

ナインルール

競技概要

- トスを投げ、スティックをゴールエリアへ飛ばし合計得点を競う。

人数とゲーム数

- 1対1の場合3ゲームマッチ、2対2と3対3の場合5ゲームマッチ。
- 複数のチームが同時に對戦してもよい。また、人数やチーム数に応じてゲーム数をかえてもよい。

用具

- トス1本、スティック9本(1番~9番の数字が書かれているもの)

コート

(コート図① 参照)

- 人数や場所に応じて変えてよい。
- スローラインから1.5m先のプレーエリア中央にスティックをセットする
- ラインの幅は5cmまでとする。屋外の場合、地面に直接引いてもよい。

競技の進め方

- ジャンケンなどで投げる順番を決める。
勝ったチームが後攻、負けたチームが先攻とする。
- 先行チームがスローライン手前からトスを投げる。
スローラインを踏んだり越えたりして投げてはいけない。
スローライン延長線上から投げてもかまわない。(図A)
- 全てのスティックが静止してから、ゴールの判定とスティックの立て直しを行う。ゴールしたスティックは取り除く。
- 続いて後攻チームがトスを投げ、同様に競技を続ける。
- 各チームが3投し、1ゲームとする。
- 2ゲーム以降は前のゲームで得点の高いチームを先攻とする。
同点の場合は前のゲームと同様の順番で投げる。
- 計3ゲームまたは5ゲームを行い、合計得点が最も高いチームを勝ちとする。

得点

- ゴールラインを越えたスティックの数字が得点となる。
- ライン上は全てゴールしたと判定する。(図B)
- 投げたスティックがトスを1本だけ倒した場合、コート内外に止まったに関わらずボーナス得点として1点を獲得できる。

スティックの立て直し

- 倒れたスティックは全て投げたチームが根本を起点に立てる。(図C)
スティックはすべて真上から目視で判定する。スティックとラインの接触は問わない。

- プレーエリア内にある場合→その場に立てる。
- プレーエリア外にある場合→倒れた場所からサイドラインと垂直に移動してライン上に立てる。ライン上であればどこに置いてもかまわない。
- ゴールエリア外にある場合→最も近いゴールラインとサイドラインの交点に立てる。
- すでに別のスティックがある場合は、そのスティックに触れている任意の位置に立てる。(ゴールライン上を除く)

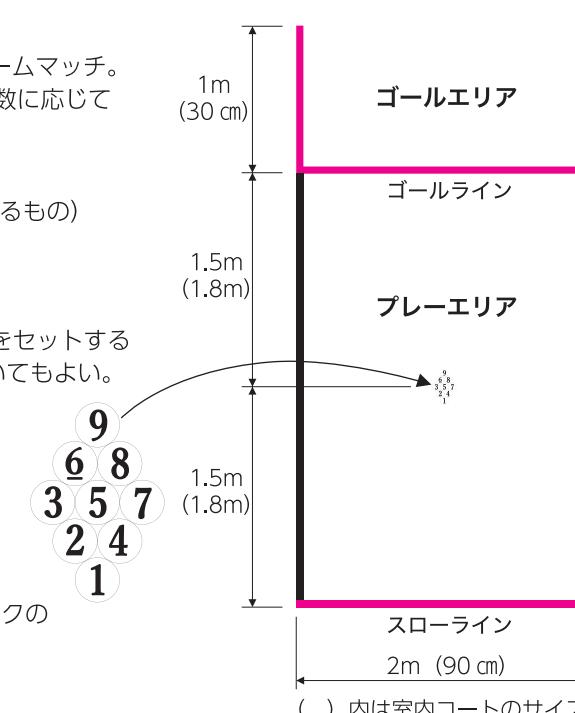
勝敗の判定

- 規定のゲーム数を行い合計得点の最も高いチームを勝ちとする。
- 同点の場合は、ボーナス得点の高い方を上位とする。
- それも同じ場合は、1ゲームでの獲得点数が高いチームを上位とする。

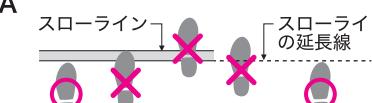
反則

- スティックを立て直す時、有利になるように移動した場合
※上記の反則を行った場合、ゴールは認めず、他のチームにボーナス点を10点加える。
動いたスティックは元の位置には戻さず、次のチームがプレーエリア内の任意の位置に置く。
- 反則行為を2回行った場合は失格とする。

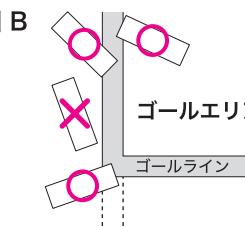
コート図①



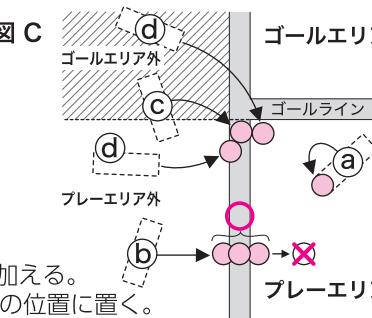
図A



図B



図C



オールルール

競技概要

- 先に50点ピッタリになったチームの勝ち。

人數

- 1対1、複数のチームが同時に對戦してもよい。

用具

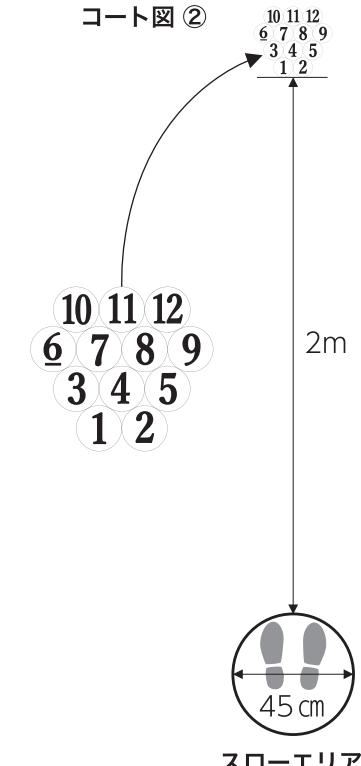
- トス1本、スティック12本(1番~12番の数字が書かれているもの)
トスティックライトを使用の場合は、10番~12番を除いた置き方で競技を行う。

コート

(コート図② 参照)

- 人数や場所に応じて変えてよい。
※スローエリアから2m先にスティックをセットする。

コート図②



競技の進め方

※状況に応じて時間制限や目標点を変更してもよい。

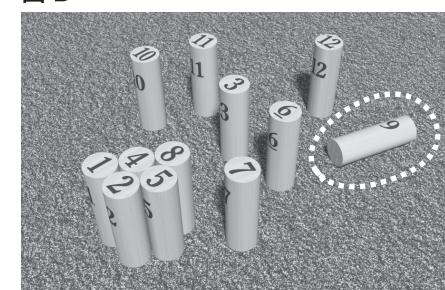
- ジャンケンなどで投げる順番を決める。
勝ったチームが後攻、負けたチームが先攻とする。
- 先攻チームがトスを投げる。
- 完全に倒れたトスを得点として集計する。
- 倒れたスティックを立てる。スティックは根本を基点に立てる。
- 続いて後攻チームがトスを投げ、同様に競技を行う。
- 先に50点ピッタリになったチームの勝ちとする。
※50点を過ぎてしまったら、25点に戻る。

得点

- 1本だけ倒れた場合は印字された数字を得点とする。(図D)
- 2本以上倒れた場合は倒れた本数を得点とする。(図E)

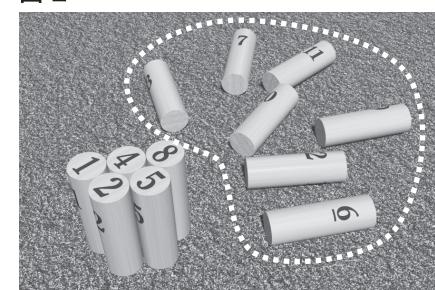
※完全に倒れたスティックのみカウントする。
重なっているものはカウントしない。(図F)

図D



上図の場合は9点

図E



上図の場合は7本=7点

(投てきサークルがない場合は45×45cmの四角形を引く)

図F



完全に倒れていない場合は無得点(0点)
※上図の場合は9点

反則

- スティックを立て直す時、所定の位置に立てなかった場合
※上記の反則を行った場合、失格とする。
反則行為があった場合、その時の得点を無効とし、スティックは静止した場所に立て直す。