

カローリングジュニア・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 ジュニアは4名 | 誰でも可 | 軽度 |

投球順序は、※①ファースト②セカンド③副主将④主将 のこと
 1●① ⇒ 2○① ⇒ 3●② ⇒ 4○②
 ⇒ 5●③ ⇒ 6○③ ⇒ 7●④ ⇒ 8○④

★参考★

「カローリングジュニア」では、ジェットローラの組合せは、赤と黒、黄と緑、青と橙の3通り
 「カローリング」では、ジェットローラの順番は、①橙-②青-③緑-④黄-⑤黒-⑥赤

特色

カローリングは、氷上で行うカーリングからヒントを得て誕生したスポーツ。屋内フロアで、コートの先端に設けたポイントゾーンへ向けて相手チームと交互にジェットローラを走行させ、ぶつけ合いをして得点を競う。力加減が勝利のコツ。

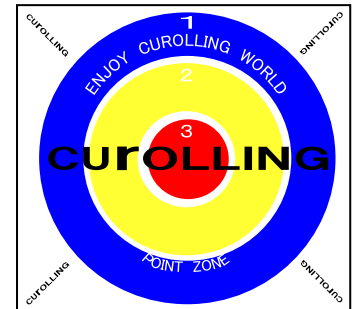
用具

<ジェットローラ> 1個の重さ2kg

- ・カローリング : 6色で1組 (赤、青、緑、黄、黒、橙)
- ・カローリングジュニア : 2色の組み合わせ(緑+黄、赤+黒、青+橙)

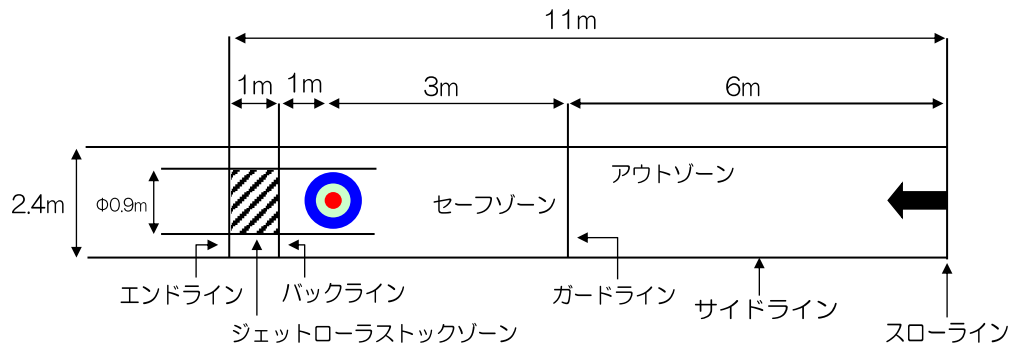
<ポイントゾーン> 94cm正方形、特殊合成紙

<スコアカード> 私製



ポイントゾーン

コート



競技方法

1 1試合6イニング制とする。1イニング目の先攻、後攻は両チームの主将がジャンケンで決め、2イニング目以降においては、勝ちチームが次のイニングで先攻になる。

2 各チームは、ファーストプレーヤー、セカンドプレーヤー(副主将)、主将の順序で相手チームの競技者と1個ずつ交互に投球する。投球順序は、途中で変更することはできない。

<ポイント>

レクリエーションなどで実施する場合は、イニングごとに投球順序を変更してもよい。

3 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。

<ポイント>

中腰姿勢や立ったり、走りながらの投球は全てアウト。足が投球ラインを超えるとアウトになる。オンラインはセーフ。投球する前に手がラインを超え、床面に手がついた場合はアウト。(投球後はセーフ。)

4 ポイントゾーンとは、標的となる直径90cmの円形をいい、中心径30cmの赤色を3点、中間径60cmの黄色を2点、外周径90cmの青色を1点とする。ジェットローラがポイントゾーンに停止、又は、ジェットローラの外周が真上方向から見て少しでもポイントゾーンに接触していれば得点となる。

<ポイント>

白いラインは、外側の色の得点となる。赤と黄の間...黄(2点)、黄と青の間...青(1点)

5 投球したジェットローラが、ガードライン、サイドラインのライン上、及びラインの接触点上において、停止または接触している場合は全てアウトとなり、投球チームの競技者によりジェットローラを直ちに除去する。ジェットローラが、バックライン上に停止または接触している場合はセーフ。

6 ジェットローラのポイントゾーンおよびコートライン上の位置確認や合否の判定および得点計算は、両チームの副主将で協議して決定する。

<ポイント>

副主将の協議で決定が難しい場合は、指導者で判断する。

7 ポイントゾーンの中心点に最も近い位置にジェットローラを停止させたチームが勝ちとなり、勝ちチームは相手チームより優位な位置にあるジェットローラの全ての得点が加算される。

<ポイント>

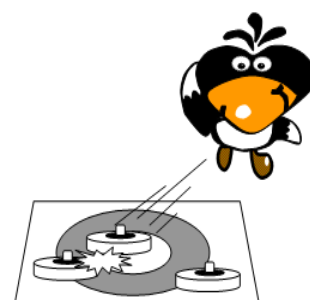
例えば、中心に最も近いチームのジェットローラが1個あり、次に相手チームのジェットローラが中心から2番目にあり、次に勝ちチームのジェットローラが3番目に近接している場合は、2番目の相手チームのジェットローラが3番目の勝ちチームのジェットローラを遮断しているため、中心に最も近いチームの1個のジェットローラのみが得点となる。

8 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、両チームの得点は0点になり、次のイニングへ移行する。先攻の順序は同じで競技を進める。

9 競技が終了し、合計得点の多いチームが勝ちとなる。両チームの合計得点が高点の場合は、6イニング目の得点チームが勝ちとなる。6イニングの得点が両チーム0点の場合は、順次5, 4, 3, 2, 1イニングの得点チームが勝ちとなる。

10 スコアカードの記入は、上段に味方チーム名、下段に相手チーム名を記入する。各イニングにおいて、先攻チームは左隅上覧に ▼印マークをする。

| チーム 回数 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 合計 |
|--------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|
| A | ▼ 0 | 5 | ▼ 3 | ▼ 0 | ▼ 0 | 5 | 13 |
| B | 3 | ▼ 0 | 0 | 0 | 8 | ▼ 0 | 11 |



カローリングの競技種目

■メジャー競技

1チーム3人で6色のジェットローラ6個を使用する。各プレーヤーが1人2個を使用する。ポイントゾーンを中心までの距離は11m。

●ファーストプレーヤー ●副主将 ●主将

投球順は、①Aチームのファーストプレーヤー(橙) ⇒ ②Bチームのファーストプレーヤー(橙)
 ③Aチームのファーストプレーヤー(青) ⇒ ④Bチームのファーストプレーヤー(青)
 ⑤Aチームの副主将(緑) ⇒ ⑥Bチームの副主将(緑)
 ⑦Aチームの副主将(黄) ⇒ ⑧Bチームの副主将(黄)
 ⑨Aチームの主将(黒) ⇒ ⑩Bチームの主将(黒)
 ⑪Aチームの主将(赤) ⇒ ⑫Bチームの主将(赤)

■プレミアム競技

1チーム2人のペアで6色のジェットローラ6個を使用する。各プレーヤーが1人3個を使用する。コート、得点の計算方法はメジャー競技と同じ。

●ファーストプレーヤー ●主将

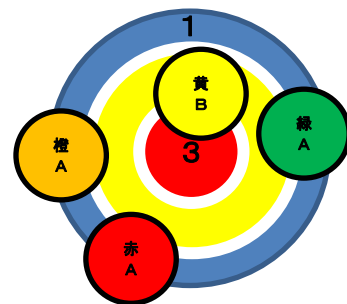
投球順は、①Aチームのファーストプレーヤー(橙) ⇒ ②Bチームのファーストプレーヤー(橙)
 ③Aチームのファーストプレーヤー(青) ⇒ ④Bチームのファーストプレーヤー(青)
 ⑤Aチームのファーストプレーヤー(緑) ⇒ ⑥Bチームのファーストプレーヤー(緑)
 ⑦Aチームの主将(黄) ⇒ ⑧Bチームの主将(黄)
 ⑨Aチームの主将(黒) ⇒ ⑩Bチームの主将(黒)
 ⑪Aチームの主将(赤) ⇒ ⑫Bチームの主将(赤)

■ジュニア競技

1チーム4人で相手チームと異なる同色のジェットローラ4個を使用する。ポイントゾーンまでの距離は9m。ルールはとても簡単で、小学生向けの競技として好評である。

得点のつけ方

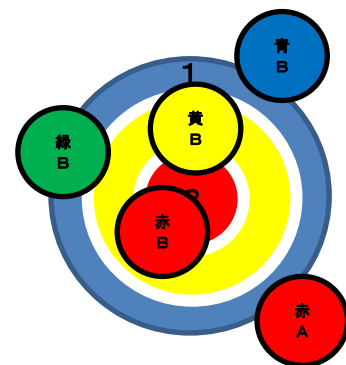
右の図に示すような状況の場合、Aチームの3個が2点ゾーンに接触しているが、Bチームが3点のポイントゾーンにあるために、Aチームの得点はすべて0点になり、Bチームが3対0で勝ち。



【ジェットロ15】(5イニングに適用)

メジャー及びプレミアム競技の5イニングをラッキーイニングとしてこの5イニングにおいて、勝ちチームの得点になった交通信号の赤、黄、青の3色のジェットローラが、交通信号と同色のポイントゾーンの上に停止、または接触している場合に限り、ボーナス得点として赤色6点、黄色5点、青色4点の得点が与えられる。この3色すべてがボーナス得点になった場合は、合計点が15点になり、このことを「ジェットロ15」という。

右の図では、Bチームの赤が6点、黄が3点、緑が2点、青が4点となり、Bチームの得点は15点となる。ただ、この場合は黄と緑が通常得点のため、「ジェットロ15」ではない。



カローリングスコアカード

| チーム名 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 合計 |
|------|---|---|---|---|---|---|----|
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |

| チーム名 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 合計 |
|------|---|---|---|---|---|---|----|
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |


| チーム名 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 合計 |
|------|---|---|---|---|---|---|----|
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |

| チーム名 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 合計 |
|------|---|---|---|---|---|---|----|
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |

◆◇ スコアのつけ方 ◇◆

※13対11でAチームの勝ち

| チーム名 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 合計 |
|------|---|---|---|---|---|---|----|
| Aチーム | 0 | 5 | 3 | 0 | 0 | 5 | 13 |
| Bチーム | 3 | 0 | 0 | 0 | 8 | 0 | 11 |

- 1 上段に味方チーム名、下段に相手チーム名を記入します。
- 2 各イニングにおいて、先攻チームは左隅上段欄に  マークをします。
- 3 1試合の競技(6イニング)を終了し、両チームの合計点が同点の場合、6イニング目の得点での高い方が勝ちになります。
- 4 6イニング目の得点と同じ場合は、5イニング目(準次4, 3イニング)の得点の高いチームが勝ちとなります。