

第3回きよせボッチャ祭 細部要項

1 開催日時

令和5年11月19日（日）9時開会（8時30分受付開始）

2 会場

市民体育館 競技場（下宿地域市民センター内）

3 参加チーム

32チーム

4 タイムスケジュール

8:30 参加チーム受付開始

9:00 予選リーグ試合開始（2エンドマッチ）

12:25 予選リーグ終了

13:20 決勝トーナメント（2エンドマッチ、決勝戦のみ4エンドマッチ）

14:20 決勝トーナメント終了

14:35 表彰式

14:50 終了

5 競技ルール

3人1組の団体戦で行う。なお、試合は2エンドで行う。（決勝戦のみ4エンド）

※選手の交代は、エンド間でのみ可能。

6 審判

審判は、清瀬市スポーツ推進委員が行う。

7 表彰

1位から3位までを表彰する。

※上位チームには、「東京都市町村ボッチャ大会」への出場権が与えられます。

第3回きよせボッチャ祭 競技説明

1 用具

(1) ボール

ボールについては、事務局で準備したものを使用する。

持参したボールを使用したい場合は、試合開始時に主審へ申し出る。

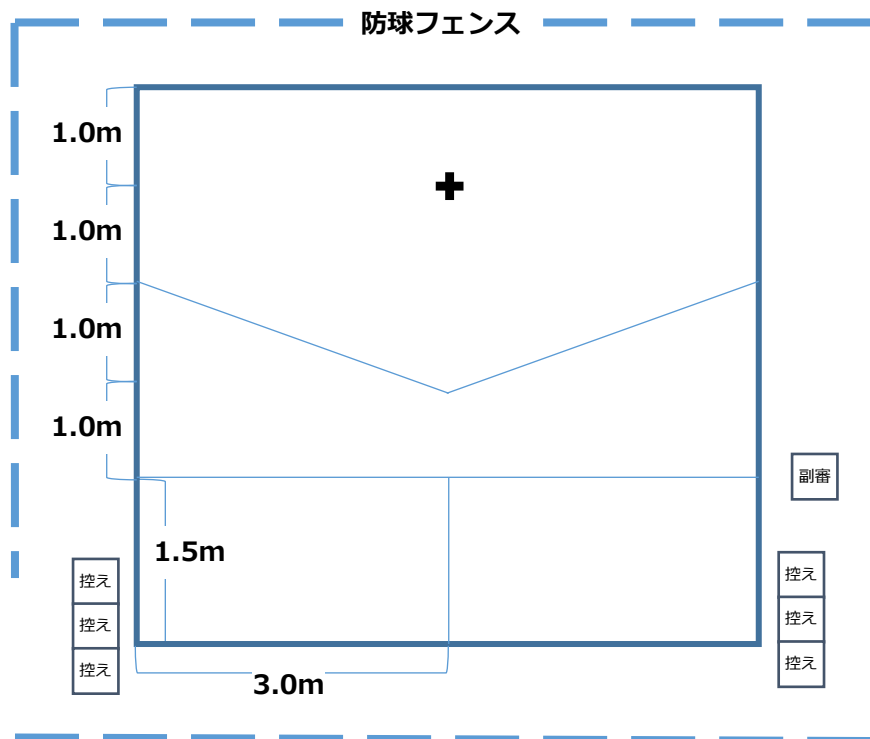
(2) ランプ

ランプを使用する場合は、試合開始前に主審へ申し出る。

2 コート

コートは特設コートで行う。※下記図1参照

【図1】コートレイアウト



3 競技方法

(1) 予選リーグ (: ~ :)

- ・ 1コート チームのリーグ戦 (1チーム 試合)
- ・ 1試合2エンドマッチ

※2エンド終了後、同点の場合は、タイブレイクで勝敗を決める。

※タイブレイクは、ジャックボールをクロスの位置に置き、じゃんけんで先攻後攻を決めた後、代表者が1投ずつ投げジャックボールに近いほうが勝ちとなる。

- ・ 予選リーグの順位については、次の順番で決定する。

①勝敗→②得失点→③直接対決

(2) 決勝トーナメント (: ~ :)

- ・予選リーグで、各リーグの上位2チームが、決勝トーナメントに進む。
- ・1試合2エンドマッチ。ただし決勝戦のみ4エンドマッチ。

※エンド終了後、同点の場合は、タイブレイクで勝敗を決める。

※タイブレイクは、ジャックボールをクロス的位置に置き、じゃんけんで先攻後攻を決めた後、代表者が1投ずつ投げジャックボールに近いほうが勝ちとなる。

4 試合進行

(1) コート数

- ・予選リーグ・決勝トーナメント共に4コートで行う。

(2) 試合の流れ

① 整列

▼対戦するチームを向かい合わせで整列

▼「○○チーム対△△チームの試合を始めます。」

▼代表者がじゃんけん→先攻後攻を決める。

⇒先攻が赤玉 BOX (左側)

⇒後攻が青玉 BOX (右側)

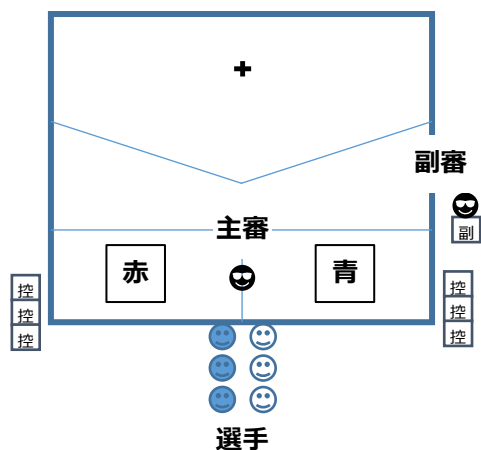
▼1分間の投球練習を行う。

「それではこれより投球練習を行って下さい。」

時間は1分間です。」

※控え選手も投球練習に参加することができる。

▼1エンド目に出場する3名がスローイン BOX 内に入る。控え選手は、コートサイドにある椅子に座る。



② 試合開始

▼主審はジャックボールを持つ。

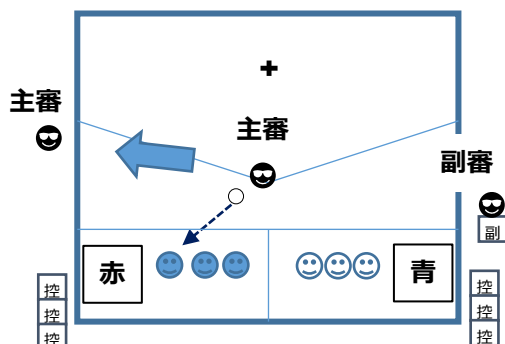
▼先攻のチームの第1投球者へジャックボールを渡す。

▼コートの外へ移動し、試合開始のコール。

「ジャックボール・プリーズ！」

「ジャックボールお願いします！」

「第1エンド始めます！」



③試合中（1エンド目）

- ▼ジャックボールが有効エリア→パドルの赤面を向ける。
- ※ジャックボールがアウト又は無効エリアの場合は、投球権が青色に移行する。
- ▼全体の1投目はジャックボールを投球した人が投球する。
- ▼1投目以外は、ジャックボールから遠い色のチームが投球するため、その都度パドルを選手へ向け投球を促す。

コール	内容	ジェスチャー
アウトボール	・ボールがラインを超えた場合	ボールを拾い上げ、上にあげながらコールする。コール後は、コートサイドに設置されているカゴの中へ入れる。
デッドボール	・投球者がラインを超えた場合 ・投球者が反則をした場合 ・ボールが残っているにも関わらずノースローを宣告した場合	投げたボールを止め、上にあげながらコールする。コール後は、コートサイドに設置しているカゴの中へ入れる。 ※ボールを止められなかった場合は、限りなく直前の状態へ戻す。

- ▼審判の立ち位置は、ジャックボールと投球者の間で投球者の邪魔にならず反則時にボールを止めることができる位置に立つ。
- ▼すべての投球が終了したら、「ボール・フィニッシュ」
- ▼審判は得点を確認する。この時選手はBOXの中で待機。
- ▼審判が確認終了後、「ボール確認しますか？」と選手に問いかける。
⇒確認する場合は、各ボールに触れないように注意する。（特に得点に絡むボール）
- ▼ボール確認終了後、スローインBOXへ選手を戻す。
- ▼選手がスローインBOXに戻ったことを確認し、得点をコールする。

（例1）赤が1点の場合

「ワンポイント・フォア・レッド」

「赤1点」

（例2）等距離で1対1の場合

「ワンポイント・フォア・レッド、ワンポイント・フォア・ブルー」

「赤1点、青1点」

- ▼得点のコール後、「エンド・フィニッシュ」とコールし1エンド終了。
- ▼審判はジャックボールのみ回収し、「ボール回収お願いします」と選手に促し回収してもらう。

④試合中（最終エンド）

- ▼試合の始まりは1エンド時と同じ。
- ▼ジャックボールは、青色から始める。
- ▼ゲームの進め方は、1エンド時と同じ。
- ▼すべての投球が終了したら、「ボール・フィニッシュ」
- ▼審判は得点を確認する。この時選手はBOXの中で待機。
- ▼審判が確認終了後、「ボール確認しますか？」と選手に問いかける。
⇒確認する場合は、各ボールに触れないように注意する。（特に得点に絡むボール）
- ▼ボール確認終了後、スローインBOXへ選手を戻す。
- ▼選手がスローインBOXに戻ったことを確認し、得点をコールする。

（例1）赤が1点の場合

「ワンポイント・フォア・レッド」

「赤1点」

（例2）等距離で1対1の場合

「ワンポイント・フォア・レッド、ワンポイント・フォア・ブルー」

「赤1点、青1点」

- ▼得点のコール後、「エンド・フィニッシュ」とコールしエンド終了の合図を行う。
- ▼最終エンドのため、試合終了の合図とともにどちらが勝ったかコールする。

（例）3対1で赤が勝った場合

「マッチ・フィニッシュ」⇒「ファイナルスコア」or「トータルスコア」
⇒「スリーポイント・フォア・レッド、ワンポイント・フォア・ブルー」

「試合終了となります。」⇒「赤3点、青1点で〇〇チームの勝利です！」

- ▼審判はジャックボールのみ回収し、「ボール回収お願いします」と選手に促し回収してもらう。

⑤タイマー制について

第3回大会からタイマー制を導入。

- ▼各チームに与えられた持ち時間は3分。
- ▼持ち時間の経過は審判がパドルの色を示した瞬間から始まり、投球者の手からボールが離れた瞬間にストップする。

⑥試合終了

試合開始時と同じように整列させ、点数及び勝利チームをコールし試合終了。

(3) 試合進行時の注意事項

- ・主審は、投球する側のパドルを選手と副審に見せる。
- ・主審は、ラインクロス等の反則時にボールを止めることができない場合を想定し、投球ごとにボールの位置を確認しパドルを見せるようにする。
- ・投球したボールが等距離の場合は、パドルを横向きにする。また、次の投球は最後に投球した側となる。さらに等距離の場合は、相手チームが投球し、等距離でなくなるまで交互に投球する。
- ・ジャックボールを投げ、先攻のボールがアウトになった場合は、同一チームが投げる。
- ・投球したボールが全てコートの外に出てしまいジャックボールのみになった場合は、最後に投球した側が投球する。
- ・ボールの距離を計測する場合、主審が近いと思うほうから計測する。また、コンパス（キャリバー）を使用する場合、ボールを動かさないように注意を払い、調整する場合はボールの上で広げる。
- ・選手がボールの位置を確認する場合は、主審へその旨を申告し、1エンド1回30秒以内とする。なお、確認できるのは自チームの投球時のみとする。
- ・本大会においては、投球時のタイム計測及び反則時のペナルティースローは行わない。
- ・得点を示す場合は、勝った方のパドルを表に向け、得点を指の本数で表示する。