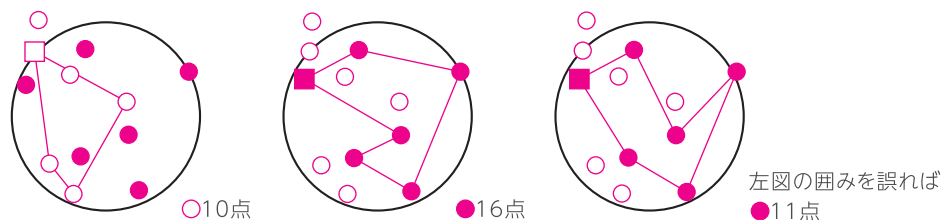


囲みの参考

□■はそれぞれの基点。

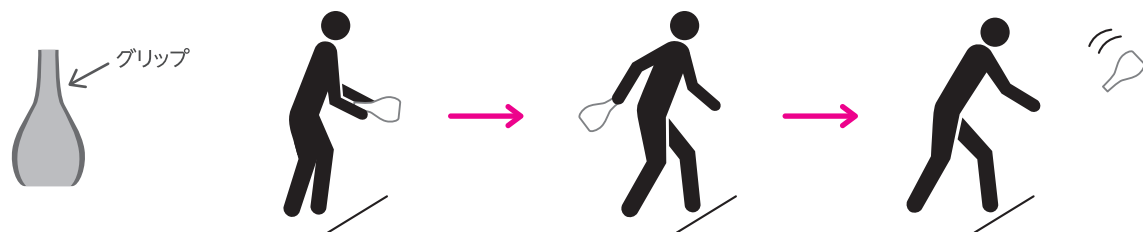


人数

シングルス(1対1)、ダブルス(2対2)、トリプルス(3対3)

投球方

スローイングラインよりグリップを持ち、ダーマ底部から着地するようアンダースロー(下手投げ)で投げる。



勝敗の決定 各項のいずれかに該当する方を勝ちとする。

- 1試合を5フレームとし、合計得点が高いとき。
- 5フレームまでに50点先取したとき。
- 5フレームで同点の場合、各フレーム中最も得点の高いとき。

上記で決しない時は、コート外に出たダーマ数の少ない方が勝ち。それでも決まらない場合はジャンケンで決定。

反則

- 1 スローイングラインから足が出たり、ラインを踏んで投げた場合(手は有効)。
- 2 アンダースロー以外のオーバースロー(上手投げ)、サイドスロー(横手投げ)などで投げた場合。
- 3 計測時、一度囲んだ後、再度囲み直しを行った場合。
- 4 審判の指示に従わず、勝手な行動をとった場合。

上記の反則があった場合、反則のあった時点でこのフレームは無効になり、相手チームに10点が与えられる。

審判

- 1 プレーがスムーズに楽しく進行するよう運営する。
- 2 スローイングラインの横に立ち、プレーを宣言し、プレーヤーが規定通りプレーしているかどうかの確認を行う。
- 3 反則があった場合、そのフレームの得点の無効を宣言する。
- 4 計測と得点の確認を行い、スコアシートに得点の記入を行う。

【ガラキースコアシート 記入例】

フレーム	1	2	3	4	5	合計
チーム名						
○○○○	3	13	9	4	8	37
●●●●	3	3	2	2	3	13
	9	5	4	9	10	37
	2	1	2	2	1	8

各フレームの点線上に得点、点線下にコート外(無効)の数を記入する。

※この事例では合計点数は同点であるが、2フレームで13点と最も得点の高かった○○○○さんが勝ちとなる。
→左ページ「勝敗の決定」の3を適用。

フレーム	1	2	3	4	5	合計
チーム名						

フレーム	1	2	3	4	5	合計
チーム名						

フレーム	1	2	3	4	5	合計
チーム名						

フレーム	1	2	3	4	5	合計
チーム名						