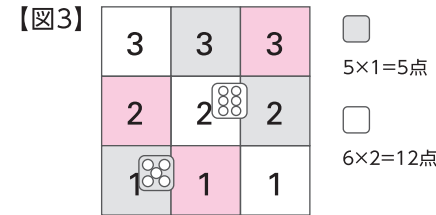
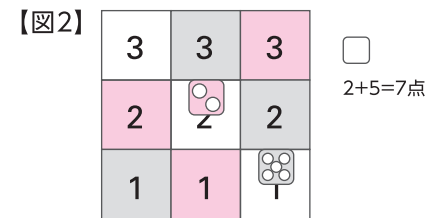
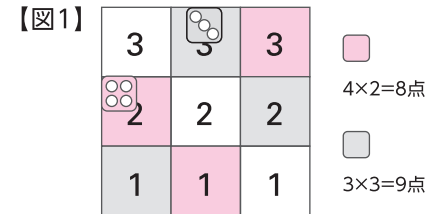


勝敗の決定

- 1試合を3フレームとし、合計得点が最も高いチームの勝ち。
- 合計得点が同じ場合は、自チームで獲得した点(ゲット)の合計が高いチームの勝ち。
- 1・2とも同じ得点の場合は、該当するチームで延長戦(1フレーム)を行い、勝敗を決定する。

得点の数え方

- 判定は全て真上から見て判断します。
- 自チームの得点エリア(カラー)に入った場合は、得点エリアの数字×サイコロの目の合計が得点となります。
【図1】(ゲット)
- 相手チームの得点エリア(カラー)に入った場合は、サイコロの目の分だけその相手チームの得点となります。
【図2】(ギフト)
- 複数の得点エリア(カラー)にまたがって入った場合は、ボールがより多く入っている得点エリアのチームの得点となります。
【図3】



※Bellfitマークが1の目になります。

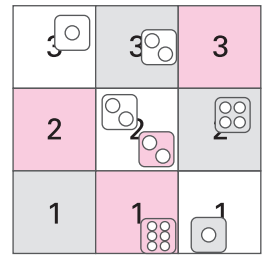
反則

- 順番を間違えて投げた場合。
- スローイングラインを踏む、または越えて投げた場合。(手は越えてもよい)
- 同時に2個以上のキューブを投げた場合。
- 審判の指示に従わず、勝手な行動をとった場合。上記の反則をして投げられたキューブは全て取り除きます。また、そのボールによって得点エリア上のキューブが動いてしまった場合は、元の位置に戻します。元の位置が判別つかない場合は、動いたキューブを取り除き、反則を行ったチーム以外に10点ずつ与えられます。(ギフト)

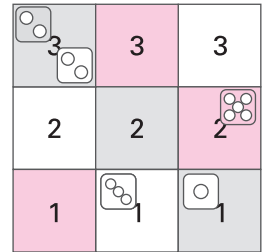
審判

- プレーがスムーズに楽しく進行するように運営する。
- スローイングラインの横に立ち、プレーの開始を宣言し、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。
- 反則があった場合、その処理を行う。
- 判定と得点の計算を行い、スコアシートに得点の記入を行う。

フレーム		1		2		3		総合計	
		ゲット	ギフト	ゲット	ギフト	ゲット	ギフト	ゲット	ギフト
Aチーム	小計	3.4	2.1	3	0	4	3	14	6
	合計	7	3	3	0	4	3	20	点
Bチーム	小計	6	0	10	0	0	4	16	4
	合計	6	0	10	0	0	4	20	点
Cチーム	小計	8	2	6	2.1	1	0	15	5
	合計	10	2	9	3	1	0	20	点



【第2フレーム】



※事例では3フレーム図は割愛している。A,B,Cチームとも合計得点は同じであるがBチームのゲットが最も高いため、Bチームの勝ちとなる。

- チーム名を記入し、自チームカラーに○印を付ける。
- ゲット、ギフトの部分へそれぞれの点数を一つずつ記入し、その合計を破線下段へ記入する。
- 全ての合計を記入し、勝敗を確認する。

□ = 青 □ = 黄 □ = 赤

トリコロキューブスコアシート

フレーム		1		2		3		総合計	
		ゲット	ギフト	ゲット	ギフト	ゲット	ギフト	ゲット	ギフト
青・黄・赤	小計								
	合計		点		点		点		点
青・黄・赤	小計								
	合計		点		点		点		点
青・黄・赤	小計								
	合計		点		点		点		点