

日本ボッチャ協会競技規則 2017-2020 v.1



イントロダクション

ボッチャ

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)の競技規則に準じて一般社団法人日本ボッチャ協会が公認する全ての国内選手権大会に適用される。

大会組織委員会は、日本ボッチャ協会大会運営局の同意の下に解説を加えることはできるが、規則の趣旨を変えてはならず、加える解釈については、日本ボッチャ協会大会運営局に確認しなければならない。

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はもらいたい。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。

競技規則の翻訳に際して

本競技規則は英語版のBISFed(国際ボッチャ競技連盟)が公表しているBISFed International Rules 2017 v.2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典と同じであるが、OPクラスの設定等や大会運営上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。なお、原典のBISFed International Rules 2017 v.2の翻訳版については、英語版と併せて利用する必要のある強化指定選手を対象に配布する特別なものとしている。

写真撮影

フラッシュを伴わない写真撮影やビデオ撮影は許可される。しかし、三脚を使用した撮影は審判、HR(審判長)、TD(技術委員長)、またはHOC(大会組織委員会)が許可した場所でのみ可能とする。

競技規則変更の反映までの期間

協会審判部は、BISDFedが規則変更を行った際には公表後直ちに翻訳及びBISFed事務局への確認を図り、国内への公表を行う。ただし年度内の変更は可能な限り行わない。

目 次

1. 用語の定義	4
2. 出場資格	5
3. 競技部門	5
4. 競技用具とボールチェック	7
5. アシスティブデバイス	10
6. 車椅子	10
7. ウォームアップ	11
8. コールルーム	11
9. ランダムチェック	13
10. プレーについて	13
11. 得点	17
12. ディスラプテッド(無効)エンド	18
13. タイブレイク	18
14. コート上での動き	19
15. ヴァイオレーション(反則行為)	19
16. コミュニケーション	23
17. エンドあたりの競技時間	24
18. 問題の解明と抗議の手順	25
19. メディカルタイムアウト	26
附録	28
附録1 ー公式ジェスチャー／サイン	29
附録2 ープロテスト(抗議)	34
附録3 ーボッチャコートのレイアウト	40
附録4 ー略語(用語)集	42

1. 用語の定義

クラシフィケーション(クラス分け)	BISFed クラス分け規則に則った、選手のクラス分け判定の手順
CP	Cerebral Palsy=脳性麻痺
競技部門(ディビジョン)	競技部門は、障害区分による。
ボール	赤色ないしは青色のボール、あるいはジャックボール(4.7 項参照)
ジャックボール	ターゲットとなる白いボール。
デッドボール	以下の状態になった赤ないし青ボール; <ul style="list-style-type: none"> ・投球ののちコート外に出た。 ・ヴァイオレーションを宣告され、審判によって除去された。 ・制限時間内に投球できなかった。 ・選手が投げないことを選択した。
ペナルティボール	相手側の特定のヴァイオレーションに罰則を科すために審判から与えられる、エンドの終了時に投球する追加のボール
投球されなかったボール (Balls Not Thrown)	[BNT] 各サイドがエンド途中で投球しないことを選択したボール
ボールテンプレート	ボールの円周を確認するための器具
精密量り	0.01g の精度でボッチャボールを計量するために使用する。
コールルーム	各試合前に選手が試合登録をする場所
Field of Play (FOP)	全てのコートが含まれるエリア。ここには計時員の計測場所も含まれる。
コート	スローイングボックスを含む、境界ラインで囲まれたエリア。
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 等分され番号がついたボックス。
スローイングライン	選手が投球する際、越えてはならないコート上の線。
V ライン	コートを横切る線で、競技を行うためにジャックが完全に越えなければならない線。
クロス	タイブレイク時にジャックが配置されるプレイングエリア中央のマーク。カラーボール投球後にジャックがコートから出たり、無効エリアに入ったりした際にも配置される。
ターゲットボックス	ペナルティスローで使用する、クロスに設置された 25cm×25cm のボックス
試合	2 つのサイド間で競技すること。
エンド	一つの試合の中で、両サイドが、全てのボールを投げ終わるまでのひと区切り。
ディストラブテッド・エンド (無効エンド)	正規ではない方法で、偶然または故意に、ボールが動かされた場合に無効となるエンド。
ヴァイオレーション(反則)	選手、サイド、控え選手、スポーツアシスタントまたはコーチによるペナルティを伴う競技規則に違反する行為。
イエローカード	7cm×10cm 程度のカードで、警告を与える際に提示される。
レッドカード	7cm×10cm 程度のカードで、失格となるサイドに提示される。
競技用具	ランプ、グローブ、スプリントやポインターのような補助具。
HOC	Host Organizing Committee=大会組織委員会
SA、HR、AHR、TD、ATD	スポーツアシスタント、審判長、副審判長、技術委員長、副技術委員長
サイド	個人戦: 各サイド 1 名の選手で対戦。ペア戦: 各サイド 2 名の選手が一つの単位として対戦。チーム戦では、サイドとは 3 名を一つの単位としている。控え選手、スポーツアシスタント及び許可されている場合はコーチについても、サイドのメンバーである。
スポーツアシスタント (Sport Assistant)	スポーツアシスタント規則に則って選手を支援する者。
控え選手 (Substitute)	同一サイド内での交代選手
投球 (throw, スロー)	プレイングエリアにボールを投げ入れること。投げる、蹴る、補助具(ランプ)を使ってボールを放つことも「投球」に含まれる。
ウォームアップエリア (Warm up Area)	コールルームに入る前に、選手がウォーミングアップを行うエリア

2. 出場資格

- 2.1. 日本ボッチャ協会が主催する選手権大会に出場する資格として、すべての選手は大会に出場する年4月1日までに13歳でなければならない。
- 2.2. 選手の大会出場資格は、クラス分けの概要やプロセス、クラス分けの再査定及びプロテスト(抗議)を網羅したBISFedクラス分け規則に詳細に記載されている。また選手権出場にあたっては、事前にクラス分けを受け、自分の出場部門がBC1部門～BC4部門ないしOP部門のいずれであるかを提出すること。

3. 競技部門

総則

競技には9つの部門があり、各部門は男女の別なく障害区分により競技が行われる。
各部門は以下の通りである。

3.1. 個人戦

- ・ 個人戦 BC1
- ・ 個人戦 BC2
- ・ 個人戦 BC3
- ・ 個人戦 BC4
- ・ 個人戦 OP 座位
- ・ 個人戦 OP 立位

個人戦部門は、4つのエンドで1試合が構成される。各選手は交互に各々2エンドずつ、ジャックを投球する。選手は6個ずつカラーボールを投球することができる。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に位置し、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に位置する。コールルームに入室する際には、各選手は6個の赤ボール、6個の青ボール、1個のジャックボールを持ち込むことができる。

3.2. ペア戦

- ・ BC3 ペア戦 - BC3 クラス選手対象
- ・ BC4 ペア戦 - BC4 クラス選手対象

ペア戦 BC3

試合に出場できる選手は、個人戦BC3部門の出場資格がなければならない。1組のBC3ペアには、1名の控え選手を伴うことができる。ただし、例外は、BISFedの裁量によるもので、その決定は覆ることはない。1組のBC3ペアは、少なくとも最低1人のCP(脳性麻痺)の選手が常にコートにいなければならない。各選手は、[スポーツアシスタント規則を遵守する](#)1名のスポーツアシスタントを使用することができる(規則3.6参照)。

ペア戦 BC4

試合に出場できる選手は、個人戦BC4部門の出場資格がなければならない。1組のBC4ペアには、1名の控え選手を伴うことができる。ただし、例外は、BISFedの裁量によるもので、その決定は覆ることはない。[足蹴り選手は、スポーツアシスタント規則を遵守する](#)1名のスポーツアシスタントを使用することができる。(規則3.6参照)。

ペア戦 BC3 とペア戦 BC4 の部門は、1試合が 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ジャック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。赤ボールを投球するサイドは 2 番と 4 番のスローイングボックスに位置し、青ボールを投球するサイドは 3 番と 5 番のスローイングボックスに位置する。

3.2.1. コールルームに入室する際には、1組のペアあたり 1 個のジャックボールと、各選手(控え選手も含む)3 個ずつの赤ボール、3 個ずつの青ボールを持ち込むことができる。

3.2.2. 控え選手が使用するボールは、スコアラーの近くに設定された指定エリアに置く。

3.3. チーム戦

試合に出場できる選手は、個人戦 BC1 または BC2 部門の出場資格がなければならない。1 組のチームは 3 名の選手で試合を行うが、少なくとも 1 名の BC1 部門の選手が常にコートにいなければならない。各チームにはスポーツアシスタント規則を遵守する 1 名のスポーツアシスタントを使用することができる(規則 3.6 参照)。各チームは、最大 2 名の控え選手を伴うことができる。ただし控え選手が 2 名であるならば、そのチームには、少なくとも 2 名の BC1 選手を入れておかなければならない。

チーム戦は、1 試合 6 エンドで構成される。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に、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に位置する。

3.3.1. コールルームに入室する際には、1組のチームあたり 1 個のジャックボールと、各選手(控え選手を含む)2 個ずつの赤ボール、2 個ずつの青ボールを持ち込むことができる。

3.3.2. 控え選手が使用するボールは、スコアラー近くに設定された指定エリアに置く。

3.4. チーム戦、ペア戦のエンド間の扱い

エンドとエンドの間に、タイムアウトは存在しない。

審判は、エンド間を最長で 1 分間設定する。この 1 分間は、審判がジャックボールを床から拾い上げ「1minute」とコールして開始される。コーチはこの時間内に自分のサイドのボールを集めたり、コート上の選手に近づいて話をしたりすることができる。その際、コーチはスポーツアシスタントや審判、線審にボール回収の支援を依頼することができる。審判は 50 秒が経過したとき「10 seconds!」とコールし、1 分が経過したとき、「Time!」とコールする。審判が次にジャックボールを投球する選手にボールを手渡した時点で、相手サイドの選手はすべての動きを止めなければならない。審判が「Jack!」とコールして投球を促す際に、相手サイドの準備が整っていなかった場合でも、次にそのサイドの投球指示が出されるまで準備を待たなければならない。審判が「Time!」とコールしたときには、選手は自分のスローイングボックスに、コーチは指定エリアにいなければならない。所定の位置に戻っていなかった場合は、試合の遅延行為としてイエローカードとともに警告を受けることになる。(規則 15.8.1 参照)。

3.5. キャプテンの責務

3.5.1. チーム戦およびペア戦では、キャプテンが各サイドの試合を指揮する。キャプテンは審判に誰がキャプテンであるかはっきりと分かるように「C」マークをつけなければならない。クラブ、国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、以下の責務を負う。

3.5.2. チームまたはペアを代表してコイントスを行い、赤または青のどちらのボールで競技するかを決定する。

- 3.5.3. 試合中、ペナルティボールを含め誰が投球するかを決定する。
- 3.5.4. テクニカルタイムアウト、メディカルタイムアウトあるいは選手交代を要求する。コーチもまた、テクニカルタイムアウト、メディカルタイムアウト、あるいは選手交代を要求することができる。
- 3.5.5. 審判の採点プロセスを確認する。
- 3.5.6. ディスラプテッド(無効)エンドまたは論争が起きた状況で審判と協議する。
- 3.5.7. 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。署名するものは、必ず自分の名前を記入する。
- 3.5.8. プロテストを提出する。コーチあるいは監督もプロテストを提出することができる。

3.6. スポーツアシスタント規則

BC1、BC3、BC4部門の足蹴り選手は、1名のスポーツアシスタントを使用することができる。BC1とBC4部門の足蹴り選手のスポーツアシスタントは、スローイングボックスの後ろに配置され、選手からの指示によりスローイングボックスに入ることができる。BC3部門のスポーツアシスタントは、選手とともにスローイングボックス内に配置され、エンド中はプレイエリアを見てはならない。

スポーツアシスタントの役割は以下の通りである。

- ・ 選手の指示に従って、選手の椅子の位置を調整したり、固定したりする。
- ・ 選手の指示に従って、選手の位置を調整する。
- ・ 選手の指示に従って、ボールを丸めたり、選手に手渡したりする。
- ・ 選手の指示に従って、ランプの位置を調整する(BC3部門の場合)。
- ・ 投球前後にルーティーン動作を行う。
- ・ 審判の指示に従って、各エンド終了後にボールを回収する。

スポーツアシスタントは投球動作に入った選手に対して、直接的、物理的な接触は認められず、また車椅子やポインターを押したり、調整したりすることによる投球の助力も行なってはならない。さらに、BC3部門のスポーツアシスタントは、エンドの進行中にプレイングエリアを見てはならない。

3.7. コーチ

1競技部門につき1名のコーチが、各試合で指定されたウォームアップエリア及びコールルームに入ることができる(規則7.2、8.2参照)。

個人戦においては、コーチはFOPに入ることができない。チーム戦及びペア戦では、コーチは自分のチームまたはペアと共にFOPに入ることができる。

4. 競技用具とボールの検査

競技会を実施するために必要なすべての用具は、HOC(大会組織委員会)が準備し、日本ボッチャ協会が公認したTD(技術委員長)の承認を得なければならない。

HR(審判長)および/または検査担当者はTDが定めた時点でボール及びランプの検査を行う。不合格となったボールは没収され競技会終了まで返却されない。選手はコートで使用するグローブやスプリントその他のデバイスは、クラス分け委員(クラシファイヤー)の承認を得る必要があり、用具検査に持参しなければならない。

大会組織委員会が用意する大会球であっても、競技会ごとに検査されなければならない。

4.1. コート

コートの表面は平坦で滑らか(例えば、研磨コンクリート、木製、天然ゴムあるいは合成ゴム)でなければならない。また、表面はきれいであるべきこと。表面を損なういかなるもの(例えば、粉末のようなもの)も使用してはならない。

コートの寸法は、6 つに仕切られたスローイングボックスを含め 12.5m×6m である。すべての寸法は、当該線の内側を基準として計測される。スローイングボックスおよびクロスラインは、テープの中央に細身の線があるとして、その線から外側に左右が均等な幅となるように引かれる。スローイングラインとVラインは、ジャックボール無効エリア内に引かれる(付録 3-ボッチャコートレイアウト参照)。

全てのコートのマーキングは、幅が 1.9cm と 7cm の間のもので、容易に認識できるものでなければならない。ラインをマークするには、粘着テープを使用する。コートの境界ライン、スローイングライン、Vラインには、4cm～7cm 幅のテープを使用すること。また内部のライン(スローイングボックスを分割する線、ターゲットボックス及びクロス線)には 1.9cm～2.6cm 幅の細いテープを使用すること。ターゲットボックスの内側の寸法は、25cm×25cm である。25cm 四方のターゲットボックスの外側に細いテープを配置する。

4.2. スコアボード

スコアボードは、その試合に出場している選手全員から見える位置に設置する。

4.3. 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。

4.4. デッドボール

コートの外に出たボールは、その試合に出場している選手全員が、現在何個のボールが投球されているのかがわかるように、デッドボールコンテナあるいは、プレイングエリアから約1m離れたコートの外側に置かれなければならない。

4.5. 赤／青 カラーインディケーター(指示板)

インディケーター(指示板)は、次に投球すべきサイド(赤か青か)を示すために、審判が使用する色のついたパドルである。審判は、インディケーター(指示板)と自分の指で、各エンドの終了時と、試合の終了時に得点を提示する。

4.6. メジャーリング・デバイス(計測器具)

テンプレートは、ボッチャボールの円周を測定するために使用する。テープメジャー、コンパス、すき間ゲージ、携帯ライト等は、コート上でボールの間の距離を計測するために審判が使用する。

4.7. ボッチャボール

ボッチャボール1セットは、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 が定める基準を満たしていなければならない(規則 4.7.1、4.7.2 参照)。

各選手または各サイドは、自分のカラーボールを使用することができる。個人戦では、ジャックボールについても自分自身のものを使用できる。チーム戦、ペア戦においては、サイドごとに1つのジャックボールのみ使用する。

大会球は、自分のボールをコールルームに持ち込まなかった選手や、持ち込んだボールがランダムチェックで基準を満たさなかった選手に限り使用することができる。

4.7.1. 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、商標のないボールでもよい。

ボールは、赤色、青色、白色の明確な色で、目立つ切れ目などのない良好な状態でなければならない。ボールにシールを貼ってはならない。どのボールも、使用ができるかどうかの可否は、HR(審判長)および最終的には TD(技術委員長)が、最終判断を下す。

4.7.2. ボールテスト

4.7.2.1. ボールの重量は 0.01g 以内の精度で計量することができる器具をもって検査される。

4.7.2.2. ボールの周囲は、円周 262mm(‘小さい’穴)と円周 278mm(‘大きい’穴)の2つの穴が開けられた、厚さ 7～7.5mm の硬いテンプレートをもって検査される。検査の手順は以下の通りとする。

4.7.2.2.1. 各ボールは、小さい方の穴を通過しないことを検査するために、小さい方の穴の上に静かに置かれ、ボールそのものの重さ(自重)で穴を通過しないかどうかを検査される。

4.7.2.2.2. 各ボールは、大きい方の穴を通過することを検査するために、大きい方の穴の上に静かに置かれ、ボールそのものの重さ(自重)で穴を通過するかどうかを検査される。

4.7.2.2.3. 各ボールは、BISFed が定める Roll Test を受ける。そのテストでは、長さ 290mm、傾斜度 25°のアルミニウムランプを使用する。力を加えずにボールを転がし、100mm 幅の水平のアルミ製の exit プレート上を少なくとも 175mm 転がらなければならない。ボールが、水平の exit プレートに沿って転がり、先端から落下すればテストに合格したとみなされる。検査は、ボール一つにつき最大で 3 回実施され、3 回のうち一度でも先端から落下しなかった場合は合格とみなされない。また、exit プレートの側面から落下した場合も不合格とみなされる。

4.7.2.3. HR(審判長)は、規則 4.7.4.1～4.7.4.2.3 に基づいて、試合前のコールルームで追加のランダムチェックを実施することができる。

4.7.2.4. 規則 4.7.2.1～4.7.2.3 の下で失格になったボールは HR(審判長)によって没収され、大会中に使用されることのないよう、大会終了まで保管される。

5. アシスティブデバイス(補助具)

BC3 の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(補助具)は、大会ごとの器具検査で承認を受けなければならない。いずれの選手もグローブやスプリントを使用できるが、クラス分けの際に認可を受けるとともに、器具検査に持参しなければならない。

5.1. ランプは、横に倒したときに 2.5m×1m のエリア内に収まる寸法でなければならない。ランプは、付属品、延長部、ベース部分を組み立てた最大最長の状態で計測する。

- 5.2. ランプには、ボールを加速や減速させるような装置や、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。このような機器はホールルームあるいは FOP において使用を許可されない。また、狙いを定めるための突起についても許可されない。選手が一旦ボールを放ったら、どんな方法によってもボールの進行を妨害してはならない。
- 5.3. ボールを投球する際に、ランプの先はスローイングラインより前には出てはならない。
- 5.4. ヘッドポインター、マウスポインター、アームポインターの長さについては、制限はない。
- 5.5. 各エンドの開始時、審判がジャックを投球するサイドに投球を指示した後、ランプは明確に少なくとも左に 20cm、右に 20cm 動かされなければならない（規則 15.5.2 参照）。また、ランプはペナルティスローが行われる前にも左右に同様にスイングしなければならない。選手自身およびチームメイトがプレイングエリアに入りスローイングボックスに戻った際、ランプを 20cm スイングさせなければならない（規則 15.7.10 参照）。ただし、他の投球の際にはランプをスイングさせる必要はない。
- 5.6. 選手は、試合中に複数のアシスティブデバイス（ランプおよび/またはポインター等）を使用することができる。全てのアシスティブデバイスは、エンド中はその選手のスローイングボックスの中に置いておかななければならない。もし選手が、エンド中にその他の用具（ボトル、上着、ピン、旗…）や競技用具（ポインター、ランプ、ランプの延長部等）を使用したい場合、それらの用具をエンド開始時に自身のスローイングボックスの中に置いておかななければならない。エンド中にいずれかの用具がその選手のスローイングボックスから出ている場合、審判は規則 15.5.1 と 15.5.5 に則って判断をする。
- 5.7. 試合中にランプが破損した場合、計時は停止され、その選手はランプの修理の為に 10 分間のテクニカルタイムアウトが与えられる。ペア戦において、選手はチームメイトあるいは控え選手とランプを共用することができる。エンド間に代わりのランプと交換してもよい[HR(審判長)に報告しなければならない]。
- 5.8. グローブおよび/またはスプリントが必要な選手は、クラシファイヤー（クラス分け委員）から書面による使用認可を受けなければならない。

6. 車椅子

- 6.1. 競技に使用する車椅子は、できるだけ標準的なものとする。スクーターも使用できる。BC3 部門の選手の使用する車椅子については、選手が座っている状態であれば、座面高の制限はない。その他の部門の選手に関しては、床面から臀部が接している座面クッションの最も低い点までの高さが、床面から 66cm 以下でなければならない。
- 6.2. 試合中に車椅子が破損した場合、計時は停止され、その選手は修理のために 10 分間のテクニカルタイムアウトが与えられる。車椅子の修理ができない場合でも、試合を続行しなければならず、できない場合は試合を没収される（規則 11.8 参照）。
- 6.3. 車椅子について論争が起きた場合、HR(審判長)はTD(技術委員長)と協議の上結論を下す。この決定は最終的な決定となる。

7. ウォームアップ

- 7.1. 各試合が始まる前に、選手は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、組織委員会が各試合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ことができる。選手、コーチ、スポーツアシスタント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。

7.2. 選手は、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。

- BC1 1 コーチ、1 スポーツアシスタント
- BC2 1 コーチ、1 スポーツアシスタント
- BC3 1 コーチ、1 スポーツアシスタント
- BC4 1 コーチ、1 スポーツアシスタント
- OP 座位 1 コーチ、1 スポーツアシスタント
- OP 立位 1 コーチ、1 スポーツアシスタント
- BC3 ペア戦 1 コーチ、1 選手ごとに 1 スポーツアシスタント
- BC4 ペア戦 1 コーチ、1 スポーツアシスタント
- BC1/2 チーム戦 1 コーチ、1 スポーツアシスタント

7.3. 必要とする場合、各チーム1名の理学療法士またはマッサージ療法士がウォームアップエリアに入ることができる。ただし、彼らはコーチングしてはならない。

8. コールルーム

8.1. 公式時計を1個、コールルームの入り口に設置し、はっきりと明示する。

8.2. 選手は、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。

- BC1 1 コーチ、1 **スポーツアシスタント**
- BC2 1 コーチ
- BC3 1 コーチ、1 **スポーツアシスタント**
- BC4 1 コーチ、(脚蹴り選手であれば 1 **スポーツアシスタント**)
- BC3 ペア戦 1 コーチ、1 選手につき、1 **スポーツアシスタント**
- BC4 ペア戦 1 コーチ、(脚蹴り選手であれば 1 **スポーツアシスタント**)
- BC1/2 チーム戦 1 コーチ、1 **スポーツアシスタント**

8.3. コールルームに入る際には、各選手とスポーツアシスタントは、自分のナンバーカードとアクレディテーションカード(ID カード)を提示しなければならない。コーチ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。ナンバーカードは選手の胸か脚(前面)に取り付ける。全てのスポーツアシスタントは、選手と同じナンバーカードを背中につけなければならない。要件を満たさない場合、コールルームに入ることができない。

8.4. 選手受付は、選手がコールルームに入る際にコールルームデスクで行われる。規定の時間までにコールルームに入らなかったサイドは、その試合を没収される。

8.4.1. 個人戦においては、全ての選手は、予定されている試合開始時間の 30 分前から 15 分前までの時間に選手受付を済まさないといけない。

8.4.2. チーム戦およびペア戦においては、全ての選手は、予定されている試合時間の 45 分前から 20 分前に選手受付を済まさないといけない。

8.4.3. 各サイド(個人戦、チーム戦およびペア戦:コーチ、スポーツアシスタントを含む)は、一緒に選手受付をしなければならず、競技用具やボールも同時に持ち込まなければならない。各サイドは競技に必要なもののみをコールルームに持ち込まなければならない。

- 8.5. 一度選手受付を行い、コールルームの中に入った選手、コーチ、スポーツアシスタントは、コールルームから離れることはできない。もしコールルームを出た場合は、再入場することはできず、試合に出場することはできない(規則 8.13 の場合は例外)。その他の例外については、HR(審判長)および/または TD(技術委員長)が判断する。
- 8.6. 選手受付を済ませた全ての選手は、コールルーム内の指定されたコート番号のエリアで待機する。もし選手が連続して試合に出場しなければならない場合は、TD(技術委員長)の許可を得た上で、コーチもしくはチームマネージャーが次の試合の選手受付を行うことができる。この対応は、決勝トーナメントで勝ち上がって十分な時間のないときや、プレーオフの試合も含まれる。
- 8.7. 所定の時間にコールルームの扉は閉鎖され、それ以降、人の入室や用具またはボールの持ち込みはできない。入室できなかった人の試合参加や持ち込めなかった用具の試合での使用はできない(例外として、HR(審判長)および/または TD(技術委員長)によって考慮されることもある)。
- 8.8. 審判は、試合の準備を行うため、遅くともコールルームの扉が閉鎖されるまでにコールルームに入る。
- 8.9. 選手はナンバーカードとア krediteーションカードを審判に提示する。
- 8.10. ボールチェックやランプの適合証の確認などすべての競技用具検査とコイントスは、コールルームで行われる。検査に通らなかった用具は、直ちに規則に適用するよう修理できない限り、いかなるものもコート上で使用してはならない。
- 8.11. コイントス-審判がコインを弾き、勝ったサイドが赤と青のどちらでプレーするかを選択する。コイントスの前あるいは後に、相手サイドのボールの確認を行うことができる。
- 8.12. 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(抜き打ち検査)で不合格となった選手のみ、大会球を使用する。
- 8.13. コールルームの運用中にスケジュールに遅延が生じた場合、HR(審判長)あるいは TD(技術委員長)は、以下のガイドラインに基づいて、選手がトイレに行くことを許可することができる。
- ・ 対戦相手にその旨を告げる。
 - ・ 大会スタッフが選手に同行しなければならない。
 - ・ FOP への入場が始まる前に、選手はコールルームに戻らなければならない。選手が入場までにトイレから戻ることができず、そのサイドの人数が不足している場合、その試合は没収される。
- 8.14. 大会組織委員会側の問題で、スケジュールに遅延が生じた場合は、規則 8.4 は適用されない。何らかの理由で遅延が生じるようであれば、HOC はできるだけ早く全てのチームマネージャーに書面で通知し、スケジュールの調整が行われる。

9. ランダムチェック

- 9.1. 大会の開催中は、HR(審判長)の判断で競技用具のランダムチェックを行うことができる。
- 9.2. 規則 4.7.1 及び 4.7.2 に規定されるボールの基準を満たさなかったボールは、大会終了日まで没収される。審判は、スコアシートにボールが没収されたことを記録する。このとき、選手は不合格となったボールを大会球に取り換えて使用することができる。試合後、その大会球は審判に返却しなければならない。もし選手が、コールルーム内に規定数以上の数のボールを持ち込んだ場合、余分なボールは大会終了日まで没収される。

- 9.3. ランダムチェックで1つ以上のボールが不合格となった場合、選手には規則 15.8.3 に則ってイエローカードを提示され警告が与えられる。仮に複数のボールが1回のランダムチェックで不合格になった場合であっても、その違反に与えられるイエローカードは1枚のみである。
- 9.4. 選手のボールあるいは競技用具(ランプ、グローブ、スプリントやその他の用具)が、ランダムチェックで2度にわたって不合格となった場合、その選手は規則 15.9.2 および 15.9.4 に則って失格となる。
- 9.5. ボールが不合格であった場合、そのボールの代替として、可能な場合に限り、希望の硬さ(ハード、ミディアム、ソフト)の大会球を使用することができる。選手は希望するボールを与えられるが、自らボールを選ぶことはできない。
- 9.6. 選手およびコーチは、ランダムチェックに立ち会うことができる。競技用具が不合格になった場合、審判はその判断の再確認のために、HR(審判長)を呼ばなければならない。ランダムチェックは、コールルームおよび/または試合中のコートで行われる。
- 9.7. チーム戦およびペア戦の選手は、ランダムチェックで不合格となった競技用具があった場合、その用具がどの選手のものであるかを正しく認識されるために、コールルームで競技用具とボールがどの選手のものであるかを明確にしておかなければならない。

10. プレーについて

試合の準備は、コールルームで行われる。

10.1. コート内でのウォームアップについて

コート上ではまず、選手はそれぞれ指定されたスローイングボックスに位置する。審判は 2 分間のウォームアップ開始を指示する。各サイドは、7 球(ジャックボールを含む)の投球練習を行うことができる。控え選手は、ウォームアップボールの投球はできない。

ウォームアップは、両サイドが7球全てを投球するか、2 分間が経過するか、どちらか早い方で終了となる。

10.2. ジャックボールの投球

どのボール(ジャックボール、赤ボール、青ボール)を投げる際でも、選手は全ての競技用具や服を自分のスローイングボックス内に入れておかなければならない。BC3 クラスにおいては、スポーツアシスタントもこれに含まれる。

- 10.2.1. 赤ボールを投球するサイドが、常に第 1 エンドで試合を開始する。
- 10.2.2. 選手は、審判の投球指示が出てから、ジャックボールを投球する。
- 10.2.3. ジャックボールは、ジャックボール有効エリア内で停止しなければならない。

10.3. ジャックボール投球時の反則

10.3.1. 以下の場合、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、ジャックボール無効エリアで停止した。
- 投球されたジャックボールが、コート外に出てしまった。

- ・ ジャックボールを投球する選手が、ヴァイオレーション(反則行為)を行なった。規則 15.1～15.9 に則って適切なペナルティが課せられる。
- 10.3.2. 投球された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球する選手がジャックボールを投球する。最終エンドで投球されたジャックボールが反則となった場合は、第1エンドでジャックボールを投球したスローイング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。ジャックボールの投球は、ジャックボール有効エリアに投球されるまで、この手順を続ける。
- 10.3.3. ジャックボールが反則となった場合の次のエンドは反則がなかったものとして開始され、定められた投球順序の選手がジャックボールを投球する。

10.4. 第1球目の投球

- 10.4.1. 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(規則 15.7.9 参照)
- 10.4.2. 最初のカラーボールがコート外に出てしまったり、ヴァイオレーションによって除去されてしまったりした場合、そのサイドがコートのプレイングエリア内にボールを投球できるか、全てのボールを投げ切るまで、そのサイドが投球する。チーム戦やペア戦では、そのサイドの選手であれば、カラーボールの2球目以降はどの選手がプレイングエリアへ投球してもよい。

10.5. 相手サイドの第1球目の投球

- 10.5.1. 「第1球目の投球」後、相手サイドが投球する。
- 10.5.2. 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たりした場合は、そのサイドがコート内のプレイングエリア内にボールを投球できるか、全てのボールを投げ切るまで投球する。チーム戦やペア戦においては、2球目以降はそのサイドのどの選手が投球してもよい。

10.6. 残りのボールの投球

- 10.6.1. 2球目以降の投球については、全てのボールを投げ切らない限り、ジャックボールから遠いボールを投げた方のサイドの投球となる。この手順は、両サイドとも全てのボールを投げきるまで続ける。
- 10.6.2. 選手が残っているボールを投球しないと判断した場合、選手はそのエンドでは残りのボールを投球しないことを審判に示すことができ、残りの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(BNT)はスコアシートに記載される。

10.7. エンドの終了

- 10.7.1. 両サイドが全てのボールを投球し、ペナルティボールが無い場合、審判は得点を発表した後に“End is finished”を宣言する(規則 11 参照)。(BC3 スポーツアシスタントは、このタイミングでプレイングエリアを振り返ってもよい。)
- 10.7.2. ペナルティボールがある場合、選手またはキャプテンによってそのエンドの得点が承認された後に、審判によってプレイングエリアからボールが取り除かれる(線審が手伝ってもよい)。ペナルティボールが与えられたサイドは、カラーボールから1球を選び、クロスにあるターゲットボックスに向かって投球する。審判は合計した得点(規則 11 参照)を発表した後、“End is finished”を宣言する。(BC3 スポーツアシスタントはこのタイミングでプレイングエリアを振り返ることができる)。そのエンドの合計点はスコアシートに記録される。

- 10.7.3. 試合の最終エンドで、全てのボールを投げきる前に勝者が明らかとなった場合、スポーツアシスタントあるいはコーチが喝采を送ってもペナルティにはならない。これは、ペナルティボールの投球にも適用される。
- 10.7.4. スポーツアシスタントとコーチは、審判に指示された場合にのみ、プレイングエリアに入ることができる。(規則 15.8.8 参照)

10.8. 次エンドの準備

スポーツアシスタント、(チーム戦とペア戦の)コーチ、および/またはオフィシャルは、次のエンドを開始する準備としてボールを回収する。審判はエンドとエンドの間を最大で1分間認める。その1分間は、審判が床からジャックボールを拾い上げ、“One Minute.”と宣言した時点から始まる。50秒が経過したら、審判は“10 seconds!”をコールし、1分経過した際には“Time!”をコールする。審判が次にジャックボールを投球する選手にジャックボールを手渡したら、相手サイドはすべての動きを止めなければならない。審判が“Jack!”とジャックボールの投球を指示した時、相手サイドは投球準備ができていない場合でも、自分サイドに指示板が出されるまで待ち、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。

10.9. ボールの投球

- 10.9.1. 選手がボールを手から放つときには、少なくとも臀部の一部が車椅子/スクーターのシートに触れていなければならない。伏臥位でのみ競技をする選手は、腹部が投球椅子に触れていなければならない。(規則 15.5.4 参照) このような選手は、クラス分けで競技方法を認可してもらう必要がある。
- 10.9.2. 投球されたボールが、自分や相手選手、選手(彼/彼女)の用具にぶつかった場合も、インプレーとみなされる。
- 10.9.3. 投球(手で投げる、足で蹴る、ランプの先から転がり出る)後のボールは、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、横にいる相手サイドのスローイングボックスを(空中を、あるいは床の上を)横切ってもよい。
- 10.9.4. インプレー中、ボールが他の何ものからも触れられずに転がっていけば、プレイングエリアの転がった新しい位置にボールを置いたままにする。

10.10. コートから出たボール

- 10.10.1. 全てのボールは、外枠線に触れたり外枠線を越えたりした場合はコート外に出たものとみなされる。ボールがラインに触れていて、且つ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ボールを床に接触させたまま外枠線に対して垂直に、外向きに一気に取り除かれる。もし支えられていたボールが落下してラインに触れた場合、そのボールもコート外に出たものとみなされる。それらのボールは、規則 10.11.4 または 10.12 に則って処理される。
- 10.10.2. 外枠線に触れた、もしくは外枠線を通過してからプレイングエリア内に戻ったボールは、コートの外に出たものとみなされる。
- 10.10.3. 規則 10.14 の場合を除き、投げたボールがコート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。
- 10.10.4. 投げたり弾かれたりして外枠線を越えたカラーボールは全てデッドボールとなり、指定された場所に置かれる。ボールが外枠線を出たかどうかの判断は、その審判の裁量に任される。

10.11.コート上からはじき出されたジャックボールの扱い

- 10.11.1. 試合中にジャックボールがプレイングエリアの外、あるいはジャックボール無効エリアにはじき出された場合、ジャックボールはクロス上に置き直される。
- 10.11.2. すでにクロスの上にボールが位置していてジャックボールの置き直しができない場合、ジャックボールはできる限りクロスに近く、かつクロスの前面上、両サイドラインから等距離になるように置く(「クロスの前面上」とは、スローイングラインとクロスの間を指す)。
- 10.11.3. ジャックボールがクロス上に置き直された場合、次に投げるサイドは規則 10.6.1 に則って決定される。
- 10.11.4. ジャックボールがクロスに置き直されたときに、プレイングエリアにカラーボールが一つも無い場合、ジャックボールをコート外にはじき出したサイドが投球する。

10.12.等距離のボールの扱い

次にどちらのサイドが投球するかを決める際に、2 個、もしくはそれ以上の異なる色のカラーボールがジャックボールから等距離にあった場合(一方のサイドの得点が 1-1 以上であっても)、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すべてのボールを投げ切るまで、両サイド交互に投球する。等距離の状態が変わった後は、通常通りに競技は継続される。もし新たに投球したボールが等距離の関係を崩したが、異なる場所で等距離の関係を作ってしまった場合は、そのボールを投げたサイドがもう一度投球する。

10.13.同時に投球されたボールの扱い

投球を指示されたサイドが、同時に複数のボールを投球した場合、それらのボールはすべて除去され、デッドボールとなる(規則 15.7.1 参照)。

10.14.ドロップボール

選手が誤ってボールを落とした場合、その選手自身が落としたボールを再度投球する許可を審判に求めること。ボールが予期しない動作で落下したのか、投球する動作の中で落下したのかについては、審判が判断する。ボールの再投球の回数に制限はなく、審判が判断する。この場合、持ち時間の計測は停止しない。

10.15.審判の過失について

審判の過失によって間違ったサイドが投球した場合、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、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の状態から崩れてしまった場合は、そのエンドはディストラブテッド(無効)エンドとして取り扱う(規則 15.2.4 および 12 参照)。

10.16.サブスティテューション(選手交代)

- 10.16.1. ペア戦の BC3 部門および BC4 部門では、1 試合中に 1 名のサブスティテューション(選手交代)が各サイドに認められる(規則 3.2 参照)。
- 10.16.2. チーム戦では、控え選手が 2 名いる場合は、1 試合中に 2 名の選手交代が各サイドに認められる(規則 3.3 参照)。
- 10.16.3. 選手交代は、エンドとエンドの間のみで行われ、審判に選手の交代を伝えなければならない。もし選手交代でキャプテンがコートから出る場合は、他の選手がキャプテンにならなければならない。新しくコートに入る選手は、交代した選手が使用していたスローイングボックスに入らなければならない。

10.16.4. 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。

10.17. コーチおよび控え選手の位置

コーチおよび控え選手は、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、HOC(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。

11. 得点

- 11.1. 得点計算は、両サイドがペナルティボールを含むすべてのボールが適切に投球された後、審判によって行われる。ペナルティボールによる加点がある場合は、スコアシートに記録する前に追加する。
- 11.2. ジャックボールに最も近いボールを投球したサイドには、相手サイドの最も近いボールよりも、ジャックボールに近いボール 1 個につき 1 点が与えられる。
- 11.3. ジャックボールから等距離に 1 個ずつ、あるいはそれ以上の赤ボールと青ボールがあり、それよりも更にジャックボールに近いボールが他にない場合、それらのボール 1 個につき 1 点が双方のサイドに与えられる。
- 11.4. 各エンドの終了後、審判はスコアシートとスコアボード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、得点が正確に記録されているか確認する責任がある。各ペナルティスローには、ターゲットボックス内に止まったカラーボールごとに、1 点が与えられる。
- 11.5. すべてのエンドの終了後、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。
- 11.6. 審判は、エンドの最後に計測を必要とする場合や判定が近接している場合、両サイドのキャプテン(個人戦の場合は選手)を呼ぶことができる。
- 11.7. ペナルティスローを含め、規定のエンドがすべて終了した後の総得点と同点だった場合、タイブレイクエンドが行われる。タイブレイクエンドで獲得した得点は、その試合の各サイドの総得点には追加されず、その試合の勝者を決めるためだけに利用される。
- 11.8. 一方のサイドの没収試合になった場合、もう一方のサイドは、6-0 あるいはそれ以上[そのプールまたはトーナメントにおける最大得点差(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。失格になったサイドの得点は 0 点になる。どちらのサイドも失格だった場合、両サイドの没収試合となり、試合のスコアはどちらのサイドも 6-0 あるいはそれ以上[そのプールまたはトーナメントにおける最大得点差(最高得点-最低得点)に対応した点数]の点数を失点する。得点はスコアシートのそれぞれのサイドの特記事項の欄に 0-(?)で没収試合と記載される。

もし両サイドが没収試合となった場合、TD(競技委員長)とHR(審判長)は適切な措置を決定する。

12. ディスラプテッド(無効)エンド

- 12.1. コート内のボールが、選手または審判の接触によって動かされたり、またはヴァイオレーション(反則行為)を伴う投球を審判が止められず、そのボールによって動かされたりした場合、そのエンドは無効となる。
- 12.2. 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、審判は線審と協議の上、動かされたボールを元の位置に戻す(正確に元の位置に戻せなかったとしても、審判はできるだけ元の状態になるように努める)。審判が元の得点をわからなかった場合、そのエンドは最初からやり直さなければならない。その最終判断は、審判が決定する。

- 12.3. 一方のサイドの過失や行為によって、ディスラプテッド(無効)エンドとなった場合、審判は規則 12.2 に則って処理するが、公平性を保つために、不利益を受けたサイドと協議することができる。
- 12.4. ディスラプテッド(無効)エンドが引き起こされたとき、エンドが無効となる前にペナルティボールが与えられている場合、やり直されるエンドの終了時にペナルティボールが実施される。ただし、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る場合、そのペナルティボールは投球できない。

13. タイブレイク

- 13.1. タイブレイクは、追加エンドとして構成される。
- 13.2. 選手は、試合を行ったそれぞれのスローイングボックスに留まる。
- 13.3. タイブレイクが宣言された後、最長で 1 分後にコイントスが行われる。コイントスの勝者がどちらのカラーボールが先に投球するかを決めることができる。タイブレイクでは先攻のジャックボールが使用される。コイントス中またはその後、BC3 のスポーツアシスタントは、プレイングエリアを見てはならない(規則 15.4.2 参照)。
- 13.4. ジャックボールは、クロス的位置に置かれる。
- 13.5. タイブレイクエンドは、通常のエンドと同様に行われる。
- 13.6. 規則 10.12 で示される状況が生じ、タイブレイクでも両サイドが同点だった場合、その結果はスコアシートに記録され、2 回目のタイブレイクが行われる。2 回目は相手サイドの投球で開始する。この手順は勝敗が決まるまで両サイド交互に初球が投球され、この手順が繰り返される。
- 13.7. 予選プール内での最終的な順位を決定するために必要な場合は、別途タイブレイクエンドを実施する。選手はコールドルームに入室し、審判は以下の対応を行う。
- コイントスを行い、どちらのサイドが赤ボールまたは青ボールを使用するかを決める。
 - 再度コイントスを行い、どちらが先に投球するかを決める。
 - 先に投球するサイドのジャックボールをクロスに置く。
 - その後は通常のエンドと同様に競技する。
 - タイブレイクにおいて両サイドが同点となった場合、その結果はスコアシートに記録され、2 回目のタイブレイクが行われる。2 回目は相手サイドのジャックボールをクロスに置き、相手サイドの投球で開始する。
 - この手順は勝敗が決まるまで両サイド交互に初球が投球され、繰り返される。

14. コート上での動き

- 14.1. 相手サイドの競技時間に、車椅子やランプの向きを調整したりボールを丸めたりなどの投球準備をしてはならない(審判の投球指示が出るまでの間に選手がボールを投球せずにただ拾い上げることは構わない。例えば、審判が青サイドに投球指示を出す前に、赤サイドがボールを拾い上げ、手に持ったり膝に置いたりしていてもよい。しかし、審判が投球指示を青サイドに出した後で赤サイドがボールを拾い上げることは許されない)。(規則 15.4.4 参照)
- 14.2. 審判が投球するサイドを示したら、そのサイドの選手は自由にプレイングエリアと空いているスローイングボックスに入ることができる。選手は自分の、あるいは空いているボックスからランプの狙いをさだめることができる。選手は次の投球準備をしたり、ランプで狙いをさだめたりしているとき、相手サイドのスローイングボックスに入ることにはできない。

14.3. 選手は、投球準備やチームメイトとの相談をするためにスローイングボックスの後方へ行ってはならない。スローイングボックス後方は、BC3 部門の選手がプレイングエリアに入る場合にのみ使用できる。BC3 部門のペア戦では、選手がプレイングエリアに入ろうとする場合であってもチームメイトの後ろを通ってはならない。

選手がこのコート上での動きの規則に違反した場合、適切なエリア内に留まるよう命じられ、投球準備は再開される。この時、経過した時間は元に戻されない。

14.4. 選手がコート内に入る際に支援が必要であれば、審判または線審に支援を依頼できる。

14.5. チーム戦またはペア戦において、チームメイトが自分のスローイングボックスに戻る前に投球してしまった場合、審判はペナルティボール1球を相手に与え、投球されたボールは除去される。(規則 15.5.9 参照)

14.6. スポーツアシスタントによる投球前後のルーティーン動作は、選手から特別な指示がなくとも認められる。

15. ヴァイオレーション(反則行為)

ヴァイオレーション(反則行為)があった場合は、一つ、または複合的な対応をする。

- ・ ペナルティボール 1 球
- ・ リトラクション(ボール除去)
- ・ ペナルティボール 1 球+リトラクション(ボール除去)
- ・ ペナルティボール 1 球+警告
- ・ 警告
- ・ 失格

15.1. 1 球のペナルティボール

15.1.1. 1 球のペナルティボールが、相手サイドに追加の1球として与えられる。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。審判は得点を記録し、すべてのボールをプレイングエリアから取り除く。ペナルティボールを投球するサイドは、6 球のカラーボールから 1 球を選択し、そのボールをクロスにあるターゲットボックスに向かって投球する。審判は投球するサイドを指示板の色で示し「One minute!」とコールし、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、25 cm 四方のターゲットボックスの枠のラインにふれることなく内側に停止した場合、ペナルティボールを投球したサイドは、1 点加算される。審判はエンドの点数と合算し、スコアシートに記録する。ペナルティボール投球の際、時計は、エンドの残り時間をスコアシートに記録した後、1 分間にセットされる。

15.1.2. 一方のサイドが1つのエンド中に複数のヴァイオレーション(反則行為)をした場合、ペナルティボールは複数与えられる。各ペナルティボールは、個別に投球される。投球されたボールはその都度回収され、得点は記録される(得点になっている場合)。そのサイドは、続いて投球するペナルティボールを 6 つのカラーボールから選択する。

15.1.3. 両サイドがヴァイオレーション(反則行為)をした場合、ペナルティボールの相殺は行わない。各サイドは、ペナルティボールを与えられた順に投球を行い、加点を試みる。最初の投球は、最初にペナルティボールを与えられたサイドが行い、以後は順番に則って投球する。

- 15.1.4. ペナルティボールの投球時に、ペナルティボールの対象となるヴァイオレーション(反則行為)があった場合は、審判は相手サイドにペナルティボールを与える。

15.2. リトラクション(ボール除去)

- 15.2.1. リトラクションとは、コート内からボールを除去することである。除去されたボールは、デッドボールコンテナあるいは指定されたエリアに置かれる。
- 15.2.2. リトラクションは、投球動作中のヴァイオレーション(反則行為)についてのみ行われる。
- 15.2.3. リトラクションの対象となるヴァイオレーション(反則行為)があった場合、審判は常に他のボールにぶつかる前に投球されたボールを止めるよう努める。
- 15.2.4. 審判がリトラクションの対象となるヴァイオレーション(反則行為)のあったボールを止めることができず、他のボールにぶつかってしまった場合、そのエンドはディスラプテッド(無効)エンドとなることもある(規則 12.1～12.4 参照)

15.3. 警告と失格

- 15.3.1. 警告を与える際には、審判はイエローカードを示し、その警告をスコアシートに記載する。
- 15.3.2. 選手、コーチまたはスポーツアシスタントが失格となった場合、審判はレッドカードを示し、その失格をスコアシートに記載する。レッドカードの提示は、レッドカードを受けた個人に対して、常に少なくとも 1 試合の出場停止を意味する。(規則 15.9.3、15.9.4 参照)
- 15.3.3. 個人戦またはペア戦で選手が 1 名失格となった場合、そのサイドは試合を没収される。(規則 11.8 参照)
- 15.3.4. チーム戦で選手が 1 名失格となった場合、試合は残りの 2 選手によって続行される。失格となった選手が投球しなかったボールは、デッドボールの指定されたエリアに置かれる。失格を出したサイドは、残りのエンドを全て 4 球で継続する。キャプテンが失格になった場合は、そのチームの別の選手がその役目を担う。もしチーム内で 2 人目の選手が失格となった場合、そのサイドは試合を没収される。(規則 11.8 参照)
- 15.3.5. 失格となった選手は、HR(審判長)の判断により失格となった大会のその後の試合に復帰できることもある。
- 15.3.6. 選手がスポーツマンシップに反する行為によって失格となった場合、HR(審判長)及び、その試合に無関係で、かつその選手の地区やチーム以外の 2 人の特別審判員から構成される委員会によって、その選手が以後の試合に復帰できるかどうかの検討がなされる。(規則 15.3.7 参照)
- 15.3.7. 失格が繰り返される事案が発生した場合、HR(審判長)と TD(技術委員長)は、適切な措置を検討し判断する義務を負う。

15.4. 1 球のペナルティボールを伴う違反行為(規則 15.1 参照):

- 15.4.1. 選手が自分のサイドの持ち時間でない時間に、スローイングボックスを離れた時。(規則 14.2 参照)

- 15.4.2. BC3 部門のスポーツアシスタントが、エンド中に試合の状況を見るためにプレイングエリアへ振り返った場合。(規則 3.6 参照)
- 15.4.3. 審判が、選手、スポーツアシスタントおよび/またはコーチの間で、不適切なコミュニケーションがあったと認めた場合。(規則 16.1、16.2 参照)
- 15.4.4. 選手および/またはスポーツアシスタントが、相手サイドの持ち時間中に、車椅子および/またはランプを調整したり、ボールを丸めたりするなどの投球準備をした場合。(規則 14.1 参照)
- 15.4.5. スポーツアシスタントが、選手の指示がないのに車椅子やランプ、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 3.6 参照)

15.5. リトラクションとペナルティボールを伴う違反行為(規則 15.1/15.2 参照):

- 15.5.1. ジャックボールまたはカラーボールの投球時、スポーツアシスタントや選手、またはその他の道具や衣服が、スローイングボックスの枠線または外側の床に触れていた場合。BC3部門の選手の場合、ボールがランプ内にある場合も含まれる。(規則 10.2 参照)
- 15.5.2. 審判からジャックボールを渡され、ジャックボールを投球する前に、ランプを左右にそれぞれ 20cm 以上振らなかった場合(規則 5.5 参照)
- 15.5.3. 投球時、ランプがスローイングラインを超えていた場合。(規則 5.3 参照)
- 15.5.4. 投球時、少なくとも片方の臀部(クラスによっては腹部)が、車椅子のシートに接触していなかった場合。(規則 10.9.1 参照)
- 15.5.5. 投球時、ボールがスローイングボックスの外側のコートに触れた場合。(規則 10.2 参照)
- 15.5.6. 投球時、BC3 部門のスポーツアシスタントが、プレイングエリアを見た場合。(規則 3.6 参照)
- 15.5.7. 投球時、BC1、BC2 及び BC4 部門の選手の座面の高さが、最大 66cm よりも高くなっている場合。(規則 6.1 参照)
- 15.5.8. チーム戦またはペア戦においてチームメイトがスローイングボックスに戻る途中で投球した場合(規則 14.6 参照)。
- 15.5.9. 相手サイドの持ち時間に、投球準備や投球をした場合。(規則 15.4.4 参照)

15.6. ペナルティボールと警告イエローカードを伴う違反行為(規則 15.3 参照):

- 15.6.1. 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。
- 15.6.2. ディスラプテッド(無効)エンドを誘発する行為。

15.7. リトラクション(ボール除去)を伴う違反行為(規則 15.2 参照):

- 15.7.1. 審判が投球指示を出す前に投球した場合。
- 15.7.2. リリースしたボールが、ランプ内で止まった場合。
- 15.7.3. いかなる理由があろうと、BC3 部門のスポーツアシスタントがランプ内のボールを止めた場合。
- 15.7.4. BC3 部門の試合において、選手自身がボールをリリースしていなかった場合。選手はボールをリリースする際には、ボールに直接的かつ物理的に接触しなければならない。直接的かつ物理的な接触には、選手の頭、口、腕に直接つけられたアシスティブデバイス(補助具)の使用も含まれる。
- 15.7.5. スポーツアシスタントが投球中の選手に触っていた場合。(規則 3.6 参照)
- 15.7.6. スポーツアシスタントと選手が同時にボールをリリースした場合。
- 15.7.7. ジャックボールより先にカラーボールを投球した場合。
- 15.7.8. サイドの持ち時間内にリリースされなかったボール。(規則 17.5 参照)
- 15.7.9. 最初のカラーボールが、ジャックボールを投球した選手によって投げられなかった場合。(規則 10.4.1 参照)
- 15.7.10. 選手自身またはチームメイトがプレイングエリアから戻ったとき、ランプを 20cm スイングさせて動かさなかった場合。(規則 14.4 5.5 参照)
- 15.7.11. サイド内で複数個のボールを同時に投球した場合。(規則 10.3 参照)

15.8. 警告-イエローカードを伴う違反行為(規則 15.3 参照):

- 15.8.1. 理由なく試合を遅延させる行為。
- 15.8.2. 審判の決定に従わない場合や、または相手サイドないし大会関係者に対して迷惑を及ぼすような行為。
- 15.8.3. ボールがランダムチェックで不合格となった場合(規則 4.7.1-4.7.2.4 および規則 9.2 参照)。不合格となったボールおよび競技用具に関する通知は、コールルームの入り口に提示される。
- 15.8.4. 選手が、規定数を超えるボールをコールルームに持ち込んだとき(規則 3.1、3.2.1、3.3.1 参照)。規定数を超えて持ち込まれたボールは、その大会の終了時まで没収される。
- 15.8.5. チーム戦およびペア戦において、コールルームに規定数以上のボールを持ち込んだことに関する警告は、持ち込んだ選手に与えられる。警告を与えられる選手が特定できない場合は、キャプテンが警告を受ける。
- 15.8.6. 選手、スポーツアシスタントまたはコーチが、審判の許可なく試合中にコートを離れた場合。それはエンド間や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の間であっても、その個人は試合に戻るできない。

- 15.8.7. ウォーミングアップエリアやコールルームへ、規定数を超える関係者を連れてきた場合。(規則 7.2、8.2 参照)。その選手、またはチーム戦やペア戦においてはキャプテンが、イエローカードを受ける。
- 15.8.8. スポーツアシスタントまたはコーチが、審判の許可なしにプレイングエリアに入った場合。(規則 10.7.4 参照)
- 15.8.9. 同一大会期間中に 3 枚のイエローカードを累積した選手、スポーツアシスタントまたはコーチは、1 試合出場停止となる。

15.9. 失格-レッドカードを伴う違反行為(規則 15.3 参照):

- 15.9.1. 選手、スポーツアシスタントまたはコーチが、審判または相手選手や相手サイドに対して、スポーツマンとしてふさわしくない態度をとった場合、レッドカードを示され、直ちに失格となる。(規則 15.3.2 参照)
- 15.9.2. 同一大会期間中に、同じサイドのボールまたは競技用具が 2 度にわたってランダムチェックで不合格となった場合。(規則 9 参照)
- 15.9.3. 1 枚のレッドカードは、常に少なくとも 1 試合の出場停止を意味する。もし決勝戦またはそのサイドにとって大会最後の試合でレッドカードを受けた場合、そのサイドは失格となる。
- 15.9.4. 同一試合中に、2 度の警告を受け、2 枚目のイエローカードが示された場合、イエローカードに続いてレッドカードが示され、その選手は失格となる。(規則 15.3.2 参照) 審判は、スコアシートに失格と記載する。
- 15.9.5. 同一大会期間中にコールルームやウォーミングアップエリアにおいて、2 度目のイエローカードを示された場合はレッドカードとなる。さらにその選手が試合に復帰した場合においてイエローカードが示された場合も、レッドカードになる。(規則 15.3.6、15.3.7 参照)(解説:2 枚目のイエローカードは、レッドカードとなり選手は競技できない/3 枚目のイエローカードは、レッドカードとなり選手は競技できない。/その後も同様である。)

16. コミュニケーション

- 16.1. エンド中に選手、スポーツアシスタント、コーチおよび控え選手との間で、コミュニケーションをとってはならない。

例外として、以下の場合はよい:

- 選手が自分のスポーツアシスタントに、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場合。いくつかの繰り返しとなる動作については、スポーツアシスタントに対して選手からの指示がなくても許される。
- コーチ、スポーツアシスタントあるいは控え選手が、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場合。
- コートにいる選手に聞こえないような手段で行われるコーチ、控え選手、および控え選手のスポーツアシスタントとの間のコミュニケーション。審判が、コート内の選手に聞こえていると判断した場合、審判は不適切なコミュニケーションとみなし、1 球のペナルティボールを与える。(規則 15.4.3 参照)

- 16.2. チーム戦やペア戦において、選手は、エンド中に審判からの投球指示が出た後、選手はサイド内の選手とコミュニケーションをとることができる。

- 16.3. 選手は自分のチームメイトのスポーツアシスタントに指示をしてはならない。各選手はそれぞれ自分のスポーツアシスタントに限り直接コミュニケーションをとることができる。
- 16.4. エンドとエンドの間では、選手は他の選手やスポーツアシスタントやコーチとコミュニケーションをとることができる。しかし、審判が次のエンドを始めたら、話をや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試合を遅らせることはしない。
- 16.5. 投球の妨げになるような位置に相手選手がいた場合、選手は相手選手に移動するように求めることができるが、スローイングボックスから出るように求めることはできない。
- 16.6. 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。
- 16.7. 審判から投球指示を出されたサイドの選手は誰でも、得点を尋ねたり計測を求めたりできる。ボールの配置(例:相手ボールのどれが近いかな等)に関する回答は得られない。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、プレイングエリアに入ることができる。
- 16.8. スマートフォンを含むいかなる通信機器も、FOP に持ち込む場合は、HR(審判長)あるいは TD(技術委員長)の承認を得なければならない。いかなる不正使用も不適切なコミュニケーションとされ、1 球のペナルティボールが科せられる。

コーチはタブレット端末やスマートフォンを記録として使用するのであれば許可される。選手やスポーツアシスタントは、コート外にいるコーチまたは控え選手から、いかなるコミュニケーションも受けることはできない。この規則の違反は、不適切なコミュニケーションとされ、1 球のペナルティボールが科せられる。

17. エンドあたりの競技時間

- 17.1. 各サイドが競技をする上で、各エンドには制限が設けられており、タイムキーパーが計時を行う。制限時間は以下の通りとする。
 - ・ BC1 個人戦 - 5 分 / 1 エンドあたり
 - ・ BC2 個人戦 - 4 分 / 1 エンドあたり
 - ・ BC3 個人戦 - 6 分 / 1 エンドあたり
 - ・ BC4 個人戦 - 4 分 / 1 エンドあたり
 - ・ OP 座位 - 4 分 / 1 エンドあたり
 - ・ OP 立位 - 4 分 / 1 エンドあたり
 - ・ チーム戦 - 6 分 / 1 エンドあたり
 - ・ BC3 ペア戦 - 7 分 / 1 エンドあたり
 - ・ BC4 ペア戦 - 5 分 / 1 エンドあたり
- 17.2. 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。
- 17.3. 各サイドの競技時間の計測は、ジャックボールも含めて、どちらのサイドが投球を行うのかを審判がタイムキーパーに示した時点から行われる。
- 17.4. 各サイドの競技時間の計測は、投げられたボールがコート内で静止するか、コートの境界線を横切った瞬間に止められる。

- 17.5. 制限時間になった時点で、そのサイドがまだ投球していないボールは、すべて無効となり、デッドボールの指定されたエリアに置かれる。BC3 部門の選手の場合は、ボールがランプを転がり始めたら、そのボールは投球されたとみなされる。
- 17.6. 制限時間になったあと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ボールを止めコートから除去する。他のボールにぶつかった場合は、そのエンドはディスラプテッド(無効)エンドとなる。(規則 12 参照)
- 17.7. 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ヴァイオレーション(1 球)ごとに 1 分である。
- 17.8. 各エンド中、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。
- 17.9. エンド中に、競技時間の計測が不正確になってしまった場合、審判はその間違いを補償し時間を調整する。
- 17.10. 論争または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。
- 17.11. タイムキーパーは、残り時間が「1 minute」「30 seconds」「10 seconds」および制限時間になったら「time」と大きな声で明瞭に告げる。

18. 問題の解明とプロテスト(抗議)の手順

- 18.1. 試合中に審判がその試合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提言し説明を求めることができる。その場合時間は止められなければならない。(規則 17.10 参照)
- 18.2. 試合中に選手/キャプテンは、最終決定者である HR(審判長)に裁定を要求することができる。
 - 18.2.1. 規則 18.1 および 18.2 に従い、選手は、試合中同意できない状況に対して、審判にそのことを提言し、説明を求めることができる。規則 18.3[プロテスト(抗議)の手順]に進みたい場合は、HR(審判長)の判定を要求しなければならない。
- 18.3. 各試合の最後に、対戦した両サイドはスコアシートに署名を求められる。試合中の審判の判断や行動に対し、審判が規則に則っていないと感じプロテスト(抗議)する場合、スコアシートに署名してはならない。
- 18.4. 審判は、スコアシートに試合結果を記入したあと、試合の終了時刻を記載する。正式なプロテスト(抗議)は、その試合の終了時刻から 30 分以内に手続きしなければならない。書面によるプロテスト(抗議)が受理されなければ、その試合結果は有効となる。
- 18.5. 必要事項を記入したプロテストフォーム(抗議書)を、選手、キャプテンまたはチームマネージャーは、1 万円を添えて大会事務局へ提出しなければならない。このプロテストフォーム(抗議書)には、プロテスト(抗議)するために「その時の状況」「抗議が正当である理由(規則の引用)」を詳細に記載しなければならない。HR(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。
 - HR(審判長)もしくは AHR(副審判長)
 - その試合に無関係で、かつそのプロテスト(抗議)に関与する選手の地区やチーム以外の 2 名の特別審判員。

- 18.5.1. ひとたび抗議審査会が発足したら、最終決定をください前に、プロテスト(抗議)の対象となっている試合に関与した審判員と協議する。抗議審査会は内密に行われる。プロテスト(抗議)に関する全ての審議は、非公開とされる。
- 18.5.2. 抗議審査会は、速やかに決定をください、プロテスト(抗議)を行った選手またはキャプテンあるいはチームマネージャー、および相手サイドにも書面で回答する。
- 18.6. 抗議審査会の決定に不服申立ての必要があれば、さらに詳細に記入したプロテストフォーム(抗議書)を受理したあとに行われる。もし可能であれば不服申し立てに関与した両団体は、聴聞を受けなければならない。この不服申し立ての抗議を受け次第、TD(技術委員長)、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。
- TD(技術委員長)
 - 前回のプロテスト(抗議)に無関係か、またはこの抗議に関与する地区やチーム以外の2名の特別審判員。
- 18.6.1. この不服申立審査会での決定が、最終的なものとなる。
- 18.7. プロテスト(抗議)の対象となった試合に関与した各団体は、抗議審査会の見直しを求めることができる。そのためには、プロテストフォーム(抗議書)に1万円を添えて提出しなければならない。プロテストフォーム(抗議書)は、抗議審査会の決定原本を受け取ってから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、あるいは適任者(すなわちチームマネージャーまたはコーチ)に決定原本を渡しその時刻を記録する。受け取った者はそれに署名しなければならない。プロテスト(抗議)に関する全ての審議は非公開である。
- 18.8. プロテスト(抗議)による決定の結果、再試合が必要になった場合、そのプロテスト(抗議)の原因となった事象が生じたエンドの始めから再試合を行う。
- 18.9. 試合前にプロテスト(抗議)の理由が分かっている場合、試合が始まる前にプロテスト(抗議)することを申しなければならず、その試合終了から30分以内にプロテストフォームを提出しなければならない。
- 18.10. プロテスト(抗議)の原因がコールルームで発生した場合、コールルームを離れる前にHR(審判長)あるいはTD(技術委員長)へプロテスト(抗議)する意向を届け出なければならない。プロテスト(抗議)はこの手順に従った場合のみ検討される。

19. メディカルタイムアウト

- 19.1. 試合中に選手もしくはスポーツアシスタントが病気(深刻な状況でなければならない)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測を停止させる。BC3部門においては、メディカルタイムアウトの10分間は、スポーツアシスタントはプレイングエリアを見るができない。
- 19.2. 選手またはスポーツアシスタントは、1試合に一度だけ、メディカルタイムアウトをとることができる。
- 19.3. メディカルタイムアウトをとった選手またはスポーツアシスタントは、コートでできるだけ早く会場担当の医師に診てもらわなければならない。その医師は、必要があれば選手やスポーツアシスタントから意思疎通の支援を受けることができる。
- 19.4. 個人戦において選手が試合を続けることができなくなった場合、その試合は没収となる。(規則 11.8 参照)

- 19.5. チーム戦において、病気が原因で 1 名の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。同じサイドの選手がまだボールを持っている場合は、そのサイドの持ち時間内に投球することができる。控え選手は、エンド間でのみ試合に入ることができる。(規則 10.16.3 参照)
- 19.6. BC3 部門と BC4 部門のペア戦では、病気が原因で 1 名の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。チームメイトがボールを持っている場合は、そのサイドの持ち時間内で投球する。BC3 ペア戦では、脳性麻痺の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(規則 10.16 参照)。最終エンド中に競技を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、その試合は没収となる(規則 11.8 参照)。最終エンド中に競技を続けることができなくなった場合、試合は没収されない。最終エンド中に競技続行が不可能となりタイブレイクが必要な場合、脳性麻痺の控え選手がいない場合は、そのサイドは試合を没収される。
- 19.7. ペア戦において、メディカルタイムアウトがスポーツアシスタントのために要求された場合、選手は残りのエンドを 1 名のスポーツ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ことができる。控え選手が FOP にいない場合、選手はその試合の残りを、1 名のスポーツアシスタントを共有する必要がある。個人戦においては、もし選手がそのエンドのボールを残した状態であったとしても、スポーツアシスタントなしでボールを投球することができないので、それらのボールは全て「ボールデッド」であることを宣言される。
- 19.8. チーム戦において、次にジャックボールを投げる選手が、失格になったり病気になったりして競技を継続できない状況で、控え選手がいない場合、ジャックボールはその次のエンドで投球する選手が投げる。
- 19.9. チーム戦において、(医療的な理由に限って)1 名の選手がその後の試合を続行できなくなり、控え選手がいない場合、そのチームは選手 2 名、ボール 4 球で試合を継続することができる。もし、BC1 部門の選手が試合を継続できなくなり、さらに BC1 部門の控え選手がいない場合、BC1 部門の選手が不在のまま試合を進めることができる。
- 19.10. 1 名の選手が、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、TD(技術委員長)と医師とその選手の所属チームの代表は、協議の上その選手を大会のそれ以降の試合から削除するかどうかを決定する。個人戦においてその選手が大会の残りの試合から削除された場合、その後の全ての当該の試合は、予選プールまたは決勝トーナメントにおける最大得点差(最高得点－最低得点)に対応した得点が対戦相手に与えられる。



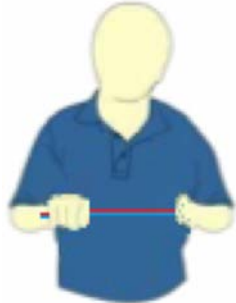

附録


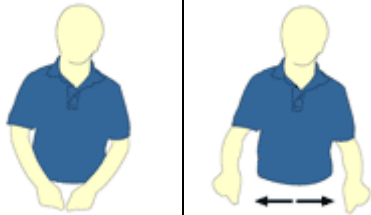
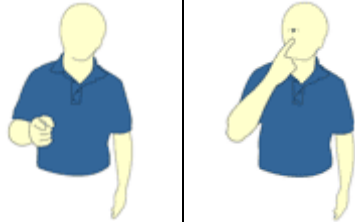
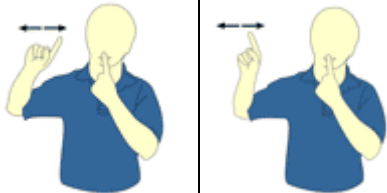
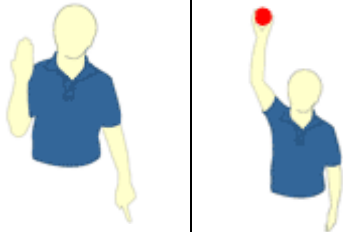
このマニュアルではカバーしきれないような事態が発生する可能性があることを日本ボッチャ協会は認識している。そのような事態が発生した時は、TD(技術委員長)および/または HR(審判長)と協議して対処する。






以下のページ(附録 1,2,3)には、審判が使用するジェスチャー、プロテスト(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、選手はプロテスト(抗議)することはできない。


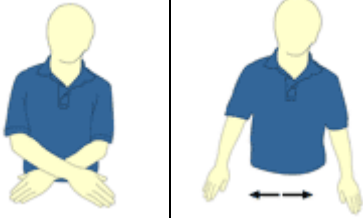

附録 1—公式ジェスチャー／サイン

審判





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
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： <ul style="list-style-type: none"> 規則 10.2 規則 10.3 規則 10.1 及び 10.2 についても参照すること。 	投球を指示するように腕を動かし、「ウォーミングアップを始めてください」や「ジャック(ボールブリーズ)」と言う。	
カラーボールを投げる指示 <ul style="list-style-type: none"> 規則 10.5 規則 10.6 規則 10.7 	投球するサイドの色をインディケーター(指示板)で示す。	
等距離のボール <ul style="list-style-type: none"> 規則 10.13 規則 10.12 についても参照すること。 	インディケーター(指示板)を手のひらに対して横に持ち、選手にインディケーターの側面を見せる。	
テクニカルタイムアウト メディカルタイムアウト <ul style="list-style-type: none"> 規則 5.6 規則 6.2 規則 19 規則 5.7 についても参照すること。 	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:メディカル or テクニカルタイムアウト～選手名/チーム名/国名/ボールの色)	

<p>選手交代</p> <ul style="list-style-type: none"> 規則 10.17 規則 10.16 についても参照すること 	<p>一方の腕を他方の腕の周りで回転させる</p>		
<p>計測</p> <ul style="list-style-type: none"> 規則 4.6 規則 11.6 	<p>一方の手をもう一方の手の隣に並べ、巻尺を使っているように動かす。</p>		
<p>審判は、選手がコートに入ることを希望した時に尋ねる。</p> <ul style="list-style-type: none"> 規則 11.6 	<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> <ul style="list-style-type: none"> 規則 15.4.3 規則 16 	<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/アウトボール</p> <ul style="list-style-type: none"> 規則 10.7.2 規則 10.11 規則 10.12 規則 10.10 及び 6.2 と 10.13 についても参照すること。 	<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> <ul style="list-style-type: none"> 規則 15.2 	<p>そのボールを指差し、そのボールを取り除く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>1 個のペナルティボール</p> <ul style="list-style-type: none"> 規則 15.4 	<p>1 本の指を出して上げる</p>		
<p>警告</p> <ul style="list-style-type: none"> 規則 15.8 	<p>違反を警告するためにイエローカードを示す</p>		
<p>2 回目の警告とその結果としての失格</p> <ul style="list-style-type: none"> 規則 15.9.4 	<p>イエローカードを示し、次いでレッドカードを示す</p>		

<p>失格</p> <ul style="list-style-type: none"> 規則 15.9 	<p>レッドカードを示す</p>	
<p>エンドの終了 / 試合の終わり</p> <ul style="list-style-type: none"> 規則 10.8 規則 10.7 についても参照 	<p>伸ばした両腕を交差させ、次いで広げる。 「エンドフィニッシュ」や「マッチフィニッシュ」とコールする。</p>	
<p>得点</p> <ul style="list-style-type: none"> 規則 4.5 規則 11 	<p>指示板の勝った方の色を提示して指をそこに添え、スコアを表示しつつコールする。(例. 赤 3 点)</p>	

得点指示

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

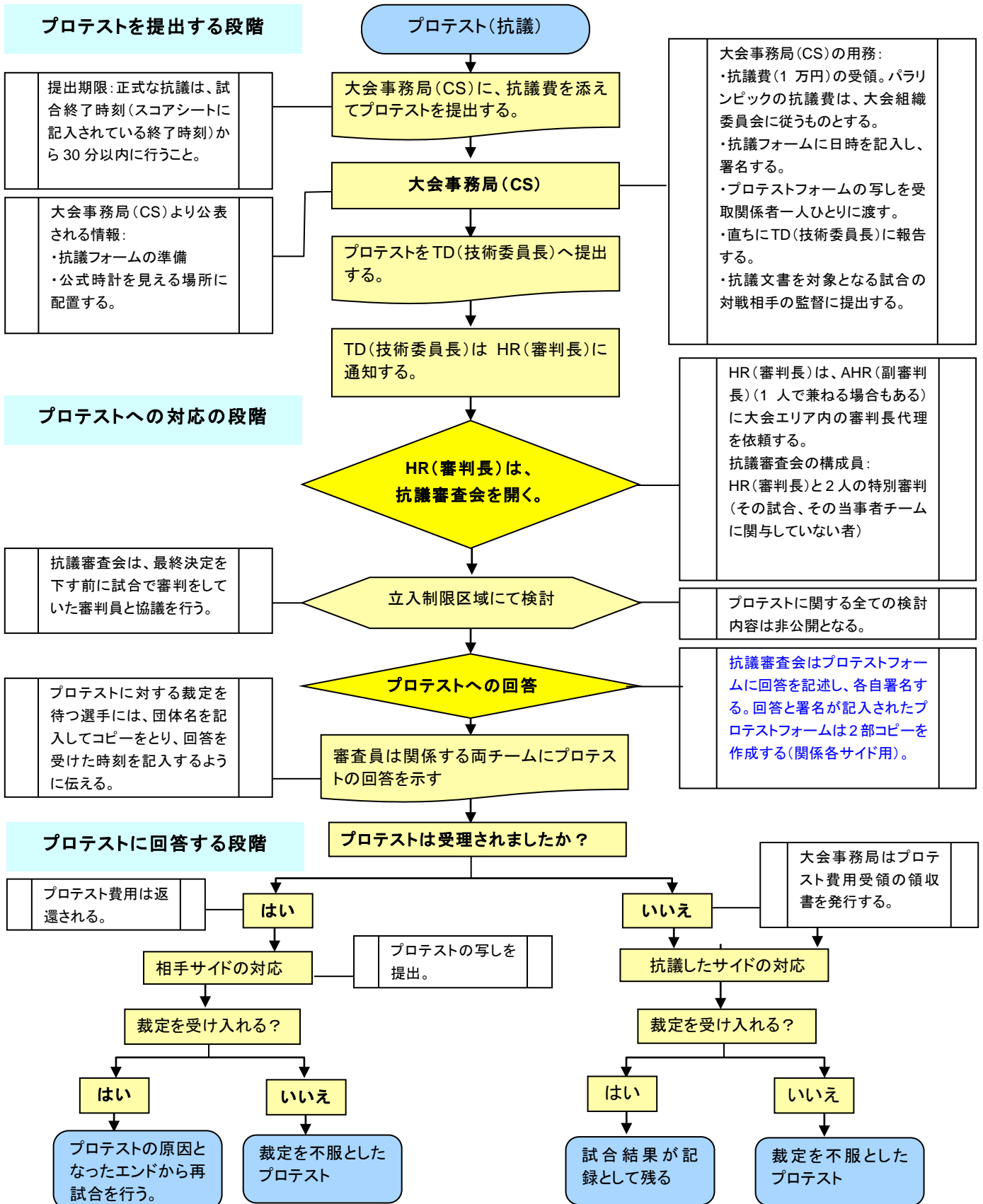
線審

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	

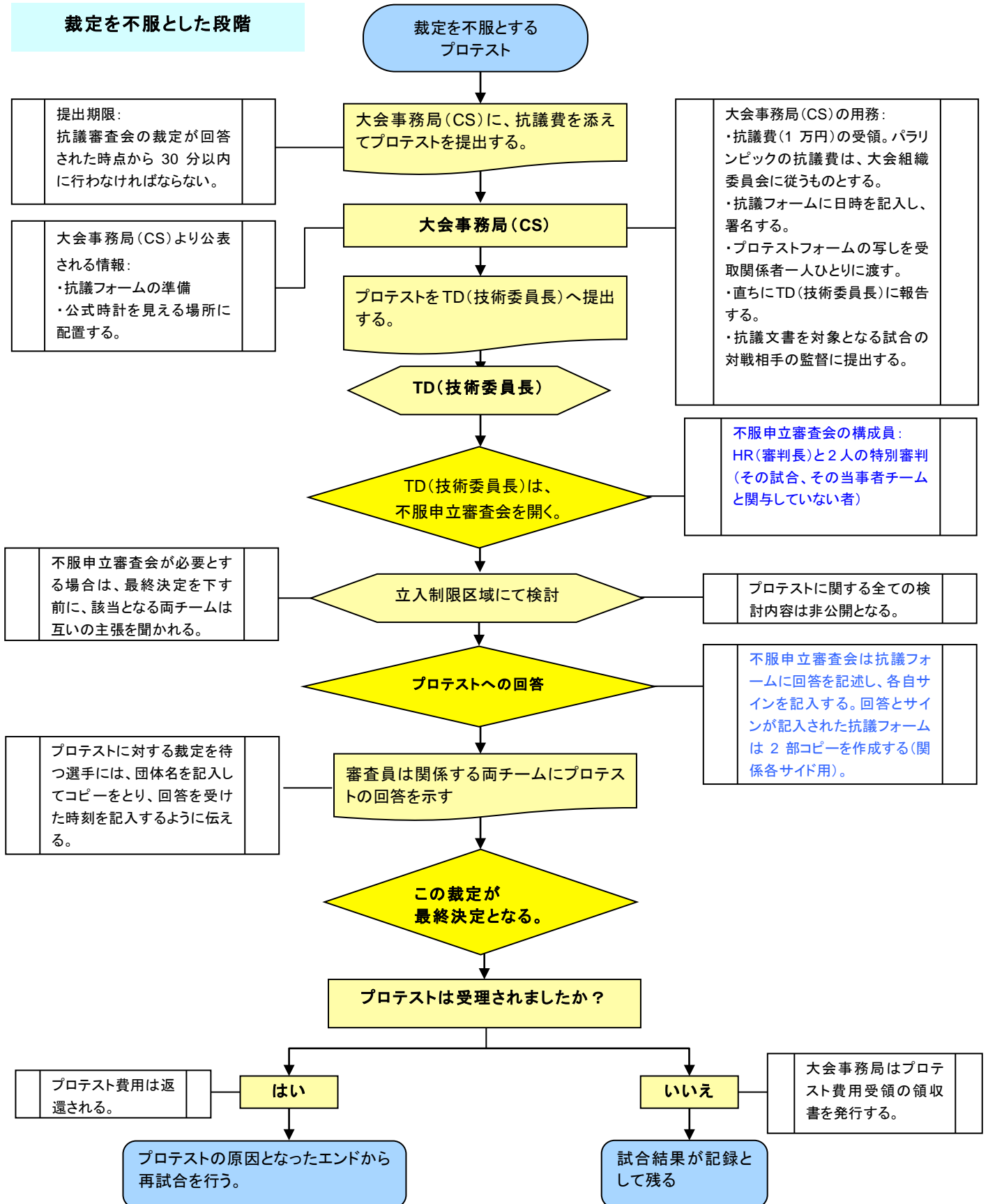
グラフィックデザイナー: Francisca Sottomayor

附録2 - プロテスト(抗議)

プロテスト(抗議)の手順



裁定を不服とする再プロテスト(抗議)



プロテスト(抗議)のガイドライン

- ・ 試合後の制限時間の 30 分を超えてから、一方のチームよりプロテスト(抗議)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。
- ・ 提出されたプロテスト(抗議)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(抗議)により再試合を行う場合: 審判はコイントスをし、勝った方が赤サイドか青サイドのどちらかで試合をするかを選ぶ。もし一方のサイドがペナルティボールを得ていたとしても、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(抗議)の裁定により、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。
- ・ プロテスト(抗議)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(例えばコールルーム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、日本ボッチャ協会によって保管される。

プロテスト通告書

この用紙は、_____ (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
(選手名またはチーム名) の間の試合において、_____ (申告する選手名: 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

プロテストフォーム(1/2)

プロテスト(抗議)フォーム提出者の詳細

氏名:		チーム名:	
役職(監督、コーチ、選手/主将):			

プロテスト(抗議)の対象となる試合の詳細

大会名:				競技名:	Boccia
試合 No.	コート No.		予選・決勝の別	予選リーグ・決勝 T	
予定試合日時:	年	月	日	時	分
競技区分	個人戦 BC1 個人戦 BC2 個人戦 BC3 個人戦 BC4 個人戦OP座位 個人戦OP立位 団体戦 ペア戦 BC3 ペア戦 BC4				
対戦相手:	選手名: (ゼッケン No.)				
	チーム名:				

プロテスト(抗議)の詳細

:抗議に至る双方の状況、正当性、参照ルールの引用。必要に応じて裏面も用いること。

大会事務局記入欄

抗議受領日時:	年	月	日	時	分
抗議費用の支払(1万円):	支払済 ・ 未払				

ボッチャコート計測ガイドライン

幅広テープの使用箇所 ... 外枠線、スローイングライン及びVライン

細身テープの使用箇所 ... スローイングボックスの仕切り線、クロス、25cm×25cm のターゲットボックス

6m ラインの計測 : サイドラインの内側より計測する。

12.5m サイドラインの計測: フロント部の外枠線の内側から、対面側の外枠線の内側まで。

10m ラインの計測 : スローイングボックスの前ライン内側から、対面側の外枠線の内側まで。

5m ラインの計測 : 対面側外枠線の内側から、クロスの中心まで。

3m ラインの計測① : サイドラインの内側から、クロスの中心まで。

3m ラインの計測② : スローイングボックス前ライン内側から、Vラインの前側まで。

1.5m ラインの計測 : スローイングボックス前ライン内側から、Vライン頂点の前側まで。

2.5m ラインの計測 : スローイングボックスの前ライン内側から、後ろラインの内側まで。

1m ラインの計測 : 両端のボックスの幅はサイドラインの内側からちょうど 1m を中央にして計測する。それ以外のボックスは、左右がそれぞれ 1m の中央となるように計測する。

附録 4—用語集

省略形	用語説明
BISFed	Boccia International Sport Federation 国際ボッチャ競技連盟
JBoA	一般社団法人日本ボッチャ協会
CP	Cerebral Palsy 脳性麻痺
CS	Competition Secretary
e.g.	ラテン語の <i>exempli gratia</i> 「例として」
FOP	Field of Play
HOC	Host Organizing Committee 大会組織委員会
HR	Head Referee 審判長
i.e	ラテン語の <i>id est</i> 「別の言葉で言うと」
IPC	International Paralympic Committee 国際パラリンピック委員会
TD	Technical Delegate 技術委員長
SA	Sport Assistant スポーツアシスタント

日本語訳スタッフ (Japanese Translation Staffs)

一般社団法人日本ボッチャ協会大会運営局審判部 (Japan Boccia Association Referee Dept.)

田野敦子 (Astuko Tano)、北原利恵 (Rie Kitahara)、山本香 (Kaori Yamamoto)、岡田周子 (Chikako Okada)

齋藤保将 (Yasumasa Saito)