

福井生まれの

スティックリング

— 競技規則 —

スティックリング協会

目 次

○ 福井生まれのスティックリング	-----	P 1
○ スティックリング用具の規格	-----	P 2
○ スティックリング競技規則		
1. 競技者等の心得	-----	P 3
(1) プレーヤーの心得		
(2) プレーヤー以外の者の心得		
(3) 競技に係る心得		
2. 基本的なルール	-----	P 4
(1) 競技人数		
(2) エチケッターリーダー		
(3) パックの打ち方		
(4) ミニゲーム		
(5) 打順		
(6) 得点		
(7) 勝敗の決定		
3. 競技中のルール	-----	P 5
(1) 打ち出しラインとパックの設置		
(2) アウト・オブ・バウンズ		
(3) OBとその処理		
(4) ラッキーショット		
(5) パックの一時的移動		
(6) 打撃と禁止打法		
(7) パックに触れる行為		
(8) 5秒ルール		
○ スティックリング審判規程		
1. 審判の設置	-----	P 8
2. 審判の方法	-----	P 9
3. 審判の基本動作	-----	P11
○ スティックリングの記録用紙		

福井生まれのスティックリング

1. スティックリングとは

スティックリングは、平成 18 年に福井運動公園事務所でニュースポーツとして考案された新しい種目で、スティックを使って、パックをポイントゾーンに向けて打ち出し、得点を競い合うゲームです。

特別な技術や力を必要とせず、ルールも簡単なことから、誰もが安全で手軽に楽しめるスポーツです。

2. 特徴

- *室内でのゴルフ型スポーツですから、天候に左右されずいつでもゲームを楽しむことができます。
- *競技者のレベルに応じて打つコースを選択できるので、子どもから高齢者までゲームに参加することができます。また、車いすなどを利用されている方も参加が可能です。
- *1チーム3人の団体戦であることから、勝敗を決する作戦と作戦に伴う技術により、ゲームの意外性や満足感等を味わうことができます。
- *プレーについて語り合い、見ていても面白いことから、「やって楽しい」「見て楽しい」スポーツです。

3. 基本的なゲームの進め方

<ミニゲーム>

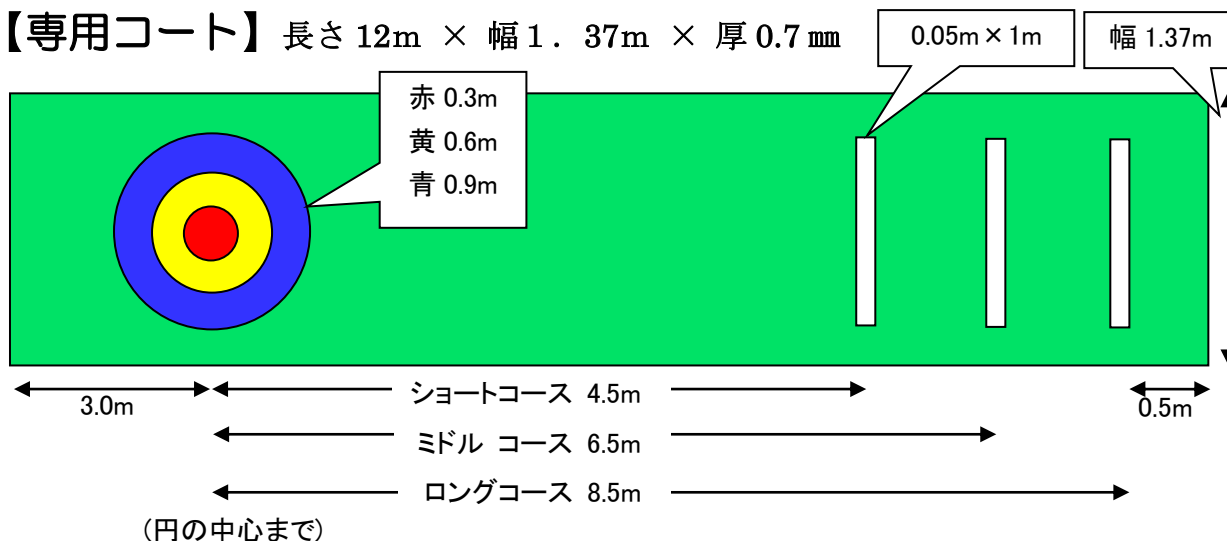
- ① ジャンケンで勝った方が先攻か後攻を選び、パックを交互に打つ。
(1打のみ。打ち出すパックの順は①→②→③)
- ② 得点の多いチームが本ゲームの先攻か後攻を選ぶことができる。
(同点の場合、中心に近いパックのチームを勝ちとする。)

<本ゲーム>

- ① ゲーム開始。第1打目を先攻・後攻交互にパックを打ち出す。
- ② 全員が1打目を終了したら、第2打目を第1打目と同じ順でパックの場所から交互に打つ。第1打目がOBの場合は、打ち出しラインから第2打目を打つことができる。(パスすることもできる)
- ③ 全員が第2打目を打ち終えたらポイント(赤3点、黄2点、青1点)を集計し、次のイニングに進む。
- ④ 先攻・後攻を交互に繰り返し、6イニング行う。
- ⑤ 勝敗は、6イニングの合計得点で決める。

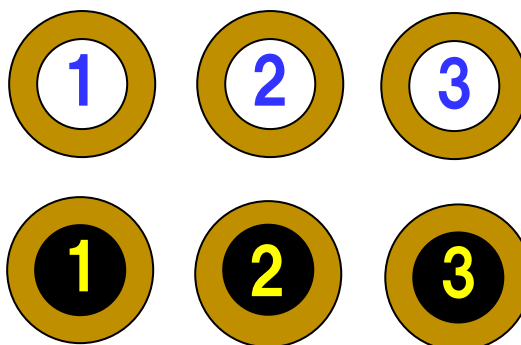
スティックリングの用具の規格

【専用コート】 長さ 12m × 幅 1.37m × 厚 0.7mm



【専用パック】

材質 集成強化木
大きさ 直径 8 cm × 厚 3 cm
重さ 140 g 前後



【専用スティック】

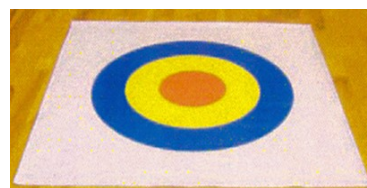


ヘッドの形状

ヘッド材質 集成強化木
ヘッドサイズ 12 cm × 4 cm
シャフト材質 スチール 他
シャフトの長さ 45 cm ~ 55 cm
(グリップを除く)

【簡易ポイントゾーン】

練習用。床に貼り付けるだけで、簡単にゲームを楽しめます。



【協会認定シール】



競技規則

==== 競技者等の心得 ====

1. プレーヤーの心得

- (1) マナーを尊重し、ルールおよび審判員の指示に従い、フェアプレーに徹しなければならない。
- (2) 試合中は、プレーを中断もしくは遅延させ、または妨害してはならない。
- (3) 試合中に正当な理由がなく、または審判員の許可を得ないでプレー領域を離れることはできない。
- (4) 試合中は、著しく不快感等を与えるような音声を発する等の行為をしてはならない。
- (5) 審判に対する抗議はすることができない。

2. プレーヤー以外の者の心得

- (1) マナーを尊重し、プレー中は静かに観戦または応援しなければならない。
- (2) 試合中、プレーヤーに対するコーチはすることができない。
- (3) 試合中、コートおよびプレー領域に立ち入ることができない。
- (4) 試合中は、プレーを中断もしくは遅延させ、または妨害してはならない。
- (5) 試合中は、著しく不快感等を与えるような音声を発する等の行為をしてはならない。
- (6) 審判に対する抗議はすることができない。

3. 競技に係る心得

- (1) 挨拶に始まり挨拶で終わる。
- (2) 試合前には、エチケットリーダーおよび打順を決めておく。
- (3) 試合開始および終了時のパックの位置は、ポイントゾーンに向かって左に白、右に黒パックとし、ポイントゾーン側から①②③の順に、コート内に置く。
- (4) 選手は、審判員の指示に従う。
- (5) 1打目において、審判員に呼ばれたら、パックを手でかざし返事をしてコート内に入る。2打目においては、大きな声で返事をしてからコート内に入る。
- (6) 選手は、打ち出しラインからポイントゾーンに向かって左側に整列し控える。
- (7) 打ち出しプレーヤー以外の選手は、コート内に入ってはならない。手にしているスティックも同等とする。
- (8) パックがOBになったときは、選手自らが取りに行き、次の指示があるまで手にしている。
- (9) エチケットリーダーが指示やアドバイスをしやすいように、他の選手は場所をあける。
- (10) イニング終了後、審判員が得点を確認し指示を出すまで、パックを取り除いたりコート内に入ってはならない。

競技規則

==== 基本的なルール ====

1. 競技人数

- (1) 1チーム3人とする。
- (2) 3人の内1人をエチケットリーダーとする。

2. エチケットリーダー

- (1) エチケットリーダーは、ルールをよく理解している人が担当し、お互いに気持ちよくプレーできるようチームをまとめる。
- (2) エチケットリーダーは、打ち出しプレーヤーへの指示やアドバイスをすることができる。ただし、コート外より手短に行う。
- (3) プレーヤーに指示やアドバイスを行う際、コートの中に入ったり（スティックも）、パックに触れて動かしてしまった場合 指示等を受けたプレーヤーはパックを打つことができない。
- (4) エチケットリーダーは試合ごとに変換することができる。
- (5) エチケットリーダーのみが審判に対して確認および意見をすることができる。

3. パックの打ち方

- (1) アドレス（打つ構え）時のスティックは、パックに触れずコートに設置してから打ち出す。
- (2) パックを運ぶような打ち方にならないようパンチショットで打つ。
（禁止打法を参照）
- (3) グリップ（ゴムの部分）を必ず握って打つ。

4. ミニゲーム

- (1) 本ゲームの先攻・後攻を決めるため、練習を兼ねたミニゲームを行う。
- (2) ミニゲームの先攻・後攻は、エチケットリーダーのジャンケンで勝ったチームが決める。
- (3) 手にするパックは、先攻チームが白パック、後攻チームが黒パックとする。
- (4) 1打ずつ打ちあい合計得点で勝敗を決める。勝ったチームは、本ゲームの先攻・後攻を決めることができる。ただし、同点の場合は、ポイントゾーンの中心に一番近いパックのチームを勝ちとする。

5. 打順

- (1) パックの番号順で白黒交互に打っていく。
- (2) 1イニングにつき、1つのパックを1人2打、打つことができる。
- (3) パスすることができる。
- (4) 2イニング目からは、先攻・後攻を入れ替えて行っていく。
- (5) 打順はチーム内で自由に決めることができる。が、試合時において打順の変更はできない。

6. 得点

- (1) ポイントゾーンの色が3点、黄色が2点、青色が1点とする。
- (2) 2つのゾーンにパックがまたがっている場合は、少しでもかかっている上位点数を得点とする。(審判員が真上から見て判定する。)
- (3) 5・6イニング目はラッキーイニングとして、得点が3倍となる。

7. 勝敗の決定

- (1) 競技は6イニングまで行い、合計点の多いチームの勝ちとする。
- (2) 同点の場合は、勝ちイニング数の多いチームの勝ちとする。
- (3) 勝ちイニング数が同じ場合は、最高得点を出したチームの勝ちとする。
- (4) それでも勝敗が決まらない場合は、次の最高得点で勝敗を決める。

競技規則

==== 競技中のルール ====

1. 打ち出しラインとパックの設置

- (1) 6イニングの打ち出しラインの設定は、大会主催者が決める。
- (2) パックは打ち出しラインにかからないように、ラインの後方に設置する。ただし、打つ際の足はラインを踏んでもまたいでもよい。
- (3) ショートラインとミドルラインのパックの設置は、他のラインを超えない位置に、ロングラインはコート内とする。
- (4) 各打ち出しラインは、コートの端から端までとする。

2. アウト・オブ・バウンス (OB)

- (1) パックがコート外へ出た場合 OBとなる。また、パックが転がりコート外に出たが、コート内に戻ってきて止まったとしてもOBとなる。
(コート外に出た時点でOB。)
- (2) パックが打撃によって、浮き上がり転がって立った状態で止まった場合コート内であってもOB扱いとなる。また、他のパックに重なった状態で止まってもOB扱いとなる。さらに、他のパックの打撃によって立たされた場合にもOB扱いとなる。
- (3) 少しでもパックがコート内にあればOBにはならない。(審判員が真上から見て判定する。)
- (4) 打撃等で特殊な状況が発生した場合 OB扱いとすることがある。

3. OBとその処理

- (1) 1打目にOBとなった場合 2打目は、打ち出しラインから打つ。
- (2) 1打目に同じチームのパックをOBにした場合 OBにされたパックの2打目は、打ち出しラインから打つ。
- (3) 1打目に相手チームのパックをOBにした場合 OBにされたパックの2打目は、ショートラインから打つ。

- (4) 2打目にOBとなった場合 無効となる。
- (5) 2打目に同じチームのパックをOBにした場合 OBにされたパックの2打目は、打ち出しラインから打つ。
- (6) 2打目に相手チームのパックをOBにした場合 OBにされたパックはラッキーショットとなる。
- (7) 2打目において、コート内にあるパックが相手チームの打撃によって立たされOBになった場合 OBにされたパックは、ラッキーショットとなる。

4. ラッキーショット

- (1) 2打目以降において、相手チームの打撃によりコート外にパックが出された場合 出されたパックは、ラッキーショットとしてポイントゾーンの周りから打つことができる。ただし、コート内にすでにあるパックを動かすことはできない。また、パックを一度置いたら、動かすことはできない。
- (2) 上記以外の特殊な状況発生の場合 ラッキーショットを適用することがある。
- (3) ラッキーショットを打つ順番は、全員が2打目を打ち終えたあと、出された順番で打つ。2打目を打っていない時点でのラッキーショットも最後に2打目としてラッキーショットを打つ。

5. パックの一時的移動

- (1) 打とうとするパックの後方（打とうとする方向の後方）に他のパックがあり打てない場合 一時的に後方のパックを動かして打つことができる。ただし、その旨を審判員に申し出て、審判員の指示に従う。
- (2) ポイントゾーンに入っているパックは動かさない。
- (3) 一時的移動のあと、打つ方向を変えてはならない。

6. 打撃と禁止打法

- (1) 次のような①～③の行為は、打撃とみなし1打をカウントする。パックは、打撃後のまま動かさない。
 - ① 空振りをした。
 - ② 素振りやアドレス時にパックに触れた。
 - ③ スティックでパックを移動させた。
- (2) 打撃の際、同じチーム・相手チームに関係なく他のパックに当て移動させてもよい。当たって移動したパックの2打目は、その場からの打ち出しとなる。
- (3) 禁止打法 次のような①～⑤の打ち方をした場合 打ち出したパックはOB扱いとする。また、二打目以降において、打撃により移動した同じチームのパックはOB扱いとし、相手チームのパックはラッキーショットとする。
 - ① クワ打ち。(パックをまたぎ、クワを振り下ろすような打ち方)
 - ② 角打ち。(斜め上から振り下ろし、コートに打面の角をぶつける打ち方)
 - ③ コート打ち。(コートにヘッドの底をぶつける打ち方)
 - ④ 押し打ち<2度打ち>。(パックを押ししていくような打ち方)
 - ⑤ 払い打ち<2度打ち>。(近接のパックをすべて払ってしまうような打ち方)

(4) 間違った打撃

①チーム内において、打順間違えやパック間違えで打った場合 ②同じチームが連続して打った場合 ①②共に、打ち出しパックはOB扱いとし打ち直しはできない。また、打撃によって移動したパックは戻さずそのままとする。

③相手チームのパックを間違えて打った場合 間違えたプレイヤーのパックはOB扱いとし、間違えて打った相手チームのパックはラッキーショットとする。また、打撃により移動したパックは戻さずそのままとする。

7. パックに触れる行為

- (1) 1打目の打ち出しライン上およびラッキーショット時のパックの設置については、手で行う。
- (2) 自分のパックを打つ際あるいは打った後に、他のパックを動かしてしまった場合 動かしたプレイヤーのパックはOB扱いとする。また、動いたパックが同じチームの場合はOB扱いとし、相手チームの場合はラッキーショットとする。なお、打撃によって移動したパックは戻さずそのままとする。
- (3) 打ち出したパックやそれに伴い移動したパックが足に当たってしまった場合 打ち出したパックはOB扱いとし、打撃によって移動したパックは戻さずそのままとする。ただし、コート外へ出た同じチームのパックはOB、相手チームのパックはラッキーショットとする。
- (4) スポンの裾やズックの紐等が触れても、パックが動かなければ問題としない。

8. 5秒ルール

- (1) 打ち出しは、打つ構え（アドレス）に入ってから5秒以内に行う。反した場合は、パスしたとみなしゲームを進める。
- (2) プレーヤーは、審判員の呼び出しから5秒以内にコートに入り競技を行う。反した場合は、パスしたとみなしゲームを進める。

スティックリング審判規程

==== 審判の設置 ====

1. 審判の選任

- (1) 審判は、競技会の主催者が選任した審判委員および審判員で構成する。
- (2) 審判委員は、審判委員長1名およびその他の審判委員若干名とする。
(なお、その他の審判委員は省略することができる。)
 - ① 審判委員長は、ルールの解釈とその運用について裁定する。
 - ② 審判委員は、審判員の相談に応じ助言する。または、適切な指示をする。
- (3) 審判員は、原則として公認審判員証取得者とする。
 - ① 審判員は、ルールおよび審判委員の指示に従い、その判定や試合進行をスムーズに行う。
 - ② 審判員は、適当な腕章または審判員の名札等の標識をつけるものとする。
- (4) 試合における審判員は、原則として対戦者と無関係の者をもって充てる。

2. 審判の心得

- (1) 審判は、終始、公正無私かつ、厳正であること。
- (2) 判定および指示等は、正確迅速かつ、明瞭に行うこと。
- (3) 試合の適正かつ、スムーズな進行を図ること。

3. 審判員の留意事項

- (1) ルールの解釈とその運用について疑義が生じ、解決が困難な場合は、直ちに審判委員に連絡し、その指示を受ける。
- (2) 判定等に関して、プレーヤーまたはチーム関係者等からの質問には、原則として応じない。ただし、判定等の誤りが確認できた場合は、審判ミスを宣告し、その判定等を取り消して適正な処理をする。
- (3) プレーヤーのマナー面の規定については、特にその規定違反を起こさせないよう事前によく注意し指導する。
- (4) コートおよび用具等について、規格等と相違することを発見した場合は、直ちにこれを改め、またプレーヤーの責任による場合は、改めるよう指示する。ただし、それまでのプレーはいずれも有効とする。
- (5) 指示または宣告等は、正しくかつ明快な音声で行う。

==== 審判の方法 ====

<はじめに>

- (1) 審判員は、ロング打ち出しラインからポイントゾーンに向いて立ち、「整列」とシグナルを出しながら、チームをコート外両サイドに向い合せに整列させ、挨拶をする。
- (2) エチケットリーダーに握手とジャンケンを指示し、勝者にミニゲームの先攻・後攻のどちらかを選択させる。

<ミニゲーム>

- (3) 選手の控え位置を、「整列」とシグナルを出し指示する。
- (4) 「ミニゲームを始めます。白色先攻（白から）です。白色1番。」と大きくはっきりした声で呼び出し、パックの打ち出された位置を確認しながら、「よし」とシグナルを出して進行していく。
- (5) 1打ずつ打ち終わったら「はい、待って」とシグナルを出し、得点を告げる。そして、勝った方に本ゲームの先攻か後攻を選択させる。
(同点の場合、ポイントゾーンに最も近いチームの勝ちとする。)
- (6) 本ゲームの先攻および後攻の決定に基づき、チーム名を記録用紙に記入する。また、先攻チームは白色パックを、後攻チームは黒色パックを持つよう指示し確認して本ゲームに入る。

<本ゲーム：1 イニング>

- (7) 審判員は、常にゲームの妨げにならず、打ち出し時のルール等の確認ができる位置に立つ。
- (8) 「1 イニング（ショートコース）1 打目、はじめます。白色先攻（白から）です。白色1番。」と大きくはっきりした声で呼び出す。
- (9) 打ち出し後のパックの位置を確認し、「よし」とシグナルを出す。OBの場合は、「OBです。取りに行ってください。」と、はっきり判定する。
- (10) 2 打目の呼出しも「2 打目に入ります。白色1番。」と、上記(8)と同じように行う。
- (11) 2 打目の打ち出しに際して、エチケットリーダーの声かけ等で打ち出しに時間がかかるチームには、「はい、待って」とシグナルを出し、厳重注意する。
- (12) 打ち出し時の邪魔になる後方パックの移動は、要望があるとき一時移動し元の位置に戻す。
- (13) パックの一時的移動は、打ち出す方向を確認し必要と認められた場合に移動する。その際、「コートサイドに平行および垂直」を利用して、移動の位置を確定する。戻し忘れのないように注意する。
- (14) 「はい、待って。全員終わりましたね。」とシグナルを出し、全員のプレー終了を確認してから得点を計算する。「白何点」と告げて記録し、次いで「黒何点」と告げ、記録用紙に記入する。
- (15) 「持って行ってください。」と指示を出し、次イニングに移る。
- (16) 以上を、2 イニングから6 イニングまで繰り返す。

<本ゲーム：5イニング>

- (17) 「はい、待って。」とシグナルを出し、「これまでの得点は、○(白)対◎(黒)です。これから、得点は3倍になります。」と、1～4イニングまでの累計得点を告げ、3倍イニング(3倍コース)を盛り上げる。

<終わりに>

- (18) パックを定位置に戻し、上記(1)と同じように整列させる。その際、ポイントゾーンに向けて左側に白パックを、右側に黒パックを置く位置に整列させる。
- (19) 得点の合計を済ませた記録用紙を両エチケットリーダーに見せて、サインを求め間違いがないか確認する。
- (20) 「白何点、黒何点、○チームの勝ち。ありがとうございました。」と得点の合計を告げ、勝敗を発表し挨拶する。
- (21) 自分のサインをして記録席へ提出する。

<記録用紙の記入法>

- (1) 2イニングから5イニングの記録は、上段に素点を下段に累計得点を記入する。
- (2) 上記、審判の流れの中で特に次の点に注意する。
- ①ミニゲーム(6) = 必ず、白・黒パックに合致するようチーム名を記入する。
- ②本ゲーム1(8)・(10) = 呼出しは、チェックをしてから行う。
特に2打目については、呼出しのチェックのほかに、ラッキーショットの覚えについてもチェックしておくが良い。
- ③本ゲーム1(14) = 得点は白パックから合計し、確認しながらすぐに記入する。それから、黒パックの合計に入り、確認しながら記入する。
(できれば、イニングごとの累計を伝えると良い。)

==== 審判の基本動作 ====

【動作A】 整列の指示を出す時の動作

動作 直立し、手のひらを内側にして片腕(両腕)を真直ぐ前に出す。

- タイミング例
- ・はじめの挨拶をする時
 - ・スタート時に選手位置を指示する時
 - ・終わりの挨拶をする時



【動作B】 プレーを中断し指示・確認を行う時の動作

動作 直立し、「はい」と声をかけながら手の平を前に掲げる。

- タイミング例
- ・二打目に移る時
 - ・ポイントゾーンでの集計の時
 - ・ルール違反や注意すべき事態が生じた時



【動作C】 打ち出しバック確認の動作

動作 目でバックを追い静止を確認する。
バックがコートの中に入っている場合は、人差し指を向けて「よし」と告げる。
OBの場合には、「OB」と告げる。

- タイミング例
- ・打ち出しバックが静止した時



【 **スティックリング記録用紙** (令和 年 月 日) 】

対 チーム	チーム
----------	-----

審判員 =

[A B C D E F G H I J K L コート]

[予選 ・ 決勝 リーグ戦 1 2 3 4 5 6 試合]

*⑤⑥=ラッキーイニング

イニング チーム名	1 S	2 M	3 L	4 S	⑤ M	⑥ L	合計
(白)		/	/	/	/		
(黒)		/	/	/	/		
先攻チーム	白	黒	白	黒	白	黒	

<打順の チェック>	○1	●1	○1	●1	○1	●1
	●1	○1	●1	○1	●1	○1
	○2	●2	○2	●2	○2	●2
	●2	○2	●2	○2	●2	○2
	○3	●3	○3	●3	○3	●3
	●3	○3	●3	○3	●3	○3

白チーム

エチケットリーダーのサイン

黒チーム

※サイン・署名は、フルネームではっきりと記入する。

[審判員名]

スティックリング協会

事務所：福井市御幸 2-24-10（三反崎 康子）

TEL/ FAX 0776-24-3520

<http://www.stickring.com/>