

カローリング

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〈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。体育館やオフィスなどの屋内フロアで、よりスリリングに楽しむことができるように開発した高性能ベアリングホイールをつけた「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を目標に走行させ、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

裏側に3個のホイールがあり、床面を回転走行する。

橙・青・緑・黄・黒・赤の6個で1チーム分。

☆ポイントゾーン

94cmの正方形に中心から赤・黄・青の3色の同心円が描かれた標的

☆専用スコアカード



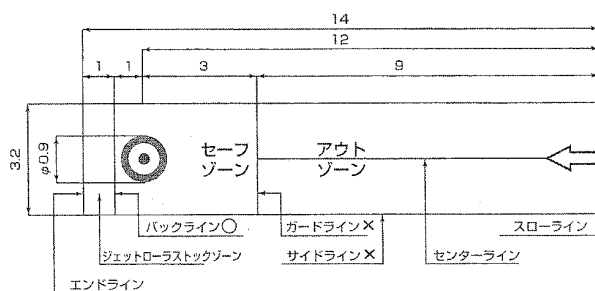
人数

☆1チーム3人

場所（コート）

☆フロアコートの寸法

単位m



ルール（進め方）

- ① 先攻、後攻をじゃんけんで決める。
- ② 先攻チームのファーストプレーヤーが自チームの橙のジェットローラを投球する。
以下、各チーム交互に全部（12個）投球する。（1イニング終了）
- ③ ガードラインを完全に越えていない場合や、サイドラインに接触した場合はアウトとなり、そのジェットローラは除去される。
- ④ 全部投球し終わってから得点計算をする。
- ⑤ 2イニング目からは、直前のイニングに得点したチームが先攻となる。（0対0の引き分けの場合は、次のイニングの先攻、後攻は変わらない）
- ⑥ 6イニングまで行う。5イニング目はラッキーイニング。

	
運動量	★★
技 能	★★★
準 備	★★★

橙	橙	青	青	緑	緑	黄	黄	黒	黒	赤	赤
先攻	後攻	先攻	後攻	先攻	後攻	先攻	後攻	先攻	後攻	先攻	後攻
ファーストプレイヤー				副主将				主将			

【ル—ル】

☆投球フォーム

- ① 床面に片膝または両膝をつき、ジェットローラのハンドルに手のひらを軽くあて、2、3回前後に軽く滑らせ目標に向けて押し出すように投球する。
- ② 足が投球ラインを越えるとアウト、オンラインはセーフ。立ったり、走りながらの投球及び中腰姿勢の投球は全てアウト。投球する際に手がラインを越え、床面についてもアウトにならない。

☆投球時の反則と処置

- ① 競技者が投球順序を間違えて、味方、又は相手チームの競技者より先に投球した場合、その競技者の投球したジェットローラはアウトになりただちに除去される。
- ② 競技者が投球姿勢に入った時、投球ラインで待機する他の競技者は声を出したり身体を動かしたり競技者の投球妨害をしてはならない。
- ③ 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。
- ④ 競技者が相手チーム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、除去される。このイニングでは、一方のチームのファーストプレーヤーから単独投球で競技を進行する。
- ⑤ 競技者が自分が使用する2個のジェットローラの投球する順序を間違えて投球した場合、その競技者の使用する2個のジェッ

トロローラはアウト。

- ⑥ 競技者が味方チームの競技者の使用するジェットローラを間違えて投球した場合、投球された競技者のジェットローラーもアウトになり、違反した競技者の使用するこのジェットローラーもアウト。

★得点と判定

- ① 中心に最も近い位置にジェットローラを投球したチームの勝ちとなり、負けたチームは、たとえポイントゾーン上にジェットローラがあっても0点とする。負けチームのジェットローラの中で最も中心に近いものよりさらに中央部にある勝ちチームのジェットローラに得点権があり、ポイントゾーンに示されている得点の合計が、このイニングの得点になる。
- ② 5イニング目のラッキーイニングのみ、ジェットローラが同じ色のポイントゾーンに停止し、得点となる場合、赤6点、黄5点、青4点のボーナス得点で計算する。

スコアカードの記入例

6イニングは引分けとなり、両チームの得点は0点です。17対8でAチームが勝ち。

■記入方法

- 上段に味方チーム名と各競技者名、下段に相手チーム名を記入します。
- 各イニングに於て先攻チームは⑦→⑧の空白欄にマークします。
- 両チームの各イニング毎の合計得点は中央帯の空白部に記入します。
- 各イニングに於て勝チームの赤、黄、青の各ゼットロウが得点となった場合、別欄の赤、黄、青の各格内に該当する得点を記入する。