

## 障がい者スポーツ普及振興事業の実施状況について

1 事業名 「地域におけるユニバーサルスポーツ「ボッチャ」の普及のための資料作成事業」

2 提案者 公益財団法人身体教育医学研究所（東御市布下6-1）  
平成21年2月2日設立 構成員数 7名  
担当者 岡田佳澄 指導員（総務主任）

3 実施期間 平成30年8月1日から平成31年2月28日まで

### 4 提案事業の概要

#### (1) 目的

障がい当事者やそのご家族が、運動やスポーツをより楽しめるきっかけづくりや、健常者が障がい者への理解を深めることを目的に、平成25年度に「みんなの健康×スポーツ実行委員会」を設立、ユニバーサルスポーツ「ボッチャ」を中心に、関係機関と協力して様々な取り組みを進めてきた。今後、さらに地域にユニバーサルスポーツ「ボッチャ」を普及させることで、運動の機会が少ないとされる、障がい者や高齢者の運動機会が増える共に、スポーツを通じた共生社会の実現につながることを期待できる。

そこで、本事業では、今後さらに地域でユニバーサルスポーツ「ボッチャ」の普及を進めるため、指導者を含め、地域住民が気軽に活用できるボッチャの資料を作成することで、障がい者スポーツの普及振興を図ることを目的とした。

#### (2) 事業内容

地域におけるユニバーサルスポーツ「ボッチャ」の普及に向けた資料作成

##### ① 資料作成に向けた運動指導者及び地域住民を対象とした聞き取り調査

資料の活用者として想定される運動指導者や地域住民を対象に、ボッチャ講習会やボッチャ交流大会の機会を活用して、ニーズの聞き取りを実施。

##### ② 作成検討会議の実施

①で聞き取ったニーズを参考に、資料案の作成を行い、関係者での検討会議を開催。

##### ③ 日本ボッチャ協会他、ボッチャ競技関係者への相談

今後ボッチャを競技として目指していく選手を想定し、できるだけ正式なルールや用語を取り入れた資料内容となるよう、専門分野の方々からの助言。

##### ④ 試行的活用

より活用しやすいリーフレットとなるよう、地域で開催のボッチャ講習会や、交流大会等での審判の資料として試行的に活用しながら内容の精査。

### 5 事業の成果

・ボッチャ機会の増加：平成29年実績93回 ⇒ 平成30年度実績170回

### 6 事業の継続性・発展性

地域で気軽にボッチャに親しむことができるように、地域版のルールを整理し、指導者はもちろん、地域住民が活用できる資料を作成することで、地域のいろんな場所で障がい者スポーツの活動が進むこと、またそれをきっかけに地域における事業への参加が見込まれ、障がい当事者の社会参加へとつながる可能性もあり、さらに障がい者のスポーツ人口の拡大が期待できる。

7 事業費 200,432円（支援金150,000円）

# ボッチャお手軽リーフレット



「ボッチャ」とは、的となるジャックボールと呼ばれる白いボールに、赤・青のそれぞれ6球のボールをいかに近づけるかを競うスポーツ。相手のボールを弾いて自分に優位な位置取りをしたり、さらに的を弾いて移動させることもできるため、戦略的で奥の深い競技です。

このリーフレットは、障がいのある人もない人も誰もが一緒に気軽にパラリンピック競技種目「ボッチャ」を楽しんでいただくために作成しました。正式なルールについては、日本ボッチャ協会ホームページでご確認ください。

## ボッチャ

ボッチャは、ヨーロッパで生まれた重度脳性麻痺者もしくは同程度の四肢重度機能障がい者のために考案されたスポーツです。

障がいによりボールを投げる事ができなくても、「ランプ」を使い、自分の意思をアシスタントに伝えることができれば参加できます。また視覚障がい者もジャックボールの位置を音で知らせたりすることで、地域で誰も

と一緒に楽しむこともできます。

パラリンピックなどの国際大会では、個人戦と団体戦(2対2のペア戦と3対3のチーム戦)があります。男女の区別なく障がいの程度によりクラスが分かれており、同じクラスの選手同士が対戦します。クラスはBC1、BC2、BC3、BC4、オープンの5つで、オープン以外の4クラスがパラリンピック等の国際大会対象クラスです。

## アシスタント

公式試合では、試合中に選手と話をしたり、サインを出したり、コートを見ることはできない。選手の指示通りに、ランプを動かす。

## ランプ

手投げができない選手が、アシスタントの支援の下で、ボールを転がす道具



[制作者及び問い合わせ先]

公益財団法人身体教育医学研究所 (<http://pedam.org>)

〒389-0402 長野県東御市布下6番地1 ケアポートみまき内

TEL/FAX:0268-61-6148 E-mail:wakuwaku@pedam.org

[作成協力] 東御市スポーツ推進委員会

東御市「みんなの健康 × スポーツ」実行委員会

とうみユニバーサルスポーツクラブ

長野県ボッチャ協会

特定非営利活動法人 D-SHIP32

一般社団法人 日本ボッチャ協会 (<https://japan-bocchia.net/>)

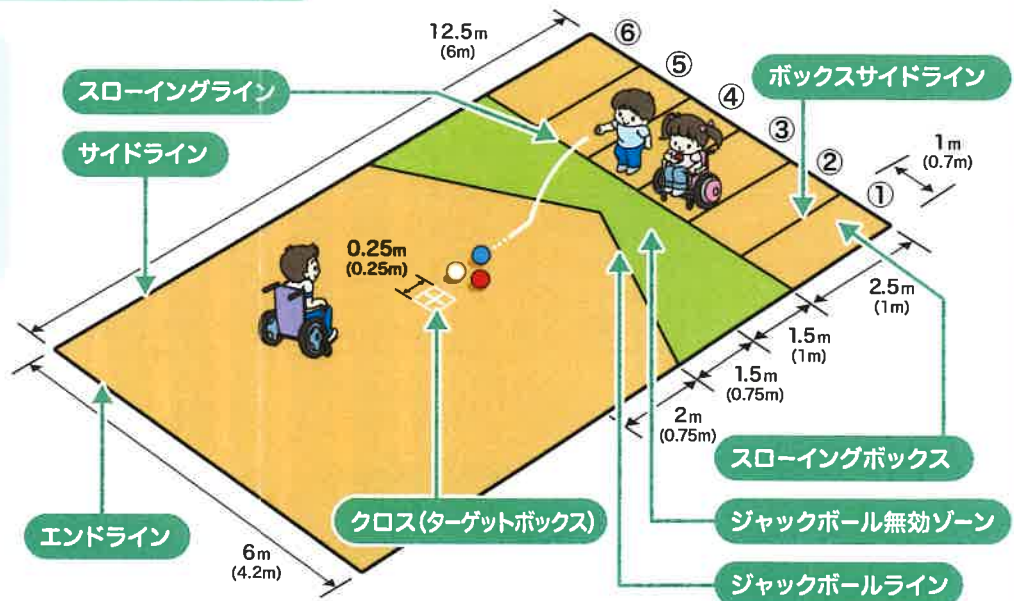


公益財団法人長野県障がい者スポーツ協会平成30年度障がい者スポーツ普及振興事業支援金活用事業



## コート

正式なコートサイズは、縦12.5m×横6m。バドミントンのコートと同じくらい大きさ。会場の都合でコンパクトにする場合は、ミニコートサイズ(縦6m×横4.2m)。各サイズについては、( )内に表示。



## 必要な用具

### コートづくり用メジャー

2本(12.5m以上のもの)

### コートづくり用ラインテープ

5cm幅(正式な大きさのコートを引く場合は計64m)マスキングテープでも代用可。

### ボッチャボール

1セット:ジャックボール(目標球、白、1個)、赤(6個)、青(6個)のカラーボール。

### 得点板

得点を示すもの。ホワイトボードにスコアカードを書いて代用可。

### 指示板(パドル)

審判が赤または青の投球順序を指示するもの。卓球のシェイクハンドのラケットでも代用可。

### 計測器具

審判がボール間の距離を測定するもの。

**メジャー**: ボールとボールの間の距離を測定する。

**コンパス**: メジャーで測定できない微妙な距離を測定する。

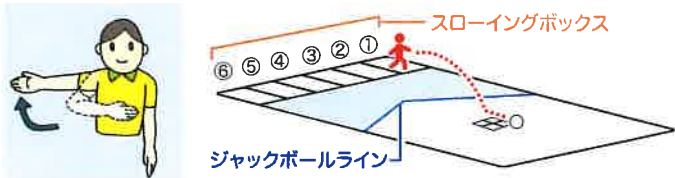


# 試合の進め方

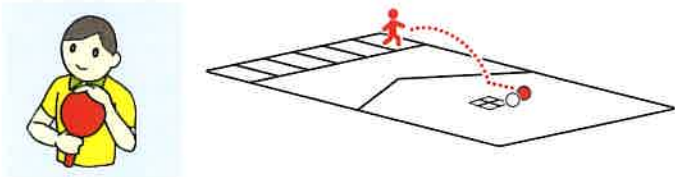
- 試合は3人以上1組で構成されたチームで行う(エンド・試合ごとのメンバー交代は可)。
- 代表者同士で、じゃんけん(もしくはコイントス)で、先攻(赤)・後攻(青)を決める。
- スローイングボックス①③⑤には赤チーム、②④⑥には青チームの選手が入る。
- 持ち球は1人2球。
- 公式試合は6エンドを行い、合計点の高いチームを勝者とするが、状況によりエンド数を変更して行う。



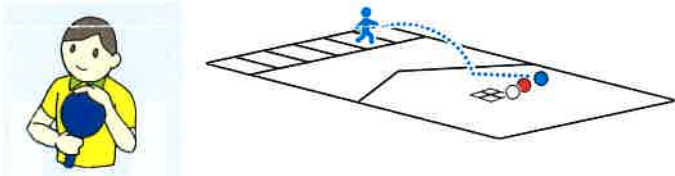
**1** 審判の「ジャックボールブリーズ!」の合図で、先攻チーム(赤)の①のスローイングボックスの選手が、ジャックボール(白)を、ジャックボールラインより奥のコートに投球する。ジャックボールラインに触れたり、越えなかった場合、又はコートの外へ出てしまった場合は再度同じ選手が投球し直す。



**2** 次に、審判の指示板による合図で、ジャックボールを投げた選手が続けて最初のカラーボール(赤)を投球する。



**3** 次に、審判の指示板による合図で、相手チームの(青)の②・④・⑥いずれかの投球ボックスの選手が、カラーボール(青)を投球する(チーム内の投球順は問わない)。



**4** これ以降は、審判による判定で、ジャックボールに対し、それぞれのチームの一番近いカラーボールまでの距離を比べ、遠い距離にあるカラーボールのチームが、審判の指示板による合図で、投球する。

☆ジャックボールからの距離が等距離の場合は、最後に投球したチームが次に投球する。その後、等距離が続いた場合は、等距離が崩れるか、どちらかのチームが全てのボールを投げきるまで、両チーム交互に投球する。



**5** 両チームのすべてのカラーボールを投げ終わったら、審判は「ボールフィニッシュ!」と宣言。

**6** 審判が得点をつけ(図 得点の例参照)、指示板により結果を選手に伝える。必要があれば代表者(もしくは選手全員)に確認してもらう。

得点が決したら、審判は「エンドフィニッシュ!」と合図し、審判はジャックボール(白)を手に取り、1エンドを終了。選手にボールを回収してもらう。



## 得点の数え方のポイント

- 1) ジャックボールに近いカラーボールはどのボールか?  
→ ジャックボールに近いボールのチームが勝ち!
- 2) 負けチームのボールで、ジャックボールに一番近いボールはどのボールか?
- 3) 2)のボールからジャックボールまでの距離内にある、勝ちチームのボールはいくつか?で得点を数える。



## 図 得点の例

例1	例2	例3
赤 0 - 1 青	赤 2 - 0 青	赤 2 - 0 青
例4	例5	例6
赤 1 - 1 青	赤 1 - 3 青	赤 0 - 5 青
★2つが完全に付いている	★すべてが同じ距離	

～ここまでの一連の流れが1エンドとなります。～

**7** 次のエンドは、後攻チーム(青)の②のスローイングボックスの選手がジャックボール(白)を、ジャックボールラインより奥のコートに投げ入れる(無効の場合は投球し直しとする)。

**8** ここからは、2～6の流れと同様に、試合を進める。

**9** 最終エンドが終了したら、総得点を計算し、結果を選手に伝える。総得点が同点の場合は、『タイブレイク』を実施し、勝者を決める。

	1	2	合計	勝敗
Aチーム(赤)	2	0	2	
Bチーム(青)	0	3	3	○

図1 試合2エンドを行った場合

## 『タイブレイク』(ファイナルショット制度)の進め方

- 1) カラーボールの色は変えないで代表者同士で、じゃんけん(もしくはコイントス)で、投球順序を決める。
- 2) 各チームの代表選手1名を決め、赤チームの選手は③、青チームの選手は④のスローイングボックスに入る。
- 3) コート中央の「クロス」に、ジャックボールを置く。
- 4) ファイナルショットとして持ち球1球を、先攻、後攻の順に投球し、ジャックボールにより近いチームを勝者とする(スコア表では得点には含まない)。

図1 試合2エンドでタイブレイクの結果、青チームが勝った場合のスコアのつけ方

**10** 審判の「マッチフィニッシュ!」の合図で試合終了。



## 基本ルール

日本ボッチャ協会正式競技規則に準拠しますが、一部特別ルールを適用し行います。反則については注意のみとし、ペナルティは課さないこととします。

- スローイングラインを踏んだりして投球したボールは無効(デッドボール)となり、審判は他のボールに当たる前にそのボールを取り除く。
- コート外に出たボールおよび接地面がラインに触れているボール(オンラインボール)は無効(アウトボール)となる。
- 試合中にジャックボールが無効(アウトボール)になった場合、ジャックボールをクロスに置き、その他のカラーボールは動かさずに、4以降の流れで、試合を再開する。