

◇ コントロール・アタック競技規則

=== control・attaque rules ===

略称：「コン・タック」

1 コート ボッチャ競技コートを使用することを原則とする。

2 得点表示の設置点

得点	スローラインからの距離	サイドラインからの距離
10点	10m (上端)	(センター)
8点	8m (上端)	1m (左から中心まで)
6点	7m (中心)	2m (右から中心まで)
5点	センタークロスに下端が触れる位置	
3点	5m	0cm (右)
2点	4m	0cm (左)
1点	ジャックボールラインの交点に下端が触れる位置	

3 競技

①団体戦

3人対3人で行う。各競技者は、2個のボールを使用し、赤ボール(先攻チーム)はボックス1、3、5 青ボール(後攻)はボックス2、4、6でプレーする。

1ゲームは3セット行い、3セットの合計得点で勝敗を決する。

②個人戦

各競技者は、6個の赤又は青のボールを使用し、赤ボールはボックス3、青ボールはボックス4で競技する。赤ボール先攻で行う。

③ペア

各選手3個のボールを使用し、赤ボールはボックス2と4、青ボールはボックス3と5で競技する。

4 赤ボールチームが先攻で、赤、青交互に一人1個ずつ、各ボックスから任意の得点表示を目掛けて投げ入れる。

5 各得点表示の円内に入った合計得点により勝敗を決する。

なお、セット終了時点で同点の場合は引き分けとするが、3セット終了時点で、合計得点と同点の場合は、勝敗の決するまで延長戦を行う。

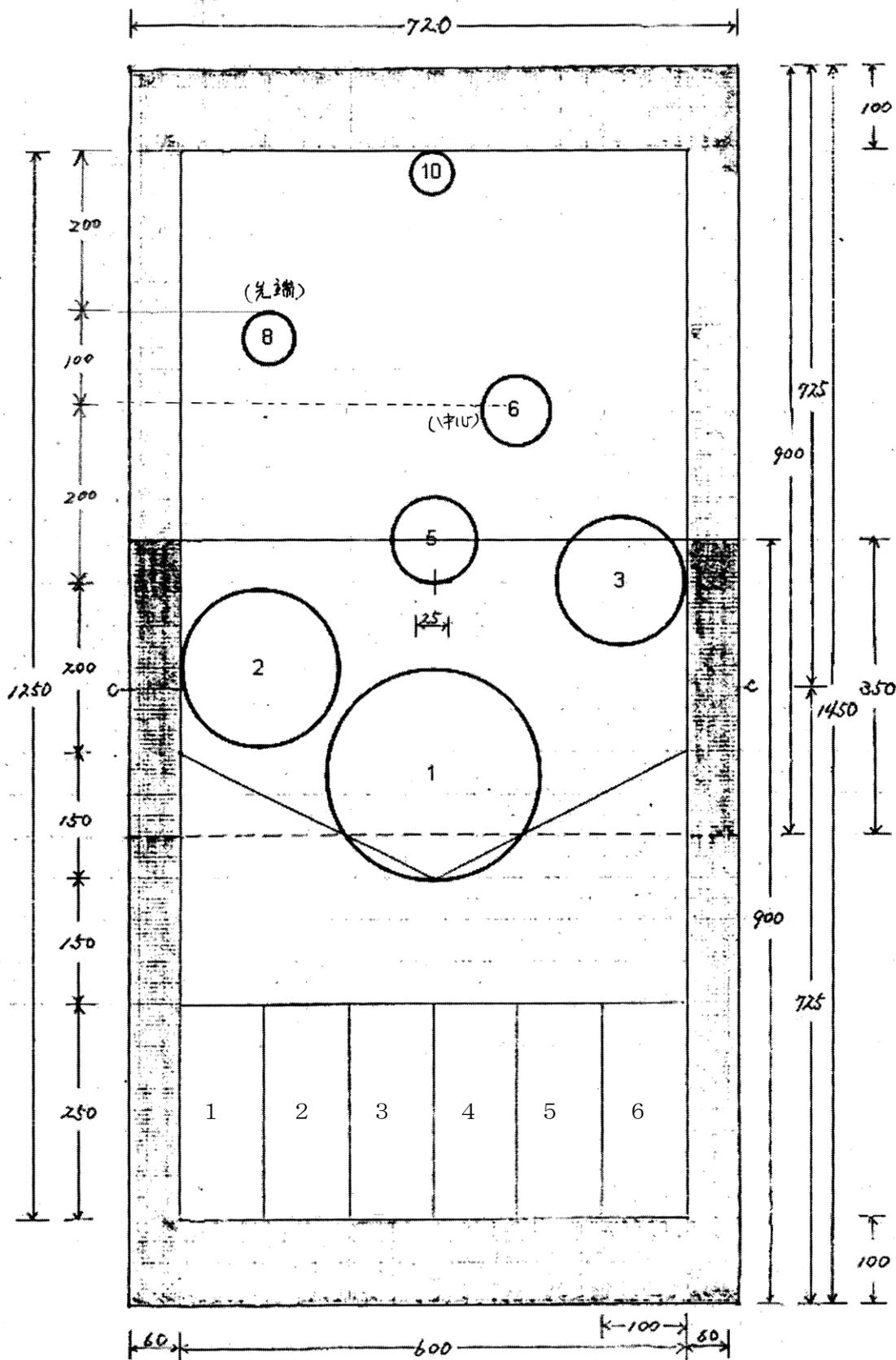
6 投げ入れたボールのいずれかの部分が得点表示円の縁に触れていればその得点を得ることができる。

7 既に得点表示円に入っているボールを他の者が故意であっても投げ入れたボールで、円外に出しても罰則としない。

8 スローインの時、スローラインを踏み出した場合は無効投球とする。



ゲーム点数標示シート S:1/20



ボッチャ&コントロールアタック コート図 (単位 cm)

コントロール・アタック競技のゲーム運営及び審判要領

コントロール・アタック競技のゲームは、主審の責任により、円満かつ円滑に進行する必要がある。なお、ゲームの運営及び審判に当たっては、次の点を重視することが望ましい。

I ゲーム運営要領

1 競技開始時の礼

(1) 対戦する両チームに挨拶を促す。

3と4のボックスにそれぞれの選手が整列し、向き合って相互の礼・握手をし、この時点で、チーム代表のジャンケンで赤(先行)、青(後攻)を決め、競技を開始する。

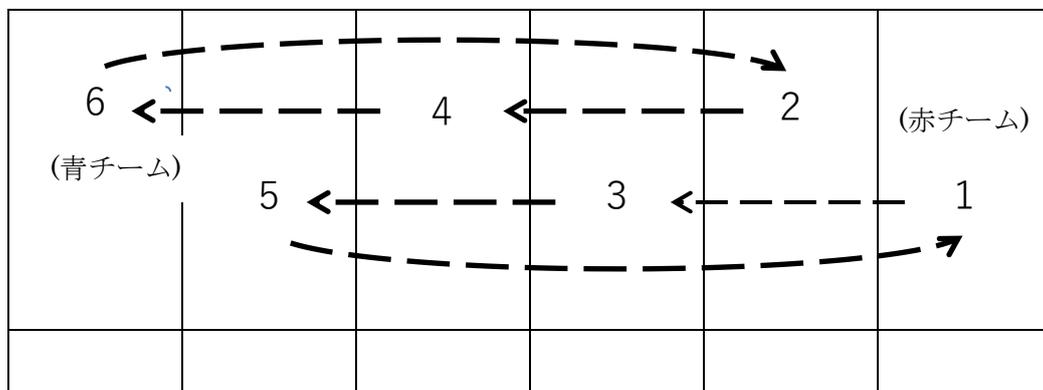
(2) 競技の終了時も同様とする。

2 団体戦(3人対3人)のボックス移動

競技規則「3の①団体戦」は、特別な場合を除いて1セットごとにボックスを移動する。移動は下記のとおりとする。

赤チーム【第1セット：1・3・5ボックス、第2セット：1⇒3ボックスへ、3⇒5ボックスへ、5⇒1ボックスへ移動する、第3セット：第2セットと同様にそれぞれのボックスから移動する。】

青チーム【第1セット：2・4・6ボックス、第2セット：2⇒4ボックス、4⇒6ボックスへ、6⇒2ボックスへそれぞれ移動する。第3セット：第2セットと同様にそれぞれのボックスから移動する。】



3 団体戦の投球の順番

「競技規則4 赤ボールチームが先攻で、赤、青交互に一人1個ずつ、各ボックスから任意の得点表示を目掛けて投げ入れる。」は、団体戦の場合、各セットの投球は1ボックス(赤)から始まり、次に2ボックス(青)、3ボックス(赤)・・・と順に1球ずつ投球を行い、全員が2球の投球が終了して1セットの終了となる。

4 スローイン時の留意事項

「競技規則8 スローインの時、スローラインを踏み出した場合は無効投球とする。」は、車椅子の場合、車輪がスローラインを踏み出した場合は無効投球とする。また、ポッチャなどで使用する投球補助具(ランプス)においても、スローイン時に投球ボックスの外の床にその一部が接した場合は無効投球とする。

5 その他

1 ゲームのセット数は「競技規則の3競技、①団体戦」において「3セットの合計点で勝敗を決する。」こととしているが、大会等においては、運営時間の都合により「2セットの合計点で勝敗を決する。」こともできる。ただし、この場合は、事前に参加者の了解を得ておく必要がある。具体的には、勝敗の決し方について開催要項等に謳うことが望ましい。

II 審判要領

1 得点の判定

「競技規則 6. 投げ入れたボールのいずれかの部分が得点表示円の縁に触れていればその得点を得ることができる。」は、サークルとボールが「上から見て」交わっていても「得点表示」に触れていなければ、得点とはならない。

2 審判の立ち位置

選手の良い投球を促そうと、その正面に立ち、却って投球を制限する結果に陥る例も見受けられる。選手が何点のシートを目指しているのかを見極め、立ち位置に注意することが望ましい。

3 視覚障害者に対する得点サークルの位置確認

視覚障害者に対する得点サークルの位置確認は、正確に行う。ただし、限られた競技時間を考慮して行う。この場合、主審だけでなく、副審または介助者による確認でも差支えない。

また、視覚障害者の投球に際しては、選手の目標とする得点を確認し、拍手やホイッスルなどの音源によって主審が目標の位置を示す。

4 副審（記録兼任）の役割

副審は主に記録を兼任し、ゲームの進行に誤りが生じていないか、常に注意する。

ゲームの勝敗に影響の出ると思われる主審の誤りに気付いた場合は、この旨を直ちに主審に報告し、必要な修正が行われるよう配慮する。

5 ゲーム中に生じた疑義への対応

ゲーム中に選手等から疑義が提示された場合、主審と副審（記録兼任）は速やかに関係者と協議し、問題提起者に了解が得られるよう説明して、和やかな雰囲気を損なわないよう配慮する。

6 主審、副審（記録兼任）の交代

主審、副審（記録兼任）の交代は1ゲームを単位として行う。なお、各役割を積極的に交代して、万遍なくこなし、規則の運用や試合の運営に精通するよう努める。