

身体障がい者レクリエーション大会競技方法

1 競技種目（全種目男女混合）

【個人種目】

ダーツ、輪投げ、RDチャレンジ、ターゲットボッチャ

【チーム種目】

カローリング、まり入れ

2 競技規則

本競技は、原則として各レクリエーション競技種目の競技規則及び本競技方法に基づき実施するものとし、進行については、審判員の指示に従うものとする。

3 競技方法

① ダーツ

- ・各組男女混合6人による対抗戦により、各組3位まで入賞とする。
- ・1台のダーツボードでは、必ず1人ずつプレーしなければならない。
- ・的的中心高173cm（車椅子用133cm）距離237cm（車椅子も同じ）。
- ・1セットに3本の矢を続けて投げ、2セットの総得点で勝負を決める。

② 輪投げ

- ・各組男女混合6人による対抗戦により、各組3位まで入賞とする。
- ・投てき距離は2mとする（車椅子使用者も同様の距離とする）
- ・一人9本の輪を1分以内に投げる。
- ・採点は中央杭5点、その他の杭は1点とし、その合計点とする。
- ・同点の場合は、さらに3本投げてその得点により勝敗を決める。

③ RDチャレンジ

- ・各組男女混合6人による対抗戦により、各組3位まで入賞とする。
- ・プレーヤーは10枚のディスクを的に投げて、枠から9枚のボード（1～9）を抜き、抜いたボードの合計得点を競う。（最高点：45点）
- ・得点は、枠からボードが完全に抜け落ちたものだけをカウントする。
- ・得点が同点であった場合は、抜いた枚数の多い者が上位となる。
- ・得点及び抜いた枚数も同じであった場合、上位3名の決定について再投（1投）によって順位を決定し、同点の場合は繰り返す。その他については同順位とする。
- ・スローイングラインからの的までの距離は5mとする。

④ ターゲットボッチャ

- ・各組男女混合6人による対抗戦により、各組3位まで入賞とする。
- ・競技は各自10個ずつボールを持ち、7m先の輪（内径76cm）の中に投球をする。
- ・順位は輪の中に入ったボールの数で決める。
- ・ボールを投げられない競技者はランプ（傾斜板）を使用し投球する。
- ・得点が同点であった場合は、第1得点を先にあげた者が上位となる。
- ・得点及び通過も同じであった場合、上位3名の決定についてはサドンデスによって順位を決定し、その他については同順位とする。
- ・ボールの投げ方は自由。

⑤ まり入れ

- ・各チーム20人を選抜し、選抜選手により競技を行う。30秒の1回勝負。カゴの高さは2.6m。
- ・勝負は時間内に入ったまりの総数で決する。
- ・19チームオープンとし、3位まで入賞とする。

※1位チームと同じ個数のまりが入ったチームは、そのチームも1位とする。以下の入賞順位も同じとし、同数チームの再度の順位決定戦は行わない(入賞チームが3チームとは限らない)。

⑥ カラーリング

- ・競技は1チーム3人編成で3イニング行う。
- ・ジャンケンで、先攻後攻を決める。ジェットローラーは橙・青・緑・黄・黒・赤の順で使う(厳守)。
- ・チーム内の投球順番は、ファーストプレイヤー・副主将・主将の順となる。尚、ファーストプレイヤー・副主将・主将の選出は各チーム内で決定するが選出規定は特に設けない。
- ・先攻、後攻の順に交互に一投ずつスローラインからポイントゾーンを狙って投球する。

先攻(Aチーム) 1 橙・3 青・5 緑・7 黄・9 黒・11 赤



後攻(Bチーム) 2 橙・4 青・6 緑・8 黄・10 黒・12 赤

- ・得点はジェットローラーが停止したポイントゾーン上の色で判定し、ポイントゾーンの中心より赤ゾーン3点、黄ゾーン2点、青ゾーン1点とする。
- ・ポイントの中心位置にジェットローラーを停止させることはもとより、相手チームのジェットローラーに、自分の投げるジェットローラーを衝突させて優位な位置から追い出したり、衝突させることによって自分のジェットローラーをより優位な位置に停止させたり、自分のジェットローラーを犠牲にして味方のジェットローラーに衝突させ、味方のジェットローラーをより優位な位置に押し込んだりと、様々な競技技術を駆使して、相手チームより優位なポイントの高い位置になるようにジェットローラーを送る。
- ・6個のジェットローラーを全て投球し終えた時に、ポイントの中心に1番近い方のチームが勝ちとなり、勝ったチームは相手チームより優位のジェットローラ全ての合計が得点となる(負けたチームは0点) 両チームのジェットローラがポイントゾーン上に存在しない場合は、両チームとも0点となり、次のイニングに移行する。(先攻後攻の順番は同じ)
- ・勝利チームは、次のイニングで先攻になり、3イニング繰り返した後、その合計得点で勝敗を決める。尚、3イニング目をラッキーイニングとし、3イニング目の勝ちチームのジェットローラーがポイントゾーンと同色の位置に入った場合のみ、青色が4点、黄色が5点、赤色が6点となる。
- ・両チームの合計得点が高点の場合は、スコアカードの赤枠内の合計得点が高いチームの勝ちとなる。赤枠内の合計得点が高点の場合は、順次、黄枠・青枠の合計得点の高いチームが勝ちとなる。なお、両チームが無得点で競技を終了した場合、主将同士がジャンケンを行い、勝敗を決定する。
- ・投球順番を間違えると、アウト。
- ・手がラインを越えてもアウトにはならないが、立ったり、走りながらの投球、足がラインを越えた場合はアウトになる。なお、障がいにより正規の投球が困難な競技者は立位での投球、椅子等に座っての投球及び投球補助具の使用を認める。

6. 競技得点

各競技得点は次のとおりとする。

<個人競技>

ダーツ、輪投げ、ターゲットボッチャ、RDチャレンジ

1位=6点 2位=5点 3位=4点

4位=3点 5位=2点 6位=1点

<チーム競技>

カローリング

1位=20点 2位=10点 3位=5点

以下=3点

まり入れ（19チームオープン）

1位=40点 2位=30点 3位=20点

4～19位=10点

※なお、参加割り当て人数の少ないチームが不利にならないよう、最多割当チームを基準とし得点調整を行う。