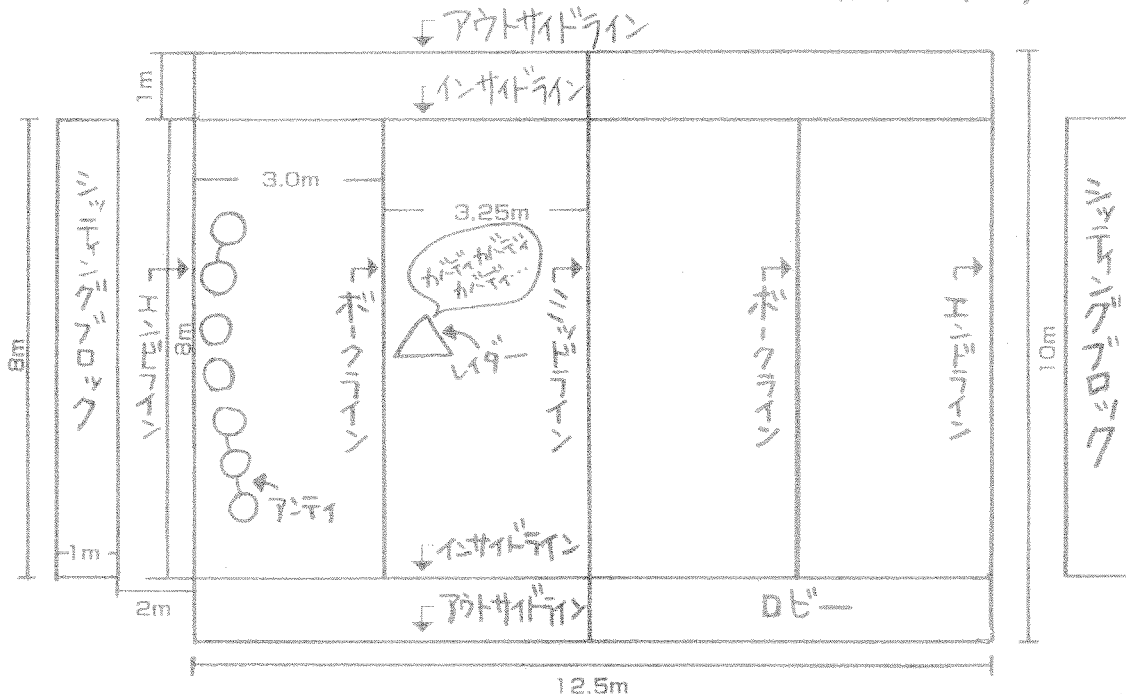


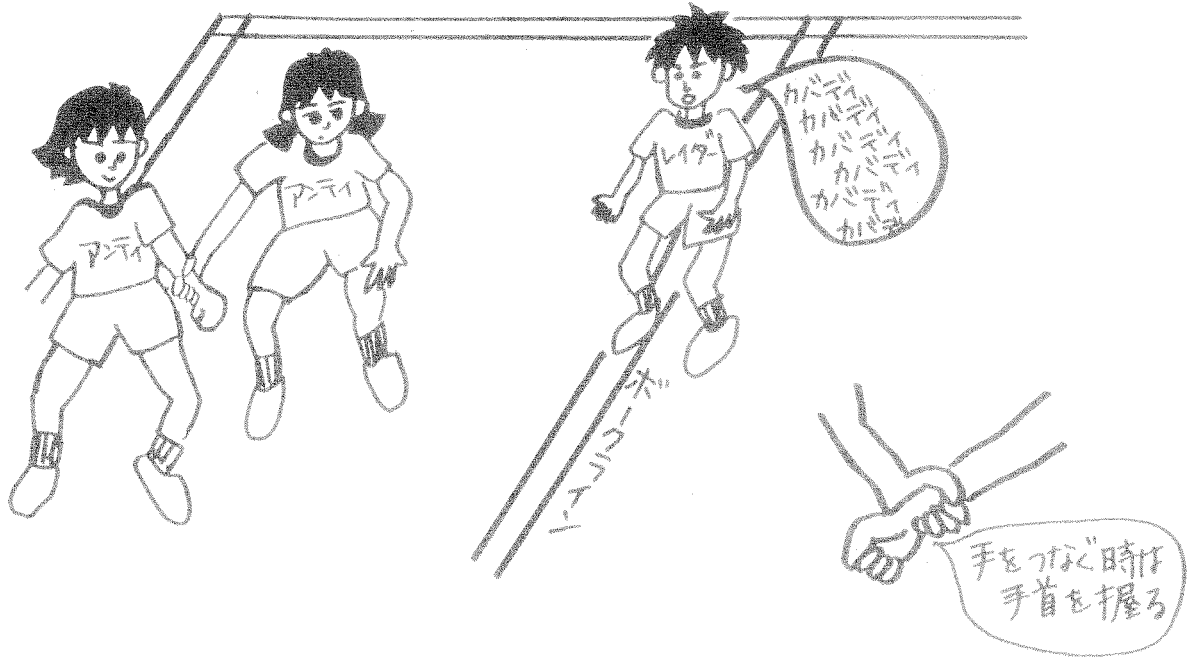
カバディ

さあはすかしがらずプレイしよう!

※基本コートです



- **ミッドライン** ** コートも2等分するライン。レイダー(攻撃する者)以外、ここを越えてはいけない。
- **エンドライン** ** コートの両端。レイダーとアンティプレイヤー(守備ある者)の接触がない場合、いかなる選手もこのラインを越えてはいけない。
- **ボークライン** ** ミッドラインとエンドラインの間のライン。レイダーとアンティプレイヤーの接触がない場合、一度は越えなくてはならないライン。
- **インサイドライン** ** コートの内側のライン。レイダーとアンティプレイヤーの接触がない場合、このラインの外へ出てはいけない。
- **アウトサイドライン** ** コートの外側のライン。レイダーとアンティプレイヤーの接触があった場合、このラインまでコートが広がる。このラインは体の一部がコートに残っていれば、出てもかまわない。
- **ロビー** ** インサイドラインとアウトサイドラインの間の場所。レイダーとアンティプレイヤーの接触があったとき、広がるスペース。
- **シッティングブロック** ** アウトにおいたプレイヤーが、コートに復帰するまで、あわて待機している場所



☆プレイヤー *** 1チーム 7~12人

☆時間

*** 前半10~20分、休憩5分程度、後半10~20分
 *** 前半と後半の間にコートチェンジもある。

☆得点

*** タッチ、または接触して自陣に戻れば、1人につき
 *** 1点。ライダー(攻撃手)が捕まるなど失敗したらアン
 ティ(守備側)に、1点

☆試合

- ◎コイントス・・・勝ったキャプテンのチームが、先行の権利がコートを選択する。
- ◎キャント・・・チームの1人(ライダー)が相手のコートに入る瞬間から「カバディカバディ」と息をつかずに唱え続ける。これをキャントといい、攻められる時間である。
- ◎ライダー・・・アンティプレイヤーのどこかにタッチし帰還すれば得点となる。1人タッチ→1点・2人→2点、足もOK! キャントが切れたら相手側の得点となる。(息が切れる前に自陣に戻る)ライダーにタッチされたアンティはアウトとなり、コートの外に出る。
- ◎アンティ・・・ライダーを戻さないようとり押さえる。2人で手をつないだり、1人で足をとったりなどして捕まえる。→捕まえられたライダーはアウトとなりコートの外に出る。
- ◎攻撃権の交代・・・ライダーの1回の攻撃が終わると次は相手チームがライダーを送る。このようにライダーを交互に出しあう。
- ◎選手の復帰・・・相手チームのプレイヤーがアウトになり、味方チームが得点した場合、その点数分の人数がコート内に復帰できる。その場合アウトになった順でコート内に入る。

~細かいルールはまだまだありますが、簡単な物から取り入れ工夫し遊んでみると楽しいですよ! ~