

■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。

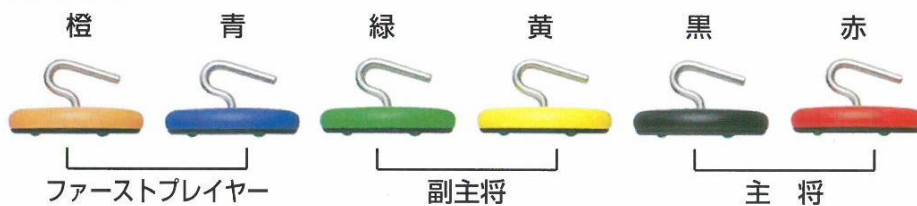
■人数

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。

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）

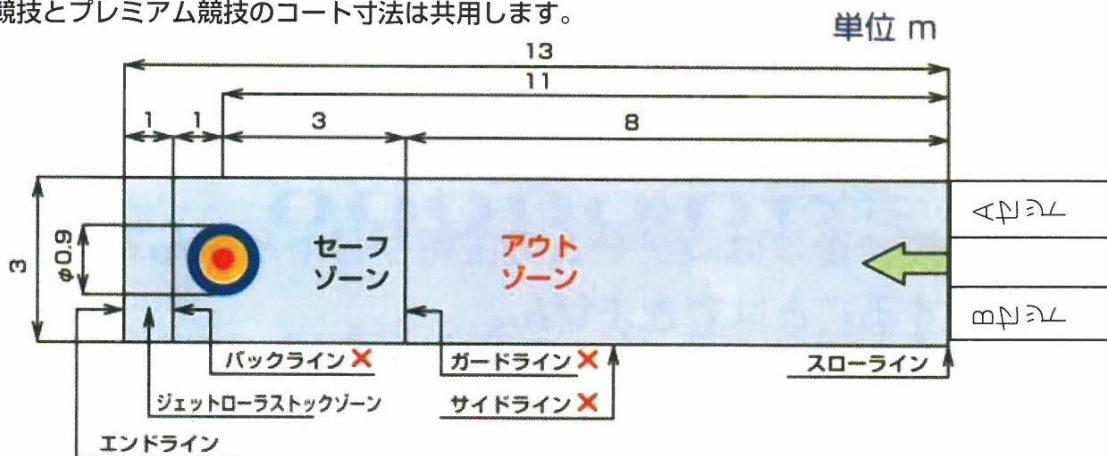
1 投目	Aチームのファーストプレイヤー	橙	7 投目	Aチームの副主将	黄
2 投目	Bチームのファーストプレイヤー	橙	8 投目	Bチームの副主将	黄
3 投目	Aチームのファーストプレイヤー	青	9 投目	Aチームの主将	黒
4 投目	Bチームのファーストプレイヤー	青	10 投目	Bチームの主将	黒
5 投目	Aチームの副主将	緑	11 投目	Aチームの主将	赤
6 投目	Bチームの副主将	緑	12 投目	Bチームの主将	赤

- 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営する場合、サイドラインを隣接コートとの境界線にすることができます。

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。

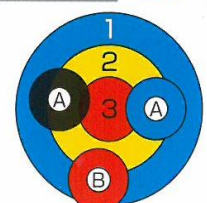
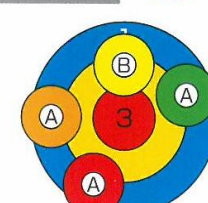
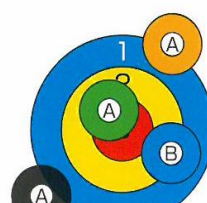
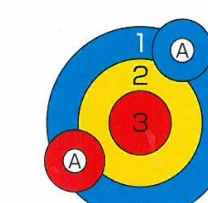



■ジェットローラ

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。

■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、赤色は6点、黄色は5点、青色は4点がボーナス得点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ため通常の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>first player</p> <p>sub captain</p> <p>captain</p> <p>NO TEAM NAME</p> <p>Aチーム</p> <p>NO TEAM NAME</p> <p>Bチーム</p> <p>first player</p> <p>sub captain</p> <p>captain</p> <p>LUCKY CHANCE</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>3</td> <td>4</td> <td>0</td> <td>0</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>		①	②	③	④	⑤	⑥	A	3	0	3	4	0	0	B	0	3	0	0	15	0	<p>CUROLLING</p> <p>TOTAL POINTS</p> <p>赤・黄・青の各ローラの合計得点は、少数点以下で記入。</p> <table border="1"> <tr> <th></th> <th>下2桁</th> <th>下4桁</th> <th>下6桁</th> </tr> <tr> <td>A</td> <td>13</td> <td>02</td> <td>0005</td> </tr> <tr> <td>B</td> <td>18</td> <td>06</td> <td>0604</td> </tr> </table> <p>合計得点が高いチームが勝ち。同点の場合は、3色ローラの合計得点の上位チームが勝ち。</p> <p>6 INNINGS</p>		下2桁	下4桁	下6桁	A	13	02	0005	B	18	06	0604	<p>相手チーム 主将のサイン</p> <p>captain sign</p> <p>sign</p>
	①	②	③	④	⑤	⑥																														
A	3	0	3	4	0	0																														
B	0	3	0	0	15	0																														
	下2桁	下4桁	下6桁																																	
A	13	02	0005																																	
B	18	06	0604																																	

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高得点の場合、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)