

クオリティー(スポーツ輪投げ)



スポーツ輪投げ(クオリティー)は、アメリカで人気の高い歴史のあるゲーム(ホースシューズ)と日本の伝統的な輪投げをミックスして考案されたスポーツ輪投げです。

この競技の特徴は、リングが目標棒に入らなくても、リング(輪)の一部がベース(得点盤)内であれば得点となりますが、次のプレイヤーの機転ですでに投げられた味方のリングを有効にしたり、相手のリングを不利にしたりできるのが、面白いところです。

特に専門的な知識が必要なく、ルールも簡単なので、子どもから高齢者に至るまで、誰でも楽しむことができる健康スポーツです。

《ゲームの進め方》

- 1 ジャンケンで投げ輪の順番を決める。
 - 2 審判の笛の合図でゲーム開始。
 - 3 シングルスは交互に1個ずつ、各々計10個のリングを片手で投げる。ダブルスは、先攻・後攻交互に4~5投ずつ投げる。
- ※あらかじめ決められた指定位置(ライン)から足を出してはいけない。
※投げたリングが静止するまで、ラインより前には出てはいけない。

《勝敗の決め方》

1セットの勝敗は、以下の方法により、得点の総合計できめる。得点の計算は、プレイヤー立会いのもとに、全て審判員が行う。競技は、3セットあるいは1セットマッチプレーで行う。

- 1 シングルス(1対1)
 - ・シングルス一般: 5m、7m、9m、各距離10投×3回=30回(満点300点)
 - ・シングルス子供、高齢者: 3m、5m、各距離10投×2回=20回(満点200点)
- 2 ダブルス(2対2)
 - ・ダブルス一般: 5m、7m、9m、各距離10投×3回=30回2人合わせて60回(満点600点)
 - ・ダブルス子供、高齢者: 3m、5m、各距離10投×2回=20回2人合わせて40回(満点400点)

3 ミックスダブル(男女2対2)

・ダブルス一般と同じ(満点600点)

※前期は、1セットマッチプレーの場合。

《有効得点》

得点の判定はプレーヤー立ち会いのもとすべての審判員により行われる。各距離3m、5m、7m、9mからボードに向けて投げ輪した後有効な得点を数える。有効得点とは、反則をしないで投げ輪し、ボード上にリングがあることが条件。何点になるかは、ボード上に点数ごとに色分けされたエリアのうちリングが半分以上かかっているエリアの点数によって決める。有効得点になる場合は次のとおり

1 ボード上に単独である場合。

2 相手チームのリングの上に重なっている場合。

ただし、さらに相手チームのリングが3分の1以上、上に重なっているような場合は得点に数えられない。もし重なっている場合は、上に重なっているプレーヤーのリングが得点対象となる。

3 センターボールにかかっている場合。

4 リアクションボードを利用してボード上にリングのある場合。いわゆるテクニカル得点となる。

(注)反則や、地面上に1度落ちた後、バウンドしてボード上にある時は得点として認められない。また、反則やバウンドしたリングの影響によってボード上に変化が生じたときは、審判員によりすみやかに元の状態に戻す。

《反則》

1 審判の指示に従わないで勝手に投げ輪した場合。

2 投げ輪の順番を間違えた場合。

3 投げ輪時にラインから足が出た場合。

4 両手でリングを投げた場合。

5 投げたリングが落ちて静止しないうちにプレーヤーが動いた場合。

6 1度に2個以上のリングを投げた場合。

以上反則のあった場合の得点は、原則的に認められない。反則によってボード上に影響を及ぼした場合、ゲームを

中止し、速やかに原状に戻しゲームを再開する。

《失格》

1 大きな声で叫んだり、暴れたり、他のプレーヤーに迷惑をかけた場合

2 時間内になってもプレーヤーが来ていない場合(相手チームの不戦勝とする)

《審判員》

審判員は、主審1名、副審1名とする。

主審:プレーヤーの左側に位置し、反則のジャッジや有効得点のチェックするとともに

ゲームがスムーズに楽しく、気持ち良く進行できるように責任をもって運営をすることを主な任務とする。

副審：主審と対角線上のボードの横に位置しゲーム進行中、反則やバウンドしたリングの影響によって、ボード上に変化が生じたときは、速やかに元の状態に戻したり、主審を補佐しながらゲームの進行を助ける。また、有効得点をスコアカードに記録する。