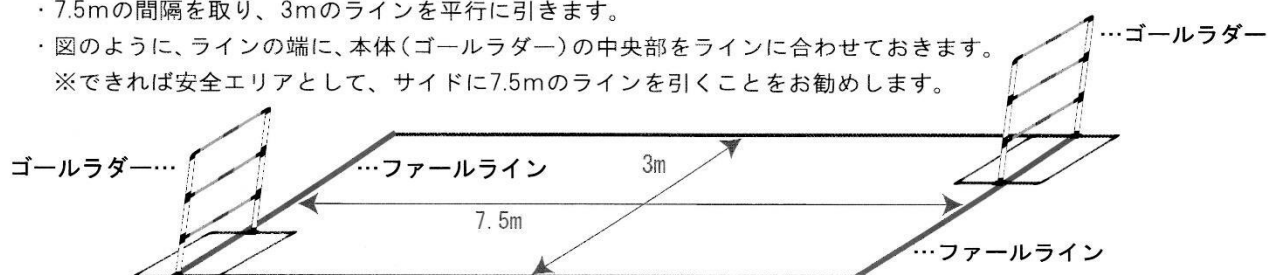


ラダーゲッターの正式競技ルール

基本コート

- ・ 7.5mの間隔を取り、3mのラインを平行に引きます。
- ・ 図のように、ラインの端に、本体(ゴールラダー)の中央部をラインに合わせておきます。
- ※できれば安全エリアとして、サイドに7.5mのラインを引くことをお勧めします。



※対象や運動能力に合わせて、コートの間隔を5mや3mなどと狭め、楽しんでもかまいません。

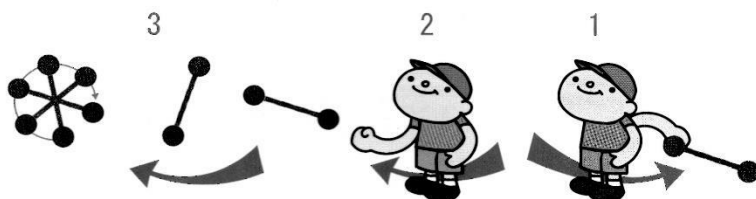
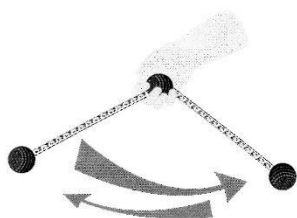
プレーの基本

- ・ プレーヤーまたはチームは同じ色のボール(黄色か青色)を三つ用意します。
- ・ ファールラインの後ろからプレーヤーは、7.5m離れたところのゴールラダーに向かってボールを投げます。
- ・ ボールがうまくゴールラダーにひっかかればポイントを得られます。ボールが落ちてしまったり、他のプレーヤーによってはじかれてしまった場合はポイントが入りません。

正しい投げ方

投げる時は片方のボールを持ち、下手投げで前後にゆっくりスイングします。

振り子の反動を上手く使いゴールに向かって投げます。そうするとボールは後方に回転しながら飛んでいくはずです。

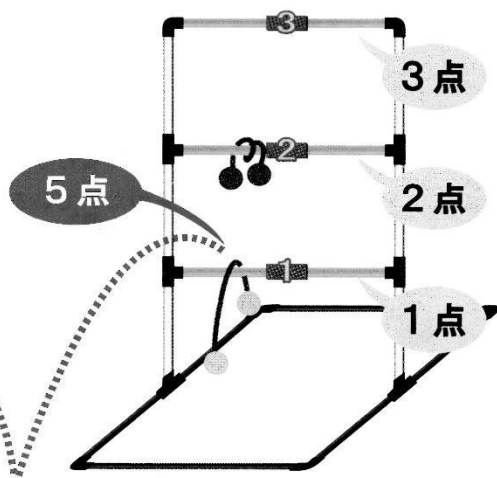


得点

- 一番上のバーにボールがひっかかる：3点
- 真ん中のバーにボールがひっかかる：2点
- 一番下のバーにボールがひっかかる：1点
- 地面にバウンドしていずれかのバーにボールがひっかかる：5点

※バウンドしての得点は、どのバーにひっかかっていても5点です。それは、床が硬い軟らかい場所によってバウンドが異なり、統一することができません。

※ローカルルールとしては、3点にバウンドしてひっかかったら5+3で8点などと決めて行なうのはかまいません。



勝 敗

- ・ 21点先取した方が勝ちとなります。
- ・ ただし、ぴったり21点で終わらないといけません。

※例えば、19点取っている状態で次のラウンドで3点取ってしまったら合計22点。その得点は無効となり、次のラウンドをまた19点もしくは20点（オーバーした前の得点）から始めなくてはなりません。その際、もし投げられるボールが残っている場合、残りのボールは投げず、後攻のプレーヤーにプレーが移ります。

- ・ また、先攻チームが21点を先に取った場合、後攻チームは残ったボールで相手のボールをはじき飛ばすことに挑戦するか、同じく21点を取り同点とし、サドンデスプレーオフ（後で詳細）に持ち込んで勝敗を決めます。

※はじき飛ばすことに挑戦した場合、もし決勝点（21点ボール）をはじき飛ばせば、再度21点をどちらかが獲得するまでゲームは続きます。失敗すればゲーム終了となります。

- ・ サドンデスプレーオフとは、先攻／後攻が同時に21点獲得した場合、各プレーヤーが1ラウンド（各々3投）行い、高い点を取ったプレーヤーまたはチームの勝利となります。1ラウンド行っても、まだ同点の場合は勝者が決まるまで続けます。

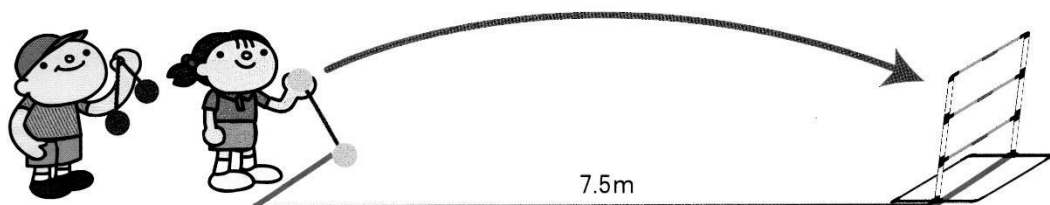
正式戦での勝敗

- ・ 大会等の正式競技では、21点先取制で5セットマッチで行います。3セット先に取ったプレーヤーまたはチームの勝利となります。※ローカルルールとして、参加者の技量や能力に応じて勝敗の方法を変えて行ってもかまいません。

ゲームの進め方

シングルス戦…1人対1人

- ① コイントスやジャンケンで投げる順番（先攻／後攻）を決めます。トスに勝った方が先攻か後攻を選べます。
※後攻を選んだ方が優位のケースがあります。
- ② 両者は一つの同じゴールに向かって投げます。まずは、先攻のプレーヤーが手持ちの三つのボールを一つずつ連続で投げます。

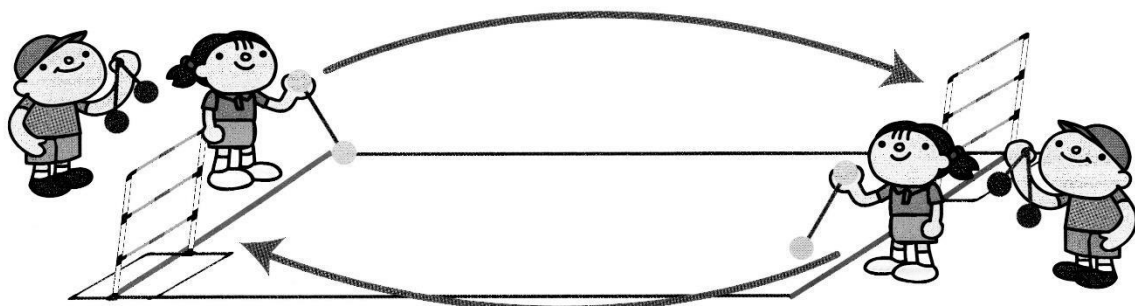


- ③ 先攻のプレーヤーが投げ終わったら、後攻のプレーヤーが同じく三つのボールを連続で投げます。ポイントを取りに行くのはもちろん、先攻のプレーヤーのボールをはじき落とすのも作戦の一つです。

ペア戦…2人対2人

- ① まずは、シングルスと同じように先攻／後攻を決めます。
- ② 両チームそれぞれ対面するファールラインの外側に分かれます（次絵参照）。
- ③ 先攻チームの二人がそれぞれ反対側のゴールに向かって3つのボール（計6つ）を投げます。
※投げ方は、対面に分かれた先攻チームのペア同士で、さらに先投げと後投げを決め、1つづ交互にそれぞれ3つ（計6つ）のボールを投げます。
- ④ 先攻チームが投げ終わったら、後攻チームの二人が投げます。全てが投げ終わり、どちらも21点に達していない場合は、それぞれコートを移動し勝負がつくまでラウンドを続けます。※ラウンドごと、コートチェンジをします。

- ⑤その際、前のラウンドの時点での合計点が高かったペアが、次のラウンドで先攻となり投げます。
 ※もしも、前のラウンドで同点だった場合は、その前のラウンドで得点が高かったペアが先攻です。
 ※また、セット間ごとの先攻は前セットでの勝者となります。



チーム戦…4人対4人

- ①チーム戦は、4人対4人で行います。チーム内で2組に分かれ、1ラウンドごと交代しながらプレーをします。
 ※セット間での、同チームの先投げ、後投げの規則は特にありません。二人で相談して決めます。
 ②まずは、シングルス、ペア戦と同じように先攻／後攻を決めます。
 ③ゲームの進め方は、ラウンドごとにプレーヤーが交代するだけでペア戦と同じです。

こんなケースの場合どうするの？

Q. 21点をオーバーさせてしまったボールはどうするの？

A. オーバーさせてしまったボールは、対戦プレーヤーがプレーする前に取り外します。ただし、あくまでもオーバーさせてしまったボールのみです。

例えば、17点からスタートし、1投目で3点を取り20点、2投目が2点で22点となりオーバーしてしまった場合、2投目のボールのみを外します。

また、この場合、すでに2回投げてますから、対戦プレーヤーのプレー後に投げられるのは1投だけです。取り外したボールは投げられません。

Q. どちらのプレーヤーも何回続けていても21点取れません。どこで勝敗つけたらいいの？

A. 初心者の場合にはよくあります。20対20となり、あと1点がなかなか取れないケースがよくあります。5回づつ投げて、どちらも21点を取れない場合は、サドンデスプレーオフとして勝敗を決めます。

Q. 壁や天井に当たってラダーに引っ掛かったが…？

A. 狭い室内でプレーする場合たまにありますが、壁や天井に当たってラダーに引っ掛かったボールは無効です。あくまでも直接ラダーの前にバウンドして引っ掛かったボールのみが得点となります。

Q. サイドの縦のバーに引っ掛かってしまった場合の判定は？

A. 得点になります。3点と2点の間のバーに掛かった場合は2点、2点と1点の間のバーに掛かった場合は1点となります。ただし、1点と地面の間のバーは0点、得点になりません。

Q. 何回もバウンドしてラダーに引っ掛かって5点になるの？

A. ラダーの前にバウンドして引っ掛かったボールは、バウンドの回数に関係なく全て5点になります。

Q. バウンドして3点のラダーに引っ掛かって5点なの？

A. どのラダーに引っ掛かって、バウンドしてのものは全て5点です。3点のラダーに掛かったからといって、3点+5点=8点にはなりません。地面や床の条件によってボールのはずみ方が異なるため、正式な競技で行う場合はバウンドで掛かったものは全て5点のルールで進めます。

Q. 投げ方はアンダーハンド以外はダメなの？

A. いろんな投げ方が考えられますが、安全性を考慮し、ラダーゲッターの場合は全てアンダーハンドで投げることにします。ただし、一方のボールを持ってスウィングして投げる方法だけでなく、2つのボールをつないでいるヒモの部分を持って投げる。または、2コのボールを持って投げるなど、アンダーハンドであればかまいません。

Q. ラダーにかかっている自分のボールを弾き落としてしまった場合の得点は…？

A. ラダーに引っ掛かっているボールに当てて落としてしまった場合は、味方（自分）のボールでも、その点数は無効となります。

Q. ボールではなく、ラダーに掛かっているボールに、投げたボールが絡んでしまった？

A. ラダーに引っ掛かった場合のみ、得点になります。ラダーに掛かっているボールに、投げたボールが絡んでしまった場合は得点にはなりません。

Q. ペア（チーム）戦の場合、先投げ、後投げ含めて計6回投げることになってるが、先投げ者が投げて、21点をオーバーしてしまった場合、投げる順番はどうなる？

A. ペア（チーム）戦の場合は、先攻側が計6回投げることになっているので、同チームの後投げ者が投げます。しかし、後投げ者も21点オーバーしてしまった時点で、後攻の先投げ者に投げる順は変わります。後攻チームも先投げ、後投げと計6回投げることになりますが、後攻が途中で21点取った場合、先攻チームは残りのボールで21点を取りサドンデスプレーオフに持ち込むか、敵のボールを落としてプレーを続行するかに挑みます。先攻チームの残りのボールを全て投げて、21点に達しない場合は後攻のチームの勝ちとなります。

勝敗を決める際のパターン

例1：引き分けなしで勝ち

先攻プレーヤーが19点取っており、次のラウンドの最初の投球で21点を獲得。残り持ちボール二個は投げません。後攻プレーヤーが三投行って先攻プレーヤーのボールをはじき飛ばすのに失敗した場合は先攻プレーヤーの勝ちとなります。

また、後攻プレーヤーが最後の投球で21点取って同点になったとしても、先攻プレーヤーは残りの二個のボールを投げ、追加点を出さずに、後攻プレーヤーのボールをはじき飛ばすのに成功した場合、先攻プレーヤーの勝ちとなります。

例2：先攻プレーヤーが最初に21点取るがゲームに負けるケース

先攻プレーヤーが三投目でぴったり21点を獲得。後攻プレーヤーが二投目を投げて先攻プレーヤーのボールをはじき出し、先攻プレーヤーは21点以下になりました。そして後攻プレーヤーは、三投目で21点を獲得した場合、先攻プレーヤーは手持ちボールがないため、後攻プレーヤーの勝ちとなります。

例3：先攻のプレーヤーが21点取るが勝ちにならないケース

先攻プレーヤーが二投目で21点を獲得。後攻プレーヤーの三投目が先攻プレーヤーのいずれかのボールをはじき飛ばします。そうすると先攻プレーヤーの点数は21点以下になってしまい、後攻プレーヤーと同様になり、次のラウンドになります。後攻プレーヤーが21点になっている時以外は、先攻プレーヤーは残りのボールを投げることはできません。

例4：先攻プレーヤーが最初に21点取るが、後攻プレーヤーに引き分けに持ち込まれる場合

先攻プレーヤーが二投目で21点に到達。三投目は投げません。後攻プレーヤーはラウンド開始時に19点で、三投目で21点に到達した場合、先攻プレーヤーには二つの選択があります。

オプション1：先攻プレーヤーは最後の一投を使って、後攻プレーヤーのボールをはじき飛ばすのに挑戦することができます。成功すれば勝ち、失敗すれば負けとなります。

オプション2：先攻プレーヤーはサドンデスプレーオフを宣告することができます。その場合、ラウンドの残り1個のボールは関係なく、プレーオフとなります。もし後攻プレーヤーの手持ちボールが残っている時に、先攻プレーヤーがプレーオフを宣告した場合、後攻プレーヤーがオプション1か2を選択できます。

例5：二人もしくは複数のプレイヤーのボールが残った状態で引き分けた場合

先攻プレイヤーが二投目で21点に到達。後攻プレイヤーはラウンド開始時に19点。一投目で21点に到達した場合、後攻プレイヤーには二つの選択があります。

オプション1：先攻プレイヤーは一投、後方プレイヤーは二投を使って敵方のボールをはじき飛ばすことに挑戦することができます。成功した方の勝ちとなり、またどちらも失敗すればサドンデスオフとなります。

オプション2：後攻プレイヤーはサドンデスオフを先刻することができます。

サドンデスプレーオフ

引き分けを決める一投を投げた人が、次のオプションと投げる順番を選択する権利があります。

オプション1：前もって決められた順番で各プレイヤーが一投ずつ交互に投げ合う方法です。（これは通常通り一人3つつ投げると先攻のボールがはじきとばされる可能性があり、後攻の方が有利になるからです）

オプション2：あらかじめ決められた順番で、通常ゲーム通り先攻プレイヤーが3投行った後、後攻プレイヤーが3投する方法です。（この方法では後から投げる人にとって有利です）

どちらの方法でも、プレイヤーが1ラウンド行い、高い点を取ったプレイヤーまたはチームの勝利となります。

1ラウンド行っても、まだ同点の場合は勝者が決まるまで続けます。

勝敗に関係ない、こんな時どうするの…

Q. 部品が壊れた

A. ラダー、バー、ジョイントなど部品も販売しています。

詳細は、日本レクリエーション協会サービスセンターにお問合せください。

Q. 購入し箱を開けてみたら、ラダーの部品が足りない。不良品が入っていた

A. すぐに日本レクリエーション協会サービスセンターにお問合せください。

購入後、一週間以内でしたら交換または不足部品を無料でお送りします。



注意（ちゅうい）

- 3歳未満のお子様には誤使用による事故があるので遊ばせないでください。
- 小さな部品があります。口の中には絶対に入れないでください。窒息などの危険があります。
- 安全のため、各部品がひとつでも破損・変形した場合は使用しないでください。
- 付属のボール以外は本体が壊れる可能性がありますので使用しないでください。
- ラダーゲッター本体（ラダー・ゴール）に無理な力を加えたり、ぶら下がったり、寄りかかったりしないでください。転倒してケガをする恐れがあります。
- ゲームの正式なルールに準じた使用方法以外では、ご使用にならないでください。思わぬ理由により事故やケガに繋がることがあるかもしれません。
- 梱包資材は玩具ではありません。全てを取り出してから使用してください。

問い合わせ先

公益財団法人
日本レクリエーション協会
サービスセンター
〒101-0061
東京都千代田区三崎町2-20-7
水道橋西口会館6階
tel 03-3265-1335