

スカットボール

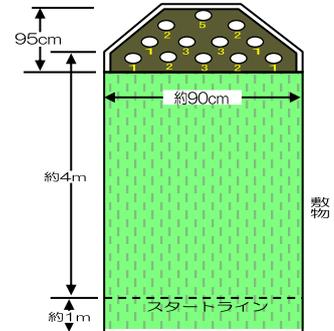


場所	人数	対象年齢	運動強度
屋内	チーム 1人～5人以内	3歳以上	軽度

用具

- <スティック> ゲートボール用
- <ボール> 10個(紅白各5個)
- <スカット台> 1個(専用)
- <レーンマット> 1枚(専用)

特色



敷物(マット)の上にスカット台を乗せ、ボールをスタートラインからスティックで打って、スカット台の得点穴にボールを入れるゲーム。競技は、団体又は個人で行い、得点の高い穴に多く入れて得点を競うゲーム。穴の特殊なカーブが、ハラハラドキドキのゲームを演出する。

競技方法

- 1 ジャンケン等により、先攻(赤球)、後攻(白球)を決める。
※チーム別に赤球、白球と決めてもよい。
- 2 先攻競技者は、第1打をスタートラインよりスティックにて、スカット台の得点ホールに向けて打撃する。次に、後攻競技者が第1打を先攻競技者と同様に打撃する。第2打以降、第5打まで交互に第1打同様に打撃し、それぞれの得点ホールに入った得点を計算し、得点とする。
次に、先攻後攻を交代し、再度同様の競技をし、総合得点を1回戦の得点とする。
- 3 2回戦以降は競技者を交代し、1回戦同様に競技を行う。
※競技者が少ない場合はチームの人数を同じにして、同じ人が複数回競技をしても構わない。
- 4 得点ホールに入った球はそのままとし、打撃を終えた球がコース上に残った場合は、必ずその都度コース外に除外する。
- 5 打撃は、マット上であれば、スタートライン(スタートラインを含む)からスタートエリアのどの地点から打撃しても構わない。
- 6 パーフェクト特典として、5個全て得点ホールに入った場合、得点ホールに入っている全ての球を除外した上で、1球のみ、全てを入れた競技者が打撃し、ホールに入った時はその得点をその回の得点に加算する。

勝敗の決定

- 1 全ての競技を終えたら、チーム別に総合得点を計算し、得点の多いチームが勝ちとする。
- 2 総合得点と同じ場合は、プレイオフとし、代表者による決定戦を行う。
※ジャンケン等で先攻後攻を決める。先攻から5個全て打撃し、得点を計算する。
次に後攻が5個全て打撃して得点を計算し、得点の多いチームが勝ちとする。
勝利したチームには、1点を総合得点に加算し、得点とする。
※プレイオフでも得点と同じ時はサドンデスとし、代表者が先攻後攻交代して1打ずつ打撃し、得点の多いホールに球を入れたチームが勝利とする。勝利したチームには1点を総合得点に加算し、得点とする。決着がつかない場合は、更に決着がつくまで続ける。

スカットボール スコアカード

チーム名		1	2	3	4	5	合計
赤							
白							

チーム名		1	2	3	4	5	合計
赤							
白							

チーム名		1	2	3	4	5	合計
赤							
白							

チーム名		1	2	3	4	5	合計
赤							
白							

スカットボール スコアカードの書き方 (例) 30対24で赤の勝ち

チーム名		1	2	3	4	5	合計
赤	クイーン	5	8	0	3	14	30
白	キング	10	3	7	1	3	24

※ 上記は5回戦です。時間や人数によって回戦を変えてもよいです。