

### 1 活動のねらい

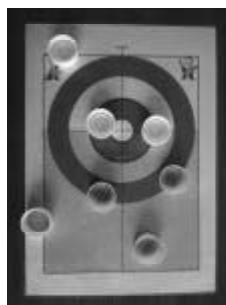
仲間と協力し、創意工夫しながら競技を楽しむことで、グループ内でのコミュニケーションの促進を図り、親睦を深めることができます。

### 2 活動の概要

主に、雨天のプログラムとして、研修室で活動できます。ハウスの中にあるティー（中心点）に、いかに多く自チームのキャップを近づけられるかを競うゲームです。

### 3 人数・時間・場所

- (1) 人数 1チーム4名（20セット準備）
- (2) 期間 通年
- (3) 時間 1～2時間
- (4) 場所 室内（研修室等）



### 4 指導について

活動は、原則、団体の自主活動となります。はじめての場合、別紙「競技方法とルール」を参考に、事前指導を行うことにより、円滑な活動ができます。依頼があれば、職員が活動の進め方を説明します。

### 5 準備する物

区分	内 容	備 考
団 体	・筆記用具（班毎）、セロテープ（ビニルテープ）	
交流の家	・競技方法とルール、スコア表 …事務室 ・テーブルペタンク用具一式 …事務室	

### 6 引率者の役割分担

係 名	役 割
責任者	・1名 責任者として、全体の総括、指揮、連絡にあたる
記録係	・数名 得点及び勝敗を記録する。勝敗は、相互審判(セルフジャッジ)が基本

### 7 活動の流れ

活動の流れ	内 容
物品借用	・代表者が、競技方法とルール、スコア表、用具一式（事務室）を借用
ルール説明	・代表者が競技方法とルール、安全管理について全体説明
活動開始	・競技（スコア係は、1エンド毎に得点を記入）
活動終了	・全用具（ホワイトキャップ⑧、カラーキャップ⑧、競技方法とルール）がそろっているかを確認 ・職員立ち会いのもと、借用物品の確認、返却

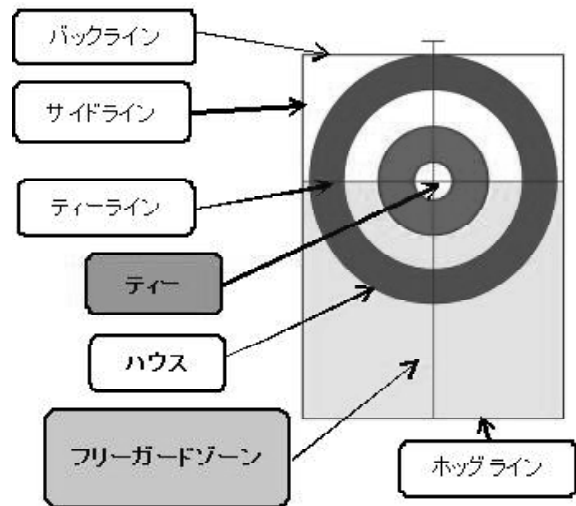
### 8 実施上の留意点

- 競技するスペースを十分に確保し、隣接している競技者の安全に十分注意してください。
- 研修室にある長机を使用するので、椅子を撤去して、活動するスペースを十分確保することにより、楽しくゲームが展開できます。
- その他、細かいルール、約束等については、各団体が考えていただき、多くの参加者が主体的に活動できるように工夫していただいて良いです。

# テーブルカーリングの進め方 (例)

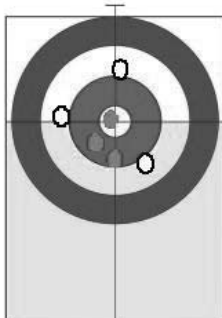
## 1 ゲームの進め方

- ① 1チーム4人ずつで対戦します。
- ② 1つの試合は、8エンドで行います(対戦するチーム数に応じて、エンド数を決めて行ってください。エンド数は、基本的には偶数回で設定します)。
- ③ 4人の役割は、「リード」「セカンド」「サード」「スキップ」の順で1人2投ずつ、各チームが1投ずつ交互にキャップを投げます(又は指で弾きます)。
- ④ 各エンドでは、「先攻」「後攻」があり、ゲームスタート時は、ジャンケンやコイントスで決め、勝った方が1エンド目の攻撃がキャップの色(ホワイトキャップかカラーキャップ)を選ぶ権利を得る。通常は、攻撃の「後攻」を選び、試合を有利に進める。
- ⑤ 2エンド目からは、前のエンドで得点をとったチームが「先攻」となります。両チームとも得点がなかった場合(ブランク・エンド)、同じチームが次のエンドも「先攻」となります。
- ⑥ 各エンドで、両チームがすべて(16投)投げ終わった時点で、ハウス内の中心(ティー)に一番近くにあるキャップ(No. 1キャップ)を投げたチームが得点を得ます。この時ハウス内でNo. 1キャップと相手チームの一番中心に近いキャップまでの間にあるキャップ(No. 1キャップを含む)の数すべてが得点になります。相手チームは必ず0点になります。
- ⑦ フリーガードゾーンルールというルールがあり、各チームのリードが2投ずつ投げ終わるまで(計4投終了まで)は、相手チームのリードがフリーガードゾーンに投げたキャップをテイクアウトすることができません。ただしウィックショット(アウトさせないように当てて動かすこと)は可能です。テイクアウトしてしまうと反則になり、相手キャップは、元の場所に戻されます。
- ⑧ アウトとはプレーからはずすことを言い、キャップがバックラインを越えるか、キャップがサイドラインに触れた時のことを言います。投げられたキャップがホッグラインを越えていない時は、アウトと同じ扱いになります。



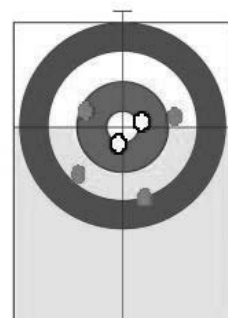
## 2 勝敗と得点の数え方

【得点例1】



← 【ティー】に最も近いのは、カラーキャップである。ホワイトキャップの【ティー】に最も近いキャップより、3個内側にあるので、得点は3-0で、カラーチームの勝ちとなる。次のエンドは、カラーチームが「先行」。

【得点例2】



【ティー】に最も近いのは、ホワイトキャップ → である。カラーキャップの【ティー】に最も近いキャップより2個内側にあるので、得点は2-0でホワイトチームが勝ちとなる。次のエンドは、ホワイトチームが「先行」。