

# 第20回大分県障がい者スポーツ大会 ボッチャプログラム

開催日	令和7年5月11日(日)	
場 所	大分県身体障害者福祉センター	
日 程	8:50~	受 付
	9:30~	開会式
	9:45~	競技開始
	試合終了後~	表彰式 閉会式
ル ー ル	令和7年度版 全国障害者スポーツ大会 競技規則集を準用する。	
備 考	ボール及びランプは、事務局で貸出し用を 準備するが各自持参することも可能とする。	



# 目 次

障がい区分表	1
実施要綱	2
申し合わせ事項	4
駐車場	6
会場案内図	7
選手名簿	8
タイムテーブル	9
対戦表	10
全国障害者スポーツ大会競技規則	14

ボッチャ

◎男女混合・年齢区分なし

			区分 番号	障害区分・解説	競技スタイル	
					立位	座位
肢体不自由	1	切断・機能障害	1	多肢切断 両下肢完全 両上肢不完全および両下肢不完全	◎	
	2	脳原性麻痺以外で 車いす常用、使用	2	第6頸随まで残存		◎
			3	第7頸随まで残存		◎
			4	第8頸随まで残存		◎
			5	多肢切断		◎
	3	脳原性麻痺(脳性麻痺、 脳血管疾患、脳外傷等)	6	四肢麻痺で車いす常用または、使用		◎
			7	けって移動		◎
			8	片上下肢で車いす常用または、使用		◎
			9	その他走不能	◎	
	4		10	電動車いす常用		◎

※ 座位とは、車いす及び椅子に座った競技スタイルを言う。

※ 移動したり、方向を変えたりすることが機能的に困難な者にスポーツアシスタントを1名つけることができる。  
ランプ使用者にはランプオペレーターを1名つけることができる。  
両方が必要な場合は選手1名につきそれぞれ1名を認める。

※ 立位で競技する選手については、安全上の配慮から、投球時以外はボックス内に椅子を準備し、座位にて待機してもよい。

※ 脳原性麻痺で、四肢に可動域制限や協調運動障害がある者で上肢による車いす使用者はすべて四肢麻痺(区分6)として区分判定する。

※ 区分10は、四肢もしくは三肢体幹機能障害により電動車いすを常用している者を対象とする。

## 第20回大分県障がい者スポーツ大会ボッチャ競技 実施要項

- 1 主 管 大分県障がい者スポーツ協会
- 2 協 力 大分県ボッチャ協会、総合型地域スポーツクラブ虹の翼、  
大分県身体障害者福祉センター
- 3 日 時 令和7年5月11日(日)
- 4 会 場 大分県身体障害者福祉センター体育館

1	受 付	8:50 ~ 9:20
2	開会式	9:30 ~ 9:40
3	予選リーグ	9:45 ~ 12:05
4	昼休み	12:05 ~ 12:55
5	予選リーグ・決勝トーナメント	12:55 ~
6	閉会式	試合終了後 ~

### 5 式次第

#### (1)開会式

	次 第	備 考
1	全員整列	
2	開式通告	協会事務局員
3	挨拶	協会事務局長
4	挨拶	大分県ボッチャ協会会長 木谷隆行
5	選手宣誓	藤田 雅啓 さん
6	競技上の注意	審判長 田中 努
7	協力者紹介・運営上の注意	協会事務局員
8	閉式通告	協会事務局員

#### (2)表彰・閉会式

	次 第	備 考
1	開式通告	協会事務局員
2	成績発表	審判長 田中 努
3	表 彰	大分県ボッチャ協会会長 木谷隆行
4	閉式通告	協会事務局員

- 6 実施内容 予選リーグを行い、決勝トーナメントに進出する。  
座位と立位の部ともに、全試合2エンド。
- 7 競技規則 本大会は、令和7年度版 全国障害者スポーツ大会競技規則及び大会申し合わせ  
事項を基準とする。
- 8 表彰 立位・座位の各部門の優勝、準優勝、3位にメダルを授与する。  
(ランプオペレーターを含む)
- 9 健康管理 参加者は、各自において、あらかじめ「かかりつけ医」等の診断を受けるなど健康  
管理に留意すること。参加者については保険に加入するが、その範囲を超える事  
故等については、主催者は責任を負わない。
- 10 その他 (1)介助、付添等が必要な選手は、所属団体(施設・学校)等に対応する。  
(2)マスクの着用については任意とする。
- 11 連絡先 大分県障がい者スポーツ協会 担当:瀬尾・曾我  
〒870-8501 大分県大分市大手町3丁目1番1号  
E-mail:info1961@oita-syotaikyo.org  
TEL:097-533-6006 FAX:097-506-1736

## 第20回大分県障がい者スポーツ大会ボッチャ競技 申し合わせ事項

### 1. 競技規則について

この大会は、令和7年度版の全国障害者スポーツ大会競技規則及び大会申し合わせ事項を基準とする。

### 2. 用具検査について

競技用具、ボールなどの規定は、全国障害者スポーツ大会競技規則集に準ずる。  
用具検査は実施しない。マイボールは、規定に準じていれば可能。

### 3. 招集について

- ① 競技開始10分前にコールルームにて受付を行うこと。
- ② 招集時間に遅れた選手は、棄権とみなす場合がある。
- ③ コールルームには、ゼッケンを付けて入室すること。
- ④ コールルームに持ち込めるもの。

- ・ジャックボール1個、赤ボール6個、青ボール6個
- ・アシスティブデバイス(補助具):ランプが必要な選手
- ・競技に必要な物

※ボールやランプを持たない選手は、大会側が準備した道具を使用すること。

選手は、ボールの硬さなど選べない。

- ⑤ コールルームで選手の確認と、コイントスにより「先攻」・「後攻」などを決める。

### 4. 競技進行について

競技時間は原則公表した競技進行によって運営されますが、試合の延長などにより遅延する場合があります。掲示板に時間の変更を連絡するので、選手はよく確認すること。

### 5. 競技方法について

- ① 座位と立位の個人戦を行う。
- ② 今大会は、座位と立位の部ともに予選と決勝トーナメントを行う。
- ③ 座位と立位の部ともに、全試合2エンド。タイブレイクは、1人1球でファイナルショットを行う。
- ④ ウォームアップは7球2分。試合時間は1エンド5分。ファイナルショットは1分。
- ⑤ 予選リーグを行った後、上位4名による決勝トーナメントを行う。

※リーグは上位2名。

- ⑥ 予選リーグの順位は、競技マニュアルに則り、ア) 勝ち数、イ) 直接対決、ウ) 得失点差、エ) 総得点、オ) 総勝ちエンド数で判断する。

## 6. 違反行為

- ① ラインを踏(ふ)む、もしくはボックスの外に足や補装具が接地した状態で投球する。  
➡ 投球したボールは無効となり、リトラクション(ボール除去)となる。
- ② 審判の指示がある前に投球する。または指示がない選手が投球する。  
➡ 投球したボールは無効となり、リトラクション(ボール除去)となる。
- ③ ランプを使用する選手のランプオペレーターが、試合中にコートを見たり、競技に介入したりする所作を審判が認めたとき。  
➡ 投球したボールは無効となり、リトラクション(ボール除去)となる。
- ④ 前項の①～③の事案が発生した場合は、相手選手にペナルティーボールは与えない。

## 7. 表彰について

各部門、上位3名までにメダルを授与する。

## 8. その他

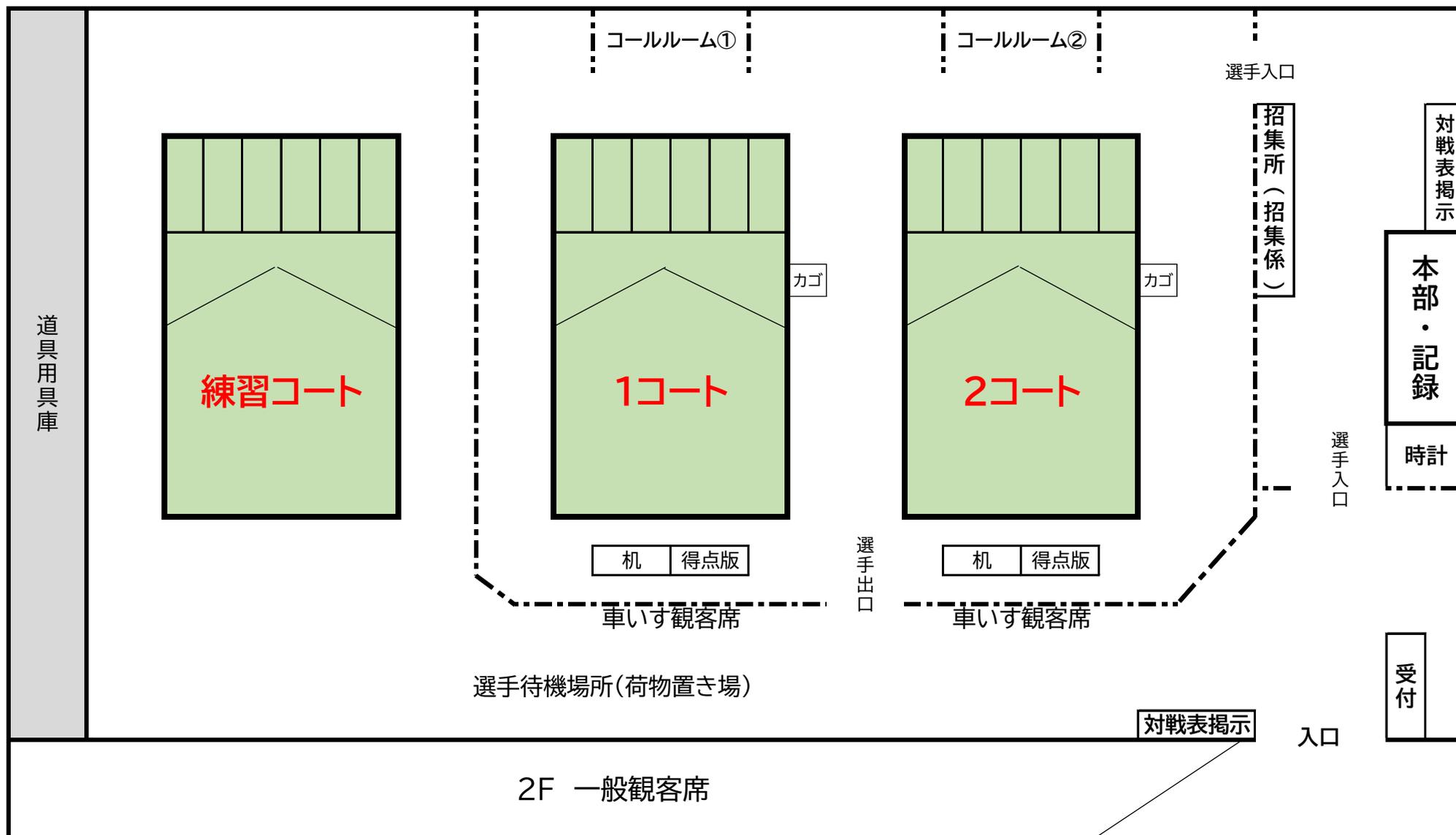
- ① 写真撮影の際は、競技進行の妨げになるためフラッシュ撮影禁止とする。
- ② 携帯電話など音が出る物は、マナーモードに設定する。
- ③ 会館内での選手の昼食場所は、2階観覧席または1階自動販売機前とする。他利用者の迷惑にならないこと。
- ④ 観客は2階観覧席から観戦すること。
- ⑤ 観覧席から選手へ指示することはできない。

# 第 20 回大分県障がい者スポーツ大会 ボッチャ競技駐車場(大分県身体障害者福祉センター)



# <会場設営図>

大分県身体障害者福祉センター体育館



## 選手名簿

No.1	No.2	市町村	氏名	ふりがな	性別	種目	補装具等	特記事項	
1	01	022	大分市	清水 由美枝	しみず ゆみえ	女	座位	電動車いす・ランプ	ランプオペレーター (中島 亮)
2	01	024	大分市	佐藤 小鉄	さとう こてつ	男	座位	足駆動(後向)・ランプ	ランプオペレーター (高橋美咲)
3	01	144	大分市	河野 仁	かわの ひとし	男	座位	電動車いす・ランプ	ランプオペレーター (瓜生織江)
4	02	021	別府市	後藤 竜羽	ごとう りょう	男	座位	片上下肢駆動	
5	02	022	別府市	安丸 寿志	やすまる ひさし	男	座位	両手駆動	
6	02	060	別府市	藤原 崇志	ふじわら たかし	男	立位	靴型装具	アシスタント(声誘導)
7	02	079	別府市	西野 文彦	にしの ふみひこ	男	立位	杖	
8	02	080	別府市	藤田 雅啓	ふじた まさひろ	男	座位	電動車いす	
9	02	082	別府市	相澤 知文	あいざわ としふみ	男	立位		アシスタント(要約筆記)
10	02	085	別府市	隅田 憲久	すみだ のりひさ	男	立位		
11	03	035	中津市	上杉 純子	うえすぎ じゅんこ	女	立位		
12	05	056	佐伯市	松下 莉々花	まつした りりか	女	座位	両手駆動、短下肢装具	
13	11	105	宇佐市	山口 慶太	やまぐち けいた	男	立位	杖、短下肢装具	
14	13	001	由布市	GOH SUE JEAN	ごー すーじーん	女	座位	両手駆動	
15	14	001	国東市	山本 昌輝	やまもと まさてる	男	座位	両手駆動	

第20回大分県障がい者スポーツ大会ボッチャ競技

タイムテーブル

開始時間		1コート		2コート		開始時間		1コート		2コート	
		座位・予選A	得点	座位・予選B	得点			座位・予選C	得点		
9:45 ↓ 10:05	20分	1 藤田 雅啓 対 松下 莉々花		2 山本 昌輝 対 後藤 竜羽		13:55 ↓ 14:15	20分	13 河野 仁 対 佐藤 小鉄			
	10分						10分				
10:15 ↓ 10:35	20分	3 河野 仁 対 清水 由美枝				14:25 ↓ 14:45	20分	14 相澤 知文 対 藤原 崇志		15 山口 慶太 対 上杉 純子	
	10分						10分				
10:45 ↓ 11:05	20分	4 相澤 知文 対 西野 文彦		5 山口 慶太 対 隅田 憲久		14:55 ↓ 15:15	20分	16 立位・準決勝1 対		17 立位・準決勝2 対	
	10分						10分				
11:15 ↓ 11:35	20分	6 安丸 寿志 対 松下 莉々花		7 GOH SUE JEAN 対 後藤 竜羽		15:25 ↓ 15:45	20分	18 座位・準決勝1 対		19 座位・準決勝2 対	
	10分						10分				
11:45 ↓ 12:05	20分	8 佐藤 小鉄 対 清水 由美枝				15:55 ↓ 16:15	20分	20 立位・決勝 対		21 立位・3位決定戦 対	
	50分	lunch time—ランチタイム—									
12:55 ↓ 13:15	20分	9 藤原 崇志 対 西野 文彦		10 上杉 純子 対 隅田 憲久		16:25 ↓ 16:45	20分	22 座位・決勝 対		23 座位・3位決定戦 対	
	10分						10分				
13:25 ↓ 13:45	20分	11 藤田 雅啓 対 安丸 寿志		12 山本 昌輝 対 GOH SUE JEAN							

※3コートは、練習できます。

※進行状況により、変更になる場合があります。会場内の掲示板を確認お願いします。

第20回大分県障がい者スポーツ大会ボッチャ競技

予選リーグ

【立位の部】

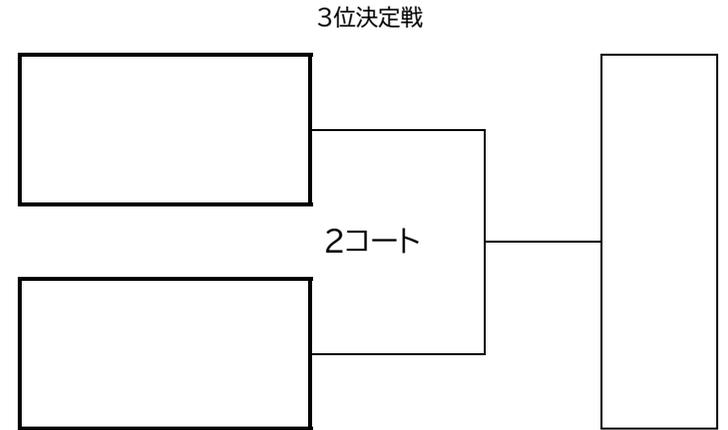
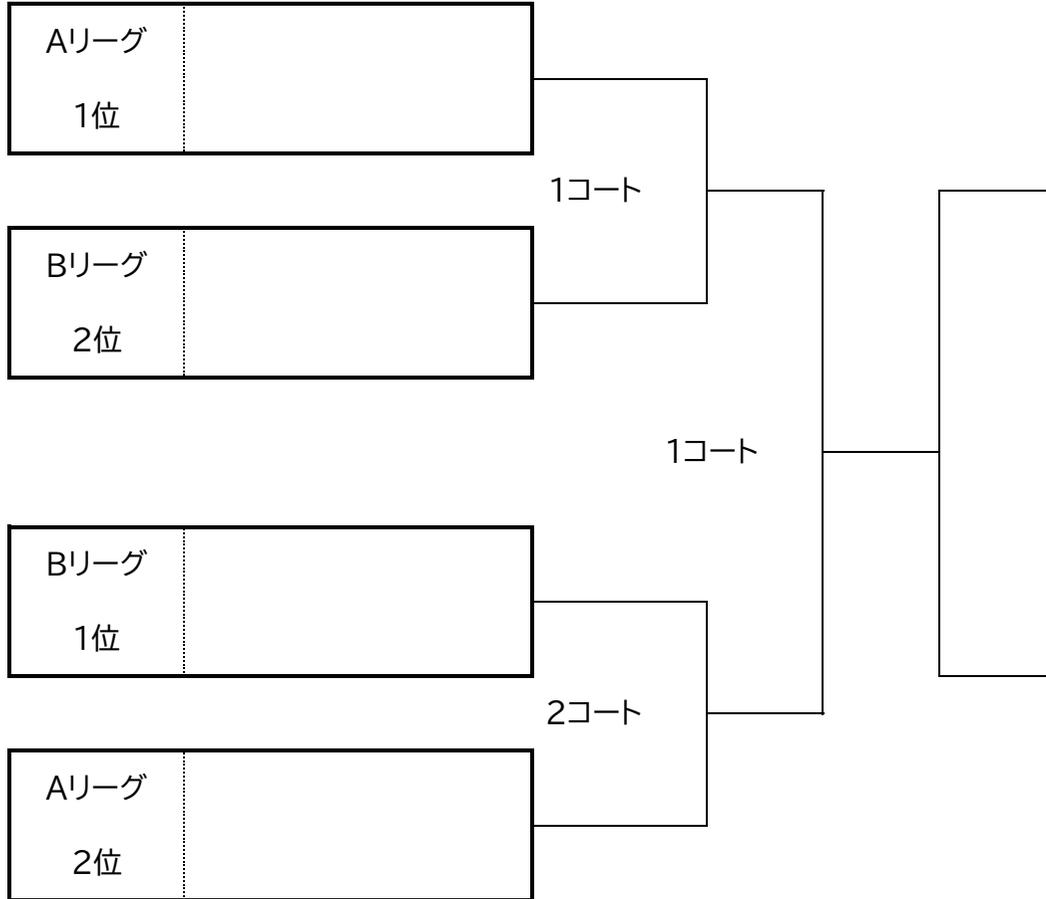
	立位・予選A	相澤 知文	藤原 崇志	西野 文彦	勝数	負数	総得点	総失点	得失点	順位
1	02 アイザワ トシフミ 相澤 知文 082		-	-						
2	02 フジワラ タカシ 藤原 崇志 060	-		-						
3	02 ニシノ フミヒコ 西野 文彦 079	-	-							

	立位・予選B	山口 慶太	上杉 純子	隅田 憲久	勝数	負数	総得点	総失点	得失点	順位
1	11 ヤマグチ ケイタ 山口 慶太 105		-	-						
2	03 ウエスキ ジュンコ 上杉 純子 035	-		-						
3	02 スミダ ノリヒサ 隅田 憲久 085	-	-							

第20回大分県障がい者スポーツ大会ボッチャ競技

決勝トーナメント

【立位の部】



3位決定戦

ニ

順位

優勝	4位
2位	5位
3位	6位

第20回大分県障がい者スポーツ大会ボッチャ競技

予選リーグ

【座位の部】

	Aリーグ	藤田 雅啓	安丸 寿志	松下 莉々花	勝数	負数	総得点	総失点	得失点	順位
1	02 080 フジタ マサヒロ 藤田 雅啓		-	-						
2	02 022 ヤスマル ヒサシ 安丸 寿志	-		-						
3	05 056 マツシタ リリカ 松下 莉々花	-	-							

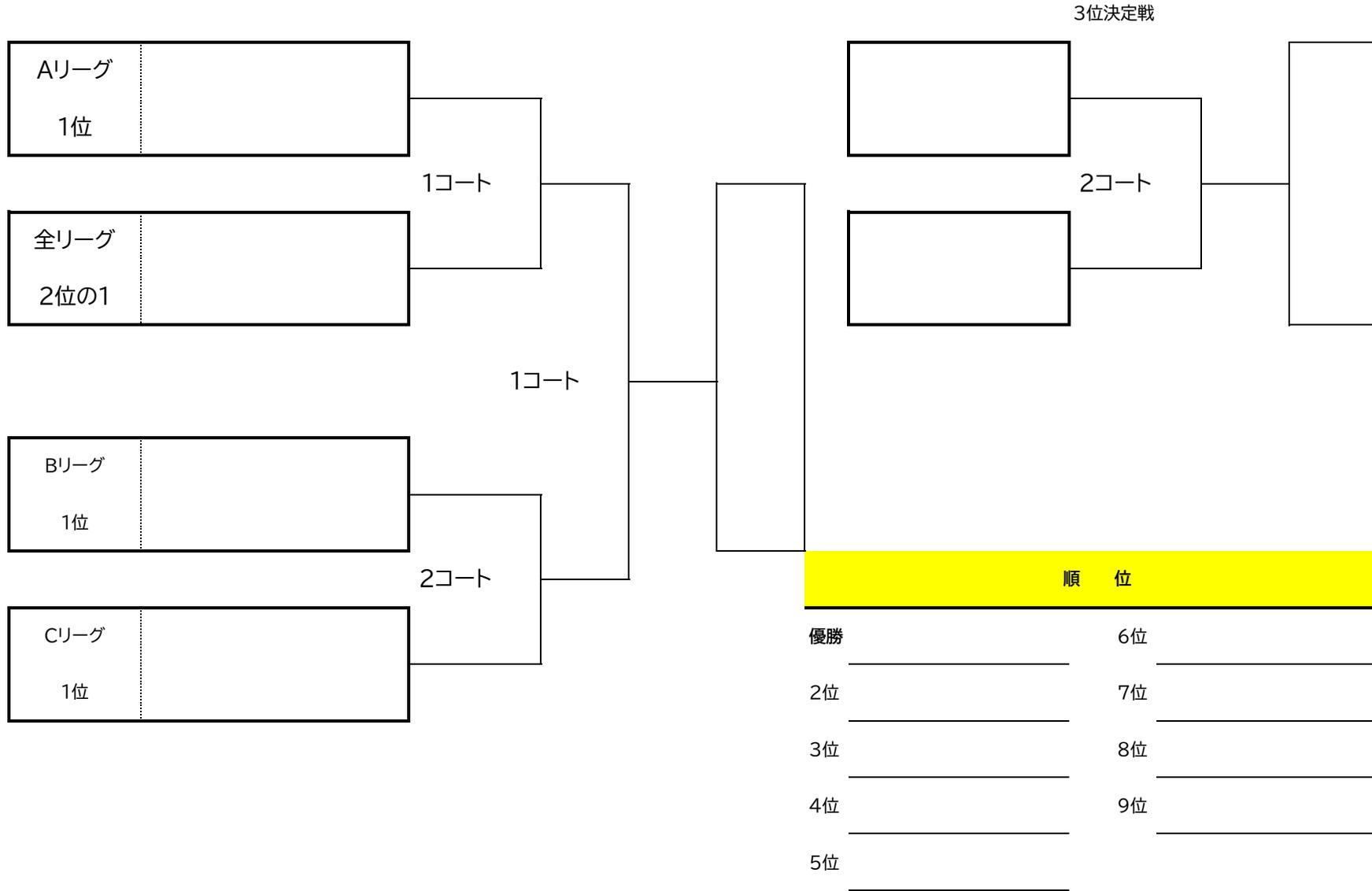
	Bリーグ	山本 昌輝	GOH SUE JEAN	後藤 竜羽	勝数	負数	総得点	総失点	得失点	順位
1	14 001 ヤマモト マサテル 山本 昌輝		-	-						
2	13 001 ゴウ スエ ジェン GOH SUE JEAN	-		-						
3	02 021 ゴトウ リョウ 後藤 竜羽	-	-							

	Cリーグ	河野 仁	佐藤 小鉄	清水 由美枝	勝数	負数	総得点	総失点	得失点	順位
1	01 144 カワノ ヒトシ 河野 仁		-	-						
2	01 024 サトウ コテツ 佐藤 小鉄	-		-						
3	01 022 シヅメ ユミエ 清水 由美枝	-	-							

第20回大分県障がい者スポーツ大会ボッチャ競技

決勝トーナメント

【座位の部】



# 第6部 ボッチャ

## 第3条 用具

### 3-1 ボール

- (1) ボールは、赤色ボール6個、青色ボール6個、白色の目標球（以下：ジャックボールという）1個で構成される。  
ボールの表面は革製（人工皮革を含む）で大きさの基準は以下の通りとなる。

重量：275g±12g

周長：270mm±8mm

- (2) 大会では、個人所有のボールを使用して構わない。
- (3) 大会前にボール検査を大会主催者が実施する。ただし、基準を満たしていない場合は、競技には主催者が用意するボールを使用しなければならない。

### 3-2 投球補助具（ランプ）

- (1) 投球補助具（以下、「ランプ」という。）は、選手が準備したものを使用する。
- (2) ランプは、付属品、延長部、基本部分を含めた最大最大の状態で横に倒したときに、2.5m×1mのエリア内に収まるような寸法でなければならない。
- (3) ランプは、ボールを投げることでできない座位の選手が、勾配を用いてボールをコートに送ることを目的としたものであり、加速や減速、狙いを定める機器をつけてはならない。
- (4) ランプは、ランプオペレーターを要して投球する区分の選手が使用する用具であり、投球をする際にはボールに触れたり、押したりして自分自身でモーションを起こさなければならない。そのため投球に機械的な補助を設ける機器（スイッチで自動投球する機器、ジョイスティックでランプの方向を決める機器等）をつけてはならない。
- (5) ボールを投球する際に、ランプの先は、接地しているかどうかに関わらず、スローイングラインより前に出てはならない。
- (6) 試合中いかなる局面においてもランプをスイングする必要はない。

### 3-3 その他の用具

選手が競技を行う際に使用する用具は、あくまで自分の力で投球するための器具である。投球する手首や手指をテーピングやベルト等で固定したり、ボールを固定する器具をつけたりしてはいけない。そのため、グローブや棒などが大会の使用に適しているかどうかについては、器具を検査し、適正であることを大会主催者から了解されていること。

## 第1条 原則

本規則に定める各項およびそれ以外は、同年度の（一社）日本ボッチャ協会競技規則を準用する。

## 第2条 競技場

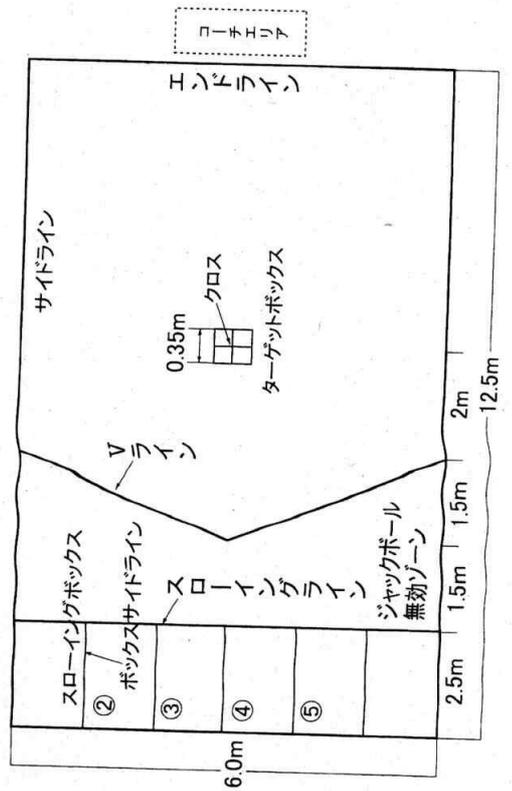
### 2-1 競技場の条件

屋内体育館を原則とし、空調装置が設置されていなければならない。

コートの表面は、フローリングまたは弾力床材で平坦でかつなめらかでなければならない。

### 2-2 コート

- (1) コートの大きさは、原則として12.5m×6.0mである。  
ただし、会場の条件等によりエンドラインまでの距離を10mまで短縮することができる。
- (2) コートのラインテープは、サイドライン・スローイングライン・Vラインには40cm～70cm幅のテープを使用し、投球エリア内を区切るボックスサイドラインとターゲットボックス内のクロスは1.9cm～2.6cm幅のテープを使用する。
- (3) ターゲットボックスの規定サイズ：長さ35cmで、1.9cm～2.6cm幅のラインテープを使用する。
- (4) 競技では使用するスローイングボックスは2番、3番、4番、5番のみとする。



### 3-4 用具の検査

用具の検査は公式練習日に行う。

### 第4条 チーム等

#### 4-1 チーム編成とペア構成

- (1) チームの編成は男女の区別なく2人1組とする。
- (2) チームの1人は、キャプテンとして腕章等を装着して試合を行う。
- (3) ペアの構成は、「立位」と「座位」の選手とする。
- (4) 障害の程度に応じてスポーツアシスタント、ランブオペレーターをつけることができる。
- (5) 試合に出場するチームには、コーチを1名配置することができる。

※選手1名が兼務した場合、参加可能な選手1名が2エンドともオープン扱いで競技することができる。なお、オープン扱いとなった試合は、リーグ戦の成績には反映されない。

### 第5条 競技方法

#### 5-1 試合形式

- (1) 試合は2対2のペア戦を2エンドで行う。
- (2) 1エンドずつの得点を積み上げていき、2エンドの総得点で勝敗を決める。
- (3) 2エンド終了時に同点の場合は、タイムブレイク（各チームの任意の選手によるファイナルショット制度）で勝敗を決める。  
※タイムブレイクの詳細は解説第5節（15）を参照
- (4) 各プールはリーグ戦とする。
- (5) 試合は3チームまたは4チームのプールに分かれて行う。

#### 5-2 各チームの持ち時間

- (1) ジャックボールを含めた各チームの投球時間の合計は、1エンドあたりそれぞれ5分とする。
- (2) タイムブレイク（ファイナルショット制度）では、各チームの投球時間は、1分とする。

### 5-3 順位決定

- (1) 各プール内の順位は次の順で決定する。
  - ① 勝った試合が多いチーム
  - ② 勝ち試合が同じ場合は、直接対決で勝ったチーム
  - ③ ①②で決まらない場合は得失点差の多いチーム
  - ④ ③で決まらない場合は総得点の多いチーム
- (2) 上記①～④で決定しない場合は、タイムブレイク（ファイナルショット制度）で決定する。

### 第6条 違反行為

以下の行為については、違反行為として罰則を受ける。

- (1) ラインを踏む、もしくはボックスの外に足や補装具が接地した状態で投球する。  
→投球したボールは無効となり、リトラクション（ボール除去）となる。
- (2) 審判の指示がある前に投球する。または指示がない選手が投球する。  
→投球したボールは無効となり、リトラクション（ボール除去）となる。
- (3) ランブオペレーターが試合中にコートを見たり、スポーツアシスタントまたはランブオペレーターが競技に介入したりする所作を審判が認めるとき。  
→投球したボールは無効となり、リトラクション（ボール除去）となる。

## 第6章 ボッチャ

ボッチャ競技は、他競技に参加機会の少ない重度身体障害者のスポーツ参加を目的に全国障害者スポーツ大会に導入された。そのため、(一社)日本ボッチャ協会競技規則を基準に、重度身体障害者が負担なく競技できるよう配慮した、本大会独自の規則を設けている。

### 第1節 競技を行う際の心構え

ボッチャの競技を行う際の心構えは、敵・味方に関係なくよいプレーは賞賛し、ミスを責めるような言動は、選手・観客・指導者全てにおいて控えること。また、賞賛する場合は除いて、静粛に観戦することが望ましい。

### 第2節 ボッチャの障害区分

ボッチャの障害区分は、すべて投球時の姿勢を基準とする。

- (1) 車いす利用者・座位者
  - (ア) 四肢麻痺者・片麻痺者等、車いすまたは椅子座位で競技をする選手。
  - (イ) 投球はできるが車いすの方向を変えたり、移動したりすることが機能的に困難な選手。
  - (ウ) 投球することが困難で、ランプを使用して競技する選手。
  - (2) 立位者
- 立位で競技する選手。競技においては、日常的に車いすを使用しているものでも、投球時に立っているかどうかで判断される。

### 第3節 スポーツアシスタント・ランプオペレーター

- (1) 移動したり、方向を変えたり、自分で投球準備することが機能的に困難な者にはスポーツアシスタントが、ランプ使用者にはランプオペレーターが認められる。
- (2) スポーツアシスタント及びランプオペレーターは、移動すること、方向を変えること、投球することに対して補助するものであって、選手の意思を離れて競技に介入することは許されない。

### 第4節 コーチ

試合に出場するチームには、コーチを1名配置することができる。コーチはエンドとエンドの間に選手に指示を出すことができる。

## 第5節 競技手順

競技は、以下のような手順で進められる。

### (1) 競技の準備

競技を開始するにあたって、各チーム集合後、キャプテンによるコイントスにて投球順序(使用するボールの色)を決定する。

### (2) ボールの準備

選手は、どちらのチームも自分たちが使用するボールを1セット持つて、試合に臨むことができる。

また、これより多いボールを試合に持ち込んではならない。

### (3) 投球位置への配慮

選手は、競技を始める際に審判の誘導を受けながら投球位置(赤ボールを投球するチームは2番、4番、青ボールを投球するチームは3番、5番のスロウイングボックス)に配置される。なお、コーチは、エンドライン側のコート外で待機する。

### (4) 投球練習

試合を始める前に、各チーム6球のカラーボールと、1球のジャックボールを2分以内で投球練習することができる。ジャックボールはチーム内の誰が投げてもよい。6球のカラーボールと、1球のジャックボールを全て投げ切ったか、2分が経過したとき、投球練習は終了される。

### (5) 試合の宣告

審判は、両チームが投球位置に配置されていることを確認した後、ジャックボールを赤チームのジャックボールを投球する選手に手渡し、コート外に出ると「ジャックブリーズ」というコールをもって試合の開始を宣告する。

ジャックボールの投球は、各チーム任意の選手が行う。

### (6) ジャックボールの投球

赤チームの選手は、審判が試合の開始を宣告した後に、コート内の任意の箇所にジャックボールを投球する。この際、コートを区切るラインに触れたり越えたり、Vラインに触れた位置で停止したり、越えなかつたりした場合はデッドボールとなり、ジャックボールの投球権は相手チームに移る。

### (7) 第1球目の投球

ジャックボールが首尾よくコート内の任意の箇所に投球できた場合、ジャックボールを投球した選手がそのままボールの第1球を投球する。この

ポーツシスタント、ランプオペレーターは次のエンドのためのボールを回収し、選手に必要な助言を与えることができる。

ただし、審判に次のエンドの開始を促されたときには、速やかに次のエンドを開始できるようにしなければならない。

(13) 次エンドの実施

次エンドの実施は、ジャックボールを青チームの選手に手渡し、以後は第1エンドと同じ手順で行われる。

(14) 勝敗

競技は2エンドマッチで行われ、第2エンド終了時の総得点の高いチームが勝利となる。

(15) 同点時の対応

① (タイブレイク) 2エンド終了時に同点だった場合は、コート中央のクロスにジャックボールを配置し1球ずつ投球してジャックボールにより近いボールを投球したチームを勝者とする(ファイナルショット制度)。

② 投球順序は、タイブレイクエンド開始前にコイントスで決められ、先に投球するチームのジャックボールが使用される。ファイナルショットは、コート内の任意の選手が投球する。ただし、ボックスを変更することはできない。

(16) 競技の終了

競技がすべて終了し勝敗が決したとき、審判は選手に勝敗と得点の確認を図り、承諾サインを得る。承諾サインを得たのち選手はコートから退出する。

(17) 順位発表

① プールの全試合終了後、大会主催者が順位を発表する。

② 順位が同率の場合は、該当チームの選手1名同士によるタイブレイク(ファイナルショット制度)で順位を決定する。

とき、第1球がコートを区切るラインに触れたり越えてしまったりした場合は、同じ選手がボールをコート内に投球することができるまで投球する。

(8) 第2球目の投球

ジャックボールを投げたチームがボールの第1球目を投球できたら、相手チームの選手が相手ボールの1球目を投球する。このとき、相手チームの第1球目がコートを区切るラインに触れたり越えてしまったりした場合は、同じ選手がボールをコート内に投球することができるまで投球する。

(9) 第3球目以降の投球

両チームのボールが投球されたら、ジャックボールに対してより遠い位置に配置されたボールを投球したチームの選手が投球する。

ジャックボールに対しての遠近の配置が入れ替わったとき、投球するチームも入れ替わる。これは、投球するべき手持ちのボールがすべて投げ終わるまで行われる。

(10) 各選手の持ち時間

ジャックボールを含めた各チームの投球時間の合計は、1エンドあたりそれぞれ5分ずつとする。

(11) 点数の計算、エンドの終了

両チームの投球すべき手持ちのボールがすべて投げ終わったとき、審判は投球の終了を宣告し、その後、第1エンドの獲得点数の計算を行う。点数の計算方法は以下の通りとなる。

① ジャックボールが一番近いボールを投球したチームが勝者となり、得点を得る権利を有する。

② ジャックボールに最も近い敗者チームのボールを基準とし、そのボールとジャックボールの間にある勝者チームのボールが、全て得点対象となる。

③ ジャックボールが一番近いボールが、両チームとも同じ位置に配置されている場合、そのボールは全て得点対象となる。

審判は得点の計算が終わったら、選手と観客に試合の点数を宣言し、エンドの終了を宣告する。審判に促された後、ランプオペレーターはコート内を見ることができ、ただし、試合の結果に介入することはできない。

(12) エンドとエンドの間の扱い

エンドとエンドの間では、次のエンドの準備が行われる。コーチやス

## 第6節 競技用具

- (1) 握力を補助するための指先のテーパーピングやグロープの使用は、公式練習中の用具検査により使用できるが、握りを固定するため手指や手首に使用するテーパーピングやベルト等の使用および、ボールを固定する装具の着用は、投球動作の安定につながり、公平性を欠くことから認められない。
- (2) ランプを使用する選手が投球に使用するポインターについて、自力でボールをリリースする公平性を保つため、バネやゴムの動力や視線入力やスイッチ等の動力等、選手の車いす移動操作と別に動力が必要なものは認められない。また、ポインターはランプと別に独立した物でなければならぬ。

## 第7節 その他

競技を行う上で、この規則にない状況があった場合、全て大会主催者の判断が尊重される。

また、以後のボッチャ競技の充実、発展のため、どのような措置をとったのかを記録し、申し送ることが望ましい。

MEMO



**OSAD** 大分県障がい者スポーツ協会  
Oita Sports Association for the Disabled