

バッグー (BAGGO)

6m 先の傾斜したボードの穴に向かって、約 15cm 角のビーンバッグを投げ入れる単純なゲームで、子供から高齢者、車椅子の方まで、誰もが一緒に楽しめるアメリカ発祥のレクリエーションゲームの一つです。

激しい動きが一切なく、ルールも単純なため、スポーツというよりもゲームに非常に近い感覚でプレーすることができます。

また、携帯性に優れ、どこでも気軽に出来るので、夏は海辺や山などのアウトドアで、冬は体育館などのインドアで楽しむといった使い分けが出来ることも魅力の一つです。

■ 使用道具

- 傾斜ボード
約 91cm(3 フィート)×約 60cm(2 フィート)のボードを 2 枚使用。
- ビーンバッグ
2 色が 4 個ずつの計 8 個を使用。重さは約 269g(9.5 オンス)。
- 距離設定用ひも
正式競技は 6m(20 フィート)の長さを使用。



■ 人数

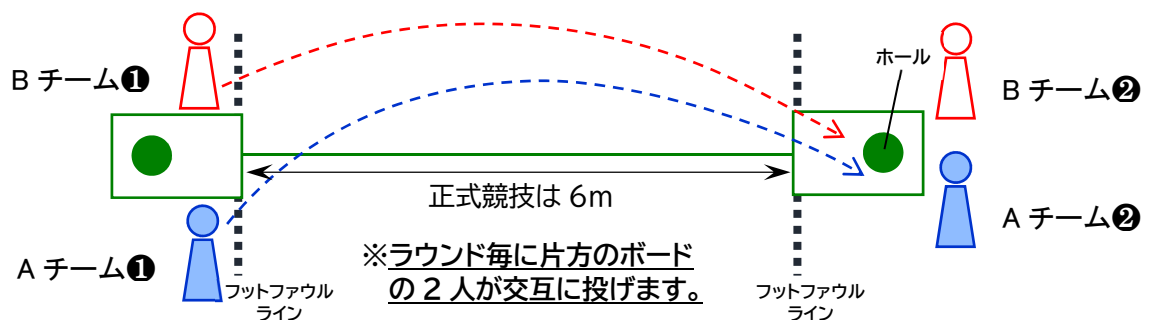
基本は 1 チーム 2 名の 2 チーム(全 4 名)で対戦します。

■ 場所

屋内・屋外の適度に平らな場所で出来ます。

広さは、幅約 3m(10 フィート)長さ約 9.1m(30 フィート)高さ最小約 2.4m(8 フィート)の余裕が必要です。

■ ゲームの進め方



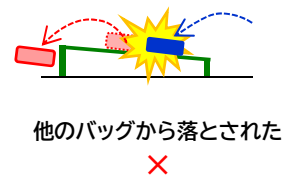
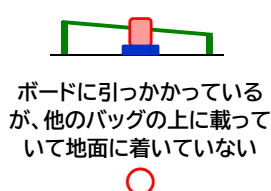
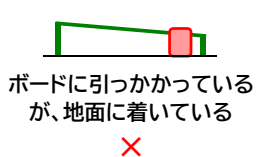
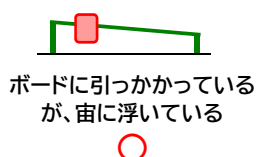
- ① 2 つのボードを距離設定用ひもの長さに合わせて、向かい合わせに置きます。
- ② ダブルスでは、チームパートナーは反対側のボードから向かい合っています。
(シングルスでは、片方のボードのみに立ち、同じ方向に投げます。)
- ③ 片方のボードの 2 人がビーンバッグを投げているラウンドの時、もう片方のボードの 2 人は審判とラウンド終わりの得点計算をします。
- ④ ジャンケン(またはコイントス)をして、勝ったチームは、「先攻・後攻」あるいは「ビーンバッグを投げるポジション(ボードの右側か左側)」のどちらかを選択します。(負けたチームは選ばれなかった方を決めます。)
- ⑤ ボードをめがけてビーンバッグを投げてゲームがスタートします。投げ方は自由です。

- ⑥ 片方のボードの2人が4つのバッグを交互に投げます。フットファウルライン(ボードの前端)から足が出てはいけません。(出た場合はファウルになり、投げ直しはできません。)
- ⑦ 8つのバッグをすべて投げ終わったら1ラウンドが終了し、得点を計算します。
- ⑧ 次のラウンドは、もう片方のボードの人が同じようにビーンバッグを交互に投げます。その際、前のラウンドで勝ったチームが先攻で、もう負けたチームは投げるポジションを選択できます。
- ⑨ ラウンドを繰り返していき、累計して21点を先取したチームが勝利です。
- ※ ゲームスコアが11対0になるとゲームオーバー(スカンク Skunk)で、11点のチームが勝ちです。

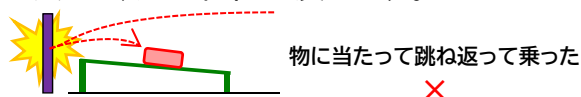
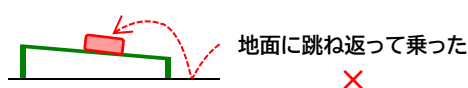


■ 得点方法

- ① ホールに入った場合はバッグォー(Baggo)で3点、ボードに乗った場合はエース(Ace)で1点となります。
- ② 1ラウンド毎の両チームの合計得点の差を、得点の高かったチームが取得します。
例：Aチームはホールに1バッグ＝3点、Bチームはボードに2バッグ＝2点だった場合
3点のAチームが勝ち、得点差の1点がAチームに入る。(Bチームは0点)
- ③ ボードに乗った自分のチームのビーンバッグが、相手チームが投げたビーンバッグに当たって(または振動で)ホールに入った場合は、自分のチームの得点になります。
- ④ ビーンバッグがボードに乗っていても、一部分が地面に付いていたり、落とされたりすれば、得点にはなりません。このバッグによって動かされたバッグは、元の位置に戻します。



- ⑤ 地面に落ちた(または物に当たった)ビーンバッグが、跳ね返ってボードに乗った場合は、得点にはなりません。このバッグによって動かされたバッグは、元の位置に戻します。



■ その他

- 短いゲームをする場合は、11点先取りにしたり、ラウンド数を決めてどちらのチームが点をより取れたかで勝敗を決めたりします。
- 年齢や体力に応じて、ひもの長さを変えたり、ボードの傾斜を変えたりもできます。ひもの長さの目安は、13歳以上 5.4m、9～12歳 4.5m、5～8歳 3.6m、2～4歳 2.4mです。
- 人数が多い時やイベント種目の時は、ボードを横1列に並べて1方向に投げて、チーム毎に点数を競うこともあります。また、ラウンドごとに段々距離を延ばし、累積して最も高い総合得点の人が勝ちというゲーム方法もあります。