



キミの一投が
心を沸かす。

みやぎ小学生ボッチャクラシック 2025～インクルーシブ頂上決戦～ 競技規則

本競技会は、関わる全ての人が大切にすべき価値観として定める「ボッチャクラシック・バリュー」を共通原則とし、競技規則については、日本ボッチャ協会競技規則フレンドリーマッチ版v.1.0に則り、主催者が定めた特別ルールを併用する。

ゲーム進行や得点の数え方などの基本的なルールは、日本ボッチャ協会公式Webサイト「ボッチャの試合の流れ」を参照。

1. ボッチャクラシック・バリュー

(1) Respect (リスペクト)

関わりのある全てのことを大切に思う心。その根底になるのが、ルールを守り、フェアプレーの精神をもって正々堂々と戦うこと、偏見や差別の無いオープンな心を持つことです。

また、サポート側にも選手のために最善を尽くす「プレーヤーズファースト」の視点が大切です。

(2) Challenge (チャレンジ)

勝利の鍵は仲間同士のコミュニケーション。そこには、冷静な判断、相手との駆け引き、戦術と戦略を通じてお互いを支え合い、認め合いながら競技に挑むチャレンジ精神が必要です。チャレンジの一投が、すべての人の心を沸かします。

(3) Enjoy (エンジョイ)

「エンジョイ」できることが、スポーツの本来の姿です。競技を通じて、多くの人たちとの出会いや関わりを楽しみ、あらゆる活動のモチベーションにつなげていきましょう。

2. チーム編成

(1) 選手は、宮城県内の小学校または特別支援学校に在籍する3年生から6年生の児童で、4名以上、最大6名までとする。

メンバー構成は、通常の学級に在籍する児童と、特別支援学級または特別支援学校に在籍する児童の混合とし、特別支援学級または特別支援学校に在籍する児童を2名以上含むことを原則とする。

(2) 必要に応じて、チームスタッフ（保護者や監督・コーチ等）を2名まで配置することができる。

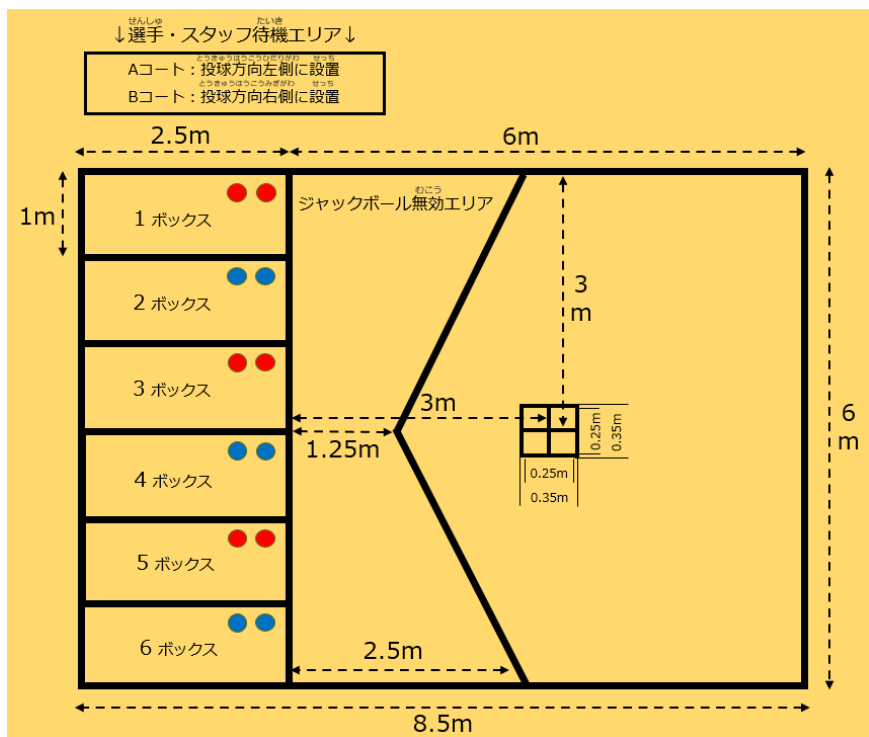
(3) 試合は2エンド制で行い、1エンドに出場する選手は3名とする。ただし、すべての選手が最低1エンドはプレーすることを条件とする。なお、各エンドにおいて、3名全員が通常の学級に在籍する児童で構成することはできない。

(4) 選手1名につき1名のアシスタントが試合に参加することができる。なお、アシスタントとして、大会運営スタッフを希望することができる。

(5) 試合当日の受付時に、(1)の条件を満たしていない場合は、当該チームの戦績は無効とする（試合には出場可）。また、受付後に、(1)の条件を満たさなくなった場合も同様とする。

3. コート

コートは幅6m、奥行8.5mとする。待機エリアはコートサイドの指定された場所とする。



4. 競技手順

- (1) 競技を開始するにあたり、コイントスにて投球順序（使用するボールの色）を決定する。
 - (2) 第1エンドに参加する選手・アシスタント・ランプオペレーターはスローイングボックスへ、その他の選手、スタッフは待機エリアに移動する。
 - (3) 選手は、主催者が用意したボールを使用する。
 - (4) 飲み物やその他必要なものを持ち込みたい場合には、審判の許可を得ること。
 - (5) 審判員の指示に従って試合を進行する。
 - (6) 競技中、スタッフは選手に対して、選手同士のコミュニケーションを促す声かけは行って良いが、具体的な作戦や投球指示等をしてはならない。
 - (7) ジャックボールはどの選手が投げてもよい。
 - (8) 第1エンドと第2エンドの間に、1分間のインターバルを取る。この間、選手・スタッフ同士でコミュニケーションを図ることができる。
 - (9) 第2エンド終了時に同点だった場合は、コート中央のクロスにジャックボールを配置し、1球ずつ投球して、ジャックボールにより近いボールを投球したチームを勝者とする（ファイナルショット制度）。投球順序は、コイントスで決定する。
- 投球する選手は、2エンド目に参加した選手とし、ボックスを変更することはできない。

5. 持ち時間

各チーム持ち時間は、1エンド 5分とする。

6. 反則の緩和

選手の障害の状況やボッチャの習熟度を考慮し、日本ボッチャ協会競技規則フレンドリーマッチ版v.1.0の違反行為を緩和し、審判が軽微と判断した場合、罰則を科さず、注意や指導にとどめる。