

福島市ボッチャ交流大会競技細則

第1条 主旨

福島市ボッチャ交流大会の実施については、原則として日本ボッチャ協会競技規則及び福島市ボッチャ交流大会開催要項に定めるほか、この細則の定めるところによる。

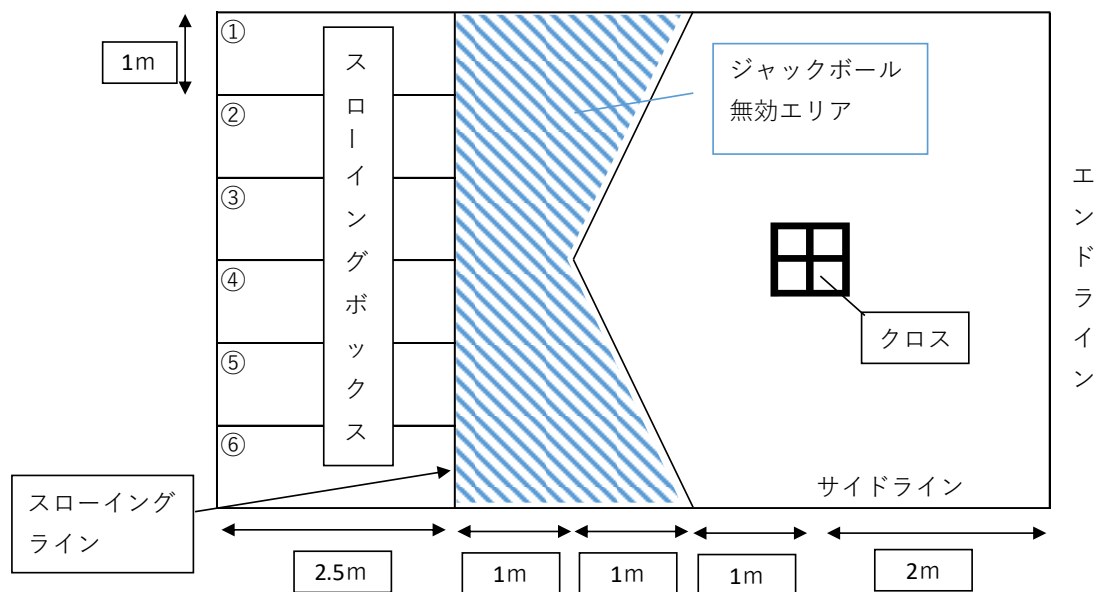
第2条 原則

ボッチャの競技を行う際の心構えは、敵・味方に関係なく、よいプレーは賞賛し、ミスを責めるような言動は、選手・観客・指導者全てにおいて控えること。本大会は交流大会であることから、ボッチャ競技を通じて、すべての大会関係者が楽しく交流すること。

第3条 競技コート

競技コートは、下図のとおりとする。(交流大会用コート)

2 先攻チーム(カラーボールは赤)は下図①③⑤、後攻チーム(カラーボールは青)は下図②④⑥のスローイングボックスを使用する。なお、同一試合における投球エリアの変更は認めない。



第4条 ボール

選手は、どちらのチームも自分たちが使用するボールを、各自2つずつ持って試合に臨むことができる。また、ジャックボールは各チームに1つだけ用意することができる。これより多いボールを試合に持ちこんではならない。

2 大きさ、重さの基準に準じていれば、競技に個人のボールを使用することができる。また、大会主催者が用意するボールを使用することもできる。

第 5 条 投球練習

試合を始める前に、各チーム6球の自ボールと、1球のジャックボールを 2分以内で 投球練習することができる。ジャックボールはチーム内の誰が投げてよい。自ボール6球と、1球のジャックボールを全て投げ切るか、2分が経過したとき、投球練習は終了される。

第 6 条 目標球(ジャックボール)の投球

第1エンドでは、赤チームが、審判が試合の開始を宣告した後に、コート内の任意の箇所に目標球(ジャックボール)を投球する。この際、コートを区切るラインを超えたり、V ラインを超えない場合はアウトボールとなり、目標球 (ジャックボール) の投球権は相手チームに移る。

2 第2エンドでは、青チームが、目標球(ジャックボール)審判が試合の開始を宣告した後に、コート内の任意の箇所に目標球(ジャックボール)を投球する。以後は、第1エンドと同じ手順で行われる。

3 1試合のうち、同じ選手が目標球(ジャックボール)を2度投球することはできない。ただし、相手チームがアウトボールとなり、目標球(ジャックボール)の投球権が2回以上移ってきた場合はこの限りでない。

第7条 試合の勝敗

試合は 4 エンドを行い、合計得点が多いチームを勝者とする。

2 4 エンド終了後に同点であった場合、各チーム代表者によるタイブレイクにより勝敗を決する。

3 前項のタイブレイクは、各チーム1名ずつ代表を選出し、クロスに置かれたジャックボールに対し1球ずつ投球を行い、ジャックボールにより近いチームの勝利とする。(ファイナルショット制度)なお、投球順はタイブレイク開始時にじゃんけんを行い決めるものとし、先に投球するチームのジャックボールが使用される。タイブレイクに使用するスローイングボックスは先攻チーム(カラーボールは赤)は③、後攻チーム(カラーボールは青)は④を使用する。

4 前項のタイブレイクを実施した結果、再度のタイブレイクを実施する必要が発生した場合は、前項と同様の方法により再度タイブレイクを実施する。なお、投球順は1回目のタイブレイク実施時から順番を変え、また、投球する選手も1回目と別な選手が行う。

第 8 条 投球時間

1エンドの投球時間は各チーム 5 分までとし、以降はエンド中の投球権利を失う。

2 コートに出入りする時間は投球時間に含めない。

第 9 条 反則行為

本大会で適用する反則行為及びその対応については、別紙に定めるとおりとする。

- 2 前項の反則を行った場合、試合中1度目は審判から注意を行い、2度目以降の同様の反則があった際には別紙規定のペナルティを与えるものとする。

第 10 条 ゲーム

ゲームは1回戦、2回戦、3回戦の3試合で行うものとする。この際、必ず全てのチームが試合に出場するように選出すること。

- 2 試合中は審判の指示に従うこと。

- 3 試合時間中は審判の指示がある場合、投球時間中に確認を行う場合以外は選手はスローイングラインを超えることができない

第 11 条 ブロック順位の決定

第10条により3試合を行い、ブロック順位を決定する。順位の決定にあたっては、①勝ち数、②得失点、③総得点が優先される。

第 12 条 その他

相手チームの投球妨害に当たらない限りでは、相手チームの投球時間を含めチームの選手間で会話を行ってよい。

- 2 選手でないものが、コート外からアドバイスを送る行為は認めない。

- 3 その他、競技中プレーに疑義が生じた場合は、全て審判長の責任において判断する。

反則(バイオレーション)について

今大会で用いる主な反則について記載します。以下に記載の無い反則については、主審及び審判長の判断により注意等を行うことがあります。

1 反則(バイオレーション)

- (1) 選手が投げる際にラインを踏んだ、補助具(ランプ等)がラインを踏んだ、ランプが空中上でラインを突き出ている場合。(投球動作後に踏んだ場合は OK。)
- (2) 審判の指示がある前に投球する。
- (3) 審判の指示のないチームが投球する

2 ペナルティについて

投球したボールは無効となり、アウトボールとなる。

上記(1)(2)の反則をした場合、相手チームにペナルティスロー(1球)を与える。

◎ペナルティスローについて

- 1 ペナルティボールを与えられた場合、すべてのボールが投球し終わった後、エンドの最後に投球される。
- 2 得点を記録し、カラーボールを回収、6 球の中から 1 球を選ぶことができる。
- 3 「1(ワン)minute(ミニッツ)！」のコールでクロスのあるターゲットボックスに向かって投球する。
- 4 投球がラインの内側に停止した場合、1 点が加算される。
- 5 複数の違反行為があった場合、ペナルティボールは複数与えられる。
- 6 複数のペナルティボールは個別に投球される。
- 7 両サイドが違反行為をした場合、相殺は行わない。ペナルティボールを与えられた順番に投球する。
- 8 ペナルティボールの投球時に違反行為があった場合には、相手サイドにペナルティボールを与えられる。