

第22回町民フロアーリング大会開催要項（案）

1. 趣 旨 特に運動不足となる冬期間を元気で過ごすため、又地域住民のスポーツへの参加意欲を高め、連帯性を養い、たくましい心とからだをつくることを目的とする。
2. 主 催 陸別町教育委員会
3. 期 日 令和3年2月17日(水) 午後7時30分～
開場 午後7時00分
4. 会 場 陸別中学校体育館
5. 種 別 一般 5名
6. チーム編成 町内会・職場・サークル・同好会等でチームをつくることとする。
7. 参加資格 (1) 町内在住者。
(2) 学生の出場は認めない。
(3) 1人が2チームに登録することは出来ない。
8. ルール 第22回町民フロアーリング大会実施要領に準じて行う。
9. 試合方法 リーグ戦総当たりを基本とする。ただし、参加チーム数により変更する場合がある。
10. 組合せ 大会事務局において行う。
11. 表彰 各ブロック3位までのチームに表彰する。ただし、参加チーム数により変更する場合がある。
12. 参加者の義務 参加料100円（参加料50円、1日保険50円）
事故・傷害についての責任は主催者では負いません。
13. 参加申込 各体育部長宛に送付した申込用紙などにより2月5日(金)までに教育委員会社会体育担当へ申し込んで下さい。
電話27-2123 期限厳守
14. その他 (1) 審判は相互審判としますので、各チームの協力をお願いします。
(2) 当日の選手変更は認めますが、一度試合に出場した選手が他のチームで出場することはできません。

第22回町民フローリング大会 実施要領（案）

- (1) 競技者は1チーム5名で5個のホースリング（以下「リング」という）を使用し、ゲームを進める（1人1個のリング）。

登録は7名までとし、投げる順番は自由である（ゲーム中の選手の変更はよいが、選手は必ず1回リングを送球すること）。
- (2) コートは11.88m×3.05mのテープでフローアに設置する（バドミントンコート半面を使用）。投げる位置は短辺の外側とする。
- (3) 標的（卓球ボールの変形したものにビニールテープを巻いた物）は、コート内3.96m～11.88m以内に送球位置から投げる。

標的は、2回まで投げるができる。但し、2回とも失敗したときは、先攻権が移動し相手に1点を与える。
- (4) 標的及びリングは、どのような体勢で投げてよいが、投げた標的及びリングが静止するまでラインを踏んではいけない。

ラインを踏んでしまった場合は、1ゲーム中1人につき1回目は注意とするが、2回目以降は反則とし投げたリングを無効とする（投げたリングはコートの外へ置く）。反則となった場合は、コート内の標的及びリングをそのままの状態（反則となったリングが投げられた後の状態）でゲームを進める。

投げたリングは、移動されてもゲーム終了までそのままの状態で置く。

リングは1人1投。
- (5) リングの形・重さ等による不公平を防ぐため、セットごとにリングを交換する。

（1セット目に青を使用したチームは、2セット目は黄のリングを使用する）

また、セット毎に投げる場所を換えることとする。
- (6) 最初に先攻・後攻を決め、1セット目は先攻チームから投げ、2セット目は1セット目の後攻チームから投げて試合を進める（各セット内の送球順番は変更してもよい）。

リングで標的を捕らえた場合（囲んだ場合）は標的から外し、そのリングを投げた人が好きな位置に移動させる。但し、標的とリングは接していなければならない。
- (7) リングを投げて標的にあたり標的が相手チームのリング内に入った場合は、相手チームの人がリングを移動させる。但し、標的とリングは接していなければならない。リングは重ねないように置くこととする（やむを得ない場合を除く）。
- (8) 標的の上にリングが乗った場合は、そのままにしておく。
- (9) ゲーム中、標的をコート外に弾き飛ばした場合は、そのセットは終了し相手チームに「2点」または「相手チームが投げていないリングの数」のいずれか多い方を得点として与える。
- (10) 得点の計算は、両チームのリングを全て投げ終わった後、標的に最も近いリングのチームが相手チームの標的に一番近いものより近いもの全て得点となる（1個につき1点とする）。

- (11) 全員がリングを投げ終わり、距離が同等の場合は両チームに各1点を与える。
標的に接しているリングには全て得点を与える。
- (12) 8点先取したチームを勝ちとし、ゲームを終了する。
ただし、セットは6セットまでとし、8点に達していない場合は6セット終了時に総得点の多いチームを勝ちとする。同点の場合は、代表者によるジャンケンで勝敗を決定する。
- (13) 試合の組み合わせは主催者で決定する。リーグ戦で同率の場合は、①得失点差、②代表者ジャンケンの順で順位を決定する。
- (14) コートは下記のとおり設計する。



