

11 スカットボール



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

特色

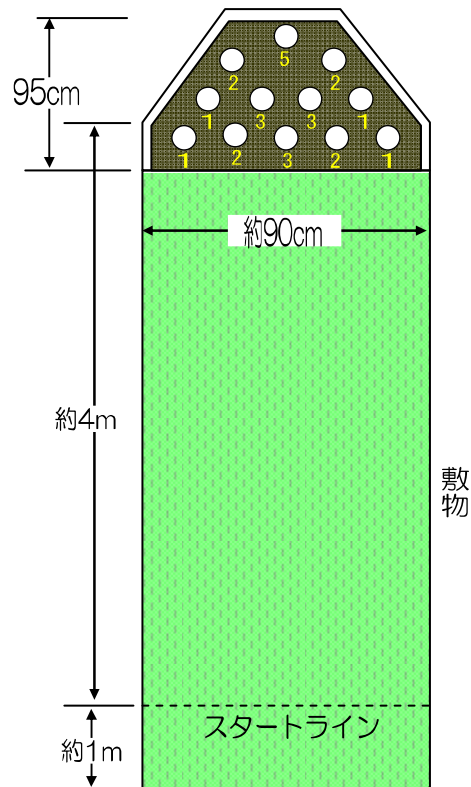
敷物(マット)の上にスカット台を乗せ、ボールをスタートラインからスティックで打ってスカット台の得点穴にボールを入れるゲームです。競技は、団体又は個人で行い得点の高い穴に多く入れ、得点を競うゲームです。穴の特殊なカーブがハラハラドキドキのゲームを演出します。

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(専用)



コート



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、白球と決めておいてもよい。
- (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かまわない。
- (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かまわない。
- (6) パーフェクト特典として、5個全て特典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、ホールに入ったときはその得点をその回の得点に加算される。

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。次に後攻が個全て打撃し得点を計算し、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。