

第1回東京都知事杯ボッチャ大会 大会申し合わせ事項

第1条 競技規則

本大会では、「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」を準用し、「第1回東京都知事杯ボッチャ大会申し合わせ事項」に基づいて進行する。

第2条 チーム

2-1 チーム編成

- (1) 一般参加チームの構成は3人から6人1組とする。ただし、アシスタントはチーム人数に含まれない。
- (2) アシスタントは、選手1人につき1人までとする。
- (3) 東京都在住・在学・在勤者がチームの半数以上を占めることとする。この規則は一般募集枠参加チームのみに適用する。

第3条 競技方法

3-1 試合形式

試合は、100チームにより実施する。組合せは主催者が決定する。

1日目：予選リーグ（1グループ4チームの総当たり。25グループで実施）

2日目：各グループ首位25チームによる決勝トーナメント

予選リーグの順位は、World Boccia 競技マニュアルに則り、①勝ち数、②直接対決、③得失点差、④総得点、⑤総勝ちエンド数で判断する。

3-2 競技形式

- (1) ゲームは、1試合2エンドとする。
- (2) ジャックボールを含めた各チームの1エンドあたりの投球時間（持ち時間）は5分とする。
- (3) スローインボックスに入れる選手は1人までとする。ただし、アシスタントが必要な場合等、例外を除くものとする。

3-3 勝敗

- (1) 各エンドの得点を加算し、合計点がより多いチームの勝利とする。同点の場合は、コート中央のターゲットボックス中央にジャックボールを配置し、1球ずつ投球して、目標球により近いボールを投球した方を勝者とする（ファイナルショット制度）
- (2) 投球順序は、ファイナルショット前にジャンケンにより決められ、先に投球するチームのジャックボールが使用される。

3-4 その他

- (1) 外出困難な障害のある方がテレプレゼンスロボット（分身ロボット）を活用し、自宅などにいながら遠隔で試合に参加することができる。
- (2) 選手はロボットのカメラを通して状況を判断、ロボットのスピーカーを通してランプオペレーターに指示を出し、ランプを動かしてボールをセットする。スポーツアシスタント（またはボランティア）がロボットを台に置くか、手に持ってボール近くに保持し、選手によるロボットの操作でボールをリリースする。

- (3) 遠隔で参加する選手のチームメイトがコート内にロボットを運ぶことで、ロボットのカメラを通じて近くからボールの位置を確認することができる。
- (4) 通信環境の悪化や機材のトラブルによってロボットの操作ができなくなり、予定時間内に復旧の見込みがたたない場合には、審判の判断により投球を無効とする。
- (5) その他審判の指示に従って競技を行うこと。

第4条 表彰

- (1) 優勝チームには、令和9年3月6日（土曜日）・3月7日（日曜日）開催予定の一般社団法人日本ボッチャ協会主催「BOCCIA JAPAN CUP 2027」への出場権が与えられる。

※BOCCIA JAPAN CUP 2027 への出場に当たっては、「開催地域の在住・在学・在勤者に限り」出場権が授与されるという一般社団法人日本ボッチャ協会が定める参加資格を満たすことを要する。東京都知事杯ボッチャ大会優勝チームが当該参加資格を満たさない場合は、出場権を次順位チームに付与する場合がある。

※他の競技大会で、既に出場権を獲得した選手がいるチームが優勝した場合は、次点のチームに出場権が与えられる。詳細は一般社団法人日本ボッチャ協会 HP を参照。

<https://www.japan-boccia.com/news/tournament/36emrgrehs/>