SPEED CARDS CHALLENGE
オフィシャルルールブック

日本メモリースポーツ協会

参加選手としての心得

大会に参加する場合、必ず決まったルールの下で競技を行います。ルールの適用はアービター（審判）によって行われます。大会に参加した場合、以下の点について同意したものとみなします。以下の点について、必ず確認を行い留意して大会に参加してください。

・アービターはもちろん、参加者（選手、コーチ、保護者など）について互いに尊敬し合うこと
・競技を愛し楽しみながらフェアプレー精神を持ち全力でプレーすること
・競技ルールは事前に確認をしておくこと
・大会中のアービターや主催の判定・判断には必ず従うこと
・アービターに質問や意見等を行う場合は、進行の妨げにならないよう、本人もしくは代表者・通訳など最小限の人数としアービターが認めない限り複数名とならないようにすること
・不正行為やアービターや参加者への身体的な暴力、言葉の暴力などを行わないこと
・不正行為やアービターや参加者への身体的な暴力、言葉の暴力などが悪質とアービターが判断した場合、その時点で失格となり、場合によってはメモリースポーツ協会の判断でそれ以降の大会参加は永久に参加できなくなる

競技全般のルールについて

(第３版 2021 年５月３日)

Speed Cards Challenge（SCC）について

◆SCC（スピードカードチャレンジ）とは？

メモリースポーツの花形種目で最も人気のあり、国内外問わずスピードカードのみプレイする選手も多くいます。スピードカードのみ大会に参加したいという要望に応え設立されたのが SCC（スピードカードチャレンジ）です。10 種目大会では 2 回しかトライできないスピードカードも本大会では 5 回挑戦できます。また”単発記録”と”平均記録”の 2 種類でランキングを決めるため、スピード型の選手、安定型の選手どちらにもチャンスがある大会になっています。

◆大会ルール

選手はスピードカードを最大５回まで挑戦できる。

5 回挑戦した中で最高記録を”単発記録”とし、5 回中の最高記録と最低記録を除いた３回の記録を３で割った記録を平均記録とする。52 枚全て正解でタイムが反映される。途中でミスをした場合は、ミスをした時点での枚数がスコアとなり、タイムは 300 秒とする。棄権した場合は、300 秒 0 枚となる。単発記録には枚数までの結果を反映し、平均記録は一律 300 秒とする。

（例）

選手名：A 選手

1 回目		2 回目		3 回目		4 回目		5 回目	
55.00 秒	52 枚	125.00 秒	52 枚	150.00 秒	52 枚	300.00 秒	20 枚	300.00 秒	5 枚

単発記録：55.00 秒

平均記録：(125.00 秒＋150.00 秒＋300.00 秒)/3＝575.00/3=191.67 秒

※最高記録：55 秒　最低記録：300.00 秒 5 枚は除外

選手名：B 選手

1 回目		2 回目		3 回目		4 回目		5 回目	
300.00 秒	5 枚	300.00 秒	2 枚	300.00 秒	32 枚	300.00 秒	20 枚	300.00 秒	4 枚

単発記録：300.00 秒 32 枚

平均記録：(300.00 秒＋300.00 秒＋300.00 秒)/3＝900/3=300.00 秒

※最高記録：300.00 秒 32 枚　最低記録：300.00 秒 5 枚は除外

◆日本ランキング

日本ランキングは、”単発記録”と”平均記録”の 2 種類算出する。

◆ランク制度

また”単発記録”と”平均記録”に応じてランク制度を設ける。(S～G)

”単発記録”

時間	S	A	B	C	D	E	F	G
ランク	＜30 秒	＜60 秒	＜90 秒	＜120 秒	＜150 秒	＜210 秒	＜300 秒	0～52 枚

”平均記録”

時間	S	A	B	C	D	E	F	G
ランク	＜50 秒	＜100 秒	＜120 秒	＜150 秒	＜180 秒	＜240 秒	＜270 秒	＜300 秒

◆カテゴリー

年齢に応じて以下のようにカテゴリーを区分する

満年齢ではなく生年月日による実年齢に応じてカテゴリーを決定する

年齢	12 歳以下	13～17 歳	18～59 歳	60 歳以上
カテゴリー	Kids	Junior	Adult	Senior

競技ルール

アービター（審判）がシャッフルしたジョーカーを除く 1 パックのトランプ 52 枚の順番を、制限時間内に出来る限り早く正確に覚える。この競技は最大 5 回まで挑戦が可能。1 回で記憶用と回答用のトランプ計 2 パックを使用する。記憶用トランプ繰り返し使用はできないため、5 回挑戦する選手は最低 6 パック分のトランプを用意する。また、使用するトランプは記憶の補助となるような絵柄の入っているものは使用できません。耳栓やイヤーマフの使用は可能。

↑特定のイメージが描いてあるトランプは使用不可

記憶時間 5 分、回答時間 5 分。競技の前に 1 分間の準備時間が設けられる。準備時間の間はトランプに触れてはいけない。 5 分以内で記憶する場合は、Stucks Timer を使用し、記憶にかかった時間を計る。 2 分以内で記憶する選手はスタックスディスプレイを使用し、撮影を必ず行う。
5 分以内で記憶が終わった場合でも、制限時間の 5 分が終了するまで回答はできない。
Stucks Timer を使用し、タイマーを止め 5 分以内に記憶を終了したのにもかかわらず、再度トランプ記憶を行った場合はその回の記憶については失格となる。
その他明らかに不正行為と思われる行為があった場合は、その回の記憶は失格となる。（記憶するトランプの順番を変える、記憶するトランプ見ながら回答をするなど）

↑タイム計測に使用する Stucks Timer

回答の際は、記憶したトランプとは別のトランプを使用する。 回答に使用するトランプは繰り返し使用が可能で、回答に使用するトランプ順番は、選手が自由にあらかじめ並べておくことができる。 回答時間の 5 分が終了した時点で、 アービターと一緒に記憶したトランプと回答したトランプの順番をその場で確認し、答え合わせを行う。 得点は一番初めから間違えたところまでが得点となる。 （例. 30 枚目で間違えた場合、ポイントは 29 枚が得点となる） 5 分以内で記憶した場合、52 枚全て正解した場合のみタイムが反映される。 （例：30 秒で覚えた場合でも、30 枚目で間違えた場合は、記録は 5 分となり、29 枚となる）
少数第 3 位以下を計測できるタイマーは少数第 3 位を切り捨てとする。