

104 年桃園市理事長盃滾球錦標賽

一、目的：發展全民體育，加強社區及校際體育活動，並提倡滾球運動風氣培養正當休閒活動，促進身心健康。

二、主辦單位：桃園市滾球運動協會

三、協辦單位：鏗樺運通有限公司、桃園市滾球委員會籌備會、平鎮國中、振聲高中
聚磊工程公司、POC 搏通運動有限公司

四、比賽日期：104 年 6 月 7 日（星期日）8:00~18:00。

五、比賽地點：桃園市平鎮區振興路二號（平鎮國中）

六、比賽組別

（一）長青組

一、不限性別，自由組隊參賽。

二、長青男生年齡需在60歲以上[民國44年(含)以前出生]、長青女生年齡需在55歲以上[民國49年(含)以前出生]。

三、以3對3方式比賽，每隊可報教練1人(可兼選手)。

（二）社會組

一、不限資格、性別及年齡，自由組隊參賽。

二、以3對3方式比賽，每隊可報教練1人(可兼選手)。

三、教練可兼選手參賽，限報1隊。

（三）高中組

一、限該校在籍註冊之學生，區分男、女2組賽別。

二、以3對3方式比賽，每隊可報領隊、教練各1人。

（四）國中組

一、限該校在籍註冊之學生，區分男、女2組賽別。

二、以3對3方式比賽，每隊可報領隊、教練各1人。

（五）國小組

一、限該校在籍註冊之學生，不限性別及年齡。

二、以3對3方式比賽，每隊可報領隊、教練各1人。

七、比賽辦法

(一) 比賽賽制依報名隊數訂定之。

(二) 選手不可跨隊、跨組別報名。。

(三) 採用最新國際滾球規則辦理，如有異動將依大會播報為主。

(四) 本賽會採計時搶分制

一、競賽時間採 40 分鐘，最終分數為 11 分。

二、比賽時間終了時，如對戰雙方均未搶得最終分數時，由分數領先者獲勝，若雙方平手則加賽一局定勝負。

三、比賽時間終了時，若該局尚未賽完，則必須完成該局之比賽。

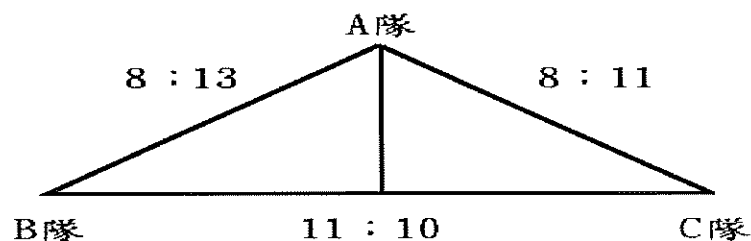
(五) 戰績評比方式：

一、先評比相關隊伍之對戰勝負關係。

二、對戰勝負關係相同時，則比較隊伍在相關隊伍之總得分數，總得分數多者晉級。

三、若總得分數相同，而有對戰勝負關係時，則由勝隊晉級。如下圖對戰關係所示：

A 隊、B 隊、C 隊均為一勝一負，三隊積分相同，對戰關係又互咬，此時則比較總得分數，結果為：A 隊 21 分、B 隊 19 分、C 隊 21 分，A 隊和 C 隊均為 21 分，但 C 隊勝 A 隊，故 C 隊晉級。



四、總得分相同時，則比較相關隊伍之總失分，失分少者晉級。

五、經戰績評比後，依然無法判定晉級隊伍時，則加賽 1 局，勝者晉級。

(六) 請各組選手應攜帶身分證件，以便查驗。

八、報名辦法

(一) 報名表如附件。

(二) 報名時間：自即日起至 104 年 5 月 28 日(星期四)中午 12 時止。

(三) 報名方式：請將報名表 email 至 petanque103@outlook.com，並以電話確認。

(四) 聯絡專線：0919369253

(五) 報名費：每人新台幣300元整(含便當及水，費用請於報到時一併繳交)。

九、賽程公佈：預定於 104 年 6 月 5 日（星期五，於大會之 facebook 網頁公告(請搜桃園市滾球運動協會)

十、領隊及裁判會議：訂於比賽當日開始前 1 小時，於球場舉行領隊會議及裁判會議。

十一、開幕典禮時間：預定當天上午 10 點，於平鎮國中滾球場舉行。

十二、獎勵辦法：

（一）各組前三名選手頒發獎牌及獎狀乙紙，以茲鼓勵。

（二）各組前三名隊伍獎金：冠軍 3000 亞軍 2000 季軍 1000。

（三）各組隊伍不足 10 隊以上，取消獎金辦法。

十三、注意事項：

（一）若因賽程需要或天候影響，大會得調整比賽場地或更改賽程，各隊不得異議。

（二）各隊選手請穿著統一衣服裝出賽，違者讓對隊 3 分。

（三）各隊教練與選手請依賽程表，隨時注意比賽時間準時出賽，並攜帶相關證件備查。

（四）選手資格如有不符規定、冒名頂替者，立即停止該隊比賽，所有已賽之成績（含相關隊伍）不予計算。

（五）比賽期間如有發生疑議等事情時，請通知巡場裁判決議。

（六）比賽進行中如有不服裁判判決時，得由其教練向大會以書面並繳交 3,000 元保證金，提出申訴，但仍需進行比賽，申訴結果以「審判委員會」之判決為終決，不得提出異議，否則以棄權論。

（七）請各隊務必參加開幕典禮。

（八）請各隊自行準備目標球。

（九）不得跨隊〈組〉參賽。

十六、本辦法如有未盡事宜，得由主辦單位修正後，公佈實施。

104 年桃園市理事長盃滾球錦標賽報名表

參賽組別：_____ 隊 名：_____
領 隊：_____ 教 練：_____
聯絡電話：_____

選手姓名			
選手性別			
出生日期			

104 年桃園市理事長盃滾球錦標賽比賽細則

- 一、球隊出場：競賽組廣播通知比賽後，如某隊所有選手於 10 分鐘內未到達比賽場地，由對隊提出由裁判判定該隊該場次失格。如某隊僅有一位選手到場，可由該位選手下場與對方比賽，若其他選手中途到場，得於次一局開始，參與後續比賽。
- 二、本賽會採計時搶分制，如比賽時間已到，而比賽尚未結束，則須完成該局比賽；如雙方同分，再加賽 1 局。比賽開始之判定，依 Jack 是否擲出而定。
- 三、異議之提出：
 - (一) 比賽中任 1 隊之隊員，均可向裁判提出異議、裁決或丈量等請求。
 - (二) 裁判於巡場時，發現犯規行為，可立即判決，若未能立即發現犯規行為時，對手得向裁判提出，若犯規者承認犯規行為時，得由裁判立即判決；若雙方仍有爭議，可請求裁判持續監督該場比賽。
- 四、選手擲球時間為 1 分鐘，違例者依比賽罰則辦理。
- 五、比賽為計時賽時，先攻球隊有 1 次丟擲 Jack 機會，如不成功則換 B 隊擺設 Jack 於有效距離內，但仍由 A 隊擲第一顆滾球。各組丟擲 Jack 合法距離如下：皆為 6-10 公尺。
- 六、開賽後不可任意進行場地修補。(僅可於己方進攻時，填平場上任 1 球所留下之凹洞)。
- 七、對戰雙方應留意相關站立之正確位置。
- 八、腳觸碰擲球圈、全腳掌離地、帶手套等違規之擲球方式，裁判有權判定已擲出之球，不予計分。
- 九、擲球間隔時間為 1 分鐘，自上 1 顆球停止後開始計算。若超過時間，裁判有權沒收 1 球判定已擲出之球，不予計分。如遇特殊情況，可於己方進攻時，請求裁判暫停比賽。
- 十、選手如已進入擲球圈，滾球意外掉落地面，視為完成擲球。
- 十一、每顆球擲出後，選手均應於場中做上標記，否則若被誤觸，將無法置回原處。每局結束時，若拾起尚未經雙方確認得分之球(而該球又無在場中做上標記時)，該球判定為死球。為避免爭議，擲球圈、Jack 均應做好標記。
- 十二、比賽進行期間，非比賽球員均應退出死球線外，若有影響比賽之事實時，裁判有權給予警告或強制驅離違規者。
- 十三、Jack 若被擊中而滾出界外，便是死球。比賽中，若 Jack 為死球，有以下三種選擇：

(一) 如果對戰雙方都已將球全部擲出，則本局為和局。

(二) 如果有隊伍還有球尚未擲出，則該隊未擲出的球數為得分數。

(三) 如果對戰雙方均有球未擲出，則本局為和局。

十四、任何球擲出界外，均為無效球，但壓在死球線上是有效的。

(由球的正上方觀察)

十五、任一局勝方，有權將擲球圈後移至有效丟擲 Jack 之處。

十六、丈量分數應由擲球隊任 1 隊員執行，對隊對結果有異議時，對隊可再行丈量確認。

十七、雙方的球同距時，由造成同距之隊伍先擲球，如未改變現況，再由另 1 隊擲球。

十八、比賽各組別如參賽隊伍不足 6 隊，則取消該組別之比賽，隊伍併入相關組別參賽。

十九、參賽人數不足亦可比賽。

二十、未盡事項，依大會廣播實施為主。