



日本が生んだ

世界初 全世代のコミュニケ・スポーツ

世界初

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>

■用具

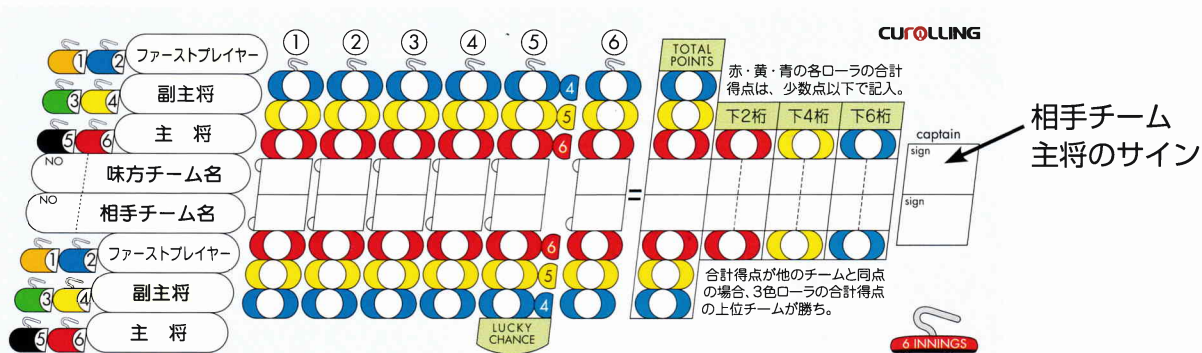
ジェットローラ

ジェットローラの円盤主体部は直径258mm、厚さ46mmで耐衝撃性強力ポリカボネード樹脂を使用し自重は2Kg。ハンドルは鋼製でクロームメッキ仕上げ。裏側に交換自在の高性能カセット式のベアリングホイールを3個装着していますので床面を軽快に走行します。



スコアカード (●メジャー競技とプレミアム競技の専用カードは共用できます。)

上段に味方チーム名とプレイヤーを記入し、下段に相手チーム名とプレイヤーを記入します。両チームの主要得点を中央部に記入し、同時に交通信号の赤・黄・青のジェットローラが得点した場合、3色のジェットローラマークの空白欄にその得点を必ず記入します。黒、緑、橙のジェットローラの得点の内訳は記入しません。各イニングに於て先攻チームは、スコアカードの□部分を●のように塗りつぶします。

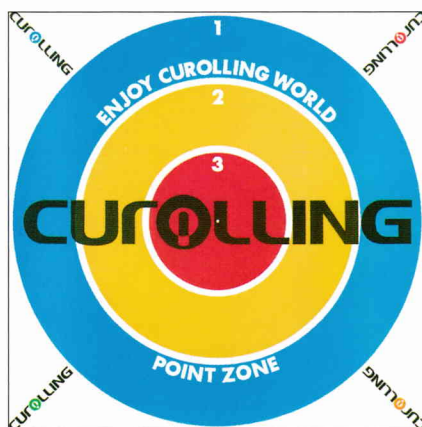


ラインテープ

体育館等でコート作製やポイントゾーンを貼付する時は室内専用の白色のラインテープ (巾40～50mm) を使用します。

ポイントゾーン

94cm正方形、厚さ0.15mmの特殊合成紙です。標的となる円形は中心から交通信号の赤、黄、青の3色カラー印刷仕上げ。床面に四辺を片面テープで貼付します。



- 得点圏の分布**
- 赤色……3点 (直径30cm)
 - 黄色……2点 (直径60cm)
 - 青色……1点 (直径90cm)

ベアリングホイール

■ストレート用 ホワイトカセット(セット購入時の装着品)

■カーブ兼シュート用 グリーンカセット(別売品)



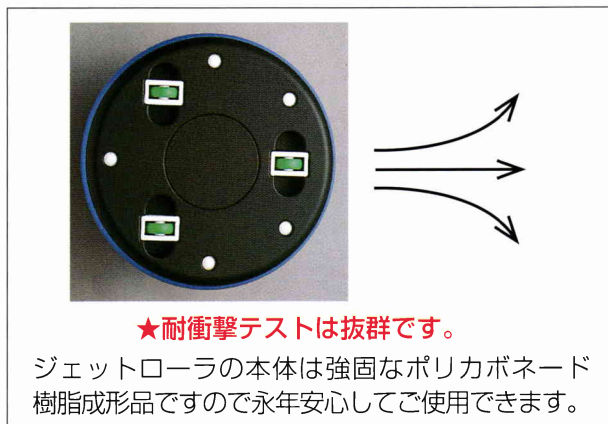
ワンタッチで交換
できます！



★ストレート・カーブ・シュートの走行がワンタッチでOK★

ジェットローラの底面の装着されている高性能カセット式ベアリングホイールは、ワンタッチで交換できます。ストレート用とカーブ兼シュート用の2種類があり、交換はわずか10秒でOK。

この走行テクニックを駆使すれば、いろいろな投球コースと動きを変化させる事ができ、相手チームや味方チームのジェットローラに自分のジェットローラを当てる事が容易になり、大逆転のチャンスにつなげる事ができます。



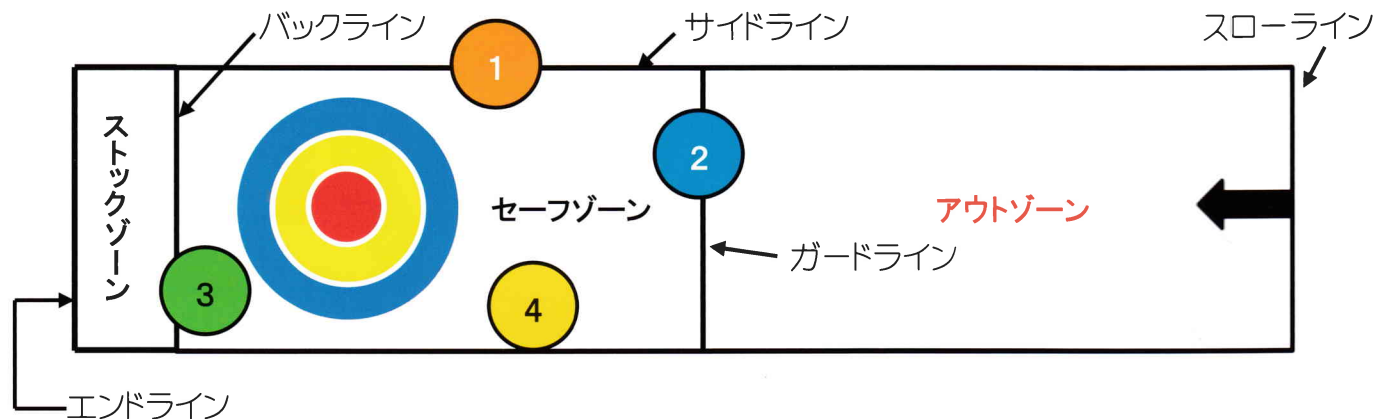
■基本となる得点の数え方

ジェットローラの外周がポイントゾーンの中心に近い位置に停止している場合は、前頁の各ゾーンの得点になります。ジェットローラの外周が青色の1点ゾーンと黄色の2点ゾーンとの間の白線部分（巾15mm）にある場合は、青色の1点として計算します。ジェットローラの外周が黄色の2点ゾーンと赤色の3点ゾーンとの間の白線部分（巾15mm）にある場合は、黄色の2点として計算します。カローリングの得点は、各イニング毎に勝ちチームのみの得点で負けチームは必ず0点になります。両チームの得点が無い場合のみ0対0になります。



■ライン上に於ける判定

投球したジェットローラが、アウトゾーンで停止した場合とガードライン、サイドライン、バックラインのライン上に停止、又は接触している場合は、アウトになり、味方チームのプレイヤーによりジェットローラをただちに除去し、ストックゾーンに置きます。



- 上記の1～4のジェットローラはライン上に停止、又は接触しているため全てアウトになり、味方チームにより除去します。
- 投球したジェットローラが、サイドラインを越えた場合はアウトになり、味方チームにより除去します。

■正しい投球フォーム

- まず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（角度15°）に手のひらを軽くあて（ハンドルを強く握らないこと）、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します。ジェットローラが手を離れた瞬間、指先が真直ぐに目標方向を指しているのが正しい投球フォームです。押し出す際の力加減が最も重要です。



- 足先がスローラインを越えるとアウト、オンラインはセーフです。立ったり、走りながらの投球及び中腰姿勢の投球はすべてアウトです。投球する前に手がラインを越え床面に手がついた場合も投球されたジェットローラはアウトになります。投球後に手がスローラインを越え、床面に手がついていてもアウトにはなりません。

■メジャー競技

1チーム3人で6色のジェットローラ6個を使用します。ジェットローラの自重は2kgでポイントゾーンの中心までの距離は11mです。日本選手権大会及び国際競技大会の公認競技種目です。

■競技方法

1試合は6イニング制にします。所要時間約40分間。

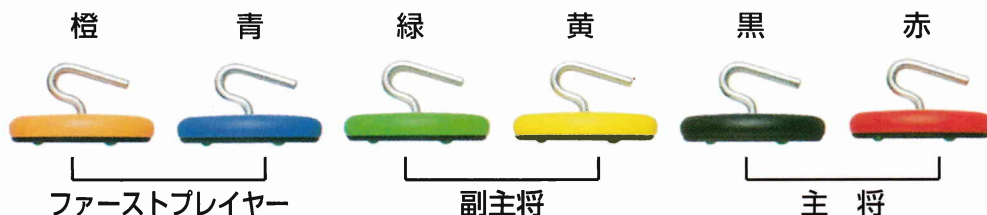
■人数

1チーム3人（ファーストプレイヤー、副主将、主将）

■投球順序

ファーストプレイヤーが橙と青を投球し、副主将が緑と黄を投球し、主将が黒と赤を投球します。1人2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12個を全部投球して1イニングを終了し得点を計算します。

1チーム3人の投球順序（青、黄、赤は交通信号）



投球順序（Aチームが先攻の場合）

（青・黄・赤は交通信号）

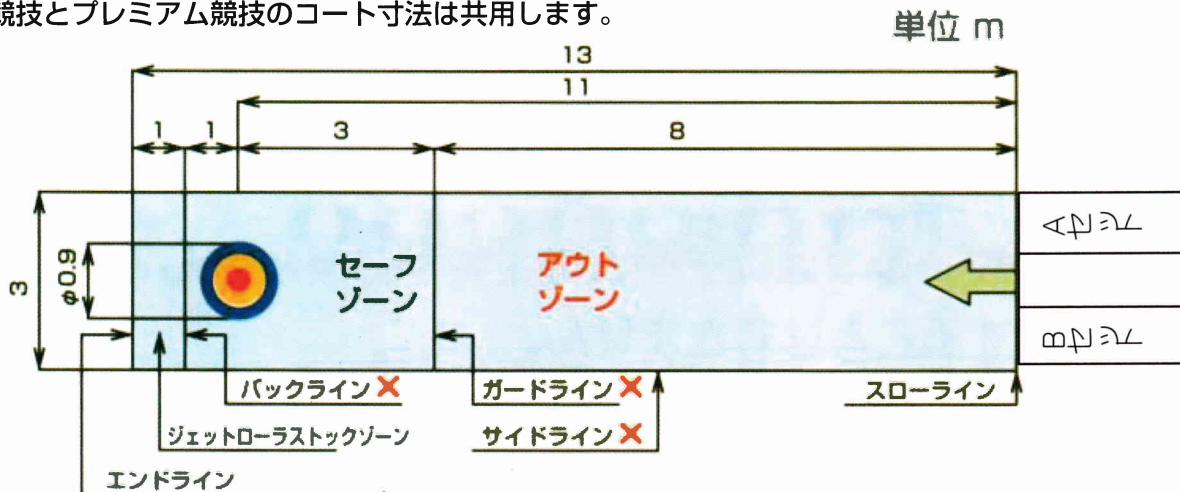
1 投目	Aチームのファーストプレイヤー	橙	7 投目	Aチームの副主将	黄
2 投目	Bチームのファーストプレイヤー	橙	8 投目	Bチームの副主将	黄
3 投目	Aチームのファーストプレイヤー	青	9 投目	Aチームの主将	黒
4 投目	Bチームのファーストプレイヤー	青	10 投目	Bチームの主将	黒
5 投目	Aチームの副主将	緑	11 投目	Aチームの主将	赤
6 投目	Bチームの副主将	緑	12 投目	Bチームの主将	赤

- プレイヤーは2色のジェットローラの投球順序を変更して投球する事はできません。
- プレイヤーの投球順序は、1試合の競技が終了するまで途中で変更する事はできません。

■コート寸法

コート寸法の数値はラインテープ巾の中心から中心までの測定値です。2面以上のコートを設定する場合、サイドラインを隣接コートとの境界線にする事ができます。

メジャー競技とプレミアム競技のコート寸法は共用します。



■ジェットローラ

ジェットローラのAセットは右端、Bセットは左端に置きます。

■先攻の決め方

競技開始時に両チームの主将がじゃんけんをして勝ったチームが先攻又は、後攻のいずれかを選びます。各インニングの勝ちチームは次のインニングで先攻になりますが、両チーム引き分け（0点）の場合、前のインニングと同じで先攻、後攻の順序は変わりません。

■各プレイヤーの役割

ファーストプレイヤー

橙と青のジェットローラを相手チームのファーストプレイヤーと1個ずつ交互に投球します。2個のジェットローラを投球した後は主将と交代してポイントゾーンの周辺に移動し、副主将と主将に投球目標の指示をします。味方チームの投球したジェットローラがアウトになった場合、そのジェットローラを除去し、ストックゾーンに置きます。

副主将

ファーストプレイヤーの投球時には、スローライン付近で待機します。緑と黄のジェットローラを相手チームの副主将と1個ずつ交互に投球します。2個のジェットローラを投球した後はポイントゾーンの周辺に移動し、主将に投球目標の指示をします。各インニング終了時に得点と内訳を確認してスコアカードに記入します。各インニング終了後に得点計算を確認する場合のみポイントゾーンに入る事ができます。ジェットローラのライン上での判断やポイントゾーン上でどちらのジェットローラが中心に近いかを真上から見て判断します。見た目で判断がつかない時は、審判員がメジャーにて計測します。味方チームの投球されたジェットローラがアウトになった場合、そのジェットローラを除去し、ストックゾーンに置きます。

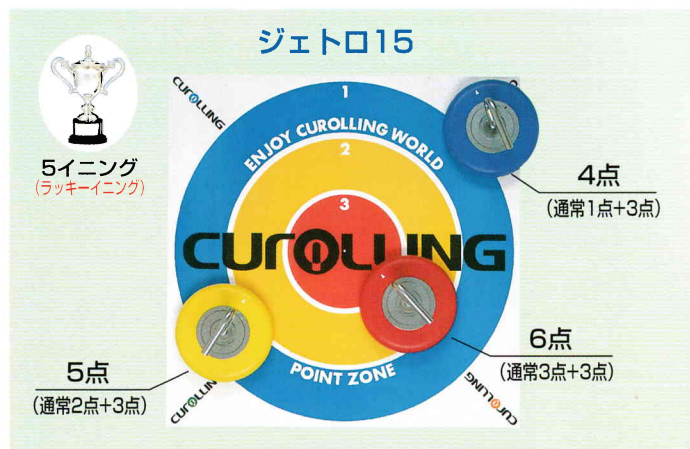
主将

各インニングの競技開始時にポイントゾーンの周辺に待機し、ファーストプレイヤーに投球指示をします。味方チームの投球したジェットローラがアウトになった場合、そのジェットローラを除去し、ストックゾーンに置きます。ファーストプレイヤーの投球終了後にスローラインに戻ります。黒と赤のジェットローラを相手チームの主将と1個ずつ交互に投球します。

各インニングの終了時に副主将が記入したスコアカードの内容を確認します。競技終了後にスコアカードの合計得点を再確認し、上欄に相手チームの主将のサインを受け大会事務局に両チームの主将が夫々1枚ずつスコアカードを同時に提出します。

カローリングの戦術

カローリングは、各プレイヤーの投球テクニックとチームプレイによって、勝敗のすべてが決まります。目標に向けてジェットローラを相手チームと交互に投球し、ぶつけ合いをして競技をすすめるため状況は絶えず変化します。相手チームのジェットローラを排除したり、味方チームのジェットローラを誘導する事は、勿論、重要ですが、作戦としては、各プレイヤーがポイントゾーンの中心に味方チームのジェットローラをいかに多く誘導して集中させるかという事、特に各プレイヤーが投球する交通信号の赤、黄、青のジェットローラの得点を考えて競技をすすめる事が最も重要です。停止しているジェットローラに当てる場合、投球時の強弱や当てる位置により、走行方向や移動する距離も大きく異なります。ファーストプレイヤーの投球するジェットローラの停止位置は、ポイントゾーンの手前付近に停止させる作戦が有効です。又、各プレイヤーが後続の味方チームのプレイヤーに投球目標などを適確にアドバイスする事が勝敗を大きく左右します。



ジェットロ15 (5インニングに適用)

メジャー及びプレミアム競技の5インニングをラッキーインニングとして、この5インニングに於て、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上に停止、又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ます。左図のように赤・黄・青の3色の全てが、ボーナス得点になった場合は、合計得点が15点になり、これをジェットロ15といいます。ジェットロ15は、協会主催の大会規定により、ジェットロ賞が授与されます。

■得点の数え方 6イニング制 所要時間約40分間

〈注〉5イニングはラッキーイニングになり他のイニングの得点計算方法と異なります。

<p>1 イニング Aチーム先攻</p> <p>Aチームの得点(勝) ● = 3点 } 合計 ● = 3点 } 6点 Bチームの得点 ● = 0点</p> <p>Aチームの●●がそれぞれ3点となり合計6点になります。Bチームの●が2点ゾーンに接触しているが、負けチームは0点になります。 (注：スコアカードのAチームの別枠欄の青枠に3と記入します。)</p>	<p>2 イニング Aチーム先攻</p> <p>Aチームの得点 ● = 0点 ● = 0点 ● = 0点 Bチームの得点(勝) ● = 3点</p> <p>Aチームの●●●の3個が2点ゾーンに接触しているが、Bチームの●3点がポイントゾーンの中心寄りにあるため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。 (注：スコアカードのBチームの別枠欄の黄枠に3と記入します。)</p>
<p>3 イニング Bチーム先攻</p> <p>Aチームの得点(勝) ● = 3点 } 合計 ● = 0点 } 3点 ● = 0点 } Bチームの得点 ● = 0点</p> <p>Aチームの●が一番中心に近いので3点になります。次に近いBチームの●が、Aチームの●●を遮断しているのでAチームの得点は●の3点のみになります。</p>	<p>4 イニング Aチーム先攻</p> <p>Aチームの得点(勝) ● = 2点 } 合計 ● = 2点 } 4点</p> <p>Aチームの●●がそれぞれ2点になり合計4点になります。 (注：スコアカードのAチームの別枠欄の赤枠に2、青枠に2と記入します。)</p>
<p>5 イニング Aチーム先攻 (ラッキーイニング)</p> <p>Aチームの得点 ● = 0点 Bチームの得点(勝) ● = 6点 } 合計 ● = 3点 } 15点 ● = 2点 } ● = 4点 }</p> <p>5イニングはラッキーイニングになりこのイニングは勝ちチームの赤、黄、青の交通信号の各ジェットローラがポイントゾーンの赤、黄、青の各ゾーンに於て同色で一致した場合に限り、<u>赤色は6点、黄色は5点、青色は4点がボーナス得点</u>として計算されます。(注：Bチームの黄色のジェットローラが赤のポイントゾーンに接触しているので通常の3点になりボーナス得点は適用されません。Bチームの赤色のジェットローラが赤色のポイントゾーンに接触しているため6点、青色のジェットローラが青色のポイントゾーンに接触しているため4点になります。)</p>	

スコアカードの記入例

<p>1 first player 2 sub captain 3 captain 4 5 6</p> <p>NO TEAM NAME Aチーム NO TEAM NAME Bチーム</p> <p>1 first player 2 sub captain 3 captain 4 5 6</p>	<table border="1"> <tr><th></th><th>1</th><th>2</th><th>3</th><th>4</th><th>5</th><th>6</th></tr> <tr><td>A</td><td>3</td><td>0</td><td>0</td><td>2</td><td>0</td><td>4</td></tr> <tr><td>B</td><td>0</td><td>3</td><td>0</td><td>0</td><td>15</td><td>0</td></tr> </table> <p>LUCKY CHANCE</p>		1	2	3	4	5	6	A	3	0	0	2	0	4	B	0	3	0	0	15	0	<p>CURLING</p> <table border="1"> <tr><th>TOTAL POINTS</th><td>5</td><td>0</td><td>2</td><td>0</td><td>0</td><td>5</td></tr> <tr><th>下2桁</th><td>13</td><td>0</td><td>2</td><td>0</td><td>0</td><td>0</td></tr> <tr><th>下4桁</th><td>18</td><td>0</td><td>6</td><td>0</td><td>6</td><td>0</td></tr> <tr><th>下6桁</th><td>6</td><td>6</td><td>6</td><td>6</td><td>4</td><td>4</td></tr> </table> <p>赤・黄・青の各ローラの合計得点は、少数点以下で記入。 合計得点が他のチームと同点の場合、3色ローラの合計得点の上位チームが勝ち。</p> <p>captain sign 相手チーム 主将のサイン sign</p> <p>6 INNINGS</p>	TOTAL POINTS	5	0	2	0	0	5	下2桁	13	0	2	0	0	0	下4桁	18	0	6	0	6	0	下6桁	6	6	6	6	4	4
	1	2	3	4	5	6																																													
A	3	0	0	2	0	4																																													
B	0	3	0	0	15	0																																													
TOTAL POINTS	5	0	2	0	0	5																																													
下2桁	13	0	2	0	0	0																																													
下4桁	18	0	6	0	6	0																																													
下6桁	6	6	6	6	4	4																																													

Aチームの合計得点は、13.020005点。Bチームの合計得点は、18.060604点になります。

〈注〉上記の場合、Bチームが勝ちですが、大会で複数以上のチームの主要得点が同点の場合、交通信号の赤の少数点以下下2桁の高得点チームが勝ちになり、それでも同点の場合は順次黄の少数点以下下4桁、青の少数点以下下6桁の高得点チームが勝ちになります。(8ページ参照)

●メジャー競技のルール表

競技方法	<ul style="list-style-type: none"> ●1試合は6イニング制にします。所要時間約40分間。 ●競技は、1人2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個づつ交互に投球し、両チームのジェットローラ12個を全部投球して1イニングを終了し得点を計算します。得点の計算はすべて両チームの副主将が確認してスコアカードに記入します。
先攻とジェットローラの決め方	<ul style="list-style-type: none"> ●競技開始時に両チームの主将がじゃんけんをして勝ったチームが先攻又は、後攻のいずれかを選びます。 ●各イニングの勝ちチームは次のイニングで先攻になりますが、両チーム引き分け（0点）の場合、前のイニングと同じで先攻、後攻は変わりません。
投球順序について	<ul style="list-style-type: none"> ●ファーストプレイヤー、副主将、主将の順でジェットローラを投球します。 ●各プレイヤーは2色のジェットローラの投球順序を変えて投球する事はできません。 ●各プレイヤーの投球順序は、1試合の競技が全て終了するまで途中で変更する事はできません。
誘導具等の使用についての反則	<ul style="list-style-type: none"> ●各プレイヤーは投球する目標地点を指示するために身体又は誘導具等を使用する場合、セーフゾーン内にあるすべてのジェットローラ及びポイントゾーンに身体又は誘導具等が触れてはいけません。身体又は誘導具等が触れた場合、反則になりセーフゾーン内にある反則をしたチームのジェットローラを全て除去し、競技を再開します。(例：黒色のジェットローラを投球前に副主将がセーフゾーン内にある味方又は敵チームのジェットローラ及びポイントゾーンに身体又は誘導具等が触れた場合、反則になります。反則をしたチームのセーフゾーン内にある全てのジェットローラを除去しますが、反則をしたチームの主将は黒と赤のジェットローラを投球順に投球する事が出来ます。)
副主将が得点計算	<ul style="list-style-type: none"> ●イニング終了後、両チームの副主将が得点計算を確認する場合のみ、副主将がポイントゾーンに同時に入る事ができます。 ●各プレイヤーは競技中にポイントゾーン（94cm正方形）内に足を踏み入れる事はできません。
コートライン上の停止と走行時の判定	<ul style="list-style-type: none"> ●投球したジェットローラが、セーフゾーン以外で停止した場合とすべてのライン上に停止、又は接触している場合は、すべてアウトになり味方チームにより除去します。(3頁を参照) ●セーフゾーン内に停止したジェットローラは、そのイニングが終了するまで触れる事はできません。 ●ジェットローラのポイントゾーン上及びコートライン上の位置確認や合否の判定及び得点計算は、両チームの副主将が協議して決定します。 ●投球したジェットローラが、サイドラインを越えた場合は、アウトになり味方チームにより除去されます。
投球時の反則	<ul style="list-style-type: none"> ●足先がスローラインを越えるとアウト。オンラインはセーフです。床面に片膝又は両膝がついていない場合や中腰姿勢や立ったり、走りながら投球されたジェットローラはアウトになります。 ●各プレイヤーは自分のジェットローラの投球時にポイントゾーン及びセーフゾーン上に存在するジェットローラの状態を確認するためにスローラインを越えた場合、反則になり投球するジェットローラのみがアウトになります。 ●投球時にスローラインを越えて床面に手をついて投球した場合と走行方向の練習でスローラインを越えてジェットローラから手が離れた場合、そのジェットローラは、アウトになります。投球後にスローラインを越えて床面に手をついた場合はセーフです。 ●ジェットローラの投球方向は、矢印方向に投球します。ジェットローラのハンドルを反対方向にして投球したジェットローラはアウトになります。 ●投球時に身体、手や足又はジェットローラがサイドラインを越えて投球したジェットローラは、アウトになります。 ●各プレイヤーが投球順序を間違えて、味方、又は相手チームのプレイヤーより先に投球した場合、そのプレイヤーの投球したジェットローラはアウトになります。(例：ファーストプレイヤーの青色のジェットローラの投球時に副主将が、投球順序を間違えて緑色のジェットローラを投球した場合、投球した副主将の緑色のジェットローラは、アウトになります。) ●味方チーム以外のジェットローラを投球した場合、ただちに競技を中断し、違反したチームのジェットローラはすべてアウトになり除去され、このイニングは、違反をしていないチームがファーストプレイヤー、副主将、主将の順で単独で6個連続してジェットローラを投球してこのイニングを終了します。 ●両チームが、味方チーム以外のジェットローラを間違えて投球した場合、そのイニングは両チーム0点になり次のイニングに進みます。(例：Aチーム投球時に間違えてBチームのジェットローラを投球した後にBチームも間違えてAチームのジェットローラを投球した場合)

<p>投球時の反則</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 投球時の反則によるジェットローラの起因により、セーフゾーン及びポイントゾーン上にあるジェットローラが移動した場合は、両チームの副主将が協議の上、元の位置に戻します。 ● 各プレイヤーが自分の使用する2個のジェットローラの投球順序を間違えて投球した場合、そのプレイヤーの使用する2個のジェットローラはアウトになります（例：ファーストプレイヤーが最初に青色のジェットローラを投球した場合、橙色のジェットローラもアウトになります。） ● 各プレイヤーが味方チームのプレイヤーの使用するジェットローラを間違えて投球した場合、投球されたジェットローラがアウトになり、違反したプレイヤーの使用する2個のジェットローラもアウトになります。（例：副主将が黒色のジェットローラを投球した場合、投球した黒色のジェットローラと緑色と黄色のジェットローラもアウトになります。） ● ジェットローラがセーフゾーン上で裏面になって停止した場合、そのジェットローラはアウトになり、相手チームの副主将の立会いの上、味方チームによりただちに除去します。 ● ジェットローラが、衝突により他のジェットローラに乗り重なった場合は、そのイニングが終了するまでそのままの状態で開催を続けます。イニング終了時の得点計算は上部に乗り重なったジェットローラも通常の得点計算として処理します。 ● 前のプレイヤーが投球したジェットローラが停止する前に次のプレイヤーがジェットローラを投球した場合、投球されたジェットローラはアウトになります。 																		
<p>投球時のマナー</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● プレイヤーが投球姿勢に入った時、スローラインで待機する他のプレイヤーは声を出したり、体を動かしてプレイヤーの投球を妨害する行為をしてはならない。 ● 競技中は、プレイヤー以外の人にはコート内に入る事が出来ない。 																		
<p>審判員の判断</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 両チームの副主将は、ポイントゾーン上でどちらのジェットローラが中心に近いかを真上からみて判断します。それでも判断がつかないときは、審判員がメジャーにて計測します。計測した数値が同じの場合は、先攻チームの勝ちになりジェットローラが停止したポイントゾーンの得点を与えます。 																		
<p>主要得点が同点の場合、合計得点の高得点チームが勝ちになります。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 競技が終了し、両チームの主要得点が同点の場合は、下記のスコアカードの赤枠内の合計得点が高得点のAチームが勝ちになります。赤枠内の合計得点と同点の場合は、順次、黄枠、青枠の合計得点の高得点チームが勝ちになります。前記の合計得点がすべて同点の場合、6イニングの得点チームが勝ちになります。6イニングの両チームの得点が0点の場合は、5イニング（順次4～1イニング）の得点チームが勝ちになります。 <table border="1" data-bbox="310 1173 1144 1292"> <thead> <tr> <th>競技終了</th> <th>主要得点</th> <th>赤</th> <th>黄</th> <th>青</th> <th>合計得点</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Aチーム</td> <td>12点</td> <td>06</td> <td>00</td> <td>02</td> <td>12.060002点</td> </tr> <tr> <td>Bチーム</td> <td>12点</td> <td>00</td> <td>04</td> <td>03</td> <td>12.000403点</td> </tr> </tbody> </table> <p style="text-align: right;">結果 Aチームの勝利</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 赤、黄、青の各3色の合計得点の数値は、赤が小数点以下2桁で高位の得点（Aチーム0.06）になり、次に黄が小数点以下4桁の得点、青が小数点以下6桁の得点になります。 ● 複数のチームが、無得点で競技を終了し、大会で下位の順位を決定する場合、主将のじゃんけんによって順位を決定します。 	競技終了	主要得点	赤	黄	青	合計得点	Aチーム	12点	06	00	02	12.060002点	Bチーム	12点	00	04	03	12.000403点
競技終了	主要得点	赤	黄	青	合計得点														
Aチーム	12点	06	00	02	12.060002点														
Bチーム	12点	00	04	03	12.000403点														
<p>スコアカードの赤、黄、青の得点記入方法</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 競技の各イニングに於いて、勝ちチームの交通信号の赤、黄、青の3色のジェットローラが得点になった場合、スコアカードの別枠の赤、黄、青の空白部に該当する得点を記入します。例えば、勝ちチームの赤色のジェットローラが黄色2点のポイントゾーンにある場合は、赤枠内に2と記入し、青色のジェットローラが赤色3点のポイントゾーンに存在している場合は、青枠内に3と記入します。（6頁を参照） 																		
<p>5イニングはラッキーイニング 交通信号は高得点</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 競技の5イニングはラッキーイニングでボーナス得点として夫々3点を加算します。ポイントゾーンの交通信号の赤、黄、青の3色ゾーンに勝ちチームの得点になった交通信号の赤、黄、青の個々のジェットローラが同色のポイントゾーンに停止又は、接触している場合に限り、ボーナス得点として赤色は6点、黄色は5点、青色は4点になります。（6頁を参照） 																		
<p>大会に於けるスコアカードの提出方法</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 両チームの主将は競技終了後、両チームの副主将が記入した主要得点及び合計得点を確認し、そのスコアカードの所定の上欄に相手チームの主将の承認サインを受け、大会事務局に両チームの主将が夫々1枚ずつスコアカードを同時に提出します（計2枚提出します。） ● 提出されたスコアカードに主将の承認サインがない場合と得点に誤りがある場合は、両チームは0点になりその試合の得点が0点で計算されます。 																		
<p>審判の判定</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 競技大会に於いて両チーム間に於けるルール等の協議事項が不成立の場合は、別に定める大会審判員の判定及び指示に従います。 																		

■プレミアム競技

1チーム2人のペアで行います。使用するジェットローラ6個は夫々各プレイヤーが1人3個を使用します。コート寸法、得点計算はメジャー競技と同じです。

■競技方法

1試合は6イニング制にします。所要時間約40分間。

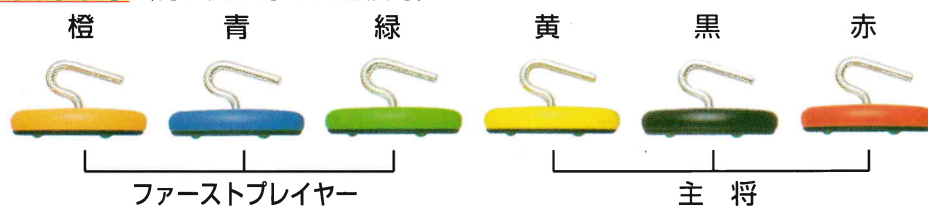
■人数

1チーム2人（ファーストプレイヤー、主将）

■投球順序

競技は、1人3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12個を全部投球して1イニングを終了し、得点を計算します。6イニングが終了するまでプレイヤーの投球順序は変更する事はできません。

1チーム2人の投球順序（青、黄、赤は交通信号）



最初に投球するファーストプレイヤーは、最初に橙色、二番目に青色、三番目に緑色の3個、最後に投球する主将は、最初に黄色、二番目に黒色、三番目に赤色の3個の順序で相手チームのプレイヤーと1個ずつ交互に投球します。

投球順序（Aチームが先攻の場合）

（青・黄・赤は交通信号）

1 投目	Aチームのファーストプレイヤー	橙	7 投目	Aチームの主将	黄
2 投目	Bチームのファーストプレイヤー	橙	8 投目	Bチームの主将	黄
3 投目	Aチームのファーストプレイヤー	青	9 投目	Aチームの主将	黒
4 投目	Bチームのファーストプレイヤー	青	10 投目	Bチームの主将	黒
5 投目	Aチームのファーストプレイヤー	緑	11 投目	Aチームの主将	赤
6 投目	Bチームのファーストプレイヤー	緑	12 投目	Bチームの主将	赤

■コート寸法

プレミアム競技のコート寸法はメジャー競技と同じです。（4ページをご参照ください）

■ジェットローラ

競技者個人が所有する用具（又は競技者が所属する都道府県協会の所有する用具）を使用します。

■先攻の決め方

競技開始時に両チームの主将がじゃんけんをして勝ったチームが先攻又は後攻のいずれかを選びます。各イニングの勝ちチームは次のイニングで先攻になりますが、両チームが引き分け（0点）の場合、前のイニングと先攻、後攻の順序は変わりません。

■各プレイヤーの役割

ファーストプレイヤー

橙と青と緑のジェットローラ3個を相手チームのファーストプレイヤーと1個ずつ交互に投球します。3個のジェットローラを投球した後は、主将と交代してポイントゾーンの周辺に移動し主将に投球目標の指示をします。主将の投球されたジェットローラがアウトになった場合、そのジェットローラを除去し、ストックゾーンに置きます。

主将

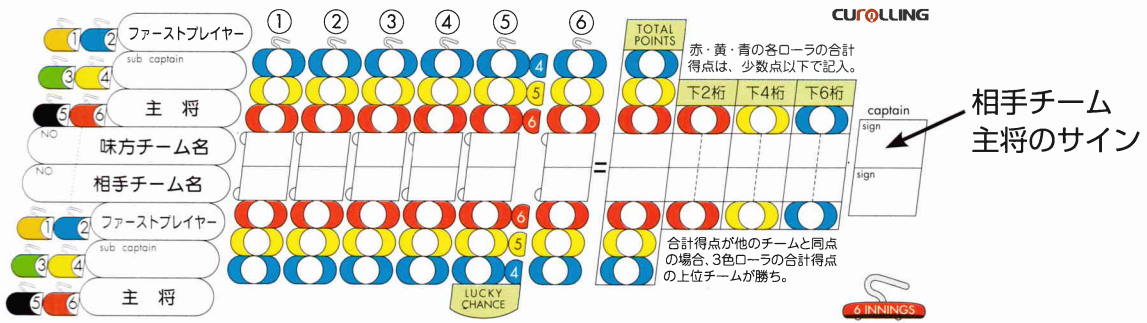
各イニングの競技開始時にポイントゾーンの周辺に待機し、ファーストプレイヤーに投球目標の指示をします。ファーストプレイヤーの投球したジェットローラがアウトになった場合、そのジェットローラを除去し、ストックゾーンに置きます。黄と黒と赤のジェットローラ3個を相手チームの主将と1個ずつ交互に投球します。最初に投球するファーストプレイヤーが投球終了後、すみやかにスローラインに戻ります。主将は各イニング終了時に得点と内訳を確認してスコカードに記入します。

■得点計算

各イニングの終了後、両チームのプレイヤーが得点計算を確認する場合、2人の主将がすべての得点計算をするためにポイントゾーンに入ります。各プレイヤーは競技中にポイントゾーン（94cm正方形）内に足を踏み入れる事はできません。

スコアカード (●メジャー競技とプレミアム競技の専用カードは共用できます。)

上段に味方チーム名とファーストプレイヤー、主将を記入し、下段に相手チーム名とファーストプレイヤー、主将を記入します。



●プレミアム競技のルール表

競技方法	<ul style="list-style-type: none"> ● 1試合は6インニング制にします。所要時間約40分間。 ● 競技は、1人3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12個を全部投球して1インニングを終了して得点を計算します。得点の計算はすべて両チームの主将が確認してスコアカードに記入します。
先攻とジェットローラの決め方	<ul style="list-style-type: none"> ● 競技開始時に両チームの主将がじゃんけんをして勝ったチームが先攻又は、後攻のいずれかを選びます。ジェットローラは競技者個人が所有する用具（又は競技者が所属する都道府県協会の所有する用具）を使用します。 ● 各インニングの勝ちチームは次のインニングで先攻になりますが、両チーム引き分け（0点）の場合、前のインニングと同じで先攻、後攻の順序は変わりません。
投球順序について	<ul style="list-style-type: none"> ● ファーストプレイヤー、主将の順でジェットローラを投球します。 ● 各プレイヤーは3色のジェットローラの投球順序を変えて投球する事はできません。 ● 各プレイヤーの投球順序は、1試合の競技が全て終了するまで途中で変更する事はできません。
投球時の反則	<ul style="list-style-type: none"> ● 各プレイヤーが投球順序を間違えて、相手チームのプレイヤーより先に投球した場合、そのプレイヤーの投球したジェットローラはアウトになります。 ● 各プレイヤーが自分の使用する3個のジェットローラの投球順序を間違えて投球した場合、そのプレイヤーの使用するジェットローラはアウトになります。(例① ファーストプレイヤーが最初に青色のジェットローラを投球した場合、投球された青色と橙色、緑色のジェットローラはアウトになります。) 反則前に投球されたジェットローラはそのまま競技をすすめます。(例② ファーストプレイヤーが青色のジェットローラの投球時に間違えて緑色のジェットローラを投球した場合、投球された緑色と青色のジェットローラはアウトになりますが、反則前に投球された橙色のジェットローラはアウトになりません。) ● 各プレイヤーが味方チームのプレイヤーの使用するジェットローラを間違えて投球した場合、投球されたジェットローラはアウトになり、違反したプレイヤーの使用するジェットローラもアウトになり除去します。(例① ファーストプレイヤーが最初に黄色のジェットローラを投球した場合、投球した黄色のジェットローラと橙色、青色、緑色のジェットローラはアウトになります。例② ファーストプレイヤーが青色のジェットローラを投球時に間違えて黒色のジェットローラを投球した場合、投球した黒色のジェットローラと青色、緑色のジェットローラはアウトになりますが、反則の前に投球した橙色のジェットローラはアウトになりません。)
主将が得点計算とコートライン上の停止の判定	<ul style="list-style-type: none"> ● インニング終了後、両チームの主将が得点計算を確認する場合のみ、主将がポイントゾーンに同時に入る事ができ、ジェットローラのポイントゾーン上及びコートライン上の位置確認や合否の判定は、両チームの主将が協議して決定します。 ● セーフゾーン内に停止したジェットローラは、そのインニングが終了するまで触れる事はできません。 ● 投球した各プレイヤーのジェットローラが、サイドラインを越えた場合は、アウトになり味方チームにより除去されます。
審判の判定	<ul style="list-style-type: none"> ● 両チームの主将は、ポイントゾーン上でどちらのジェットローラが中心に近いかを真上からみて判断します。それでも判断がつかないときは、審判員がメジャーにて計測します。計測した数値が同じの場合は、先攻チームの勝ちになりジェットローラが停止したポイントゾーンの得点を与えます。

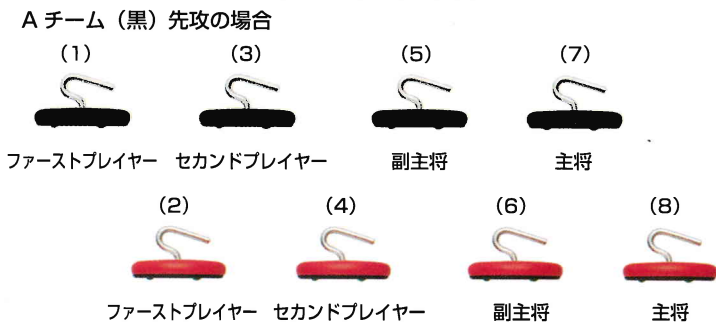
誘導具等の使用についての反則、投球時の反則、投球時のマナー、主要得点、スコアカードの得点記入、ラッキーインニング、大会に於けるスコアカードの提出方法、審判の判定についてはメジャー競技のルールを適用します。

ジュニア競技のルール ジェットローラ自重2kg
1チーム4人で、ジェットローラ4個(同色)を使用します。

1試合 6イニング制 所要時間約30分間

●投球順序は、相手チームと1個ずつ交互に投球します。
ファーストプレイヤー、セカンドプレイヤー、副主将、主将の順序で相手チームのプレイヤーと1個ずつ交互に投球します。

投球順序(番号順)



<注>1試合の競技が終了するまで、Aチームは黒色のジェットローラを使用し、Bチームは赤色のジェットローラを使用します。

●競技の途中でプレイヤーの投球順序を変更する事はできません。

競技開始時に両チームの主将がじゃんけんをして勝ったチームが先攻又は後攻のいずれかを選びます。

各イニングに於て、勝ちチームは、次のイニングで先攻になります。両チームのジェットローラを全部(8個)投球して1イニングを終了し、両チームの副主将が、得点計算を確認します。

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停止させたチームが勝ちになり、このジェットローラに順次、連続した位置にある勝ちチームのジェットローラは、すべて得点の対象になり加算されます。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点です。

〈参考〉

ジェットローラの色の組み合わせは、赤と黒、黄と緑、青と橙の3通りです。この組み合わせからお選びください。

いい汗 ちょっぴり! みんな笑顔でカローリング



■得点の数え方 6イニング制 所要時間約30分間

Aチーム先攻の場合(番号は投球順序)

- 7 ● 主将
- 5 ● 副主将
- 3 ● セカンドプレイヤー
- 1 ● ファーストプレイヤー

Bチーム

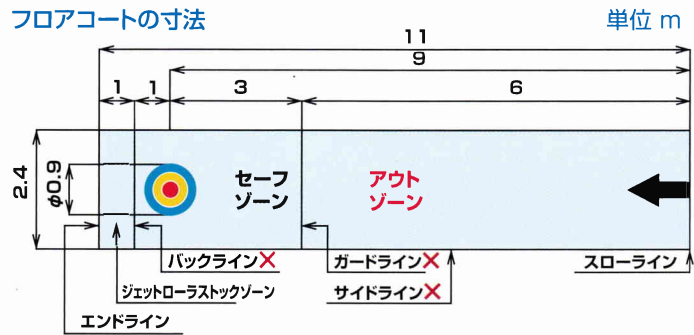
- 8 ●
- 6 ●
- 4 ●
- 2 ●



いま 小学校の体育館で大好評!

ジュニア競技は小学生向けのカローリングとしてクラスメイトや保護者、先生方と手軽にとっても楽しく遊べる大好評のコミュニケーションスポーツです。

フロアコートの寸法



1 イニング	Aチーム先攻	2 イニング	Bチーム先攻	3 イニング	Aチーム先攻
<p>Aチームの得点 ● = 0点 ● = 0点 Bチームの得点(勝) ● = 3点</p> <p>Bチームのジェットローラが中心に最も近い位置にあり、Bチームの勝ち。負けチームはいずれの場合でも得点は0点です。</p>		<p>Aチームの得点(勝) ● = 3点 } 合計 ● = 2点 } 5点 Bチームの得点 ● = 0点 ● = 0点 ● = 0点</p> <p>Aチームのジェットローラが2個連続して中心に最も近い位置にあるので合計5点になります。</p>		<p>Aチームの得点(勝) ● = 3点 } 合計 ● = 0点 } 3点 Bチームの得点 ● = 0点</p> <p>Aチームのジェットローラ2個がポイントゾーン上に停止しているが、Bチームのジェットローラが2点ゾーンにあり、妨害しているのでAチームの1点は得点にはなりません。</p>	
<p>Aチームの得点 ● = 0点 Bチームの得点 ● = 0点 ● = 0点</p> <p>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します。先攻の順序は同じです。</p>		<p>Aチームの得点 ● = 0点 Bチームの得点(勝) ● = 3点 } 合計 ● = 3点 } 8点 ● = 2点 }</p> <p>Bチームのジェットローラ3個がすべて中心寄りにあり、合計8点の大量得点になります。</p>		<p>Aチームの得点(勝) ● = 3点 } 合計 ● = 2点 } 5点 Bチームの得点 ● = 0点</p> <p>Aチームの最後の一投でBチームのジェットローラはポイントゾーンの外へ飛ばされてAチームの逆転勝ちになります。</p>	

◎上記両チームの得点表 (Aチームが13対11で勝ち)

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

○スコアカードは、上記と同じものを各自で作製してください。
○得点欄の▼のマークはそのイニングの先攻です。

■スコアカードの記入方法

- 上段に味方チーム名、下段に相手チーム名を記入します。
- 1試合(6イニング)を終了し、両チームの合計得点が同点の場合は、6イニングに得点したチームが勝ちになります。
6イニングの両チームの得点が0点の場合は、5イニング(順次4~1イニング)の得点チームが勝ちになります。(カウントバック方式)