

ボッチャ
マンスリートーナメント
in SHIBUYA
2026-2027

大会ルールブック

ver.5



- エントリールール
 - 出場するにあたって p.2
- 1- コートレイアウト p.3
- 2- 試合形式・チームについて p.4
- 3- 予選リーグ戦における順位決定方式
- 4- 試合の進め方 p.5
- 5- プレイ中のルール p.7
- 6- 得点の計算方法
- 7- ファイナルショット
- 8- 反則行為
- 9- その他 p.8

出場するにあたって

【対象】

ポッチャを愛する方ならどなたでも（渋谷区民優先枠あり）参加することができます。

【参加費】

- ・ 1チーム 4,000円（銀行振込）お支払いいただきます。
- ・ 会場への交通費、参加者の飲食にかかる費用は参加者をご負担ください。

【返金】

- ・ 主催者の責によらない事由での大会の中止、または途中での中断があった場合は、参加費の返金はいりません。

【持参品】

以下のものは必ずお持ちください。

- ・ 室内用シューズ ※ハイヒール、革靴等の禁止
- ・ 熱中症等対策のための飲料など

【参加条件】

- ・ 1チーム：3～6名程度
 - ・ 渋谷区外在住の方も参加することができます。
 - ・ 子どもから大人まで、障がいの有無にかかわらず（健常者の方もそうでない方も）参加することができます。
- ※申込数が定員を超えた場合は、抽選を実施する。
※抽選に外れてしまったチームは、次回以降の大会の参加優先権がある。

【選手変更】

- ・ エントリーの追加、変更に関しては、大会開催の3日前までに申し込みフォームにて、各自行ってください。
- ・ 期限が過ぎた後に、致し方ない事情により、出場選手が2名以下になる場合は、個別にメールにて相談ください。
- ・ 渋谷区在住在学在勤の方だけで編成されてるチームには優先権がありますので、選手を変更、追加される場合も、渋谷区在住在学在勤の方に限ります。

【役割】

試合に出場するにあたり、参加チームは、選手、監督、コーチ、アシスタントを決めておいてください。

- ・ 各チームには、1名のキャプテン（代表者）を配置してください。
- ※ルール上、各エンド、コート内の3名の中に、必ずキャプテン（代表者）となる者1名を配置してください。
- ・ プレイ時に補助が必要な場合、選手1名につき1名までアシスタントが試合に参加することができます。

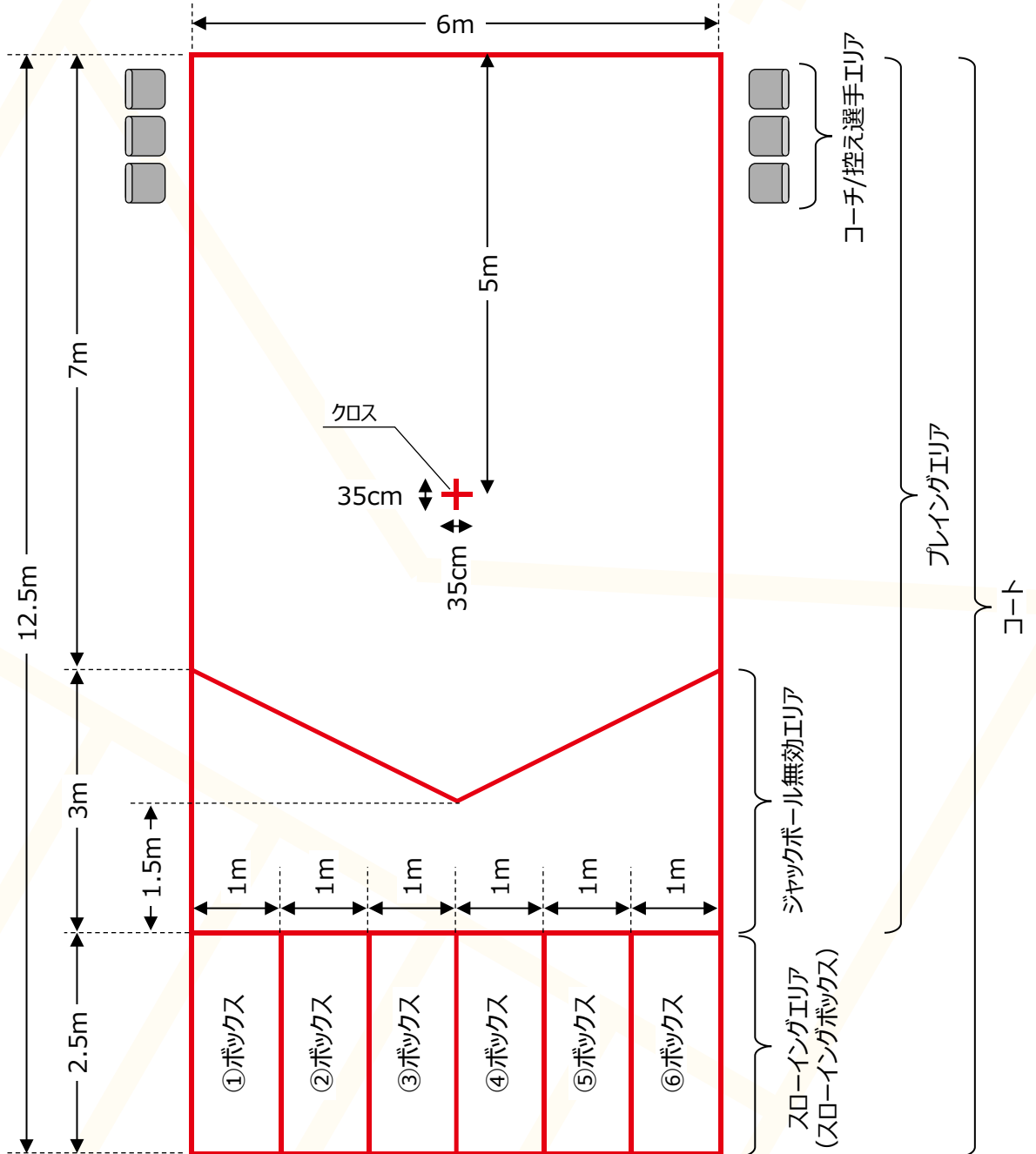
【観戦ルール】

アリーナ内にて、試合中、観戦エリアにおいては選手が投球動作に入った時、選手の投球の妨げにならないよう静粛に観戦してください。

日本ボッチャ協会が定める『日本ボッチャ協会競技規則フレンドリーマッチ版』に準じ、大会独自ルールによることとします。

選手個人個人がフェアプレイの精神を持って試合に挑んでください。

1 コートレイアウト



※ライン幅はすべて5cm

2 試合形式・チームについて

2-1. 試合方法

- ・予選は、24チーム(6チーム×4グループ)によるリーグ戦とし、各グループの1位および2位チームが順位決定トーナメントを行うこととする。
- ・すべての試合は、2エンドマッチで行う。
- ・2エンド終了後、同点だった場合はファイナルショットを行う。
- ・チームが試合を棄権した場合、棄権したチームは不戦敗とし、その相手チームは不戦勝とする。

2-2. 表彰

- ・優勝、準優勝、3位を表彰する。
 - ・表彰されたチームには、『2027年3月に開催されるグランドチャンピオンシップ大会 2026-2027』への出場資格を授与する。
- ※既に出場権を持ったチームが再度入賞した場合は、その大会においての4位のチームが繰り上がりで権利を得る。

2-3. キャプテン（代表者）の役割

- 各エンド、コート内に必ずキャプテン（代表者）となる者1名を配置すること。
- ・キャプテン（代表者）は、使用するボールの色の決定／ファイナルショット投球順のジャンケンを行う。
 - ・審判への相談・得点の協議を行う。
- ※キャプテン以外の方からの相談は原則不可とする。

2-4. チームの構成

- ・試合は1組=3~6人で構成されたチームにて行われる。
- ・各チームは試合に出場する3人1組に加え、控え選手を3名まで用意することができる。
- ・試合中は、コート内に出場する3名以外の選手（その他）は所定の場所にて待機すること。

2-5. コミュニケーション

- ・試合中は審判の指示に従うこと。
- ・エンド中、審判が投球を指示したチームの選手のみ、コートで同チーム選手同士コミュニケーションをとることができる。ただし、コートにボールを持ち込んではいけない。
- ・投球を指示されていないチームは、スローイングボックス内にて投球者の妨げにならない位置にて静粛にし、チーム内でのコミュニケーションをとってはならない。また、ボールに触ってはいけない。
- ・コミュニケーションをとる際、相手チームのスローイングボックスを横切ったり、スローイングエリアの中でのコミュニケーションをとってはならない。
- ・コート上の選手は、エンド中にコートの外部からいかなるコミュニケーション（通信、口頭、合図）もとってはならない。

2-6. 各チームの持ち時間

- ・当大会において、持ち時間（タイマー）は設けないが、試合時間短縮のために審判がスムーズな進行を呼びかけることがある。
- ※選手の皆様のご協力をお願いいたします。

3 予選リーグ戦における順位決定方式

3-1. 順位決定トーナメントに進出するチーム

- ・各リーグの1位および2位、計8チームが順位決定トーナメントに進出することとする。

3-2. 各予選リーグの順位の決め方

- ・下記の順で順位を決定する。
 - ① 勝ち数で順位を決定する。
 勝ち数が同じ場合、以下の順で上位を決定する。
 - ② 総得失点差（得点－失点）の大きい順。
 - ③ 総得点の多い順。
 - ④ 総失点の少ない順。
 - ⑤ 上記のいずれでも順位が確定しない場合は、キャプテンのジャンケンにて決定する。

3-3. 試合の棄権について

- ・チームが試合を棄権した場合、棄権したチームは不戦敗とし、その相手チームは不戦勝とする。
- ・上記の場合、不戦勝となったチームの得点は「2-0」とする。

4 試合の進め方

4-1. 集合時間

- ・チームは各試合開始の5分前に、試合を行うコートに集合すること。

4-2. 使用するボールの色の決定

- ・各チームのキャプテンによるジャンケンで勝った方が、使用するボールの色（赤または青）を決定する。

4-3. 投球位置への配置

- ・選手は、コートに向かって左から順に、①赤、②青、③赤、④青、⑤赤、⑥青の順にスローイングボックスでプレイする。

※試合中、選手はスローイングボックスを変更してプレイすることはできない。

4-4. ウォームアップ

- ・ウォームアップは各チーム1試合目の前に限り行うことができる。
- ・各チームはそれぞれのスローイングボックスに移動し、審判から指示が出されたら、各チーム3人同時に2球ずつ投球練習ができる。
- ・ジャックボールは、各チーム持参のジャックボールを使用すること。

※持参したボールがないチームには、大会事務局のボールを貸し出すこととする。

※両チームともに、ボールを持参していない場合は、大会事務局のボールを使用し、ジャックボールはクロスに置き、両チームが同時に投球練習を行う。

4-5. 試合開始

- ・試合開始は、全コート同時にスタートすることを原則とする。

※同時にスタートできない場合もある。

- ・試合開始前に上記〔4-2〕～〔4-4〕を終わらせておくこと。
- ・審判からの開始指示に従って、試合を開始すること。

4-6. ジャックボールの投球

- ・各エンド、ジャックボールを投球する先攻チームの選手は、審判からジャックボールを受け取り、投球指示を待つ。
 - ・各エンド、ジャックボールの投球は、各チーム任意の選手が行う。
 - ・審判からのジャックボール投球の指示を受けた後、各エンド、先攻のチームの選手はジャックボールをコート内の任意の箇所に投球する。
 - ・投球されたジャックボールが無効エリアもしくはコート外で静止した場合は無効となる。（ラインに触れている場合も無効とする）
 - ・無効となった場合、ジャックボールの投球権は相手チームに移ることとする。
- この場合、投球権が移った相手チームによるジャックボールの投球は、投球回数に含まないこととする。ジャックボールが有効にコート内に投球されるまで交互に投球する。

4-7. 第1球目の投球（先攻チームの第1球目）

- ・ジャックボールがコート内の任意の箇所に投球された場合、ジャックボールを投球した選手がそのまま自チームのカラーボールの第1球目を投球する。
- ・第1球目がコート外で静止した場合（ラインに触れている場合も含む）は、同チームの任意の選手が再度投球し、そのボールがコート内に静止するまで投球する。

4-8. 第2球目の投球（後攻チームの第1球目）

- ・ジャックボールを投げた先攻チームによる第1球目の投球が終わったら、相手チーム（後攻チーム）の任意の選手が当該チームの第1球目を投球する。
- ・後攻チームの第1球目がコート外で静止した場合（ラインに触れている場合も含む）は、同チームの任意の選手が再度投球し、そのボールがコート内に静止するまで投球する。

4-9. 第3球目以降の投球

- ・両チームのカラー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あるカラーボールを投球したチームに、審判から投球指示が出る。（どの選手が投球するかについては、チーム内で相談して決めてよい。）
- ・ジャックボールに対し、カラーボールの距離が入れ替わった時、投球するチームも入れ替わる。
- ・この手順は、投球するべき手持ちのカラーボールがすべて投げ終わるまで行われる。
- ・どちらかのチームがすべてのカラーボールを投げ終わった時、カラーボールが残っているチームは継続して投球するか、またはエンドの終了を宣言できる。

4-10. エンドの終了

- ・両チームが全てのカラーボールを投げ終わった時、審判は得点を計算し、エンドの終了を宣言する。 ※得点の計算方法については第6項参照

4-11. 第1エンドと第2エンドの間

- ・各チーム、各自においてカラーボールの回収を行う。
- ・第1エンドと第2エンドの間の準備時間は1分とし、1分が経過した時点で第2エンドを開始する。
- ・交代選手がある場合は、エンド間にキャプテン（代表者）から審判に申告すること。
- ・控え選手は第1エンドと第2エンドの間に一度だけ交代することができる。その場合、新たに交代して出場する選手は、退場する選手と同一のスローイングボックスに入ること。

4-12. 第2エンドの実施

- ・第2エンドでは、青チームのジャックボールを投球する選手は、審判からジャックボールを受け取り、投球指示を待つ。
- ※以降、第1エンドと同じ。

5 プレイ中のルール

5-1. ボールの投球

- ・審判からの開始指示、またはいずれかのチームの投球指示があるまで、選手は、ボールに触れることはできず、いずれのボールも投げてはいけない。また、ボールは投球する選手のみ触ることができる。
 - ・ボールは指定の位置に置いておくこと。（車イスを使用する選手はこの限りではない）
 - ・ボールを投球する時は、スローイングボックスから出てはいけない。また、スローイングラインに触れてはいけない。
- ※上記規定に違反した場合の対応については第8項参照

5-2. アウトボール（コートから出たボール）の扱い

- ・全てのボール（ジャックボールを含む）は、コート外周のラインに接触または越えた場合、アウト（コートの外に出たもの）とみなされる。
- ・コート外周のラインに接触または越えた後、再びプレイングエリアに入ったボールはアウトとみなす。

5-3. アウトになったジャックボールの扱い

- ・ジャックボールがプレイングエリアの外またはジャック無効エリアに弾き出された場合、ジャックボールはクロスの上に置き直される。
- ・すでにクロスの上にボールがありジャックボールを置けない場合、ジャックボールはクロスの前側の、スローイングエリアにできるだけ近い位置に置く。その時、ボールの中心が両方のサイドラインから等距離になるようにする。
- ・ジャックボールがクロスの上に置き直された場合、ジャックボールに対してより遠い位置にあるボールを投球したチームから投球する。
- ・ジャックボールがクロスの上に置き直された時、プレイングエリアにカラーボールがひとつもない場合、ジャックボールを弾き出したチームが投球することとする。

5-4. 等距離にあるボールの扱い

- ・2球以上の異なる色のカラーボールがジャックボールから等距離にある場合、最後に投球したチームが再び投球する。その後、その等距離状態が崩れるか、片方のチームがすべてのボールを投げ切るまで、両チームが交互に投球する。
- ・新たに投球されたボールが等距離状態を崩したが、別の等距離になった場合、最後に投球したチームが再び投球する。

5-5. ドロップボール

- ・選手がボールを誤って落とした場合、そのボールは改めて投球することができる。

5-6. アシスティブデバイス（補助具）を使用する選手およびアシスタントについて

- ・選手およびアシスタントの規則については、「日本ボッチャ協会競技規則2025-2028 v.1.0」を準用する。

6 得点の計算方法

- ・両チームがすべてのボールを投球し終えた後、審判が得点計算を行う。
- ・ジャックボールに一番近いカラーボールのチームには、相手チームのジャックボールに一番近いボールよりもジャックボールに近いカラーボール1球につき1点が与えられる。
- ・異なる色のカラーボールが2球以上ジャックボールから等距離にあり、それよりもジャックボールに近いカラーボールがない場合、各チームに1球につき1点が与えられる。
- ・各エンド終了時、審判がスコアシートに得点を記入する際、キャプテンは責任をもって、記入された得点の確認をする。
- ・最終エンド終了時、各エンドの得点を合計し、合計得点の高いチームが勝者となる。
- ・計測が必要な場合や判定が困難な場合、審判は両チームのキャプテンをコートに呼ぶ場合がある。なお、最終的な判定は審判に一任される。

7 ファイナルショット

- ・最終エンドを終えて合計得点と同点だった場合、ファイナルショットを実施する。
- ・投球選手は第2エンドに出場していた選手の中から決めなければならない。
- ・投球順は、ファイナルショット前に両キャプテンによるジャンケンで決める。
- ・使用するジャックボールは、先に投球することになったチームのジャックボールを使用する。
- ・投球することが決まった選手は、当該投球選手が第2エンドで使用したスローイングボックスから投球しなければならない。
- ・プレイングエリア中央のクロス（十字）にジャックボールを配置し、各チーム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の得点は、その試合の得点に加算されず、勝敗の判定のみに使われる。

8 反則行為

本大会では、反則行為を厳しくとることはしない。

ただし、以下の場合は審判が注意する。

- ① スローイングラインを踏んだり、越えたりしながら投球した場合
- ② スローイングラインの外に手やボールを置いた場合
- ③ 審判からの投球指示前にボールを投げた場合
- ④ 相手チーム選手の集中や気を散らすなど、投球動作に影響を及ぼすような妨害行為を故意にした場合
- ⑤ 審判の決定に従わない場合
- ⑥ ランプオペレーターがプレイエリアを見ていた場合

審判が「改善が認められない」と判断した場合、審判長と協議のうえ、イエローカードを提示する。同一試合中に2枚のイエローカードを提示された選手は、当該試合会場から退場となり、当該選手が投げる予定だったボールは没収される。

9 その他

競技実施上、この規則にない状況があった場合、すべてその大会主催者の判断が尊重されることとする。



一般社団法人渋谷ボッチャ協会
メール : info@shibuyaboccia.com
URL : <https://shibuyaboccia.com>