

# カローリング

《ルール・審判マニュアル》



平成30年10月 制定

柏崎市スポーツ推進委員協議会

カローリングとは

ジェットローラーと呼ばれる車輪のついた円盤を、ポイントゾーン（中心程高得点）に向かって投げて得点を競うスポーツです。

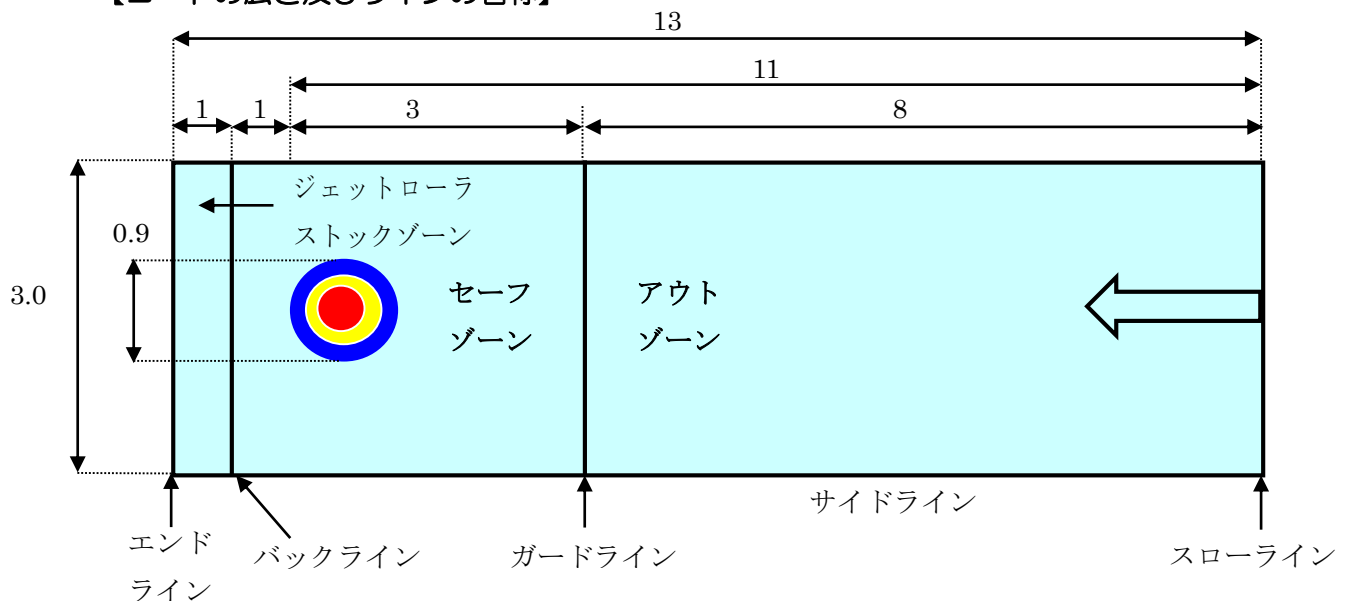
## 1. コート・用具

### 1-1 用具

- ① ジェットローラ：橙、青、緑、黄、黒、赤の6個
- ② コート：3.0m×13.0m（下図参照）
- ③ ライン幅：40～50mm
- ④ ポイントゾーン：赤色（中心の直径 30 cm） 3点  
黄色（中間の直径 60 cm） 2点  
青色（外周の直径 90 cm） 1点
- ⑤ その他：鉛筆、巻き尺、コンベックス

### 1-2 コート説明

【コートの広さ及びラインの名称】



## 2. 試合前準備

【チーム編成】

- ① 1チーム3名で構成する。
- ② 3人対3人でプレーする。
- ③ 男女構成及び年齢は自由とする。

【先攻後攻の選択権】

試合開始前の主将によるジャンケンで決める。各イニングにおいて、勝ちチームは次のイニングで先攻になる。引き分けの場合は先攻の順序は前のイニングと同じ。

### 3. 競技方法

#### 3-1 競技説明

- ① 1 試合 5 イング制。
- ② 各イニングにおいて、先攻チームは橙・緑・黒の順序でジェットローラを投球し、後攻チームは青・黄・赤の順序でジェットローラを相手チームの競技者と交互に 1 個ずつ投球する。
- ③ 両チームのジェットローラを全部（6 個）投球して 1 イニングを終了し、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する。
- ④ 各チームの投球打順は試合の途中で変えてはならない。

#### 3-2 試合の流れ

- ① まず床面に片膝または両膝をつき、ジェットローラのハンドル上部（角度 15 度）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けて押し出すように投球する。
- ② 足がスローラインにのったり、越えたりした場合はアウト。
- ③ 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。
- ④ 投球時にスローラインを超えて前方に手をついて投球した場合はアウト。
- ⑤ 投球後にスローラインを超えて床面に手をついた場合はセーフ。

投球したジェットローラが、ガードライン、サイドライン、バックラインのライン上及びラインの接触点上において、停止、また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ジェットローラをただちに除去し、ジェットローラストックゾーンに置く。

#### 3-3 得点の数え方

- ① 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も、得点はすべて 0 点になる。
- ② この勝ちチームの最も中心点に近い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が 1 個存在し、次に相手チームのジェットローラが中心点から 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、中心点に最も近い勝ちチームの 1 個のジェットローラのみが得点となる。要するに中心点に最も近い勝ちチームのジェットローラに連続して味方チームのジェットローラが 2 個目、3 個目と存在している場合、すべて得点の対象になる。
- ③ 両チームのジェットローラが、いずれもポイントゾーンに無い場合は引き分けで、両チームの得点は 0 点となり、次のイニングへすすむ。先攻の順序は前のイニングと同じ。

- ④ 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、審判員を呼び、メジャーにて計測します。計測した数値が同じの場合は、先攻チームが勝ちとなりジェットローラが停止したゾーンの得点を与える。
- ⑤ 5イニング合計点数の多い方が勝ちとなる。両チームの合計得点が同点の場合、スコアカードの赤枠内の合計得点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となる。前期の合計得点がすべて同点の場合、5イニングの得点チームが勝ちとなります。5イニング目の両チームの得点が0点の場合は、4イニング目（順次3～1イニング）の得点チームが勝ちとなる。

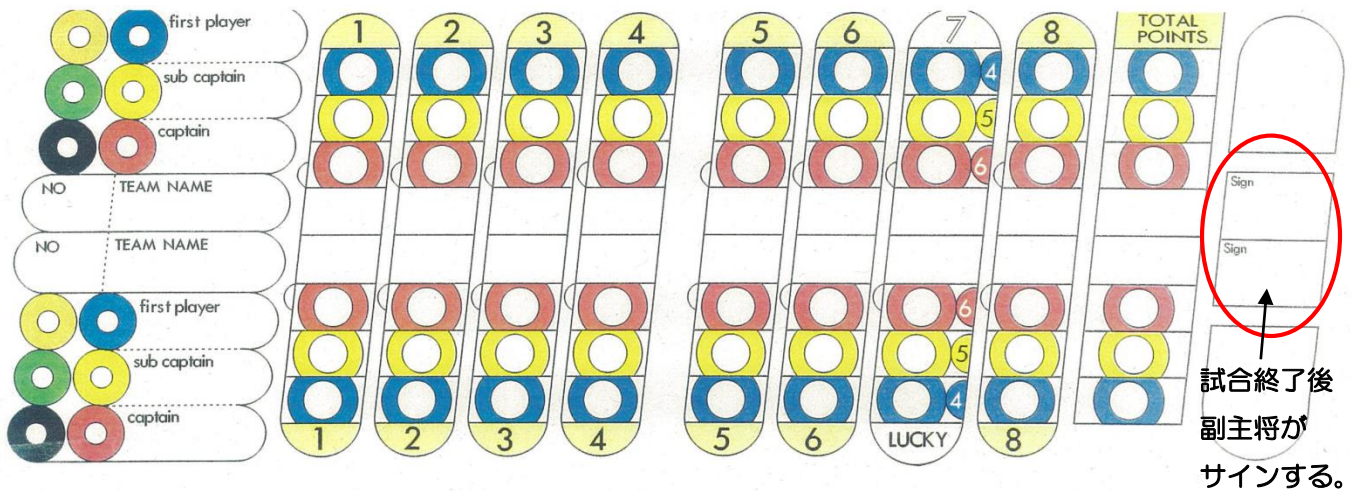
#### 4. 反則

以下の反則に該当した場合、相手チームはサービス権及び1得点を得る。

- ① 投球時、足がスローラインにのったり超えていたりした場合
- ② 立ったり、走りながらの投球・中腰姿勢の投球
- ③ 投球時スローラインを越えて前方に手をついての投球（投球後に手をついた場合はセーフ）

#### 5. 補足

【スコアの記入方法】





# CURLING マスター・メイツ競技兼用

味方チーム (プレイヤー名)	先攻の場合のマーク	ラッキー-5 (7)	合計得点	備考欄
相手チーム (プレイヤー名)	ジェットローラ ポイントゾーン	赤・黄・青の合計得点		

## ★スコアカードの記入方法★

- このスコアカードは、カローリングのジェットローラを模式図化したものです。
- このカードは、マスター競技、メイツ競技のいずれの場合でもご使用できます。
- 1試合6イニング制及び8イニング制が両面に夫々カラー印刷してあります。
- 上段に味方チーム名と各プレイヤー、下段に相手チーム名を記入します。
- 各イニングの先攻チームには半円形 (∩) の中にマークしてください。→
- 各イニングに於ける両チームの得点を中央帯の空白部に記入します。負チームはいずれの場合でも得点は0点です。
- 各イニングに於て勝チームの赤、黄、青のジェットローラが得点となった場合、別枠のジェットローラの赤、黄、青の空白部に該当する得点を記入します。(例えば赤色のジェットローラが黄色2点のポイントゾーン上にある場合は、赤枠内に2と記入し、黄色のジェットローラが青色1点のポイントゾーン上にある場合は、黄枠内に1と記入します。
- 6イニング制はラッキー5、8イニング制はラッキー7にボーナス得点を適用し、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ます。ボーナス得点が適用されない場合は通常得点計算をします。
- 競技が終了し両チームの合計得点が高得点の場合は、赤枠内の合計得点の高得点チームが勝ちとなります。赤枠内の合計得点が高得点の場合は、順次、黄枠、青枠の合計得点の高得点の高得点チームが勝ちとなります。

## ～審判の方法～

### 1. 審判員の役割

#### 【主審】

- ① 投球時の反則の監視。
- ② ポイントゾーン上のどちらのジェットローラが中心に近いか目視で判断できない場合の計測→ポイントゾーンの中心点からジェットローラの外側までの距離
- ③ 投球順については、都度コールする。

#### 【得点係】

- ① 主審を確認して、得点を表示する。
- ② 主審とのアイコンタクトを行う。

### 2. 審判上の注意

- ① 選手の整列、挨拶、握手、ジャンケンは送球ゾーン内で行うこと。
- ② 送球の指示は腕を水平にあげて両チームに分かりやすく行うこと。
- ③ 距離の判定以外は、コートの外に立ち送球等を指示すること。
- ④ アウトフロッカーの処理について、事前に両チームに協力を依頼すること。
- ⑤ 審判が一人の場合、事前に距離の測定時には両チームキャプテンに協力してもらう旨を依頼すること。
- ⑥ フロッカー送球時はグリップを握ることが基本だが、子供や高齢者など安定した送球ができない場合、フロッカー本体に触れて送球することを認めること。