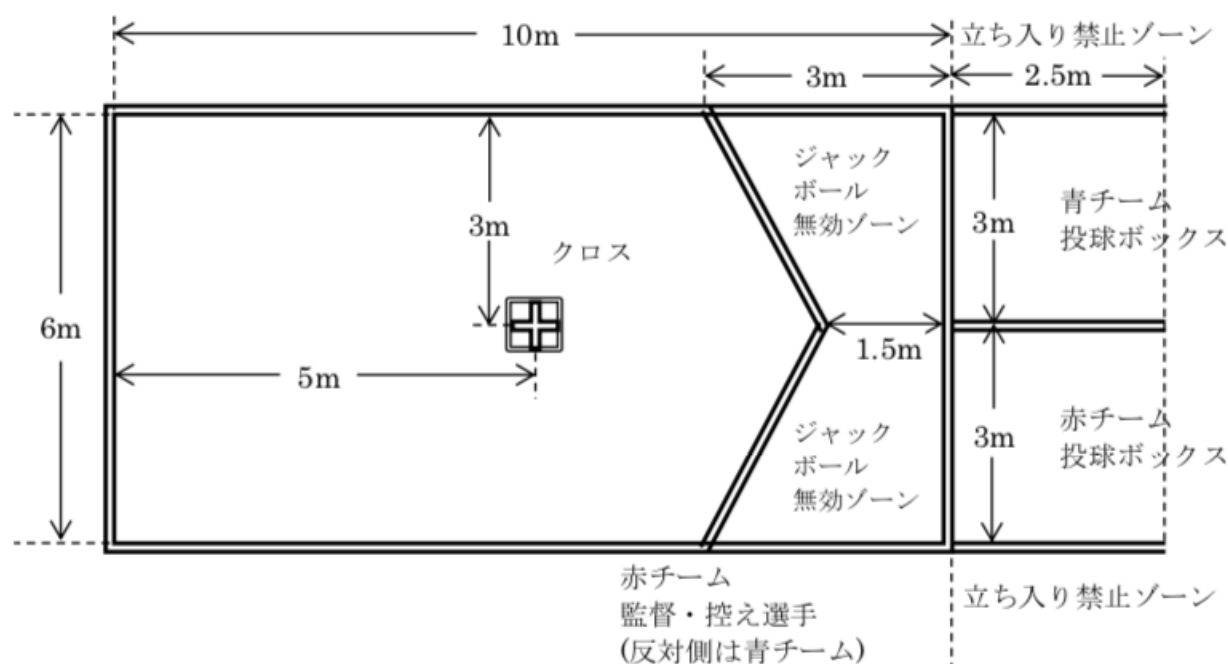


### 第3回ボッチャユニバーサルボウル東京大会競技規則



#### 競技場、用具等

1. コートは上記の通り
2. ラインの幅は、4～5cmとする。ターゲットボックスの内寸は35cmx35cmとする。35cm四方のターゲットボックスの外枠およびクロスには幅1.9cm～2.6cmの細いテープを使用する。
3. ボールの接地面がコートの外側の境界線に触れたり、超えたりした場合には無効（アウト）となる。
4. ボールは、ジャックボール（白）1個、赤6個、青6個を使用する。マイボール制とするが、マイボールが用意できない場合は、大会球を使用する。マイボールを持ち込む場合、その数に制限はしない。

#### チーム、選手

5. 1チーム3人から6人までエントリーできる。  
\*各チーム何らかの事情で選手が欠けた場合、2名までであれば公的な試合として認める。ただし、その場合持ち球は4球とする。参加者が1名のみの場合は、エキシビションとして試合を実施するが、結果の如何にかかわらず相手チームの3対0の勝利とする。
6. 1エンド、選手6人まで競技に参加することができる。投球ボックスに入りきらない選手及びアシスタント・補助具（ランプ等）を使用する選手のアシスタント（以下、ランプオペレーターという）は、投球ボックス後方で待機することができる。
7. 競技ボッチャへの参加が可能な選手は、1球のみの投球を原則とするが、他重度選手の体力的な負担や試合時間を考慮した場合等、2球の投球を認める。
8. メンバー交代は、エンド間にできる。

#### キャプテン

9. 対戦前までにキャプテンを決定してCマークまたはCマークに準ずるマークをつけること。キャプテンは、ゲーム中に必ずしもそのエンドに出場していなくてもよい。

キャプテンマーク無いというチームもあるかも・・ちなみに永福は持ってないです

10. キャプテンは、試合開始前およびタイムアウト時のコイントス等で先攻後攻を決める。

#### アシスタント・ランプオペレーター

11. コート内で、言葉かけや指差し等で選手の意思決定をサポートすることができる。
12. コート内でサポートした際には、審判の邪魔にならず、ボール等に一切触れなければ、投球が終了するまでコート内に留まることができる。
13. 投球ボックス内で選手の移動やボールの受け渡し等の行為を行うことができる。
14. 補助具（ランプ等）を使用する選手のランプオペレーターは、投球時にコート内を見ることができない。補助具の方向は、同じチームの選手が指示をすることができる。方向を指示する選手がいない場合は、投球しない選手のランプオペレーター等が指示することができる。
15. 選手が投球する際、アシスタント・ランプオペレーターとコミュニケーションをとっても良い。
16. 身体の一部を介助者が押さえていないと投球が困難な選手の場合、腰等を押さえて選手が投げやすいように介助を行うことができる。ただし、投球の強弱や方向に大きな影響を及ぼすような介助をすることはできない。
17. コート内、ならびに投球ボックス内のアシスタント、ランプオペレーターについては同じ人が担うことができる。

#### 投球ボックス、投球ライン

18. 投球は、投球ボックス内から行わなくてはならない。
19. コートに向かって左側は先攻で赤ボール、右側は後攻で青ボールを使用する。
20. 競技する選手は、投球ボックス内にいなければならないが、人数や補助具の関係で投球ボックス内に入りきることが難しい場合は、後方で待機しても良い。
21. 投球の際は、投球ラインやボックスを分ける中央ライン、サイドラインを踏まないように気を付ける。車椅子は、前輪が各ラインを踏まないように気を付ける。

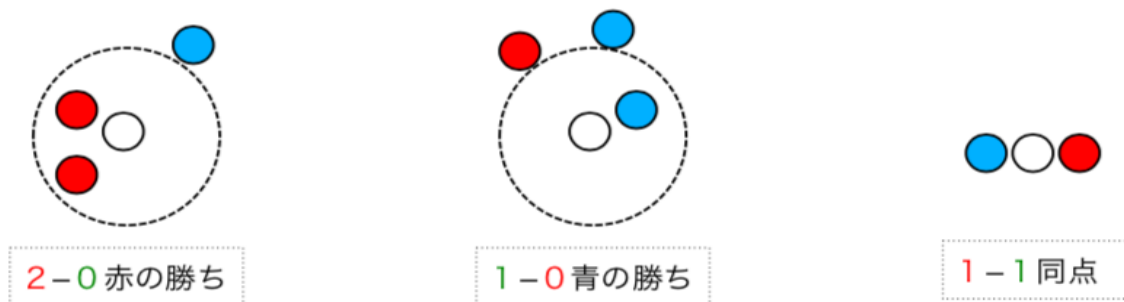
#### 競技の進行

22. キャプテンのコイントス等で先攻後攻の選択権が与えられ、先攻が赤チームとなり、投球ボックスはコートに向かって左側を使用する。
23. 1エンド目は、先攻チームの選手がジャックボールを投球し、同一選手が続けて自ボールを投球する。
24. 投球は、身体の中の部分を使ってもよい。（例えば、投球ボックス内に置いたボールを蹴ることも可）
25. 支援機器を使用した投球も可とする。
26. ジャックが無効ゾーンで静止したり、アウトになったりした場合、そのエンドのジャックの投球権は相手チームに移る。
27. 試合中、同一選手が複数回ジャックを投げることはできない。ただしジャック無効が続いた場合の2順目以降は、その限りではない。
28. ジャックを投球した選手が自ボールを投球した後、相手チームが自ボールを投球する。
29. 両チームが自ボールを1球ずつ投球した後は、常にジャックから遠いチームに投球権が与えられる。ただし、片方のチームが6球すべてを投球した後は、その限りではない。
30. 投球は、主審が「赤」または「青」とコールした後に行う。コール前に投球したボールは無効となる。ただし、1回目は審判からの注意後再度投球し、2回目以降は無効とする。

- 3 1. 投球する順番は、自由とする。同じ選手が連続して投球してもよい。
- 3 2. ジャックがコート外にはじき出された場合は、ジャックをクロスに置き競技を再開する。
- 3 3. 両チームがすべての投球を終えたらエンドが終了となる。
- 3 4. 2エンド目は、後攻チームがジャックを投球する。1エンド目のジャックの無効等による投球権の移動は、2エンド目のジャック投球権に影響しない。
- 3 5. 試合は2エンド制とする。
- 3 6. 1エンドの各チームの持ち時間は7分であり、持ち時間を消費したチームはそのエンドの残りのボールの投球権を失う。投球しなかったボールは、アウトボールとなる。持ち時間7分を経過する際、投球最中(投球後～静止)のボールは有効である。
- 3 7. 持ち時間の計測は、主審の「ジャック」と言ってから投球したボールが静止するか、ラインを超えてアウトとなる瞬間までの時間とする。
- 3 8. ジャックは、投球時間内に含まれる。
- 3 9. 主審が自チームの指示板を出したら持ち時間が開始となる。選手およびアシスタント・ランプオペレーターは、自チームの持ち時間にのみ得点を聞いたり、計測を求めたりすることができる。
- 4 0. 選手の交代は、エンド間で主審に選手の交代を告げてから交代する。
- 4 1. 試合の終了後は得点を確認する。サインはしない。

#### 得点、勝敗の決定

- 4 2. 各エンド終了時にジャックに最も近いボールを投球したチームを勝ちとする。
- 4 3. そのエンドでジャックに最も近いボールを投球したチームには、相手チームのジャックに最も近いボールよりも近いボール1個につき1点が与えられる。
- 4 4. ジャックに最も近い「負け側のボール」と同距離にある「勝ち側のボール」は、得点にならない。
- 4 5. ジャックから最も近いボールが両チームとも同距離の場合は、両チームに得点が与えられる。最も近い同距離のボールは、すべて得点になる。
- 4 6. 2エンドの合計得点が多いチームの勝ちとする。



#### タイブレイク

- 4 7. 同点の場合は、各チームの選手1名ずつによるタイブレイクを行う。
- 4 8. キャプテンがコイントス等で先攻後攻を決めて、先攻チームのジャックをクロスに置く。
- 4 9. 先攻チームの色の指示板を審判が指示してから1球投球する。
- 5 0. 両チームの選手が投球し、ジャックに近いチームの勝ちとなる。
- 5 1. 投球したボールが同距離の場合は、もう1回行う。(コート内のボールは、除去する。)後攻チームの選手が先に投球して2回目を行う。この手順は、勝敗が決まるまで両サイド交互に初球を投げる。

- 5 2. タイブレイクの得点は、総合得点に含まれない。
- 5 3. タイブレイク時の持ち時間は、各チーム1分とする。

#### 5 4. リーグ戦順位決定方法

リーグ戦の順位決定方法は以下の順にする。

- 1 : 勝ち点（勝：3、タイブレイク勝：2、タイブレイク負：1、負：0）の総数が多いチーム
- 2 : 勝ち点と同点だった場合、当該試合の勝敗
- 3 : 当該試合が無かった場合：得失点
- 4 : 得失点と同じだった場合：総得点