

IB-X SET
囲碁ボールセット
 ¥164,780 (税抜価格 ¥149,800)
 マット1、スティック2、ボール20 (黒10、白10)
 梱包サイズ: 101×98×16cm
 重量: 約12kg
 梱包サイズ: 201×26×26cm
 重量: 約18.5kg (1セット2梱包)

※表示価格は2023年1月21日現在のメーカー希望小売価格です。
 価格及び仕様に変更になる場合がありますので予めご了承下さい。
 ※2023年4月1日より¥170,500 (税抜価格 ¥155,000) になります。

囲碁ボール概要

用具

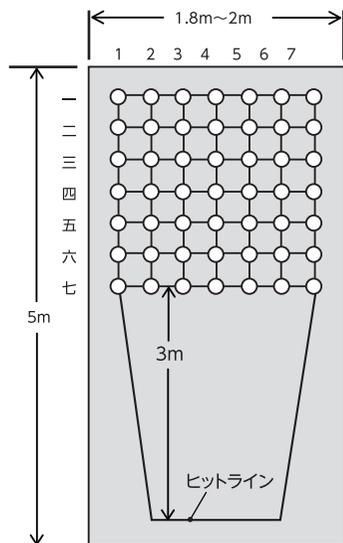
囲碁ボールマット…5m×1.8m~2mの人工芝マット
 ボール…白10個、黒10個 スティック…2本

場所

基本的に屋内だが、平坦な場所であれば屋外でも可能 (日陰に限る)。
 自動車の車庫程度のスペースがあればプレーできる。

人数

シングルス(1人対1人)、ダブルス(2人対2人)、トリプルス(3人対3人)が基本だが、変則的な人数でも可能。1人の持ちボールはシングルスの場合10個、ダブルスの場合5個、トリプスの場合2人が3個、1人が4個。常に両チーム合わせて20個のボールを使用する。



日本囲碁ボール協会 | 〒669-3309 兵庫県丹波市柏原町柏原590
 TEL・0795-72-0021 FAX・0795-72-0700

使用上のお願い

- ヒット(スティックでボールを打つこと)の前に、周りに人がいないことを確認してください。
- スティックを振り回したり、杖のかわりに使ったりしないでください。
- ボールは投げたりしないでください。
- プレー目的以外で用具を使用しないでください。
- 碁盤の目のあるマットには乗らないでください。

ニュースボックス **Newspox**
 生涯・健康スポーツ用品
 ニューススポーツの専門店 ONLINE SHOP



ウェブサイトはこちら

★ 用品・用具のお買い求めはお近くのスポーツ店、もしくは左記フレンドリー情報センターのオンラインショップにてどうぞ。

SUNLUCKY NEWSPORT FOR EVERYONE

ニューススポーツメーカー 株式会社 サンラッキー
 【お客様窓口】 ☎0120-81-4670 (平日9:30~17:00 / 土・日・祝日 休み)
 http://www.sunlucky.jp
 E-mail・info@sunlucky.jp FAX・06-6981-6740

ウェブサイトはこちら



ウェブサイトはこちら

マット上で五目並べを行うスティックゲーム



囲碁ボール

IGO BALL

日本囲碁ボール協会公認



碁の殿様といわれる谷垣石見守が祀られている石見神社には、通常の約20倍の大きさの日本一の碁盤が奉納されています。

この別名「囲碁神社」のある兵庫県丹波市柏原町で囲碁ボールが誕生しました。

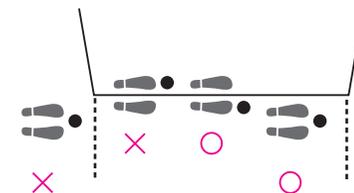
このゲームは文字通り囲碁とスティックゲームを合わせたものですが、子どもから高齢者まで年齢・性別・体力を問わず誰でもプレーが楽しめます。また、高度なテクニックや作戦でさまざまな展開が可能な奥深さのあるゲームです。愛好者の数も増え、急速に全国に普及しています。

競技の進め方

- 1 プレーヤーは試合開始前にヒットラインに集合し、ジャンケンで先攻を決める。
- 2 ジャンケンに勝ったチームが先攻で黒ボールを使用する。ボールは最後の局まで同じ色のボールを使用する。
- 3 ヒット(スティックでボールを打つこと)は先攻後攻交互に行う。なお、チーム内のヒット順は、全局をとおして順番である。したがって次の局一番は、前の局で最後にヒットした人の次の者となる。
- 4 20個のボールをすべてヒットし終わることを「1局」という。1局が終了したらアウトボールを取り除き点数を数える。
- 5 次の局は、前局で得点の高いチームが先攻となる。同点の場合は前局の先攻チームが引き続き先攻となる。
- 6 1試合は5局の総合計で決める。ただし、1試合の時間は30分。試合途中で30分が経過した場合、その局は続けることができるが次の局は行えない。

ヒットする時の位置

足はヒットラインを踏んでも、超えてもよいがヒットラインの幅より外でヒットしない。ボールはヒットラインの外に置く。



個人戦(シングル・プレー)の競技方法

黒と白のチーム対戦のほか、1人で連続して競技する個人戦(シングル・プレー)もあります。

- 1 1人が自分のボールの色を決め、10球のボールを連続して打ちます。
- 2 ボールを打つ位置や、すでに入っているボールへの取り扱いは、チーム対戦と同じです。
- 3 10球を打ち終わった段階で、アウトボールを取り除き、チーム対戦と同じように、ライン得点とポイント得点を判定し、記録します。

※ただし、チーム対戦の時にある、10球の全ボールがセーフの時のポイント得点「10」はなりませんが、ライン得点「5目1連」にはなりません。

- 4 2局の合計得点で、成績、順位を決めます。

シングル・プレー記録用紙(選手名)

局	ライン得点			ポイント得点
	5目	4目	3目	
1				
2				
計				

得点

得点は1局終了後、目(穴)に正しく入っているボールをセーフボールとしてこのボールを「ライン得点」と「ポイント得点」で計算する。セーフボールは図で説明。

[マット目の断面図]



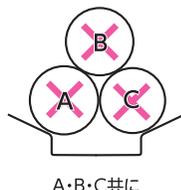
セーフボール



A・Bともにアウトボール



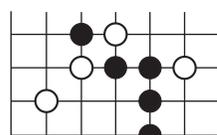
Aはセーフボール
Bはアウトボール



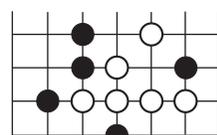
A・B・C共に
アウトボール

ライン得点

自チームのボールが縦、横、斜めのいずれかの目(穴)に3つ以上並ぶとライン得点となる。並んだ数を「目」といい、できた組数を「連」という。ただし、6目以上は無効でライン得点が無効となり、ポイント得点のみとなる。



黒は3目2連、白は3目1連



黒はライン得点なし
白は4目1連と3目1連

ポイント得点

いずれかの目に停止したボールの数がポイント得点となる。自チームのボール10個すべてがいずれかの目に入った場合はポイント得点10に加え、ライン得点の「5目1連」が与えられる。

反則

- ヒット時スティックがボールに触れることができるのは1回限り。2回以上スティックがボールに触れてヒットされたボールが目(穴)に停止してもそのボールは無効で取り除かれる。なお、無効のボールが当たって移動したボールはすべて元の位置に戻す。
- 間違えて相手ボールをヒットした場合は、マット上のボールはヒット前の状態に戻さなければならない。また、間違えたチームは残っているボールの内1個をアウトボールとしなければならない。
- 順序を間違えて続けて同じチームがヒットした場合も前項と同じ。
- ヒットしたボールが一度マット外の障害物に当たり、再びマット上に戻ってきてマット上のボールに影響があった場合は、ヒット前の状態に戻し、ヒットされたボールはアウトボールとして取り除く。

判定

- 1 全局の中で数の多い「目」を取っているチームの勝ち。つまり、3目をとっているチームより4目をとっているチーム、4目をとっているチームより5目をとっているチームが勝者となる。[右図1] ただし、6目以上と2目以下は「目」にならない。
- 2 「目」が同じ場合は、「連」の数の多いチームが勝ち。つまり、両チームとも4目をとっている場合 Aチームが4目3連(4目並んだラインが3組)、Bチームが4目2連(4目並んだラインが2組)の場合「連」の数の多いAチームが勝者となる。[右図2]
- 3 「目」も「連」も同じ場合はその下の「目」を同様に判定する。[右図3]
- 4 全てのライン得点と同じ場合、ポイント得点の高い方が勝者となる。[右図4]
- 5 ポイント得点も同じ場合は、いずれかの局で最も高いポイント得点のあるチームが勝者となる。[右図5]
- 6 さらに同点の場合はジャンケンで決める。

[図1]

局	目	1局	2局	3局	4局	5局	合計	勝敗	相手チームサイン
黒	ライン得点	5							
	ライン得点	4							
	ポイント得点	3							
白	ライン得点					1	1		
	ライン得点								
	ポイント得点								
		4	3	5	7	5	24		○

※「5目1連」でBチームの勝ち。

[図2]

局	目	1局	2局	3局	4局	5局	合計	勝敗	相手チームサイン
黒	ライン得点	5							
	ライン得点	4	2				3		
	ポイント得点	3					1		
白	ライン得点			1					
	ライン得点				1				
	ポイント得点								
		7	5	3	5	4	24		○
		2	6	5	7	6	26		

※Aチーム「4目3連」、Bチーム「4目2連」。連の数が多いAチームの勝ち。

[図3]

局	目	1局	2局	3局	4局	5局	合計	勝敗	相手チームサイン
黒	ライン得点	5							
	ライン得点	4							
	ポイント得点	3							
白	ライン得点			1			1		
	ライン得点								
	ポイント得点								
		2	5	6	5	7	25		○
		5	7	7	6	7	32		

※どちらも5目があるので4目のあるAチームの勝ち。

[図4]

局	目	1局	2局	3局	4局	5局	合計	勝敗	相手チームサイン
黒	ライン得点	5							
	ライン得点	4							
	ポイント得点	3							
白	ライン得点								
	ライン得点								
	ポイント得点								
		5	3	5	3	6	22		○
		2	6	2	6	5	21		

※ライン得点と同じため、ポイント得点の多いAチームの勝ち。

[図5]

局	目	1局	2局	3局	4局	5局	合計	勝敗	相手チームサイン
黒	ライン得点	5							
	ライン得点	4							
	ポイント得点	3							
白	ライン得点								
	ライン得点								
	ポイント得点								
		3	3	6	2	4	18		○
		5	4	3	2	4	18		

※ポイント得点合計が同じため、1局での最高ポイント得点のある(3局目の6ポイント)Aチームの勝ち。

注意点

- ヒットしたボールがすでに停止しているボールに当たっても反則とならない。
- ゲームを迅速に行うためにプレーヤーは前の人(プレイヤー)がヒットしてから30秒以内にヒットしなければならない。
- ヒットするプレーヤーに指示することは認められている。

局	得点別	目	1局	2局	3局	4局	5局	合計	勝敗	相手チームサイン
黒	ライン得点	5								
		4								
		3								
白	ライン得点	5								
		4								
		3								
黒	ポイント得点									
白	ポイント得点									