

# カローリングのルール

## カローリング

---



## ゲームの概要

---

カローリングは、氷上で行うカーリングをフロアで手軽にできるように考えられた、まったく新しいスポーツである。フロアコートで、1チーム3人のプレイヤーが6個のジェットローラを、コートの先端にある直径90cmのポイントゾーンに向け、相手チームのプレイヤーとジェットローラを交互に走行してぶつけ合い、得点を競うゲームである。

チームプレーを楽しむスポーツであり、簡単なルールと使いやすい用具で、特別な技術も力も必要としないので、子供から高齢者まで手軽に楽しめるスポーツである。

競技には、正式種目のマスター競技と簡易にできるメイツ競技の2種類がある。マスター競技は用具を2セット使って行うが、メイツ競技は1セットのみで行う。

ここでは、簡単に行えるメイツ競技の例をあげて説明する。

## 用具

---

### ジェットローラ(6個)

---

主体部は直径25.8cm、厚さ4.6cm、重さ3.7kg、裏側にベアリング入りホイールがついているので床面を軽快に回転走行する。色は、赤・黒・黄・緑・青・橙の6色。

## ポイントゾーン

94cm正方形、厚さ、0.15cmの特殊合成紙に標的となる直径90cmの円形が中心から赤(3点)、黄(2点)、青(1点)の3色カラーで印刷されている。  
床面に片面テープで貼付る。

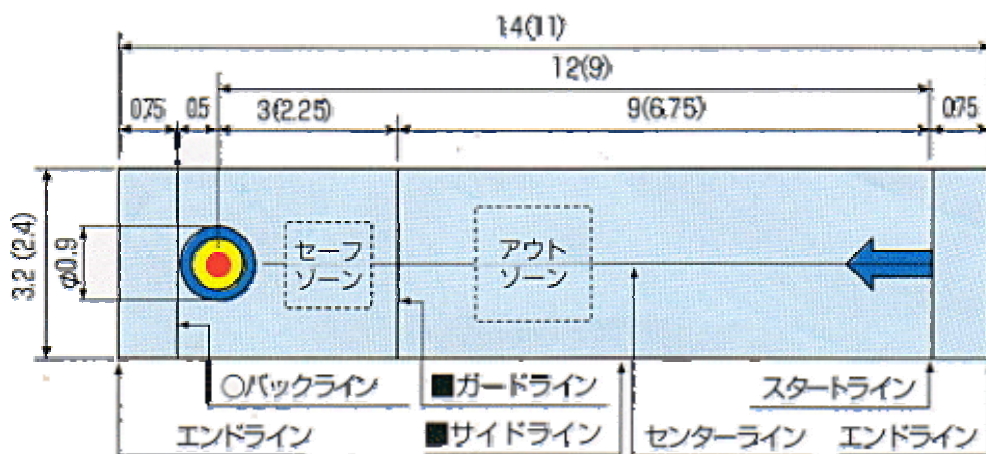


## コート

フローアボード(木面)、ゴム面、樹脂タイル(Pタイル)などの平らな床面が適してる。

コートの寸法(単位m):

基本タイプのベース型と、年少者向けのタイト型がある。  
マスター競技はベース型、タイト型のいずれかを選ぶ。  
メイツ競技の場合タイト型を使用する。



## 人数、ゲームの種類

---

3人対3人で行う。ただし、1人対1人でも可能。

## ゲーム

---

### (1)ゲームの進め方

---

1.	ジャンケンで、先攻後攻を決める。先攻は橙・緑・黒・後攻は、青・黄・赤の順でジェットローラを使う。
2.	先攻、後攻の順に交互にスローラインからポイントゾーンをねらって投球する。
3.	相手の邪魔をしたり、味方の援護をしたりして最終的に相手よりポイントの高いところにジェットローラを送る。
4.	6つのジェットローラをすべて投球し終えた時に、1番ポイントの中心に近い方のチームが勝ちとなり、勝ったチームは相手チームより優位のローラすべての合計が得点となる。(負けたチームは0点) 両チームのジェットローラがポイントゾーン上に存在しない場合は、両チームとも0点となり、次のイニングに移行する。(先攻の順番は同じ)
5.	勝利チームは、次のイニングで先攻になり、8イニング(6イニング制もある)繰り返した後、その合計得点で勝敗を決める。
6.	ただし、第7イニング(第5イニング)は、特別点が加算される場合があり、大逆転が可能である。

### (2)得点

---

1.	ジェットローラが各ポイントゾーン上に停止しているか又は接触している場合に限り得点が得られる。
2.	各イニングに於て勝利チームが後攻で赤・黄・青のジェットローラが得点となった場合、スコアカードの別枠の赤・黄・青の空白部に該当する得点を記入する。(例えば赤色のジェットローラが黄色2点のポイントゾーン上にある場合は、赤枠内に記入する)
3.	両チームの合計得点が同点の場合は、スコアカードの赤枠内の合計得点が高いチームの勝ちとなる。赤枠内の合計得点が高点の場合は、順次、黄枠・青枠の合計得点の高いチームが勝ちとなる。

4.	ボーナス得点 8イニング制はラッキー7、6イニング制はラッキー5にボーナス得点を適用する。ポイントゾーンの赤色を2倍の6点、黄色を2.5倍の5点、青色を4倍の4点に規定する。ただし、赤・黄・青のジェットローラが同色のポイントゾーンに停止している場合に限る。(適応されない場合は通常の得点計算をする)
----	--

### (3) 反則

1.	投球順を間違えると、アウト。
2.	未投球者が、ポイントゾーン周辺に近づくことはできない。

## 投球フォーム

ハンドルを軽く握り、片膝又は、両膝をついた姿勢で床面でジェットローラを2～3回前後に滑らせ目標に向かい押し出すように投球する。手がラインを越えてもアウトにはならないが、立ったり、走りながらの投球、足がラインを越えた場合はアウトになる。