

<< (一社) 日本クップ協会 クップ競技規則 >>

平成 25 年 6 月 20 日

平成 25 年 11 月 25 日改訂

令和 4 年 8 月 2 2 日改訂

日本クップ協会は、クップの普及振興をはかるために以下のようにクップ競技規則を制定する。

*赤字は改訂部分

1、 チーム

1 チーム 6 人とし、 2 チームの対抗戦で行う。自チームが 6 人にならない場合、そのチームは人数分のカストピンナのみを投げられる。

*公式戦でなければ各チーム 6 本可 (文末「附則」参照)

2、 用具

日本クップ協会公認大会においては、下記のサイズの日本クップ協会公認用具を使用する。

1. キング(9 × 9 × 29cm) = 1 個
2. クップ(7 × 7 × 15cm) = 1 0 個
3. カストピンナ(直径 45mm、長さ 30cm) = 6 本
4. コーナーピンナ 2 × 2 × 30cm = 4 本

3、 コート

- 1) 場所：コート全面がほぼ平面で、芝か草で覆われていることが望ましい。
- 2) コート：
 - ・ 5 × 8 m の長方形、四隅にコーナーピンナを立てる。
 - ・ コート外周とセンターラインを紐等で描く。センターライン中央にキング用目印を描く。
 - ・ コートの半分が各チームの陣地となる。
- 3) 配置：
 - ・ コートの中央にキングを立てて置く。
 - ・ 各ベースライン (5m) 上に等間隔で 5 個のクップを立てて置く。但し、両端のクップはコーナーピンナからカストピンナの長さ分、離して立てる。これらをベースクップと呼ぶ。

4、 ゲームの進め方

- 1) スタート時のカストピンナを投げる本数
 1. 先攻が 2 本、後攻が 4 本、次の先攻以降は 6 本ずつ投げる。2-4-6 方式を原則とする。ただし、両チームが最初から 6 本で始めることに合意すれば 6 本ずつでスタートする。
- 2) 先攻・後攻、コートの決定
 1. 各コートのベースライン後方から両チーム代表者 1 名がカストピンナ 1 本を同時にキングに向けて投げる。投げたカストピンナがキングを倒さずに、先端か後端のいずれかがキングに近いチームが「先攻/後攻」または「コートサイドの選択権」を得る。他のチームは残った選択権を得る。

2. 投げたカストピンナがキングを倒したチームは最初の選択権を失う。

3) 勝敗

1. 自陣のベースラインの後方から6本のカストピンナを1人1本ずつ投げる。相手コートのかップ（フィールドカップ、ベースカップ）を全て倒すと。中央のキングを倒す権利が得られ、先にキングを倒したチームの勝ちとする。
2. 但し、相手のカップが残っているときに投げたカストピンナまたは投げ入れるカップでキングを倒した場合、その時点で倒したチームの負けとなる。
3. 競技時間を設けた場合、後攻チームの最終攻撃により倒されたカップを相手コートに投げ返し、その結果、自陣にカップが多いチームが勝ちとなる。
4. カップが同数の場合は、ベースカップが多いチームが勝ちとなる。

[競技時間]

1. カップの公式大会において、競技時間を設けることができる。
2. 競技開始から競技時間を経過した時点から、後攻チームが攻撃を終えて競技終了とする。
3. 競技時間は、30分を原則とする。各大会ごとに事情を勘案して決めることができる。

4) 投げ方、順番

1. カストピンナは片手で握り下手投げで縦方向のみに投げなければならない。上手投げ及び横回転をつけて投げられたカストピンナは無効となり、それによって倒されたカップは元に戻す。
2. 横回転とは、水平方向より45度以下になってプロペラのように回転することを言う。
3. カストピンナ、カップを投げる時は両足ともベースライン後方かつサイドラインの内側に位置していなければならない。オーバーして投げられたカストピンナは無効となり、それによって倒されたカップは元に戻す。
4. 1本のカストピンナでカップは何本倒してもよい。
5. 一度倒れてから立ったカップ、コーナーピンナに寄り掛かったカップは倒れたものと見なす。
6. カストピンナはチーム全員が順番に投げなければならない。順番は、攻撃回ごとに変えることができる。

5) 倒されたカップ

1. 自陣のカップが倒された場合、攻撃のはじめに倒されたカップ全てを1個ずつ、自陣エンドライン後方から相手コートに下手投げで投げ入れる。この場合カップの持ち方、回転等は問わない。
2. 投げたカップは相手コート内に静止しなければならない。相手コート外に静止した場合は無効で投げ直しとなる。また、投げたカップがコート線上にある場合、カップをライン上に立てて、ラインのセンターよりカップの底面面積の半分以上が内側にあれば有効とする。
3. 無効になった場合は、他の倒されたカップをすべて投げなおした後に、投げ直

す。2 回続けて無効になった場合は、相手チームがコート内であればどこにおいても良い。但し、キングおよびコーナーピンナ、ベースクップおよびセンターラインとサイドラインの交点からカストピンナの長さ分以上離す。

4 クップを投げ入れるのは一人でもなくてもよい。

5 投げたクップによって倒されて移動したクップ、及び投げたクップは停止した位置でどちらかの短辺を基準に立てる。コート外に押し出されたクップは、押し出されたライン上に立てる。

6 全て投げ終えた後、相手チームは自陣に投げ入れられたクップを立てるが、立てる時は倒れているクップの地面に接している短辺のいずれかを選んで立てる。但し、コート外に立てない。

7 この時、どちらの短辺が有利か手にもって移動してはならない。

8 このコート内に立てられたクップをフィールドクップと呼ぶ。

6) 攻撃の優先順

1 敵陣にフィールドクップがある場合、フィールドクップをすべて倒してから、ベースクップを倒さなければならない。敵陣にフィールドクップが残っている時にベースクップを倒しても、無効となり元の位置に戻す。

2 1投で最後のフィールドクップを倒した後にベースクップを倒した場合は有効とする。

7) 自陣にフィールドクップが残った場合の攻撃

攻撃の際に、自陣に相手チームの倒し損ねたフィールドクップが残っている場合、敵陣に最も近いフィールドクップの距離（両サイドライン間）まで進んでカストピンナを投げることが出来る。

8) キングへの攻撃

敵陣のクップすべてを倒した後 キングを倒す時はベースライン後方から行わなければならない。

9) 攻撃中のクップ、カストピンナ

攻撃中は、カストピンナ、クップともそのままの状態にしておく。投げたカストピンナがそれらに当たってクップが倒れた場合も有効となる。

10) 待機

相手チームが攻撃している時は、安全を考慮し自陣のベースライン後方に2 m以上、またはサイドラインより外側に離れて待機する。

付則

「1. チーム」で規定する チーム人数および投げるカストピンナの数については、クップの普及状況等を勘案し、各地域で独自に定めた大会を開催することができる。ただし、選抜大会等では競技規則に準拠した人数および投げるカストピンナとする。正式の大会でなければ、従来のように各チーム6本ずつ投げるルールで構わない。