

ガラッキー(GALUCKY)ルール

転んで起きる、トリッキーなニュースポーツ

【ガラッキーとは】

ガラッキーは、ロシア生まれのスポーツです。元来は、数本の木製棒状ピンを目標に投げ、陣取りや投げたピンの形が何に似ているかを競うゲームでした。

わが国では、木製ピンの代わりにダーマと呼ぶ円錐形で中空のボールを使用します。このガラッキーには、対照的な次の2種類のタイプがあります。

- ① スポーツガラッキー……運動量が比較的多いダイナミックな動きをする。
- ② テーブルガラッキー……狭い場所でもスリングに楽しめる。ミニサイズのダーマを使用する。

【ゲームの特徴】

- ① 直立動作……ダーマは投げた後、弾んで自立します。
- ② 投球技術……大きく弾んだりピタリと止まったり、転がったりするため、少し練習の必要あり
- ③ 勝敗は、計測ロープを使用し、サークルコート内の自ダーマが相手のダーマを何個囲んだかが自得点となりますが、囲み方を誤れば得点数が異なってきます。
計測は1回のみのため、慎重さが要求されます。

【用具】

- ◆ ダーマ12個(赤、黒 各6) 直径約20cm×高さ30cm(約400g/個)
- ◆ ハンドポンプ
- ◆ コート用ロープ 1(直径3.6m)
- ◆ 計測ロープ 1(10m)
- ◆ ゲージ 1(空気圧測定用)

〈用具について〉

- ① ダーマ側面にある空気注入口を引き出し、ハンドポンプで空気注入します。
- ② 注入後、測定ゲージ(円形)にて定量かどうか調整(空気の出し入れ)します。
- ③ 注入口を手で押えると空気が抜けます。
- ④ 調整が住んだらキャップをはめ込み、注入口を内部に押し込む。

【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)

【場所】

- ◆ 平坦で柔らかな場所(屋外では、地面の整備が必要。コンクリート面は不可)
- ◆ 年齢や体力に応じて、投げる距離を2~8メートルに設定。正式の大会は、6メートルを採用
- ◆ 体育館のバスケットコートのフリースローサークル(直径3.6m)の利用可

【持ち方】

- ◆ レギュラーグリップ
人差し指と中指でダーマ本体を支え、他の指でグリップする方法で、最も一般的です。
- ◆ ストップホールグリップ
ブランデーグラスを持つように、ダーマを逆さにして本体を人差し指と中指で支えます。
ダーマが放物線を描くようにフワリと投げると、バウンドせずピタリと着地します。

【ゲームの進め方】

- ① スローラインの左右に色分けしたダーマを置きます。
- ② 先攻(赤)、後攻(黒)をジャンケンで決め、勝った方が後攻になります。
- ③ 先攻、後攻の順に投げます。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ます。
- ④ すべてのダーマを投げ終われば審判立会いの上、先攻から包囲測定を行ないます。
得点は、サークル内にある自分のダーマ全てが1点、囲んだ相手ダーマは1個につき5点となります。
たとえば、サークル内に5個のダーマがあり、囲んだ相手ダーマが2個の場合は5点プラス10点で、15点となります。
- ⑤ 次のフレームから、得点に関係なく先攻、後攻を交互に行ないます。
 - ※ サークル外にあった無効のダーマに、投げられたダーマ(両チーム)が当たりサークルに入った場合、そのダーマは有効となり、逆に外にはじかれたダーマは無効となります。
 - ※ 有効ダーマとは真上から見てグリップの中心がサークル内に入っているダーマのことです。
 - ※ 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計測ロープを掛けていき、基点のダーマに戻ります。計測ロープは同じダーマに2度掛けたり、交差させてはいけません。ダーマが重なった場合、ゲーム中はそのままにしておき、全てのダーマを投げ終わった後、審判が置き換え計測します。

【勝敗の決定】

次の各項のいずれかに該当する方を勝ちとします。

- ① 1試合を5フレームとし、合計得点が高いチーム
- ② 5フレームまでに50点先取したチーム
- ③ 5フレームの総得点が同数の場合、各フレーム中最も高いフレームのチーム

上記で、決定しない場合は、コート外に出た数の少ない方が勝ちとなります。それでも決まらない場合は、ジャンケンで決めます。

【反則】

- ◆ スロー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)
 - ◆ 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)で投げた場合
 - ◆ 審判の指示に従わず、勝手な行動をとった場合
- 以上の反則があったときは、反則のあったフレームの得点は無効となります。

【審判の仕方】

- ① ゲームがスムーズに楽しく進行するよう運営します。
- ② スローラインの横に立ち、プレーを宣言しプレイヤーが規定どおりプレーしているかどうかの確認をします。
- ③ 反則があった場合、得点の無効を宣言します。
- ④ ダーマが重なった場合は、全てのダーマを投げ終わった後、置き換えます。
- ⑤ 計測と得点の確認を行ない、スコアシートに得点を記入します。