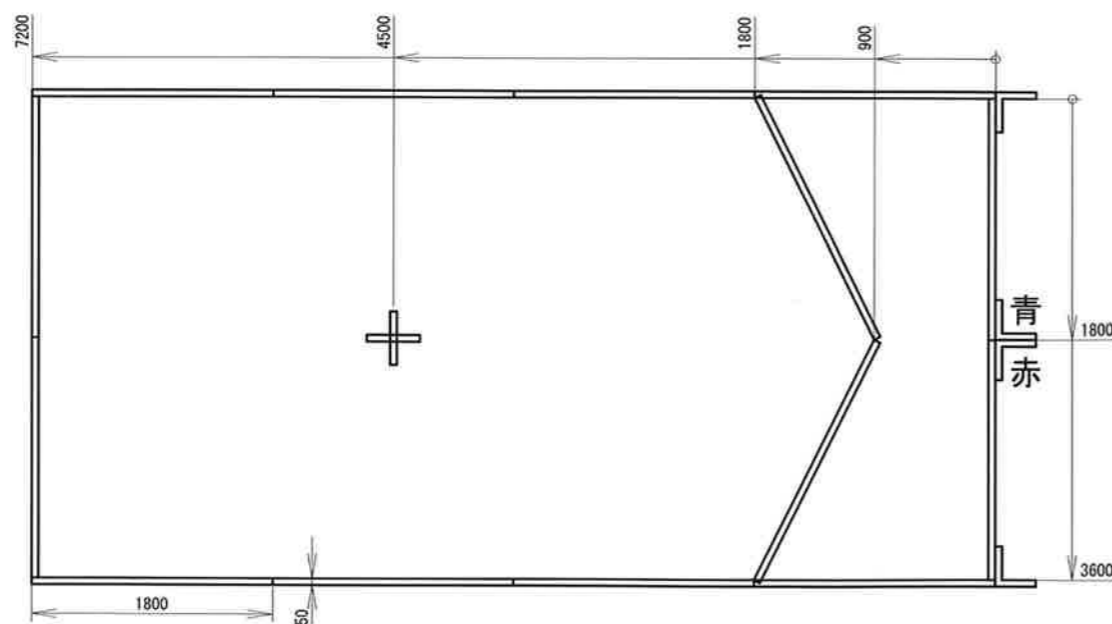


ふれあいボッチャ大会

西宮市生瀬地区社会福祉協議会



生瀬地区ふれあいボッチャ大会用コートの詳細寸法



単位 mm



「なまぜ」第41号

発行
西宮市生瀬地区社会福祉協議会
生瀬地区ボランティアセンター
住所 西宮市生瀬町2丁目26-24
生瀬育成センター1階
☎・Fax 0797-84-8430

ボッチャの普及

西宮市社会福祉協議会（市社協）では子供から高齢者、障害の有無を超えたより広い「交流、ふれあい」活動により多くの方が参加して頂けるよう「障がい者スポーツ・ボッチャ」の普及に取り組んでおられます。

生瀬地区社会福祉協議会（生瀬地区社協）もこれに賛同し、「ボッチャ」の普及に力を入れたいと考えています。

ボッチャは道具、ルールが工夫されており障がいの有無、年齢性別にかかわらず誰でも楽しく参加できるスポーツです。

生瀬地区社協のボッチャルール説明（保存版）

パラリンピックの正式種目であり、ルールには「競技用（厳格な決まり）」と「リクリエーション用」があります。

生瀬地区社協では正式ルールではなく「リクリエーション・ボッチャ」のルールで楽しみたいと思います。

決めたコートサイズの中で白球1個（ジャックボール）と赤球6個（赤球チームの持球）、青球6個（青球チームの持球）を投球し、より白球に近かったチームの勝利となるゲームです。

1. ルール（概要）

生瀬地区ルールの概要は次の通りです。

- 1) コートサイズ：会場の状況に合わせてコートを小さくする
- 2) 投球ボックス：赤チーム、青チームの2ボックスとする
- 3) チームの構成人数：何人でもよい（投球数は1エンド当たり6投球）
- 4) ゲームは当日発表の複数エンド（偶数）で1ゲームとする
- 5) ゲームの勝敗は複数エンドの総得点数の多いほうが勝者となる
- 6) エンドの進行、勝敗（概要）
 - ① ゲーム第1エンドの先攻を決定
 - ・ 「コイントス」または「じゃんけん」などで決定
 - ・ その後のエンドは交互に先行を務める
 - ② 先攻が白球を投げ、続いてチーム球を投球する
 - ③ 次に後攻がチーム球を投球する

- ④ 以降は白球により近い球のチームは投球待ちとなり、他のチームが投球する
 - ・ 両方のチームの持球が全て投球されるまでこれを繰り返す
 - ・ 片方のチームが全て投球し、他チームに未投球の球が残っている場合はその持球が無くなるまで投球を繰り返す
- ⑤ エンドの勝敗、得点は下記のルールできまる
 - ・ 白球に一番近いチームが勝者となる
 - ・ 得点は敗者の球が白球に一番近い球の内側にある勝者の球数が得点となる
- 7) リーグ戦の場合は全試合の総得点数で順位を決定する
- 8) トーナメント戦の場合はその勝敗のみで順位を決定する

2. ゲームの進行 (生瀬地区ルール)

- 1) コートサイズ：生瀬地区のコートの大きさは図1の通りとする (単位 mm)
- 2) 投球ボックス：赤チーム、青チームの2ボックスとする
- 3) チームの構成人数：何人でもよい (投球数は1エンド当たり6投球)
- 4) ゲームは当日発表の複数エンドで1ゲームとする
- 5) エンドの進行

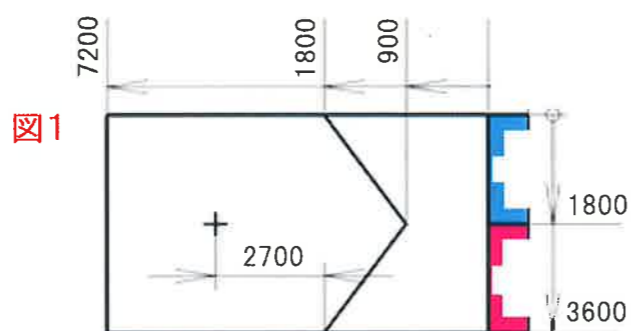


図1

- A) 先攻、後攻の決定：「コイントス」または「じゃんけん」などで決定する
- B) 先攻が白球①を投げ、続いて先攻がチーム球② (赤) を投球する (図2参照)
- C) 次に後攻がチーム球③ (青) を投球する
- D) 白球に近いチームは投球待ちとなり他のチームが投球する (図2の場合は青)

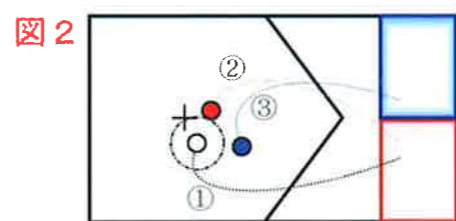


図2

- E) 青チームの投球④の結果、赤球より青球の方が近くなったため、赤チームに投球権が移り赤球⑤を投球する (図3参照)
- F) 赤チームの投球の結果青チームの方が白球に近いのため引き続き赤チームが赤球⑥を投球する

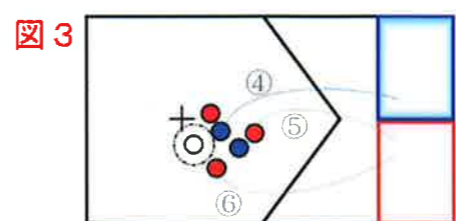


図3

- G) 両方のチームの持球が全て投球し終わるまで同様のルールで投球を繰り返す
- H) 片方のチームが全て投球し、他チームに未投球の球が残っている場合は未投球の持球が無くなるまで投球を繰り返す

- I) 白球がコート内から出た場合 (図4の様にラインに接触した場合を含む) は白球を中央の十字マーク (ジャッククロス) に移動する。その結果、白球に一番近い球が変わることに注意すること (最初の投球、エンド中などいつでもこのルールは有効)

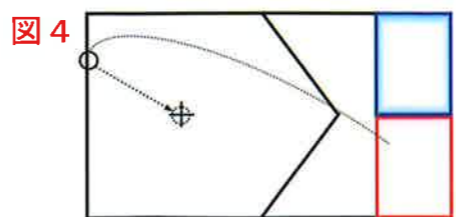


図4

6) エンドの勝敗

白球に一番近い球のチームが勝者となる
勝敗、得点は下記のルールできまる

- A) 右図の場合勝者は青チーム (青球) 得点は白球と敗者球 (図5の場合：赤球) との距離より近い勝者球の数 (図5の場合：青球1個) である
得点：赤チーム0点、青チーム1点

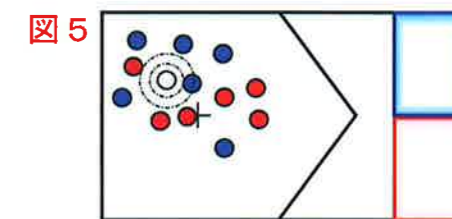


図5

- B) 右図の場合勝者は青チーム (青球) 得点は白球と敗者球 (図6の場合：赤球) との距離より近い勝者球の数 (図6の場合：青球2個) である
得点：赤チーム0点、青チーム2点

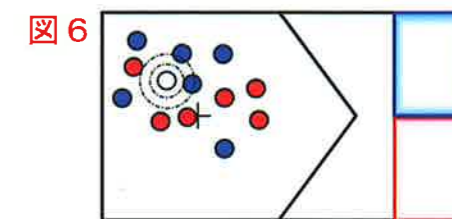


図6

- C) 図7の場合白球との距離は青球と赤球ともに同じであり引き分けである
得点：赤チーム1点、青チーム1点

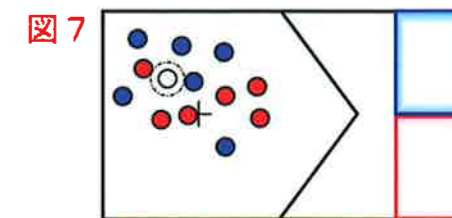


図7

- D) 図8の場合勝者は青チーム (青球) 得点は白球と敗者球 (図8の場合：赤球) との距離より近い勝者球の数 (図8の場合：青球1個) 敗者球と同じ距離の勝者球がある
得点：赤チーム1点、青チーム2点

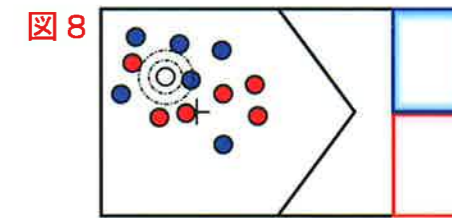


図8

- 7) ゲームの勝敗は複数エンドの総得点数の多いほうが勝者となる
- 8) リーグ戦の場合は全試合の総得点数で順位を決定する
- 9) トーナメント戦の場合はその勝敗のみで順位を決定する

3. ルール (細則)

- ① コート外 (ラインに接触した場合を含む) に出た赤球、青球は勝敗の対象外
(注) コート外とは球がコートのラインに触れていることを含む
- ② エンド中に白球が動いてもコート内であれば有効
(注) この時全ての球の白球との距離が変わる
- ③ 白球がコート外 (ラインに接触した場合を含む) に出た場合は中央の十字マーク (ジャッククロス) に移動させる
(注) この時全ての球の白球との距離が変わる
(注) 十字マーク近くに赤、青球が有る場合はそれを動かさないように白球を十字マークに一番近くなる所に置く

以上