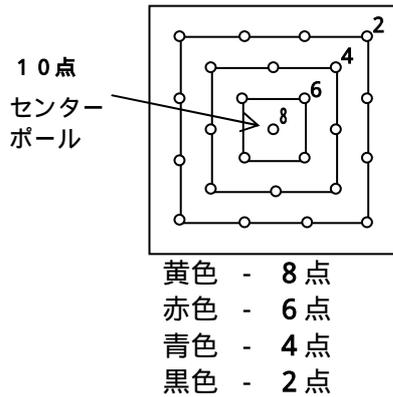


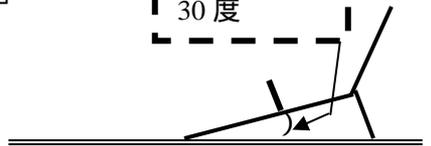
クロリティー

用具

ボードは、75 cm x 75 cmの正方形で材質は木製、ボードの傾斜角度は30度。



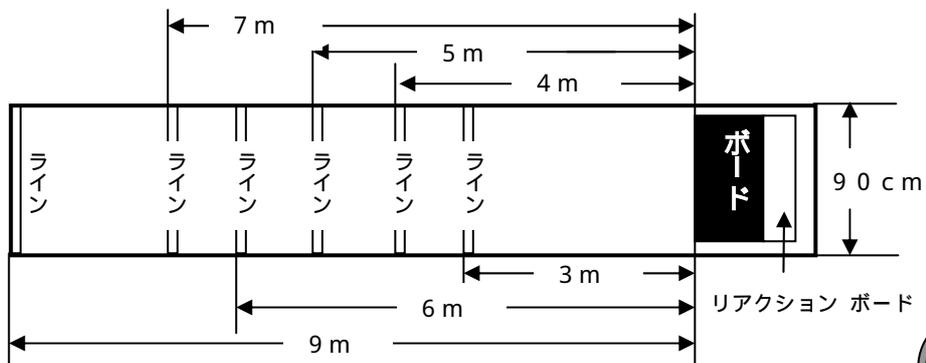
ボードの
傾斜角度は
30度



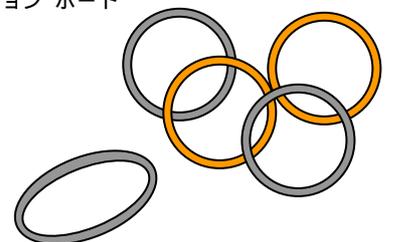
リング(輪)は、金のリングを10個、銀のリングを10個使用する。

レーンは、幅90 cm x 長さ10 m程度の専用シートを使用するが、シートがない場合は、距離だけ指定しシートは使用しなくても構わない。

なお、ボードから3 m、4 m、5 m、6 m、7 m、9 mの位置に幅90 cmのラインを引く。



- ・ 小学校3年生まで 3 m、4 m
- ・ 小学校4年生から6年生まで 4 m、6 m
- ・ 中学生から一般(59歳まで) 5 m、7 m、9 m
- ・ 高齢者(60歳以上) 4 m、6 m



競技人数

シングルス（1対1）、ダブルス（2対2）、ミックスダブルス（男女各1対男女各1）で、天候に左右され易いので室内で行う事が望ましい。

ゲームの進め方

ジャンケンまたはコインを投げて、投輪の順番を決める。
先攻は銀色、後攻は金色。

審判の合図でゲーム開始。

シングルスは交互に1投ずつ 各々計10投のリングを投げる。

ダブルスは先攻側の1人目 後攻側の1人目 先攻側の2人目 後攻側の2人目の順序で、1投ずつ各自5投し、前半の得点を数える。
後半も前半同様に1人5投し、得点を数える。

競技は、3セット又は1セットマッチプレーで行う。
3セットマッチプレーの場合は、先に2セット先取した方が勝ち。

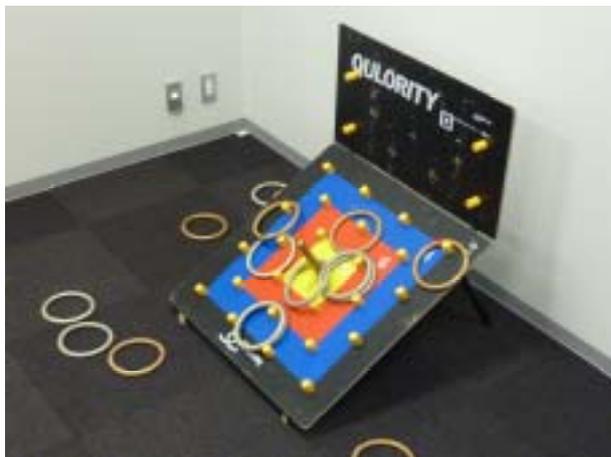
勝敗は、得点の総合計で決める。
同点の場合は、センターポールに多く入った方が勝ちとする。
それでも同数の時はジャンケンで決定する。
得点の判定はプレーヤー立ち会いのもとに、全審判員が行う。

得点は、ボード上でのリングの位置や、相手チームのリングと味方チームのリングの重なり具合によって変わってくる。
有効な得点とは、反則しないで投げ、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まり、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（逆に、相手チームのリングが3分の1以上、上に重なっている場合



投輪の様子



は得点に数えられない。

もし重なっている場合は上に、重なっているプレイヤーのリングが得点対象となる。

(3) センターポールに入っている場合。

(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。

ただし、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、ボード上にあったが対戦中に地面上に落ちた時は得点としては認められない。

反則

次のような反則のあった時は、得点は原則的に認められない。

審判の指示に従わないで勝手に投輪した場合。

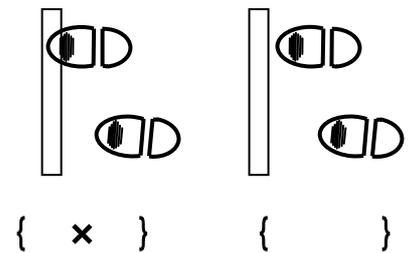
投輪の順番を間違えた場合。

投輪時にラインを踏んだり、ラインから足が出た場合。

両手でリングを投げた場合。

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て、ラインより前に出た場合。

1度に2個以上のリングを投げた場合。



反則の例

失格

次のような場合、失格となり相手チームの不戦勝となる。

大きな声で叫んだり、暴れたり、他のプレイヤーに迷惑をかけた場合。

時間がきてもプレイヤーが来ない場合。

審判の役割

ボードに向かってレーンの右側に立つ。

反則のジャッジをする。

ゲーム中に、反則やバウンドしたリングの影響によってボード及びボード上の

リングに変化が生じた場合、速やかに元の状態に戻す。
(ただし、競技中正規の投輪によって変化が生じた時には、そのままの状態
で競技を続行する)。

有効得点の判定をする。

ゲームがスムーズに楽しく進行するよう運営する。

クロリティー判定器 (カリパス)

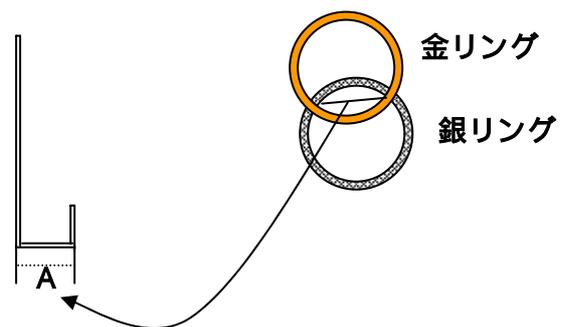
カリパスは、相手チームのリングの上に3分の1以上重なっているかどうかを判定
する場合に使用する。

3分の1以上重なっているかどうかを判定する時は、判定器のAの部分でリングの
重なった部分にボードに対して直角に入れる。

リングが動かなければ3分の1以上重なったとみなし、下のリングの得点は無効と
なる。

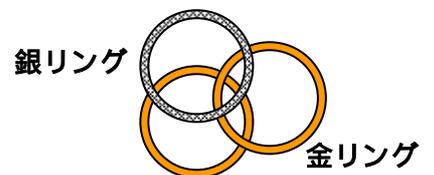


カリパスによる判定の様子



例 = 1

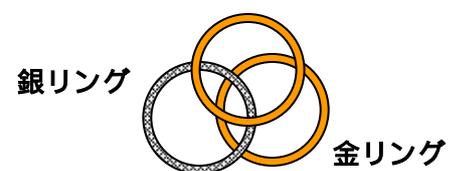
金リングの上に、銀リングが3分の1以上重なった場合。
一番上の銀リングによって得点が決まり、
下にある2つの金リングは両方とも得点を失う。



例 = 2

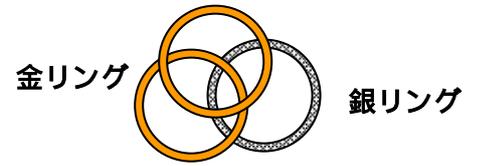
金リングの上に、銀リングが3分の1以上、その上に更に金リングが3分の1
以上重なった場合。

一番上の金リングによって得点が決まる為、
下にある銀リングは得点を失うが、
一番下の同じ金リングは得点に加算される。



例 = 3

同じ金リング同士が3分の1以上重なった場合は、どちらとも得点になる。
銀リングは重なりが3分の1以下なので、
この場合は、銀リングも得点となる。



競技風景

