

# 日本ボッチャ協会競技規則 フレンジードリマーマッ手版v.1.0



## 範囲と適用

日本ボッチャ協会競技規則は、日本国内のボッチャ競技の試合を定義したものである。大会では、本規則に加え大会申合せ事項が適用される。ただし、この規則にない状況が起きた場合、日本ボッチャ協会競技規則を参考にするとともに大会主催者の判断が尊重される。

## 試合時の心構え

試合時の礼節や心構えは、テニスと同じである。大勢の観客は選手を鼓舞し歓迎する。しかしながら、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、静粛に観戦することを求められる。

## 写真撮影

フラッシュを使用した撮影は認めない。試合の動画撮影は認める。ただし、FOP内の三脚やカメラは、HRまたはTDの承認を得たうえでのみ設置することができる。

## 目次

### 基本事項

|     |                    |   |
|-----|--------------------|---|
| 1   | 用語の定義              | 4 |
| 2   | 試合の種類              | 5 |
| 3   | 大会の設営              | 5 |
| 4   | 器具検査(イクイップメントチェック) | 5 |
| 4.1 | ボールおよび用具           | 5 |
| 4.2 | 補助具(アシスティブデバイス)    | 5 |
| 5   | ボッチャボール            | 6 |

### 試合前の準備

|   |        |   |
|---|--------|---|
| 6 | コールルーム | 6 |
|---|--------|---|

### コート上

|    |                     |   |
|----|---------------------|---|
| 7  | 役割と責務               | 6 |
| 8  | プレイ                 | 7 |
| 9  | 次のエンドの準備(全試合)       | 9 |
| 10 | タイブレイク(ファイナルショット制度) | 9 |

### 反則行為

|    |      |    |
|----|------|----|
| 11 | 反則行為 | 10 |
|----|------|----|

### コミュニケーション

|      |              |    |
|------|--------------|----|
| 12   | コミュニケーション    | 10 |
| 12.4 | 公式ジェスチャー/サイン | 11 |

|  |              |    |
|--|--------------|----|
|  | ボッチャコートレイアウト | 14 |
|--|--------------|----|

|  |               |    |
|--|---------------|----|
|  | ボッチャコートガイドライン | 15 |
|--|---------------|----|

## 基本事項

### 1 用語の定義

|            |  |
|------------|--|
| HR、AHR、TD  | 審判長 (Head Referee)、副審判長 (Assistant Head Referee)、<br>競技運営責任者 (Technical Delegate)。           |
| サイド        | 1 サイドは、個人戦では選手 1 名、ペア戦では選手 2 名、チーム戦では選手 3 名とする。  |
| スポーツアシスタント | (SA と表記) 選手をアシストする者。   |
| ランプオペレーター  | (RO と表記) 選手をアシストする者。   |
| ボール        | 赤色および青色のボール、およびジャック (4.7 項参照)。   |
| ジャック       | ターゲットとなる白色のボール。  |
| 大会球        | 大会で使用するために大会主催者が準備する公認ボール。   |
| リリース/投球    | ボールをプレイングエリアに投げ入れる動作。ボールを投げる、蹴る、またはアシスティブデバイスを使ってボールを転がすなど。                                  |
| デッドボール     | 投球されて、または弾かれてプレイングエリア外に出たカラーボール; 反則行為により審判から除去されたボール; 時間切れにより使用されなかったボール、または選手が投球しないと決めたボール。 |
| コールルーム     | 各試合前に登録する場所。   |
| コート        | 外枠のラインで囲まれたエリア。スローイングボックスも含む。  |
| プレイングエリア   | コートからスローイングボックスを除いたエリア。  |
| スローイングボックス | 選手が投球する 6 つあるボックスの名称。それぞれに番号がある。   |
| スローイングライン  | コート上に引かれた線で、選手はこの線の後ろから投球する。   |
| V ライン      | コートを横切る V 状の線で、ジャックはこの線を完全に越えなければ有効とならない。  |
| クロス        | プレイングエリアの中央のマーク。   |
| ターゲットボックス  | ペナルティボールのターゲットとなる、クロスにある 35cm x 35cm の 四角形。  |
| エンド        | 2 つのサイドがすべてのボールを投球し終わるまでの試合の中のひと区切り。   |

## 2 試合の種類

試合には以下の3種類がある

### 2.1 個人戦

赤サイドの選手は3番のスローイングボックス、青サイドの選手は4番のスローイングボックスを使用する。

### 2.2 ペア戦

赤サイドの選手は2番と4番のスローイングボックス、青サイドの選手は3番と5番のスローイングボックスを使用する。

### 2.3 チーム戦

赤サイドの選手は1番、3番、5番の、青サイドの選手は2番、4番、6番のスローイングボックスを使用する。

選手は、コート上で選手をアシストするSAまたはROを1名帯同できる。また、1サイドにつきコーチ1名をコートに帯同できる。コーチは所定のコーチセクションに着席しなければならない。

## 3 大会の設営

### 3.1 スコアボード

スコアボードは、試合で競技する選手全員からはっきり見える位置に配置する。

### 3.2 計時用具

選手の投球時間等を計測するために、キッチンタイマーや専用アプリなどを使用する。

### 3.3 赤／青パドル(指示板)

指示板は、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色付きのパドルである。審判は、各エンド終了時および試合終了時に、パドルと指で得点を示す。

### 3.4 メジャーリング・デバイス(計測器)

コート上のボール間の距離を計測するために、テープメジャー、キャリパー、隙間ゲージ、ライトなどを使用する。

## 4 器具検査(イクイップメントチェック)

### 4.1 ボールおよび用具

選手が競技を行う際に使用する用具は、あくまで自分の力で投球をするための器具であり、ボールやランプを含めたすべての用具は審判の判断により適宜検査を行う場合がある。違反が認められた場合、当該用器具については没収する場合があります、以降大会期間中の使用を認めない。

### 4.2 補助具(アシスティブデバイス)

4.2.1 ランプは、横に倒した状態で2.5m x 1mのエリアに収まる寸法でなければならない。

4.2.2 ランプには、投球を補助したり、ボールのスピードを調整したり、ランプの方向を調整したりする装置をつけてはならない(レーザー、水準器、ブレーキ、照準器、スコープなど)。選手がいったんリリースしたボールの進行は、いかなる形でも妨害してはならない。

4.2.3 投球時、ランプはスローイングラインのどの部分にもかかってはならない(ライン上に壁があると想定して、その壁に接触または壁を貫通してはならない)。

## 5 ボッチャボール

J大会では、選手またはサイドはマイボールを使用することができる。ボッチャボールの1セットは、赤6球、青6球、白1球で構成される。コールルームには1サイドにつき1セットのみ持ち込みが認められる。

ジャック：個人戦では、選手は自分が所有するジャックを使用することができる。チーム戦およびペア戦では、1サイドにつきジャックは1球しか使用することができない。

カラーボール：個人戦では選手は6球を、ペア戦では選手1名につき3球を、チーム戦では選手1名につき2球のカラーボールを使用する。

選手またはサイドがマイボールをコールルームに持参しなかった場合、大会球が貸し出される。

ボッチャボールは、以下の基準を満たしていなければならない。

### 5.1 ボールの構造

ボールの重さは 275g ±12g、円周の長さ は270mm ±8mmでなければならない。

ボールは、明確な赤色、青色、白色でなければならない。

### 5.2 ボールの状態

ボールは良好な状態でなければならない。

ボールは改造してはならない。

ボールの表面には、穴や切り傷があってはならない。

ボールの表面にはステッカーやデカール、転写シールなどがあってはならない。

## 試合前の準備

### 6 コールルーム

6.1 選手がコールルームに帯同できる人とその最大数は、1チームにつきコーチ1名、SAおよび/またはRO1名である。

6.2 コールルームに定刻までに来ないサイドは、当該試合を没収される。

6.2.1 各サイドは、すべての競技用具とボールを携行し、全員揃って受付を済ませなければならない。コールルームには、競技に必要なアイテムのみ持ち込むこと。

6.3 コールルームに集合した選手、コーチ、SA/ROは、コールルームを退出することはできない。退出者の再入室および当該試合への出場は認めない。その他の例外はすべて、HRおよび/またはTDが判断する。

6.4 コールルームに集合したサイドは、試合コートの番号のエリアで待機しなければならない。

6.5 コールルームは定刻に閉鎖され、その後、いかなる人、競技用具、ボールも入室することはできず、試合に出場することも試合で使用されることもない（HRまたはHR代理が例外を認める場合がある）。

6.6 コイントスは、コールルームで行われる。審判がコインを投げ、勝ったサイドが赤または青を選択する。

## コート上

### 7 役割と責務

#### 7.1 選手

選手とは、ボールを投球する個人である。投球時、選手は誰との接触もアシストもなくボールを投球しなければならない。

### 7.1.1 キャプテンの責務

- 7.1.1.1 各サイドのキャプテンが指揮をとる。キャプテンは代表として行動し、以下の責務を行う。
- 7.1.1.2 代表としてコイントスを行い、赤または青のいずれのボールで競技するか決める。
- 7.1.1.3 試合中、投球する選手を決める。
- 7.1.1.4 審判の提示する得点を承認する。
- 7.1.1.5 スコアシートに署名する。または、代理で署名する者を指名する。選手は自ら署名欄にサインまたはチェック✓☑をするか、代わりにスコアラーまたは審判がチェック✓☑することを承認する。

## 7.2 選手のアシスタント

### 7.2.1 ランプオペレーター(ROと表記)

ROは、選手の指示通りにランプを動かして選手をアシストする。ROは、選手のスローイングボックス内に位置し、エンド中はプレイングエリアを見てはならない。ROの業務は以下の通りである。

- 選手からの指示を受けて、ランプを動かす。
- 選手からの指示を受けて、選手の位置や車いすを調整または固定する。
- 選手からの指示を受けて、ボールを丸めたり渡したりする。
- エンド終了後、ボールを回収する。
- 許可なくFOPに入ってはならない(規則15.9.7参照)。

### 7.2.2 スポーツアシスタント(SAと表記)

SAは、選手のスローイングボックスの後方に位置し、選手から指示があった時にスローイングボックスに入ることができる。SAはランプの調整を除きROと同様の業務を行う。

### 7.2.3 コーチ

すべての競技部門で、1サイドにつき1名のコーチがコールルームおよびFOPに同行できる。

## 8 プレイ

### 8.1 コートでのウォームアップ

FOPの指定されたコートへ移動したら、第1エンドで試合をする選手は所定のスローイングボックスに位置する。審判は2分間のウォームアップ開始を指示する。この間、選手はジャックを含むすべてのボールを投球することができる。

両サイドが各自のボールをすべて投球するか、2分間の制限時間が終了するか、先に起きた方で、ウォームアップは終了となる。

### 8.2 エンドの選手の持ち時間

- 8.2.1 試合では、エンドの制限時間があり、タイマーが時計を管理する。持ち時間は各サイド1エンドあたり5分間である。
- 8.2.2 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。
- 8.2.3 各サイドの持ち時間のカウントダウンは、ジャックの投球も含めて、審判がタイマーに投球するサイドを示した時にスタートする。
- 8.2.4 各サイドの持ち時間は、投球したボールがプレイングエリア内に停止した瞬間、またはプレイングエリアから出た瞬間に止められる。

**8.2.5** タイマーは、残り時間を「ワンミニッツ」「サーティセカンズ」「テンセカンズ」そして制限時間に達した時に「タイム」と、大きな声ではっきりとコールする。審判は、選手に自分たちのコートのコールであることを知らせるために復唱する。

### 8.3 ジャックの投球

**8.3.1** 赤ボールを投球するサイドが、常に第1エンドを開始する。

**8.3.2** 選手は、審判の投球指示が出てからジャックを投球する。

**8.3.3** ジャックは、ジャック有効エリア内で停止しなければならない。

### 8.4 ファウルとなるジャック

**8.4.1** 以下の場合、ジャックはファウルとなる。

- 投球されたジャックが、ジャック有効エリア外で停止した。
- 投球されたジャックが、プレイングエリア外で停止した。
- ジャックを投球した選手が反則行為を犯した。

**8.4.2** ジャックがファウルになった場合、次のエンドでジャックを投球する選手がジャックを投球する。

**8.4.3** ジャックがファウルになった場合でも、次のエンドは通常の流れて行われる。

### 8.5 カラーボールの1球目の投球

**8.5.1** ジャックを有効エリアに投球した選手が、最初のカラーボールを投球する。

**8.5.2** 1球目のカラーボールがアウトになった場合、同じチームの任意の選手がカラーボールをプレイングエリア内に停止できるまで投球する。

### 8.6 相手サイドの1球目の投球

その後規則に従って、相手サイドが投球する。

### 8.7 コート上での動き

**8.7.1** 相手サイドの持ち時間に、車いすやランプの向きを調整したりボールを丸めたりなど投球準備をしてはならない。

**8.7.2** コートに入る時に支援が必要な選手は、審判または線審に支援を要請できる。

### 8.8 ボールの投球

投球したボールが、投球者自身、相手選手や競技用具に接触してスローイングラインを越えた場合、そのボールは有効ボールとみなされる。

### 8.9 残りのボールの投球

ジャックに最も近いボールを投球したサイドの相手サイドが次に投球する。どの選手が投球するかについては、チーム内で相談して決めてよい。ジャックボールに対しての遠近の配置が入れ替わったとき、投球するチームも入れ替わる。これは、投球するべき手持ちのカラーボールが全て投げ終わるまで行われる。

**8.9.1** 選手が残りのボールを投球しないと判断した場合、そのエンドでこれ以上ボールを投球しないことを審判に申告できる。

### 8.10 アウトボール

投球されプレイングエリアに停止しなかったボールは、アウトとみなされる。

### 8.11 アウトになったジャック

8.11.1 試合中、ジャックがプレイングエリアの外またはジャック無効エリアに弾き出された場合、ジャックはクロスの上に置き直される。

8.11.2 ジャックがクロスの上に置き直された場合、次に投球するサイドは、規則に従って決める。

### 8.12 等距離にある得点ボール

2球以上の異なる色のカラーボールがジャックから等距離にあり、さらに両サイド同得点（1:1、2:2など）という状態の場合、最後に投球したサイドが次に投球する。その後、その等距離状態が崩れるか、片方のサイドがすべてのボールを投げ切るまで、両サイドが交互に投球する。

### 8.13 エンドの終了

8.13.1 両サイドがすべてのボールを投球したら、審判は口頭で得点を発表し、エンドの終了「エンドフィニッシュ」を宣言する。試合終了時、審判は試合終了「マッチフィニッシュ」を宣言し、最終得点を発表する。

8.13.2 エンド終了時、審判がジャックを持ち上げボールの回収を依頼するのを合図に、SA、RO、コーチはプレイングエリアに入ることができる。

### 8.14 得点

8.14.1 両サイドがすべてのボールを投球した後、審判が得点計算を行う。ジャックに一番近いボールのサイドには、相手サイドのジャックに一番近いボールよりもジャックに近いボール1球につき1点が与えられる。

8.14.2 異なる色のボールが2球以上ジャックから等距離にあり、それよりもジャックに近いボールがない場合、各サイドに1球につき1点が与えられる。

8.14.3 選手/キャプテンは責任をもって、記録された得点が正しかどうかを確認する。

8.14.4 最終エンド終了時、各エンドの得点が合算され、合計得点の高いサイドが勝者となる。

8.14.5 規定のエンドすべてを終えた時、合計得点が同点の場合、タイブレイク（ファイナルショット）が行われる。

## 9 次のエンドの準備(全試合)

審判は、エンド間にインターバルを設ける。審判が床からジャックを持ち上げた時に始まる。次のエンドの開始に向け、SA、RO、コーチが責任をもってボールを回収する。要求に応じて審判員はサポートする。

エンドとエンドの間に、カラーボール全球が選手の手元に戻される。

エンド間では、必要に応じて控え選手との交代をすることができる。

審判に次エンドの準備を促されたら、速やかに試合準備を完了しなければならない。また、試合の準備に入ってから、ROがコート内を見たり、選手の指示の有無に関わらずランプの方向をセットしたりして、次のエンドを迎えてはならない。

## 10 タイブレイク(ファイナルショット制度)

規定のエンドすべてを終え合計得点が同点の場合、ファイナルショットが行われる。

この場合の投球順序は、ファイナルショット前にコイントスで決められ、先に投球するチームのジャックボールが使用される。

ファイナルショットは、コート内の任意の選手が投球する。ただし、ボックスを変更することはできない。

ファイナルショットの得点は、その試合の得点には加算されず、勝敗の判定にのみ使われる。

## 反則行為

### 11 反則行為

反則行為があった場合、罰則が科される。

#### 11.1 リトラクション

11.1.1 リトラクションとは、コートからボールを取り除くことである。

11.1.2 リトラクションは、ボールのリリース時の反則行為にのみ科される。

#### 11.2 投球ボールのリトラクションを科される反則行為：

11.2.1 審判が投球指示を出す前に投球した場合。

11.2.2 ジャックより先にカラーボールが投球された場合。

11.2.3 選手、SA、RO、競技用具、ボール、その他のアイテムが、選手のスローイングボックスの枠線またはボックス外の床に接触した状態でジャックまたはカラーボールを投球した場合。

11.2.4 投球時、ランプがスローイングラインのいずれの部分であれ越えていた場合。

11.2.5 投球時、ROがプレイングエリアを見ていた場合。

## コミュニケーション

### 12 コミュニケーション

12.1 エンド中、選手、SA、RO、コーチの間でコミュニケーションをとってはならない。

例外として、

- 選手が自分のSA/ROに、車いすの位置を変える、アシスティブデバイスを動かす、ボールを丸めるまたは渡すなどの指示を出す場合。一部のルーティン動作は、SA/ROへの指示がなくても認められる。
- コーチ、SA/ROが、投球後およびエンド間に選手を褒めたり激励したりしても良い。



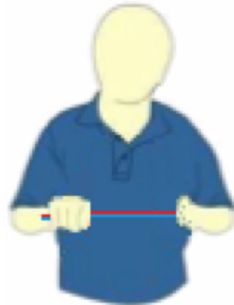

12.2 チーム戦およびペア戦では、エンド中審判が投球を指示したサイドの選手のみ、コートでチームメイトとコミュニケーションをとることができる。











12.3 審判が投球を指示した後、投球サイドの選手は、得点を尋ねたり計測を求めたりすることができる。選手は、ボールの位置を確認するためにプレイングエリアに入ることができる。

#### 12.4 公式ジェスチャー／サイン

ジェスチャーは、審判と選手の相互理解を促すために考案された。





審判

| 使用の場面                   | ジェスチャーの説明   | ジェスチャー／サイン  |
|-------------------------|---|---|
| ウォームアップボール<br>ジャックの投球指示 | 片方の腕を胸の前で折り曲げた状態から開いて伸ばし、「ウォームアッププリーズ」または「ジャック(プリーズ)」と言う。 |    |
| カラーボールの投球指示             | 投球サイドの色のパドルを示す。   |   |
| 等距離のボール                 | 図のようにパドルを水平にして掌に当て、側面を選手に示す。<br>その後、投球サイドの色を示す(上図参照)。     |  |
| ストップ<br>ウェイト            | 片方の掌を上にあげ、タイマーに時計を止めることを指示。<br>または、サイドに待つことを指示。           |  |


|                        |   |   |   |
|------------------------|---|---|---|
| 選手交代                   | 片方の上腕を、もう片方の上腕の周りで回転させる。  |    |   |
| 計測                     | 両手を揃えた後、テープメジャーを使う時のように、揃えた手を両方向に離す。  |    |    |
| コートに入りたいかどうか、選手の意向を尋ねる | 選手を指した後、審判の目を指さす。   |   |   |
| 不適切なコミュニケーション          | 一方の手で口元を指さし、もう片方の手の人差し指を左右に動かす。   |  |  |
| デッドボール/アウトボール          | 一方の手でボールを指さし、もう片方の前腕を垂直に上げ、手の掌を開いた状態で審判の身体の方に向け、「アウト」または「デッドボール」と言う。その後、アウトになったボールを高く持ち上げる。 |  |  |
| リトラクション(ボール除去)         | 一方の手で取り除くボールを指さし、ボールを掴むような形にしたもう片方の手を高く上げる。その後、ボールを取り除く(可能な場合)。                             |  |   |

|                       |   |   |   |
|-----------------------|---|---|---|
| <p>エンド終了<br/>試合終了</p> | <p>伸ばした両腕を交差してから、横に開いて離す。<br/>「エンドフィニッシュ」または「マッチフィニッシュ」と言う。</p> |  |  |
| <p>得点</p>             | <p>得点したサイドの色のパドルに指で点数を示し、得点をいう。</p>                             |  |   |

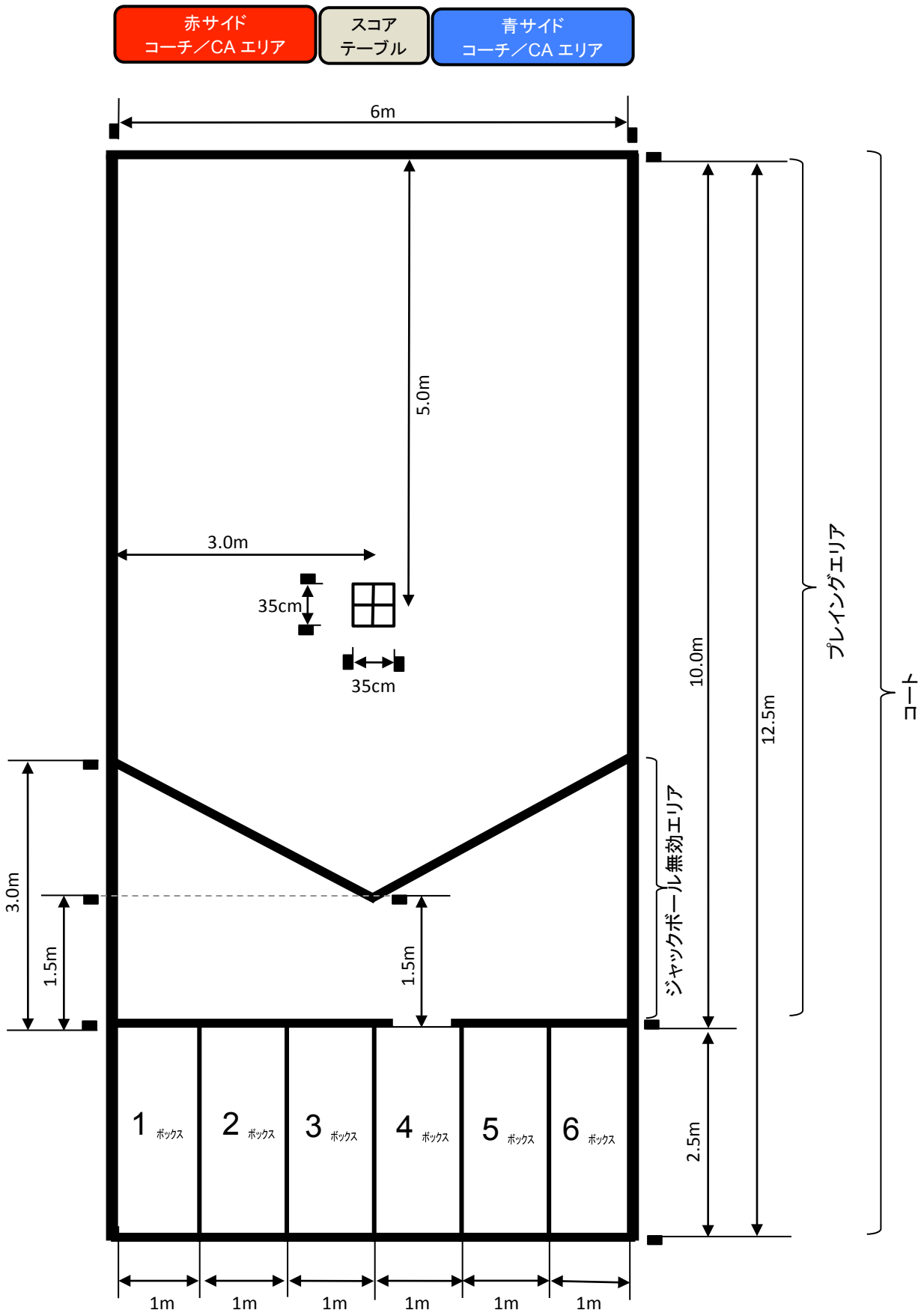
**スコア**

| 得点の表示例  |   |  |   |
|---|---|--|---|
|  |  |  |  |
| 3 points for Red  | 7 points for Red  | 10 points for Red  | 12 points for Red   |

**線審**

| 合図を送るべき状況         | ジェスチャーの説明       | 実際のジェスチャー   |
|-------------------|-----------------|---|
| <p>審判の注意を喚起する</p> | <p>腕を高く上げる。</p> |  |

ボッチャコートレイアウト



## ボッチャコートガイドライン

コート寸法は、12.5m×6m である。

外側のライン、投球ライン、V ラインには 4cm 幅のテープを使用し、投球エリア内を区切る

ライン、クロスおよびターゲットボックスは 2cm 幅のテープを使用する。

ターゲットボックスの規定サイズは 35cm×35cm で、2cm 幅のラインテープを使用する。



一般社団法人日本ボッチャ協会審判委員会 (Japan Boccia Association Referee Committee.)