カンタン・ボッチャ

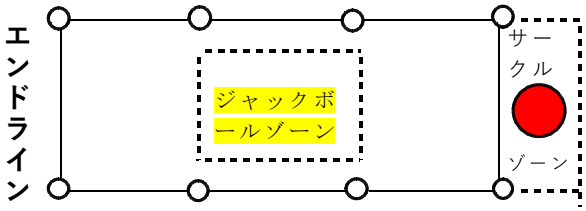
茨城県レクリエーション協会

ボッチャは，ペタンクをもとに脳性マヒなどの重い障害のある人のためにつくられたスポーツで，細かなルールが定められています。これを子どもから高齢者まで，誰でも簡単に取り組むことができるように考案したのが「**カンタン・ボッチャ**」です。

コート及び用具（エンドライン４ｍ，サイドライン１２ｍを基本とする）

４ｍごと（３ｍ又は５ｍ可）にコーン又はマーカーを置き，ラインの目安とする。ラインは引かず，体育館等に引いてあるラインを使うなど，状況に応じて大きさを決める。

サイドライン１２ｍ（９ｍ又は 15 ｍ可）



・ポータブルサークル(内径５０㎝)　1
・ボッチャボール（ジャックボール 1，赤球６，青球６）
・インディケーター（指示板）1
※ウチワ（赤，青）等で代用可
・ソフトコーン又はマーカー（○印８か所）
・エンドラインは**４ｍ**（３ｍ又は５ｍ可）

投　球：アンダースローで投げる　※１

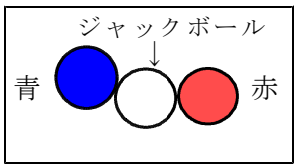
サークルゾーン（エンドラインの外側でサイドラインの延長上１ｍ以内）に置かれたサークル内から，両足をつけたまま，１分以内に**アンダースロー（下手投げ）**で投げる。

ゲームの進め方（１チーム３人，１人２投を基本とする）※２

❶　ジャンケン等で先攻を決める。エンドラインに触れないところにサークルを置く。次に，的となるジャックボールをサイドラインから**50 ㎝内側**のジャックボールゾーンに投げる。（この位置に投げられなかった場合は，相手チームがジャックボールゾーン内の任意の位置にセットする。）続けて，第１投目の**赤球**を投げる。
❷　後攻が**青球**を投げる。

❸　審判は，第１投目の赤球・青球の位置を確認し，ジャックボールから遠い位置にボールを投げたチームを**インディケーターの色で示し，第２投目の投球を指示する。**指示されたチームは１分以内に投球する。（相手チームのボールよりも近くなるまで投げる。同じ距離のときも続けて投げる。近くなったら反対チームが同じように投げる。）
❹　これを続け，全てのボールを投げ終わった時点で得点を計算する（第１エンド終了）。（次のエンドの先攻チームは，ジャックボールとサークルを持って反対側に移動する。）
❺　第２エンド以降，**偶数エンドが青球先攻，奇数エンドが赤球先攻**でゲームを進める。（チーム戦は６エンド。シングルス戦及びペア戦は４エンドを基本とする。）
❻　ゲーム途中でジャックボールがラインから出た場合は，相手チームがジャックボールが出た位置のラインより**50 ㎝内側**（エンドラインに平行）に置く。

得点の計算・勝敗の決め方　※３



❶　相手チームより**ジャックボールに近いボール数を得点**とする。
❷　等距離で遠近の判定ができない右のような場合は，**赤１点青１点**とする。

【合計得点が同じの場合】ターゲットボッチャ方式で勝敗を決める。

❶　ジャンケン等で先攻を決め，先攻チームがサークルをジャックボールゾーン内の任意の場所に置き，エンドライン外側からサークルめがけて**６連投**する。
❷（ボールを取り除き，サークルはそのままにして）後攻チームが同じように**６連投**する。サークルの中に着地している球数が得点となり，勝敗を決める。決まらない場合は，代表による１投勝負でサークルの中心に近い方の勝ちとする。

目標に寄せて止めるのか，目標に当てて弾くのかを考える。また，転がすのか，目標との中間地点にボールを落として後は転がすのか，直接当てるのかなど，**状況に応じて作戦を立てることがポイント**となる。

（考案：令和３年 11 月 16 日。令和４年９月１日一部改定。介川文雄）

※１　投球に関するルール

①　先攻チームの投げたジャックボールが有効・無効の判断は，審判がインディケーターにより行う（青色：有効　赤色：無効)。無効のときは，**後攻チームが速やかに有効な任意の位置にセット**する。

②　次のような場合は，投げたボールは有効とするが，**相手チームに１点**を加える。

ア　サークルに触れたり，踏み越えたりして投球したとき

イ　ボールが着地する前に足がサークルから出たり，地面から離れたりしたとき

③　審判の投球の合図があってから１分を経過して投球したときは，投げたボールは有効とするが，**１分ごとに相手チームに２点**を加える。

④　アンダースロー（肩より下の下手投げ）以外のオーバースロー（上手投げ）など，**不正投球したときは，３対０としそのエンドを終了**する。

※２　ゲームの進め方に関するルール

①　順番を間違えて投球したとき（後攻チームが先に投球したり，審判の指示に従わずに投球したりしたとき）は，**ペナルティーなしで続行**とするが，再度，同一エンドで順番を間違えて投球したときには，相手チームに１点を加える。

②　コート内に入れるのは，審判を除いて次のような場合のみとする。このとき，ボールに触れて動かしてしまった場合は，**審判が元の位置にボールを戻し相手チームに１点**を加えることとする。

ア　ジャックボールをセットするとき

イ　味方チームが投球するとき

ウ　両チームの投球後に得点を確認するとき（キャプテンのみ）

※３　得点の計算・勝敗の決め方に関するルール

①　得点は，**審判が目視で行う**が，両チームのキャプテンがその結果に異議がある場合は，**審判はメジャー等で計測し得点を決定**する。この決定に異議は認めない。

決定前にボールを動かしてしまった場合は，**アドバンテージルールを適用**する。（相手チームに２点を加えてそのエンドを最初からやり直すか，３対０としそのエンドを終了するかを選択できる。）

②　６エンド（又は４エンド）の合計で勝敗を決定する。**同点の場合は，ターゲット・ボッチャ方式により勝敗を決定**する。再び同点の場合は，両チーム代表１人ずつ投球し**サークルの中心により近い方を勝ち**とする。

③　大会など複数チームによる勝敗・順位の決定は，次の方法による。

ア　**勝数**で順位を決める。

イ　２チームの勝ち数が同じときは，**対戦成績で勝っているチームを上位**とする。

ウ　３チームの勝ち数が同じときは，**３チーム間の得失点差で，得点の上回っている順に上位**とする。