

ダーマと呼ばれる円錐形の中空ボールを使い、通常2人で対戦する陣取りゲーム。

難易度:★★ 人数:2人～

◎ 用具

- ◆ ダーマ 12本 (レッド、ブラック各6個) 直径約20cm(約400g/個)
- ◆ ハンドポンプ 1個
- ◆ コート用ロープ 1本 (直径3.6m)
- ◆ 計測ロープ 1本 (10m)
- ◆ ゲージ 1個 (空気圧測定用)
- ◆ ガラッキーミニ 2個 (115g/個)
- ◆ スコアシート (記録票)

◎ 場所

平坦でなめらかな場所。

屋外でのプレー時は、地面の整備 (障害物や突起物を取り除く) が必要です。

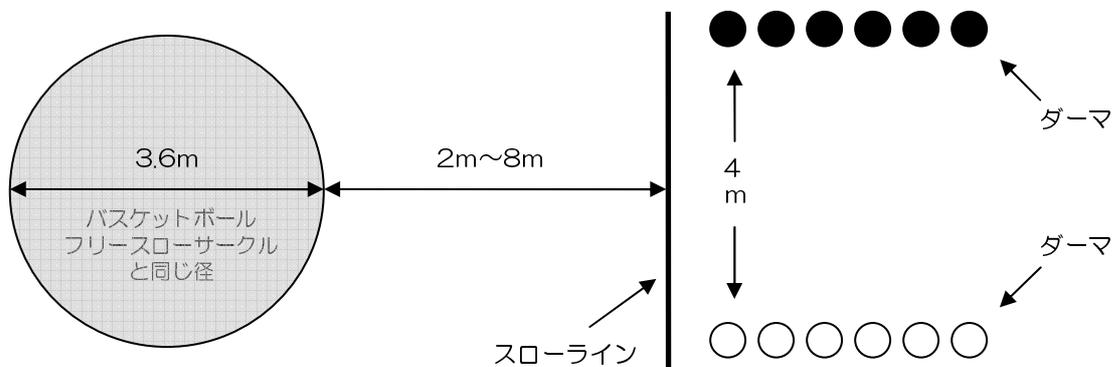
◎ 人数

シングルス (1対1)、ダブルス (2対2)、トリプルス (3対3)

◎ コート

年齢や体力に応じて2～8mに設定。

正式の大会は、スローライン (投げる位置) から6mを採用。



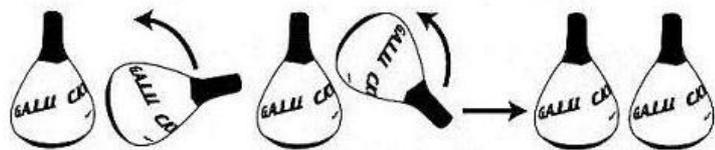
◎ 投球方法

スローラインより、グリップを持ち、ダーマ底部から着地するようアンダースロー（下手投げ）で投げる。



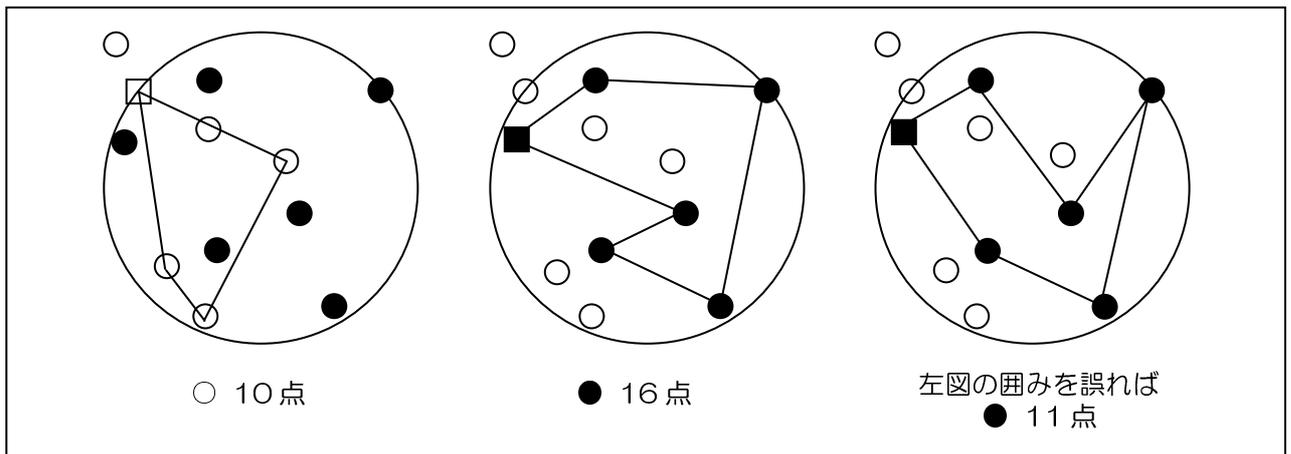
ゲームの進め方

1. コート図のように、スローラインの左右に色分けしたダーマを置く。
2. 2人以上の場合、2チームに分けます。次にジャンケンで先攻(レッド)、後攻(ブラック)を決めます。(勝った方が後攻となる。)
3. 先攻がダーマをサークル内へ向かって投げ、次に後攻というように交互に投げていきます。この時、相手チームのダーマの位置を確認しながら囲むように投げます。また、サークル外や得点圏外のダーマに別のダーマが当たり、その衝撃でサークルに入ったダーマは有効になります。
4. すべてのダーマを投げ終わった時点で、審判員立会いのうえ、先攻から計測を行います。計測は、各チームが自チームのダーマを確認します。勝敗は1試合5フレームで、50点先取した方が勝ちとなります。1試合5フレームとし、得点が多いチームが勝利とする方法と、5フレームまでに50点先取したチームが勝利とする2つの方法があります。
5. 次のフレームから、得点に関係なく、先攻、後攻と交互に行う。
 - ※ サークル外にあった無効のダーマに、投げられたダーマ（両チーム）が当たりサークル内に入った場合、そのダーマは有効となり、逆にサークル外に弾かれたダーマは無効になる。
 - ※ 有効ダーマとは、真上から見て半分以上がサークル内に入っているダーマのことをいう。
 - ※ 包囲計測は、任意の有効なダーマを基点にして、そこからグリップの外側に計測ロープは同じダーマに2度掛けたり、交差させてはいけない。ダーマが重なった場合、ゲーム中はそのままにして全てのダーマを投げ終わった後、審判が次のように置き換え、計測する。



【囲みの参考例】

□■はそれぞれの基点



【得点】

サークルコート内の自ダーマの数（1個1点）と、囲んだ相手のダーマ（1個5点）が自得点となります。たとえばサークル内にダーマが5つあり囲んだ相手ダーマが2個の場合5点プラス10点で15点となる。

【勝敗の決定】

各項のいずれかに該当する方を勝ちとする。

☆ 1試合を5フレームとし、合計得点が高いとき。

☆ 5フレームまでに50点先取したとき。

☆ 5フレームで同点の場合、各フレーム中最も得点の高いとき。

上記で決しない時は、コート外に出た数の少ない方が勝ちとなる。それでも決まらない場合は、じゃんけんで決める。

【反則】

☆ スローラインから足が出たり、ラインを踏んで投げた場合。（手は有効）

☆ アンダースロー以外のオーバースロー（上手投げ）、サイドスロー（横手投げ）で投げた場合。

☆ 計測時、一度囲んだ後、再度囲み直しを行った場合。

☆ 審判の指示に従わず、勝手な行動をとった場合。

以上の反則があった場合、反則のあったフレームの得点は無効になる。