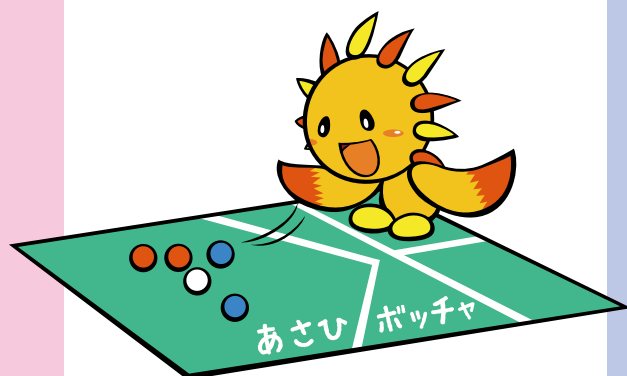


あさひポッチャ ルールブック



旭区民スポーツ祭実行委員会
(一社)あさひ区民利用施設協会 監修

目次

ボッチャとは？

1.	用語の定義	3
2.	用具と設備	4
3.	参加基準	5
4.	競技およびチーム登録	6
5.	試合形式	6
6.	プレーについて	6
7.	得点	12
8.	タイプレイク	15
9.	コート上での動き	16
10.	ペナルティ（罰則）	16
11.	ヴァイオレーション（反則行為）	16
12.	ディスラプトedd（無効）エンド	17
13.	コミュニケーション	17
14.	時間（計時）	17
15.	アシスティブ・デバイス（補助具）の基準と規則	18
16.	問題の解明と抗議の手順	18
17.	車椅子	18
18.	監督の責務	18
19.	ウォームアップの手順	18
20.	コールルーム（招集所）	19
21.	メディカルタイムアウト	19
22.	審判の公式ジェスチャー／サイン	19
23.	審判の立ち位置と試合開始までの手順	20
24.	ボッチャコートのレイアウト	21
25.	あさひボッチャのルール（注意点）	22
付録	審判の文言シナリオ	25

ポッチャとは？

パラリンピック正式種目「ポッチャ」は、障害者スポーツとして普及してきたものです。

「あさひポッチャ」は、障害の有無や年齢に関係なく気軽に楽しめるレクリエーションとして、誰でも参加できるようにルールを簡単にしました。

赤・青の2チームに分かれて、最初に投げたジャックボール（目標球）と呼ばれる白いボールに、赤・青のそれぞれ6球ずつのボールを近づけ得点を競うスポーツです。

カーリングのように、相手のボールを弾いたりして、自分が優位に立てるよう位置取りをしていきますが、的を弾いて移動させることができるため、カーリングとは一味違う戦略、魅力がある競技です。

1 用語の定義

ジャックボール	ターゲットとなる白いボール
ボール	赤色、ないしは青色のボール
サイド	ポッチャでは、チーム戦の場合、3人を1つの単位とし、赤色または青色のボールを投球するチームを「サイド」と呼ぶ ※あさひポッチャでは、「チーム」で統一する
コート	スローイングボックス等を含む、ポッチャを行うコートのこと
マッチ（対戦）	2つのチーム（赤と青）同士が規定の回数のエンドまで競技すること
エンド	赤色ボールを投球するチームと青色ボールを投球するチームが、ジャックボールと全てのボールを投げ終わるまでのひと区切り
アシスティブデバイス（補助具）	競技の補助に使用する用具で、勾配具や投球補助具を指す
ヴァイオレーション（反則）	試合の中で競技規則に違反したとみなされる行為のこと ※あさひポッチャでは「ラインクロス」のみが対象となる（後述）
スロー（投球）	ボールをコート上に投げ入れること。（手で）投げる、（足で）蹴る、補助具（ランプ）を使ってボールを放つことも「投球」とされる
デッドボール	・投球ののちにコート外に出たボール ・ヴァイオレーションを宣告され、審判がコート外に除去したボール（※） ・各サイドの制限時間のうちに投球できなかったボール（※） ※あさひポッチャでは対象外となる（後述）
ディスプレイテッド・エンド（無効エンド）	偶然か、または故意に、ボールが正しい順序でない投球で動かされた場合
Vライン	ジャックボールは、このラインを越えなければならない
イエローカード	審判が警告を提示する際に使用する ※あさひポッチャでは警告対象がないため除外する
レッドカード	審判が失格を提示する際に使用する ※あさひポッチャでは失格対象がないため除外する
量り	ボールを計量するために使用する ※あさひポッチャでは開催側が用具を準備するので対象外となる（後述）
ボールテンプレート	ボールの周囲を確認するために使用する ※あさひポッチャでは開催側が用具を準備するので対象外となる（後述）

2 用具と設備

用具は、主催者が用意します。

補助具等の用具のチェックはしません。

2.1 ボッチャボール

ボールは、主催者が用意します。

2.2 計測器具

コート上でのボールとボールの間の距離を計測するのに使用する。

2.3 スコアボード

スコアボードは、その試合に出場している全員から見える位置に設置する。

2.4 計時用具

あさひボッチャでは、時間計測しないため、使用しない。

2.5 デッドボールコンテナ

あさひボッチャでは、コンテナは設けない。両チームから見える位置にボールを置き、ボールがいくつあるか見えるようにする。

2.6 赤／青 指示板

次に投球すべきチーム（赤か青か）を示すために審判が使用する、色のついた卓球のラケット状のもの。

2.7 コート

2.7.1 コート

試合用は、主催者が用意する施設の体育館に設置する。

体験用は、各施設での可能範囲での設置とする。

2.7.2 コートの寸法（「2.4. ボッチャコートのレイアウト」参照）

試合用（予選・本戦）は、9m×4mとする。

体験用は、規定しない（各施設の可能範囲）。

2.7.3 マーキング

全てのコートでのマーキングは、幅が2 cmと4 cm～5 cmで容易に認識できるものとする。

外側のライン、スローイングライン、Vラインは、4 cm～5 cm幅テープとする。

クロスラインは、2 cm幅テープで規定サイズ25 cmとする。

※あさひポッチャでは、全て4 cm～5 cmでも可とする。

2.7.4 スローイングエリア

6つのボックス（赤・青交互）は無くし、赤・青のボックスのみとする。

ボックス内はフリーとする。

2.7.5 スローイングラインとVラインの間にジャックボールが止まった場合、そのジャックボールは無効となる。有効・無効エリアについては、「6.5 ジャックボールの投球」を参照して下さい。

2.7.6 クロス

中央の“+”のマーク（クロス）は、ジャックボールを置きなおされる位置を示し、タイブレイクのエンドのときに置く位置としても使用する。

※あさひポッチャでは、第3エンドのときにも使用する。

2.7.7 ライン測定基準（「2.4. ボッチャコートのレイアウト」参照）

コートの外側のラインを測る際には、測定は内側を基準として測る。コート内部のラインは、ラインの中央を計測する。

3 参加基準

特に基準は設けません。障害の有無や年齢に関係なく気軽に楽しめるレクリエーションとしました。

障害のある方は、介助者と一緒に投球してもかまいません。

4 競技およびチーム登録

チーム戦のみとします。(個人戦、ペア戦はありません)

1チームは監督1名、選手3名以上6名以内とし、監督は選手を兼ねることができるものとする。

5 試合形式

- 5.1 チーム戦では、タイブレイクの場合を除いて、1試合は3エンドで実施します。
- 5.2 スローイングボックス(1番から6番)を設けませんので、チームで投球順(ジャックボールの投球順)を決めておいて下さい。
- 5.3 1エンドは3人としますので、1人2個のボールを投球します。
- 5.4 エンド中の交代はできません。交代をする場合は、エンド毎にお願いします。
- 5.5 エンド毎に投球順(ジャックボールの投球順)を変更してもかまいません。

6 プレーについて

試合は、第1エンドの始まりに、投球者にジャックボールを渡すところから始まります。

- 6.1 試合開始時間
大会主催者からの開始指示に従って下さい。
- 6.2 ボッチャで使用するボール

ボールは、主催者が用意します。

6.3 赤チーム・青チームの決定

各チームの監督による”じゃんけん”で勝った方が赤チームか青チームのどちらで試合をするかを選ぶことができる。

6.4 ウォームアップボール（投球練習）

それぞれのチームは、じゃんけんで選ばれたチーム（赤か青）のスローイングボックスに位置する。各チームは、審判から指示が出されたら、チーム全員で、赤・青それぞれのボールを1人1球投球練習する。

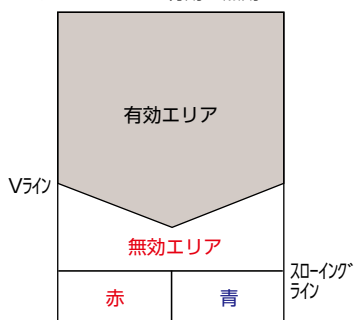
6.5 ジャックボールの投球

6.5.1 赤ボールを投球するチームが、いつも第1エンドで試合を開始する。

6.5.2 審判は、投球順となる人にジャックボールを渡し、エンドの開始のジャックボールの投球を指示する。

6.5.3 ジャックボールをコート内の有効エリアに投球する。

ジャックボールの有効・無効エリア



6.6 ジャックボールの投球時の反則

6.6.1 以下のように投球されたジャックボールは、反則となる。

- ・投球されたジャックボールが無効エリアで静止したとき
- ・コートの外に投球したとき
- ・ジャックボールを投球した人がヴァイオレーション（反則）を

したとき

※あさひポッチャでは、ヴァイオレーションはとらない。注意のみとする。

6.6.2 反則となった場合の対応

ジャックボールが反則となった場合は、

- ・次のエンドでジャックボールを投げる人(相手チーム)がジャックボールを投げる。

つまり相手チームに投げる権利が移ることになります。

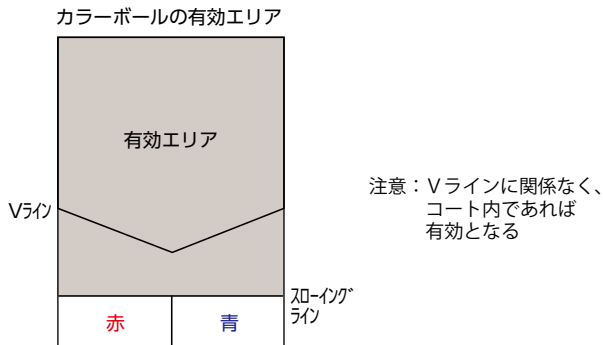
- ・ジャックボールが有効にコート内に投球されるまでこの順で投球される(投球順通りに繰り返される)。

6.6.3 ジャックボールの投球が反則となった場合の次のエンドでは、もともとジャックボールの投球順(メンバー変更をした場合は、そのエンドのジャックボール投球順)となっていた人が投球する。

6.7 第1球目の投球(ジャックボールを有効投球したチーム)

6.7.1 ジャックボールを有効投球した人が最初のカラーボールを投球する。

6.7.2 最初のカラーボールがコートから出てしまった場合等は、そのチームがコート内の有効エリアにボールを投球できるまで投球する(投球順は規定しない)。



6.7.3 有効になれば、相手サイドの投球に移る。

6.8 相手サイドの第1球目の投球

- 6.8.1 第1球目を投球する（投球順は規程しない。チームで決めて投球する）。
- 6.8.2 相手チームの第1球目についても、コートから出てしまった場合等は、そのチームがコート内の有効エリアにボールを投球できるまで投球する（投球順は規定しない）。

6.9 残りのボールの投球

- 6.9.1 2球目以降の投球については、全てのボールを投げ切っていない限り、ジャックボールより遠いボールを投げたチームの投球となる。
投球順は規定しない。チームで決めて投球する。
この手順は、どちらのチームも全てのボールを投げきるまで続ける。
ジャックボールに対して、等距離の場合は、「6.15 等距離のボールの扱い」を参照して下さい。
- 6.9.2 どちらかのチームが全てのボールを投げ切った時、ボールが残っているチーム（その時点のエンドの勝者：後述）は、継続して投球してもよいし、投げる必要がないと判断した場合は、終了を宣言してもよい（継続するか終了するかを審判に告げる）。
判断のために、何点が入っているかを審判に確認することはできない。
継続して投球後、途中で終了宣言してもよい。残りのボールは”デッドボール”と宣言される。

6.10 エンドの終了

両サイドが全てのボールを投球した後、審判は得点を宣言し、エンドの終了を宣言する。

6.11 次エンドの準備

- 6.11.1 次のエンドの準備として、ボールの回収を行う。回収が済んだら次のエンドを開始する。
- 6.11.2 ジャックボールの投球順

- ・ 2エンド : 青チーム
- (・ 1エンド : 赤チーム)
- 3エンドは、クロスに置きます。

6.11.3 第3エンドの準備

- ① ジャックボールは、クロスに審判が置きます。
- ② 投球順を決めます。
各チームの監督による”じゃんけん”で勝った方が、先攻か後攻かを選びます。
- ③ 先攻チームが第1球目の投球を行う(「6.7 第1球目の投球」参照)。
- ④ 後攻チームが第1球目の投球を行う(「6.8 相手サイドの第1球目の投球」参照)。

6.12 ボールの投球

- 6.12.1 審判が開始の合図、あるいはどちらのチームの投球順かを指示するまで、いずれのボールも投げてはならない。
- 6.12.2 ボールをリリースするときには、スローイングボックスから出ていたりしてはならない。
- 6.12.3 ボールをリリースするときには、スローイングラインに触れてはいけぬ。また、ラインの前に手やボールを置いたりしてはいけぬ(いずれも有効投球とするが、審判が注意します)。

6.13 コートから出たボールの扱い

- 6.13.1 全てのボール(ジャックボールを含む)は、境界線に触れたり、越えたりした場合、コートの外に出たものとみなされる。
- 6.13.2 一度境界線に触れたり、越えたりした後にコート内に戻ってきたボールはコートの外に出たものとみなされる。
- 6.13.3 投げたボールがコート内に入らなかった場合、コートの外に出たものとみなされる(誤って落とした場合を除く)。
- 6.13.4 投げたり弾かれたりしてコートの外に出たカラーボールは、全てデッドボールとなり、デッドボール置き場に置かれる。

6. 14 コート上から弾き出されたジャックボールの扱い

6.14.1 ジャックボールがコートの外あるいはジャックボール無効エリア（Vライン）に弾き出された場合、ジャックボールはクロスの位置に置き直される。

6.14.2 既にクロス上にカラーボールがあって、ジャックボールの置き直しができない場合、ジャックボールは出来るだけクロス付近で、クロス前面に、両サイドラインから等距離になるように置く。

6.14.3 ジャックボールが置き直された場合、ジャックボールから遠い方のチームから投球する。

ジャックボールに対して、等距離の場合は、「6. 15 等距離のボールの扱い」を参照して下さい。

6.14.4 ジャックボールが置き直された場合、コート上にカラーボールが一つもなかった場合、ジャックボールをはじき出したチームが投球する。

6. 15 等距離のボールの扱い

次に投球するチームを決定するとき、異なった色のカラーボールが等距離にあった場合、よりジャックボールに近いボールが無い限り、最後に投球したチームが再び投球する。その後は、それぞれのチームで等距離の関係が無くなるか、一方のチームが全てのボールを投げきるまで、交互に投球する。

6. 16 同時に投げられたボールの扱い

一方のチームの投球で、同時に1個以上のボールが同じチームから投球されたとき、両方のボールがインプレーのボールとみなされ、コートに残される（故意はボールを除去）。

そのようなことにならないように、審判は、1球ずつ投球を指示する。

6. 17 ドロップボール

誤ってボールを落としてしまった場合、意図的な投球でない限り、再度投球する。判断は審判によるものとする。

6.18 審判のミス

審判のミスが原因で間違ったチームが投球してしまった場合、その投球は戻される。もし、ボールの配置が投球によって崩された場合、そのエンドは無効エンドとして取り扱う。

6.19 選手交代／投球順変更

登録されたメンバーの選手交代や投球順変更（ジャックボール）は、エンドとエンドの間でのみ行える。

6.20 試合状況確認

試合途中に、ボールの状況を確認したい場合は、チームの監督のみ、審判にその旨を告げ、確認することができる。

7 得点

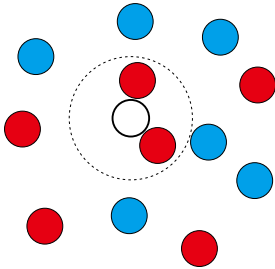
7.1 得点計算は、両チームのボールが全て適切に投げられた後に、審判によって行われる。

7.2 ジャックボールに最も近いボールを投球した方のチームには、相手チームでジャックボールに最も近いボールよりもジャックボールに近いボール1個につき1点が与えられる。

7.3 ジャックボールから等しい距離に1個ずつかそれ以上の赤ボールと青ボールがあり、それよりもさらにジャックボールに近いボールが他に無い場合、それらのボール1個につき1点が双方のチームに与えられる。

【基本ルールの得点計算】

ケース1

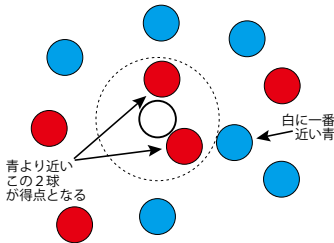


白ボールに注目してください。
白に近いのは何色でしょうか？

答えは赤です。
白ボールに一番近いのは
赤なので赤の勝ちです。

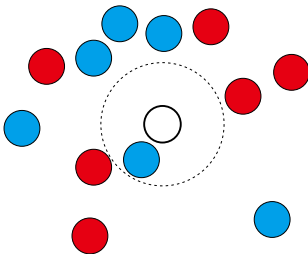
「負けた色のボールから白ボールまでの半径内に勝ち側の色ボールがいくつあるかを数え、その個数が勝った側の得点となる」。

「負けた青と白の半径内に赤がいくつあるか。その個数が赤の得点となる」。



この場合ですと青より近い赤は2個あります。よって赤2点です。

ケース2



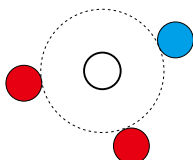
白ボールに注目してください。
白に近いのは何色でしょうか？

得点は??
勝ちチームは??

答えは青 1 点です。白ボールに近いのは青なので青の勝ち。
赤よりも近い青は 1 球のみ。よって青 1 点です。

ケース 3

同距離の場合



白ボールに注目してください。
白に近いのは何色でしょうか？

得点は？？

赤・青ボールとも白ボールと同距離となっています。この場合、赤 2 点、
青 1 点がそれぞれに入ります。



この場合は、どうでしょうか。
白に近いのは何色でしょうか？

得点は？？

赤・青ボールとも白ボールと接触し同距離となっています。この場合、
赤 1 点、青 1 点がそれぞれに入ります。

【得点計測の仕方】

コンパスの正しい使い方

- ・ 直線部分を外側にして測る（ボールにあてる）。
- ・ ボールとボールは円の中心で測る。
- ・ 距離が短い場合は、ボールが動くのを抑えるために、ボールを押さえ
て測る（補助審判がいる場合）。

7. 4 各エンドの終了後、審判はスコアシートとスコアボードに誤りがないこ
とを確認しなければならない。

- 7.5 全てのエンドの終了後、各エンドの得点を合計し、総得点の多いチームが勝者となる。

チーム戦	第1エンド	第2エンド	第3エンド	合計
赤チーム	0	2	1	3
青チーム	1	0	1	2

3-2で赤チームの勝利

- 7.6 審判は、エンドの最後において、計測を必要とする場合や判定が近接している場合、両チームの監督を呼ぶことができる。
判定は審判に一任する。
- 7.7 最終エンドを終えて総得点が同点であった場合は、タイブレイク・エンドが行われる。タイブレイク・エンドは勝者を決めるために行われる。
- 7.8 第2エンドを終えて7点以上の差がある場合は、第3エンドを待たずに勝者が確定しているため、審判の判断で、試合を終了することができる。但し、大会要項での試合形式（得失点差で勝敗を決めるリーグ戦等）によっては、その限りではない。

8 タイブレイク

- 8.1 タイブレイクは、全てのエンド終了後に行われる、追加のエンドである。
- 8.2 試合を行った投球ボックスのままで行う。
- 8.3 タイブレイクでは、じゃんけんの勝者が、どちらのチームが先に投球するかを選ぶことができる。
- 8.4 ジャックボールは、クロスの位置に置く。
- 8.5 各チームは投球者を決めて1球のみ投球する。ジャックボールに最も近

いボールを投げたチームが勝者となる。

- 8.6 タイブレイクでも決着がつかない場合（等距離の場合）、2回目のタイプレイクが行われる。2回目は相手チームの投球で開始する。その際、投球者は替わってもよい。

9 コート上での動き

あさひポッチャでは、コート上での動きを特に規制しない。

- ・プレーイングボックス内は自由。
- ・プレーイングボックスの後ろであれば、ラインより下がってもかまわない。
- ・プレーイングボックスに投げる時だけ入ってもよい。

10 ペナルティ（罰則）

10.1 総則

あさひポッチャでは、反則した場合の以下の罰則を特に設けず、審判が注意するのみとする。

- ・ペナルティ（罰則球）
- ・リトラクション（ボール除去）
- ・警告と失格

11 ヴァイオレーション（反則行為）

あさひポッチャでは、反則行為を厳しくとることはしない。

但し、以下の場合は、審判が注意する。

- ・スローイングラインを踏んだり、ラインの前に手やボールを置いたりした場合。
※頻繁にラインを踏んだ投球は、アウトボールにします。
- ・相手チームの集中や投球動作に影響するような、故意の妨害や気を散らしたりす

る行為を行った場合。

- ・投球に時間を要している場合（試合の遅延につながる行為）。
- ・審判の決定に従わない場合。

1 2 ディスラプテッド（無効）エンド

12.1 審判の過失行為

審判の過失や行為によってコート上のボールが動いてしまった場合、審判の判断（補助審判がいる場合は協議して）で動いてしまったボールを元の位置に戻す（たとえ、正確に元の位置に戻せなくても、審判はできるだけ元の状態になるように努める）。現状復帰が難しいと審判が判断した場合、そのエンドはやり直しとなる。
その場合、審判が最終決定をする。

1 3 コミュニケーション

- 13.1 エンド中のチーム内の会話は自由とします。投球のアドバイスや声援を送ることも可能です。
- 13.2 タイムアウトはありません。
- 13.3 自分たちの投球時間に、審判と会話することができる。

1 4 時間（計時）

あさひポッチャでは、各エンドの制限時間は設けません。よって、計時は行いません。但し、過度の投球遅延行為には、審判が注意します。

15 アシスティブ・デバイス（補助具）の基準と規則

あさひポッチャでは、補助具の基準と制限は設けません。

但し、ボールを放つ時、補助具がスローイングラインより前に出てはいけません。

その場合、有効投球とするが、審判が注意します。

16 問題の解明と抗議の手順

あさひポッチャでは、抗議は受け付けません。

但し、審判がその対戦の結果に影響するような出来事を見落とした、または誤った判定をしたと感じた場合、監督が審判に説明を求めることができる。

17 車椅子

あさひポッチャでは、車椅子の規制はしない。

18 監督の責務

チーム登録時に、監督を決めて参加して下さい。

監督は、

- ① チームの代表として行動し、チームをまとめて下さい。
- ② エンド毎の出場選手と投球順（ジャックボールの投球順）を決めて下さい。
- ③ 選手の健康・安全に十分留意して、大会中の傷病防止に万全の配慮をして下さい。

19 ウォームアップの手順

あさひポッチャでは、大会運営に従って下さい。

20 コールルーム（招集所）

あさひポッチャでは、コールルーム（招集所）は設けません。
大会運営に従って下さい。

21 メディカルタイムアウト

21.1 試合中に病気になった場合、メディカルタイムアウトを必要に応じて求めることができる。制限時間は設けない。

審判は臨機応変に対応し、場合によっては、大会事務局と協議する。

21.2 病気が原因で試合を続けることができなくなったメンバーの残りのボールは他のメンバーが代わりに投球することができる。また、エンド内でも他のメンバーと入れ替わることができる。

あさひポッチャは、1チーム 3～6人でチーム登録することになっています。上記により、チームが2名となった場合、その試合をどうするかは、大会運営に従って下さい（大会運営側は、事前に決めておいて下さい）。

22 審判の公式ジェスチャー／サイン

あさひポッチャでは、審判のジェスチャー／サインは特に規定しない。

- ・ジャックボールを投げるチームへは、口頭（赤チーム・青チーム）／ジェスチャーで指示する。
- ・カラーボールを投げるチームへは、口頭（赤チーム・青チーム）／指示板（赤・青）を示す。
- ・デッドボール／コートの外に出たボールは、「アウト」または「デッドボール」と言い、出たボールを高く上げる。「アウト」または「デッドボール」は、補助審判がいる場合は、補助審判が処理する。
- ・エンドの終了／対戦の終わりは、口頭で告げる。

- ・得点は、指示板（赤・青）を示し、口頭で告げる。
- ・いずれの場合も指示板は、観客にも見えるように出す。

2.3 審判の立ち位置と試合開始までの手順

あさひポッチャでは、審判の立ち位置は、試合開始前、エンド終了時および試合終了時はクロスの前に位置する。

試合開始後、ジャックボール投球時は、サイドラインの外、赤・青ボール投球時は、ジャックボールの横に位置し、投球の邪魔にならないようにする。

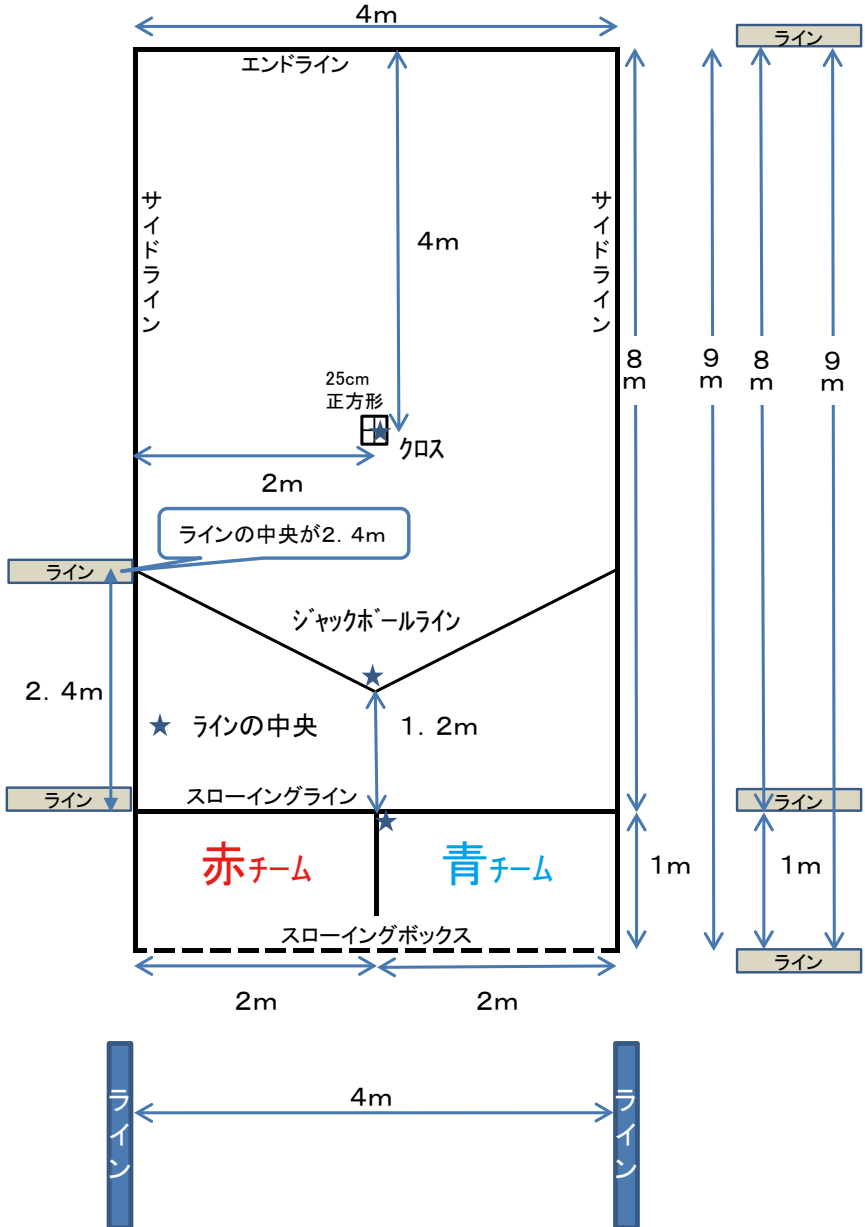
補助審判がいる場合は、審判と両サイドに位置する。

【試合開始までの手順】

- ① 試合前の挨拶をする。
選手は、スローイングボックス内センターラインに向き合い、整列する。
- ② 赤チーム、青チームを決定する（「6.3 赤チーム・青チームの決定」参照）。
- ③ 投球練習をする（「6.4 ウォームアップボール（投球練習）」参照）。
- ④ ボールを回収後、試合開始を宣言する。
- ⑤ ジャックボールを投球者に手渡しする。
- ⑥ ジャックボールを投球する（「6.5 ジャックボールの投球」参照）。
- ⑦ ジャックボールが有効投球になったら、各自2個の自チームのボールを持つように指示する。
- ⑧ ジャックボールを有効投球したチームの第1球目より試合継続。

次エンドの開始は、準備が整い次第（「6.11 次エンドの準備」参照）、⑤より行う。
第3エンドは、「6.11.3 第3エンドの準備」を参照して下さい。

24 ボッチャコートのレイアウト



25 あさひボッチャのルール（注意点）

【あさひボッチャのルール（注意点）】

基本

- 3人对3人で行うチーム戦で、1チームの登録は3人～6人とします。
- ボールは主催者が用意します。補助具は持参したものをすることもできます。
- コートは主催者が定めたサイズで行います。
- ボールを投げられない人は、蹴っても補助具を使っても構いません。
また必要であれば、介助者を連れてくることもできます。
- 1試合は3エンドとし、合計得点を競います。すべてのエンドが終了したとき同点だった場合は、タイブレイクを行います。タイブレイクはジャックボールをクロスに置き、両チーム1球勝負とします。
- 判断が難しい場合は、審判長が決定します。
- 得点
 - ★エンド終了時、ジャックボールに最も近いボールを投げたチームに点が入ります。
 - ★相手チームのジャックボールに最も近いボールよりも、ジャックボールに近いボール1個につき1点が与えられます。
まったくの等距離にある場合は、その個数分の得点が双方に入ります。

注意すること

- ★スローイングラインを踏んだり、ラインの前に手やボールを置いたりしてはいけません（注意喚起）。スローイングボックスの後ろであれば、ラインより下がっても構いません。
- ★スローイングボックスには、投げるときだけ入っていればよいこととします。
- ★試合が始まる前の練習球は、1人あたり1球とします。
- ★試合中に投球のアドバイスや声援を送ることができます。
- ★ボールがラインに触れていたらアウトボールとします。
- ★スローイングボックス（赤チーム・青チーム）のチェンジはありません。
- ★なかなか投球しないときは、審判が投球を促す場合があります。
- ★アウトボールは両チームから見える位置に置き、ボールの数が把握できるようにします。

- ★ペナルティはできるだけとらないようにします（注意喚起）。
- ☆投げるときは、ラインを踏まないようにしましょう。
- ☆地面にボールをつけたいときは、ボックスの中にしましょう。
- ☆競技妨害する行為は厳重に注意します。
- ☆ドロップボールで審判が「誤って落とした」と判断した場合、再度投球することができます。

投げる順番（ジャックボールの投球順は決めておきます）

- ① じゃんけんで投球するボックスを決め、**赤チームの1番の人**がジャックボール（白）を投げます。
 - ② ジャックボールを投げた人が、**赤ボール**を投げます。
 - ③ **青チームの人**が**青ボール**を投げます（投球順は規定しません。チームで決めて下さい）。
 - ④ これ以降はジャックボールから遠いチームの人が投げます。
 - ⑤ 一方のチームの投げるボールがなくなれば、もう一方のチームが連続して投げます。
- ☆ **1投目のジャックボールが、ジャックボール無効エリアで静止してしまったり、アウトボールになったりした場合は、相手チームにジャックボールを投げる権利が移ります。その相手も反則だった場合は、ジャックボールを投げる権利が戻ります。以降、投球が成立するまで繰り返します。**

例)

- (1) **赤の1番**がジャックボール○を投げる →アウトボール
- (2) **青の1番**がジャックボール○を投げる →ジャックボール無効エリア
- (3) **赤の2番**がジャックボール○を投げる →有効（投球成立）
- (4) **赤の2番**が**赤ボール①**を投げる →有効（投球成立）
- (5) **青**が**青ボール①**を投げる →投球順は規定しない

☆ **ジャックボールを投げた後、赤ボールがアウトボールだった場合は、有効エリアに入るまで赤チームが投げます。**

例)

- | | |
|-------------------------|------------|
| (1) 赤の 1 番がジャックボール○を投げる | →有効 |
| (2) 赤の 1 番が赤ボール①を投げる | →アウトボール |
| (3) 赤が赤ボール②を投げる | →アウトボール |
| (4) 赤が赤ボール③を投げる | →有効 |
| (5) 青が青ボール①を投げる | →投球順は規定しない |
- (注: (3)の「(投球順は規定しない)」は、(4)の「→有効」とは別列に記述されている)

☆ ジャックボール・赤ボール・青ボールがすべてコートの外に出てしまった場合、その場面を作ってしまったチームが次の投球を行います。

例)

コートにジャックボール○、赤ボール 2 個①②、青ボール 1 個①があり、青が青ボール②を投げたら、勢い余ってすべてのボールがアウトボールになった→ジャックボール○はクロスの位置に置かれ、青が青ボール③を投げる。

☆ 試合途中でジャックボールがコートの外に出てしまった場合は、ジャックボールをクロスの位置に戻して試合を続けます。

☆ 勝敗が決まったエンドで、勝っているチームはすべてのボールを投げ切らなくても構いません。

第 1 エンド：赤 3 - 0 青、総得点：赤 3 - 0 青のとき

第 2 エンドで、赤の手玉がなくなってしまった（その時点で赤 0 - 2 青）

→青は残りのボールを投げるか、投げないか選択する。

◆投げた場合

得点を加算できるチャンスだが、ジャックボールや赤ボールを動かしてしまい、形勢が逆転する可能性もある（すべてのボールを投げなくてもよい）。

◆投げない場合

総得点は赤 3 - 2 青となり、負けているまま第 3 エンドを迎える。

付録 審判の文言シナリオ

審判における文言をシナリオ化しましたので、参考にして下さい。

I 試合開始まで

只今より、〇〇〇チームと×××チームの試合を開始します。

〇〇〇チームの選手は、赤チームボックス、

×××チームの選手は、青チームボックスにそれぞれ入って下さい。

① 試合前の挨拶をする。

選手は、スローイングボックス内センターラインに向き合い、整列する。

試合前の挨拶を行います。

選手は、スローイングボックスセンターラインに向き合って整列して下さい。

それでは、“よろしくお願ひします”と挨拶をお願いします。

② 赤チーム、青チームを決定する（「6.3 赤チーム・青チームの決定」参照）。

続きまして、どちらのボックスで試合をするか、赤チーム、青チームを各チームの監督による“じゃんけん”で決定します。

勝った方が赤チームか青チームのどちらで試合をするかを選ぶことができます。

それでは、“じゃんけん”をお願いします。

じゃんけんの後

勝ったチームに・・・どちらにしますか。

そのままの場合・・・それでは、〇〇〇チームが（赤・青）チームを選びましたので、ボックスの移動は行いません。
〇〇〇チームは赤チーム、×××チームは青チームとなります。

チェンジの場合・・・それでは、〇〇〇チームが（赤・青）チームを選びましたので、ボックスの移動をお願いします。

移動の後

○○○チームは赤チーム、×××チームは青チームとなります。

③ 投球練習をする（「6.4 ウォームアップボール（投球練習）」参照）。
続きまして、投球練習をします。投球練習は、1人1球となります。赤・青それぞれのボールを持って、投球して下さい。それではお願いします。

投球練習の後

選手は、それぞれのボールを回収し、ボールをボックスに置いて下さい。

II 試合開始から投球終了

④ ボールを回収後、試合開始を宣言する。

只今より、第1エンドを開始します。

⑤ ジャックボールを投球者に手渡しする。

第1エンドは、赤チームがジャックボールを投球します。赤チームの投球者は、どなたになりますか。

ジャックボールを手渡したら

それでは、投球をお願いします。

⑥ ジャックボールを投球する（「6.5 ジャックボールの投球」参照）。

ジャックボールが有効投球なら⑦へ

ジャックボールが反則投球なら

有効投球ではありませんので、(赤・青)チームにジャックボール投球が移ります。(赤・青)チームの投球者は、どなたになりますか。

ジャックボールを手渡したら

それでは、投球をお願いします。※赤・青が有効投球となるまで⑥を繰り返し

⑦ ジャックボールが有効投球になったら、各自2個の自チームのボールを持つように指示する。

ジャックボールが有効投球されたので、各自2個の自チームのボールを持って下さい。

⑧ ジャックボールを有効投球したチームの第1球目より試合継続

ジャックボールを有効投球したチームの投球者に（指示板で）

第1球目の投球をお願いします。

有効投球なら、相手チームに第1球の投球を促す（指示板で）
第1球目の投球をお願いします。

反則投球なら、再度、同チームに投球を促す（指示板で）
有効投球ではありませんので、再度、投球をお願いします。

相手チームの第1球目も同じ

ジャックボール、赤・青の第1球目が有効投球になった後の残りのボール
の投球は、指示板で指示しながら進行させて下さい。

Ⅲ エンドおよび試合終了

⑨ エンドの終了

両サイドが全てのボールを投球した後（投げ切らないでの終了判断含めて）
全ての投球が終了しましたので、得点を計算します。

※まずは審判が勝ちチームおよび得点を確定して下さい。補助審判がいる
場合は、両者確認の上、確定して下さい。

その後、確定判断が難しい場合は、

勝ちチームおよび得点が僅差のため、各チームの監督は、ジャックボール
の周りにお集まり下さい。

確定後

各チームのボックスにお戻り下さい。

勝ちチームおよび得点の発表

第○エンドは、○対○で、(赤・青)チームの勝ちです。

引き分けの場合、

第○エンドは、○対○で、引き分けです。

第2エンド（第3エンドを行う場合はⅣへ ※）

選手は、それぞれのボールを回収し、ボールをボックスに置いて下さい。

只今より、第2エンドを開始します。

⑤～⑨を繰り返し行う。但し、青チームがジャックボールを投球する。

※第3エンドを行わない場合あり（「7.8」を参照）

試合終了の場合（同点の場合は、Ⅴへ）

選手は、それぞれのボールを回収し、ボールをボックスに置いて下さい。
○○○チームと×××チームの試合は、○対○で、△△△チームの勝ちとなります。お疲れ様でした。

試合後の挨拶を行います。

選手は、スローイングボックスセンターラインに向き合って整列して下さい。

それでは、"ありがとうございました"と挨拶をお願いします。

IV 第3エンド

選手は、それぞれのボールを回収し、ボールをボックスに置いて下さい。
只今より、第3エンドを開始します。

① ジャックボールは、クロスに審判が置きます。

第3エンドは、ジャックボールを、クロスに置いて開始します。

クロスにジャックボールを置く

② 投球順を決めます。

各チームの監督による"じゃんけん"で勝った方が、先攻か後攻かを選びます。

続きまして、先攻か後攻か。各チームの監督による"じゃんけん"で決定します。

勝った方が先攻か後攻かを選ぶことができます。

それでは、"じゃんけん"をお願いします。

決定したら

(赤・青)チームが先攻となります。

③ 先攻、後攻が決定したら、各自2個の自チームのボールを持つように指示する。

先攻、後攻が決定しましたので、各自2個の自チームのボールを持って下さい。

④ 先攻チームの第1球目より試合開始

先攻チームの投球者に(指示板で)

第1球目の投球をお願いします。

有効投球なら、相手チームに第1球の投球を促す(指示板で)

第1球目の投球をお願いします。

反則投球なら、再度、同チームに投球を促す（指示板で）
有効投球ではありませんので、再度、投球をお願いします。

相手チームの第1球目も同じ

赤・青の第1球目が有効投球になった後の残りのボールの投球は、指示板
で指示しながら進行させて下さい。

「Ⅲ エンドおよび試合終了」を実施して下さい。

V タイブレイク

試合終了

選手は、それぞれのボールを回収し、ボールをボックスに置いて下さい。
○○○チームと×××チームの試合は、○対○で、同点となりましたので、
タイブレイク・エンドを行います。

タイブレイクは、そのままの投球ボックスで行います。

① タイブレイクでは、じゃんけんの勝者が、どちらのチームが先に投球
するかを選ぶことができます。

初めにどちらのチームが先に投球するかを、各チームの監督による”じゃんけん”で決定します。

勝った方が先に投球するか後に投球するかを選ぶことができます。

それでは、”じゃんけん”をお願いします。

決定したら

(赤・青) チームが先の投球となります。

② ジャックボールは、クロス的位置に置く。

タイブレイク・エンドは、ジャックボールを、クロスに置いて開始します。

クロスにジャックボールを置く

③ 各チームは投球者を決めて1球のみ投球する。ジャックボールに最も
近いボールを投げたチームが勝者となる。

タイブレイク・エンドは、各チームが1球のみ投球し、ジャックボールに
最も近いボールを投げたチームが勝者となります。

各チームは投球者を決めて下さい。決まりましたら、投球者は1球持って
下さい。

それでは、先に投球する（赤・青）チームの投球をお願いします。（指示板で）

（赤・青）チーム投球

続きまして、（赤・青）チームの投球をお願いします。（指示板で）

（赤・青）チーム投球

④ 判定

投球した選手は、ジャックボールの周りにお集まり下さい。

勝者が確定した場合

選手は、それぞれのボールを回収し、ボールをボックスに置いて下さい。

〇〇〇チームと×××チームの試合は、△△△チームの勝ちとなります。

お疲れ様でした。

試合後の挨拶を行います。

選手は、スローイングボックスセンターラインに向き合って整列して下さい。

それでは、“ありがとうございました”と挨拶をお願いします。

引き分けの場合

⑤ タイブレイクでも決着がつかない場合（等距離の場合）、2回目のタイブレイクが行われる。2回目は相手チームの投球で開始する。その際、投球者は替わってもよい。

引き分けとなりましたので、○回目のタイブレイク・エンドを行います。

投球者は、同じ選手でもいいし、交替してもかまいません。

各チームは投球者を決めて下さい。決まりましたら、投球者は、1球持って下さい。

今度は、先に投げるチームが逆になります。

それでは、先に投球する（赤・青）チームの投球をお願いします。（指示板で）

（赤・青）チーム投球

続きまして、（赤・青）チームの投球をお願いします。（指示板で）

（赤・青）チーム投球

投球終了後、④ 判定へ

チーム戦	第1エンド	第2エンド	第3エンド	合計

チーム戦	第1エンド	第2エンド	第3エンド	合計

チーム戦	第1エンド	第2エンド	第3エンド	合計

チーム戦	第1エンド	第2エンド	第3エンド	合計

チーム戦	第1エンド	第2エンド	第3エンド	合計

チーム戦	第1エンド	第2エンド	第3エンド	合計



発行：旭区民スポーツ祭実行委員会
(旭区役所地域振興課内)