

練馬区ボッチャ大会 2024 (個人戦)の運営方法について

1 開催日時

(1) 一般部門

令和7年1月19日(日) 13:00~17:30(終了時刻は予定)

※ 受付開始時間: 12:30~

(2) 小中学生部門

令和7年1月26日(日) 13:00~17:30(終了時刻は予定)

※ 受付開始時間: 12:30~

2 大会スケジュール(予定)

12:30~13:00	受付&入場
13:00~13:30	開会式
	統括コート責任者による注意事項説明
13:30~17:00	リーグ戦→トーナメント戦
17:00~17:30	閉会式(表彰式込)

3 出場選手数

(1) 一般部門

30人

(2) 小中学生部門

30人

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) 試合は6ブロックに分かれてリーグ戦を行った後、トーナメント戦を行う。

※ 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) 試合は出場選手1人で行うこと。

- (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1人とする。
※ 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) リーグ戦およびトーナメント戦は1試合12分の2エンド制とする。
- (5) 試合開始前に、1分間のウォーミングアップを行う。
- (6) 先攻(赤ボール)、後攻(青ボール)はじゃんけんで決する。
- (7) 必ず、ジャックボール(白ボール)を投球した選手が、最初のカラーボール(赤ボールまたは青ボール)を投球すること。
- (8) 1エンドにおける選手の持ち球は6球(介助者は、選手の代わりに投球してはいけない)。
- (9) 相手の選手が投球する際、ボールを持ってはならない(ボールを持っていた場合、審判員から注意を受けますので、お気を付けください)。
- (10) 試合中に審判員に「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こととする。この際、「チェック」のコールをした選手だけでなく、相手選手も一緒に確認できるものとする。「チェック」のコール回数は、1試合につき、各選手1回とする(コール回数は、他の試合に繰り越すことはできない)。
- (11) 試合中、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。点数を伺う回数についての上限は設けないが、円滑な大会運営に配慮すること。
- (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)があった場合やボールの持ち時間については、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) 棄権する選手が出た場合、対戦成績は3-0で不戦勝とする。

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、相手選手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、「9 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、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 リーグ戦の進め方

(1) 内容

ア リーグ戦は1リーグ5選手、計6リーグで実施する。

イ 5人の選手による総当たりを行う。

ウ 各試合2エンド終了後、総得点の多い選手を勝者とする(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、勝ち点が多い選手を上位とする。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) 待機場所について

試合を待っている選手は、試合コート後方の椅子に着席し、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。

7 トーナメント戦の進め方

(1) 内容

ア 各リーグの1位選手および2位選手と、各リーグの3位選手のうち、以下の「※ 各リーグの3位選手における順位決め方」に基づき選出された上位4選手によるトーナメント戦を行う。

※ 各リーグの3位選手における順位決め方

まず勝ち点数で決定し、勝ち点が多い選手を上位とする。勝ち点が高点となった場合、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、総得点の多い選手を勝者とする。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。

8 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選手を勝者とする。

(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。

9 コート図 ジャックボール無効ゾーン

