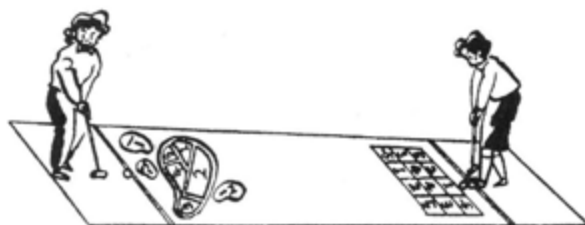


ゲーゴルゲームは、ゲートボールの面白さと、ゴルフの楽しさを合わせたもので、室内でもできるゲームです。1×5mの長方形のマット上に2種類の得点ゾーンをもうけ、スティックで打ったボールを得点ゾーンに入れるゲームです。

1 ボールの打ちかた (右の図を参照)

- (1) 四角ゾーンへの打ちかた
(ゲートボールの打ちかたと同じ)
- (2) 変形ゾーンへの打ちかた
はじめから5球はスパーク打ちとし、最後のボールは通常の打ちかたで打ちます。



2 用具

- (1) マット



- (2) スティック (アルミ製)

伸縮できる
50cm~85cm
重さ560g

- (3) ボール (6球)

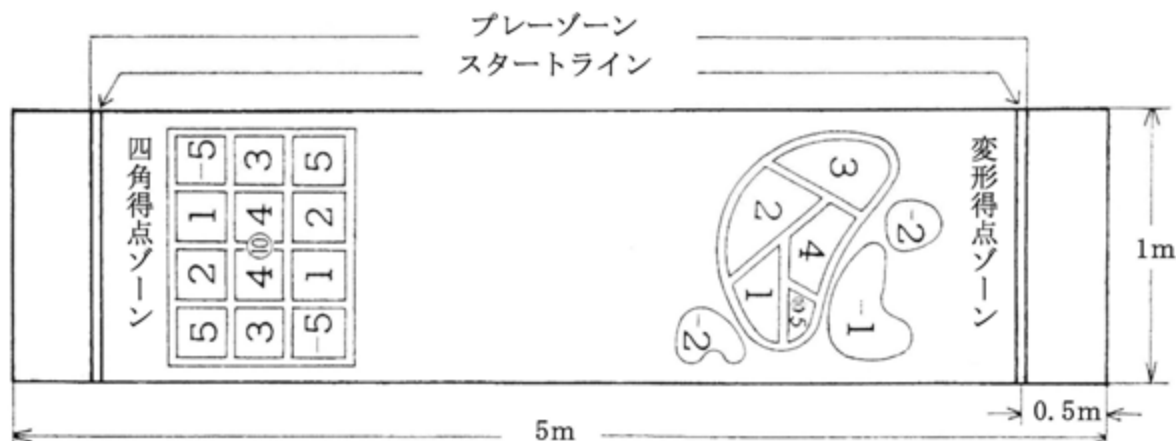
直径 7.5cm
重さ 230g



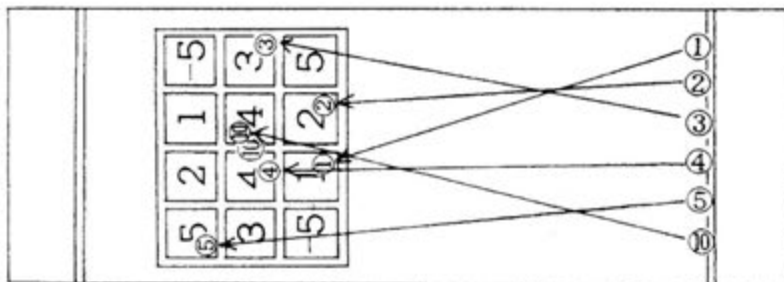
(球の番号)

3 ゲームのすすめかた

- (1) 競技は1人でもできます。チーム対抗のときは、1チーム5人以内とします。チームで競技するときは、ジャンケンで先攻を決めます。先攻の1番の人が、第1ゲーム (四角ゾーン) と第2ゲーム (変形ゾーン) を終了したら得点を記録します。次に後攻の2番の人がプレーします。(先攻は奇数番, 後攻は偶数番)
- (2) このようにして、両チーム全員がプレーし、総得点を計算します。
- (3) 競技のルールと、得点の判定図解



② パーフェクトゲーム及びダブル得点



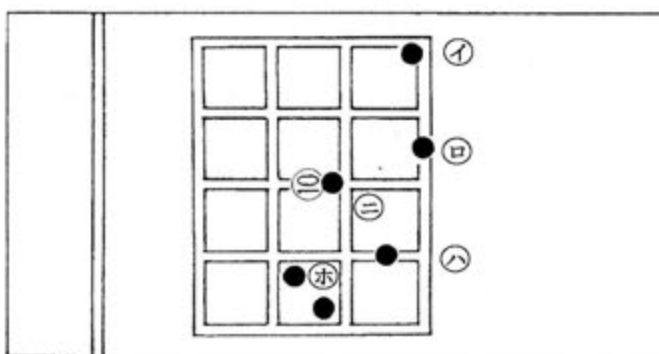
「得点ゾーン」の各得点と同じ番号のボールが6球入ったときを、パーフェクトゲームといいます。そのときの得点は「四角得点ゾーン」で50点、「変形得点ゾーン」で50点になります。

それは、各得点ゾーンに、同じ番号のボールが入った時は、得点を2倍にするからです。

(例) 3の得点ゾーンに3番のボールが入った時は6点となります。

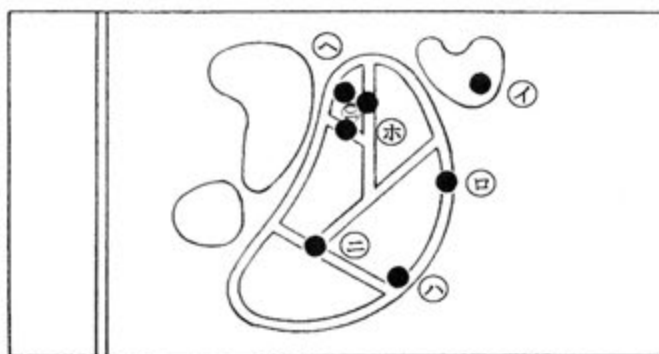
※全部の球が同じ得点ゾーンに入ったときは、パーフェクトゲームと言います。

③ 得点の判断基準 四角得点ゾーンの場合



- ① 有効…真上から見てボールが完全に得点ゾーンに入っていれば有効（白いラインの外側を含む）
- ② 無効…少しでもボールが外に出ていれば無効
- ③ 無効…少しでも他の得点ゾーンに入っていれば無効
- ④ 有効…⑩の得点ゾーンの場合、ボールが少しでもかかっていたら有効
- ⑤ 一球は有効…得点ゾーンに二球入っても一球のみ有効（ダブル得点優先）

④ 得点の判定基準 変形得点ゾーンの場合

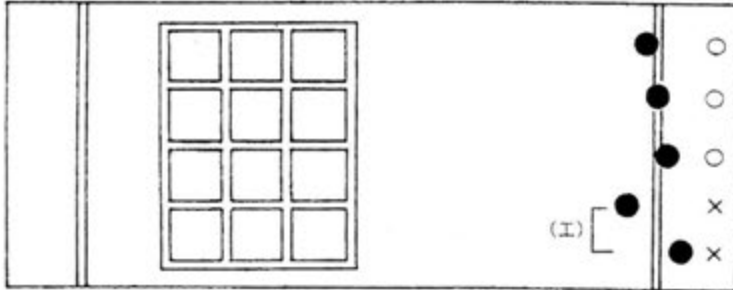


- ① 有効…真上から見てボールが完全に得点ゾーンに入っていれば有効。
- ② 無効…四角得点ゾーンと同じ
- ③ 有効…
- ④ 無効…
- ⑤ ⑩得点ゾーンに複数のボールがかかっても一球分のみ有効
- ⑥ 有効…完全に得点ゾーンに入っていれば⑩ゾーンにかかっても有効（四角得点ゾーンも同じ）

⑤ スタートラインにおけるボールの位置と打撃規定

四角得点ゾーンへの打撃のしかたは通常の打撃で行ないます。

変形得点ゾーンへの打撃のしかたはスパーク打撃で行ないます。



(ア) ボールは何番から打ってもよいです。

(イ) 打ち出される球(自球)はスタートラインにかけて打ちます。

(ウ) スティックがふれてボールが動いてもスタートラインにかかっているならばもう一回打ち直しできます。

(エ) ボールがスタートラインからはなれば打ったものとみなします。

※ ⑦ 四角得点ゾーンの最高得点…53点
 ① 変形得点ゾーンの最高得点…50点 } となる理由

⑦の場合同一得点ゾーンが2カ所あるためにおこります。

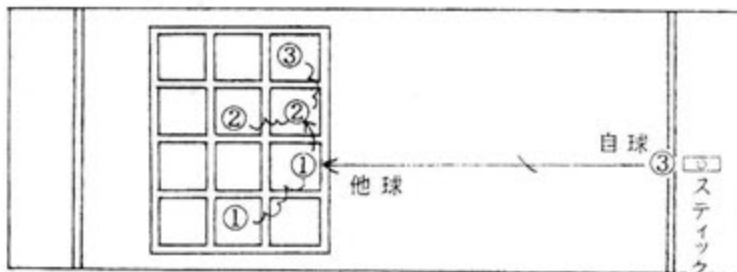
⑦の場合の説明(2点のゾーンに2の球, 3点のゾーンに3の球, 4点のゾーンに4の球, 5点のゾーンに5の球, もう一つの5点のゾーンに1の球, 10点のゾーンに10の球が入ったとき)

⑦の場合… $(2 \times 2) + (3 \times 2) + (4 \times 2) + (5 \times 2) + 5 + (2 \times 2) + (10 \times 2) = 53$ 点

①の場合… $(1 \times 2) + (2 \times 2) + (3 \times 2) + (4 \times 2) + (5 \times 2) + (10 \times 2) = 50$ 点

①の場合はパーフェクトゲームになります。

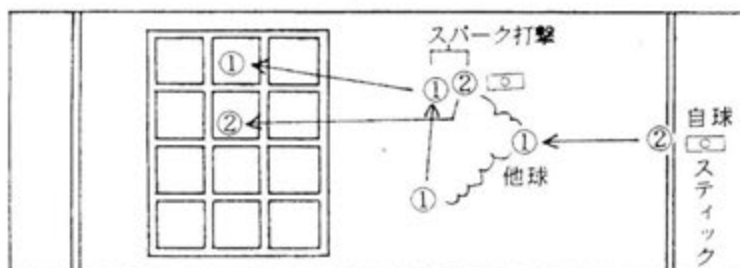
⑥ 得点ゾーンでの打撃規定… (1)



(ア) 「白球」を打って、「得点ゾーン」にかかっている「他球」①及び②にタッチし、ボールが移動しても全て有効です。

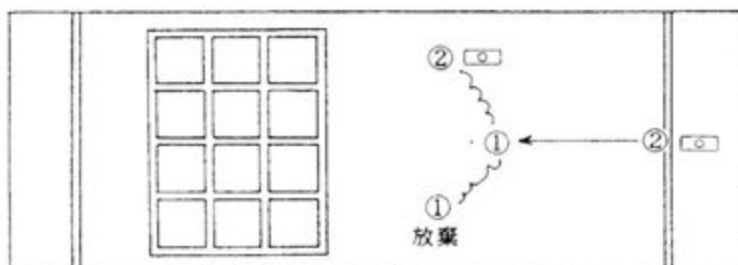
(イ) 「得点ゾーン」にかかっている「他球」にタッチしてもスパーク打撃をすることはできません。

- ⑦ プレーゾーンにある「他球」はタッチとスパークで得点ゾーンに入れることができます。
タッチとスパーク打撃のしかた



- (ア) 打撃した「自球」②が得点ゾーンにかかっていない「他球」①にタッチしたときは、①をスパーク打撃することができます。
- (イ) スパーク打撃が成立したあとは、「自球」を得点ゾーンに向けて打撃することができます。

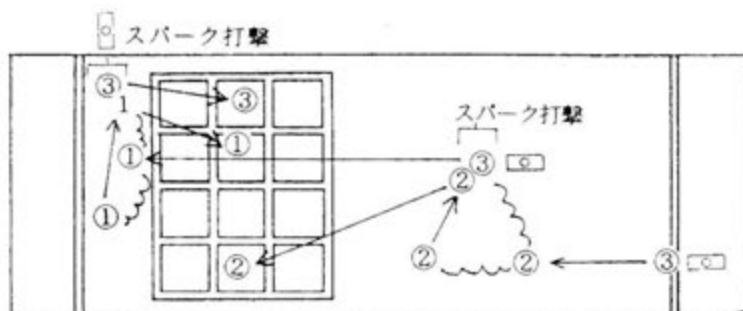
- ⑧ スパーク打撃の放棄



- (ア) タッチしたあと、「他球」①のスパーク打撃を「放棄」することができます。
- (イ) ただし、「放棄」した「他球」①に再度「自球」②を打撃してタッチしたときは、「二度タッチ」の反則になります。
- (ウ) 「放棄」したときでも「自球」の打撃はできます。

※「自球」①「他球」②の同時放棄もできます。

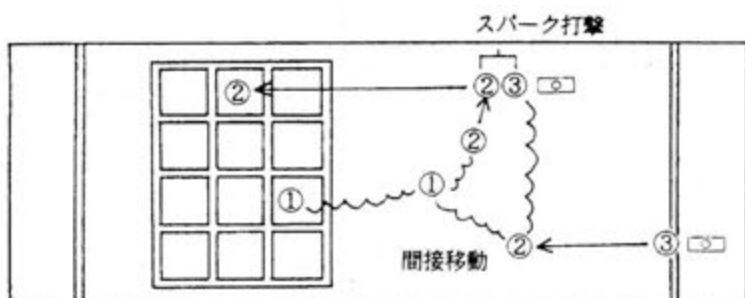
- ⑨ 連続してスパーク打撃のできる時
得点ゾーンの球を「自球」がはじき出したとき



- (ア) タッチしたあと、「他球」②をスパーク打撃し、次に「自球」③を打撃したところ「他球」①にタッチしたとき、「他球」①をスパーク攻撃できます。
- (イ) また、「自球」③も打撃できます。

※「二度タッチ」をしないかぎり、プレーゾーンにあるボールにタッチすれば全て有効となり、スパーク打撃をすることができます。

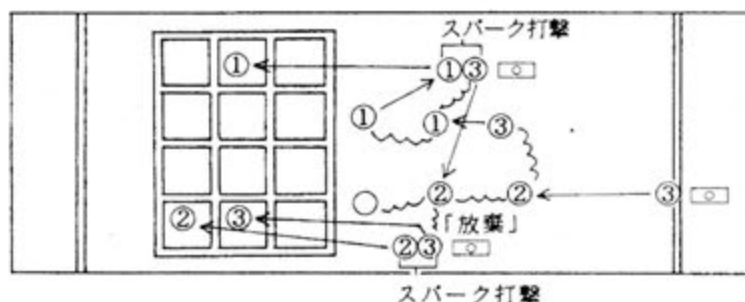
⑩ 間接移動したとき



- (ア) タッチしたあと、「他球」②が「他球」①にタッチし、間接的に移動させても全て有効です。
- (イ) しかし、間接的に移動した「他球」①がプレーゾーンにあって、スパーク打撃をすることはできません。

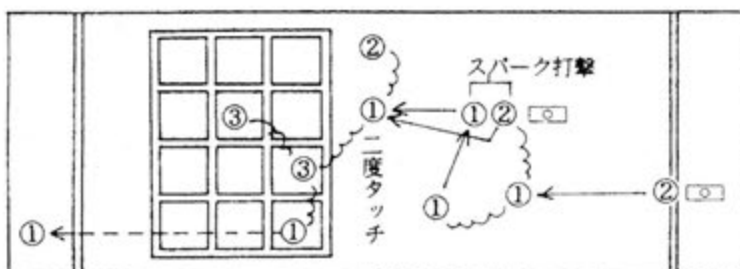
※スパーク打撃をすることが出来るのは、直接「自球」でタッチした「他球」だけです。

⑪ 「放棄」したボールをふたたび生かすタッチ



- (ア) タッチしたあと、「多球」②を放棄し、「他球」①にタッチしたとします。
- (イ) 「他球」①をスパーク打撃したあと、「放棄」した「他球」②にタッチし、スパーク打撃しても有効です。
- (ウ) 一度「放棄」したボールであっても「他球」の打撃が中間に入れば「二度タッチ」の反則にはなりません。

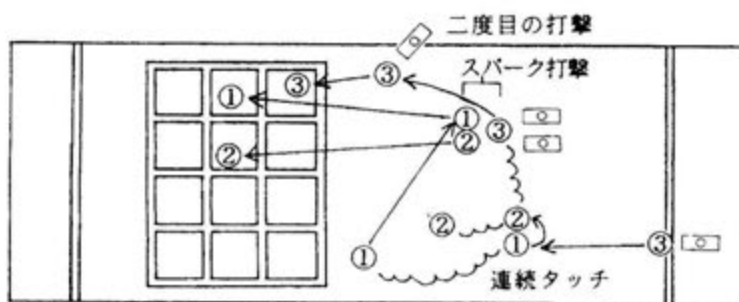
⑫ 二度タッチの反則



- (ア) タッチしたあと、「他球」①をスパーク打撃し、次に「自球」②を打撃したら、ふたたび「他球」①にタッチしたときは、「他球」①は無効となり、マットの外に出します。
- (イ) この場合「自球」も打撃できません。
- (ウ) なお、タッチした「他球」①が得点ゾーンにある「他球」③に当たって移動させても「他球」③は有効です。

※「二度タッチ」した「他球」は静止後マットの外に出します。

⑬ 連続タッチのとき



- (ア) 「自球」③を打撃したところ、「他球」①と②に連続してタッチしたときは、①及び②をスパーク打撃したあと、「自球」③を2回打撃できます。
- (イ) もし、3個の「他球」に連続してタッチした場合は、各々スパーク打撃したあと、「自球」は3回打撃できます。

※スパーク打撃は「他球」①又は②のいずれから打撃してもよい。

4 得点の記録方法

(1) 得点の判定

- ① 真上から見て、ボールが完全に得点ゾーン（ラインを含む）に入っていれば有効です。
- ② 「赤得点ゾーン」の場合は、ボールが少しでもかかっている場合は、①②とも同一ゾーンに複数ボールが入っても1球分の得点となります。
- ③ 得点ゾーンと同じ番号のボールが入ったときは、その得点を2倍します。

(2) 得点記録用紙のつけかた

- ① 競技者がプレーを終わってからチームの記録係が記録します。
- ② ボールが同じ数字の得点ゾーンに入ったときは、ダブル得点として、⊗印をつけます。その他のときは○印とします。
- ③ 合計の得点がマイナスの時は-印をつけます。

④ 得点記録の記録例

チーム名		記録係					
ゲーム		第1ゲーム		第2ゲーム		ゲーム	
打撃ゾーン		通常打撃ゾーン		スパーク打撃ゾーン			
打順	競技者名	得点	四角ゾーン 得点に得点 ○印をつける	計	変形ゾーン 得点に得点 ○印をつける	計	計
		1	1番	1・1・②・2・3・3・④・4 ⊗⑤・10・⑤・-5	16	1・2・③・4・⑤・⑩・-1・ -2・-2	
3	3番	1・1・2・2・⊗3・⊗4 ⊗⑤・⑩・-5・-5	53	1・2・3・4・5・10・-1・ -2・②	-2	51	
5	5番	1・1・②・2・3・3・④・4 5・5・10・⑤・-5	1	⊗⊗⊗⊗⊗⊗⊗⊗⊗ -2・-2	50	51	
7		1・1・2・2・3・3・4・4 5・5・10・-5・-5		1・2・3・4・5・10・-1・ -2・-2			
9		1・1・2・2・3・3・4・4 5・5・10・-5・-5		1・2・3・4・5・10・-1・ -2・-2			
備考 同点決勝		チーム総得点		136点			

1番の第1ゲーム	$2+4+(5\times 2)+4+(-5)$	$=16$	}	(34)
第2ゲーム	$3+5+10$	$=18$		
3番の第1ゲーム	$(3\times 2)+(4\times 2)+4+(5\times 2)+5+(10\times 2)$	$=53$	}	(51)
第2ゲーム	-2	$=-2$		
5番の第1ゲーム	$2+4+(-5)$	$=1$	}	(51)
第2ゲーム	$(1\times 2)+(2\times 2)+(3\times 2)+(4\times 2)+(5\times 2)+(10\times 2)$ (パーフェクトゲーム)	$=50$		

※ 3番の人と5番の人は同点の得点ですが5番の人が第2ゲームでパーフェクトゲームを行っていますので3番の人より個人得点では上位になります。

