

松ボッチャ

「松ボッチャ」とは、パラリンピックの正式競技である「ボッチャ」を、少年自然の家にある松ぼっくりを使って行う活動です。

ジャックボール（目標球）となる白い松ぼっくりに、色ごとに分けられたそれぞれのチームの松ぼっくりをころがし、近さを競います。近い松ぼっくりが多いほど、より多くの点数を得られます。より多くの点数を得たチームが勝ちです。

- 《 対象季節 》 …一年中
- 《 対象学年 》 …4年生以上
- 《 時間 》 …1時間～1時間半
- 《 活動場所 》 …体育室
- 《 人数 》 …100名程度まで
- 《 持ち物 》 …模造紙（対戦表を拡大したもの、書き込めるようにしておく）
マジック（結果を書き込む用）
バインダー、結果用紙、筆記用具（班長が持つ）
定規または巻尺（審判用）

《 事前準備 》

※基本的に試合の流れについては、指導員が説明する。対戦形式や人数については、学校が決める。

- (1) チーム分けを予め行っておく。1チーム5～10名程度。
- (2) 人数によって、総当たり戦やトーナメント戦など、対戦方法を決めておく。
- (3) 対戦形式を決めたら、当日結果を書き込めるよう、大きな模造紙と各グループ1枚用紙を作成する。
- (4) 指導員の説明の前に、指導員と学校職員（最低1名）でコート作りをしておく。

《 展開例 》

時間	活動内容	留意点
10分	○指導員の説明を聞く。 ①「松ボッチャ」とはどんなスポーツか。 ②試合の流れを実際に見せながら説明 ・1エンド分を実際に行う。 ※学校の試合形式、チームの人数に応じた説明 ③その他の注意事項 ◎審判に、文句を言わない。 ・試合中の待機場所の確認。 ・コートには入らない。 ・移動の仕方の確認。走らない。 ・試合がない時は、待機場所で待つ。 ・応援の仕方（相手を邪魔することはしない等） ・松ぼっくりを優しく扱う。転がして投げる。など	・予めコート作りを終えておく。 ・チームごとに分かれて説明を聞く。リーダーは結果表を書き込める用紙、バインダー、筆記用具を持つ。
40分 ～70分	○試合開始 ・試合の前、終わった後にはあいさつを行う。	・各コートに大人が1名以上つく。
10分	○結果発表、振り返り ・学校側で行う。 ○後片付け ・学校が中心となって行う。	・マナーがよかったチームや、待ち方がよかったチームなども評価する。

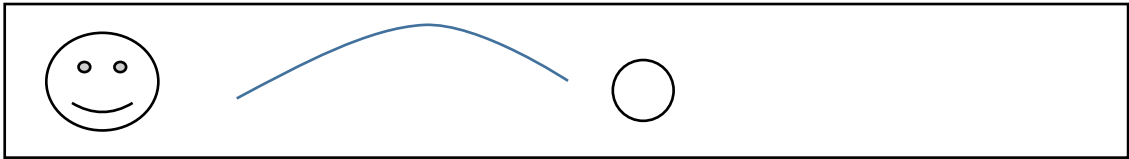
《 ボッチャの基本的な流れ 》

①各チームで使用する松ぼっくりの色を決める。

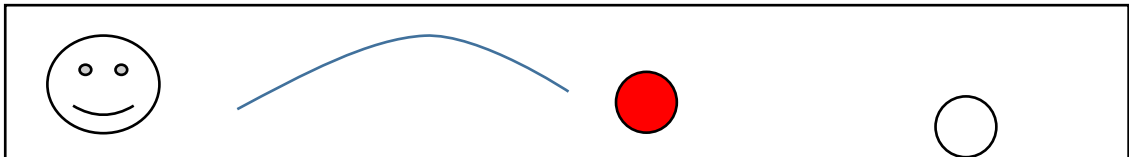
- ・ 1人1個以上松ぼっくりを使用できるように、人数調整を学校が行う。

②先攻側が、的となる白い松ぼっくり（ジャックボール・目標球）を投げ、続けて同じ人が1球目の投球を行う。

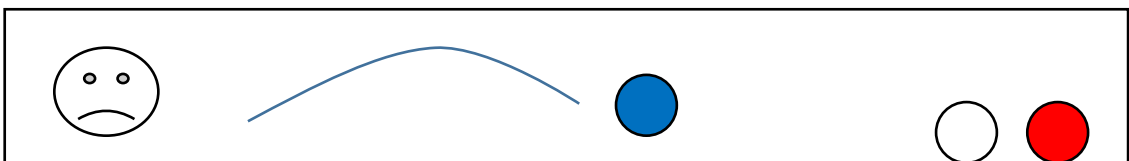
Aチームの1人目



Aチームの1人目

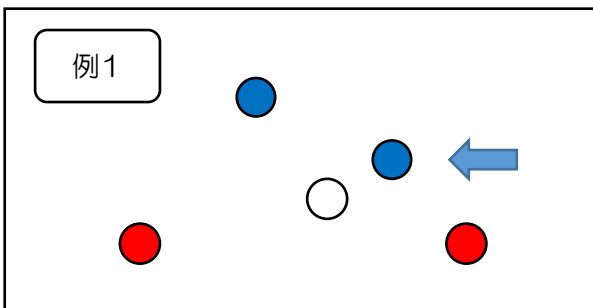


③後攻側が、最初の投球を行う。

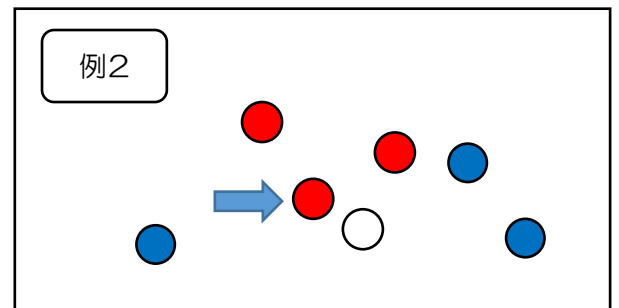


④以降、白い松ぼっくり（ジャックボール）から遠い位置に、松ぼっくりを投げた側の選手が、次の投球を行う。

- ・ 投げた松ぼっくりが、相手チームよりも近くならなかった場合、同じチームが連続で投げる。



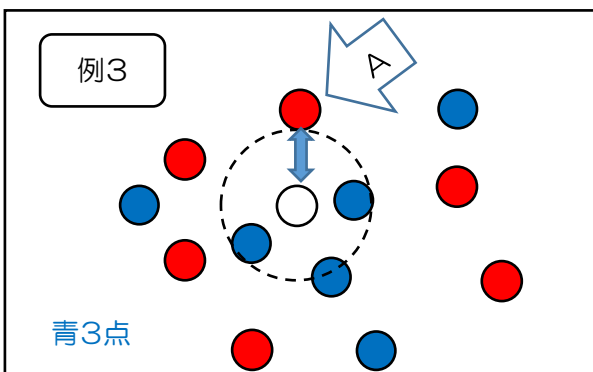
例1の場合→青の方が白い松ぼっくり（ジャックボール）に近いいため、次は赤の投球となる。



例2の場合→赤の方が白い松ぼっくり（ジャックボール）に近いいため、次は青の投球となる。

⑤両チームともに、全ての松ぼっくりを投げた時点で得点を計算する。

- ・ 片方のチームが全ての松ぼっくりを投げ終えてしまい、投げる松ぼっくりがなくなったら、その後もう片方のチームが残りの全ての松ぼっくりを連続で投げる。



エンド終了時、白い松ぼっくり（ジャックボール）に最も近い松ぼっくりを投げたチームにのみ、得点が入る。
※同距離の場合、両チームに1点ずつ入る。

例3の場合

→青の方が、赤の一番近い松ぼっくり（A）より近いいため、Aよりも近い青い松ぼっくり3個分が得点となる。つまり、青チームに3点入る。

- ・ この②から⑤の流れを1エンドとし、数エンド繰り返し、合計得点で勝敗を決める。
- ・ 第2エンドは先攻と後攻が逆になる。
- ・ 合計得点と同じ場合、引き分けとしてもよいし、延長戦を行ってもよい。

※基本の試合は4エンド。エンド数は、学校や時間によって変更してよい。時間の目安1エンド・・・約〇分

(そのほかの細かいルール)

(1) 白い松ぼっくり (ジャックボール・目標球) について

○試合開始時、先攻側がジャックボールを投げる。

以下の場合、相手にジャックボールを投げる権利が移る。

- ・ジャックボール無効エリアで静止させる。
- ・サイドラインやエンドラインを越えてしまう。または、線の上 (オンライン) になる。
※ラインは実際に引いていないため、審判が判断する。
- ・コーンに当たる。

○競技中にジャックボールに当てて動かしてもよい。しかしジャックボールがサイドラインやエンドラインに触れるか押し出された場合、コート中央に、ジャックボールを置く。

(2) 投球全般について

☆破損防止のため、①上から投げること、②横や下から強く投げること、③ノーバウンドでジャックボールにあてることを禁止する。(松ぼっくりは転がすように指導!!)

○投球時の制限時間は基本的に設定しない (設定すると、相手チームが秒数を数え出し、トラブルの原因となるため)。あまりに遅い場合は、審判があと「○秒以内に」と決めてもよい。

○スローイングラインを越えて投げた場合、その松ぼっくりは無効となる。その時投げられた松ぼっくりに、ジャックボールが当たった場合、ジャックボールを当たる前の位置へもどす。

○投げた松ぼっくりがサイドラインやエンドラインを越えた場合、その松ぼっくりは無効となる。

○投球する人以外は座る。応援者も座って応援する。

○コーンに当たった松ぼっくりは、どんな場合でも無効とする。

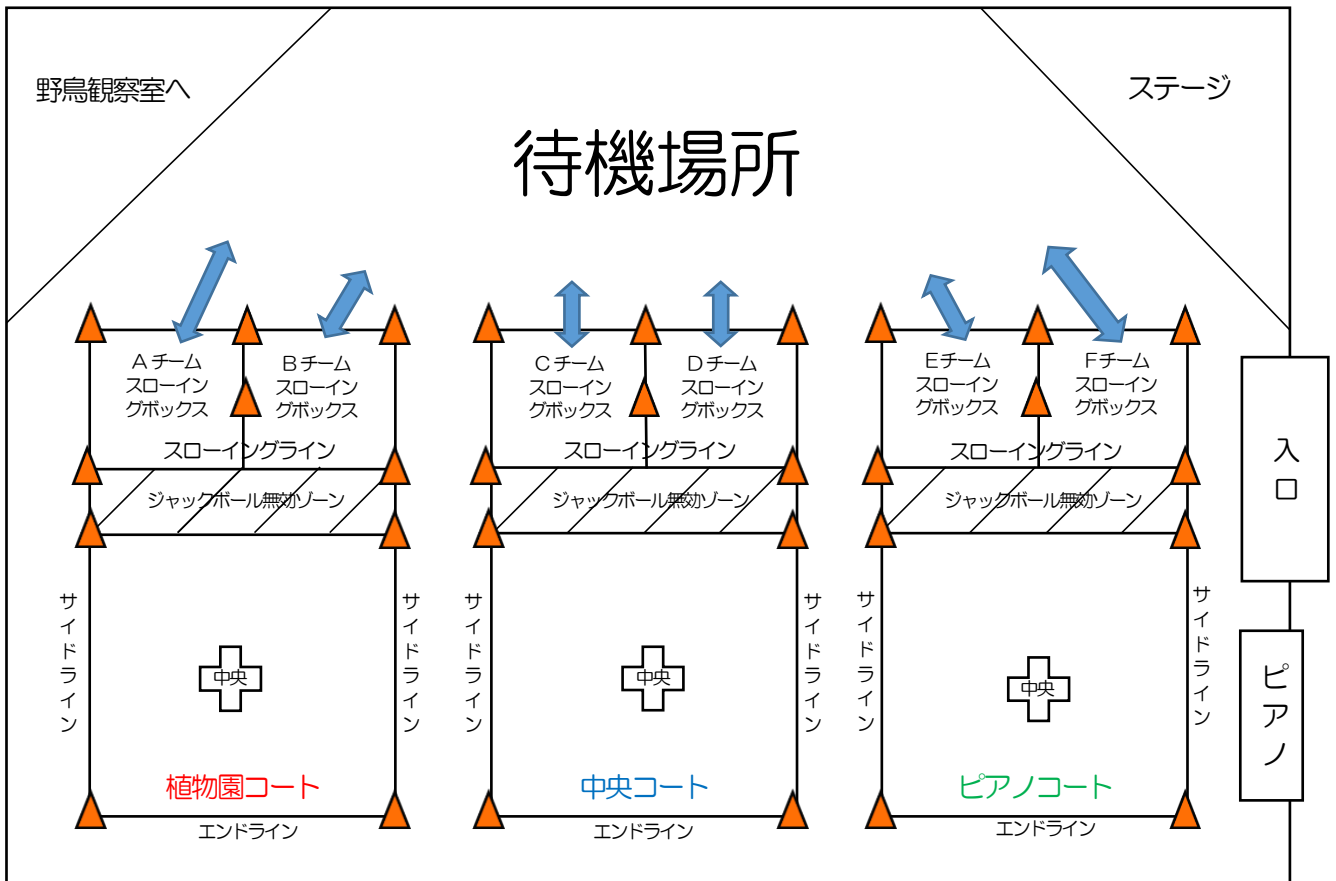
○自分のチームのスローイングボックスの中であれば、どこから投げてもよい。

(3) その他

○学校側で、各チームまたは待機している人の中から、得点を記入する係を決めておく。

○会場準備は指導員中心、後片付けは学校側が中心で行う。

(4) 会場図 (体育室) ▲・・・コーン 矢印・・・移動ルート



対戦表

チーム名	1	2	3	4	合計

チーム名	1	2	3	4	合計

チーム名	1	2	3	4	合計

チーム名	1	2	3	4	合計

チーム名	1	2	3	4	合計