1 歴史及び特徴

カローリングは、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>からヒントを得て平成５年６月に誕生したインドアスポーツです。全世代の方が、スポーツセンター、体育館、公民館、オフィスなど身近な施設のフロア（床面）を利用して楽しむことができます。

カローリングは、１チーム３名のプレーヤーが６個のカラフルなジェットローラを、コートの先端にある直径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走行させぶつけ合い、得点を競うゲームです。

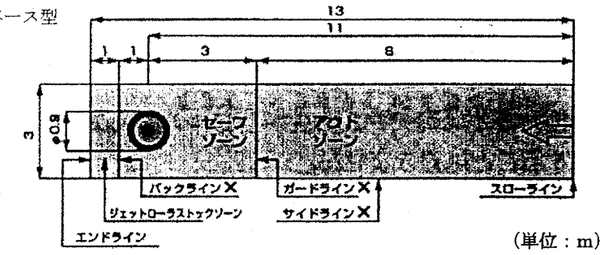
プレーヤーの投げるジェットローラが最終的に止まった位置とその色の組合せで得点が決まります。最後のプレーヤーが投げ終わるまでゲームの勝敗がわかりません。

2 コート及び用具

（１）コート

床面はフロアボード（木面）、ゴム面、樹脂タイルなど平らな床面が適しています。コートの広さは、基本タイプのベース型と、年少者向けのタイト型があります。

＊ベース型

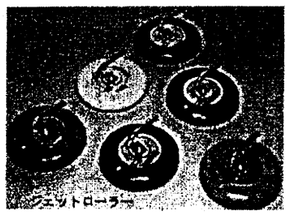


（単位：m）

（２）用　具

①　ジェットローラー

主体部は直径２５．８ｃｍ、厚さ４．６ｃｍ、重さ３．７ｋｇ。裏側にエアリング入りホイールがついているので床面を軽快に回転走行します。色は赤、黒、黄、緑、青、橙の６色。


ジェットローラー

ジェットローラー用布製ケース

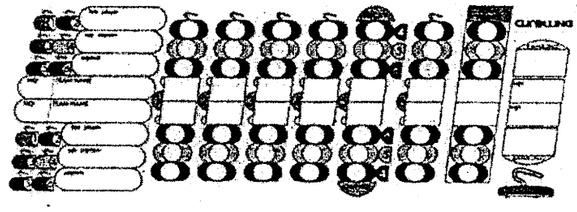
②　ホワイトゾーン

９４ｃｍの正方形、厚さ０．１５ｃｍ特殊合成紙。標的となる円形は中心から赤、黄、青の３色カラー印刷仕上げ。床面に片面テープで貼り付ける。

＊得点の分布

赤色･･･３点、黄色･･･２点、青色･･･１点

③　スコアカード



3 チーム

１チームは３名。ただし１対１でも対戦可能。

4 競技方法

（１）競技の進め方

①　競技開始時の先攻、後攻は両チームの主将がジャンケンで決めます。次のイニングからは前イニングの勝ちチームが先攻になります。

②　先攻、後攻の順に交互にスローラインからポイントゾーンをねらって投球します。

③　先攻は「橙→緑→黒」、後攻は「青→黄→赤」の順でジェットローラを使います。

④　相手の邪魔をしたり、味方の援護をしたりして最終的に相手よりポイントの高いところにジェットローラを送るようにします。

⑤　６つのジェットローラをすべて投球し終えたときに、１番ポイントの中心に近い方のチームが勝ちとなり、勝ったチームは相手チームより優位のローラすべての合計が得点となります。なお、負けたチームの得点はありません（０点）。

両チームのジェットローラが存在しない場合は、両チームとも０点となり、次のイニングに移行します。（先攻、後攻の順番は同じ）

⑥　ジェットローラのポイントゾーン及びコードライン上の位置確認や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。

⑦　勝利チームは、次のイニングで先攻になり、６イニング（８イニング制もある）繰り返した後　その合計得点で勝敗を決めます

⑧　ただし、第５イニング（第７イニング）は、特別点が加算される場合があり、大逆転が可能です。

⑨　各競技者の投球順序は競技のすべてが終了するまで途中で変更することはできません。

（２）ルール

①　得点

ア．ジェットローラが各ポイントゾーン上に停止しているか又は接触している場合に限り得点が認められます。

イ．各イニングにおいて勝利チームが後攻で「赤・黄・青」のジェットローラが得点となった場合、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記入する）

ウ．両チームの合計得点が同点の場合は、スコアカードの赤枠内の合計得点が高いチームの勝ちとなります。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いチームが勝ちとなります。

エ．ボーナス得点

６イニング制はラッキー５、８イニング制はラッキー７にボーナス得点が適用されます。ポイントゾーンの赤色を２倍の６点、黄色を２．５倍の５点、青色を４倍の４点に規定します。ただし、「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ます。（適応されない場合は通常の得点計算をします）

②　反則

ア．投球順を間違えると、アウトになります。

イ．未投球者が、ポイントゾーン周辺に近づくことはできません。

5 その他

（１）投球フォーム

ハンドルを軽く握り、片膝又は、両膝をついた姿勢で床面にジェットローラを２～３回前後に滑らせ目標に向かい押し出すように投球します。手がラインを越えてもアウトにはなりませんが、立ったり、走りながらの投球、足がラインを越えた場合はアウトになります。