

令和7年度 福岡県子ども会育成連合会 筑豊ブロックニュースポーツ大会 競技要項

1. 協議の概要

対戦の結果により得点を獲得するニュースポーツと、競技の終了時間により得点を獲得するニュースポーツに分けて対戦し、獲得した得点により順位を決定する。

2. 得点の計算方法

(1) 対戦型ニュースポーツ（ボッチャ、囲碁ボール）

1試合は2エンド（2局）とし、エンド（局）ごとに勝ったチームに3点、引き分けた場合は双方のチームに1点を与える。また、競技終了後、2エンド（2局）の得点を合計し、勝利チームに3点、引き分けた場合は双方のチームに1点を加える。

(2) タイムトライアル型ニュースポーツ（アジャタ、ラダーゲッター、ディスクゲッター9）

種目ごとに上位チームの基準を設け、その基準に沿って順位を決定し、上位になるほど高得点を与える。

3. 出場選手

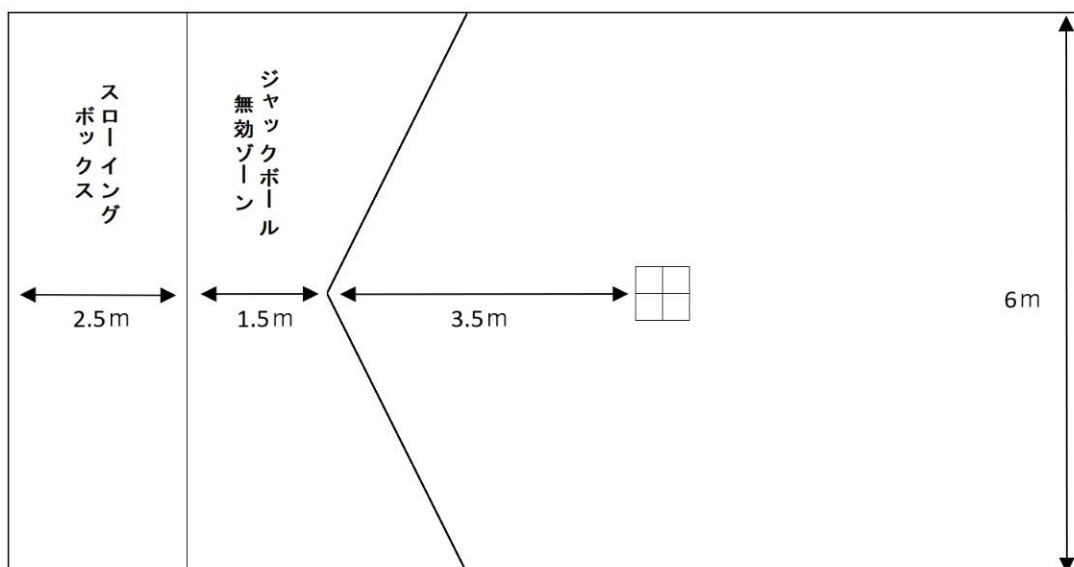
- 全ての競技において出場できる選手の人数は、4人から8人までとする。
- 試合中（対戦型ゲームは1エンド又は1局）の選手交代及び投げる順番の変更は認めない。
- 試合（エンド又は1局）に出場できる保護者（中学生含む）の人数は、1名までとする。

4. 各種目のルール

(1) ボッチャ

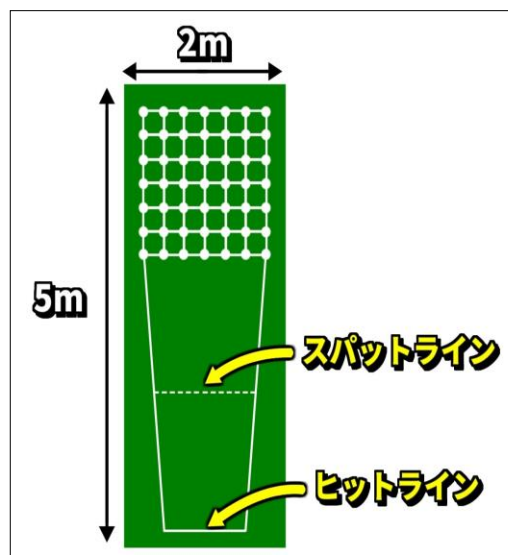
- チームの持ち球は6球とする。
- ジャンケンで勝ったチームが先攻（赤色）か後攻（青色）かを選択する。
- 審判の合図で先攻チームがスローイングボックス内から白色のジャックボールをジャックボールラインより奥のコートに投げる。この時、ジャックボールがジャックボールラインに触れているか、越えなかった場合、又はコートの外に出た場合は、同じ選手が再びジャックボールを投げる。
- 審判の指示板（パドル）による合図で（選手に赤色を示す）、先攻のチームが続けて自分のカラーボール（赤色）を投げる。
- 審判が指示板（パドル）を青色に変え、後攻の青チームに投球を促し、後攻のチームが自分のカラーボールを投げる。
- 審判の判定によりジャックボールから遠いチーム距離にあるカラーボールのチームが次のボールを投げる。ジャックボールからの距離が赤青同じ場合は、最後に投げたチームが次の投球を行う。その後も同じ距離が続いた場合は、同じ距離が崩れるか、どちらかのチームが全てのボールを投げきるまで両チームが交互に投げる。
- 両チームが6球全て投げ終えたら審判が得点を判定し、1エンド終了。
- 2エンドは、1エンドで後攻（青色）だったチームが先攻となる。
- ジャックボールに最も近いボールを投げた側が勝ちで得点が入る。負けた側のボールのうち、最もジャックボールに近いボールとジャックボールの間にある、勝った側のボールの数が得点となる。
- ジャックボールと双方の一番近いボールの距離が同じ場合は、双方に得点が入る
- ジャックボールがコートから出た場合は、中央のクロスに戻される。
- カラーボールがコートから出た場合、そのボールは無効となる。

ポッチャコート図



(2) 囲碁ボール

- ジャンケンで勝ったチームが先攻、後攻を選択し、先攻チーム（黒色）はヒットラインを越えないように黒ボールを置き、スティックでボールを打ちます。
- 次に後攻チーム（白色）が同じように白ボールを打ち、次からは交互にボールを打ちます。
- 両チーム全てのボールを打ち終わったら1局終了ですアウトボールを取り除き得点を計算します。
- 第2局は、第1局の先攻チームが後攻となります。
- 目の底に触れているボールが得点となり、得点にはポイント得点とライン得点があります。
- 目に触れているボールの数がポイント得点になります。
- ボールが縦、横、斜めに3個以上並ぶとライン得点が与えられる。並んだ数を「連」と言い、3個並ぶと3目1連、4個並べば4目1連となる。ただし、6個以上並んだ場合は得点にはならない。
- 2局が終了後、ライン得点とポイント得点を合計し、数の多い目を多く取った方が勝ちとなる。ライン得点と同じ場合は、ポイント得点の多いほうが勝ちとなる。

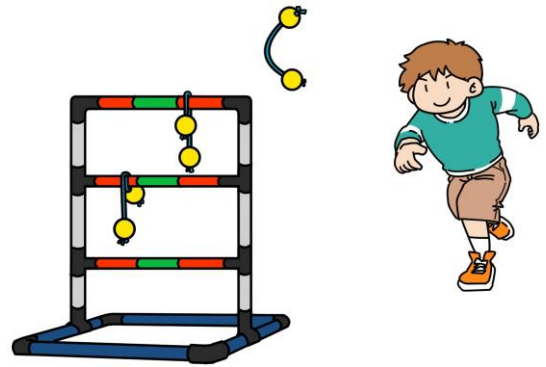


(3) アジャタ

- アジャタボール99個、アンカーボール1個をバスケットに入れるまでの時間を競います。
- アンカーボールは、最後に小学生の選手が入れます。
- チームによって参加人数や選手構成が違うため、次のようにアジャタボールを調整します。
 - ・中学生以上が出場しない場合は、ボールを20個減
- ボールをサークル内（直径6mの円形）に配置し、選手は後ろ向きにスタンバイする。
- スタートの合図により一斉に玉入れを開始する。
- 最後にアンカーボールがバスケットに入った時点でのタイムを記録する。
- 競技の制限時間は5分とする、その場合、制限時間内に終了できなかったチームの順位は残ったボールが少ないチームが上位となる。

(4) スピードラダーゲッター

- スタートラインから選手が順番にラダーに向けてボールを投げ、全てのラダーにボールが掛かったら、全員でラダーを周回してスタートラインに戻るまでの時間を競います。
- スタートラインからラダーまでの距離は、中学生以上 5 m、小学校高学年 4 m、小学校低学年 3 m とする。
- 競技開始の合図で、1 人ずつボールを投げる。
- 投げ方はアンダースローとする。
- 投げたボールがラダーに掛からなかったり、すでにボールが掛かっているラダーに再度ボールが掛かった場合は、ボールを投げた人が取りに行き、取ったボールを次の人に手渡しする。
- ボールは、3 個用意しラダーに掛かるまでは同じボールを使う。
- 使用しないボールは床に置き、各自では持たないこと。
- 全てのラダーにボールが掛かったら、全員でラダーを回ってスタートラインを越えたら競技終了となり、終了までの時間が短いチームが上位となる。
- 競技の制限時間は 5 分間とし、制限時間内に終了しなかったチームの順位は、ラダーに掛かったボールの得点を合計して順位を決定する。(上は 3 点、真ん中は 2 点、下は 1 点)



(5) ディスゲッター 9

- スローラインからディスクをパネルに向かって投げ、全てのパネルを抜くまでの時間を競います。
- スローラインからパネルまでの距離は、中学生以上 6 m、小学校高学年 5 m、小学校低学年 4 m とする。
- 競技開始の合図で、1 人ずつディスクを投げる。
- ディスクを投げた人は、自分のディスクを取りに行き次の人に手渡しをする。
- 使うディスクは 1 枚とする。
- 全てのパネルを抜いたら、全員でパネルを回ってスローラインを越えたら競技終了となり、終了までの時間が短いチームが上位となる。
- 競技の制限時間は 5 分間とし、制限時間内に終了しなかったチームの順位は、①抜いたパネルの枚数、②縦、横、斜めに並んだビンゴの数の順に順位を決定する。

