

大会ルール（東京都市町村ポッチャ大会ルール 一部引用）

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、1エンド6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、1人が、2球投げることにする。

3、コートは東京都市町村ポッチャ大会特設コート（バドミントンコート約半面）

4、一人用のスローインボックスはない。

じゃんけんで勝ったほうが左右どちらかのボックスを選択する。

※左のボックス（赤ボール）を選択⇒第1エンドジャックボール

※右のボックス（青ボール）を選択⇒第2エンドは同じボックスでジャックボール

※エンドが変わっても各チームは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

- ・ 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。
- ・ 個人ボールの場合、先に投げる方のジャックボールをターゲットボックスのクロスの上に置く。
- ・ 投球ボックスは試合のままのボックスから移動しない。
- ・ 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 ⇒ 総得点 ⇒ 得失点（該当チーム）

※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。

【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、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、判定への異議を主張したりするなど、進行や他チーム

への妨げになる恐れがある場合には、審判長と協議し、悪質な反則を故意に繰り返したチームのキャプテンにチームの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
- ・ 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、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は、相手側にジャックボールの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

点数が同点の場合は、その状況を作り出したチームの投球から再開とする。

点数が同点ではない場合は、点数の少ないチームの投球から再開とする。

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または審判からの指示が出ているチームの一人のみとする。パドルまたは審判からの指示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、ポッチャを介した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。ランプオペレーターとプレイヤーを兼務する場合、オペレーター時は、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全試合1エンドにつき約3分とする。
- ・ ランプ使用者がいるチームについては、投球の制限時間を全試合1エンドにつき約5分とする。
- ・ 時間は各コートの審判が計測し、残り時間が30秒の際と時間切れのタイミングで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、所定のデッドボールエリアに置かれる。

※その他疑義が生じた場合は、主催者の最終判断とする。

※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。