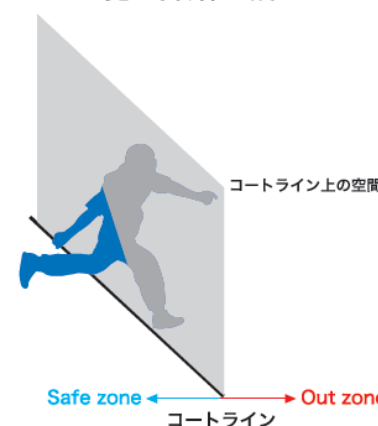


SAITAMA Rule NO.1_NO.2 賛否両論


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
<p>①バックラインをなくす。FW/BK コート内自由</p> <ul style="list-style-type: none"> ●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。 <p>【目的:理由(仮説)】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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。 	<p>ありだと思ふ</p> <ul style="list-style-type: none"> ●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。 ●希にあるバ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ます。 <p>ない</p> <ul style="list-style-type: none"> ●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。 	<p>「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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>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ぴらの方が良い。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。</p> <ul style="list-style-type: none"> ●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?
<p>②ラインに触れたらアウト</p> <ul style="list-style-type: none"> ●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。 <p>【目的:理由(仮説)】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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、踏んでいけば、アウトではないとい説明で複雑になっているのでは? <p>(前63ページ図)</p>	<p>ありだと思ふ</p> <ul style="list-style-type: none"> ●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よいと思う。 ●踏み越える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。 <p>ない</p> <ul style="list-style-type: none"> ●カカトか、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、実質面白くない試合が増える。 ●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。 	<ul style="list-style-type: none"> ●「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人目に入った時の、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、従来旗ポールがラインに変更) <p>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。</p> <ul style="list-style-type: none"> ●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 <ul style="list-style-type: none"> ・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かない事もある。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いないかだ。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、恣意的に、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くれるかだ? <p>■下の図で補足すると、現行ルールではこんな状況だ。</p>

■④の「コート外に出た」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

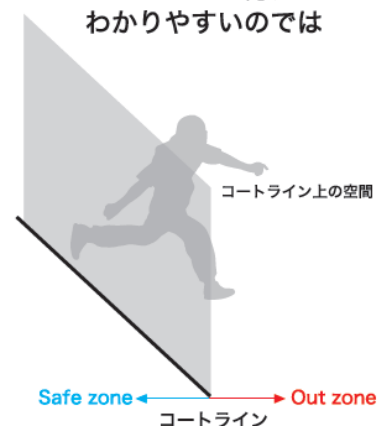
A 現行ルールで見ると
○コート外に出た。
見た目、体が残っている



B 触れたらアウトルールにあてはめると
○コート外に出た。
見た目、体が残っている



●A・Bどちらもこの状態を「コート外に出た」とルールにした方がわかりやすいのでは



あくまで極端な状態だが図Aはこの時点で、ラインにカカトが、離れていけ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でない状態を言う。』こうすればすっきりするのは、

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。

SAITAMA Rule NO.3_NO.4 賛否両論

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
<p>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</p> <ul style="list-style-type: none"> ●このエリアに入れるのはチーム2名までとする。 ●相手1シェルを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。 	ありだと思ふ	<ul style="list-style-type: none"> ●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行けるかと。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ひ、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。当たった、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たくないように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ありました。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。 	<p>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</p> 
	ない	<ul style="list-style-type: none"> ●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。 	<p>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いろある。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。</p>
<p>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</p> <p>※今回は2セットマッチで1セット2分で実施。</p> <ul style="list-style-type: none"> ●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。 	ありだと思ふ	<ul style="list-style-type: none"> ●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。 ●ゾーンと運動し、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つたりするのであってもいいのかなと。 ●③④も慣れるまでは反対派が多そうなるルールだが、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。 	<p>ここからは、編集部の私見として。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>雪マガ編集部のお惑いとしては、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。</p> <p>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。</p> <p>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なのである。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。</p>
	ない	<ul style="list-style-type: none"> ●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。 ●かえって複雑になり、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ってガチが増えるのでは。 ●ない★★★ ●③④ともない。審判の判断する箇所をいわず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。 	<ul style="list-style-type: none"> ●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 <p>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。</p> <p>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。</p> <p>以上、今後のきっかけにいただければ幸いである。</p>