

## 15 ターゲットボール



場所	人数	対象年齢	運動強度
屋内外	1対1	小学高学年以上	中度

### 特 色

両手にラケットをつけ、競技台(空中に浮いているイメージ)のターゲット(内側の角の丸い六角形)にボールをバウンドさせ、得点を競ったりラリーを楽しんだりするニュースポーツです。陣地の区別がなく、場所を選ばず、だれとでも楽しめるスポーツです。

### 用 具

セットになったもの



### 共通ルール

- (1) サーブは、ラケットを装着した両手にボールをはさみ、もしくはラケットでお手玉をし、上方へボールを上げ、必ず競技台上に打ち込みます。サーブは、常に、競技台上に打ち返せなかった競技者が行います。
- (2) 競技台上に打ち込まれたボールは、必ず受けてから打ち返します。(ダイレクトに打ち返さない。)例外として受けたボールが偶然競技台上に入った場合は、得点に関係なく、相手競技者が受けた場合、競技を続行します。
- (3) 受けてから打ち込んだボールが、ターゲット内での第1バウンドした時を得点とし、1点ずつ加算します。(フェイントとして軽く打ったボールも、ターゲットに入れば得点になります。)
- (4) 競技台の真上から競技台に打ち込んではいけません。(自分の方向にボールを打てなくするため。)
- (5) ボールが競技台上で止まってしまった場合、ボールが止まる直前に打った競技者が、風を起こしてボールを動かします。(ラケットで扇ぐ、息を吹きかける等)直接ボールを触ったり、台を動かしてはいけません。

ボールが競技台の外に出ない場合はノーカウントになり、直前に打った競技者がサーブを行い、ゲームを続けます。

- (6) 競技は、競技台上にボールをバウンドさせながら行うことを基本としています。ボールを、ノーバウンドで相手側に行くようには、打ってはいけません。
- (7) 競技は、ボールをラケットで打つことを基本していますが、ボールをラケット以外の体の部分で受けた場合は、お手玉の延長とみなし競技を続けます。
- (8) サーブの時以外は、ボールを静止させてはいけません。例えば、ボールを脇や腕、ラケットなどではさんだり、口でくわえたり、ボールがほとんど上へ上がらないお手玉をして、ボールが止まるのを待ったりしてはいけません。
- (9) 競技中は、競技台に触れてはいけません。
- (10) 禁止事項を行った場合には、その人のミスとみなし、その人が競技台上に打ち返せなかった場合と同じこととなります。
- (11) 審判を立てて競技を行う場合は、審判の判定が絶対であり、判定に不服を持ったり、ラフプレーをせずに、スポーツマンとして正々堂々と競技を行います。

### ソフトライ

シングルス、ダブルス、トリプルスで競技ができます。

- (1) サーブは、必ず競技台上に打ち込みます。
- (2) サーブは、得点とは無関係です。
- (3) 先に20点以上得点した人(チーム)の勝ちとします。但し、2得点以上の差がついていなければなりません。18対19で19点得点している人(チーム)が、ターゲット内に打ち込み20得点した場合でも、すぐには勝ちになりません。相手側がこの得点球をターゲット内に打ち込めなかった場合に、2得点差が確定し勝者になります。2得点以上の差が確定するまで競技を続けます。
- (4) ダブルスとトリプルスにおいて、競技中に競技台以外のところへ飛んだボールは、チームのプレーヤーへのトスと判断されます。相手競技者は、ボールが競技台上でバウンドするか地面などに落ちるまで触れてはいけません。触れた場合はミスプレーとし、相手競技者からのサーブとなりますが、得点とは無関係です。

### ハードライ

2人1組を1チームとして複数のチームと競います。各チームの終了タイムを第1優先とし、同タイムの場合は、チームの総得点で勝者を決めます。

- (1) サーブは、ターゲット内に打ち込みますが、入らない場合は何度でもサーブをします。
- (2) サーブによる失点 2回続けて入らない場合は、相手に1得点加算されます。(2回ミスを1点としますので、4回サーブミスをするると2得点相手に加算されます。)
- (3) サーブによる得点 サーブをターゲット内に打ち込み、相手側が競技台上に打ち返せない場合は、サービスエースとして、サーブを打った側の得点とします。
- (4) ターゲット内でバウンドしたボールを、落球もしくは競技台の上に打ち返せない場合は、ボールを打ち込んだ競技者側の得点とします。

- (5) 先に 20 点以上得点した人(チーム)の勝ちとします。但し、2 得点以上の差がついていなければなりません。18 対 19 で 19 点得点している人(チーム)が、ターゲット内に打ち込み 20 得点した場合でもすぐには勝ちになりません。相手側がこの得点球をターゲット内に打ち込めなかった場合に、2 得点差が確定し勝者になります。2 得点以上の差が確定するまで競技を続けます。
- (6) ダブルスとトリプルスにおいて、競技中に競技台以外のところへ飛んだボールは、チームのプレーヤーへのトスと判断されます。相手競技者は、ボールが競技台上でバウンドするか地面などに落ちるまで触れてはいけません。触れた場合はミスプレーとし、ボールを打ち返していたチームの得点となります。

### タイムトライ

2 人 1 組を 1 チームとして複数のチームと競います。各チームの終了タイムを第 1 優先とし、同タイムの場合は、チームの総得点で勝者を決めます。

- (1) サーブは、必ず競技台上に打ち込みます。
- (2) サーブは、得点とは無関係です。
- (3) 競技は、スタートの号令とともにはじめ、チームの競技者が各 15 点以上得点した時点で終了とします。
- (4) 各チームの終了タイムを第一優先とし、同タイムの場合はチームの総得点で勝者を決めます。

### スーパートライ

2 人 1 組を 1 チームとして複数のチームと競います。

- (1) サーブは、必ず競技台上に打ち込みます。
- (2) 2 回サーブミスしたら、その時点で競技終了とします。
- (3) サーブミス以外で、競技台の外に落球したら、その時点で競技終了とします。
- (4) サーブを含む、ターゲット内で第 1 バウンドをした回数を得点とします。
- (5) 時間は無制限で、お互いの得点を足した総得点で、勝者を決めます。

### パーフェクトトライ

2 人 1 組を 1 チームとして複数のチームと競います。

スーパートライを、より、パーフェクトにした競技です。

- (1) サーブは一回のみで、必ずターゲット内に打ち込みます。
- (2) サーブミスしたら、その時点で競技終了とします。
- (3) ターゲットの外で、ボールが落ちたり、バウンドしたりしたら、その時点で競技終了とします。
- (4) サーブを含む、ターゲット内で第 1 バウンドした回数を得点とします。
- (5) 時間は無制限で、お互いの得点を足した総得点で、勝者を決めます。