

第32回木更津市スポーツ・レクリエーション大会 実施要項 (ボッチャの部)

1. 趣 旨 市民が健やかで心豊かに生活できる活力ある社会を目指し、いつでもどこでも手軽にできるスポーツの日常化を図り、生涯を通じたスポーツ・レクリエーション活動の振興に資するため本大会を開催し、地域スポーツの普及振興に寄与する。
2. 主 催 木更津市
3. 主 管 木更津市スポーツ推進委員会
4. 期 日 令和6年6月2日(日)
5. 会 場 木更津市民体育館
6. 日 程 午前9時 選手集合・受付 午前9時20分 開会式
午前10時 競技開始 午後1時30分 大会終了予定
7. 参加対象者 (1) 市内在住・在学・在勤する者で構成されたチーム
(2) 1チーム3名～6名の選手で構成する。(介助者は含まない)
8. 競技規則 (一社)日本ボッチャ協会競技規則 2021-2024 v.2.1 に準ずる。ただし、一部大会ルールを適用する。
9. 競技方法 予選リーグ戦及び決勝トーナメント戦とする。ただし、出場チームの数により、リーグ戦のみまたはトーナメント戦のみで順位を決定する場合もある。
10. 組み合わせ 申込み終了後、主催者で決定する。
11. 審 判 木更津市スポーツ推進委員が行う。
12. 傷害保険 木更津市市民活動災害補償制度で対応
13. 申込方法 スポーツ振興課・体育施設で配布する申込書、市ホームページに掲載している申込書により、Eメール、郵送、FAXにて申込み。
Eメール：taiiku@city.kisarazu.lg.jp FAX：0438-25-3991
14. 申込期間 令和6年5月1日(水)から5月17日(金)まで
※最大16チーム(先着順)
15. 参加費 無料
16. その他
 - ・選手は、種目を重複して出場することはできない。
 - ・選手変更は、当日の受付までとする。
 - ・上位4チームを表彰する。
 - ・予選リーグの順位決定は、勝ち点の多い順に決定する。
(勝ち・・・3点、タイブレイクによる勝ち・・・2点、
タイブレイクによる負け・・・1点、負け・・・0点)
 - ・合計勝ち点が同点の場合①直接対決の勝敗(タイブレイクで勝敗決定の場合は引き分け扱い)②得失点差③総得点④代表者のじゃんけんとする。
 - ・上位4チームは10月26(土)に袖ヶ浦市で開催する君津地区スポーツ・レクリエーション祭に木更津市代表チームとして推薦する。

木更津市スポーツ・レクリエーション大会ボッチャの部 運営要領

1 競技規則

本大会は、日本ボッチャ協会競技規則 2021 - 2024 v.2.1 を基本とし、主催者が定める以下の木更津市スポーツ・レクリエーション大会特別競技ルールにより実施する。

2 特別競技ルール

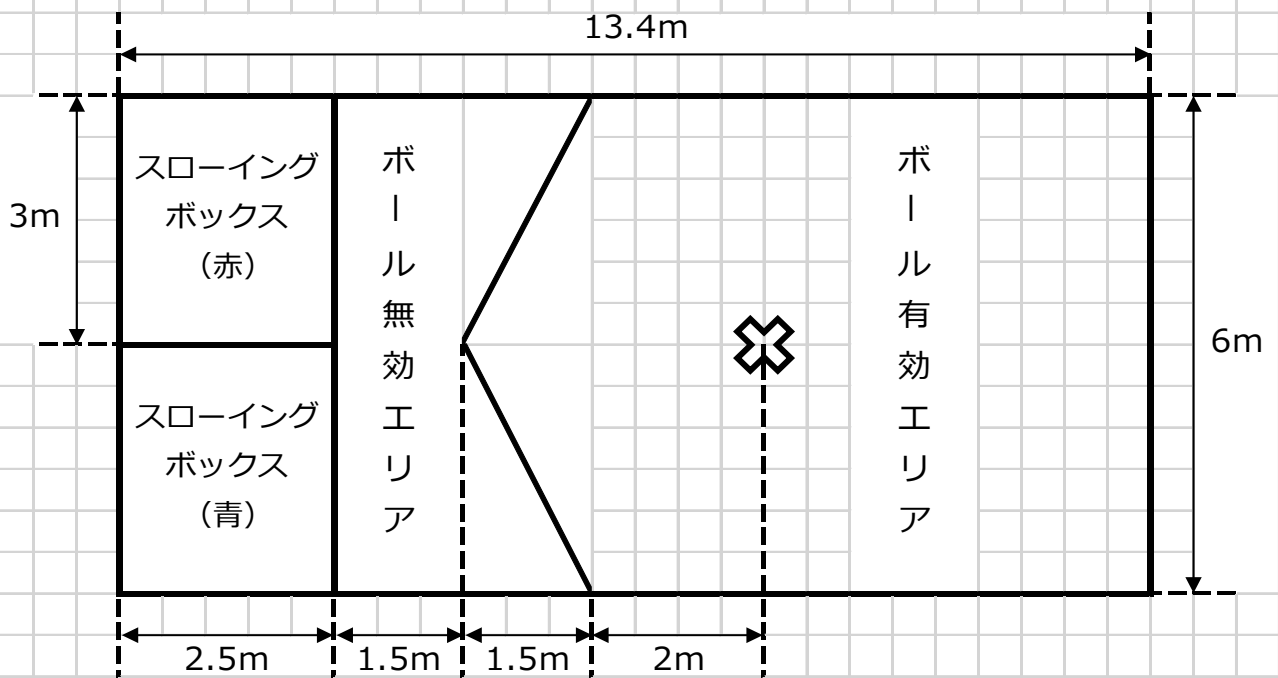
- (1) コートは、既存のバドミントンコート（6.0m×13.4m）を使用し、スローイングボックスは2箇所とする。
- (2) **1試合は4エンドまたは30分間**とし、試合時間を経過した場合は次エンドに入らない。
- (3) 選手は各チーム3名以上を選出する。選手はエンドごとに入れ替えてもよい。
- (4) 競技は「3 競技の流れ」のとおり進行する。
- (5) 1エンドにつき、必ず1人1球以上投げることにし、投球順については規制しない。また、指定されたスローイングボックスの中であればどこから投げてよい。ただし、ラインを踏んだり、超えて投げてはいけない。
- (6) 投球は、審判の指示があってから行う。
- (7) ジャックボールがコートの外に出たらクロス（コート中央の基準点）に戻す。
- (8) 競技者は必要に応じ、介助者をつけることができる。
- (9) その他、疑義が生じた場合は大会主催者が判断する。

3 競技の流れ

- (1) 先攻後攻をジャンケンで決め、先攻がジャックボール（白球）を投球する。
※ ジャックボールがコートの外に出た場合や無効エリアに入ってしまった場合は無効となり、相手チームがジャックボールを投げる権利を得る。
- (2) ジャックボール投球後、ジャックボール投球者が連続して自ボール（赤球）を投球する。
※ 1球目が外に出た場合は同じチームの任意の選手が投げ、コート内のプレイングエリアにボールを投げるか、ボールをすべて投げきるまで続ける。2球目以降は、チームのどの選手がボールを投げてよい。
- (3) 後攻が自ボール（青球）を投球する。
- (4) 以降の投球については、ジャックボールから遠い距離にあるチームが次の投球を行う。これは全てのボールを投げきるまで行う。なお、チームのどの選手が投球するかは相談して決めてよい。
- (5) 全てのボールを投げ終えた時点で、審判は得点を計測する。
- (6) 得点計測後、先攻と後攻を入れ替えて次のエンドをスタートする。
- (7) 4エンド終了後、合計得点の多い方のチームを勝利とするが、合計得点が同点の場合は各チーム代表者1投ずつのタイブレイクを実施し、勝敗を決定する。
※ タイブレイクでの得点は、その試合の得点には加算せず、勝敗の判定にのみ使われる。

【 ボッチャコート図 】

※ 外枠は既存のバドミントンコートを利用



【 ボッチャ会場図 】

