

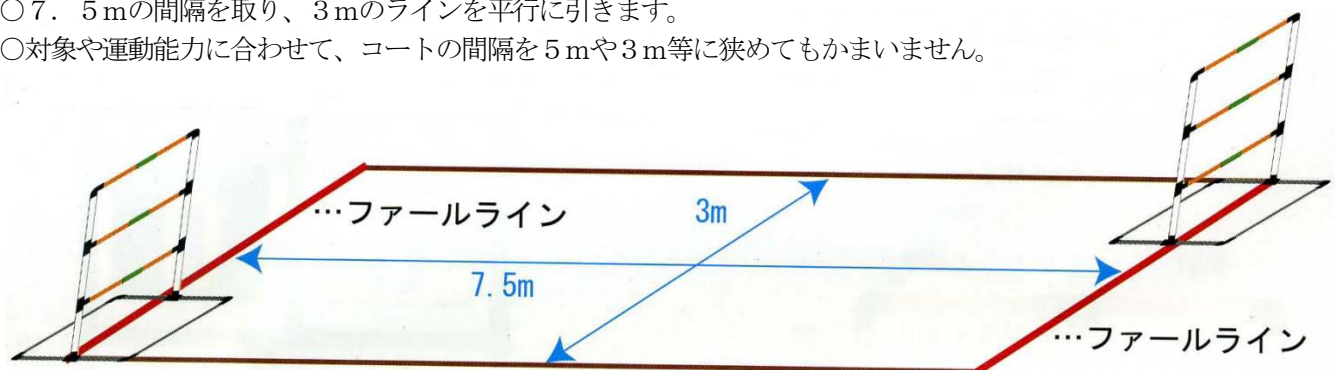
# ラダーゲッター

## 基本的なプレーの楽しみ方

- プレーヤーまたはチームは同じ色のボールを三つ用意します。
- プレーヤーは、ファールラインの後ろから7.5m離れたところのゴールラダーに向かってボールを投げます。
- ボールがうまくゴールラダーにひっかかればポイントをもらえます。
- ボールが落ちてしまったり、他のプレーヤーによってはじかれてしまった場合はポイントが入りません。

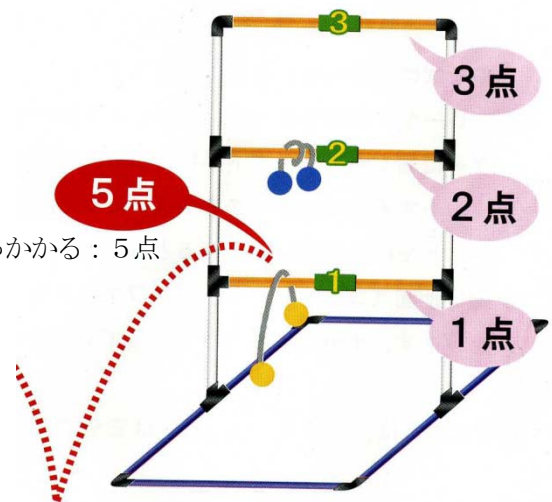
## 基本コート

- 7.5mの間隔を取り、3mのラインを平行に引きます。
- 対象や運動能力に合わせて、コートの間隔を5mや3m等に狭めてもかまいません。



## 得点と勝敗

- <得点>
- 一番上のラダーにボールがひっかかる：3点
  - 真ん中のラダーにボールがひっかかる：2点
  - 一番下のラダーにボールがひっかかる：1点
  - 地面にバウンドしていずれかのラダーにボールがひっかかる：5点



- <勝敗>
- 21点先取した方が勝ちとなります。ただし、ピッタリ21点で終わらないといけません。例えば、19点取っている状態で次のラウンドで4点取ってしまったら合計23点。その得点は無効となり、次のラウンドをまた19点から始めなくてはなりません。もしプレーヤーが21点以上取ってボールが残っている場合、残りのボールは投げません。
  - また、先攻チームが21点先に取った場合、後攻チームは残ったボールで相手のボールをはじき飛ばすことに挑戦できます。もし決勝点(21点ボール)をはじき飛ばせば、再度21点をどちらかが獲得するまでゲームは続きます。失敗すればゲーム終了となります。
  - さらに、先攻/後攻が同時に21点獲得した場合、(サドンデスプレーオフ) =各プレーヤーが1ラウンド行い、高い点を取ったプレーヤーまたはチームの勝利となります。1ラウンド行っても、まだ同点の場合は勝者が決まるまで続けます。