

# 日本囲碁ボール普及会

[HOME](#)
[ルールブック](#)
[商品のご案内](#)
[ダウンロード](#)
[普及会](#)
[お問い合わせ](#)

## ルールブック

## Rule book

### 道具

囲碁ボールマット・・・縦5m、横2mの人工マットに、49個の目(穴)がある。  
 ボール・・・・・・・・・・・・・・直径7cmの硬質プラスチック製で、白・黒各10個。  
 スティック・・・・・・・・・・・・・・木製。

### 場所

原則的には室内競技ですが、屋外でも地面が平面であれば可能です。  
 コートは、自動車1台分のスペースがあればできます。

### 試合人数

シングルス(1人対1人)、ダブルス(2人対2人)またはトリプルス(3人対3人)が本格的な対戦方法ですが、変則的な人数でも競技ができます。

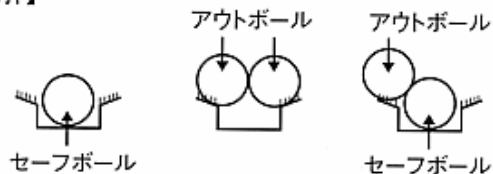
### ゲームの進め方

1. 選手は試合開始の前にヒットラインに集合し、トスで先攻を決めます。
2. ゲームは全5局で争われ、トスで勝ったチームが1局目の先攻で、黒ボールを使用します。負けたチームは後攻で白ボールです。以後同じ色のボールを使用します。
3. ヒット(スティックでボールを打つこと)順は、黒チームと白チームが交互に打ちます。
4. 両チームがすべてのボール(黒・白各10個)を打ち終わることを「1局」といい、1局が終わればアウトボールを取り除き、セーフボールの得点を記録します。

### セーフボール・アウトボールの判定

黒・白それぞれ10個ずつのボールを打ち終わった段階で、セーフボールとアウトボールの判定を、相互審判でおこないます。  
 セーフボールはそのボールが目(穴)のそこについていなければなりません。複数のボールがひとつの目に集まっている場合でも、ボールが目のそこに着いていない場合は、すべてのボールがアウトボールです。  
 一つの目(穴)に複数のボールがセーフボールとなることはありません。  
 反対に複数のボールが全部アウトボールとなることはあります。

#### 【図解】



### 競技方法

競技は、ヒットしたボールを目(穴)に停止させることを争います。

1局中に1人が打つボールの数は下記のとおりです。  
 ボールをヒットできる位置はヒットラインの後方でラインの幅の範囲内です。  
 ボールはスティックで打ちますが、その回数は1回限りです。

打ったボールが、すでに停止しているボールに触れても販促となりません。逆に、後から打つボールをいかして、相手チームを不利にしたり、自分のチームを有利にすることができます。

打ったボールがマットの手前のほうに停止しても、その局が終わるまではボールはその位置のまま競技を続けます。

対戦方法	一人が打つボール数
シングルス(1人)	10個
ダブルス(2人)	5個
トリプルス(3人)	2人が3個、1人が4個

## 1 局の終了とその判定

### 【1 局の終了】

両チームがすべてのボール（黒・白各10個）を打ち終わると1局の終了となります。終了を確認したら、相互審判でアウトボールを除き、判定に入ります。

### 【得点】

得点には「ライン得点」と「ポイント得点」があります。

### 【ライン得点】

自分のチームのボールが縦・横・斜めのいずれかの目(穴9)に3つ以上並ぶとライン得点となります。

並んだ数を『目』といい、できた組数を『連』といいます。

例えば、3つ並んだのが2組あれば、『3目2連』といいます。

ただし、6目以上は無効でライン得点になりません。

### 【ポイント得点】

セーフボールとして入っているボールの数がポイント得点となります。

10個のボール全部がセーフで、ポイント得点「10」の場合はポイント得点のほか、特別にライン得点『5連1目』が与えられます。

### 【1 局の判定】

その局においての判定は、次の順でおこないます。

- はじめにライン得点を見ます。
  - 5目、4目、3目の順に、多い「目」において「連」がいくつあるかを比べます。
  - 数の多い「目」があるチームが勝ちです。
  - 「目」が同じ場合は「連」の多いチームが勝ちです。
- 次にポイント得点を見ます。
  - ライン得点がすべて同じ場合のみ、ポイント得点の勝負となります。
  - 当然、ポイント得点の多い方が勝ちです。
  - ライン得点が優先するため、いくらポイント得点が多くても勝ちにならない場合があります。

(注) 1局の判定は次の局の先攻・後攻を決めるための基準にすぎず、1試合の勝敗の判定材料にはなりません。

1局の勝敗に関係なく、最高ポイント得点は試合の勝敗基準となる場合があります。（「1試合の勝敗判定」参照）

### 【次の局】

1局が終了すれば、得点を計算し次の局に入ります。

次の局は、前の局の得点のいいチームが先攻となります。

終了した局が同点の場合は、前の局の先攻チームが引き続き先攻となります。

## 一試合の終了とその判定

## 【1 試合の終了】

1 試合の時間は30分です。

時間内に 5 局を争います。

試合途中で 30 分がすぎた場合は、その局は続けますが次の新しい局には入れません。ただし故意にプレーを遅らせ、自分のチームに有利にすることはできません。

## 【1 試合の勝敗判定】

1. はじめにライン得点をみます。

5 目、4 目、3 目の順に、多い「目」において「連」がいくつあるかを比べます。

数の多い「目」があるチームが勝ちです。

「目」が同じ場合は「連」の多いチームが勝ちです。

2. 次にポイント得点をみます。

ライン得点がすべて同じ場合のみ、ポイント得点の勝負となります。

当然、ポイント得点の多い方が勝ちです。

ライン得点が優先するため、いくらポイント得点が多くても勝ちにならない場合があります。

3. ライン得点でもポイント得点でも同じ場合は、いずれかの局で高いポイント得点のあるチームが勝ちとなります。

4. さらに同じ場合は、トスで決めます。

[こちらをクリックして勝敗判定例を参照してください。](#)

## シングルプレイ

黒白のチーム対戦のほかに、個人対抗競技としてのシングルプレイも楽しめます。

1. 10個のボールで最高得点をめざす競技です。

2. 1局として1人が、自分の好きなボールを選び、連続して10個のボールを打ちます。

3. 2局の合計点で成績を競います。

(注)チーム対戦時にある、全部のボールがセーフになるポイント得点「10」によるボーナス得点「5目1連」はこのシングルプレイにはありません。

## スパットラインの役割

通常、ボールを打つのはヒットラインの後方ですが、幼児やハンディキャップをおもちのプレイヤーなどに、必要に応じてスパットラインから打つことができます。

ヒットラインからボールを打つ場合の方向の目安としてスパットラインをご利用いただけます。

[Profile](#)

temp [▶](#)

[HOME](#) > [Rule Book](#)

[Page Top](#)

since 2010-05-11 / Copyright 2009 ○○○○○○. All Rights Reserved.

[FIND WEB](#)

