

# 8 バケットボール I (ゴールゲーム)

## I 競技の特性

網状のラケットを使い、投げられたボールを打ち返すスポーツである。的をねらったり飛距離に挑戦したりして楽しむことができる。バケットはテニスラケットのような柄がなく、飛んでくるボールに正対して構えることができる。さらに、ボールを打つ面が大きいので比較的容易にボールを打ち返すことができる。ガットの反発力でボールを飛ばすのでバケットを両手で持って支えるだけでも楽しむことができる。



## II 施設・用具

- 1.施設**  
 屋内外に問わずに行えるが、プラスチック性の軽いボールを使用する時は、風の影響を受けない屋内が望ましい。
- 2.用具**
- (1)バケット  
 鉄のフレームにビニール性のガットを張ったもの(図1)
  - (2)ボール  
 プラスチック製ボール、スポンジ製ボール硬式テニスボール、紅白玉などを使用。
  - (3)防球フェンス(図2)
  - (4)フライングディスクゴール(図2)
  - (5)得点板

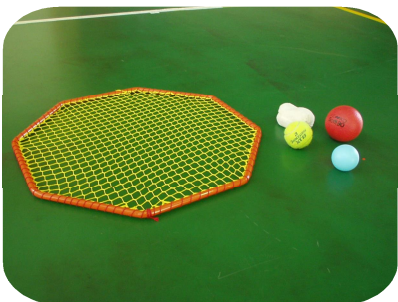


図1 バケットとボール



図2 得点ゴール



図3 ボウリングのピン

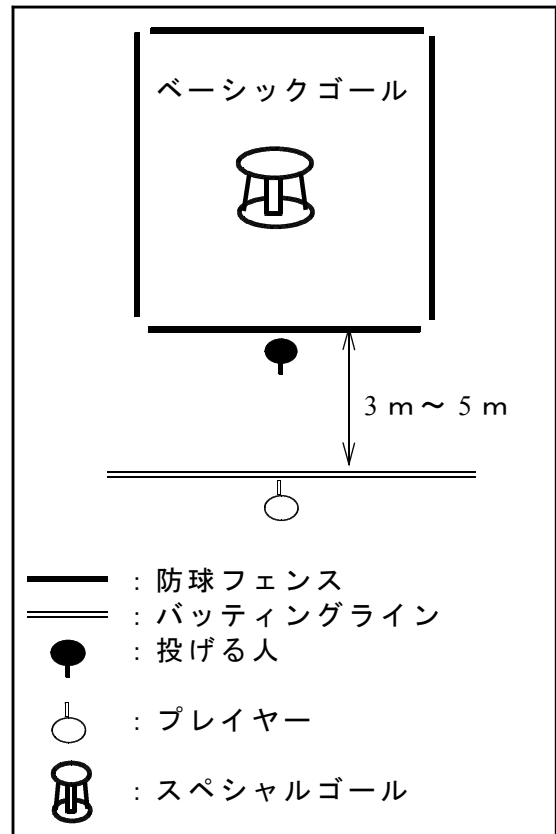
### III 競技の方法

#### 1.人数（チームの編成等）

人数は問わない。団体戦，個人戦どちらでも行える。

#### 2.競技の進め方

- (1) 紅白チームの代表がじゃんけんを行い，先攻・後攻いずれかを選択する。
- (2) 各チームはゲーム開始前にボールを打つ順番を決める。
- (3) 1ゲームにつき一人10球ずつ，投げられたボールを打ち返しのをねらう。審判はボールが入ったゴールを確認し，1球ずつ得点をカウントして行く。
- (4) 先攻の一番が終わったことを審判が告げ後攻の一番が打つ。紅白チームが交互に打ち，全員の試技が終わったところで1ゲーム終了となる。2ゲーム行う。



#### 3.得点

- (1) ベーシックゴールにボールが入ると1点。
- (2) スペシャルゴールにボールが入ると5点。
- (3) いずれのゴールにもボールが入らなかったら0点。

#### 4.勝敗の決定

2ゲーム行い，紅白各チームの合計得点で勝敗を決定する。

### IV その他

#### 1.個に対する配慮

- (1) プレーヤーの打つ能力に合わせて，バッティングラインを変更する。
- (2) ベーシックゴールの中にボールを打ち返すのが困難なプレーヤーには，ベーシックゴールを作っている防球フェンスの一部を取り払って対応できる。スペシャルゴールの代わりにボウリングのピンを並べ，それを打ち返したボールで倒すなど，プレーヤーの実態に合った的を準備して楽しむことができる(図3)。

※いずれの場合も対戦相手の了解が必要である。