

# フロッカー (フロッカーカーリング)

ペタンクの手軽さとカーリングの楽しさが同時に  
味わえる。

難易度:★★ 人数:2人～



## ◎ 用具

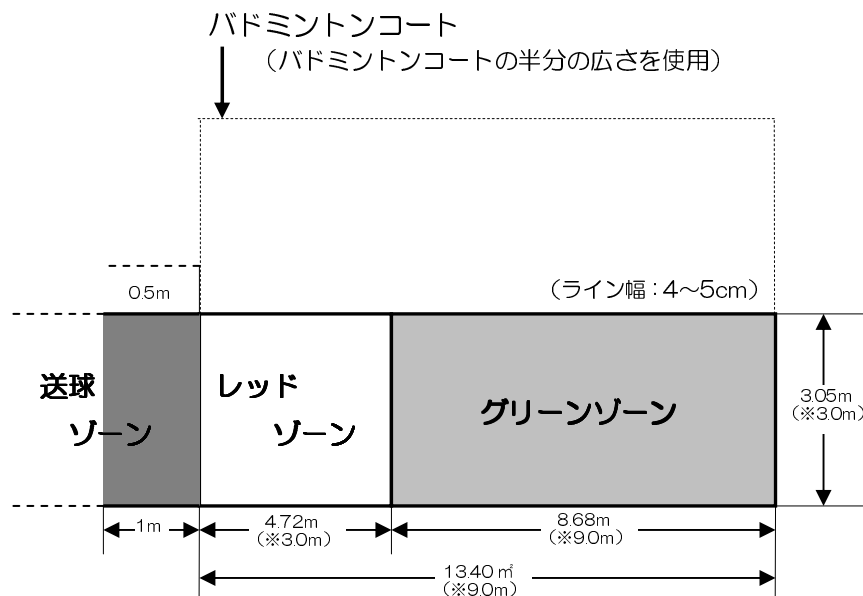
- ◆ ターゲット (4 輪)・・・1 個 (グリーン)
- ◆ フロッカー (3 輪)・・・6 または 8 個 (レッド・イエロー各 3 または 4 個)  
※ ターゲット、フロッカー共に木製 (重量 2.3kg、直径 23.0cm、厚み 7.3cm)
- ◆ メジャーロープ・・・1 本
- ◆ スコアシート

## ◎ 送球方法

- ◆ ターゲットもしくはフロッカーを送球ゾーン内で軽く前後にスイングさせた後、目標に向けて押し出す。  
※ スイングとは、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。
- ◆ フロッカーのハンドルを、左右どちらかにひねって送球すると、その方向に遠心力が働きカーブする。

## ◎ 場所

- バドミントンコートの半分、または平坦な場所 (3m x 10m のコートサイズ) があれば楽しめる。
- ※ 標準コートが取りにくい場合は縮小サイズでゲームを行ってもかまわない。
  - ※ ゲーム前、ターゲットおよびフロッカーを配置するが、ゲームを開始する際にはプレイヤーの妨げにならない場所まで移動する。

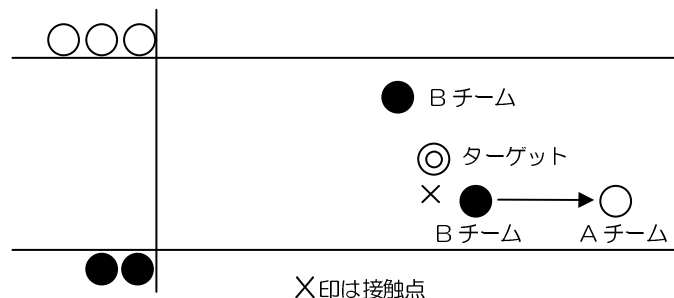


## ◎ 人数

- ◆ シングルス（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

## ゲームの進め方

- ジャンケンで先攻を決め、勝ったチームの1人が送球ゾーンからグリーンゾーンに向けてターゲットを送球する。  
※送球とは、ターゲットやフロッカーが手から離れ、停止するまでを言う。その間、身体がラインに触れたりライン外に出てはいけない。
- グリーンゾーンにターゲットが停止しない場合は無効となり、再度やり直し。2回とも停止しない場合は相手チームに権利が移る。フロッカーの送球は先行権のあるチームから行う。
- 先攻チームは赤のフロッカーを、後攻のチームは黄色のフロッカーを使用する。（セットごとに交換）
- ターゲットがグリーン内に停止した後に先攻チームの1人がフロッカーを送球する。
- 続いて後攻チームの1人が送球する。（先攻のフロッカーが停止しないうちに送球してはいけない。）
- 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、いずれの場合も次の送球はターゲットより遠いチームより行う。（逆転するまで送球する）
- 次の例のように、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、次の送球権はAチームに移り、ターゲットに相手チーム（Bチーム）より近づくまで送球を続ける。



- ライン上で停止したフロッカーは全て有効。また、送球中一度コート外に出たフロッカーが、再びコート内に戻ってきた場合も有効である。
- 両チームが全てのフロッカーを送球して、セットやゲームを終了する。

## 【勝敗と得点】

- 9点先取したチームが勝ちとなり、ゲームは終了する。その他規定セット方式（3セットや4セットマッチなど）での得点により勝敗決定する方法もある。
- 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点数になり、1個1点で計算する。
  - ※ 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せ、他フロッカーとの距離を測定する。
- 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、両チームに得点が入るが、通常は、両チームのどちらかが0点になる。

## 【その他の判定】

- ☆ レッドゾーン内にあるフロッカーも有効。
- ☆ 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する。
- ☆ 送球したフロッカーがターゲットをはじき出した場合は、そのフレームは終了する。相手に2点又は未送球のフロッカーのいずれか多い方が得点になる。他のフロッカーに当たった後にはじき出しても同様である。
- ☆ 送球したフロッカーによって他のフロッカーがコート外にはじき出された場合は、コート外に出されたフロッカーは無効となる