

ポッチャくるめカップ 競技規定

1 . エンド数

- ・ 1 試合 2 エンド実施

2 . 投球

- ・ チームは 3 ～ 6 名で構成、試合は 3 名で行う
- ・ 1 エンドごとに、出場する 3 名が 2 投ずつ、計 6 投行う
- ・ エンド毎のメンバー入れ替えは可
- ・ チーム内での投球順は自由

3 . コートの広さ

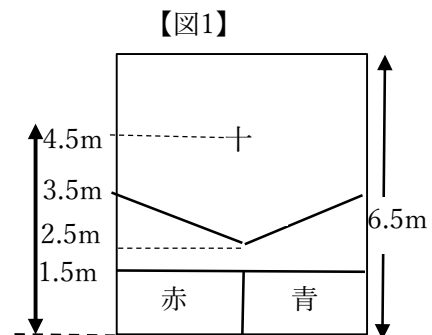
コートは東京都市町村ポッチャ大会特設コート（バドミントンコート約半面）

4 . 先攻後攻とスローイングボックスの場所

- ・ じゃんけんで勝ったほうが先攻または後攻を選択する
- ・ 先攻側を赤ボール、後攻側を青ボールとする
- ・ 第 1 エンドは先攻(赤)がジャックボール(白)を投げてゲーム開始
- ・ 第 2 エンドは後攻(青)が同じボックスでジャックボール(白)を投げる

※ エンドが変わっても各チームはボックスを移動しない

※ 投球しないプレイヤーはコートの外に出て構わない
(静かに待機し、他チームの迷惑にならないようにする)



5 . タイブレイク

- ・ 選出された 1 名により、1 球のみ投球
- ・ ジャックボールに最も近いボールを投げたチームが勝者となる
- ・ ジャックボールをクロスの上に置く
- ・ じゃんけんで勝ったほうが先攻または後攻を選択する
- ・ 投球ボックスは試合のままのボックスから移動しない
- ・ 両者が完全に等距離になった場合、2 回目のタイブレイクを行う
その際は先攻・後攻は入れ替え、投球者は、1 回目のタイブレイクと同じ者でも問題ない
- ・ 得点は数えず勝チームのみを決定
- ・ 2 回目のタイブレイクを行う場合は、1 回目のタイブレイクで使用したボールは取り除き、新たにジャックボールをクロスの上に置く

6 . 予選リーグと決勝トーナメント

- ・ 予選は各コートで順位を決める 勝数〉直接対決時の結果〉総得点〉タイブレイク
- ・ 決勝トーナメントは予選 1 位 2 位のグループ、3 位のグループ、4 位のグループとする

※ チーム数により変更あり

7 . ペナルティー

- ・ 審判は反則行為を未然に防ぐため事前の口頭注意を徹底する
- ・ 本大会は交流が目的であることから、原則、反則行為に対してペナルティボールは科さない
ただし、反則状態で投球されたボールについては、ボールをコートから除去する
なお、悪質な反則を故意に繰り返したり、判定への異議を主張したりするなど、進行や他チームへの妨げになる恐れがある場合には、審判長と協議し、罰則を科す場合がある

【主な反則行為】

- ・ 投球時にラインを踏んだり、超えたりする行為

- ・ライン上はアウトボールとなる
- ・審判から指示がある前に投球する、または指示のないチームが投球する行為
- ・ランプを使用する選手のアシスタントが試合中にプレイングエリアを見たり、選手に指示したりするなどの動きを審判が認めた場合

8 . ジャックボールが無効エリアで止まった場合

- ・エンドのはじめに、ジャックボールが無効エリアで止まったり、コート外に出てしまった場合は、相手チームが右のボックスからジャックボールを投球して、青ボールの先攻とする

※上記の場合においても、第2エンドは青ボールが先攻となる

【その他の事例への対応】

①ジャックボールがコートの外に出た場合

ジャックボールはクロスの上に置く

ジャックボールに最も近いボールのチームと反対のチームの投球から再開とする

②コートから全てのボールがなくなった場合

ジャックボールをクロスの上に置き、その状況を作り出したチームの投球から再開とする

③ジャックボールのみコートに残った場合

その状況を作り出したチームの投球で再開する（投球者を変更しても構わない）

④カラーボールがジャックボールと完全に等距離になった場合

点数が同点の場合は、その状況を作り出したチームの投球から再開とする

点数が同点ではない場合は、点数の少ないチームの投球から再開とする

9 . チーム内での相談

- ・付き添いも含め、チーム内での相談は可とする
- ・他チームの迷惑にならないよう静かに相談をする

この時審判は、迷惑になっていると判断したら「静かにするように」と口頭で注意をする

審判が注意しても改善されない場合は、相手チームが投球の時の相談を禁止する

ボールの配置を確かめるためにコート内に入ることができるのは1エンドに1回、パドルが出ているチームのみとする パドルが出ていないチームは自分たちの番になるまでその権利はない

10 . ランプ、マイボールの使用

- ・ランプ、マイボールの使用は可とする
- ・本大会については、ボッチャによる交流を目的としているため、ランプオペレーターとプレイヤーの兼務を可とする
ランプオペレーターとプレイヤーを兼務する場合、オペレーター時はコートに背を向けて、ランプ使用者の指示によりランプを操作することを徹底すること
- ・それ以外のルールについても日本ボッチャ協会競技規則に準ずる

11 . 制限時間

- ・円滑な大会運営を目的に、1試合につき12分とする
ただし、決勝戦及び3位決定戦の制限時間は1試合につき14分とする
- ・コート内のボール確認は、各チーム1エンドに1回30秒以内とする
- ・制限時間に達した時点で投球されていないボールは無効となる
- ・タイブレイクの時間について、試合の最大時間12分を超える場合は、試合間の3分を用いて行う

12 . その他

エンド終了時に得点を確認する場合、プレイヤー全員でコート内にて確認ができる。

※その他のルールについては日本ボッチャ協会競技規則に準ずる

※その他疑義が生じた場合は、本部に確認する