

スティックリング

スティックリングは、平成18年に福井運動公園事務所でニュースポーツとして考案された新しい種目です。スティックを使って、パックをポイントゾーンに向けて交互に打ち出し、得点を競い合うゲームです。

簡単なルールと身近にある用具でも楽しめ、特別な技術や力を必要としないので、誰でも安全に手軽に楽しめるスポーツです。

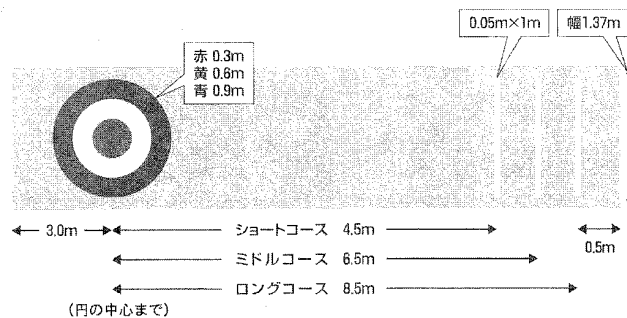
用具

- ☆コートマット
- ☆パック(白に青数字・黒に黄数字 各3個ずつ)
- ☆スティック

人数

- ☆1チーム3人
(ただし、変則的な人数でもプレーは可能)

場所(コート)



ルール(進め方)

【ゲームの進め方】

<ミニゲーム>

- ① 本番前に、先攻・後攻を決めるミニゲームを練習を兼ねて行う。ミニゲームの先攻・後攻は、エチケットリーダーのジャンケンで決める。勝ったチームが先攻か後攻かを決めることができ、ミニゲームは1打ずつ打ち合って、合計得点で勝敗を決める。同点の場合は、円の中心に一番近いパックのチームが勝ちとする。

(※エチケットリーダーは、ルールをよく理解している人が担当し、その試合の審判&スコアラーを行う。)

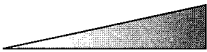
<本ゲーム>

- ② パックに書いてある番号順に交互に打っていく。1イニングにつき、1つのパックを1人2打、打つことができる。2打目はパスすることもできる。打順はチーム内で自由に決めることができ、2イニング目

以降は打順を変えてもよい。ただし、イニング内での打順変更はできない。2イニング目からは、先攻・後攻を入れ替えて行っていく。

- ③ 6イニングまで行い、合計得点で勝敗を競う。同点の場合は、勝ちイニング数の多いチームの勝ちとする。それも同じ場合は、最高得点イニングを出したチームの勝ちとする。さらに、それでも勝敗が決まらない場合は、ミニゲームで勝敗を決める。



	
運 動 量	★★
技 能	★★★
準 備	★★

ルール（進め方）

【得点】

- ① 赤が3点、黄が2点、青が1点とする。
- ② 2つのゾーンにパックがまたがっている場合は、真上から見て少しでもかかっている上位点数を得点とする。
- ③ 得点の集計は、全員が2打目を打ち終えた後に行う。5イニング目と6イニング目はラッキーイニングとして、点数が3倍となる。

【ルール】

- ① 打ち出しラインについて…パックはラインにかからないようにセットする。ただし、足はラインを踏んでもまたいでもよい。
- ② OBについて…1打目でOB（コート外に出た）の場合、2打目も打ち出しラインからとなる。2打目でOBになった場合は、無効となる。少しでもパックがコート内にあればOBにはならない。
- ③ 1巡目において、打ったパックが他のパックに当たって移動させてしまった場合…敵・味方に関係なく当てて、移動させてもよい。当てられて、移動したパックはその場所からの打ち出しとなる。コート外に出されたパックは、OB扱いとなる。
- ④ 2巡目において、リング内にある相手パックをコート外へ出してしまった場合…出されたパックは、リング外の好きな場所から打つことができる（ラッキーショット）。出したパックが味方パックの場合は、そのままとなる。また、コート外に出なかった場合も、そのままとなる。ラッキーショットを打つ順番は、2打目が残っているパッ

クは、順番通りに。打ち終わっているパックは、全員が打ち終わってから、出された順番で打っていく。

- ⑤ 自分のパックを打とうとして、空振りしてしまった場合…空振りしても、1打とカウントする。
- ⑥ 打つ気はなかったが、素振りなどの拍子にスティックがパックに当たってしまった場合…1打とカウントする。
- ⑦ チーム内で打順を間違えてしまった場合・同じチームが連続して打ってしまった場合…そのパックはOB扱いとなる。そのパックに当てられて移動したパックは元の位置に戻す。
- ⑧ 相手チームのパックを打ってしまった場合…打ったパック、移動したパックを元の位置に戻す。間違ったプレーヤーはそのイニング中、パックを打つことができない。
- ⑨ パックが立った状態で止まった場合…コート内で止まってもOB扱いとする。相手チームのパックに当てられて立った場合もOB扱いとする。ただし、リング内にある相手のパックが立たされた場合は、ラッキーショットとなる。
- ⑩ パックが転がり、コート外に出たが、コート内に戻ってきて止まった場合…コート外に出た時点でOB扱いとする。
- ⑪ 打とうとするパックの後方に他のパックが密接しており、打てない場合…一時的に後方のパックを動かして、打つことができる。前方にパックがあり邪魔な場合は、動かすことはできない。

【得点表】

イニング チーム名	1	2	3	4	⑤	⑥	合計
先攻チーム記入欄							