

松島自然の家

ニュースポーツ活動 活用ガイドブック

1 はじめに

ニュースポーツとは、20世紀後半以降に、誰でも気軽にすぐ楽しむことができることを目的に考案・アレンジされたスポーツの総称で、次のような特徴があります。

○ルールがやさしく、初めての人でもすぐに参加することができる。

○年齢や体力に関係なく楽しむことができる。

○様々なスポーツを組み合わせたり、簡素化したりして新たに創られたものや、海外から導入されたものがある。

ニュースポーツは、健康づくりや社交の場として、幅広い年齢層のスポーツライフを豊かにする競技として注目されています。

2 活用場面

- ・学校の学年PTA行事や職場等でのレクリエーション・交流を目的として
- ・スポーツに親しむことを目的として
- ・雨天対策プログラムとして

3 松島自然の家で扱っているニュースポーツプログラムについて

- ① グラウンド・ゴルフ
- ② シャッフルボード
- ③ スカットボール
- ④ 竹モルック
- ⑤ ドッジ・ビー
- ⑥ バッゴー
- ⑦ フライングディスク
- ⑧ ペタンク
- ⑨ ユニカール

※●数字のプログラムについては、出前講座が可能です。



レク・スポーツ

①グラウンド・ゴルフ

対象

小学

中学

高校

一般

- 創造的思考力・行動力
- しなやかな力
- ◎コミュニケーション力
- 自己肯定感

クリチャレ効果



出前
要相談



ねらい	参加者の年齢や体力に合わせて、ゲームを楽しむ。
ルール	<p>グラウンド・ゴルフは、ゴルフをアレンジしたスポーツで、決められたスタート位置から木製のクラブでボールを打ち、スタートから15～50m離れたホールポスト（直径）に、何打で入れられるかを競うスポーツです。</p> <p>通常6人で行い、8ホール設置。（大会では同じコースを2回回ります。）</p> <p>①第1ホールからスタート。打順はジャンケンで決める。スタートマットから順番に打つ。</p> <p>②第2打以降はホールに遠いボールの人が先に打つ。</p> <p>③通常8ホールポストを回り、総打数の少ないプレイヤー（チーム）が勝者となる。</p> <p>④同点数の場合は、最小打数の多いプレイヤー（チーム）を上位とする。</p>

対応人数

要相談

支援体制

団体で実施

※要望に応じて、所員のルール説明可能。

所要時間

1～2時間程度

費用

無料

活動場所

野外フィールド

準備物

帽子、筆記用具、飲料、
運動のできる服装

留意点

・所員が、活動前の道具のセッティング支援や道具・会場使用・安全面等について説明、片付け時の確認を行います。片付け時の確認が終わり次第、次の活動になります。

<指導・支援の手順>

(事前準備)

- ・対戦グループ分けをする。

対戦例①：6人でそれぞれ勝負をする。

対戦例②：チーム戦にして交代でボールを打つ。

- ・道具を配置する。 ※準備・片付けを、誰が、いつ、どこまで行うかまで計画する。

(活動)

- ① ルールと約束事を確認する。
- ② 活動する。
- ③ 片付ける。

(ルール)

- ・第1ホールからスタート。打順はジャンケンで決める。スタートマットから順番に打つ。
- ・第2打以降はホールに遠いボールの人が先に打つ。
- ・通常8ホールポストを回り、総打数の少ないプレイヤー（チーム）が勝者となる。
- ・同点数の場合は、最小打数の多いプレイヤー（チーム）を上位とする。

(活用)

- ・他のニュースポーツと組み合わせて、時間交代で様々なニュースポーツを体験する。

留意事項

- ・プレイヤーは、ボールを打つ際にまわりに気を付ける。また、見ている人は、打球する方向やプレイヤーの後ろに立たない。



レク・スポーツ

②シャッフルボード

○創造的思考力・行動力

○しなやかな力

◎コミュニケーション力

○自己肯定感

クリテチャレ効果

対象

小学 (中高等学校) 中学 高校 一般



出前
OK



ねらい	参加者の年齢や体力に合わせて、ゲームを楽しむ。
松島自然の家 所有数	4セット（1チームディスク4枚）
ルール	<p>シャッフルボードは、コート反対側にある得点圏（ダイアグラム）に向かって、円盤（ディスク）をキューと呼ばれるスティックで押し進め、得点を競うゲームです。一種の陣取りゲームで、一度得点エリアにディスクが入っても、相手のディスクに押し出されると0点になってしまい、微妙な駆け引きや戦術がある知的ゲームです。</p> <p>2人から4人が正式なゲーム数。人数が多いときは4人对4人の簡易ゲームも可能。</p> <p>イエローディスクはコートの右側、ブラックディスクは左側に置く。ジャンケンかトスで先攻を決める。先攻はイエローディスク。先攻から交互にディスクをシュートし、全てのディスクがシュートされて1フレームが終了。8フレーム行う。</p>

対応人数

要相談

支援体制

団体で実施

※要望に応じて、所員のルール説明可能。

所要時間

1～2時間程度

費用

施設使用料有料

活動場所

体育館、コテージ

準備物

運動のできる服装、運動靴、飲料

留意点

・所員が、活動前の道具のセッティング支援や道具・会場使用・安全面等について説明、片付け時の確認を行います。片付け時の確認が終わり次第、次の活動になります。

<指導・支援の手順>

(事前準備)

- ・ チーム分けをする。

対戦例①：チームの代表が出て、1人対1人で対戦する。(チームの人数分、繰り返す)

対戦例②：2人対2人で、1人2ディスクで対戦する。

対戦例③：4人対4人で、1人1ディスクで対戦する。

- ・ 道具を配置する。 ※準備・片付けを、誰が、いつ、どこまで行うかまで計画する。

(活動)

- ① ルールと約束事を確認する。
- ② 活動する。
- ③ 片付ける。

(ルール)

- ・ 先攻後攻を決める。先攻は黄ディスク、後攻は黒ディスクを使用する。
- ・ 黄ディスクはセパレーショントライアングルの右側、黒ディスクは左側を使用する。
- ・ 先攻後攻、1球ずつディスクを交互にキューで押し出すようにシュートする。
- ・ それぞれ4球ずつシュートして第1フレーム終了となる。
- ・ 次フレーム時は、反対側コートに移動し、ディスク配置、シュートの順番も入れ替える。
- ・ 以下の位置で止まったディスクは直ちにコート上から取り除きます。

ファールゾーンに止まった場合／ベースライン後方で止まった場合／コート外に出た場合

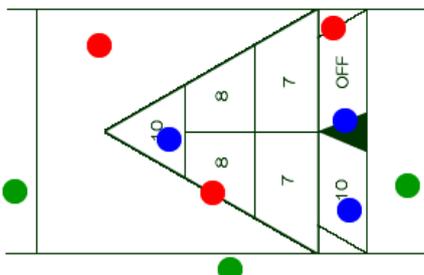
- ・ 得点について

スコアリングダイアグラムに入っているディスクだけ得点される。

少しでもラインにディスクが触れている場合は無効となる。

セパレーショントライアングルはラインと見なさない。

例)



- ・ 赤はノーカウントとされるディスク
- ・ 青はカウントされるディスク
- ・ 緑はデットディスクとなりただちにコート上から取り除く。



(活用)

- ・ 他のニュースポーツと組み合わせて、時間交代で様々なニュースポーツを体験する。

留意事項

- ・ キューでディスクを動かすのは、“押し出し”であって、“たたく”のではない。キューは壊れやすいので注意する。
- ・ プレイヤーは、ディスクを押し出す際にまわりに気を付ける。また、見ている人は、プレイヤーの後ろに立たない。

レク・スポーツ

③スカットボール

対象

小学

中学

高校

一般

- 創造的思考力・行動力
- しなやかな力
- ◎コミュニケーション力
- 自己肯定感

クリチャレ効果



出前
OK



ねらい	参加者の年齢や体力に合わせて、ゲームを楽しむ。
松島自然の家 所有数	4セット（1チーム10球）
ルール	<p>スカットボールは、スティックでボールをスタートラインから打ち、得点穴に入れて得点を競う競技です。屋内でも屋外でも7m×2m四方の平らなスペースがあればどこでも設置でき、楽しむことができます。</p> <p>競技人員は、1チーム1名～5名程度、何チームでも可。</p> <p>赤チームと白チームに分かれ、先攻・後攻をジャンケンで決めます。交互にボールを打ち、10個全て打ち終わったら得点を計算する。次に先攻・後攻を交代し、再びボールを打ち、全て打ち終わったら合計点を計算し、1回戦終了。</p> <p>参加者に応じて、弾力的にルールを変更して行うとよい。</p>

対応人数

要相談

支援体制

団体で実施

※要望に応じて、所員のルール説明可能。

所要時間

1～2時間程度

費用

施設使用料有料

活動場所

体育館、コテージ
研修室

準備物

運動のできる服装、運動靴、飲料

留意点

・所員が、活動前の道具のセッティング支援や道具・会場使用・安全面等について説明、片付け時の確認を行います。片付け時の確認が終わり次第、次の活動になります。

<指導・支援の手順>

(事前準備)

- ・チーム分けをする。

対戦例①：チームの代表が出て、1人対1人で対戦する。(チームの人数分、繰り返す)

対戦例②：2人対2人で、1人5球ずつ打って対戦する。

対戦例③：5人対5人で、1人2球ずつ打って対戦する。

- ・道具を配置する。 ※準備・片付けを、誰が、いつ、どこまで行うかまで計画する。

(活動)

- ① ルールと約束事を確認する。
- ② 活動する。
- ③ 片付ける。

(ルール)

- ・先攻後攻を決め、最初の競技者が10個のボールを1個ずつ専用クラブを使ってゲーム板に向かって転がし、ホール穴に入れる。
- ・勝敗は、ホールに入ったボールの数を得点とする。さらにラインに沿ってボールが並んでいった場合、ボーナスポイントを加算します(4個のラインに並んでいった場合4点、3個のラインに並んでいった場合3点、多重に並んだ場合はそれぞれ加算)

(活用)

- ・他のニュースポーツと組み合わせて、時間交代で様々なニュースポーツを体験する。

留意事項

- ・強く打つとボールがボードから飛び出し危険である。後ろに窓やガラス、機材がある場所ではやらないこと。
- ・プレイヤーは、ボールを打つ際にまわりに気を付ける。また、見ている人は、プレイヤーの後ろに立たない。



レク・スポーツ

④竹モルック

- 創造的思考力・行動力
- しなやかな力
- ◎コミュニケーション力
- 自己肯定感

クリチャレ効果

対象

小学

中学

高校

一般



出前
OK



ねらい	参加者の年齢や体力に合わせて、ゲームを楽しむ。
松島自然の家 所有数	4セット（1セット：竹モルック1本、竹スキttl12本、）
ルール	<p>モルックはフィンランド発祥のスポーツで、モルックを投げて倒れたスキttlの内容によって得点を加算していき、先に50点ぴったりになるまで得点した方が勝ちというゲームです。</p> <p>2人以上でプレー可能、2チーム以上で対戦します。モルックとスキttlは竹製（松島自然の家オリジナル）です。屋外での活動を推奨します。</p> <p>① モルックを投げる：モルックをアンダースローで投げてスキttlを倒す。</p> <p>② 得点計算：倒れたスキttlの内容によって得点をつける。</p> <p>③ 倒れたスキttlを立てる：得点を確認したら、スキttlを倒れた位置で再び立てる。</p> <p>④ ゲームの終わり：①～③を繰り返し、ぴったり50点を取ったプレーヤー（チーム）の勝ち。</p> <p>50点以上になってしまった場合は25点に戻される。</p>

対応人数

要相談

支援体制

所員の説明可

所要時間

1～2時間程度

費用

無料

活動場所

野外フィールド

準備物

運動のできる服装、帽子
運動靴、飲料

留意点

・所員が、活動前の道具のセッティング支援や道具・会場使用・安全面等について説明、片付け時の確認を行います。片付け時の確認が終わり次第、次の活動になります。

<指導・支援の手順>

(事前準備)

- ・ チーム分けをする。

対戦例①：1人対1人で対戦する。

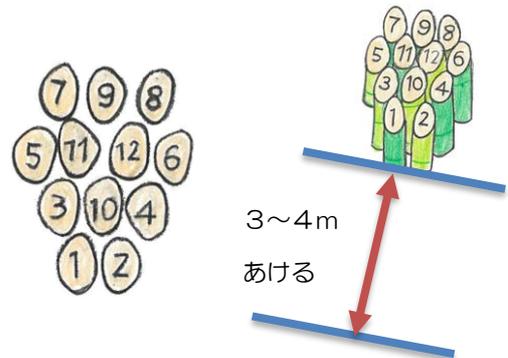
対戦例②：4人対4人で、交代で投げて対戦する。

対戦例③：チームの代表が出て、1人対1人で対戦する。(チームの人数分、繰り返す)

- ・ 道具を配置する。 ※準備・片付けを、誰が、いつ、どこまで行うかまで計画する。

(活動)

- ① ルールと約束事を確認する。
- ② 活動する。
- ③ 片付ける。



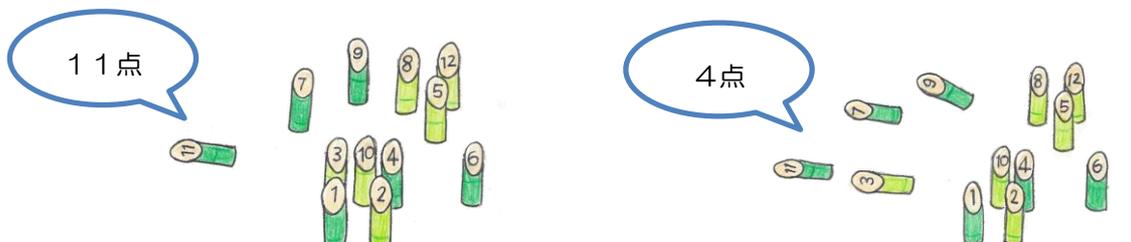
(ルール)

- ① スキttlを立てる：番号のついたスキttlを図のように隙間なく並べる。
- ② ラインを引く：スキttlから3~4m離れたところに投げ位置のラインを引く。
- ③ モルックを投げる：モルックをアンダースローで投げてスキttlを倒す。
- ④ 得点計算：倒れたスキttlによって得点をつける。

(寄りかかっている場合は点数にならない)

→ 1本倒れたとき=スキttlの番号が点数になる

2本以上倒れたとき=倒れたスキttlの本数が点数になる。



- ⑤ 倒れたスキttlを立てる：

得点を確認したら、スキttlを倒れた位置で再び立てる。

- ⑥ ゲームの終わり：

- ・ ぴったり50点を取ったプレイヤー(チーム)の勝ち。

→ 50点以上になってしまった場合は25点に戻される。

- ・ 3回連続で0点だった場合、そのプレイヤー(チーム)はゲームをはずれ、得点係をする。

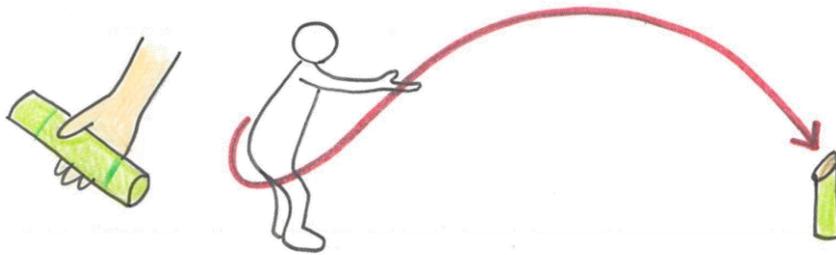
留意事項

- ・ 最初のゲームの投げる順番はじゃんけんなどで決める。それ以降は、前回のゲームの高得点者から投げる。
- ・ プレイヤーは、投げる際にまわりに気を付ける。また、見ている人はフィールドに入ったりプレイヤーの後ろに立ったりしない。

(モルックの投げ方)

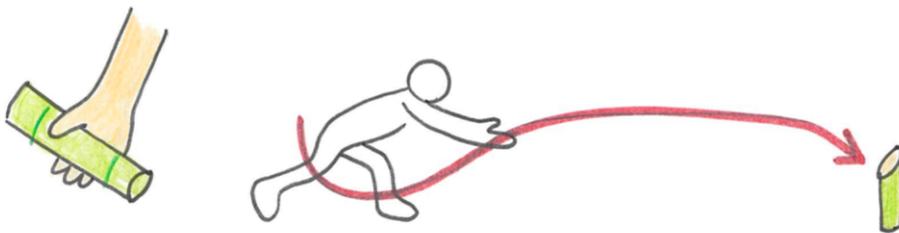
①基本フォーム（下手投げ）

軌道は緩やかな放物線状。目標スキットル周辺に障害がなく確実に得点を狙う場合には最適。



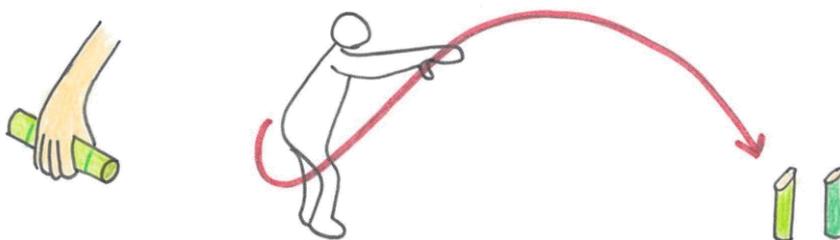
②ラハティ投げ

スキットル手前から転がすイメージで狙う。軌道はほぼスキットルに向けて一直線となる。相手の邪魔になるよう、スキットルを遠くに飛ばしたいとき等に有効。



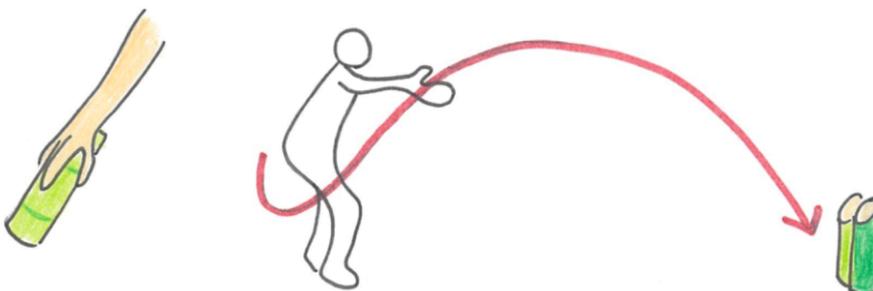
③裏投げ

普通の投げ方のフォームに逆手でモルックを握り、軽くバックスピンをかけ投擲。軌道は放物線状となる。縦に並んだスキットルのうち1本だけ倒したいときに有効。



④縦投げ

モルックを縦に持って投げる。スキットル直前で着地し余力で目標スキットルを倒すくらいの軌道。横に並んだスキットルのうち1本だけ倒したいときに有効。



レク・スポーツ

⑤ ドッジ・ビー

対象

幼児

小学

中学

高校

一般

- 創造的思考力・行動力
- しなやかな力
- ◎コミュニケーション力
- 自己肯定感

クリチャレ効果



出前
OK



ねらい	参加者の年齢や体力に合わせて、ゲームを楽しむ。
ルール	<p>ドッジ・ビーは、ドッジボールのルールでボールの代わりにスポンジ製の柔らかいフライングディスク（フリスビー）を使って楽しむことができるニュースポーツ。ディスクは柔らかいので、体に当たっても痛くなく、幼児から高齢者までが楽しめる。</p> <p>1チームの人数は13人～15人以内。 1ゲームの時間は15分。</p> <p>勝敗の決定は、時間内に相手の内野に1人もプレーヤーが残っていない状態なる。または、ゲーム時間終了後、より多くのプレーヤーが内野に残っているチームの勝ちとなる。</p>

対応人数

適宜

支援体制

団体で実施

※要望に応じて、所員のルール説明可能。

所要時間

1～2時間程度

費用

体育館施設使用料有料

活動場所

体育館

準備物

運動のできる服装、運動靴、飲料

留意点

・所員が、活動前の道具の貸出しや道具・会場使用・安全面等について説明、片付け時の確認を行います。片付け時の確認が終わり次第、次の活動になります。

<指導・支援の手順>**(事前準備)**

- ・ チーム分けをする。
- ・ 対戦順やコート・審判の割り当てを決める。
- ・ 道具を配置する。 ※準備・片付けを、誰が、いつ、どこまで行うかまで計画する。

(活動)

- ① ルールと約束事を確認する。
- ② 活動する。(チームごとディスクを投げる練習を行い、その後、試合を行う。)
- ③ 片付ける。

(活用)

- ・ ディスク2枚で対戦する。
- ・ 保護者対子どもときは、保護者は利き手を使わない。
- ・ 他のニュースポーツと組み合わせて、時間交代で様々なニュースポーツを体験する。

留意事項

- ・ 首から上はねらわない。(当たっても無効)
- ・ 投げ方のルールを守り、危険なプレーをしない。



レク・スポーツ

⑥ バッグー

対象

幼児

小学

中学

高校

一般

- 創造的思考力・行動力
- しなやかな力
- ◎コミュニケーション力
- 自己肯定感

クリチャレ効果



出前
OK



ねらい	参加者の年齢や体力に合わせて、ゲームを楽しむ。
松島自然の家 所有数	5セット（1チーム4ビーンバッグ）
ルール	<p>設置したプラスチックボードをめがけて、ビーンバッグを投げる子どもからお年寄りまで、また車椅子の方でも楽しめるバリアフリーなゲーム。場所を選ばず、屋内外で楽しめる。携帯性も優れており、設置も簡単。</p> <p>それぞれのボードの足部分を起こし、向かい合わせに設置。ボード間の距離は、年齢や参加者のレベルに応じて決める。6mが正式距離。1チーム2名（4名2チーム）でゲームを行う。</p> <p>ジャンケンで先攻後攻を決め、先攻チームがボードをめがけてバッグを投げ、以降、交互に4つのバッグを投じる。ホールに入ったら3点、ボード上に乗ったら1点の加点。</p> <p>合計得点等で勝敗を決める。（ルールは変更可能。）</p>

対応人数

要相談

支援体制

団体で実施

※要望に応じて、所員のルール説明可能。

所要時間

30分程度

費用

施設使用料有料

活動場所

体育館、コテージ
研修室

準備物

運動のできる服装、運動靴、飲料

留意点

・所員が、活動前の道具のセッティング支援や道具・会場使用・安全面等について説明、片付け時の確認を行います。片付け時の確認が終わり次第、次の活動になります。

<指導・支援の手順>

(事前準備)

- ・チーム分けをする。

対戦例①：チームの代表が出て、1人対1人で対戦する。(チームの人数分、繰り返す)

対戦例②：2人対2人で、1人2袋ずつ投げて対戦する。

- ・道具を配置する。 ※準備・片付けを、誰が、いつ、どこまで行うかまで計画する。

(活動)

- ① ルールと約束事を確認する。
- ② 活動する。
- ③ 片付ける。

(ルール)

ホールに入った場合は3点、ボードの上に乗った場合は1点となり、さらにボード上のビーンバッグと一緒に穴に入れた場合は6点のボーナス得点となる。どちらかのチームが21点先取するまで続ける。(11点先取にしたり、取った得点で勝敗を決めたりする方法もある。)

(活用)

- ・他のニュースポーツと組み合わせて、時間交代で様々なニュースポーツを体験する。

留意事項

- ・プレイヤーは、ビーンズバッグを投げる際にまわりに気を付ける。また、見ている人は、プレイヤーの後ろに立たない。



レク・スポーツ

⑦ フライングディスク

- 創造的思考力・行動力
- しなやかな力
- ◎コミュニケーション力
- 自己肯定感

クリテシャル効果

対象

小学

中学

高校

一般



ねらい	参加者の年齢や体力に合わせて、ゲームを楽しむ。
ルール	<p>屋内外でフライングディスクを使って行うゲーム。一般的に「フリスビー」と呼ばれるが、「フリスビー」は商品名。公認競技と行われている種目は10種目を数える。</p> <p>【フライングディスクゴルフ】</p> <p>専用ゴールまで何投でゴールインできるかを7ホールで競うゴルフ形式のゲーム。スコアの低いプレイヤーの勝ち。</p> <p>くじ引きなどで順番を決める。</p> <p>競技進行中のスローイングは、投数にかかわらず、ゴールからもっとも遠く離れているプレイヤーから行う。2ホール目以降は、前のホールで成績のよかったプレイヤーから投げる。</p>

対応人数

要相談

支援体制

団体で実施

※要望に応じて、所員のルール説明可能。

所要時間

1～2時間程度

費用

無料

活動場所

所内フィールドホール

準備物

帽子、筆記用具、飲料

留意点

・所員が、活動前の道具の貸出しや道具・会場使用・安全面等について説明、片付け時の確認を行います。片付け時の確認が終わり次第、次の活動になります。

レク・スポーツ

⑧ペタンク

対象

小学
(高学年)

中学

高校

一般

- 創造的思考力・行動力
- しなやかな力
- ◎コミュニケーション力
- 自己肯定感

クリチャレ効果



出前
OK



ねらい	参加者の年齢や体力に合わせて、ゲームを楽しむ。
松島自然の家 所有数	6セット（1チーム6球）
ルール	<p>木製の小さなピュット（目標球）を投げ、得点を競うボールゲーム。</p> <p>2チームに分かれて、お互い6個のボールを投げ合い、自分のボールをピュットに近づけさせるだけでなく、ピュットにボールをぶつけて移動させ、自分のボールに近づけるなど、ボールコントロールと作戦が要求される知的スポーツ。</p> <p>ジャンケン等で先攻後攻を決め、先攻チームの代表者がサークルからピュットを投げる。先攻の一人目が投じた後に、後攻の一人目が投じる。以降は、ピュットから遠い人（チーム）がボールを投げ込む。1番ピュットに近いボールを投げたチームの勝ちとなる。</p> <p>ピュットに一番近い相手ボールの内側にある自分のボールの数だけ得点となる。</p>

対応人数

要相談

支援体制

団体で実施

※要望に応じて、所員のルール説明可能。

所要時間

1～2時間程度

費用

施設使用料有料

活動場所

体育館、コテージ、
グラウンド

準備物

運動のできる服装、運動靴、飲料

留意点

・所員が、活動前の道具のセッティング支援や道具・会場使用・安全面等について説明、片付け時の確認を行います。片付け時の確認が終わり次第、次の活動になります。

＜指導・支援の手順＞

（事前準備）

- ・チーム分けをする。

対戦例①：3人対3人で、1人2球ずつ投げて対戦する。

対戦例②：2人対2人で、1人3球ずつ投げて対戦する。

対戦例③：チームの代表が出て、1人対1人で対戦する。（チームの人数分、繰り返す）

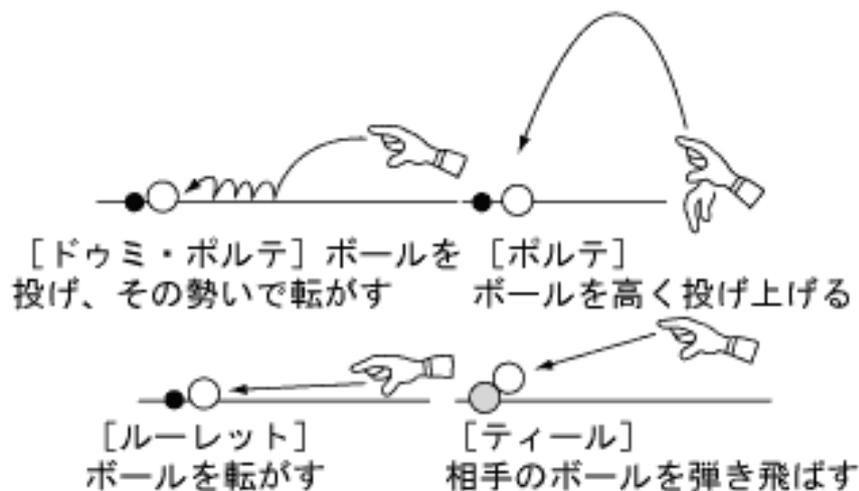
- ・道具を配置する。 ※準備・片付けを、誰が、いつ、どこまで行うかまで計画する。

（活動）

- ① ルールと約束事を確認する。
- ② 活動する。
- ③ 片付ける。

（ボールの握り方・投げ方）

- ・ボールの握り方は、手の甲を上にし、指をボールにそえて軽く曲げて握る方法が一般的です。

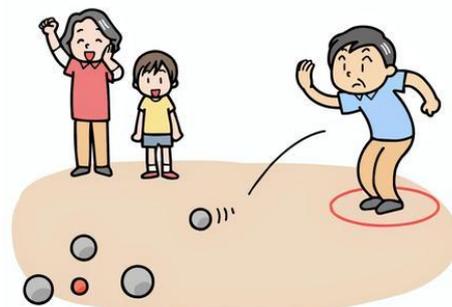


（活用）

- ・他のニュースポーツと組み合わせて、時間交代で様々なニュースポーツを体験する。

留意事項

- ・じゃんけんなどでビュットを投げる権利を決める。権利を得たチームが投球サークルより6m～10mの範囲内にビュットを投げる。（ビュットの距離が、盛り上がりに影響する。）
- ・プレイヤーは、ビュットやボールを投げる際にまわりに気を付ける。また、見ている人は、プレイヤーの後ろに立たない。



レク・スポーツ

⑨ユニカール

対象

小学
(高学年)

中学

高校

一般

- 創造的思考力・行動力
- しなやかな力
- ◎コミュニケーション力
- 自己肯定感

クリチャレ効果



出前
OK



ねらい	参加者の年齢や体力に合わせて、ゲームを楽しむ。
松島自然の家 所有数	3セット（1チーム3ストーン）
ルール	正式名は「ユニバーサルカーリング」と言い、みんなのカーリングという意味。「ユニカール」は略語。ユニカールは特殊カーペットの上で、ストーンを滑らせるように投げ、円形の目標地点により近づけることを競うゲーム。3人対3人でひとり1回ストーンを投げ、最終的に中央的に近いところにストーンを置いた方がそのゲームの勝者となる。通常6回制。1ゲームの所要時間は10分から20分。 ジャンケンで先攻後攻を決め、交互にストーンを投げる。センターサークルに1番ストーンを近づけたチームの勝ち。

対応人数

要相談

支援体制

団体で実施

※要望に応じて、所員のルール説明可能。

所要時間

1～2時間程度

費用

施設使用料有料

活動場所

体育館、コテージ

準備物

運動のできる服装、運動靴、飲料

留意点

・所員が、活動前の道具のセッティング支援や道具・会場使用・安全面等について説明、片付け時の確認を行います。片付け時の確認が終わり次第、次の活動になります。

<指導・支援の手順>

(事前準備)

- ・チーム分けをする。

対戦例①：3人対3人で、1人1ストーンずつ投げて対戦する。

対戦例②：1人対1人で、1人3ストーンずつ投げて対戦する。

- ・道具を配置する。 ※準備・片付けを、誰が、いつ、どこまで行うかまで計画する。

(活動)

- ① ルールと約束事を確認する。
- ② 活動する。
- ③ 片付ける。

(ルール)

- ・センターサークルにストーンを1番近づけたチームが勝ちとなる。得点は、負けたチームのストーンのうち、センターサークルに1番近いストーンよりさらにセンターサークルに近い勝ちチームのストーンの数になる。ただし、サークルに触れていないストーンは得点にならない。負けたチームは得点はなく0点となる。
- ・両チームのセンターサークルに1番近いストーンが、センターサークルからの等距離であったときは、引き分けとなり、その回は0-0となる。
- ・両チームのいずれのストーンとも、サークルに触れていない場合も、0-0となる。



(活用)

- ・他のニュースポーツと組み合わせて、時間交代で様々なニュースポーツを体験する。

留意事項

- ・ストーンはかなりの重さがあるため、場合によっては投げる位置を近づけるなどの工夫をする。
- ・プレイヤーは、ストーンを投げる際にまわりに気を付ける。また、見ている人は、ストーンを投げるプレイヤーの後ろに立たない。