

ボビーボウルズの概要

ボビーボウルズは、ローンボウルズ、ペタンク、ポッチャやカーリングに似た競技です。ローンボウルズの場合、送球後回転が落ちると曲がり、ペタンクやポッチャは直進し、カーリングは人為的な操作でストーンをコントロールします。

ボビーボウルズにはストレート用とカーブ用があり、相手のボビーを避け有利な位置に着けることもできる戦略的競技といえます。また、滑らかな滑走が心地よく、カーリングのストーンを送り出す際のゆったりとした動作が勝敗のポイントになります。

競技方法

【用具】

ボビー×8個（ストレート4個、カーブ用4個）、キティ（目標リング）×3個

減速用ウレタン×16本（長4本・短12本、各両面テープ付き）

*ストレート用は両輪とも同色。カーブ用は黄土色と赤または青。

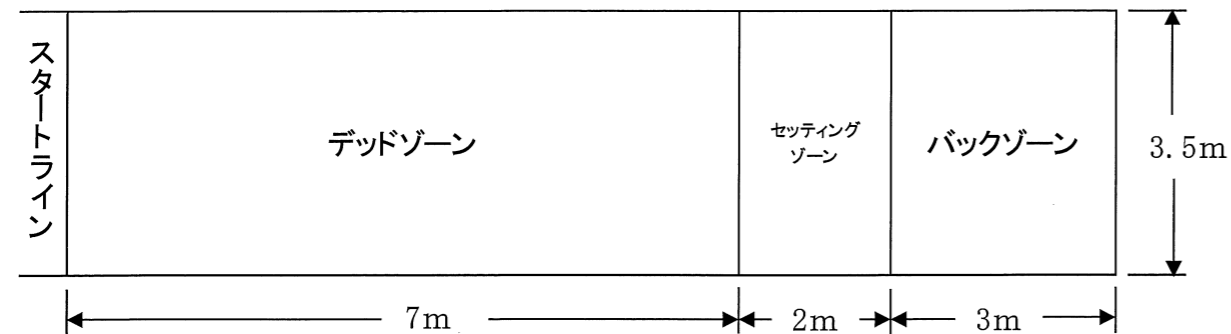
*カーブ用は赤または青色の方にカーブします。*組立は別紙参照。

【競技場所】

床面または平坦で滑らかな所（コンクリート面などの場所は避けて下さい）

【コート】

幅 3.5m×12m *使用場所による縮小は可能です。



*スタートラインの幅 3.5m以内での滑走は可能です。

*デッドゾーン内で静止のボビーは無効です。

*セッティングゾーンは、3個のキティを任意に置く場所で、バックゾーンとも得点圏内。

【人数】

1対1（シングルス）・2対2（ダブルス）・4対4（フォアーズ）

【滑走時の動作】

①片ひざを床面につけ、立てひざの状態ではボビーを身体の横に置きます。

②グリップを持ち、目線をキティに向け押し出します。滑走後、手の甲は床面と平行になるのが理想的です。

【競技】

*トライアルエンドといい、競技前に1エンド(回)のみ滑走練習ができます。

力加減によるボビーの滑走距離や、カーブ用での曲がり具合を確かめて下さい。

*ボビーの滑走前に、手足やボビーがラインを越えればそのボビーは無効になります。ただし、滑走後送り出した手がラインを越えるのは有効です。

①ジャンケンで勝った方が先攻で赤、後攻は青のボビーを使用します。

②後攻が、セッティングゾーン内に3個のキティを任意の形に置きます。

③先攻、後攻の順に交互にボビーを滑走させます。ストレートまたはカーブ用ボビーは状況により選択します。

④デッドゾーンやコート外で静止したボビーは、マーカ（審判）は直ちにこれを取り除かねばなりません。ライン上のボビーも同様です。

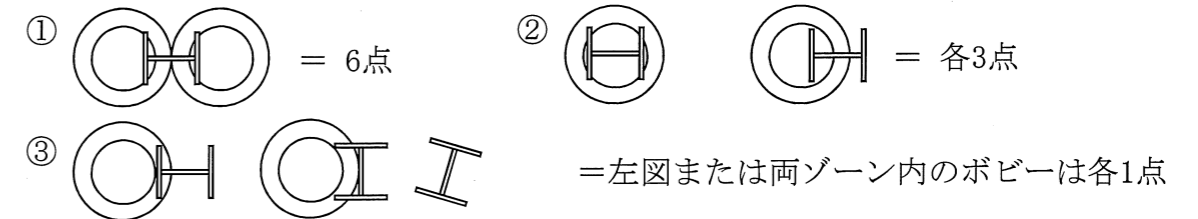
*カーブ用ボビーがコート外に出た後、セッティングゾーンやバックゾーン内で静止した場合は有効です。

⑤先攻、後攻がすべてのボビーを滑走し終わったら、マーカは判定と得点の集計しスコアカードに記入します。これで1エンドが終了します。

⑥勝者が次の先攻で、同点の場合、前のエンドの勝者が先攻になります。

【得点の事例】

セッティングゾーン、バックゾーン内のボビーは得点の対象です。



【得点】

上図の事例参照

①接触しているキティの2つにボビーが入った場合/6点（事例①）

②1つのキティ内に、ボビーが入った場合と片方が入った場合/3点（事例②）

*①②ともボビーと床面が完全に接触していなければなりません。

片側が浮いている場合、得点は上図③に該当します。

③キティ上にボビーが乗ったり接触したり、セッティングゾーンとバックゾーン内にあるボビー/1点（事例③）

【無効】

①滑走前に手や脚、ボビーがスタートラインから出た場合。

②デッドゾーン内やコート外またはライン上で静止したボビー。

【勝敗】

①5エンドで合計点を競います。

②あらかじめ定めた得点に早く達したチームを勝ちとします。

③あらかじめ定めた時間内で合計点を競います。

【用語集】

キティ…目標リング。

エンド…両チームが各4個のボビー全てを滑走し終わった回。

バックハンド…スタートラインの左端からボビーを滑走させる方法。

フォアハンド…スタートラインの右端からボビーを滑走させる方法。

デッドゾーン…スタートラインから幅3.5m長さ7mのゾーンをいう。この中に静止したボビーは無効となり取り除きます。

セッティングゾーン…幅3.5m長さ2mのゾーンをいう。この中にエンドの始まる前に3つのキティを、後攻が任意に置きます。

バックゾーン…セッティングゾーン同様このゾーンも得点圏です。

マーカ…競技の審判でデッドゾーンやコート外で静止したボビーを取り除いたり、得点の集計とスコアカードへ記入を行います。