ニュースポーツ交流会（ラダーゲッター）ローカルルール

1. ボールの投げ方と得点
   - アンダースローでボールを持って投球する。
   - ラダーから 5 メートルのラインから出ないようにする（明らかな違反は無効とする）
   - 上のラダー3 点、中は 2 点、下は 1 点、バウンドしてかかればどのラダーでも 5 点とする。
   - 後から投げたボールが当たって落ちたボールは無効となる。
   - 縦のバーにかかったものは上・中間は 2 点、中・下間は 1 点となる。
   - ラダーではなくかかっているボールに引っ掛かっているものは得点にはならない。
   - 1 試合 15 分というタイムテーブルを組むため、選手はスムーズな投球を心掛け大会の進行に協力する。
2. ゲームの進め方と勝敗
   - 両チームがそろったら試合の開始の合図の前にじゃんけんで先攻と後攻をきめる。
   - 両チーム一列に並び一人 1 球ボールを持ち、先攻チームから持ちヒモ色の赤・白・黄の順番でボールを投げる。投げ終わったら列の後ろに並ぶ。4 人以上のチームも全員が 1 列に並び順番で投げる（試合中は並び順の変更は行わない）。
   - 先攻チームが 3 球投げた後に後攻チームが 3 球投げる。計 6 球投げ終わるまでボールには触らない
   - 両チーム投げ終わった時点でラウンドの集計をする。
   - 次のラウンドは前のラウンドでより得点したチームが先攻となる。
   - ラウンドを重ねて 21 点以上を獲得したら 1 セットの終了となる（ちょうどでなくてもよい）。ただし同じラウンドで両チームとも 21 点を獲得した場合より高得点のチームを勝ちとする。同点の場合は 1 球ごとのサドンデス方式の投球でそのセットの勝敗を決める
   - 次のセットは前のセットの勝利したチームが先攻でスタートする。
   - 試合は 15 分 3 セットマッチとし､いずれかのチームが 2 セット先取した時点で試合終了となる。15 分を超えた場合そのラウンドのボールを投げ切りその時点でより高い点数のチームがそのセットの勝者となる。同点の場合 1 球ごとのサドンデスの投球を行う。
   - リーグ戦の場合勝ち点の計算は、勝ち・3 点、引き分け・1 点、負け・0 点
   - リーグ戦集計の優先順位、勝ち点→セット数（勝ち負けの差引）→得失点
   - 引き分けの場合（3 セット目に入れずセットカウント 1−1 の場合）リーグ戦の場合は引き分けとし勝ち点の 1 を獲得するがトーナメント戦においてはその試合の得失点で勝敗を決める。同点の場合はサドンデスの投球を行う。
3. サドンデスの投球の進め方
   - 最終のラウンドでより得点を得たチームの先攻で投球を行う。同点だった場合は最終ラウンドで先攻だったチームが先攻となる。
   - 先攻チームが 1 球投げた後に後攻チームも 1 球投げる。(先行チームの投げたボールはそのままにしておく）より高得点を得たチームの勝ちとする。
   - 同点の場合 1 投目のボールを取り除き二人目の投球を行う。
   - 同点が続いた場合は勝敗が決まるまで繰り返す。