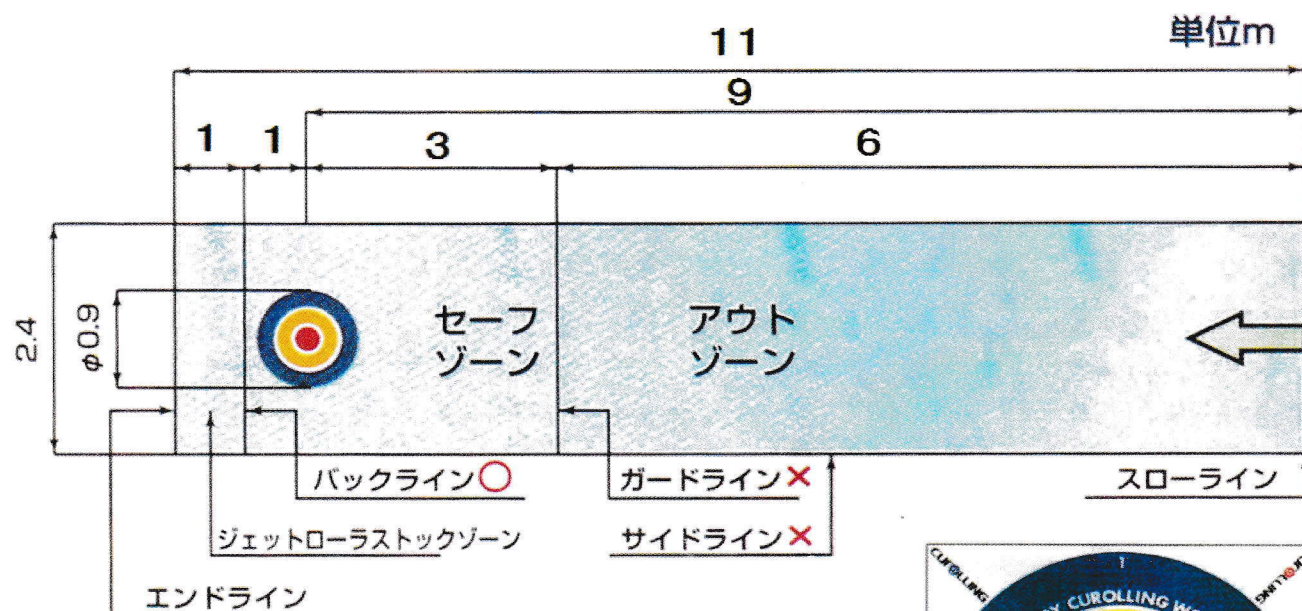


カローリング

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、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。

ジュニア競技 ルール

1. コート

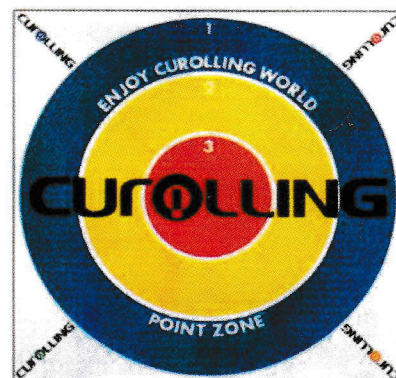
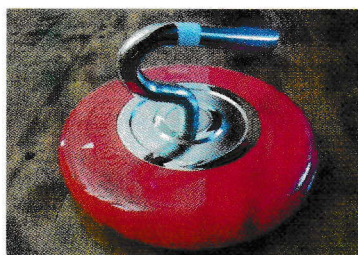


用具

1チーム ジェットローラ同色 4個

ポイントゾーン

スコアカード



※ポイントゾーン

標的となる直径90cmの円形（94cm正方形×厚さ0.15mm特殊合成紙）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点に規定する。
床面には片面テープで四方を貼付する。

2. 競技者

1チーム 4人

（投球順序）

①ファーストプレーヤー ②セカンドプレーヤー ③副主将 ④主将

3. 競技方法

○競技は、1人1個のジェットローラを投球順序に従い、ポイントゾーンに向けて相手チームと交互に投球し、両チームのジェットローラを8個全部投球して1インギンを終了し、得点合計を計算する。

○投球したジェットローラが、コース外、アウトゾーンの中、ガードライン・バックライン・サイドライン上での停止及び接触している場合は、アウトになり、ジェットローラストックゾーンに置きます。

○1試合6インギン制とする。

（先攻の決め方）

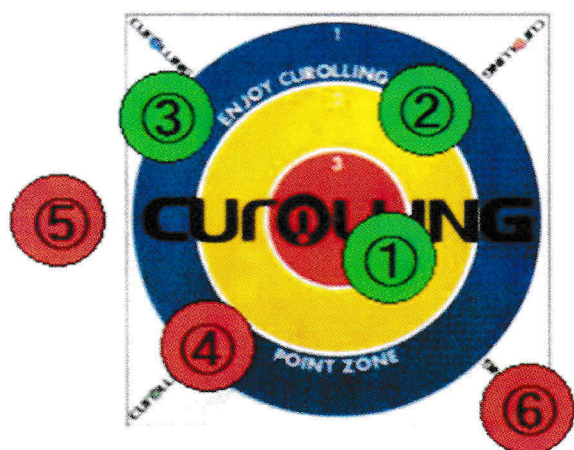
先攻・後攻は、両チームの主将がじゃんけんで決める。各インギンに於て、勝ちチームは、次のインギンの先攻になります。

4. 得点

- ジェットローラがポイントゾーン上に停止、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る場合に限り、規定得点が得られる。
- ジェットローラが青色 1 点のポイントゾーン上にあって、そのジェットローラの外周が黄色 2 点のポイントゾーンとの間の白色部分（幅 15 mm）にある場合は青色の 1 点として計算する。

5. 勝敗

- 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、この勝ちチームのジェットローラに順次、関係した位置にある勝ちチームのジェットローラはすべて得点の対象となり、規定の得点が加算される。この場合、中心の最も近いチームのジェットローラが 1 個存在し、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為、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。
- 負けチームのジェットローラがポイントゾーン上に何個存在していても、得点はすべて 0 点になる。



Aチーム ① ② ③
Bチーム ④ ⑤ ⑥

勝敗：①が最も中心に近い、Aチームの勝利
得点：Aチーム ① 3 点 + ② 2 点 + ③ 0 点 = 5 点
Bチーム 0 点
解説：③はポイントゾーン上にあるが、相手 B チームで最も中心に近い④より遠いため、ポイントにならない。
B チームは④がポイントゾーン上だが、負けチームのため 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ていない場合は、両チームの得点は 0 点になり、次のインングへ移行する。先攻の順序は同じで競技をすすめます。

6. 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にジェットローラを 2 ～ 3 回前後に滑らせ、目標に向かい押し出すように投球します。

手がラインを越えてもアウトにはなりませんが、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ります。



7. 反則

- ア. 投球順を間違えると、アウトになります。
- イ. 主将以外が、ポイントゾーン周辺に近づくことはできません。

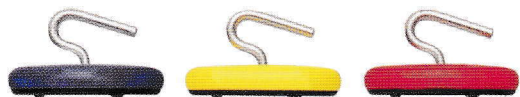


日本が生んだ

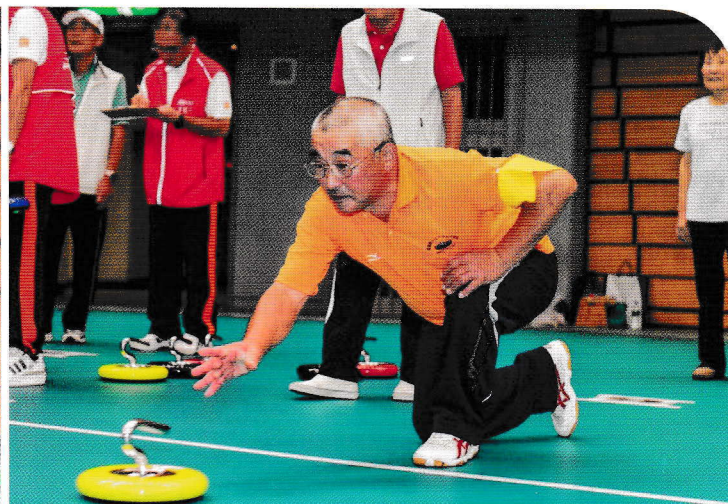
世界初
全世代のコミュニケ・スポーツ

CUROLLING®

カローリング®



地域の活性化に世代交流イベントが大好評！



公益財団法人 日本レクリエーション協会 推薦用具

日本カローリング協会公認 (JCA)

<http://www.curolling.com>