

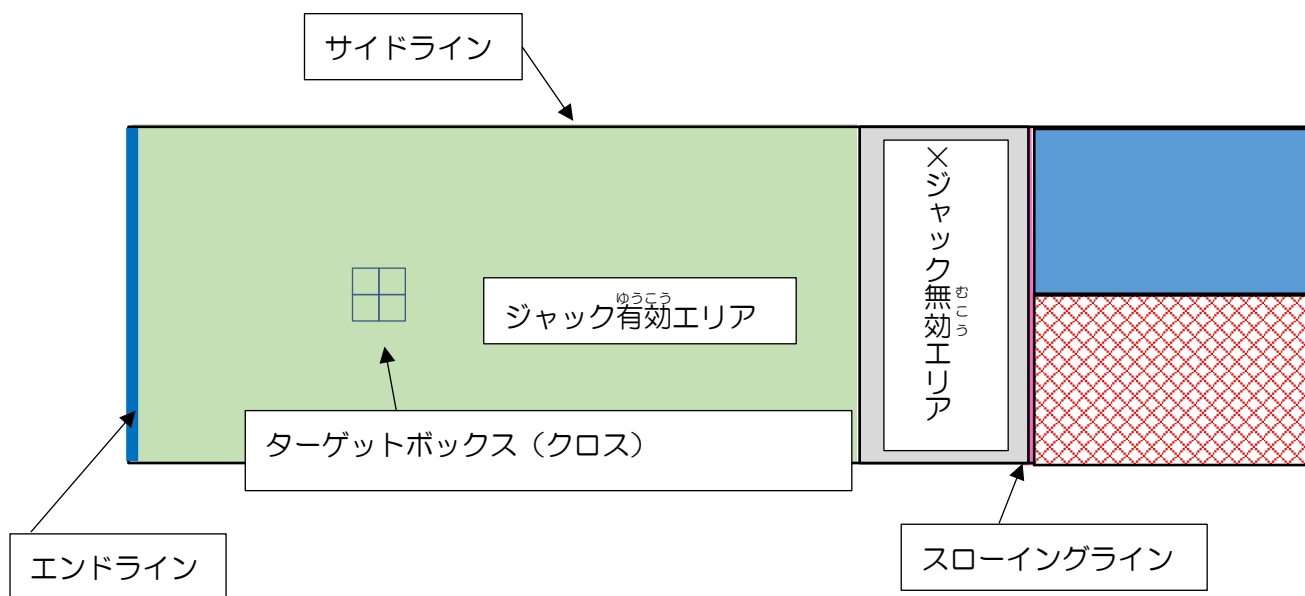
とびつきスポーツフェスティバル特別ルール

ボッチャ



1. ルール

- ① ボールは投げても転がしても蹴ってもかまいません。
- ② スローイングラインから足、車の前輪、ランプの先が出ないようにしてください。
- ③ 各チームで2つのボックスに分けて投球を行います。
- ④ 1投目のジャックボールが有効エリアに入らなかった場合は投げ直しとします。
(投げ直しは1回まで)。2回目以降は相手に投球権が移ります。



- ⑤ ペナルティ等はありません。場合によっては投げ直しとする場合などもあります。
- ⑥ ジャックボールが押し出されコート外に出た場合は、ターゲットボックス(クロス)の位置に置かれます。

2. 試合方法

- ① 第1エンドの先攻後攻は招集時に代表者のジャンケンで決めます。

- ② チーム戦で実施。1エンド、6球ずつボールを投げます。

・第2エンドは先攻・後攻が入れ替わります。

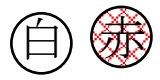

・2エンド終了時、総得点の高いチームが勝ちです。同点の場合はタイブレイクを行います。



タイブレイク…コート中央のクロスにジャックボールを設置します。

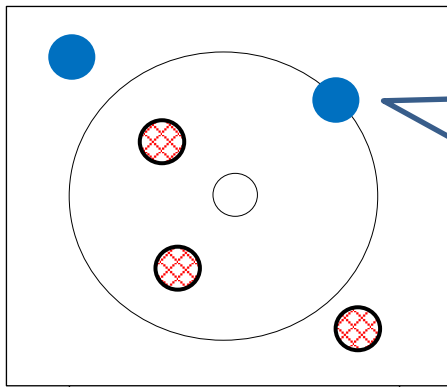
先攻・後攻はじゃんけん決めます。チームの代表者が1球ずつ投げます。

ジャックボールに近いチームの勝ちです。

試合の進め方

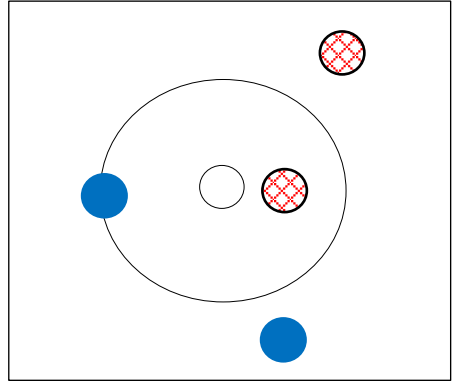
<p>①先攻(赤チーム)がジャックボール(白)を投げる</p> <p>②ジャックボールを投じた人が自分のチームのボール(赤)を投げる:赤1球目</p>	
<p>③後攻(青チーム)がボール(青)を投げる:青1球目</p> <p>④ジャックボールから遠いチームが次の投球を行う (→この場合、青ボールが遠いので次は青2球目を投げる)</p> <p>☆以降、遠い方のチームが投げます。</p> <p>☆赤、青すべてのボールを投げ終わったら1エンド終了となります。</p>	

【得点計算 例】 1エンド終了後に得点を計算  ... 赤  ... 青

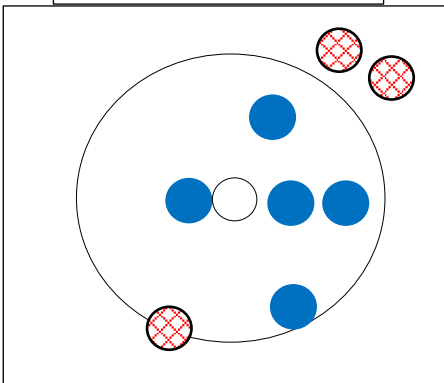


赤は2点 青は0点

負けチームの一番近くのボールよりジャックボールに近づけた数で得点が変わります!

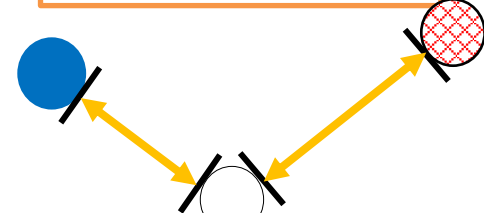


赤は1点 青は0点



赤は0点 青は5点

ボール間の距離の測り方



※ボールの内側の辺同士を測ります

3.その他

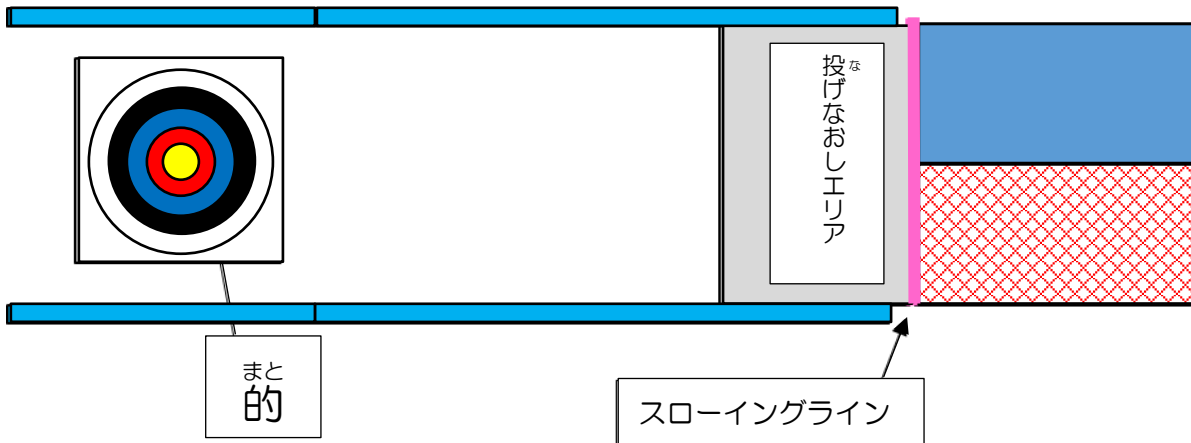
- ・ボール、ランプはセンターのものを使用します。マイボール、その他ポッチャの用具を使用したい場合は、持参しても構いません。
- ・判断の難しい場合などは職員が判断します。その他記載のない事項などについても、審判、職員の指示に従ってください。スムーズな運営にご協力をお願いします。

とびつきスポーツフェスティバル とくべつ 特別ルール カーリング



1、ルール

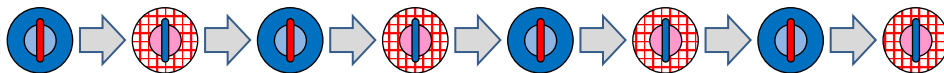
- ① 投げても、蹴^けっても、スティックでおしても、ランプ^{つか}を使ってもかまいません。
- ② 基本的にスローイングラインから足、車^{あし}いすの前輪^{ぜんりん}などが出ないように投^なげて下^{くだ}さい。
ランプ^{つか}を使う場合^{ばあい}もランプ^{つか}の先^{さき}がスローイングラインから出ないようにして下^{くだ}さい。
- ③ 各^{かく}チームで交互^{こうご}に並^{なら}ぶのではなく、2つのボックスに分けて投^な球^{とうきゅう}を行います。
- ④ 1投^{とうめ}目が有効^{ゆうこう}エリアに入^{はい}らなかった場合は投^なげ直^{なお}しとします。(投^なげ直^{なお}しは1回^{かい}まで)。



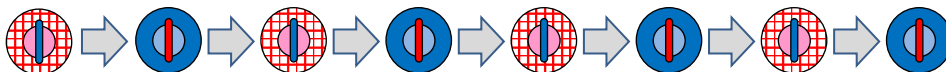
2、試合^{しあひ}方法^{ほうほう}

- ① 第^{だい}1エンドの先攻^{せんこう}後攻^{こうこう}は招集^{しょうしゅう}時に代表^{だいひょうしや}者のジャンケンで決^きめます
- ② チーム戦^{せん}で実施^{じっし}。
- ③ 交互^{こうご}に両^{りょう}チーム4個^こずつ、1エンド8個^このストーンを投^なげます。これを2エンド(2回^{かい})くりかえします。
第^{だい}1エンドの先攻^{せんこう}後攻^{こうこう}はジャンケンで決^きめます。第^{だい}2エンドは先攻^{せんこう}と後攻^{こうこう}が入れ替^いわりま^かります

第^{だい}1エンド



第^{だい}2エンド



④2エンドの合計点で勝敗を決定します。合計得点の高いチームの勝ちです。

的の上にある自分のチームの石の合計点が得点になります。

(石の外縁がかかっている部分を得点とします。)

とくてんけいさん
【得点計算

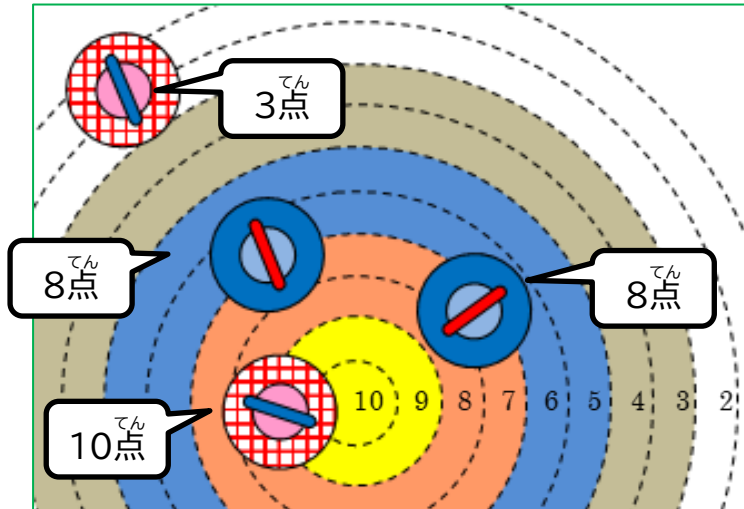
例】1エンド終了後に得点を計算



あか
赤



あお
青



あか 赤は 13点 あお 青は 16点

試合終了時に同点の場合は、それぞれ代表者が1投ずつ投げ、勝敗を決めます。

順番はジャンケンで決めます。

(先に投げた石は中心からの得点を計測したのち取り除いて、後のチームが投げます。)

的の中心から近い方の勝ちです。(同じ得点の場合、もう一度行います。)

3. その他

判断の難しい場合などは職員が判断します。その他記載のない事項などについても、審判、

職員の指示に従ってください。スムーズな運営にご協力をお願いします。