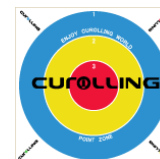


カローリング



1 概要

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、室内フロアで手軽にできるような形で考案されました。

底面に3つの車輪がついた「ジェットローラー」と呼ばれる円盤をストーンの代わりに使用し、直径90cmのポイントゾーンに向けて、相手チームのプレーヤーと交互に投球して得点を競うゲームです。

2 用具

- ・ジェットローラー12（赤2・青2・黄2・緑2・橙2・黒2）
（直径約26cm、厚さ約5cm、重さ約2kg/3.7kg）
- ・ポイントゾーン（94cm正方形、特殊合成紙製）
- ・ラインテープ（ポイントゾーンの張付け、スローラインの設定用）
※ラインテープは貸出用具には含まれません。



【梱包サイズ ※1セット2梱包】

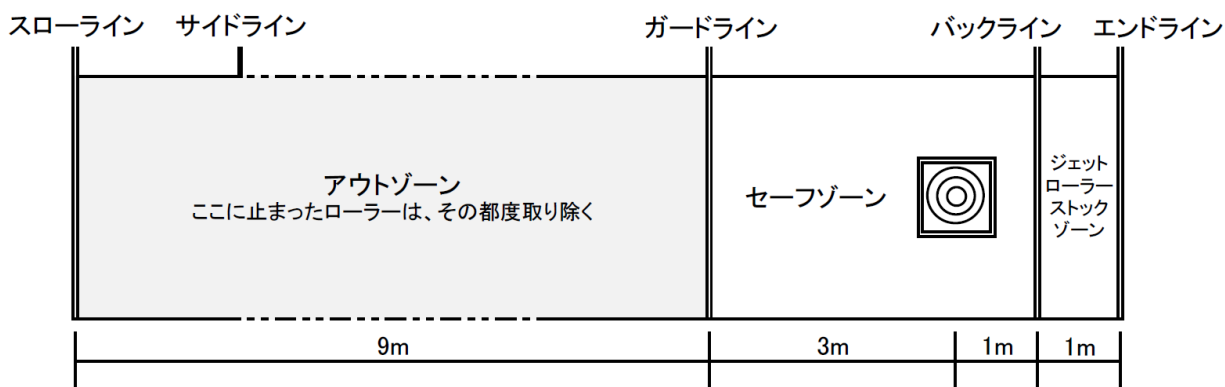
①②28×118×28cm 重量約12kg～23kg

※同じサイズですが、内容物によって重さが異なることがあります。



3 場所・コート

- ・体育館、公民館、職場等の平らな床面（屋内）を使用します。
※じゅうたんやマットが敷いてある場所は適しません。
- ・コートの大きさ（14m×3m）にスローイングスペースがあればできます。



4 人数

3人×2チームの6人が原則ですが、変則的な人数でも可能です。

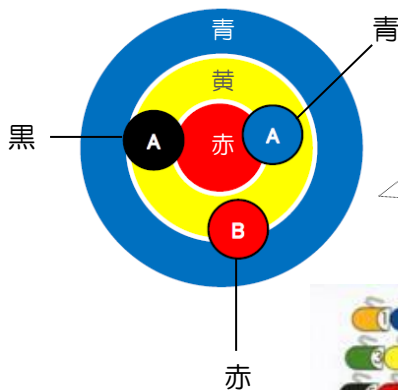
5 ゲームの進め方

- (1) じゃんけん等で先攻・後攻を決める。
- (2) チーム内での順番を決め、相手チームと1個ずつ交互に投球する。
- (3) 各6個のジェットローラーを投げ終えたら「1イニング」終了。両チームが相互審判のうえで、勝敗の決定と得点計算を行う。
- (4) 2イニング目以降は、前のイニングで得点したチームが先攻となる。両チーム無得点の場合は、前のイニングで先攻したチームが引き続き先攻となる。
- (5) 1試合は6イニングの総合計で決める。

6 ルール

- (1) 投球するときは、床面に両ひざ又は片ひざをつき、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。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となる。
- (2) 投球するときに、足がスローラインを越えた場合はアウトとなる。
※オンラインや、手が越えた場合はアウトにはならない。
- (3) ジェットローラーは、橙・青・緑・黄・黒・赤の順で、3対3で行う場合、各プレイヤーが2個ずつ投球する。(①橙・青、②緑・黄、③黒・赤)
- (4) 投球したジェットローラーが、セーフゾーン以外で停止した場合と全てのライン上に停止、又は接触している場合は全てアウトになり、味方チームにより取り除く。
※セーフゾーン内に停止したジェットローラーは、そのイニングが終了するまで触れることはできない。
- (5) 各イニングの勝敗は、ポイントゾーンの中心に最も近いジェットローラーを投げたチームが勝ちとなる。どちらもポイントゾーンに接していなければ引き分けで、0点となる。
- (6) 負けチームは0点で、勝ちチームは負けチームの中央に最も近いジェットローラーより内側のジェットローラーの得点を加算しカウントする。停止または接触するの的颜色によって、赤3点、黄2点、青1点が与えられる。同時に、赤・黄・青のジェットローラーが得点を獲得した場合、それぞれの欄に記入する。

(1イニング終了時の例)



次のイニングは Aチームが先攻

Aチームの黒・青がそれぞれ3点となり、合計6点。さらに、青がポイントを獲得しているので、青の欄に3と記入。

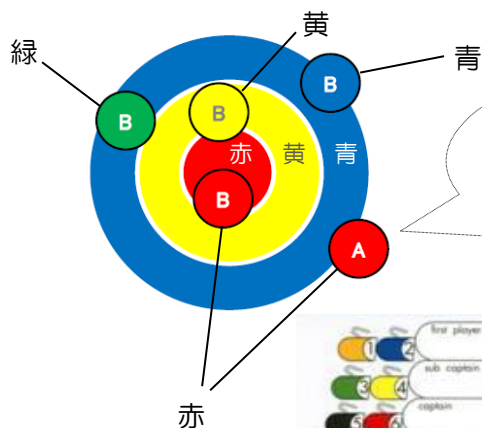
Bチームは負けチームなので、0点。

Player	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	TOTAL POINTS	RANKING
Aチーム	3																														6	
Bチーム	0																														0	

- (7) 5 イニングはラッキーイニングとなっており、このイニングにおいて勝ちチームの得点となった赤・黄・青の3色のジェットローラーが、同色のポイントゾーン上に停止・または接触すれば、それぞれ6点・5点・4点の獲得となる。

※赤・黄・青のジェットローラーであっても、同色のポイントゾーンでなければ通常得点となる。

(5 イニング終了時の例)



次のイニングは
Bチームが先攻

Bチームの赤が6点、黄が3点、緑が2点、青が4点となり、合計15点。さらに、赤・黄・青がポイントを獲得しているので、それぞれの欄に記入。
Aチームは負けチームなので、0点。

1	2	3	4	5	6	LUCKY	TOTAL POINTS	CURROLLING
1	2	3	4	5	6	4	0	
3	4	5	6	1	2	5	0	
5	6	1	2	3	4	6	0	
NO.	TEAM NAME	1	2	3	4	5	6	
	Aチーム	6	0	3	4	0		
NO.	TEAM NAME	1	2	3	4	5	6	
	Bチーム	0	3	0	0	15		
1	2	3	4	5	6	CHANCE	TOTAL POINTS	RANKING
1	2	3	4	5	6	6	6	
3	4	5	6	1	2	5	3	
5	6	1	2	3	4	6	4	
NO.	TEAM NAME	1	2	3	4	5	6	
	Aチーム	6	0	3	4	0	5	18.020005
NO.	TEAM NAME	1	2	3	4	5	6	
	Bチーム	0	3	0	0	15	0	18.060604
1	2	3	4	5	6	CHANCE	TOTAL POINTS	RANKING
1	2	3	4	5	6	6	6	
3	4	5	6	1	2	5	3	
5	6	1	2	3	4	6	4	
NO.	TEAM NAME	1	2	3	4	5	6	
	Aチーム	6	0	3	4	0	5	18.020005
NO.	TEAM NAME	1	2	3	4	5	6	
	Bチーム	0	3	0	0	15	0	18.060604

- (8) 合計得点は、「主要得点・赤ポイント数黄ポイント数青ポイント数」点となる

(1 試合終了例) … Aチーム 18.020005、Bチーム 18.060604 でAチームの勝ち

1	2	3	4	5	6	LUCKY	TOTAL POINTS	CURROLLING
1	2	3	4	5	6	4	5	
3	4	5	6	1	2	5	0	
5	6	1	2	3	4	6	2	
NO.	TEAM NAME	1	2	3	4	5	6	
	Aチーム	6	0	3	4	0	5	18
NO.	TEAM NAME	1	2	3	4	5	6	
	Bチーム	0	3	0	0	15	0	18
1	2	3	4	5	6	CHANCE	TOTAL POINTS	RANKING
1	2	3	4	5	6	6	6	
3	4	5	6	1	2	5	3	
5	6	1	2	3	4	6	4	
NO.	TEAM NAME	1	2	3	4	5	6	
	Aチーム	6	0	3	4	0	5	18.020005
NO.	TEAM NAME	1	2	3	4	5	6	
	Bチーム	0	3	0	0	15	0	18.060604

※ルールを簡単にして、主要得点のみでプレーすることもできます。