

フロアカーリングは、冬季オリンピック競技にも採用されているカーリングを手軽に楽しめるよう、平成5年「木材の町しんとく」で開発されたものである。

他のフロアカーリング類と異なる特徴として、ローラー付きのストーンは木製で心地よい衝撃音があり、平坦な場所であれば専用コートも必要とせず、適度な滑走技術の習得で誰もがプレーに参加できる。

ゲームの概要

フロアカーリング「フロッカー」は、体育館のバドミントンコートの半分、または平坦な場所であれば3m×10mのコートサイズでも楽しめる。フロッカーと呼ぶ木製ストーンを、ターゲットと呼ぶ目標ストーンへ送球し、いかに近づかせることができるかを競うペタンクなどと同じ目標接触型ゲームで、ルールや勝敗も酷似している。フロッカーにはローラーの独特のくせがあり、真っすぐ滑走させるには送球の際に少しひねりを加える技術の習得も肝要である。

1 用具

- ターゲット (4輪) 1個 (グリーン)
- フロッカー (3輪) 6個、または8個 (レッド, イエロー)
- ターゲット, フロッカーとも木製で重量2.3kg, 直径23cm, 厚み7.3cm
- *フロッカー6セット総重量約16kg
- (ターゲット1, フロッカー6, メジャーロープ1, バッグ1)

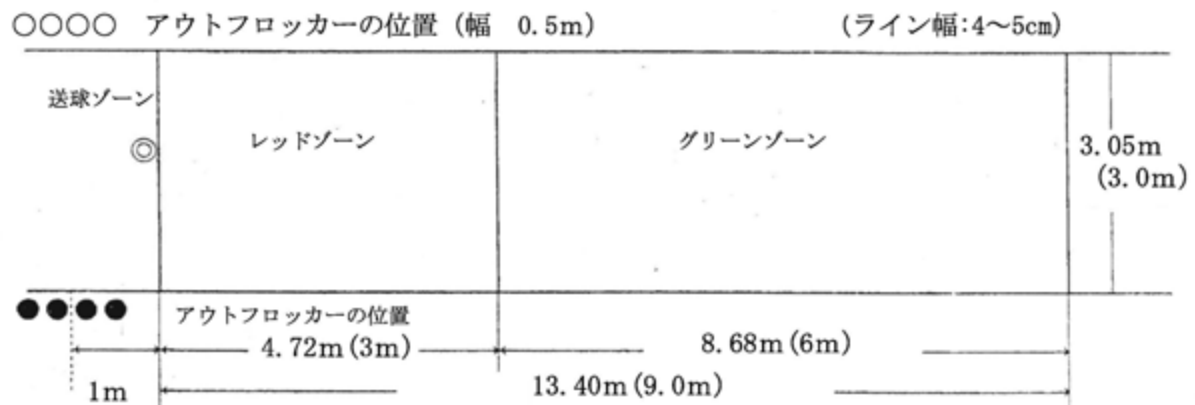
2 人数及びフロッカー標準使用数

- シングル (1対1) フロッカー6個または8個
- ダブルス (2対2) フロッカー6個または8個
- トリプル (3対3) フロッカー6個
- フォース (4対4) フロッカー8個

3 場所

平坦な床面か、平坦で固いところ。

4 コート



※コートサイズ数字の () 内数字は、簡易コートの表示である

5 送球の方法

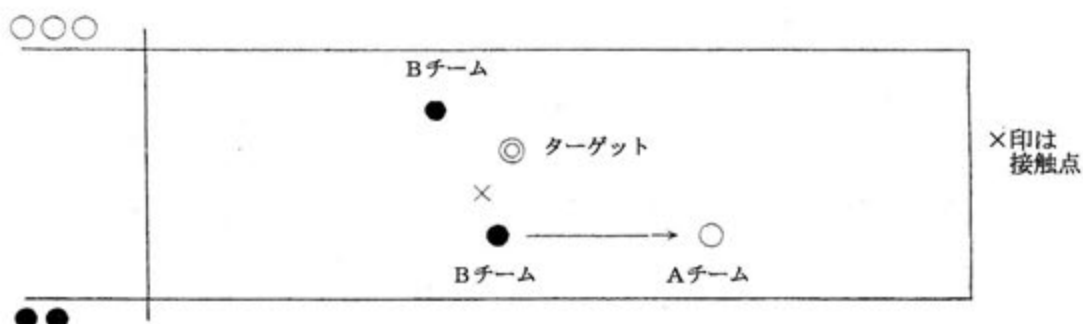
- (1) 送球は、片膝か両膝を床面についた姿勢から、ターゲットもしくはフロッカーを送球ゾーン内で、前後に軽く数回ローリング (スウィングとも言う) させた後、目標に向けて押し出す。

* ローリングとは、ローラーを進行方向に揃えるため本体を前後に移動し、送球時の曲がり防止をする行為。

- (2) フロッカーのハンドルを、左右どちらかにひねり送球するとその方向に遠心力が働きカーブする。(右曲がり=インターン、左曲がり=アウトターン)
- (3) 自チーム内の送球の順番は自由で、キャプテン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る。

6 ゲームの進め方(チームプレー用)

- (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(以後セットごとに先攻権は移動する)、先攻チームの1人がグリーンゾーンに向け、送球ゾーン内よりターゲットを送球する。(送球する時は、ターゲット等が手から離れるまで足や体も含めラインに触れたり、ライン外に出てはいけない。)
- (2) ターゲットが、グリーンゾーン内に停止しない場合(無効)はもう1回送球できる。計2回とも無効の場合は相手チームに権利が移るが、フロッカーの送球は最初の先攻権のあるチームから行う。
- (3) 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する。(セットごとにフロッカーは交換する。)
- (4) ターゲットがグリーンゾーン内に停止した後に、先攻チームの1人がフロッカーの送球を始める。
- (5) 次に後攻チームの1人が送球を行う。同様に、先攻フロッカーの停止しないうちに送球してはいけない。
- (6) その結果、ターゲットに近いチームが優勢、遠いチームが劣勢となり、いずれの場合も遠いチームより次のフロッカーの送球権を有する。
- (7) 以下の例のように、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を弾き、ターゲットに接近した場合、次送球権はAチームに移る。次のAチームのフロッカーが、Bチームのフロッカーよりもターゲットに近づくまで、Aチームは続いて送球できる。



- (8) ライン上(グリーンゾーン)での停止はすべて有効とする。また、送球中1度コート外に出たフロッカーが再びグリーンゾーンに戻った場合も有効とする。
- (9) 両チームともすべてのフロッカーを送球し、セットやゲームが終了する。

7 勝敗の決め方

- (1) ゲームは通常9点先取したチームが勝ちとなり終了する。その他規定セット方式(3セットマッチや4セットマッチなど)での得点により勝敗を決定する方法もある。
- (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入る。
 - * 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がそのまま得点となり、1個1点と計算する。
 - * 計測は、簡易メジャーロープの場合、ターゲットのセンター棒にリングをかけ、ロープの一方を最も近いフロッカーの任意の側面部に合わせ、他フロッカーとの距離測定を行う。
- (3) 両チームのフロッカーが、ターゲットから同距離の場合のみ両者に得点が入るが、それ以外は必ず両チームのどちらかが0点になる。

8 その他の判定

- (1) レッドゾーン内に停止したフロッカーは、1セット終了するまでそのままの状態にする。
- (2) 送球したフロッカーが、ターゲットに接触し、ターゲットがコート外に出た場合はその時点でゲームを終了する。
* ターゲットを弾き出したチームは、相手チームに2点か相手チームの未送球フロッカー数のいずれか多い方を得点として与える。
- (3) 送球したフロッカーが次々接触し、ターゲットをコート外に出した場合も前項と同じ処置をする。
- (4) 送球したフロッカーが他のフロッカーに接触し・コート外に出た場合は出されたフロッカーが無効となる。

フロッカースコアシート

セット チーム名	1	2	3	4		17	合計
	■■■■■■■■■■		■■■■■■■■■■			■■■■■■■■■■	
		■■■■■■■■■■		■■■■■■■■■■			

■■■■■■■■■■ は、レッドフロッカーチーム（先攻印）

