

トリコロキューブ

◆用具

トリコロマット、キューブ(3色9個ずつ)

◆貸出数

1セット

◆人数

1名VS1名VS1名 ~ 3名VS3名VS3名

◆会場・コート

屋内



◆競技方法、ルール

スローインラインから得点マットまでの距離は5メートル。

※体力や年齢に応じて距離を変えることもできます。

①順番を決めます。じゃんけんで順番を決めた場合、原則勝った人が後攻です。

チーム戦の場合はチーム内でも順番を決めます。

②順番にキューブを投げたり、転がしたりします。チーム戦の場合はチーム内で交代で投げます。

③すべてのキューブを投げ終わったら得点の計算を行います。

④得点を集計したら、得点マットの左側を外し、右側へ移動させます。

ここまでが1フレーム(ゲーム)となります。

⑤次のフレームは、直前のフレームで最も得点の高かった人(チーム)から投げます。

⑥3フレーム行い、最も得点の多かった人(チーム)が勝ちとなります。

最高合計得点が同じな場合、自分(チーム)で獲得した得点(ゲット)の合計が最も多い人(チーム)が勝ちとなります。

それでも同じな場合は、延長戦(1フレーム)行い、勝敗を決定します。

◆得点の数え方

①キューブが自チームの得点エリア(カラー)に入った場合、「得点エリアの数字×キューブの目」が得点となります。これを「ゲット」と呼びます。

②キューブが相手チームの得点エリア(カラー)に入った場合は、「キューブの出目」の分だけ相手の得点となります。これを「ギフト」と呼びます。

③複数の得点エリア(カラー)にまたがって入った場合、より多く入っている得点エリアのチームの得点となります。

④「ゲット」と「ギフト」の得点をそれぞれ集計し、それらを合計したものが最終得点となります。

※1の目がない場合、マークやロゴが1の目になります。