

■エントリー

- ・各支部が設定した申し込み方法を確認し、自分の出場したい色を指定して申し込む。
- ・保護者、もしくはそれに代わる成人引率者の氏名、連絡先を確認できた場合、正式に出場できる。
- ・正式な申し込みが完了したことを、本人、もしくは引率者に連絡する。

■試合要領

- ・1対1の対戦を原則とする。
- ・同じ色にエントリーしている参加者を、4人1ブロックを原則として組ませる。
- ・その際、①学年が同じであり、②学校が異なる、者同士が組んでいくことを原則とする。
- ・参加者には「青1」「赤2」などの番号をつけ、試合場にはブロック名を表示する。選手番号は、パンフレットに明記し、受付時にも各参加者に通知する。
- ・参加者は、審判によってコールされたブロック名で移動する。

■予選

- ・読み手は色ごとに1人、審判は2試合に1人がつくことを基本とする。
- ・予選は4人組の総当たり戦で全員が3試合を行う。
- ・各ブロックで順位を出す。
- ・順位は、次の基準で決定していく。(2004年12月改訂)
 - ①各ブロックで最も勝ち数の多い1人が決勝に進む権利を得る。
 - ②勝ち数が同じ者が複数いた場合は、予選で直接対決したときの勝者が決勝進出の権利を得る。
 - ③引き分けルールを採用している大会では、この両者が引き分けだった場合には、予選の3試合で取った札の合計が最も多い者を第1位とする。
- ※この場合、「決勝の1枚」はカウントしない。

■決勝戦

- ・予選を3試合行った後、各ブロックで上位1名ずつが決勝戦に進むことができる。
- ・決勝戦はトーナメント方式で行い、1位から3位（或いは3位4位決定戦を行ってもよい）を決める。
- ・トーナメントは、予選の成績、学年は関係なく、くじ引きで作る。
ただし、決勝進出者が奇数人数の場合は、勝敗や獲得枚数によってシードを作ることがある。
- ・組み合わせは模造紙で会場に掲示し、各色の開始時刻（集合時刻）も併せて告知する。

■試合進行

1. 選手が位置についたら、読み手の合図で挨拶、握手をする。
2. 審判は20枚の札を予め切って2つ（10枚づつ）に分けておき、ジャンケンで勝った方が、そのうちの好きな方を取る。尚、山になった10枚の1番上の1枚を見て選ぶのであり、全ての札を確認することはできない。
3. 両者は自分の10枚を横5枚、縦2段に並べる。
 - ・自分の札は自分の方に向け、お互いに札の頭をつけるようにする。（横は空けて構わない）
 - ・並べ終わったブロックは、審判が読み手に「準備完了」を片手を上げることにより報告する。
4. 審判は、最後のブロックの準備完了の合図を受けた時点で、「札を覚えてください」と選手全員に告げる。この声があった後は、選手は札の位置を移動してはならない。
5. 1分間、札の位置を覚える時間を取る。この時間に、自分の札、相手の札にかかわらず、を返して見てもよい。（札の移動はできない。）
6. 1分経ったら、読み手は序歌を読み始める。
 - ・序歌は、例えば次のようなものを読む。（向山式）百人一首に含まれていないものならばどんな和歌でもよい。
「ご用意よければ空札一枚」「東海の小島の磯の白砂に我泣き濡れて蟹と戯る」
7. 読み手は上の句と下の句を1回ずつ1読む。
 - ・出札（読まれた札）が見つからないブロックがあっても、待たずに次の札を読み始める。
8. 札を取るときには「ハイ」と声を出すように指示し、取った札は自分の手元に置かせる。
 - ・自分の右か左かは特定しないが、場の札と間違わないように、裏返しにさせる。
9. 両者の手が同時に札に触れた（ついた）ときにはジャンケンで素早く決める。
 - ・手が上下に重なったときは、下に手がある者が早い。
10. 進行中に、どちらが取ったか分からない、ジャンケンに時間がかかった等のトラブルがあり、次の札を読むのを留めて欲しいと判断した審判は、すぐに片手を上げ、読み手に合図する。手が上がったのを確認した審判は、一時、読み上げをストップする。審判は、トラブルが終了した時点で挙げていた手を下ろし、それを確認したら、読み手は読み上げを再開する。
11. 札を取るとき以外は、自分の手のひらを自分の体のどこか（普通は膝か腿）につけておく。
 - ・手をかざしながら札を探してはいけない。
 - ・審判が注意をしても繰り返すようならば、相手の邪魔になったとして、お手つきとして扱うこともある。
12. 試合中、場の札の枚数が減った場合にも、札の場所を覚えて試合をしているので、空いたスペースに、札を移動させてはならない。



13. 次の札を読み始めたら、それ以前の札は取ることができない。
14. 試合中（1枚の勝負がついて、読み手がまだその札の残りの部分を読み上げている間）に、取り札の裏の上の句を見てもよい。ただし読み始めたら見てはいけない。
15. 読み手は、17枚を読んだ時点で読みを終え、審判は両者が取った札の数を数える。多く取った方が勝ちとする。
16. 両者の取った札の枚数が同じだった場合には、審判は素早く片手を上げ、読み手に「勝負の1枚」を読み上げることがを要求する。
 - ・この「勝負の1枚」は、試合で読まれなかった3枚の中から1枚を読み上げ、この札を取った者が勝ちとなる。または、この札でお手つきをした者の負けとする。ただし、この1枚はあくまで「勝敗を決めるために読み上げる」のであるから、「取った枚数」には含めない。
17. 試合終了後は、審判は速やかに取った枚数と勝敗とを用紙に記録する。
 - ・この作業が完了するまで、参加者はその場を動いてはならない。
18. 全ての対戦カードの記入を確認したら、読み手は「有り難うございました」と挨拶を促し、各審判は握手、礼をさせる。
 - ・使用した札が20枚揃っていることを確認し、審判は試合の終了を告げる。


■お手つきルール

1. 間違えた札に触れたら「お手つき」となる。
 - ・お手つきした場合には、自分の取った札から1枚、場に出さなければならない。
 - ・2度お手つきがあったら2枚出す。
 - ・持ち札がない場合には、「1回休み」とする。
2. 自分の前の10枚でも、相手の前の10枚でも、どこの札であっても同じようにお手つきとする。
3. 2人の間に「場」を作る。お手つきの札はそこに重ねて置いておく。
4. 「場」の札は、次の札を取った人が1枚だけもらえる。
 - ・同じ読み上げの中で、片方が間違えてお手つきをし、もう片方が正しい札を取ったとしても、場の札はもらえない。
5. 「場」に2枚以上あった場合には、その次の札を取った人も1枚もらえることになる。
6. 試合終了後に、「場」に札が置かれていることもあり得る。

■註：本ルールは、新・お手つきルールが制定された平成13年度、第4回東京都大会の開催にあたり、TOSS五色百人一首協会事務局で協議、設定されたものに修正を重ねて本日に至りました。

— TOSS 五色百人一首協会 All rights reserved. —

TOSS(Teacher's Organization of Skill Sharing)

- ・TOSS（登録商標第4324345号） ・インターネットランド（登録商標4468327号）
- ・「五色百人一首」ならびに  は、登録商標です。
- ・TOSS公式：toss.or.jp TOSSランド：tos-land.net 高知のTOSS：tosskochi.net