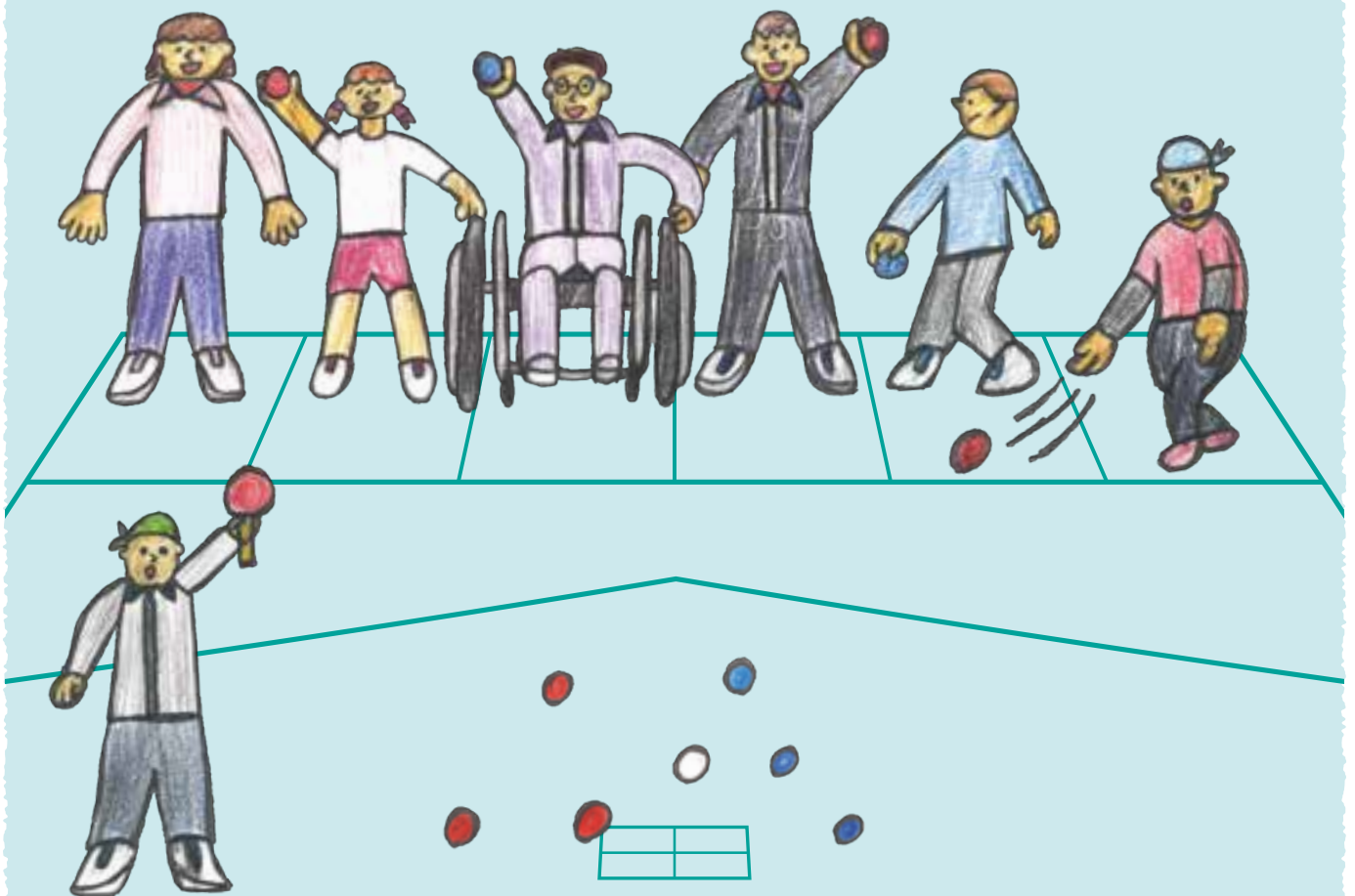


＼ 地域で楽しく！ ／

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

Physical Education and Medicine Research Foundation

〒389-0402 長野県東御市布下6-1

目次

1	はじめに	01
2	概要	02
	1) ボッチャとは	
	2) 用具(競技用具と審判用具)	
	3) コート	
3	コートづくり	04
	1) コートのマーキング	
	2) 作成の手順例	
4	審判団	06
	1) 審判団の構成と役割	
	2) 審判団の心得	
	3) 審判のジェスチャーとコール	
	4) 線審のジェスチャーとコール	
5	試合の進め方	09
5-1	1) 試合の準備	
5-2	2) 第1エンドの進め方	10
5-3	3) エンド間	14
5-4	4) 第2エンド以降の進め方	15
5-5	5) 試合の終了	18
5-6	6) 得点の判断	19
5-7	7) 反則行為(ヴァイオレーション)	20
6	東御市「みんなの健康×スポーツ」実行委員会の歩み	22
7	特別寄稿	24
8	地域で楽しむための”アレンジボッチャ”	26

「ボッチャ」とは、的となるジャックボール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られるかを競う、パラリンピック正式競技。相手のカラーボールを弾いて自分に優位な位置取りをしたり、さらに的を弾いて移動させることもできるため、戦略的で奥の深い競技です。

長野県東御市では、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、「みんなの健康×スポーツ」実行委員会を中心に、誰もが身近でスポーツに親しめる環境づくりを進めてきました。

本ガイドは、地域で気軽にみんなで「ボッチャ」を楽しむことができるように、日本ボッチャ協会競技規則や全国障がい者スポーツ大会競技規則集を基に、基本的なルールや試合の進め方についてまとめました。この活用を通じて、誰もが身近でスポーツに親しめる機会・場所が増えること、さらにスポーツを通じた健康づくり、共生社会の実現を目指します。

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) ボッチャとは

ボッチャは、ヨーロッパで生まれた重度脳性麻痺者もしくは同程度の四肢重度機能障がい者のために考案されたスポーツです。

障がいにより、ボールを投げることができなくても、足でボールを蹴ったり、「ランプ」という補助具を使い、自分の意思をアシスタントに伝えることができれば、参加することができます。

2) 用具

競技用具

ボッチャボール

1セット:

- ジャックボール(白1個)
- カラーボール(赤・青 各6個)
- 皮革製または合皮製
- ・周長 270±8mm
- ・重さ 275±12g



ランプ(勾配具)

選手がボールを投球することができない場合に、アシスタントに操作を指示、ボールを転がして使用する補助具



審判用具

パドル(指示板)

投球順序を指示する道具
★卓球のラケットやうちわで代用可。



計測器具

ボール間の距離を測定する道具

キャリパー、メジャー、すき間ゲージ、ライト



得点板

得点を示すもの

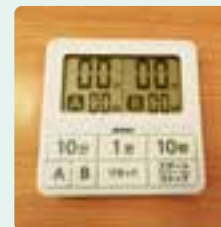
★体育館にあるものや、ホワイトボードにスコアカードを書いて代用可。



計時用具

選手の投球時間を管理する道具

★キッチンタイマーで代用可
※地域で実施の際は計時を行わない場合もある。



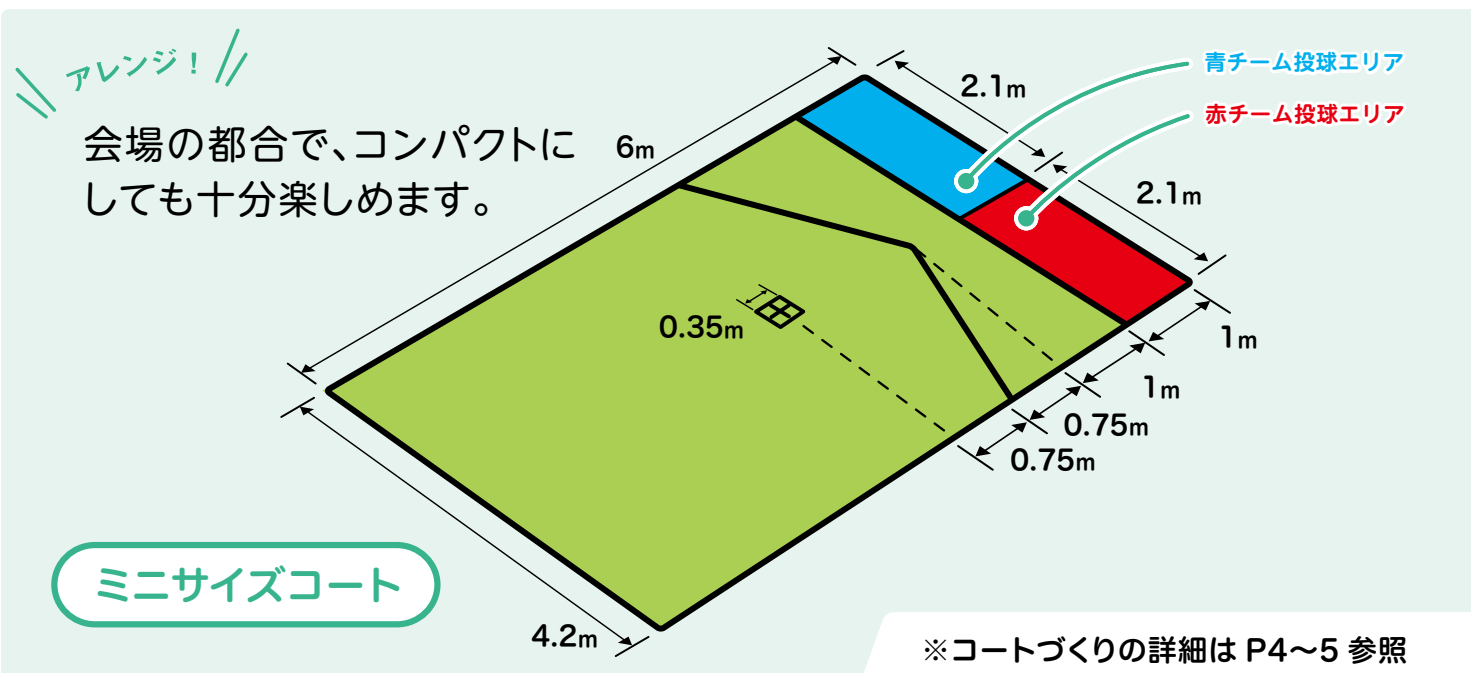
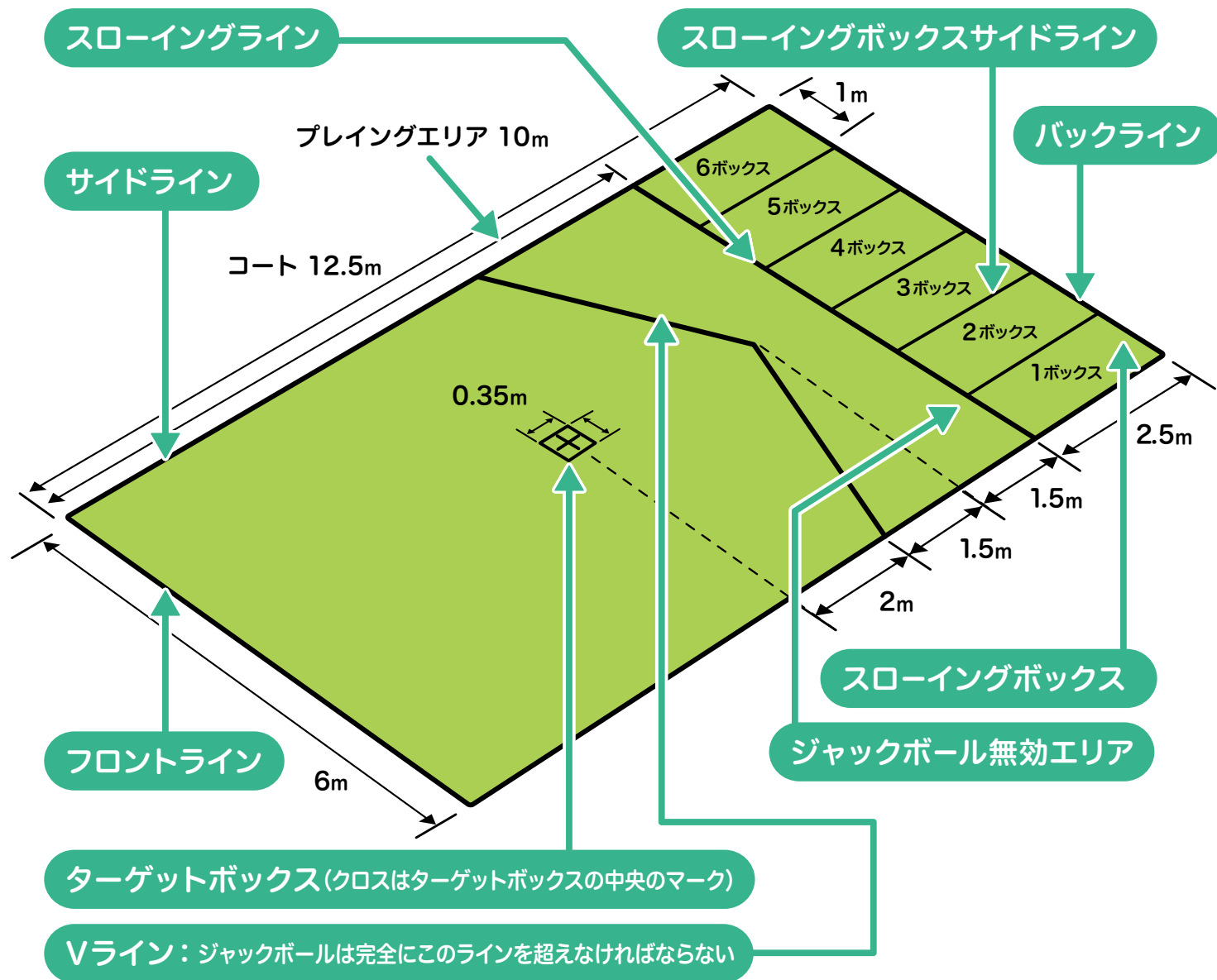
スコアカード

- ・エンドごとの点数を記録する用紙
- ・審判・記録が試合の進行状況や結果を記入し、試合終了後チームの代表者からサインをもらう。

スコアカード (リーグ戦 □ 決勝トーナメント戦)								
第	コート	第	試合	審判	サイン			
チーム名		【対(対戦)】 VS		チーム名		【対(対戦)】		
サイン				サイン				
		試合結果						
		1	2	3	4	5	6	計
【対】								
【対】								

3) コート

正式なコートサイズは、12.5m×6m。バドミントンコートとほぼ同じです。



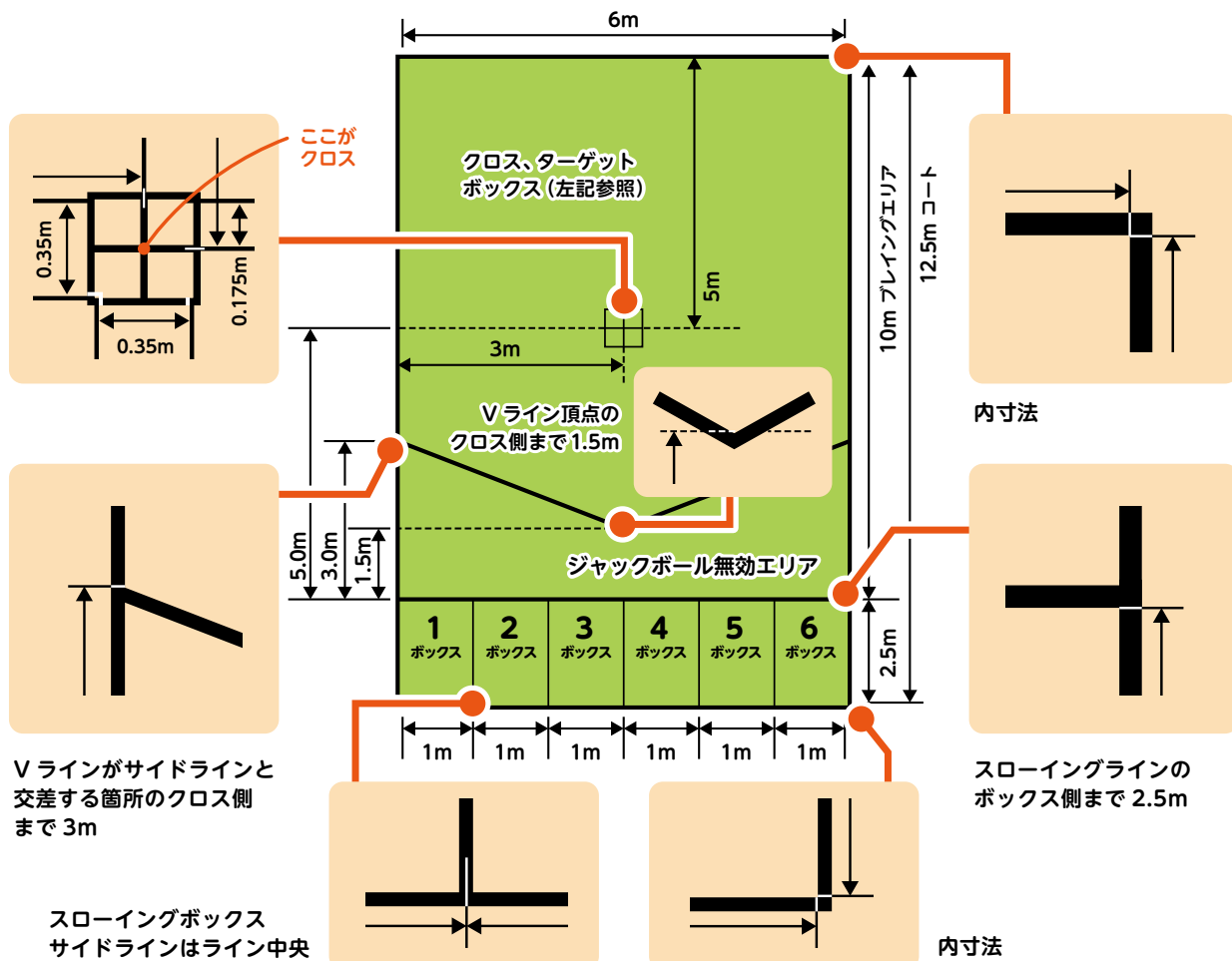


1) コートのマーキング

おすすめ



外枠線はバドミントンコート(13.4m×6.1m・外寸)を活用しても良いでしょう。

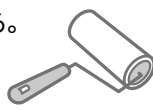


テープを貼るとき・剥がすときのポイント

ポイント



- ◎テープは、起終点どちらか一方を決め、起点側からゆっくり接地させる。
- ◎位置が決まったらテープ上を歩いて接着させる。(こするように歩くと歪む)
モップやコロコロ、ローラーがあると便利
- ◎ラインテープを剥がす際は、床面等を傷つけないようにゆっくり、90~150度の角度で剥がす。



★ボッチャは、
ラインにボールが
触れていたら
アウトになります。
(オンザライン)

コートづくりに必要な道具

メジャー

20m以上のもの
2本



ラインテープ

以下の2種類。マスキングテープ代用可。

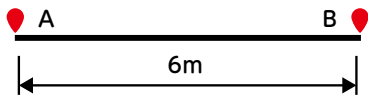
- ①幅広テープ 5cm幅
外枠、スローイングライン、Vライン
※正式なコートの場合は長さ64m以上必要
- ②細身テープ 2cm幅
スローイングボックスサイドライン、クロス、ターゲットボックス
※正式なコートの場合は長さ14m以上必要



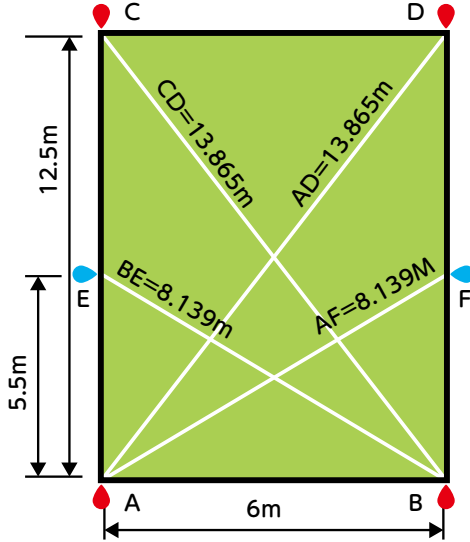
この他に、ペン、カッターまたはハサミを用意します。

2) 作成の手順例

目安となるライン等がない場所でのコートづくりの作成例です。



コートを作成する際の長さは**全て内寸**です。

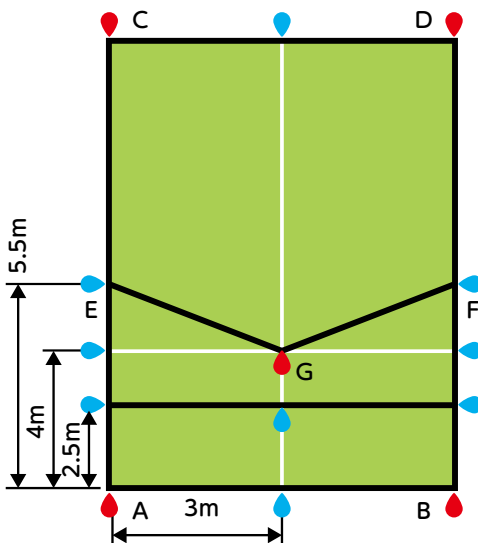


① 基準となる線を決める

- 5cm幅のラインテープで直線ABを貼ります。

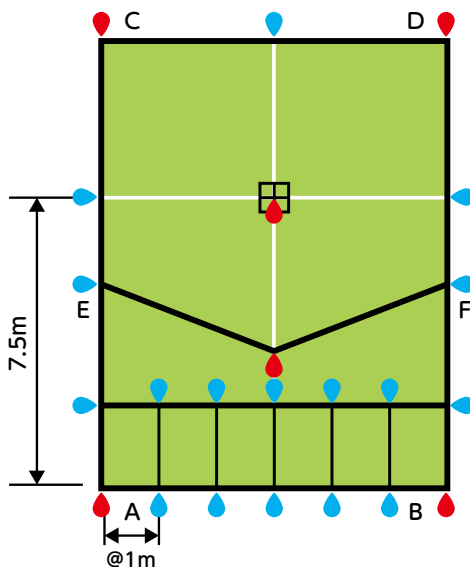
② 外枠を決める

- ※ 三平方の定理で直角方向C点、D点、E点、F点を決めます。
- A、B双方から2つの巻尺で12.5mと13.865mの交点C、交点Dをそれぞれ印をつけます。
- A、B双方から2つの巻尺で5.5mと8.139mの交点E、交点Fをそれぞれ印をつけます。
- E、FはVラインの位置を兼ねる印で、直線AC、及び直線BDの通りの目安にもなります。
- CD、EF間が6mであることを確認します。
- 外枠ACDBを決めて5cm幅のラインテープを貼ります。



③ Vラインとスローイングラインを作成

- 貼付けたテープ上に各位置の印をつけます。
- テープの位置(内寸法)に注意しながらVライン、スローイングラインを決めて5cm幅のラインテープを貼ります。



④ 細部を作成

- クロス、ターゲットボックスやスローイングサイドラインを決めて2cm幅のラインテープを貼ります。

マークポイント (印)

※既に貼ってあるラインテープ上に印をつける。

マークポイント (テープ)

※床などに直接印をつけないように、印を付ける箇所に、予めラインテープを貼りその上に印をつける。
※最終的にはラインテープで隠れます。

マスキングテープ



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

- ・誰にも公平に対応しましょう。一方への親切心が、審判への不信感を招く原因になる可能性もあります。
- ・試合後に個別での講評(戦略や解説等)は行いません。

② 毅然とした態度で行いましょう

- ・どのような状況にも動じない態度で対応しましょう。
- ・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、審判長に判断を仰ぎます。

③ 立ち位置に注意しましょう

- ・常に瞬時に必要な対応ができるように備え、特に審判は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付けましょう

- ・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

- ・気持ち良くプレイしてもらい、勝っても負けても「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。

3) 審判のジェスチャーとコール

合図を送るべき状況	コール	合図
<p>ジャックボールを投げる指示</p> <ul style="list-style-type: none"> ・投球を指示するため、コートに向かって腕を振る 	<p>「ジャック(ボール)プリーズ」</p>	
<p>カラーボールを投げる指示</p> <ul style="list-style-type: none"> ・投球するチームの色を提示する 	<p>* 口頭の指示はしない</p>	
<p>等距離のボール</p> <ul style="list-style-type: none"> ・パドルを手のひらに対して横に持ち、選手に指示板の側面を見せる。 ・その後投球するチームの色をパドルで示す。 	<p>* 口頭の指示はしない</p>	
<p>計測</p> <ul style="list-style-type: none"> ・一方の手をもう一方の手の隣に並べ、メジャーを使うように動かす 	<p>* 口頭の指示はしない</p>	
<p>リトラクション(ボール除去)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・そのボールを指差し、もう一方の手でつまみ上げるように示し、その後その手でボールを上げる 	<p>* 口頭の指示はしない</p>	

合図を送るべき状況	コール	合図
デッドボール / アウトボール ・対象のボールを指さし、反対の前腕を垂直に上げて、その手のひらを自分に向けた後、そのボールを拾い、上へ挙げる	「アウトボール」 or 「デッドボール」	
エンド/試合の終了 ・伸ばした両腕を交差させ、次いで広げる	エンドの終わり 「エンド フィニッシュ」 試合の終了 「マッチ フィニッシュ」	
得点の表示 ・得点したチームの色のパドルに指で点数を示す (例: 赤3点)	「〇〇 レッド」 or 「〇〇 ブルー」	

得点の表示例			
 「3 レッド」	 「7 レッド」	 「10 レッド」	 「12 レッド」

★指をしっかり開きわかりやすく表示しましょう。

4) 線審のジェスチャーとコール

合図を送るべき状況	コール	合図
審判への注意喚起 ・腕を高く上げる ※違反が成立した直後	「審判!!」 内容の説明はしない (審判に問われるまで)	



正式な試合では、個人戦(1対1)、ペア戦(2対2)、チーム戦(3対3)がありますが、本ガイドブックでは、参加者同士が交流しながら楽しめる、チーム戦(3対3、1試合6エンド)についてご紹介します。

1) 試合の準備

(1) 挨拶

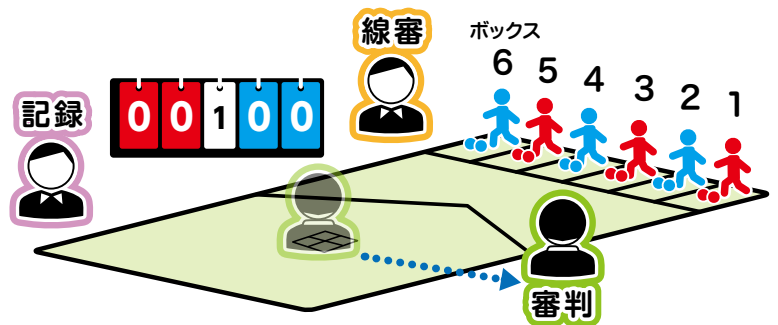
審判の指示で選手を向き合わせ、挨拶を促す。

(2) 投球順序の決定

審判の指示で、チームの代表者(以後、キャプテン)同士で、じゃんけん(もしくはコイントス)をし、先攻(赤)／後攻(青)を決める。

(3) 投球位置への配置

審判団は、図の位置に着き、**審判**は選手が自球カラーボール(一人2球ずつ)を持って投球する配置に着くように誘導する。



(4) 投球練習(ウォームアップ)

審判は練習開始の「ウォームアップ プリーズ」のコールをし、コート外へ出る。

線審・記録は、スコアカード及び得点板の準備をする。

練習は、それぞれ自球カラーボール6球(一人2球ずつ)投球することとする。

※マイボールを使用の場合、各チーム自球カラーボール6球とジャック1球の投球完了で終了とする。

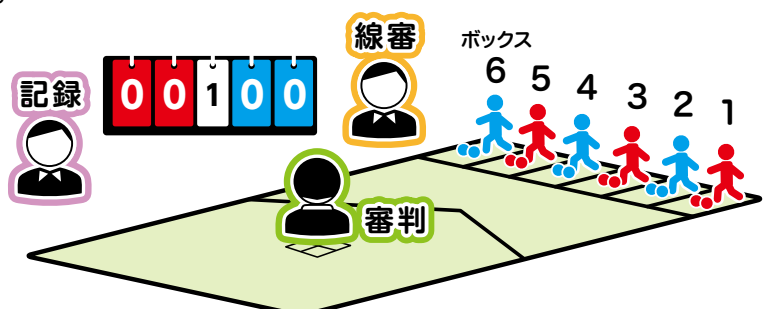
(5) 第1エンドの準備

練習終了後は、選手は自球カラーボールを回収し、再び投球位置に着く。

必要に応じて、**線審・記録**がサポートする。

審判団はそれぞれの必要な準備をして定位置へ着く。

※マイボールを使用の場合、審判は第2エンドで使用する後攻(青)のジャックは得点板の近くに置き、第1エンドで使用する先攻(赤)ジャックを持つ。



2) 第1エンドの進め方

(1) ジャック投球

審判



① 試合の開始をコールし、ジャックを先攻(赤)の1のスローイングボックスの選手に渡し、コートの外に出る。

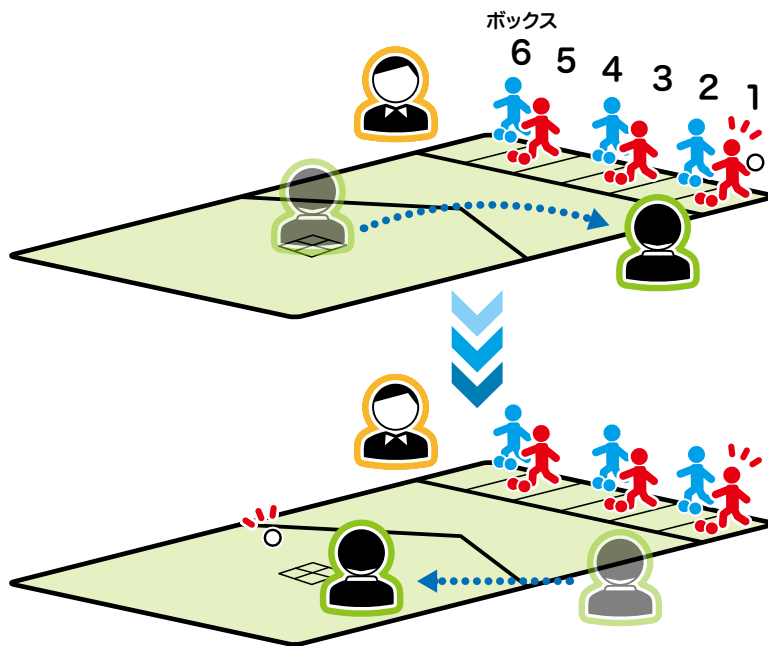
② 「ジャック(ボール)プリーズ」と合図とともにコールし、投球を促す。



③ 投球されたジャックが止まった後、近くに移動する。

【正式試合におけるジャックの投球順序】

エンド	1	2	3	4	5	6
スローイングボックス	1	2	3	4	5	6



線審



◎ **審判**と反対側に立ち、常にラインクロスなど反則行為等を確認しやすい位置に移動する。

(2) 第1球目の投球

審判



① 赤のパドルを示し、ジャックを投球した選手にカラーボールの投球を促す。



② 投球されたカラーボールが止まった後、次の投球に備えた位置取りをする。

Q2. 第1球目のカラーボールがアウトなどで無効の場合はどうしますか?

A. 同じチームのいずれかの選手がプレイングエリアで有効になる、もしくはチームのボールが全て無くなるまで投球する。相手チームの第1球目についても同様に対応する。

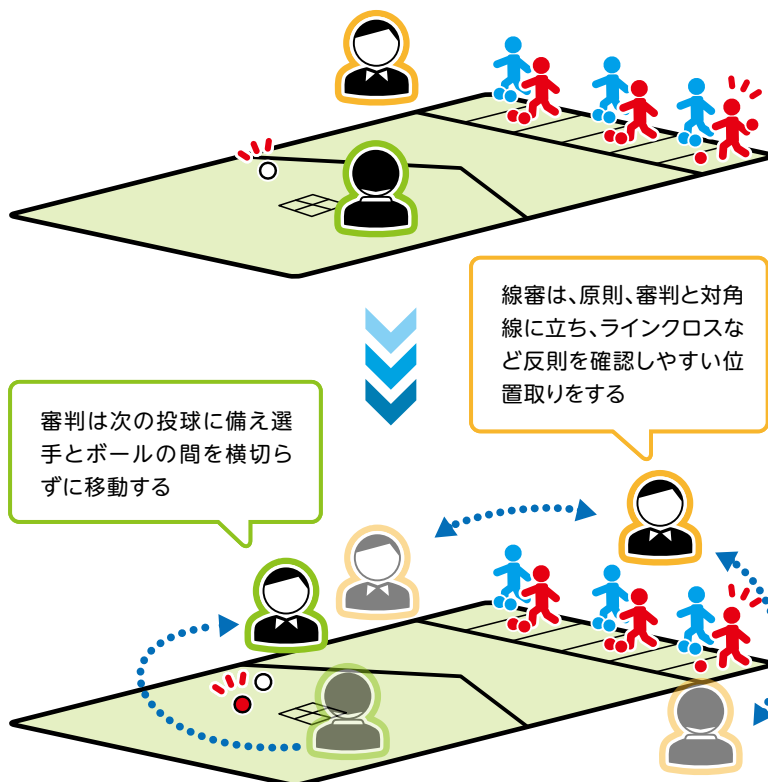
日本ボッチャ協会競技規則より…

Q1. ジャックが無効エリア内(オンザラインを含む)で停止したらどうなりますか?

A. ボールを除去し、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。さらに、次のエンドでは、そのエンドで投球すべき選手が投げる。

※カラーボールは無効にならない。

日本ボッチャ協会競技規則より…



審判は次の投球に備え選手とボールの間を横切らずに移動する

線審は、原則、審判と対角線に立ち、ラインクロスなど反則を確認しやすい位置取りをする

(3) 相手チームの第1球

審判



- ① 青のパドルを示し、後攻(青)のチームに対し、いずれかの選手の投球を促す。

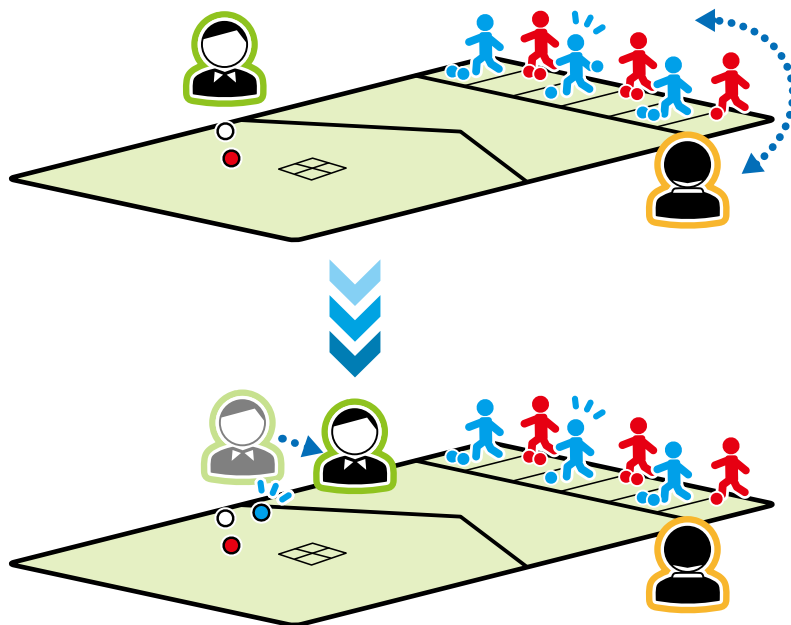


- ② 投球されたカラーボールが止まった後、次の投球に備えた位置取りをする。

線審



- ◎ 常に、ラインクロスなど反則行為等を確認しやすい位置に移動する。



Q3. 投球されたカラーボールがコートの外枠ラインに触れていたらどうなりますか？

A. アウト。この場合投球されたボールを除去し、主催者で決められた指定のエリアに置く。コートの外に出た場合も同様の対応とする。

日本ボッチャ協会競技規則より…

審判の所作のポイント

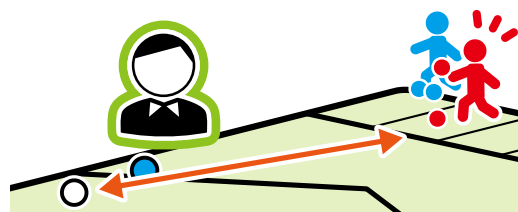
審判 は、選手が投球に集中できるように配慮するとともに、反則行為などによりボールを止める必要がある場合に対応できる位置取りを心がけます。投球などの合図を出す時以外は、パドルを体の後ろで持ち待機します。



ポイント



基本的には、投球する選手とジャックを結んだ線より外側で、ジャック寄りに立ちましょう。



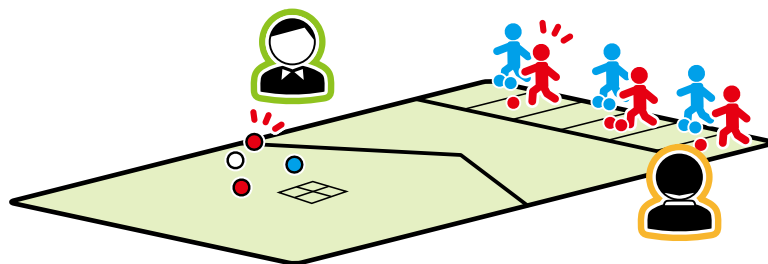
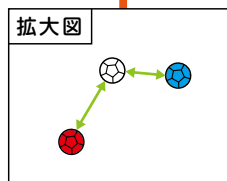
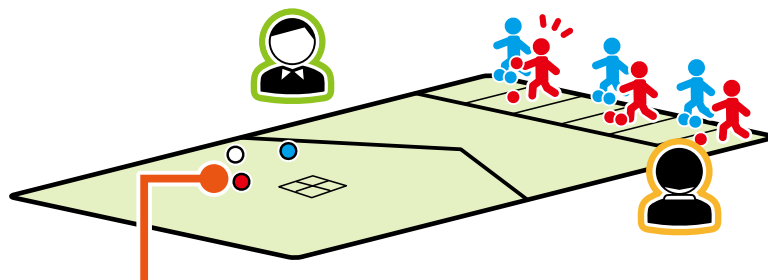
(4) 第2球以降の投球

審判



- ◎これ以降は、ジャックから遠いチームの色のパドルを示し、そのチームのいずれかの選手の投球を促す。

この場合は、赤が遠いので、赤のパドルを提示する。



線審

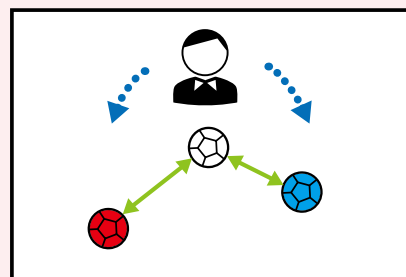


- ◎常に、ラインクロスなど反則行為等を確認しやすい位置に移動する。

計測のポイント

- ◎ **審判** はジャックを中心に真上や様々な角度から確認し、ジャックに最も近いそれぞれのチームのカラーボールとの距離を比べる。
- ◎目視では判断が難しい場合には計測器具を用いる。
- ◎計測の際は、できるだけ選手からボールが見える位置で行うこと。
- ◎原則、カラーボールの位置は動かさない。

※詳細はP19の【計測のテクニックとポイント】参照



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…

(5) エンドの終了

審判



①両チームのボールが全て投げ終わったら「ボール フィニッシュ」とコールする。

②得点を判定する。

③選手に、得点を合図とともにコールする。

この場合「ツー レッド」



④判定について、両チームの了解を得られたら、合図とともに「エンドフィニッシュ」とコールする。



⑤記録 ⇒観衆の順に、得点を合図とともにコールする。

この場合「ツー レッド」



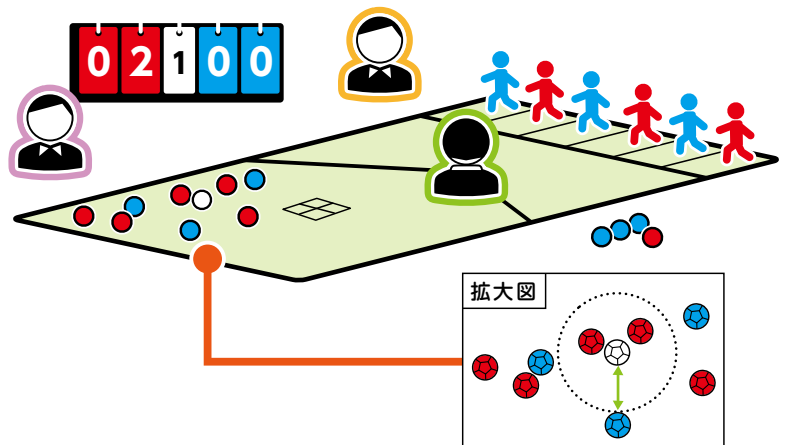
⑥ジャックを取り上げ、合図とともに「ボールを回収してください。」とコールする。



記録



◎ 審判の⑥のコール後に、得点を得点板及びスコアカードに記録する。



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…

Q7. カラーボールは誰が回収しますか？

A. 選手が自球カラーボールを回収し、必要に応じて**線審**・**記録**がサポートする。

日本ボッチャ協会競技規則では…

エンドの終了後に「ワン ミニッツ」※と宣言してから、オフィシャル（線審、アシスタント、コーチ）が回収する。

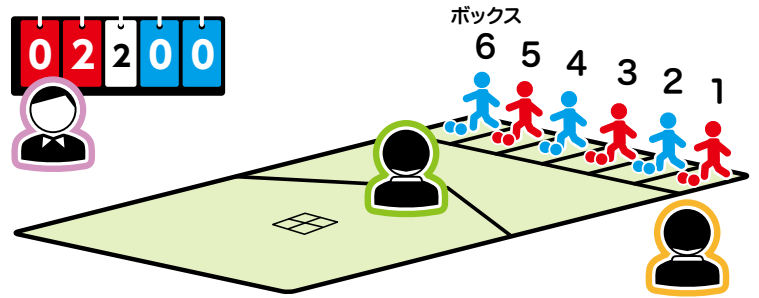
※エンド間を最大1分間とし、次のエンドの準備を行う。

審判



- ①スコアカード及び得点板が正しく表示されているか確認する。

※マイボールを使用の試合は、次のエンドのチームのジャックを用意する。



Q8.選手交代はできますか？

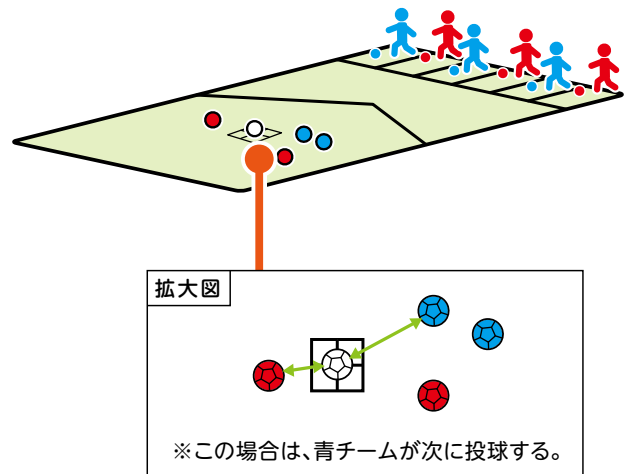
- A. エンド間で、一人1回のみ選手交代ができる。ただし、ボックス位置の変更はできない。

日本ボッチャ協会競技規則より…

Q9.試合途中にジャックがアウト(ジャックボールが有効エリア外に出た場合)になったらどうしますか？

- A. ・ジャックをクロスの上に置き直す。
 ・その他のボールは動かさない。
 ・次に投球するチームは、ジャックに最も近いカラーボールを投球したチームの相手チームが投球する。

日本ボッチャ協会競技規則より…



Q10. 得点判定時の選手の立会いはどうしますか？

- A. ボールが近接している場合は、原則として両チームのキャプテンの立会いの下、計測することとする。
 なお地域でボッチャを行う際は、得点の判定の理解を深めるために、主催者の判断により、選手全員の立会いを求めても良い。

日本ボッチャ協会競技規則では…

計測を必要とする場合や判定が近接している場合は、両チームのキャプテンを呼ぶことができる。

4) 第2エンド以降の進め方

(1) ジャック投球

審判



- ① 第2エンドの開始をコールし、ジャックを2のスローイングボックスの選手(青)に渡し、コートの外に出る。

- ② 「ジャック(ボール)プリーズ」と合図とともにコールし、投球を促す。



- ③ 投球されたジャックの近くに移動する。

線審



- ④ 常に、ラインクロスなど反則行為等を確認しやすい位置に移動する。

(2) 第1球目の投球

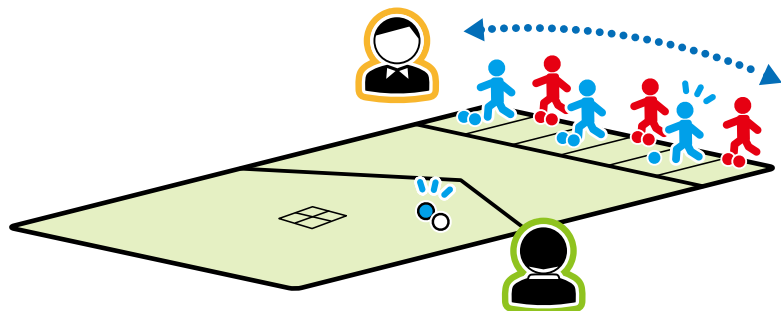
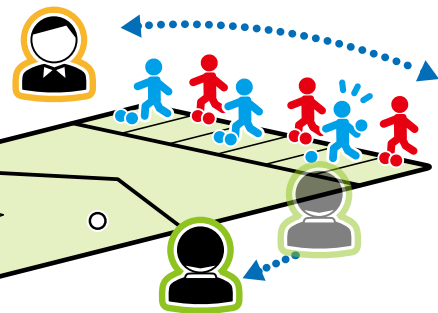
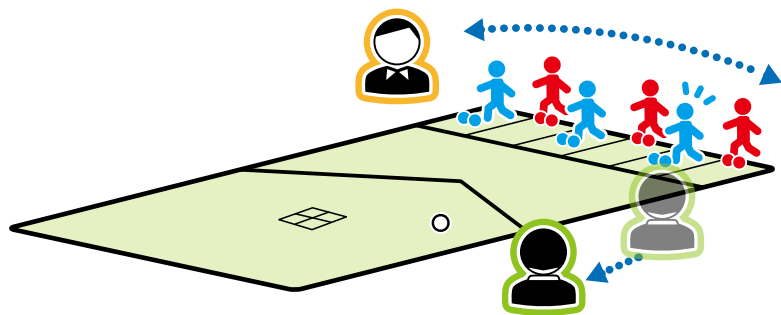
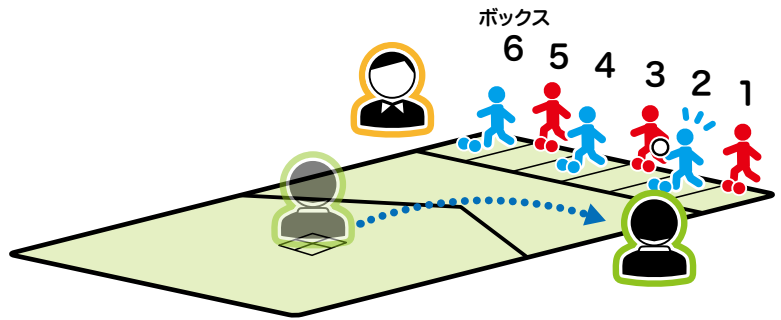
審判



- ① 青のパドルを示し、ジャックを投球した選手にカラーボールの投球を促す。



- ② 投球されたカラーボールが止まった後、次の投球に備えた位置取りをする。



(3) 相手チームの第1球

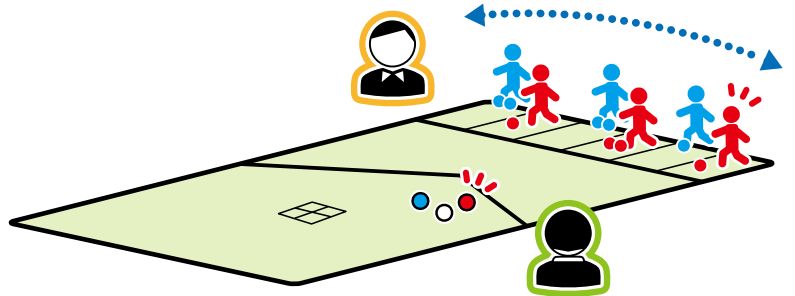
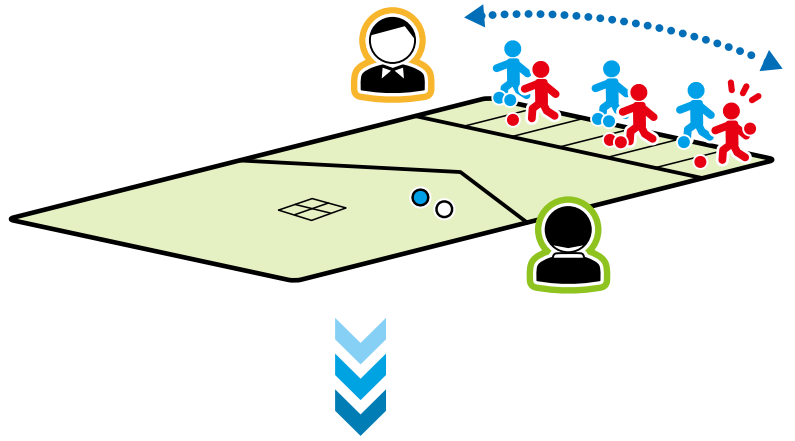
審判



- ① 赤のパドルを示し、後攻(赤)のチームに対し、いずれかの選手の投球を促す。



- ② 投球されたカラーボールが止まった後、次の投球に備えた位置取りをする。



線審



- ◎常に、ラインクロスなど反則行為等を確認しやすい位置に移動する。

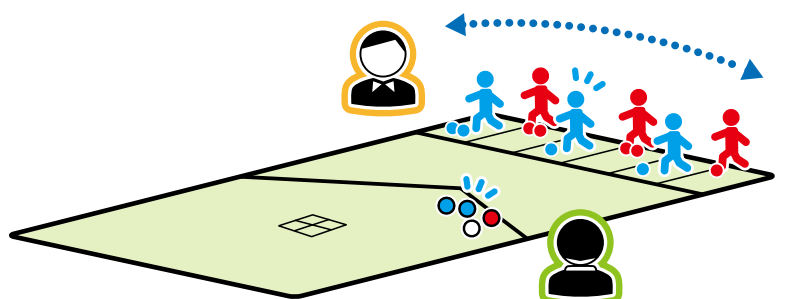
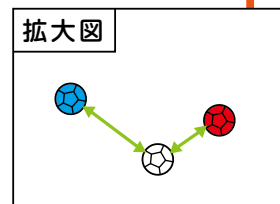
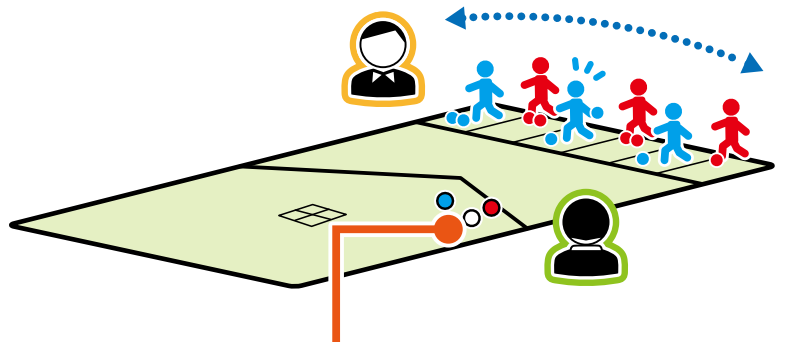
(4) 第2球以降の投球

審判



- ◎これ以降は、ジャックから遠いチームの色のパドルを示し、そのチームのいずれかの選手の投球を促す。

この場合は、青が遠いので、青のパドルを提示する。



線審



- ◎常に、ラインクロスなど反則行為等を確認しやすい位置に移動する。

(5) エンドの終了

審判



①両チームのボールが全て投げ終わったら「ボール フィニッシュ」とコールする。

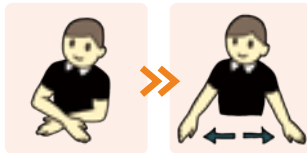
②得点を判定する。

③選手に、合図とともに得点をコールする。

この場合「ワン ブルー」



④判定について、両チームの理解を得られたら、合図とともに「エンドフィニッシュ」とコールする。

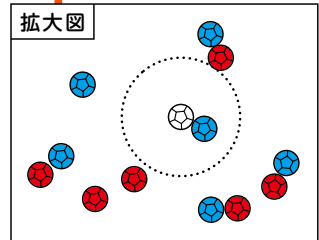
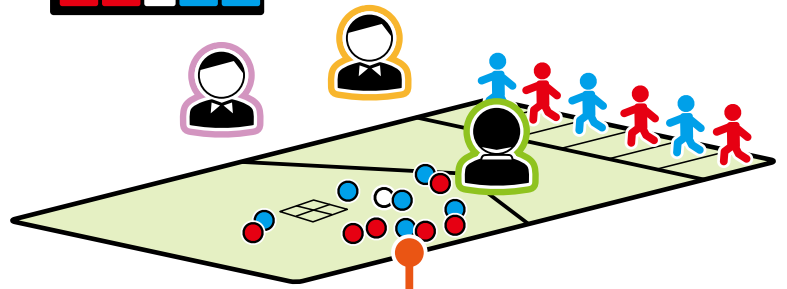


⑤記録 ⇒ 観衆の順に、得点をコールする。

この場合「ワン ブルー」



0 2 2 0 1



記録



◎ **審判** の⑥のコール後に、得点を得点板及びスコアカードに記録する。

➡最終エンドの場合は
次の頁 5) 試合の終了へ

⑥ジャックを取り上げ、合図とともに「ボールを回収してください。」とコールする。



正式な試合におけるチーム戦(3対3)では、これまでの流れを繰り返し、計6エンドを行います

☆対象者や時間を考慮し、主催者の判断で、2エンド、または4エンドのいずれかを選択して実施しても良いでしょう。



【2または4エンドで実施する場合のジャックの投球順序】

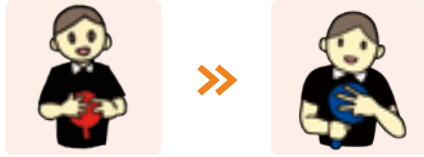
エンド	投球する者
1	赤 チームのいずれかの選手
2	青 チームのいずれかの選手
3	1エンドで投球していない 赤 チームのいずれかの選手
4	2エンドで投球していない 青 チームのいずれかの選手

※ジャックが無効の場合は、次のエンドで投球すべきチームのいずれかの選手が投球する。
その場合、次のエンドでは、そのエンドで投球すべきチームのいずれかの選手が投球する。

5) 試合の終了

審判

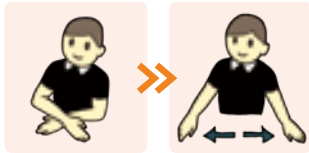
- ①最終エンドが終了したら、「ファイナルスコア」とコールした後、最終得点を**勝者**からコールする。



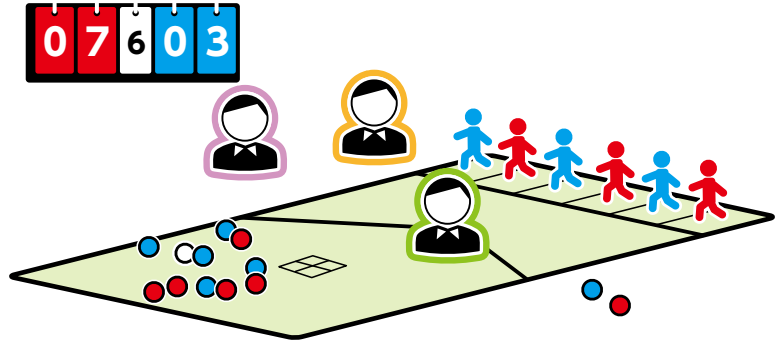
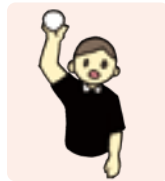
この場合「セブン レッド」 「スリー ブルー」
※得点がない場合(0点)はコールしない。

- ②両チームの了承を得られたら、記録
→観衆の順に、最終得点を合図とともに、**勝者**からコールする。

- ③「マッチフィニッシュ」と合図とともに
コールし、試合終了を宣言する。



- ④ジャックを取り上げ、合
図とともに「ボールを回
収してください。」とコー
ルする。



☆ボールの回収はP13と同様

記録

- ◎ **審判**の③のコールの後に、得点板及びスコアカードに合計点数を記入し、**審判**に渡す。

- ⑤ **記録**からスコアカードを受取り、両キャプテンに確認、又はサインをしてもらう。

- ⑥選手を向き合わせ、挨拶を促す。

Q11. 最終得点が高点になったらどうしますか？

A. タイブレイク(ファイナルショット制度)を以下のとおり行い、勝敗を決める。



『タイブレイク』(ファイナルショット制度)の進め方

- 1 キャプテン同士で、じゃんけん(もしくはコイントス)をし、投球順序を決める。
- 2 赤チームのキャプテンは3、青チームのキャプテンは4のスローイングボックスに入る。
- 3 クロスの上に、ジャックを置く。
- 4 持ち球1球を、先攻、後攻の順に投球し、ジャックにより近いチームを勝者とする(最終得点には加えない)。

	1	2	合計
Aチーム(赤)	2	0	2
Bチーム(青)	0	2	2

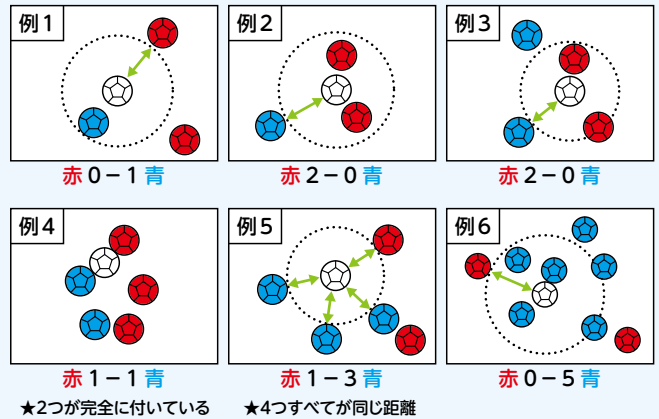
例)
1試合2エンド実施でタイブレイクの結果、青チームが勝った場合のスコアのつけ方

6) 得点の判断

(1) 得点の判定のポイント

- ① ジャックに最も近いカラーボールはどのボールか?
 ➔ ジャックに最も近いボールのチームが勝ち!
 (得点権利を獲得)
- ② 負けチームのボールで、ジャックに最も近いボールはどのボールか?
- ③ ②のボールからジャックまでの距離内にある、勝ちチームのボールはいくつか?で得点を数える。

図 得点の例



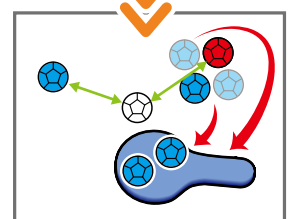
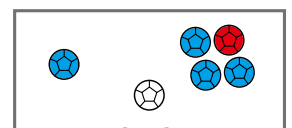
(2) 計測テクニックとポイント

- ① 計測中は、常に選手から状況が見える位置で行うように心がけましょう。
- ② ボールを動かしてしまう事故を防止するため、両肘、両膝を床に付け、体を安定した状態で計測します。
- ③ キャリパーやメジャーで計測する場合は、ボール間の一番近い距離で計測します。
 - ・ キャリパー ⇒ ボール間では開かず、おおよその開きを作りながら少しずつ距離を合わせて計測する。
 - ・ メジャー ⇒ 本体部をジャック側に設置して計測距離が確定したらストッパーを掛けて計測する。
 距離が遠い場合は、審判がジャック側、線審がカラーボール側で、ボールが動かないように計測面の反対側に軽く手を添えて計測する。

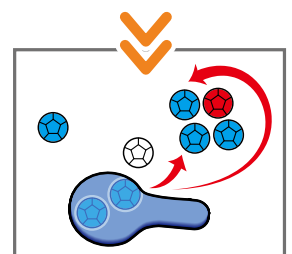
動画でチェック!



- ④ 互いの距離が分からない程近接している場合は「すき間ゲージ」や「ライト」で照らして確認します。
- ⑤ 計測に邪魔なボールについては、次のとおり、対応します。
 - ・ 計測に邪魔なボールを移動させる場合は、両チームのキャプテンの立会いの上、元の位置を確認し、承諾を得て行うこと。
 - ・ 移動させるボールは、同じ色のパドルの上に乗せる。
 - ・ 計測が終了し承諾が得られたら、スローイングボックスへ戻るように促し、移動させたボールを元の概ねの位置に戻す。
- ⑥ ボールがラインに触れているか否かを判断する場合は、スコアシートなど薄い紙をボールが接地している床との間に差し込んで確認します。



この場合は 赤 0-4 青



7) 反則行為 (ヴァイオレーション)

動画でチェック!



地域で楽しみながらボッチャを行う際には反則行為への対応は注意を促す程度が良いでしょう。ここでは対象者や目的などに応じて、正式な対応を採用する際の参考に主な反則行為の種類とその対応についてご紹介します。

(1) 主な反則行為の種類

- ①指示なし投球 … 審判がパドルで投球指示を出す前、また自分の投球順でないときに投球した場合
- ②同時投球 … 同じチームの選手が同時に投球した場合
- ③ラインクロス … 選手(選手の持ち物も含め)がスローイングボックスのラインに触れたまま投球した場合
<例外>
 - ・車椅子については、ラインにタイヤが触れてはならないが、フットレストは越えても良い。
 - ・ランプについては、スローイングラインには空中でもかかってはならないが、スローイングボックスサイドラインは空中を超えても良い。
- ④競技アシスタントによる反則行為 …
ランプ使用選手の競技アシスタントが試合中に振り返ってコートを見た場合

(2) 反則行為への対応

- ①リトラクション(ボール除去)
 - ・審判は、他のボールにぶつかる前に、投球されたボールを止めて除去し、指定されたエリアに置く。その後は、再びジャックから遠いチームが投球する。
 - ※ボールを止められなかった場合
審判は線審と協議し、動かされたボールを元の位置に戻す(正確に元の位置に戻せなかったとしても、審判はできるだけ元の状態になるように努める)。



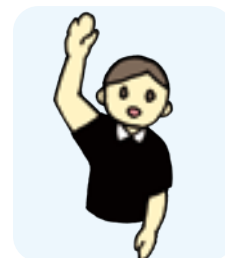
- ②1球のペナルティーボール
反則のあったエンドの終了後、反則1回につき、反則したチームの相手チームにペナルティーボール1球が与えられる。
 - 1 代表者がカラーボール6球のうち1球を選ぶ。
 - 2 赤は3、青は4のスローイングボックスから投球する。
 - 3 投球したボールがターゲットボックス内でラインに触れずに停止した場合には、ペナルティーボールを投球したチームのそのエンドの得点に1点が加算される。

	リトラクション(ボール除去)	1球のペナルティーボール
①指示なし投球	○	×
②同時投球	○	×
③ラインクロス	○	○
④競技アシスタントによる違反	○	○

日本ボッチャ協会競技規則より…

Q. 線審が反則に気づいたら、どうしたらよいですか？

- A. 反則が成立した直後に「審判!」と腕を高く挙げてコールし、審判に反則行為があったことを意思表示する。審判はそれを受けて、投球されたボールが他のボールにぶつかる前に、そのボールを止めて線審に説明を求め、対応する。





ボッチャ交流大会 スケジュール・試合組み合わせ表 (半日実施バージョン)

12チーム(各チーム3~6人)を3チームずつ4グループ(4コート)に分け、各グループ総当たり戦を行い、全体の順位を決定します。

時間	内容		詳細			
8:15	スタッフ集合 会場準備・ 打ち合わせ		①コート作成(ラインテープ・メジャー他) → ②打合せ → ③各コートへ試合用具設置(ボッチャ式・得点板・記録一式・椅子)			
9:00	受付		ネームシールでチーム分け			
9:15	開会式					
	・説明		当日の日程説明・審判及び支援者紹介			
	・競技説明		デモンストレーションを行いながら、ルール・当日の申し合わせ事項の確認 :1試合4エンド制、3エンド終了時点で15分経過したら4エンドには入らない ものとする ※参加者によっては、2エンド制で実施しても良い			
	選手宣誓					
	準備体操					
10:00	競技開始					
	時間	試合	Aコート	Bコート	Cコート	Dコート
			チーム:1・2・3	チーム:4・5・6	チーム:7・8・9	チーム:10・11・12
			審判	審判	審判	審判
			線審	線審	線審	線審
			記録	記録	記録	記録
10:00 10:25	25分	第1試合	1 vs 2	4 vs 5	7 vs 8	10 vs 11
	5分	入替・休憩				
10:30 10:55	25分	第2試合	2 vs 3	5 vs 6	8 vs 9	11 vs 12
	5分	入替・休憩				
11:00 11:25	25分	第3試合	1 vs 3	4 vs 6	7 vs 9	10 vs 12
	10分	順位の決定	①勝敗数 → ②得失点差 → ③得点数 → ④タイブレイク(ファイナルショット制度)実施 or じゃんけん			
11:35	閉会式					
	・成績発表・表彰					
	・講評		審判長			
	・記念撮影		参加者・スタッフ全員で記念撮影を行う			
11:50	解散					
12:00	片づけ・終了					

東御市「みんなの健康 × スポーツ」 実行委員会の歩み

障がいのある子どもにスポーツをさせたい。

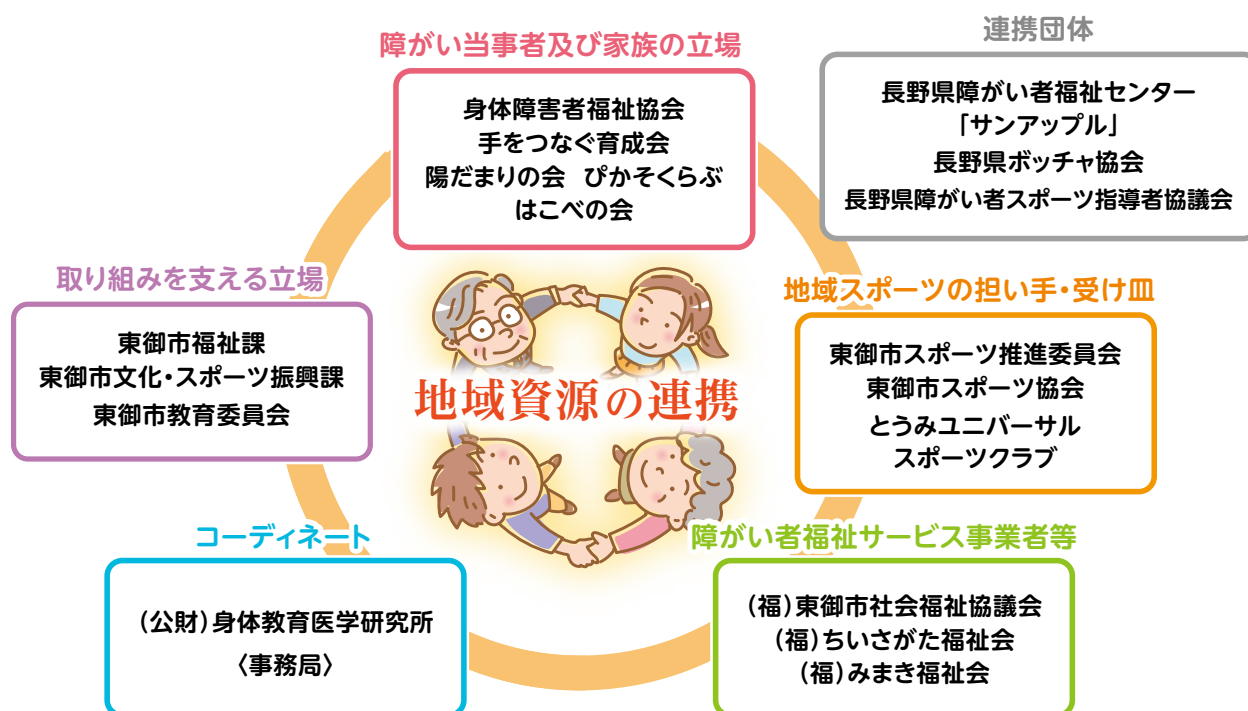
2006(平成18)年、知的障がいのある子どもを持つお母さんからの問い合わせをきっかけに、この取り組みが始まりました。

2013(平成25年)、(公財)身体教育医学研究所の声掛けで、東御市内障がい者団体・家族会、社会福祉協議会、スポーツ推進委員、体育協会(現:スポーツ協会)、地元医療機関、行政の福祉部門・スポーツ部門、その他福祉事業所等関係機関が一堂に集う「みんなの健康×スポーツ」実行委員会を設立しました。それ以降、この組織を中心に、啓発的なイベント開催等を通じて、障がいや年齢にかかわらず、誰もが身近でスポーツに親しめる地域や共生社会の実現を目指し、その情報共有と課題解決に取り組んできました。

その中で、「ボッチャ」を地域に普及させることで、様々なバリアによって運動の機会が少ない障がい者や高齢者の運動の機会が増えると共に、スポーツを通じた共生社会の実現、さらに世代を超えた交流の機会を増やすことが期待できるとして、「ボッチャのまち」を目指し、その普及啓発も進めてきました。

現在では、誰もが気軽に参加できる「ボッチャ」を楽しむ定期的な活動が新たに実施されるようになったり、健康づくりや仲間づくりを目的にした地域の寄り合いの目玉に「ボッチャ」を取り入れる地域が出てきたり、既存の地域スポーツ大会に新たな競技として「ボッチャ」が導入されるなど、各方面にこの取り組みの成果が波及してきています。

東御市における“みんな”の健康とスポーツを推進する組織 「みんなの健康×スポーツ」実行委員会



- 2006 平成18年** 4月 東御市「障がいのある子どもとその保護者を対象とした水中運動あそび」始まる
- 2010 平成22年** 3月 「障がい児への運動・スポーツ支援～運動・スポーツのバリアフリーを目指して～」研究会開催
- 2011 平成23年** 6月 「障がい児者の健康づくり運動ニーズに対応するための環境整備事業」(平成23-25年度地域発元気づくり支援金・長野県)
- 2012 平成24年** 11月 「ボッチャ教室」はじまる 講師:永井匠氏(当時長野県ボッチャ協会長)
- 2013 平成25年** 3月 「障がい児者の運動・スポーツ実施支援情報交換会」開催
- 6月 「みんなの健康×スポーツ」実行委員会設立
- 7月 「『みんなの健康×スポーツ』シンポジウム～スポーツのバリアフリーを目指して～」開催 特別ゲスト 成田真由美氏(パラリンピック競泳 金メダリスト)
- 9月 「わくわくスポーツ体験会」(ボッチャ・卓球バレー・風船バレー)開催 特別ゲスト 杉村英孝氏(ロンドンパラリンピックボッチャ競技日本代表) 内藤由美子氏(同コーチ)
- 2014 平成26年** 1月 「わくわくスポーツクラブ」設立、以降ボッチャを毎月開催
- 2015 平成27年** 4月 「とうみユニバーサルスポーツクラブ」発足・東御市体育協会(現:東御市スポーツ協会)へ加盟
- 2016 平成28年** 12月 「とうみユニバーサルスポーツクラブ」が運動器の10年・日本賞受賞(公益財団法人運動器の10年・日本協会)
- 2017 平成29年** 7月 パラリンピアン交流イベント開催 特別ゲスト リオデジャネイロパラリンピックボッチャ銀メダルチーム(杉村英孝氏 他)
- 2018 平成30年** 2月 車いすバスケットボール体験会、平昌パラリンピックパラアイスホッケー上原大祐氏壮行会
- 2019 令和元年** 3月 「ボッチャお手軽リーフレット」発刊(平成30年度障がい者スポーツ普及振興事業支援金・公益財団法人長野県障がい者スポーツ協会)
- 2020 令和2年** 7月 新型コロナウイルス感染症予防対策を講じたクラブ活動の再開(NEC集団検知式サーモカメラの実証実験への協力)
- 2021 令和3年** 6月 「誰もが身近でスポーツに親しめる環境整備の更なる発展に向けた人材育成事業」(令和3年度 地域発元気づくり支援金・長野県)



3月／「ボッチャお手軽リーフレット」完成



7月／パラリンピアン交流イベント開催

2015
1月／ボッチャの指導者
育成講習会開催



2019



2017

2016

12月／「とうみユニバーサルスポーツクラブ」が運動器の10年・日本賞受賞



2015

4月／「とうみユニバーサルスポーツクラブ」発足・東御市体育協会(現:東御市スポーツ協会)へ加盟



2020東京パラリンピックボッチャ金メダリスト
杉村 英孝 選手

皆さんこんにちは。ボッチャ日本代表火ノ玉JAPANの杉村英孝です。

2020東京パラリンピックでは、多くの皆様のご支援と温かなご声援が戦う大きな力となりました。本当にありがとうございました。

私がボッチャと出会ったのは高校3年の時になります。国際大会のビデオを見たことがきっかけでした。

ボッチャがパラリンピック競技だったことも知らずに始めた自分でしたが、幅広い世代でみんなと一緒に楽しめたり、シンプルだけど奥深く、自分のやりたいことを表現できるこの競技に魅了されていきました。

これまで3度のパラリンピックに出場させてもらい、東京大会では悲願の金メダルを獲ることができました。パラリンピックに出場することを目指してきて思うことは、夢を持つと、意識が変わり、行動が変わることです。夢中になれるものがあると楽しいなと、日々実感しています。



東京大会に向けて火ノ玉JAPANは「一丸」をコンセプトに取り組んできました。一丸には、戦うのはコートの上の選手だけでなく、これまで一緒に戦ってきた仲間やサポートしてくれる方々、応援してくれる人たちと一緒に戦おう!という思いが込められています。コロナで大会が延期となり、日常生活も大変な状況の中で、開催されるのか心配な時期もありましたが、みんなで今できることを考えながら活動し、チームの絆を深めていく中で、じっくり競技に向き合えた時間はプラスに転じてくれたと思います。

一戦一戦ボッチャができることに喜びを感じながら、これまで準備してきたことを信じ、「一丸」となって戦えたことが金メダルに繋がりました。

そして、皆さんと喜びを分かち合うことができ、本当に良かったと思いますし、無事に大会が開催され、選手として参加することができたことが全てであったと振り返ります。

さて、長野県東御市とのご縁は、2013年秋に東御の体育館で開催された「わくわくスポーツ体験会」のボッチャ講師として、内藤由美子コーチと共に招きいただいたことに遡ります。

小さなお子さんからお年寄りの方まで、100名を超える方々が参加をされて、パラスポーツを通じて楽しく交流させていただきました。健常者と障がい者の垣根を越えて、スポーツに親しめる環境や機会がこれから増えていけば良いなと思いました。

また、このイベントの直後に東京でのオリンピック・パラリンピックの開催が決定し、東京でパラリンピックが開催されることへの喜びと驚き、選手としての気持ちの高ぶりを胸に抱いたことを今でも覚えています。



内藤由美子コーチと共に

さらに2017年夏には、日本代表火ノ玉JAPANの一員として、再び、東御の地を訪れ、交流イベントに参加させていただきました。廣瀬選手やスタッフと共に、2016リオデジャネイロパラリンピック団体で獲得した銀メダルの報告をさせていただきながら、当日は地域の選手、指導者、一般の方々など350名を超える参加者の皆さんとふれあうことができました。前回にも増して、東御市を中心にしてボッチャが地域に根付いている様子を肌で感じることができましたし、誰もが、このイベントの主役として、目を輝かせながら、ボッチャを楽しんでいる姿がとても印象的でした。



今、ボッチャは学校の授業でも取り入れられたり、企業などではボッチャ部が作られたり、パラスポーツの枠を越えた広がりを見せています。東御市では長年にわたって、誰もが身近でスポーツに親しめる環境づくりに取り組まれており、その様子はボッチャに携わる一人として心強く感じています。私は、健常者や障がい者、年齢も性別も関係なく、ボッチャをみんなで楽しむことが、社会で共に生きるためのヒントになると考えています。「共生社会を体現できるスポーツ」としてこれからも地域を挙げて盛り上げ、ボッチャを身近に感じてもらえると嬉しいです。

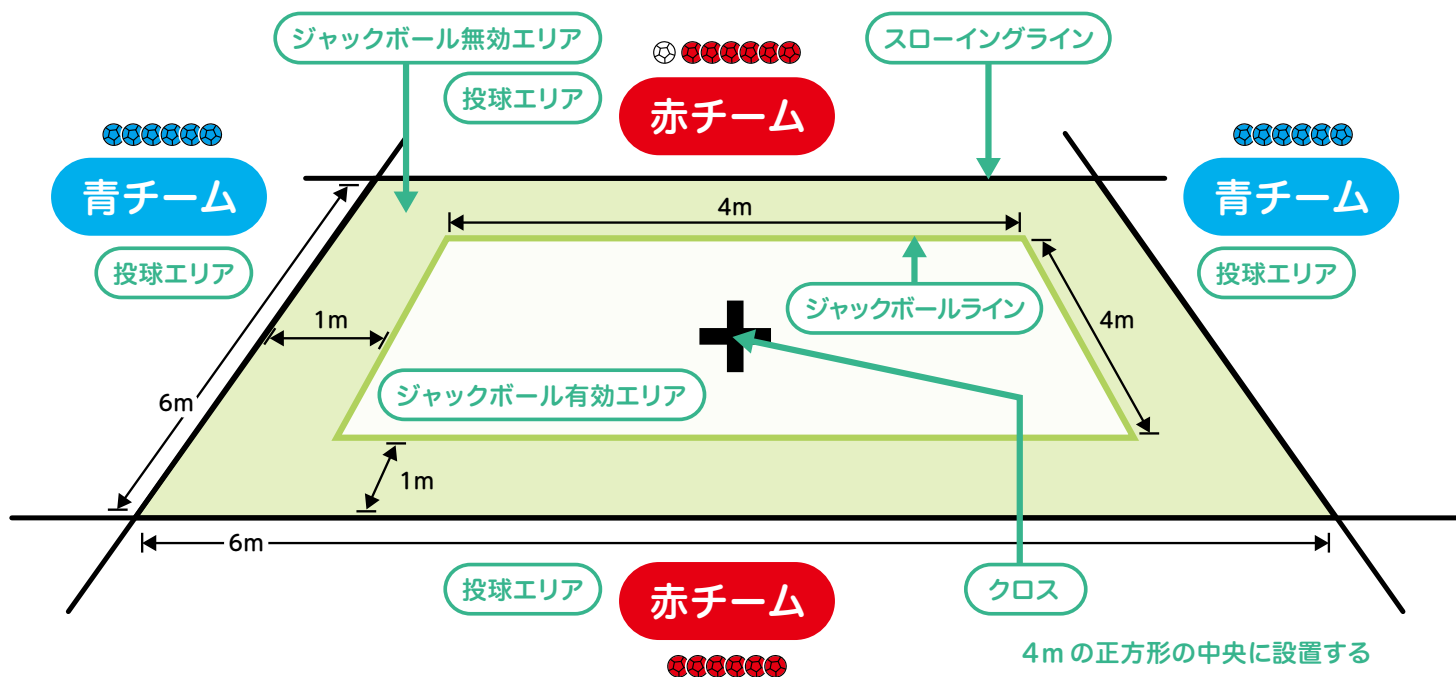
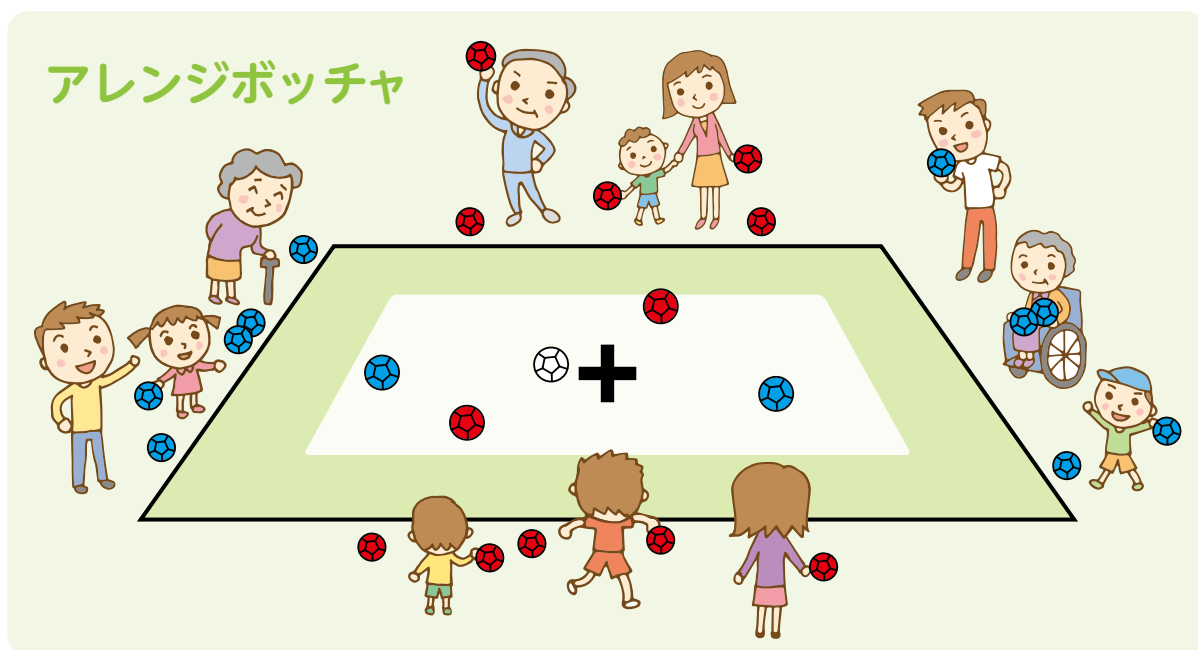
東御市の皆さんとまた交流できる日を楽しみにしています。



地域で楽しむための “アレンジボッチャ”

より多くの人数で同時に「ボッチャ」を楽しみたい! —

そんな場合には、正方形(例えば6m×6m)の4辺にスローイングボックスを配置してプレイします。ルールや試合の進め方、コートの大きさについては、本ガイドで紹介している内容を基に、人数や対象、会場により、主催者がアレンジして実施すると良いでしょう。



★公益財団法人京都市障害者スポーツ協会では、「スクエアボッチャ」を考案。その普及に取り組まれています。詳しくはホームページでご確認ください。

参考文献・引用

日本ボッチャ協会競技規則2021-2024 v.1

全国障がい者スポーツ大会競技規則集 令和3年4月より実施分

人材育成プロジェクト部会メンバー(50音順)

- 稲部 宗宏 (一般社団法人日本ボッチャ協会公認審判員)
上藺 美千代 (一般社団法人 Sany TOMI (総合型地域スポーツクラブ))
岡田 佳澄 (「みんなの健康×スポーツ」実行委員会事務局)
小坂 利雄 (長野県ボッチャ協会)
小林 和利 (ボッチャサポーターの会)
笹本 和宏 (社会福祉法人みまき福祉会)
佐藤 和歩 (東御市・企画振興部文化・スポーツ振興課)
篠原 利典 (長野県障がい者スポーツ指導者協議会)
関 豊春 (とうみユニバーサルスポーツクラブ)
高見沢 心 (社会福祉法人東御市社会福祉協議会)
半田 秀一 (公益財団法人身体教育医学研究所)
依田 恵子 (東御市スポーツ推進委員会)
-

〈作成協力〉

長野県東御市「みんなの健康×スポーツ」実行委員会

とうみユニバーサルスポーツクラブ

長野県ボッチャ協会

特定非営利活動法人D-SHiPS32

表紙イラスト／小林朋樹(とうみユニバーサルスポーツクラブ)

写真提供／有限会社エックスワン

地域で楽しく! 運営・審判のためのボッチャガイドブック

発行日 令和4年3月31日

発行 公益財団法人身体教育医学研究所

問合せ TEL:0268-61-6148 E-mail:info@pedam.org URL:https://pedam.org/

制作 有限会社大和印刷



公益財団法人

身体教育医学研究所

Physical Education and Medicine Research Foundation

〒389-0402 長野県東御市布下6-1

令和3年度元気づくり支援金活用事業