

一宮市老人クラブ連合会「ボッチャ」大会実施要項

1 目的

高齢者の体力向上と生きがいを高めるため、スポーツ「ボッチャ」を通じて会員相互の連帯と交流を一層深め、もって豊かで活力のある社会づくりの推進を図る。

2 主催

一宮市老人クラブ連合会

3 後援

一宮市

4 運営

一宮市老人クラブ連合会理事で運営します。

5 実施日時・場所

日時 令和5年11月1日(水) 10時 ~ 12時

受付 午前9時20分~9時40分(開会式 午前9時45分~)

競技開始 開会式終了後、実施

会場 木曾川体育館2階 競技場(一宮市木曾川町門間字沼間35番地)

※ 市老連理事は会場準備のため、午前9時に集合をお願いします。

6 参加資格

連区内在住の老人会員にて、連区老人クラブ連合会長の推薦チームとする。

7 参加チーム編成

連区で1チーム 3名で編成します。(性別は問わない)

8 参加申込期限

令和5年9月29日(金)までに 参加申込書を一宮市老連事務局(一宮市社会福祉協議会尾西支部内)にご提出ください。

9 参加料
無 料

10 競技規則

- ・先・後攻の順番はキャプテンによるじゃんけんで決め、勝った方が赤玉をとり、1番の番号枠に入ります。負けた方は青玉をとり、2番枠に入ります。以後、赤、青と交互に入ります。
- ・ルールの詳細は別紙のとおりです。
- ・競技コース内での練習は禁止します。
- ・順位決定は勝敗を第1優先しますが、同じ点数の場合は、①各試合の合計点 ②3人の競技者の年齢総合合計数を優先します。
- ・問題が発生した場合は市老連体育部会で協議します。

11 競技方法

- ・試合形式は、予選：6ブロック、各チーム3名、4エンド(回戦)方式で競い、合計点で順位を決定。リーグ戦総当たりで上位1～2チームを選出、決勝戦へ進む。
決勝戦：予選を勝ち抜いた12チームでトーナメントを行い、6チームより準決勝戦3チーム選出。内、2チームが戦い勝者が決勝戦へ、残り1チーム不戦勝で決勝戦へ進む。勝者2チームは決勝戦。1, 2位決定。準決勝戦の敗者チームは3位。

12 表彰

- ・優勝、準優勝、3位、4位～6位までを入賞、参加賞

13 その他

- ・競技中におけるけが・負傷等の場合、応急処置はいたしますが、そのごの責任は負いかねますのでご承知おきください。
- ・飲み物、屋内運動用の履物等は、各自でご用意してください。
- ・所定の場所以外で飲食をしないでください。
- ・自分で出したゴミは必ずお持ち帰りください。

市老連ボッチャ大会 スコア表

2023.11.1

日 時 2023年11月1日

場 所 木曾川体育館

ブロック名

第 試合

対戦チーム

チーム

対

チーム

合計年齢 歳

合計年齢 歳

スコア表

| 球 | チーム名 | 1エンド | | 2エンド | | 3エンド | | 4エンド | | 合計 |
|---|------|------|--|------|--|------|--|------|--|----|
| 赤 | | 先攻 | | 後攻 | | 先攻 | | 後攻 | | |
| 青 | | 後攻 | | 先攻 | | 後攻 | | 先攻 | | |

勝敗結果

チーム

(対)

勝利

※特別ルール

- ① 団体戦は通常6エンドですが、時間の都合上、4エンドで実施します。
- ② 試合は本部で前もって作成された組合せ表に従って、各チーム、6ブロックに分かれて進行されます。
- ③ 表彰は上位4チームのみ賞状・記念品を渡します。
- ④ 試合をしていない時も、自分のブロックエリアにて、次の自分チームの戦いに備えていてください。
- ⑤ 1エンド3～4分(4エンド15分終了)の計画です。進行にご協力下さい。

※ 試合後、各コート担当理事は、本用紙を本部へ必ず提出してください。

使用するコートやルール

試合では、個人戦、ペア戦、チーム戦に関わらず同じサイズのコートを使用し、選手が投球する位置は細かく決められています。

ジャックボールの投球

最初に投球するジャックボールをジャックボール無効エリア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を超えて投球してしまうと反則となり、相手にジャックボールを投げる権利が移ります。その相手もジャックボールの投球で反則となった場合、ジャックボールを投げる権利が再び戻ってきて、以降、投球が成立するまで繰り返します。

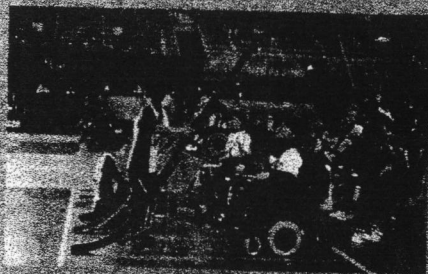
ジャックボール無効エリア

ターゲットボックス

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に触れるか外に出てしまった場合、このターゲットボックスの位置にジャックボールが戻されます。オンラインもアウトです。

スローイングライン

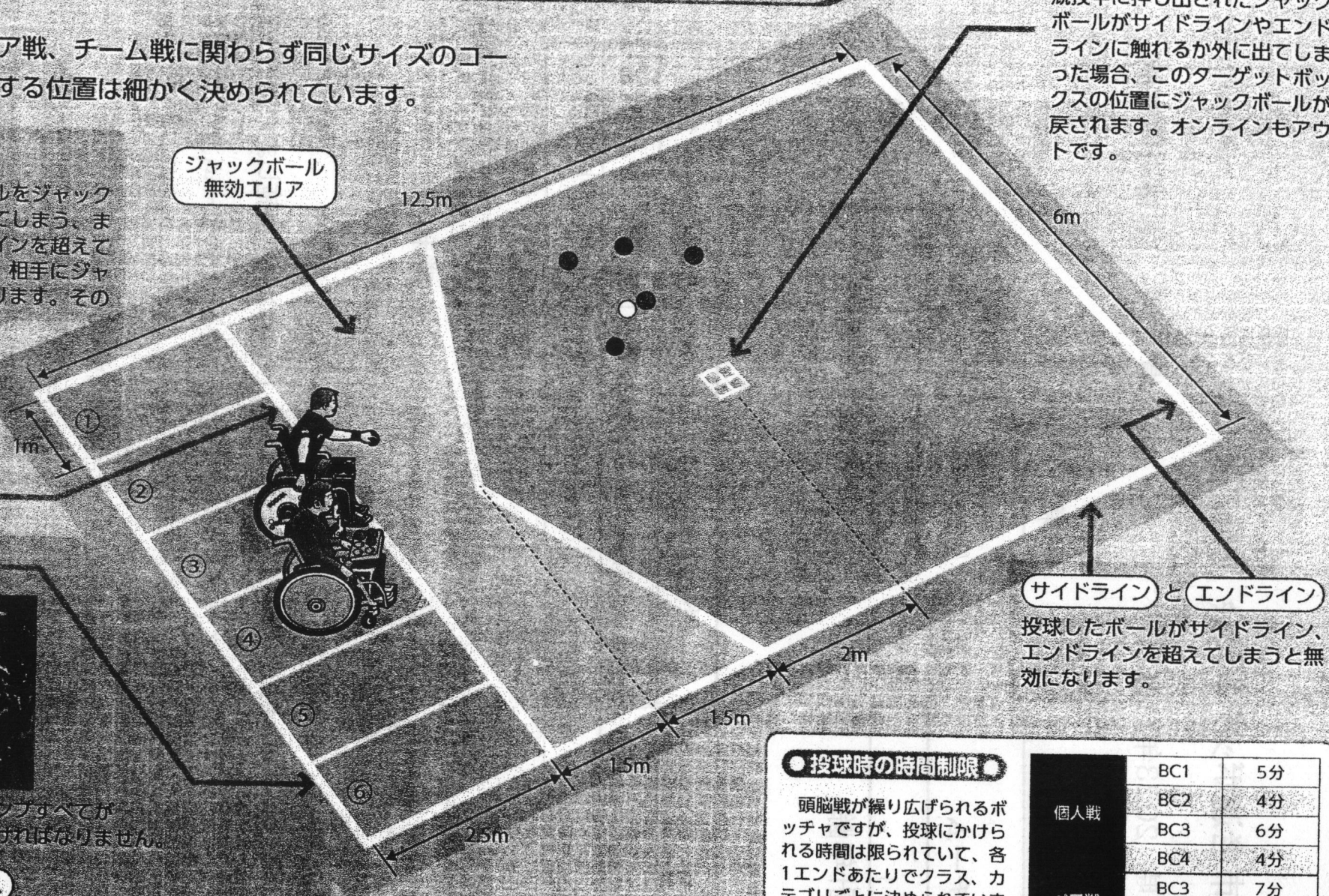
スローイングボックス



選手、ランプオペレーター、ランプすべてがボックス内に収まるようにしなければなりません。

使用するスローイングボックス

個人戦：③と④（赤ボールが③、青ボールが④）
 ペア戦：②～⑤（赤ボールが②・④、青ボールが③・⑤）
 チーム戦：①～⑥（赤ボールが①・③・⑤、青ボールが②・④・⑥）



サイドラインとエンドライン

投球したボールがサイドライン、エンドラインを超えてしまうと無効になります。

● 投球時の時間制限 ●

頭脳戦が繰り広げられるポッチャですが、投球にかけられる時間は限られていて、各1エンドあたりでクラス、カテゴリごとに決められています。もし6球すべてを投げ切る前にその時間を消費してしまうと、残りの球を投げることはできません。

| | | |
|------|-------|----|
| | BC1 | 5分 |
| 個人戦 | BC2 | 4分 |
| | BC3 | 6分 |
| ペア戦 | BC4 | 4分 |
| | BC3 | 7分 |
| チーム戦 | BC4 | 5分 |
| | BC1&2 | 6分 |

※上記時間は1エンドあたりで各個人、ペア、チームごとに計測されます

試合の流れ

ポッチャはどれだけボールを的に近づけることができるかを競うシンプルなルールです。ここではどのように試合が進むかを説明します。

1 両選手(ペアやチーム)が6個ずつのボールを使用します

A選手



B選手



試合開始となる第1エンドは常に赤ボールが先攻となります(以降、偶数エンドは青ボール、奇数エンドは赤ボールが先攻)

2 先攻側が的となるジャックボールを投げ、続けて1投目の投球を行います

A選手



最初にジャックボールを投げます

A選手



続けて自分のボールを投げます

3 後攻側が最初の投球を行います

B選手

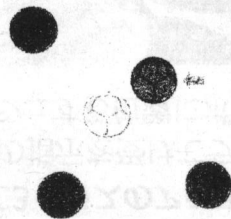


後攻側がボールを投げます

4

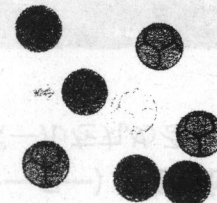
以降、ジャックボールからより遠い位置にボールを投げた側の選手がその次の投球を行います

例1



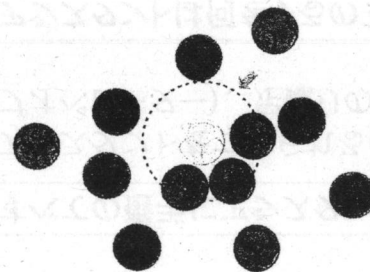
⇒ 青の方がジャックボールに近いので、次は赤側の投球となります

例2



⇒ 赤の方がジャックボールに近いので、次は青側の投球となります

5 赤、青ともに6球ずつを投げた時点で得点を計算します



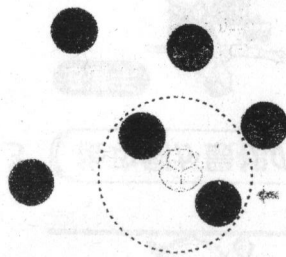
エンド終了時、ジャックボールにもっとも近いボールを投げた側にのみ得点が入ります。相手側のジャックボールにもっとも近いボールよりも、ジャックボールに近いボール1個につき、1点が与えられます。

⇒ 青の方が赤よりも3つジャックボールに近いので、3点が入ります。

この一連の流れを1エンドとし、個人戦とペア戦は4エンド、チーム戦は6エンドを行います

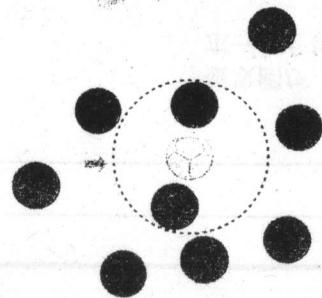
6 以降、同様の形式で各エンドを戦い、点数をつけます

●第2エンド



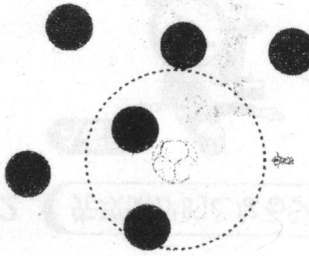
⇒ 赤の方が青よりも2つジャックボールに近いので、赤に2点が入ります

●第3エンド



⇒ 赤、青ともにジャックボールから同距離ということで両チームに1点ずつ入ります

●第4エンド



⇒ 赤の方が青よりも2つジャックボールに近いので、赤に2点が入ります

| | 第1エンド | 第2エンド | 第3エンド | 第4エンド | 合計 |
|--------|-------|-------|-------|-------|----|
| 個人戦 | | | | | |
| A選手(赤) | 0 | 2 | 1 | 2 | 5 |
| B選手(青) | 3 | 0 | 1 | 0 | 4 |

5-4でA選手(赤)の勝利!

●すべてのエンドが終了時点で同点の場合

個人戦とペア戦は4エンド、チーム戦は6エンドを行った後、同点の場合はタイブレークを行います。タイブレークは、まずコイントスで先攻・後攻を決め、ジャックボールはコート中央のターゲットボックスに置かれます。その後は通常のエンドと同様にお互いのボールを投げ合い、点数の多い方がその試合の勝者となります。もしそれでも勝負が決まらない場合は、同様のタイブレークを2回、3回と行います。

選手とともに戦うアシスタント

パラリンピックに出場するボッチャの選手は、比較的重度な障がい、ボールを投げるのが難しい選手のクラスもあります。そこでアシスタントがサポートすることで、選手たちは最大限に自分の実力を発揮することができます。

Q すべての選手にアシスタントがつくの?

A アシスタントをつけられるのは、BC1クラスとBC3クラス(ランプオペレーター)、足蹴りのBC4クラスのみです。

Q アシスタントは何をするの?

A アシスタントができるのは、あくまで選手のサポート。選手へのアドバイスや合図を送ることは禁止されています。

●BC1クラスとBC4クラス(の内、手で投球ができず足蹴りで投球する選手)のアシスタントの主な役割

選手の指示を受けて車いすの位置を調整、選手にボールを渡す、渡す前にボールを丸める など

●BC3クラスのアシスタント(ランプオペレーター)の主な役割

選手の指示を受けてランプの調整や設置、ボールを丸める、選手がプッシュする位置にボールを置く など



ボールを丸めることで真球に近づき、まっすぐに転がりやすくなります



BC3クラスのランプオペレーターは競技中、コートに背を向けていて、コートの様子を見ることは認められていません

簡単ルール説明

ジャックボール(目標球)と呼ばれる白いボールに、赤・青のそれぞれ6球ずつのカラーボールを投げたり、転がしたり、他のボールに当てたりして、いかに近づけるかを競います。障がいによりボールを投げることができなくても、勾配具(ランプス)を使い、自分の意思を介助者に伝えることができれば参加できます。

競技は男女の区別がなく、個人戦と団体戦(2対2のペア戦と3対3のチーム戦)があります。

● **先攻(赤)** ① ジャックボールを投げる

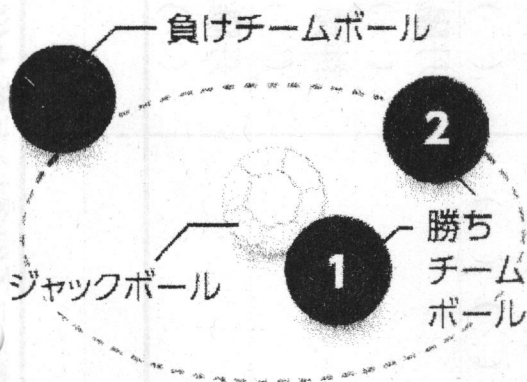
↓
● ② 持ち玉を1個投げる

● **後攻(青)** ③ 持ち玉を1個投げる

↓
以後、ジャックボールに近い方が玉を投げていく

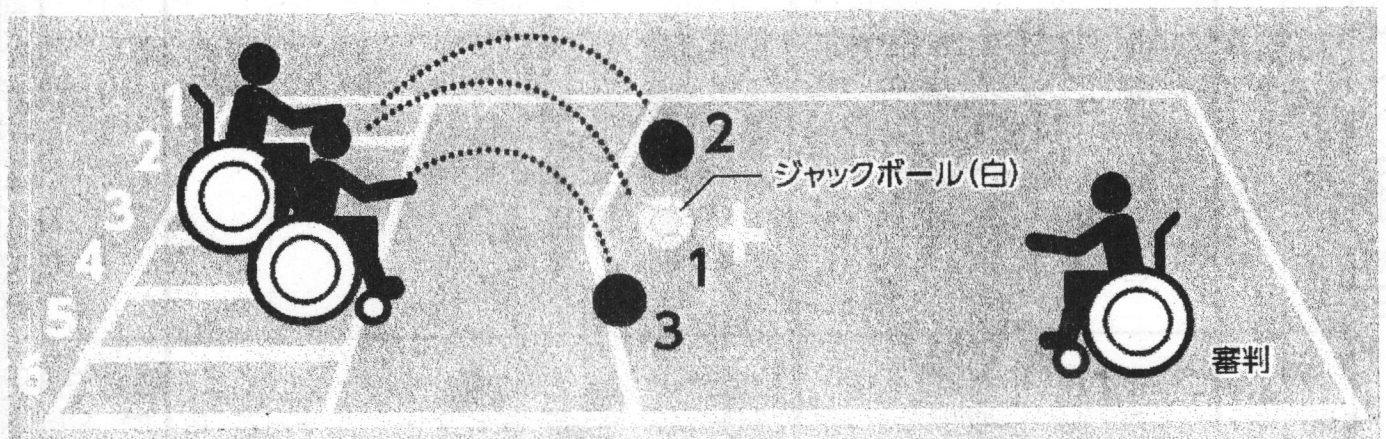
勝敗のルール

ジャックボールを中心に、負けたチームのボールを内側に、いくつ勝ちチームのボールがあるかで点数が決まる



このエンドの得点は…

● **2-0** ●



市老連ボッチャ大会組合せ(予選リーグ)及びスコア集計表

2023.11.1

| ブロック名 | A | B | C | D | E | F | |
|-------------------------------|------------------|------------------|------------------|------------------|--------------------|----------------------|------------------|
| (コート名) | (A) | (B) | (C) | (D) | (E) | (F) | |
| 参加チーム 老連名 (総スコア得点数) | 宮西 () 合計年齢 歳 | 貴船 () 合計年齢 歳 | 神山 () 合計年齢 歳 | 大志 () 合計年齢 歳 | 向山 () 合計年齢 歳 | 大和 () 合計年齢 歳 | |
| | 葉栗 () 合計年齢 歳 | 西成 () 合計年齢 歳 | 丹陽 () 合計年齢 歳 | 浅井 () 合計年齢 歳 | 北方 () 合計年齢 歳 | 三条 () 合計年齢 歳 | |
| | 大徳 () 合計年齢 歳 | 奥 () 合計年齢 歳 | 萩原 () 合計年齢 歳 | 千秋 () 合計年齢 歳 | 小信中島 () 合計年齢 歳 | 朝日 () 合計年齢 歳 | |
| | *今伊勢老連 | | 開明 () 合計年齢 歳 | | | *富士老連 | |
| 試合進行の流れ | 第1試合 (スコア) | 宮西×葉栗 () () | 貴船×西成 () () | 神山×丹陽 () () | 大志×浅井 () () | 向山×北方 () () | 大和×三条 () () |
| | 第2試合 (スコア) | 大徳×葉栗 () () | 西成×奥 () () | 萩原×開明 () () | 浅井×千秋 () () | 北方 × 小信中島 () () | 三条×朝日 () () |
| | 第3試合 (スコア) | 宮西×大徳 () () | 奥×貴船 () () | 神山×萩原 () () | 大志×千秋 () () | 小信中島 × 向山 () () | 大和×朝日 () () |
| | 第4試合 (スコア) | | | 丹陽×開明 () () | | | |
| | 第5試合 (スコア) | | | 神山×開明 () () | | | |
| | 第6試合 (スコア) | | | 丹陽×萩原 () () | | | |
| | 決勝 進出 | 1位 2位 | | | | | |

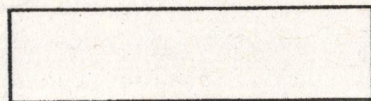
※ 順位は勝敗を最優先し、同勝敗時は総スコアの多い方が上位とするが、同スコアの場合はチームの合計年齢が多い方を上位とする。

*印 不参加老連

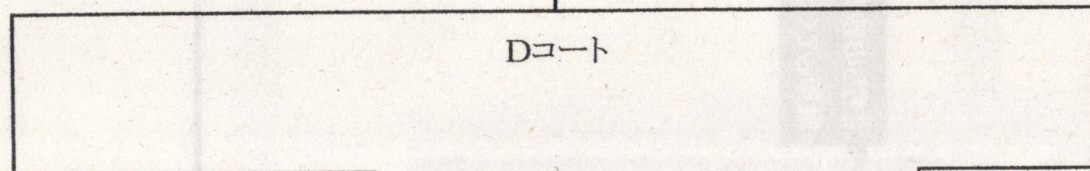
市老連ボッチャ大会組合せ(決勝リーグ)トーナメント

2023.11.1

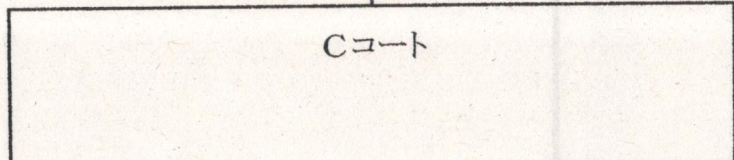
優勝



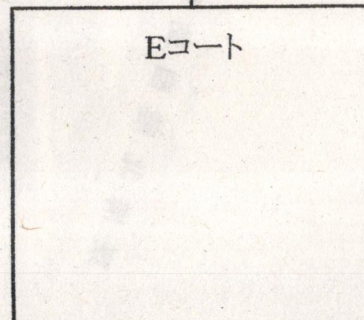
※ 同スコアはチーム合計年齢が多い方が勝利



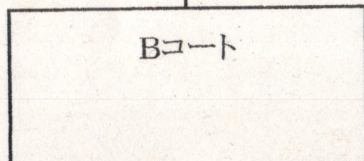
Dコート



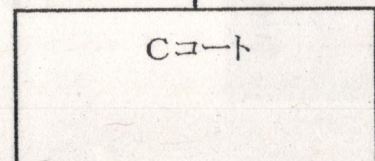
Cコート



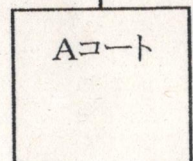
Eコート



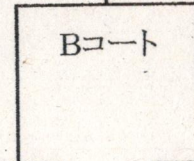
Bコート



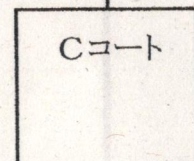
Cコート



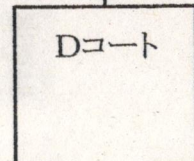
Aコート



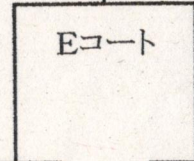
Bコート



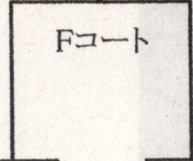
Cコート



Dコート



Eコート



Fコート

A1

D2

B2

E1

C1

F2

A2

D1

B1

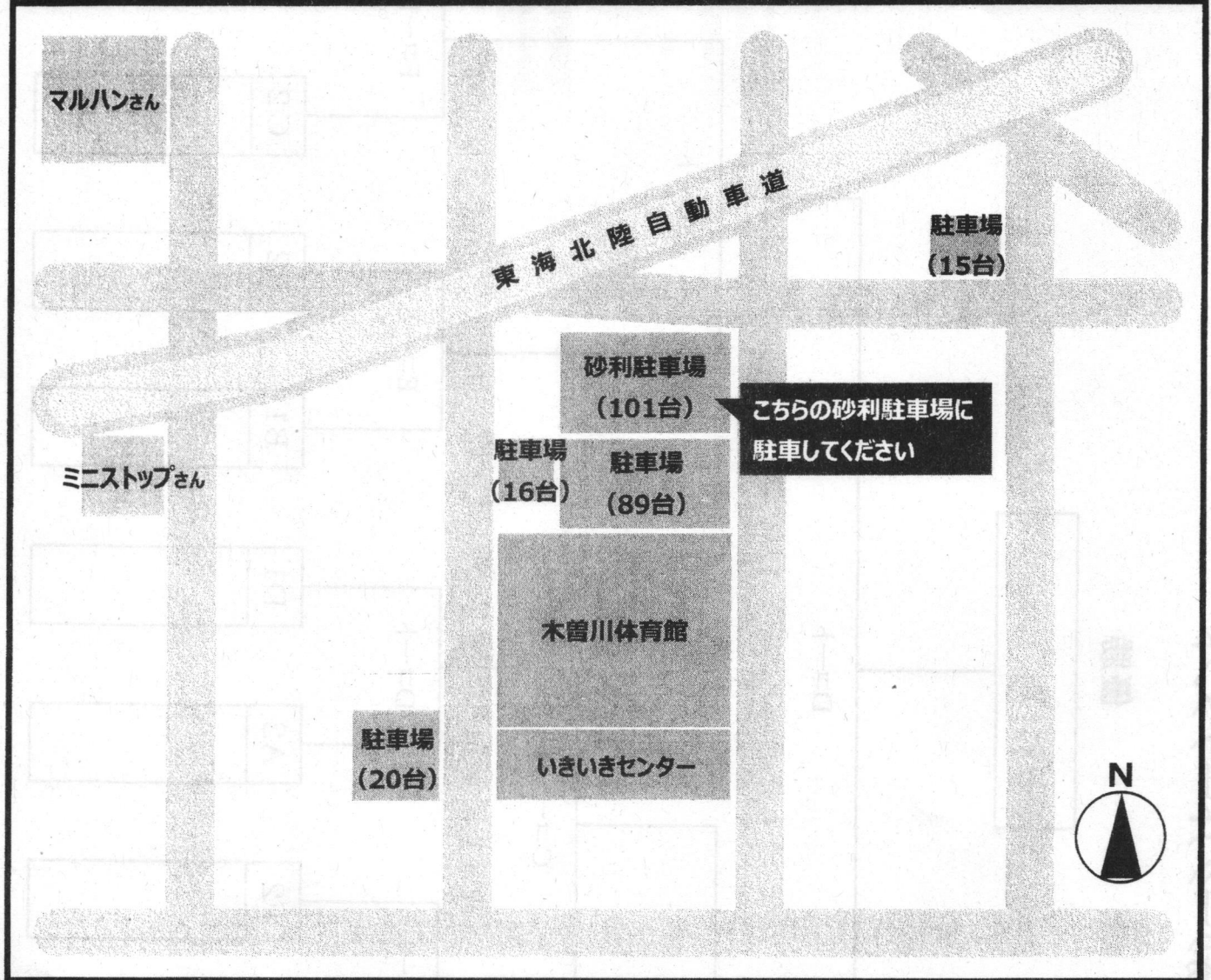
E2

C2

F1

6-8

木曽川体育館



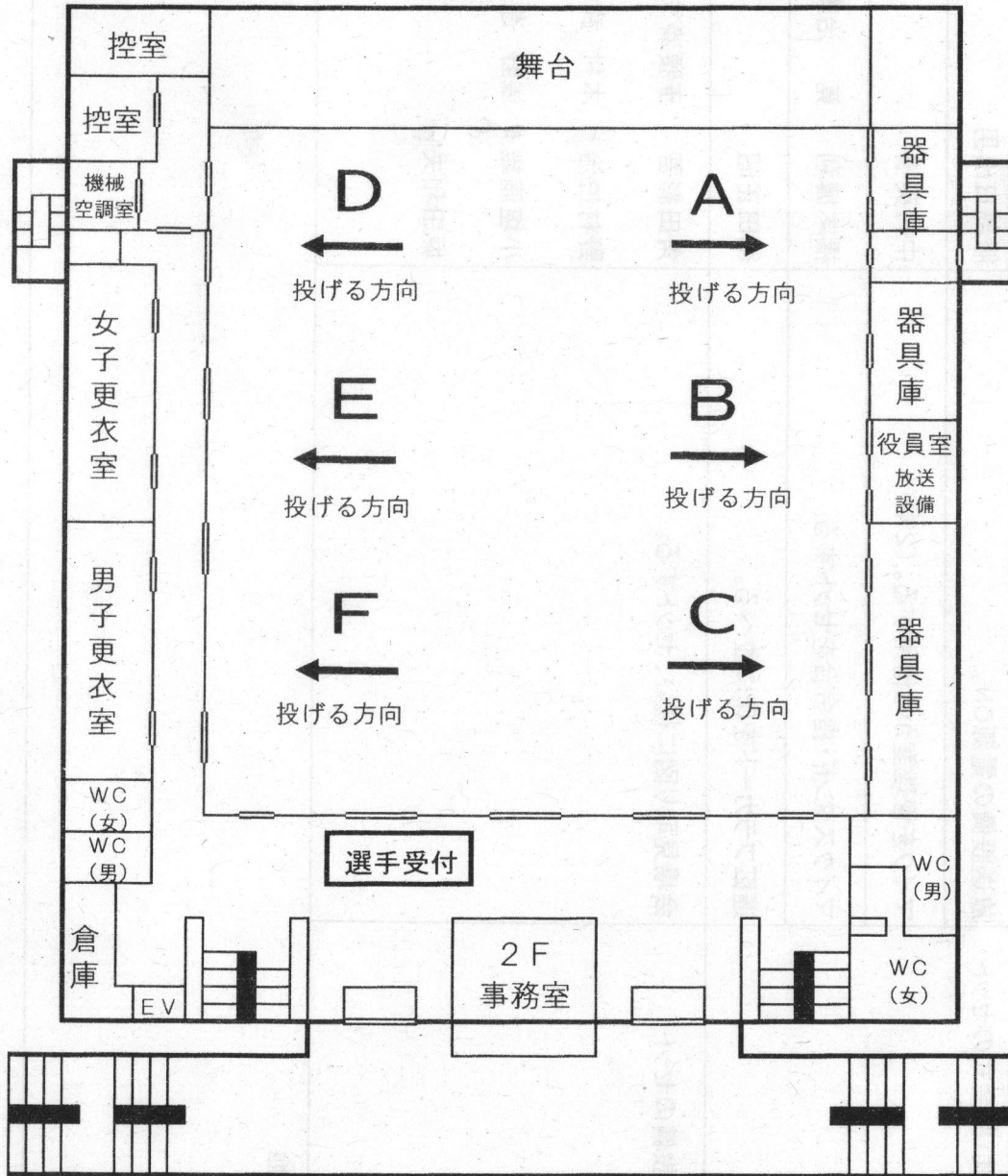
ボッチャ大会 準備事項

令和5年11月1日(水)

木曾川体育館

| 項 目 | 内 容 | 担 当 者 |
|-------------|--|--|
| 本部 | 総括・指揮 | 平子昌三 杉山勝治 |
| 貼紙等のセット | 入口・玄関、「大会会場案内」 1枚 | 平井忠則 木村和平 |
| | 体育館内「大会横断幕」 1枚 | 浅野智子 |
| | 体育館内各競技コーナーに、組合わせ表 各1枚 計4枚を会場見取り図にしたがい貼る。 | 斎藤美佐子 岸田淑子 |
| 受付のセット | テーブル1個とイス2個を並べる。 | 榊原健治 鈴木正辰 |
| | 受付用の名簿を並べる。 | 石井佳治 山田一八 |
| | 「受付」の貼り紙を貼る。 | 堀田日支夫 |
| 開会式・閉会式のセット | 放送設備の電源ON。 | 服部日出男 |
| | マイクを管理室から借用する。(2本) | 中村英樹 |
| | マイクスタンド・指令台をセットする。 | 橋本博利 笥 治憲 |
| | 連区プラカードを床に並べる。 | 細田正昭 |
| 競技設備のセット | 会場見取り図に従い、セットする。 | 角田彰吾 玉腰清次 ^A _D 野村悦治 ^B 木村 武博 ^C 小塩満雄 ^D _A 浅野 進 ^E 堀田和夫 ^F |
| その他 | | |

一宮市老人クラブ連合会ポッチャ大会会場見取図



種目別担当者一覧 (敬称略)

| 本部 平子 昌三 ・ 杉山 勝治 | | |
|------------------|----------------------------|----|
| 女性理事 | | |
| コート | 担当理事 ◎印は審判 | 人数 |
| A | ◎ 小塩 満雄 平井 忠則 笥 治憲 | 3 |
| B | ◎ 野村 悦治 榊原 健治 細田 正昭 | 3 |
| C | ◎ 木村 武博 石井 佳治 堀田 日支夫 | 3 |
| D | ◎ 玉腰 清次 木村 和平 鈴木 正辰 | 3 |
| E | ◎ 浅野 進 角田 彰吾 橋本 博利 | 3 |
| F | ◎ 堀田 和夫 山田 一八 岸田 淑子 | 3 |