

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	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。 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。） 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。 ②第2打以降はホールに遠いボールの人が先に打つ。 ③通常8ホールポストを回り、総打数の少ないプレーヤー（チーム）が勝者となる。 ④同点数の場合は、最小打数の多いプレーヤー（チーム）を上位とする。

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	シャッフルボードは、コートの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。 2 人から 4 人が正式なゲーム数。人数が多いときは 4 人対 4 人の簡易ゲームも可能。 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。

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

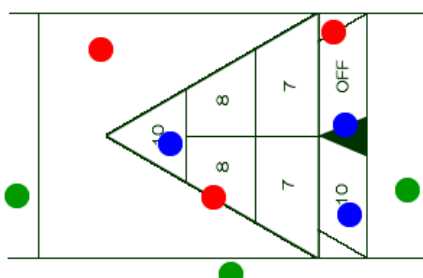
- ・ 得点について

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

クリティカル効果

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	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。 競技人員は、1チーム1名～5名程度、何チームでも可。 赤チームと白チームに分かれ、先攻・後攻をじゃんけんを決めます。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。 参加者に応じて、弾力的にルールを変更して行くとよい。

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入った場合、ボーナスポイントを加算します（4個のラインに並んで入った場合4点、3個のラインに並んで入った場合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

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セット：竹モルック1本、竹スキttl12本、）
ルール	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。 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。 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。 ② 得点計算：倒れたスキttlの内容によって得点をつける。 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。 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。 50点以上になってしまった場合は25点に戻される。

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。

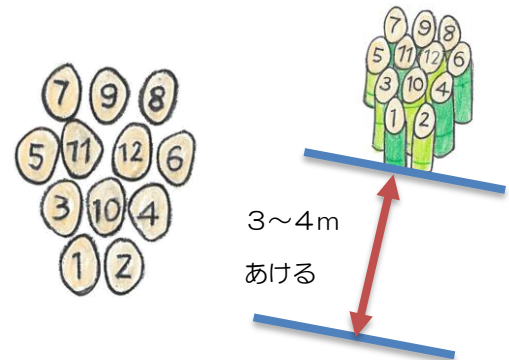
対戦例②：4人対4人で、交代で投げて対戦する。

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。



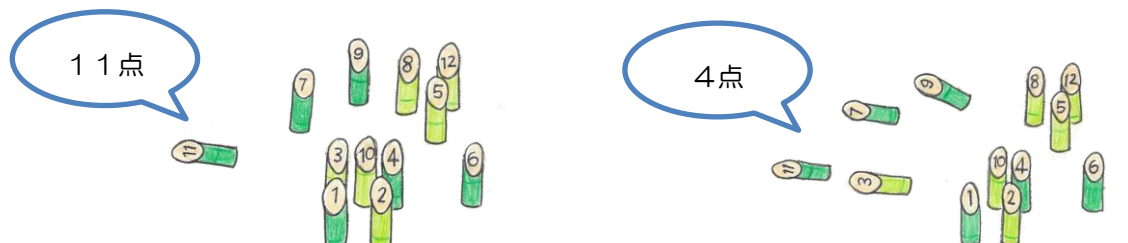
(ルール)

- 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。

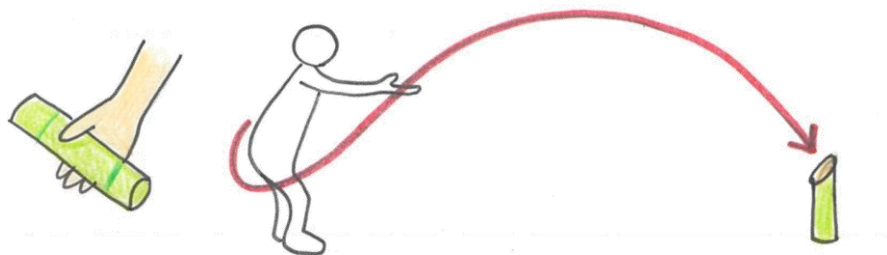
留意事項

- ・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）

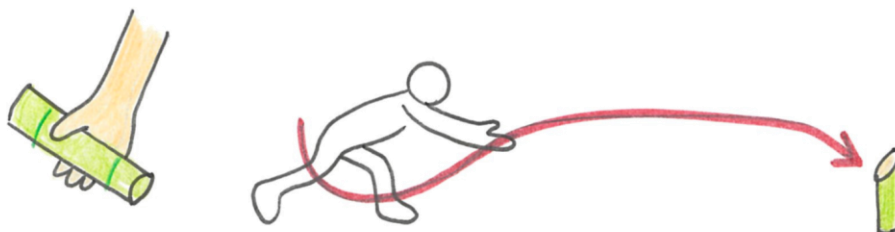
①基本フォーム（下手投げ）

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



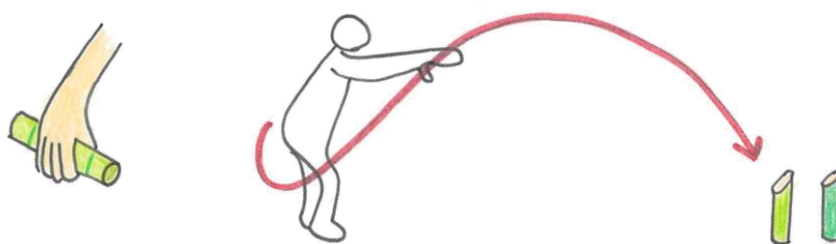
②ラハティ投げ

スキttl手前から転がすイメージで狙う。軌道はほぼスキttlに向けて一直線となる。相手の邪魔になるよう、スキttl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spinをかけ投擲。軌道は放物線状となる。縦に並んだスキttl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ttl直前で着地し余力で目標スキttlを倒すくらいの軌道。横に並んだスキttl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

クリティカル効果

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	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。 1チームの人数は13人～15人以内。 1ゲームの時間は15分。 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。

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 バッゴ

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	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。 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。 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。 合計得点等で勝敗を決める。（ルールは変更可能。）

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

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

クリテシヤレ効果



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	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。 【フライングディスクゴルフ】 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。 くじ引きなどで順番を決める。 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。

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

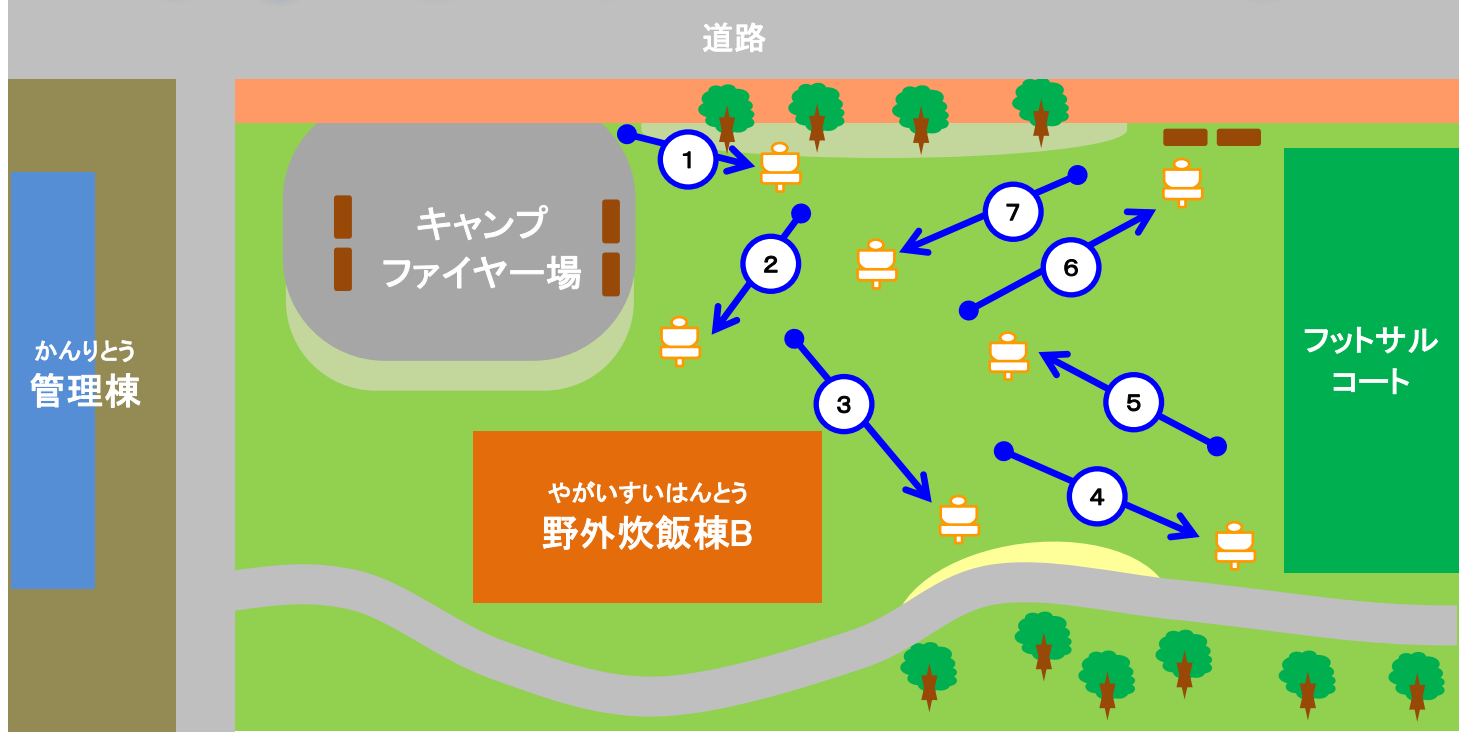
準備物

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。

松島自然の家 ディスクゴルフ コースマップ



松島自然の家 ディスクゴルフ スコアカード

		1	2	3	4	5	6	7	合計
		きより	19m	24m	32m	28m	29m	30m	
		PAR	3	3	4	4	4	4	26
なまえ	1								
	2								
	3								
	4								
	5								
	6								
	7								

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

クリティカル効果

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	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。 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。 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。 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。

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）

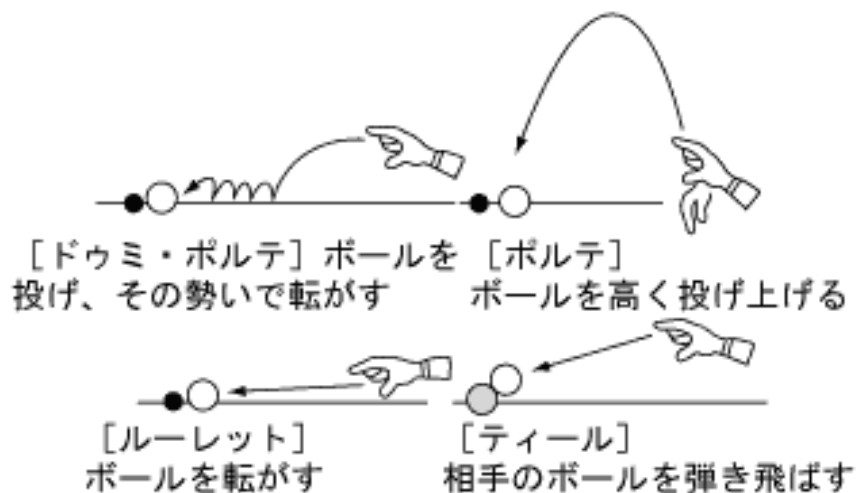
- ・道具を配置する。 ※準備・片付けを、誰が、いつ、どこまで行うかまで計画する。

（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。

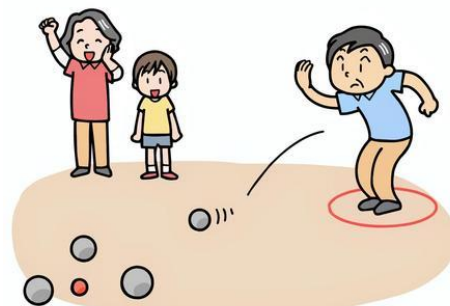


（活用）

- ・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くことを競うゲーム。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。