
















説明書

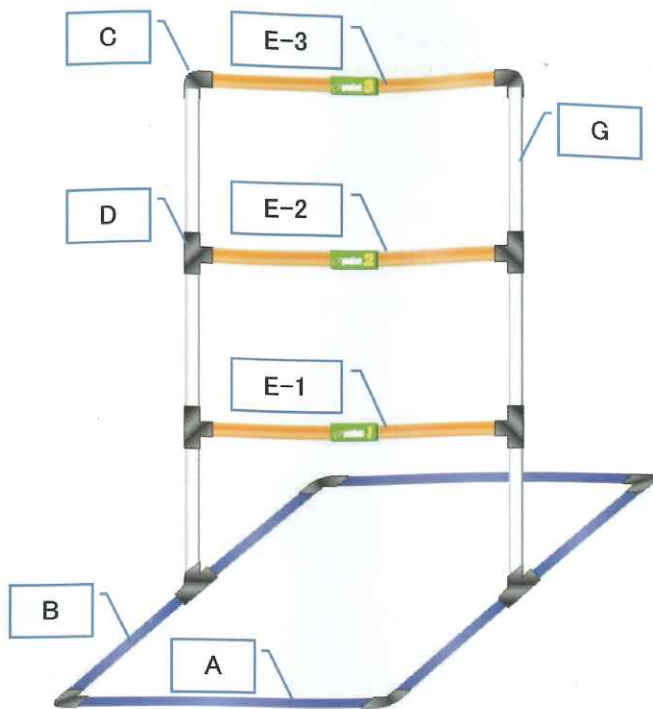
ラダーゲッターは、ヒモでつながっているボールをラダー（ハシゴ）に向かって投げて、うまくラダーにひっかけられるとポイントとなる、子どもから高齢者まで誰もが気軽に楽しめるスポーツ・レクリエーションです。

● 部品（内容物） ●

番号	部品	イメージ	フルセット	ハーフセット
A	土台パイプ(長)		6本	2本
B	土台パイプ(短)		12本	4本
C	接続パーツ(L型)		18個	6個
D	接続パーツ(T型)		20個	6個
E-1 ~3	得点パイプ1点 得点パイプ2点 得点パイプ3点		2本 2本 2本	1本 1本 1本
F	支柱パイプ(長)		1本	
G	支柱パイプ(中)		19本	6本
H	支柱パイプ(短)		4本	
I	得点表		1セット	
J	得点表保護用 プラカード		2枚	
K	得点表取り付け用 リング		4個	
L-1 ~2	ボール		青6個 黄6個	青3個 黄3個
M	収納袋		1袋	

※フルセットは、ラダー・ゴール2台と得点表1台のパーツとボール、収納袋がセットになっています

※ハーフセットは、ラダー・ゴール1台のパーツとボールがセットになっています



<ラダーゴール1セット完成形>

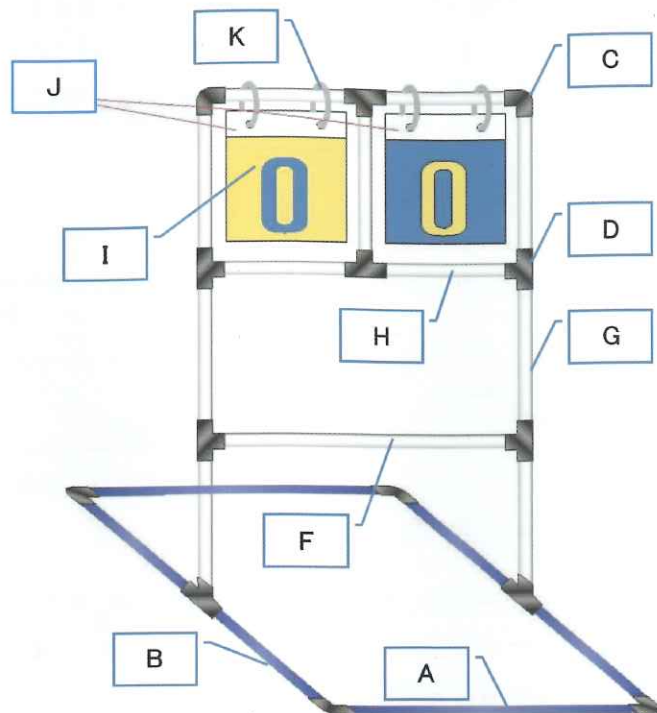
※組立パーツ

A×2、B×4、C×6、D×6
E-1~3×各1、G×6

<得点表完成形>

※組立パーツ

A×2、B×4、C×6、D×8、F×1、
G×7、H×4、I×1、J×2、K×4



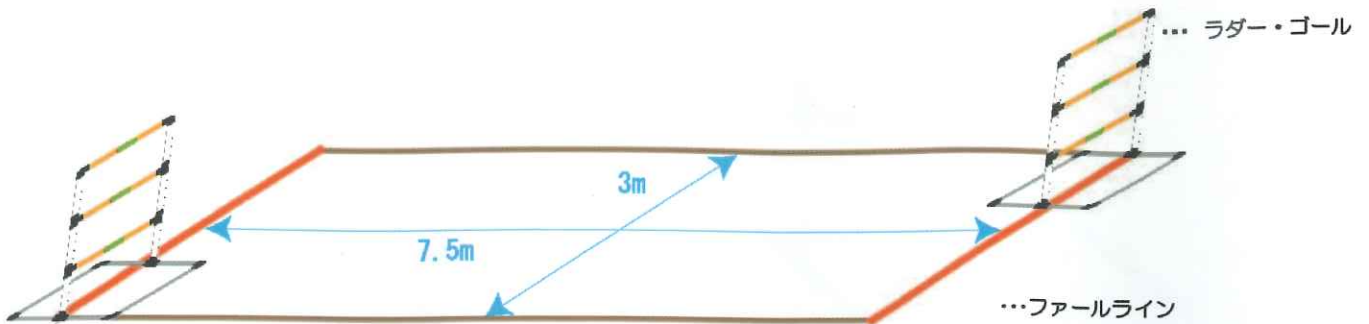
プレーする上での注意事項

- ・ゲーム中に誤った投球で人を傷つけたりしないように安全には充分配慮して行ってください。
- ・幼児や小学生低学年等がプレーする時には、必ず大人の方が付き添い、安全な状況を確認しながらプレーさせるようお願いいたします。
- ・ボールが予想外の方向に飛ぶことがあります。ボールを投げる方向や、ボールを投げるプレーヤーのそばには近寄らないようにしてください。
- ・プレーヤーは周りに人がいないことを確認してから投球するようにしましょう。また、ボールはラダーに届く力で、必ず下手投げで行うようにしてください。
- ・プレーする前には、ボールをつないでいるヒモの結び目を必ずチェックしてください。ボールを投げた時、ヒモの結び目がほどけると高速で飛んでしまう恐れがあり危険です。
- ・硬い地面(コンクリート、アスファルト等)で遊ぶ場合、ボールが跳ね返ってケガをする危険性があります。十分に気をつけて行ってください。

● ラダーゲッターの正式競技ルール ●

◆ 基本コート

- ・7.5mの間隔を取り、3mのラインを平行に引きます。
- ・図のように、ラインの端に、本体(ラダー・ゴール)の中央部をラインに合わせておきます。
- ※できれば安全エリアとして、7.5mのラインを引くことをお勧めします。

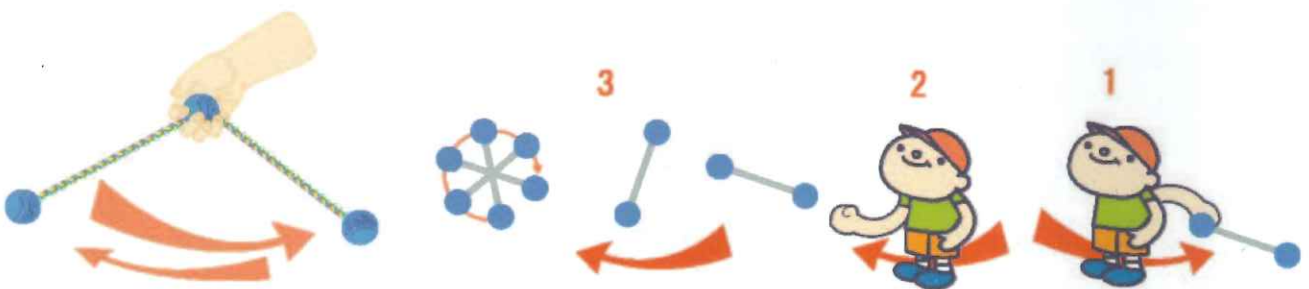


◆ プレーの基本

- ・プレーヤーは同じ色のボールを三つ使用します。
- ・プレーヤーはファールラインの後ろから、7.5m離れたラダー・ゴールに向かってボールを投げます。
- ・ボールを投げる時は、必ずボールを持ちアンダースローとします。
- ・ボールの位置をずらすことは出来ませんが、紐を結ぶなどの加工は出来ません。
- ・ボールがうまくラダー・ゴールにひっかかればポイントを得られます。ボールが床に落ちてしまったり、他のプレーヤーによってはじかれてしまった場合はポイントが入りません。

◆ ボールの投げ方

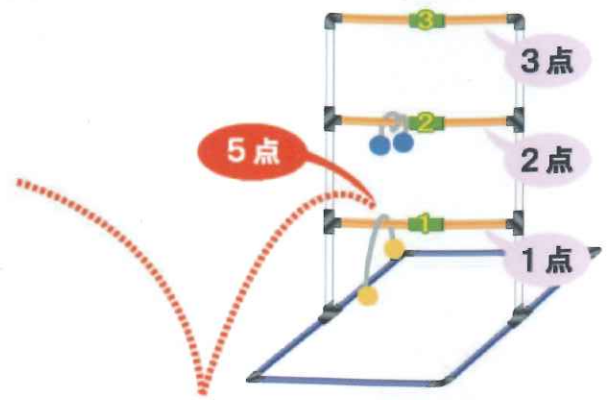
- ・投げる時は片方のボールを持ち、下手投げで前後にゆっくりスイングします。
- ・振り子の反動を上手く使いゴールに向かって投げます。ボールは後方に回転しながら飛んでいきます。



◆得点

<得点>

- ・一番上のバーにボールがひっかかる:3点
- ・真ん中のバーにボールがひっかかる:2点
- ・一番下のバーにボールがひっかかる:1点
- ・地面にバウンドしていずれかのバーにボールがひっかかる:5点



※バウンドした場合の得点は、どのバーにひっかかって5点です。(床が硬い場所や軟らかい場所によってバウンドが異なるため)

◆勝敗

- ・1試合5セットマッチとし、3セット先取したプレイヤーが勝ちとなります。
- ・1セットは、21点先取したプレイヤーが勝ちとなります。
- ・ただし、ぴったり21点で終わる必要があります。
- ・先攻プレイヤーと後攻プレイヤーが同じラウンドで同時に21点を獲得した場合は、次のラウンドで得点の高かったプレイヤーがそのセットの勝ち(勝者)となります。

◆ゲームの進め方

<シングルス戦…1人対1人>

- ①投げる順番(先攻/後攻)を決めます。勝った方が先攻か後攻を選べます。(基本は、後攻を選んだ方が優位のケースがあります)
- ②両者は一つの同じラダー・ゴールに向かってボールを投げます。まずは、先攻のプレイヤーが手持ちのボールを1つずつ連続で3つ全て投げます。(投げたボールはそのまま)

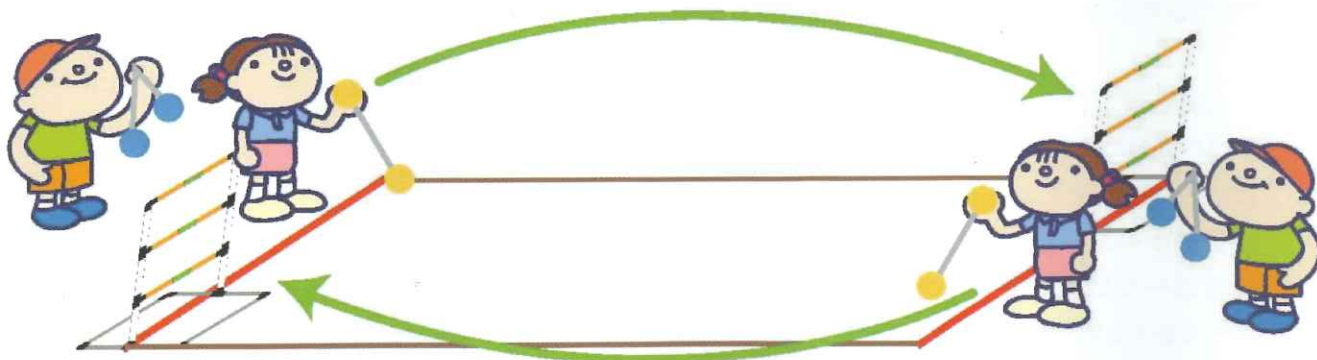


- ③先攻のプレイヤーが投げ終わったら、後攻のプレイヤーが同じく3つのボールを連続で投げます。ここまでが1ラウンドとなります。
- ④1ラウンドが終わったら、2ラウンド目にうつります。2ラウンド目に先攻となるのは、前のラウンド終了時に合計得点が高かったプレイヤーとなります。
* 2ラウンド目以降は、常に前のラウンド終了時の合計得点が高かったプレイヤーが先行。前のラウンドで同点だった場合は、その前のラウンドで合計得点が高かったプレイヤーが先行です。

- ⑤ゲームを進めていき、どちらか先に21点先取したら終了となります。*これを1セットとします。
- ⑥セット間ごとの先攻は、前のセットでの勝者となります。
- ⑦先に3セット取ったプレイヤーの勝ちとなります。

<ダブルス（ペア）戦…2人 対 2人>

- ①まずは、シングルス戦と同じように先攻／後攻を決めます。
- ②両ペアそれぞれ対面するファールラインの外側に分かれまます(下絵参照)。
- ③先攻ペアがそれぞれ反対側のラダー・ゴールに向かってボールを1つずつ(計6つ)投げます。
※投げる順番は、対面に分かれた先攻ペア同士で、さらに先投げと後投げを決め、1つずつ交互にそれぞれ3つ(計6つ)のボールを投げます。
- ④先攻ペアが全てのボールを投げ終わったら、同様に後攻ペアが投げます。両ペアが全てのボールを投げ終わり、どちらも21点に達していない場合は、それぞれコートを移動し勝負がつくまでラウンドを続けます。
※ラウンドごと、コートチェンジをします。
- ⑤その際、前のラウンド終了時点での合計得点が高かったペアが、次のラウンドで先攻となります。
*前のラウンドで同点だった場合は、シングルス戦と同様です。
- ⑥勝負がついて次のセットを開始する時、前のラウンドで負けたペアは先投げと後投げの投げる順番を交代します。



●こんな場合はどうするの？（Q&A）●

Q. 21点をオーバーさせてしまったボールはどうするの？

- A. オーバーさせてしまったボールは、対戦プレイヤーがプレーする前に取り外します。
ただし、あくまでもオーバーさせてしまったボールのみです。

Q. 21点取った時に手元にボールが残っている場合はどうするの？

- A. 手元に残っているボールは、全て放棄します。21点をオーバーさせてしまった時も同様です。

Q. 壁や天井に当たった後にラダーに引っ掛かった場合は…？

A. この場合は無効で、ラダーに引っ掛かったボールは取り外します。あくまでも直接かラダーの手前にバウンドして引っ掛かったボールのみが得点となります。

Q. サイドの縦のパイプに引っ掛かってしまった場合は…？

A. 得点になります。3点と2点の間の縦のパイプに掛かった場合は2点、2点と1点の間のパイプに掛かった場合は1点となります。ただし、1点と地面の間の縦のパイプは得点になりません。

Q. 何回もバウンドしてラダーに引っ掛かった場合は…？

A. ラダーの手前にバウンドして引っ掛かったボールは、バウンドの回数に関係なく全て得点(5点)になります。

Q. バウンドして3点のラダーに引っ掛かった場合は…？

A. どのラダーに引っ掛かって、バウンドしてから引っ掛かったものは全て5点です。

Q. 投げ方は、アンダースロー以外はダメなの？

A. 安全性を考慮し、ラダーゲッターの場合は全てアンダーハンドで投げることにします。ただし、一方のボールを持ってスウィングして投げる方法だけでなく、ボールの位置をヒモの中央部分にずらして投げたり、両方のボールを持って投げるのも可能です。ただし必ずボールを持って投げる必要があります。*ヒモを持って投げるのはアウトとなります。

Q. ラダーに引っ掛かっている自分のボールをはじき落としてしまった場合は…？

A. ラダーに引っ掛かっているボールに当てて落としてしまった場合は、自分のボールでも、その点数は無効となります。また、3点に引っ掛かっていたボールが、落とされ2点のラダーに引っ掛かった場合は、得点が2点に変更になります。

ただし、バウンドして3点のラダーに引っ掛かっていたボール(得点は5点)が落下し2点のラダーに引っ掛かった場合は5点のままです。しかし、地面に落ちてしまった場合は0点となります。

Q. ラダーではなく、ラダーに引っ掛かっているボールに、投げたボールが絡んでしまった場合は…？

A. この場合は得点にはなりません。あくまでも、ラダーやサイドのパイプに引っ掛かった場合のみ、得点になります。

Q. ダブルス(ペア)戦の場合、先投げ、後投げ含めて計6回続けて投げるとのことだが、先投げが投げて、21点をオーバーしてしまった場合、投げる順番はどうなる？

A. ダブルス(ペア)戦に限らず、21点以上得点を取った時点で、残りのボールは全て放棄します。

Q. プレー中に地面に落ちているボールはどうするの？

A. ラウンドが終了するまでそのままにします。ラダーの手前やその周りの地面に落ちているボールによって対戦者のバウンドプレーを妨害する可能性もあります。作戦的な効果もありますので、ラウンドが終了するまで地面に落ちているボールは拾わないようにしましょう。

注意 (ちゅうい)

- 3歳未満のお子様には誤使用による事故があるので遊ばせないでください。
- 小さな部品があります。口の中には絶対に入れないでください。窒息などの危険があります。
- 安全のため、各部品がひとつでも破損・変形した場合は使用しないでください。
- 付属のボール以外は本体が壊れる可能性がありますので使用しないでください。
- ラダーゲッター本体(ラダー・ゴール)に無理な力を加えたり、ぶら下がったり、寄りかかったりしないでください。転倒してケガをする恐れがあります。
- ゲームの正式なルールに準じた使用方法以外では、ご使用にならないでください。思わぬ理由により事故やケガに繋がることもあるかもしれません。
- 梱包資材は玩具ではありません。全てを取り出してから使用してください。

問い合わせ先

公益財団法人 日本レクリエーション協会 サービスセンター
〒110-0016 東京都台東区台東 1-1-14 ANTEX24ビル7階
電話: 03-3834-1092

(業務時間/土曜・日曜・祝日を除く 9:30~17:30)

FAX: 03-3834-1096

e-mail: info@shop.recreation.jp

ショップサイト あそびのカタログ
URL <http://shop.recreation.jp/>

