

令和 7 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7年11月11日(火)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.11	3 大会の流れ
	(1) 開会式
	(2) 予選
p.14	(3) 決勝
	(4) 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

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。

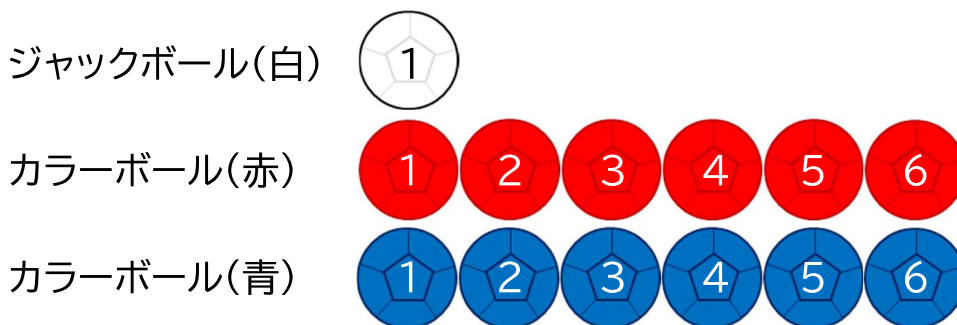
(2) ボッチャの用語解説

① 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。



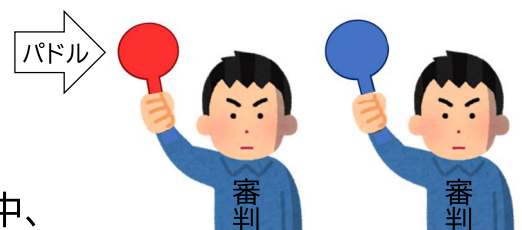
② 審判用具

パドル

しゃもじのような形をしたものがパドルです。

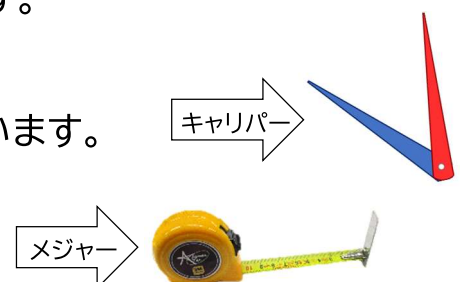
表裏で赤色と青色になっていて、審判は競技中、

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

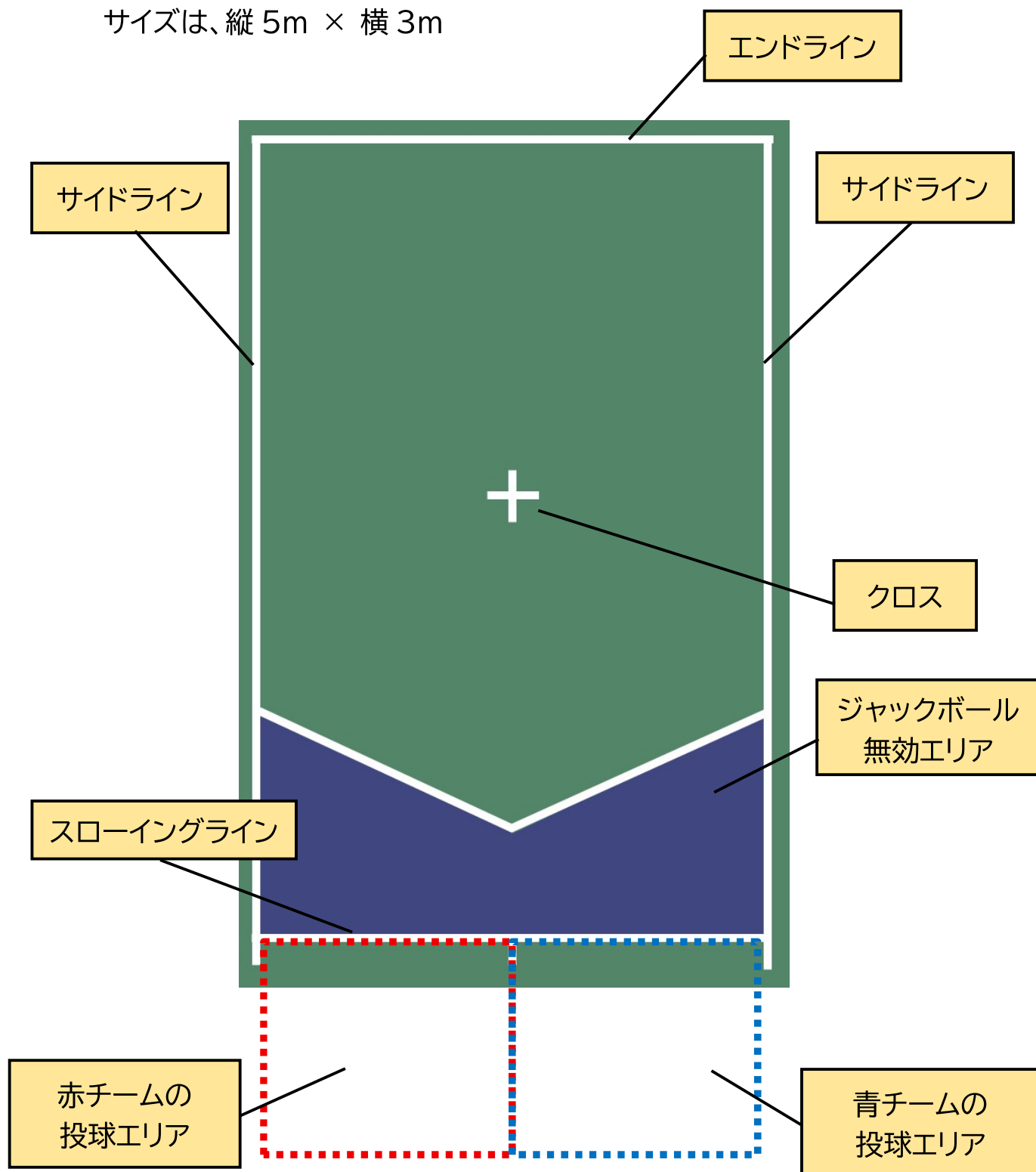
どちらが近い目視では判断が難しいときに使います。



③ 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

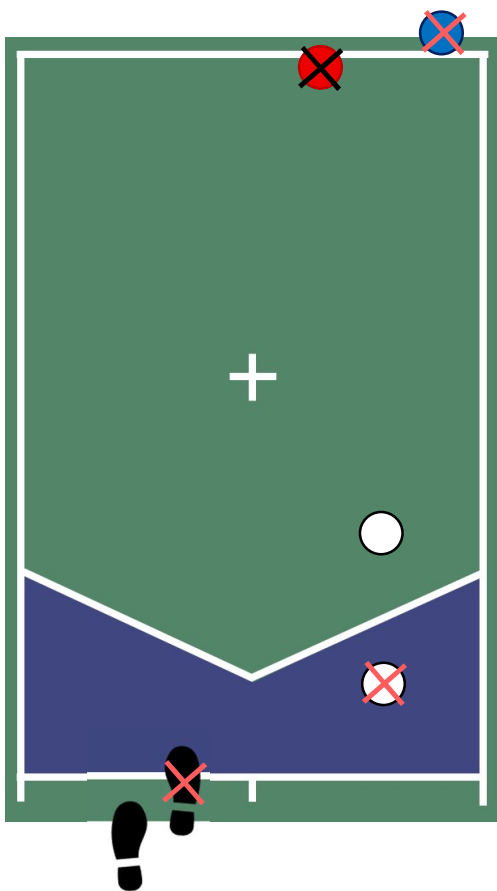


(3) ルール

○審判のパドルをよく見て、指示があれば聞きましょう



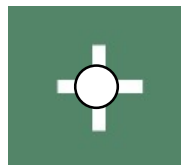
- ・ジャックボールを投げるタイミングは、審判の声かけの後です。
赤ボール、青ボールは審判のパドルを確認してから投げましょう。
- ・投球時に、スローイングラインを踏んだり越えたりすると注意されます。



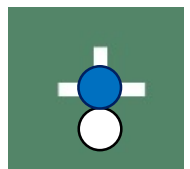
・ジャックボールが、無効エリアに入った場合、コート外に出る又はラインに接触した場合は、対戦相手に投げる権利が移る。

・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。

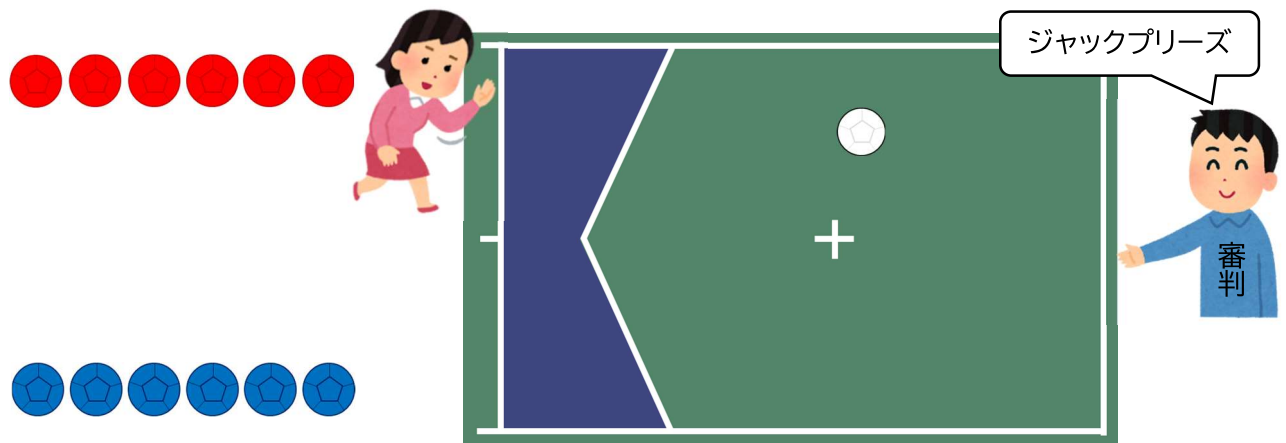


・クロス上にカラーボールがある場合は、そのボールより手前(スローイングライン側)にジャックボールを戻す。



(4) 試合の流れ

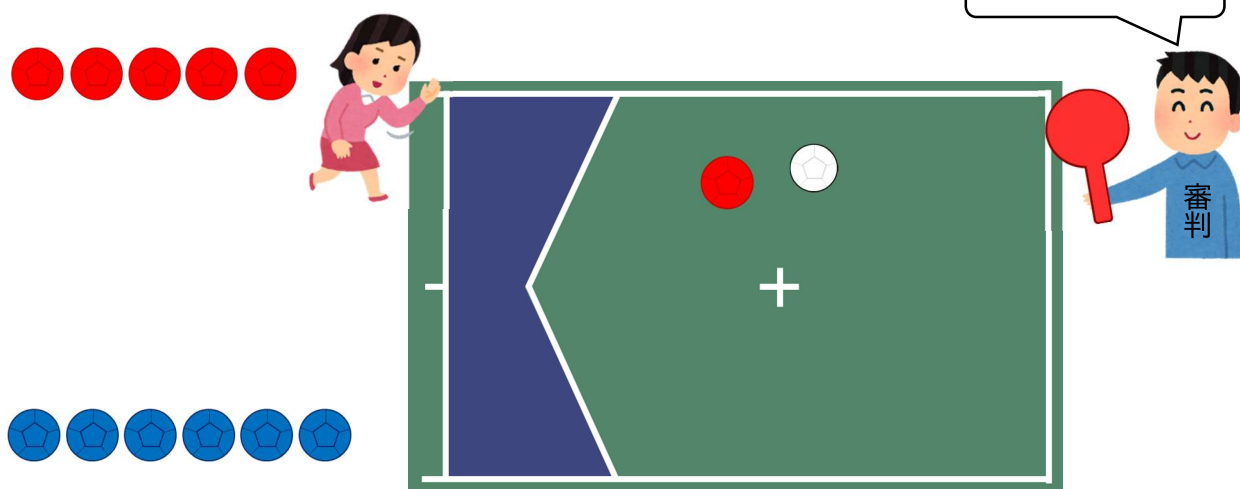
- ① 代表者がじゃんけんをし、先攻(赤ボール)、後攻(青ボール)を選ぶことができます。
- ② 審判は投球順序となる選手にジャックボールを手渡し、審判の「ジャックプリーズ」というかけ声を聞いてから先攻がジャックボールを投げます。



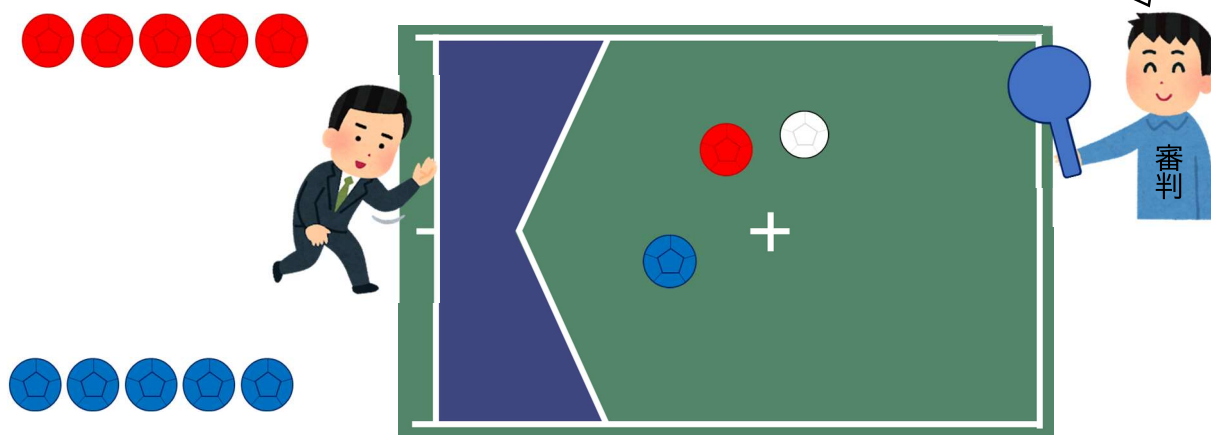
ポイント！

- ・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場合、ライン外に出た場合は、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、2人チームは一人3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。そのため、対戦は3人对3人 または 3人对2人で行われます。

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。

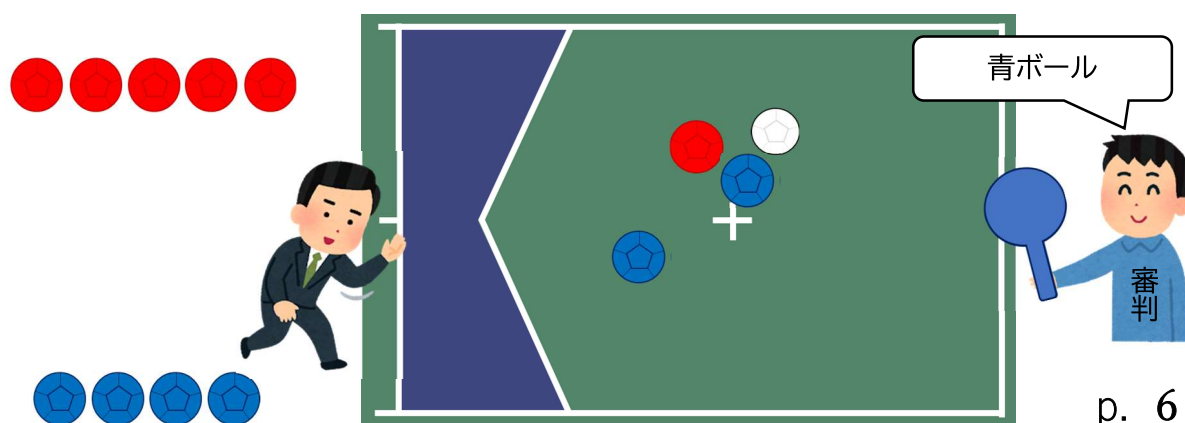


⑤ ジャックボールから遠い方が投げます。

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 球投げ終わったら、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。代表者以外はコート内に入らないでください。
(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。)

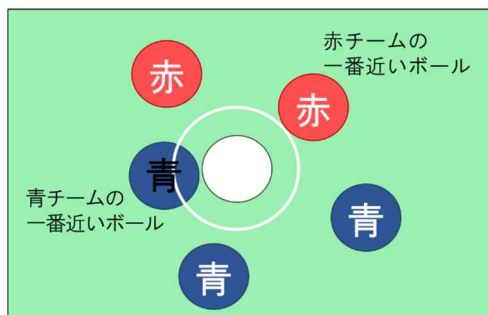
ポイント！

- ・確認中はボールに触れないように注意してください。
- ・みなさんが得点を確認できたら試合は終了です。

(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。

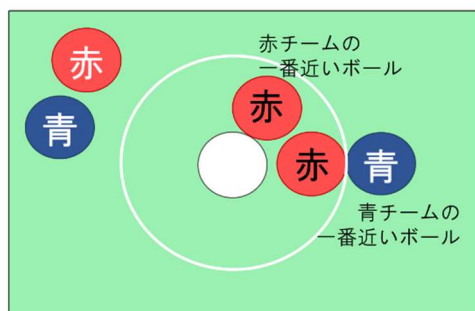
例 1



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。

青の勝利 → 赤 0 点 青 1 点

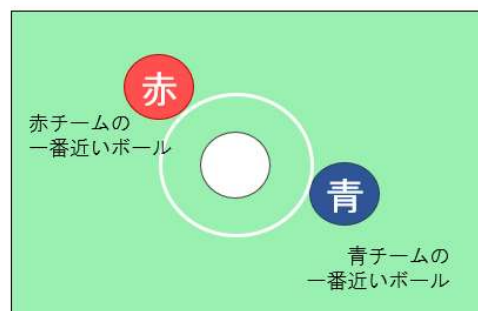
例 2



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

赤の勝利 → 赤 2 点 青 0 点

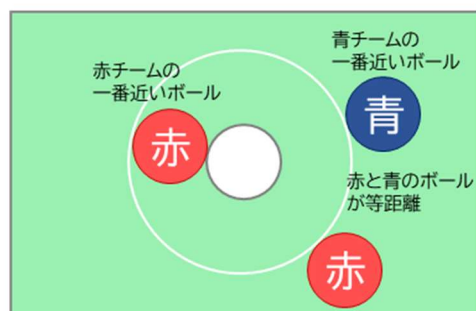
例 3



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。

引き分け → 赤 1 点 青 1 点

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。

赤の勝利 → 赤 1 点 青 0 点

(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。

タイブレイク結果は、得失点の合計に含まれません。

- ・タイブレイクでは、代表者がじゃんけんをし、先攻(赤)、後攻(青)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、先攻後攻は入れ替え、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

予選前半

コート 試合	第 1 コート	第 2 コート	第 3 コート	第 4 コート
集合するチーム	A、B、C	D、E、F	G、H、I	J、K、L
第 1 試合	A－B	D－E	G－H	J－K
第 2 試合	A－C	D－F	G－I	J－L
第 3 試合	B－C	E－F	H－I	L－K

予選後半

コート 試合	第 1 コート	第 2 コート	第 3 コート	第 4 コート
集合するチーム	A、E、I	B、F、J	D、G、K	C、H、L
第 4 試合	A－E	B－F	D－G	C－H
第 5 試合	A－I	B－J	D－K	C－L
第 6 試合	E－I	F－J	G－K	H－L

決勝

コート 試合	第 1 コート	第 2 コート	第 3 コート	第 4 コート
	準決勝①	準決勝②		
			決勝戦	3 位決定戦

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) 予選

- ・12 チームによる予選を行います。
- ・主催側でチーム番号を A～L に割り振ります。受付時に名札を人数分お渡ししますので、チームメンバーは必ず着用ください。(見学者の方は「見学」という名札をお配りします)
- ・予選の流れは、予選前半 → 休憩 → 予選後半 です。
予選では、各チームが前半後半合わせて4回試合を行います。
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。1試合の中で
の交代は不可ですが、次の試合の出場者の変更は可能です。

(例)

×: A チーム対 B チーム の試合中に出場者を交代する

○: A チーム対 B チーム の試合終了後、

次に行う A チーム対 C チームの出場者を交代する

※会場からの退出は、なるべく休憩中や試合のない時にさせていただきます
ようご協力をお願いします。体調不良などで急きょ退出する必要がある
場合は、審判に申し出てください。

① 予選前半

- ・4つのコートに分かれて試合を行います。(第1～第4コート)
- ・1コートに3チームが集まり、各チーム2回対戦します。
- ・1コートあたり3試合行われます。(※1試合=1エンドとします。)

(例)	第1コート	第1試合 A-B →2-0	第2コート	第1試合 D-E →1-0
	対戦	第2試合 A-C →1-0	対戦	第2試合 D-F →1-0
	Aチーム	第3試合 B-C →1-1	Dチーム	第3試合 E-F →0-2
	Bチーム	A 前半得点:3点	Eチーム	D 前半得点:2点
	Cチーム	前半失点:0点	Fチーム	前半失点:0点

② 予選後半

- ・対戦相手を変更し、前半と同様の試合を行います。

(例)	第1コート	第4試合 A-E →0-1	第3コート	第4試合 D-G →2-0
	対戦	第5試合 A-I →2-0	対戦	第5試合 D-K →0-1
	Aチーム	第6試合 E-I →0-1	Dチーム	第6試合 G-K →3-0
	Eチーム	A 後半得点:2点	Gチーム	D 後半得点:2点
	Iチーム	後半失点:1点	Kチーム	後半失点:1点

Aチーム 得点5点、失点1点

Dチーム 得点4点、失点1点

③ 決勝進出チームの決定

予選前半、予選後半の合計得点を計算し、合計得点が高い上位 4 チームが決勝に進出します。予選は勝敗数に関係なく、あくまで合計得点で順位を決定するため、下記のような場合も想定されます。

(例) A チーム 1 勝 3 敗: 合計得点 6 点、失点 3 点

B チーム 3 勝 1 敗: 合計得点 6 点、失点 1 点

C チーム 3 勝 1 敗: 合計得点 3 点、失点 6 点

D チーム 2 勝 2 敗: 合計得点 3 点、失点 2 点

→この場合、以下の順位となります。

1 位:B チーム、2 位:A チーム、3 位:D チーム、4 位:C チーム

(考え方)

- ・合計得点 6 点の A と B が上位、合計得点 3 点の C と D が下位。
- ・合計得点が高点の場合は、失点(相手チームに得点された点数)が低いチームが順位を上とします。
- ・合計得点 6 点の A と B、失点が少ない B の方が順位を上とする。
- ・合計得点 3 点の C と D、失点が少ない D の方が順位を上とする。

・合計得点、失点ともに同点の場合は、タイブレイクを行います。

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) 決勝

4 チームによる決勝トーナメント。準決勝、決勝戦、3位決定戦を行います。

① 準決勝

- ・対戦相手はくじ引きで決定します。

くじ引きを行うため、決勝進出チームの代表者は得点板の付近にお集まりください。

- ・試合は第1コート、第2コートで行います。

- ・1試合行います。引き分けになった場合は、タイブレイクを行います。

② 決勝戦、3位決定戦

第3コート： 決勝戦

第4コート： 3位決定戦

- ・決勝戦と3位決定戦は同時刻に行います。

- ・1試合行います。引き分けになった場合は、タイブレイクを行います。

(4) 表彰式・閉会式

1位～3位のチームに表彰状を授与します。