

1 大会要項

- (1) 日時 令和8年12月6日(日) 12時30分～16時30分
- (2) 場所 荒川総合スポーツセンター 大体育室(荒川区南千住6-45-5)
- (3) 対象 荒川区内在住・在勤・在学の方を1名以上含む2～6人 32チーム(申込順)
- (4) 参加費 1人50円(保険料)

2 試合方法

- (1) ①リーグ戦
②トーナメント戦
- (2) チーム
1チームの人数は、2～6名とする。
チームメンバーの全員が、1エンドで必ず1球以上投球すること。
- (3) エンド数
2エンドマッチ制とする。

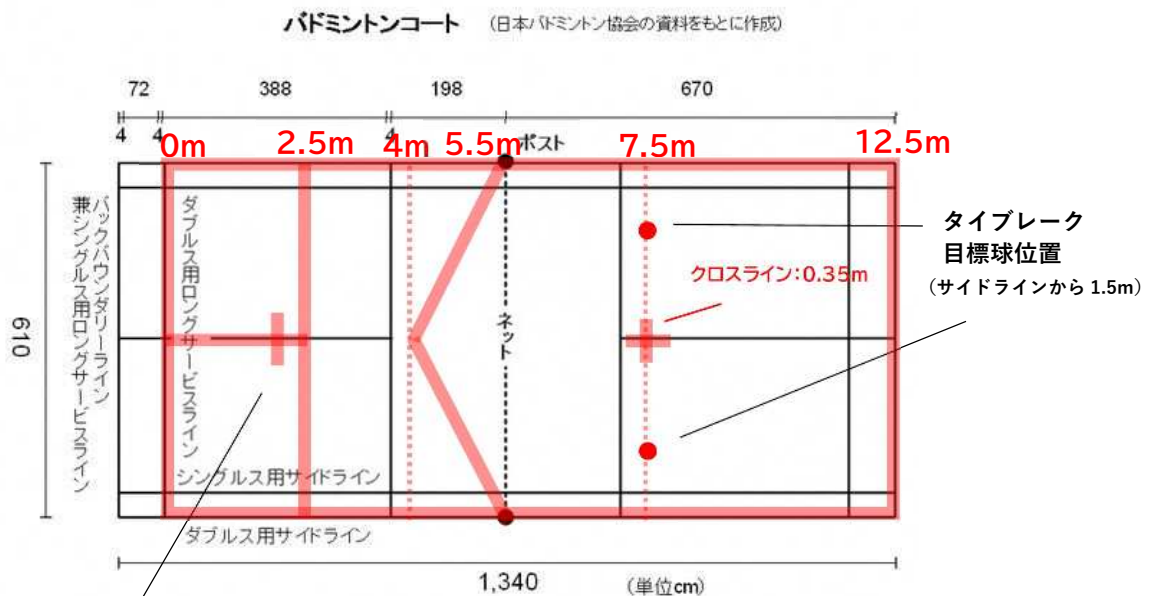
3 用具

ポッチャボール1セットは、赤色ボール6個、青色ボール6個、白色のジャックボール1個で構成される。

試合で使用するポッチャボールは、国際競技規格適合商品かつ一般社団日本ポッチャ協会公認のものを主催者が用意する。

4 コート

バドミントンコートをもとに作成する。(下図のとおり)



ボール置き場
(スローインラインから0.5mの位置に、0.2mの長さで)



競技の概要

ボッチャは重度の脳性まひ者や同程度の重度障がい者が四肢にある人のためにヨーロッパで考案されたスポーツです。近年では障がいの有無に関わらず、老若男女、誰でも楽しむことができるスポーツとして注目されています。

トップレベルのアスリートともなると、レクリエーションとは一線を画する競技力で、観る者を魅了します。何手も先を読んだ戦略、それを実現する針の穴を通すような投球は、たゆまぬ努力の果てにのみ身につけることができます。

障がい者が重いからスポーツは楽しめないわけではなく、障がい者が重くても楽しめるスポーツを開発すればいいのです。そのルールの中で競技力を高めて、アスリートとして成長していくことは可能なのです。

ボッチャの魅力は誰しもがスポーツを楽しむことができるというパラスポーツの理念を体現しているところにもあります。



使用する用具は、白（ジャックボール）、赤、青のボールと、投げられない選手が使用するランプ（勾配具）



白いボールに自分のボールをどれだけ多く近づけられるかを競う



ボールは上から投げても下から投げてもかまわない。手で投げられない選手は足を使って蹴ってもよい



用具についてはP11へGO!



使用するコートやルール

試合では、個人戦、ペア戦、チーム戦に関わらず同じサイズのコートを使用し、選手が投球する位置は細かく決められています。

ジャックボールの投球

最初に投球するジャックボールをジャックボール無効エリアで静止させてしまう、またはサイドラインやエンドラインを超えて投球してしまうと反則となり、相手にジャックボールを投げる権利が移ります。その相手もジャックボールの投球で反則となった場合、ジャックボールを投げる権利が再び戻ってきて、以降、投球が成立するまで繰り返します。

ジャックボール無効エリア

スローイングライン

スローイングボックス



選手、ランブオペレーター、ランブすべてがボックス内に収まるようにしなければなりません。

使用するスローイングボックス

個人戦：③と④（赤ボールが③、青ボールが④）
ペア戦：②～⑤（赤ボールが②・④、青ボールが③・⑤）
チーム戦：①～⑥（赤ボールが①・③・⑤、青ボールが②・④・⑥）

ターゲットボックス

競技中に押し出されたジャックボールがサイドラインやエンドラインに触れるか外に出てしまった場合、このターゲットボックスの位置にジャックボールが戻されます。オンラインもアウトです。

サイドラインとエンドライン

投球したボールがサイドライン、エンドラインを超えてしまうと無効になります。

● 投球時の時間制限 ●

頭脳戦が繰り広げられるポツチャですが、投球にかけられる時間は限られていて、各1エンドあたりでクラス、カテゴリごとに決められています。もし6球すべてを投げ切る前にその時間を消費してしまうと、残りの球を投げることはできません。

個人戦	BC1	5分
	BC2	4分
	BC3	6分
	BC4	4分
ペア戦	BC3	7分
	BC4	5分
チーム戦	BC1&2	6分

※上記時間は1エンドあたりで各個人、ペア、チームごとに計測されます



試合の流れ

ポツチャはどれだけボールを的に近づけることができるかを競うシンプルルールです。ここではどのように試合が進むかを説明します。

1 両選手（ペアやチーム）が6個ずつのボールを使用します

A選手



B選手



試合開始となる第1エンドは常に赤ボールが先攻となります（以降、偶数エンドは青ボール、奇数エンドは赤ボールが先攻）

2 先攻側が的となるジャックボールを投げ、続けて1投目の投球を行います

A選手



最初にジャックボールを投げます

A選手



続けて自分のボールを投げます

3 後攻側が最初の投球を行います

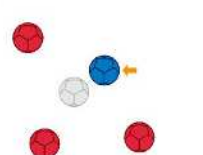
B選手



後攻側がボールを投げます

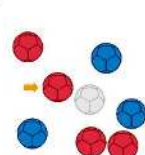
4 以降、ジャックボールからより遠い位置にボールを投げた側の選手がその次の投球を行います

例1



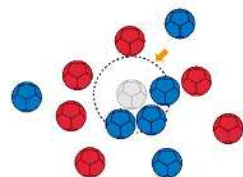
→青の方がジャックボールに近いため、次は赤側の投球となります

例2



→赤の方がジャックボールに近いため、次は青側の投球となります

5 赤、青ともに6球ずつを投げた時点で得点を計算します



エンド終了時、ジャックボールにもっとも近いボールを投げた側のみ得点が入ります。相手側のジャックボールにもっと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点が与えられます。

→青の方が赤よりも3つジャックボールに近いため、3点が入ります。

この一連の流れを1エンドとし、個人戦とペア戦は4エンド、チーム戦は6エンドを行います

ボッチャルール 補足

1 試合の進め方（補足）

- ・ 審判が両チームのチームメンバーを整列させ、お互いに挨拶をする。
- ・ 主審がコインの裏表に対応するチームを指定し、コイントスを行う。
勝ったチームが赤ボール（先攻）とする。
なお、2エンド目は青ボールが先攻となる。

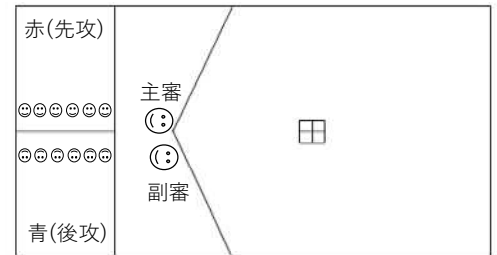


図 チーム整列位置

- ・ 選手は、審判の投球指示が出てから、ジャックボールを投球する。
- ・ ジャックボールを投球した選手が、最初のカラーボールを投球する。
- ・ 最初のカラーボールがコート外に出てしまった場合、同じチームがコートのプレイングエリア内にボールを投球できるか、全てのボールを投げ切るまで、投球する。
- ・ 2球目以降はそのチームのどの選手が投球をしてもよい。ただし、チームメンバーは1エンドに必ず1球以上投球すること。
- ・ スローイングラインを踏んだり越えたりして投球したボールは無効とする。
なお、投球動作後にラインを越えた場合は有効とする。
- ・ 2エンド目終了後、審判が両チームのチームメンバーを整列させ、お互いに挨拶をして試合終了する。

2 コートから出たボールの扱い

- ・ 全てのボールは、接地面が外枠線に触れたり外枠線を越えたりした場合は、コート外に出たものとみなされデッドボールとなり、審判がコート外に置く。
- ・ ボールが外枠線を出たかどうかの判断は、すべて審判に任される。

3 コート上からはじき出されたジャックボールの扱い

- ・ すでにクロス的位置にボールが位置していてジャックの置き直しができない場合、ジャックボールはできる限りクロスに近く、かつクロスの前面上、両サイドラインから等距離になるように置く。
（「クロスの前面上」とは、スローイングラインとクロスの間を指す）
- ・ ジャックボールがクロスに置き直されたときに、プレイングエリアにカラーボールが一つも無い場合、ジャックボールをコートにはじき出したサイドが投球する。

4 等距離のボールの扱い

- ・ 次にどちらのサイドが投球するかを決める際に、2個、もしくはそれ以上の異なる色のカラーボールがジャックボールから等距離にあった場合、最後に投球したチームが次に投球する。

5 得点の数え方

- ・ ジャックボールから等距離に 1 個ずつ、或いはそれ以上の赤ボールと青ボールがあり、それよりも更にジャックに近いボールが他にない場合、それらのボール 1 個につき 1 点が双方のサイドに与えられる。

あらボッチャにおける特別ルール

ルール

- ・ 1 試合 2 エンドマッチとする。
- ・ スローイングボックスは、各チーム 1 枠のみとする（P3 上図の①～③、④～⑥で 1 枠）
自分のチームのスローイングボックスの中からであれば、どこからでも投球可能。
- ・ コイントスで勝った方が赤サイドとする。

試合

- ・ 選手は、審判の指示があるまではボールに触ってはいけない。また、一度持ったボールを他の選手に渡すことは禁止とする。
- ・ 投球時の時間制限は設けない。ただし、著しい遅延行為と審判が判断し注意を行った場合は、速やかに投球すること。
- ・ 試合を円滑に進めるため、選手がボールの距離を判定する目的でプレイングエリアへ立ち入ることを禁止する。（試合中・試合終了後共通）

引き分けの場合の勝敗決定

- ・ 2 エンド終了後、得点が同点だった場合は、**タイブレーク**にて勝敗を決定する。
（リーグ戦・トーナメント戦）

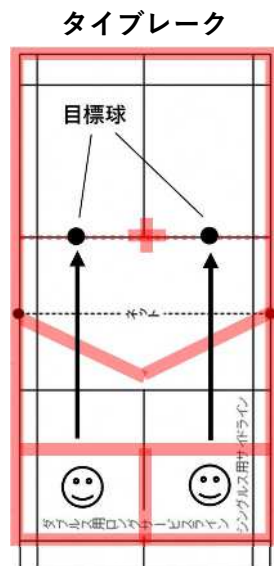
タイブレーク

- ① 両チームに同距離の目標球を 1 球ずつ設置する。（右図参照）
 - ② 代表者 1 名が目標球に向かって 1 球投球する。
 - ③ 目標球とボールの距離が近い方の勝利。（同距離の場合はやり直す）
- ※得点・失点のスコアは変わらず、勝敗数にのみ影響する

- ・ 全試合終了後、勝敗数が同じだった場合は、以下の方法にて勝敗を決定する。（リーグ戦）

優先順位 1 各チームが行った全試合の総得点で決定する。
（失点は加味しない）

優先順位 2 総得点も同点だった場合、タイブレークにて決定する。



リーグ戦

例：赤ブロック（A面・E面）4チーム

	イ	ロ	ハ	ニ
イ		A 第1試合	A 第2試合	A 第3試合
ロ			E 第3試合	E 第3試合
ハ				E 第1試合
ニ				

赤ブロック－1～4位、青ブロック－1～4位 が決定
 緑ブロック－1～4位、紫ブロック－1～4位 が決定

トーナメント表

