

ポッチャ 境港ルール

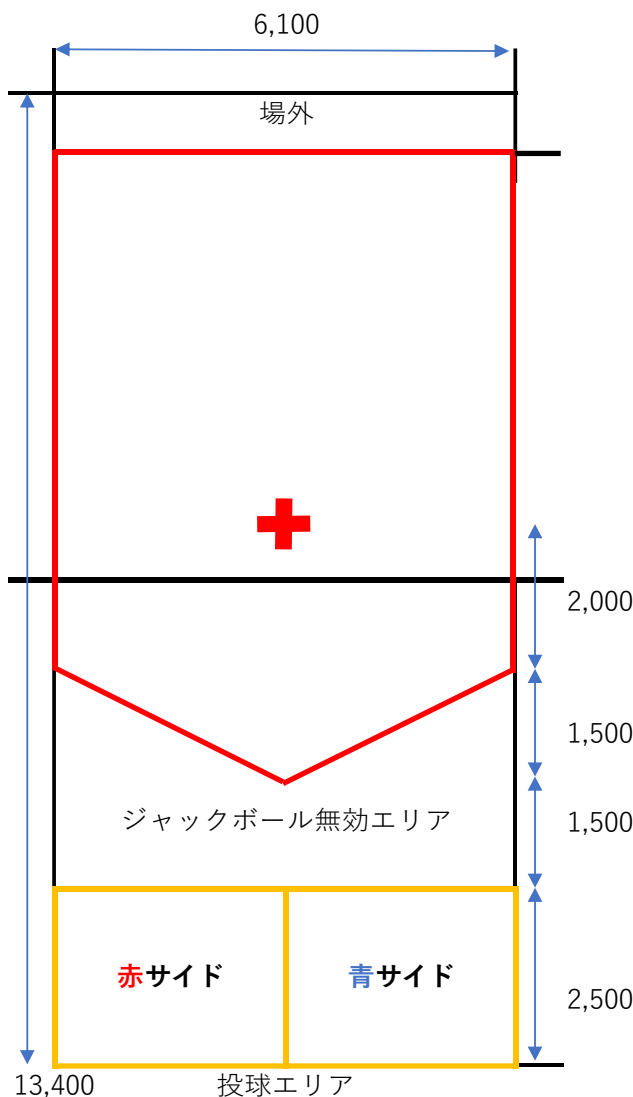
境港市スポーツ推進委員協議会

2024年4月1日

ポッチャの試合は、3人から6人の範囲内で1チームを編成できる。

試合開始となる第1エンドは常に赤ボールが先攻となる（以降、偶数エンドは青ボール、奇数エンドは赤ボールが先攻）。

コートはバドミントンコート
ベースにしています。
(単位：ミリメートル)



赤枠の内側がボールが有効になる
エリアです。

試合の流れ

① コイントスや、ジャンケン等で
赤サイド・青サイドを決める

② ジャックボール（白球）の投球

赤サイドからジャックボールを投球し、第1エンドを始める。無効エリア、あるいは外へ出てしまった場合には、ジャックボールの投球権は相手サイドに移る。

③ カラーボール（赤サイド又は青サイド）の投球

ジャックボールを投球した選手が、最初のカラーボールを投球する。次に相手サイドが投球する。その後はジャックボールから遠いカラーボールのサイドが投球する。投げたカラーボールがコート外に出てしまったり、ファール（反則）によって除去された場合、そのサイドがそのまま次のボールを投球する。

④ エンドの終了

両サイドがすべてのボールを投球した後、審判がそれぞれサイドの得点を発表しエンド終了を宣言した時点で、終了となる。

得点及び勝敗

- ジャックボールに最も近いボールを投球したサイドに得点が入る。点数は、相手サイドで最もジャックに近いボールを基準とし、それよりもジャックに近いボール1個につき1点が与えられる。異なる色のボールが2球以上ジャックから等距離にあり、それよりもジャックに近いボールがない場合、各サイドに1球につき1点が与えられる。
- 試合終了後に各エンドの得点を合計し、総得点の多いサイドが勝者となる。
- 1試合は4エンド又は6エンドで構成し、同点の場合は代表者の1球タイブレークにより勝敗を決める。その場合はジャンケンで先攻・後攻を決め、ジャックボールをコート中央に置きプレーを行う。同点の場合には代表者ジャンケンで勝敗を決める。

得点表の見本

団体戦	1 エンド	2 エンド	3 エンド	4 エンド	合計
スポ推 A	0	2	1	2	5
スポ推 B	3	0	1	0	4

5-4でスポ推 Aの勝利になります。

試合・選手の注意事項

- 投球したボールはラインのインサイドに触れた時点でデッドボールとなり除去する。
- ジャック直後のボールがデッドボールになった場合には、相手サイドが投球する。
- 試合中にジャックボールがプレイングエリアの外、又は無効エリアにはじき出された場合、ジャックボールをクロスに置く。
- 両サイドのボールがジャックと等距離の場合、最後に投球したサイドが次に投球する。その後は等距離の関係が崩れるか、どちらかのサイドが全てのボールを投げ切るまで両サイド交互に投球する。
- 基本的に、審判が投球サイドを指示するまでは、投球してはならない。
- プレイングエリアのボールが選手、審判の接触又は反則行為を伴う投球により動かされた場合、審判は線審との競技のうえ、動いたボールの位置を復元する。元のおよその位置に戻せない場合、審判判断により、そのエンドは最初からやり直す。ただしその際は、そのエンドに有効なジャックを投球した選手がジャックを投球し、デッドボールとなったボールは戻さず再開する（反則行為となった投球を含む）。
- 投球時には、選手、その車椅子、アシスタント、持ち込んだすべての物や衣類がスローイングボックスのマーキングに触れていたり、外に出ていたりしてはいけない。
- 投球はアンダースロー、又はランプの使用により行う。
ただし、身体機能等の理由により困難な場合はこの限りではない。
- 審判に投球サイドとしてコールされれば、ボールを見にエリア内に入ることは可能。
- カラーボールがジャックボール無効エリアで停止した場合、そのボールは得点の対象とならない。
- エンド中に選手、アシスタント以外は投球に関わるコミュニケーションを取ってはいけない。ただし、エンドとエンドの間は話をしてもよい。
- 選手がボールを落とした場合、そのボールは改めて投球することができる。落下しプレイングエリアに停止したボールは「有効ボール」とみなされる。