

# 日本ボッチャ協会競技規則

2021 - 2024 v.2.0



## 範囲と適用

日本ボッチャ協会競技規則は、日本国内のボッチャ競技の試合を定義したものである。本規則集は、BISFed（国際ボッチャ競技連盟）に準じて一般社団法人日本ボッチャ協会（以下、JBoA）が主催する全ての国内選手権大会および選手権相当大会に適用される。本規則に加え、大会では以下の規則を必要に応じて適用する。

- BISFed クラス分け規則
- BISFed アンチドーピング規則
- BISFed コンペティション&ランキング規則

本書に記載のルールと併せて、これら規定を熟読し、大会に出場する際の要件を理解すること。JBoAおよび大会組織委員会（HOC）は、大会の競技運営責任者（TD）同意のもと、大会申し合わせ事項を公表する場合がある。これは当該大会で適用される特定のルールを記載するのみであり、ルールの意味を修正するものではない。JBoAは、本規則に定義されたルールの範疇に収まらない状況が生じる可能性があることを認識している。ルール変更が必要な場合は、大会開始前に全競技者に通知しなければならない。大会中に決断を迫られるような場合は、審判長（HR）および競技運営責任者（TD）が協議し、最終決定を下す。

## 試合時の心構え

試合時の礼節や心構えは、テニスと同じである。大勢の観客は選手を鼓舞し歓迎する。しかしながら、観客や試合を観戦している他の選手などは、選手が投球動作に入った時は、静粛に観戦することを求められる。容認できない行動が見られた観客には、退場を求める場合がある。

## 翻訳

本規則はBISFed（国際ボッチャ競技連盟）が公表しているBISFed International Boccia Rules 2020-2024 v.2.0を日本語に訳して運用している。運用にあたって基本は原点と同じであるが、OPクラスの設定や大会運営上の申し合わせ事項を含めて、国内独自の運用をする点があることについても承知しておくこと。

## 写真撮影

フラッシュを使用した撮影は認めない。試合の動画撮影は認める。ただし、FOP内の三脚やカメラは、HRまたはTDの承認を得たうえでのみ設置することができる。

## 目次

### 基本事項

1	用語の定義	4
2	試合の種類	5
3	大会の設営	5
4	イクイップメントチェック	6
4.1	アシスティブデバイス	7
4.2	車いす	8
5	ボッチャボール	8

### 試合前の準備

6	ウォームアップ	11
7	コールルーム	11
8	試合前のボール検査	13

### コート上

9	役割と責務	14
10	プレイ	15
11	次のエンドの準備(全試合)	20
12	ディスラプティッドエンド	21
13	タイブレイク	21
14	試合後のボール検査	22

### 反則行為と論争

15	反則行為	23
16	説明および論争の手続き	27

### コミュニケーション

17	コミュニケーション	28
17.9	公式ジェスチャー／サイン	29

### タイムアウト

18	メディカルタイムアウト	34
19	テクニカルタイムアウト	34

	ボッチャコートレイアウト	35
--	--------------	----

	ボッチャコートガイドライン	36
--	---------------	----

## 基本事項

### 1 用語の定義

クラス分け	BISFed クラス分け規則に従って、選手を競技クラスに割り当てること。
競技クラス	クラス分けにより分けられた複数ある競技区分。
HOC	大会組織委員会 (Host Organizing Committee)。
HR、AHR、TD、ATD	審判長 (Head Referee)、副審判長 (Assistant Head Referee)、競技運営責任者 (Technical Delegate)、副競技運営責任者 (Assistant Technical Delegate)。
コーチングアシスタント	(CAと表記)コーチを補佐する者。スコアテーブルの横に着席しなければならない。
サイド	1 サイドは、個人戦では選手 1 名、ペア戦では選手 2 名、チーム戦では選手 3 名とする。SA、コーチ、CA はサイドの追加メンバーとみなされる。
スポーツアシスタント	(SAと表記)SA 規則に従って、BC1 選手または BC4 足蹴り選手をアシストする者。
ランプオペレーター	(ROと表記)RO 規則に従って、BC3 選手をアシストする者。IPC より選手として認定されている。
ボール	赤色および青色のボール、およびジャック(4.7 項参照)。
ジャック	ターゲットとなる白色のボール。
大会球	大会で使用するために HOC が準備する公認ボール。
リリース/投球	ボールをプレイングエリアに投げ入れる動作。ボールを投げる、蹴る、またはアシスティブデバイスを使ってボールを転がすなど。
BNP	(Ball Not Played) エンドでサイドが使用しなかったボール。BNP は「デッドボール」となる。
デッドボール	投球されて、または弾かれてプレイングエリア外に出たカラーボール; 反則行為により審判から除去されたボール; 時間切れにより使用されなかったボール、または選手が投球しないと決めたボール。
ペナルティボール	相手サイドの反則行為により与えられたボール。当該エンドの最後に投球される。
2ウェイ・スイング	少なくとも左に 20cm、右に 20 cm、ランプをはっきり動かすこと。
アウト・オブ・ザ・ウェイ	スローイングボックスの後方。RO は、競技用具が対戦相手の邪魔にならないよう、また対戦相手が動かして破損しないよう、自分の競技用具を移動させなければならない。
ボールがリリースされた時	投球動作の最後、選手がボールを離す瞬間。BC3 では、ボールがランプ内にある間も含まれる。
イクイップメント	車いす、ランプ、グローブ、スプリント、ポインター、およびその他のアシスティブデバイス。
車いす	車いす、電動カート、寝台タイプなど。競技では、選手は車いすを使用しなければならない。
ロールテストデバイス	ボールの転がりを検査するための検査用 BISFed 標準デバイス。
ボールテンプレート	ボールの周長を検査するための 大小 2 つの穴が空いた BISFed 標準テンプレート。
計量器	ボールの計量に使用する 0.01g 単位で正確に計測できる計量器。
ウォームアップエリア	コールドルームの入室前に、選手がウォームアップするための専用エリア。
コールドルーム	各試合前に登録する場所。
FOP	(Field Of Play) 全コートを含むエリア。タイマーのいるスコアテーブルも含む。
コート	外枠のラインで囲まれたエリア。スローイングボックスも含む。
プレイングエリア	コートからスローイングボックスを除いたエリア。
スローイングボックス	選手が投球する 6 つあるボックスの名称。それぞれに番号がある。
スローイングライン	コート上に引かれた線で、選手はこの線の後ろから投球する。
V ライン	コートを横切る V 状の線で、ジャックはこの線を完全に越えなければ有効とならない。
クロス	プレイングエリアの中央のマーク。
ターゲットボックス	ペナルティボールのターゲットとなる、クロスにある 35cm x 35cm の 四角形。
トーナメント(大会)	大会としての体をなす1つのコンペティションまたはイクイップメントチェックを含む複数のコンペティションを意味する。トーナメントは閉会式で終了する。トーナメントでは、複数のコンペティションが実施される場合がある。
コンペティション(競技種目)	個人戦はひとつのコンペティションである。チーム戦とペア戦を合わせてひとつのコンペティションとする。
試合(マッチ)	2 つのサイドで行われる 1 マッチ。
エンド	2 つのサイドがすべてのボールを投球し終わるまでの試合の中のひと区切り。
ディスラプティッドエンド	偶然または故意に、ボールが正常ではない状態で動かされた場合のエンド。
リスターテッドエンド	ボールを置きなおして試合を続行することができない場合のディスラプティッドエンドのやり直しエンド。
反則行為	選手、SA、RO、サイド、CA、コーチによる競技規則に反する行為。罰則が科せられる。
イエローカード	警告を与える時に、審判が提示する約 7cm x 10cm の黄色のカード。
レッドカード	失格を宣言する時に、審判が提示する約 7cm x 10cm の赤色のカード。



## 2 試合の種類

試合には以下の3種類がある

### 2.1 個人戦

男子、女子それぞれ公認競技クラス（BC1、BC2、BC3、BC4、OP座位、OP立位）合わせて12の個人戦がある。選手は出場クラスに適合した競技クラスを割り当てられていなければならない。

個人戦は1試合4エンドで行われる。選手は、各々2エンド交互にジャックの投球権が与えられる。1選手につき6つのカラーボールを使用し、コールルームに持ち込むことができるのは赤6球、青6球、ジャック1球までとする。赤サイドは3番のスローイングボックス、青サイドは4番のスローイングボックスを使用する。

BC1選手とBC4足蹴り選手は、コート上で選手をアシストするSAを1名帯同できる。BC3選手はROを1名帯同できる。また全ての個人戦で、1サイドにつきコーチまたはCAいずれか1名をコートに帯同できる。コーチ/CAはスコアテーブル横の所定のコーチセクションに着席しなければならない。

### 2.2 ペア戦

BC3ペアとBC4ペアの2つのペア戦がある。選手は出場クラスに適合した競技クラスでなければならない。各ペアは、男子選手1名と女子選手1名で構成されなければならない。

BC3およびBC4のペア戦は1試合4エンドで行われる。各選手は、2番から5番のスローイングボックスの順にジャックを投球してエンドを開始する。選手は1人につきカラーボール3球を使用し、コールルームに持ち込めるのは、選手1名につき赤3球、青3球、そして1ペアにつきジャック1球までとする。赤サイドは2番と4番のスローイングボックス、青サイドは3番と5番のスローイングボックスを使用する。

BC3ペア戦では、各選手ともRO規則を遵守するROを1名帯同できる。また1ペアにつきコーチまたはCAいずれか1名をコートに帯同できる。エンド中、コーチ/CAはスコアテーブル横の所定のコーチセクションに着席しなければならない。

### 2.3 チーム戦

チーム戦は1つで、競技クラスBC1およびBC2選手が対象となる。競技者はBC1クラスまたはBC2クラスでなければならない。1チームにつき3名の選手で試合を行うが、メンバーは少なくとも男子1名と女子1名、かつ少なくとも1名のBC1クラスの選手で構成されなければならない。

チーム戦は、1試合6エンドで行われる。各選手は1番のスローイングボックスから6番のスローイングボックスの順で、1回ずつジャックを投球してエンドを開始する。選手1名につきカラーボール2球を使用し、コールルームに持ち込めるのは、選手1名につき赤2球、青2球、そして1チームにつきジャック1球までとする。赤サイドは1番、3番、5番の、青サイドは2番、4番、6番のスローイングボックスを使用する。

1チームに認められるSAは1名のみ。1チームにつきコーチまたはCAいずれか1名をコートに帯同できる。各エンド中、コーチ/CAはスコアテーブル横の所定のコーチセクションに着席しなければならない。

## 3 大会の設営

### 3.1 コート

コートの表面は平坦かつ滑らか(例:研磨コンクリート、木製、天然または合成ゴム)でなければならない。また、表面は清潔であること。コートの表面には競技を阻害するものを使用してはならない(例:各種パウダーなど)。

コートの寸法は12.5m x 6mとし、スローイングエリアは6つのスローイングボックスに分けられる。コートの外枠のライン

は、内側を基準として計測する。スローイングボックスを区切るラインおよびクロスラインは細いテープを使用し、テープの中心が規定の位置となるよう左右均等に貼る。スローイングラインとVラインは、ジャック無効エリア内に貼る(本規則巻末の「コートレイアウト」参照)。

すべてのコートラインは、容易に識別できるものでなければならない。ラインは粘着テープを使用してもよい。コートの外枠、スローイングライン、Vラインには幅4.0または5.0cmの太いテープを使用する。スローイングボックスを区切るライン、ターゲットボックス、クロスには幅2.0cmの細いテープを使用する。ターゲットボックスの内寸は35cm x 35cmとする。35cm四方のターゲットボックスの外枠は細いテープを使用する。

### 3.2 スコアボード

スコアボードは、試合で競技する選手全員からはっきり見える位置に配置する。

### 3.3 計時用具

計時機器は電子式を使用するのが望ましい。

### 3.4 赤／青パドル(指示板)

指示板は、次に投球するサイド(赤または青)を示すために審判が使用する色付きのパドルである。審判は、各エンド終了時および試合終了時に、パドルと指で得点を示す。

### 3.5 メジャーリング・デバイス(計測器)

ボールテンプレートは、ボッチャボールの周径を計測するために用いられる。審判は、コート上のボール間の距離を計測するために、テープメジャー、キャリパー、隙間ゲージ、ライトなどを使用する。

## 4 イクイップメントチェック

トーナメント実施に必要なすべてのテストデバイスは、各大会の TDおよび/またはHRの承認を得なければならない。イクイップメントチェックには、以下のアイテムを対象に、大会開始時に実施しなくてはならない。

- 車いす
- ランプ
- ポインター
- グローブ
- スプリント
- コミュニケーション用デバイス

HRおよび/またはHR代理が、TDの指定した日程で検査を行う。検査を経て承認された競技用具には、アイテムごとに公式スタンプまたはステッカーが貼られるのが望ましい。ランプの場合はパーツごとにステッカーが貼られる。選手がコートで使用するグローブ、スプリント、その他同様の用具は、クラス分け委員会による書面の承認が必要となり、選手はその書面をイクイップメントチェックに必ず持参しなければならない。FOPでコミュニケーション用デバイスを使用する選手は、イクイップメントチェックで使用の承認を得て、公式スタンプ/ステッカーを貼られなければならない。コミュニケーションデバイスが承認されるのは、選手が審判とコミュニケーションし、コート上でのコミュニケーションに関するルール内でアシスタントに指示をする上で必要な場合、または車いすを動かす上で必要な場合のみとする。

イクイップメントチェック終了後の用具承認要請は認めない。

コート審判または HRの裁量により、選手は、トーナメント中ランダムに競技用具のチェックを受ける。コートで使用中の競技用具に規則違反が確認された場合、選手はイエローカードを提示される(規則15.9.8を参照)。選手の競技用具(車いす、ランプ、グローブ、スプリント、その他のアシスティブデバイス)の違反がランダムチェックで発見され、それが2回目であった場合、選手は2枚目のイエローカードを提示され、当該試合を没収される。

#### 4.1 アシスティブデバイス(補助具)

BC3選手が使用するランプやポインターなどのアシスティブデバイスは、大会ごとにイクイップメントチェックで承認を受けなければならない。投球する手腕に使用するグローブおよび/またはスプリントは、必ずクラス分け委員会の書面による承認を得る必要があり、選手はその書面をイクイップメントチェックおよびコールルームに持参しなければならない。

- 4.1.1** ランプは、横に倒した状態で2.5m x 1mのエリアに収まる寸法でなければならない。このエリアは三次元であり空中においても、ランプのどの部分もエリアの枠の外にはみ出してはならない。ランプは、スタンド部分およびすべてのエクステンション部分を最大最長の状態で検査を受ける。これにはランプ上部を延長するように取り付けるボールホルダーも含まれる。ランプは、最大最長を超えて伸長できないようにしなければ違反となる。ランプやボールホルダーに、基準を満たす最大延長許容範囲を示すマークやラインをつけることは違反となる。
- 4.1.2** 破損を防ぐため、検査中はROまたはコーチのみがランプを扱う。審判は、HOCが用意した承認スタンプまたはステッカーを、検査で承認した全ての競技用具に貼る。
- 4.1.3** ランプには、投球を補助したり、ボールのスピードを調整したり、ランプの方向を調整したりする装置をつけてはならない(レーザー、水準器、プレーキ、照準器、スコープなど)。こうした装置は、コールルームまたはFOPでは認められない。選手がいったんリリースしたボールの進行は、いかなる形でも妨害してはならない。レイズドトップ(ランプ上部が隆起したもの)は認められない。ランプの照準を合わせる/狙いを定める/方向を調整するために、固定または着脱式のアタッチメントを使用してはならない。これにはフープ、リング、ホルダーなどが含まれる。サイドレールやその他突起物は、ボールの高さ(直径)を超えてはならない。エンド/トップレールは、サイドレールの高さを超えてはならない。
- 4.1.4** 投球時、ランプはスローイングラインのどの部分にもかかってはならない(ライン上に壁があると想定して、その壁に接触または壁を貫通してはならない)。
- 4.1.5** ランプにセットされたボールをリリースする選手が使用するポインターの長さに制限はない。ポインターは、選手が直接装着しなければならない(頭部、口、腕、脚など)。ポインターは、ボールをリリースする時、ボール(と選手)に直接接触しなければならない(規則15.5.4参照)。ボールは、ポインターを使用する選手の力によってリリースされなければならない。ボールのホルダーを昇降させてリリースすることは認めない。紐、リボン、布などはポインターとしては認めない。承認されたポインターには、承認ステッカーが貼られる。
- 4.1.6** 審判がジャックを手渡してから投球するまでの間に、ジャックを投球する選手は、必ずランプを左に20cm、右に20cm明確にスイングさせなければならない——以下「2ウェイ・スイング」と表記(規則15.5.9参照)(これは審判が見ていない間にROがランプの方向を決めることを防ぐためである)。タイブレイクエンドでは、個人戦およびペア戦の各選手は、審判が最初の投球を指示した後、投球前に2ウェイ・スイングしなければならない(ペア戦の場合、両選手が同時に2ウェイ・スイングする)(規則13.5参照)。ペナルティボールの投球前には、2ウェイ・スイングしなければならない。選手自身およびペア戦ではチームメイトがプレイングエリアから戻った時、投球するボールが残っている選手は、2ウェイ・スイングしなければならない(ペア戦では、投球前に両選手が同時に2ウェイ・スイングしなければならない)。投球するボールが残っていない選手は、スイングの必要はない(規則15.10参照)。これら以外の投球では、スイングの必要はない。
- 4.1.7** 選手は、試合中複数のランプおよび/またはポインターを使用できる。すべてのアシスティブデバイスは、エンド中選手のスローイングボックス内に常に収めておかななければならない。エンド中に使用するその他のアイテム(ボトル、上着、ピン、フラッグなど)や競技用具(ポインター、ランプ、ランプの

エクステンションなど)は、エンド開始時に自分のスローイングボックス内に収めておかなければならない。エンド中アイテムがスローイングボックスの外に出た場合、審判は規則15.7.1、15.7.4に従って判断する。

- 4.1.8 試合中、選手の競技用具が破損した場合、審判は時計を止め、当該サイドに用具修理のため10分間のテクニカルタイムアウトを与える。ペア戦では、やむを得ない場合、チームメイトのランプを共用することができる。エンド間に承認スタンプ/ステッカーのついたランプに交換することができる。競技用具の交換は、必ずHRに報告しなければならない。交換用ランプはFOP外から持ち込むことができる(規則4.2.2、19参照)。各サイド、1試合につき1回のテクニカルタイムアウトを認める。
- 4.1.9 投球する手腕にグローブまたはスプリント、その他補助具を使用する選手は、クラス分け委員会の書面による承認が無ければならない。クラス分け委員会による承認は、書面に記載された期間中のみ有効である(恒久的なものの一時的なものがある)。

## 4.2 車いす

- 4.2.1 競技者は、車いすに座して競技しなければならない。スクーターまたはベッド(クラス分け委員会の書面による承認が必要)も使用できる。BC3選手の場合、ボールのリリース時に車いすに座している限り、座面の高さに制限はない。その他すべての選手は、床から選手の臀部が接する一番低い座面までの高さが66cm以下でなければならない(規則15.7.3参照)。
- 4.2.2 試合中、車いすが破損した場合、審判は時計を止め、当該サイドに修理のため10分間のテクニカルタイムアウトを与える。各サイド、1試合につき1回のテクニカルタイムが与えられる。車いすが修理できない場合、エンド間に承認された別の車いすに交換することができる。もしくは破損した車いすで試合を続行しなければならない。選手がプレイできないボールはいずれもデッドボールとなる。
- 4.2.3 論争になった場合、HRとTDが協議の上で判断を下す。この判断が最終決定となる。

## 4.3 車いすの改造

- 4.3.1 選手は、体幹の安定を保つため競技用車いすに姿勢矯正サポートを使用することができる。これには、骨盤や胸部のストラップやハーネス、足関節ストラップ、ボメル、脚部ストラップ、胸部サポートなどが含まれる。この種の補助器具は、クラス分けで必ず再検討され、承認および記録されなければならない。
- 4.3.2 選手の競技専用車いすに追加された装置は、審判とクラス分け員によって繰り返し検討される。投球時の安定性を高めたり、上肢/下肢(UL/LL)をコントロールしたりするような装置の追加は認めない。
- 4.3.3 審判またはクラス分け員は、試合中の投球を有利にすると考えられる承認されていない装置を取り外すよう求める権限を有する(例:投球/キック/リリースの方向を補助する外付けガイドなど)。

## 5 ボッチャボール

JBoA主催大会では、選手またはサイドはマイボールを使用することができる。ボッチャボールの1セットは、赤6球、青6球、白1球で構成される。コールルームには1サイドにつき1セットのみ持ち込みが認められる。個人戦では、選手は自分が所有するジャックを使用することができる。チーム戦およびペア戦では、1サイドにつきジャックは1球しか使用することができない。選手またはサイドがマイボールをコールルームに持参しなかった場合、大会球が貸し出される。

適格とされるボッチャボールは、以下の基準を満たしていなければならない。

### 5.1 ボールの構造

2023年1月1日より、JBoA主催大会\*では、ボールは必ず公認メーカーのものでなければならない。ボールに



は公認メーカーのロゴとBISFed公認ロゴが記されていなければならない。

\*ここで言う大会とは、以下のものを指す。

- 日本選手権本大会
- 強化指定選手選考会

ボールの重さは 275g ±12g、円周の長さ は270mm ±8mmでなければならない。

ボールは、明確な赤色、青色、白色でなければならない。

ボールは全て球状で、均一なサイズのパネルで構成されなければならない。パネルは球状になるよう均一に縫い合わされていなければならない。パネルは全て同じ素材でなければならない。

ボールの充填素材は、ポリエチレンまたはその他同様のプラスチック素材、または天然の不活性物質で作られた、均一サイズのペレットまたはビーズでなければならない。素材は非導電性、非金属性、非磁性でなければならない。

## 5.2 ボールの状態

ボールは良好な状態でなければならない。良好な状態のボールとは、用途にかなっていること、満足のいく品質であること、損傷がないこと、一定水準のパフォーマンスが可能な状態を指す。メーカーのロゴとBISFedのロゴははっきり、識別可能な状態でなければならない。

ボールは改造してはならない。公認メーカーより提供されたオリジナルのボールと異なる場合、異なる点が通常の摩耗や破れによるもの、または試合の準備と認められるケースを除き、改造が加えられたとみなされる。ボールの表面または充填素材の性質を変化させ、見た目にも触感的にも違いが分かるものはいずれも改造とみなされる（例：後述する例外を除いた縫い直し）。

通常の摩耗とは、繰り返しコートで投球するなど、通常の使用により想定されるボールの状態の劣化をいう。例えば、選手の投球スタイルやグリップによる摩耗パターンが見られたり、ボールがランプやポインターと常に1点で接することで矢印やマークに沿って円状のパターンが見られる場合がある。

試合の準備と認められるケースとは、ボールの重量や堅さを維持するなど、良好な状態を維持するためのボールのメンテナンスをいう。例えば、ボールを柔らかくする、またはもともと使われていたのと同じペレットやビーズを入れ替えて重量を維持するなどがこれに当たる。

ボールの表面には、穴や切り傷があってはならない。オリジナルのボールと比較した際、ボールのパネルの角（頂点）に穴があってはならない。また剥離が2か所以上あってはならない。剥離とは、パネルが部分的に層状に裂けている（または剥がれている）状態をいう。ひとつの剥離の長さは1cm未満でなければならない。全ての剥離の長さの合計は、2cmを越えてはならない。

ボールの表面にはステッカーやデカールや転写シールがあってはならない。ボールには、ボールを識別する印（例：番号または文字）および／またはボールの使用法を示す印（例：ドットまたは矢印）をペンやマーカーでつけてもよい。後からパネルに加えたマークの周囲は、パネルのもともとの色が識別できる状態でなければならない。縫い目を目視で検査できるよう、縫い目の上または縫い目を横切るように印をつけてはならない。公認メーカーや公認BISFedロゴの上には印をつけてはならない。ただし、視認および識別が可能であれば、縫い目やロゴの上にイニシャル、矢印、線、点、数字などがマークされていても競技に使用することができる。

ボールの表面には、いかなる物質も塗布してはならない。これらには接着剤や粘着剤の他、油やグリースなどの低摩擦性の物質も含まれる。ボールの表面には、通常の使用による傷を除き、いかなる傷もつけてはならない。はっきり目に見えるこすった跡や、ボールの手触りとは著しく異なるすれ、研磨、ひっかき面などがあってはならない。1つ、または複数の縫い目に沿って破れがあってはならない。

ボールの糸がほつれていたり、欠損してはならない。縫い直しは2針までとする。縫い目はメーカーによる元の縫い目と同じでなければならない。またボール全体にわたって均一でなければならない。

### 5.3 没収されたボール

試合前、または試合後のボール検査で不適格となったボールは没収される。没収されたボールは、その後改造されているか否かを判断するために検査される。3人から成るパネルが結成され、没収されたボールの検証を行う。パネルはHR、AHR、TD、ATDの中から少なくとも2名のメンバーで構成されなければならない。最初の判定に関わっていないIR（国際審判員）、A級公認審判員を3人目のメンバーに加えてもよい。このパネルは、ボールの没収が決定された直後に結成する。コールルームでボールの没収が判定された場合、パネルは試合の最中にボールを検証し、試合終了までに決定を下す。試合終了後にボールの没収が判定された場合、パネルは試合の結果が確定するまでにボールの検証をしなければならない。

パネルは最初のボール没収の判定を検証し、追加のテストを行って、ボールが改造されているかどうか、または単に「不適格」であるかを判断する。ボールの評価と最初の決定の検証は、試合前の検査手順を繰り返すことで行われる。パネルはさらに2つの追加テストを行って、ボールが改造されたかどうかを評価する。

- 針/プローブによる検査
- 摩擦検査

パネルがボールを検証した後、改造されていないと判断した場合、そのボールは大会終了まで保管され、その後選手に返却される

パネルがボールを検証した後、ボールが改造されていると判断した場合、パネルはレッドカードを提示し、その選手は大会から失格となる。

## 試合前の準備

### 6 ウォームアップ

**6.1** 選手には、各試合の前に所定のウォームアップエリアを使用する時間が与えられる。ウォームアップエリアは、試合スケジュールに合わせて、試合直前の選手に限り使用することができる。選手およびその選手関係者（コーチ／CA、SA、RO）は、指定されたウォームアップコートを決められた時間使用することができる（規則15.9.1参照）。

**6.1.1** ウォームアップの時間枠:ウォームアップエリアは、その日の第1試合開始予定時刻の90分前に開場し、第1試合のコールルームが開場する5分前に閉場する。それ以降の試合では、ウォームアップエリアは直前の試合のコールルームが閉鎖される時刻に開場し、当該試合のコールルームが開場する5分前に閉場する。その日の最終試合のコールルームが閉鎖された後は、その日試合のなかった選手は、ウォームアップエリアで60分間練習することができる。TDは、ウォームアップエリアの公平な使用と競技スケジュールに合わせて時間枠を調整する。スケジュールに変更があった場合は、参加者に通知される。

**6.2** 選手がウォームアップエリアに帯同できる人とその最大数は以下の通りである（規則15.9.1参照）。

- BC1：コーチ（またはCA）1名+SA 1名
- BC2：コーチ（またはCA）1名+SA 1名
- BC3：コーチ（またはCA）1名+RO 1名
- BC4：コーチ（またはCA）1名+SA 1名
- OP座位：コーチ（またはCA）1名+SA 1名
- OP立位：コーチ（またはCA）1名+SA 1名
- ペアBC3：コーチ（またはCA）1名+選手1名につきRO 1名
- ペアBC4：コーチ（またはCA）1名+SA 1名
- チーム（BC1/2）：コーチ（またはCA）1名+SA 1名

**6.3** 必要な場合は、1チームにつき通訳1名、理学療法士またはマッサージ師1名がウォームアップエリアに入室できる。これらの人物はコーチングしてはならない。

### 7 コールルーム

**7.1** 公式時計は、コールルームの入り口にはっきり見えるように設置する。

**7.2** 選手がコールルームに帯同できる人とその最大数は以下の通りである。

- BC1：コーチ（またはCA）1名+SA 1名
- BC2：コーチ（またはCA）
- BC3：コーチ（またはCA）+RO 1名
- BC4：コーチ（またはCA）（足でプレイする選手の場合は+SA 1名）
- OP座位：コーチ（またはCA）
- OP立位：コーチ（またはCA）
- ペアBC3：コーチ（またはCA）1名+選手1名につきRO 1名
- ペアBC4：コーチ（またはCA）（足でプレイする選手の場合は+SA 1名）
- チーム（BC1/2）：コーチ（またはCA）1名+SA 1名

**7.3** コールルーム入室時、選手、SA、ROは各々のビブナンバーとアクレディテーションカードを提示しなければならない。コーチ（またはCA）も、自分のアクレディテーションカードを提示しなければならない。ビブナンバーは、競技者または車いすの前面にはっきり見えるように付けなければならない。ROは、アシストする選手と同じ番号のビブナンバーを背面にはっきり見えるように付けなければならない。その他SAは全員、胸にビブスを付けなければならない。チーム戦の場合、SAはチーム内のいずれのBC1選手のビブナンバーを付けてもよい。この規則を満たしていない場合、コールルームに入室できない。

- 7.4** 全試合の選手受付は、コールルーム入り口のコールルームデスクで行われる。コールルームに定刻までに来ないサイドは、当該試合を没収される。
- 7.4.1** 個人戦の選手は、出場する試合の予定開始時刻の30分前から15分前までに受付を済ませなければならない。
- 7.4.2** ペア戦またはチーム戦の選手は、出場する試合の予定開始時刻の45分前から20分前までに受付を済ませなければならない。
- 7.4.3** 各サイド（個人、チームまたはペア、SA/RO、コーチ/CAも含む）は、すべての競技用具とボールを携行し、全員揃って受付を済ませなければならない。コールルームには、競技に必要なアイテムのみ持ち込むこと。
- 7.5** 受付後コールルームに入室した選手、コーチ/CA、SA/ROは、コールルームを退出することはできない。退出者の再入室および当該試合への出場は認めない（規則8.13は例外とする）。その他の例外はすべて、HRおよび/またはTDが判断する。
- 7.6** 受付後コールルームに入室したサイドは、試合コートの番号のエリアで待機しなければならない。選手が連続して試合に出場しなければならない場合、コーチ/CAまたはチームマネージャーはTDの許可を得て、次の試合の選手受付をすることができる。選手が、プレイオフで連勝しコールルームスケジュールに対応できない場合も該当する。
- 7.7** コールルームは定刻に閉鎖され、その後、いかなる人、競技用具、ボールも入室することはできず、試合に出場することも試合で使用されることもない（HRまたはHR代理が例外を認める場合がある）。
- 7.8** 各試合の審判は、コールルームのドアが閉まる時にはコールルームに入室し試合の準備をする。
- 7.9** 選手は、審判にビブナンバー、アクレディテーションカード、クラス分けの書類を提示するよう求められる場合がある。
- 7.10** すべての競技用具は、大会での使用を認める承認ステッカーの貼付を確認される。承認ステッカーの貼付が確認できない競技用具は、コートで使用することはできず、選手はイエローカードを提示される。
- 7.11** コイントス - コイントスは、コールルームで行われる。審判がコインを投げ、勝ったサイドが赤または青を選択する。コイントスの前か後、審判の監視の下、両サイドはボールの取扱いに注意しながらお互いのボールをチェックすることができる。
- 7.12** コールルームでの待機中、スケジュールに遅れが生じた場合、HRまたはHR代理は、以下のガイドラインに従って、トイレの使用を認めることができる。
- 相手サイドに通知すること。
  - 大会スタッフが選手に同行すること。
  - 選手は10分以内にコールルームに戻らなければならない。時間内に戻らなかった場合、その試合は没収される。
- 7.13** 大会組織委員会が原因で遅れが生じた場合、規則7.4は適用されない。試合に遅延が生じた場合、HOCはすべての選手に速やかに通知し、TDはスケジュールを再調整する。



**7.14** 通訳は、審判が要請した場合に限りコールルームまたはFOPに入場できる。コールルームまたはFOPの要請に備え、通訳は所定のエリアで待機しなければならない。

## 8 試合前のボール検査(プレマッチ ボールチェック)

各選手、またはサイドは、試合の前にコールルームで自らのボールを提示して、検査を受けなければならない。検査では、それぞれのボールが適正なボッチャボールの構造と状態を定める基準を満たしていることを確認する。

コイントスの後、各サイドが試合で使用するボール7球をひとつずつ検査する(例: ジャック+カラーボール6球)。コールルームで行う検査は以下の通り。

- 目視検査
- ロールテスト
- 周長検査
- 重量検査
- 金属探知検査

上記の1つ以上の検査で1球以上のボールが不適格となった場合、そのボールは没収され、選手はイエローカードを提示される。不適格となった赤ボールまたは青ボールの補充はできない。ジャックが不適格となった場合には、審判が選んだ大会球ジャックが補充される。

選手またはサイドは、コールルームの検査を合格した残りのボールで試合を行う。1人の選手が1回の検査で複数のボールを没収された場合、違反に対して提示されるイエローカードは1枚となる。だが、その選手は没収されたボールの数だけ少ない球数で試合を行う。

後続試合のボール検査でもボールが不適格となった場合、その選手は2枚目のイエローカードを提示され、規則15.10.2および15.10.3に従い当該試合は没収される。

選手、SA/RO、およびコーチ/CAは、ボール検査に立ち会うことができる。審判が正しい手順に則って検査をしなかった場合を除き、ボールが不適格となっても再検査は行わない。

ペア戦およびチーム戦では、コールルームでのイクイップメントチェックで不適格となった場合に、所有者が正しく特定できるよう、選手の用具とボールが識別できるようにしておかなければならない。所有者が不明な場合、キャプテンはその数だけ少ない球数で試合を行う(規則15.9.2参照)。

コールルームでのボール検査終了後、審判はすべてのボールを保持し、両サイドがコートに入場して荷物をスコアテーブル横に置いた後、選手にボールを渡す。

## コート上

### 9 役割と責務

#### 9.1 選手

選手とは、ボールを投球する個人である。投球時、選手は誰との接触もアシストもなくボールを投球しなければならない。

##### 9.1.1 キャプテンの責務

- 9.1.1.1 チーム戦およびペア戦では、各サイドのキャプテンが指揮をとる。キャプテンは審判から見えるところに「C」マークをつけなければならない。各チームのキャプテン、クラブは責任をもって「C」マークを準備しなければならない。キャプテンはチーム/ペアの代表として行動し、以下の責務を行う。
- 9.1.1.2 チーム/ペアの代表としてコイントスを行い、赤または青のいずれのボールで競技するか決める。
- 9.1.1.3 試合中、ペナルティボールも含め、投球する選手を決める。
- 9.1.1.4 テクニカルタイムアウトおよびメディカルタイムアウトを要請する。コーチ、SA、RO、CA もそれらを要請できる。
- 9.1.1.5 審判の提示する得点を承認する。
- 9.1.1.6 ディスラプティッドエンドの状況または論争が生じた場合に、審判と協議する。
- 9.1.1.7 スコアシートに署名する。または、代理で署名する者を指名する。署名する者は必ず自分の名前で署名しなければならない。電子スコアシートの場合、選手は自ら署名欄にサインまたはチェック✓をするか、代わりにスコアラールまたは審判がチェック✓することを承認する。
- 9.1.1.8 論争の解決。規則16.1に従ってキャプテン/選手が審判に説明を求めなければならない。審判の許可を得たうえでコーチ、CAまたはSA/ROもまた論争に言及することができる。必要に応じて、規則17.8および17.9に従って通訳を手配する。

#### 9.2 選手のアシスタント

##### 9.2.1 ランプオペレーター(ROと表記)

ROは、選手と同等であると見なされクラス分け規則を除く競技規則を遵守しなければならない。ROは、本規則のROに関する規則を遵守しなければならない。本規則の「選手」とは、ボールを投球する個人を指す。ROは、選手1名のみをアシストする。ROは、体調不良の場合を除き、コンペティションを通して同じ人物でなければならない。ROが体調不良となった場合は交代できる。ROの交代には、体調不良を証明する診断書をHRに提出し許可を得なければならない。また、そのことを当該試合のウォームアップコート使用開始時刻前に、大会インフォメーションデスクに通知しなければならない。ウォームアップコートの使用が可能になったら速やかに、対戦相手にRO交代の旨を通知しなければならない。\*ROはBC3のRO資格を有し、アンチドーピング研修を修了していなければならない。\*この規定は以下の大会でのみ適用される。

- 日本選手権本大会
- 強化指定選手選考会

ROは、選手の指示通りにランプを動かしてBC3選手をアシストする。ROは、選手のスローイングボックス内に位置し、エンド中はプレイングエリアを見てはならない。ROの業務は以下の通りである。

- 選手からの指示を受けて、ランプを動かす。

- 選手からの指示を受けて、選手の車いすを調整または固定する。
- 選手からの指示を受けて、選手の位置を調整する。
- 選手からの指示を受けて、ボールを丸めたり渡したりする。
- ボールのリリース前後にルーティン動作を行う。
- エンド終了後、審判がボールを持ち上げ「ワンミニッツ」とコールしたらボールを回収する。
- 審判の許可のもと、選手と審判のコミュニケーションをサポートする。
- 許可なくFOPに入ってはならない（規則15.9.7参照）。
- 相手サイドのスローイングボックスには入ってはならない。

ボールのリリース時、ROは（規則15.5.5参照）

- 選手の身体に直接接触してはならない（いかなる場合も選手には触らない）。
- 車いすを押したり動かしたりして選手を助けてはならない。
- ポインターに触れてはならない。（規則15.5.6参照）

ROはエンド中、プレイングエリアを見てはならない（規則15.6.2参照）。

### 9.2.2 スポーツアシスタント(SAと表記)

BC1選手およびBC4クラスの足でプレイする選手は、SAを1名帯同できる。BC1選手とBC4クラスの足でプレイする選手のSAは、選手のスローイングボックスの後方に位置し、選手から指示があった時にスローイングボックスに入ることができる。SAはランプの調整を除きROと同様の業務を行う。ボールのリリース時、SAは選手の身体に直接接触してはならない（いかなる場合も選手には触らない。規則15.5.5参照）。さらに、車いすを押したり動かしたりして選手を助けてはならない。

### 9.2.3 コーチ

すべての競技部門で、1サイドにつき1名のコーチまたはCAがウォームアップエリア、コールルーム、FOPに同行できる（規則6.2、7.2参照）。これは個人戦も該当する。

### 9.2.4 コーチングアシスタント(CAと表記)

CAは、コーチの代わりに選手に帯同し、コーチと同等の権利を有する。コーチまたはCAいずれか1名は、ウォームアップエリア、コールルーム、FOPに選手に同行できる。エンド中、CA（またはコーチ）はスコアテーブル横のコーチセクションに着席しなければならない。

CAは参加者として登録されている者であれば誰でもよい。

## 10 プレイ

### 10.1 コートでのウォームアップ

コールルームからFOPの指定されたコートへ移動する。コートに移動したら、選手はそれぞれ所定のスローイングボックスに入る。審判は2分間のウォームアップを開始し、各サイドは時間内に各自のボールをすべて（ジャックも含む）投球することができる。ウォームアップの間、選手、SA、RO、および用具が相手サイドのスローイングボックスに侵入してはならない。この間、ランプはボックスのサイドラインをはみ出して相手サイドのスペースに侵入してはならない。

両サイドが各自のボールをすべて投球するか、2分間の制限時間が終了するか、先に起きた方で、ウォームアップは終了となる。

## 10.2 エンドの選手の持ち時間

10.2.1 試合では、競技部門ごとにエンドの制限時間があり、タイマーが時計を管理する。持ち時間は以下の通り。

- 個人戦BC1：5分間／1エンド
- 個人戦BC2：4分間／1エンド
- 個人戦BC3：6分間／1エンド
- 個人戦BC4：4分間／1エンド
- 個人OP座位：4分間／1エンド
- 個人OP立位：4分間／1エンド
- チーム戦：1チームあたり6分間／1エンド
- ペア戦BC3：1ペアあたり7分間／1エンド
- ペア戦BC4：1ペアあたり5分間／1エンド

10.2.2 ジャックの投球時間は、各サイドに割り当てられた持ち時間に含まれる。

10.2.3 各サイドの持ち時間のカウントダウンは、ジャックの投球も含めて、審判がタイマーに投球するサイドを示した時にスタートする。

10.2.4 各サイドの持ち時間は、投球したボールがプレイングエリア内に停止した瞬間、またはプレイングエリアから出た瞬間に止められる。

10.2.5 制限時間に達した時に投球されていないボールは無効となり、所定のデッドボールエリアに置かれる。BC3選手の場合、ボールがランプを転がり始めたら、そのボールは投球されたときみなされる。

10.2.6 審判は、制限時間に達した後に投球されたボールを、プレイングエリアのボールにぶつかる前に止め取り除く。ボールがプレイングエリアのボールに当たった場合、そのエンドはディスラプティッドエンドとなる（規則12参照）。

10.2.7 ペナルティボール投球の制限時間は、すべての部門で1球のペナルティボール（反則行為ごとに1球）につき1分間とする。

10.2.8 両サイドの残り時間は、エンド中スコアボードに表示される。両サイドの残り時間は、エンド終了ごとにスコアシートに記録される。

10.2.9 エンド中、残り時間に過誤が生じた場合、審判は過誤を補い時間を調整する。

10.2.10 論争または混乱が生じた場合、審判は時計を止めなければならない。また、通訳のためにエンドを中断しなければならない場合も、時計を止めなければならない。通訳は、可能であれば選手と同じチーム以外の者とする（規則17.8参照）。

10.2.11 タイマーは、残り時間を「ワンミニッツ」「サーティセカンド」「テンセカンド」そして制限時間に達した時に「タイム」と、大きな声ではっきりとコールする。エンド間の「1分間」では、「フィフティーンセカンド」と「タイム」をコールする。審判は、選手に自分たちのコートのコールであることを知らせるために復唱する。

## 10.3 ジャックの投球

選手は、いずれのボール（ジャック、赤、青）を投球する時も、用具、ボール、およびその他のアイテムをすべて自分のスローイングボックス内に収めなければならない。BC3選手の場合、ROもこれに該当する。



10.3.1 赤ボールを投球するサイドが、常に第1エンドを開始する。

10.3.2 選手は、審判の投球指示が出てからジャックを投球する。BC3選手はジャックの投球前に2ウェイ・スイングをしなければならない。

10.3.3 ジャックは、ジャック有効エリア内で停止しなければならない。

#### 10.4 ファウルとなるジャック

10.4.1 以下の場合、ジャックはファウルとなる。

- 投球されたジャックが、ジャック有効エリア外で停止した。
- 投球されたジャックが、プレイングエリア外で停止した。
- ジャックを投球した選手が反則行為を犯した。規則15.1～15.11に従って適切なペナルティが科せられる。

10.4.2 ジャックがファウルになった場合、次のエンドでジャックを投球する選手がジャックを投球する。最終エンドでジャックがファウルになった場合、第1エンドでジャックを投球した選手がジャックを投球する。ジャックの投球は、ジャックが有効エリアに停止するまでこの手順を繰り返す。

10.4.3 ジャックがファウルになったエンドの後続エンドでは、そのファウルがなかったものとしてスタートする。すなわち所定の順番の選手がジャックを投球する。

#### 10.5 カラーボールの1球目の投球

10.5.1 ジャックを有効エリアに投球した選手が、最初のカラーボールを投球する（規則15.5.8参照）。ジャック投球とカラーボール投球の間に長時間が経過した場合（例：時計の不具合など）、選手は最初のカラーボール投球の前に、ジャックの再投球を要請することができる。その場合、エンド開始時の時間にリセットされる。

10.5.2 1球目のカラーボールがアウトになった場合、または反則行為により取り除かれた場合、そのサイドは、ボールがプレイングエリア内に停止するか、すべてのボールを投球し終えるまで投球する。ペア戦およびチーム戦では、投球サイドの選手であれば、どの選手がカラーボールの2球目以降を投球してもよい。

#### 10.6 相手サイドの1球目の投球

10.6.1 選手は、相手サイドに十分な視界とスペースを与える「アウト・オブ・ザ・ウェイ」の状態に速やかに移動しなければならない。この協力的行動がとられなかったと審判が判断した場合、選手にイエローカードが提示される場合がある（規則15.9.4または15.9.5参照）。BC3選手の場合、ROと競技用具（ランプやROの椅子を含む）も「アウト・オブ・ザ・ウェイ」の状態に移動しなければならない。

その後規則10.5.2に従って、相手サイドが投球する。

#### 10.7 コート上での動き

10.7.1 相手サイドの持ち時間に、車いすやランプの向きを調整したりボールを丸めたりなど投球準備をしてはならない（審判の投球指示が出されるまでは、投球しない限り、ボールを拾い上げる程度は良い（例：審判が青サイドに投球指示を出す前は、赤サイドはボールを手を持ちたり膝に置いても良い。しかし、審判が青サイドに投球指示を出した後は、赤サイドはボールを持ち上げてはならない）（規則15.6.4参照）。

10.7.2 審判が投球指示を出したら、指示された選手はプレイングエリアおよび空いているスローイングボックスに自由に入ることができる（規則15.6.1参照）。選手は自分のおよび空いているスローイングボックスでランプを調整することができる。選手およびSA/ROは、次の投球の準備やランプの調整をする時

に相手サイドのスローイングボックスに入ってはならない。SA/ROは、エンド中プレイングエリアに入ってはならない。

- 10.7.3** 選手はスローイングボックスの後方で投球準備やチームメイトと会話することができる。その時、車いすの少なくとも片方の前輪が選手のスローイングボックス内に留まっていなければならない。BC3選手は、プレイングエリアに入る時にスローイングボックスの後方を通ることができる。ただしBC3ペア戦では、選手がプレイングエリアに入る場合、チームメイトの後方を通ってはならない。

選手およびROがこの規則に違反した場合、適切なエリアの中に留まるよう命じられ、あらためて準備を再開する。この際、経過した時間は戻されない。

- 10.7.4** コートに入る時に支援が必要な選手は、審判または線審に支援を要請できる。
- 10.7.5** チーム戦またはペア戦では、選手が投球した時チームメイトが自分のスローイングボックスに戻る途中だった場合、審判はペナルティボール1球を与え、かつ投球されたボールを取り除く（規則15.7.7参照）。チームメイトが投球する時、戻ってきた選手（投球しない選手）は、車いすの少なくとも1つの車輪が自分のスローイングボックスの中に入っていなければならない。
- 10.7.6** SAまたはROは、選手からの特定の指示がなくても投球前後のルーティン動作を行うことができる。

## 10.8 ボールの投球

- 10.8.1** ボールのリリース時、選手は少なくとも臀部の片側が車いすの座面に接触していなければならない。伏臥位で競技する選手は、腹部がスローイングチェアと接触していなければならない（15.7.3項参照）。このような選手は競技方法についてクラス分け委員会の書面による承認を得なければならない。
- 10.8.2** 投球したボールが、投球者自身、相手選手や競技用具に接触してスローイングラインを越えた場合、そのボールは有効ボールとみなされる。
- 10.8.3** 手で投げる、足で蹴る、ランプを使用するなどして投球されたボールは、スローイングラインを越えてプレイングエリアに入る前に、空中であれ床の上であれ自分のスローイングボックスのサイドラインや相手サイドのスローイングボックスを通過してもよい。
- 10.8.4** プレイングエリアのボールが何にも接触することなく自然に転がった場合、そのボールは移動した位置に置かれたままにする。

## 10.9 残りのボールの投球

- 10.9.1** ジャックに最も近いボールを投球したサイドの相手サイドが次に投球する。その後、そのサイドがすべてのボールを投球した場合、もう一方のサイドが投球する。両サイドがすべてのボールを投球するまでこの手順が繰り返される。投球しないサイドは、「アウト・オブ・ザ・ウェイ」の状態に移動しなければならない。
- 10.9.2** 選手が残りのボールを投球しないと判断した場合、そのエンドでこれ以上ボールを投球しないことを審判に申告できる。この場合、時計が止められ、残るボールはデッドボールと宣言される。投球されなかったボールは、スコアシートには（BNP）として記録される。

## 10.10 アウトボール

- 10.10.1** コート外周のラインに接触または越えたボールはアウトとみなされる。ボールがラインと接触し、かつ他のボールを支えている場合、ライン上のボールが床に触れた状態のまま、1回の動作で外周ラインに対して垂直に取り除く。支えられていたボールが落下して外周ラインに接触した場合、そのボールもアウトになる。ボールはいずれも規則10.10.3または10.11.1に従って処理される。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でありデッドボールとなる。
- 10.10.2** 投球されプレイングエリアに停止しなかったボールは、規則10.14の場合を除き、アウトとみなされる。

**10.10.3** 投球されまたは弾かれてアウトボールになったカラーボールは、いずれもデッドボールとなり、所定のエリアに置かれる。アウトボールか否かの判定は審判のみが行う。

デッドボールは、デッドボールコンテナ、またはプレイングエリア内のボールから約1m離れた外周ラインのすぐ外に置かれる。こうすることで選手に空間的余裕が与えられ、ボールに近づいて状況を確認したり、プレイ中のボールをはっきり見たりすることができる

#### 10.11 アウトになったジャック

**10.11.1** 試合中、ジャック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、ジャックはクロスの上に置き直される。

**10.11.2** すでにクロスの上にボールがありジャックを置けない場合、ジャックはクロスの前面のできるだけ近い位置に置く。その時、ボールの中央が両方のサイドラインから等距離になるようにする（「クロスの前面」とは、クロスとスローイングラインの間のエリアを指す）。

**10.11.3** ジャックがクロスの上に置き直された場合、次に投球するサイドは、規則10.6.1に従って決める。

**10.11.4** ジャック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、ジャックを弾き出したサイドが投球する。

#### 10.12 同時に投球されたボール

投球を指示されたサイドが、複数のボールを投球した場合、同時に投球されたボールはすべて取り除かれデッドボールとなる（規則15.5.11参照）。

#### 10.13 等距離にある得点ボール

2球以上の異なる色のカラーボールがジャックから等距離にあり、さらに両サイド同得点（1:1、2:2など）という状態の場合、最後に投球したサイドが次に投球する。その後、その等距離状態が崩れるか、片方のサイドがすべてのボールを投げ切るまで、両サイドが交互に投球する。得点ボールが等距離にあるが同得点ではない場合（2:1など）、得点となるボールの数が少ないサイドが次に投球する。その後は通常通り進められる。新たに投球されたボールが等距離状態を崩したが、別の等距離かつ同点という状態になった場合、最後に投球したサイドが次に投球する。

#### 10.14 ドロップボール

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。落下しスローイングラインの手前（たとえ相手サイドのスローイングボックス内でも）またはライン上に停止したボールは、「ドロップボール」とみなされ改めて投球することができる。ボールの再投球に回数の制限はなく審判のみが判定する。この場合、時計は止めない。

選手がボールをしっかり握っていない時に（例：ボールの保管場所から拾い上げる、またはアシスタントからボールを渡してもらう時、あるいはランプにボールをセットする時）落下したボールは、明らかに偶然に落下したものであり、投球とは無関係である。そのボールは落下地点にかかわらず選手に返却される。

選手がボールを握り、投球準備および／または投球動作を始めてからボールが落下した時は、プレイングエリアに入っていない場合に限り選手に返却される。

#### 10.15 エンドの終了

**10.15.1** 両サイドがすべてのボールを投球しペナルティボールがない場合、審判は口頭で得点を発表し、エンドの終了「エンドフィニッシュ」を宣言する（規則10.16参照）（得点の判定に計測が必要な場合、審判

は選手／キャプテンをプレイングエリアに呼び寄せる。この時、ROは振り返り計測を見ることができ  
る。計測後、選手はスローイングボックスに戻る。審判は得点を発表し、そしてエンドの終了「エンド  
フィニッシュ」を宣言する。試合終了時、審判は試合終了「マッチフィニッシュ」を宣言し、最終得  
点を発表する。

**10.15.2**ペナルティボールがある場合、審判は、選手／キャプテンとそのエンドの得点を確認し、ROに一時的  
に振り返ってボールを見ることを許可した後、プレイングエリアのボールを取り除く（線審が協力して  
もよい）。ペナルティボールを与えられたサイドは自分のカラーボールから1球選び、ターゲットボッ  
クスに向かって投球する。審判は合計得点（規則11参照）を発表した後、エンドの終了「エンドフィ  
ニッシュ」を宣言する。これを合図に、ROはプレイングエリアの方を向くことができる。合計得点がス  
コアシートに記録される。

**10.15.3**最終エンドでは、勝者が明らかな場合、ボールをすべて投球する前にSA、RO、コーチ／CA が歓声を上  
げてもペナルティは科されない。この規則はペナルティボール投球時にも適用される。

**10.15.4**SA、RO、コーチ／CAは、審判が指示した場合のみプレイングエリアに入ることができる（規則15.9.7参  
照）。エンド終了時、審判がボールを持ち上げ「ワンミニッツ」とコールするのを合図に、SA、RO、  
コーチ／CAはプレイングエリアに入ることができる。

## 10.16 得点

**10.16.1**両サイドがすべてのボールを投球した後、審判が得点計算を行う。ジャックに一番近いボールのサイド  
には、相手サイドのジャックに一番近いボールよりもジャックに近いボール1球につき1点が与えられる。

**10.16.2**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。

**10.16.3**ペナルティボールによる得点がある場合、エンド得点に加算しスコアシートに記録される。ターゲット  
ボックスの中に停止したボール1球につき1点が加算される。

**10.16.4**各エンド終了時、審判は必ずスコアシートとスコアボードの得点が正しいかどうかを確認しなければな  
らない。選手／キャプテンは責任をもって、記録された得点が正しいかどうかを確認する。

**10.16.5**最終エンド終了時、各エンドの得点が合算され、合計得点の高いサイドが勝者となる。

**10.16.6**エンド終了時、計測が必要な場合や判定が困難な場合、審判は両サイドのキャプテン（個人戦の場合は  
選手）をコートに呼ぶ場合がある。

**10.16.7**ペナルティボールを含む規定のエンドすべてを終えた時、合計得点と同点の場合、タイブレイクエンド  
が行われる。タイブレイクエンドでの得点は、その試合の得点には加算されず、勝敗の判定にのみ使わ  
れる。

**10.16.8**一方のサイドが試合を没収された場合、相手サイドは得点6-0以上、またはその予選プールまたは決勝  
トーナメントの最大得点差で不戦勝となる。試合を没収されたサイドのその試合の得点は0となる。両  
サイドが試合を没収された場合、両サイドとも得点6-0以上、またはその予選プールまたは決勝トーナ  
メントの最大得点差で不戦敗となる。いずれのサイドも、「0-\*で没収」と記録される。

両サイドが試合を没収された場合、TDとHRが適宜対応を判断する。

## 11 次のエンドの準備(全試合)

審判は、エンド間に最大1分間のインターバルを設ける。この1分間は審判が床からジャックを持ち上げ「ワンミニッツ」  
とコールした時に始まる。次のエンドの開始に向け、SA、RO、コーチおよび／またはCAが責任をもってボールを回収す  
る。要求に応じて審判員はサポートする。エンド開始時に選手のスローイングボックスにないボールは「デッドボール」  
となる。



45秒が経過したら、審判は「フィフティーンセカンド」とコールし、投球サイドのジャックを手にしてスローイングラインへ向かう。1分が経過したら、審判は「タイム」とコールする。審判が選手にジャックを手渡したら、相手サイドはすべての動きを止めなければならない。審判は「ジャック」または「ジャックプリーズ」とコールし、投球を指示する。準備の整っていない相手サイドの選手は、自分のサイドに投球指示が出されるまで待機し、自分サイドの持ち時間になってから準備を完了させなければならない（規則15.6.4参照）。

審判が「タイム！」とコールした時、選手は自分のスローイングボックス内に、SA、RO、コーチ/CAは所定のエリアにいないなければならない。そうでない場合、試合の遅延行為としてイエローカードが提示される（規則15.9.4参照）。

## 12 ディスラプティッドエンド

**12.1** プレイングエリアのボールが、選手または審判の接触により動かされた場合、または反則行為を伴う投球を審判が止められず、1球または複数球が動かされた場合、そのエンドはディスラプティッドエンドとなる（規則15.8.2参照）。

**12.2** 審判の行為や過失（審判がボールを蹴る、パドルの出し間違いなど）によってプレイングエリアのボールが動かされた場合、審判は線審と協議のうえ、動いたボールの位置を復元する（ボールが元の位置に正確に戻されないにしろ、審判は常にボールが動かされる前の得点を尊重する）。審判が元の得点を記憶していない場合、または動いたボールを元のおよその位置に戻せない場合、そのエンドは最初からやり直さなければならない（リスターテッドエンド）。審判が最終的に判断する。リスターテッドエンドは、ディスラプティッドエンドとなった時点までの状況は維持される——リトラクションされた両サイドのボールは、そのままデッドボールコンテナに置かれ、ジャックがファウルとなり再投球されていた場合は、有効なジャックを投球した選手がジャックを投球する。

審判のパドルの出し間違いで投球されたボールは選手に返却され、そこで使われた時間も元に戻される。この時、他のボールが動かされ、審判がボールを元のおよその位置に戻すことができない場合はディスラプティッドエンドとなりやり直しとなる。

**12.3** 一方のサイドの過失や行為が原因でエンドが中断した場合、審判は規則12.2に従って対処するが、公平性を保つため、両サイドおよび線審と協議する。

**12.4** ディスラプティッドエンドによりエンドをやり直す場合、与えられていたペナルティボールは、リスターテッドエンドの終了時に投球される。ディスラプティッドエンドの原因となった選手またはサイドが得ていたペナルティボールの投球は認められない。反則行為を伴う投球が原因でディスラプティッドエンドとなった場合、そのサイドがその時投球したボールおよびそのサイドのすでにリトラクションされたボールはすべてデッドボールコンテナに置かれたままの状態でもエンドはやり直される。

## 13 タイブレイク

**13.1** タイブレイクは、追加エンドである。

**13.2** 選手はそれぞれのスローイングボックスのままプレイする。

**13.3** 最終エンド終了時（ペナルティボール投球完了後）合計得点が両サイド同点の場合、審判はコイントスを行うってから「ワンミニッツ」をコールする。コイントスで表裏の選択をしなかったサイドが、タイブレイクで表か裏かを選択をする。このコイントスで勝った方が、投球の順番を決める。審判はその後ジャック（またはペナルティボール）をプレイングエリアの床から持ち上げ「ワンミニッツ」をコールする。

**13.4** 審判は1分間経過した後「タイム！」とコールし、先攻サイドのジャックをクロスの上に置く。

**13.5** その後、通常のエンドと同様にタイブレイクを行う。BC3個人戦では、最初のカラーボール（赤青両サイドとも）を投球する前に、選手は2ウェイ・スイングを必ずしなければならない。BC3ペア戦では、審判が投球を指示したサイドは、最初のカラーボールの投球前に両選手（赤青両サイドとも、それぞれの順番が来た時

に) が必ず同時に2ウェイ・スイングをしなければならない(規則4.1.6、15.5.9-「投球されたボールのリト  
ラクション」参照)。

- 13.6** 規則10.16.7の状況が生じ、タイブレイクで両サイドが同点の場合、得点は記録され2回目のタイブレイクが行われる。2回目は、1回目のタイブレイクで後攻だったサイドのジャックをクロスに置いて開始する。両サイドが交互にエンドを開始するという手順は、勝者が決まるまで繰り返される。

#### 14 試合後のボール検査

すべての試合において、審判は、試合終了後、ボールを選手に返却する、または選手のアシスタントが回収する前に、試合で使用した各サイドのボール7球について検査を行う。

コート審判によるボール検査でボールが不適格とみなされた場合、HRまたはAHRがボール検査の結果をチェックし、その正否を確認する。ボールが不適格と確定された場合、そのボールは没収され、選手はイエローカードが提示される。またその試合の結果は没収試合と記録される。

1回の検査で2球以上のボールが不適格となった場合でも、違反として選手に提示されるイエローカード1枚のみとする。

選手が後続試合のボール検査で不適格となった場合、その選手は2枚目のイエローカードを提示され、規則15.10.2および15.10.3に従って試合は没収される。

選手、SA/ROおよびコーチ/CAはボール検査に立ち会うことができる。ボールが不適格となった場合、審判が正しい検査手順に従わなかった場合を除き、再検査は行われぬ。

チーム戦またはペア戦では、各選手は自らの用具とボールが識別できるようにし、検査で不適格となった場合でも所有者がわかるようにしなければならない。所有者が判明しなかった場合は、キャプテンの所有物とみなされる。

## 反則行為

### 15 反則行為

反則行為があった場合、1つまたはそれ以上の罰則が科される。

- リトラクション
- 1球のペナルティ
- 1球のペナルティ+リトラクション
- 1球のペナルティ+イエローカード
- イエローカード
- レッドカード (失格)

反則行為はすべて、スコアシートに記録される。

選手とSA /ROは一つのユニットとしてみなされる——SA/ROが受けたイエローカードやレッドカードはいずれも、彼らがアシストする選手にも科される。逆に、選手に与えられたイエローカードやレッドカードもSA/ROに適用される。

コーチまたはCAは単独のユニットとしてみなされる。コーチまたはCAがイエローカードやレッドカードを受けても、そのサイドには適用されない。

#### 15.1 リトラクション

**15.1.1** リトラクションとは、コートからボールを取り除くことである。取り除かれたボールは床の上またはデッドボールコンテナなど所定の場所に置かれる。

**15.1.2** リトラクションは、ボールのリリース時の反則行為にのみ科される。

**15.1.3** リトラクションを科される反則行為があった場合、審判は、投球されたボールが他のボールに当たる前に止めるよう常に努める。

**15.1.4** 審判がそのボールを止められず他のボールに当たった場合、ディストラプティッドエンドが想定される(規則12.1~12.4参照)。

#### 15.2 1球のペナルティ

**15.2.1** 1球のペナルティとは、相手サイドに追加の1球が与えられることである。このボールは、すべてのボールが投球された後、エンドの最後に投球される。審判が得点を計算し、スコアラーがその得点を記録する。すべてのボールがプレイングエリアから回収され、ペナルティボールを投球するサイドは、自分のカラーボールから1球を選び、そのボールをターゲットボックスに向かって投球する。審判がパドルでサイドを示し「ワンミニッツ！」とコールした後、選手は1分以内にペナルティボールを投球する。このボールが35cm四方のターゲットボックスの中に、外枠のラインに触れることなく停止した場合、ペナルティボールを投球したサイドには1点が加算される。ペナルティボールが投球される時、エンドの残り時間をスコアシートに記録した後、時計は1分間にリセットされる。

**15.2.2** エンド中に一方のサイドが複数の反則を犯した場合、複数のペナルティボールが与えられる。各ペナルティボールは別々に投球される。投球されたボールはその都度回収され、得点(得点した場合)は加算される。次にペナルティボールを投球するサイドは、自分のカラーボールから1球を選び投球する。

**15.2.3** 両サイドに反則行為があった場合、ペナルティボールは相殺されず、各サイドが得点獲得のためにペナルティボールを投球する。最初にペナルティボールを与えられたサイドが、最初にペナルティボールを投球し、その後両サイドが交互に残りのペナルティボールを投球する。

**15.2.4** ペナルティボール投球時に、ペナルティボールを科す反則行為があった場合、審判は相手サイドにペナ

ルティボールを与える。

### 15.3 イエローカード

15.3.1 規則15.9に挙げる反則行為があった場合、イエローカードが提示され、審判はその反則行為をスコアシートに記録する。

15.3.2 同一コンペティション中2枚のイエローカードを提示された選手は、当該試合から退場させられる。その試合は没収され不戦敗となる（規則11.8参照）。

選手は、与えられた2枚目のイエローカードおよびその後のイエローカードにより、当該試合から退場させられるが、同コンペティションの残りの試合への出場は認められる。

15.3.3 試合後のボール検査でボールが不適格球となりイエローカードを提示された選手は、その試合を没収される。

### 15.4 レッドカード(失格)

15.4.1 選手、コーチ、CA、RO、SAが失格になるとレッドカードが提示され、スコアシートに記録される。レッドカードは当該コンペティションからの即時失格を意味する（規則15.11.4参照）。

15.4.2 選手および/またはSA/ROが失格になった場合、そのサイドは試合を没収される（規則10.16.8参照）。

15.4.3 失格となった者は、HRおよびTDの裁量により、同一トーナメントのその後のコンペティションに再び参加できる場合がある。ボールの改造による失格の場合、その選手は、同一トーナメントに再び出場することは認められない（規則5.3参照）。

### 15.5 投球ボールのリトラクションを科される反則行為(規則15.1参照):

15.5.1 審判が投球指示を出す前に投球した場合。

15.5.2 ボールがリリースされた後、ランプの途中で止まった場合。

15.5.3 理由に関係なく、ROがランプの途中でボールを止めた場合。

15.5.4 BC3戦において、ボールをリリースしたのが選手でない場合。選手はボールをリリースする時、ボールに物理的直接的に接触しなければならない。物理的直接的な接触には、選手の頭部、口、腕または脚に装着したアシスティブデバイスの使用を含む（規則4.1.5参照）。

15.5.5 投球時、SA/ROが選手に接触する、または車いすを押す/引くなどした場合（規則 9.2.1、9.2.2参照）。

15.5.6 ROと選手が同時にボールをリリースした場合。

15.5.7 ジャックより先にカラーボールが投球された場合（ジャックを投球する選手は、規則10.3に従って投球しなければならない）。

15.5.8 ジャックを投球した選手以外の選手が、最初のカラーボールを投球した場合（規則10.5.1参照）。

15.5.9 BC3選手が、審判からジャックを受け取ってから投球するまでの間、ペナルティボールを投球する前、タイブレイクの1球目を投球する前、2ウェイ・スイングしなかった場合（規則4.1.6参照）。

15.5.10 BC3戦の選手またはそのチームメイトがプレイングエリアから戻り、投球前に2ウェイ・スイングしなかった場合。（BC3ペア戦の場合、選手2名が同時に2ウェイ・スイングをしなければならない）（規則4.1.6参照）。

15.5.11 一方のサイドが複数のボールを同時に投球した場合（規則10.12参照）。

### 15.6 1球のペナルティボールが科される反則行為(規則15.2参照):

15.6.1 選手が自分サイドの持ち時間ではない時にスローイングボックスを離れた場合（規則10.7.2参照）。



- 15.6.2 エンド中両サイドが全球投球し終えていない状態で、ROが振り返りプレイングエリアのプレイを見た場合（規則9.2.1参照）。
- 15.6.3 選手、SA、RO、コーチおよび／またはCAの間で、不適切なコミュニケーションがあったと審判が判断した場合（規則17.1～17.3参照）。これにはコミュニケーションデバイス（スマートフォンなど）を使用した場合も含まれる。
- 15.6.4 選手および／またはSA／ROが、相手サイドの時間に車いすおよび／またはランプの調整、ボールを丸めるなど次の投球の準備をした場合（規則10.7.1参照）。
- 15.6.5 SA／ROが、選手の指示なく車いす、ランプ、ポインターを動かしたり、ボールを選手に渡したりした場合（規則9.2.1、9.2.2参照）。
- 15.7 投球ボールのリトラクションおよび1球のペナルティボールが科される反則行為（規則15.1、15.2参照）：**
- 15.7.1 選手、SA、RO、競技用具、ボール、その他のアイテムが、選手のスローイングボックスの枠線またはボックス外の床に接触した状態でジャックまたはカラーボールを投球した場合。BC1選手のSAは、選手のスローイングボックスの後方にいてもよい。BC3選手とROの場合、ボールがランプの途中にある間も該当する（規則10.3参照）。
- 15.7.2 投球時、ランプがスローイングラインのいずれの部分であれ越えていた場合（規則4.1.4参照）。
- 15.7.3 投球時、車いすの座面から臀部（競技クラスによっては腹部）すべてが離れた場合（規則10.8.1参照）。
- 15.7.4 投球時、選手のスローイングボックス外のコートにボールが接触していた場合（規則10.3参照）。
- 15.7.5 投球時、ROがプレイングエリアを見ていた場合（規則9.2.1参照）。
- 15.7.6 投球時、BC1、BC2、BC4選手の車いすの座面の高さが66cmを超えていた場合（規則4.2.1参照）。
- 15.7.7 チーム戦またはペア戦において、投球時、チームメイトがスローイングボックスに戻っていなかった場合（規則10.7.5参照）。投球しない選手の車いすの少なくとも1つの車輪がその選手のスローイングボックス内に入っていれば、その選手はスローイングボックス「内」にいるとみなされる。
- 15.7.8 相手サイドの持ち時間に投球準備をし、投球した場合（規則15.6.4参照）。
- 15.8 1球のペナルティボールおよびイエローカードが科される反則行為（規則15.2、15.3参照）：**
- 15.8.1 相手サイドの選手の集中や投球動作に影響を及ぼすような、故意の妨害や気を散らす行為をした場合。
- 15.8.2 やり直しが必要となるディスラプティッドエンドを誘発する行為。
- 15.9 イエローカードが科される選手、SA、RO、および／またはコーチ／CAの反則行為（規則15.3参照）：**
- 15.9.1 選手またはサイドが順番を無視してウォームアップエリアに入った場合、または規定外の者を帯同しウォームアップエリアまたはコールドルームに入った場合（規則6.2、7.2参照）。この場合、選手、またはチーム戦やペア戦の場合はキャプテンにイエローカードが提示される。
- 15.9.2 選手、ペア、チームが規定数以上のボールをコールドルームに持ち込んだ場合（規則2.1、2.2、2.3参照）。余剰ボールは没収され、コンペティション終了まで保管される。選手は、没収されるボールを指定することができる。

チーム戦およびペア戦では、規定数以上のボールを持ち込んだ選手にイエローカードが提示される。持

ち込んだ選手が特定できない場合、イエローカードはキャプテンに提示される（規則14参照）。

没収された「余剰ボール」のうち基準を満たしているものは、同一トーナメントの後続コンペティションでの使用のため返却される。選手がボールを大量に持参していて、残りのボールのうち1つ以上が同じ試合のボール検査で不適格となった場合、それらは1回のボール検査とみなされ、提示されるイエローカードは1枚のみとする。

- 15.9.3** コールルームでのボール検査で、基準を満たさないボールを所持していた選手（規則8.14参照）。すべてのイエローカードおよび不適格となったボールと用具のリストが、コールルームの入り口に掲示される。
- 15.9.4** 正当な理由なく試合を遅延させる行為。この規則は、審判の判断が最終決定となる。
- 15.9.5** 審判の判定に従わない場合、および／または相手サイドや大会関係者に被害を及ぼすような行為があった場合。
- 15.9.6** 試合中、エンド間、メディカルタイムアウト時またはテクニカルタイムアウト時、審判の許可なくコートから離れた場合。コートから離れた者は試合に戻ることはできない。
- 15.9.7** SA、RO、コーチ／CAが、審判の許可なくプレイングエリアに入った場合（規則10.15.4参照）。
- 15.9.8** コンペティション中、基準を満たしていない競技用具を使用した場合（トーナメント前のイクイップメントチェックで基準を満たしていないことが判明した場合は、その競技用具を補修し基準を満たせば承認スタンプ／ステッカーを受けることができる）。
- 15.10 2枚目のイエローカードが提示され当該試合から退場となる選手、SA、RO、および／またはコーチ／CAの反則行為（規則15.3参照）：**
- 15.10.1** 同一コンペティション中に2枚目のイエローカードを提示された場合（すなわち、すでに規則15.9に列挙された違反でイエローカードを提示されている）。
- 15.10.2** 同一コンペティション中に、ウォームアップエリアまたはコールルームで選手および／またはSA／ROに2枚目のイエローカードが提示された場合、その選手および／またはSA／ROは当該試合から退場となる。そのサイドは試合没収により敗戦となる（規則10.16.8参照）。
- コーチ／CAが2枚目のイエローカードを提示された場合、当該試合のFOPに入ることはできない。
- 15.10.3** 試合中コートで2枚目のイエローカードを提示された場合、選手は試合から退場となり没収試合となる（規則11.8参照）。コーチ／CAの場合、FOPから強制的に退場させられるが、試合は続行される。
- 15.11 レッドカードが提示され即時失格となる選手、SA、RO、および／またはコーチ／CAの反則行為（規則15.4参照）：**
- 15.11.1** 審判を欺こうとしたり、改造するなど規則に反するボールを使用して試合に出場したり、あるいはFOPの内外を問わず不当な発言をするなど、スポーツマンシップに反する行為を行った場合。
- 15.11.2** 暴力行為。
- 15.11.3** 攻撃的、侮辱的または罵倒的な言動。
- 15.11.4** レッドカードが提示された場合、コンペティションから即時失格となる。当該コンペティションでのそれ以前の試合結果は没収され、選手またはそのサイドのコンペティション参加実績およびランキングボ

イントは認められない（規則15.4.1参照）。

## 論争

### 16 説明および論争の手続き

- 16.1 試合中、試合結果に影響するような審判の見逃し事案や誤判定があったと選手／キャプテンが感じた場合、その選手／キャプテンは、そのことを審判に知らせ説明を求めることができる。この場合、時間を止めなければならない（規則10.2.10参照）。
- 16.2 試合中、選手／キャプテンはHRの裁定を要請できる。HRの裁定は最終決定であり、試合は続行される。それ以上のプロテストはできない。

## コミュニケーション

### 17 コミュニケーション



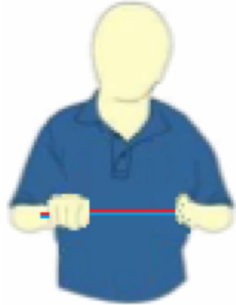
- 17.1** エンド中、選手、SA、RO、コーチ/CAの間でコミュニケーションをとってはならない。  
例外として、
- 選手が自分のSA/ROに、車いすの位置を変える、アシスティブデバイスを動かす、ボールを丸めるまたは渡すなどの指示を出す場合。一部のルーティン動作は、SA/ROへの指示がなくても認められる。
  - コーチ/CA、SA/ROが、投球後およびエンド間に選手を褒めたり激励したりしても良い。
- 17.2** チーム戦およびペア戦では、エンド中審判が投球を指示したサイドの選手のみ、コートでチームメイトとコミュニケーションをとることができる。エンド中、両サイドに投球指示が出されていない時（例：審判の計測中、時計の不具合）は、どちらのサイドの選手も静かに会話することができる。ただし、相手サイドに投球指示が出されたら、速やかにすべての動作を止めなければならない。
- 17.3** 選手は、チームメイトのSA（チームの場合）またはRO（ペアの場合）に指示を出してはならない。選手は、自分のSA/ROにのみコミュニケーションをとることができる。BC3選手は、共有シートまたはチャートを使ってチームメイトに指示を出すことができる。
- 17.4** エンド間、選手は選手同士、各自のSA/ROやコーチ/CAとコミュニケーションをとることができる。しかし、審判がエンド開始の準備を整えたら、コミュニケーションを止めなければならない。審判は選手たちのコミュニケーションのために試合を遅らせることはない。
- 17.5** 選手は、投球の邪魔になるような相手選手またはROに、移動するよう要請することができる。ただし、スローイングボックスの外に出るよう要請することはできない。試合中、相手サイドの投球を邪魔したり競技用具が破損したりしないよう、ROは競技用具を「アウト・オブ・ザ・ウェイ」となるよう確実に移動させなければならない。破損を避けるため、ROは相手サイドの用具を動かしてはならない。
- 17.6** 選手は、自分の持ち時間に審判に話しかけることができる。SA/ROは、審判の許可のもと、選手と審判間のコミュニケーションを仲介することができる。
- 17.7** 審判が投球を指示した後、投球サイドの選手は、得点を尋ねたり計測を求めたりすることができる。ボールの位置に関する質問（例：相手サイドのどのボールがジャックにより近いか？）には、審判は答えない。選手は、ボールの位置を確認するためにプレイングエリアに入ることができる。
- 17.8** スマートフォンを含むいかなるコミュニケーションデバイスもFOPに持ち込む場合は、イクイップメントチェックでHRまたはHR代理の承認と承認ステッカーを受けなければならない。未承認のコミュニケーションデバイスの使用はFOPでは認められない。いかなる誤用も不適切なコミュニケーションとみなされ1球のペナルティボールが科される。このペナルティボールは、この反則行為が発覚したエンドで投球される（規則4、15.6.3参照）。

コーチ/CAは、タブレットやスマートフォンを使ってメモを取ることは認められている（これらのデバイスは、コート選手とコミュニケーションが取れないよう「機内モード」などの状態にしておかなければならない。審判は試合中、随時コーチ/CAのデバイスがコミュニケーション不可の状態であるかどうかを確認する権限を有する）。コート選手およびSA/ROは、エンド中コート外からのいかなるコミュニケーション（電子、口頭、サイン）も受けてはならない。イクイップメントチェックで承認されていない電子機器をコートに持ち込んではいない。本規則に違反した場合、1球のペナルティボールが科される。




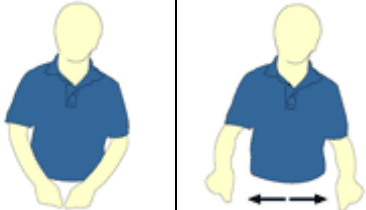
**17.9 公式ジェスチャー/サイン**









ジェスチャーは、審判と選手の相互理解を促すために考案された。審判がこれらのジェスチャーを使用しなかったことに対して、選手は意見できない。



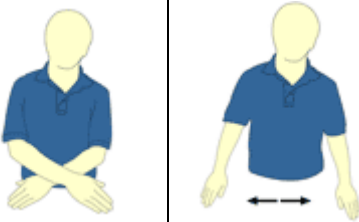

**審判**

使用の場面	ジェスチャーの説明	ジェスチャー/サイン
ウォームアップボール ジャックの投球指示 ・ 規則 10.2.2 ・ 規則 10.3.2	片方の腕を胸の前で折り曲げた状態から開いて伸ばし、「ウォームアッププリーズ」または「ジャック」「ジャックプリーズ」と言う。	
カラーボールの投球指示 ・ 規則 10.5 ・ 規則 10.6	投球サイドの色のパドルを示す。	
等距離のボール ・ 規則 10.13	図のようにパドルを水平にして掌に当て、側面を選手に示す。 その後、投球サイドの色を示す（上図参照）。	







<p>テクニカルタイムアウト メディカルタイムアウト</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 規則 18</li> <li>・ 規則 19</li> </ul>	<p>片方の手の掌を、縦方向にしたもう片方の手の指の上に置き(T字を描くように)、タイムアウトを要請したサイドを告げる(例:[選手名/チーム名/ボールの色]へのメディカルタイムアウトまたはテクニカルタイムアウト)。</p>	
<p>ストップ ウェイト</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 規則 10.9.2</li> <li>・ 規則 17.2</li> <li>・ 規則 10.2.10</li> </ul>	<p>片方の掌を上にあげ(10.6.2項の場合)、タイマーに時計を止めることを指示。または、サイドに待つことを指示。</p>	
<p>選手交代 ユース大会のみ</p>	<p>片方の上腕を、もう片方の上腕の周りで回転させる。</p>	
<p>計測</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 規則 3.5</li> <li>・ 規則 10.16.6</li> </ul>	<p>両手を揃えた後、テープメジャーを使う時のように、揃えた手を両方向に離す。</p>	


<p>コートに入りたいかどうか、選手の意向を尋ねる</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>規則 10.16.6</li> </ul>	<p>選手を指した後、審判の目を指さす。</p>		
<p>不適切なコミュニケーション</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>規則 15.6.3</li> <li>規則 17</li> </ul>	<p>一方の手で口元を指さし、もう片方の手の人差し指を左右に動かす。</p>		
<p>デッドボール/アウトボール</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>規則 10.9.2</li> <li>規則 10.10.3</li> <li>規則 10.11</li> </ul>	<p>一方の手でボールを指さし、もう片方の前腕を垂直に上げ、手の掌を開いた状態で審判の身体の方に向け、「アウト」または「デッドボール」と言う。 その後、アウトになったボールを高く持ち上げる。</p>		
<p>リトラクション(ボール除去)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>規則 15.1</li> </ul>	<p>一方の手で取り除くボールを指さし、ボールを掴むような形にしたもう片方の手を高く上げる。その後、ボールを取り除く(可能な場合)。</p>		
<p>1球のペナルティボール</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>規則 15.2</li> </ul>	<p>指を1本出して上げる。</p>		

<p>イエローカード</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 規則 15.3</li> </ul> <p>2 枚目のイエローカードおよび、試合からの退場</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 規則 15.9</li> </ul>	<p>反則行為に対し、イエローカードを提示する。</p> <p>2 回目の反則行為に対し、イエローカードを提示する(ペア戦および個人戦では試合を終了する)。</p>	
<p>レッドカード (失格)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 規則 15.4.3</li> <li>・ 規則 15.11.4</li> </ul>	<p>レッドカードを提示する。</p>	
<p>エンド終了 試合終了</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 規則 10.15</li> </ul>	<p>伸ばした両腕を交差してから、横に開いて離す。 「エンドフィニッシュ」または「マッチフィニッシュ」と言う。</p>	
<p>得点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 規則 3.4</li> <li>・ 規則 10.16</li> </ul>	<p>得点したサイドの色のパドルに指で点数を示し、得点をいう。</p>	

**スコア**

得点の表示例			
			
3 points for Red	7 points for Red	10 points for Red	12 points for Red

**線審**

合図を送るべき状況	ジェスチャーの説明	実際のジェスチャー
審判の注意を喚起する	腕を高く上げる。	

## タイムアウト

### 18 メディカルタイムアウト

- 18.1** 試合中、選手またはSA/ROが病気(深刻な状態に限る)になった場合、選手は必要に応じてメディカルタイムアウトを要請できる。メディカルタイムアウトでは試合が10分間中断され、その間審判は時計を止めなければならない。BC3選手の場合、10分間のメディカルタイムアウトの間、ROはプレイングエリアを見てはならない。
- 18.2** 選手またはSA/ROがメディカルタイムアウトを要請できるのは、1試合につき1回のみとする。
- 18.3** メディカルタイムアウトをとった選手またはSA/ROは、直ちに会場の医療スタッフの診察を受けなければならない。医療スタッフは、意思疎通のために必要に応じて選手やSA/ROの支援を受けることができる。
- 18.4** どの部門においても、選手が試合を続行できない場合、残りのボールはすべてデッドボールとなる。
- 18.5** SA/ROのためにメディカルタイムアウトが要請され、そのタイムアウト後にSA/ROがその試合を続行できない場合、SA/ROのアシストがなく選手が残りのボールを投球できなければ、それらのボールはデッドボールとなる。
- 18.6** 選手が後続の試合でもメディカルタイムアウトを要請し続けた場合、TDは医療スタッフおよび選手の代表と協議の上、その選手をそのコンペティションの残りの試合から除外すべきか否かを判断する。

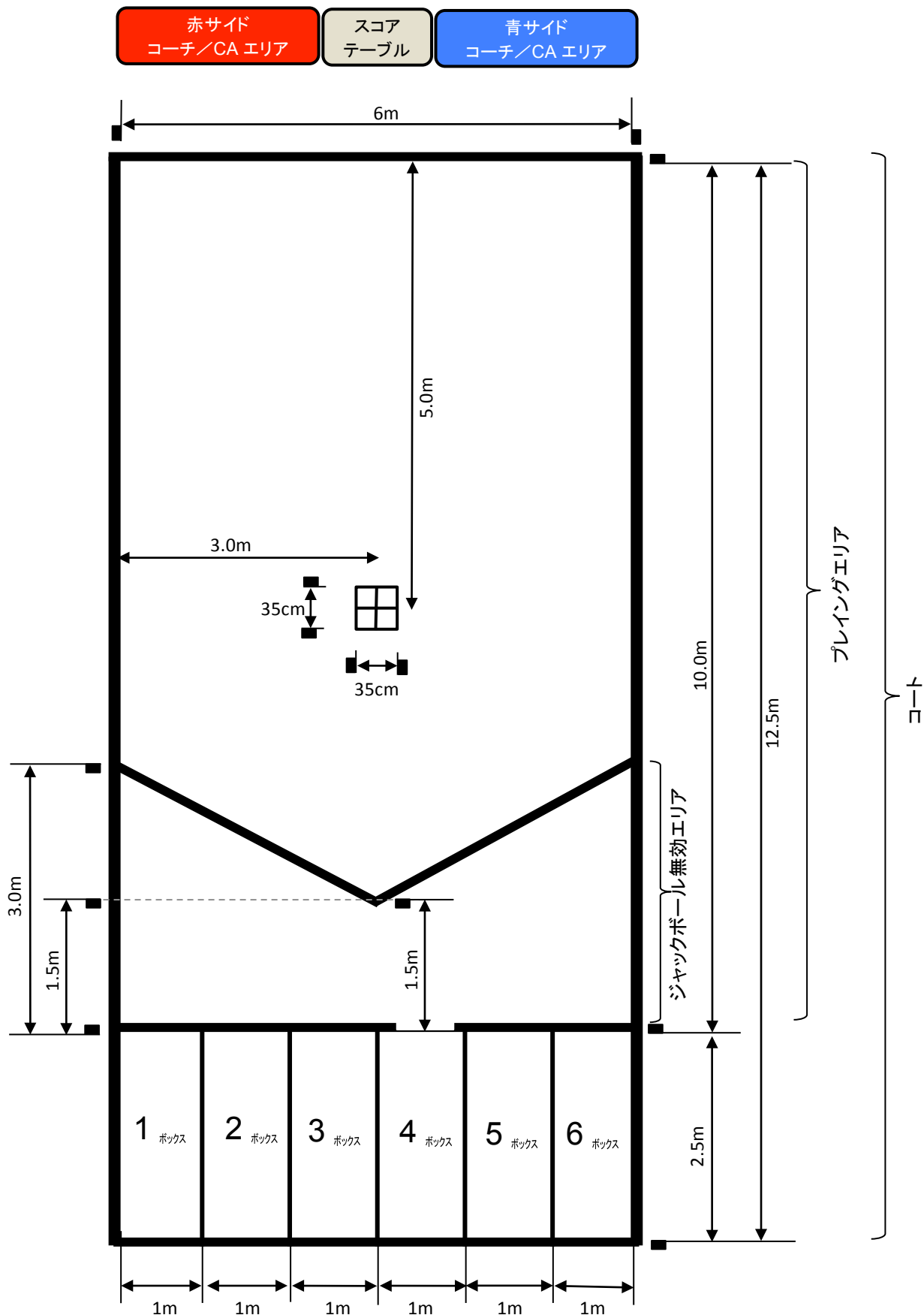
個人戦では、選手がコンペティションの残りの試合から除外された場合、すべての当該試合は、6-0以上の得点差またはその予選プールあるいは決勝トーナメントにおける最大得点差に対応した得点が対戦相手に与えられる。

### 19 テクニカルタイムアウト

- 19.1** 試合中に競技用具が破損した場合、審判は時間を止め、選手に競技用具を修理するために1試合につき1回10分間のテクニカルタイムアウトを与える。BC3ペア戦では、必要に応じてチームメイトのランプを共用できる。エンド間に代わりのランプまたは車いすに交換することができる(必ずその旨をHRに通知しなければならない)。代わりのランプまたは車いすを含む修理用具などはFOP外から持ち込まれる場合がある。その場合、競技役員(線審、タイマー、審判など)が、修理人に同行しなければならない。
- 19.2** 競技用具が修理できない(またはエンド間で交換できない)場合、選手は壊れた用具で試合を続行するか、できない場合は、その選手の残りのボールはデッドボールとなる。



ボッチャコートレイアウト



## 使用テープおよび計測ガイドライン

太テープの使用箇所	外枠、スローイングライン、Vライン
細テープの使用箇所	スローイングボックスを区切る線、クロス、 <b>35cm×35cm</b> のターゲットボックス クロスは <b>15cm～35cm</b> の長さとする
6m ライン	両サイドライン(外枠)の内側から内側まで
12.5m サイドライン	フロントラインの内側から、バックラインの内側まで
10m ライン	スローイングラインのボックス側から、フロントラインの内側まで
5m ライン	フロントラインの内側から、クロスの中央まで
3m ライン	サイドラインの内側から、クロスの中央まで
3m ライン	スローイングラインのボックス側から、Vラインがサイドラインと交差する箇所のフロントライン側まで
1.5m ライン	スローイングラインのボックス側から、Vライン頂点のクロス側まで
2.5m ライン	バックラインの内側から、スローイングラインのボックス側まで
1m ライン	印の両側に均等にまたがるように貼る



一般社団法人日本ボッチャ協会審判委員会 (Japan Boccia Association Referee Committee.)