

ボッチャねりまカップ 2026 の運営方法について

1 大会理念

本大会は、ボッチャを通じて “身体を動かすことの楽しさ” をより多くの方に感じていただくことをコンセプトとしています。

については、年齢や障害の有無を問わず参加でき、ひとりでもチームでも楽しめる形式としています。

2 日時

(1) リーグ戦

令和8年12月13日(日) 13:00～16:00 (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9年1月24日(日) 13:00～16:30 (終了時刻は予定)

※ 受付開始時間: 12:30～

3 会場

光が丘体育館 競技場

4 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
13:30～15:30	リーグ戦
15:30～16:00	閉会式
16:00～	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
13:30～16:10	トーナメント戦・コンソレーション戦
16:10～16:30	閉会式(表彰式込)
16:30～	退場

5 選手またはチーム(以下、選手等という。)のエントリー数

32 組

6 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、8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組の選手等による、勝ち残り戦を行う。
なお、トーナメント戦1回戦で敗退した選手等は、トーナメント形式で、コンソレーション戦を行う。
※1 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 リーグ戦およびトーナメント戦のドロー次第では、「1人 VS チーム」で試合することもある。
- (2) 試合は、1人で参加している場合は1名、チームで参加している場合は1チーム3名以下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とは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名以下とする。
※ 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) マイボールの持ち込みは不可となっており、区が用意するボッチャボールを用いて、試合すること。
- (5) 1エンドにおける、1組あたりの持ち球は6球とする。投球順や誰が何球投球するかは問わないが、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。
- (6) 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。

- (7) リーグ戦・トーナメント戦ともに1試合4エンド制とし、各組の1エンドあたりの持ち時間は4分とする(ランブ使用者が投球するエンドに限り、そのチームの1エンドの持ち時間は5分となる)。

※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、投球し終えることのできなかつ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。

- (8) 試合途中での投球権の放棄は認めず、全てのボールを投球し終えなければならない。ただし、持ち時間を過ぎた場合はこの限りではない。

- (9) 先攻(赤ボール)、後攻(青ボール)は、じゃんけんで決める。

- (10) 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、選手全員で自由に投球できる。

※ 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。

- (11) 相手選手等が投球する際、ボールを持てはならない(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)。

- (12) 投球の際、持ち時間の中で、審判員に「コート内の状況を確認したい」等を伝えれば、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、上記の確認行為については、1試合につき、何度でも可能であるとともに、チームで出場しているのであれば、確認したい旨を申し出た選手以外の自チームの選手も一緒に確認してもよい。

ただし、相手選手等は、自身の持ち時間の中で確認するわけではないため、一緒に確認することはできない。

- (13) 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。

- (14) 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。

- (15) 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。

- (16) 相手選手等が棄権した場合、対戦成績は6-0で不戦勝とする。

7 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の上に乗るか外に出てしまった場合、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の上に乗るか外に出てしまった場合、「13 コート図」のクロス的位置にジャックボールを戻すこと。

ウ ジャックボールを投球した選手等が、ジャックボールの次にカラーボール(赤ボールまたは青ボール)を投球し、サイドラインやエンドラインの上に乗るか外に出てしまった場合、次に投球するのも当該カラーボール(赤ボールまたは青ボール)を投球した選手等である。有効ボールとなるまで、相手選手等に投球の出番は移らない。間違えないように注意すること。

Ex) 赤ボールで試合に臨む選手等がジャックボールを投球し、続けて赤ボールを投球したところアウトになった場合、次に投球するのも赤ボールで試合に臨む選手等である。

(2) 投球時の違反について

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。

※ 上記ア～エに違反してボールを投球した場合、審判員は有効ボールに当たる前に当該ボールを止め、計時(タイマー)にタイマーを止めるよう指示を出します。その後、違反した選手にボールを返却し、投球し直しの指示を出します。

なお、審判員が、上記ア～エに違反して投球されたボールを止められず、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、審判員が可能な限り現状復帰し、投球し直しの指示を出します。現状復帰ができない場合は、そのエンドをやり直します。

8 試合進行

- (1) 第1エンド、先攻の選手等(赤ボールの選手等)に「ジャックボール(白ボール)、プリーズ」と審判員がコールする。このコールがあったら、先攻の選手等(赤ボールの選手等)はジャックボールを投球する。
- (2) 次に先攻の選手等(赤ボールの選手等)、後攻のチーム(青ボールの選手等)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等から投球する。
※ 審判員がパドルで、次に投げる選手等(赤ボール持っている選手等か青ボール持っている選手等か)を示す。
- (3) 両選手等が全6球を投球した後、「ボールフィニッシュ」とコールし、得点「赤(または青)〇点」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、後攻の選手等(青ボールの選手等)にジャックボールを渡す。
- (5) 第2～4エンドも先攻、後攻を入れ替え、上記の(1)～(4)を同様に繰り返す。第4エンドは(4)のボールの回収まで行う。
※ジャックボールの投球権は、エンドごとに交代する。
- (6) 「マッチフィニッシュ」とコールし、「この試合は、○対●で▲の勝ちです」と告げる。
- (7) 最後に、「ボールの回収をお願いします」を告げる。

9 リーグ戦の進め方

- (1) 内容
 - ア リーグ戦は1ブロック4組、計8ブロックで実施する。
 - イ 4組の選手等による総当たりを行う。
 - ウ 各試合4エンド終了後、総得点の多い選手等を勝者とする(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
 - 各ブロック内の順位は勝ち点数で決定し、勝ち点が多い選手等を上位とする。勝ち点が同点となった場合、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、試合を待っている選手等は、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・交代について

各試合終了後、4分間の休憩・交代の時間を設けることとする。

なお、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 トーナメント戦の進め方

(1) 内容

ア 各ブロックの1位および2位の選手等によるトーナメント戦を行う。

イ 「1回戦」、「準々決勝」、「準決勝および5位～8位決定戦1回戦」および「決勝戦、3位決定戦、5位決定戦および7位決定戦」の順に行う。

(2) 勝者の決め方

各試合4エンド終了後、総得点の多い選手等を勝者とする。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・交代について

各試合終了後は5分間、休憩・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)。

なお、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。

11 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回戦で敗退した選手等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」、「準決勝および5位～8位決定戦1回戦」および「決勝戦、3位決定戦、5位決定戦および7位決定戦」の順に行う。

(2) 勝者の決め方

各試合4エンド終了後、総得点の多い選手等を勝者とする。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各試合終了後の休憩・交代について

各試合終了後は5分間、休憩・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)。

なお、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。

12 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等を勝者とする。

(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

チームで参加している場合は、チーム内の選手から、投球する人を1名選出する。

13 コート図

