

私立!

# ポッチャ学園



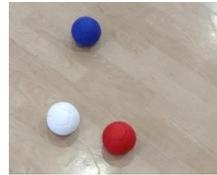
## ポッチャかんたんルールブック

※当ルールブックは初心者・レク想定に編纂されたものです。難しいルールは簡略化してあります



ズバリ! ポッチャとは?

「白球に近い方が勝ち」という球技だよ



赤の勝ち



青の勝ち

### 用具と名称



まずは何を揃えればいいの?

ボールさえあれば最低限プレーできるよ



用具名	重要度
ボールセット(赤6球、青6球、白1球)	必須
キャリパー (コンパス)	重要度高
メジャー	重要度中
審判パドル	重要度低

#### 選手が使うもの



ジャックボール



カラーボール



ランプ※手で投げるのが難しい人向けの補助具

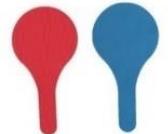
#### 審判が使うもの



キャリパー



メジャー

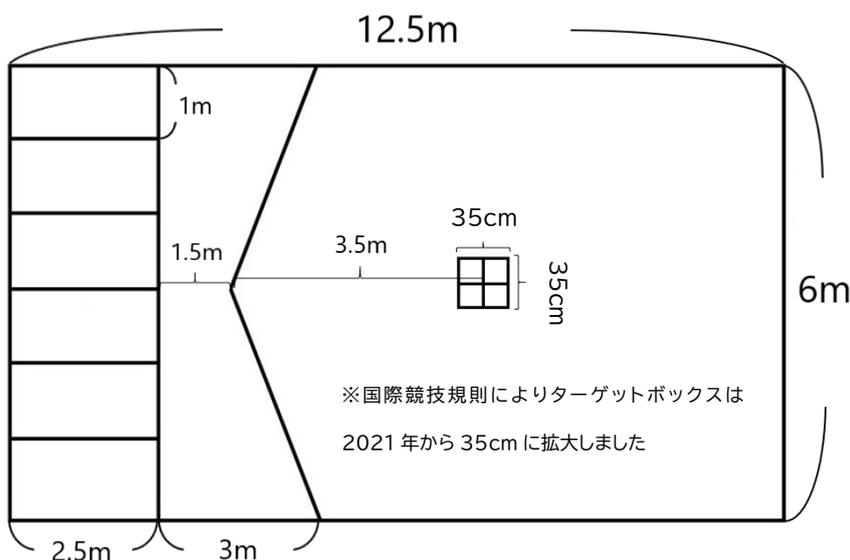


審判パドル



使い方は上のQRコードからご覧ください

### コート

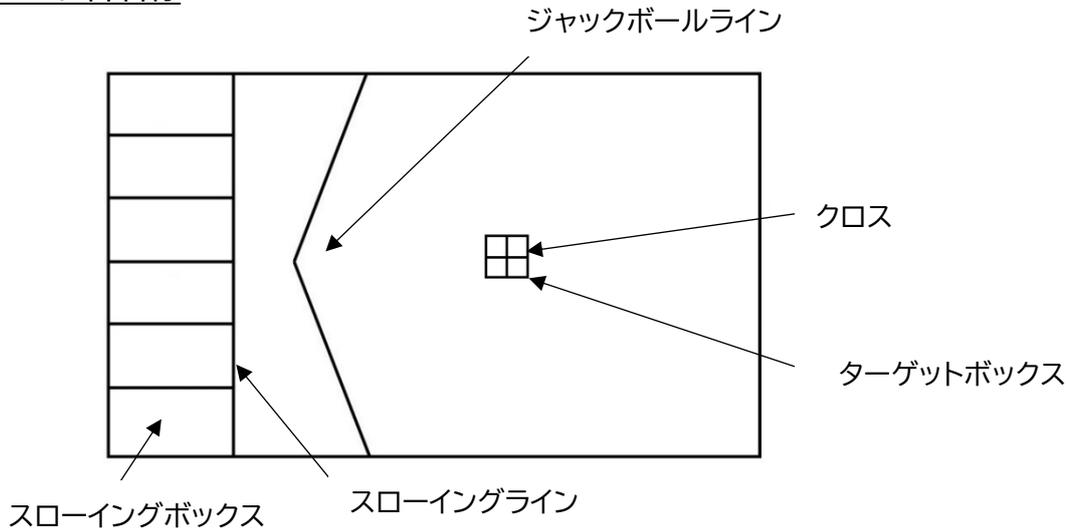


ラインテープは何でも良いのですか?

レク大会なら特に問題ないよ



## コート各名称



スローイングボックス	選手が投げる際に入るボックスのこと
スローイングライン	投げる際に車椅子車輪または足が越えてはならない線のこと※踏んで投げるのもダメです
ジャックボールライン	最初のジャックボール投球で越えるべきラインのこと※カラーボールは越えなくてもOK
クロス	十字マークのこと。コート外へジャックが出た場合はクロス中心に移動します。タイブレイク時、ジャックはクロス中心に置かれます。※タイブレイクはP.5 参照
ターゲットボックス	ペナルティスローで使用される田の字型のボックスのこと。 反則があった場合、エンド終了後にペナルティスローが行われます。ボックス内に入れば1点です



ペナルティスロー成功したことないです！

レク大会では省略するなど柔軟にね



## スローイングボックスの番号



番号は何に使うの？

「3番ボックスに入ってね」など選手誘導の際に便利だよ



## 対戦形式

1対1の個人戦、2対2のパア戦、3対3の団体戦があります



1対1

- ・赤は3番、青は4番に入る
- ・持ち球は一人6球ずつ



2対2

- ・赤は2番と4番、青は3番と5番に入る
- ・持ち球は一人3球ずつ



3対3

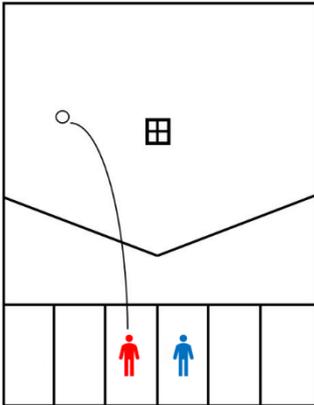
- ・赤は1,3,5番、青は2,4,6番に入る
- ・持ち球は一人2球ずつ

# 第1エンドの流れ

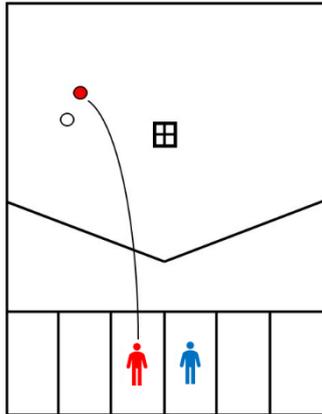
1. 選手を二つにわけ代表者（キャプテン）を決める
2. コイントス(又はジャンケン)で勝ったキャプテンは先攻か後攻かを選ぶ
3. 先攻は赤ボール、後攻は青ボールとなる
4. 赤はジャック投球を行い試合開始



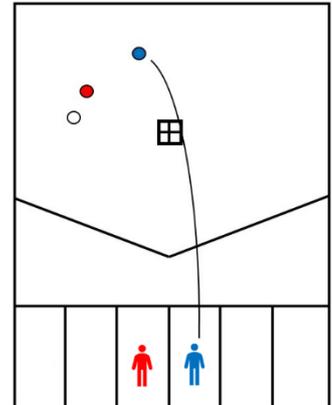
5. 赤のジャック投球



6. 赤の投球



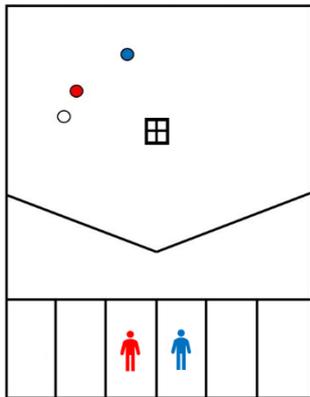
7. 青の投球



ジャックを投げた人が続けて投げます

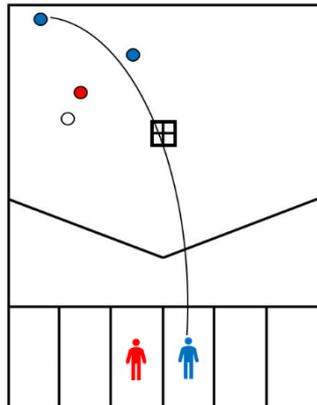
(ペア, 団体戦時)青の投球者は誰でも可

8. 計測



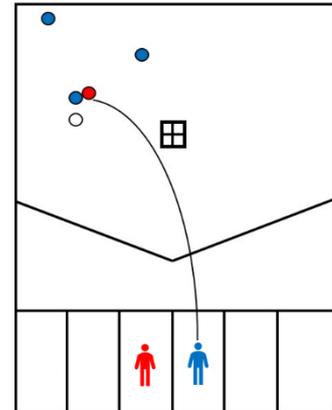
白に近い色を判定します  
(この場合は赤が近い)

9. 白に遠い青が投げる



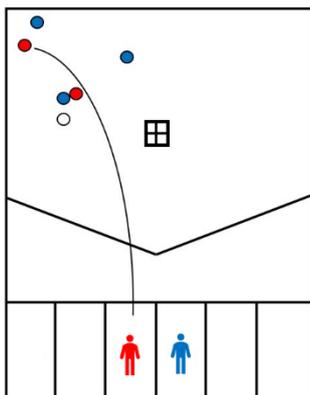
白に遠い側が投げるのが  
原則です

10. 攻守交代

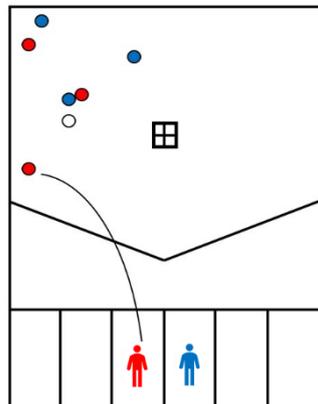


青が近づいたので攻守交代です

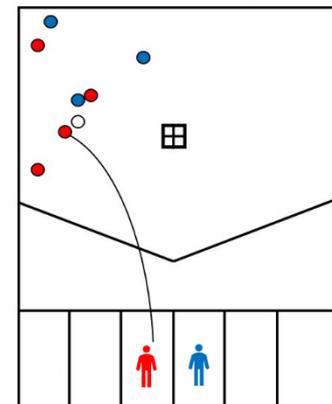
11. 赤の投球



12. 赤の投球

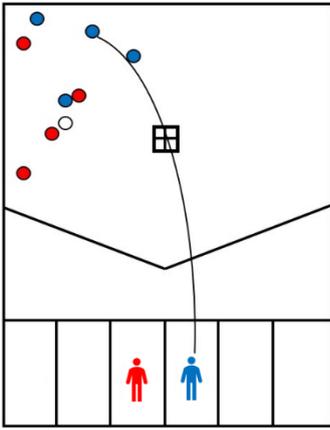


13. 攻守交代

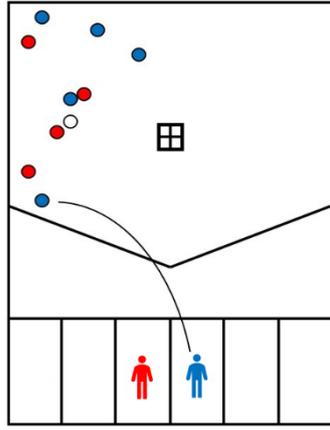


赤が近づいたので攻守交代です

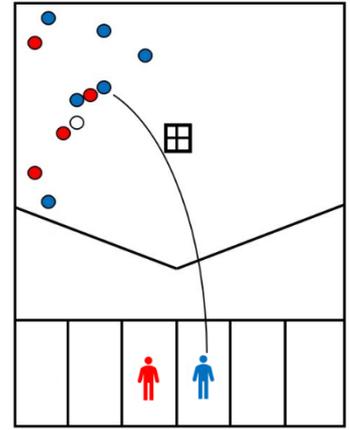
14. 青が投げる



15. 青が投げる

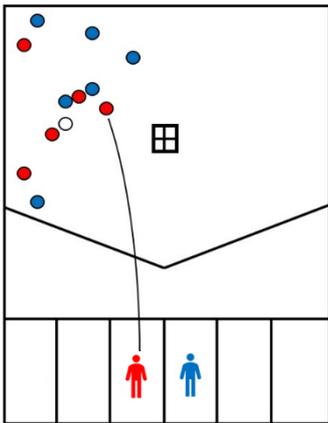


16. 青の投球終了

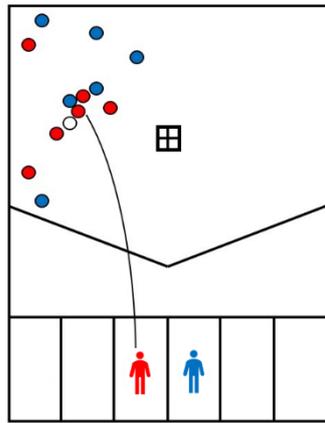


青は6球全て投げきったので終了

17. 赤の投球



18. 赤の投球終了



全球投げ終わったら得点計算をします



勝ち確定でもう投げたくない場合は？

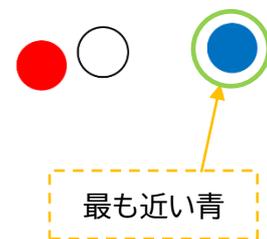
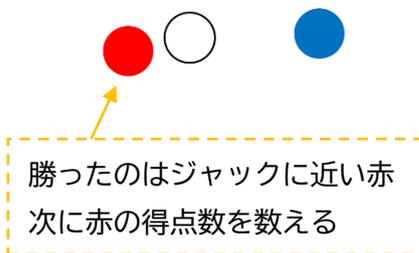
- ・投球終了を宣言して終わらせる
  - ・白球を狙わず適当に投げる
- のどちらかで対応してね



## 得点計算の仕方

【手順①】 勝ったチームを判定する

【手順②】 ジャックに最も近い青を確認する

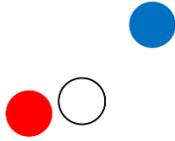


【手順③】 青より近い赤の個数を数える

【手順④】 近い個数に応じて点が入る



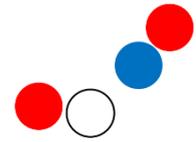
## 得点例



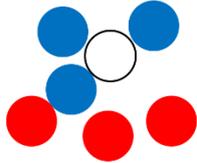
赤1点 青0点



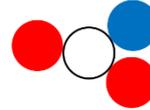
青2点 赤0点



赤1点 青0点



青3点 赤0点



赤2点 青1点

※全て等距離のため赤青共に得点となる

## 第2エンド

第2エンドは青のジャック投球から始まります。以降は第1エンドと同じ流れです。

※ジャック投球は第1エンド赤、第2エンド青、第3エンド赤・・・と交互で代わります

## 試合方式

規定エンド（4～6エンド）行い合計得点を競います。

規定エンドは対戦形式により異なります

1対1・・・4エンド

2対2・・・4エンド

3対3・・・6エンド

例 4エンドマッチの場合

3対2で赤の勝ち

エンド	1	2	3	4	計
赤	0	0	1	2	3
青	1	1	0	0	2

## タイブレイク

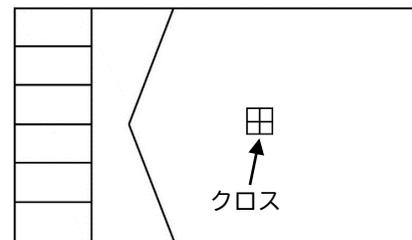
規定エンド終了し、同点の場合はタイブレイクを行います。

タイブレイク手順

- ① クロス中心にジャックを置きます。
- ② コイントス（又はジャンケン）で先攻・後攻を決めます。
- ③ 1エンド勝負を行います

※タイブレイクの結果は合計得点数に加算されません

※時間短縮したい場合は代表1名による2球勝負にしてください※1球勝負はオススメいたしません。

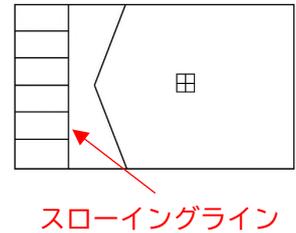


## 反則

※初心者・レク想定のため簡略化した内容になっています

### 【ラインクロス】

車椅子の車輪または足がスローイングラインを踏んで又は越えた状態で投げるとラインクロスとなる。投げたボールは没収となりエンド終了後に相手側にペナルティスロー1球が与えられる



### 【指示なし投球】

審判がパドル指示する前にボールを投げた場合は指示なし投球となる  
⇒投げたボールは没収となりエンド終了後に相手側にペナルティスロー1球が与えられる

### 【ランプオペレーター（競技アシスタント）の反則】

- ・試合中に選手へコーチングしたり、選手の指示とは違う動きをしたと審判が判断した場合
- ・試合中に振り返ってコート内を見た場合

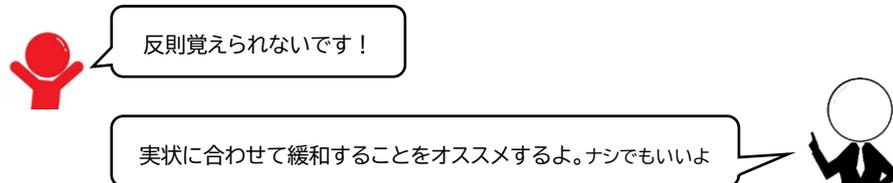
⇒エンド終了後に相手側にペナルティスロー1球が与えられる

### 【ランプ選手の反則】

投球前、または投球後のどちらかでランプ先端をスイングすること。スイングを忘れて投げたボールは無効球となり没収される。

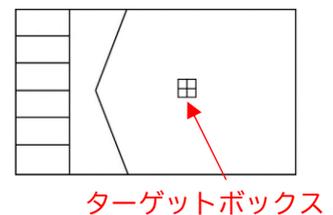
### 【持ち時間】

持ち時間は各サイド6分とする。6分を超えた場合、残りボールは没収となる。



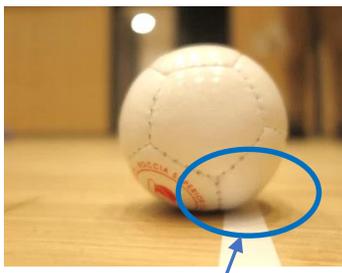
## ペナルティスロー

ペナルティスローは反則があったエンドの最後に行われます。  
選手は中央のターゲットボックスをめがけて投球し、ボックス内に入ったら1点です

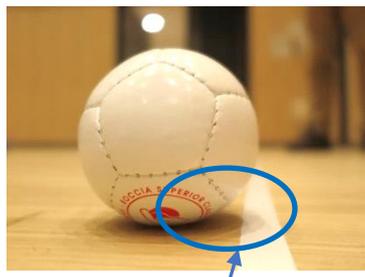


## ボールのライン判定

ボールが線に触れた時点でアウトとなります。



線に触れているのでアウト



線に触れていないのでセーフ

## よくある質問・ルール補足

Q. 自分のボールがジャックボールに当たっても良いのでしょうか？

A. はい。大丈夫です。

Q. エンド毎にお互いのボールは交換しますか？

A. 交換しません。同じカラーを使い続けます。

Q. カラーボールがコート外へ出た場合はどうなりますか？

A. アウトボールとなり無効球となります。

Q. ジャックボールが押されてコート外に出たらどうなるの？

A. ジャックボールはクロスに移動します。次の投球はクロスにあるジャックに遠い方が投げます。

Q. 最初のジャック投球でジャックボールがコート外へ出たらどうなりますか？

A. ジャック失敗となり、相手側がジャックを投げます。※投球者は誰でも構いません

Q. カラーボールもジャックボールラインを越えないとダメ？

A. いいえ。ジャックボールラインはジャックにのみ適用されます。

カラーボールはライン手前でも OK です



Q. ジャック投球した後の一球目カラーボールがコート外に出ました。この場合はどっちが投げるの？

A. 再び同じカラーボールの投球となります。※ペア、チーム戦の場合、2投目は誰でも構いません

Q. 1エンド目で赤のジャック失敗が起こり青がジャックを投げました。2エンド目のジャック投球は青がまた投げるのですか？

A. はい。2エンド目も青のジャック投球です。ジャック投球は1エンド目赤、2エンド目青、3エンド目赤、4エンド目青・・・と交互に投げていきます。

Q. ジャックから赤と青が等距離になった場合はどうなりますか？

A. 最後に投げた側が投球します。以降、等距離が崩れるまで交互に投げあいます。

Q. コート内にあるボールを審判が誤って動かしてしまいました。この場合はどうなりますか？

A. 元にあったと思われる場所に戻して再開となります。

Q. ボールの上に乗った場合の得点はどう判定しますか？

A. 上に乗った場合も「ジャックに最も近いボール」の個数に応じて点数が入ります。



ジャックに最も近いボール  
(赤1点、青1点となる)

## 当冊子の印刷・配布について

非営利目的での印刷・配布はフリーです。みなさまの活動のお役にしてください

【印刷されたい方へ】

ホームページから PDF データのダウンロードが可能です⇒



私立ボッチャ学園

検索



## レクリエーションルールについて

私立ボッチャ学園作者が作った one ボッチャ(ワンボッチャ)なる簡易ルールがあります。  
より面白く、ファンが増えるよう設計しました。  
ルールに関してはホームページをご覧ください

one ボッチャルールはこちら



ホームページはこちら



レクリエーションボッチャ振興会

検索



## -スポンサー広告-

ボッチャ専門店 ストライカスポーツ

# STRIKA SPORT



どんなお店なのですか？

私立ボッチャ学園の作者が運営する専門店だよ



安く買えるの？

たまにセールもやってるよ



ショップへはスマートフォンで下の QR コードを読み取るか、ネット検索からお越しください



ボッチャ ストライカスポーツ

検索



私立!

# ボッチャ学園



20211030 ver1.2B