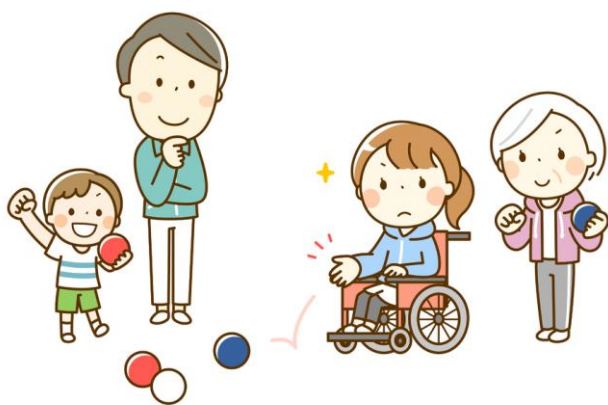


船橋市ボッチャ交流大会

競技規則



2025年6月 制定

船橋市スポーツ推進委員協議会

0. はじめに

ボッチャとは、ジャックボール(目標球)と呼ばれる白いボールに、赤・青のそれぞれ6球のカラーボールをいかに近づけるかを競う、パラリンピック正式競技です。

船橋市では、やり方を工夫することで、障がいの有無や年齢、性別に関係なく、みんなで楽しむこともできる「ボッチャ」に注目し、各地区での普及活動を進めてきました。

2023年からボッチャ交流中央大会を実施しています。

今後も継続していけるよう、船橋市スポーツ推進委員協議会で運用する競技規則として基本的なルールや試合の進め方をまとめました。

正式なルールについては、日本ボッチャ協会ホームページでご確認ください。

1. 範囲と適用

船橋市ボッチャ交流大会競技規則は、船橋市スポーツ推進委員協議会が主催するボッチャ交流中央大会ならびに中央大会の予選を兼ねたブロック大会でのルールを定義したものである。本規則は、ボッチャ交流中央大会ならびにブロック大会に適用する。

1-1 競技を行う際の心がまえ

1) ボッチャの競技を行う際の心がまえは、敵・味方に関係なくよいプレーは賞賛し、ミスを責めるような言動は、選手・観客・指導者全てにおいて控えること。

(引用; 全国障害者スポーツ大会 ボッチャ競技規則)

2) 観客や試合を観戦している他の選手などは、選手が投球動作に入った時は、静寂に観戦することが求められる。

3) 容認できない行動が見られた観客には、退場を求める場合がある。

(引用; 日本ボッチャ協会競技規則 2021-2024v.2.1)

2. 用具・コート(図1, 2)

2-1 用具

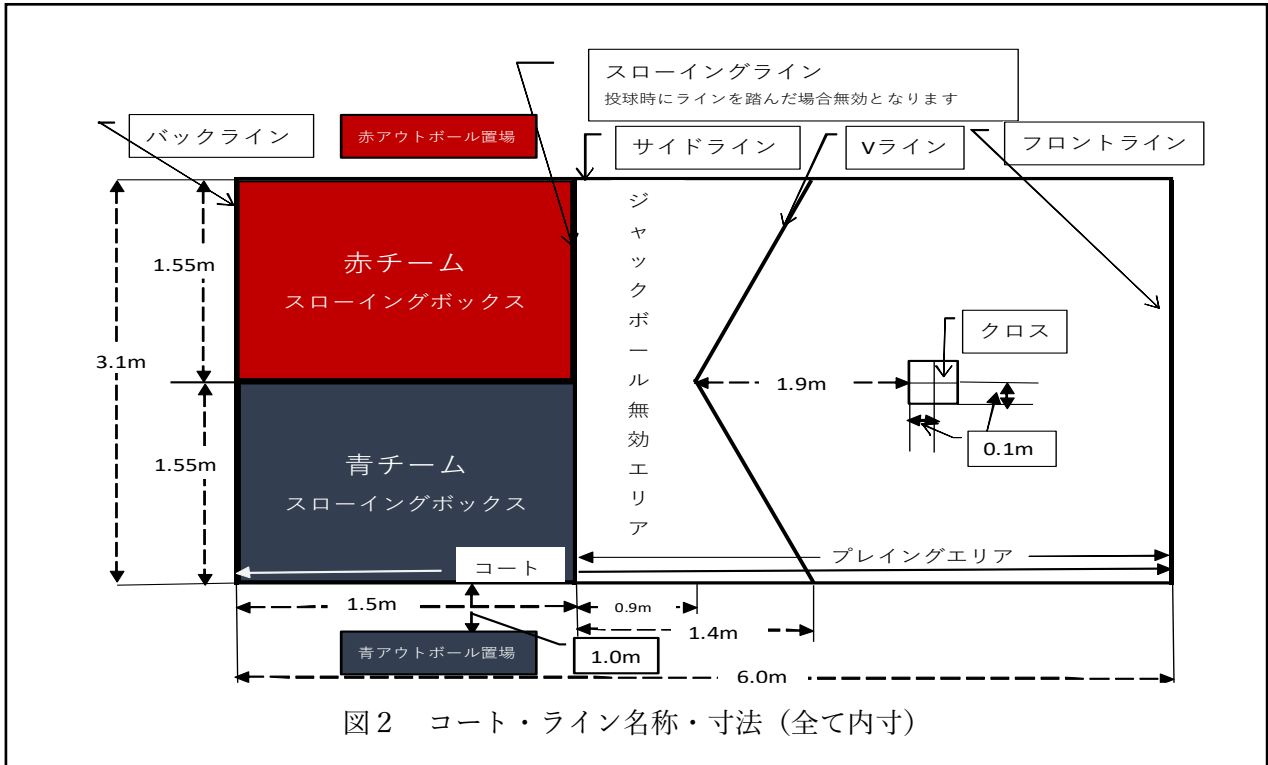
- 1) ボッチャ専用ボール(赤6・青6)
- 2) ジャックボール(白1)
- 3) 審判セット(メジャー・コンパス・パドル・ペンライト・ゼッケン(主審・線審・得点係))
- 4) 得点記入用紙・筆記用具・バインダー・ストップウォッチ・リーダー用目印



図1 用具³⁾

2-2 コート説明

- 1)中央大会はミニコートを使用する。(縦 6m×横 3.1m。各寸法は図参照(全て内寸)。)
2)ミニコートの準備ができない場合は、下図の寸法を基にコートを設定すること。



3. チーム

3-1 チーム編成

- 1) ボッチャの試合は全て男女、年齢の区別なく行われる
- 2) 1チーム 4 人までエントリー可能だが競技参加は 3 人とする
- 3) 競技者の中から 1 人リーダーを決め目印を装着して試合を行う
- 4) 競技中の交代はエンド毎に可能とする

4. 競技方法

4-1 試合形式

- 1) 競技は3人対3人のチーム戦を 2 エンド行う
- 2) 1 エンドずつの得点を積み上げていき2エンドの総得点で勝敗を決める
- 3) 2 エンド終了時に同点の場合は、タイブレイクで勝敗を決める
- 4) タイブレイクは各チームの代表によるファイナルショット制度とする
*ファイナルショット制度;各チームから 1 名代表を選び 1 球ずつ投球しジャックボールに近いチームが勝利。1 球目が同距離の場合は次の代表を選ぶ。ジャックボールはクロスに置く。
- 5) 試合は、予選リーグと決勝トーナメント形式とする
- 6) 予選リーグは3チーム以上4チーム以内の総当たりとし上位 2 チームを選出する
- 7) 決勝トーナメントは各リーグからの上位 2 チームで構成する
- 8) 決勝トーナメントの組み合わせはくじ引きとする
- 9) 決勝トーナメントでは決勝戦、3 位決定戦を行い優勝・準優勝・3 位を決定する

4-2 各チームの持ち時間

特に定めない。試合の進行に妨げになると思われる場合には投球を促す。

4-3 勝敗と順位決定

1) 勝敗の決定

- ① 2 エンド終了時の総得点
- ② 2 エンド終了時の総得点が同点だった場合タイブレイク(ファイナルショット制度)で決定する *ファイナルショット制度

2) リーグ戦での順位決定

- ① 勝敗数
- ② 得失点差
- ③ 総得点
- ④ 上記①～③で決定しない場合は、タイブレイク(ファイナルショット制度)で決定する

5. 反則

5-1 投球ボールを除外される反則

- 1) ラインを踏んだり、超えたりしながら投球したボール(投球前に1度は注意する)
- 2) 審判が指示する前に投げたボール、または指示がない選手が投球した場合

5-2 ペナルティーとして2球取り上げる反則

- 1) 相手チームの投球動作に影響するような故意の妨害

6. 補足

6-1 審判が誤ってボールを動かした場合

- 1) 線審と協議しできるだけ元の位置に戻す。
- 2) 審判は現状復帰が不可能な場合は、エンドをやり直すことができる。

6-2 抗議

- 1) 選手が試合の結果に対して不服とする場合、試合終了後の承諾サインを書かず終える権利を有する
- 2) 1)の場合、試合中のどの場面において不服であったのかを審判に具体的に説明しスコアシートに記述してもらう
- 3) 当該試合の審判と線審、大会主催者と協議し、妥当と判断された場合は再試合の措置をとる

6-3 ボッチャの楽しみ方

1) 投げ方

- ① 上投げ、下投げ、蹴る可能
- ② スローイングボックス内には投球選手1名のみ入ることができる
- ③ 投げる順番は決めない。投げる数1人2球(2投)。
- ④ 投球はジャックボールから遠い方から投げる

6-4 注意点

- 1) 各チームが6球投げ終わった時点で1エンド終了となる
- 2) ジャックボールに遠いチームが近くならずに6球投げ終えた場合には、近いチームが投球を続けるか投球しないかを選択することができる
- 3) 1エンドごとにジャックボールに近いボールの数だけ得点となる
- 4) 同じ距離の場合は1対1、2対1となる
- 5) ボールに接触しているボールが最も近い距離となる(接触面積ではない)
- 6) リーダーは試合中、サイドライン・フロントラインからボールの位置を確認できる
- 7) 投球者は審判の許可を得てコートに入りボールの位置を確認することができる
- 8) エンド終了後、審判はリーダー立会いのもと得点を決める
- 9) 得点決定後、選手はボールを回収し次エンドの準備を行う
- 10) 2エンド目のスローイングボックスの移動無し
- 11) コート外に出たボール、オンラインはアウトボールとし、サイドラインの外側1m離れた箇所に数量がわかるように並べる
- 12) ジャックボールが無効ゾーンまたはフロントライン・サイドラインを外れた場合は次順の他チームが投球する
- 13) プレーイングエリアのボールが何にも接触することなく自然に転がった場合、そのボールは移動した位置に置かれたままにする。

6-5 審判団・ゲームの流れ

1) 審判団の構成と役割

役 割	内 容	配 置
審 判	試合の進行・ジャッジ	1 人
線 審	審判の死角の補助	1 人
記 録	・スコアカード(得点・反則行為等)の記録 ・点数表示 *線審と兼任することもある	0-2人
計 時	投球時間の管理 *配置しないこともある	

2) 審判団の心得

- ① 公平性を保ちましょう
- ② 毅然とした態度で行いましょう
 - ・選手が納得できる状況説明を心がけましょう
 - ・判断しかねる場合は、審判庁に判断を仰ぎます
- ③ 立ち位置に注意しましょう
 - ・選手の投球の妨げにならないよう、また反則行為などにより投球されたボールを止められる立ち位置を心がけましょう
- ④ 正確なスキルを身につけましょう
 - ・審判は選手からボールが見える位置で計測を行いましょう
 - ・線審は審判の補助役、審判の死角を補うように行動しましょう
- ⑤ 審判団は試合のホスト役です(図3、4)

・気持ちよくプレーしてもらい、勝ってもかけても「良い試合だった」と満足感を抱いてもらえるよう、試合の進行に努めましょう

(引用;地域でたのしく！運営・審判のためのボッチャガイドブック;身体教育医学研究所)



図3 審判待機時の姿勢
後ろに手を組んでおく³⁾

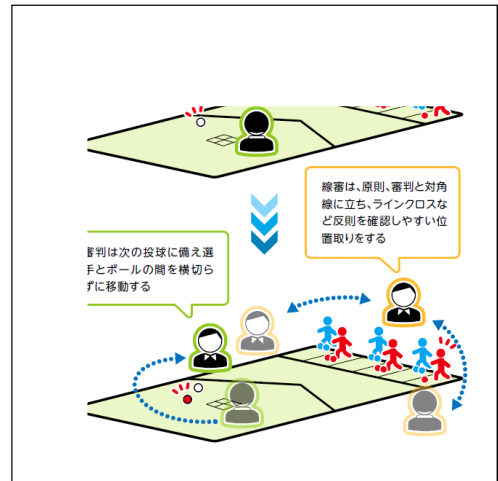


図4 線審は主審と対角線に位置する
主審の死角を補うようにする³⁾

3) 距離計測方法

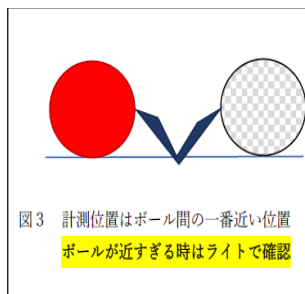
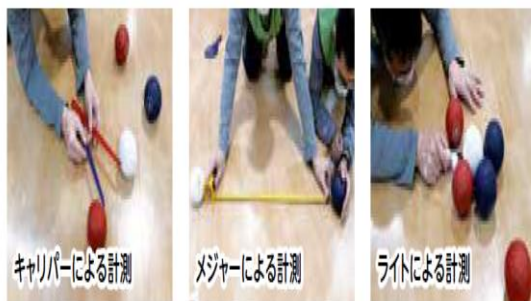
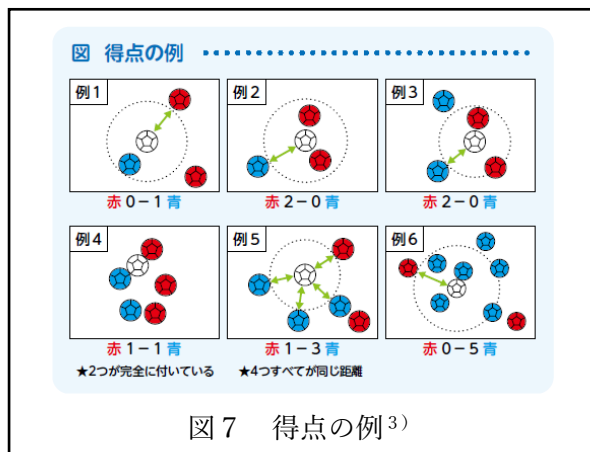


図5 計測方法紹介³⁾



図6 ライン判定（紙を使用）³⁾

6-6 その他(こんな場合どう判断する？ 図12～15)



Q.ボールの上に乗った場合の得点はどう判定しますか？

A.上に乗った場合も「ジャックに最も近いボール」の個数に応じて点数が入ります。



ジャックに最も近いボール
(赤1点、青1点となる)

図 8 ボールの上に乗った場合の判断⁵⁾

Q5.両チームのカラーボールが等距離の場合はどうしますか？

A.等距離になった時点で最後に投球したチームがもう一度投球する。等距離が崩れなければ次は相手チームが投球する。それ以降は等距離が崩れるまで、もしくはどちらかのチームが全てのボールを投げきるまで両チーム交互に投球する。

日本ボッチャ協会競技規則より…

図 9 等距離の場合の判断³⁾

Q6.残りのボールを投げないという
選択もできますか？

A. できる。その場合、代表者が
審判に申告し、残りのボール
は審判によりデッドボールと
宣言される。デッドボールは所
定のエリアに置く。

日本ボッチャ協会競技規則より…

図 10 残りのボールを投げない選択の可否³⁾

審判・進行 試合の進め方

1. 審判コール・整列・挨拶（図11）

- ・選手集合・審判・線審・記録正対
- ・選手に挨拶を促す

2. 先攻・後攻 を決める（図11）

- ・両チーム代表者によるじゃんけん
- ・勝者が色（赤 or 青）の選択 先攻は赤

3. 配置へ移動

- ・審判ジャックボール（白）を持ち位置に着く
- ・選手はボールを持ち（1人2球）位置に着く（誘導）
- ・投げる時はボックスに一人だけ入る

4. ウォームアップ ジャックボールなし

- ・2分間
- ・自球カラーボール 6球（1人2球ずつ）投球する
- ・6球全て投げ終わったら練習終了
- ・審判 ボール回収を指示

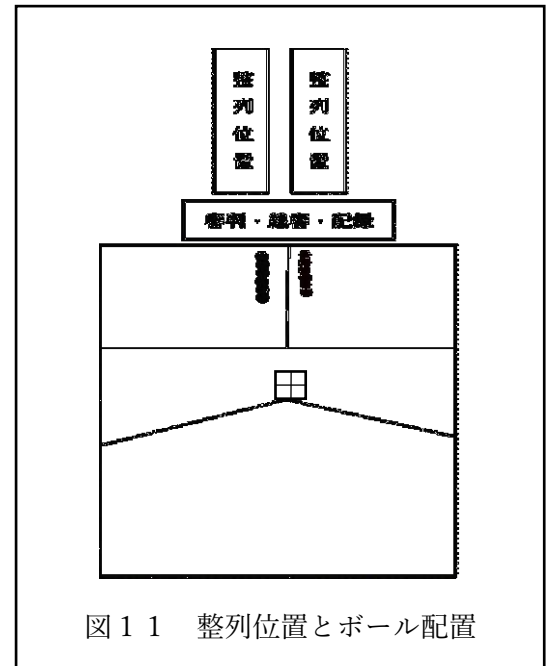


図11 整列位置とボール配置

5. 試合開始（コール 図12）

- ・ジャックボールを赤選手に渡す
- 「ジャック」～成功
- ・審判ジャックが止まった位置付近に移動
- ＊ジャックボールが失敗の場合、相手側投球へ。



図12 コールと合図³⁾

6. パドルを示す（図13）

- ・ジャックボールが成功したら「赤」パドルを示す
- ・赤選手が投球 成功 次は「青」パドルを示す
- ＊以後 ルールに従い両チーム各 6 球を投げる

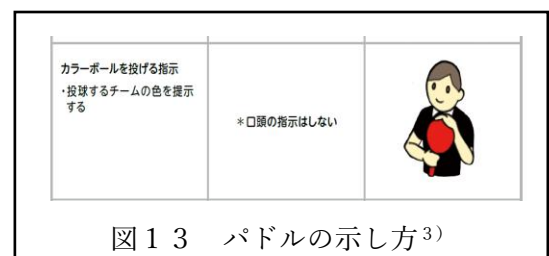


図13 パドルの示し方³⁾

7. 第1エンド終了(得点コール)(図14)

- ・得点判定 得点発表 ジャックボールを拾い上げる前にリーダーを呼んで毎回確認する
例) 赤2点勝の場合 ジェスチャー
赤のパドルに2本指
「ツーレッド」「エンドフィニッシュ」
- ・ジャックボールを拾い上げ「ボール回収」を指示し
「ワンミニッツ」とコール

* 距離計測のポイント(図5~10、15参照)



図14 得点の表示例³⁾

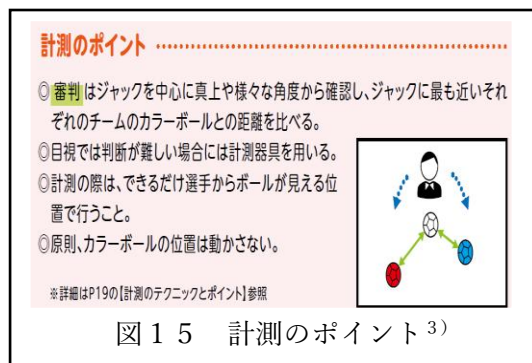


図15 計測のポイント³⁾

8. 第2エンド開始

- ・ジャックを青選手に渡し位置に着く
- ・「ジャック」コール 青がジャック成功
- ・青パドルを示す 青選手が投球 成功
- ・次は赤選手が投球 ルールにより進行
- ・両チーム全端終了

9. 第2エンド終了

- ・得点確認 例) 青3点勝ちの場合
青のパドルに3本指を示し「スリーブルー」
「エンドフィニッシュ」

10. 規定のエンド終了(2エンド終了時)

- ・試合終了時 最終得点を発表
「ファイナルスコア ○スリーブルー ツーレッド」
- ・「マッチフィニッシュ」を宣言 ボール回収

11. 試合終了のあいさつ

- ・試合終了の挨拶 両チーム選手 審判整列 挨拶

【参考・引用文献】

1. 日本ボッチャ協会競技規則 2021-2024 v.2.1
2. 全国障害者スポーツ大会ボッチャ競技規則 令和3年4月
3. 地域でたのしく！運営・審判のためのボッチャガイドブック 公益財団法人身体教育医学研究所
4. ボッチャ《ルール・審判マニュアル》 柏崎市スポーツ推進委員協議会
5. 私立！ボッチャ学園 ボッチャかんたんルールブック