



カローリング競技説明 (ローカルメイツルール)



1. カローリングとは

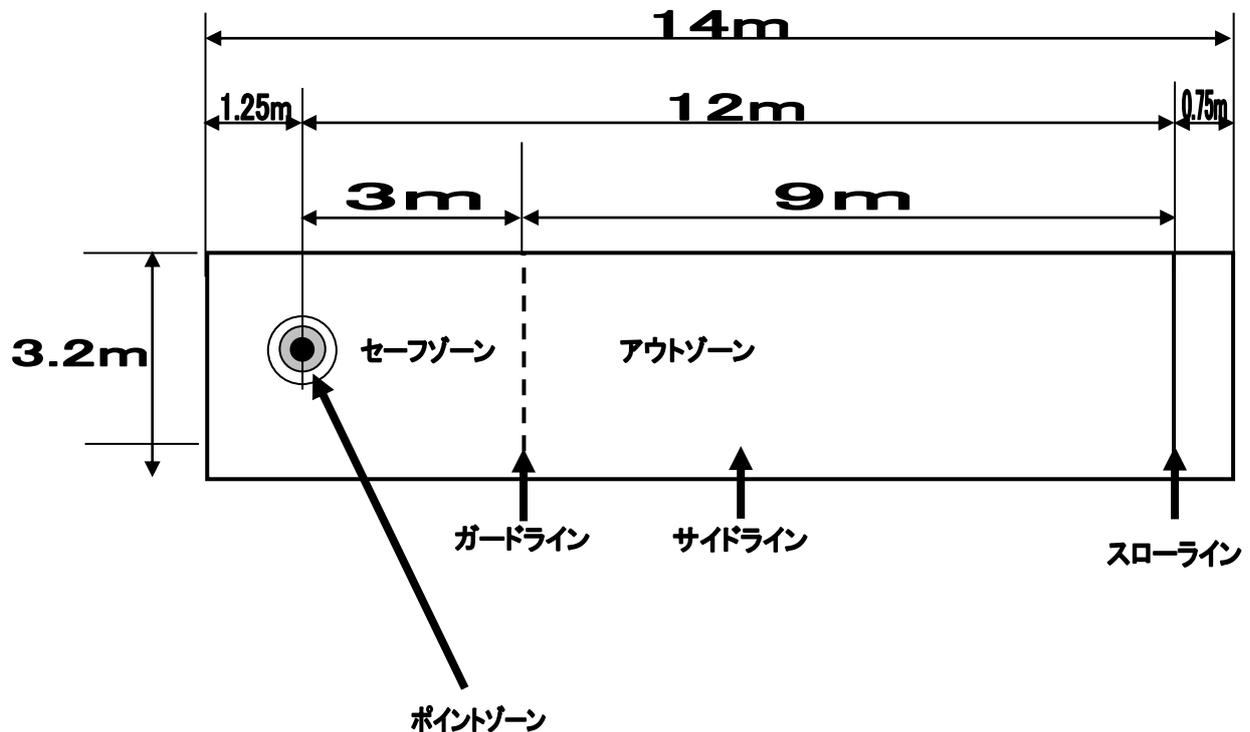
氷上のカローリングをヒントに室内で気軽に楽しめるスポーツとして1993年に名古屋で誕生しました。多世代で楽しめるニュースポーツで、体育館やオフィスなどの屋内（床面）で楽しむことができるように発明されました。

床面を軽快に滑る「ジェットローラ」を、円形の標的（ポイントゾーン）めがけ滑走させ、相手チームと交互に投球して、ぶつけ合いをして得点を競う競技です。

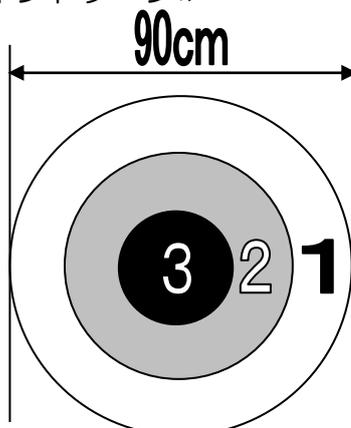
2. 用具

- ジェットローラ6個（橙、青、緑、黄、黒、赤）
- ポイントゾーン

3. コート及びポイントゾーン 《コート》



《ポイントゾーン》



真上から見てジェットローラの外周がポイントゾーンにかかっていれば得点となります。また、ジェットローラ的位置確認や合否の判定及び得点計算は、両チームの投球した者で協議し決定します。

また、得点にならない部分と1点ゾーンの間にある場合は1点とし、1点ゾーンと2点ゾーンの間にある場合は2点とし、2点ゾーンと3点ゾーンの間にある場合は3点とします。

4. 投球フォーム

床面に片膝又は両膝をつき、ジェットローラのハンドル上部を軽く握り、床面でジェットローラを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します。ジェットローラが手を離れた瞬間、指先が真っ直ぐに目標方向を指しているのが、正しい投球です。

5. 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。
(1人1投)

(3) アウトゾーン内のジェットローラやガードライン、サイドライン上に停止しているか又は接触しているジェットローラは速やかに除去する。

(4) 相手の攻撃を邪魔したり、味方の援護をしたりして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。

(5) 6つのジェットローラをすべて投球し終えたときに、ジェットローラがポイントの中心に1番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の中心に1番近いジェットローラより中心よりのジェットローラすべての得点を得られる。負けたチームは0点となる。

(6) 勝利チームは、次のイニングで先攻になる。

(7) 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。(先攻の順番は前イニングと同じ)

(8) 6インニングの合計得点にて勝敗を争うが、第6インニングだけはボーナスインニングで特別点が加算される場合がある。

6. 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) 各インニングに於いて勝利チームは次のとおり得点を記入する。

○ジェットローラの赤・黒色 → スコアカードの赤枠内にポイントを記入

○ジェットローラの黄・緑色 → スコアカードの黄枠内にポイントを記入

○ジェットローラの青・橙色 → スコアカードの青枠内にポイントを記入

(例えば、赤色か黒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2点と記入する)

(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、さらに同点の場合は順次、黄枠、青枠の合計得点の高いチームの勝ちとなる。また、さらに同点の場合は両チームの3人ずつによるジャンケンを行い2勝先取で勝敗を決める。

(4) 第6インニングにボーナス得点を適用する。第6インニングでは各ポイントゾーンの得点の2倍が得点となる。

7. 順位決定方法 (大会時)

2チーム以上が同じ勝数のときは、総得点の多いチームを上位とする。さらに同点のときは、総失点の少ないチームを上位とする。さらに同点のときはメンバー3人のジャンケンにて決定する。

8. 反則 (アウト)

(1) 立ったり、走りながらの投球、足が投球ラインを超えたとき。

(足が投球ラインを踏んだり、手が投球ラインを超えてもアウトにはならない。)

(2) 投球前にスローラインを超えて、前方に手をついたとき。

(3) 投球順を間違えたとき。

(4) 未投球者が、ポイントゾーン周辺に近づいたとき。