

令和8年度君津市ボッチャ交流大会【廣瀬杯】開催要項

共通事項

1. 趣 旨 いつでもどこでも手軽にできるスポーツの普及・振興により、市民の生涯を通じた健康・体力増進に寄与する。
2. 主 催 君津市
3. 主 管 君津市健康こども部健康スポーツ課
君津市スポーツ推進委員連絡協議会
4. 期 日 令和8年6月28日（日）
5. 会 場 君津市内箕輪1丁目1-1
君津市民体育館 主体育室
6. 日 程 選手集合・受付 9:00
開会式 9:30
競技開始 9:45
閉会式 12:30（予定）
7. 参加対象 (1) 君津市に在住・在勤・在学する小学生以上の者で構成されたチーム
(2) 1チーム3名～6名の選手で構成する。（介助者は含まない）
8. 競技規則・方法
予選リーグ戦及び決勝トーナメント戦とする。
ただし、出場チームの数により、リーグ戦のみまたはトーナメント戦のみで順位を決定する場合もある。

【リーグ戦の順位のつけ方】

- (1) 勝ち点の多い順に順位を決定する。

勝ち……………3点

負け……………0点

- (2) 合計勝ち点と同点の場合、順位のつけ方は下記のとおりとする。

① 直接対決の勝敗（タイブレイクで勝敗決定の場合は引き分け扱いとする）

② 得失点差

③ 総得点

④ 代表者じゃんけん

9. 表彰 1位から3位のチームに賞状及び記念品を授与する。

10. 申込方法 申込フォームまたは参加申込書をメール・ファックス・郵送または窓口に出してください。

■申込期間 令和8年6月1日（月）から令和8年6月17日（水）まで

■申込先 〒299-1152 君津市久保3丁目1番1号
君津市健康こども部健康スポーツ課
電話：0439-57-2256
FAX：0439-57-2234
メール：kenkou@city.kimitsu.lg.jp

＼申込フォーム＼



■注意事項 (1) 代表者が選手兼任の場合は、選手登録も行うこと。
(2) 選手変更は大会当日の受付まで可能とする。
(3) 参加チーム数により、ルール等を変更する場合があります。

11. その他

- (1) 組み合わせについては、主催者で行う。
- (2) 競技用具については、個人またはチームの物を使用してもよい。
- (3) 審判は君津市スポーツ推進委員が行う。
- (4) 上位4チーム（1位トーナメント進出チーム）は、令和8年10月25日（日）に木更津市で開催する「君津地区スポーツ・レクリエーション祭」君津市代表とする。

令和8年度君津市ボッチャ交流大会【廣瀬杯】 運営要領

1 競技規則

本大会は、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 を基本とし、主催者が定める以下の君津市スポーツ・レクリエーション祭特別競技ルールにより実施する。

2 特別競技ルール

- (1) コートは、既存のバドミントンコート（6.0m×13.4m）を使用し、スローイングボックスは2箇所とする。
- (2) 1試合は4エンドまたは30分間とし、試合時間を経過した場合はその時点で試合を終了し、得点を計測する。
- (3) 選手は各チーム3名以上を選出する。選手はエンドごとに入れ替えてもよい。
- (4) 競技は「3 競技の流れ」のとおり進行する。
- (5) 1エンドにつき、必ず1人1球以上（最大2球）投げることにし、投球順については規制しない。また、指定されたスローイングボックスの中であればどこから投げてもよい。ただし、ラインを踏んだり、超えて投げてはいけない。
- (6) 投球は、審判の指示があってから行う。
- (7) ジャックボールがコートの外に出たらクロス（コート中央の基準点）に戻る。
- (8) 競技者は必要に応じ、介助者をつけることができる。
- (9) その他、疑義が生じた場合は大会主催者が判断する。

3 競技の流れ

- (1) 先攻後攻をジャンケンで決め、先攻がジャックボール（白球）を投球する。
※ ジャックボールがコートの外に出た場合や無効エリアに入ってしまった場合は無効となり、相手チームがジャックボールを投げる権利を得る。
- (2) ジャックボール投球後、ジャックボール投球者が連続して自ボール（赤球）を投球する。
※ 1球目が外に出た場合は同じチームの任意の選手が投げ、コート内のプレイングエリアにボールを投げるか、ボールをすべて投げきるまで続ける。2球目以降は、チームのどの選手がボールを投げてもよい。
- (3) 後攻が自ボール（青球）を投球する。
- (4) 以降の投球については、ジャックボールから遠い距離にあるチームが次の投球を行う。これは全てのボールを投げきるまで行う。なお、チームのどの選手が投球するかは相談して決めてよい。
- (5) 全てのボールを投げ終えた時点で、審判は得点を計測する。
- (6) 得点計測後、先攻と後攻を入れ替えて次のエンドをスタートする。
- (7) 4エンド終了後、合計得点の多い方のチームを勝利とするが、合計得点と同点の場合は各チーム代表者1投ずつのタイブレイクを実施し、勝敗を決定する。
※ タイブレイクでの得点は、その試合の得点には加算せず、勝敗の判定にのみ使われる。