第１８章ーボッチャ

スペシャルオリンピックス ボッチャ競技の運営は、スペシャルオリンピックス国際本部によって行われている。

セクションA – 公式種目

1.シングルス（１チーム１人編成）
2.ダブルス（１チーム２人編成）
3.団体戦（１チーム４人編成）
4.ユニファイドスポーツ® ボッチャダブルス(1チーム2人編成)
5.ユニファイドスポーツ® ボッチャ団体戦(1チーム4人編成)

セクションB – コートおよび器具

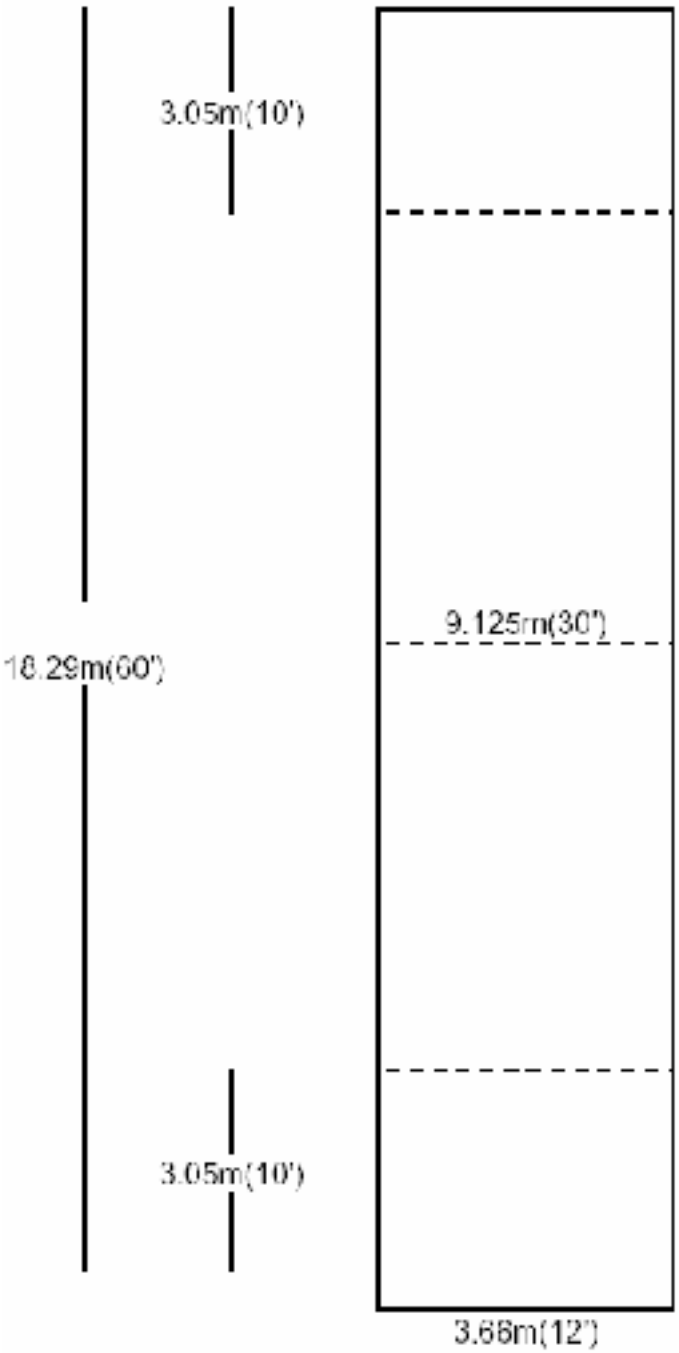
1. コート
   a. コートの広さは、幅が3.66メートル(12フィート)、長さが18.29メートル(60フィート)。

   b. コートの表面は、様々な土や芝、または人工のコート面とし、コート内には常設仮設を問わず障害となるものがなく、どの方向からでもまっすぐボールを投げられること。ここで言う障害物には、コートの傾斜や硬さのばらつきは含まれない。

   c. コートの壁は、側面及びコートの最終ライン側にあり、硬い材質のものでできている。最終ライン側の壁は、少なくとも3フィート（1メートル）の高さは必要。この壁は、木材やプレキシグラスといった硬い材質で作られていることが望ましい。側面の壁の高さは少なくとも、どの地点においてもボッチャボールが届く高さに合わせること。側面及び最終ライン側の壁は競技中、壁打ちやリバウンドショットで使われる。

   d. コートはすべて、以下の通り明確にラインが記されていること：
      1) バックボードから3.05メートル(10フィートライン)ライン―スコアリング、ヒッティングまたはスポッキングとなるファウルライン
      2) コートを半分に区切るライン–競技開始時にパリーナを投げ入れてもよい最小距離。競技中、パリーナの位置は競技次第で変わる。；しかし、(コートの)半分を示す地点(30フィート)より手前でパリーナが停止すると、フレーム無効とみなされる。
      3) 10フィート及び30フィートラインは常に、両サイドボード間にひかれていること。

Copyright 2005 Special Olympics Nippon, All rights reserved



10 フィートライン：
背面のボードからの 10 フィート離れたラインは、競技開始時のパリーナ用に距離をとってあり、スコアリング及びシューティング(ヒッティングやスポッキング)用ファウルラインでもある。

30フィートライン：
背面のボードから 30 フィート離れたラインは、コートのセンターラインであり、競技開始時にパリーナがこの地点を通過する必要がある。

10 フィートライン：
背面のボードからの 10 フィート離れたラインは、競技開始時のパリーナ用に距離をとってあり、スコアリング及びシューティング(ヒッティングやスポッキング)用ファウルラインでもある。

Copyright 2005 Special Olympics Nippon, All rights reserved

2.器具

a. ボッチャボールは木製や合成素材の製品で、いずれも同じ大きさであること。公式ボールの大きさは、107ミリメートル(4.20インチ)から110ミリメートル(4.33インチ)までです。ボールの色は、特に指定はなく、１チーム、4個のボールの色が相手チームの4個のボールの色と明確に異なっていること。

b. パリーナは、63ミリメートル(2.5インチ)を超えることなく、また、48ミリメートル(1.875インチ)よりも小さくならないこと。そして、両チームのボッチャボールの色と明確に異なっていること。

c. 計測器は２つの目標間の距離を正確に測れるものであり、大会当局が認めるものであればどのようなものでも認められている。ディビジョン分けを目的とするならば、ミリメートル単位の目盛りが付いている格納式の金属製のテープを使うこと。

セクションC – 競技ルール

1.ゲーム

a. 器具 – ボッチャは8個のボールと、パリーナ(ジャック、キュー、ビービーなど)と呼ばれるひとつの小さな目標物、または目標物となるボールを使って行われている。1チームにはボールが4個ある。相手チームのボールと区別するため、互いに2色に分かれている。大きいボールには自分たちのチームの選手のボールであることを明確にするため、はっきりとした線が引かれている。

b. パリーナと色 – レフリーによるコイントスでどのチームがパリーナを持つか、どの色のボールにするか決める。レフリーが不在の場合、両チームのキャプテンによって、コイントスが行われる。コイントスはコート上で行われる。

c. 3回攻撃ルール – パリーナを持つチームは、30フィート(9.125メートル)地点を越え、かつ、相手側にある10フィート(3.05)地点の手前にパリーナを着地させるために3回投げ入れる。攻撃が失敗したら、審判(レフリー)はコートの15.24メートル(50 フィート)地点(反対側のファウルライン)の中央にパリーナを置く。しかし、パリーナを持つチームが最初のボールを投げることができるという優位を失うことはない。

d. 競技の続行 –コイントスに勝ったチームのメンバーによって、パリーナを転がすか、投げ入れることでゲームは開始される。パリーナを投げ入れる（チームの）メンバーは、最初のボールを投げる必要がある。その後、相手チームはスコアが入るまで、または、４個のボールを使い切るまで自分たちのボールを投げ入れる。この”ニアレストボール”ルールの規定により、競技は続行される。パリーナに近い方のチームは、”イン”ボール、そして、反対のチームは、”アウト”ボールになる。一方のチームは”イン"になるたびに、”アウト”側チームに投げるのを譲る。

e. 最初の得点 – 最初に得点するチャンスは、常にパリーナを持つチームに与えられている。例えば、チームAがパリーナをトスし、最初のボールを投げる。チームBは、チームAのボール位置を動かすよう、（ボールを）ぶつける。それによって、チームAとチームBのボールはぶつかってコートから出て行き、コート内にはパリーナだけが残る。これにより、最初に得点する機会がチームAに再度やってくる。

Copyright 2005 Special Olympics Nippon, All rights reserved

f. 投げる順番 – チームには、コートでボールを転がす、投げ入れる、バウンドさせる、ぶつけるなどの選択肢があり、それによって、アウト・オブ・バウンズや選手がファウルマークに違反したりはしない。選手にはまた、競技中に、ボールをスポッキングやヒッティングして得点を挙げたり、相手チームの得点を減らしたりできるチャンスがある。選手は、ボールの上や下に手を置いてボールをしっかりと持つことができる。ボールを下手で投げるには、腰から下でボールを放す必要がある。

g. 選手によって使われるボールの数
1) 選手が1人の場合 – 選手は4個のボールを使える
2) 選手が2人の場合 – 各選手はそれぞれ2個のボールを使える
3) 選手が4人の場合 – 各選手はそれぞれ1個のボールしか使えない

h. コーチング
1) サイドラインからの指示は禁止。チームのコーチであっても、観客であっても禁止。
2) ダブルスや団体戦（通常の場合、及び/または、ユニファイドの場合）においては、コート上のいかなるアスリートとの協議も禁止されている。

i. スコアリング – 各フレームの終わりに(両チームがボールを全て使い切った場合)、得点を以下の手順で決定する：
得点は、相手チームのパリーナに最も近い位置にあるボールにより近い位置にある片方のチームのボールをすべて目視または器具で計測して決定する。選手から器具での計測を依頼することもできる。レフリーが”イン"ボールを確定して、得点を読み上げ、選手もチームも与えられた得点に同意し、そのフレームが終わったら、選手もチームも次のフレームの開始に備えてボールを動かす。
各フレームで得点したチームには、次のフレームにパリーナを所有する優位が与えられる。
レフリーはスコアボードとスコアカードの管理に責任を持ち、チームキャプテンは競技中の得点確認に責任を持つ。

j. フレーム内の同点 – 両チームのボールがパリーナから等しい距離になった場合（同点）、最後にボールを転がしたチームが同点でなくなるまで、転がし続ける。例えば：Aチームがパリーナに対してボールを転がし、得点を確定する。それから、Bチームが同じように転がして、レフリーがパリーナからどちらも等しい距離であることを判断する。チームBは、チームAのボールより近くに転がして得点を挙げるまで転がし続ける。チームBのほうが高得点の場合、チームAはそのボールを押し出して再度同点にする。チームAは同点でなくなるまでボールを転がし続ける。

k. フレーム終了時点での同点 – パリーナに最も近い位置にあるボールが2個とも相手チームのボールで、同点の場合、得点は入らない。パリーナは最後にボールを投げたチームのものとなる。競技が最後に行われたコートの端から競技を再開する。

l. 決勝点
4人編成チームの場合 – 1人につき1ボールで、 16点
2人編成チームの場合 – 1人につき2ボールで、 12点
シングルス – 1人につき4ボールで、 12点
以上のような得点システムが、主な大会では一般的なものだが、システムの変更も認め

Copyright 2005 Special Olympics Nippon, All rights reserved

られている。

m. スコアカード – 試合後にスコアカードにサインをするにはチームキャプテンの責任である。サインによって、最終スコアの正当性を示す。スコアやその有効性に疑問のあるキャプテンは、問題の試合ではサインするべきではない。

2.選手の指名

a. キャプテン – いずれのチームもキャプテンを指名し、競技開始前に審判に伝えておくこと。キャプテンの変更は、競技中は認められないが、大会期間中は認められる。大会役員には、その後の競技の前に変更を伝えておく必要がある。

b. 選手の順番 – いずれのチームの選手も、どの順番でボールを投げるか決める。その結果、パリーナを転がす選手が、最初のボッチャボールを投げる。順番は、フレームごとで変えることができる。しかし、それぞれのフレーム内で割り当てられた以上のボールを投げることは認められていない。

3.ユニファイドスポーツ チーム

a. 各ユニファイドスポーツのダブルスチームは、各1名のアスリートとパートナーで構成すること。

b. 各ユニファイドスポーツの団体戦は、各2名のアスリートとパートナーで構成すること。

c. 各競技は、コイントスで開始する。トスに勝ったチームのメンバーがパリーナを投げ、最初のボールを投げることで競技を開始する。第2投は、相手チームのメンバーによって行われる。

4.交代

a. 審判員への通知 – 審判員には、競技開始予定時刻前に交代を伝えておく。怠った場合、競技が無効になる。

b. 選手交代

1) 選手交代 – 1試合につき、1チーム1名の選手交代が認められている。交代は、チームのどの選手とも行える。また、異なる試合であれば、同じチームの別の選手とも交代が認められている。

2) 制限 –大会期間中に、ひとつのチームにおいて選手交代の登録をした選手は、その大会期間中はほかのチームでの交代は認められていない。

c. 試合中の交代

1) 緊急時の対応 – 治療上またはほかの緊急事態の場合に限り、選手は、試合中も交代が認められている。緊急時の交代は、フレームの最後にだけ行われること。それが難しい場合、フレームは無効とみなされる。しかし、交代が行われてしまえば、交代した選手は試合を終了すること。

2) 無効 – 定められた人数より選手数が少ないチームは、試合が無効になる。

5.タイムアウト、試合遅延、得点確認

a. タイムアウト – 審判は、状況に応じて必要であればタイムアウトを与えることができる。タイムアウトは10回を限度とする。

b. 試合の延期 – 試合が十分かつ正当な理由もなく遅延されていると審判が判断した場合、審判は警告を与えること。競技が直ちに再開されない場合、試合を遅らせているチームは、その試合が無効となる。

c. 天候、天変地異、その他予測不能の事態による遅延 – かかる理由による遅延について

Copyright 2005 Special Olympics Nippon, All rights reserved

は、大会責任者の判断が決定とされる。

d. 得点確認 – 1チーム(及び／または、各チーム)の選手１名は、自分たちのボールを投げる前に、コートサイドで得点確認を行える。

6.ペナルティ

a. ペナルティの賦与

1)判定 – 審判によって反則が行われたことが確認され次第、審判は両チームのキャプテンにそのことを伝え、ペナルティが課せられることを伝える。反証がない限り、審判の判定は決定である。

2)例外規定 – 上記規定の対象外の状況については、大会責任者の判断が決定とされる。

3)抗議 – 審判や大会責任者への抗議は、該当する試合の終了後15分以内にスペシャルオリンピックス認定のボッチャコーチによって行われること。そうでなければ、審判や大会責任者による判断が決定とされる。

4)無効に対する抗議 – 予定の試合に現れないため、または、以下の規定に違反したために、チームが試合を無効にする必要がある場合、公式の抗議はいずれも認められない。以下の規定以外の場合は、状況の正当性によって抗議は認められ、判断される。

b. 反則

1)ファウルライン規定 – スコアリングやヒッティングにおいて、ボールが手を離れた後や、決められたファウルラインの手前のコート内にボールが着地する前に、選手の足のどの部分も、また、アスリートが使用する車椅子、杖等の器具のどの部分もファウルラインを越えないこと。レフリーは、反則が行われたことを確認したら、すべての反則を宣言すること。反則を犯した選手(チーム)へのペナルティは、投げ入れられたボールを無効と宣言すること。レフリーは、投げ入れられたボールが完全に停止してから、コートからそのボールを取り除く。ボールがコート内のほかのボールやパリーナと接触して、それらのボールが元の位置からずれた場合、レフリーは、できる限り元の位置に近い場所にそれらのボールを置き、競技を続ける。

2)ダブルスまたは4人編成のチームの場合、与えられた数以上のボールを投げた選手。1フレーム内に、選手が余分にボールを転がす場合、問題のボールは無効と宣言する。レフリーは、投げられたボールが完全に停止してから、そのボールをコートから取り除く。ボールがコート内のほかのボールやパリーナと接触して、それらのボールが元の位置からずれた場合、レフリーは、できる限り元の位置に近い場所にそれらのボールを置き、競技を続ける。

これは、ダブルスの選手が2個ではなく3個のボールで競技を行った場合、4人編成のチームの選手が1個ではなく2個のボールで競技を行った場合に有効である。

ダブルス – ダブルスの片方の選手は、１個のボールでしか競技できない。

4人編成のチーム – まだボールを投げていない残りの選手によって、残りのボールを誰が投げるのかを決める必要がある。

3)自チームのボールに対する禁止行為 – 1選手が自チームのボールを複数動かす場合、ボールはコート内から取り除かれ無効とされる。その後競技は続行される。

4)相手チームのボールに対する禁止行為 – 8個のボールが全て投げられてから、1選手が相手チームの複数のボールを動かす場合、動かされた相手チームのボールには1個につき1ポイントの特典が与えられ、競技は続行する。

１選手が相手チームの複数のボールを動かしてしまい、かつ、まだ投げられていないボールがあるなら、レフリーは、できる限り元の位置に近い場所にそれらのボールを置き、競技を続ける。

Copyright 2005 Special Olympics Nippon, All rights reserved

5)選手によるパリーナの禁止行為 – パリーナが1選手によって動かされた場合、”争っている”ボール及び、ファウルされたチームがまだ投げていないボールの数が得点としてファウルされたチームに与えられる。ファウルされたチームに”争っている”ボールも投げていないボールもない場合は、レフリーによってフレームは終了とされ、同じ側で再開される。

c. レフリーによりボールまたはパリーナが予想外または確定前に動いた場合

1) 競技中(まだ投げていないボールがある場合)のボールやパリーナの予想外の動き – レフリーが、計測中またはそれ以外で、”争っている”ボールやパリーナを動かした場合、フレームは無効とされ、同じ側で競技を再開すること。

2) 全ボールが投げられた後のレフリーによるボールやパリーナの予想外または確定前の動き – 与えるべき得点をレフリーが把握していれば、得点を与える。はっきりしない得点はいずれも与えられず、フレームは無効とされ、同じ側で競技が再開される。

d. 動いているボールによる妨害

1) 自チームの場合 – 選手が、動いている自チームのボールに対して妨害行為を行った場合、レフリーはファウルが行われたことを宣言し、投げられたボールを無効とする。無効となったボールは、コートから取り出されます。レフリーはファウルを宣告後コートの中で進行中のボールの動きを停止する。それによって、いかなるボールも競技されない。レフリーによってそうした動きを停止できない場合、レフリーは、ボールが完全に停止するまで待って、ボールをコートから取り除く。ボールがコート内のほかのボールやパリーナと接触して元の位置からずれた場合は、レフリーはできる限り元の位置に近い場所にそれらのボールを置き、競技を続ける。

2) 相手チームの場合 –選手が、相手チームの動いているボールに対して妨害行為を行った場合、ファウルされたチームには以下のうちの１つが与えられる。
   - 競技中のボールは終了
   - フレームの無効
   - ペナルティを与えず、妨害されたボール位置からの競技再開

3) 位置変更無しの場合 – 観客や動物などが、動いているボールと接触したにも拘らず、そのボールがすでに投げられている別のボールとは接触していない場合は、当事者の選手によってやり直す必要がある。

4) 位置変更有りの場合 -観客や動物などが、動いているボールが接触し、かつ、該当するボールがすでに投げられている別のボールや”争っている”ボールと接触した場合、フレームは無効とされる。

5) その他の競技妨害 – パリーナに最も近い位置にあるチームのパリーナやボールを妨害するいかなる行為も、フレーム無効とされる。パリーナ以外のボールやパリーナに最も近い位置にある相手チームの２個のボールが動かされた場合、両チームのキャプテンかレフリーによってできる限り元の位置に近い場所にそれらのボールを置くことができる。かかる妨害行為は、別のコートからのボール、異物、観客または動物によるコートへの侵入、および、競技中のボール位置の変更により起こる。

e. 色違いのボールを投げた場合

1) 取替可能 - 選手が色違いのボールを投げた場合でも、別の選手またはレフリーはそのボールを停止してはいけない。
   ボールは停止するまでそのままにしておき、その後、レフリーが正しい色のボールと取替える。

2) 取替不能 – 色違いのボールを投げてしまい、かつ、すでに投げられたほかのボールへの影響なくして取替えができない場合、その時点で、その色違いのボールで競技を

Copyright 2005 Special Olympics Nippon, All rights reserved

行ったチームへの得点として記録され、競技を続行する。競技続行中は両チームのキャプテンまたはレフリーが責任を持って、”色違いのボール”を識別する。

f. 競技順間違い

1) 最初の得点となる場合 – チームが間違ってパリーナと第１投を行った場合、レフリーは両方とも元に戻して、同じ側からフレームを始める。

2) 順番違いにおける正しい色順 – 自チームが“イン”の状態のときに選手がボールを投げたにも関わらず相手チームにまだボールが残っている場合、問題のボールは停止した場所に止まり、“有効”とみなされ、競技は続行する。この規定は、どのボールが“イン”であるかを誰が指摘するかに関わらず適用される。なぜなら、“イン”の得点に問題がある場合に計測を依頼するのは各チームの責任だからである。

7.審判員

a.異議

1) 審判への異議 – 試合の開始に先立ち、なんらかの理由があれば担当の審判へ異議を申し立てる権利がある。本異議申し立ては、大会責任者によって吟味され判断される。

2) 審判への参加 – チームまたはチームに登録された交代要員のいずれも、そのチームが行う試合への審判に参加することは認められていない。

b.交代審判員

1) 試合中 – 試合中の審判の交代は、大会責任者及び両チームキャプテンの許可がある場合にのみ、認められている。

2) 審判の追加 – 審判の追加は、大会責任者の許可があれば、どの試合の競技中でも認められている。

3) チームによる依頼事項 – いずれかのチームが大会責任者に相当の理由を提示した場合、審判は試合中に変更される場合がある。

4) 審判のユニホーム ― レフリーは選手と明確に区別されていること。

c.倫理規定

1) 審判員の倫理規定 - レフリーは以下のことを守ること。：

- 試合の規則をよく覚えておくこと
- 得点に関係なく、判断の際は公平かつ偏向のないこと
- 断固とした態度でありながら、高圧的でないこと；親切であり、かつ、おもねることのないように；積極的であり、かつ、乱暴な態度とならないこと；誇りを持ち、かつ、横柄にならないこと；親しみやすいというより、気さくな感じで；冷静に、しかし、常に注意を向けていること
- 常に、体力的にも精神的にも準備を整えて、試合をコントロールすること
- いずれか一方のチームに有利となるような情報は絶対に与えないこと

8.その他

a.ボールの破損

競技中の場合 – フレーム中にボールまたはパリーナが破損した場合、フレームは無効とされる。ボールやパリーナの取替えは大会責任者の責任である。

b.コート整備

1)競技前 – いずれのコートも各競技開始前に、大会責任者から申し分のない状態とされるように、整備しておく。

Copyright 2005 Special Olympics Nippon, All rights reserved

2)競技中のコート整備 – コートは、競技中は再度整備されない場合がある。石やコップ等の障害物はいずれも競技中には取り除かれていること。
3)コートの異常 – コートの状態について競技が不可能だと、大会責任者が判断した場合、競技は中断され、時間をおいて別のコートで再開できる。

c.停止していない物体
パリーナが停止していない場合 – パリーナやほかのボールが完全に停止するまで、どの選手も自分のボールで競技してはいけない。

9.選手の行動規定
a.可能な限り、相手選手が競技中の際は、選手はコートから離れていること。
b.スポーツマンらしくない行動
失格 – 選手は、常にスポーツマンシップにのっとり行動すること。悪意のある暴言、侮辱するような行動といったスポーツマンシップに劣るとみなされるいかなる行動も、目に余る場合は、失格になる場合がある。
c.服装
1)適切な服装 – 選手は、ボッチャというスポーツにふさわしく装うこと。
2)靴 – 選手はコートの表面を損なう靴をはくことは認められていない。また、選手は、靴をはかないで試合を行うことも認められていない。
3)服装違反規定 – 不快感を与える装いの選手や適切でない服装の選手はいずれも、大会への参加は認められない。

セクションD – 定義

1.ボール：有効及び無効
a. 「有効なボール」は、試合中に投げられたすべてのボールである。
b. 「無効なボール」は、失格または無効となったすべてのボールである。以下の場合に失格になる。
1) ペナルティを与えられた場合
2) コート外に出た場合
3) コート外の人物や物体と接触した場合
4) コートボードの上端に当たった場合
5) コートの屋根やコートを支えるいずれかの物に当たった場合
6) 足による反則をとられた場合
7) 自分（自チーム）のボールが違反となる動きをした場合
8) 自分のチームによる停止前のボールへの妨害行為があった場合

2.ボッチャボール及びパリーナ
a. 「パリーナ」は、キューボールやビービーとも呼ばれる小さいボールである。
b. 「ボッチャボール」は大きめの競技用ボールである。

3.その他
a. 「ヒッティング」は、スポッキング、シューティング、ボミングなどとも呼ばれることがある。十分な距離を置いて投げ入れる際、目標をはずすと、最終ライン側のボードに当たることがある。シューティングラインは、ファウルを見極めるのに使われる。
b. 「バンクシュート」や「リバウンドシュート」とは、側面または最終ライン側のボードにボールを当てる動作のことである。
c. 「ポインティング」は、パリーナ近くにボールを投げて得点を得る動作である。

Copyright 2005 Special Olympics Nippon, All rights reserved

ポインティングラインはファウルを見極めるのに使われる。

d. 「フレーム」は、一方のコートサイドともう一方のコートサイドの間でボールのやりとりをし、得点が与えられる試合時間のことである。

4.ファウル

「ファウル」は、ペナルティが与えられることになる規則違反のことである。

セクションE - ディビジョニング

1. 競技開始前に、適切なディビジョンに分かれているかが大会責任者によって確認されていることが望まれる。アスリートは、これまで経験や、大きな大会の場合ならモディファイドゲームを基にディビジョン別けが可能である。次のようなモディファイドゲームの手続きなら、アスリートを適切にディビジョン分けするのに役立つ判断材料となる。

2. アスリートはいずれも、セットと呼ばれる3回のモディファイドゲームを行う。アスリートはコートの端毎に入れ替わり、次のように割り当てられたボールで競技を行う。アスリートは、競技中にファウルラインを超えないこと。

a. レフリーは、パリーナを30フィートラインに置き、選手は8個のボールで競技を行う。レフリーは、(パリーナに)最も近い位置のボール3個を計測し、センチメートルでその距離を記録する。

b. 次にレフリーは、パリーナを40フィートラインに置き、選手は8個のボールで競技を行う。レフリーは、(パリーナに)最も近い位置のボール３個を計測し、センチメートルでその距離を記録する。

c. 次にレフリーは、パリーナを50フィートラインに置き、選手は8個のボールで競技を行う。レフリーは、(パリーナに)最も近い位置のボール3個を計測し、センチメートルでその距離を記録する。

計測する際､ボッチャボールの中心の上端からパリーナの中心の上端まで､合計 9 回計る。

このようなディビジョニングの手続きは、スペシャルオリンピックス国際本部のオネストエフォートルールに準拠している。

＜スペシャルオリンピックスのスポーツプログラムを実施するに当たっての留意点＞

スペシャルオリンピックスの正式なスポーツプログラムとして活動する場合には、事前に最寄りの地区組織事務局、又はスペシャルオリンピックス日本本部事務局にご連絡ください。

Copyright 2005 Special Olympics Nippon, All rights reserved