

《カローリング》

・フロアコートで、ジェットローラーをポイントゾーンに向けて交互に走行してぶつけ合い、得点を競うゲームです。

写真



起源

・1993 年、名古屋市の田中耕一が氷上で行うカーリングをフロアで手軽にできるようにと考案した。

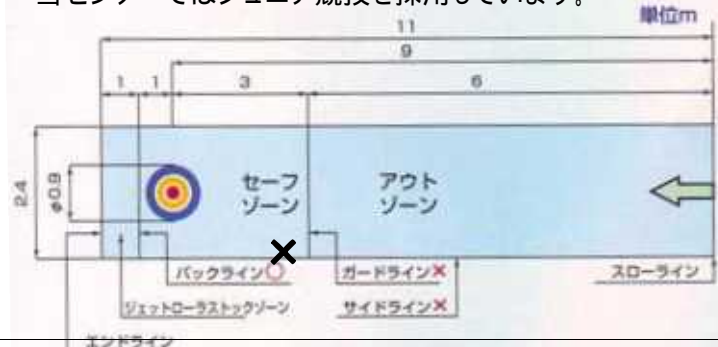
人数

・ジュニア競技 4 人対 4 人(1 チーム 4 人以内なら、何人でも対応可能)

場所

フロアコートの寸法

* 当センターではジュニア競技を採用しています。



投球順序 (番号順)

Aチーム先攻の場合



主将
副主将
セカンドプレイヤー
ファーストプレイヤー

Bチーム



進め方

- ・先攻、後攻を両チームの主将がジャンケンで決める。
- ・各イニングに於いて、勝ちチームは次のイニングで先攻となる。
- ・両チームのジェットローラーを交互に全部(8 個) 投球して1イニングが終了する。* 上図参照。
- ・両チームの副主将が得点計算を確認し、次のイニングに入る。
- ・1 試合 6 イニングで勝敗を競う。

勝敗の決め方

- ・ポイントゾーンの中心に最も近い位置にジェットローラーを停止させたチームが勝ち。
- ・負けチームのポイントゾーンに最も近いジェットローラーよりも、ポイントゾーンの中心に位置する勝ちチームのジェットローラーは、全て得点として加算される。
- ・負けチームのジェットローラーは、ポイントゾーンに何個存在しても、得点は全て 0 点。
- ・1 試合(6 イニング)が終了し、両チームの合計得点が同点の場合は、6 イニング目に得点したチームの勝ちとなる。
- ・6 イニング目の両チームの得点が 0 点の場合は、5 イニング目(順次 4 ~ 1 イニング)の得点チームが勝ちとなる。(カウントバック方式)

その他

- ・ジェットローラーの色はチーム同色であれば、赤、黒、黄、橙、青、緑の好きなものを選択できる。
- ・競技の途中で、プレイヤーの投球順序を変更することはできない。
- ・床面に片膝又は両膝をつき、ジェットローラーのハンドル上部に手のひらを軽く当て(ハンドルを強く握らない) 2, 3 回前後に軽く滑らせ目標に向かって押し出すように投球する。(力加減が最も重要)
- ・ジェットローラーが手を離れた瞬間、指先が真っ直ぐ目標方向を指しているのが正しい投球。
- ・足が投球ラインを超えるとアウト、オンラインはセーフ、立ったり走りながら及び中腰での投球はアウト。
- ・投球前に手がラインを超えて床面に付ければアウト、投球後は床面に手がついてもセーフ。