

【クッブ】 説明用

1. ルール	ルールは、公式のクッブのルールを元に阿知須オリンピック用に変更したローカルルールにて運用しています。
2. チーム編成	・ 1 チーム 6 名で構成します。 ・ 6 名以上の選手のいるチームの選手の交代は自由に行えますが、試合中の交代はできません。 ・ カストピンナの数は 1 チーム 6 本とし、1 チームが 6 名に満たない場合は、カストピンナの数が人数分となる。（ただし、最低人数は、4 名とする）
3. コート	・ コートの広さは 5 m × 8 m とし、四隅にコーナーピンナを立てる。 ・ コート外周とセンターラインを紐等で描く。センターライン中央にキング用目印を描く。 ・ コートの半分が各チームの陣地となる。
4. 審判	相互審判とし、審判を各 1 名とします。
5. 競技方法	① 予選リーグ戦、決勝リーグ戦を行います。 ② 試合時間は、出場チーム数により決定する（最長 30 分）。ただし、試合時間を経過した時点から後攻チームが攻撃を終えて競技終了とする。 ③ スタート時のカストピンナを投げる本数は、6 本ずつでスタートする。（チームが 4 名の場合は 4 本） ④ 先攻・後攻のコートの決定 ・ 各コートのベースライン後方から両チーム代表者 1 名がカストピンナ 1 本を同時にキングに向けて投げる。投げたカストピンナを倒さずに、先端か後端のいずれかがキングに近いチームが「先攻・後攻」または「コートサイドの選択権」を得る。 ・ 投げたカストピンナがキングを倒したチームは最初の選択権を失う。 ⑤ 勝敗 ・ 自陣のベースラインの後方から 6 本のカストピンナを 1 人 1 本ずつ投げる。相手コートのクッブ（フィールドクッブ、ベースクッブ）を全て倒すと、中央のキングを倒す権利が得られ、先にキングを倒したチームが勝ちとする。 ・ 相手クッブが残っているときに投げたカストピンナまたは投げ入れるクッブでキングを倒した場合、その時点で倒したチームの負けとなる。 ・ 後攻チームの最終攻撃により倒されたクッブを相手コートに投げ返し、その結果、自陣にクッブの多いチームが勝ちとなる。 ・ クッブが同数の場合は、ベースクッブが多いチームが勝ちとなる。 ⑥ 投げ方、順番 ・ カストピンナは片手で握り、下手投げで縦方向のみに投げる。上手投げや横手投げ及び横回転をつけて投げられたカストピンナは無効となり、それによって倒されたクッブは元に戻す。

- ・横回転とは、水平方向より45度以下になってプロペラのように回転することを言う。
- ・カストピンナ、クップを投げる時は両足ともベースライン後方かつサイドラインの内側に位置していなければならない。オーバーして投げられたカストピンナは無効となり、それによって倒されたクップは元に戻す。
- ・1本のカストピンナでクップは何本倒してもよい。
- ・一度倒れてから立ったクップ、コーナーピンナに寄り掛かったクップは倒れたものとする。
- ・カストピンナは、チーム全員が順番に投げなければならない。順番は、攻撃回ごとに変えることができる。

⑦倒されたクップ

- ・自陣のクップが倒された場合、攻撃のはじめに倒されたクップ全てを1個ずつ、自陣ベースライン後方から相手コートに下手投げで投げ入れる。この場合クップの持ち方、回転等は問わない。
- ・投げたクップは相手コート内に静止しなければならない。相手コート外に静止した場合は無効で投げ直しとなる。また、投げたクップがコート線上にある場合、クップをライン上に立ててラインのセンターよりクップの底面面積の半分以上が内側にあれば有効とする。
- ・無効になった場合は、他の倒されたクップを全て投げ入れた後に、投げ直す。
- ・無効になったクップは、残りのクップを投げ返すまでそのまま置いておき、他の倒されたクップが無効なクップに当たって、両クップとも有効となっても認められる。
- ・2回続けて無効になった場合は、相手チームがコート内であれば、どこに置いてもいい。ただし、キング及びコーナーピンナ、ベースクップ及びセンターライン・サイドラインの交点からカストピンナの長さ分以上離す。
- ・投げ返したクップがカストピンナの長さよりキングの近くに落ちた場合、カストピンナの長さ分、離す必要はない。ただし、キングの側に立てることはできない。
- ・クップを投げ入れるのは、一人でなくてもよい。
- ・投げたクップによって倒されて移動したクップ及び投げたクップは停止した位置でどちらかの短辺を基準に立てる。コート外に押し出されたクップは、押し出されたライン上の内側に立てる。
- ・全て投げ終えた後、相手チームは自陣に投げ入れられたクップを立てるが、立てる時は倒れているクップの地面に接している短辺のいずれかを選んで立てる。ただし、コート外に立てない。また、一度立てたら、立て直しはできない。

- ・ このコート内に立てられたクップをフィールドクップと呼ぶ。

⑧ 攻撃の優先順

- ・ 敵陣にフィールドクップがある場合、フィールドクップを全て倒してからベースクップを倒さなければならない。敵陣にフィールドクップが残っている時にベースクップを倒しても、無効となり元の位置に戻る。
- ・ 1投で最後のフィールドクップを倒した後に、ベースクップを倒した場合は、有効とする。

⑨ 自陣にフィールドクップが残った場合の攻撃

- ・ 攻撃の際に、自陣に相手チームの倒し損ねたフィールドクップが残っている場合、敵陣に最も近いフィールドクップの先端（両サイドライン間のどこでもよい）まで進んでカストピンナを投げる事ができる。

⑩ キングへの攻撃

- ・ 敵陣のクップ全てを倒した後、キングを倒す時はベースライン後方から行わなければならない。

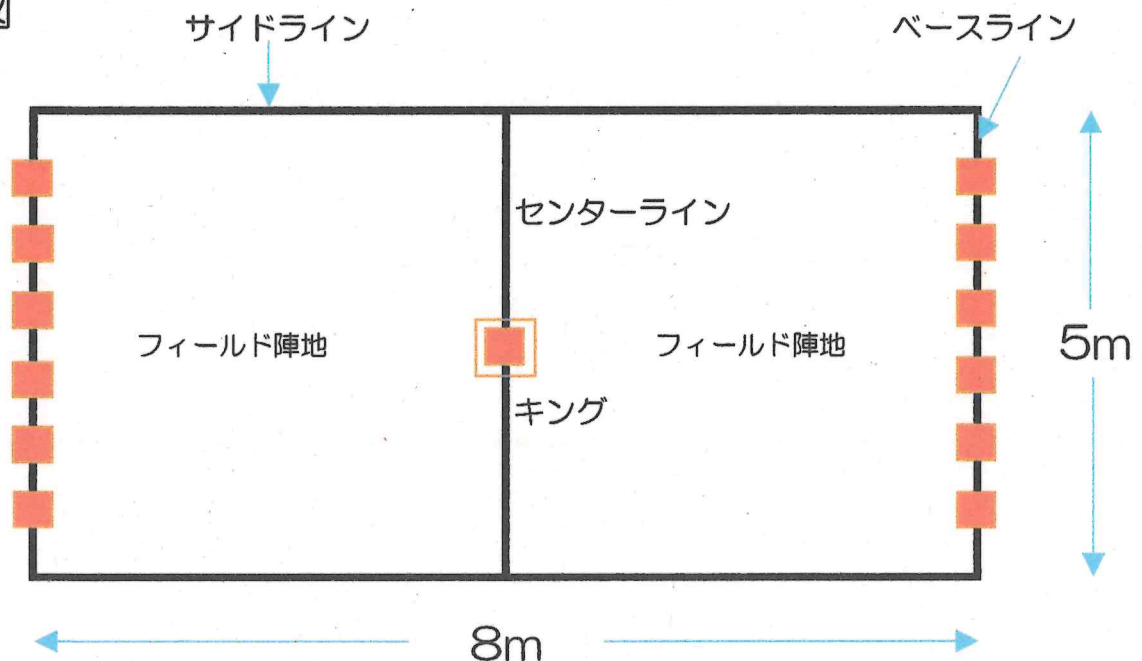
⑪ 攻撃中のクップ、カストピンナ

- ・ 攻撃中は、カストピンナ、クップともそのままの状態にしておく。投げたカストピンナがそれらに当たってクップが倒れた場合も有効となる。

⑫ 待機

- ・ 相手チームが攻撃している時は、安全を考慮し自陣のベースライン後方に 2 m 以上、またはサイドラインより外側に離れて待機する。

コート図



取り決め事項

- ・ 予選リーグ戦での順位決定方法は、①勝敗そして、勝ち負け同数となった場合は、②直接対決の結果により順位を決定します。
- ・ 全種目3位決定戦は行わないものとします。
- ・ 各種目競技中、疑義が生じた場合は各会場本部の競技種目責任者が決定する。
- ・ 地区在住でない者（混成チームを除く）、または二種目以上の出場といった不正が判明した場合は、そのチームの負けとします。
- ・ 雨天中止となった種目に登録していた場合は、他の種目に出場可能です。
- ・ この大会は、地域の方同士の親睦を主目的としています。今回初めて出場されたり、経験が少ない方も多くおられますので、競技の基本的なルールはベースとしてありますが、初心者の方に合わせた競技進行になりますことをご理解ください。
- ・ 今回も審判は相互審判をお願いしています。前記と同様に初心者の方が審判をされる場合がありますので、ジャッジに対して強く抗議されることのないようにお願いいたします。