

カルツツかわさきでは 2025 年 4 月 1 日より

日本ボッチャ協会競技規則

フレンドリーマッチ版 v.1.0 を採用します

下記よりダウンロードできます

<https://www.japan-boccia.com/news/tournament/9kutc7qwe/>

※カルツツかわさき 及び 川崎区で行う場合の注意点を一部抜粋しております

※赤文字は注意事項、黒文字はフレンドリーマッチ版 v.1.0 の条文を明記しています

★コート

ルールブック上は 6 ボックスになっていますが、市長杯に関わる試合やそれに関わる教室、いこいの家などの活動はローカルルールとして 2 つのスローリングボックスで行います。

2 試合の種類

2.1 個人戦

赤サイドの選手は 3 番のスローリングボックス、青サイドの選手は 4 番のスローリングボックスを使用する

2.2 ペア戦

赤サイドの選手は 2 番と 4 番のスローリングボックス、青サイドの選手は 3 番と 5 番のスローリングボックスを使用する

2.3 チーム戦

赤サイドの選手は 1 番、3 番、5 番の、青サイドの選手は 2 番、4 番、6 番のスローリングボックスを使用する

★補助具

ランプは、横に倒した状態で 2.5m × 1m のエリア内に収まる寸法でなければならない

4.2.1 同文

★ボール

カルツツかわさきでは下記条件を満たし川崎市が購入した物品を管理しております。

ボールの硬さに関してのルールは存在しておりませんので、ボールの硬さなどの苦情は一切受け付けておりません

5.1 ボールの重さは 275g ± 12g、円周の長さ は 270mm ± 8mm でなければならない。

ボールは、明確な赤色、青色、白色でなければならない。

5.2 ボールは良好な状態でなければならない

ボールは改造してはならない

ボールの表面には穴や切り傷があつてはならない

ボールの表面にはステッカーやデカール、転写シールなどがあつてはならない

★ジャックボールの投球

ここは変更点がありませんが明記してあります

8.3.1 赤ボールを投球するサイドが、常に第1エンドを開始する

8.3.2 選手は審判の投球指示が出てからジャックを投球する

8.3.3 ジャックは、ジャック有効エリア内で停止しなければならない

8.4.1 以下の場合は、ジャックはファウルとなる

- 投球されたジャックが、ジャック有効エリア外で停止した。
- 投球されたジャックが、プレイングエリア外で停止した。
- ジャックを投球した選手が反則行為を犯した。

8.4.2 ジャックがファウルになった場合、次のエンドでジャックを投球する選手がジャックを投球する。

★カラーボール1球目の投球

カラーボールが出た場合、出したチームのメンバー(投球サイドの選手)が誰でもスローして良い。

8.5.1 ジャックを有効エリアに投球した選手が、最初のカラーボールを投球する

8.5.2 1球目のカラーボールがアウトになった場合、同じチームの任意の選手がカラーボールをプレイングエリア内に停止できるまで投球する

★等距離にある場合

ジャックボールに対して等距離の場合、最後に投球したサイドが続けて投球し、その等距離の状態が崩れるか片方のサイドがすべてのボールを投げきるまで交互に投球する。

8.12 ジャックボールに対して等距離の場合、最後に投球したサイドが次に投球し、その等距離の状態が崩れるか片方のサイドがすべてのボールを投げきるまで両サイドが交互に投球する。

★得点

ジャックに両チームのボールがくっついている時や等距離にある時はジャックにくっついているボール、等距離のボール数分を得点とする

8.14.2 異なる色のボールが2球以上ジャックから等距離にあり、それよりもジャックに近いボールが無い場合、各サイドに1球につき1点が与えられる。

★タイブレイク(ファイナルショット制度)

タイブレイクは誰もが出来るが自分のいたボックスから投げなくてはいけない

10 規定のエンドすべてを終え合計得点が同点の場合、ファイナルショットが行われる
この場合の投球順序は、ファイナルショット前にコイントス(もしくは、じゃんけん)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
ファイナルショットの得点は、その試合の得点には加算されず、勝敗の判定のみに使われる

★コミュニケーション

基本は相手チームに投球指示が出ている場合、会話が出来ませんが、教室では交流目的のためこのルールは排除します。しかし、ゲーム進行や相手チームにご迷惑をかける行為などがある場合はこのルールを適用する場合があります。

12.2 チーム戦およびペア戦では、エンド中審判が投球を指示したサイドの選手のみ、コートでチームメイトとコミュニケーションをとることができる。

12.3 審判が投球を指示した後、投球サイドの選手は、得点を尋ねたり計測を求めたりする
ことができる

選手は、ボールの位置を確認するためにプレイングエリアに入ることができます。

以下は、日本ボッチャ協会競技規則 フレンドリーマッチ版 v.1.0 に表記していない部分
なのですが時々見受けられる状況ですので「日本ボッチャ協会競技規則ルール 2024v2.1」
に準じて行います。

★同時に投球された場合

両方のボールをコートから出してください

10.12 同時に投球されたボール

投球を指示されたサイドが、複数のボールを投球した場合、同時に投球されたボールはすべて取り除かれデッドボールとなる（規則 15.5.11 参照）。

★投げたくない場合は審判に宣告出来る

失敗して相手ボールになるのが嫌なので投げたくない場合は宣告すれば OK

10.9.2 選手が残りのボールを投球しないと判断した場合、そのエンドでこれ以上ボールを投球しないことを審判に申告できる。この場合、時計が止められ、残るボールはデッドボールと宣言される。投球されなかったボールは、スコアシートには(BNP)として記録される。

★迷惑な選手（参加者）に対して

試合などで他の参加者に不快な思いをさせる事などが無いようにルールとして掲示しました。

15.11 レッドカードが提示され即時失格となる選手、SA、RO、および／またはコーチ／CAの反則行為（規則 15.4 参照）

15.11.1 審判を欺こうとしたり、改造するなど規則に反するボールを使用して試合に出場したり、あるいはFOP の内外を問わず不当な発言をするなど、スポーツマンシップに反する行為を行った場合。

15.11.2 暴力行為。

15.11.3 攻撃的、侮辱的または罵倒的な言動。

15.11.4 レッドカードが提示された場合、コンペティションから即時失格となる。当該コンペティションでのそれ以前の試合結果は没収され、選手またはそのサイドのコンペティション参加実績およびランキングポイントは認められない（規則 15.4.1 参照）。