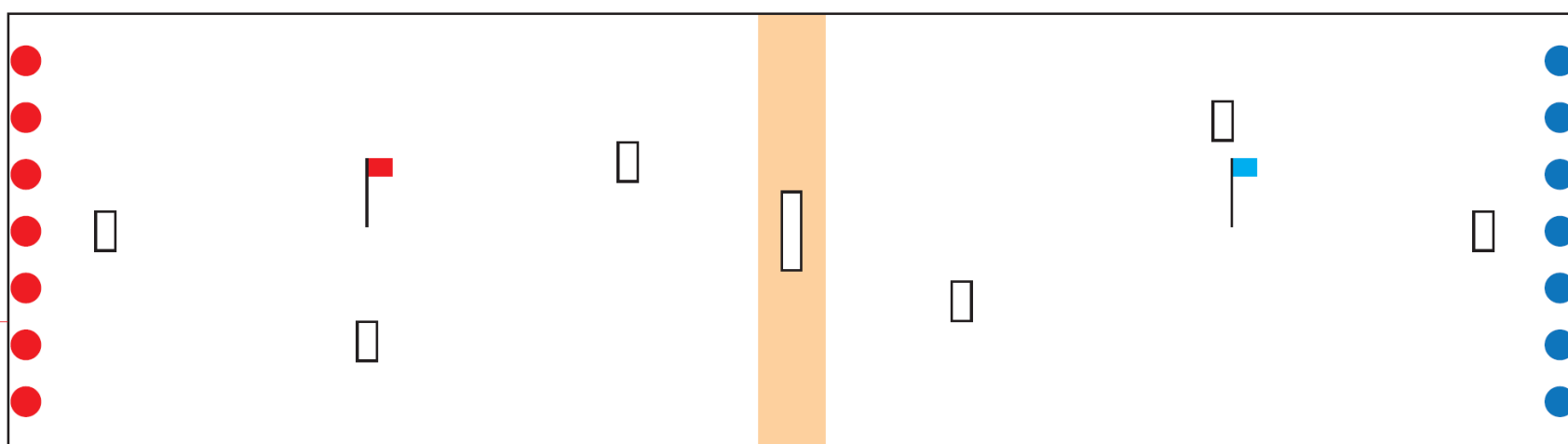


SAITAMA Rule

■埼玉で実施した「こころみ」的なルール



●センターゾーンを設置:人数を制限

①

- バックラインをなくす
- BK・FW区別なし
- エンドラインからスタート

②

- ラインタッチ、オーバーでアウト
- ※スタート時のみOKとする。

【課題】

- 4人目進入時のコート外へ出た選手の判断基準(次ページ)

③



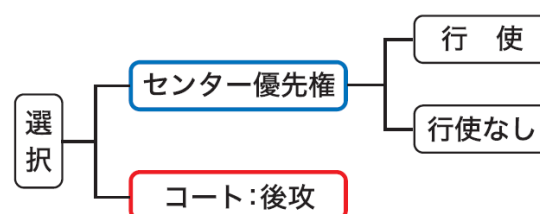
センターラインが2mになったと考えれば理解しやすい。
ラインというより面と面のゾーン。



- ゾーンに入れる人数/チーム2人
4人目の侵入の判定は、ゾーン(2mライン)に触れたら侵入とみなす。
- ゾーンより前の相手コートに1人いればゾーンに2人入ることができるので計3人。

④

- スタートから制限時間内のセンター優先権の選択
- 1セット/2セットで交代
- 占有時間の設定



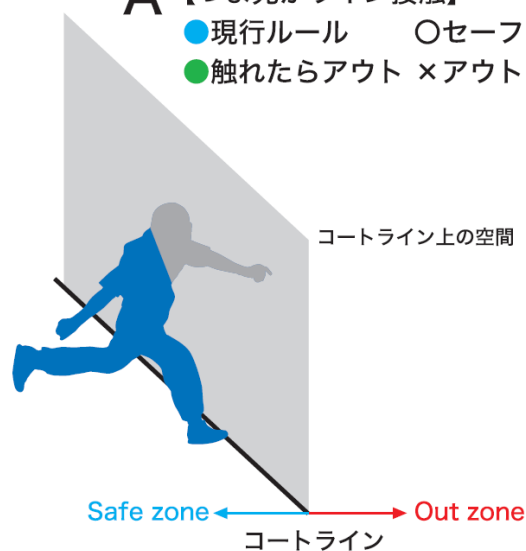
【検討課題】

- ★3セット目をどうするか
- ・現実的には冬期屋外でのラインの引き方維持の方法

■ラインアウトの定義の確認。踏んでいればセーフ(●現行ルール)/●触れたらアウト、それぞれの場合

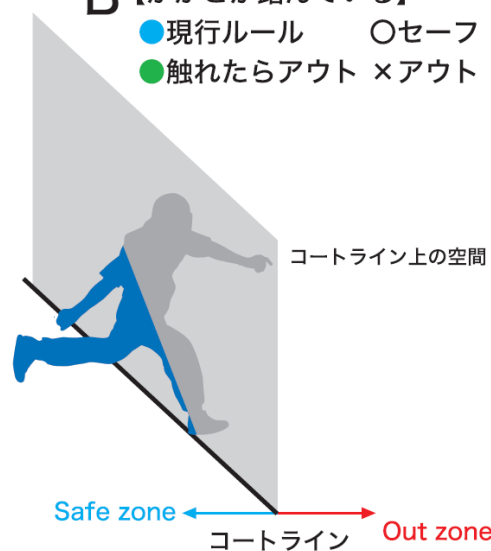
A 【つま先がライン接触】

- 現行ルール ○セーフ
- 触れたらアウト ×アウト



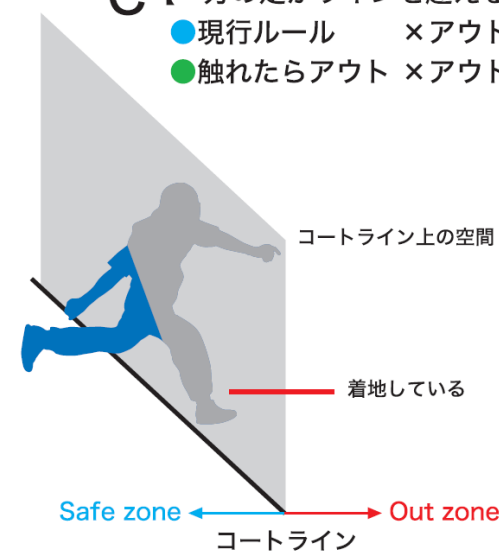
B 【かかとが踏んでいる】

- 現行ルール ○セーフ
- 触れたらアウト ×アウト

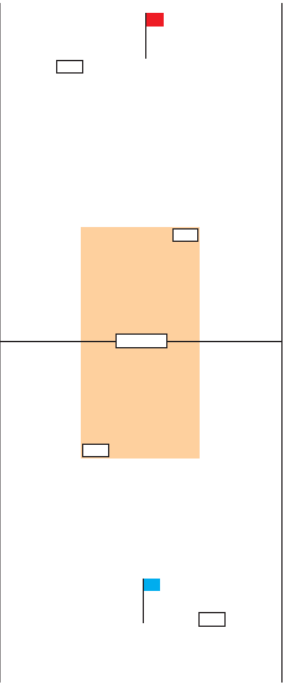


C 【一方の足がラインを越える】

- 現行ルール ×アウト
- 触れたらアウト ×アウト



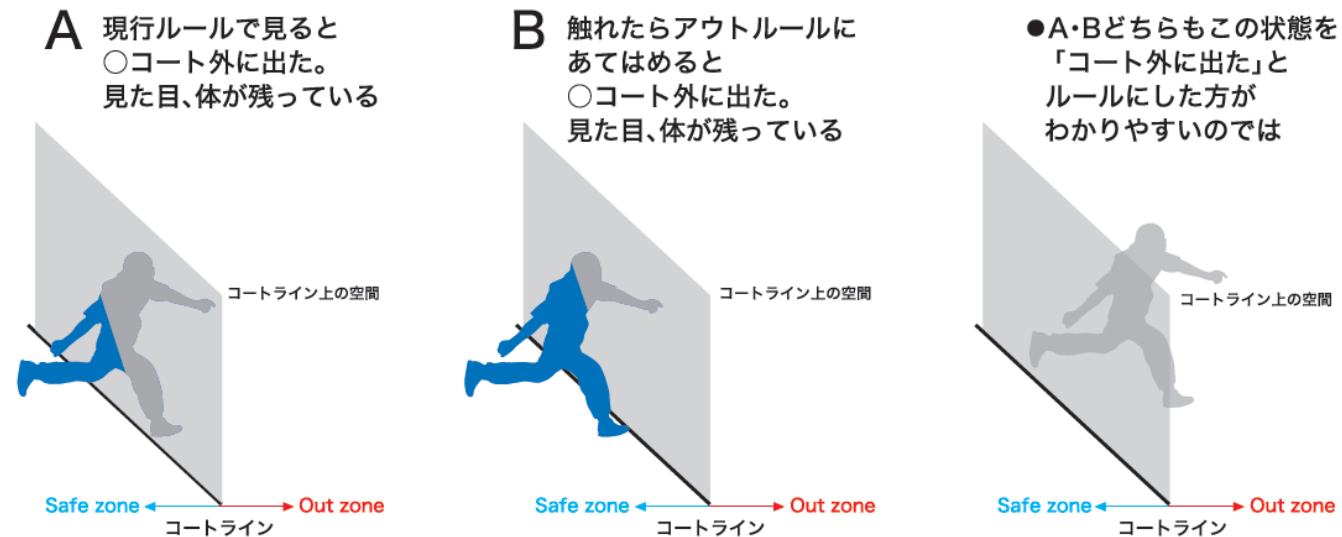
●ルールをシンプルにするのが第一とするなら、触れたらアウトだと、説明図も1つで済むということではないだろうか。

試みたこと。		アンケート・コメント　★は複数回答　★★は2人という意味	補足解説／ならばこうしてみたらという提言
③センターラインをなくし センターゾーンを設ける。 2m×10m ●このエリアに入れるのは チーム2名までとする。 ●相手1シェルの抑えることは可能で、 さらにゾーンに2人が入れる。 ●4人目の判定はセンターゾーンに 触れた時点となる。	あり だ と 思 う	●センターゾーンはラインの方がわかりやすい。 ●ゾーンはセンターラインは残して、縦は自1シェル奥ライン、横は自1シェル 左ラインとした方が、わかりやすい気がしました。そうすると、先攻後攻は設 けつつ、センターラインは残して今までどおりにできるかと。 自1シェル左ラインから外側はフリーにすることで、優先時間内でも、1シェ ル外側からなら旗にも行けるし、センター選手を強襲できますが、スタート 時や序盤のごちゃ混ぜは防げるかと。 図D ●審判にやはり限界があると思い、ガチンコを防ぐという意味で優先権はあ りだと考えます。当てた、当たってないと選手同士、審判が揉めていたりす る場面もありました。あるチームは、誤審をされても負けないように強くな らなくてはならないと言っていて、それを聞いて納得する自分がいました。 誤審があるのはしょうがないからそれを分かった上で戦うことも必要だと 言われている気がしました。 ●少しでも正確な判定があれば、選手も審判も気持ちよく雪合戦ができる。 ●センターラインはあった方が良い(4人目判定のため) ●③ゾーンは有りだけど④優先権はない。★★ ●入れるのは1人にした方が良い。	図D　センターゾーンの提案 センターゾーンがあっても、相手コートに入ることが 可能、攻撃も可能  ③のセンターゾーンの考え方も、センターラインの幅が2mに なったと考えた方が分かりやすい?との仮定である。センター ゾーンの案にはこれまでもセンターサークルであったりいろ ろある。前進的なこの提案のB4も分かりやすいかも知れない。 ただ、現実的な話をすると、雪上にラインをこれ以上複雑な形 で増やすことが良いのかは、雪上での検証が必要だろう。 どちらかと言えば、カーリングのように将来雪合戦が、専用屋 内コートでできれば最高の理想形。2m幅のゾーンは、センター 審判2人が一番、認識可能であろうとの想定で、ライン2本よ りはやはり、面という認識の方が見やすいという理由だ。 ゾーンに侵入する境界が、センターから2m下がり、②の触れた らというのが、定義として実はつながってくる。イメージする と、人数3人のカウント、4人目のカウントは、実質1mの差になる。
	ない	●センターから遠ざかる分、逆転フラッグに行きにくくなるかと。 ●普及面を考えると複雑になり、デメリットが多いのでは。 ●センターの攻防がつまらなくなる。 チームの考え方で、ミスジャッジされても構わない。嫌なら引く。 ●ない★★★(特に理由なし) ●正確なジャッジには一切繋がらない。 優先権終了時点でセンターにガチャガチャ来ることはできるし、むしろ現 行ルールと違って優先権解除までに手持ちの雪球数を多くした状態でガ チャガチャができるため、審判目線からすれば改悪と言わざるを得ない。 ●審判がより複雑になる。 センター付 近に選手が複数いた場合、主審と副審が把握しなければいけ ない状況は、 ①センターゾーンの人数 ②センターゾーンに入った選手 ③センターゾーンから出る選手 これに加えて現行の④相手コート に入っている人数⑤相手コートに入ろう としている人の足(センターゾーンのラインと別に)と複雑になった気がし ます。加えてアウトコールもなので。	
④先攻後攻を決め、 先攻のチームは 最初の 1 分間、 センターシェルターへの 優先選択権を持つ。 2 セット目、優先権交代 ※今回は 2 セットマッチで 1 セット 2 分で実施。 ●センターを取っても良いし、取らな くても良い。 ただし、当然入る時には相手の攻撃 を受ける。相手はセンターゾーンの 手前までは移動ができる。 このルールを戦略的に駆け引きを いろいろ考える。 攻めるチーム、引くチームの戦略を 意図的に選択を決め事にした。 スタート時のガチンコのみ回避す る意図も。 ●1分経過で、タイム告知。	あり だ と 思 う	●審判の負担がかなり減るので良い。導入する価値はあると思う。 ●④単独では意味がある。トスで勝った方がコートサイドの選択も含めて。 コートを選択した場合は、相手が優先権を所有する。 ●後攻は、制限時間内「1シェルより前に出てはいけない」にした方が良い。 ●占有、優先権は必ず2名入るにした方が、迎え撃つ側との攻防が面白くなる。 その上で2人倒せば、その時点で優先権消滅。 ●ゾーンと連動し、占有権を行使したチームのFW2名を落としたら時間内 でも、その時点で優先権は消滅★★ ●大型のタイム告知をエンド後方において欲しい。 ●1分は長いので30秒とか。★★★★ ●優先権の行使は、時間内で初回に入った選手のみでそこが落ちたら その時点でフリー。→ 専有時間内は最初の2選手のみ ●ホイッスルは間際らしいので、タイムキーパーが告知した方が良い。 ●ブザーの方が良い。制限時間の告知方法は笛以外を検討。 ●最初のガチャガチャで当たってないのにアウトをもらう選手の悲しさも あったりするのであっていいのかなと。 ●③④も慣れるまでは反対派が多そうなルールだが、理不尽な判定を少しで も回避するためには良いルールだと思う。審判もしやすい。 ●3セット目は、ゾーン制限のみで従来通り優先権なし、検討の余地あり。	ここからは、編集部の私見として。 正直に言えば、仮に実現できたとしても導入はまだ時期尚早と 思う。もちろん、検証する時間も必要だが、どちらかといえば トップクラスのチームの戦略的な部分を、さらにハードルをあ げる意味があるのでは。 ガンガン前に来るチーム、引きで守りから攻撃に転じるチーム と、それぞれのチームカラーの駆け引きもおもしろいのだが、 そんなにセンターが欲しけりゃくれてやる、とはならず、相変 わらずセンターガチャガチャの傾向が続いている。 雪マガ編集部所思惑としては、V4でいくさんず神出のスタート スタイルをひとつの理想形として取り上げてきたが、ガチャガ チャは収まらない。 この優先占有権は、あえて選択肢を半ば強制的なルールとし て、チームにその対応を考えてという意味がある気がする。 あきらかに「強いチーム」の理論から言えばこんな意見もあった。 第一セットの優先権を回避して、(この場合、後攻でコートを選 択、) 1セット目を取れば、2セット目は圧倒的に優位になると いう意見だった。 確かにだが、それは現状でも2セットで終わることだし、その強 いチーム同士だったら、どうするのかみたいのである。 果たして雪合戦が今より面白くなるなら、という視点であり、 確かに審判の限界論と、ルールを見直す時期の判断と、いろん な今の雪合戦の、課題が山積みになっている状況であるとい う背景も絡んでのことで、選手・審判の両方の視点で考えても らえれば幸いである。 ●センターゾーンの考え方 ●専有時間の短縮 ●倒したら優先権の消滅 ●必ず2名入る ●告知の方法 ●3セット目は従来通りガチ勝負 こんな具合に、こうしたらもっと良くなるぞ、という意見の方が もっと楽しく雪合戦を考えることができる。 無理、負担が増えるは、どうにでもなる気がするので、 そんなのじゃ、ダメだ、こうしたルールはどうだ! という別の提案をするほうが、絶対に雪合戦が良くなる。 以上、今後のきっかけにしていいただければ幸いである。
	ない	●審判の判定に不満ならば、ガチンコをしない選択をチームがしたら良い。 ●かえて複雑になり、審判タイムキーパーの仕事が増える。 ●初心者対経験者でやる場合ならあり。 ●プレーヤー目線で見ると審判目線で見ると難しい内容★★★ ●優先権を持つことで、事前にそのスタイルが決まってしまう。 魅力が減るのでは。 ●制限時間終了後にかえてガチが増えるのでは。 ●ない★★★★ ●③④とにもない。審判の判断する箇所をいたずらに増やして煩雑にするだけ。 ●1セット目は優先権を取らず2セット目にとっておきます。2セット目からフ ラッグの選択が出てくるので、1セット目勝っていたら2セット目は2枚セン ターで相手が入ってこれないようにしてしまうか、 1分間センターを空けて 相手に球を使わせて攻めあぐねるようにする。1セット目優先権の方が不利 に感じます。	

試みたこと。		アンケート・コメント ★は複数回答 ★★は2人という意味	補足解説／ならばこうしてみたらという提言
①バックラインをなくす。 FW/BK コート内自由 ●エンドラインからスタートする。 ●スタート時のみ、ラインを踏む。 ●FW－BKの違いなくなる。 【目的:理由(仮説)】 ・センターまで18m(+6m)となることでセンターまでの距離が長くなる。 ・センターへ来る選手を狙う時間も長くなる。被弾率が上がるのでは。 ・審判目線では、シンプルにバックラインへの注視が減るのでは。 ・初心者でもわかりやすい。	ありだと思ふ	●選手も、審判も迷うことがなくなるので良い。ラインを気にしなくて良い。 ●1ポイント勝負の時、最後の一球がある限り、勝への可能性がある。 ●FW,BKをなくすことで、雪合戦の新しい戦術や新しい見方が広がる。 ●希にあるボックス不在も面白いが、競技として有りだと思ふ。★★ ●初心者でも分かりやすい、かつ常連チームでも戦略に多様性が出る。 ●エンドラインからスタートすることにより、秒殺が減り、本来の雪合戦のみどころが増える。オールラウンドで動けるので、審判の負担も増える？ ●審判目線でもバックラインの超えた、超えない、に注視せず本来の当たったか当たってないかに集中できそうです。そこにこだわると選手と審判の溝にもつながると思うので。 ●監督的には単純にフラッグ前、いわゆる踊り子の位置を配置するチームが増えそうに感じる。これまでバックライン付近でギリギリの狙われる位置だったのが一斉攻撃で下られるのはメリットなので。 - また、補給もFWが担えるので、戦術としては幅が広がりそう。	「バックラインを無くし、FW・BKの役割をなくす」に関しては、まったく非公式ではあるが、すでに5人制のルールで実施されているルールだ。水面下で検証されていることになる。 多数決ではないので、それぞれの意見を読み解いて見て欲しい。意見で面白いと思ったのは、戦術的な面での見解が二つに分かれている点だ。 新しい戦術が増えるという評価と、従来の制限の方に戦略性があると評価する意見。 ひとつだけ、どう考えるかは別として体験雪合戦を実施している中では、シンプルに楽しんでもらうことを最優先すると、この現行ルールはとっばらった方が良い。例えば小学生もそうだが、FW・BKに分ける事により楽しさの格差なんかも出てくる。 ●BKばかりでつまらない。(時には保護者からもクレーム) ●ならば、競技としては制約があった方が良いと考えるか、否かに分かれているのだろう。 ●雪合戦チームに言わせれば、球の補給体制は変わるとは思えないのでは？
	ない	●制限があるからこそ戦略性が問われる★★ ●FWとBKが分かれているから雪合戦の戦略を練ることができる。 ●どちらでも良い★★★ 改正したら若干の混乱はあるだろう。	
②ラインに触れたらアウト ●エンドラインからスタートする スタート時のみラインを踏むのはOK。 ●サイドライン、エンドラインに触れたり、オーバーは当然アウトとする。 【目的:理由(仮説)】 ・審判の判断に委ねているので、踏んでいるという選手の認識と裏腹に、少し踏んでいるにも関わらず、ラインアウトになるケースが多い。選手としては、ルールで触れたらアウトと最初から認識していれば、ラインアウトも減るのでは？ ・審判としても踏んでいる、踏み越した？の判定より、明確になるのでは。 ・現行のラインに関するルールは、踏んでいれば、アウトではないとい説明で複雑になっているのでは？ (前63ページ図)	ありだと思ふ	●使用するラインがロープであれば良いが、色付けやスプレーでは無理。 ●踏み越えた、踏み越えてない、ということになるより、ラインに触れた時点でアウト、とはっきりさせた方がいいと思う。 ●踏み越えたとアウトのままだと、踏み越えるかどうかを注視しなければいけないこともあり、その分、本来の球を見る時間がけずられてしまう。 ●審判、選手とも、そう決まればその方が分かりやすいのでは。★★★ ●雪上では特にラインが見えにくいので、触れるの方が見やすいと思う。 ●あいまいな時にジャッジしやすい。	●「ラインアウト」の定義は、全ての場面に反映されている。 →それが問題?? ①選手のアウト・ラインオーバー(バック・サイド) ②センターライン、選手の4人目判定。 ③4人入った時の、最初のアウト選手のコート外に出たか出ないかの判定。 ④VT戦の時の、スローイング足の判定。 (昭和新山では、従来旗ボールがラインに変更) 例えば、VT戦の明確なルールとして、④のフラッグボールの時は、少しでも足が触れたらボールが動く。 見ていてこれが一番明確ではなかっただろうか。 これがラインオーバールールの基本的な考え方で統一されたため、昭和新山では現在、ラインをその場で張っている。 ●ライン自体も昔はスプレーで書かれていたしロープの幅もサイズ指定はされていない。 - 屋外競技の場合、ラインの幅が決められており、その手の競技ではライン上はセーフとの判定となる。 ●雪合戦の場合の不条理な点 ・雪の上での屋外競技である点。同じ幅でのラインが引けない。雪上ロープのラインも踏んだままだとラインが選手ごと動くんって事もある。そう考えると、どうなのか？ ●もうひとつの不条理は③の4人目が入った時の、判定における、最初の選手がコート内にいるかないかだ。 - 上級チームになればなるほど、現行ルールを信じ、選手はフラッグ奪取を最後の戦略としてイチカバチカ仕掛ける。 - 当然4人目が入った時点で終了とならない為に、最初の選手はある意味、図的に、アウトになり、雪球をなるべく多く、もらいコート外へ出る。そのタイミングを見計らって4人目が突っ込む。 - それを審判が果たして正確に見てしてくれるかだ？ ■下の図で補足すると、現行ルールではこんな状況だ。
	ない	●力カトか、つま先かの違いだけ。越えた、越えないと踏んだ、踏まないは同じ議論と考える。今のルールの方が、リスクがあっても少し広く使える。 ●審判の負担は変わらないかと。シェルターor被弾、地面or 被弾と同ギリギリ微妙なモノは流すと割りきる。選手は少しでも広く使いたい。 ●体育館ではいいかもしれないが雪上ではラインが動いてしまうので。 ●現行ルールで判断できない審判レベルの人間が、このルールで見やすくなることなどない。 ●コートの有効面積を実質狭めることで、サイドからの角度がなくなり、実質面白みのない試合が増える。 ●ない(理由なし)★★ ●4人目ルールの侵入、コート外に出る基準が複雑になる。(下記の図参照) ●踏んだ、踏まない、のほうが若干難しそう。 - 他の審判の方々の見方も違うと思うので何とも言えません。 - 一番の影響はギリギリの角度からサイドラインを踏んでセットしている選手達は困惑しそう。コートが単純に狭くなるという認識。シェルの選手はプレッシャーが若干減ると思います。メリットデメリットあるので、現行のままよりのどちらでも良いです。 ●触れた、触れないが微妙な判定になるため。	

■④の「コートの外に出た」と判断する場合の選手の立ち位置についての比較

※4人目が入ったと判定される時点で、最初の選手が、コート外に出たか、の判断



あくまで極端な状態だが図Aはこの時点で、ラインに力カトが、離れていればコート外に出たことになる。

一見コート内に残っていると見えるだろう。

図Bはライン上に足が乗っている状態。

仮に『ラインに触れたらアウト』ルールが、今のラインアウトの定義で判断されれば、Bはコート外に出たことになる。

●本来のルール定義にガチガチに縛られると、どちらも、わかりにくい事が出てきてしまう。

ならば、例えば、こうではないかと考えれば図Cのようにライン上から体の全部が出ている状態とした方が、誰がみても判りやすいだろう。ラインよりゾーンで見る考え方だ。

『コート外に選手が出るとは、コート内に体が完全にない状態を言う。』こうすればすっきりするのでは。

ラインアウトの考え方はアウトの定義であり、意味が異なる全てに当てはめると、判りにくくなることも出てくる。判りやすさを優先するのであればどちらが見やすいのか改めて問いたい点だ。