

カローリング

I 競技の概要

1. 競技の種類

本格的な「マスター競技」と、楽しむための「メイツ競技」がある。本書では「メイツ競技」について解説する。

2. 概要

1チーム3人でジェットローラ6個を青・黄・赤と橙・緑・黒の2つに分けて相手チームと対戦する競技で家族、友人でとても楽しく遊べます。1人対1人の対戦もできます。

3. 人数と用具

1チームは3人。ジェットローラ6個とポイントゾーン、スコアカードが必要です。

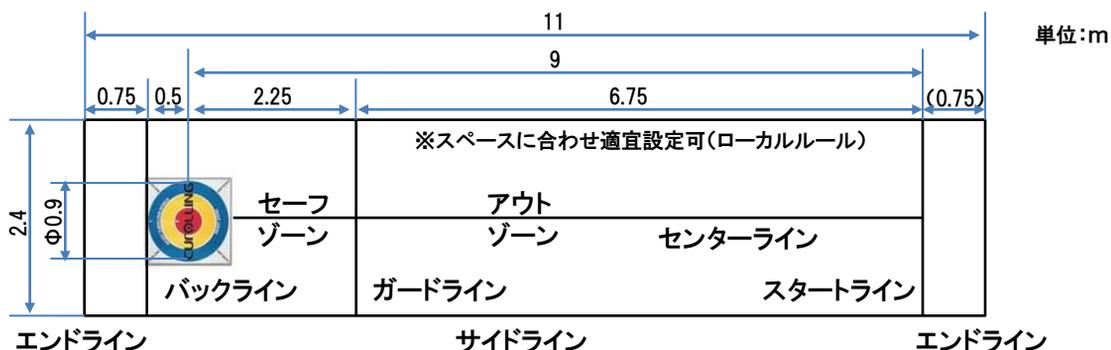


4. 競技方法

・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1個ずつ交互に投球し、両チームのジェットローラを6個全部投球し終わった時に得点を計算する。

5. コート

・タイト型を使用する。
・2面以上のコート数を設定する場合は、サイドラインを隣接コートとの境界線にする事ができる。コート寸法はライン中心から中心までの数値である。



6. ジェットローラがライン上に停止した場合の判定

セーフ	アウト (ジェットローラを除去する)
・バックライン	・ガードラインとサイドライン ・ガードラインサイドラインの接点 ・バックラインとサイドラインの接点

7. 競技回数<参考>

1試合は、8イニング制(所要時間約25分)、
または、6イニング制(同20分)

8. 先攻の決め方

両チームの主将によるジャンケンで決める。次のイニングからは、前イニングの勝チームが先攻になる。

9. 投球順序

先攻チーム ① 橙 ③ 緑 ⑤ 黒
後攻チーム ② 青 ④ 黄 ⑥ 赤 以上の順で投球する

10. 投球フォーム

- ・床面に片膝または両膝をついた姿勢でハンドルを軽く握り、ジェットローラを前後に2～3回滑らせ、目標に向けて押し出すように投球する。
この場合、手がスタートラインを越えても良いが、手を付いた場合はアウト。
- ・立ったり走りながらの投球および中腰姿勢の投球はアウト
- ・投球する際に足がスタートラインを越えた場合はアウト。オンラインはセーフ

11. 投球時の反則

- ・競技者が投球順序を間違えて他の競技者より先に投球した場合、その競技者のジェットローラはアウト
- ・競技者が味方チームの競技者の使用するジェットローラを間違えて投球した場合、そのジェットローラはアウトになり、違反した競技者の使用するジェットローラもアウト
- ・違反したチームにより片方のチームが必然的にジェットローラを連続して投球する場合はセーフ。
- ・競技者が相手チームのジェットローラを間違えて投球した場合は、ただちに競技を中断し違反チームのジェットローラ3個すべてアウトになり除去される。このイニングでは片方のチームの単独投球で競技を進行する。
- ・スタートラインで待機する競技者はすでに投球されたジェットローラの位置を確認するためにポイントゾーン周辺に近づくことはできない。
- ・競技者が投球姿勢に入った時、スタートラインで待機する競技者は声を出したり身体を動かしてはいけない。

12. ポイントゾーン

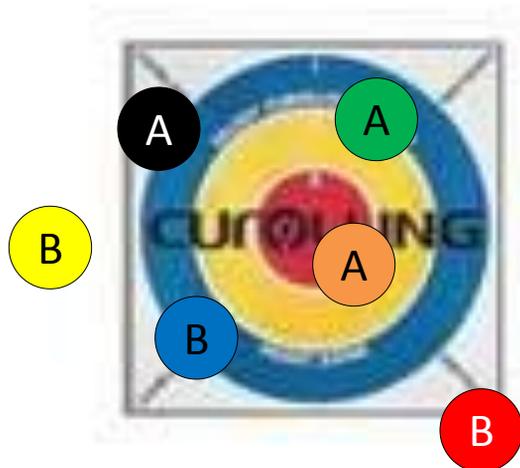
- ・中心から赤色を3点、黄色を2点、外周の青色を1点とする。

13. 得点の数え方

- ・ジェットローラがポイントゾーン上に停止、又は接触している場合に限り上記の得点が得られる。
- ・ジェットローラが青色1点のポイントゾーン上であって、その外周が黄色2点のポイントゾーンとの間の白線部分にある場合は1点として計算する。

14. 競技の勝敗

- ・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を投球したチームが勝ちとなり、ポイントゾーン上にある勝チームのジェットローラはすべて得点対象となり加算される。負け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ても、得点はすべて0点となる。



Aチーム 橙 ● 緑 ● 黒 ●
Bチーム 青 ● 黄 ● 赤 ●

勝敗: 橙が最も中心に近いので、Aチームの勝利
得点: Aチーム 橙3点+緑2点+黒0点=5点

Bチーム 0点

解説: 黒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青より遠いためポイントにならない。

Bチームは青がポイントゾーン上だが負けチームのため0点

15. 競技の引き分け

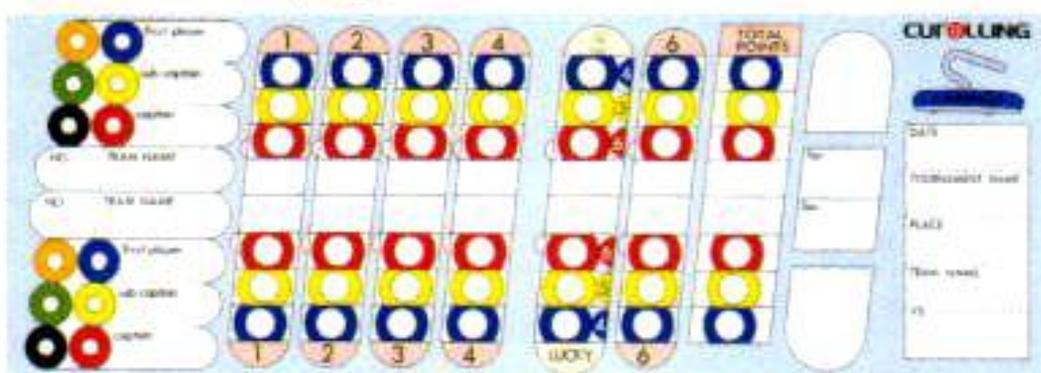
- ・両チームのジェットローラがポイントゾーン内に存在しない場合は、両チーム得点は0点となり、次のイニングに移行する(先攻の順序は同じ)

16. 走行時の判定

- ・投球したジェットローラがサイドラインを越えて隣接のコートに入り、再度ガードラインに入った場合はセーフ。
- ・上記の場合において、隣接コートを走行しているジェットローラに接触した場合は再投球することができる。
- ・上記の場合において、隣接コート内に停止しているジェットローラに接触した場合はアウト。
- ・違反したジェットローラが他のジェットローラに接触した場合は、投球したチームがその違反したジェットローラを取り除き、動いたジェットローラは相手チームの同意を得て元の位置に戻す。

17. スコアの記入

- ・スコアカードの上段に味方チーム名と各競技者、下段に相手チーム名を記入する。各イニングの得点は中央帯の空白部に記入する。



18. 得点が同点

- ・競技が終了し両チームの合計点数が同点の場合は、スコアカードの赤枠内の合計点数の高得点チームが勝ちとなる。赤枠内の合計得点が同点の場合は、順次黄枠、青枠の合計得点の高得点チームが勝ち。

19. ボーナス得点(オフィシャルルール)

8イニング制はラッキー7、6イニング制はラッキー5にボーナス得点を適用する。ポイントゾーンの赤色を通常の2倍の6点、黄色を2.5倍の5点、青色を4倍の4点に規定し、勝チームの得点となった赤、黄、青のジェットローラが同色のポイントゾーンに停止している場合に限りボーナス得点として計算される。適用されない場合は通常の得点計算をする。

20. 審判の判定

- ・両チーム間において、協議事項等が不成立の場合は、審判の判定・指示に従うこと。