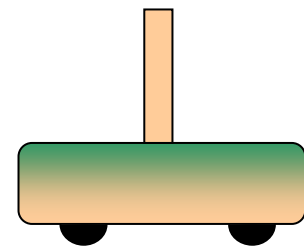


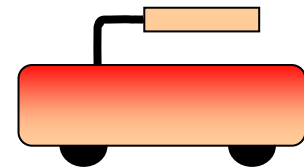
フロアカーリング ～用具の準備からゲームの終了まで～

1 用具

- ターゲット（4輪）×1個（グリーン）
- フロッカー（3輪）×8個または6個（レッド・イエロー）
共に重量 2.3kg 直径24.0cm 厚み 7.3cm
- メジャー（3m～5m）
- スコアシート（最終ページに記載）



ターゲット



フロッカー

2 人数

- フォース（4対4）フロッカー8個使用時
- トリプル（3対3）フロッカー6個使用時
- ダブルス（2対2）フロッカー8個・6個ともできます。
- シングルス（1対1） //

3 場所

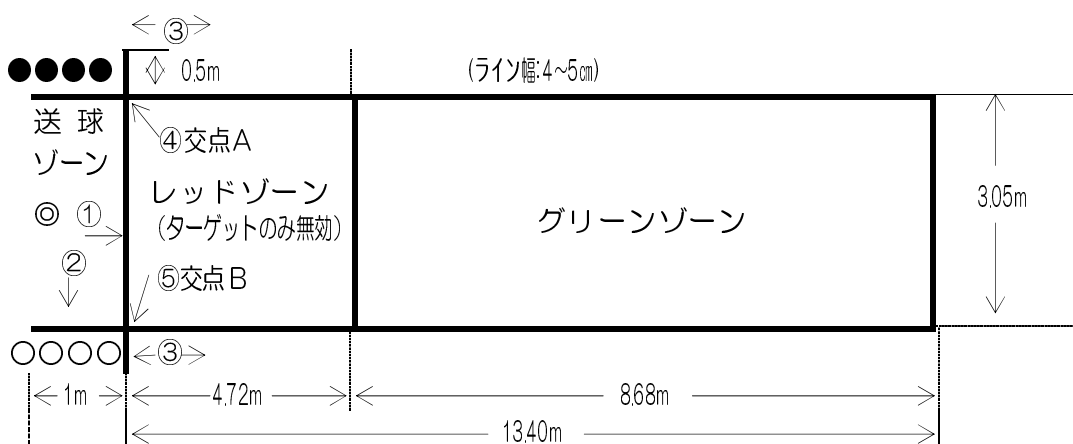
平坦な床面か、平坦で固いところ。

4 コートサイズ

幅3.05m×13.40m（バドミントンコート半の広さ） ・ ライン幅4～5cm
（ただし、コート設営に余裕のない場合、コートを縮小しゲームを行ってください。）

※ ゲーム前下図のようにターゲットおよびフロッカーを配置し、ゲームを開始する際はプレイヤーの妨げにならない場所まで移動してください。

※ ゲーム開始時は レッドフロッカーをコートに向かって左側に置きます。2セット目は右、3セット目は左にと交互に移動します。（選手の移動はありません）



- ①送球ライン ②送球サイドライン ③アウトフロッカーを置く位置
- ④交点A（送球ラインと送球サイドラインの交わる点） ⑤交点B

5 送球方法

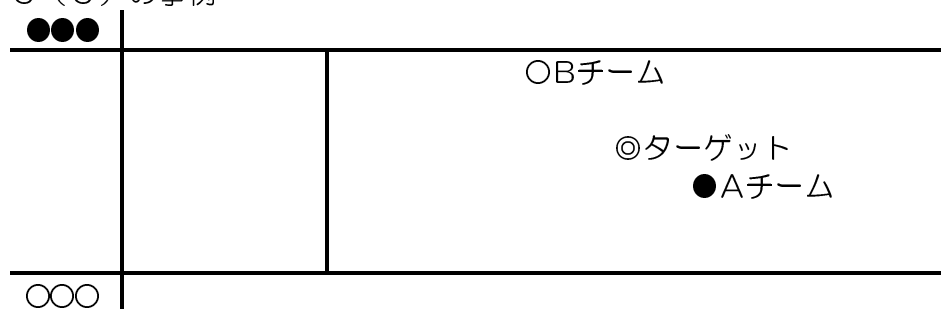
片膝か両膝を床面についた姿勢から、ターゲットもしくはフロッカー（グリップを握り）を軽くスイングさせたのち手を目標に向け押し出します。その際、プレイヤーはフロッカーが手から離れるまでの間、送球ラインに触れたり、踏み越えられません。送球サイドラインについては、触れたり、踏み越えてもよいです。フロッカーについては送球サイドラインに触れてもよいですが、送球サイドラインの内側（送球ゾーン側）から、交点A・Bに触れずに送球ラインを通るように送球しなければなりません。

- ※ フロッカーには、滑走し慣性が弱まれば右か左に曲がるものがありますので、練習時にその癖をつかんでください。また、右利き、左利きによっても影響を受ける場合があります。
- ※ フロッカーのハンドルを、左右どちらかにひねって滑走させるとその方向に遠心力がはたらきカーブします。右に曲がるのをインターン、左に曲がるのをアウトターンといい、作戦によって使い分けます。
- ※ 送球する順番は自由とします。選手1名はターゲットの近くに立ち、プレーヤーに目標を指示することができます。

6 ゲームの進め方

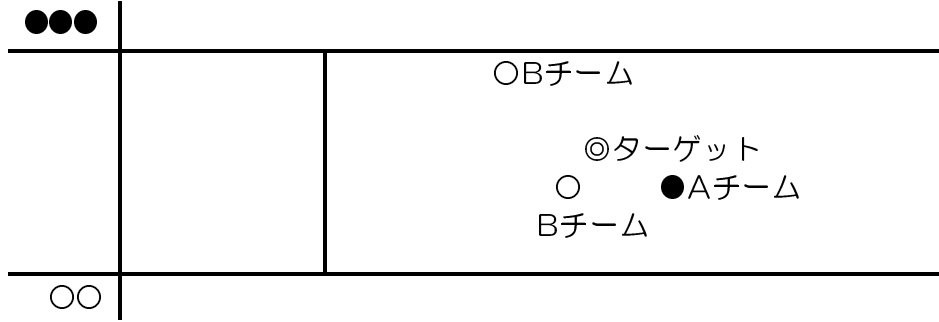
- (1) 両チームのキャプテンによるジャンケンで先攻権を決め(以後セット毎に先攻権は移動)、先攻チームの一人がグリーンゾーンにターゲットを送球します。グリーンゾーン内(オンラインは有効)に停止しない場合は1回だけ、送球をやり直すことができます。2回とも無効の場合は相手チームにターゲットの送球権のみ移り、フロッカーの送球の先攻権は移動しません。
 - (2) 先攻チームはレッドのフロッカーを、後攻チームはイエローのフロッカーを使用します。(セットごとにフロッカーは交換します)
 - (3) ターゲットがグリーンゾーン内に静止した後、審判の指示で先攻チームの一人がフロッカーの送球を始めます。
 - (4) 次に後攻チームの一人が先攻チームのフロッカーよりターゲットに近く停止するようにフロッカーの送球を行います。この際、後攻チームが送球したフロッカーが先攻チームのフロッカーに当たり共にコート外へ出た場合の次の送球は、出した後攻チームが送球します。(セット途中でターゲットを残し、AまたはBチームが送球したフロッカーにより、コート内のA・B両チームの全てのフロッカーがはじき出された場合は、送球したチームが次の送球を行う)
 - (5) 第1投目の先攻チームのフロッカーがコート外にでた場合は、2投目を後攻チームが送球します。なお、2投目の後攻チームもコート外に出してしまった場合、3投目は先攻チームが送球します。
 - (6) その結果、ターゲットに近いチームが優勢(下図Aチーム)、遠いチームが劣性(下図Bチーム)となり、次の送球はターゲットにより遠いBチーム(イエローフロッカー)より行います。(逆転するまで行う)
- ※ 同距離になっても逆転ではないため、続けて送球することになります。

6(6)の事例



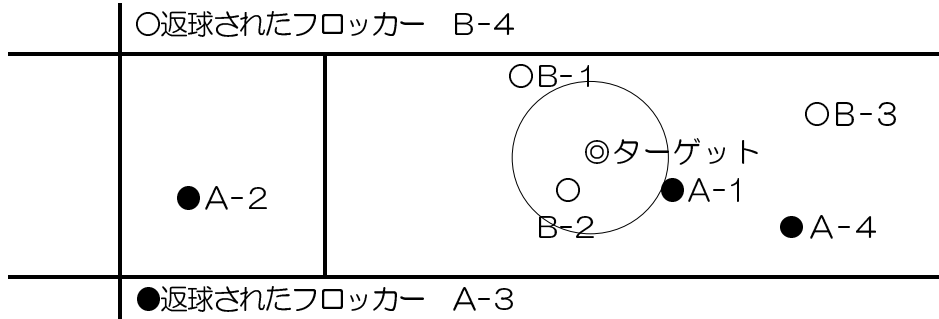
- (7) Bチームが2個目のフロッカーを送球した結果、ターゲットに近かったAチームのフロッカーよりターゲットに近づけた場合、逆転し、次の送球はAチームに移りターゲットに相手チームより近づくまで送球を行います。

6 (7) の事例



- (8) ターゲットより遠いチームAが、すべての送球を終えたが逆転できなかった場合Bチームが残りのフロッカーを送球し、そのセットは終了します。(もし、アウトになったフロッカーがあれば、審判は間違っても使われないように、そのフロッカーを相手チーム側に返球する)

6 (8) (9) の事例

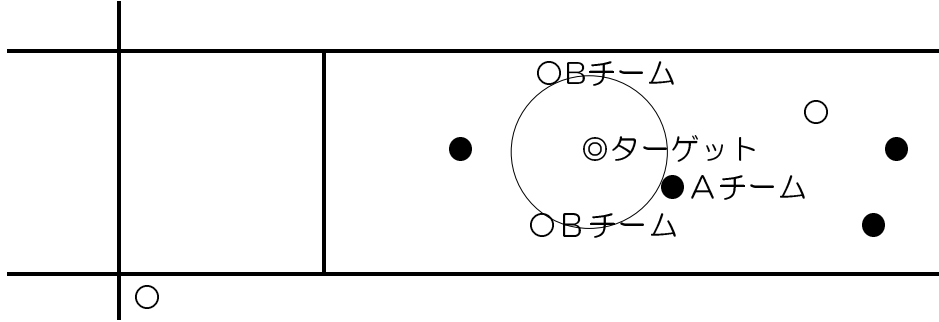


- (9) この場合の得点は(勝敗と得点の2項)、ターゲットを中心に一番近い相手チームのフロッカー(●A-1)の内側にあるBチームのフロッカーの数が得点になります。このセットはBチームが1点獲得し、次のセットに入ります。

7 勝敗と得点

- (1) 9点先取したチームが勝ちとなりゲームを終了します。そのほか、大会の規模により勝敗の合計得点を変更したり、セット数で決めることもできます。
- (2) 得点は、ターゲットを中心に最も近いフロッカーのチームに与えます。ターゲットに最も近い相手チームより内側にある自チーム全てのフロッカーの個数(1個1点)がそのまま得点となります。
- (3) 送球したフロッカーが、ターゲットをコート外に弾き出した場合、そのセットは終了します。ターゲットをはじき出したチームは相手チームに2点または相手チームの未送球フロッカーの数のいずれが多い方を得点として与えます。(ターゲットをレッドゾーンに弾き飛ばした場合も同様にセットは終了します。)
- (4) 送球したAフロッカーが別のBフロッカーを弾き、そのBフロッカーによってさらにターゲットがコート外にはじき出された場合は、Aフロッカーがターゲットを出したと見なし、Bフロッカーのチームに2点または未送球フロッカーの数のいずれが多い方を得点として与えます。
- (5) A・Bチームともターゲットに最も近いフロッカーが同距離の場合は、1点ずつを与えます。また、Bチームの2個とAチームの1個が同距離の場合も優位とは認められないので、1点ずつとなります。

7 (5) の事例



8 判 定

- (1) ターゲット及びフロッカーがオンラインのときはコート内とみなします。
- (2) 送球したターゲットおよびフロッカーが、一旦コート外に出たものの、ふたたびコート内にもどり静止した場合は有効となります。
- (3) 送球したAフロッカーにより、コート内のBフロッカーがコート外にはじき出された場合、そのはじき出されたBフロッカーは無効となります。Aフロッカーはコート内に残れば有効。コート外に出れば無効となります。

9 審判の義務と権限

- (1) 競技規則が守られているか否かを監視します。
- (2) 送球の指示をします。
- (3) ゲーム中に必要に応じた距離の確認を行います。(両チームのキャプテンと共に)
- (4) 得点の確認を行います。(両チームのキャプテンとともに、サインをもらう)
- (5) 勝敗の決定を行います。
- (6) ゲームがスムーズに行われるよう進行します。

10 競技上・審判上の注意

- (1) 選手の整列、挨拶、握手、ジャンケンは、送球ゾーン内で行うこと。
- (2) 送球の指示は、腕を水平に上げて両方のチームに分かりやすく行うこと。
- (3) 距離の判定以外は、コート外に立ち送球等の指示をすること。
- (4) アウトフロッカーの処理について、事前に両チームに協力を依頼すること。
- (5) 審判員が一人の場合、事前に距離の測定時には両チームキャプテンに協力してもらう旨依頼すること。
- (6) フロッカーの送球時は、グリップを握ることが基本だが、安定した送球ができない場合、フロッカー本体に触れて送球することを認めること。

スコアシートの例 はレッドフロッカー (各セットの先攻)

大会 審判 _____ / _____						No. _____				
予選・決勝	ダブルス・フォース		ブロック			第 _____	試合		コート	
セット	1	2	3	4	5	17	延長	得点	キャプテンサイン	
チーム名										

対戦チーム _____ 対 _____										