

第20回ひたち郷土かるた大会 競技規定

1 大会の進め方

- ☆本大会は、ひたち郷土かるた56枚を使用し、トーナメント形式で行う。
- ☆原則、1チーム2～3名編成とする。
- ☆読み手は、読み札を2回読む。

2 トーナメントの進め方

☆対戦について

- ・各チームにおいて、先鋒、中堅、大将を決める。2名編成のチームは、1人が2役を兼ねる。
- ・対戦は1対1とし、読み札56枚のうち、最初の18枚を先鋒戦、引き続き18枚を中堅戦、最後の20枚を大将戦とする。(対戦していない人は待機する。)

☆勝敗について

- ・勝敗は、取り札の多いチームの勝ちとする。
- ・取り札の枚数が同じ場合は、役札(「り」の札)を取っているチームの勝ちとする。



☆読み札が残り2枚になった場合

- ・残り2枚の取り札と読み札が合っているか確認する。
- ・残りの札が3枚以上の場合は、正しい札のみを残し、それ以外は審判預かりとする。
- ・残りの札が1枚以下の場合は、正しい札を審判に渡し、コートに戻す。
- ・2枚の取り札を中央に置き、対戦する。

☆同時に取り札を取った場合

- ・同じ札に触れた場合、下の手の人が取る。同時の場合は、無効とする。

☆お手つきについて

- ・正しい取り札よりも先に誤った札を押さえるか、はじいた場合を「お手付き」とする。その場合、正しい取り札を相手に渡す。

3 競技前の準備

- ☆選手は、かるた板の両側に審判側から先鋒・中堅・大将の順で横一列に並ぶ。
- ☆キャプテン同士がジャンケンを行い、勝った者は取り札の山のどちらかを選んで、かるた板のマスに並べる。
- ☆負けた者は残りの取り札を同じようにかかるた板のマスに並べる。
- ☆先鋒は、競技開始まで正座し、静かに待機する。(中堅と大将は後ろに下がり待機する。)

4 競技開始

- ☆競技の始めと終わりには、※ お互い「礼」、「あいさつ」をする。

※ 始めは、「お願いします。」、終わりは、「ありがとうございました。」

☆対戦していない人は、後ろに下がり待機する。

☆札を取るときは、片手だけ使い、札を押さえるか、はじいて取ること。

☆試合中は、札を動かさないこと。ただし、はじいて動いた札は、元の場所に戻すこと。

5 競技終了

☆キャプテンは、自分たちが取った札を数え、審判に報告する。

☆キャプテンが札を数えている時は、他の選手は静かに待つこと。

6 その他

☆この要項に定めのない事項については、主催者が協議を行い、決定する。

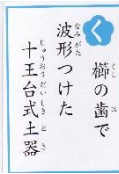
☆試合中は、審判の指示に従い、言い争いなどはしないこと。

【類似札に注意】

☆同音で始まる読み札が3枚あります。注意してください。

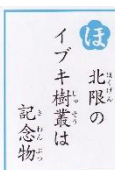
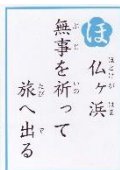
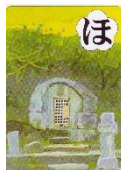
「く」

- ・久慈川は（くじがわは） 市民の水源 大切に
- ・櫛の歯で（くしのはで） 波形つけた 十王台式土器



「ほ」

- ・仏ヶ浜（ほとけがはま） 無事を祈って 旅に出る
- ・北限の（ほくげんの） イブキ樹叢は 記念物

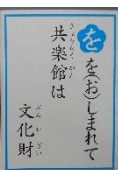
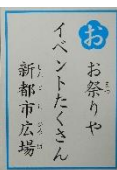


「お」

- ・お祭りや イベントたくさん 新都市広場

「を」

- ・をしまれて 共楽館は 文化財



「ひたち郷土かるた」を通して、郷土の歴史、文化を学び、
郷土愛を育みましょう！