

14 クロリティ（ゲーム・スリーその1）

場所	人数	対象年齢	運動強度
屋内外	2人対2人以内	誰でも可	軽度

特 色

スポーツ輪曲げ“クロリティー”は、アメリカの“ホースシューズ”と日本の伝統的な“輪投げ”をミックスして作られた最新の輪投げ競技です。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（得点板）内にあれば得点となり、次のプレーヤーの機転で、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おもしろいところです。

用 具

＜得点板＞ 75cm×75cmの正方形の公認ボード、傾斜角度は60度

＜リング＞ 内径13cm、外径18cm、重さ150g～200gのゴム製で単色カラー2種類各10個）

コ ー ト

レーン（幅91cm、長さ10m以上 3・5・7・9m地点にラインを引く）

競技方法

- (1) シングルス、ダブルス、ミックスダブルスのいずれかで実施します。
- (2) ジャンケンで投げる順番を決め、シングルスは交互に1個ずつ各10のリングを片手で投げます。ダブルスは、先攻・後攻交互に5投ずつ投げます。
- (3) 競技は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ます。

（1セットマッチの場合）

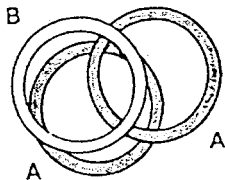
区分	シングルス		ダブルス（ミックスダブルス）	
対象	一般	子ども・高齢者	一般	子ども・高齢者
投げる距離	5・7・9m	3・5m	5・7・9m	3・5m
最高得点	300点 10投×3回 =30投	200点 10投×2回 =20投	600点 10投×3回×2人 =60投	400点 10投×2回×2人 =40投

- (4) それぞれの距離からボードに向けて投げた後、有効得点を数えます。有効な得点とはボード上にリングがあることが条件です。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ます。

- ①ボード上に単独にあるもの。
- 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。
- ④リアクションボードを利用してボード上にリングがある場合。

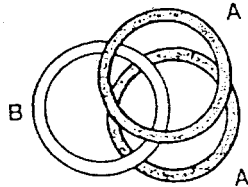
<得点例>

(図1)



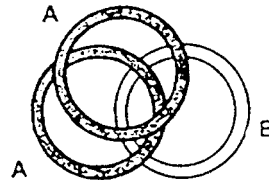
Bチームの得点。1番上の輪によって得点が決まる。この場合3分の1以上重なっているのも、下にある輪の両方とも、有効得点を失う。

(図2)



3分の1以上重なっているのも、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。

(図3)

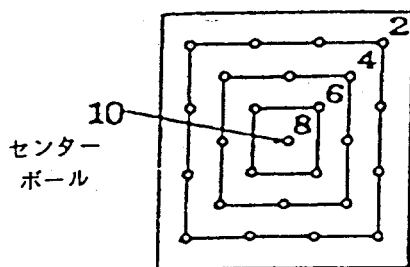


どの輪も有効得点となる。同チームの輪だから3分の1以上の重なりであっても、有効得点となる。また、一番下の輪は、Bチームの輪であるが、重なりが3分の1以下なので、これも有効得点となる。

(5) 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ときは無効得点となります。

(6) 反則

- ①投げ輪の順番を間違えた場合。
- ②投げ輪時にラインから足が出た場合。
- ③投げたリングが落ちて静止しないうちにプレイヤーが動いた場合。
- ④両手でリングを投げた場合。
- ⑤1度に2個以上のリングを投げた場合。



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

ゲーム・スリーとは

中高年に適した、投げる＝クロリティー、転がす＝ビーンボウリング、吹く＝フリーブローの異なる3つの動作のゲームを3人1チームで行い、総合得点を競う団体ゲームです。