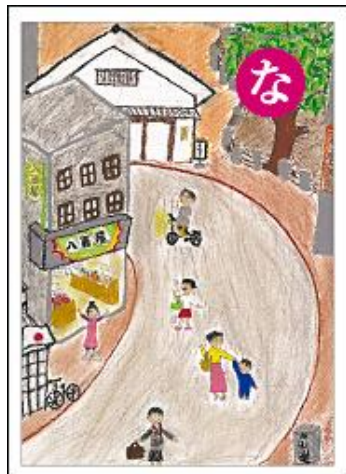
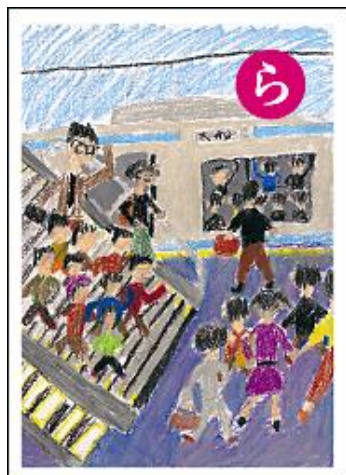


# わらび郷土かるた大会競技必携



改訂版 きょうど  
 わらび郷土かるた

WARABI 蕨市市制施行50周年記念



# 「わらび郷土かるた大会」 競技必携

## 1. 競技を始める前に

この大会では、改訂版「わらび郷土かるた」を使用します。この大会は、勝負にこだわることなく、蕨市の自然や文化・歴史・施設をよく知り、ルールを守って、礼儀正しく、仲良く学ぶように指導することが大切です。

## 2. 競技の仕方

### (1) 競技の種目

この「かるた大会」は、次のような種目で競技が行われます。

①競技は団体競技とし、低学年（1年生～3年生）高学年（4年生～6年生）の2種目とします。

（個人競技は実施しません）

②チーム編成は、学校単位とし、低学年・高学年チームとも1チーム3名であれば、学年混成、男女別々、男女混合でもよいものとします。

③交代要員がないので、試合途中で試合続行不可能と審判員が判断したときは、相手チームに勝ちを与えます。この場合、記録としては棄権として処理します。

### (2) 競技に必要な係

#### ①進行係

進行係は、その大会の運営をよく把握し、進行がスムーズに行われるように努めます。

人員の配置は、主たる者1人と副として最低5人は必要とします。

#### ②読み手

読み手は、出場選手が取り札を取るとき、はっきりとした声で読み上げないと、トラブルを招く恐れがあります。

#### ③審判員

審判員は、各対戦試合に1人配置します。審判員は責任をもって協議判定を行い、その結果を記録表に記入し、記録係に提出します。

なお、競技上の問題点、その他進行を妨げるようなことが発生した時は、速やかに赤旗を上げ、「タイム」と言って進行係に告げます。

また、審判員は試合を公平に判定し、判断するように努めます。

#### ④記録係

記録係は、試合結果を速やかに把握し、記録カードに正しく記録します。なお、競技の進行を円滑にして、選手に不信感を持たせないようにします。

## 3. 競技会場の準備

### (1) コートの広さ

コートの広さは、図-1を基準に設定します。なお、参加チーム数及び会場の広さによって、コートの広さを変更します。

### (2) コート選手の注意事項

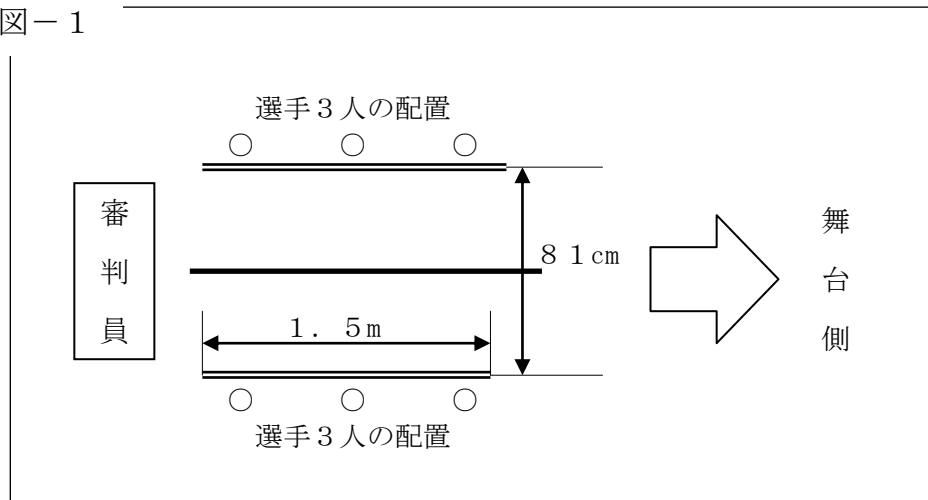
①相互チーム3人が向かい合って1列に並びます。

②決められた陣の幅に3人が適当な間隔をおき、ひざを20cm程度開いて正座します。

③前傾姿勢は45度以上傾けてはいけません。

④相手チームとの間隔は、ひざ頭から81cmの幅をとります。

※図-1



4. 競技の進行方法

(1) 試合を始める前に

対戦チームを所定の位置に座らせ、お互いに礼をさせます。

(2) 取り札の並べ方

①進行係の合図で、審判員は取り札を（絵を下に）対戦者の真ん中に置きます。

<参考：図-2>

②チームの代表者に「ジャンケン」をさせます。

③勝った人が真ん中に置いてある取り札をよく切り、切り終わったら真ん中に23枚ずつ分けて、少し離して置きます。

<参考：図-3>

④負けた人は、真ん中に置いてある取り札を右でも左でもすきな方を取り、残った方の札を勝った方が後から取ります。

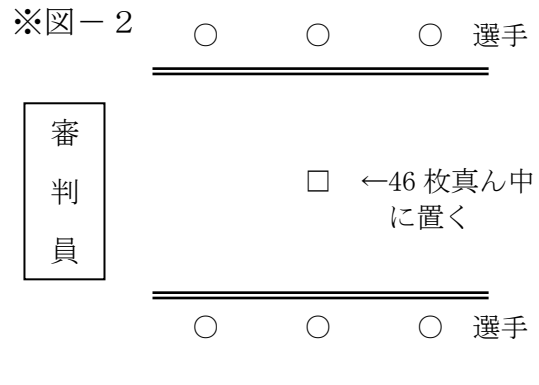
⑤進行係の合図で、代表者が自分の陣内の上段より12枚、下段が11枚になるように速やかに並べます。上段の余った1枚は審判の位置の方に並べます。

<参考：図-4>

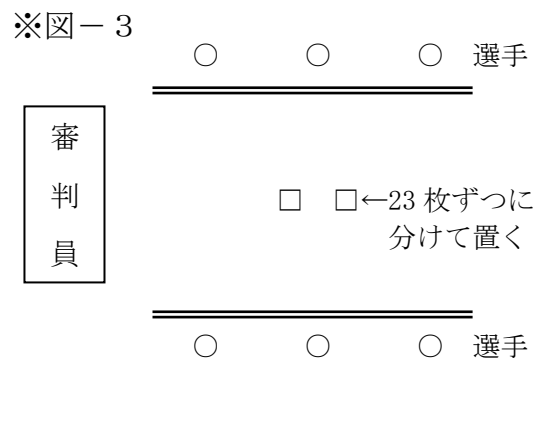
⑥他の2人は記憶する体勢に入ります。

⑦札と札との間隔は、左右・上下とも1cm程度離します。相手チームとの間隔は、3cm程度離します。

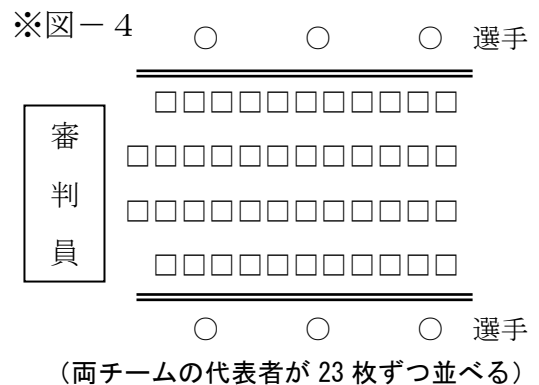
※図-2



※図-3



※図-4



### (3) 試合の方法

- ①進行係の合図で「取り札」を並べ、引き続き記憶させます。(並べ始めてからおおよそ2～3分間とします)
- ②読み札は必ず2回読みます。
- ③読み手は、始めに「から札『わ』」(ワラビー君は蕨のかわいいマスコット)を2回読みます。これが予告となり、次に読まれる札から取りはじめます。
- ④取り札が最後の2枚になったら、どちらの札が残っても、取り札の向きはそのまま真ん中に出し横に30cm離して並べます。
  - ・各組の代表者1名ずつでこの札を争います。
  - ・この時、読み手は試合開始と同じように「から札」を2回読み、それが予告となり次に読まれる札が取り札となります。
  - ・代表者以外の者が取った場合は2枚とも相手チームのものになります。
- ⑤最後の1枚を取ったものが、残り札の1枚を取ることができます。
- ⑥札を取るときは、押さえても、はじいても、押しても、引いても、とばしてもよいが、読まれた札以外の札に手が触れたときは、「お手つき」となる。但し、試合開始と最後の2枚になったとき読まれる「から札」はお手つきとしません。
- ⑦取り札に早く手が触れた方が勝ちとなります。

### (4) 採点の方法

- ①取り札は、1枚を1点として数えます。
- ②同点の場合には、「わ」の札を持っている方のチームが勝ちとなります。
- ③相手チームが棄権のときは、23対23点とし「わ」札勝ちとします。

## 参 考

今回は、このルールを使用しませんので注意してください

次の「やく札」が3枚そろったときには10点を加えます。なお、3枚そろわないときには普通の札と同じ扱いとし、1枚1点で数えます。

#### ◎シンボル札

さ	〜	③	つき咲く 城址公園 ひとめぐり	(市の花)
す	〜	③	くすくと 伸びる市の木は けやきの木	(市の木)
を	〜	蕨市 ③	かざる草花 日日草	(市の草花)

#### ◎街の札

へ	〜	③	和都市宣言の 豊かな 蕨市	(平和都市)
む	〜	③	えよう エルドラドから お客さま	(姉妹都市)
り	〜	③	ンデンは 蕨と仲良し 友好都市	(友好都市)

## 5. 審判員の役割

### (1) 審判員の心得

審判は、常に公平に判断を下すように心がけましょう。万一、判定に苦慮したときは、速やかに旗を上げ、進行係と連絡を密にし、敏速に問題を解決しましょう。

### (2) 試合上の注意事項

- ① 試合中は、始めに並べた取り札の位置を変えてはなりません。
- ② 試合中に取り札が動いた場合、すみやかに元の位置にもどします。
- ③ 札を取るまでは、両手を使ったり札にかぶさったりしてはいけません。
- ④ 札が読まれるまでは、手をひざの上から離してはなりません。
- ⑤ 札を取るときも、使わない方の手は、ひざ頭より前に出さないようにします。
- ⑥ 選手のだれかが、読まれた以外の札に手を触れたら「お手つき」となります。「お手つき」をしたチームは、自分たちが取った札の中から1枚を相手チームに渡します。ただし、両方のチームが同時に「お手つき」をしたとき、または、取り札のないときは、渡す必要はありません。
- ⑦ 味方チームの2人が同時に「お手つき」をした場合、相手チームに渡す札は1枚だけです。
- ⑧ 取り札に両チームの手が重なったときは、重なった手の下の手のものを取ることになります。
- ⑨ 取り札に両チームの手が同時に触れた場合は、自分の陣内のものが取れます。
- ⑩ 最後の2枚になった時、前に取り残した札（両チームがさがし取れなかった札）があった場合は、自分の陣内のチームを取ることができます。
- ⑪ 予選ブロックの代表選手は、①勝敗、②得点数、③対戦時の勝者の順とし、それでも決着しないときは抽選とします。（抽選はチーム出場者3人によります）

記入見本

## 「わらび郷土かるた大会」記録カード

必ず記入してください

コート 表示	あ - 2 <small>(ブロック) (コート)</small>	試合 2	審判 氏名	氏名 ( わらび 太郎 ) 所属 ( ○ △ 小 )		
番号	チーム名	取った枚数	㊦ 札 ○ 印	勝敗 (○×)	サイン欄	
2	いそのかつお達	① 23 枚		×		
5	修司とあきらと ジーコ	② 23 枚	○	○		
枚数合計 [ 46 枚 ] ( ① ② = ③ )		③ 46 枚	このように同数のときは、わ札を取った方が勝ちです。 ※わ札の有無は、23対23 に関わらず記入します。			

番号の若い順

青少年育成蕨市民会議

# わらび郷土かるた大会ルール

## 児童向け

～競技のしかた～

この大会では、改訂版「わらび郷土かるた」を使用いたします。

対戦は3人一組の団体戦となります。札は全部で46枚です。

3人ずつが向かい合って一列に並びます。幅1.5メートル以内に3人が適当な間を置いて座ります。

お互い「札」をしましょう。

進行係の合図でまん中の人ジャンケンをし、勝った人が札をよく切って23枚ずつ分けて、前に置きます。ジャンケンに負けた人が先にどちらかを取り、勝った人は後から取ります。

札は、右図のように2段平均にならべます。両方の陣の間は、3センチはなし、各段の間と左右の札の間は、1センチあけ、札と選手のひざがしらとの間は20センチ以上あけます。

「かるた」を並べはじめてから5分間、取り札の位置を覚えます。

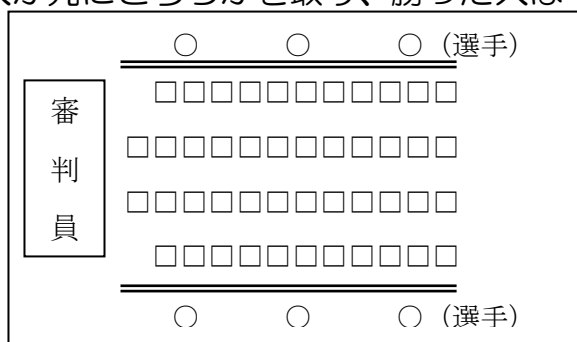
記憶時間が終わると競技には入ります。

「読み手」が「から札・む」を2回読みます。これが予告になり3回目に読む札から取りはじめます。その後は今取った札をもう一度くり返して読み、次の札に移りません（各札2回ずつ読みます）。

取り札が最後の2枚になったら、どちらの札が残っても、横30センチはなしてならべ、各組の代表1名ずつで、この札を争い、1枚を取ったものが残りの1枚も取ります。

札を取るときは、押さえても、はじいても、押しても、引いても、とばしてもよく、札に指が早く触れた方が勝ちです。

得点の方法は、1枚1点とします。同点の場合は、「から札・む」のある方が勝ちとします。





～競技上の注意～

札を取るときは、両手を使ったり、腕ずくで札を取り合ってははいけません。札が読まれるまでは、手はひざの上に置き、札の上にかぶさらないようにし、札を取るときも使わない手はひざかしらより前に出さないようにおきます。

自分の陣でも、相手の陣でも、読まれた札でない札に手を触れたら「お手つき」として、取った札の中から1枚を相手に渡します。味方の3人がそれぞれ同時に「お手つき」をしても、相手に渡す札は「1枚」です。

取り札に両チームの手が重なったときは、重なった手の下の手の人が取るようになります。

取り札に両チームの手が同時に触れた場合は、その札があった陣内のものが取れません。

競技の始めと終わりには、お互い「札」をしましょう。

相手に不満がある時は、直接「言い争い」をしないで、審判を通して意見を言いましょう。



この大会では、改訂版「わらび郷土かるた」を使用いたします。試合では、勝負にこだわることなく、蕨市の自然や文化・歴史・施設をよく知るためのものです。

ルールを守って、礼儀正しく、仲良く学ぶようにしましょう♪

## 「わらび郷土かるた大会」記録カード

コート 表示	— <small>(ブロック) (コート)</small>	試 合		審 判 氏 名	氏 名 ( ) 所 属 ( )
番 号	チ ャ ム 名	取った枚数	㊦ 札 ○印	判定 (○×)	サイン欄
		① 枚			
		② 枚			
枚数合計 [46枚] (①+②=③)		③ <b>46</b> 枚	青少年育成蕨市民会議		

## 「わらび郷土かるた大会」記録カード

コート 表示	— <small>(ブロック) (コート)</small>	試 合		審 判 氏 名	氏 名 ( ) 所 属 ( )
番 号	チ ャ ム 名	取った枚数	㊦ 札 ○印	判定 (○×)	サイン欄
		① 枚			
		② 枚			
枚数合計 [46枚] (①+②=③)		③ <b>46</b> 枚	青少年育成蕨市民会議		



