ダンシング玉入れ　予選

Aコート	Bコート	Cコート	Dコート	Eコート
1試合	1試合	1試合	1試合	1試合
建築学科	保健看護学科	都市建設工学科	日本語日本文化学科	理学療法学科
2試合	2試合	2試合	2試合	2試合
経営総合学科	国際学科	生命医科学科	臨床工学科	メディア情報社会学科　連合チーム
3試合	3試合	3試合	3試合	3試合
機械工学科	幼児教育学科	心理学科	食品栄養科学科	コミュニケーション学科 ロボット理工学科 Aーロボティクス学科　連合チーム
4試合	4試合	4試合	4試合	4試合
宇宙航空理工学科 宇宙航空学科　連合チーム	英語英米文化学科	作業療法学科	応用化学科	
5試合	5試合	5試合	5試合	5試合
情報工学科	スポーツ保健医療学科	現代教育学科	歴史地理学科	

電気電子システム工学科　不参加	環境生物科学科　不参加	応用生物化学科　不参加	数理・物理サイエンス学科　不参加

メイングラウンドコート図：ダンシング玉入れ

メインスタンド

本　　部

立入禁止区域

Aコート　Bコート　Cコート

Dコート　Eコート

第2試合 出場チーム A B C D E	第3試合 出場チーム A B C D E	第4試合 出場チーム A B C D E	第5試合 出場チーム A B C D E

① ダンスは円の外で行うこと（曲名：Bling-Bang-Bang-Born）

② ダンス→玉入れ（笛が鳴ります）

③ 玉入れについては、別紙玉入れルールを参照

※制限時間：5分（ダンス含む）※決勝は時間制限なしで順位決定します

中部大学全学学科対抗スポーツ大会玉入れルール

競技ルール

（競技）

１．投球方法は基本的に自由であるが、アンカーボールは９９個のアジャタボールを全部入れた後でないと投球してはならない。
２．アンカーボールがバスケット内に着底した時点または制限時間にて競技終了とする。ただし、音楽が鳴っている間はダンスを続けてください。

（失格事項）

１．アンカーボールを最後に入れないと失格とする。
２．選手以外の人がアジャタボールにふれると失格とする。
３．棒などの道具や肩車等の不正な投球は失格とする。
４．フライングは２回で失格となる。（音楽は鳴っているのに玉入れをする）

（その他）

１．ルールとして明記されていない事であっても、あくまでも明るく紳士的な態度でプレーに臨むこと。

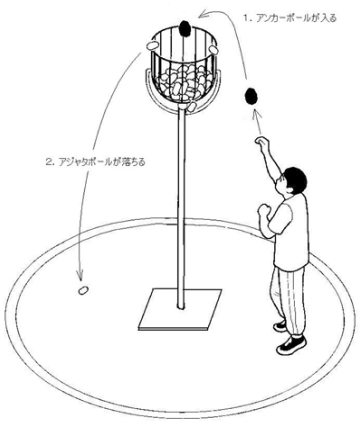
ゲーム進行上のルール

●スタンバイのルール

準備が終わると選手は円の外に出てスタートの合図を待ちます。

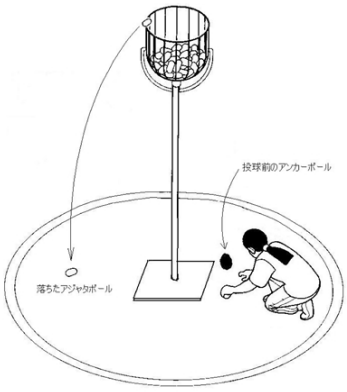
●アンカーボールのルール

バスケットの上縁などに引っかかったボールについての基本的な考え方として、９９個のボールが床等に残っていなければアンカーボールを投げることが出来ます。
アンカーボールが手から離れた時点でゲームは成立と見なしますのでそれ以降に上縁に引っかかっていたボールが落ちてきても再度入れる必要はありません。
９９個の投球が終わったがバスケットの上縁や回転機構のアーム部分にアジャタボールが引っかかってる場合。



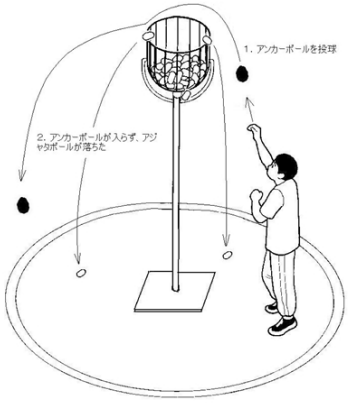
９９個のアジャタボールは全部入ってるものとみなされますのでアンカーボールを投球できます。
ただし、アンカーボールを投球し手から離れた瞬間に成立とします。
アンカーボールが入ったあとに縁に掛かっていたアジャタボールが落ちてもその競技は成立しています。

アンカーボール投球前に掛かっていたアジャタボールが落ちた場合。



アジャタボールを先に入れてからアンカーボールを投球する。

アンカーボールを投球したが入らずに、掛かっていたアジャタボールも落ちてしまった場合

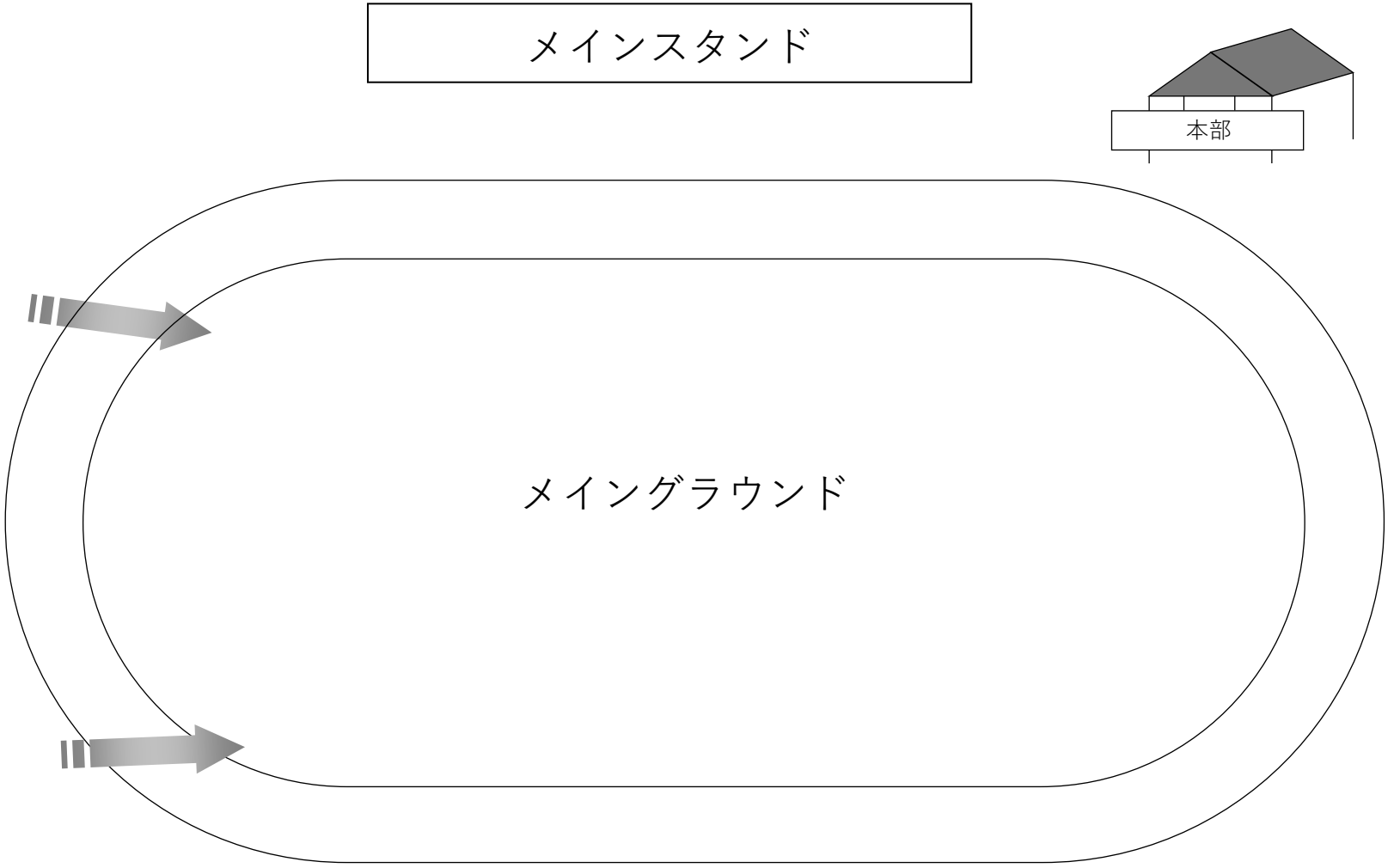


アジャタボールは入ったものと見なされてますので、落ちても入れる必要はありません。
アンカーボールを入れて下さい。

勝敗について

1 番最初に玉を１００個（最後は緑のアンカーボール）入れたチーム、または制限時間内に一番多く玉を入れたチームの勝利。
予選・・・制限時間５分（ダンス含む）
決勝・・・制限時間なし

ダンシング玉入れ・大縄跳び　決勝チーム集合場所



【集合場所：サブグラウンド】

・ダンシング玉入れ決勝チーム：17 時 15 分集合

・大縄跳び決勝チーム　　：17 時 30 分集合