

ボッチャ競技実施要領

1. 開催期日

令和7年9月14日（日）

2. 開催会場

青森県身体障がい者福祉センターねむのき会館 体育館（県立青森高等技術専門校と同敷地内）
〒030-0122 青森市野尻字今田52-4 TEL：017-783-5033

3. 服装

競技をするうえで支障のないものを着用し、上履きを用意する。ゼッケンは上衣の胸背部に付ける。車いす使用者は、ゼッケンを胸部と車いすのバックサポート外側に付ける。

4. 競技方法

競技は青森県障がい者スポーツ大会ボッチャ競技規則に定める各項及びそれ以外は、同年度の日本ボッチャ協会競技規則に準ずる。

- (1) 試合は1対1の個人戦を4エンドで行い、4エンドの総得点で勝敗を決める。
- (2) 試合形式はリーグ戦方式とする。ただし、出場人数によって、試合形式を変更する場合がある。
- (3) 詳細については別紙「第33回青森県障がい者スポーツ大会ボッチャ競技規則」を参照。

5. その他

(1) 開始式は、競技開始前に競技会場で行う。

(2) 健康・安全管理

大会参加にあたっては、事前に医師の診察を受けるなど、自己の責任において健康及び安全に十分留意すること。

なお、主催者においては応急処置を行う以外、一切責任を負わないものとする。

(3) 選手控え場所は「大研修室」に設ける。

(4) 表彰式は、グループリーグ別に競技終了後に、競技会場で行う。

第33回青森県障がい者スポーツ大会ボッチャ競技規則

本競技は日本ボッチャ協会競技規則2025-2028v1.0に準拠する。

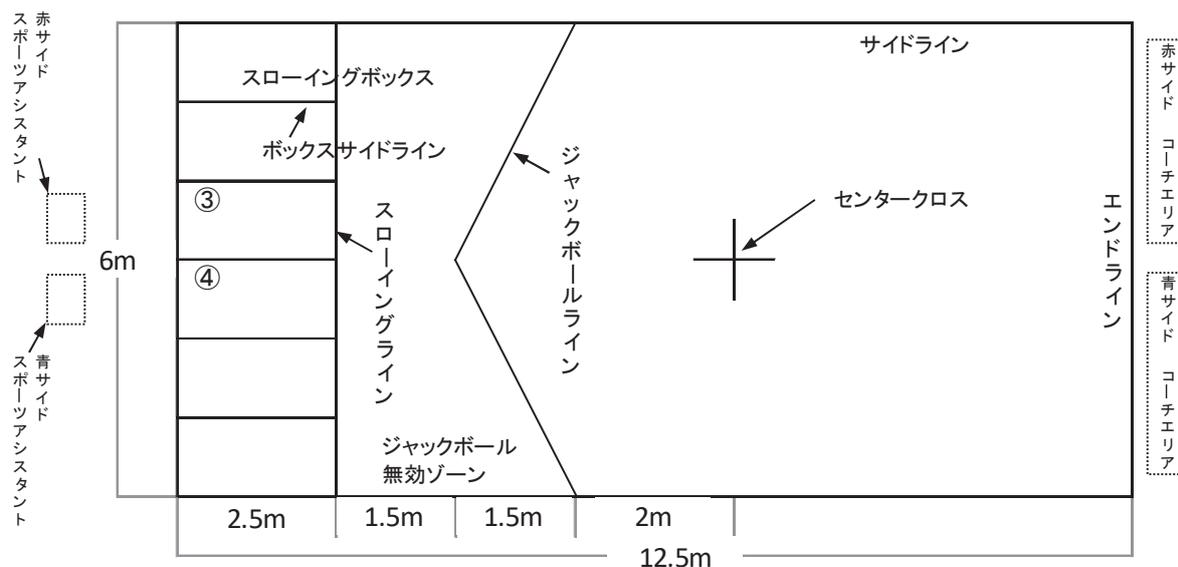
また、青森県障がい者スポーツ大会ボッチャ競技特別ルールを設ける。

第1条 競技場

1-1 コート

コートは、下図による。

(1) コートの寸法は、原則として12.5m×6mである。



第2条 用具

2-1 ボール

(1) ボールは、赤色ボール6個、青色ボール6個、白色の目標球（以下：ジャックボールという）1個で構成される。ボールの表面は革製（人工皮革を含む）で大きさの基準は以下の通りとなる。

重量：275g ± 12g

周長：270mm ± 8mm

(2) 大会では、個人所有のボールを使用しても構わない。

(3) 状態の悪いボールは、試合で使用することはできない。ボールの表面に穴や切りキズが無く、ステッカーまたは転写シールが貼られておらず、裂け目や糸のほつれが無く、2目以上の縫い直しがあってはならない。さらに、表面に粘着物質や接着剤、油やグリースなど低摩擦性物質などの残留物があるもの、また故意の擦傷があるものの使用は認めない。

(4) 大会前にボール検査を大会主催者が実施する。ただし、基準を満たしていない場合は、競技には主催者が用意するボールを使用しなければならない。

2-2 投球補助具（ランプ）

(1) 投球補助具（以下：ランプという）は、選手が準備したものを使用する。ただし主催者が用意するランプを使用することも出来る。

(2) ランプは、付属品、延長部、基本部分を含めた最大最長の状態にして横に倒した時に2.5

m×1mのエリア内に収まるような寸法でなければならない。このエリアは三次元であり空中においても、ランプのどの部分もエリアの枠の外にはみ出してはならない。

- (3) ランプは、ボールを投げるのでできない座位の選手が、勾配を用いてボールをコートに送ることを目的としたものであり、加速や減速、狙いを定める機器をつけてはならない。
- (4) ランプは、ランプオペレーターを要して投球する区分の選手が使用する用具であり、投球をする際にはボールに触れたり、押ししたりして自分自身でモーションを起こさなければならない。そのため投球に機械的な補助を設ける機器(スイッチで自動投球する機器、ジョイスティックでランプの方向を決める機器等)をつけてはならない。
- (5) ボールを投球する際に、ランプの先は、接地しているかどうかに関わらず、スローイングラインより前には出てはならない。
- (6) 試合中いかなる局面においてもランプをスイングする必要はない。

2-3 その他の用具

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。そのためグローブや棒などが大会の使用に適しているかどうかについては、器具を検査し、適正であることを大会主催者から了解されていること。

第3条 競技方法

3-1 試合形式

- (1) 試合は全て男女の区別なく行われる。
- (2) 試合は1対1の個人戦を4エンドで行う。
- (3) 1エンドずつの得点を積み上げていき、4エンドの総得点で勝敗を決める。
- (4) 試合は、リーグ戦方式で行う。各リーグは3人以上4人以内とする。

3-2 各選手の持ち時間

- (1) ジャックボールを含めた各選手の投球時間の合計は、エンドあたりそれぞれ5分とする。
- (2) タイブレイク(ファイナルショット制度)では、各選手の投球時間は、1分とする。

3-3 順位決定

- (1) 各リーグ内の順位は次の順番で決定する。
 - ① 勝った試合が多い選手
 - ② 勝った試合が同じ場合は、直接対決で勝った選手
 - ③ ①②で決まらない場合は得失点差の多い選手
 - ④ ③で決まらない場合は総得点の多い選手
- (2) 上記①~④で決定しない場合は、タイブレイク(ファイナルショット制度)で決定する。

3-4 タイブレイク

- (1) コート中央のセンタークロスにジャックボールを配置し、1球ずつ投球してジャックボールにより近いボールを投球した方を勝者とする(ファイナルショット制度)。
- (2) 投球順序は、タイブレイクエンド開始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。

第4条 違反行為

以下の行為については、違反行為として罰則を受ける。

- (1) ラインを踏む、もしくはボックスの外に足や補装具が接地した状態で投球する。
→投球したボールは無効となり、リトラクション（ボール除去）となる。
- (2) 審判の指示がある前に投球する。または指示がない選手が投球する。
→投球したボールは無効となり、リトラクション（ボール除去）となる。
- (3) ランプオペレーターが試合中にコートを見たり、スポーツアシスタント又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とき。
→投球したボールは無効となり、リトラクション（ボール除去）となる。
- (4) 相手サイドの投球時、選手は相手サイドに十分な視界とスペースを与えるため、スローイングボックスの後方に速やかに移動（アウトオブザウェイ）しなければならない。この行動がとられなかったと審判が判断したとき。
→選手などがアウトオブザウェイを行わなかった場合は口頭注意を受ける。また、同一の試合ですでに口頭注意を受けているにも関わらず、この行動がとられなかった場合は1球のパナルティボールが科される。
- (5) エンド中は選手と外部の人間とのやりとりはあってはならない。
→審判長が状況を判断し、従わない観客等は退場させられることもある。

第5条 コーチ、スポーツアシスタント、ランプオペレーター

1. 選手はコーチを1名配置することができる。
2. 車いす使用者のうち、移動したり、方向を変えたりすることが機能的に困難な者にはスポーツアシスタントが、ランプ使用者にはランプオペレーターが認められる。
3. エンド中のコーチは、コート端に設定されたエリアに位置する。
4. エンド中のコーチは選手とコミュニケーションをとってはならない。また、コーチはエンドとエンドの間に選手に指示を出すことができる。
5. コーチはタブレット端末やスマートフォンを記録として使用するのであれば許可される。
6. スポーツアシスタントは移動すること、方向を変えること、投球することに対して補助するものであって、選手の意思を離れて競技に介入することは許されない。スポーツアシスタントが選手の意思を離れて競技に介入していると審判及び大会主催者が判断する場合、反則行為として罰則を受ける。
7. スポーツアシスタント、ランプオペレーターの役割は以下の通りである。
 - ・選手の指示に従って、選手の椅子の位置を調整したり、固定したりする。
 - ・選手の指示に従って、選手の位置を調整する。
 - ・選手の指示に従って、ボールを丸めたり、選手に手渡したりする。
 - ・選手の指示に従って、ランプの位置を調整する。（ランプオペレーターのみ）
8. スポーツアシスタント、ランプオペレーターは投球動作に入った選手に対して、直接的、物理的な接触は認められず、また車いすやポインターを押したり、調整したりすることによる投球の助力も行ってはならない。

ボッチャ競技 スケジュール表

時刻	日程	内容	備考
9:30~10:00	選手受付 用具検査	…受付は10:00まで …マイボール・ランプ等の検査	全コートを練習に開放 ↓
~10:30	練習時間		
10:40~11:00	開始式	主催者挨拶・競技説明	
11:10~11:40	第1試合	1コート：Aブロック試合番号①	
		2コート：Bブロック試合番号①	
		3コート：Cブロック試合番号①	
11:45~12:15	第2試合	1コート：Aブロック試合番号②	
		2コート：Bブロック試合番号②	
		3コート：Dブロック試合番号①	
12:15~13:00	昼休憩		休憩45分
13:10~13:40	第3試合	1コート：Aブロック試合番号③	
		2コート：Cブロック試合番号②	
		3コート：Dブロック試合番号②	
13:45~14:15	第4試合	1コート：Aブロック試合番号④	
		2コート：Bブロック試合番号③	
		3コート：Cブロック試合番号③	
14:20~14:50	第5試合	1コート：Aブロック試合番号⑤	
		2コート：Aブロック試合番号⑥	
		3コート：Dブロック試合番号③	
15:00	閉会式	表彰	

※日程は当日の競技進行状況によって変わる可能性があります。

ボッチャ競技 対戦表

Aブロック 座位4名

	ゼッケン	障害区分	佐藤 大雅	蛭沢 健太	工藤陽那汰	長谷川 賢	勝数	得失点	総得点	順位
佐藤 大雅	白 154	6		試合番号① 11:10 開始 —	試合番号③ 13:10 開始 —	試合番号⑥ 14:20 開始 —				
蛭沢 健太	白 303	6	試合番号① 11:10 開始 —		試合番号⑤ 14:20 開始 —	試合番号④ 13:45 開始 —				
工藤陽那汰	白 325	10	試合番号③ 13:10 開始 —	試合番号⑤ 14:20 開始 —		試合番号② 11:45 開始 —				
長谷川 賢	白 346	8	試合番号⑥ 14:20 開始 —	試合番号④ 13:45 開始 —	試合番号② 11:45 開始 —					

Bブロック 座位3名

	ゼッケン	障害区分	二本柳 旺	木村 勝	加藤 春樹	勝数	得失点	総得点	順位
二本柳 旺	白 326	10		試合番号① 11:10 開始 —	試合番号③ 13:45 開始 —				
木村 勝	白 305	6	試合番号① 11:10 開始 —		試合番号② 11:45 開始 —				
加藤 春樹	白 160	7	試合番号③ 13:45 開始 —	試合番号② 11:45 開始 —					

※順位は、①勝数、②直接対決、③得失点差、④総得点の結果で決定する。

Cブロック 座位3名

	ゼッケン	障害区分	佐藤 智紘	鈴木 隼人	村田 陽	勝数	得失点	総得点	順位
佐藤 智紘	白 147	10		試合番号① 11:10 開始 —	試合番号③ 13:45 開始 —				
鈴木 隼人	白 318	6	試合番号① 11:10 開始 —		試合番号② 13:10 開始 —				
村田 陽	白 304	6	試合番号③ 13:45 開始 —	試合番号② 13:10 開始 —					

Dブロック 立位3名

	ゼッケン	障害区分	寺山 輝昭	毛利 優子	中里トモエ	勝数	得失点	総得点	順位
寺山 輝昭	白 146	9		試合番号① 11:45 開始 —	試合番号③ 14:20 開始 —				
毛利 優子	白 382	9	試合番号① 11:45 開始 —		試合番号② 13:10 開始 —				
中里トモエ	白 163	9	試合番号③ 14:20 開始 —	試合番号② 13:10 開始 —					

※順位は、①勝数、②直接対決、③得失点差、④総得点の結果で決定する。