

ガラッキー(GALUCKY)ルール



転んで起きる、トリッキーなニュースポーツ

◎ガラッキーとは

ガラッキーは、ロシア生まれのスポーツです。元来は数本の木製棒状ピンを目標に向けて投げ、障地取りや投げたピンの形が何に似ているかを競うゲームです。わが国では、木製ピンの代わりにダーマと呼ぶ円錐形で中空のボールを使用します。このガラッキーには、対照的な次の2種類のタイプがあります。

- ①スポーツガラッキー・・・運動量が比較的多いダイナミックな動きをする。
- ②テーブルガラッキー・・・狭い場所でもスリリングに楽しめる。ミニサイズのダーマを使用する。

◎ゲームの特徴

- ①直立動作・・・ダーマは投球後、弾んで自立します。
- ②投球技術・・・大きく弾んだりピタリと止まったり、転がったりするため、少し練習の必要あり。
- ③勝敗は計測ロープを使用し、サークルコート内の自ダーマが相手のダーマを何個囲んだかが自得点となりますが、囲み方を誤れば得点数が異なってきます。計測は1回のみのため、慎重さが要求されます。

◎用具

- ◆ダーマ12個(赤、黒 各6) 直径約20cm×高さ31cm (約400g/個)
- ◆ハンドポンプ 1
- ◆コート用ロープ 1(直径3.6m)
- ◆計測ロープ 1(10m)
- ◆ゲージ 1(空気圧測定用)

<用具について>

- ①ダーマ側面にある空気注入口を引き出し、ハンドポンプで空気注入します。
- ②注入後、測定ゲージ(円形)にて定量かどうか調整(空気の出し入れ)します。
- ③注入口を指で押さえると空気が抜けます。
- ④調整が済んだらキャップをはめ込み、注入口を内部に押し込む。

◎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)

◎場所

- ◆平坦で滑らかな場所(屋外では、地面の整備が必要。コンクリート面は不可。)
- ◆年齢や体力に応じて2～8mに設定。正式の大会は、スローラインから6mを採用。
- ◆体育館のバスケットコートのフリースローサークル(直径3.6m)の利用可。

◎持ち方

- ◆レギュラーグリップ

人差指と中指でダーマ本体を支え他の指でグリップする方法で、最も一般的な持ち方です。

- ◆ストップホールドグリップ

ブランデーグラスを持つように、ダーマを逆さにして本体を人差指と中指で支えます。ダーマが放物線を描くようにフワリと投げるとバウンドせずピタリと着地します。

◎投げ方

- ◆スローラインに立ち、足はバランスをとるため多少前後にずらし、膝にゆとりをもって前傾姿勢をとります。ダーマのグリップを持ち、肩の支点として振り子の運動のように大きく後ろに振り、前に戻ってくるはずみでダーマ底部から着地するようアンダースロー(下手投げ)で投げます。

◎ゲームの進め方

- ①スローラインの左右に色分けしたダーマを置きます。
- ②先攻(赤)、後攻(黒)をジャンケンで決め、勝った方が後攻となります。
- ③先攻、後攻の順に投げます。ダブルス、トリプルスの場合はチーム内で決めた順に投げます。
- ④すべてのダーマを投げ終われば審判立ち合いのうえ、先攻から包囲測定を行います。得点はサークル内にある自分のダーマ全てが1点、囲んだ相手ダーマ1個が5点となります。例えばサークル内に5個のダーマがあり、囲んだ相手ダーマが2個の場合5点プラス10点で15点となります。
- ⑤次のフレームから、得点に関係なく先攻、後攻と交互に行います。

※サークル外にあった無効のダーマに、投げられたダーマ(両チーム)が当りサークルに入った場合、そのダーマは有効となり、逆にサークル外に弾かれたダーマは無効となります。

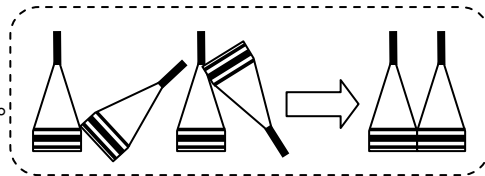
※有効ダーマとは真上から見てグリップの中心がサークル内に入っているダーマのことです。

※包囲計測は、自チームの有効な任意のダーマを基点にして、そこから全てのグリップに計測ロープを掛けていき、基点のダーマに戻ります。計測ロープは同じダーマに2度掛けたり、交差させたりしてはいけません。ダーマが重なった場合、ゲーム中はそのままにしておき、全てのダーマを投げ終わった後、審判が次図のように置き換え、計測します。

◎勝敗の決定

次の各項のいずれかに該当する方を勝ちとします。

- ①1試合を5フレームとし、合計得点が高いチーム。
- ②5フレームまでに50点先取したチーム。
- ③5フレームの総得点が高点の場合、各フレーム中最も得点の高いフレームのチーム。



上記で決定しない時は、コート外に出た数の少ない方が勝ちとなります。それでも決まらない場合は、ジャンケンで決めます。

◎反則

- ◆スローラインから足が出たり、ラインを踏んだりして投げた場合。(手は有効)
- ◆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)で投げた場合。
- ◆一度囲んだ後、再度囲み直しを行った場合。
- ◆審判の指示に従わず、勝手な行動をとった場合。

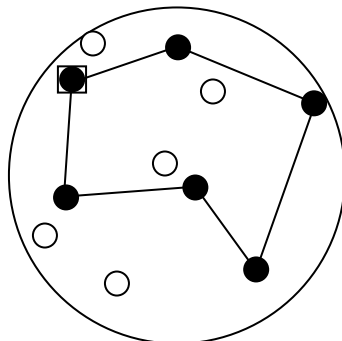
以上の反則があった時は、反則のあったフレームの得点は無効になります。

◎審判の仕方

- ①ゲームがスムーズに楽しく進行するよう運営します。
- ②スローラインの横に立ち、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います。
- ③反則があった場合は、得点の無効を宣言します。
- ④ダーマが重なった場合は、全てのダーマを投げ終わった後、置き換えます。
- ⑤計測と得点の確認を行い、スコアシートに得点を記入します。

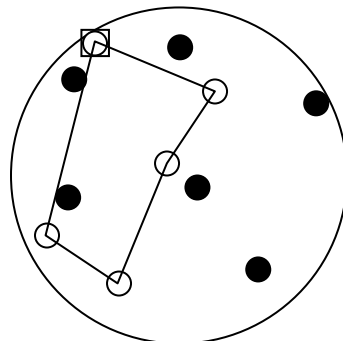
*得点計算例 A チーム・・・● , B チーム・・・○ , □・・・囲みは基点ダーマ

A チーム得点



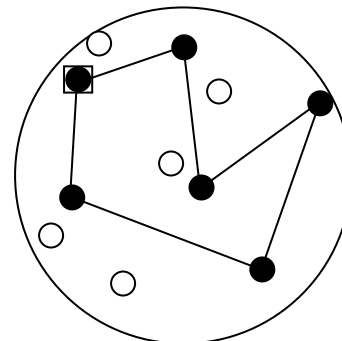
$$6 + 5 \times 2 = 16 \text{ 点}$$

B チーム得点



$$5 + 5 \times 1 = 10 \text{ 点}$$

A チーム失敗包囲計測例



$$6 + 5 \times 1 = 11 \text{ 点}$$

* 3例とも A, B チームのダーマは同じ位置関係