

令和8年度東京都市町村ボッチャ大会ルール

1、1試合2エンド実施

同点の場合、タイブレイクを実施する。

※試合開始前のウォームアップは行わない。

2、各チーム6投（1人2投）（1チーム3～6人で構成。エンド毎のメンバー入れ替えは可。）1チームの出場選手は、3名とする。

3、コートは東京都市町村ボッチャ大会特設コート（バドミントンコート約半面）

※別紙、大会コート図を参照

4、一人用のスローイングボックスを設ける。

スローイングボックスの配置は、左から赤、青、赤、青、赤、青の順とする。（赤サイドの選手は1番、3番、5番、青サイドの選手は2番、4番、6番のスローイングボックスを使用する。）

じゃんけんで勝ったほうが赤、青どちらかのボックスを選択する。

赤（1・3・5番）を選んだチームが第1エンド、青が第2エンドのジャックを投げる

※エンドが変わっても各チームはスローイングボックスを移動しない。

※投球しないプレーヤーはコートの外に出ても構わない。（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

・赤サイドの選手は3番、青サイドの選手は4番のスローイングボックスを使用する。（日本ボッチャ協会競技規則フレンドリーマッチ版10項にかかわらず）また、ランプ使用者が投球する場合、3・4番へのランプ移動を認める。

・試合開始時のじゃんけんで負けた方が先攻後攻を決める。その後、選出された一名により、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。

・先に投げる方のジャックボールをクロスの上に置く。

・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・後攻は入れ替えるものとする。投球者は、1回目のタイブレイクと同じ者でも問題ない。得点は数えず勝者のみを決定。

・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カラーボールは取り除き、先に投げる方のジャックボールをクロスの上に置き、先攻からカラーボールを投球する。

6、予選グループリーグの順位決定順

勝数 ⇒ 得失点差 ⇒ 総得点

※2エンド終了後、勝敗が決まらない場合はタイブレイクを実施する。タイブレイクの得点は試合の得点に加算しない。

【順位が並んだ場合】

トーナメント進出確定順位で並んでいる場合は、予選リーグ内8位に関わる順位のみタイブレイクを行い、順位を決定する。

それ以外の順位で並んでいる場合は、じゃんけんで決定する。

7、審判による事前の口頭注意の徹底で、反則行為を極力回避

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。また、本大会は交流を目的とした大会であることから、申し合わせ事項として、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（リトラクション）する。

なお、悪質な反則を故意に繰り返したり、審判長の最終判断後も執拗に異議を続け、進行を妨げた場合には、審判長と協議のうえ、当該チームのキャプテンに手持ちボールから一つ選択していただき、罰則（アウトボールとする）を科す場合がある。

【主な反則行為】

反則時（ジャック投球時の反則は8項による）は、リトラクション（ボール除去）とする。

- ・投球時にラインを踏んだり、超えたりする行為
- ・投球時、ランプがラインを越える行為
- ・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、エンドのはじめに、1番のスローイングボックスにいる人が投げ、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、または投球時にラインを踏んだり、ランプがラインを越えたりした場合は、次の番号のボックスの選手、第1エンドは1→2→3…、第2エンドは2→3→4…に投球権利が移動する。

※上記の場合においても、次のエンドでの先攻は変更されない。

【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り、無効エリアに弾き出された場合
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。その際、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
その時点のエンド得点が同点の場合は、その状況を作り出したチームの投球から再開とする。
同点ではない場合は、その時点のエンド得点の少ないチームの投球から再開とする。等距離の状況が続く間は、両チームが交互に投球する。

9、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ければ、相手チームが投球の時の相談を禁止する。また、審判に点数を聞いたり、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パドルが出ているチームの一人のみとする。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、またマイボールの使用は可とする。

本大会については、ボッチャを介した各市の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。兼務者が自分のボックスとランプ使用者のボックスを行き来する場合は、自チームのパドルが出てから移動を可とする。（４項「ボックスを移動しない」の例外とする。）オペレータ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。

11、投球時の制限時間

- ・円滑な大会運営を目的に、各チームの投球の制限時間を１エンドにつき３分とする。ただし、決勝戦及び３位決定戦の制限時間は１エンドにつき５分とする。
- ・ランプ使用者がいるチームについては、投球の制限時間を１エンドにつき５分とする。ただし、決勝戦及び３位決定戦の制限時間は１エンドにつき７分とする。
- ・時間は各コートの大会従事者（自治体職員等）が２つのタイマーを持ち、それぞれのチームの時間を計測する。大会従事者は残り時間について、①残り１分、②残り３０秒、③残り１０秒、④制限時間いっぱい、となったらタイムとチームに呼びかける。
- ・ジャックボールの投球時間は各サイドに割り当てられた時間に含まれる。
- ・各サイドの持ち時間のカウントダウンはジャックボールの投球を含めて、審判がタイマーに投球するサイドを示した時にスタートする。
- ・各サイドの持ち時間は投球したボールがプレイングエリア内に停止した瞬間、またはプレイングエリアから出た瞬間に止められる。
- ・制限時間に達したときに投球されていないボールは無効となり、アウトボール置き場に置かれる。

※その他のルールについては日本ボッチャ協会競技規則フレンドリーマッチ版 v.2.0 に準ずる。

※その他疑義が生じた場合は、審判長の最終判断とする。

※各エンド終了時に両チームの代表者に得点用紙を確認してもらう。

