

フロアーリングルール

2026年6月12日現在

- (1) 競技者は1チーム3名6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（セットごとに1人2個のリングを投球、投げる順番は自由）。登録は3～5名までとし、セットごとに選手の変更は可能。
- (2) コートは11.88m×3.05m（予定）のテープでフロアーに設置する（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に置く。
- (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、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（変更可）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、チーム代表者1名による勝敗決定戦を行う。（各チーム1個のリングを都度投球し、印（場所はコートの中）から近いチームの勝利とする。）なお、両者、リングが印を囲むまたは同距離の場合は代表者ジャンケンで決定する。
- (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。

コート図（予定）

