

ボッチャねりまカップ 2025 の運営方法について

(暫定版)

1 開催日時

(1) リーグ戦

令和 7 年 12 月 14 日(日) 13:00~17:00 (終了時刻は予定)

※ 受付開始時間: 12:30~

(2) トーナメント戦

令和 8 年 1 月 25 日(日) 13:00~17:00 (終了時刻は予定)

※ 受付開始時間: 12:30~

2 スケジュール(予定)

(1) リーグ戦

12:30~13:00	受付&入場
13:00~13:30	開会式、注意事項説明
13:30~16:30	リーグ戦
16:30~17:00	閉会式(トーナメント戦出場チーム発表込)
17:00~	退場

(2) トーナメント戦

12:30~13:00	受付&入場
13:00~13:30	開会式、注意事項説明
13:30~16:30	トーナメント戦・コンソレーション戦
16:30~17:00	閉会式(表彰式込)
17:00~	退場

3 出場チーム数

24 組

4 試合方法

基本的なルールは、本大会特別ルールを適用する。なお、特別ルールは以下のとおり。

- (1) リーグ戦では、6ブロックに分かれ、各ブロックで総当たり戦を行う。
トーナメント戦では、リーグ戦での戦績を基に選出された16チームによる、勝ち残り戦を行う。

なお、トーナメント戦1回戦で敗退したチームは、トーナメント形式で、コンソレーション戦を行う。

※ リーグ戦およびトーナメント戦において、ボッチャの経験度合いや障害の種類・程度による組み分けは行わない。

- (2) 試合は1チーム1人～3人で構成されたチームで行う。

※1 エンド・試合ごとの選手交代は可とする。

※2 チームが出場選手を交代しなければ、試合の進行を妨げる可能性がある判断した場合のみエンド途中の交代を認める。

- (3) スローイングボックスは2ボックス制とし、ボックス内に入ることができる人数は、介助者を除き3人以下とする。

※ 介助者がボックス内に入る際は、受付時に渡されるビブスを着用すること。

- (4) 1エンドにおける、1チームあたりの持ち球は6球とする。投球順や誰が何球投げるかは問わないが、ボックス内に入っている方(介助者を除く)は1エンドにつき最低1回は投球すること。

なお、介助者は選手の代わりに投球してはいけない。

- (5) 本大会では、ランプオペレーターを含めた介助者は、試合中に、選手と会話によるコミュニケーションをとったり、指示を出したり、コート内を見ても良いこととする。

- (6) リーグ戦・トーナメント戦ともに1試合2エンド制とし、各チームの1エンドあたりの持ち時間は4分とする。(ランプ使用者は5分とする。)

※1 この持ち時間の中で、6球を投球する必要がある。持ち時間を超えた場合に、投げきれなかった球はアウトボールとなり、投球することができない。

※2 残り時間が3分、2分、1分、30秒、10秒になったとき、計時(タイマー)からコールがある。

- (7) 先攻(赤ボール)、後攻(青ボール)は、じゃんけんで決める。
- (8) リーグ戦は第1試合および第2試合のみ、トーナメント戦は1回戦のみ、1分間のウォーミングアップを行う。この1分間の間に、6球まで投球できる。
- ※ 審判員は、ウォーミングアップを開始する際、「ウォームアップ プリーズ」とコールする。
- (9) 相手チームが投球する際、ボールを持ってはならない(ボールを持っている場合、審判員から注意を受けますので、お気を付けください)。
- (10) 投球の際、持ち時間の中で、審判員に「チェック」を伝えれば、コート上で各ボールの位置やジャックボール(白ボール)等との距離を確認できる。
- なお、「チェック」のコール回数は、1試合につき、何度でも可能とする。
- (11) 同じく投球の際、持ち時間の中で、審判員に対し、ボールの配置状況に基づく現時点での点数について伺うことができる。
- (12) カラーボール(赤ボールまたは青ボール)が、サイドラインもしくはエンドラインの上に乗るか外に出てしまった場合はアウトとみなし、プレーに影響がない場所に置く。
- (13) ファール(違反行為)があった場合は、ペナルティーを取らず注意のみとするが、審判の指示や注意に従い、円滑な大会運営に協力すること。
- (14) 棄権するチームが出た場合、対戦成績は3－0で不戦勝とする。
- (15) 試合途中での投球権の放棄は認めない。全てのボールを投球し終えること。ただし、持ち時間を過ぎた場合はこの限りではない。

5 注意事項

- (1) ジャックボール(白ボール)について
- ア 最初に投球するジャックボールをジャックボール無効ゾーンで静止させてしまう、またはサイドラインやエンドラインを超えて投球した場合、相手チームにジャックボールを投げる権利を譲渡すること。
- イ 競技中に押し出されたジャックボールがサイドラインやエンドラインに触れる(オンライン)か、外に出た場合、「11 コート図」のクロス的位置にジャックボールを戻すこと。
- (2) 投球について
- ア ラインを踏んで投球したり、ラインを越えて投球しないこと。

イ 審判の指示がある前(パドルで色が示される前)に投球しないこと。

ウ 車いす利用者については、車軸がラインを越えて投球しないこと。

エ ランプを使用する場合は、ランプの先がラインを越えないこと。

なお、ア～エに違反し、投球ボールが有効ボールに当たり盤面が変わってしまった場合は、主審副審で協議し可能な限り現状復帰します。現状復帰ができない場合は、そのエンドをやり直します。

6 試合進行

- (1) 第1エンド、先攻の選手(赤ボールの選手)に「ジャックボール(白ボール)、プリーズ」とコールする。このコールがあったら、先攻の選手(赤ボールの選手)はジャックボールを投球する。
- (2) 次に赤ボール、青ボールの順に1球ずつ投球し、その後、ジャックボールに遠い選手から投球する。
※ 審判員がパドルで、次に投げる人(赤ボール持っている人か青ボール持っている人か)を示す。
- (3) 両選手6球投球後、「ボールフィニッシュ」とコールし、得点「赤(または青)○点」を告げる。
- (4) ジャックボールを取り上げ、「エンドフィニッシュ、ボールの回収をお願いします」と告げる。ボールの回収が終わったら、後攻(青ボールの選手)にジャックボールを渡す。
- (5) 第2エンド、後攻の選手(青ボールの選手)に「ジャックボール、プリーズ(どうぞ)」とコールする。このコールがあったら、後攻の選手(青ボールの選手)はジャックボールを投球する。
- (6) 次に青ボール、赤ボールの順に1球ずつ投球し、その後は第1エンドと同様に行う。
- (7) 両選手6球投球後、「ボールフィニッシュ」とコールし、得点「赤(または青)○点」を告げる。
- (8) 「エンドフィニッシュ、ボールの回収をお願いします」と告げる。
- (9) 「この試合、○対●で▲の勝ちです」を告げ、「マッチフィニッシュ」をコールする。

7 リーグ戦の進め方

(1) 内容

ア リーグ戦は1ブロック4チーム、計6ブロックで実施する。

イ 4チームによる総当たりを行う。

ウ 各試合2エンド終了後、総得点の多いチームを勝者とする(同点の場合は引き分け)。勝ち点数は、勝ち=3点、引き分け=1点、負け=0。

(2) 順位の決め方

各グループの順位は勝ち点数で決定し、勝ち点が多いチームを上位とする。勝ち点と同点となった場合、得失点差で勝敗を決する。得失点差でも勝敗が決まらない場合は、総当たりでの総得点数で勝敗を決する。総得点数でも勝敗が決まらない場合は、ファイナルショット制(1球のみ)で勝敗を決する。

(3) リーグ戦中の待機について

リーグ戦中、試合を待っている方は、試合コート付近の椅子に着席し、待機すること。

待機している間、トイレに行く等で離席しても良いが、円滑な大会運営を妨げないように注意すること。

(4) リーグ戦各試合終了後の休憩・チーム交代について

各試合の間、4分間休憩兼チーム交代の時間を設けることとする。休憩終了後、すぐに試合が開始できるよう準備をしておくこと。

8 トーナメント戦の進め方

(1) 内容

ア 各ブロックの1位・2位チームおよび各ブロックの3位チームのうち、以下の「※ 各ブロックの3位チームにおける順位の決め方」に基づき選出された上位4チームによるトーナメント戦を行う。

※ 各ブロックの3位チームにおける順位の決め方

まず勝ち点数で決定し、勝ち点が多いチームを上位とする。勝ち点と同点となった場合、得失点差で勝敗を決する。得失点差でも勝敗が決まらない場合は、総当たりでの総得点数で勝敗を決する。総得点数でも勝敗が決まらない場合は、ファイナルショット制(1球のみ)で勝敗を決する。

イ 1回戦、準々決勝、準決勝、決勝戦の順に行う。3位決定戦と決勝戦は同時に行う。

(2) 勝者の決め方

各試合 2 エンド終了後、総得点の多いチームを勝者とする。同点の場合は、ファイナルショット制(1 球のみ)で勝者を決する。

(3) トーナメント戦各試合終了後の休憩・チーム交代について

各試合の間、5 分間休憩兼チーム交代の時間を設けることとする(コート移動の時間も含む)。休憩終了後、すぐに試合が開始できるよう準備をしておくこと。

9 コンソレーション戦の進め方

(1) 内容

ア トーナメント戦 1 回戦で敗退したチームによるトーナメント形式のコンソレーション戦を行う。

イ 1 回戦、準決勝、決勝戦の順に行う。

なお、コンソレーション戦の 3 位決定戦は、コンソレーション戦の決勝戦と同時に行う。

(2) 勝者の決め方

各試合 2 エンド終了後、総得点の多いチームを勝者とする。同点の場合は、ファイナルショット制(1 球のみ)で勝者を決する。

(3) コンソレーション戦第 1 回戦終了後の休憩・チーム交代について

第 1 回戦終了後、5 分間休憩兼チーム交代の時間を設けることとする。(コート移動の時間も含む)。休憩終了後、すぐに試合が開始できるよう準備をしておくこと。

10 ファイナルショット制(1 球のみ)の進め方

(1) 内容

コート中央のクロスにジャックボール(白ボール)を配置し、1 球ずつ投球して、ジャックボール(白ボール)により近いボールを投球したチームを勝者とする。

(2) 投球順の決め方

ジャックボール(白ボール)配置後に、じゃんけんで投球順を決定する。

(3) 投球者の決め方

チーム内の選手から、投球する人を 1 名選出する。

11 コート図

