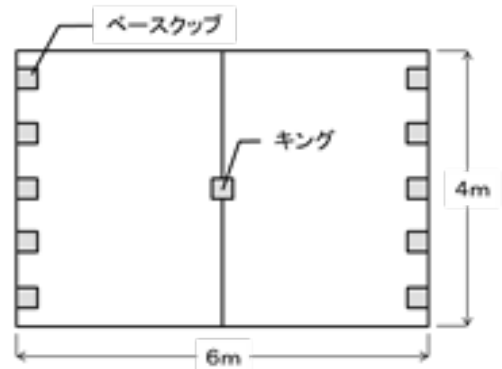


クッフルシート

コート

- 6m×4m 四隅にコーナーピンナを立て、コート中央にキングを置きます。
- それぞれのベースライン上に5個のクップを等間隔で立てて置きます。但し両端はコーナーピンナからクップの長さ分だけ離して立てます。



チーム

原則として6人对6人（1チーム1～10人程度まで可）

< 試合の進め方 >

□ 先攻、後攻

- 各チーム代表1名が同じベースラインから同時にカストピンナをキングにめがけて投げ、キングに近い方が先攻かコートを選びます。センターラインを越えた場合やキングに触れた場合は無効となります。

□ 攻撃1

- 先攻チームがベースライン後方より相手ベースライン上のクップ（ベースクップ）をめがけてカストピンナをひとりずつ投げ、ベースクップを倒します。
- カストピンナはリレーのバトンのようにまっすぐ持ち、アンダーハンド（下手）で投げなければなりません。
- これを交互に繰り返します。
- 投げる順番は毎回変えてもかまいません。



* 人数が6人未満の場合1人で複数本投げる。但し、同じ人が続けて投げることはできません。

□ 勝敗

- 相手コート（コート半分）にあるクップを全部倒すとキングを倒す権利が与えられ、キングを先に倒したチームの勝ちとなります。また、試合途中で誤ってキングを倒した場合は、倒したチームが即負けとなります。
- 大会など、時間の制約がある場合は時間制（20～30分）で行います。この場合制限時間が経過した時点から後攻チームの攻撃終了まで行い、終了時に自陣にあるクップ（ベースクップ、*フィールドクップ）の数が多きチームの勝ちとなります。同数の場合はベースクップの多いチームの勝ちです。

* 次項にて説明



□ フィールドクップ

- 自陣にあるクップが相手に倒された場合は、相手の攻撃終了後、攻撃前に倒されたクップ全てを自陣のベースラインから相手コートに投げ入れます。
- 投げ入れる際、コート外に出て止まったもの、最初のバウンド（着地）が中央ラインを超えてなかったものはファウルとなり再度投げ入れます。
- 2度ファウルした場合は、相手チームが任意の場所に置くことができます。
- 投げ入れられたクップはそのコートのチームメンバーが立ってます。立てる場合は地面に面した短い辺のどちらかを軸として立てます。
- こうして投げ入れられたクップをフィールドクップと呼びます。



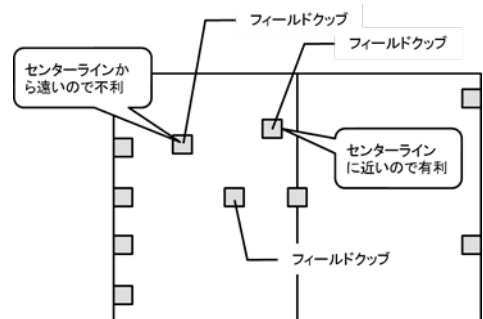
□ 攻撃2

- 攻撃時、相手コートに投げ入れたフィールドクップがある場合は、先に全てのフィールドクップを倒さないとベースクップを倒すことは出来ません。
- フィールドクップを倒し残した場合は、相手チームの攻撃はセンターラインに一番近いクップの距離からカストピンナを投げることが出来ます
- キングを倒す時はベースラインから投げます。

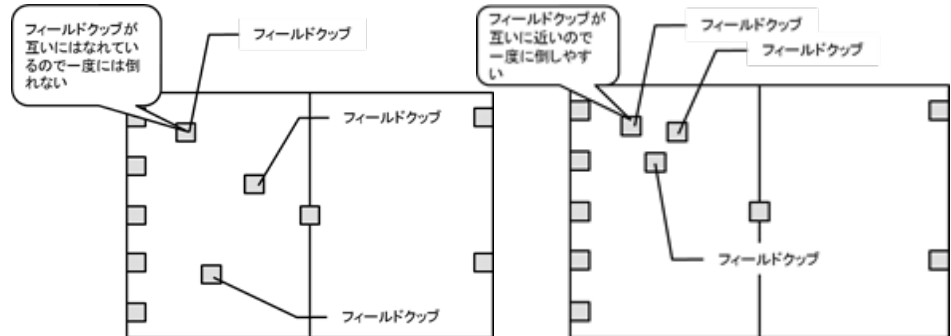


□ 戦略

- フィールドクップはなるべくセンターライン近くに止まるように投げると攻撃時に倒しやすくなります。(図1 参照)



- フィールドクップが複数ある場合は、なるべく互いが近くなるようにすると、カストピンナで複数のクップを倒すことができます。



- 自陣に投げ入れられたクップを立てる場合は、相手が倒しにくいように、それぞれが離れるように立てるとよいでしょう。

