

ときめき いきいき コミュニケーション

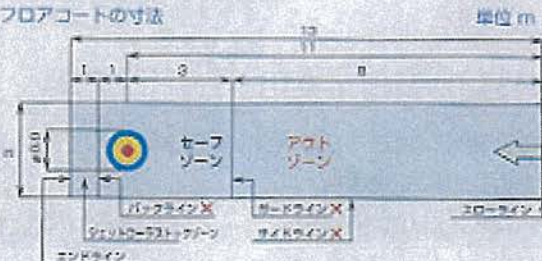


ジェットローラ8 (自重2kg) (写真は1セット1チーム3人用)



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ポネード樹脂を使用。ハンドルは銅製でクロームメッキ仕上げ。裏側に着脱自在の特許力セット式のベアリングホイールが3個ついていますので、床面を軽快に走行します。

フロアコートの寸法

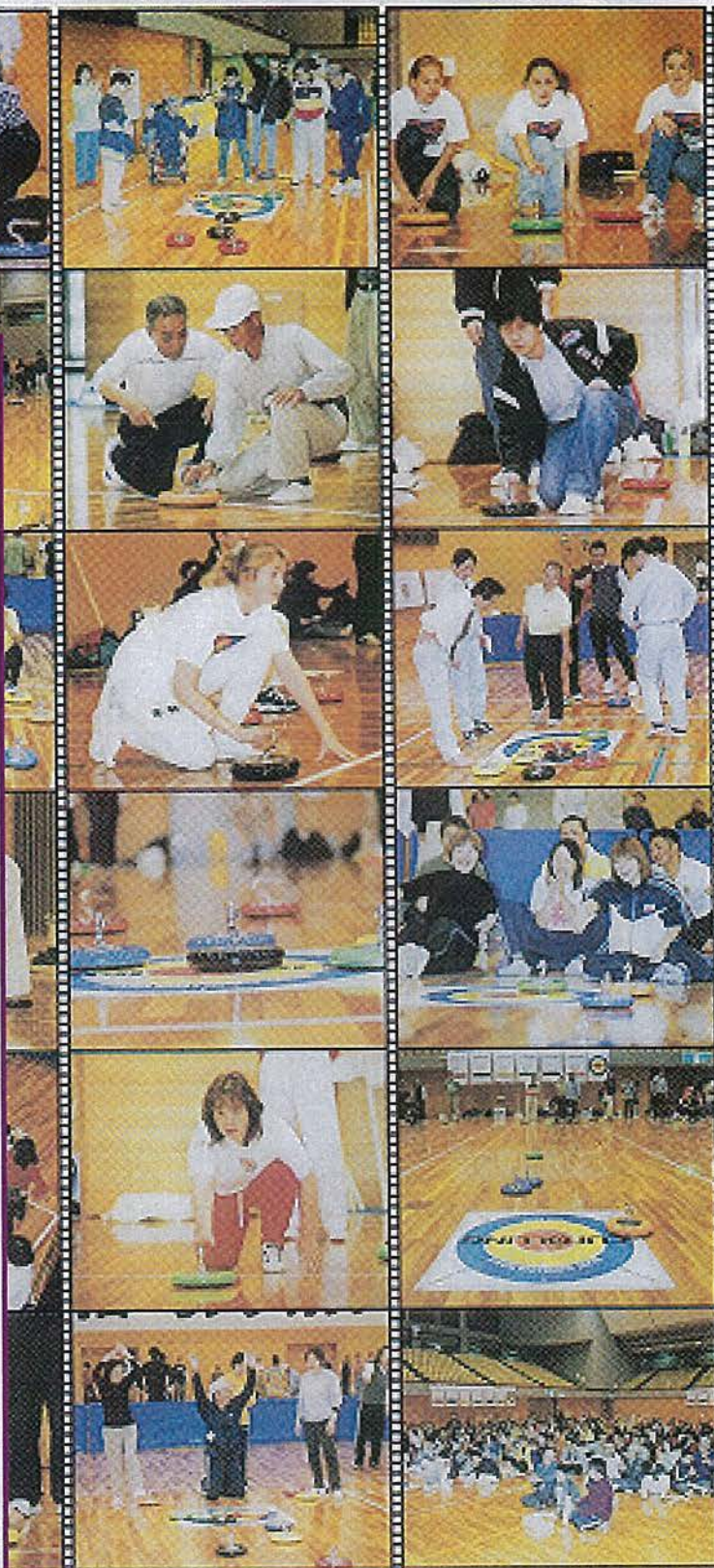


- 2面以上のコートを設定する場合は、サイドラインを隣接コートとの境界線にすることができます。
- ライン巾(ラインテープの巾)は40~50mmに規定します。コート寸法の数値はライン巾の中心から中心までの測定値です。

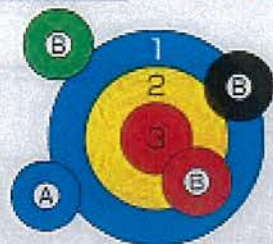
ジェットローラのライン上に於ける合否の判定。

×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に停止、又は接触している場合は、すべてアウトになり、投球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。

- 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、両チームの副主将で協議して決定します。



1イニング Aチーム先攻



- Aチームの得点
● = 0点
- Bチームの得点(勝)
● = 3点
● = 2点 } 合計 5点
● = 0点

Bチームの●が3点●が2点となる。Bチームの●は1点ゾーンに接触しているが、Aチームの●がポイントゾーンの中心寄りにあるため、Bチームの●は得点とならない。Bチームが5対0で勝ち。(注スコアカードのBチームの別欄の赤枠内に3と記入します。)下記のスコアカードの記入例をご参照ください。

2イニング Bチーム先攻



- Aチームの得点(勝)
● = 2点 } 合計 4点
● = 2点
- Bチームの得点
= 0点

Aチームの●が2点、●が2点、Bチームはポイントゾーン上にジェットローラが存在又は接触していないため得点は0点となる。Aチームが4対0で勝ち。(注スコアカードのAチームの別欄の黄枠内に2と記入します。)

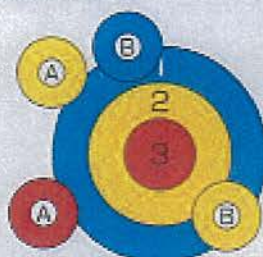
3イニング Aチーム先攻



- Aチームの得点(勝)
● = 2点
- Bチームの得点
● = 0点
● = 0点
● = 0点

Bチームの●●●の3個が1点ゾーンに接触しているが、Aチームの●2点がポイントゾーンの中心寄りにあるためBチームの得点はすべて0点となる。Aチームが2対0で勝ち。

4イニング Aチーム先攻



- Aチームの得点
● = 0点
● = 0点
- Bチームの得点(勝)
● = 2点 } 合計 3点
● = 1点

Bチームの●2点と●1点がAチームの●と●よりポイントゾーンの中心寄りにあるため、Bチームが合計3点の得点となる。Bチームが3対0で勝ち。(注スコアカードのBチームの別欄の黄枠内に2、青枠内に1と記入します。)

5イニング Bチーム先攻

(ラッキーイニング)



- Aチームの得点(勝)
● = 3点×2倍=6点 } 合計 11点
● = 1点×4倍=4点
● = 1点(通常)=1点
- Bチームの得点
● = 0点

●ボーナス得点は赤色6点、黄色5点、青色4点を適用。勝チームの赤、黄、青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3点×2倍の6点、黄色は2点×2.5倍の5点、青色は1点×4倍の4点がボーナス得点として計算されます。Aチームが11対0で勝ち。(注ボーナス得点としてAチームの別欄の赤枠内に6、青枠内に4と記入します。ボーナス得点が適用されない場合は、通常の得点計算をします。)

正しい投球ホーム



- 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です。
押し出す際の力加減が最も重要です。
- 足が投球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はアウトになります。投球した後に手がラインを越え、床面に手がついていてもアウトにはなりません。