



BE-TX SET トリコロキューブセット

¥26,400 (税抜価格 ¥24,000)

トリコロマット1、キューブ27(各色9)、
ルール付
キューブ:一辺5.8cmの立方体、40g、
発砲ポリウレタン
梱包サイズ:56×19×10cm
重量:約2kg

※表示価格は2021年8月1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。

[特徴]

軽く柔らかい素材で、当たっても怪我の心配がありません。

ギュッと握ってもフワッと戻る構造で、知育発達や筋力増加などの効果が期待できます。

使用上のお願い

- 熱、高温、火気は避け下さい。
- 水洗いはしないで下さい。
- 得点シートはしわができないよう綺麗に折りたたんでください。
しわができた場合は、綺麗に伸ばした上、重しなどをのせ時間をおいてください。
- 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すると、変色や変形の原因になりますので避け下さい。
- 重いものを入れたり、無理な詰め込みをすると変形の原因になりますのでしないで下さい。

ニュースポックス **Newsbox**
生涯・健康スポーツ用品
ニュースポックスの専門店 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。



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



NEWSPORT FOR EVERYONE

ニュースポーツメーカー 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

3チームが同時に競い合う

トリコロキューブ TRICOLO-CUBE



3色を意味するトリコロールとキューブをコロがすことから名付けられたトリコロキューブは、3チームが同時に対戦し、サイコロの出目や得点エリアにより得点に変化する高度な作戦を要するスポーツです。下位チームが協力してトップチームと戦ったり、一発逆転の要素もある最後まで、笑い歓声の絶えないニュースポーツです。

人数

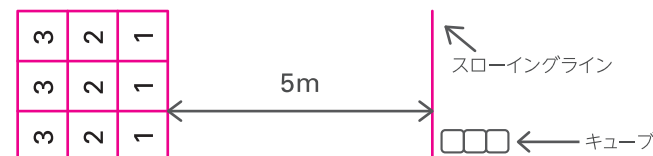
シングルス(1対1対1)、ダブルス(2対2対2)、トリプルス(3対3対3)
3チームが同時に対戦し、いずれの場合もキューブは1チーム9個使用する。

場所

平坦な場所であれば屋内外問わずどこでもよい。

コート

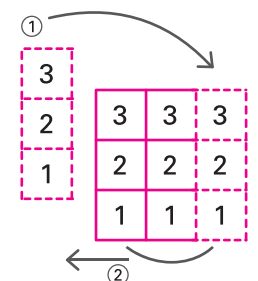
得点エリア手前からスローイングラインまで5m。体力や年齢に応じて距離をかえてもよい。



※キューブはスローイングラインの横へ置く。
※キューブ置きにイスやカゴを利用してもよい。

競技の進め方

- 1 上記コート図のようにスローイングラインの端にキューブを置きます。
- 2 投げる順番をジャンケンで決めます。原則として勝った者が後攻になります。
- 3 2で決めた順にキューブを投げます。ダブルスやトリプルスの場合はチーム内で決めた順に交代して投げます。
- 4 全てのキューブを投げ終われば得点の計算を行います。
- 5 得点エリア左側を外し、右側へ移動します。(色の配置を変えます。図参照)
- 6 次のフレームからは、直前のフレームで最も点の高かったチームから投げます。
- 7 3フレームを終え、合計得点の最も高いチームが勝ちとなります。



勝敗の決定

- 1試合を3フレームとし、合計得点が最も高いチームの勝ち。
- 合計得点が同じ場合は、自チームで獲得した点(ゲット)の合計が高いチームの勝ち。
- 1・2とも同じ得点の場合は、該当するチームで延長戦(1フレーム)を行い、勝敗を決定する。

得点の数え方

- 判定は全て真上から見て判断します。
- 自チームの得点エリア(カラー)に入った場合は、得点エリアの数字×サイコロの目の合計が得点となります。
【図1】(ゲット)
- 相手チームの得点エリア(カラー)に入った場合は、サイコロの目の分だけその相手チームの得点となります。
【図2】(ギフト)
- 複数の得点エリア(カラー)にまたがって入った場合は、ボールがより多く入っている得点エリアのチームの得点となります。
【図3】

【図1】

3	3	3
2	2	2
1	1	1

4×2=8点
3×3=9点

【図2】

3	3	3
2	2	2
1	1	1

2+5=7点

【図3】

3	3	3
2	2	2
1	1	1

5×1=5点
6×2=12点

※Bellfitマークが1の目になります。

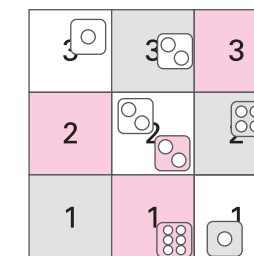
反則

- 順番を間違えて投げた場合。
- スローイングラインを踏む、または越えて投げた場合。(手は越えてもよい)
- 同時に2個以上のキューブを投げた場合。
- 審判の指示に従わず、勝手な行動をとった場合。上記の反則をして投げられたキューブは全て取り除きます。また、そのボールによって得点エリア上のキューブが動いてしまった場合は、元の位置に戻します。元の位置が判別つかない場合は、動いたキューブを取り除き、反則を行ったチーム以外に10点ずつ与えられます。(ギフト)

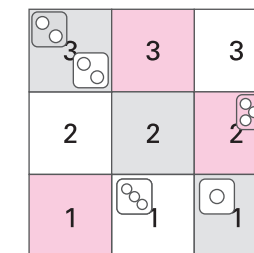
審判

- プレーがスムーズに楽しく進行するように運営する。
- スローイングラインの横に立ち、プレーの開始を宣言し、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。
- 反則があった場合、その処理を行う。
- 判定と得点の計算を行い、スコアシートに得点の記入を行う。

フレーム		1		2		3		総合計	
		ゲット	ギフト	ゲット	ギフト	ゲット	ギフト	ゲット	ギフト
Aチーム	小計	3.4	2.1	3	0	4	3	14	6
	合計	7	3	3	0	4	3	20	点
Bチーム	小計	6	0	10	0	0	4	16	4
	合計	6	0	10	0	0	4	20	点
Cチーム	小計	8	2	6	2.1	1	0	15	5
	合計	10	2	9	3	1	0	20	点



【第2フレーム】



※事例では3フレーム図は割愛している。A,B,Cチームとも合計得点は同じであるがBチームのゲットが最も高いため、Bチームの勝ちとなる。

- チーム名を記入し、自チームカラーに○印を付ける。
- ゲット、ギフトの部分へそれぞれの点数を一つずつ記入し、その合計を破線下段へ記入する。
- 全ての合計を記入し、勝敗を確認する。

□ = 青 □ = 黄 □ = 赤

トリコロキューブスコアシート

フレーム		1		2		3		総合計	
		ゲット	ギフト	ゲット	ギフト	ゲット	ギフト	ゲット	ギフト
青・黄・赤	小計								
	合計		点		点		点		点
青・黄・赤	小計								
	合計		点		点		点		点
青・黄・赤	小計								
	合計		点		点		点		点