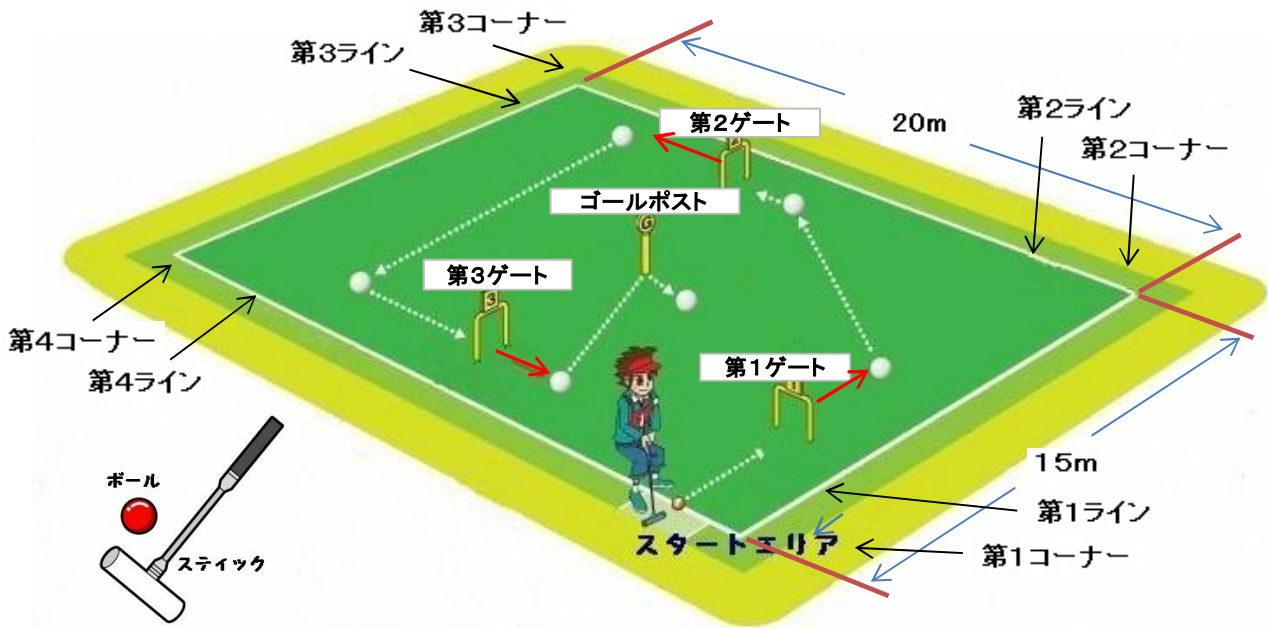


「ゲートボール」って、どんなスポーツ？

2017.07.20 富士市ゲートボール協会

1. ゲートボールの概要説明

- ゲートボールは、下の図のような、縦15m、横20mのコートで行います。コートは、天然芝、人口芝、土などの場合があります。
- コートには、番号(第1～3)のついた3つのゲートと、一つのゴールポストがあります。
- また、コートの4隅(コーナー)、及びコートを囲む線(ライン)には、夫々、第1～4の番号がついています。
- 使う用具は、スティックとボールです。



- ゲームは、上の図のように、スタートエリアから、スティックでボールを転がして、第1、第2、第3の順にゲートを通し、最後に、ゴールポストにボールを当てる(上げる)ことを競います。
- ゲートを通す毎に1点、上がると2点が貰え、一つのボールが、5点貰えます。
- ゲートボールはチームを5人で編成し、二つのチームで戦うゲームです。各5人の合計点数がチームの得点になり、その得点の多いチームが勝ちになります。
- ゲームは30分で終了、その時点までの獲得点数の競い合いになります。
- ゲームは次のように進んでいきます。

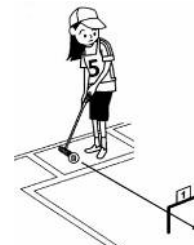
- 両チーム10人の夫々に、右図のような番号のついたボールを割り振ります。先行チームは赤の奇数(1, 3, 5, 7, 9)ボールを、後攻チームは白の偶数(2, 4, 6, 8, 10)ボールを持ちます。



- ゲームは、右図のように10人が、スタートエリアに、ボールの番号順に整列してから始まります。



- 審判のコール「1番！」により、まず、No1のボールを持った人が、上図や右図のように、スタートエリアからスティックでボールを打ち(ころがし)、第1ゲートのボール通過を狙います。(ゲームは二人の審判員:主審・副審によりコントロールされます)
- ボールを通すことが出来たら、もう一回、ボールを打つことが出来ます。ボールが止まってからボールを打ちますが、何処(場所)へ向かって打ったら良いかは、後で説明します。

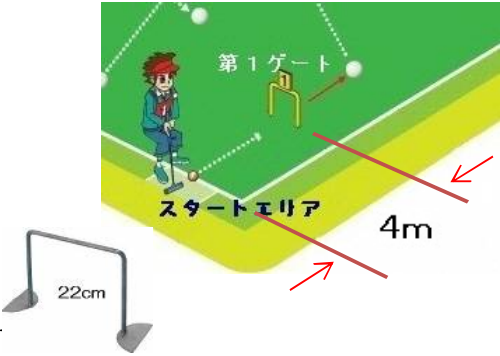
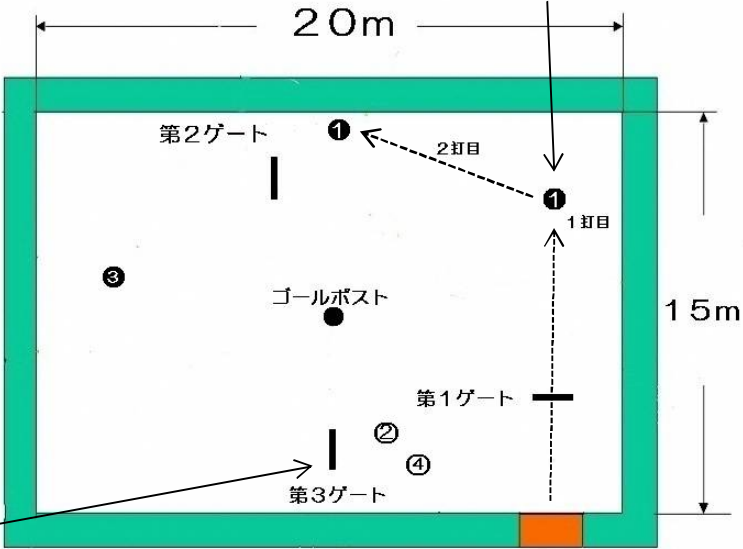


- また、ボール通過が出来なかったら、審判がそのボールを返してくれますので、次の順番(*)が来たときに、再挑戦します。
- No1の人が打ち終わったら、次はNo2の人、以降No10までの人が第1ゲート通しに挑みます。ここまでで、10人、全員が1回目(1巡目)を打ち終わったことになります。
- 次いで、2巡目に入り、No1 → No10の順に打って行きます。以降、3巡目、4巡目と繰り返しになります。(*)これが上の次の順番の意です。
- 2巡目からは、1回目でゲートを通せなかった人は、ゲート通しに再挑戦し、ゲートを通せた人は次のステップへ進みます。
- 第1ゲートを通せた人から、次の第2ゲート、第3ゲート通過を狙うことで、ゲームは進行して行きます。
- ここまでの説明では、ゲートボールは各自が順番に、ボールをゲート通しするだけの単純なスポーツのように思えますが、実際は、お互いに、ゲート通しの邪魔のし合いになるので、ゲート通しは容易なことではありません。
- 一番の邪魔になるのは、自分のボールを他の人のボールに当てるという「タッチ」のルールです。
- 当たったボールが相手のなら、このボールをコート外に弾き出してしまいますので、大いなる邪魔だと言えます。
- 味方のボールに当たった場合は、このボールを味方に有利な位置に送り(転がし)ますが、これが何処かは後で説明します。
- ゲームの説明に戻ります。

2. 各ゲートへのボール通し(ゲート通過)

(1) 第1ゲートへのボール通し

このゲートにボールを通さないとゲームに参加出来ません。通せるまで繰り返し挑戦することになります。(ゲーム終了まで通せないこともままあります)

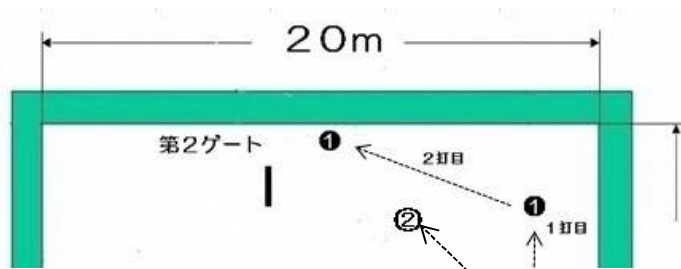
- 右図のように、4m先に、隙間22cmのゲートがあります。
- 
- 直径7.5cmのボールをこのゲートを通すのですが、初心者は、まず、100%に近いほど通せません。
 - 10回打ったとき、全て通せるか、まあ、1回の失敗くらいなら相当のレベルで、こうなるには普通の人で年単位の日数がかかります。
 - さて、打順1番の人が、第1ゲートをボールが通せ、右下図の1打目の位置にボールが止まった場合、ルールでもう一回、ボールを打つことが出来ます。
- 
- どこに向かって打つかですが、右図では2打目を、第2ゲート前のコートライン近くへ打っています。(一つの例です)
 - この位置は、次の打順で第2ゲートが通せ、且つ、相手が自分のボールをこの位置のボールには、当て(タッチし)難いからです。
 - さて、次の2番の打順の人は第1ゲートを通出来た場合に打つ方向は、例えば右図の第3ゲート近辺が、無難です。(これも例です)

- 本当は、次に打つ(打撃する)とき第2ゲートの通過が狙える、第2ゲート方向にボールを送りたいのですが、この位置は1番のボールが陣取りしているので打てないのです(*)。後攻のチームは、単純には、第2ゲート通過が容易ではありません。
- 以降、3番、4番までのボールの位置取りの例を上図に示してみました。

(*)1番ボールが陣取り

○第2ゲート前のライン際にNo1ボールがいる(陣取りの)ときに、No2ボールを右図の位置に送ると

○No2より打順の早いNo1のボールに当てられ(タッチされ)て、コート外へ弾き出されてしまいます。



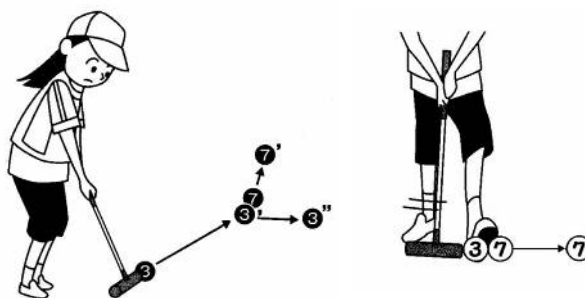
<ルール説明>

○ボールを一回打ったら、打つ権利は次の人に移りますが、次の場合は、もう一回、続けて打つことができます。

- ①ボールをゲートに通したとき。ボールが止まった位置からもう1回打てます。
- ②コート内にあった、他人(ひと)のボール(他球)に、自分のボールを当てた(タッチした)時には次の処置をした後、自分のボールをもう1回打つことができます。

【当てたボールの処置】

右の図で、3番ボールを7番ボールに当てた時を例に説明します。

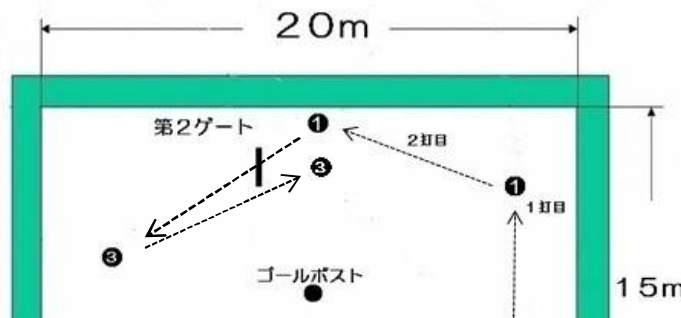


- ①当てた他人のボール7番を拾い、自分の3番ボールの近くに持ってきます。
- ②そのボールを持ったまま、自分のボール3番を足で踏み固定します。
- ③次いで、手に持っていたボール7番を、自分のボールに触れさせて、二つのボールを足で固定させます。(上図右のように)
- ④この状態で、スティックで自分のボール3番を打ち、他人のボール「7番」を弾き飛ばします。(上図右参照)
- ⑤この打ち方を「スパーク打撃」と呼び、ゲートボールの高級技術の一つです。

<スパーク打撃を利用する作戦>

①作戦の一つですが、このスパーク打撃で、味方のボールは、味方が有利になる場所へ送ります。次がこの例です。

- ②1番打者が、1巡目で、1番ボールを第2ゲート近く送りました。
- ③1番打者は、2巡目で、1番ボールを第2ゲートを通し、3番ボールの近くで止めました。
- ④次いでもう一打の権利で、1番ボールを3番ボールに当て(タッチし)、スパーク打撃で、この3番ボールを第2ゲート前に送りました。
- ⑤この場所は、3番打者が次の打順で、3番ボールを、楽々と第2ゲート通過をさせることができる位置です。



⑥このスパーク打撃を活用して、味方のボールは有利な場所へ、相手ボールは場外へ弾き飛ばします。

⑦コート外へ出されたボールは、打つ順番が来たとき、コート内に入れるだけで、ゲートを通したり、他球に当てることは出来ません。(一回、休みに近い)

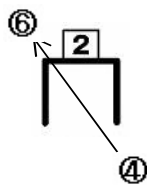
(2) 第2、第3ゲートへのボール通し

- 前ページの図で、3番ボールは案外、容易に第2ゲート通過が出来ますが、前々ページ画面の、第3ゲート近辺の白の2番、4番の第2ゲート通過は容易ではありません。
- 2順目で、2番ボールを4番ボールに当てれば、この4番をスパーク打撃で送れますが、第2ゲート通過を狙って第2ゲート近辺に送ると、この近辺には、4番より打順の早い3番があり、これにタッチされる恐れ大で、この方向に単純には送れません。
- 前々ページには、1番から4番までのボールの位置が示してありますが、実際には、以降5番～10番までの人が第1ゲート通過して来るので、コート上には多くのボールが配置されることになります。(実際には第1ゲート通過をミスした人や、作戦上、わざと通過をしない人もいますが)
- それぞれのボールを何処に送る(配置する)か、味方のボールにはタッチされても良いが、相手のボールにはタッチされにくいところに配置するのが原則です。
- ゲートボールを始めたころは、第1ゲートを通っても、どこにボールを送ってよいか、全く分かりません。
- 絶えずボールの位置が変わる局面で、自分のボールを何処に打つべきか、1年、2年と経験を積み、少しずつ分かってきます。
- しかし、初心者でも心配することはありません。チームの中には、経験豊富な主将がいます。この主将がボールの配置を考え、何処にボールを打つべきか、全ての指示をしてくれます。
- 個々のメンバーの技術力の高さもさることながら、ゲームの結果は、主将の、このボール配置能力に左右されることが大きいと云われています。
- これが、ゲートボールは考えるスポーツである、と云われる所以です。
- さて、30分間のゲームでは、第1～第3ゲートまで、なるべく多くのメンバーが通過出来、また、一人でも多くがゴール出来ればよいのですが
- 相手に邪魔をされない第1ゲートは5人が通ったが(5点)、第2ゲートは邪魔のされっぱなしで、2人しか通せなくて(2点)、合計が7点で敗戦ということは、良くあります。
- 一方、5人全員がゴール(25点)で勝利というケースも時々ありますが、普通は13～20点で勝利ということが多いというのが実情です。

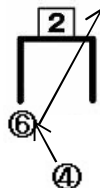
3. 通過タッチ と タッチ通過

「タッチ」と「スパーク打撃」というの二つの技術の説明をしてきました。次にもう一つ、ゲームを勝ちに導くための重要な技術の説明をします。

- スティックでボールを打ち終わった後、もう一回打てるケースは、次の二つと説明して来ました。
①ボールをゲートに通した時 ②他の人のボールにタッチした時
- この①と②が同時に出来れば、もう一回のところを、もう二回打てる勘定になります。これは次のような場合です。



No4ボールをゲート通過させたのち、No6ボールにタッチする
【通過タッチ】



No4ボールをNo6ボールにスライドタッチ(*)さて、そのままゲートを通る。(*)後の付録で説明。
【タッチ通過】

- 2回、続けてボールが打てると、ゲートが少しくらい遠くてもゲート通過ができ、また、相手ボールが少しくらい遠くてもタッチ出来るので、ゲームを随分、有利に運ぶことができます。
- この技術のポイントは、前ページのNo4及びNo6ボールを、それぞれの場所にセット(*)できるかどうか、にかかっています。
(*)その場所にボールを送って、止めることができる
- この「通過タッチ」、「タッチ通過」を、一試合中に多くセットできたチームの方が、勝つ確率がぐんと高くなります。

4. まとめ

- 以上がゲートボールのさわりの説明です。ゲームの全体像がうまく説明してなく、また、少し深入りし過ぎた箇所もあり、説明を分かり難くしたかもしれません。
- 最後に、ゲートボールを楽しむための技(技術)の主なものを整理をしておきました。

- (1) 狙った方向へ真っ直ぐにボールが打てること。
その距離が長いほど力量が高いといえます。
・2m先にあるボールへ向かって、自分のボールを打って、そのボールに100%当てる(タッチできる)力をつけるのを、第1段階の目標にしたいものです。
- (2) 狙った場所へボールを送り(転がし*)、その直近でボールを止めることができること。
(*)前述のスパーク打撃でボールを転がすときも同じです。
・近い20cmのところでは、そこから5cm以内に、少し遠い1mのところでは10cm以内に、5mのところは50cm以内にボールを止められるようになることを目標にしたいものです。
- (3) 付録として、上の(1)、(2)の実戦での活用例を載せておきます。

<付録> 最初は分かり難いかも知れませんが、ゲートボールを始めて、しばらくしてから読むと、分かり易くなっていると思います。

1. 狙った方向へ真っ直ぐにボールが打てること。

①4m先の第1ゲート通しはその典型的な例です。第2、第3ゲートの場合も同じ技術が役に立ちます。

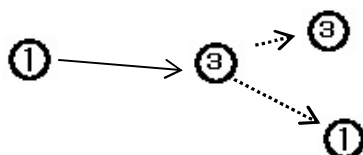
②他のボールへタッチするとき

(1) 当てるボールの中心へ、自分のボールを真っ直ぐに当てる打ち方



- ・自分のボールNo1は、ほぼ、当たったNo3の位置に止まり、No3は少し右に動きます。
- ・このような打ち方は、No1ボールを、No3ボールのあった位置から打ちたい時に使います。この例ではNo1ボールを、第2ゲートを通したい時です。

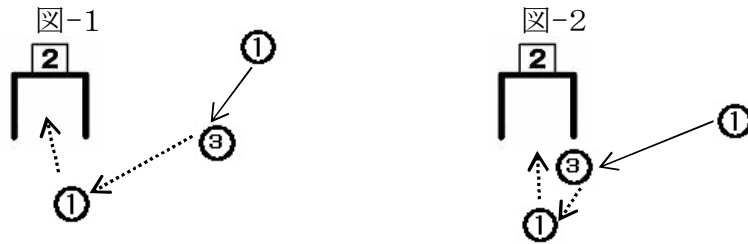
(2) 他のボールの中心を少しずらして当てる。(1m以内に①と③のボールがある場合)



- ・自分のボールNo1は、下側にずれ
- ・他のボールNo3は、少し上に動きます。

- ・この中心をずらす当て方を、スライドタッチと呼び、実戦での高級技術の一つです。
- ・このスライドタッチの活用例を、次のページに載せました。

- ・ 図-1、2のNo1 ボールは、角度的に、第2ゲートの通過は不可能です。
- ・ ここで、スライドタッチを使います。No1ボールを、No3ボールの中心からずらして当てると、No1ボールは、図-1、2の位置に移動して止まります。



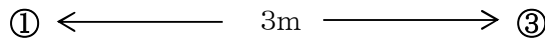
- ・ この位置はNo1ボールが第2ゲートを通過できる位置です。No1ボールは、まずNo3ボールをスパーク打撃で第2ゲートを通し、もう1打の権利で自分も第2ゲートを通り、合計、2点を稼ぐことが出来ることになります。
- ・ 当てる位置の中心からのずらし方、当てるときの力の入れ方(強弱)により、上で云えばNo1ボールが移動して止まる位置を、自在にコントロール出来ることになります。
- ・ 上級者になると、8mも離れた位置にある敵ボールの近くまで移動し、敵ボールをスパーク打撃で、コート外へ弾き出すこともあります。

2. 狙った場所へボールを送り(転がし*)、その直近でボールを止めることが出来ること。

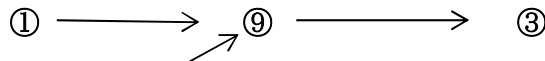
(*) スパーク打撃でボールを転がすときも同じです。

<例-1>

- ・ No①とNo③のボールが、下図のように、3m離れた位置にある場合、No①ボールをNo③ボールにタッチしたいのですが、ちょっと距離があり、当てる自信がないとき



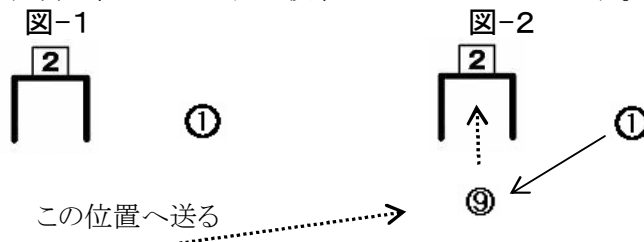
- ・ No⑨のボールを上図の中間に送ってやると



- ・ 各ボール間の距離が1.5mになり、自信をもって、先ずNo⑨にタッチ、No⑨をスパーク処理後に、No③ボールへのタッチが成功することになります。

<例-2>

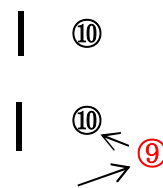
- ・ 図-1のようなNo1ボールの位置のときに、No9ボールの打者が、図-2の位置にNo9ボールを送るか、或いは他の打者(味方)がスパーク打撃でNo9ボールをこの位置に送れば、No1の打者次の打撃順で、No9へタッチ後、ゲート通過ができます。



<例-3>

- ・ ゲート近くにいる相手ボールを弾き出してしまうやり方の例です。 第2ゲート
- ・ 右図のように白玉の⑩が、第2ゲート近くにある場合、味方の赤玉⑨をスパーク打撃で、⑩の近くに送ってやるのです。

- ・ こうすれば、⑨の打順が来た時、⑩にタッチ、スパーク打撃で⑩をコート外へ弾き飛ばして出来ることです。



○ <例1、2、3>とも、狙った場所へ正確にボールを送れるか、に成功の可否が掛かっています。

< 以上です >