**ISO-GZ3 SET****スポーツガラッキーセット**

¥55,000 (税抜価格 ¥50,000)

ダーマ12(各色6)、コート用ロープ1、  
測定ロープ1、ルール付  
梱包サイズ:55×52×28cm  
重量:約5.5kg

※表示価格は2023年1月21日現在のメーカー希望小売価格です。  
価格及び仕様変更になる場合がありますので予めご了承下さい。

**ダーマ本体**

直径約15cm(最大径)、  
高さ約30cm、約420g  
側地:ポリエステル、中素材:綿、  
重り部分:特殊ゴム

**ダーマの特徴**

**直立動作** ダーマは落下後、弾んで自立します。

**投球技術** 大きく弾んだり、ピタリと止まったり、転がったりとユニークな動きをします。

**得点計算の方法**

**計測技術** 勝敗は測定ロープを使用し、サークル内の自ダーマが相手のダーマを何個囲んだかが得点となりますが、囲み方を誤れば得点が異なってきます(中面参照)。

**ご使用上のお願い**

- 熱、高温、火気はお避け下さい。
- 水洗いはお避け下さい。
- 汗や雨など、水滴がついたまま使用すると色落ちする場合があります。濡れた場合や中綿が寄った場合は形を整えた上、陰干しで乾かして下さい。
- 汚れた場合は、水または中性洗剤を布に含ませ、かたく絞ってからお拭き下さい。
- ベンジン、シンナーなどのアルコール系溶剤を使用したり、水やお湯での水洗いは変色や変形の原因になりますのでお避け下さい。
- 過度に重いものを入れたり、無理な詰め込みをすると破損の原因になりますのでお避け下さい。

ニュースボックス **Newsbox**  
生涯・健康スポーツ用品  
ニューススポーツの専門店 ONLINE SHOP



ウェブサイトはこちら

★ 用品・用具のお買い求めは  
お近くのスポーツ店、もしくは  
左記フレンドリー情報センター  
のオンラインショップにてどうぞ。

**SUNLUCKY** NEWSPORT FOR EVERYONE

ニューススポーツメーカー 株式会社 サンラッキー

【お客様窓口】 ☎0120-81-4670 (平日9:30~17:00/  
土・日・祝日 休み)

http://www.sunlucky.jp

E-mail: info@sunlucky.jp FAX: 06-6981-6740



ウェブサイトはこちら

**ルールや講習のお問い合わせ**

特定非営利活動法人 フレンドリー情報センター

【本社】〒537-0012 大阪市東成区大今里 3-12-23

http://www.newsports-21.com

e-mail: friendly@newsports-21.com

TEL: 06-6971-9190 FAX: 06-6981-7470



ウェブサイトはこちら



予想外の動きに笑いや歓声がおこる

**スポーツガラッキー**

SPORTS  
GALUCKY



競技を動画で  
Check!



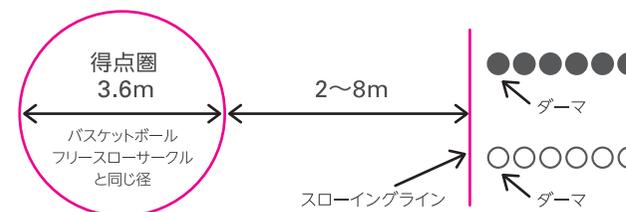
ロシアの民族スポーツ・ガトラキーをだれでも楽しめるよう考案されたのがガラッキーで、とても知的なニュースポーツです。起き上がりこぼしのダーマと呼ばれるボールを投げ合って行う陣取りゲームですが、ダーマの弾みや転がりを計算に入れて狙った場所で止めなければなりません。ダーマの予想外の動きに笑いや歓声が起こる愉快的なニュースポーツです。

**場所**

平坦で滑らかな場所。 ※床面に障害物や突起物がある場合、取り除いて下さい。特に屋外でのプレー時は、地面の整備が必要です。

**コート**

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2~8mに設定。正式な大会は、スローイングラインから6mを採用。体育館のバスケットコートの子リースローサークル(直径3.6m)の利用可。



※サークルは円状に置くが、真円でなくともよい。  
※サークル用ロープにダーマが当たり変形した場合、修正せずその状況でプレーを続行する。

**競技の進め方**

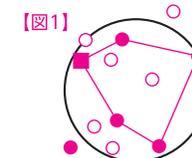
- 1 コート図のように、スローイングラインの左右に色分けしたダーマを置く。
- 2 先攻(ピンク)、後攻(グリーン)をジャンケンで決め、勝った方が後攻となる。
- 3 先攻、後攻の順に交互にダーマを投げる。ダブルス、トリプルスの場合はチーム内で決めた順に投げる。
- 4 全てのダーマを投げ終われば審判立ち合いの上、先攻から包囲計測を行う。  
得点は、サークル内にある自分のダーマ全てが1個1点、囲んだ相手ダーマ1個が5点となる。  
例えばサークル内に5個の自ダーマがあり、囲んだ相手ダーマが2個の場合  
5点プラス10点で15点となる【図1】。
- 5 次のフレームから、得点に関係なく先攻、後攻と交互に行う。

※サークル外にあった無効のダーマに、投げられたダーマが当たりサークルに入った場合、そのダーマは有効となる。  
逆に弾かれてサークル外に出たダーマは無効となる。

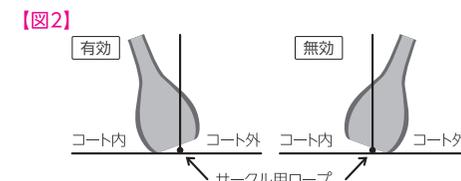
※有効ダーマとは、サークル用ロープ上のダーマを横から見てコート内に傾いているもの【図2】。

※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。

※ダーマが重なった場合、ゲーム中はそのままに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【図3】。



【図1】



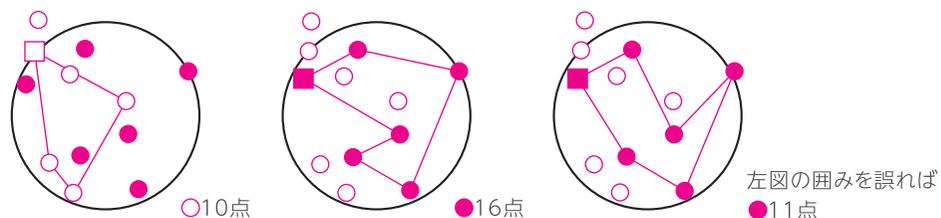
【図2】



【図3】

## 囲みの参考

□■はそれぞれの基点。

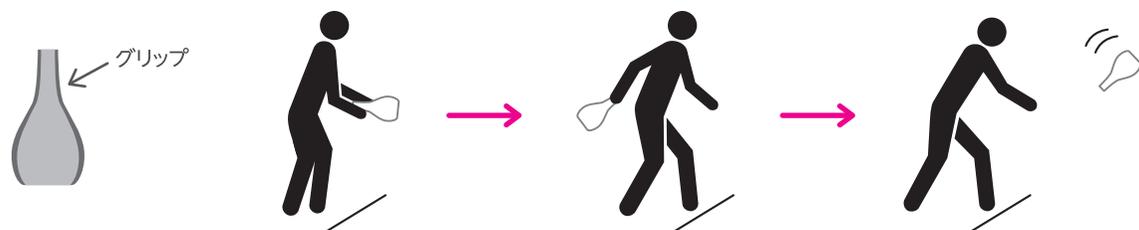


## 人数

シングルス(1対1)、ダブルス(2対2)、トリプルス(3対3)

## 投球方

スローイングラインよりグリップを持ち、ダーマ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。



## 勝敗の決定 各項のいずれかに該当する方を勝ちとする。

- 1試合を5フレームとし、合計得点が高いとき。
- 5フレームまでに50点先取したとき。
- 5フレームで同点の場合、各フレーム中最も得点の高いとき。

上記で決しない時は、コート外に出たダーマ数の少ない方が勝ち。それでも決まらない場合はジャンケンで決定。

## 反則

- 1 スローイングラインから足が出たり、ラインを踏んで投げた場合(手は有効)。
- 2 アンダースロー以外のオーバースロー(上手投げ)、サイドスロー(横手投げ)などで投げた場合。
- 3 計測時、一度囲んだ後、再度囲み直しを行った場合。
- 4 審判の指示に従わず、勝手な行動をとった場合。

上記の反則があった場合、反則のあった時点でこのフレームは無効になり、相手チームに10点が与えられる。

## 審判

- 1 プレーがスムーズに楽しく進行するよう運営する。
- 2 スローイングラインの横に立ち、プレーを宣言し、プレーヤーが規定通りプレーしているかどうかの確認を行う。
- 3 反則があった場合、そのフレームの得点の無効を宣言する。
- 4 計測と得点の確認を行い、スコアシートに得点の記入を行う。

## 【ガラキースコアシート 記入例】

フレーム	1	2	3	4	5	合計
チーム名						
○○○○	3	13	9	4	8	37
●●●●	3	3	2	2	3	13
	9	5	4	9	10	37
	2	1	2	2	1	8

各フレームの点線上に得点、点線下にコート外(無効)の数を記入する。

※この事例では合計点数は同点であるが、2フレームで13点と最も得点の高かった○○○○さんが勝ちとなる。  
→左ページ「勝敗の決定」の3を適用。

フレーム	1	2	3	4	5	合計
チーム名						

フレーム	1	2	3	4	5	合計
チーム名						

フレーム	1	2	3	4	5	合計
チーム名						

フレーム	1	2	3	4	5	合計
チーム名						