

# エース ACEボール競技規則

## 1 概要

エース

ACE(Akashi Community Enjoy)ボールは、2002年に明石高齢者大学「あかねが丘学園」で考案されたエースボールを基に考えられたニュースポーツです。

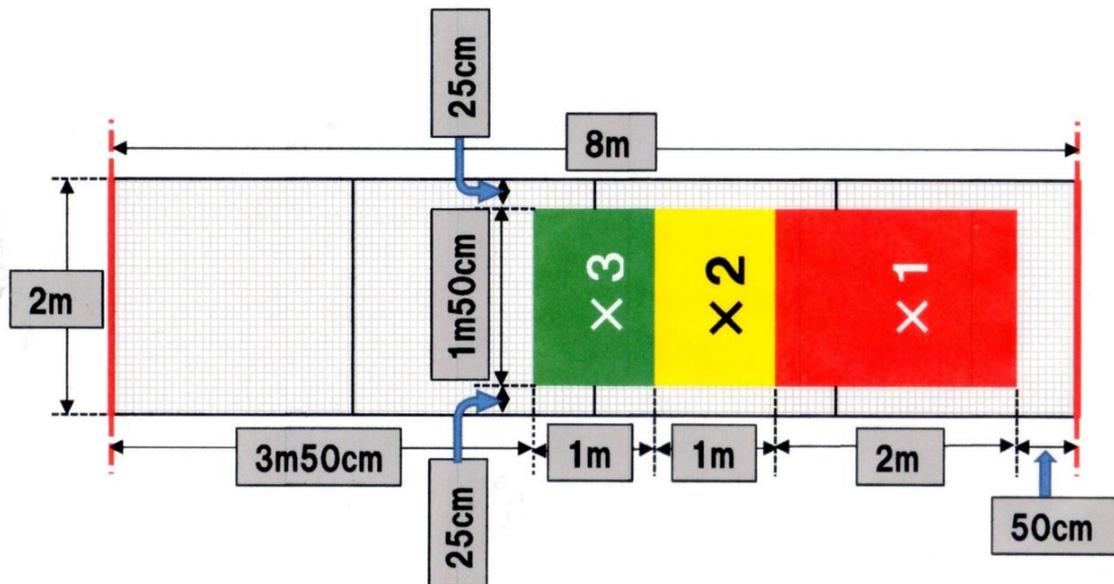
コートをはさんで1人がボールを転がし(サーバー)、反対側からもう1人がリングを投げて転がってきたボールを捕まえる(レシーバー)スポーツです。ボールを適度な速さで狙った位置に転がす技術と、リングを正確に投げる技術が必要です。

1~5点のボールがあり、○倍ゾーンもあり、状況に応じて作戦も変わり、ペアのコミュニケーションも大切になってきます。

## 2 コート

コートの大きさは、原則として8m×2mとする。

ただし、会場の条件等により全長を短縮することができる。



## 3 用具

### ①ボール

硬式テニスボール 赤色5個(1~5点)、青色5個(1~5点)。

### ②リング

市販の給水ビニールホース90cmを輪にしたもの10本。(5本×2チーム分)

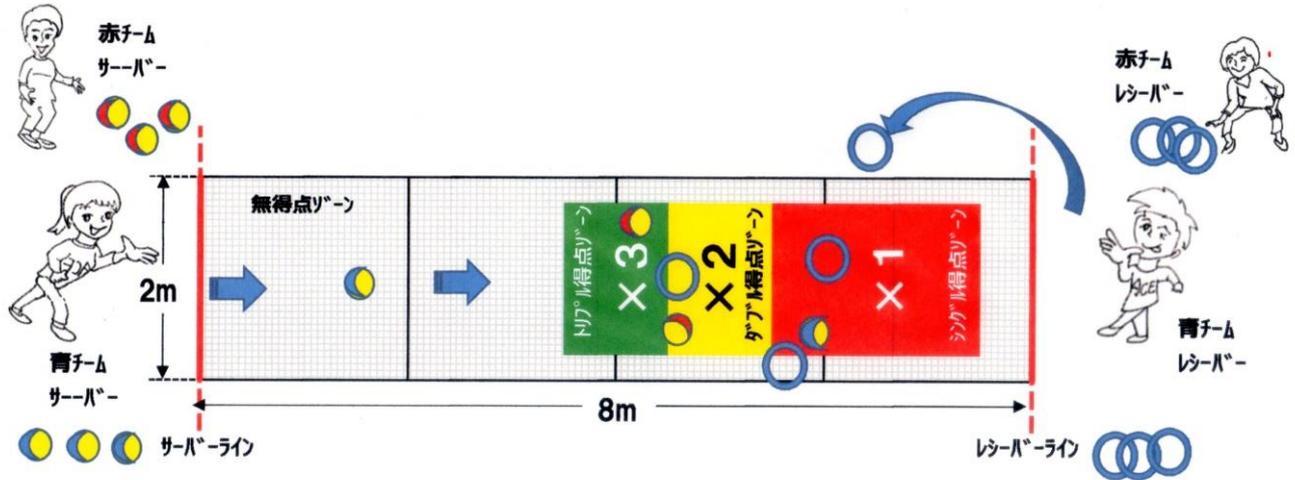
## 4 チーム

チームの構成は、男女の区別なく1チーム2~4人とする。

※1チームの人数は最大4人まで

## 5 試合の進め方

- ① 赤チーム・青チームによる対抗戦で行う。
- ② じゃんけんにより勝ったチームは先攻後攻を決める。ボールの色は先攻を赤、後攻を青とする。



- ③ 前半戦を行う。
  - ① 各チーム「サーバー(ボールを転がす人)」と「レシーバー(リングを投げる人)」に分かれてそれぞれの位置に立つ。
  - ② 審判の合図で、先攻チームのサーバーが、ボールを一つ転がす。  
※転がすボールの順番は何点ボールから転がしてもよいが、主審の合図後、転がす前に数字をコールすること。
  - ③ 先攻チームのレシーバーが、リングを一つ投げる。  
※リングでボールを捕まえるように意識し、サーバーがボールを転がす前にリングを投げないこと。  
※ボール1球につき、必ずリングを一つ投げること。
  - ④ 後攻チームが①～③を行う。
  - ⑤ それぞれのチームが交互に①～③を行う。  
※持ち球が5球なので、5回ずつ行う。
  - ⑥ 得点を計算する。※次項参照
- ④ すべてのボール・リングを片づけ、各チームサーバーとレシーバーを交代して、後半戦を行う。(前半同様に行う。)
- ⑤ 前半と後半の合計得点が大きいチームの勝利となる。

## 6 得点

各チームは、自分チームの色のボールを使う。ボールにはそれぞれ点数1～5が付けられている。

このボールがリング内で止まった時、以下のとおりに得点を計算する。

- (1) シングル得点ゾーンでリング内に止まった場合。

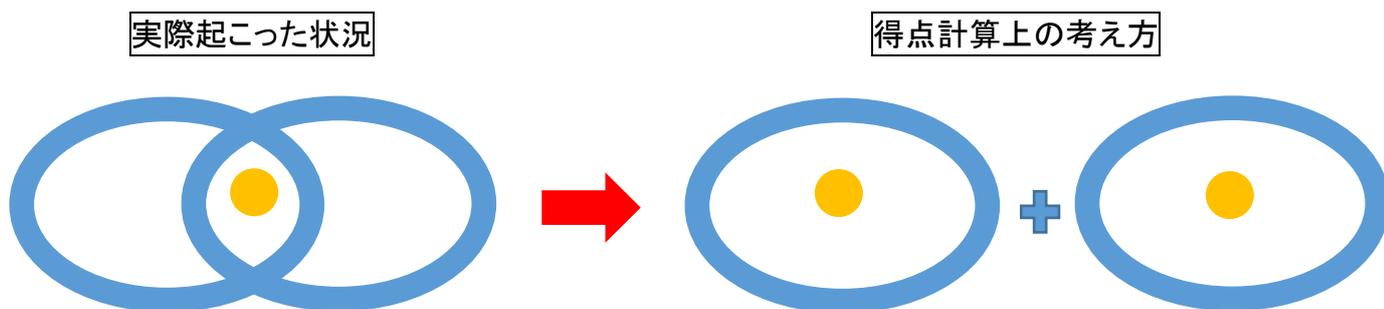
⇒ボール点数×リング数×1(点)

- (2) ダブル得点ゾーンでリング内に止まった場合。  
⇒ボール点数×リング数×2(点)
- (3) トリプル得点ゾーンでリング内に止まった場合。  
⇒ボール点数×リング数×3(点)
- (4) それ以外のゾーンでリング内に止まった場合。  
⇒0(点)

### 得点に関する注意事項

- (1) (2投目以降)ボールを転がす以前に投げ終わっているリングの中にボールが止まった場合も得点となる。
- (2) 相手チームの投げたリングの中にボールが止まった場合も、得点となる。
- (3) 先に投げ終わっているリングや相手チームのボールを、後から投げるリングで弾き、相手チームの得点を減らす行為も作戦として認める。
- (4) 2つ以上のリングが重なっているスペースにボールが止まった場合は、かかったリング1つにつき1回得点を計算する。
- (5) 得点ゾーンやリングの一部にボールがあるとき、そのゾーンやリングにかかった面積によって得点を決める。  
(上から見て、より面積の大きい方を得点とする。)

例) 得点に関する注意事項(4)について、以下のように考える。



### 7 反則

- (1) サーブ及びレシーブ時に、体の一部がサーバーライン・レシーバーライン(延長ラインを含む)を越えたりコート内に入ったりした場合は、ファウルとなる。  
※投げ終えた後でも、体の一部がラインを越えてはならない。
- (2) リングが一瞬でも宙に浮かないと、投げたことにならずファウルとなる。
- (3) サーバーよりも先にレシーバーがリングを投げた場合は、ファウルとなる。
- (4) ファウルになると、ペナルティとしてその時に投げたボールとリングの両方を取り除く。  
また、相手のボールやリングが動いた場合は元に戻す。

## 8 注意点

- (1) ボールがコートの外で止まった場合、審判がボールを取り除く。  
ただし、ボールが壁に当たった場合はボールが動いていても即取り除く。
- (2) 相手のプレーが終わったら、審判の合図を待ち、合図が出たら、速やかにコールしてボールを投げる。
- (3) コート際のボールにかかったリングが、次に投げたリングによって動かされ、結果的にボールがコートから出た場合、そのボールはアウトとなる。
- (4) 基本的にボールがコート外に出たらアウトとなる。ただし、レシーバーが投げたリングにボールが当たった場合、ボールの止まった最終位置で判断する。

## 9 延長戦

各チーム後半が終了した時点で、前半と後半の合計得点と同点の場合行う。

- ① 後半ゲーム終了後のリングをそのまま残して、ボールのみ回収する。
- ② 本戦とは関係なく、再びじゃんけんを行い、先攻後攻を決める。
- ③ 各チーム内でサーブの順番を決める。
- ④ 先攻チームが1点ボールを転がす。
- ⑤ 後攻チームが1点ボールを転がす。
- ⑥ 大きな得点を取ったチームの勝利となる。

注)⑥の時点で同点の場合は、コート上のボールを取り除いてから、サーバーを交代して、点数の小さい順にボールを投げる。(ボールは順番に転がす)



## 審判のしかた

- ・主審は試合の進行を担当し、サーバーへの合図・ファウル等の判定をする。
- ・副審は主審を補助し、得点板の掲示・ボールの回収等を行う。
- ・主審(サーバーライン付近)と副審(レシーバーライン付近)は対角線上に立つ。

### ◆ゲーム開始

1. コートのサーバー側に集合し、主審の合図で対戦チーム同士握手する。
2. ジャンケンで先攻(赤ボール)後攻(青ボール)を決め、主審の合図で先攻サーバーが何点ボールかをコールし、ゲーム開始。

| 主審/副審 | 場面                         | 合図  |
|-------|----------------------------|---|
| 主審    | 試合開始                       | (サーバーライン側に整列後)<br>「ただいまから〇〇対〇〇のゲームを始めます、<br>両チームは握手をして下さい。」<br>「ジャンケンで勝ったチームは、先攻後攻を選んでください。」<br>「チーム内で話し合い、ボールかリングかを決めてください。決まったら、それぞれの場所へ移動をお願いします。」<br>「ゲームをはじめます。」 |
| 主審    | サーブ前                       | 「赤(青)チーム、サーブです。何点ボールかをコールしてください。」   |
| 主審・副審 | ファウル                       | 「赤(青)チーム、サーバーライン(レシーバーライン)をこえましたのでファウルです。ボールとリングを没収します。」  |
| 主審・副審 | イン・アウト<br>(コート際)           | 「ボール(リング)がコートから出ていますのでアウトです。取り除きます。」  |
| 主審・副審 | 得点ゾーンの判定                   | 「ボールは、半分以上〇倍ゾーンにかかっているの<br>で〇倍ゾーンの得点です。」  |
| 主審    | 最後のリングを<br>レシーブ後           | 「得点を確認しますので、各チームのカゴを持って得<br>点ゾーンあたりに集合して下さい。」   |
| 主審    | 得点集計<br>(前半・後半各ゲーム<br>終了後) | 「赤チーム、〇〇ゾーンの〇点ボールにリングが〇<br>個で〇〇点、…合計〇〇点。青チーム、…。<br>前半(後半)は〇〇点对〇〇点です。」   |
| 主審    | 得点集計<br>(後半終了後)            | (サーバーライン側に整列後)<br>「〇〇点对〇〇点で〇〇チームの勝ちです。」<br>「両チームは握手をして下さい。」   |