第６回きよせボッチャ祭　細部要項

1　開催日時

令和８年１１月１５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６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。

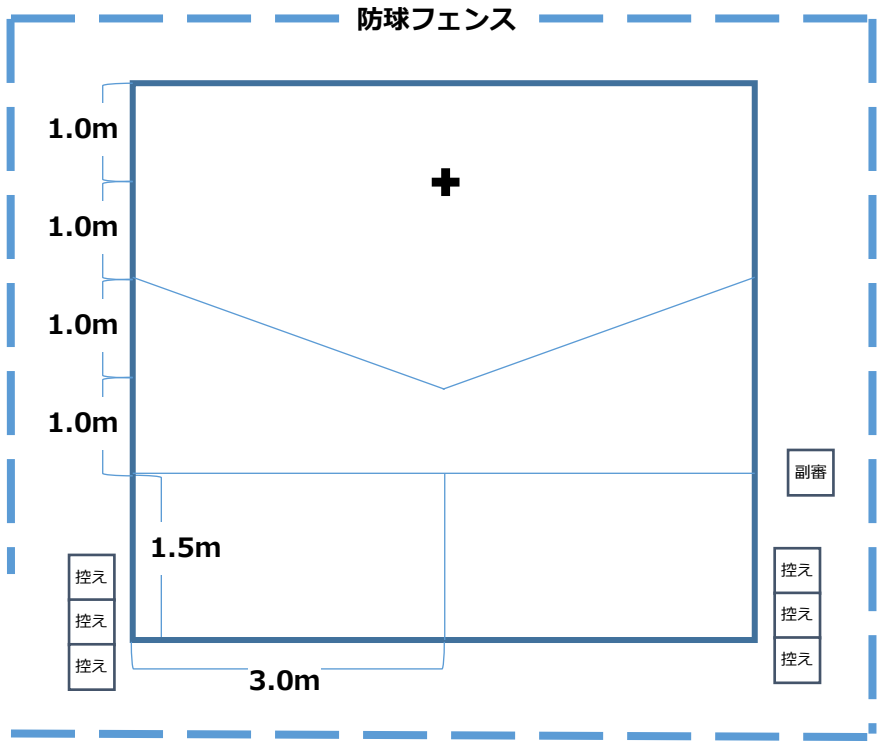
（2）ランプ

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（９：00~12：30）

・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（13：30~14：30　）

・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。

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。」**

▼代表者がジャンケン→先攻後攻を決める。

⇒先攻が赤玉 BOX（左側）

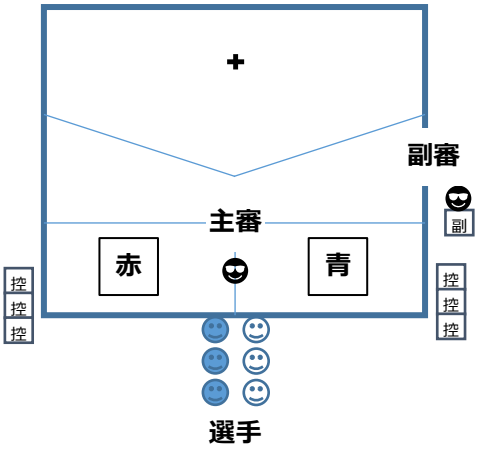
⇒後攻が青玉 BOX（右側）

▼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。

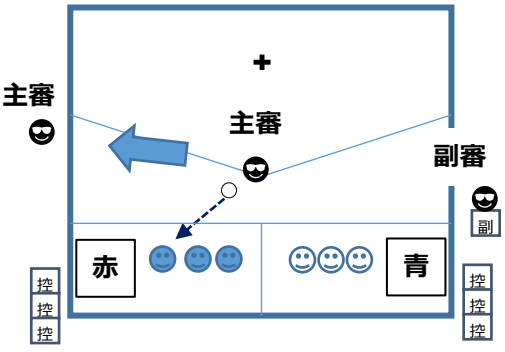
▼先攻のチームの第１投球者へジャックボールを渡す。

▼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○○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。

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、投球する側のバ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。