

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1試合
はなし

第2試合
出場チーム
ABCDE

第3試合
出場チーム
ABCDE

第4試合
出場チーム
ABCDE

第5試合
出場チーム
ABCDE

- ① ダンスは円の外で行うこと 曲名：Stare In Wonder (BE:FIRST)
- 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：4分 (ダンス含む) ※決勝は時間制限なしで順位決定します
- ④ 各試合1チームが決勝へすすみます

ダンシング玉入れ 予選→決戦

1試合

備考（個数等）

1位に○をつけてください

Aコート	ロボット理工学科 AIロボティクス学科 連合チーム		
Bコート	食品栄養科学科		
Cコート	都市建設工学科		
Dコート	現代教育学科		
Eコート			

Aコート

学科

決勝結果

1位	学科
2位	学科
3位	学科
4位	学科
5位	学科

2試合

Aコート	幼児教育学科		
Bコート	機械工学科		
Cコート	応用化学科		
Dコート	作業療法学科		
Eコート	英語英米文化学科		

Bコート

学科

3試合

Aコート	コミュニケーション学科 メディア情報社会学科 連合チーム		
Bコート	歴史地理学科		
Cコート	保健看護学科		
Dコート	臨床工学科		
Eコート	スポーツ保健医療学科		

Cコート

学科

4試合

Aコート	経営総合学科		
Bコート	建築学科		
Cコート	生命医科学科		
Dコート	理学療法学科		
Eコート	心理学科		

Dコート

学科

5試合

Aコート	情報工学科		
Bコート	宇宙航空理工学科 宇宙航空学科 連合チーム		
Cコート	日本語日本文化学科		
Dコート	国際学科		
Eコート	応用生物化学科		

Eコート

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
数理・物理サイエンス学科	不参加

ダンシング玉入れ・大縄跳び 決勝チーム集合場所

メインスタンド

本部

リレー予選中の移動は
スタッフの指示に従って
こちらより入場してください
※その他の場所から入らないでください。

ダンシング玉入れ
決勝チーム

メイングラウンド

大縄跳び
決勝チーム

【集合場所：メイングラウンド】

- ・ダンシング玉入れ決勝チーム：17時20分集合
- ・大縄跳び決勝チーム：17時30分集合

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. 選手以外の方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нг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

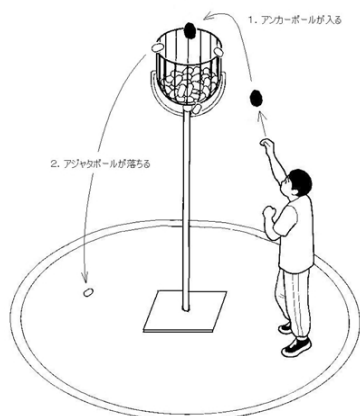
準備が終わると選手は円の外に出てスタートの合図を待ちます。

●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いる場合。

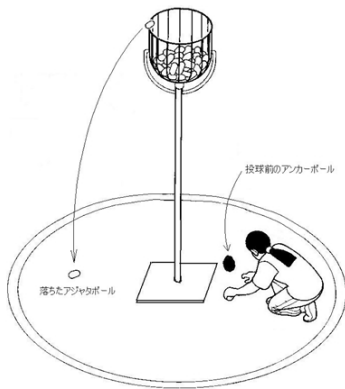


99個のアジャタボールは全部入ってるものとみなされますのでアンカーボールを投球できます。

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。

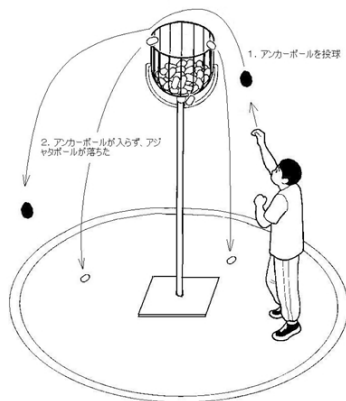
アンカーボールが入ったあとに縁に掛かっていたアジャタボールが落ちててもその競技は成立しています。

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いますので、落ちてで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 4 分（ダンス含む）

決勝・・・制限時間なし