



くしろパラスポフェスタ

ボッチャ競技

ルール

釧路市パラスポーツ大会実行委員会

目 次

ボッチャとは

1	用語の定義	2
2	用具と設備	2
3	参加基準	3
4	競技およびチーム登録	3
5	試合形式	3
6	プレーについて	3
7	得 点	6
8	タイブレイク	7
9	コート上での動き	7
10	ペナルティ（罰則）	7
11	ヴァイオレーション（反則行為）	7
12	ディスラプテッド（無効）エンド	7
13	コミュニケーション	8
14	競技時間	8
15	アシスティブ・デバイス（補助具）の基準と規則	8
16	問題の解明と抗議の手順	8
17	キャプテンの責務	8
18	ウォームアップ	8
19	コールルーム	8
20	メディカルタイムアウト	8
21	審判のジェスチャー／サイン	9
22	審判のポジション	9
	コートレイアウト	10
	基本ルールの得点計算	11

※ 「くしろボッチャルール2022 vol.1」を基本とし、
「くしろパラスポーツフェスタ・ボッチャ競技」ルールは※表示しています。

ポッチャとは？

パラリンピック正式種目「ポッチャ」は、障がい者スポーツとして普及してきたものです。本大会は、障がいの有無や年齢に関係なく気軽に楽しめるレクリエーションとして、誰でも参加できるようにルールを簡単にしました。

赤・青の2チームに分かれて、最初に投げたジャックボール（目標球）と呼ばれる白いボールに、赤・青のそれぞれ6球ずつのボールを近づけ得点を競うスポーツです。

カーリングのように、相手のボールを弾いたりして、自分が優位に立てるよう位置取りをしていきますが、的を弾いて移動させることができるため、カーリングとは一味違う戦略、魅力がある競技です。

1 用語の定義

ボール	赤色および青色のボール、およびジャック
ジャック	ターゲットとなる白いボール
サイド	チーム戦の場合、3人を1つの単位とし、赤色または青色のボールを投球するチームを「サイド」と呼ぶ ※本大会では、「チーム」で統一する。
コート	スローイングボックス等を含む、ポッチャを行うコートのこと。
マッチ(対戦)	2つのチーム（赤と青）同士が規定の回数のエンドまで競技すること。
エンド	赤色ボールを投球するチームと青色ボールを投球するチームが、ジャックボールと全てのボールを投げ終わるまでのひと区切り。
アシスティブデバイス(補助具)	競技の補助に使用する用具で、勾配具や投球補助具を指す。
ヴァイオレーション(反則)	試合の中で競技規則に違反したとみなされる行為のこと。
スロー（投球）	ボールをコート上に投げ入れること。（手で）投げる、（足で）蹴る、補助具（ランプ）を使ってボールを放つことも「投球」とされる。
デッドボール	投球ののちにコート外に出たボール
ディスラプテッドエンド(無効エンド)	偶然または故意に、ボールが正しい順序でない投球で動かされた場合。
リスターテッドエンド	ディスラプテッドエンドのやり直しエンド。
Vライン	ジャックは、この線を完全に超えなければならない。

2 用具と設備

用具は、主催者が用意します。

補助具等の用具チェックは行いません。

2.1 コート（ポッチャコートのレイアウト）参照

コートの寸法は、12.5m×6mで、スローイングエリアは2.5m×3mの2つのボックスに分ける。

コート外枠のラインは、内側を基準として計測し、コートライン幅は、4～5cmとする。

ターゲットボックスの内寸は35cm×35cmとし、クロスライン含め1.9cm幅とする。

2.2 スコアボード

スコアボードは、その試合に出場している全員から見える位置に設置する。

2.3 計時用具

計時機器は電子式を使用するのが望ましい。

2.4 デッドボール

コートの外に出たボールは、サイドラインコート外のデッドボールコンテナに入れ、両チームからボールがいくつあるか見えるようにする。

2.5 赤／青パドル（指示板）

次に投球するサイド（赤または青）を示すために審判が使用する物

2.6 メジャーリングデバイス（計測器具）

コート上でのボールとボールの間の距離を計測するのに使用する。

2.7 ポッチャボール

ボールは、(一社)日本ポッチャ協会が定めた基準を満たしたものを使用する。

3 参加基準

特に参加基準は設けません。障がいのある方、小さいお子さんは家族や介助者と一緒に投球しても構いません。

4 競技およびチーム登録

チーム戦（3名）のみとし、1チームキャプテン1名、選手3名以上6名以内とし、キャプテンは選手を兼ねることができるものとする。

5 試合形式

5.1 チーム戦では、タイブレイクの場合を除いて、1試合は3エンドで実施する。

※1試合2エンドで実施（くしろパラスポ）

5.2 スローイングボックス（1番から6番）を設けず、赤・青のボックスのみとする。チームでジャックボールの投球順を決めておくこと。（変更は構わないが同じ選手は行わないこと）

5.3 1エンドは3人とし、1人2個のボールを投球する。

5.4 エンド中の交代はできない。交代をする場合は、エンド毎にすること。

6 プレーについて

試合は、第1エンドの始まりに、投球者にジャックボールを渡すところから始まる。

6.1 試合開始時間

大会主催者からの開始指示に従って進める。

6.2 試合で使用するボール

大会主催者が用意し、日本ポッチャ協会認定球で進める。

6.3 赤(先攻)・青(後攻)の決定

両チームのキャプテンによる“じゃんけん”で勝った方が赤(先攻)か青(後攻)を選ぶことができる。エンド毎に先攻後攻は入れ替える。

6.4 ウォームアップボール（投球練習）

各チームは、じゃんけんを選択したスローイングボックス（赤か青）に位置する。各チームは、審判から指示が出されたら、チーム全員で、赤・青それぞれのボールを1人1球投球練習する。

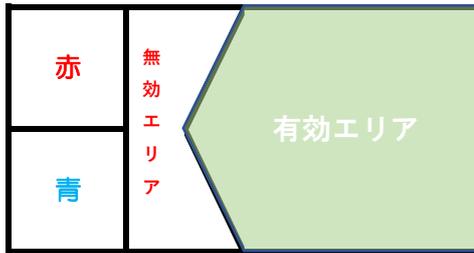
6.5 ジャックボールの投球

6.5.1 赤ボールを投球するスローイングボックス（左）が、いつも第1エンドで試合を開始する。

※スローイングボックスは入れ替えない。1エンド赤、2エンド青の順でジャックボールを投球

6.5.2 審判は、投球順となる人にジャックボールを渡し、エンド開始のジャックボール投球を指示する。

6.5.3 ジャックボールをコート内の有効エリアに投球する。



*Vラインから奥が有効エリア

6.6 ジャックボールの投球時の反則

6.6.1 以下のように投球されたジャックボールは、反則となる。

- 投球されたジャックボールが無効エリアで静止したとき
- コートの外に投球したとき
- ジャックボールを投球した人がヴァイオレーション（反則）をしたとき

6.6.2 反則となった場合の対応

ジャックボールが反則となった場合

- 相手チームに、ジャックボールを投げる権利が移る
- ジャックボールが有効にコート内に投球されるまで投球順で、繰り返される

6.6.3 ジャックボールの投球が反則となった場合の次のエンドでは、もともとジャックボールの投球順（メンバー変更をした場合は、そのエンドのジャックボール投球順）となっていた人が投球する。

6.7 第1球目の投球（ジャックボールを有効投球したチーム）

6.7.1 ジャックボールを有効投球した人が最初のカラーボールを投球する。

6.7.2 最初のカラーボールがコートから出てしまった場合等は、そのチームがコート内の有効エリアにボールを投球できるまで投球する（投球順は規定しない）。



*Vラインに関係なくコート内が有効エリア

6.7.3 有効になれば、相手サイドの投球に移る。

6.8 相手サイドの第1球目の投球

6.8.1 第1球目を投球する（投球順は規程しない。チームで決めて投球する）。

6.8.2 相手チームの第1球目についても、コートから出てしまった場合等は、そのチームがコート内の有効エリアにボールを投球できるまで投球する（投球順は規定しない）。

6.9 残りのボールの投球

- 6.9.1 2球目以降の投球については、全てのボールを投げ切っていない限り、ジャックボールより遠いボールを投げたチームの投球となる。投球順はチームで決めて投球する。この手順は、どちらのチームも全てのボールを投げきるまで続ける。
ジャックボールに対して、等距離の場合は、「6.15 等距離のボールの扱い」を参照
- 6.9.2 どちらかのチームが全てのボールを投げ切った時、ボールが残っているチーム（その時点のエンドの勝者：後述）は、継続して投球してもよいし、投げる必要がないと判断した場合は、終了を宣言してもよい（継続するか終了するかを審判に告げる）。判断のために、何点が入っているかを審判に確認することはできる。継続して投球後、途中で終了宣言してもよい。残りのボールは”デッドボール”と宣言される。

6.10 エンドの終了

両サイドが全てのボールを投球した後、審判は「ボールフィニッシュ」をコールし、得点を発表、エンドの終了「エンドフィニッシュ」を宣言する。

6.11 第2エンドの準備

- 6.11.1 審判は、「エンドフィニッシュ」宣言後、ジャックボールを掲げ「回収」とコール。
次のエンドの準備として、ボールの回収を行う。回収が済んだら次のエンドを開始する。
- 6.11.2 後攻のチームが赤ボックスに入り、ジャックボールを投球する。（以下、6.5以降同様）
※スローイングボックスは入れ替えない。1エンド赤、2エンド青の順でジャックボールを投球

6.12 第3エンドの準備 **※くしろパラスポ「ポッチャ競技」は、行わない。**

- 6.12.1 ボールの回収を行った後、ジャックボールは審判がクロスに設置。
- 6.12.2 両チームのキャプテンによる”じゃんけん”で勝った方が、先攻か後攻かを選択。
- 6.12.3 先攻チーム（赤）が第1球目の投球を行う。（以下、「6.7 第1球目の投球」以降同様）

6.13 ボールの投球

- 6.13.1 審判から投球指示するまで、いずれのボールも投げてはならない。
- 6.13.2 ボールをリリースするときには、スローイングボックスから出ていたりしてはならない。
- 6.13.3 ボールをリリースするときには、スローイングラインに触れてはいけない。また、ラインの前に手やボールを置いたりしてはいけない（1回目は注意とし、同じ行為2回目から反則）。
- ※くしろパラスポ「ポッチャ競技」は、注意のみ。**

6.14 コートから出たボールの扱い

- 6.14.1 全てのボール（ジャックボールを含む）は、境界線に触れたり、越えたりした場合、コートの外に出たものとみなされる。
- 6.14.2 一度境界線に触れたり、越えたりした後にコート内に戻ってきたボールはコートの外に出たものとみなされる。
- 6.14.3 投げたボールがコート内に入らなかった場合、コートの外に出たものとみなされる（誤って落とした場合を除く）。

6.14.4 コートの外に出たカラーボールは、デッドボールとなり、デッドボールコンテナに置かれる。

6.15 コート上から弾き出されたジャックボールの扱い

6.15.1 ジャックボールがコートの外あるいはジャックボール無効エリア（Vライン）に弾き出された場合、ジャックボールはクロスの上に置き直される。

6.15.2 既にクロス上にカラーボールがあって、ジャックボールの置き直しができない場合、ジャックボールは出来るだけクロスの下で、クロスの前側に、両サイドラインから等距離になるように置く。

6.15.3 ジャックボールが置き直された場合、ジャックボールから遠い方のチームから投球する。ジャックボールに対して、等距離の場合は、「6.15 等距離のボールの扱い」を参照

6.15.4 ジャックボールが置き直された場合、コート上にカラーボールが一つもなかった場合、ジャックボールをはじき出したチームが投球する

6.16 等距離のボールの扱い

次に投球するチームを決定するとき、異なった色のカラーボールが等距離にあった場合、よりジャックボールに近いボールが無い限り、最後に投球したチームが再び投球する。その後は、それぞれのチームで等距離の関係が無くなるか、一方のチームが全てのボールを投げきるまで、交互に投球する。

6.17 同時に投げられたボールの扱い

一方のチームの投球で、同時に1個以上のボールが同じチームから投球されたとき、両方のボールがインプレーのボールとみなされ、コートに残される（故意はボールを除去）。そのようなことにならないように、審判は、1球ずつ投球を指示する。

6.18 ドロップボール

誤ってボールを落としてしまった場合、意図的な投球でない限り、再度投球する。判断は審判によるものとする。

6.19 審判のミス

審判のミスが原因で間違ったチームが投球してしまった場合、その投球は戻される。もし、ボールの配置が投球によって崩された場合、そのエンドは無効エンドとして取り扱う。

6.20 選手交代／投球順変更

登録されたメンバーの選手交代や投球順変更（ジャックボール）は、エンドとエンドの間でのみ行える。

7 得点

7.1 得点計算は、両チームのボールが全て適切に投げられた後に、審判によって行われる。

7.2 ジャックボールに最も近いボールを投球した方のチームには、相手チームでジャックボールに最も近いボールよりもジャックボールに近いボール1個につき1点が与えられる。

7.3 ジャックボールから等しい距離に1個ずつかそれ以上の赤ボールと青ボールがあり、それよりもさらにジャックボールに近いボールが他に無い場合、それらのボール1個につき1点が双方のチームに与えられる。

7.4 各エンドの終了後、審判はスコアシートとスコアボードに誤りがないことを確認しなければならない。

- 7.5 全てのエンドの終了後、各エンドの得点を合計し、総得点の多いチームが勝者となる。
- 7.6 審判は、エンドの最後において、計測を必要とする場合や判定が近接している場合、両チームの監督を呼び出すことができる。判定は審判に一任する。
- 7.7 最終エンドを終えて総得点が同点であった場合は、タイブレイク・エンドが行われる。タイブレイク・エンドは勝者を決めるために行われる。
- 7.8 第2エンドを終えて7点以上の差がある場合は、第3エンドを待たずに勝者が確定しているため、審判の判断で、試合を終了することができる。
但し、大会要項での試合形式（得失点差で勝敗を決める等）によっては、その限りではない。

※くしろパラスポ「ポッチャ競技」は、第2エンドのみ。

8 タイブレイク

- 8.1 タイブレイクは、全てのエンド終了後に行われる、追加のエンドである。
- 8.2 試合を行った投球ボックスのままで行う。
- 8.3 タイブレイクでは、じゃんけんの勝者が、どちらのチームが先に投球するかを選ぶことができる。
- 8.4 ジャックボールは、クロスの位置に置く。
- 8.5 各チームは投球者を決めて1球のみ投球する。ジャックボールに最も近いボールを投げたチームが勝者となる。
- 8.6 タイブレイクでも決着がつかない場合（等距離の場合）、2回目のタイブレイクが行われる。2回目は後攻チームの投球で開始する。その際、投球者は替わってもよい。

9 コート上での動き

プレーイングボックス内は自由

10 ペナルティ（罰則）

1回目は審判が注意とし、2回目からは以下のとおりとする。

11 ヴァイオレーション（反則行為）

以下の場合、審判が注意し、連続で2回目から反則行為とすることがある。

- ・ スローイングラインを踏んだり、ラインの前に手やボールを置いたりした場合。連続で2回目ラインを踏んだ投球は、アウトボールとする。
- ・ 相手チームの投球動作に影響するような、故意の妨害や気を散らしたりする行為を行った場合。
- ・ 審判の決定に従わない場合。

※くしろパラスポ「ポッチャ競技」は、注意のみ。

12 ディスラプテッド（無効）エンド

12.1 審判の過失行為

審判の過失や行為によってコート上のボールが動いてしまった場合、審判の判断（補助審判がいる場合は協議して）で動いてしまったボールを元の位置に戻す（たとえ、正確に元の位置に戻せなくても、審判はできるだけ元の状態になるように努める）。現状復帰が難しいと審判が判断した場合、そのエンドはやり直しとなる。その場合、審判が最終決定をする。

13 コミュニケーション

- 13.1 エンド中のチーム内の会話は自由とし、投球のアドバイスや声援を送ることも可能。
- 13.2 タイムアウトはない。
- 13.3 自分たちの投球時間に、審判に得点を尋ねたり計測を求めることができる。ボールの位置に関する質問には、審判は答えない。選手は、ボールの位置を確認するために審判に宣言しプレイングエリアに入ることができる。

14 競技時間

- 14.1 大会では、エンドの制限時間があり、タイマーが時計を管理する。
- ・ チーム戦 1チームあたり6分間／1エンド
 - ※くしろパラスポ「ポッチャ競技」は、1チームあたり5分間／1エンド
- 14.2 ジャックの投球時間は、各サイドに割り当てられた持ち時間に含まれる。
- 14.3 各サイドの持ち時間のカウントダウンは、ジャック投球、ボール位置確認も含めて審判がタイマーに投球するサイドを示したときにスタートする。
- 14.4 各サイド持ち時間は、投球したボールがプレイングエリア内に停止、または出た瞬間に止められる。

15 アシスティブ・デバイス（補助具）の基準と規則

補助具の基準と制限は設けません。但し、ボールを放つ時、補助具がスローイングラインより前に出てはいけません。その場合、有効投球とするが、審判が注意します。

16 問題の解明と抗議の手順

抗議は受け付けません。但し、審判がその対戦の結果に影響するような出来事を見落とした、または誤った判定をしたと感じた場合、キャプテンが審判に説明を求めることができる。

17 キャプテンの責務

- チーム登録時に、キャプテンを決めて参加して下さい。
- キャプテンは、
- ① チームの代表として行動し、チームをまとめて下さい。
 - ② エンド毎の出場選手と投球順（ジャックボールの投球順）を決めて下さい。
 - ③ 選手の健康・安全に十分留意して、大会中の傷病防止に万全の配慮をして下さい。

18 ウォームアップ

ウォームアップエリアは、設定しません。

19 コールルーム

コールルームは、大会運営に従ってください。

20 メディカルタイムアウト

- 20.1 試合中に具合が悪くなった場合、メディカルタイムアウトを必要に応じて求めることができる。審判は臨機応変に対応し、場合によっては大会事務局と協議する。
- 20.2 体調不良で試合を続けることができなくなったメンバーの残りのボールは他のメンバーが代わりに投球することができる。また、エンド内でも他のメンバーと入れ替わることができる。

21 審判のジェスチャー／サイン

投球指示

カラーボールを投げるチームへ口頭（赤チーム・青チーム）とジェスチャーで指示する。

* ジャックボールは、口頭のみで「ジャックボール」



デッドボール／アウトボール

デッドボール／コートの外に出たボールは、「アウト」または「デッドボール」と言い、出たボールを高く上げる。「アウト」または「デッドボール」は、線審がいる場合は、線審が処理する。



エンド終了／試合終了

伸ばした両腕を交差して、横に開いて離す。

全ボール投球終了は、「ボールフィニッシュ」

エンド終了は「エンドフィニッシュ」

ゲーム終了は「マッチフィニッシュ」



得点

得点したサイドの色のパドル（指示板）に指で点数を示す。

図は表示例



3点



7点



10点



12点

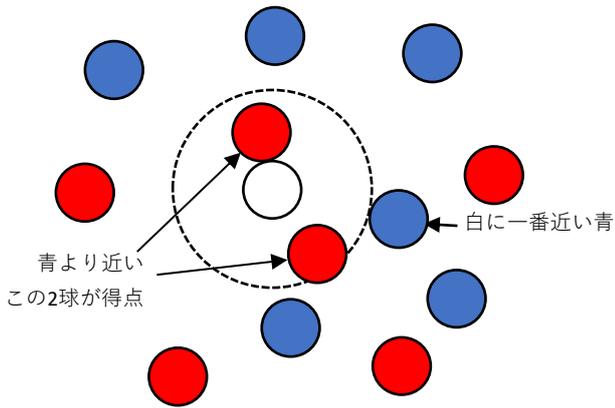
22 審判のポジション

審判の立ち位置は、試合開始前、エンド終了時および試合終了時はクロスの前に位置する。

試合開始後、ジャックボール投球時は、サイドラインの外。赤・青ボール投球時は、ボール郡の斜め前に位置し、投球の邪魔にならないようにする。

【基本ルールの得点計算】

ケース1

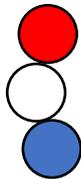


- ①ジャックボールに1番近いボールの色を判断
- ②ケース1の場合、赤なので赤の勝ちとなる

「負けた色のボールからジャックボールまでの半径内に勝側のボールがいくつあるかを数え、その個数が勝った側の得点となる」

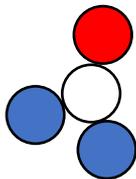
- ③ケース1の場合、負けた青とジャックボールの半径内に赤がいくつあるか。その個数が赤の得点となる。
- ④この場合、赤2点

ケース2



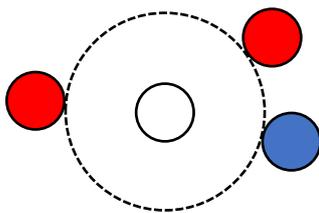
- ①ジャックボールに1番近いボールの色を判断
- ②ケース2の場合、赤・青ともにジャックボールに接触し同距離なので、この場合、赤1点、青1点がそれぞれに入る。

ケース3



- ①ジャックボールに1番近いボールの色を判断
- ②ケース3の場合、赤・青ともにジャックボールに接触し同距離なので、この場合、赤1点、青2点がそれぞれに入る。

ケース4



- ①ジャックボールに1番近いボールの色を判断
- ②ケース4の場合、赤・青ともにジャックボールに同距離なので、この場合、赤2点、青1点がそれぞれに入る。