

ゲーゴルゲーム

- 概要



ゲーゴルゲームは、ゲーゴルスティック又はゴルフパターとゲーゴルボール又はゴルフボールを使い、1m×5mの長方形の競技マットの上に二種類の「得点ゾーン」をもうけ、個人あるいは団体による競技者で対抗形式によって行なわれる得点を競いあうスポーツゲームです。特にゲートボール競技の「タッチ」や「スパーク打撃」と「ゴルフパッティング」の技術向上に役立つばかりでなく、その楽しさも同時に満喫できます。

- 場所

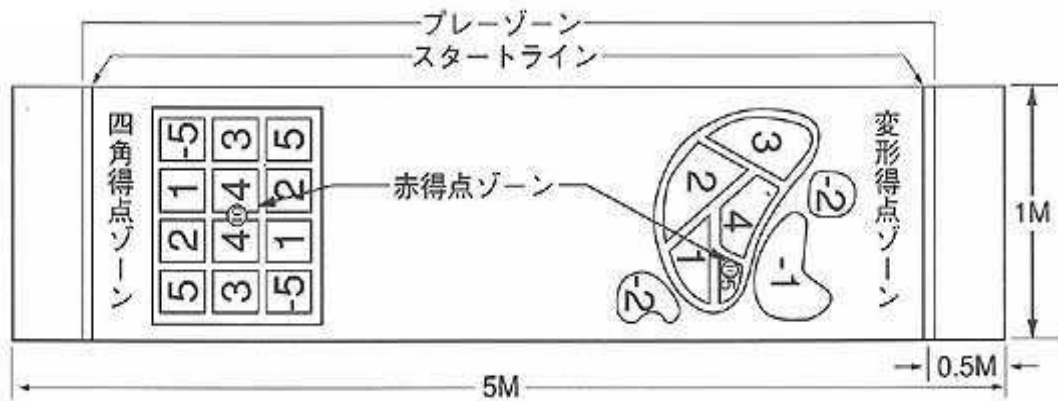
体育館、会議室、大広間などで行ないます。

平坦な場所であれば、駐車場やビルの屋上など屋外でも可能です。

- 用具

スティック、ボール（黄色、青色、赤色各2個 計6個）

競技マット



- 人数

1名以上、チーム構成の場合は5名以内

- ゲームの遊び方

- ・ ゲームの内容

1. 四角得点ゾーン、変形得点ゾーンに各1回計2回のゲームを行い、総得点の多さを競う。

2.四角得点ゾーンのゲームは通常打撃で行い変形ゾーンへのゲームではスパーク打撃で行う。

・ 得点

1.各ゾーンの得点ゾーンにボールが完全に入ったときはそれぞれの得点ゾーンの示す点数が得点となる。ボールが完全に入っているかどうかは真上から見て判断する。

得点ゾーンと同じ番号のボールが入った場合には得点が2倍となる。

2.赤得点ゾーンについてはそのゾーンに少しでもかかっていたら有効な得点となる。

・ ゲームの方法

ジャンケンで先攻、後攻を決め、先攻の1番が第1ゲーム(四角得点ゾーン)と第2ゲーム(変形得点ゾーン)を行う、続いて後攻の順で順次行う。

・ 打撃方法

1.四角得点ゾーンへの打撃は通常打法で行う。

スタートライン上にボールを置いて打撃する。その際ボールの打撃順序は自由である。

2.変形得点ゾーンへの攻撃についてはスパーク打撃として最後のボールは通常打撃で行う。ライン上に「他球」を置き打撃する。

・ 四角得点ゾーン及び変形得点ゾーン共通

①打撃したボールが「得点ゾーン」にかかっていないボールにタッチした場合は

スパーク打撃することができる。

②タッチ後「他球」が得点ゾーンに入ったり、マットの外又はスタートラインから出た場合はスパーク打撃をすることができない。但し「自球」の打撃はできる。

③タッチ後「自球」が得点ゾーンにかかってしまった場合は、スパーク打撃及び他球も打撃できない。

④タッチ後スパーク打撃を放棄することができる。この場合「自球」の打撃はできる。

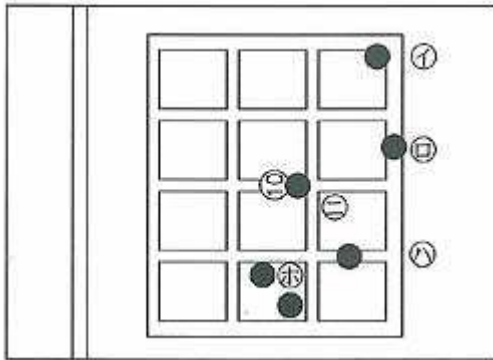
⑤スパーク打撃の後、更に「自球」を打撃することができる。

⑥スパーク打撃の後、「同じボール」に再度タッチした場合は無効とし、「他球」をマット外に出す。また「自球」の打撃はできない。

⑦2個以上の「他球」に連続してタッチした場合「他球」の数だけスパーク打撃後「自球」を打撃できる。この場合スパーク打撃はタッチしたいずれの「他球」からもできる。

・ 主な事例

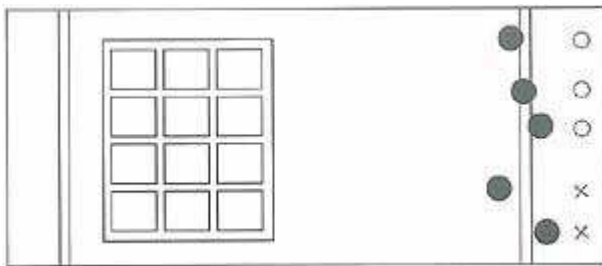
得点の判定基準 四角得点ゾーンの場合



- ①有効・・・真上から見てボールが完全に得点ゾーンに入っていれば有効。(白いラインの外側を含む)
- ②無効・・・少しでもボールが外に出ていれば無効。
- ③無効・・・少しでも他の得点ゾーンに入っていれば無効
- ④有効・・・⑩の得点ゾーンの場合、ボールが少しでもかかっていたら有効
- ⑤一球は有効・・・得点ゾーンに二球入っても一球のみ有効(ダブル得点優先)

◇スタートラインにおけるボールの位置と打撃規定・・・(1)

四角得点ゾーンへの打撃・・・通常の打撃で行なう。

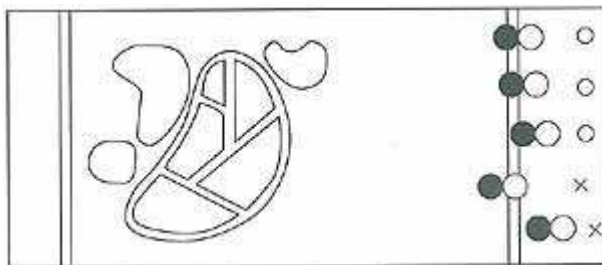


- ・四角得点ゾーンの最高得点・・・53点
- ・パーフェクト得点・・・50点

- (1) ボールは何番から打撃してもよい。
- (2) ボールはスタートラインにかかっているものとする。(左図参照)
- (3) スティックがふれてボールが動いてもスタートラインにかかっていたら再度打撃できる。
- (4) ボールがスタートラインからはなれれば打撃したものとする。

◇スタートラインにおけるボールの位置と打撃規定・・・(2)

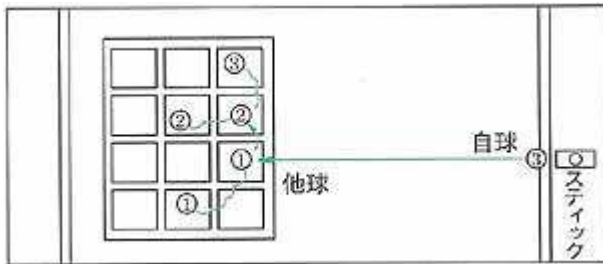
変形得点ゾーンへの打撃・・・スパーク打撃で行なう



- 変形得点ゾーンの最高得点・・・50点
- パーフェクト得点・・・50点

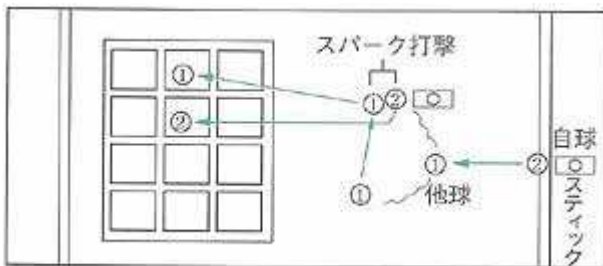
- (1) ボールは何番から打撃してもよい。
- (2) 「自球」をスタートラインにかけて打撃するものとする。(5球をスパーク打撃で行ない6球目は通常の打撃で行なう)
- (3) スティックがふれてボールが動いてもスタートラインにかかっていたら再度打撃できる。
- (4) ボールがスタートラインからはなれれば打撃したものとする。

◇得点ゾーンでの打撃規定



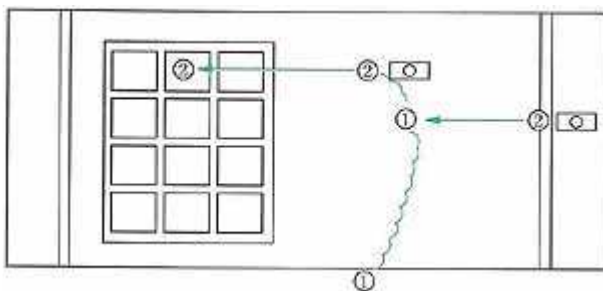
- (1) 「自球」を打撃し、「得点ゾーン」にかかっている「他球」①及び②にタッチし、ボールが移動しても全て有効にである。
- (2) 「得点ゾーン」にかかっている「他球」にタッチしてもスパーク打撃をすることはできない。

◇タッチ及びスパーク打撃・・・(1)



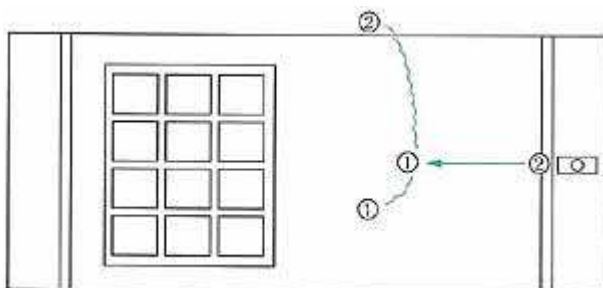
- 打撃をした「自球」②が「得点ゾーン」にかかっていない「他球」①にタッチした場合は、①をスパーク打撃することができる。
- ※スパーク打撃が成立した場合は「自球」を打撃することができる。

◇タッチ及びスパーク打撃・・・(2)



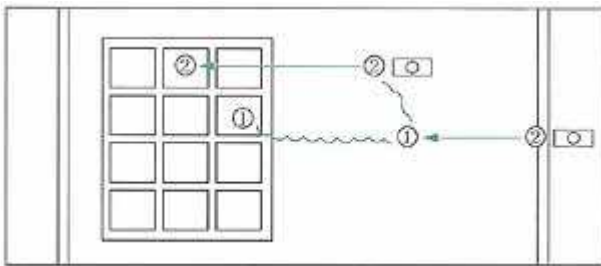
- タッチした後「他球」①がマット又はスタートラインから出た場合は、スパーク打撃をすることはできない。
- ただし、「自球」②の打撃はできる。

◇タッチ及びスパーク打撃・・・(3)



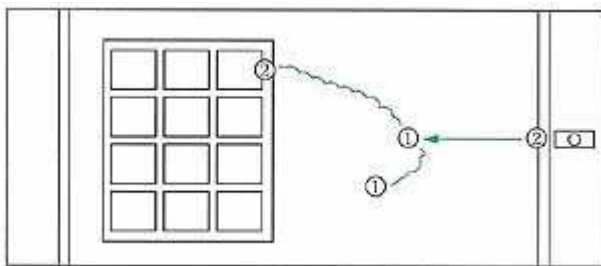
- タッチした後「自球」②がマット又はスタートラインから出た場合は、スパーク打撃をすることはできない。
- また、「他球」①の打撃もできない。

◇タッチ及びスパーク打撃・・・(4)



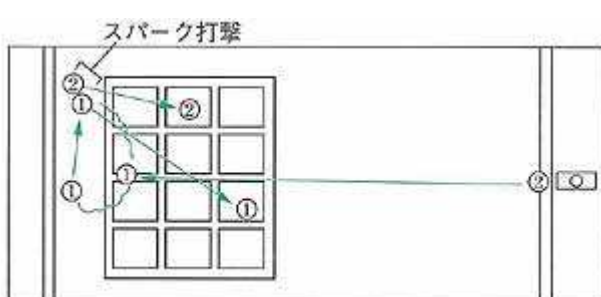
タッチした後「他球」①が「得点ゾーン」にかかってしまった場合は、スパーク打撃をすることはできない。
但し、「自球」②の打撃はできる。

◇タッチ及びスパーク打撃・・・(5)



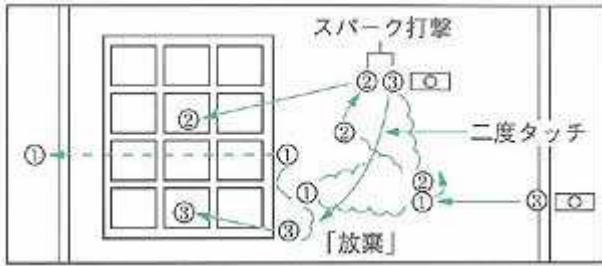
タッチした後「自球」②が「得点ゾーン」にかかってしまった場合は、スパーク打撃をすることはできない。
また「他球」①も打撃することはできない。

◇タッチ及びスパーク打撃・・・(6)



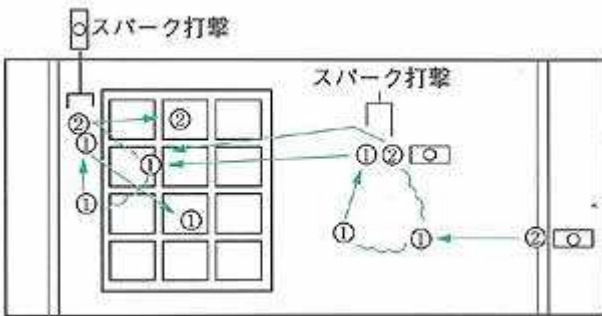
「得点ゾーン」にかかっている「他球」①にタッチし、そのボールが「得点ゾーン」から離れ、かつ「自球」②も「得点ゾーン」にかかっていない場合は、スパーク打撃をすることができる。
また、スパーク打撃の後「自球」②も打撃することができる。

◇タッチ及びスパーク打撃・・・(7)



連続タッチをした後「他球」①を「放棄」した上で「他球」②をスパーク打撃した場合、「自球」③の二度の打撃権利は残る。
但し、次に「放棄」した「他球」①をタッチした場合は「二度タッチの反則」となる。しかし、打撃権利が残っている場合は、二度タッチの処理後、「自球」の打撃ができる。

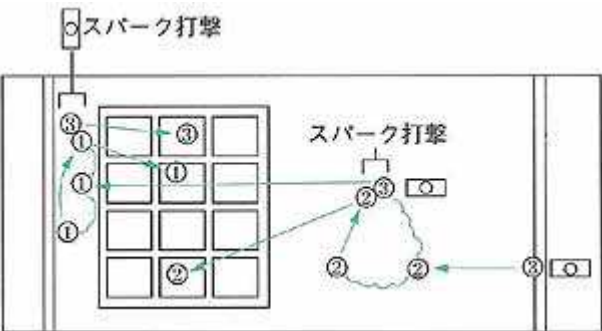
◇連続プレーの有効事例・・・(1)



タッチした後「他球」①をスパーク打撃し、「他球」①は「得点ゾーン」には入った。
次に「自球」②を打撃し、「他球」①が「得点ゾーン」の外に出、かつ「自球」②も外に出た場合は、再度「他球」①をスパーク打撃することができる。
またスパーク打撃後「自球」も打撃することができる。

※「得点ゾーン」にかかったボールに再度タッチしても「二度タッチ」とはならない。

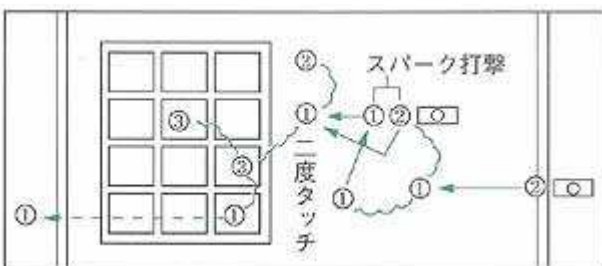
◇連続プレーの有効事例・・・(2)



タッチした後「他球」②をスパーク打撃をし、次に「自球」③を打撃したところ「他球」①にタッチした場合、「他球」①をスパーク打撃することができる。また、スパーク打撃後「自球」③を打撃することができる。

※「二度タッチ」をしないかぎり、プレーゾーンにあるボールにタッチすれば全て有効となり、スパーク打撃をすることができる。

◇二度タッチの反則事例

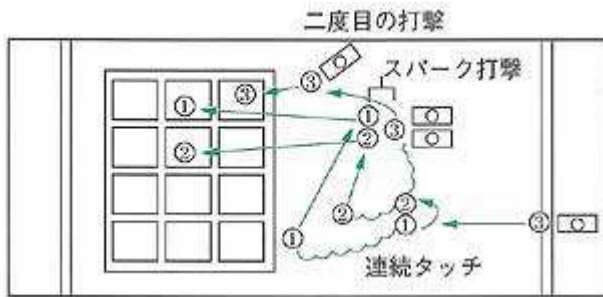


タッチした後「他球」①をスパーク打撃し、次に「自球」②を打撃したら、再度「他球」①にタッチした場合は「無効」となり、「他球」①はマットの外に出す。
また「自球」②の打撃もすることができない。
なお、タッチした「他球」①が「得点ゾーン」

にかかっている「他球」③に当り移動させても、全て「有効」である。

※二度タッチした「他球」は静止後マットの外に出す。

◇連続タッチの事例



「自球」③を打撃し「他球」①及び「他球」②に連続してタッチした場合は、①及び②をスパーク打撃した後「自球」③を二度打撃できる。

なお3個の「他球」に連続してタッチした場合は各々スパーク打撃をした後「自球」を3度打撃できる。

※スパーク打撃は「他球」①又は②のいずれから打撃してもよい。