

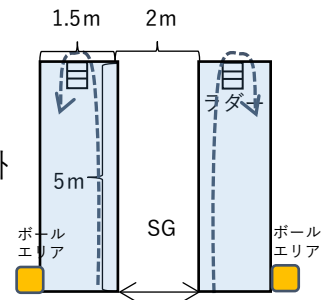
「スピードラダーゲッター」

1 会場

- ・幅 1.5m 長さ 5 m の長方形のサークルで競技を行う。

2 競技方法

- ・タイムレース競技、3 個のボールをラダーの 3 か所に 1 つずつ掛け、最後のボールを掛けた選手が、ラダーを回ってゴールするまでのスピードを競う。
- ・ボールは、直接ラダーにかかればならない。
- ・投げる人の順番は変えてはいけない。
- ・ボールは、3 個使用しラダーにかかるまでは全員が同じボールを使う。
- ・使用しないボールは床のボールエリアに置くものとする。(各自で持たない)



3 競技の手順

- (1) 開始の合図で、各チーム 1 人ずつボールを投げる。
 - ・投げ方は、アンダースローとする。
- (2) ボールがラダーに掛かった場合は、次の選手がすぐにボールを投げる。
△投げたボールが、ラダーにかからなかったり、既にボールがかかっているラダーに再度かけてしまったりした場合は、ボールを投げた人が取りに行きラダーを回って帰ってくる。
 - ・取りに行ったボールは、ラダー置き場におき次の選手とタッチをする。
- (3) タッチをされた選手は、タッチ後ボールをボールエリアから取ってきてボールをラダーに投げる。3 本のボールがラダーの 3 か所に掛かるまで (2) を繰り返す。
- (4) 3 本のラダー全てに、ボールが 1 個ずつかかったら、最後に全員がラダーを周回してスタートラインを越えた時点でゴール。タイムを記録し、レクリエーション協会に登録する。
- (5) アウトとなる場合 ※アウトと判断された場合は、ラダーを 1 週して、アウトを取られたところからやり直す。
 - ・スタートラインを踏み越えてボールを投げてしまったとき。
 - ・ボールを置かず投げてボール置き場に入れたとき。
 - ・ラダーをまわるとき、ラダーに触れたとき。

4 審判法

(1) 主審

- ・開始時に「よ〜い、スタート」のコールを行う。
- ・アウトの判定を行う。失敗や失格行為などがあった時、アウトのコールを行う。
- ・ゴールジャッジを行う

(2) 副審

- ・ラダーの位置に立ち、直接ボールが掛ったかジャッジする。
- ・ラダーを回る選手がラダーに触れていないかジャッジする。
- ・アウトの判定を補佐する。

