

# 第29回標茶町アイスストッカー大会開催要項

1. 趣 旨 スポーツの原点である楽しさを追求し、みんなが「だれでも」「どこでも」「いつまでも」気軽に参加することができ、スポーツを通じて冬の寒さを克服し、ニュースポーツの普及と振興を図り交流と親睦を深めることを目的とする。
2. 主 催 標茶町教育委員会
3. 主 管 標茶町スポーツ推進委員の会
4. 協 力 茶安別スポーツ協会
5. 協 賛 雪印メグミルク株式会社磯分内工場  
明治安田生命保険相互会社釧路支社釧路駅前営業所
6. 日 時 令和6年 1月28日(日) ※悪天中止  
(当日午前7時30分までに判断し、各チーム代表者へ連絡します)  

代表者会議	午前 8時50分 ~
開会式	午前 9時00分 ~
説明会及び練習時間	午前 9時20分 ~
競技開始	午前 9時35分 ~
閉会式	午後12時30分(予定)
7. 会 場 標茶町野外アリーナ(標茶町常盤9丁目14番地)
8. 参加対象 町内在住または在勤在学している中学生以上および招待チーム  
(第28回大会招待：チームひろお)
9. 競技部門 一般の部(中学生以上)
10. チーム登録 選手4~6名(ゲームは4名で出場・選手交代はセット毎に自由)
11. チーム数 最大23チームまで(+招待チーム)
12. 競技方法 別紙のとおり
13. 表 彰 1位~3位まで表彰します
14. 参加料 無料
15. 申込方法 参加申込書提出(郵送・FAX・メール等)にてお申込みください。  
※ 参加申込書は、農業者トレーニングセンター、各公民館(中央公民館を除く)に設置しているほか、標茶町ホームページからダウンロードできます。
16. 申込先 標茶町川上10丁目47番地標茶町農業者トレーニングセンター内  
標茶町教育委員会社会教育課保健体育係  
電 話：015-485-2434 FAX：015-485-0005  
メール：[k\\_hoken@town.shibecha.lg.jp](mailto:k_hoken@town.shibecha.lg.jp)
17. 申込期日 令和6年 1月17日(水)
18. 組み合わせ 事務局で抽選を行い、当日発表します
19. 競技規則 アイスストッカー標茶大会競技規則による。競技状況等により、規則の一部を変更する場合があります。
20. その他
  - ・練習または用具の貸し出しを希望される方は、農業者トレーニングセンターへお問い合わせください。
  - ・怪我に備えて傷害保険に加入していますので、万が一怪我が発生しましたら、速やかに事務局へ報告願います。また、当日はAEDを用意します。

## ～ 競 技 方 法 ～

- 1) 選手は4名とし、補欠は2名まで登録可能とする。選手交代はセット毎に自由に行うことができる。ゲームは各チーム4個のストーンを使用する。
- 2) コートは20m×3mのテープを氷上に区画し、送球マットは中央に置く。
- 3) 標的はコート内10m～20m以内に送球位置から投げる。標的は2回まで投げるができるが、2回とも失敗したときは先攻権が移動する。
- 4) 標的及びストーンは腰より高い位置から送球してはならない。即ちアンダースローで滑らし、送球後倒れたストーンはセット終了までそのままの状態に置く。
- 5) ストーンの形や重さ等による不公平を防ぐため、セットごとに色分けしたストーンを交換する。1セット目に赤を使用したチームは2セット目は青を使用する。
- 6) 標的にストーンを最も近づけたチームは相手方が更に近づけるかストーンを使い終わるまで送球する。
- 7) 双方のストーンが標的に対して同等距離になった場合は、後に近づけたチームが続けて送球することとする。また、セット終了後同等距離の場合は、それぞれのチームに各1点を与える。
- 8) ゲーム中、標的をコート外にはじき飛ばした場合は、そのセットは終了とし相手チームに2点又は相手チームの残っているストーンの数いずれか多い方が得点として与えられる。
- 9) 得点の計算は、両チームのストーンをすべて送球し終わった後、標的に最も近いストーンのチームが相手チームの標的に一番近いものよりすべて得点となる。(1個につき1点とする)
- 10) セットに勝ったチームは引き続き先攻権を得、ゲームを続ける。
- 11) 予選及び順位決定トーナメントは、1試合あたりの制限時間は15分とし、7点先取または制限時間終了時点での得点数により勝敗を決める。(終了時同点の場合、1ゲーム行い勝敗を決める)
- 12) 決勝トーナメント、3位決定戦、決勝戦は時間無制限の9点先取により勝敗を決める。

### (例)

セット数	ストーン的位置	得点の計算方法
第1セット		Oチームは◎チームよりも標的●に1個近いため <u>Oチームが1点</u>
第2セット		◎チームはOチームよりも標的●に3個近いため <u>◎チームが3点</u>

上記の例では…

第2セット終了までの得点は1対3で◎チームが勝っていることとなります。このまま、セットを繰り返し、先に7点を取ったチームが勝ちとなりますが、時間制限の場合は、そのセットも含めた得点にて勝敗を決定します。