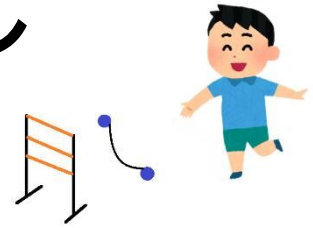


# ラダーゲッターのルール

## ラダーゲッターって？



梯子（ラダー）に向かってヒモ付きボールを引っ掛けて得点を競い合うニュースポーツです。

高齢者から子どもまで一緒に競技を楽しむことができます。

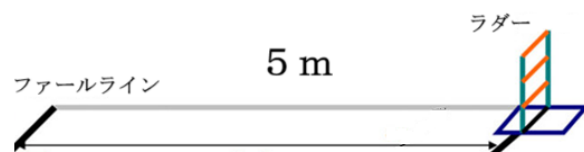
## 基本コートとプレーの説明

### 基本コートの配置

- ・ **ファールライン**：投げる位置を示し、ここからプレーヤーはボールを投げます。
- ・ **ラダーの配置**：ファールラインから5メートル先にラダーを設置します。

### プレーの基本ルール

- ・ **投げる位置**
  - プレーヤーは必ずファールラインの後ろからボールを投げます。このラインを越えてはいけません。

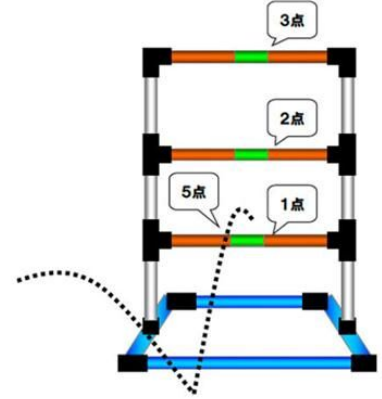


- ・ **投げ方**
  - ボールをアンダースロー（腰より下から）で投げるのが求められます。
  - ボールをしっかりと持ち、正確に狙いを定めて投げます。



## ・ 得点方法

- ボールがラダーにうまくハング（引っ掛かる）すれば、ポイントを獲得できます。
- ボールが床に落ちたり、他のプレーヤーによってはじかれた場合は、ポイントが与えられません。
- 一番上のラダーにボールがハングする：3点
- 真ん中のラダーにボールがハングする：2点
- 一番下のラダーにボールがハングする：1点
- ラダー手前の床や地面にバウンドしていずれかのラダーにボールがハングする：5点
- ※バウンドした場合の得点は、どのラダーにハングしても5点。（床や地面の材質などによって分度異なるため）



## 試合形式

### ・ 試合は3セットマッチ

- 2セットを先取したチームが試合の勝者となります。

## セットとラウンド

### ・ セット

- セットは勝敗が決まった状態をいいます。
- 21点を最初に獲得したチームがそのセットの勝者となります。（ちょうど21点でなくてもよい）

### ・ ラウンド

- ラウンドは全てのボール（全6球）が投げ終わった状態をいい、6球投げ終わった時点でハングしているボールでラウンドの得点を集計します。

## 試合時間

- **試合の制限時間は 15 分**

- 15 分経過しても試合が終了していない場合、その時点での得点で勝敗を決定します。
- 得点が同点であれば引き分けとします。

## ゲームの進め方

1. **投げる順番を決める**

- 先攻／後攻を決めます。（基本的に、後攻を選ぶ方が戦略的に優位なケースが多いです）。

2. **先攻がボールを投げる**

- まずは、先攻のチームが手持ちの 3 つのボールを 1 つずつ順番に投げます。

3. **後攻のプレーヤーの番**

- 先攻のチームが 3 つのボールを投げ終えた後、後攻のチームが同じく 3 つのボールを 1 つずつ順番に投げます。

4. **ラウンドの終了**

- 全 6 球（各チーム 3 球ずつ）投げ終わるまでが 1 ラウンドとなります。
- ラウンドが終了したら、それぞれ合計得点を計算し、次のラウンドに移ります。

- **次のラウンドの先攻**

- 2 ラウンドで先攻となるのは、1 ラウンドで合計得点が高かったチームです。
- 2 ラウンド以降は、常に前のラウンドで合計得点が高かったチームが先攻となります。
- 前のラウンドで同点の場合は、その前のラウンドの合計得点が高かったチームが先攻となります。1 ラウンド終了時に同点だった場合、先攻後攻は変わりません。

- **次のセットの先攻:**

- 次のセットで先攻を務めるのは、前のセットの勝者となります。

## **順位の決め方**

- **リーグ戦方式の場合**

- 勝ち数の多いチームが上位とする
- 同じ勝ち数の場合は、勝ちセット数と負けセット数を差し引いたセットポイントの高いチームを上位とする。
- セットポイントが同じ場合は、得失点の高いチームを上位とする。

※イラストは公益財団法人日本レクリエーション協会 HP から引用