

スポーツガラツキー

1 概要

ロシアの民族スポーツ・ガルトキーをだれでも楽しめるよう考案された知的なニュースポーツです。起き上がりこぼしのダーマと呼ばれるボールを投げ合って行う陣取りゲームですが、ダーマの弾みや転がりを計算に入れて狙った場所で止めなければなりません。ダーマの予想外の動きに笑いや歓声が起る愉快的なニュースポーツです。

2 用具

- ・ダーマ 12 (ピンク 6、緑 6)
- ・サークル用ロープ
- ・計測ロープ

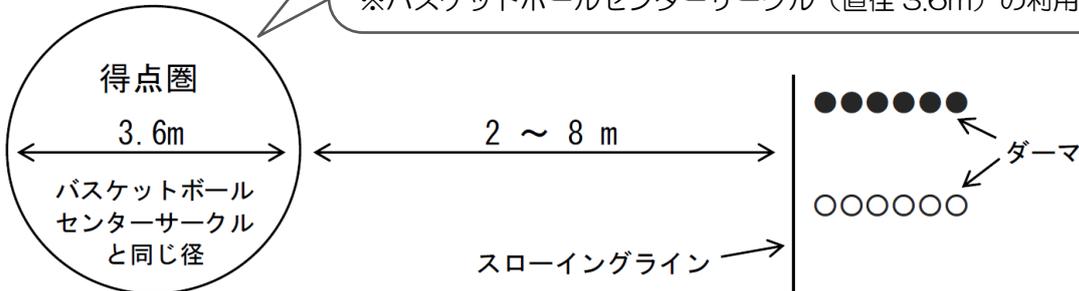
【梱包サイズ】 バッグに入っています。
101×98×16cm 重量約 6 kg



3 場所・コート

- ・体育館、公民館、職場等の平らな床面（屋内）を使用します。
- ・年齢や体力に応じてスローイングラインからサークルまでの距離を 2～8 m に設定します。
※正式な大会はスローイングラインから 6 m を採用しています。

※サークルは円状に置きますが、真円でなくても構いません。
※サークル用ロープにダーマが当たり変形した場合は修正せずに、その状況でプレーを続行します。
※バスケットボールセンターサークル（直径 3.6m）の利用可。



4 人数

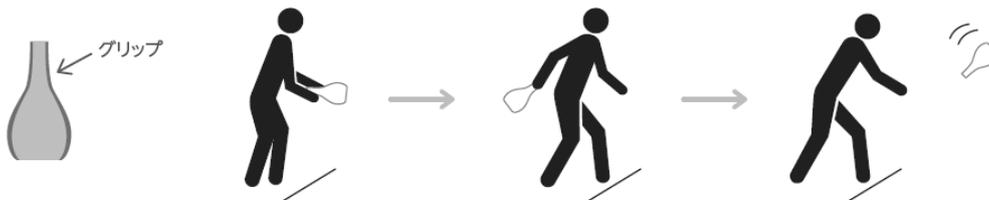
シングルス（1対1）、ダブルス（2対2）、トリプルス（3対3）他、変則的な人数でも可能です。

5 ゲームの進め方

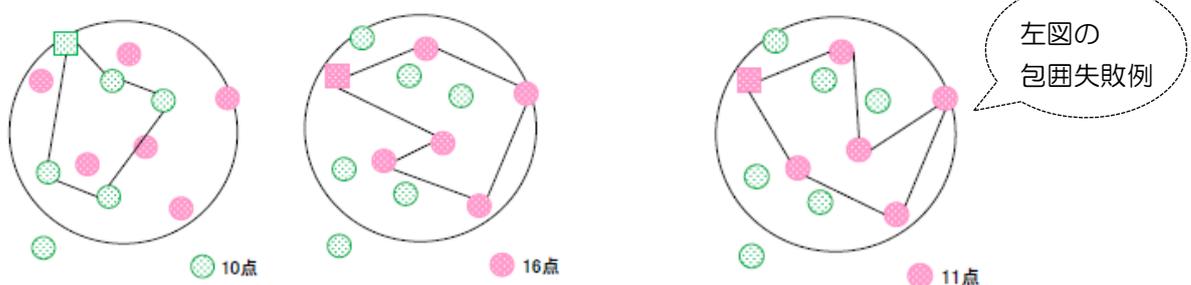
- (1) じゃんけん等で先攻（ピンク）、後攻（グリーン）を決める。
- (2) 先攻、後攻の順に、交互にダーマをサークル内へ向かって投げる。この時、相手チームのダーマの位置を確認しながら、自チームのダーマで相手チームのダーマを囲むように投げる。
※得点圏外のダーマに別のダーマが当たり、その衝撃でサークル内に入ったダーマも有効となるので、得点圏外に落ちたダーマも動かさずそのままにしておく。
- (3) 各6個のダーマを投げ終わったら「1フレーム」終了。両チームが相互審判のうえで、先攻から包囲計測を行う。
- (4) 次のフレームからは、得点に関係なく前のフレームの後攻チームが先攻となる。
- (5) 1試合は5フレームとし、50点先取もしくは、5フレームまでの総合計によって勝敗を決める。5フレームで同点の場合、各フレーム中最も高い得点を出したチームの勝ちとする。

6 ルール

- (1) ダーマを投げる時は、ダーマのグリップを持ち、スローイングラインから、ダーマが底部から着地するようアンダースロー（下手投げ）で投げる。



- (2) 1フレーム中に1人が投げるダーマの数は、対抗する人数によって異なる。
- (3) 得点は、サークル内にある自チームのダーマ数と、それらのダーマで囲んだ相手チームのダーマ数によって計算する。
 - ①サークル内にある自チームのダーマの数：1個1点
 - ②それらで囲んだ相手チームのダーマの数：1個5点
- (4) 包囲計測は、自チームの有効な任意のダーマを基点にして、そこから全てのダーマのグリップに測定ロープを掛けていき、基点のダーマに戻る。
※測定ロープは同じダーマに2度掛けたり、交差させてはいけない。



- (5) 有効なダーマとは、サークル内にあるダーマを言い、ダーマがサークルの線上ある場合は、横から見てコート内に傾いているものを言う。
※ダーマが重なった場合は、ゲーム中はそのままにし、全てのダーマを投げ終わった後、審判が置き換え、計測する。

