

競技の進め方 単独投輪方式と交互投輪方式があります。

投輪 ルール

重要

- ① ラインを踏まない。
- ② 両足は床につけて投輪する(図の通りかかとを浮かしてもよい)。
- ③ 投げた輪が静止するまで投輪ラインを越えたり、次の輪を投げない。



【単独投輪方式】参加者の多い大会の予選向き

- 1 1人が9本の輪(赤色4・黄色4・青色1)を続けて投げる。
- 2 輪はどのように持って投げても構わないが、投輪ラインの手前から投げる。投輪は、両足を床につけて行う。ただし、かかとを浮かせてもよい。また、ラインを踏んだり、越えたりしてはならない。違反があった輪は、無効の輪とし取り除く。
- 3 棒に入っている輪が無効の輪によって外れた場合は、外れた輪をもと通り棒に戻す。ただし、ワナゲ台に乗っていた輪が移動した場合はそのままとする。一度床に落ちた輪がその後台上に乗った場合は、無効の輪としてそのつど取り除く。
- 4 ワナゲ台の上に乗っていた輪が、その後のプレーで棒に入った場合、有効の輪となる。
※投輪中は台が動いてもそのままにしておく。得点確認後元に戻る。
- 5 得点は、9本全部の輪を投げ終わった後次のプレーヤーが計算する(相互審判)。

【得点】

- 輪が入っていた下の数字が得点となる。
- 縦横斜のいずれか1列に輪が入った場合は『一期の原則』により15×2=30の点数になる。
- 全部の棒に1本ずつ輪が入った場合は「上がり」(パーフェクト)で300点となる。

4	3	9		2	1
3	1	5	1	7	
8	1	1		6	1

30点×3列=90点
他得点8点
総合計98点

【単独投輪方式 スコアカード記入例】

2,3,5,6,8の数字に輪が各1本、4の数字に輪が3本入った場合。

【得点の説明】

4の数字には3本輪が入っているが列で1本つかったので2本となり、他得点は2本×4で8点となる。

【交互投輪方式】競技者だけでなく、観戦者も十分楽しめる大会の決勝向き

- 1 ジャンケンで勝った方が先攻(赤色4本)、負けた方が後攻(黄色4本)となり、『負け後攻の原則』1投ずつ交互に投輪する。
※青色の輪(アンカーリングと呼ぶ)は投輪ライン付近の、投輪に支障のない場所に置く。
- 2 各4本ずつの輪を投げ終わり、互いの点数を確認した後、点数の低いプレーヤーには「アンカー権」が与えられる。同点の場合は、アンカー権は施行されない(『和の原則』)。
- 3 得点は、アンカーリング投輪後、セットごとに互いの点数を確認する(相互審判)。
- 4 1試合は3セットで行い、2セット以降は前セットで負けた方が後攻となる(『負け後攻の原則』)。同点の場合、そのセットの先攻が次のセットの先攻となる。
- 5 勝敗は、1試合必ず連続して3セット行い勝ちセット数で競う。勝ちセット数が同じ場合、総合得点の多い者の方が勝ち。総合得点も同点の場合は『和の原則』により引き分けとする。勝負が必要な場合は「一投勝ち」で決める。
- 6 2セットで勝敗がついても試合は3セットまで行う。

【交互投輪方式 スコアカード記入例】

セット	氏名	(歳)	(歳)
1	赤・黄	31点	赤・黄 5点
2	赤・黄	11点	赤・黄 11点
3	赤・黄	6点	赤・黄 32点
勝敗		1勝 1敗 (引き分け 1回)	1勝 1敗 (引き分け 1回)
総合計		48点	48点
一投勝ち		7	2

【得点】

- 得点の数は単独投輪方式と同じ。
- アンカーリングにも『一期の原則』が適用される。