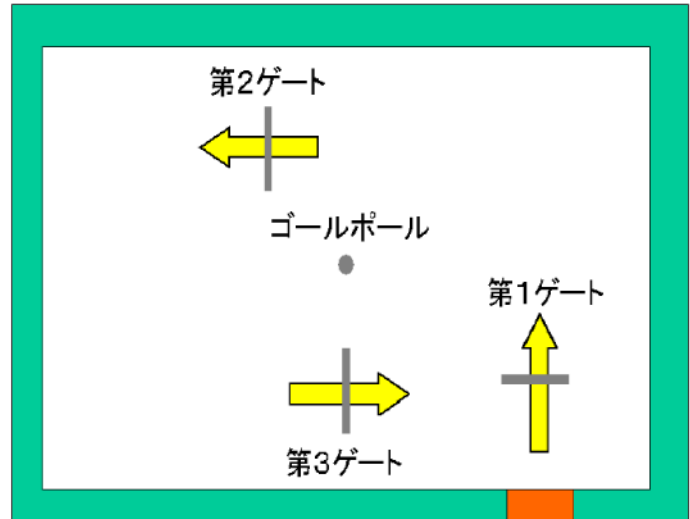


3ON3ゲートボール ルール表

○試合の進め方

- 1 チーム内での打順、チームの先攻・後攻を決める
- 2 先行の一番打者が、自分のボールをスタートエリアに置き、第1ゲートをくぐるように打つ
- 3 ボールが第1ゲートの下を図の黄色い矢印の方向に向かってくぐり、なおかつインサイドラインよりも内側でボールが静止すれば第1ゲート通過成立

- 4 第1ゲート通過に失敗したボールはコートから取り除かれ、再び順番が回ってくるのを待ってスタートエリアからの打ち直し。めでたく第1ゲートを通過できたボールは第2ゲートをくぐる資格を得る。第2ゲートは第1ゲートとは違って決まった場所から狙うというのではなく、今ボールが静止している位置から狙うことになる（第2ゲート以降は、ボールがインサイドラインを越えても、ゲートを矢印の方向にくぐってれば、通過は成立する）



- 5 第3ゲートを矢印の方向にボールをくぐらせることができたなら、あがりの資格が得られる。そしてコート真ん中のゴールボールにボールをあてればあがり
- 6 あがりが成立したボールはコートから取り除かれ、そのボールを持ち玉にしている選手はその試合に二度と参加できない。また、あがった選手のところに順番が回ってきた場合は、その選手の次の選手に順番が飛び
- 7 チームの3人全員があがることができた時点で勝敗が決まる

●試合の人数 3人 対 3人（男男女） or （女女男）
※学級で6人チームを6つ構成する

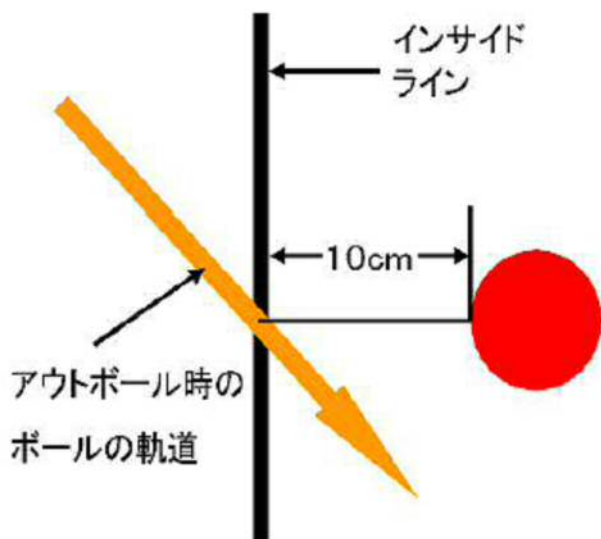
●試合時間 15分

●勝敗 チームの3人全員があがると勝利
※勝敗がつかないでタイムアップとなれば、途中経過を点数化する（第1通過…1点、第2通過…2点、第3通過…3点、あがり…5点）

○ゲーム中の用語の意味とその他のルールについて

タッチ…自分の持ち玉を打って他の玉に当てることをいう。「他の玉」というのは敵味方どちらの玉でも構わない。タッチをすることで起きた出来事はすべて有効とみなされる

スパーク打撃…タッチした後、自分の持ち玉とタッチした相手の玉が両方ともインサイドラインの内側に静止し、なおかつ自分の持ち玉もタッチした相手の玉もあがりが成立しなかった時、スパーク打撃を行う。味方のボールをスパーク打撃によってゲート通過させるということも可能



図のように、ボールがインサイドラインの外に出た時の軌道とインサイドラインが交差する点から、10cm外側にボールを置く。反則によってアウトボールとなった場合は、反則が起きた場所に一番近いインサイドライン上の点から10cm外側にボールを置く。そして、再び打順が回ってきた時にその位置からボールをインサイドラインの中へスティックで打って入れる。ただし、ボールを入れる時に他の玉に当ててしまうと反則となり、再びアウトボールとなる。また、アウトボールの状態からはゲート通過やあがり

は認められない。（ゲートをくぐらせたり、ゴールポールに当てたりすること自体は反則ではない）

次に掲げる3つの場合に打権が1打分発生する

- (1) 自分に打順が回ってきたとき
- (2) 自分の持ち玉を打ち、その玉のゲート通過が成立したとき
- (3) スパーク打撃が成立したとき

メモ