

かなりはフェス
ななさわ ボッチャ大会
2025 年度開催要項

1. 目的

- ・参加、体験、観戦を通じたパラスポーツの普及活動
- ・厚木市のまちづくり ダイバーシティ&インクルージョンの推進

2. 主催

神奈川リハビリテーション病院

3. 後援

厚木市、厚木市教育委員会、かながわパラスポーツ協会

4. 日時

令和 8 年 1 月 31 日(土)

- (1)かななちゃんマッチ: 10 時 00 分～(受付時間 9 時 30 分～9 時 50 分)
- (2)チャレンジマッチ : 13 時 15 分～(受付時間 12 時 45 分～13 時 05 分)

5. 会場

神奈川リハビリテーション病院 体育館 (神奈川県厚木市七沢 516)

6. 競技部門

- (1)かななちゃんマッチ
ミニコート(6m × 6m)で行うため、お子様や遠くにボールを投げることが難しい方におすすめです。
- (2)チャレンジマッチ
正式のコートサイズ(12.5m × 6m)で行うため、大会デビューにおすすめです。

7. 募集チーム数

- (1)かななちゃんマッチ
8 チーム
- (2)チャレンジマッチ
16 チーム

8. 表彰

かなちゃんマッチ、チャレンジマッチ各部門で表彰を行います。

9. 参加費

無料

10. 参加申込み

(1)当院のポスター、SNS、ホームページで定めている参加申込みフォームにてお申込み下さい。

(2)個人でのお申込み、チームでのお申込みは問いません。

個人でのお申込みの場合には、主催者側でチーム編成をさせていただきます。あらかじめご了承ください。抽選結果をご連絡する際にチーム編成の概要をご連絡いたします。

チームでのお申込みの場合は、1チーム3名～6名で編成して下さい。

(3)ランプ(投球補助具)使用の有無を記載して下さい。

ランプを各チーム(もしくは個人)で用意できない場合には、主催者側より貸出すことができますので、【希望する】・【希望しない】のどちらかを選択してください。

※ランプとはコート内に投げいれる、蹴りいれることが難しい選手が使用する道具です。

(4)マイボールを使用する場合は申し込みフォームのマイボール【使用する】を選択してください。

(5)どちらの部門も、年齢・経験・障がいの有無は問いません。

(6)組み合わせは、申込み状況に応じて主催者側が決定し、当日発表します。

11. 申込み期限

令和8年1月13日(火) 23時59分〆切

申込み多数の場合は、抽選となります。

申し込み結果につきましては1月上旬にご連絡いたします。

12. その他

(1)動きやすい服装でご参加下さい。(室内履きは不要です)

(2)体育館内は飲水のみ可能です。

(3)ランプ使用者は、ランプオペレーターの同行をお願いします。なお、ランプオペレーターは同じチーム内の選手が兼ねることもできます。

(4)当イベントでは、記録のためスタッフが写真・動画の撮影をいたします。これらの写真・動画は、当院のHPやSNS、報告書等に掲載させていただく場合があります。あらかじめご了承ください。

(5)主催者側は、このイベント期間中のけがや体調不良につきましては応急処置をおこないますが、参加にあたっては、自己責任において、健康と安全については十分ご配慮下さい。

(6)ルールについては大会開始時に簡単なルール説明を行いますがあらかじめ【13.競技方法】をよく読んでご参加下さい。

13.競技方法

どちらの部門も、グループリーグ戦・決勝トーナメント方式で行います。

(1)かななちゃんマッチ

1チーム3~6人のチーム戦とします。

コートサイズは6m×6m、スローイングボックスはチームで1つとします。

年齢や障害の状況に応じて、ルールや進行など柔軟に対応して行います。

1ゲーム2エンドで行い、同点の場合は、タイブレイク(代表者によるファイナルショット制度)により勝敗を決めます。

(2)チャレンジマッチ

1チーム3人のチーム戦とします。

登録選手は6人までできますが、選手交代はエンド間のみとします。

コートサイズは12.5m×6m、スローイングボックスは、チームで1つとします。

1ゲーム2エンドで行い、同点の場合は、タイブレイク(代表者によるファイナルショット制度)で勝敗を決めます。

※ ファイナルショット制度とは、各チームの代表者による1球勝負のことであり、ジャックボール(白)により近いボールを投球したチームが勝ちとなります。

【試合の流れ】

- ① じゃんけんで勝ったチームが、先行(赤)か後攻(青)を決めます。
- ② それぞれ、先行(赤)、後攻(青)のスローイングボックスに入ります。
- ③ 1エンド目は、先行(赤)チームが的となるジャックボール(白)を投球します。続いて、1投目の投球を行います。なお、ジャックボールが有効エリア外で停止した場合は、次のエンドでジャックボールを投球するチームが投球しなおします。
- ④ 次に、後攻(青)チームが1投目を投球します。
- ⑤ 以後、ジャックボールから遠い位置にボールを投げたチームが投球します。
- ⑥ 赤、青ともに6球ずつを投げた時点で、得点を計算します。
- ⑦ 2エンド目は、1エンドの後攻(青)チームがジャックボール(白)を投球します。以後は、1エンドと同じ手順で行います。
- ⑧ 2エンドの合計得点で勝敗を決めます。

※ 投球の際は、審判の指示(指示板)に従い、線を踏まないようにしてください。

※ スポーツアシスタントおよびランプオペレーターは、選手からの指示を受けて、介入してください。

※ 1回戦のみ、各チーム6球のカラーボールと1球のジャックボールで、2分以内の投球練習を

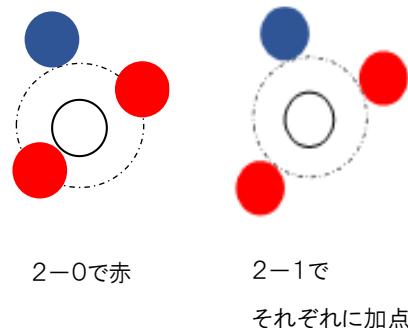
行うことができます。

※ 審判が投球を指示した後、投球サイドの選手は、得点を尋ねること、計測を求めるることができます。

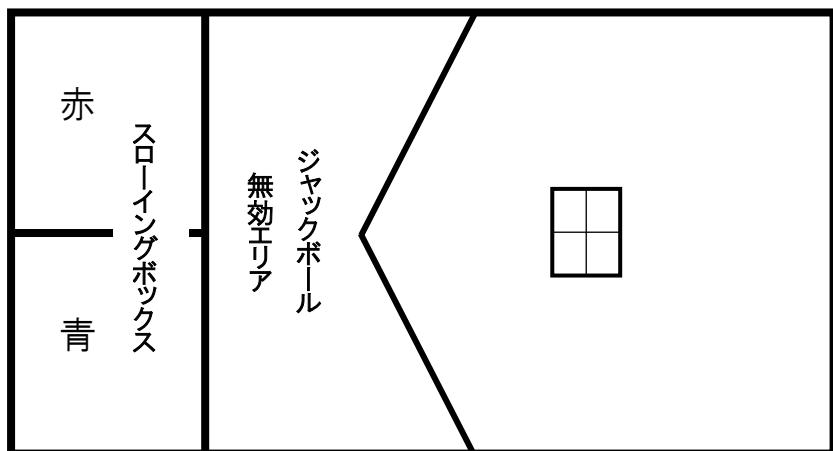
※ 投球サイドの選手は、1エンドにつき1回のみ、ボールの位置を確認するために、プレイングエリアに入ることができます。

【得点の入り方】

エンド終了時、ジャックボールにもつとも近いボールを投げた側にのみ得点が入ります。
相手側のジャックボールにもつとも近いボールよりも、ジャックボールに近いボール 1 個につき、1 点が与えられます。
異なる色のカラーボールが、ジャックボールからもつとも近い位置に等距離にあった場合は、各ボールにつき 1 点が与えられます。



【コート図】



14.問い合わせ先

【大会前日まで】

神奈川リハビリテーション病院

KPSP かながわパラスポーツサポート部門 (kanagawa.kpsp@gmail.com)

【大会当日】

神奈川リハビリテーション病院 体育科 (046-249-2690)