

# カローリング

場所	人数	対象年齢	運動強度
屋内	1チーム3名	誰でも可	軽度

## 特色

カローリングは、カナダや北欧の国々で親しまれている氷上のスポーツであるカーリングからヒントを得て誕生した、3世代でできる新しいスポーツです。屋内フロアでジェットローラを、フロアの先端に設けたポイントゾーンに向けて相手チームと交互に投球し、ぶつけ合いをして得点を競います。

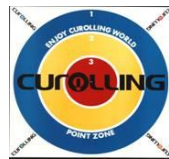
## 用具

<ジェットローラ>



重さ 2 kg (橙・青・緑・黄・黒・赤)6 個

<ポイントゾーン>



94 cm正方形、特殊合成紙

<スコアカード>

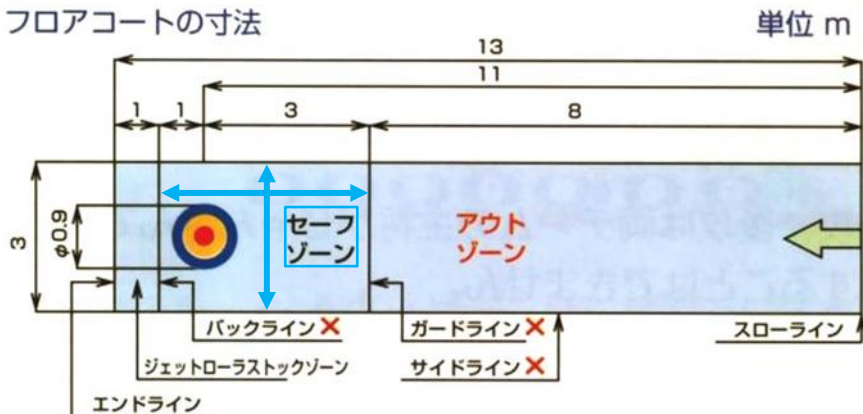
カローリングスコアシート

チーム名	1	2	3	4	5	6	合計

LUCKY CHANCE 赤...6点 □ 黄...5点 □ 青...4点

## コート

フロアコートの寸法



**競技方法**

1.試合の進め方

- (1) 1 試合 6 イニング制(所用時間約 40 分)
- (2) 両チームの主将によるジャンケンで先攻を決める。  
2 イニング以降は前のイニングの勝チームが先攻になるが、引き分けの場合、前のイニングで先攻だったチームが先攻になる。
- (3) 床面に片膝または両膝をついた姿勢でハンドルを軽く握り、ジェットローラを前後に 2~3 回滑らせ、目標に向けて押し出すように投球する。



- (4) 相手の投球をブロックしたり、味方の投球をサポートして最終的に相手より中心に近い位置にジェットローラがあるチームの勝ち。
- (5) 両チームのジェットローラ 12 個全てを投球して 1 イニングを終了し、得点を計算する。得点の計算は全て両チームの副主将が確認してスコアカードに記入する。
- (6) 両チームの副主将はポイントゾーン上でどちらのジェットローラが中心に近いか真上から見て判断する。判断がつかない場合は審判員がメジャーで計測する。計測した数値が同じ場合は先攻チームの勝ちになりジェットローラが停止したポイントゾーンの得点を与える。

2.投げる順番

- (1) 1 チーム 3 人。ファーストプレイヤー、副主将、主将の順に投球する。
- (2) 各プレイヤーの投球順序は、1 試合の競技が全て終了するまで途中で変更できない。
- (3) 投球順序(A チームが先攻、B チームが後攻の場合)  
 ファーストプレイヤー… 橙、青  
 副主将…………… 緑、黄  
 主将…………… 黒、赤

1 投目	A チームのファーストプレイヤー	橙	7 投目	A チームの副主将	黄
2 投目	B チームのファーストプレイヤー	橙	8 投目	B チームの副主将	黄
3 投目	A チームのファーストプレイヤー	青	9 投目	A チームの主将	黒
4 投目	B チームのファーストプレイヤー	青	10 投目	B チームの主将	黒
5 投目	A チームの副主将	緑	11 投目	A チームの主将	赤
6 投目	B チームの副主将	緑	12 投目	B チームの主将	赤

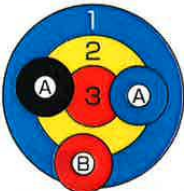
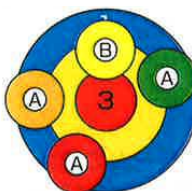
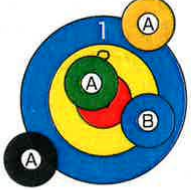
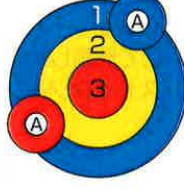

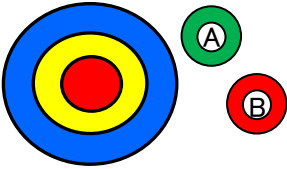
3.コートライン上における判定

- (1) 投球したジェットローラが、セーフゾーン以外で停止した場合とすべてのライン上に停止、又は接触している場合は、すべてアウトになり、味方チームが除去し、ジェットローラストックゾーンに置く。
- (2) セーフゾーン内に停止したジェットローラは、そのイニングが終了するまで触れることはできない。

## 得点の数え方

- ・イニング終了時により中心に近い位置にジェットローラがあるチームが勝ちとなり、負けチームは0点となる。
- ・勝ちチームは負けチームの一番中心に近いジェットローラより、中心に近い位置に停止しているすべてのジェットローラの外周で得点を計算する。  
(ジェットローラが赤色と黄色のゾーンの間にある場合は赤色の得点になる。)
- ・ただしジェットローラの外周が2つのゾーンの間の白線部分にある場合は得点の低いゾーンで計算する。  
(青色ゾーンと黄色ゾーン間の白線部分にある場合は青色の1点として計算する。)

### 《各イニングの得点例》

<p>1 イニング (A チーム先攻)</p>  <p>Aチームの得点          ● = 3点          ● = 3点          Bチームの得点          ● = 0点</p> <p>Aチームの●●がそれぞれ3点となり合計6点になる。          Bチームの●が2点ゾーンに接触しているが、負けチームは0点になる。</p>	<p>2 イニング (A チーム先攻)</p>  <p>Aチームの得点          ● = 0点          ● = 0点          ● = 0点          Bチームの得点          ● = 3点</p> <p>Aチームの●●●の3個が2点ゾーンに接触しているが、Bチームの●●●が中心に近いので、Bチームが3点で勝ち。</p>
<p>3 イニング (B チーム先攻)</p>  <p>Aチームの得点          ● = 3点          ● = 0点          ● = 0点          Bチームの得点          ● = 0点</p> <p>Aチームの●が一番近いので3点になる。次に近いBチームの●が、Aチームの●●を遮断しているのでAチームの得点は●の3点のみとなる。</p>	<p>4 イニング (A チーム先攻)</p>  <p>Aチームの得点          ● = 2点          ● = 2点</p> <p>Aチームの●●がそれぞれ2点になり合計4点になる。</p>
<p>5 イニング <b>ラッキーイニング</b> (A チーム先攻)</p>  <p>Aチームの得点          ● = 0点          Bチームの得点          ● = 6点          ● = 3点          ● = 2点          ● = 4点</p> <p>ラッキーイニングは勝ちチームの赤・黄・青のジェットローラがポイントゾーンの赤・黄・青の各ゾーンにおいて同色で一致した場合に限り、赤は6点、黄は5点、青は4点のボーナス得点で計算される。          左図はBチームの●が赤のポイントゾーンに接触しているので通常の3点になる。Bチームの●は赤のポイントゾーンに接触しているため6点、●は青のポイントゾーンに接触しているため4点になり合計15点になる。</p>	
<p>6 イニング (B チーム先攻)</p>  <p>Aチームもチームもポイントゾーン内にジェットローラがないので両チームとも0点になる。</p>	

## 投球時の反則

- 1.足先がスローラインを越えるとアウト。オンラインはセーフ。床面に片膝又は両膝がついていない場合や中腰姿勢や立ったり、走りながら投球されたジェットローラはアウトになる。
- 2.投球時にポイントゾーン及びセーフゾーン上に存在するジェットローラの状態を確認するためにスローラインを越えた場合、反則になり投球するジェットローラのみがアウトになる。
- 3.投球時にスローラインを越えて床面に手をつけて投球した場合と走行方向の練習中にスローラインを越えてジェットローラから手が離れた場合、そのジェットローラはアウトになる。投球後にスローラインを越えて床面に手をついた場合はセーフ。
- 4.ジェットローラのハンドルを逆にして投球したジェットローラはアウト。
- 5.投球時に身体、手や足又はジェットローラがサイドラインを越えて投球したジェットローラはアウト。
- 6.投球順序を間違えて、味方、又は相手チームのプレイヤーより先に投球した場合、そのプレイヤーの投球したジェットローラはアウトになる。
- 7.味方チーム以外のジェットローラを投球した場合、ただちに競技を中断し、違反したチームのジェットローラはすべてアウトになり除去され、このイニングは違反をしていないチームが投球順序通りに単独で6個連続でジェットローラを投球してこのイニングを終了する。
- 8.両チームが、味方チーム以外のジェットローラを間違えて投球した場合は、このイニングは両チームとも0点になる。
- 9.投球時の反則によるジェットローラの起因により、セーフゾーン及びポイントゾーン上にあるジェットローラが移動した場合は、両チームの副主将が協議の上、元の位置に戻す。
- 10.自分の投球する2個のジェットローラの投球順序を間違えて投球した場合、そのプレイヤーの使用する2個のジェットローラはアウトになる。
- 11.味方チームのプレイヤーが使用するジェットローラを間違えて投球した場合、投球されたジェットローラはアウトになり、違反したプレイヤーの使用する2個のジェットローラもアウトになる。
- 12.ジェットローラがセーフゾーン上で裏面になって停止した場合、そのジェットローラはアウトになり、相手チームの副主将が立会いのもと、味方チームによりただちに除去する。
- 13.ジェットローラが衝突により他のジェットローラに乗り重なった場合は、そのイニングが終了するまでそのままの状態が続ける。上部に乗り重なったジェットローラも通常の得点計算として処理する。
- 14.前のプレイヤーが投球したジェットローラが停止する前に次のプレイヤーがジェットローラを投球した場合、投球されたジェットローラはアウトになる。



# カラーリング スコアシート

LUCKY  
CHANCE

チーム名	1	2	3	4	5	6	合計

LUCKY  
CHANCE

赤…6点

黄…5点

青…4点

# カラーリング スコアシート

LUCKY  
CHANCE

チーム名	1	2	3	4	5	6	合計

LUCKY  
CHANCE

赤…6点

黄…5点

青…4点