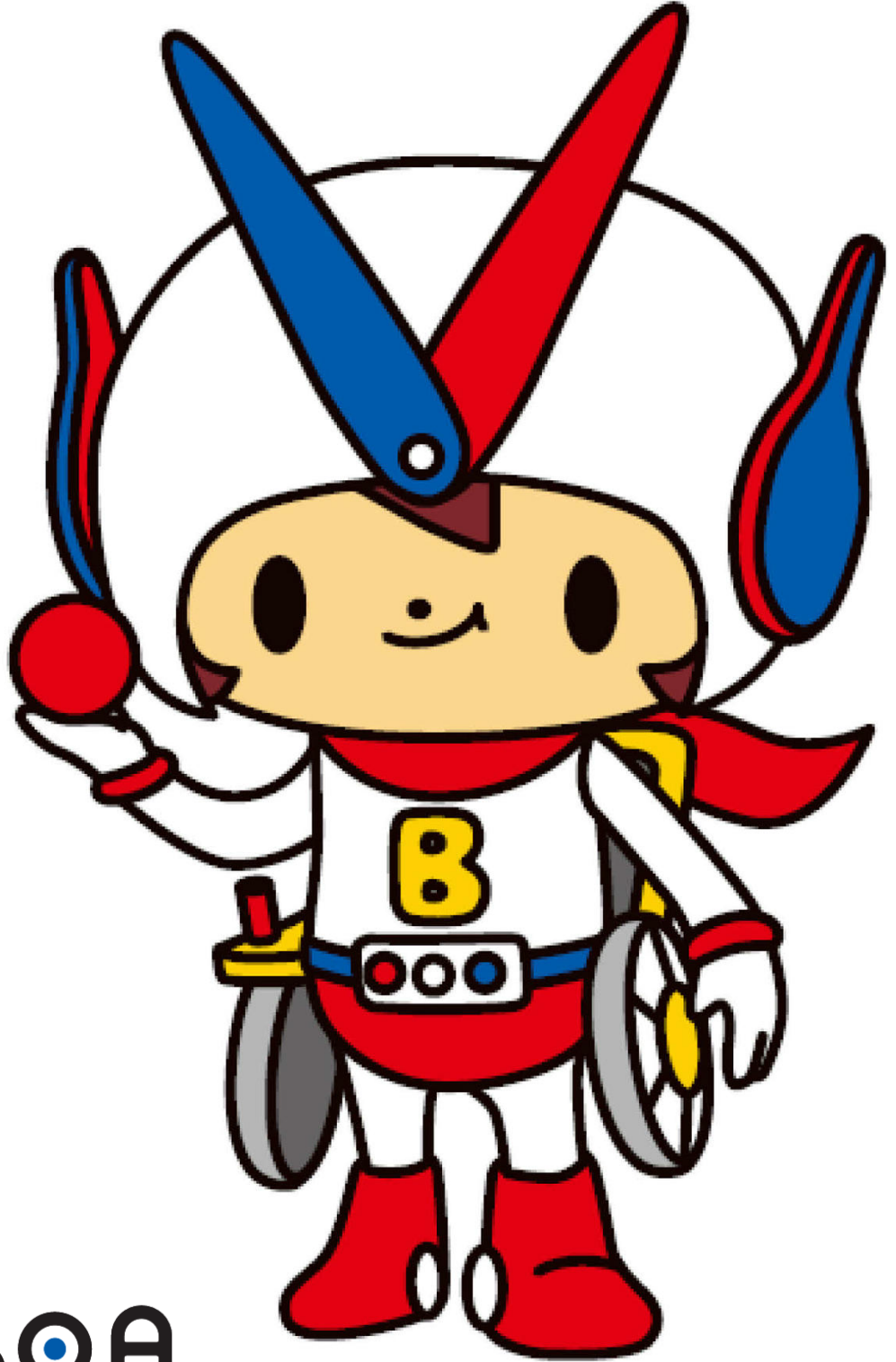


日本ボッチャ協会競技規則 フレンジードリマーマッチ版v.2.0



範囲と適用

日本ボッチャ協会競技規則フレンドリーマッチ版は、主に日本国内における日本ボッチャ選手権と予選大会を除くジャパンカップやその予選対象大会、全国ボッチャ選抜甲子園、全国障害者スポーツ大会ボッチャ競技等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、この規則や大会申し合わせ事項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、大会主催者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	競技用具	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	ボール	6

試合前の準備

6	招集場所(コールルーム等)	6
---	---------------	---

コート上

7	役割と責務	7
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)	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

	標準的なボッチャコートガイドライン	13
--	-------------------	----

	標準的なボッチャコートレイアウト	14
--	------------------	----

基本事項

1 用語の定義

HR、AHR	審判長 (Head Referee)、副審判長 (Assistant Head Referee)。
サイド	赤サイドは、赤ボールを投球する。青サイドは青ボールを投球する。各サイドそれぞれ個人戦では選手 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	選手をアシストする者。
ランプオペレーター	ランプを使用する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(4.1 および 5 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基準を満たしたボール。
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。
アウトボール	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またはジャック；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。
ファイナルショット	タイブレイクで各サイドが 1 球ずつ投球し勝敗をきめること
コールルーム	各試合前に、審判が選手名やゼッケンなど様々なことについて確認し、選手が先攻後攻を決める場所。
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	選手が投球する場所。
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。
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必要がある場合にスポーツアシスタントを1サイドにつき1名、またはランプを使用する選手1名につきランプオペレーターを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席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、カウントダウンタイマー(キッチンタイマー等)や専用アプリなどを使用する。

3.3 赤／青パドル(指示板)

パドルは、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指示板である。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 計測用具(メジャーリング・デバイス)

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

4 競技用具

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る。ボールやランプを含めたすべての用具は、大会として器具検査は実施しないが、規格違反と審判または主催者が判断する場合、適宜検査を行う場合がある。違反が認められた場合、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、最大最長にして横に倒した状態で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(電氣的なものを含む)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 ボール

大会では、選手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、ジャック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。但し、交代する選手がいる場合は、ペア戦では選手1名につき各色3球ずつ、チーム戦では選手1名につき各色2球ずつのカラーボールを持ち込むことができる。

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

ボールは、明確な赤色、青色、白色でなければならない。

ボールの重さは $275\text{g} \pm 12\text{g}$ 、円周の長さ は $270\text{mm} \pm 8\text{mm}$ 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。

ボールは改造したり、穴や切り傷をつけたり、シールを貼るなどをしてはならない。

試合前の準備

競技を開始する前に、選手は大会主催者の指定する時間、場所に遅れずに集合し、試合前の確認を行う。

6 招集場所(コールルーム等)

6.1 招集場所は、大会主催者が指定するコールルームとする。コールルームを設置しない場合、直接試合を行うコートやコート脇に集合することができる。

6.2 招集場所およびコートには、試合に出場する選手と規定の帯同者のみ入ることができる。

6.3 招集場所に集合する場合、あらかじめ準備を済ませてから全員が集合して受付をする必要がある。受付後に外部から持ち込みが発覚した場合、その物品を使用することができないので、注意すること。

6.4 選手が招集場所に帯同できる人とその最大数は以下の通りとする。

個人戦 : コーチ1名、ボールの受け渡しの必要な選手はスポーツアシスタント1名、またはランプ使用者はランプオペレーター1名

ペア戦 : コーチ1名、スポーツアシスタント1名、またはランプ使用者1名につきランプオペレーター1名(全員ランプ使用者の場合はスポーツアシスタント不可)

チーム戦 : コーチ1名、スポーツアシスタント1名、またはランプ使用者1名につきランプオペレーター1名(全員ランプ使用者の場合はスポーツアシスタント不可)

6.5 招集場所に定刻までに来ないサイドは、当該試合を没収される。

6.6 一旦招集場所に集合した選手、コーチ、スポーツアシスタント／ランプオペレーターは、招集場所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大会主催者が判断する。

6.7 招集場所は定刻に閉鎖され、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(大会主催者が例外を認める場合がある)。

- 6.8 使用ボールの色の決定は招集場所で行われ、方法はコイントスやジャンケン、くじ引き等、主催者が判断する。

コート上の動き

7 役割と責務

7.1 選手

選手は、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補助(電氣的なものも含む)もなくボールを投球しなければならない。

7.2 キャプテン

チーム戦またはペア戦では、各サイドの1名は、キャプテンとして指名される。

7.2.1 キャプテンの責務

- 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。
- 代表として赤または青のいずれのボールで競技するか決める。
- 試合中、投球する選手を決める。
- 審判の提示する得点を承認する。
- 試合結果を承認する。

7.3 選手のアシスタント

7.3.1 ランプオペレーター

ランプオペレーターは、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。ランプオペレーターは、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。

ランプオペレーターの業務は以下の通りとする。

- 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、ボールを丸めたりセットしたりする。
- エンド終了後、ボールを回収する。
- 審判の許可なく FOP に入ってはならない。

7.3.2 スポーツアシスタント

スポーツアシスタントは、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。スポーツアシスタントはランプの調整を除きランプオペレーターと同様の業務を行う。

7.3.3 コーチ

すべての競技部門で、1サイドにつき1名のコーチが招集場所(コールルーム等)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

試合を行うコートでは、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、サイド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、計時係が時計を管理する。

各サイドの持ち時間は主催者が決定する。日本ボッチャ協会主催大会では、標準として以下を設定する。なお個人戦のランプ選手のエンドの持ち時間については、選手の実情を踏まえて大会主催者が弾力的に運用して

もよい。

個人戦 :各選手1エンドあたり4分

ペア戦、チーム戦 :各サイド1エンドあたり5分

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で停止した瞬間、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「1分前」「30秒前」「10秒前」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、選手に自分たちのサイド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は、常に第1エンドを開始する。

8.3.2 選手は、審判の投球指示を確認し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エンドの次のエンドは、予定されていた次のサイドがジャックを投球する。

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同じ選手が、1球目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 相手サイドの投球時には、投球の邪魔にならないように位置する。

8.7.3 相手サイドの持ち時間には、選手同士で話をせず静かに待つ。

8.7.4 プレイングエリア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、サイド内で相談して決めてよい。ジャックに対し遠近の配置が入れ替わったとき、投球するサイドも入れ替わる。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、エンド終了（エンドフィニッシュ）を宣言する。試合終了時、審判は口頭で最終得点を発表し、「試合終了（マッチフィニッシュ）」を宣言する。

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合図を受けて、スポーツアシスタント、ランプオペレーター、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い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。それは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、スポーツアシスタント、ランプオペレーター、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、ランプオペレーター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)

規定のエンドすべてを終え合計得点が同点の場合、タイブレイクで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、先に投球するサイドのジャックをクロスに置いて行われる。

ファイナルショットは、各サイド1球を1分以内に投球する。

ファイナルショットは、最終エンド終了時、各サイドスローイングボックスにいる任意の選手1名が投球する。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、次の罰則が科される。

11.1 ボール除去(リトラクション)

11.1.1 ボール除去(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 ボール除去は、ボールのリリース時の反則行為にのみ科される。

11.2 投球ボールのボール除去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、スポーツアシスタント、ランプオペレーター、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 投球前または投球時、ランプオペレーターがプレイングエリアを見たり、スポーツアシスタントまたはランプオペレーターが競技に介入したりする所作を審判が認めた場合。

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、スポーツアシスタント、ランプオペレーター、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、

- 選手が自分のスポーツアシスタント/ランプオペレーターに、車いすの位置を変える、投球補助具を動かす、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、スポーツアシスタント/ランプオペレーターへの指示がなくても認められる。
- コーチ、スポーツアシスタント/ランプオペレーターが、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。

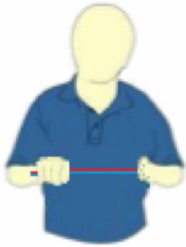
12.2 チーム戦およびペア戦では、エンド中審判が投球を指示したサイドの選手のみ、コートでチームメイトとコミュニケーションをとることができる。

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

公式ジェスチャーは、審判と選手の相互理解を促すために考案されている。

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 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、「投球練習を開始してください(ウォームアッププリーズ)」や「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、側面を選手に示した後、投球するサイドの色のパドルを示す。	
エンド終了 試合終了	伸ばした両腕を交差してから、横に開いて離す。 「エンド終了(エンドフィニッシュ)」または「試合終了(マッチフィニッシュ)」と言う。	 
得点	得点したサイドの色のパドルに指で点数を示し、得点を発表する。	

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。		
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へ向け、「アウト」または「アウトボール」と言う。 その後、アウトになったボールを高く持ち上げる。		
ボール除去(リトラクション)	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)。		

得点

得点の表示例			
			
赤3点	赤7点	赤10点	赤12点

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
審判の注意を喚起する	腕を高く上げる。	

標準的なボッチャコートガイドライン

コートの寸法は、12.5m×6m を基準とし、大会主催者の判断により大会申し合わせで調整することも可能とする。

外側のライン、投球ライン、V ラインには 4cm 幅のテープ、投球エリア内を区切るラインおよびクロスは、2cm 幅のテープの使用を標準とする。

クロスは、35cm のテープを十字にする。

計時用テーブルは、審判が示した次の投球サイドを確認しやすく、選手が見えやすい位置とする(図は一例)。

標準的なボッチャコートレイアウト

