

Lesson 6

作戦の実践編

ゲートボールがもっとおもしろくなる5つのポイント

①前後の相手ボールには近づかない

狙う先に相手チームのボールがある場合、「タッチ」できれば良いですが、そのボール付近で止まったときは、次の順番で相手チームが先に打つため、アウトボールにされてしまいます。「タッチ」以外では、自分の前後に打撃する相手チームのボールには近づかないようにしましょう。

②味方のアウトボールを減らそう

アウトボールのときは、「タッチ」も「ゲート通過」も「上がり」もできないため、ボールの連けいが難しくなります。「ボールがコートにある」だけで、近づきできないけん制する役割を果たしているの、「アウトボールにならない・しない」ことがポイントです。

③多くのボールを集めないこと

ボールの連けいでは、より多くのボールを集めた方が連けいしやすいのですが、逆に相手から狙われやすくなるとも言えます。ハイリスク・ハイリターンも作戦の1つですが、必要以上にボールを集めることは注意しましょう。



④ライン際を有効に活用する

ゲート周辺やコートの中央付近でのボールの配置は、プレーしやすい半面、相手にチャンスを与えてしまうとも言えます。インサイドライン際は、ちょっとしたことでアウトボールになってしまうため、相手から狙われにくい場所の1つです。ボールの連けいや、相手チームへの狙いを待つなど、ライン際のエリアを有効に使いましょう。

⑤試合時間の30分を考える

試合時間が限られているので、チームのプレーが増えることは、相手のプレー時間が少なくなることになります。また、早い時間帯で「上がり」になると、そのボールはコートから取りのぞかれるため、チームの連けいが難しくなります。残り時間を考えながら、得点を重ねるか、それとも相手チームへ攻めるか、を考えましょう。

味方のためのプレーが最大のポイント

目の前にゲートやゴールボールがあると、つい狙いたくなりますが、ボールの連けいによっては、単なる「1点」のプレーが、3点、4点を生むプレーになります。つねにチームメイトが得意とするボール配置にしてあげる「思いやり」が、より良いプレーを生みだします。

赤(4点)対白(3点)

右図を参考に、作戦を考えてみましょう。

【①の打順の場合】

アウトボールのため、インサイドライン内に打ち入れただけとなります。Aエリアに行くと、第1ゲート未通過の⑥⑩に狙われる可能性があります。

Bエリアには次の打順の②が、Dエリアには⑧がいるため、すぐにアウトボールにされてしまいます。Cエリアの場合、②が第2ゲートを通したら狙われるエリアになります。

このように危険かそうでないかを判断しながら、打ち入れる場所を考えていきます。

【②の打順の場合】

Bエリアを守るためには、次の打順の③⑤をアウトボールにする必要がありますが、1人で両方のボールに「タッチ」することが難しいため、味方ボール④を活用します。まず、④に「タッチ」して、スパーク打撃で④を⑤の近くに送る(つけ球)ことで、③⑤をアウトボールにするのは④に託します。その後の②は、③に「タッチ」するか、状況によっては第2ゲートを通してから③に「タッチ」しても良いでしょう。

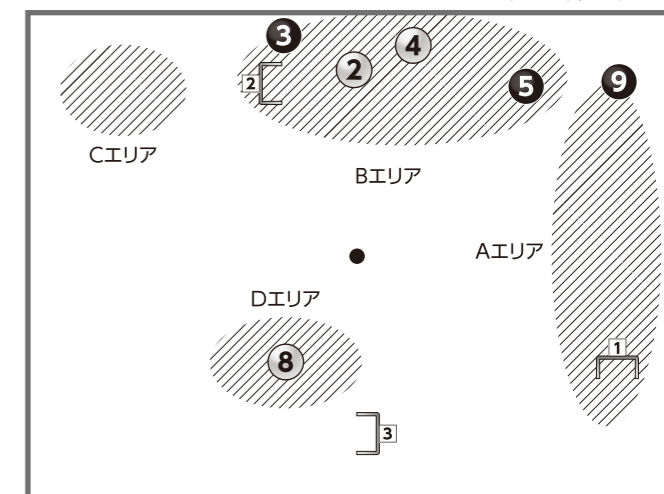
【④の打順の場合】

第2ゲート通過の「1点」を取るか、②④をアウトボールにしてBエリアを守るかが考えられます。

②④へ「タッチ」しながら、⑤へ「タッチ」できたら、スパーク打撃で⑤を第2ゲート前に送ります。その後、③も第2ゲート前に移動し、③⑤のゲート通過を⑤に託すことで、単に第2ゲート通過をする「1点」プレーを、③⑤の「2点プレー」にすることもできます。

アウトボール ①

インサイドライン



1ゲート未通過 ⑩ ⑦ ⑥

このように、ゲートボールでは、常に、たくさんの作戦(可能性)が考えられます。

チームメイトの特徴(得意や苦手)やその日のコンディション、コート条件(天然芝・人工芝・土)、そして相手チームの作戦との相性など、1打ごとに変化する状況を判断・予測しながら、チームの連けいを積み重ねていく。戦略型スポーツと言われる理由がここにあります。

作戦にチームメイトが合わせるのではなく、チームメイトに合わせた作戦を柔軟に組み立てていくことが、理想のゲーム・メイクと言えるのじゃ。



勝利への道!として、大きな得点となる重要なボールを見極めよう!

全国大会や国際大会でも、残り5分からの追い上げで、6~8得点差を逆転した試合がたくさんあります。ゲームの後半では、「上がり」の2点がとれる第3ゲート通過ボールを中心に、大量得点につながるような組み立てが勝敗のカギとなります。

Lesson 7

おさらい

ルールの基本整理

ゲートボールの基本は4つじゃ!

- ① コートでプレーするのは1人だけじゃ!
- ② 打つのは常に自球のみじゃ!
- ③ スパーク打撃のとき以外、ボールに触れてはだめじゃ!
- ④ 全てのプレーはボールが止まってからじゃ!



スタート	<ul style="list-style-type: none"> ● スタートエリアから、1打で第1ゲートの通過を目指す。 ● 第1ゲートの通過に成功した場合は「1点」となり、自球がそのままインサイドライン内に止まれば、続けて、もう1回打撃する。 ● ゲート通過に失敗した場合は、自球を取り除き、次の順番まで待ち、もう一度、第1ゲート通過を目指す。 ※第1ゲートを通らないと、先に進むことができない。
第2ゲート 第3ゲート	<ul style="list-style-type: none"> ● 第1ゲートを通過しているボールが第2ゲートを通過した場合、「1点」が加算され、第2ゲートを通過しているボールが第3ゲートを通過した場合、さらに「1点」が加算される。 ※タッチやスパーク打撃などで移動した他球が、ゲート通過を成功した場合は、他球への「1点」が加算される。 ● 自球のゲート通過が成功し、自球がそのままインサイドライン内に止まれば、続けて、もう1回打撃する。
タッチ、 スパーク打撃	<ul style="list-style-type: none"> ● 打撃した自球がコート内の他球に当たった場合、タッチとなる。 ● タッチ後、自球とタッチした他球が、そのままインサイドライン内に止まった場合は、タッチした他球をスパーク打撃する。 ※タッチ後、自球か、タッチした他球が、インサイドライン外に出てしまった場合、アウトボールとなり、打撃終了となる(スパーク打撃はできない)。 ● スパーク打撃が成功した場合は、続けて、自球をもう1回打つ。
通過タッチ、 タッチ通過	<ul style="list-style-type: none"> ● 1打で、ゲート通過とタッチが成功し、タッチした他球がインサイドライン内に止まった場合、スパーク打撃の成立後は、続けて自球を2回打撃する。 ※スパーク打撃と連続した打撃の両方の権利がある場合は、スパーク打撃を優先する。
アウトボール	<ul style="list-style-type: none"> ● インサイドラインの外に出た、または反則によってインサイドライン外に処置されたボールは、アウトボールとなる。 ● アウトボールの自球を打撃するときは、インサイドライン内に打ち入れるだけ。「ゲート通過」や「上がり」にはならない。 ● アウトボールの自球を打撃して、インサイドライン内にある他球に当たった場合は、反則となり、当たった位置からのアウトボールとなる。
上がり	<ul style="list-style-type: none"> ● 第3ゲートを通過しているボールがゴールボールに当たると、「上がり」となり、2点が加算される。 ※スパーク打撃する他球が第3ゲートを通過している場合、ゴールボールに当てることで「上がり」となる。 ● 「上がり」になったボールはコートから取り除き、その打者のプレーは終了とする。
試合終了	<ul style="list-style-type: none"> ● 開始から30分を経過した時点で競技時間が終了となり、次の時点で競技を終了する。 <ol style="list-style-type: none"> ①先攻チームがプレー中の場合は、次の後攻チームの選手のプレーで終了。 ②後攻チームがプレー中の場合は、その選手のプレーで終了。 ● チーム全員が「上がり」になった場合(5人×5点の25点を先取)、パーフェクトゲームとなる。

主な反則リスト

反則となった場合は、その時点でプレーが終了となり、ボールの処置の後、次の打順に移ります。

※下記のリストは主な反則であり、状況によっては、ボールの処置が変わる場合がありますので、注意してください。

1. スタート打撃

自球をスタートエリア以外の所に置いて打った	第1ゲートの通過は成立せず、次の打順で、スタート打撃をやり直す(打撃違反)
-----------------------	---------------------------------------

2. 打撃

打順を呼ばれて、10秒過ぎてから自球を打った	自球は打った位置に戻す(タイムオーバー)
自球と間違えて他球を打った	他球は打った位置に戻す(打撃違反)
打撃のとき、身体がボールに触れた	ボールは触れた位置に戻す(触球違反)
アウトボールを打ち入れたら、インサイドライン内にある他球に当たった	自球は他球に当たった位置からのアウトボール、他球は元の位置に戻す(アウトボール打撃違反)
スパーク打撃をして、続けて自球を打ったら、スパーク打撃した他球に当たった	自球は他球に当たった位置からのアウトボール、他球は元の位置に戻す(二度タッチ)

3. スパーク打撃

タッチ後、自球がまだ動いているのに、スパーク打撃をするための他球を拾った	自球はそのまま静止した位置、他球は拾った位置に戻す(触球違反)
タッチ後、他球ではなく、自球を拾った	自球は拾った位置からのアウトボール、他球はそのままの位置とする(触球違反)
セットするとき、自球を踏まないで、タッチした他球を自球に接触させた	自球はアウトボール、他球は拾った位置(タッチして止まった位置)に戻す(スパーク打撃違反)
セットをするために自球を踏んだら、滑って自球が足の下から移動した	
スパーク打撃をしたとき、その衝撃で、自球も足の下から移動した	
スパーク打撃をしたとき、足だけを打った	自球はアウトボール、他球はセットした位置に戻す(スパーク打撃違反)
スパーク打撃をしたとき、他球が動かなかった(自球から10cm未満の所で止まった)	
スパーク打撃した他球が10cm以上離れたので、他球がまだ動いているのに、自球を打った	自球は打った位置に戻し、他球はスパーク打撃で止まった位置とする(打撃違反)
タッチしたのに、スパーク打撃をしないで、自球を打った	自球はアウトボール、他球はタッチして止まった位置とする(打撃違反)