

クロッケー

競技ルール

【令和5年2月改訂版】

静岡市

目 次

1.	競技場及び用具 ……………	2
	《参考》基本コート図 ……………	3
2.	審判員 ……………	4
3.	競技方法 ……………	4
	〔プレーオフ〕 ……………	5
4.	競技規則 ……………	6
	〔追加プレー〕 ……………	7
	〔無効プレー〕 ……………	8
	〔OB〕 ……………	9
	〔救済措置〕 ……………	10
5.	その他 ……………	11
	 審判員のハンドシグナル ……………	12
	記録用紙 ……………	14

はじめに

本クロッケー競技ルールは独自に考案されたローカルルールであり、今日までにいくつかのルールの改正がありました。

本書には、今までに改正されたルールと確認事項を記載しています。

令和5年2月

静岡市スポーツ振興課

【変更来歴】

令和5年2月

1. 表紙の裏に目次を追加
2. P6 4. 競技規則 (3) に「審判員の許可」を追加
3. P7 (7) 4. 競技規則 (7) 他のプレーヤーのボールに当てられた時の表現改訂
4. P7 [追加プレー] (8) 追加プレー②※印1度のプレー・・・ (2回当り) の説明を追加

※ルール本文改定箇所には波線 (~~~~) を付す

クロッケー競技ルール

1 競技場及び用具

(1) コート

- ・コート大きさは規定しないが、1辺15mの正方形が望ましい。
- ・コートの表面は土または芝生が好ましく、舗装コンクリート等は不向きである。
- ・ゲートは6本使用し、設置場所は主審が決める。
- ・ポールはコート内で地表より50cm位出るように立て、その位置は主審が決める。

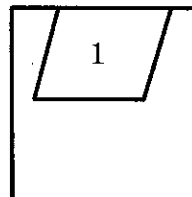
(2) 用具 (1コート分) (公財) 日本クローケー協会公認のもの

- ・スティック (槌) 6本
- ・ボール (玉) 6個
- ・ゲート 6本 (No. 1 ~ 6)
- ・ゼッケン 6着 (No. 1 ~ 6)
- ・ポール 1本

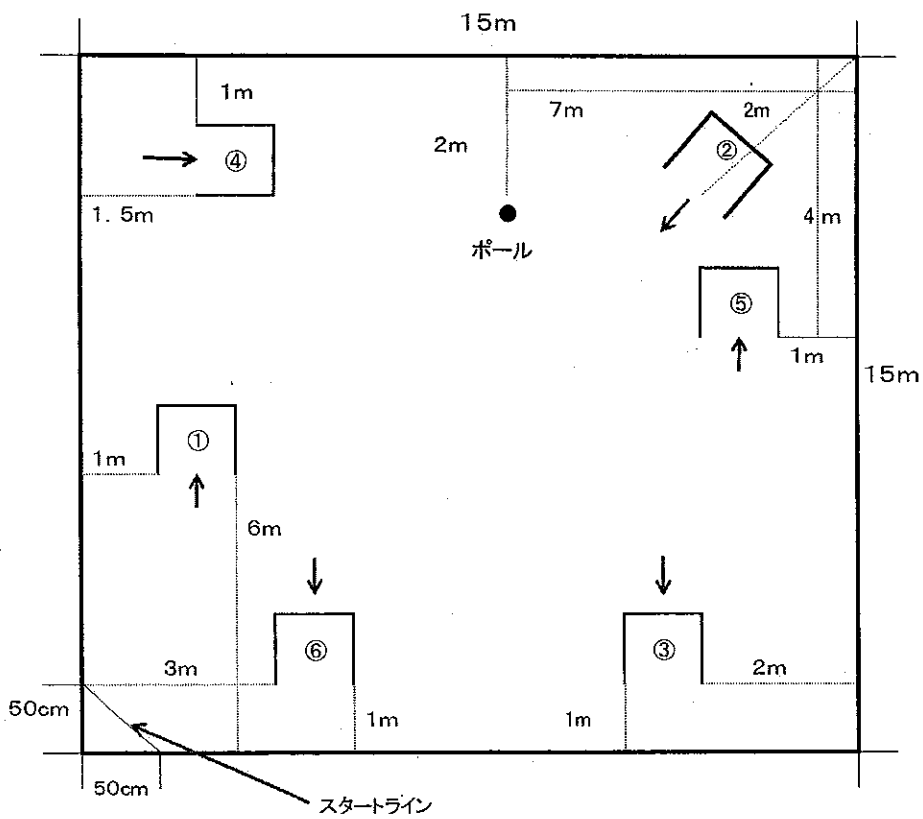
ゲート (数字)

表 : 黒字

裏 : 赤字



《参考》 基本コート図



2 審判員

- (1) 主審1名、副審1名で競技規則を励行させる。
- (2) 主審は試合を進行させ、終了後は成績をプレイヤーへ確認させる。
- (3) 副審は主審の補助を行う。
- (4) 競技中のトラブルに対して、審判員は状況に応じ措置を決定する権限を持つものとする。
- (5) 審判員は必要に応じ、アウトマーク等の道具を用意する。

3 競技方法

- (1) 競技は1コート6名以内のプレイヤーが、スティックで自球（ボール）を打ち、1番ゲートから6番ゲートまで番号順に、決められた方向（表）からゲートを通させ、ボールに当て「上がり」の順番により順位を競う。
- (2) プレイヤーは試合開始10分前までに所定の場所へ集合する。
- (3) 試合開始は審判をはさんで2列に向き合って整列し主審の宣言「ただいまから第○コート、試合を開始します。礼。」（礼の号令であいさつをして握手をする）で始める。
- (4) 打順の決定は、通常選手6名でジャンケンまたはくじ等により順次打順を決め、順番どおりのゼッケン

を着用し、用具（同色のスティックとボール）も順次選ぶものとする。

- (5) ゲームの進行は審判員の指示により行い、自分の打順を告げられたら、速やかにプレーしなければならない。プレーとは、コートに入ってから出るまでとする。ただしボールに当て「上がり」の場合は、その時点でプレーは終了する。
- (6) 試合が終了したら、審判をはさんで2列に向き合って整列し、主審は成績を発表し、プレーヤーへ確認後「第○コート、試合を終了します。礼。」の号令により試合を終了する。

[プレーオフ（同点の場合の順位の決め方）]

(7) プレーオフは次のとおりとする。

①個人戦は該当者、団体戦は各チームから2名のプレーヤーが出て行い、スタートラインからボールを目標に1打ずつのプレーで行う。

②打順の決定は、ジャンケンまたはくじ等にて行い、個人戦の場合は、勝った者から打順を選択する。団体戦の場合は、先攻（1番、3番）・後攻（2番、4番）のいずれかを選択する。

※3チームのプレーオフは先攻（1番、4番）・中攻（2番、5番）・後攻（3番、6番）

③先にプレーしたプレーヤーのボールの位置にコイ
~ 5 ~

ン等を置きマークする。

- ④ボールに当てたプレーヤー（チーム）を勝ちとし、ボールに当たらなかった場合は、ボールから最も近いプレーヤー（チーム）を勝ちとする。
- ⑤複数の者がボールに当てた場合または、ボールから同距離の場合は、それらのプレーヤーのみで再度プレーオフを行う。
- ⑥OB（ボールがコート外へ出た場合）は、距離の測定対象としない。

4 競技規則

- (1) スタートのボールの位置は、スタートラインにボールの一部が重なる位置まで外へ出せる。
※スタートの無効プレーや、スタート位置内で静止したボールは、次の打順でスタートのやり直しを行う。
- (2) プレーヤーと審判以外はコート内に入ることはできない。
- (3) 打つ方向をスティック等でならずことはできないが、審判員の許可を得れば石等は捨ることができる。
- (4) 打つ意思の有無にかかわらず、スティック及び身体（衣服を含む）がボールに触れた場合、1打打ったものとみなす。
ただし、空振りとはしない。
- (5) ボールに当て「上がり」となったプレーヤーは、ボ

ールを持って速やかにコート外へ出なければなら
ない。

(6) ゲートの通過またはOBの判断は、ボールが静止し
た時点で判定する。

①ゲートの通過判定はゲートの真上から見て、ボール
が完全に通過していなければならない(ゲートライ
ンに接触している場合は不通過)。またゲートは地
表から垂直に立っているものとして判定する。

※ボールが表からゲートを通り、そのまま静止する
ことなく一連の動きの中で後戻りして再び逆方向
(裏)から同じゲートを通り止まった場合は通
過と認めない。(裏からの場合も同様とする)

②OBの判定はラインを真上から見てボールがライ
ンに接触していればセーフとする。

③打ったボールでゲートが倒れた場合は、審判がゲ
ートを立て直す。ボールはそのままとし、通過の判定
は立て直した状態で判断する。

(7) 他のプレイヤーのボールに当てられて、ゲートを通
過した、またはボールに当たった場合も有効とする。

[追加プレー]

(8) 次の場合は、もう一度追加プレーができる。

①ゲートを通りしたとき。

②他のプレイヤーのボールに当たった(接触した)とき。

※ 1 打で追加プレーの用件が複数発生しても、追加プレーは 1 回しかできない。

(1 打で①②が同時に行われたときや、1 打で 2 個以上のボールに当たったときでも、追加プレーは 1 度しかできない。)

※ 1 度のプレー（次のプレーヤーの打順に代わるまで）で同じボールに 2 回以上当てても、2 回目以後は追加プレーの対象とはならない。ただし、それらのボールに当たっても、新たなボールに当たったり未通過のゲートを通じた場合は追加プレーができる。又、新たなボールに当たったり未通過のゲートを通じた後で、それらのボールに当てても追加プレーができる。(それらのボールとは、1 度当たったボールのこと)

③接触している状態から新たな打順によるプレーが始まる時。

[無効プレー]

(9) 打順のコールがないのにボールを打ったときは、ボールをその打順の開始位置に戻して次の打順までプレーすることができない。

(10) 次の場合は、ボールを打つ前の位置へ戻し、次の打順までプレーすることができない。

①ボールをスティックの頭部（槌頭）以外で打ったと

き。

②ボールを押し進めるように打ったとき。

(11) プレー中に、ゲート（番号札を除く）・ボール及び他のプレーヤーのボールにスティック又は身体（衣服を含む）の一部が触れた場合、ボールは以下のとおりとし、次の打順までプレーすることができない。

①コートへ入り第1打を打つまでは、そのままとする。

②スイング中で、打つ前であればそのまま、打った後ならば打つ前の位置へ戻す。

③追加プレーのための移動中は、追加プレーの権利がなくなり、そのままとする。

④その打順が終わりコートを出るまでは、1打前の位置へ戻す。

※1打前の位置へ戻すことによりあきらかに有利になる場合は、そのままとする。

[OB（ボールアウト）]

(12) プレー中の選手自身のボールがコート外へ出て静止した場合は、プレーを中断し、次の打順も1回休みとなる。さらに、再プレー第1打で追加プレーは生じない。

(13) OBになったプレーヤーは自分の打順がくるまでボールを所持していなければならない。

(14) OBになった場合、そのボールが横切ったライン上

からプレーは再開され、ボールは審判が設置する。
ただし、その地点に他のプレーヤーのボールが静止
している場合は、有利にならない方にボール1個分
離した位置からプレーすることができる。

- (15) OBになったプレーヤーが再プレー第1打で無効プ
レーを行った場合、元に戻すボールはライン上に置
き、所持はしない。
- (16) コート外へ出たボールが、動かさない障害物（常設
のベンチや石・側溝・遊具等）に当たりコート内へ
返ってきた時はセーフとし、動かせる障害物（人・
クローカー用具等）に当たって返ってきたときはア
ウトとする。

[救済措置]

- (17) 次の場合は、元あった位置にボールを戻す。
- ①風等自然現象によって移動したボール。（この場合
のゲート通過等は認められない。）
 - ②無効プレーによって移動したボール。
 - ③プレーヤー以外の者による行為で移動したボール。
 - ④ボールに当たった後（上がり）その反動で当てられた
ボール。
- (18) 次の場合は、ボールを元の位置に戻してから打つ。
- ①打順のコールがあってから打ったボールが、コート
内にいた他のプレーヤー及び審判に当たったとき。

(19) 他のプレーヤーのボールによってコート外へ出されたボールは、OBとはならず、ボールアウトとなったライン上へ置き、通常どおりのプレーを行うことができる。

5 その他

(20) 1プレーで2つ以上のペナルティが生じたときは、次のとおりとする。ただし、救済措置は行う。

① 2つの無効プレーが発生したときは、先に生じた無効プレーを採用する。

② 無効プレーとOBの場合は、OBのペナルティを採用する。

(21) 審判が打順を間違え、他のプレーヤーのクレームなしに第1打が打たれたときは、そのプレーは有効とする。

(22) あきらかに故意による反則プレーを行ったときは、審判の権限により1回休みのペナルティを与えることができる。

審判のハンドシグナル

1. プレーボール



片手のこぶしを頭上に上げ
「プレイボール」で
こぶしを開く。

2. ゲート通過



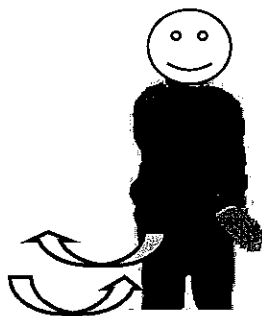
「通過」の発声後
「もう1回」の
ジェスチャーをとる。

3. 当たり



「当たり」の発声後
「もう1回」の
ジェスチャーをとる。

4. ゲート不通過



「不通過」の発声後、
手を下で振る。

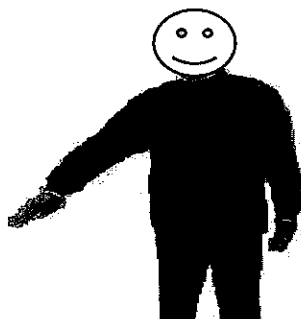
審判のハンドシグナル

5. OB



両手で頭上に輪を作り
「OB、1回休み」の
発声をする。

6. セーフ



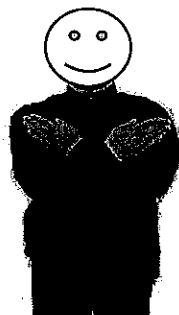
手をななめ下にさし出す。

7. 上がり



両手を上に上げ万歳の
ポーズで「○番上がり」の
発声をする。

8. 試合終了



両手を胸の前でクロスし
「試合終了」。

クロケット大会記録用紙

令和 年 月 日

競技時間	自 9時 00分	主 審	スポーツ太郎	試合名	区民大会
	至 10時 30分	副 審	スポーツ花子	コート	15

ゼッケン	選手名	所属 (地区名)	順位		得点		総合 順位	
			1回目	2回目	1回目	2回目		合計
1	Uさん	有度	6	6	1	1	2	6
2	Eさん	江尻	3	2	4	5	9	2
3	Fさん	不二見	1	1	6	6	12	1
4	Sさん	清水	4	4	3	3	6	プレーオフ5
5	Hさん	浜田	2	5	5	2	7	3
6	Kさん	駒越	5	3	2	4	6	プレーオフ4

※順位は必ず記入すること

得点 (6人制)

1位	...	6点	2位	...	5点	3位	...	4点
4位	...	3点	5位	...	2点	6位	...	1点