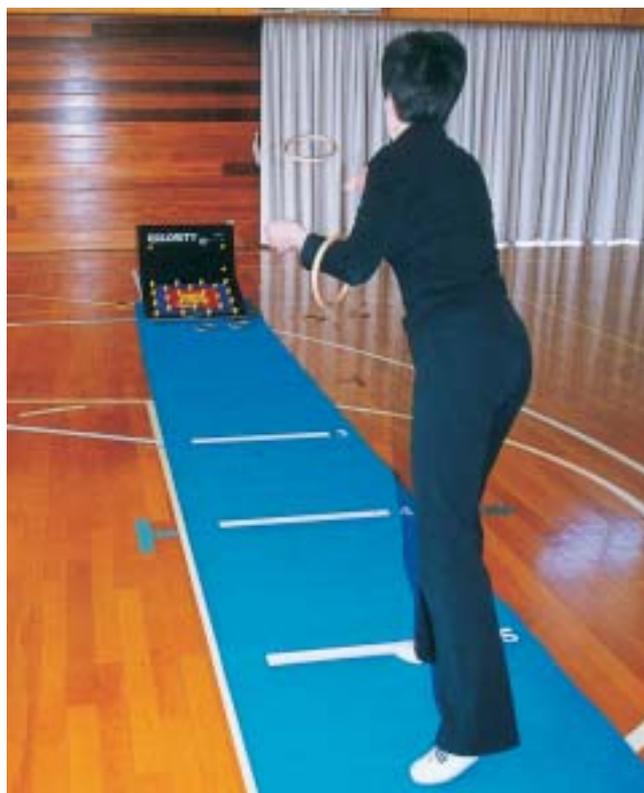


# クオリティー

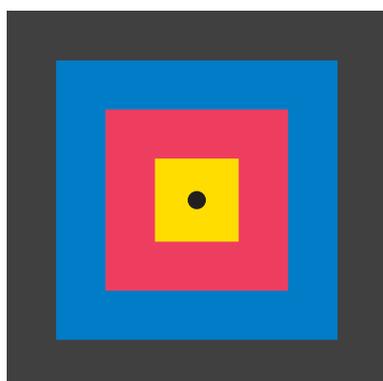
## ゲームの概要

アメリカ等外国の「ホースシューズ」と「輪投げ」をミックスして考案された輪投げゲームです。特徴は、リングが目標棒に入らなくてもリングの一部が得点板内にあれば得点となり、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利にしたり、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。こどもから高齢者まで楽しめる健康スポーツです。



## 競技規則

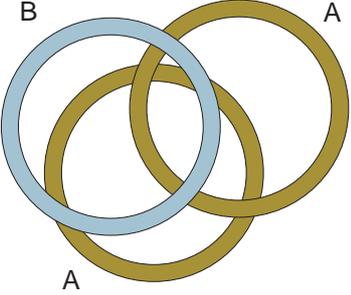
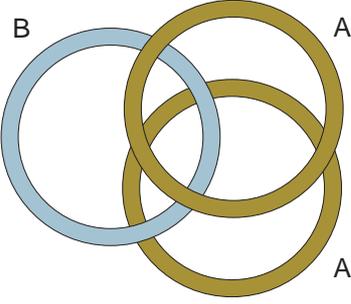
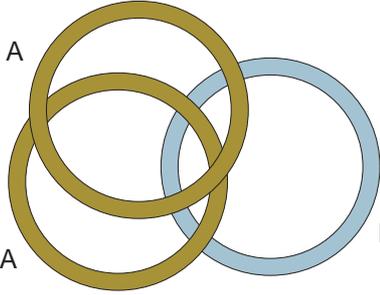
1. 人数 シングル、ダブルスいずれかで行う。
2. 進め方
  - (1) ジャンケンで投げる順番を決める。シングルは、交互に1個ずつ各10個のリングを片手で投げる。ダブルスは、先攻、後攻交互に5投ずつ投げる。
  - (2) 3セット及び1セットマッチプレーで行い得点の総合計で勝敗を決める。
  - (3) 投げる距離 こども・高齢者 3m、5m 一般 5m、7m、9m
  - (4) 得点の計算方法  
 ボード上にリングがあることが第一条件。  
 点数ごとに色分けされたエリアのうちリングが半分以上かかっているエリアの点数によって決める。



- センターポール.....10点
- 黒色..... 2点
- 青色..... 4点
- 赤色..... 6点
- 黄色..... 8点

- 1 ボード上に単独であるもの
- 2 相手チームのリングの上に3分の1以上重なっている場合
- 3 センターポールにかかっている場合

## 得点例

		
<p>Bチームの得点。1番上の輪によって得点が決まる。この場合3分の1以上重なっているの、下にある輪の両方とも有効得点を失う。</p>	<p>3分の1以上重なっているの、1番上の輪と同チームの輪( Aチーム )は、得点となり、Bチームの輪は有効得点を失う。</p>	<p>どの輪も有効得点となる。同チームの輪だから3分の1以上の重なりであっても、有効得点となる。1番下の輪は、Bチームの輪であるが、重なりが3分の1以下なのでこれも有効得点となる。</p>

## 反 則

- (1) 投げる順番を間違えた場合。
  - (2) 投げる時、ラインから足が出た場合。
  - (3) 投げたリングが静止しないうちにプレイヤーが動いた場合。
  - (4) リングを両手で投げた場合。
  - (5) 度に2個以上のリングを投げた場合。
- 以上の他、地上に1度落ちた後、バウンドしてボード上にあるときは、無効得点となる。

