

## ろうれんピック フロッカー（ローカルルール）

フロッカー（フロアーカーリング）は、冬季オリンピックに採用されているカーリングを基に、室内で手軽に遊べる競技として北海道の新得町で考案されました。

木製のターゲットを的に、キャスター付きのフロッカーを送球し、いかにターゲットに近づけるかを競うゲームです。

公式ルールはありますが、ろうれんピックはローカルルールで行います。

人数、場所、所要時間に合わせて、オリジナルルールをつくり、ゲームを楽しむことができます。



◇人数 トリプル：3 人对 3 人

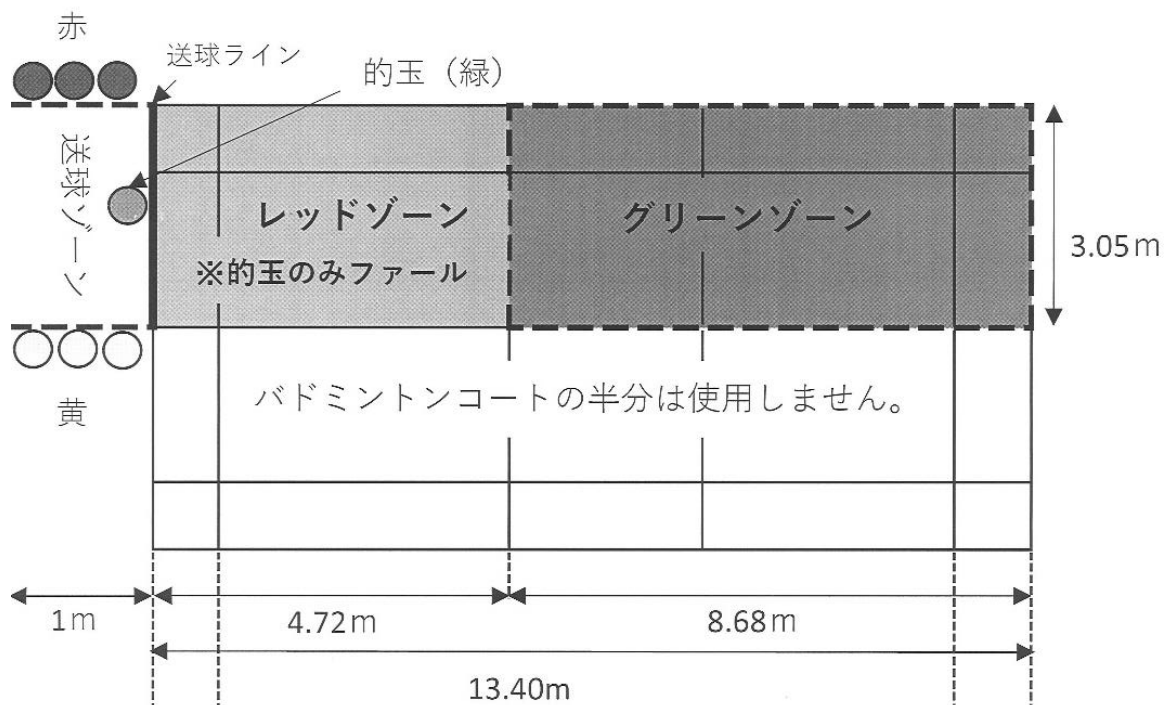
◇コート 幅 3.05m、長さ 13.40m

◇用 具

- ・ターゲットストーン 1 個 （緑） →以下、的玉といいます。
- ・フロッカーストーン 6 個 （赤と黄 各 3 個） →以下、フロッカーといいます。
- ・ロープもしくはメジャー

（両チームのフロッカーと的玉の距離が目視では同じで、判定が難しい時に使います。）

◇コートづくり ※体育館の場合は、バドミントンコートのラインを使用します。



## ◇競技方法

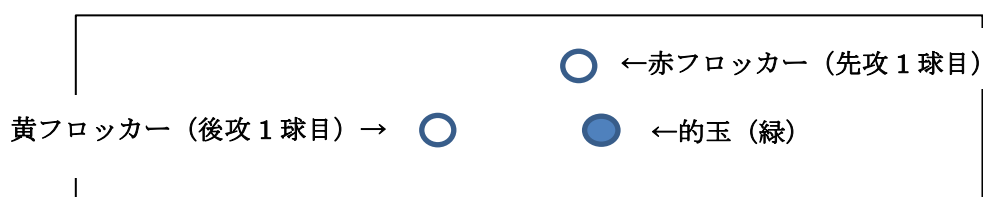
- ① ゲームの開始時は、チームの代表者がジャンケンを行い、勝ったチームが先行となり、的玉（緑）を送球する権利を得ます。（以後セット毎に先攻権は移動）
- ② 先行チームの代表者が、的玉（緑）をグリーンゾーン内に送球します。

※ 送球した的玉が 1 投目でグリーンゾーン内に停止しない場合は、相手チームの代表者が行います。

それでも有効にならない場合は、審判員がグリーンゾーン内の適当なところに的玉を置きます。

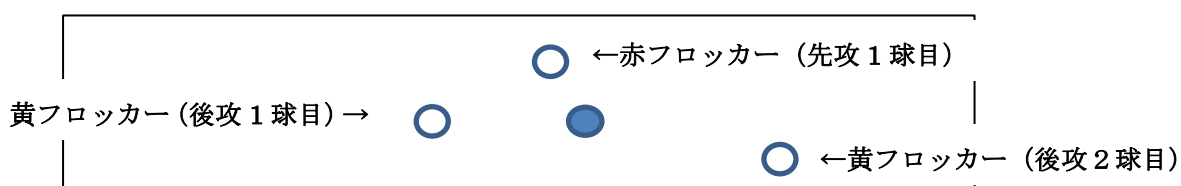
- ③ 先攻チームがフロッカー（赤）を送球します。
- ④ 続いて後攻チームがフロッカー（黄）を送球します。

### 参考例



☆レッドゾーン内にあるフロッカーも有効ですので、取り除かないでください。

- ⑤ 的玉（緑）から遠いチームが先に送球します。（上図では後攻（黄）チーム）



後攻チーム（黄）の 2 球目が、先攻チーム（赤）よりの的玉に遠いので、次も後攻チーム（黄）が送球します。

以降も、的玉から遠いチームのほうを送球することを繰り返していきます。

一方のチームの持ち玉が無くなったら、もう一方のチームが残りのフロッカーを続けて送球します。

両方のチームが 3 球全て送球し終わったら、1 セット終了となります。

#### ◇ 得点の付け方

得点は的玉に最も近いフロッカーのチームに入ります。

相手チームの最も的玉に近いフロッカー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点数になります。

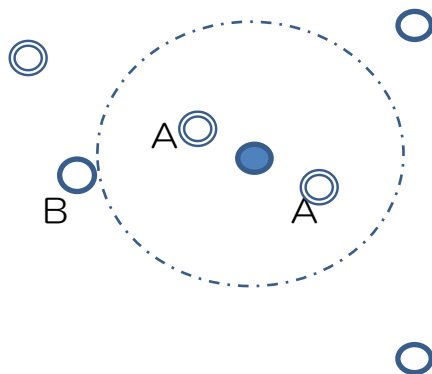
1 個 1 点。最高なら 3 点。相手チームは必ず 0 点となります。

但し、両チームのフロッカーが的玉から同距離の場合のみ、両チームに 1 点ずつ入ります。

なお、下の図で説明します。

◎ A チーム

○ B チーム



的玉を中心に円を描いたとした場合、B チームより近い線の中には A チームのフロッカーが 2 個なので、A チーム：2 点、B チーム：0 点となります。

※ 目視での判定が難しい場合は、ロープを使用し、的玉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を測定します。（メジャーで測定する場合があります。）

得点の確認は、両チーム立ち会いのもと審判員が行います。

1 セット目で先攻（赤色）のチームは 2 セット目では後攻（黄色）となり、3 セット目は先攻（赤色）となります。

注： 通常、公式ルールでは9点を先にとったチームが勝ちとなり、ゲーム終了にすることが多いですが、大会の規模や所要時間等の状況に合わせて先取点を変更したり、セットの勝数で決めるなど自由に行なってください。

今回の研修会では、1ゲーム3セット終了とし、3セットでの総得点の多いチームを勝ちとしています。

#### ◇ その他の判定

☆レッドゾーン内にあるフロッカーは有効です。

☆ライン上に停止したフロッカーは有効となります。

☆双方のフロッカーが同距離の場合、後に近づいたチームが次に送球します。

☆的玉をコートの外に出した場合、相手チームに2点、または相手チームの未送球のフロッカー数のいずれが多い方が得点として与えられ、そのセットは終了します。

他のフロッカーに当たった後に的玉を外に出しても同じです。



宿毛市老連若手委員 練習風景