



BISFed

Boccia International Sports Federation

ボッチャルール 2013

連絡先

Eメール: helbas@netcabo.pt

Webページ : www.bisfed.com

—現在の連絡先の詳細については、webページをご確認ください—

BISFed (Boccia International Sport Federation)

セクションB –競技規則–ボッチャより抜粋

1. 用語の定義	3
2. 用具と設備	4
3. 出場資格	6
4. 競技部門	7
5. 試合形式	9
6. プレーについて	10
7. 得点	16
8. タイブレイク	17
9. コート上での動き	18
10. ペナルティ(罰則)	18
11. ヴァイオレーション(反則行為)	21
12. ディスラプティッド(無効)エンド	24
13. コミュニケーション	24
14. 時間(計時)	26
15. アシスティブ・デバイス(補助具)の基準と規則	27
16. 問題の解明と抗議の手順	28
17. 車椅子	30
18. キャプテンの責務	31
19. ウォームアップの手順	31
20. コールルーム(招集所)	32
21. メディカルタイムアウト	35
22. 附録1 –審判のジェスチャー/サイン	37
23. 附録2 –プロテスト(抗議)	42
24. プロテスト(抗議)の概要	45
25. 附録3 –ボッチャコートのレイアウト	50
26. 略語(用語)集	52

セクション B—競技規則

ボッチャ

イントロダクション

ここに記載された競技規則は、ボッチャの競技について規定したものである。

この競技規則は、**BISFed (国際ボッチャ競技連盟)** が主催する全ての国際大会に適用される。これらの大会はカテゴリー **A・B・C** として認可された全ての種目で構成され、世界各地の選手権を含め、世界選手権、**その他の BISFed が公認する大会とパラリンピック** が含まれる。大会開催の候補地としての入札は、大会が開催される **18** ヶ月前までに、**加盟国の各競技団体が BISFed に対して行う。**

加盟国の各競技団体は、この競技規則をわかり易くするための解釈を加えることはできるが、規則の趣旨を変えてはならない。また、加えられた解釈については、**BISFed に認可申請書に記載して提出し、確認されなければならない。**

試合時の心構え

ボッチャ競技における礼節などの心構えについては、テニスと同じと考えてよい。多くの観客に競技を観戦してほらいたい。しかし選手がボールの投球モーションに入っているときなどは、観客や試合を見ている他の選手などを含めて、静粛に観戦することが望ましい。

1 用語の定義

ジャックボール	ターゲットとなる白い球。
ボール	赤色、ないしは青色のボール
サイド	個人戦のボッチャでは、 1 名の選手、チーム戦またはペア戦の場合、チームだと 3 人、ペアだと 2 名の選手を一つの単位とし、赤色または青色のボールを投球する選手、集団を「サイド」と呼ぶ。
コート	スローイング ボックス等を含む、ボッチャを行うコートのこと。
マッチ (対戦)	2 つのサイド (赤と青) 同士が規定の回数 of エンドまで競技すること。
エンド	赤色ボールを投球するサイドと青色ボールを投球するサイドが、ジャックボールと全てのボールを投げ終わるまでのひと区切り。
アシスティブ デバイス (補助具)	BC3 の選手が競技の補助に使用する用具で、勾配具や投球補助具を指す。
ヴァイオレーション (反則)	選手やチーム、ペア戦の際の交代選手、競技アシスタントやコーチが、試合の中で競技規則に違反したとみなされる行為のこと。

スロー(投球)	ボールをコート上に投げ入れること。(手で)投げる、(足で)蹴る、補助具(ランプ)を使ってボールを放つことも「投球」とされる。
デッドボール	<ul style="list-style-type: none"> ・投球ののちにコート外に出たボール。 ・ヴァイオレーションを宣告され、審判がコート外に除去したボール。 ・各サイドの制限時間のうちに投球できなかったボール。
ディストラプティッド・エンド(無効エンド)	偶然か、または故意に、ボールが正しい順序でない投球で動かされた場合。
Vライン	ジャックボールは、このラインを越えなければならない。
イエローカード	7cm×10cm の硬い紙かプラスチックでできた黄色のカード。審判が警告を提示する際に使用する。
レッドカード	7cm×10cm の硬い紙かプラスチックでできた赤色のカード。審判が失格を提示する際に使用する。
量り	0.01g の精度でボールを軽量できるもの
ボール計測器	ボールの周囲を確認するために使用する。
通訳	ボッチャルールで許可されている場合、通訳は国によって提供されている可能性があります。通訳は、選手の国のメンバーであり、指定エリアへのアクセスのために許可を得る必要があります。

2 用具と設備

大会を実施するために必要なすべての用具はホスト組織委員会によって用意され、各公認イベントの BISFed 技術委員長 (TD) の承認を得なければならない。

競技会を開始する前には、審判長や技術委員長 (TD) が設定した時間 (48 時間前ほどが望ましい) に、用具検査を行わなければならない。点検する用具は、ボール、車椅子、投球補助具 (ランプ、ポインター等) である。

用具 (例: 車椅子、ボール、ランプ、ポインターその他の承認された用具) は、大会期間中に、審判長の判断によってランダムチェック (抜き打ち検査) もされる。ランダムチェック (抜き打ち検査) 或いはコールルームチェックでもし何らかの用具が規定通りでなかった場合、その選手、そのサイドには 10.4 項にしたがって警告が出される。ランダムチェック或いはコールルームチェックに失格した用具は、選手が規約に則った修繕がされるまで、試合場で使用することができない。使用が認められないボールは大会組織委員会が大会終了まで保管する。なお、その警告はスコアシートに記載されコールルーム入り口にその事実が掲示される (常に大会球を使用することとなる)。

もし、何らかの用具が 2 度目のランダムチェックでも失格となった場合は、その選手はレッドカード (10.4.2) を与えられ、その試合は失格となる。

2.1 ボッチャボール

ボッチャボール1セットとは、赤色ボール 6 個、青色ボール 6 個、白色のジャックボール 1 個で構成される。公式試合で使用するボッチャボールは、BISFed が定める基準に適合していなければならない。

2.1.1 ボッチャボールの基準

重量: 275g±12g

周長: 270mm±8mm

ボールが基準に合致していれば、適合証をボールにマークしなくてもよい。

2.1.2 ボールの色は赤、青、白と規定される。また、ボールは規定どおりの状態であること。切れ目を入れたり、シールを貼ったりなどの改造があってはならない。審判長と技術委員長 (TD) が最終的な判断を下す。

2.2 メジャーリング・デバイス (計測器具)

コート上でボール間の距離を計測したり、器具チェックで用具の計測をする際に使用する。

2.3 スコアボード

スコアボードは、試合に出ている選手全員に見える位置に設置する。

2.4 タイミング・イクイップメント (計時用具)

可能であれば、電子式のタイマーが望ましい。

2.5 デッドボール・コンテナ (デッドボール入れ)

全ての選手から見える位置に設置し、ボールがいくつあるかが選手から見えるようにしておかなければならない。

2.6 インディケーター（指示板）

どちらのサイドがプレーするのが選手にわかりやすいもので、卓球のラケットのようなもの。

2.7 コート

- 2.7.1 コートの表面は平坦で、**研磨コンクリート、木製の床や天然および合成ゴムのような滑らか**でなければならない。また、表面は汚れていないこと。**何も（たとえば、いかなる種類の粉末）床の表面を変更するために使用することはできない。**
- 2.7.2 コートの寸法は、**12.5m×6m**（付録 3:コートレイアウト参照）
- 2.7.3 コートのマーキングには、全て幅が **2cm** と **5cm** で、容易に認識できるものとする。ラインをマークするには、粘着テープを使用する。外側のライン、スローイングライン、V ラインには、**4cm～5cm** 幅のテープを使用する。またスローイングエリア内を区切るライン及びクロスラインは、**2cm** 幅のラインテープを使用する。
クロスラインの規定サイズ:長さ **25cm** で、**2cm** のラインテープを使用する。
- 2.7.4 スローイングエリアは、**6** つのスローイングボックスに区切られる。
- 2.7.5 スローイングラインと V ラインの間にジャックボールが**止まった**場合、そのジャックボールは無効となる。
- 2.7.6 中央の“+”のマークは、ジャックボールを置きなおされる位置を示し、タイブレイクのエンドのときに置く位置としても使用する。
- 2.7.7 コートの外側のラインを測る際には、測定は内側を基準として測ること。コート内部のラインは、ラインの中央を計測する。スローイングラインの前は、**2.50m** の外側となる。V ラインは、ジャックボールの無効領域の側に配置される（付録 3:コートレイアウト参照）。

3 出場資格

- 3.1 大会に出場する資格は、クラス分けの概略や、選手の障害区分や区分の再検査及びクラス分けに関するプロテスト(抗議)の手順なども記載されている **BISFed 障害区分規則**に詳細に記載されている。
すべての選手は、国際大会に出場する年の 1 月 1 日に 15 歳でなければならない。国際大会としては、地域選手権、世界選手権、他の BISFed 公認大会やパラリンピックに限定されない。

4 競技部門

4.1 総則

競技には7つの部門があり、各部門は男女どちらも対戦相手となる。各部門は、

個人戦 : BC1

個人戦 : BC2

個人戦 : BC3

個人戦 : BC4

ペア戦 : BC3 クラス選手対象

ペア戦 : BC4 クラス選手対象

チーム戦 : BC1 及び BC2 クラス選手対象

4.2 個人戦 BC1

中枢神経系に損傷のあり、非進行性の重度の神経障害を有する選手が競技するであり、BISFed 障害区分システムで BC1 に分類される。選手は試合に出場する際、競技アシスタントを1名使用することができる。競技アシスタントは、スローイングボックスの後ろに待機するが、選手から指示されることなく、投球準備のために車椅子の向きを変えたり、ボールを丸めたりすることは許可されない。また、選手が投球動作を行っている間、選手と直接身体に接触することは許可されない（11.2.8 参照）。

競技アシスタントは、要請に応じて以下のことを行う。

- ・ 選手の車椅子の調整や安定化(競技アシスタントが車椅子を安定化させることなく、投球ボックス内に留まる場合でも、それは違反とはみなされない)。
- ・ 選手にボールを渡す。
- ・ ボールを丸める。

4.3 個人戦 BC2

中枢神経系に損傷のあり、非進行性の重度の神経障害を有する選手が競技するであり、BISFed 障害区分システムで BC2 に分類される。CPISRA の障害区分において、CP2(U)に分類された選手を対象とした部門である。選手は試合に出場する間、競技アシスタントを使用することはできない。コート面に落ちているボールを拾い上げたり、コートに入場する際に自分で困難な場合は、審判に支援を依頼する。

4.4 個人戦 BC3 (試合に補助具 : ランプを使用する選手)

BC3 として BISFed 障害区分システムに分類されて競技を行う、各選手は、選手とともにスローイングボックスに入るが、コートを背にし続け、競技には目を向けずに選手を支援する競技アシスタントの支援が許可されている(11.1.3/11.2.6/13.1 参照)。

BC3 競技アシスタントは、選手から指示されることなく、投球準備のために車椅子やランプの向きを変えたり、ボールを丸めたりすることは許可されない。また、ランプの方向を動かしながら、コートを見ることはできない。さらに、選手が投球動作を行っている間、車椅子やポインターを押すなどして、選手の助力となったり、直接身体に接触することは許可されない(11.2.8 参照)。

4.5 個人戦 BC4

BISFed 障害区分システムによって競技が行われる、脳原性でない、或いは BC4 足蹴り選手である。選手は試合中に競技アシスタントによる支援を受ける対象とはならない。自分の持ち時間内であれば、コート面に落ちているボールを拾い上げたり、コートに入る際に審判に支援を頼むことはできる。

BISFed 障害区分システムに記載されているように、BC4 足蹴り選手は、投球ボックス後ろの所定の位置に配した競技アシスタントの支援を受けることができる。競技アシスタントは選手から指示されることなく、投球準備のために車椅子の向きを変えたり、ボールを丸めたりすることは許可されない。また、選手がボールをキックする場面で、選手の身体に直接触れることは許可されない(11.2.8 項を参照)。

競技アシスタントは、以下の行為を行う。

- ・ 競技する椅子を調整したり、安定させる(競技アシスタントが、車椅子を安定化させることなく、投球ボックスに留まるならば、それは反則とみなされない)。
- ・ 選手にボールを手渡す。
- ・ ボールを丸める。

4.6 ペア戦 BC3

試合に出場できる選手は、個人戦 BC3 部門の選手であることが必要である。1組の BC3 ペアには、一人の控え選手を含めなければならない。ただし、BISFed が最終決定をしたものについては例外となる。1組の BC3 ペアは、最低 1 人の中枢神経系に損傷のあり、非進行性の重度の神経障害を有する選手が常にコートにいななければならない。各選手は、個人戦に関する競技規則に定められているように、一人の競技アシスタントの支援を受けることができる。

ペア戦 BC3 の競技規則については、2-5のスローイングボックスを使用するという特別な点を除けば、チーム戦の競技と同じである。

競技アシスタントは、選手が投球動作を行っている間、車椅子やポインターを押すなどして、選手の助力となったり、直接身体に接触することは許可されない（11.2.8 参照）。

4.7 ペア戦 BC4

試合に出場できる選手は、個人戦 BC4 部門の選手であることが必要である。1 組の BC4 ペアには、1 人の控え選手を含めなければならない。ただし、BISFed が最終決定をしたものについては例外となる。ペア戦 BC4 の競技規則については、2-5 のスローイングボックスを使用するという特別な点を除けば、チーム戦の競技と同じである。

4.8 チーム戦

試合に出場できる選手は、個人戦 BC1 または BC2 部門の選手であることが必要である。1 組のチームは、最低 1 人の BC1 部門の選手が常にコートにいなければならない。各チームは、個人戦 BC1 部門の競技規則に従った競技アシスタントの競技補助を受けることができる。

各チームは、3 人の選手がコートに出て試合を始めなければならない、1 人か 2 人の控え選手を用意することができる（21.10 参照）。もし控え選手が 2 人であるならば、チームには、2 人の BC1 選手を入れておかななければならない。

競技アシスタントは、選手が投球或いはボールを蹴る動作を行っている間、選手と直接身体に接触することは許可されない（11.2.8 参照）。

4.9 コーチ

1 試合につき 1 人のコーチが、大会のウォームアップ場、コールルームに入ることができる。コーチは、チーム戦と、ペア戦のみ、FOP (競技場) に入ることが認められる。

4.10 その他の詳細

障害区分の詳細については、BISFed 公式サイトで公開されている、BISFed 障害区分規則の第 1 版、セクション 4-障害区分と競技のプロフィールを参照。

5 試合形式

5.1 個人戦

個人戦は、タイブレイクの場合を除いて、1 試合は 4 エンドで実施される。各選手は 2 エンドずつ、交替でジャックボールを投球してエンドを開始する。

各選手は、6 個のカラーボールを使用する。赤ボールを投球するサイドは 3 番のスローイングボックスで、青ボールを投球するサイドは 4 番のスローイングボックスで試合を行う。

コールルームに入る際には、各選手は 6 個の赤色ボールと 6 個の青色ボール、1 個のジャックボールを持ち込むことができる。

5.2 ペア戦

ペア戦では、タイブレイクの場合を除いて、1 試合は 4 エンドで実施される。各選手は 2 番のスローイングボックスから 5 番のスローイングボックスの順で、1 回ずつジャックボールを投球してエンドを開始する。

各選手は、3 個のカラーボールを使用する。赤色ボールを投球するサイドは 2 番、4 番のスローイングボックスで、青色ボールを投球するサイドは 3 番、5 番のスローイングボックスで試合を行う。

5.2.1 ペア戦のボールの数

1 組のペアにつき 1 つのジャックボールと、選手 1 人につき 3 個のボールを使用する。それ以外のボールや控え選手が使用するボールについては、所定の場所に置かれる。

5.2.2 試合でコールルームに入る際には、1 組のペアにつき 1 つのジャックボールと、選手 1 人につき 3 個の赤色ボールと、3 個の青色ボールを持ち込むことができる。

5.3 チーム戦

チーム戦では、タイブレイクの場合を除いて、1 試合は 6 エンドで実施される。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 回ずつジャックボールを投球してエンドを開始する。

各選手は 2 個のカラーボールを使用する。赤色ボールを投球するサイドは 1 番、3 番、5 番のスローイングボックスで、青色ボールを投球するサイドは 2 番、4 番、6 番のスローイングボックスで試合を行う。

5.3.1 チーム戦のボールの数

1 組のチームにつき 1 つのジャックボールと、選手 1 人につき 2 個のボールを使用する。それ以外のボールや控え選手が使用するボールについては、所定の場所に置かれる。

5.3.2 試合でコールルームに入る際には、1 組のチーム(控え選手も含む)につき 1 つのジャックボールと、選手 1 人につき 2 個の赤色ボールと、2 個の青色ボールを持ち込むことができる。

6 プレーについて

対戦の準備としては、まずコールルームに入ることから始まる。

試合そのものは、第 1 エンドの始まりに選手にジャックボールを渡すところから始まる。

6.1 競技開始時間

対戦するどちらのサイドも、競技開始時間については通知される。選手は、大会組織委員会の特別の取り決めや、競技部門による取り決めがない限り、競技開始 15 分前或いは 20 分前までにコールルームにいないといけない。(20 参照)項参照)。大会公式の時計はコールルームの入り口に明確に設置される。所定の時間になるとコールルームのドアは閉じられ、コールルームのドアが閉じられると、誰もこの中には入ることができず、競技の用具についても後から入れることはできない。選手はコールルームに持ち込んだボールを、その対戦中は使用することとなる。競技開始時間にコールルームに現れないサイドは、予選プール或いは決勝トーナメントにおいて最大得点差(最高得点-最低得点)に対応した点数を失点して負け試合となる。

もしもどちらのサイドも時間にコールルームにいなかった場合は、両方のサイドが没収試合となり、試合のスコアはどちらのサイドも予選プール或いは決勝トーナメントにおいて最大得点差(最高得点-最低得点)に対応した点数を失点し、スコアシートのそれぞれの特記事項の欄に“0-(?)で没収試合”とかかれなければならない。

決勝トーナメントで、どちらのサイドも没収試合となる状況では、技術委員長(TD)と審判長で適切な判断をする。

6.2 ボッチャで使用するボール

- 6.2.1 各選手ないしサイドは、個人所有のカラーボールを使用してもよい。個人戦では、ジャックボールについても使用してもよい。チーム戦、ペア戦では、各サイドのジャックボールを1つだけしか使うことができない。
- 6.2.2 大会組織委員会(HOC)は、競技規則の 2.1 の項に規定されたボールセットを複数個用意しなければならない。可能であればコートごとに 2 つ用意する。
- 6.2.3 一つのサイドはスピニングの前後で、試合の前にジャックボールを含めボールを調べることができる。

6.3 コイントス

審判がコインをはじき、勝った方が赤サイドか青サイドのどちらで試合をするかを選ぶことができる。

6.4 ウォームアップボール（投球練習）

選手は、コイントスで選ばれたサイドのスローイングボックスに位置する。各サイドは審判から指示が出されたら、ジャックボールを含めて投球練習をすることができる。1名の選手ないしサイドは、2分間以内に 7 球までの投球練習ができる。控え選手については、投球練習ができない。

6.5 ジャックボールの投球

- 6.5.1 赤ボールを投球するサイドが、いつも第 1 エンドで試合を開始する。
- 6.5.2 審判は、投球順序となる選手にジャックボールを渡し、エンドの開始のジャックボールを口頭で指示する。
- 6.5.3 選手は、ジャックボールをコート内の有効エリアに投球する。

6.6 ジャックボール投球時の反則

- 6.6.1 以下のように投球されたジャックボールは、反則となる。
 - ・投球されたジャックボールが非有効エリアで静止したとき。
 - ・コートの外に投球した。
 - ・ジャックボールを投球する選手がヴァイオレーション(反則)をした。
- 6.6.2 もしジャックボールが反則となった場合、次のエンドでジャックボールを投げる選手がジャックボールを投げることになる。もし最終エンドでジャックボールの投球が反則となった場合は、最初のエンドにジャックボールを投球したボックスに入っている選手がジャックボールを投球する。ジャックボールが有効にコート内に投球されるまで、この順で投球される。
- 6.6.3 ジャックボールの投球が反則となった場合の次のエンドでは、もともとジャックボールの投球順序となっていた選手が投球する。

6.7 第 1 球目の投球

- 6.7.1 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。
- 6.7.2 もし、最初のカラーボールがコートから出てしまったり、ヴァイオレーションによってボールが除去されてしまった場合は、そのサイドがコート内の有効エリアにボールを投球できるか、ボールを全て投げきるまで投球する。ペア戦やチーム戦では、2 球目以降はそのサイドのどの選手が投球してもよい。

6.8 相手サイドの第 1 球目の投球

- 6.8.1 第 1 球目の投球後、相手サイドが投球する。
- 6.8.2 相手サイドの第 1 球目についても、コートから出てしまったり、ヴァイオレーションによってボールが除去されてしまった場合は、そのサイドがコート内の有効エリアにボールを投球できるか、ボールを

全て投げきるまで投球する。ペア戦やチーム戦では、2 球目以降はそのサイドのどの選手が投球してもよい。

6.9 残りのボールの投球

6.9.1 2 球目以降の投球については、全てのボールを投げきっていない限り、ジャックボールより遠いボールを投げたサイドの投球となる。この手順は、どちらのサイドも全てのボールを投げきるまで続ける。

6.9.2 選手が残っているボールを投げる必要がないと判断した場合、選手はそのエンドの投球が終わったことを審判に示すことができる。その場合、残りのボールは“デッドボール”と宣言される。

6.10 エンドの終了

6.10.1 両サイドの全てのボール(ペナルティボールを含む)が投球された後、審判は、エンドの終了を宣言し(BC3 部門では、ここで競技アシスタントをコートに振り返らせる)、そのエンドの得点を数える。(規則 7 を参照)。

6.11 次エンドの準備

選手、その競技アシスタント、競技役員は、次のエンドの準備としてボールの回収を行う。回収が済んだら、次のエンドを開始する(6.5.2 を参照)。

6.12 ボールの投球

6.12.1 審判が開始の合図、或いはどちらのサイドの投球順序かを指示するまでは、ジャックボール、カラーボールどちらのボールについても投げてはならない。

6.12.2 ボールを投げる瞬間に、選手やその選手の車椅子、選手の競技アシスタント、スローイングボックスに持ち込まれた全ての用具や衣類が、コートのマーキングに触れていたり、スローイングボックスから出てはならない。

6.12.3 選手はボールをリリースするときには、でん部が一部でも車椅子のシートに触れていなければならない。

- 6.12.4 ボールをリリースするときには、ボールはスローイングボックスの外側のコートに触れてはならない。投げられたボールが自分や相手選手、選手の用具にぶつかった場合も、インプレーとみなされる。インプレー中のボールが他の何ものにも触れずに転がっていけば、コート上の転がった新しい位置にボールを置いたままにする。
- 6.12.5 投球(手で投げる、足で蹴る、ランプの先から出る)後のボールは、コートと投球ラインを横断する前に、横にいる対戦相手の投球ボックスを横切る(空中或いは床の上)こともある。

6.13 コートから出たボールの扱い

- 6.13.1 全てのボール(ジャックボールを含む)は、コートの外側線に触れたり、外側線を越えた場合には、コートの外に出たものとみなされる。そのボールがラインに触れるとともに、他のボールを支えている場合、ラインに触れているボールは静かに動かされる。支えられているボールが落下してラインに触れた場合は、そのボールもコートの外に出たものとみなされる。各ボールは、6.13.4や6.14に従って処理される。
- 6.13.2 コートの外側線に触れたり、外側線を越えたのちにコート内に戻ってきたボールについては、コートの外に出たものとみなされる。
- 6.13.3 6.17の項の場合を除き、投球されたボールがコート内に入らなかった場合は、コートの外に出たものとみなされる。
- 6.13.4 投球されたり、弾かれたカラーボールがコート外に出た場合は、そのボールは全てデッドボールとなり、デッドボール入れに置かれる。この決定権は全て審判にある。

6.14 コート上からはじき出されたジャックボールの扱い

- 6.14.1 対戦中にジャックボールがコート外またはジャックボール非有効エリアにはじき出された場合、ジャックボールはジャッククロスの位置に置きなおされる。
- 6.14.2 ジャッククロスの位置にカラーボールが既にあり、ジャックボールの置きなおしができない場合は、ジャックボールをジャッククロスのできるだけ近くで、両サイドラインから中央位置となるように置く(「ジャッククロスのできるだけ近く」とは、ジャッククロスとスローイングラインの前面のエリアを言う)。
- 6.14.3 ジャックボールが置きなおされた場合、6.9.1の項に従い、次の投球のサイドが決定される。
- 6.14.4 ジャックボールが置きなおされた際に、コート上にカラーボールが一つもなかった場合は、ジャック

ボールをはじき出したボールのサイドが投球する(6.15の項を参照)。

6.15 等距離のボールの扱い

複数個の異なるサイドのカラーボールとジャックボールとの距離が等しい距離にある場合(どちらかのサイドが 1-1 よりも多い場合であっても)に次の投球を行うサイドを決める場合、他のボールでよりジャックボールに近い状態でなければ、最後に投球したサイドが再び投球する。その後は、異なるサイドでの等距離の関係がなくなるか、一方のサイドが全てのボールを投げきるまでは、交互に投球を行う。

6.16 同時に投げられたボールの扱い

一方のサイドの投球場面で、同時に1個以上のボールが同じサイドの選手から投球されたとき、両方のボールがインプレーのボールとみなされ、コートに残される。もし、時間切れを理由に複数個のボールが投球されたと審判が判断した場合は、投球された複数個のボールは除去される。

6.17 ドロップボール

選手が誤ってボールを落としてしまった場合、選手から審判に依頼し、審判がもう一度投げることを許可した場合、その選手に再度投球を認めることができる。ボールが無意図によって落ちてしまったのか、意図的な投球なのかについては、審判の判断によるものとする。投げなおしについては、審判の判断するところにより何度でも行うことができる。この場合、持ち時間の計時は停止されない。

6.18 審判のミス

審判のミスが原因で間違ったサイドが投球してしまった場合、間違って投球されたボールは投げた選手に戻される。この場合はサイドの持ち時間を確認し、投球前の時間に修正される。もしボールの配置が投球前から崩されていた場合は、そのエンドは無効エンドとして取り扱う(10.3.4及び12の項参照)。

6.19 サブスティチューション(選手交代)

ペア戦のBC3とBC4の部門では、1試合中に1名の選手交代が各サイドに認められる(4.6/4.7の項を参照)。

チーム戦では、1試合中に2名の選手交代が各サイドに認められる(4.8の項を参照)。

選手交代はエンドとエンドの間でのみ行い、審判に交代の選手を伝える。

選手交代で試合を遅延させてはならない。一度交代した選手は、再びその試合に戻ることはできない。

6.20 コーチ及び控え選手の位置

コーチ及び控え選手は、コート端に設定されたエリアに位置する。このエリアについては、大会組織委員会が定めるコートレイアウトによるものとする。

7 得点

- 7.1 得点計算は、両サイドのボール(ペナルティボールを含む)が全て適正に投げ終わった後に、審判によって行われる。
- 7.2 ジャックボールに最も近いボールを投球したサイドが、対戦相手サイドの投球したボールでジャックボールに最も近いボールよりも、ジャックボールに近いボール 1 つにつき 1 点が与えられる。
- 7.3 異なった色の 2 個以上のボールがジャックボールと等しい距離にあり、それよりもさらにジャックボールに近いボールがない場合、等距離のボール 1 つにつき 1 点が双方のサイドに与えられる。
- 7.4 各エンドの終了時点で、審判はスコアシートと得点掲示に誤りがないことを確認しなければならない。選手、キャプテンは、その得点が正確に記載されているか確認する責任がある。
- 7.5 複数エンドの終了時点で、各エンドの得点を合計し、総得点の多いサイドが勝者として宣言される。
- 7.6 審判は、計測を必要とするときや、エンドの最後に判定が近接しているときに、各サイドのキャプテン(或いは個人戦の選手)を呼んでよい。
- 7.7 最終エンドまでの総得点と同点であった場合、タイブレイク・エンドが行われる。タイブレイク・エンドで得た得点は、[試合](#)の総得点にはカウントされない。タイブレイクは勝者を決するためだけに行われる。

8 タイブレイク

- 8.1 タイブレイクは、総エンドを終えた後に行われる追加のエンドである。
- 8.2 選手は試合を行ったボックスにそのまま留まる。
- 8.3 タイブレイク・エンドでは、どちらのサイドが最初に投球するかコイントスの勝ったサイドを選ぶ。コイントスでエンドのはじめを決め、双方のサイドはすぐに準備をする。タイブレイク・エンドでは、最初に投球するサイドのジャックボールが使用される。
- 8.4 ジャックボールは、ジャック・クロスの位置に置かれる。
- 8.5 その後、タイブレイク・エンドは、通常のエンドと同様にプレーされる。
- 8.6 もし 7.7 に詳細が記載されている状況がおこり、タイブレイク・エンドでもどちらのサイドも同点だった場合、そのエンドの得点は記録されて2度目のタイブレイクが行われる。2度目のタイブレイク・エンドは、相手サイドの投球で開始する。この「最初の投球」順序の手順は、勝者が決するまで両サイドの間で交互に行われる。
- 8.7 コイントスの前後、或いはコイントス中に、BC3 競技アシスタントは、コート内を見ながらランプの向きを動かすことはできない。もし、この状況が発生した場合、審判は選手に投球させ、11.1.2/11.2.6 に適用されるペナルティ(2ペナルティボール)を与える。
- 8.8 リーグの中で最終的な順位を決めるために、追加のタイブレイクエンドを実施することが必要な場合がある。審判は、以下の対応を行う。
 - コイントスを行い、赤と青のどちらで試合を行うか選ぶ。
 - 先攻側のジャックボールを、“ジャッククロス”の位置に配置する。
 - 追加のタイブレイク“エンド”は、通常“エンド”と同様に試合が行われる。
 - 追加のタイブレイク“エンド”において同点だった場合、得点はスコアシートに記録され、2度目のタイブレイク“エンド”が行われる。
 - 2度目のタイブレイク“エンド”は、後攻側のジャックボールを“ジャッククロス”の位置に配置し、試合が行われる。
 - ここまでの手順を、勝者が決するまで交互に先攻後攻を繰り返す。

9 コート上での動き

- 9.1 一度審判がどちらかのサイドに投球指示をしたら、そのサイドの選手は自由にコート内に入ることができる。
- 9.2 次の投球の準備をしていたり、ランプの方向を決めている間は、他のボックスに入ることはできない。もしこの事態があった場合、審判は選手に各自の投球ボックスに戻り、ランプの向きを定める前の状態に戻すよう指示する。
- 9.3 どの選手でも、コートに行くために助力が必要であれば、審判や線審に依頼してもよい。
- 9.4 ペア戦、またはチーム戦において、チームメイトが投球ボックスに戻っていないときに選手がボールを投げた場合、審判はチームメイトが投球ボックスに戻ってからのみボールを投げるよう選手に指示をする(投球されたボールは、インプレーみなされる)。それは優しい警告として行われる。もし同じ状況を繰り返すようであれば、審判は選手に警告を与える。
- 9.5 投球やキック、ボールを丸めるなどの前後の繰り返しの動作は、選手から競技アシスタントに特有の要求がなくても許可される

10 ペナルティ（罰則）

10.1 総則

反則をした場合は、以下の3種類の罰則がある。

- ・ ペナルティ(罰則球)
- ・ リトラクション(ボール除去)
- ・ 警告と失格

10.2 ペナルティ（罰則球）

10.2.1 ひとつのペナルティにつき、相手サイドに2球が追加される。追加された2球はそのエンドの最後に投げられる。ペナルティボールは全ての部門で2ボールを2分以内に投球する。ペナルティボールの制限時間は、どの競技部門においても各違反(2ボール)ごとに2分である。時計は、スコアシートに残り時間を記録した後、2分にリセットされる。時間計測は通常のエンドと同様に扱われ、ボールが停止した場合、ラインから外に出てしまった場合、審判の指示によって再スタートされる場合に止められる。

10.2.2 ペナルティボールは、デッドボールがあればデッドボールを使用する。デッドボールがなかったりデッドボールだけでは足りない場合は、ジャックボールから最も遠いボールから順に使用する。

10.2.3 「ペナルティボール」として使用できるボールが複数あった場合（ジャックボールからの距離が同じだった場合など）、どのボールを使用するかはそのサイドが選択する。

10.2.4 もし得点圏内にあるボールが「ペナルティボール」として使用される場合、審判はそのボールを取る前に得点を記録しておく。「ペナルティボール」の投球後、追加点があれば加算する。ただし、投球によって相手のボールが（それまで得点を計算する基準となっていた位置より）更にジャックボールに近づいてしまった場合は、（それまでの得点は無効となり）新たな局面での得点を数える。

10.2.5 一方のサイドが 1 つのエンド中に複数の反則をした場合、各反則ごとに与えられる「ペナルティボール」はそれぞれ別々に与えられ、投げられる。従って、まず、（1 つ目の反則に対する）2 個の「ペナルティボール」を選手に渡して投げてもらい、次にまた（2 つ目の反則に対する）2 個の「ペナルティボール」を選手に渡して投げてもらおう。以下同様に行われる。

10.2.6 両サイドが共に反則した場合、ペナルティは相殺される。例えば、1 つのエンド中に赤サイドが 2 つの反則をし、青サイドが 1 つだけ反則した場合、青サイドには 1 つの反則に対してだけ「ペナルティボール」が与えられる。

10.2.7 「ペナルティボール」の投球時に「ペナルティボール」が与えられるような反則があった場合、審判は以下の順序で行動する。

10.2.7.1 反則をしたサイドに複数セットの「ペナルティボール」が与えられていた場合、そのサイドから 1 つの反則につき 1 セットのペナルティボールを取り消す。

10.2.7.2 取り消すべきペナルティボールがない場合、相手サイドに「ペナルティボール」を与える。

10.3 リトラクション（ボール除去）

10.3.1 リトラクション（ボール除去）とは、投げた時に反則のあったボールをコートから取り除くことを意味する。投げられたボールはデッドボール入れに入れられる。

10.3.2 リトラクション（ボール除去）は、投球動作中に反則があった場合にのみ与えられる。

10.3.3 リトラクション（ボール除去）となるような反則があった場合、審判は他のボールにぶつかる前にそのボールを止めなければならない。

10.3.4 他のボールにぶつかる前に、そのボールを審判が止められなかった場合、そのエンドはデイス

ラプティッド(無効)エンドとなることもある。(12.2 項を参照)。

10.3.5 リトラクション(ボール除去)となる反則は、ボールを放した時点で起きたものである。

10.4 警告と失格

10.4.1 選手に警告(イエローカードを示す)を与えたら、審判はそのことをスコアシートに記載する。

10.4.2 同じ試合の間で 2 回目の警告(イエローカードを示した後にレッドカードを示す)を選手に与えた場合、その選手は失格になる。(11.6 項を参照)。審判はそのことをスコアシートに記載する。

10.4.3 選手がスポーツマンにふさわしくない態度をとったという理由で失格になる場合、審判はレッドカードを示し、そのことをスコアシートに記載する。

10.4.4 個人戦またはペア戦において、1 人の選手が失格になった場合、そのサイドは不戦敗となる(10.4.8 項を参照)。

10.4.5 チーム戦において、1 人の選手が失格になった場合、その対戦は残り 2 人の選手で続ける。失格になった選手がまだ投げていないボールは、全てデッドボール入れに入れる。失格者を出したサイドは、残りのエンド全てにおいて 4 球で競技を続ける。キャプテンが失格になった場合、そのチームの別の選手がその役目を担う。チーム内で 2 人目の選手が失格になった場合、そのサイドは不戦敗となる(10.4.8 項を参照)。

10.4.6 失格になった選手は、同じ大会でのその後の試合には復帰できる。

10.4.7 選手がスポーツマンにふさわしくない態度をとったという理由で失格になった場合、審判長とその対戦に関与していない、またはその選手と同じ国でない 2 人の国際審判員から構成される委員会により、その選手が以後の対戦に復帰できるかどうかが決定的される(10.4.9 項を参照)。

10.4.8 一方のサイドが不戦敗になった場合、もう一方のサイドは予選プール或いは決勝トーナメントにおいて最大得点差(最高得点-最低得点)に対応した点数をもってその試合を勝利する。失格になった方のサイドの得点は 0 点になる。どちらのサイドとも失格だった場合、両方のサイドが没収試合となり、試合のスコアはどちらのサイドも予選プール或いは決勝トーナメントにおいて最大得点差(最高得点-最低得点)に対応した点数を失点し、スコアシートのそれぞれの特記事項の欄に“0-(?)で没収試合”とかかれなければならない。

10.4.9 失格が繰り返された場合、任命された大会技術委員長(TD)と審判長は、適切な措置を検討し、決定する義務を負う。

11 ヴァイオレーション（反則行為）

11.1 以下の場合、2 球のペナルティボールが与えられる（10.2 項を参照）。

11.1.1 選手が対戦相手の持ち時間に投球ボックスから離れたとき。

11.1.2 BC3 の競技アシスタントが、エンド中に試合を見るためにコートを振り向いた場合。

11.1.3 選手、競技アシスタントもしくはコーチ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（13.1 項を参照）。

11.1.4 相手サイドの競技時間中に、車椅子もしくはランプの位置を決めたり、ボールを丸めるなどの投球準備をした場合（相手サイドがジャックボールを投球する準備をするときも含まれる）。（拾い上げてあったボールを丸めずに、手に持ったり、膝に置いたりしているのは良い。例として、赤ボールのサイドが、審判が青ボールのサイドの投球指示を出す前にボールを拾い上げ、手に持ったり、膝に置いたりしているのは良い；審判が青ボールのサイドに投球指示を出してから、赤ボールのサイドがボールを拾い上げるのはダメである）。もし、選手がそのまま投球してしまった場合は、そのボールはリトラクト（除去）される。

11.1.5 選手の指示がないのに、競技アシスタントが車いすやランプを動かしたり、ボールを丸めた場合。

11.2 以下の場合、2 球のペナルティボールが与えられ、投球したボールはリトラクション（ボール除去）される（10.2/10.3 項を参照）。

11.2.1 投球の際に、競技アシスタントや選手、もしくはその道具が、ラインに触れていたり、スローイングボックスの外に出ている場合（6.12.2 項を参照）。BC3 については、ボールがランプ内にある間も同様である。

選手は、エンド中に使用したい道具（ボトル、コート、ピン、旗…）や競技用具（ヘッドポインター、ランプ、ランプの延長…）については、エンド開始時にその選手の投球ボックスに入れておかなければならない。エンド中に道具が選手の投球ボックスから出された場合は、審判は 11.2/15.5 項の規則に従って裁定する。

11.2.2 左右にアシスティブデバイス（補助具＝ランプ）を動かさず、前回の投球からの位置を変えなかった場合。

11.2.3 投球の際に、アシスティブデバイス(補助具=ランプ)がスローイングラインを越えていた場合。

11.2.4 投球の際に、少なくとも臀部の一部が車椅子のシートに接触していなかった場合。

11.2.5 投球の際に、ボールがスローイングボックス外のコートに触れた場合。

11.2.6 投球の際に、BC3 の競技アシスタントが振り返ってコートを見た場合。

11.2.7 座面の高さが、最大 66cm よりも高いときに投球した場合(17.1 項を参照)

11.2.8 BC1、BC3 或いは BC4 足蹴り選手の競技アシスタントが、選手がボールを投げる、蹴る動作を行っている間、選手の身体やヘッドポインター、マウスポインター、アームポインターに直接接触したり、車椅子を押すなどして、選手のボールを投げる、蹴ることの助力となった場合。選手は、ボールの推進にあたって、車椅子(電動か手動かは問わない)の機械的な動作を使うことはできない。

BC1、BC3 或いは BC4 足蹴り選手の競技アシスタントが意図なく選手の身体に触れていて、そのことが選手の投球に影響を与えていない場合は、審判はその行為を反則とはみなさない。

11.3 以下の場合、2 球のペナルティボールと警告—イエローカード—が与えられる。(10.2/10.4 項を参照)

11.3.1 相手サイドの選手の集中や投球動作に影響するような、故意の妨害や気を散らしたりする行為をした場合。

11.3.2 故意にディスラプティッド(無効)エンドとなるように仕向けた場合。

11.4 以下の場合、投球したボールはリトラクション(ボール除去)される。(10.3 項を参照)

11.4.1 審判が指示板を提示する前に投球した場合。それがジャックボールの場合はファールになる。

11.4.2 審判が指示板の提示を間違えた時を除き、相手サイドが投げる順番なのに投球した場合。

11.4.3 ボールを放した後、ランプ内でボールが止まった場合。

11.4.4 いかなる理由であっても、BC3 の競技アシスタントがランプ内のボールを止めた場合。

11.4.5 BC3 の試合で、選手以外の人物(アシスタント)が投球した場合(15.3 項を参照)。

11.4.6 競技アシスタントと選手が同時に投球した場合。

11.4.7 ジャックボールを投げる前に、カラーボールを投げた場合(11.4.1 項を参照)。

11.4.8 制限時間に達したときに、そのサイドのまだ投球していないボールはすべて除去される。(14.5 項を参照)

11.5 以下の場合、そのサイドには警告—イエローカード—が与えられる(10.4 項を参照)。

11.5.1 不当に試合を遅らせた場合。

11.5.2 選手が審判の決定に従わない。および/または、相手サイドや競技役員に迷惑を及ぼすような行為をした場合。

11.5.3 コールルームチェックないしはランダムチェックで、ボールが基準に満たなかった場合(2.項と 20.12.1.3.項を参照)。この警告は、「コート上の警告」としてはカウントされない。

11.5.4 コールルームに規定数以上のボールを持ち込んだとき(5.1./5.2./5.3./20.6.項を参照)。この警告は、「コート上の警告」としてカウントされない。

11.5.5 チーム戦とペア戦においては、コールルームに規定数以上のボールを持ち込んだ選手に対して警告が与えられる。規定数以上のボールを持ち込んだ選手が誰であるか判断できない場合は、キャプテンに警告が与えられる。この警告は、「コート上の警告」としてカウントされない。

11.5.6 選手／競技アシスタントが試合中にエンド間やタイムアウト時であっても、審判に断りなくコートを離れた場合(競技場を去る、トイレに行ってしまう等)、その選手／競技アシスタントは試合に戻る事はできない。

11.5.7 同じ大会期間中に 3 枚、或いは同じ年に 5 枚のイエローカードを累積した選手は、1 試合出場停止となる。この罰則は、同一年内中効力を持つ。

11.6 以下の場合、そのサイドには失格—レッドカード—が与えられる。(10.4 項を参照)

- 11.6.1 選手／競技アシスタントが、審判や相手選手に対してスポーツマンとしてふさわしくない態度をとった時、その選手はレッドカードを示され、直ちに失格となる(10.4.3 項を参照)。
- 11.6.2 選手／競技アシスタントが、審判の許可を得ずに、エンド間やタイムアウトであっても試合中に競技場から離れた場合(例:競技場から退出する、トイレに行ってしまう等)。
- 11.6.3 競技用具が2度目のコールルームチェック或いはランダムチェックで条件を満たしていなかった場合(2./20.12.4 項を参照)。
- 11.6.4 レッドカードの1回は、常に少なくとも1試合の出場停止を意味する。もし、レッドカードが決勝戦か、或いはそのサイドのその大会での最後の試合で発生した場合は、同じ年に行われる次の大会において、罰則が適用される。

12 ディスラプティッド（無効）エンド

- 12.1 審判の過失や行為によってコート上のボールが動いてしまった場合、審判は線審と協議して、動いてしまったボールを元の位置に戻す(たとえ、正確にもとの位置に戻せなくても、審判はできるだけ元の状態になるように努める)。現状復帰が難しいと審判が判断した場合、そのエンドはやり直しとなる。その場合、審判が最終決定をする。
- 12.2 一方のサイドの過失や行為によってエンドが混乱した場合、審判は 12.1 項に従って処置するが、不公平な結果にならないように、不利益を受けたサイドと協議することができる。
- 12.3 無効エンドが引き起こされ、無効エンド発生前にペナルティボールが与えられていた場合、そのペナルティボールはやり直されるエンドで投げる。もし、無効エンドを引き起こした選手もしくはサイドがペナルティボールを与えられていた場合、そのペナルティボールは投げるできない。

13 コミュニケーション

- 13.1 エンド中に選手、競技アシスタント、コーチおよび控え選手との間で、コミュニケーションを取ってはならない。

例外として以下の場合はいい:

- 選手が自分の競技アシスタントに、車椅子の位置を変える、アシスティブデバイス(補助具=ランプ)を動かす、ボールを丸める、あるいはボールを選手に渡すなどの特定の行為を依頼するとき。いくつかの繰り返しとなる動作については、競技アシスタントに対しての選手からの指示がなくても許可される。
 - コーチが投球後やエンドとエンドの間に、選手を褒めたり励ましたりするとき。
 - コーチと控え選手、BC3 アシスタントとの間でコミュニケーションを図る場合は、コートにいる選手に聞こえないような手段で行うこと。審判がコーチと控え選手との間の会話がコート内の選手に聞こえていると判断できる場合は、審判は不適切なコミュニケーションと解釈して2ペナルティボールを与える(11.1.3 項参照)。
 - エンドの間、どちらのサイドも投球指示のあったサイドは静かに会話をするのもよいが、投球指示を出された相手サイドは直ちに中止しなければならない。
- 13.2 ペア戦やチーム戦において、エンド中は、審判からの投球の指示が無い限り、味方同士で話をしてはならない。
- 13.3 BC3 ペア戦において、選手が自分のパートナーとなる競技アシスタントに自分のランプの調整を指示しない場合がある。各選手は、自分の競技アシスタントと直接コミュニケーションしなければならない。
- 13.4 エンドとエンドの間では、選手は他の選手や競技アシスタントと話しても良い。しかし、審判が次のエンドの準備を始めたら、話は止めなければならない。審判は延々と議論することを許して、ゲームを遅らせてはならない。キャプテン/選手は、選手交代、タイムアウトまたは審判の許可がなければ、エンドとエンドの間に自分のボックスから離れてはならない(6.19 / 13.5 項を参照)。
- 13.5 チーム戦またはペア戦では、1 サイドにつき 1 回のタイムアウトが認められている。タイムアウトは、コーチまたはキャプテンがエンドとエンドの間に要求することができる。時間は2分間である。タイムアウト中、選手は自分のボックスから離れても良いが、同じボックスに戻らなければならない。両サイドがそれぞれのボックスに戻ったら、タイムアウトは終了したと見なされる。タイムアウト中、選手は審判の許可なしにコートエリアから離れてはならない。何らかの理由によってコートから離れた場合、その選手は警告(イエローカード)を受け、そのことはスコアシートに記載される(11.6.2 項を参照)。
- 13.6 投球の妨げになるような位置に相手選手がいた場合、選手は相手に移動するように求めることができるが、ボックスから出るように求めることはできない。
- 13.7 キャプテンに限らず、どの選手も、自分たちの持ち時間に審判と話することができる。
- 13.8 審判がどちらのサイドが投球するかを決めた後、選手は得点をたずねたり、計測を求めることができる。ボールの配置に関する要望(例:相手ボールのどれが近いか等)には答えられない。選手はボー

ルがどのように配置されているかを確認するためにコートに入ることができる。

13.9 試合中にコートで通訳を求められた場合、審判長が然るべき通訳を選出する権限を有する。審判長は、まず最初に大会ボランティアや、そのとき試合に出ていない別の審判に通訳を頼もうとする。そこで然るべき審判が見つからない場合、審判長は、その選手の国のメンバーから誰か一人を選ぶ。

13.10 通訳は、競技場内(FOP)で着席しない。もし通訳が必要などきに見つけられなかった場合でも、試合は遅れない

13.11 選手、競技アシスタント、コーチや控え選手は、コート上で無線や携帯電話、スマートフォンを使用することはできない。

14 時間（計時）

14.1 各サイドが競技をする上で、各エンドには制限時間が設けられており、タイムキーパーが計時を行う。

14.2 ジャックボールを投球するための時間は、各サイドに割り当てられた制限時間の内に含まれる。

2014年1月1日より、規則14.2は、次のように変更される。“ジャックボールの投球には、最大1分間与えられる。その後計時は、各部門に割り当てられた時間にリセットされる”。

この規則の取り扱いについては、2013年11月30日に最終決定する。

14.3 各サイドの制限時間の計測は、どちらのサイドが投球するかを、審判がタイムキーパーに指示した時点から行われ、ジャックボールの投球も含まれる。

14.4 各サイドの制限時間の計測は、投げられたボールがコート内で静止するか、コートの境界線(ボーダーライン)を横切った瞬間で時計を止められる。

14.5 制限時間になった時点で、そのサイドのまだ投げていないボールは全て無効となり、デッドボール入れに入れられる。BC3の場合は、ボールがランプを転がり始めたら、そのボールは投球したと見なされる。

- 14.6 制限時間になった後でボールを投げた場合、審判は他のボールにぶつかる前にそのボールを止め、コートから除去しなければならない。他のボールにぶつかってしまった場合は、そのエンドはディストラプティッド(無効)エンドとなる。
- 14.7 ペナルティボールの制限時間は、どの競技部門においても各違反(2 ボール)ごとに 2 分である。
- 14.8 エンド中、両サイドの残り時間は得点表示板に表示される。各エンドが終了するごとに、両サイドの残り時間はスコアシートに記載される。
- 14.9 エンド中、制限時間の計測が不正確になってしまったら、審判はその間違いを補償するため、時間を正しい時間に調整することができる。
- 14.10 論争や混乱が生じている間、審判は時計を止めなければならない。エンド中に通訳のために試合を止める必要があれば、その時は時計を止めなければならない。可能であれば、その通訳は同じチームの選手でないことが望ましい。

14.11 制限時間は以下の通りである。

・BC1 個人戦	5 分／個人／1 エンド
・BC2, BC4 個人戦	5 分／個人／1 エンド
・BC3 個人戦	6 分／個人／1 エンド
・BC3 ペア戦	8 分／ペア／1 エンド
・BC4 ペア戦	6 分／ペア／1 エンド
・チーム戦	6 分／チーム／1 エンド

2014 年 1 月 1 日以降、各競技部門の制限時間は 1 分ずつ減少される。
このルールの取り扱いについては、2013 年 11 月 30 日に最終決定する。

・ペナルティボール	2 分／各ヴァイオレーション(2 球)
・タイムアウト	2 分
・メディカルタイムアウト	10 分
・ウォームアップ	2 分

- 14.12 タイムキーパーは、残り時間が 1 分、30 秒、10 秒そして制限時間になった時、大きな声で明瞭に告げる。

15 アシスティブ・デバイス（補助具）の基準と規則

- 15.1 アシスティブ・デバイス(補助具=ランプ)は、横に倒したときに 2.5m×1m のエリア内に収まるような寸

法でなければならない。ランプは、付属品、延長部、基本部分を含めた最大最長の状態で計測する。

- 15.2 アシスティブ・デバイス(補助具=ランプ)には、ボールの推進を助けたり、または加速や減速をさせたり、ランプの方向を決めるようなもの(例えばレーザー、水準器、ブレーキ、照準器、望遠鏡等)を付けてはならない。一旦ボールがその選手から放たれたら、どんな方法によっても、どんなものでもボールの進行を妨害してはならない。
- 15.3 選手はボールをコートに放つ際に、ボールを直接身体に接触させなければならない。身体への直接の接触には、その選手の頭、腕あるいは口に直接付けた補助具が含まれる。この場合の補助具は最長 50cm とする。選手の頭あるいは口に補助具をつけている場合、長さの計測は補助具は額あるいは口の中央から行う。選手の前腕に取り付けている場合には、補助具は肩の付け根からの長さを計測する。
- 15.4 投球と投球の間には、アシスティブ・デバイス(補助具=ランプ)を左右にはっきりと動かさなければならない。ランプがベースに固定されておりベースから独立して動かすことができない場合、ベースを含むランプ全体を左右に動かさなければならない。
- 15.5 選手は試合中に複数のアシスティブ・デバイス(補助具=ランプ、ヘッドポインター等)を使用できる。すべての補助具はその選手のボックスの中に置いておかななければならない(11.2.1 項を参照)。
- 15.6 各エンド中、審判/線審は、競技アシスタントがプレーエリア内を見ないように、BC3 選手のためにコートからボールを回収する(例:ペナルティボール等)。
- 15.7 ボールを放つ時、アシスティブ・デバイス(補助具=ランプ)がスローイングラインより前に出てはならない。
- 15.8 個人戦もしくはペア戦で、エンドの最中にランプが壊れたら、選手はそのランプを修理するために 10 分が与えられ、その間時間計測は止められる。ペア戦では、チームメイト或いは控え選手のランプを共用することができる。交換用ランプは、エンド間で交換されてもよい(審判長はこの出来事を知らされるべきである)。

16 問題の解明と抗議の手順

- 16.1 試合中に、審判がその対戦の結果に影響するような出来事を見落とした、または誤った判定をしたと、一方のサイドが感じた場合、そのサイドの選手/キャプテンは審判にそのことを喚起し、説明を求めることができる。その時、時間計時は止められなければならない(14.10 項を参照)。

- 16.2 試合中に、選手/キャプテンは最終決定者である審判長に裁定を要求することができる。
- 16.2.1 競技規則 16.1 項および 16.2 項に従い、試合中に選手たちは彼らが同意しない状況に対して、審判にそのことを喚起し、説明を求めなければならない。もし選手たちが 16.3 項に進みたい場合は、審判長にも判定を要求しなければならない。
- 16.3 各試合の最後に、競技した両サイドはスコアシートに署名を求められる。もし一方のサイドが勝敗や試合中の行為に対して抗議したいと考える場合、または審判がそのゲーム中に競技規則に従って行動していないと感じた場合、そのスコアシートに署名すべきではない。
- 16.4 審判はスコアシートに結果を記入した後、競技の終了時刻を記載する。正式な抗議は、その試合の終了から 30 分以内に行わなければならない。書面による抗議が受理されなければ、その対戦結果は有効となる。
- 16.5 必要事項を記入した抗議書を、選手/キャプテンまたは監督は、150€(約 19,000 円)または開催するホスト国の通貨を添えて大会事務局に提出しなくてはならない。この抗議書には、抗議するための「そのときの状況」、「抗議を正当化する理由」、「引用する規則の条文」を詳細に記載しなければならない。審判長または彼らに指名された者は、速やかに抗議審査会を招集しなければならない。この抗議審査会は以下の者で構成される。
- ・ 審判長
 - ・ その試合に関与していない、またはその抗議に関与していない国出身の 2 人の国際審判員。
- 16.5.1 ひとたび抗議審査会が発足したら、最終決定を行う前に、抗議の対象となっている試合に関与した審判員と意見交換する。抗議審査会は内密に行われる。抗議に関するすべての審議は非公開とされる。
- 16.5.2 抗議審査会は速やかに決定を下し、抗議を行った選手/キャプテンおよび相手サイドにも書面で回答する。
- 16.6 抗議審査会の決定を不服とする必要があれば、更に詳細に記入した抗議書を受理した後に行われる。もしできるなら、不服申立に関与した両団体は聴聞を受けなければならない。この不服申立の抗議を受け次第、技術委員長 (TD)、または彼らに指名された者は、速やかに以下の者で構成される不服申立審査会を招集する。
- ・ 指名された技術委員長 (TD)。
 - ・ 前回の抗議に関与していない、またはこの抗議に関係しない国からのもう 2 人の国際審判員。
- 16.6.1 この不服申立審査会での決定が最終的なものになる。

16.7 抗議の対象となった試合に関与した各チームは、抗議審査会の決定の見直しを求めることができる。そのためには、抗議書に **150€または開催するホスト国の通貨**を添えて提出しなければならない。抗議書は、抗議審査会の元の決定を受け取ってから **30 分以内**に提出しなければならない。抗議審査会または彼らに指名された者は、その選手またはサイド、あるいは抗議書を提出すると思われる人（すなわちチーム・マネージャーまたはコーチ）が元の決定を受け取った時間を記録し、署名をしなければならない。抗議に関するすべての審議は非公開である。

16.8 抗議による決定の結果、再試合が必要になった場合、その抗議が生じるような状況になった当該エンドの初めから再試合を行う。

16.9 対戦前に、抗議の理由が分かっている場合、対戦が始まる前に抗議を提出しなければならない。

抗議となる原因がコールルームで発生している場合、審判長或いは技術委員長に抗議の提出する意向を届け出なければならない。そのサイドがこの規則に定められている手順に従わなかった場合、その抗議は検討の対象にはならない。

17 車椅子

17.1 競技の際に使用する車椅子は、できるだけ標準的なものとする。しかし、日常生活のために改造したものであれば使用を認める。スクーターも使用してよい。**BC3 競技アシスタント**がコート内を見ることができるような**反射鏡**は認められない。

クッションまたは支持板を含むシートまでの高さは、床から大腿部または臀部がクッションに接触している**座面**の一番高い点まで、最高 **66cm** である。**医療的な理由のために車椅子の座席が傾いている場合**、測定は床面から荷重点までで行われる。それは臀部の最下点とされる。

17.2 もし、車椅子が試合中に故障してしまった場合、時間計測は止められ、選手には車椅子の修理のための時間が **10 分間**与えられる。もし車椅子が修理ができなかった場合、その選手は試合を続行する必要がある。もし（試合の続行が）できない場合、その試合は没収される（**10.4.8 項**参照）。

17.3 （車椅子検査について）論争が生じた場合、審判長は指名された技術委員長（TD）と協力して、決定をしなければならない。いかなる決定がされても、これが最終決定となる。

18 キャプテンの責務

- 18.1 チーム戦およびペア戦では、キャプテンが各サイドを指揮する。キャプテンは審判に識別されなければならない。審判にはっきりと見えるようシャツの胸の位置に“C”と書かれたユニフォームを着用しなければならない。クラブ、国にはそのキャプテンに“C”を提供する責任がある。以下の場合、キャプテンはそのチームの代表として行動し、責任を負う。
- 18.1.1 コイントスで、チームまたはペアを代表し、赤または青のどちらのボールで競技するかを決定する。
- 18.1.2 選手たちが、誰が投げるかを合意できなかった場合、ペナルティボールを含んで、試合中、誰が投球するかを決定する。
- 18.1.3 タイムアウト或いは選手交代を要求する。コーチもまた、これを行うことができる。
- 18.1.4 得点をつける過程で、審判が提示した得点を承認する。
- 18.1.5 ディスラプティッド(無効)エンドとなる状況、またはどこで論争が生じたかを、審判に相談する。
- 18.1.6 スコアシートに署名する。または代わりに署名する者を指名する。サインは自分の名前を署名する。
- 18.1.7 抗議書を提出する。コーチや監督もまた、これを行うことができる。
- 18.1.8 キャプテンはチームを代表するが、キャプテン以外の選手もコートに入る許可を求めることを含め、審判に質問することができる。

19 ウォームアップの手順

- 19.1 各対戦が始まる前に、指定されたウォームアップ・エリアでウォームアップすることができる。ウォームアップ・エリアは組織委員会が各対戦のために指定した時間の前にプレーする選手たちが独占的に使用する。選手、コーチ、競技アシスタント(および各国 1 名の通訳)は予定された時間内にウォームアップ・エリアに入ることができ、指定されたウォームアップ・コートに進むことができる。
- 19.2 選手たちは以下に規定された最大人数の人と一緒にウォームアップ・エリアに入ることができる。

・個人戦 BC1	コーチ 1 名、競技アシスタント 1 名
・個人戦 BC2	コーチ 1 名、競技アシスタント 1 名
・個人戦 BC3	コーチ 1 名、競技アシスタント 1 名
・個人戦 BC4	コーチ 1 名、競技アシスタント 1 名
・ペア戦 BC3	コーチ 1 名、選手 1 名につき競技アシスタント 1 名
・ペア戦 BC4	コーチ 1 名、競技アシスタント 1 名
・チーム戦 (BC1/2)	コーチ 1 名、競技アシスタント 1 名

- 19.3 必要ならば、各国 1 名の通訳および 1 名の理学療法士／マッサージ師がウォームアップ・エリアに入ることができる。彼らはコーチングを支援したり、助けたりすることはできない。

20 コールルーム（招集所）

- 20.1 公式時計を 1 個、コールルームの入り口に設け、はっきりと明示する。

- 20.2 コールルームに入る前に、各選手は自分の競技者ゼッケンとアクレカード (ID カード) がはっきり見えるようにしておかなければならない。コーチや競技アシスタントもまたアクレカードがはっきり見えるようにしておかなければならない。競技者ゼッケンは胸や足の前面に取り付け、BC3 競技アシスタントは背中に競技者ゼッケンを取り付ける。そうしなければ、コールルームに入ることを拒否される。

- 20.3 選手の受付はコールルームデスク (招集所受付) で行う。

個人戦においては、すべての選手は、それぞれの試合で予定されている競技開始時間の 30 分前から 15 分前までの間に受付をすること。

ペア戦及びチーム戦においては、すべての選手は、それぞれの試合で予定されている競技開始時間の 45 分前から 20 分前までの間に受付をすること。

双方のサイド (個人戦、チーム戦或いはペア戦) は、全員一緒にコールルームの入り口で同時に登録しなければならず、スポーツ用具のすべてを一緒に持ち込まなければならない。

- 20.4 コールルームの入り口で受付をするとき、個人戦の選手 1 人に対してコーチはその選手の受付しかできない。どちらのサイドもコールルームにいななければならない、そして対戦のために指定されたコートエリア内で待機していなければならない。もし、選手が連続して試合に出場する必要がある場合、その後の試合を円滑に進めるために、TD (技術委員長) の承諾を得た上で、コーチやチームマネージャーがコールルームの受付をすませることができる。これは、決勝トーナメントで勝ち上がった後などで十分な時間がない時や、プレーオフの試合も含まれる。

- 20.5 もし大会組織委員会に起因する遅れがあれば、規則 6.1 項は適用しない。もし何らかの理由で遅れるようであれば、大会組織委員会はできるだけ早く、すべてのチームの監督に書面で連絡を行う。
- 20.6 所定の時間にコールルームは閉じられる。コールルームに入ることで出場の意思表示をした後は、いかなる人も競技用具も扉が閉じられた後は入ることはできない(例外措置として、審判長および/または技術委員長(TD)によって考慮されることがある)。
- 20.7 もし審判に要請されれば、通訳はコールルームに入るのみ可能である。通訳は、コールルームに入る資格を得るため、試合開始前にはコールルームの外側の指定されたエリアにいなければならない。
- 20.8 選手たちは以下に規定された最大人数の人と一緒にコールルームに入ることができる。
- | | |
|---------------|-------------------------------|
| ・個人戦 BC1 | コーチ 1 名、競技アシスタント 1 名 |
| ・個人戦 BC2 | コーチ 1 名 |
| ・個人戦 BC3 | コーチ 1 名、競技アシスタント 1 名 |
| ・個人戦 BC4 | コーチ 1 名 |
| ・ペア戦 BC3 | コーチ 1 名、選手 1 名につき競技アシスタント 1 名 |
| ・ペア戦 BC4 | コーチ 1 名 |
| ・チーム戦 (BC1/2) | コーチ 1 名、競技アシスタント 1 名 |
- 20.9 審判たちはコールルームの扉が閉じられる最後に、試合準備のためにコールルームに入る。
- 20.10 審判が選手の情報を確認するため、選手は自分の競技ゼッケンとアクレカード(ID カード)を求めに応じて提示するよう求められる場合がある。
- 20.11 コールルーム内で一旦出場手続きを済ませたら、選手、コーチおよび競技アシスタンスはコールルームから出てはならない。出てしまった場合はコールルームに再入場することができず、試合に出場できなくなる(20.15 項は例外措置となる。その他の例外措置は、審判長および/または大会技術委員長(TD)によって考慮されることがある)。
- 20.12 すべての競技用具(ボール、車椅子の適合鉦、補助用具(ランプ)、ヘッド、腕、口用ポインター等)の点検とコイントス(6.3 項を参照)は、コールルーム内で行われる。
- 20.12.1 ランダムチェック(抜き打ち用具検査):
- 20.12.2 基準に満たなかったボールは、大会最終日が終了するまで没収される。審判はボールが却下されたことをスコアシートに記録される。このとき、選手は不適格となったボールの代わりに対戦のたびに大会球を使用することができる。大会球は、対戦後に審判に返却しなければならない

い。

20.12.3 ランダムチェック(抜き打ち用具検査)で一つ或いは複数のボールが不合格になった場合、10.4.1 項に従い、そのサイドには警告が与えられる。もし、ある一人の選手が同じランダムチェックで複数の不合格ボールを持っていた場合、その選手にのみの警告とみなされる。この警告は、「コート上の警告」としてカウントされない。

20.12.4 選手の競技用具が、2度にわたりコールルームチェック或いはランダムチェックに不合格だった場合、その選手は規則 10.4.2 項及び 10.4.6 項に従い失格となる。

20.12.5 ボールが不合格だった場合、可能な場合は不合格となったボールの代替として、選手は同じ数のボールのみ、望むボールの硬さ(ハード、ミディアム、ソフト)を求めることができる。

20.12.6 選手やコーチはランダムチェックに立ち会うことができる。競技用具に何らかの問題点が発見された場合、審判は審判長を呼んで再判定してもらう。

20.12.7 チーム戦、ペア戦において、コールルームにおいてどの選手の競技用具がその検査で失格となったのかを把握する必要がある。

20.13 コールルームに持ち込めるボールの数

20.13.1 個人戦では、各選手とも、赤ボール 6 個、青ボール 6 個、ジャックボール 1 個をコールルームに持ち込むことができる。(5.1 項を参照)

20.13.2 ペア戦では、各選手(控え選手を含む)につき、赤ボール 3 個、青ボール 3 個、および各ペアにつきジャックボール 1 個をコールルームに持ち込むことができる(5.2.2 項を参照)。

20.13.3 チーム戦では、各選手(控え選手を含む)につき、赤ボール 2 個、青ボール 2 個、および各チームにつきジャックボール 1 個をコールルームに持ち込むことができる(5.3.2 項を参照)。

20.14 マイボールをコールルームに持ち込まなかった選手、またはマイボールがランダムチェック(抜き打ち用具検査)で不合格となった選手のみ、大会球を使用する。

20.15 スケジュールに遅延がある場合は、選手の誰かがトイレに行くためにコールルームから移動することを求めたとき、審判長または技術委員長は、次のガイドラインに基づいて許可することができる。

- その試合の対戦相手に知らされる。
- 選手がコールルームでトイレに行きたくなった場合は、大会スタッフが同行する。
- 選手がコールルームでトイレに行きたくなり、彼らが競技場(FOP)へ入場するときにまだ戻らなかった場合は、試合は失格となる。

20.16 どちらのサイドも、コールルームには競技に必要な物品のみしか持ち込むことができない。

20.17 無線通信機／携帯電話やスマートフォンは、音楽を聴いたり、電動車椅子をコントロールするような扱い方を除き、コールルームでの使用は認められない。

21 メディカルタイムアウト

21.1 エンド中に選手が病気(深刻な状況)になった場合、どの選手も、**メディカルタイムアウト**を必要に応じて求めることができる。そのとき、試合は**メディカルタイムアウト**として 10 分間中断され、その間審判は試合の制限時間の計時を停止させる。

21.2 選手は、一試合に一度、**メディカルタイムアウト**を要求することができる。

21.3 **メディカルタイムアウト**を要求した選手は、できるだけ早く会場担当の医師に見てもらわなければならない。

21.4 個人戦で、選手が試合を続けることができなくなった場合、その試合は不戦敗となる(10.4.4／10.4.8 項を参照)。

21.5 チーム戦では、**病気が原因**で、選手が試合を続けることができなくなった場合、そのエンドは、その選手の残りのボール無しで終了しなければならない。控え選手は、エンド間でのみ試合に入ることができる(6.19 項及び 10.4.5 項を参照)。

21.6 **BC3 ペア戦及び BC4 ペア戦**では、病気が原因で、選手が試合を続けることができなくなった場合、そのエンドは、その選手の残りのボール無しで終了しなければならない。チームメイトの選手がまだ持ちボールがある場合、彼らの制限時間の中で投球することができる。**BC3 ペア戦**では、もし**脳性麻痺**選手が試合を続けることができず、**脳性麻痺**の控え選手がいない場合、試合を続行することはできない。控え選手は、エンド間でのみ試合に入ることができる(6.19 項を参照)。最終エンドの間だけ続けることができなくなった場合を除き、**脳性麻痺**の控え選手がいない場合は、その試合は没収される(10.4.8 項を参照)、**最終エンドの間だけ続けることができなくなった場合**では、試合は没収されない。もしこの状況が最終エンドで発生し、**タイブレイク**の競技が行われることとなり、**脳性麻痺**の控え選手がいない場合、試合は没収される。

21.7 **ペア戦**においては、**メディカルタイムアウト**が競技アシスタントのために**コールされた場合**、選手は残りのエンドを 1 人の競技アシスタントを共有することができる。控え選手との交代は、エンド間でのみ

行う事ができる。控え選手がコートにいない場合、選手はその試合の残りで 1 人の競技アシスタントを共有する必要がある。個人戦では、もし選手がそのエンドにおいてボールを残した状態であったとしても、アシスタントなしでボールを投球する事ができないので、それらのボールはすべて“ボールデッド”と宣言される。

21.8 BC3 戦において、メディカルタイムアウトで競技が中断された 10 分の間、競技アシスタントはコートの方を見ることができない。選手は医療関係者から手当てを受けるが、必要があれば、選手の競技アシスタントが医療関係者と選手との意思疎通を助けることができる。

21.9 チーム戦において、選手が次にジャックボールを投げる場面で失格になったり、病気になったり、今まさに試合継続が困難になった場合、そして控え選手がいなかった場合、ジャックボールはその次のエンドで投球する選手が投球することになる。

21.10 チーム戦において、(医療的な理由に限って) 1 人の選手がその後の試合を続行できなくなり、控え選手がいらない場合、チームは選手 2 人、ボール 4 球で試合を継続することができる。もし、BC1 選手が試合の継続ができなくて、BC1 クラスの控え選手がいなかった場合、BC1 選手が不在のまま試合を進めることができる。





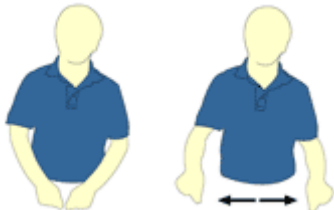
21.11 1 人の選手が、その後の試合でもメディカルタイムアウトを要求し続けた場合、技術委員長(TD)は医師と協議の上、その選手の国の代表と、その選手が大会のそれ以降の登録から削除するかどうか決定する。個人戦においてその選手が大会の残りの部分から削除された場合、以降のすべての対戦は、予選プール或いは決勝トーナメントにおいて最大得点差(最高得点マイナス最低得点?)に対応した得点が対戦相手に与えられる。

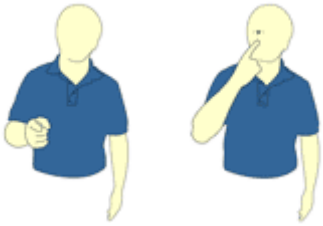
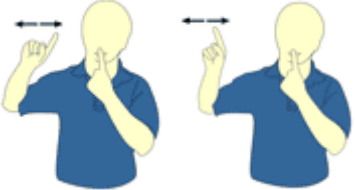
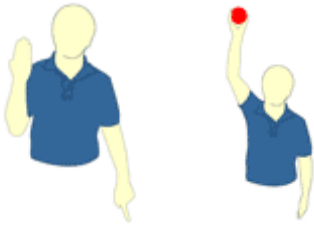


このマニュアルではカバーしきれないような事態が発生する可能性があることを **BISFed** は認識している。そのような事態が発生した時は、大会技術委員長(TD)および/または審判長と協議して対処する。


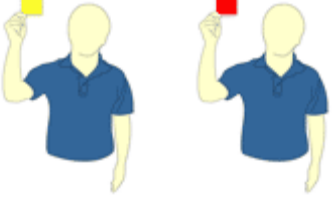

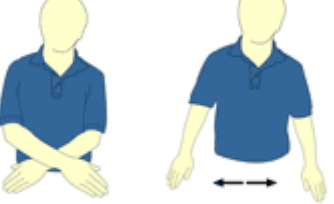
以下のページ(付録 1, 2, 3)には、審判が使用するジェスチャー、抗議の手順の説明、およびコート図が示してある。審判のジェスチャーは、審判と選手とが状況を理解する手助けとなるために開発されたものである。たとえ審判が特定のジェスチャーを使用するのを忘れても、選手は抗議することはできない。


22 .附録 1 ー 審判の公式ジェスチャー／サイン





審判の公式ジェスチャー／サイン

合図を送るべき状況	ジェスチャーの内容	審判員が行うジェスチャー
<p>ジャックボールまたはウォームアップボールを投げる指示</p> <p>規則: 6.4; 6.5</p>	<p>投球を指示するために手を動かす。</p>	
<p>カラーボールを投げる指示</p> <p>規則: 6.7 6.8 6.9</p>	<p>プレーするサイドの色を示す</p>	
<p>タイムアウト</p> <p>規則: 13.5</p>	<p>手のひらを水平にして下に向け、他方の手の指を真っ直ぐ垂直に伸ばして T の字を作り、どちらのサイドが求めたかを言う。(例: ~選手、チーム、国、ボールの色のタイムと言う)</p>	
<p>選手交代</p> <p>規則: 6.19</p>	<p>一方の腕を他方の腕の周りで回転させる</p>	
<p>計測</p>	<p>両手に並べて、巻尺を使うように動かす</p>	


合図を送るべき状況	ジェスチャーの内容	審判員が行うジェスチャー
<p>選手にコート内に来たいか尋ねる。</p> <p>規則: 7.6</p>	<p>選手を指差し、次いで審判員の目を指差す</p>	
<p>不適切なコミュニケーション</p> <p>規則: 11.1.3;13</p>	<p>口を指差し、もう一方の手の人差し指を横方向に動かす</p>	
<p>デッドボール/コートの外に出たボール</p> <p>規則: 6.13</p>	<p>ボールを指差し、前腕を垂直にあげて手を開き、手の平を審判員の方に向けて、アウトまたはデッドボールと言い、そして出たそのボールを高く上げる</p>	
<p>リトラクション(ボール除去)</p> <p>規則: 10.3 11.2 11.4</p>	<p>そのボールを指差し、そのボールをつまみ上げる前にその手の前腕の手を凹面にして上げる(可能な限り)。</p>	
<p>2個のペナルティボール</p> <p>規則: 10.2 11.1 11.2 11.3</p>	<p>2本の指を出して上げる</p>	

合図を送るべき状況	ジェスチャーの内容	審判員が行うジェスチャー
警告 規則: 10.4 11.3	違反を警告するためにイエローカードを示す	
2 回目の警告とその結果としての失格 規則: 10.4	イエローカードを示し、次いでレッドカードを示す	
失格 規則: 10.4 11.6	レッドカードを示す	
ペナルティの相殺 規則: 10.2.6	両方の親指を真っ直ぐに上に上げる	
エンドの終了 / 対戦の終わり 規則: 6.10	伸ばした両腕を交差させ、次いで広げる	

合図を送るべき状況	ジェスチャーの内容	審判員が行うジェスチャー
得点 規則: 0	得点を与えるサイドの色を出した指示板の上に指を乗せる(例. 赤 3 点)	

得点の表示例			
			
赤 3 点	赤 7 点	赤 10 点	赤 12 点

線審の公式なジェスチャー／サイン

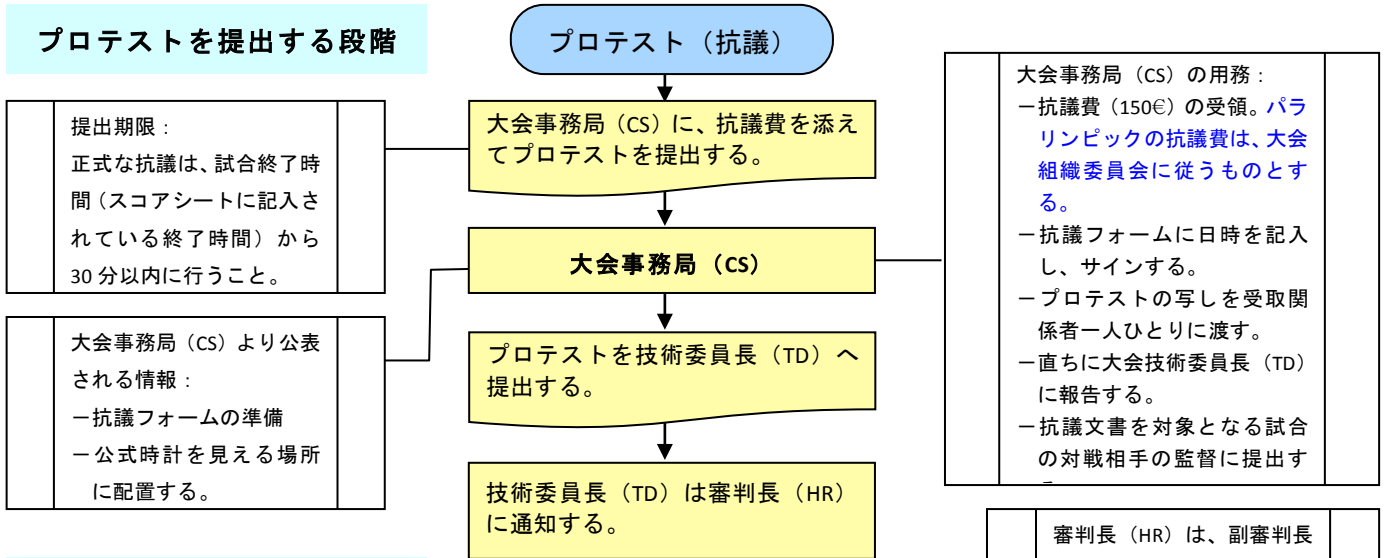
合図を送るべき状況	ジェスチャーの内容	審判員が行うジェスチャー
審判員の注意を喚起する	腕を高く上げる	

グラフィックデザイナー : Francisca Sottomayor

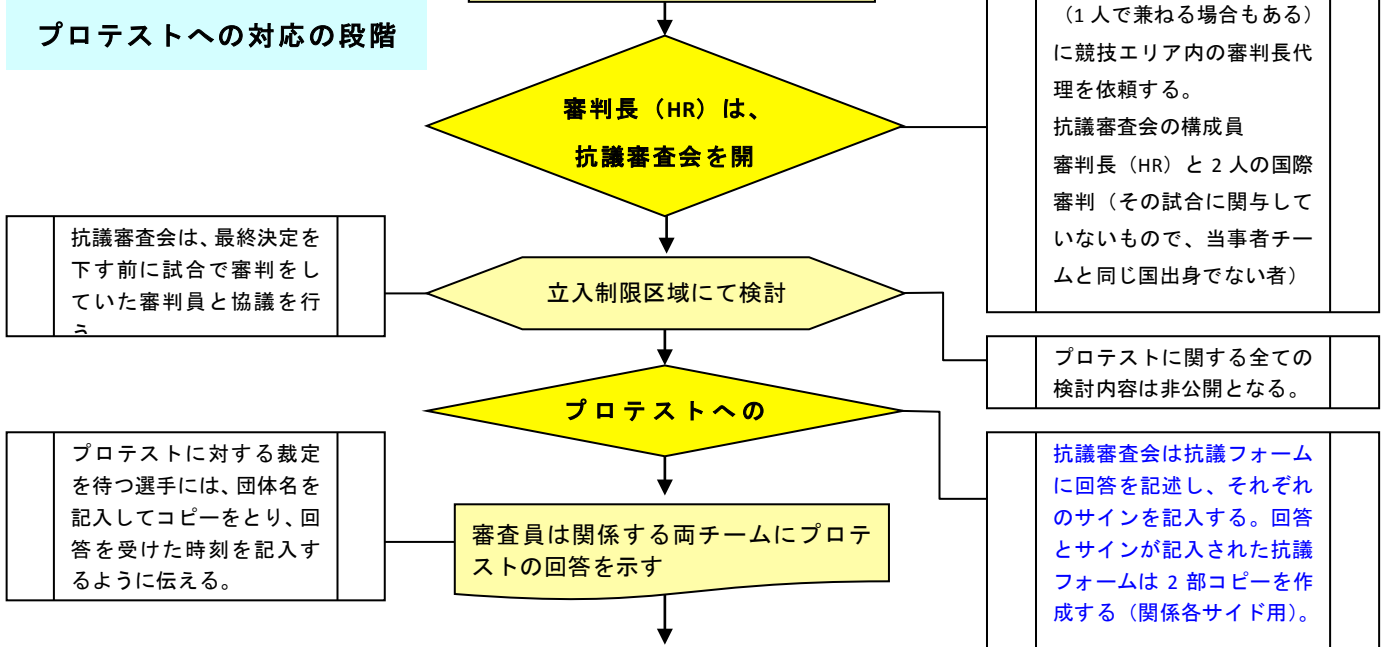
23 .附録 2 ー プロテスト（抗議）

プロテストの手順

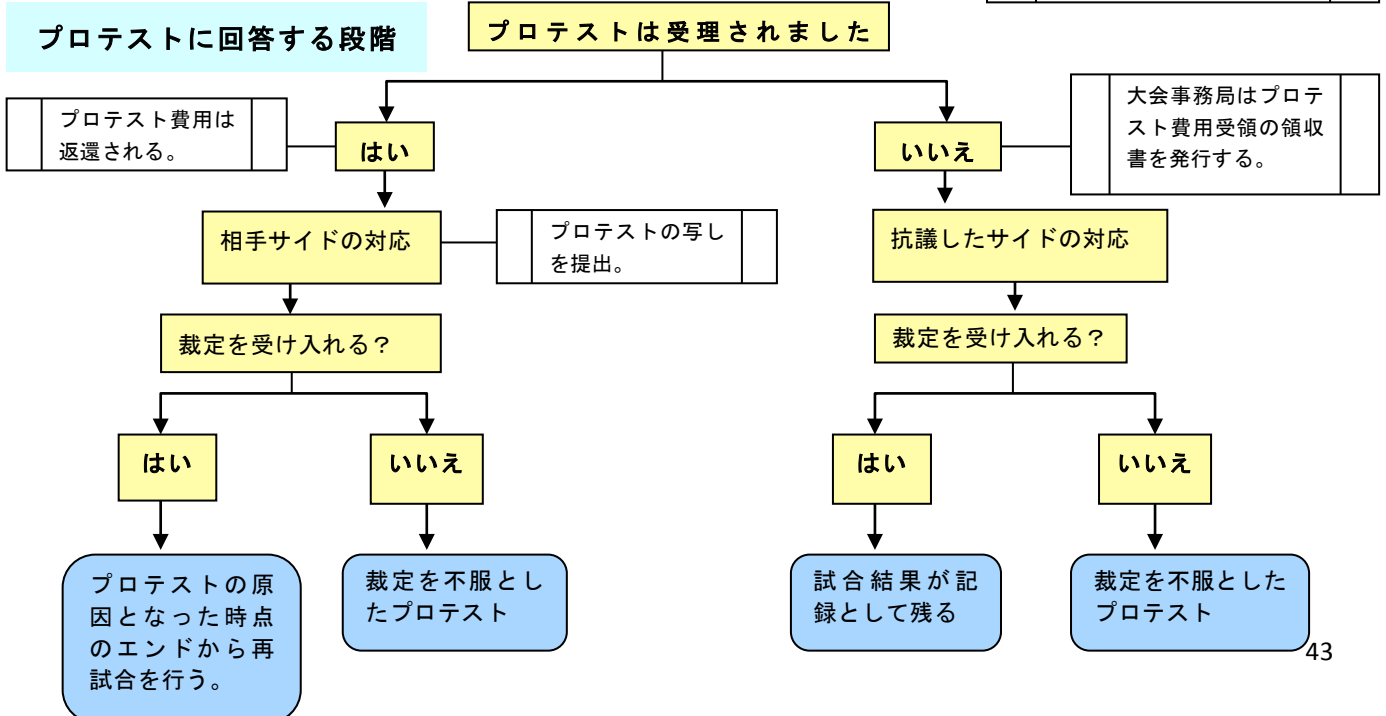
プロテストを提出する段階



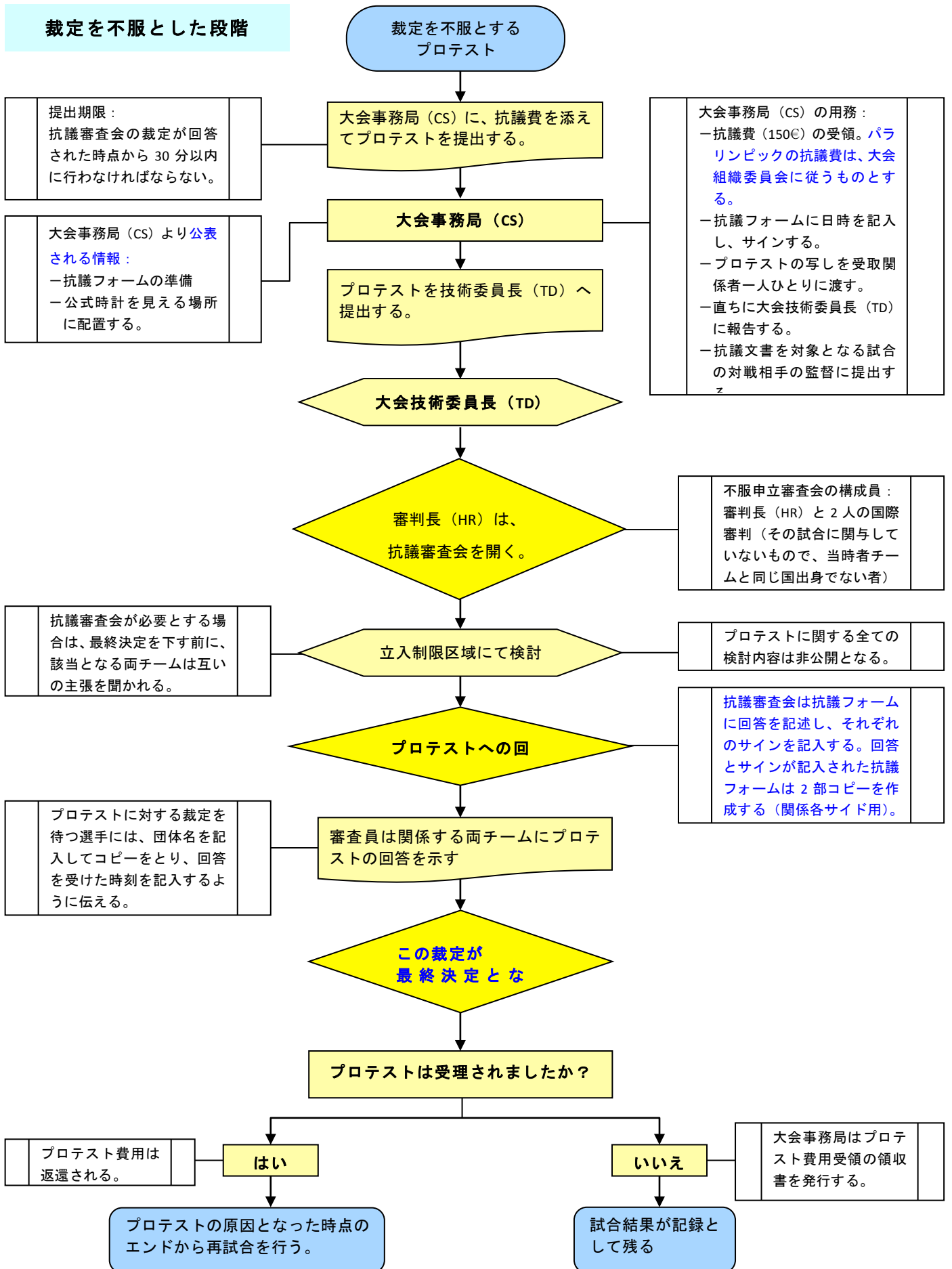
プロテストへの対応の段階



プロテストに回答する段階



裁定を不服とした段階



24. 抗議（プロテスト）のガイドライン

- ・ 試合後の制限時間の 30 分を超えてから、一方のチームより抗議（プロテスト）を提出したいと求められても、大会事務局は時間切れであることをそのチームに伝えなければならない。もし一方のチームが抗議（プロテスト）を受け入れるよう主張しても、大会事務局は、それを受理してはならない。
- ・ 提出された抗議（プロテスト）を支持するような写真やビデオ録画は受理されない。
- ・ プロテスト成立により再試合を行う場合：審判はコインはじき、勝った方が赤サイドか青サイドのどちらで試合をするかを選ぶことができる。もし、一方のサイドがペナルティボールを得ていた場合、そのサイドはペナルティボールを投げることはできない。
- ・ プロテスト成立により、抗議の原因となった時点のエンドの始まりから再試合を行う場合：選手はその試合と同じスローイングボックスに入り、その試合で使用した同じ色のボールを使用する。抗議審査会の裁定により再試合となったエンドで認められていた反則（ヴァイオレーション）は、それが明文化された警告や失格でない限り、もはや有効とはならない。
- ・ 抗議（プロテスト）を行う理由は正当であっても、再試合するには不十分な場合（例えば招集所での手続き間違い等）、プロテスト費用は返還されない。
- ・ 抗議審査会または不服申立審査会の裁定により返還されなかった全てのプロテスト費用は、[BISFed](#) によって保管される。

プロテスト通告書

この用紙は、_____（国名：チーム名）の属するチームマネージャーに以下のことを知らせるものである。

_____年_____月_____日、_____時_____分（試合開始の時間）、_____部門の_____と_____（選手名または国名：チーム名）の間の試合において、_____（申告する選手名または国名：チーム名）によって抗議（プロテスト）があったことを記すものである。

プロテスト（抗議）要旨

提出時間 _____年_____月_____日 _____時_____分（日時を記入する）

提出したチーム名

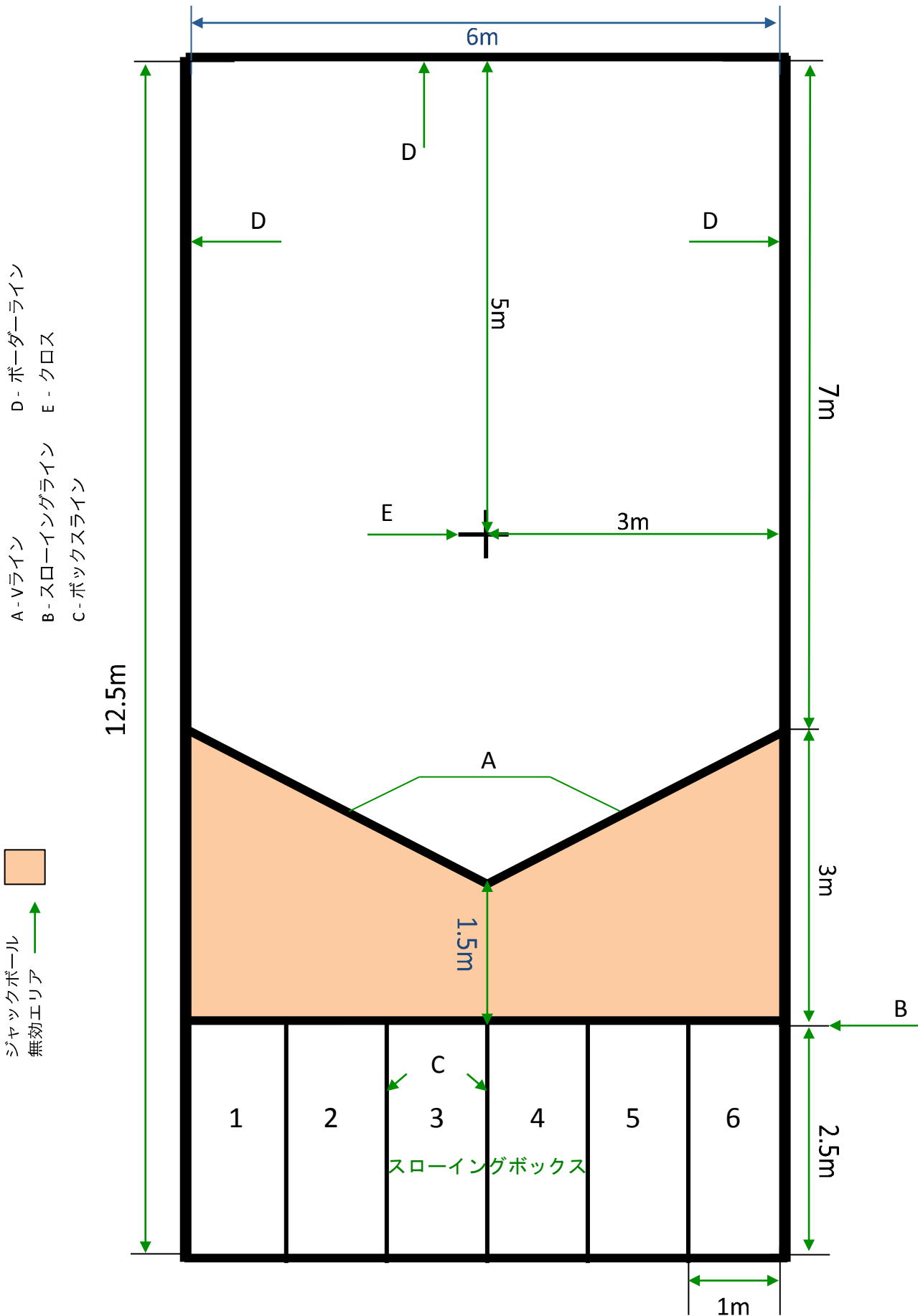
受理した役員

プロテスト（抗議）フォーム

（必要があればこの用紙も用いる）

25.附録3 ーボッチャコートレイアウト

ボッチャコート・レイアウト



26. 略語（用語）集

省略形	用語説明
BisFed	国際ボッチャ競技連盟
CP	脳性まひ
CS	確認済み状態（クラス判定）
e.g.	ラテン語の“exempli gratia”は「例として」という意味
FOP	Field of Play（競技場）
HOC	ホスト組織委員会
HR	審判長
i.e	ラテン語の“id est”は「別の言葉で言うと」という意味
IPC	国際パラリンピック委員会
TD	大会技術委員長