

令和8年度 ボッチャだよ全員集合！！あべの大会 大会ルール

開催日時:令和8年12月16日(水)13:30～16:00

開催場所:阿倍野区役所 大会議室

- 目次 -

p.1	目次
p.2	1 大会ルール
	(1)ボッチャとは
	(2)ボッチャの用語解説
p.4	(3)ルール
p.5	(4)試合の流れ
p.8	(5)得点の数え方
p.9	(6)タイブレイク
p.10	2 対戦表
p.12	3 大会の流れ
	(1) 開会式
	(2) 試合
	① 予選リーグ
	② 全体順位決定戦
	③ 3位決定戦
	④ 決勝戦
	(3) 表彰式・閉会式

(参考)日本ボッチャ協会競技規則フレンドリーマッチ版 vol.2.0.

1 大会ルール

(1) ボッチャとは？

ボッチャとは、白いボールに近づけるように、赤ボールと青ボールを 6 球ずつ投げ合う、対戦型スポーツです。白ボールに近い方に得点が入ります。

(2) ボッチャの用語解説

① エンド

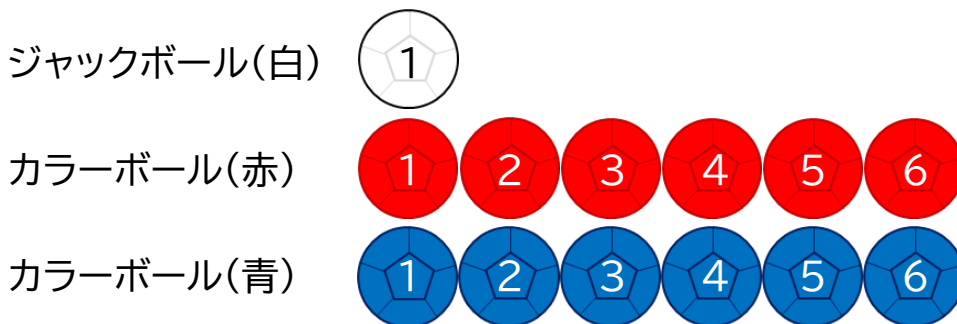
両チームが各々の持つボールを投げ終えるまでの一区切りを1エンドといいます。

② ボール

ボッチャでは、白ボールをジャックボールと呼びます。1 個です。

カラーボールは赤球 6 個と青球 6 個の、計 13 個です。

ボールは主催者側が用意したものを使用します。

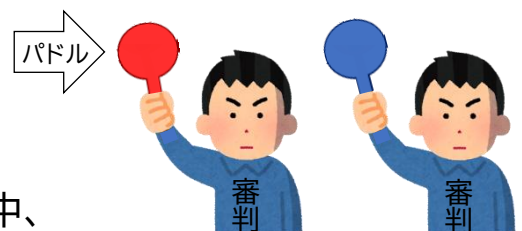


③ 審判用具

パドル

しゃもじのような形をしたものがパドルです。

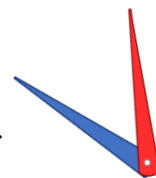
表裏で赤色と青色になっていて、審判は競技中、パドルを使って次に投げるボールの色を示します。



キャリパー・メジャー

どちらが近い目視では判断が難しいときに使います。

キャリパー



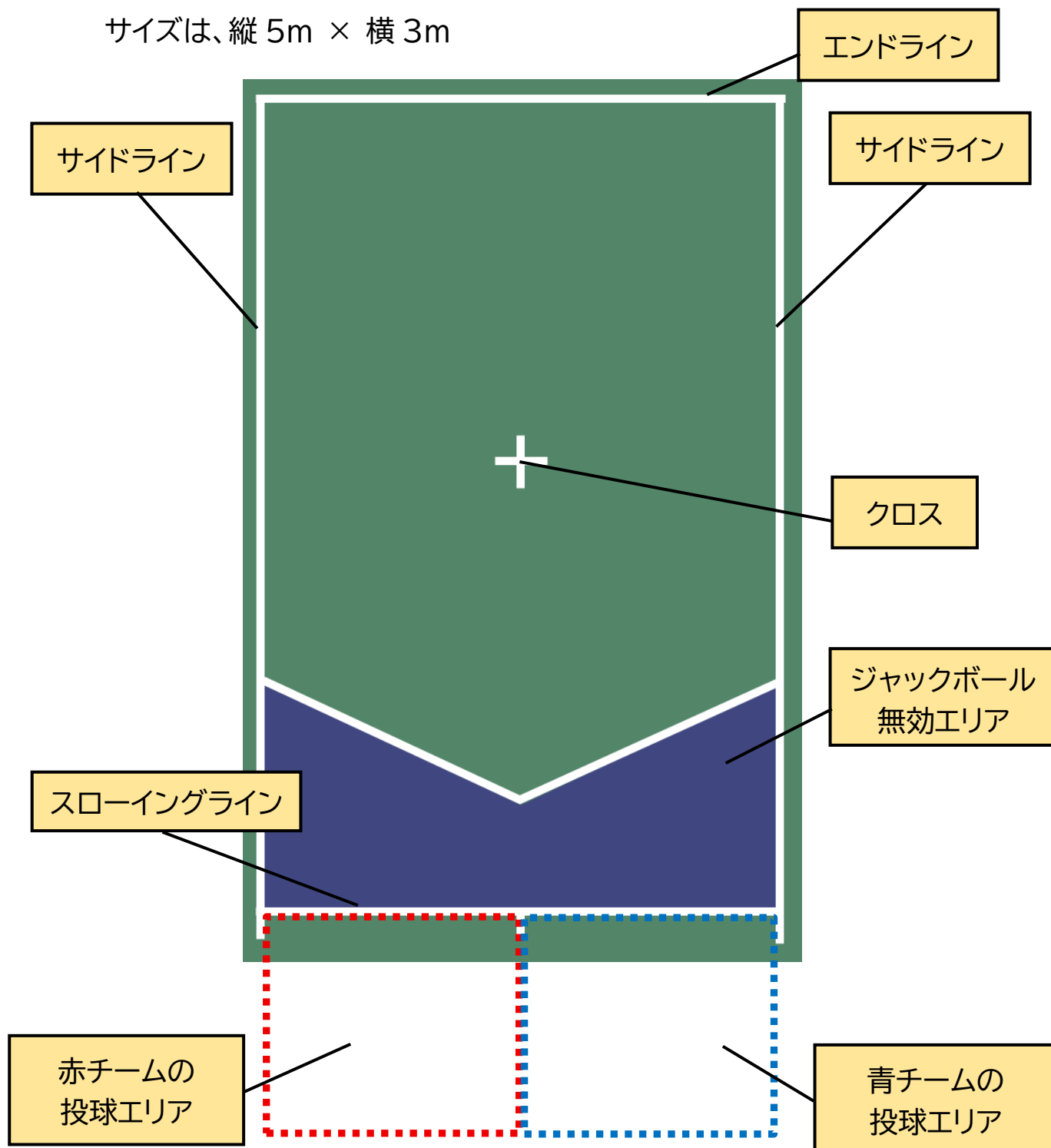
メジャー



④ コート

大会で使用するのは、レクリエーション用の「ハーフコート」です。

サイズは、縦 5m × 横 3m



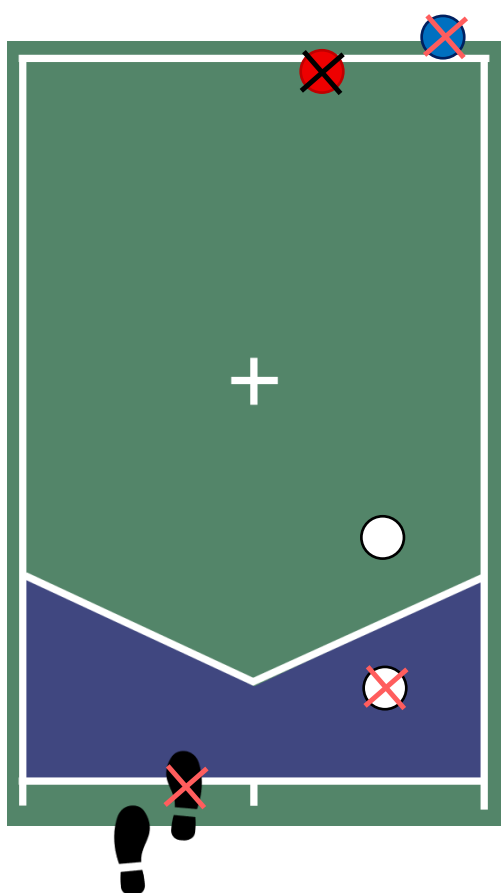
(3) ルール

○審判のパドルをよく見て、指示があれば聞きましょう



審判

- ・ジャックボールを投げるタイミングは、審判の声かけの後です。
- ・投球時に、スローイングラインを踏んだり越えたりすると注意されます。
- ・赤ボール、青ボールは審判のパドルを確認してから投げましょう。



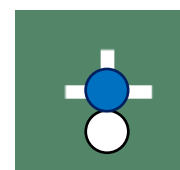
・ジャックボールが、無効エリアに入った場合、無効エリアに入った、コート外に出た、またはラインに接触した場合は、投げる権利が対戦相手に移る。

・カラーボールがサイドラインやエンドラインを越えたり接触した場合、無効ボールとなる。

・競技中、ジャックボールがコート外に出る又はラインに接触した場合、クロスの上にジャックボールが戻される。次の投球者はクロス上のジャックボールから遠い方のカラーボールチームが投球する。

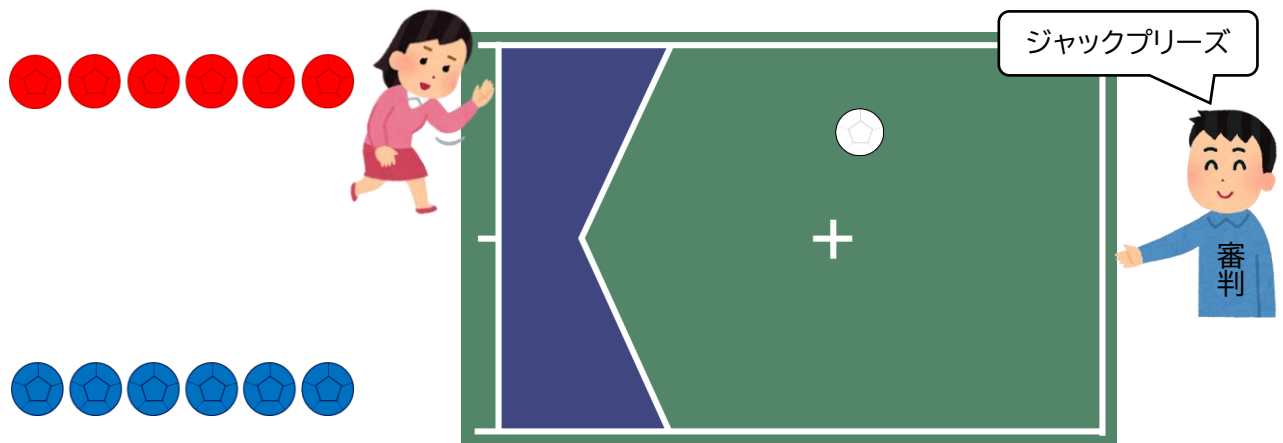


・クロス上にカラーボールがある場合は、そのボールより手前(スローイングライン側)にジャックボールを戻す。



(4) 試合の流れ

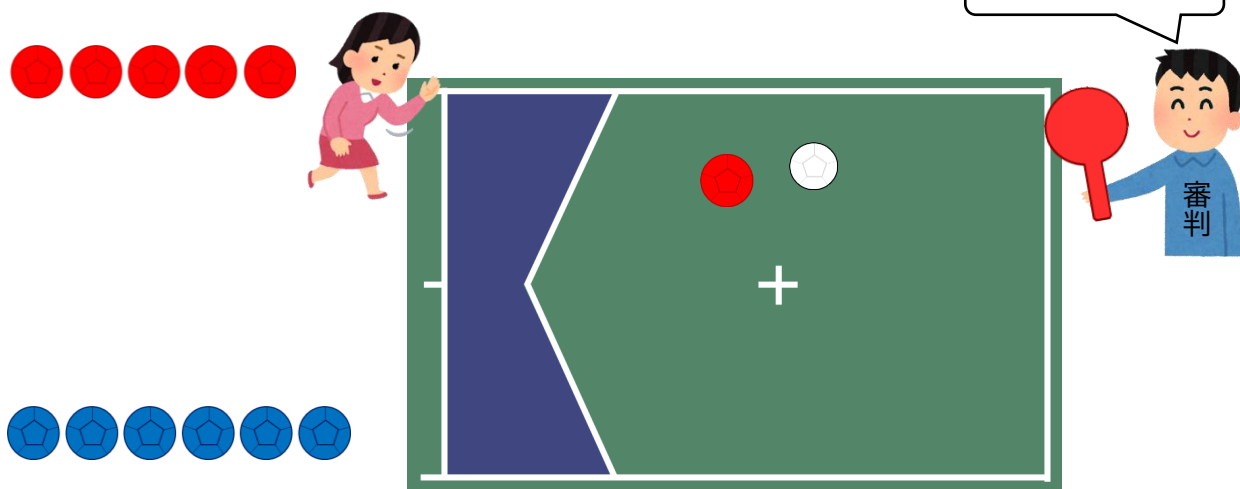
- ① 代表者がじゃんけんをし、先攻(赤ボール)、後攻(青ボール)を選ぶことができます。
- ② 審判は投球順序となる選手にジャックボールを手渡し、審判の「ジャックプリーズ」というかけ声を聞いてから先攻がジャックボールを投げます。



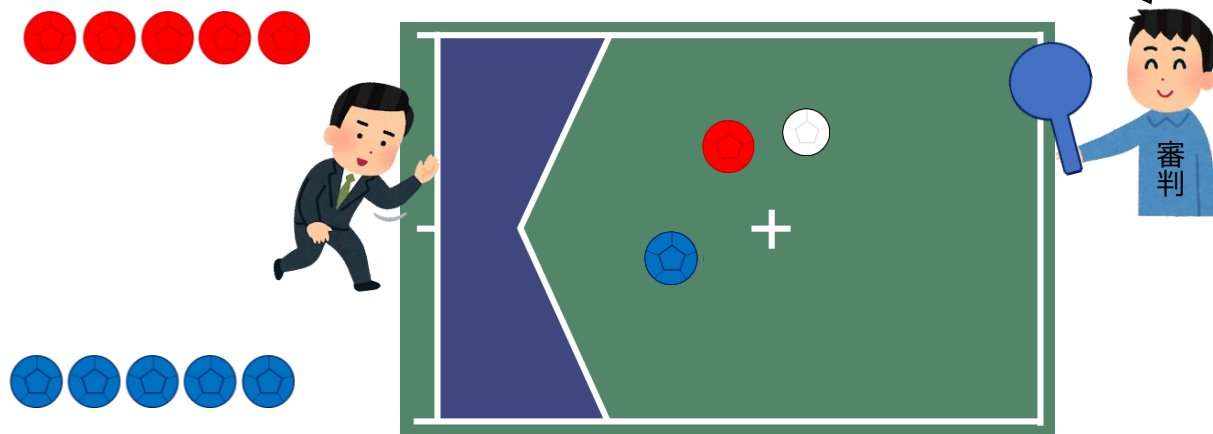
ポイント！

- ・投球するときは、スローイングラインを踏まない・越えない、投球エリアから出ないように気を付けましょう。
- ・ジャックボールを投げる時、無効エリアに入った、コート外に出た、またはラインに接触した場合は、対戦相手に投げる権利が移ります。
- ・3人チームは一人2球投げることとなります。4人以上のチームの場合、1試合の出場人数は3人とします。チームで話し合い、出場する3人を選抜してください。対戦は3人对3人で行われます。
- ※ もし、試合前もしくは試合中に体調不良等なんらかの不調が生じた場合は、審判にそれを伝え、選手を交代してください。
- ※ 3人のみのチームであり交代する選手がいらないなどの場合は、残ったメンバーで投球してください。やむを得ず棄権される場合は、審判にその旨を伝えてください。

③ 審判のパドルの色を確認し、先攻が赤ボールを投げます。



④ 審判のパドルの色を確認し、後攻が青ボールを投げます。

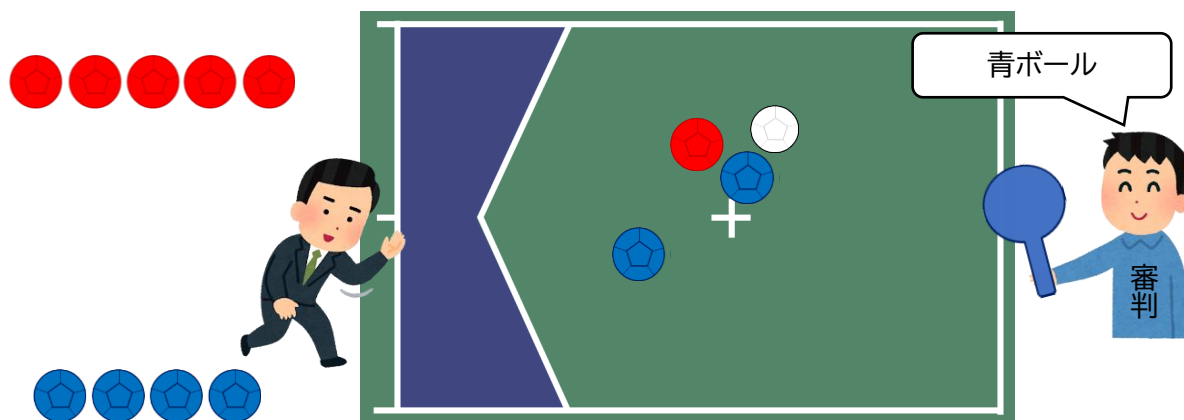


⑤ ジャックボールから遠い方が投げます。

ここからは常に、ジャックボールから遠いカラーボールの人が投げます。

この場合、青の方が遠いので、次に投げるのも青。

ボールを投げるときは、審判のパドルの色を確認してから投げてください。



⑥各チーム 6 球投げおわったら、得点の確認をしましょう。

- ・審判が「ボールフィニッシュ」と言ってから得点を確認します。
- ・計測が必要な場合や判定が近接している場合、両チームの代表者をコートに呼んで得点の確認をすることがあります。
- ・最後に、各コートで記録している得点表に、間違いがないか代表者が確認してサインを行います。

※ 代表者がサインすることが難しい場合、確認がとれたら審判が代行で、審判の名前で確認サインを行うこととします。

※ チーム代表者が試合に参加していない場合、試合参加者の中から選出されたひとりが代表を代行しても構いません。コート上での得点の確認やサインをするのは1名とし、試合開始前に決定しておいてください。

ポイント！

・確認中はボールに触れないように注意してください。

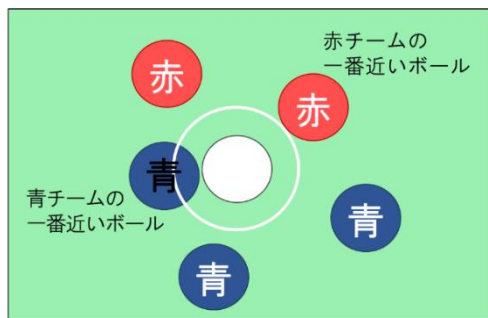
・各チームが得点を確認終了後、次の試合がスムーズに開始できるように、審判の指示にてボールを回収し、スローインラインまで移動させてください。

⑦ 1試合2エンドある場合、2エンド目は先攻と後攻を交代します。1エンド目に後攻だった青ボールのチームが審判からジャックボールを受け取ります。審判の「ジャックプリーズ」のかけ声を聞いてから、ジャックボールを投げて開始します。投げる場所や赤と青のボールが入れ替わることはありません。

(5) 得点の数え方

ジャックボールにより近い方に得点が入ります。

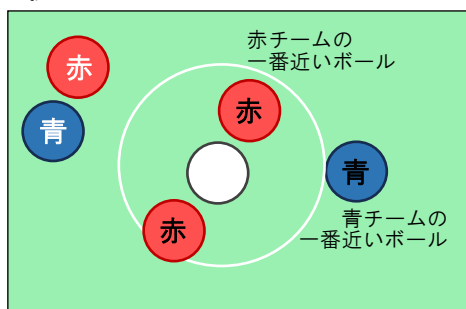
例 1



この場合、最も近いのは青。次に、相手ボールの中で一番ジャックボールに近いボールを見つけ、それよりもジャックボールに近い青ボールの数が得点になる。

赤 0 点 青 1 点 → 青の勝利

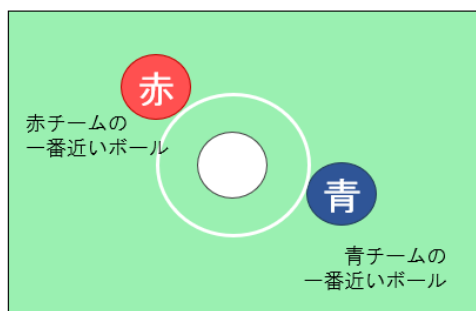
例 2



この場合、最も近いのは赤。相手ボールの中でジャックボールに一番近いボールを見つける。それよりもジャックボールに近い赤ボールは 2 個

赤 2 点 青 0 点 → 赤の勝利

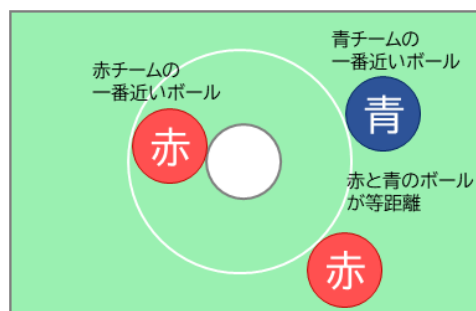
例 3



赤、青がともにジャックボールから等距離にある場合は、引き分けとなり、両チームに 1 点ずつ入る。

赤 1 点 青 1 点 → 引き分け

例 4



この場合、最も近いのは赤。相手ボールの中でジャックボールに一番近いボールが、赤の 2 個目のボールと等距離。この場合は点数に含まない。

赤 1 点 青 0 点 → 赤の勝利

(6) タイブレイク

各チーム、投球者をひとり決めて、1 球のみ投球します。

ジャックボールに近いボールを投げたチームが勝者となります。

タイブレイク前の得点は合計に含まれます。

タイブレイク結果は、得点の合計に含まれず、勝ち数のみ計上されます。

- ・タイブレイクでは、代表者がじゃんけんをし、先攻、後攻を選ぶことができる。
- ・ジャックボールはクロス的位置に置く。
- ・投球は各々のボックスから投げることとする。
- ・タイブレイクでも決着がつかない場合(等距離の場合)、2 回目のタイブレイクを行う。その際、先攻後攻は入れ替わる。投球者は替わってもよい。決着がつくまで繰り返す。

2 対戦表

● 予選リーグ：1試合1エンド

※ 第1リーグ、第2リーグそれぞれの勝ち数(同じ場合は合計得点)で順位決定。

すべての試合が終了後、同順位の場合はタイブレイク

コート 試合	第1リーグ				第2リーグ			
	第 1 コート		第 2 コート		第 3 コート		第 4 コート	
第 1 試合	A-B	C	D-E	F	G-H	I	J-K	L
第 2 試合	B-C	A	E-F	D	H-I	G	K-L	J
第 3 試合	A-C	B	D-F	E	G-I	H	J-L	K
移 動								
第 4 試合	A-E	C	B-D	F	G-K	I	H-J	L
第 5 試合	C-E	A	B-F	D	I-K	G	H-L	J
休 憩								
第 6 試合	A-D	E	C-F	B	G-J	K	I-L	H
移 動								
第 7 試合	B-E	D	A-F	C	H-K	J	G-L	I
移 動								
第 8 試合	C-D				I-J			

○ 予選リーグでの順位決定に関する計算順

- 1) 各チーム5試合対戦後の勝ち数
- 2) 各試合での得点の合計
- 3) 1)、2)が両方とも同数の場合にタイブレイクを実施。

※ 各試合中、同点引き分けが発生した場合（例：1－1 で両チームが同点）

- ・ 勝ち数にはカウントされません（引き分けの記録のみ残ります）
- ・ 得点には合計されます（両チームとも1点ずつ入ります）

● 全体順位決定戦・3位決定戦・決勝戦：1試合2エンド

※ 合計得点で勝敗を決定 引き分け時はタイブレイク

試合 \ コート	第 1 コート	第 2 コート	第 3 コート	第 4 コート
順位決定戦	6位同士	5位同士	4位同士	3位同士
3位決定戦			2位同士	
決勝戦				1位同士

○ 全体順位決定戦における相当順位

- ・ 6位同士で決定 → 12 位、11 位
- ・ 5位同士で決定 → 10 位、9 位
- ・ 4位同士で決定 → 8 位、7 位
- ・ 3位同士で決定 → 6 位、5 位
- ・ 2位同士で決定 → 4 位、3 位
- ・ 1位同士で決定 → 2 位、1 位

※ 予選リーグでの得点や勝ち数には加算されず、この試合のみの結果で全体の順位が決定します。

3 大会の流れ

(1) 開会式

開会挨拶、ルール説明を行います。

(2) 試合

- ・全 12 チームによる予選リーグを行います。
- ・くじ引きでチーム番号を A～L に割り振ります。チームメンバーは渡された名札を必ず着用ください。(見学者の方は「見学」という名札をお配りします)
- ・予選リーグ→順位決定戦→3位決定戦→決勝戦の順で試合を行ないます。対戦相手と集まるコートは、「2 対戦表(p.10)」をご確認ください。

- ・4人以上のチームは、各試合 3 人選抜して出場してください。エンドの中での交代は不可ですが、次のエンドの出場者の変更は可能です。

(例)

×: A チーム対 B チーム のエンド中に出場者を交代する

○: A チーム対 B チーム のエンド終了後、
次に行う A チーム対 C チームの出場者を交代する

○: 順位決定戦の1エンド終了後、2エンド目に出場者を交代する

※ 試合中、体調不良等の理由で急きょ出場者を交代したいという場合は、必ず審判に申し出てください。

① 予選リーグ

- ・A～F チームは第1リーグ、G～L は第2リーグとなります。
- ・第1リーグは第1・第2コートを使用し、第2リーグは第3・第4コートを使用し、同時に行います。各リーグは6チームによる総当たり戦です。
- ・基本的に 1 コートに 3 チームが集まって対戦します。1試合＝1エンドです。
- ・移動や休憩をはさみつつ、全チームが合計5回ずつ対戦します。移動先の試合がまだ終わっていない場合は、試合の妨げにならないようにゆっくり観戦しましょう。
- ・予選の各リーグの勝ち数・合計得点を集計後、順位決定戦の対戦相手が決定します。

② 順位決定戦

予選第1リーグ、第2リーグそれぞれの合計得点にて決定した1位～6位のそれぞれ同順位同士で対戦を実施し、全体の5位～12位が決定します。
予選と違い、1試合2エンド実施します。
この時得点が引き分けの状態であればタイブレイクを行いません。
※ タイブレイクのルールについては、「1 大会ルール(p.9)」を参照。

③ 3位決定戦

予選第1リーグ、第2リーグで2位のチームが対戦し、3位・4位を決定します。
順位決定戦同様、引き分けの場合はタイブレイクを実施します。

④ 決勝戦

予選第1リーグ、第2リーグの1位のチームが対戦し、1位・2位を決定します。
引き分けの場合はタイブレイクを実施します。

(3) 表彰式・閉会式

1 位～3 位のチームに表彰状を授与します。