

まいりゅうコロコロのルール

まいりゅうコロコロは2チームで対戦し、室内ペタンクのニチレクボールを使用する龍ヶ崎市独自のニュースポーツです。ビュット(目標球)付近にバッグを投げたり、ペットボトルを置くことでビュットを狙う際の障害物となり、ゲームの意外性を創出します。

まいりゅうコロコロはビュットに柔らかいボールを投げ合って相手より近づけることで得点を競うゲームです。相手のボールに当てて弾き飛ばしたり、味方のボールを押しのように当てたりしてビュットに近づけることもできます。また、反対にビュットにボールを当てて動かすことで味方のボールに近づけることもできます。

ゲームはトリプルス(1チーム3人)、ダブルス(1チーム2人)、シングルス(1人対1人)の形式で行われます。

トリプルスは各自2個のボール、ダブルスは各自3個のボール、シングルスは各自6個のボールを投げます。コート大きさは、縦(長辺)12m、横(短辺)3mとしますが、会場でスペースが確保できない場合は、コート大きさを変更することができます。

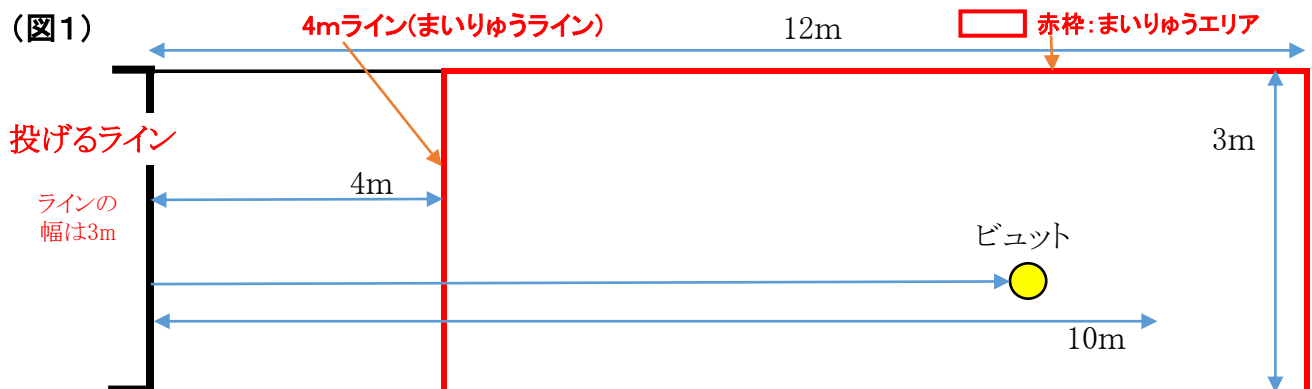
1 ジャンケンやトスで先攻チーム(Aチーム)を決めます。

先攻チームの選手が方向を決めてラインの幅から出ない(ラインの横の長さ3.0m)ようにビュットを投げます。

ビュットは、4mライン(まいりゅうライン)を超え、エリア内に投げ入れる。この範囲内にビュットが止まったときに競技が開始される。また、範囲外でビュットが止まった場合は、再度投げる。

★ビュットを2回投げて失敗した場合は、ビュットを投げる権利と最初にボールを投げる権利は相手チームに移る。(相手チームが2回投げて失敗した場合は、最初のチームに権利が移る。)

★小学生の場合は、距離を短くしても良い。また、ビュットを投げずに手で置いても良い。



2 続いて、先攻チーム(Aチーム)はバッグを1個ビュットの付近に投げます。

次に後攻チーム(Bチーム)はバッグを1個ビュットの付近に投げます。

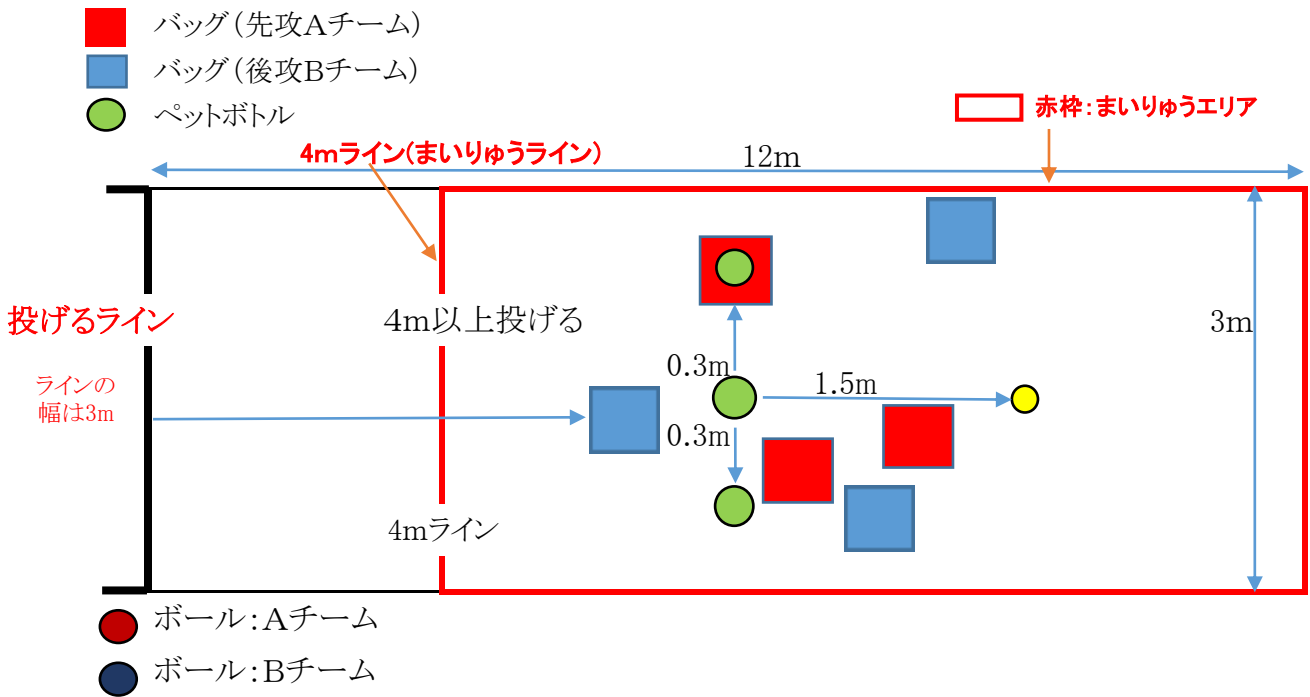
そのあと先攻チームと後攻チームが交互に2個投げる。

※バッグは4mライン(まいりゅうライン)より先に投げる。ただし、バッグが4mラインより手前又は「図1」の赤枠(まいりゅうエリア)から出た場合は無効とする。

※バッグ又はボールをビュットに当て、ビュットをコート外に出した場合は、ゲーム終了となり、相手チームに5点を加点する。

バッグを全て投げ終わったら、ペットボトルをビュットから1.5mのラインに30cmの間隔で3本設置する。※ペットボトル設置位置とバッグが重なった時は、バッグの上にペットボトルを置く。

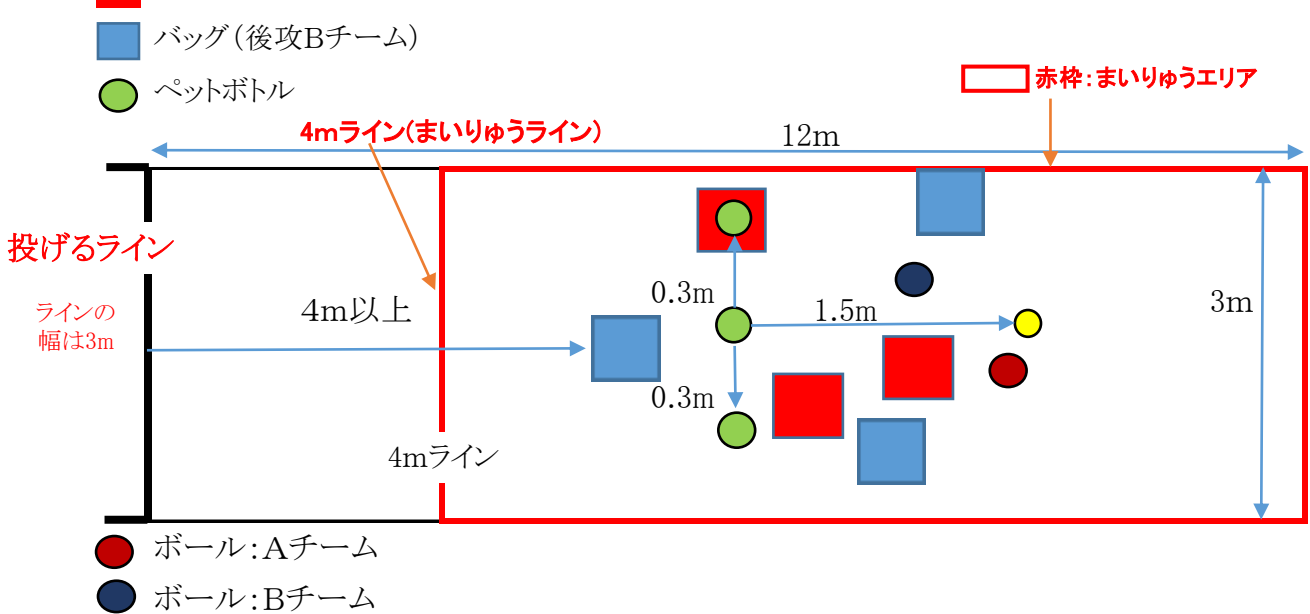
(図2)



3 続いて、先攻Aチームの選手はビュットの近くに止まるように第1球目を投げます。ボールが赤枠(まいりゅうエリア)の外に出た場合は、そのボールは無効となる。(※一人の投球数は決まっているが、チーム内での投球順番は決まっていない。)

4 次に後攻Bチームの選手も第1球目を投げます。

(図3)



5 2球目以降も先攻・後攻それぞれが残り5球を交互に投げ合います。

6 両チームが投げ終わったときに1セットの終了となり、基本は3セット行います。次のセットは、前のセットで負けたチームが先攻となりビュットを投げます。

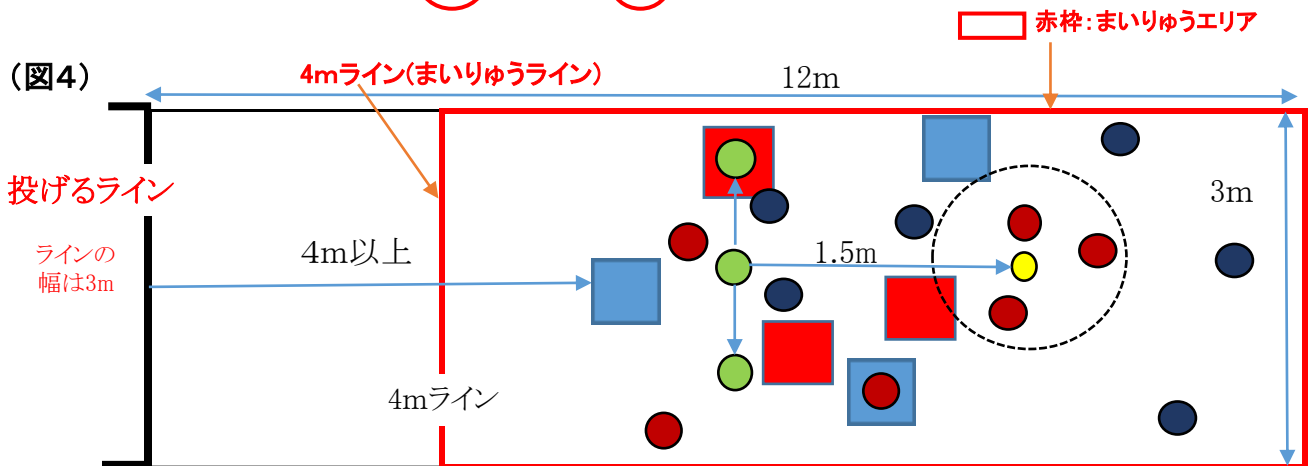
得点の計算は次のとおりとなる。

★ボールがビュットに一番近いチームの得点となる(Aチーム)

この場合、負けているBチームの一番近い球よりAチームの球が3個近いので、Aチームに3点となる。

★AチームがBチームのバッグにボールを載せたのでBチームに2点入る。

この場合、得点はAチーム3点、Bチーム2点となる。



【得点の数え方】

得点は、相手チームのどのボールよりもビュットに近い自分のチームのボールがあるときは、近いチームのボールの数だけポイントとなる。(ボール1個=1点)

得点は、自分のチームのボールが自分のチームのバッグに半分以上乗ったときは自分のチームのポイントが2点(●) (●)になる。また、自分のチームのボールが相手チームのバックに半分以上乗ったときは相手チームに2点(●) (●)の得点となる。

両チームのポイントはビュットに近いポイントとバッグに乗ったポイントの合計となる。

スコアカードに点数を記入する時、まずは正の字で記入し、点数計と総点数は数字で記入する。

【ゲームの勝敗】

ゲームの勝敗は、各セットの得点を合わせた総得点の多いチームより順位をつけるものとする。