申込み先】※下記必要事項を記入の上、FAXにてお申込みください。メールでも可。

～竹田城跡に最も近い休憩処～山城の郷

住所：朝来市和田山町殿字新井土13-1

TEL：079-670-6518 FAX：079-670-6526

メールアドレス：zb-yamashironosato@biscuit.ocn.ne.jp

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	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。時間内に相手より多くの的を撃ち抜いたチームが勝利。

【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。

※延長戦の末、勝敗が付かなければ、5人よるジャンケンを行う。

コートサイズ：約15m×約18m

【勝敗基準】

①相手チームの的を時間内に多く撃ち抜いたチームが勝利。

【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てください。
- 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時間内相手チームが装着した的を多く撃ち抜くと勝利。
- ②制限時間内に、相手チームの的を全て撃ち抜くと勝利とする。

（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。