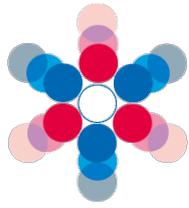


# BISFed International Boccia Rules 2018- v.3

日本語版 (Japanese Version)



**BISFed**  
Boccia International Sports Federation





## V.3 の変更点

ルールブックの変更点は、赤字でハイライト表示されている。おおよその変更点はここに要約されているが、必ずしも変更点全てではない。

- 1 定義について、チャートの幾つかについて更新、追加。特に「トーナメント(大会)」と「コンペディション(競技種目)」を明確化する。
- 3.2 「1組の BC3 ペアは、少なくとも最低 1 人の脳原性麻痺の選手が常にコートにいなければならない」を削除
- 3.4 (V2) 削除し規則 10.8 に統合
- 3.4.7 電子スコアシートの使用を反映するための文言の変更。
- 3.5 「選手に触れてはならない」ことについて、「規則 15.8.5 参照」を追加。
- 4 グローブのクラス分け委員による承認書類の必要性を追記。  
「コンペディション(競技種目)」を「トーナメント(大会)」に変更。「車椅子」を追記。
- 4.7.2.3 「最大 3 回の試行」を明確化。ロールテストデバイスについて、アングルファインダーを使用して 25° (±0.5°) の角度を確認。
- 4.7.2.5 「コンペディション(競技種目)」を「トーナメント(大会)」に変更。
- 5.2 「ランプ上に固定された、または着脱可能な付属品は、ランプの照準を定める/狙いを定める/方向を決めることに使用してはならない。」を追記。
- 5.4 「(規則 15.8.4 参照 ポインターは選手の頭、口、手に直接取り付けられてなければならない)」を追記。
- 5.5 最初の投球前とプレイングエリアから戻る時にランプをスイングすることを追記。
- 5.7 「一度」を追記。
- 8.3 「選手に対応するビブナンバー」とする。
- 8.9 「およびクラス分け委員による承認書類を」を追記。
- 9.1 及び 9.2 「コンペディション(競技種目)」を「トーナメント(大会)」に変更。
- 9.2 及び 15.9.2 コールルームに持ち込まれた規定数以上のボールは没収されるが、基準を満たす「余剰ボール」は、同一トーナメント内で次のコンペディションにおいては使用することができることを明記。
- 9.7 「規則 15.9.1 および 15.9.2 参照」追記。
- 10.2 「ボールと所持品」追記。
- 10.7.4 「エンドの終わりに審判がジャックを拾い上げ「One Minute!」と宣言したとき」追記。
- 10.8 「10 seconds!」から「15seconds!」に修正。
- 10.10.1 「規則 10.10.4 または 10.11.1 参照」に修正。
- 10.16.3 「キャプテンの役割は、新たに加わる選手に移譲することができる」追記。
- 11 「前に」を「加算して」に変更。
- 13.5 タイブレイク時のランプスイングの要件を追記。
- 14.5 及び 15.6.7 「チームメイトが投球する際には、投球しない選手の車椅子の車輪が一つでも自身のスローイングボックス“内”に位置していれば、その選手はスローイングボックス内にとみなされる。」ことを追記。
- 15 セクション全体の書き換えを行う。幾つかの項目は順序を変更。  
「選手とそのスポーツアシスタントはイエローカードまたはレッドカードを提示されたとき、1 つのユニットとみなされる」ことの明記。
- 15.3 及び 15.9 及び 15.10 「イエローカード」の項とする。
- 15.4 及び 15.11 「レッドカード=即時失格」であることの明記。
- 15.8.10 V2「15.5.2」から変更。ルールブックで言及されているように、ランプのスイングがなかった場合はリトラクション(ボール除去)のみとなる。  
「自分の投球の前に」を追記。
- 15.8.11 「スポーツアシスタントまたはコーチ」を追記。
- 15.10 及び 15.11 「車椅子」を追記
- 16.1 「車椅子」を追記
- 16.2 「エンド中、両サイドに投球指示が出されていない場合(例: 審判が投球サイドを決めるのに計測している、タイマーの故障…等)は、どちらのサイドも選手は静かに会話することができる。ただし、相手サイドの投球指示が出されたら、ただちに中止しなければならない。」を追記。  
「または BC3 スポーツアシスタント」を追記。
- 16.5 「投げられたボール」に変更。
- 17.4 エンド間の“One minute!”では、タイムキーパーは、“15seconds!”をアナウンスすると修正。
- 17.11 順序の入れ替え
- 18 及び 19 脳原性麻痺に関する記述を削除。
- 18.6 イエローカードのジェスチャーを元に戻す。
- 附録 1 削除
- 附録 4 削除

## 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)が主催する全ての国際大会に適用される。これらの大会とは、ワールドオープンイベント、地域イベント、地区選手権及び世界選手権、パラリンピックを含む BISFed が公認する全ての大会である。

大会組織委員会は、BISFed が任命した技術委員長(TD)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、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しい。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

本競技規則を他の言語に翻訳したい場合、BISFed メンバーは編集可能なデータを利用することができる。このドキュメントを希望する場合は、メンバーは [admin@bisfed.com](mailto:admin@bisfed.com) まで連絡すること。BISFed は翻訳版を発行するよう努めるが、英語版が全ての議論や要求に対する最終版となる。

### 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、審判長(HR)、技術委員長(TD)、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。



## 目 次

1. 定義	4
2. 出場資格	6
3. デイビジョン(競技部門)	6
4. 競技用具とボールチェック	8
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	12
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	17
13. タイブレイク	18
14. コート上での動き	18
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. メディカルタイムアウト	24
19. 問題の解明と抗議の手順	25
附録	27
附録1 –公式ジェスチャー/サイン	28
附録2 –プロテスト(抗議)	32
附録3 –ボッチャコートのレイアウト	38



## 1 用語の定義

クラシフィケーション	BISFed 障害区分規則に則った、選手のクラス分け判定の手順
CP	Cerebral Palsy=脳原性麻痺
ディビジョン(競技部門)	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、或いはジャック(4.7 項参照)
ジャック	ターゲットとなる白い球。
デッドボール	以下の状態になった赤ないし青ボール; ・投球ののちコート外に出た。 ・ヴァイオレーション(反則行為)を宣告され、審判によって除去された。 ・制限時間が経過しても投球できなかった。 ・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(反則行為)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
スロー(投球)	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。
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
ロールテストデバイス	ボールの転がりをチェックするための小さな勾配具
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。
ウォームアップエリア(Warm up Area)	コールルームに受付する前に、選手がウォーミングアップを行うエリア
コールルーム	各試合前に選手が入室する場所
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等分され番号がつけられたボックス。
スローイングライン	選手はコートのスローイングラインより後ろからボールを投球する。
Vライン	コートを横切るラインで、競技を行うためにジャックは完全にこのラインを越えなければならない。
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、無効エリアに入ってしまっ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
トーナメント(大会)	トーナメント(大会)は器具検査やボールチェックを含めた全日程もしくは複数のコンペディション(競技種目)を意味する。閉会式が大会の終了となる。大会は、1つ以上のコンペディション(競技種目)から成立している。
コンペディション(競技種目)	個人戦の全試合が一つのコンペディション(競技種目)であり、チーム戦およびペア戦の全試合が一つのコンペディション(競技種目)である。
マッチ(試合)	2つのサイド間で競技する1つの試合のこと。
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。
ディスラプテッド・エンド(無効エンド)	偶然または故意に、ボールが正しい順序でない投球で動かされた場合、そのエンドは無効となる。
ヴァイオレーション(反則行為)	競技者および/またはスポーツアシスタント、サイドまたはコーチが、競技規則に違反する行為であり結果を伴う。
イエローカード	7cm×10cm 程度のカードで、警告を提示する際に使用する。
レッドカード	7cm×10cm 程度のカードで、失格を提示する際に使用する。
競技用具	車椅子、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:両サイド各1人の試合。ペア戦では2人を一つの単位としている。チーム戦では、サイドとは3人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	(SA)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)	同一サイドにおける交代選手



## 2 出場資格

- 2.1 選手がコンペディション(競技種目)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 クラス分け規則に詳細に記載されている。クラス分けの詳細については、BISFed 公式サイトに公開されている最新の BISFed クラス分け規則の第 4 セクション「クラス分けとスポーツの概略」を参照すること。
- 2.2 国際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の 1 月 1 日までに 15 歳でなければならない。国際大会としては地区選手権、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。

## 3 ディビジョン(競技部門)

### 総則

競技には 7 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 個のジャックを持ち込むことができる。

### 3.2 ペア戦

- ペア戦 BC3 - BC3 クラス選手対象
- ペア戦 BC4 - 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 部門の選手でなければならない。1 組の BC3 ペアには、1 名の控え選手を含めることができる。ただし BISFed が最終決定をしたものについては例外とする。各選手は、スポーツアシスタント規則に定められた 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 3.5 参照)。1 組の BC3 ペアは、少なくとも最低 1 人の脳原性麻痺の選手が常にコートにいなければならない。脳原性麻痺の選手が常にコートにいることは、もはや要件ではない。

#### ペア戦 BC4

試合に出場できる選手は、個人戦 BC4 部門の選手でなければならない。1 組の BC4 ペアには、1 名の控え選手を含めることができる。ただし、BISFed が最終決定をしたものについては例外とする。足蹴り選手は、スポーツアシスタント規則に定められた 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 3.5 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 部門の選手でなければならない。1 組のチームは 3 人の選手で試合を行うが、少なくとも 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。各チームにはスポーツアシスタント規則に定められた 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 3.5 参照)。1 組のチームには、最大 2 名の控え選手を用意することができる。ただし控え選手が 2 人であるならば、そのチームには、少なくとも 2 人の BC1 選手を入れておかなければならない。

チーム戦では、1 試合は 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。

- 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 キャプテンの責務

- 3.4.1 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、責任を負う。
- 3.4.2 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。
- 3.4.3 ペナルティボールを含み、試合中に誰が投球するかを決定する。
- 3.4.4 “テクニカルタイムアウト、メディカルタイムアウト”或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”或いは選手交代を要求することができる。
- 3.4.5 得点をつける過程で、審判が提示した得点を承認する。
- 3.4.6 ディスラプテッド(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。
- 3.4.7 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。サインするものは、必ず自分の名前を署名する。電子スコアシートを使用して試合結果に合意する際には、選手が「OK」を自分でクリックするか、選手の代わりにスコアキーパーまたは審判が「OK」をクリックすることを許可できる。
- 3.4.8 プロテストを提出する。コーチ或いは監督もプロテストを提出することができる。

### 3.5 スポーツアシスタント規則

BC1、BC3 部門、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 部門と 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、エンド中はプレイング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ない(選手に触れてはならない: 規則 15.8.5 参照)。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ることができない(規則 15.5.2、15.6.5 参照)。



### 3.6 コーチ

1ディビジョン(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。コーチは、チーム戦及びペア戦では、**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

トーナメント(大会)を実施するために必要なすべての用具は、大会組織委員会(HOC)によって、BISFed が公認した技術委員長(TD)の承認を得たものが用意される。

競技用具(車椅子、ランプ、ポインター、グローブ、スプリント、etc)及びボールの検査は、トーナメント(大会)の始めに実施しなければならない。審判長(HR)および/または検査担当者は技術委員長(TD)が定めた時点でボール及びランプの検査を行う。この検査はコンペディション(競技種目)が始まる 48 時間ほど前が望ましい。不適格となったボールは**トーナメント(大会)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**類するデバイスにはクラス分け委員による承認書類**が必要であり、その書類は用具検査に持参しなければならない。**審判はコールルームで、その承認書類の提示を求められることがある。通信機器を使用する選手は、用具検査で承認されなければならない。**

大会組織委員会が用意する大会球であっても、**トーナメント(大会)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、天然ゴム或いは合成ゴム)でなければならない。また、表面は清潔であること。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、12.5m×6m で、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ている。コートの境界ラインを測る際には、内側を基準として測定すること。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、双方から均等な位置(中央)で測定され、細身のテープが使用される。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配置される(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。4cm～7cm 幅のテープは、コートの境界ライン、スローイングライン、V ラインに使用される。また内部のライン(スローイングボックス、ターゲットボックス及びクロスを分割する線)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。細身のテープは 25cm 四方のターゲットボックスの外側に配置している必要がある。

### 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わかるように、デッドボールコンテナ或いは、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)

次に競技すべきサイド(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。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為に使用する。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ことができる。

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

ボールが基準を満たしていれば、商標のないボールでもよい。

ボールの色は赤色、青色、白色が明確に判別できるものでなければならない。また、明らかな切れ目などが入っていない、シールを貼ったりなどの改造のない状態でなければならない。どのボールも、使用ができるかどうかの可否は、審判長(HR)および最終的には技術委員長(TD)が、最終的な判断を下す。

##### 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テストされる。

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つの穴から成る、厚さ 7~7.5mm の硬いテンプレートをもってテストされる。テストの手順は以下の通りとする。

4.7.2.2.1 各ボールが小さい方の穴を通らないかどうかのチェックとして、小さい方の穴の上に静かにボールを置き、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見る。

4.7.2.2.2 各ボールが大きい方の穴を通るかどうかのチェックとしては、大きい方の穴の上に静かにボールを置き、ボールそのものの重さ(自重)により、大きい方の穴を通過しなければならないことを見る。

4.7.2.3 各ボールは BISFed が定めるロールテストを受けなければならない。そのテストでは、長さ 290mm、水平面より傾斜度 25°(±0.5°)のアルミニウムランプを使用する。ボールには力を加えずに転がし、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。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。テスト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すれば合格とみなされる。また、exit プレートの側面から落下した場合も不適格とみなされる。ボールが初回の検査で通過した場合、2 回目と 3 回目の検査は行われない。同様に、初回の検査で通過せず 2 回目の検査で合格した場合、3 回目の検査は実施されない(BISFed 公認大会では、ロールテストは審判長(HR)によって傾斜度(24.5° ~25.5°)が確認されたロールテストデバイスを使用して実施される)。

4.7.2.4 審判長(HR)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テストを実施することができる。



- 4.7.2.5 規則 4.7.2.1～4.7.2.3 の基で失格になったボールは審判長(HR)によって除外され、トーナメント(大会)中に使用されることのないよう、トーナメント(大会)終了まで保管される。

## 5 アシスティブデバイス

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(補助具)は、トーナメント(大会)ごとの器具検査で承認を受けなければならない。その選手でもグローブやスプリントを使用できるが、クラス分けの際に承認を受けるとともに、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、ベース部分を含めた最大最長の状態で計測する。
- 5.2 ランプには、ボールの推進を助けたり、加速や減速をさせたり、ランプの方向を決めるような器械的なもの(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。このような機器はコールルーム或いは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。ランプ上に固定された、または着脱可能な付属品は、ランプの照準を定める/狙いを定める/方向を決めることに使用してはならない。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(規則 15.8.4 ポインターは選手の頭、口、手に直接取り付けられてなければならない)。
- 5.5 審判がジャックを手渡した後、投球するまでの間に、選手はランプを明確に少なくとも左に 20cm、右に 20cm スイングさせなければならない(規則 15.8.10 参照)。  
タイブレイクエンドでは、個人戦、ペア戦の双方において、審判が投球指示を示した後、どちらのサイドの選手も最初のボールを投球する前にランプを左に 20cm、右に 20cm スイングさせなければならない(規則 13.5 参照)。ペナルティスローが行われる前にも、ランプは左右両方向に 20cm ずつスイングさせなければならない。  
投球するボールが残っている選手は、プレイングエリアから選手自身またはチームメイトが戻った時、20cm のスイングをしてランプの方向をリセットしなければならない。投球するボールが残っていない場合はこのスイングを行う必要はない(規則 15.8.10 参照)。  
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。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。エンド中に使用したい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 15.6.1 と 15.6.4 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を一度与えられる。ペア戦において、選手はチームメイト或いは控え選手とランプを共用することができる。エンド間に替わりのランプと交換してもよい(審判長(HR)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、クラス分け委員にそれらの用具の使用承認文書を得なければならない。

## 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。また、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 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を受けることができる。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ない。できない場合は試合を没収される。(得点は規則 11.8 参照)。
- 6.3 車椅子について問題が発生した場合、審判長(HR)は技術委員長(TD)とともに決定をしなければならない。この決定が最終決定となる。

## 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
  - ペア BC3 1 コーチ、1 選手ごとに 1 スポーツアシスタント
  - ペア BC4 1 コーチ、1 スポーツアシスタント
  - チーム BC1/21 コーチ、1 スポーツアシスタント
- 7.3 必要とする場合、各国ごとに 1 名の通訳と、1 名の理学療法士または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。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)
  - ペア BC3 1 コーチ、1 選手ごとに 1 スポーツアシスタント
  - ペア 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)
  - チーム BC1/21 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**ビブ**ナンバーとア krediyation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 krediyationカードを提示しなければならない。ビブナンバーは選手の胸か脚(前面)に取り付ける。全てのスポーツアシスタントは、**彼らが支援している選手に対応するビブ**ナンバーを背中につけなければならない。要件を満たさなければ、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せなければならない。
- 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せなければならない。



- 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。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、審判長(HR)および/または技術委員長(TD)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。選手が連続して試合に出場しなければならない場合は、技術委員長(HR)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、決勝シリーズ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、それ以降は全ての選手、用具、ボールをコールルーム内に持ち込むことはできず、持ち込めなかった用具は試合に使用することもできない(例外として、審判長(HR)および/または技術委員長(TD)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 選手はビブナンバーとアクレディテーションカード、およびクラス分け委員による承認書類を提示するよう審判から求められる。
- 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、そのサイドが直ちに規則に適應するように修理する場合を除いて、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-審判がコインをはじき、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。コインスの前或いは後に、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)で不適合となった選手のみ、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、審判長(HR)或いは技術委員長(TD)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を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は、その試合は失格となる。
- 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。
- 8.15 審判に要請された場合に限り、通訳はコールルームにのみ入ることが可能である。コールルームに入る資格を得るためには、通訳は試合開始前にコールルームの外側の指定されたエリアにいないなければならない。

## 9 ランダムチェック

- 9.1 トーナメント(大会)開催中は、審判長(HR)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いボールは、トーナメント(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、選手は不適格となったボールの代わりに大会球を試合で使用することができる。試合後に大会球は審判に返却しなければならない。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、余分なボールはコンペディション(競技種目)終了日まで没収される。コールルームに持ち込まれた規定数以上のボールは没収されるが、基準を満たす「余剰ボール」は、同一大会内で次のコンペディション(競技種目)においては使用することができる。コンペディション(競技種目)終了後、ボール返却を請求することができる。

- 9.3 ランダムチェックで1つ以上のボールが不適格となった場合、選手には規則 15.9.3 に則ってイエローカードが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適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 選手のボール或いは競技用具(車椅子、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度にわたって不適格となった場合、その選手は規則 15.9.2 および 15.9.3 に則って、その試合には出場できない。
- 9.5 ボールが不適格であった場合、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)の大会球を求めることができる。選手は希望するボールを与えられるが、その中か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。競技用具が不適格になった場合、審判はその判断の再確認のために、審判長(HR)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適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か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。もしも誰のものかわからない場合は、イエローカードはキャプテンに渡される(規則 15.9.2 参照)。

## 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 ジャックの投球

どのボール(ジャック、赤ボール、青ボール)を投球する際でも、選手は全ての競技用具やボール、所持品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部門においては、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)を行なったとき。規則 15.1-15.11 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 15.8.9 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、反則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、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、反則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をしてもよい。

#### 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)を口頭で宣言した後、“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載される。

10.7.3 その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或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、エンドの終わりに審判がジャックを拾い上げ「One Minute!」と宣言したときなど審判に指示された場合に限り、プレイングエリアに入ることができる(規則 15.9.7 参照)。



## 10.8 すべての部門における次エンドの準備

審判はエンドとエンドの間を最大で1分間認める。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。スポーツアシスタント、コーチ(チーム戦、ペア戦のみ)、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。

45秒が経過したら、審判は“15 seconds!”とコールし、1分経過した際には“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、自分のサイドに指示板が出されるまで待ち、自分たち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。

選手は自分のスローイングボックスに入っていないなければならない。スポーツアシスタントとコーチ(チーム戦、ペア戦の場合)は、審判が“Time!”とコールした時には指定されたエリアに戻っていないなければならない。そうでない場合は、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)。

## 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 15.6.3 参照) このような選手は、クラス分けて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、或いは床の上を)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にも触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、外向きに一息に取り除かれる。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 10.10.4 または 10.11.1 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、すべて審判一人に任される。

## 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、或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 すでにクロスに位置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、次に投球するサイドは規則 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 15.8.12 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。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、そのエンドは無効エンドとして取り扱う(規則 12 および 15.2.4 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 および BC4 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(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。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。キャプテンの役割は、新たに加わる選手に移譲することができる。

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、**加算して**スコアシートに記録される。
- 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、或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が同点だった場合、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行われる。
- 11.8 一方のサイドが試合を没収された場合、もう一方のサイドは、6-0 以上或いはそのプールまたは決勝シリーズにおいての最大得点差(最高得点-最低得点)に対応した点数を持ってその試合を勝利する。**退場にされた**サイドの得点は 0 点になる。どちらのサイドも**退場にされた**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 6-0 以上或いはそのプールまたは決勝シリーズにおいての最大得点差(最高得点-最低得点)に対応した点数を失点する。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。

両方サイドが試合を没収された場合、技術委員長(TD)と審判長(HR)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、エンドが混乱した場合、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 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た場合、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た場合、そのペナルティボールは投球できない。
- 12.5 BISFed の世界選手権やパラリンピック競技大会においては、ボールを元の位置に正確に戻したり、審判長(HR)がそのエンドがどのように混乱しているのかを迅速に判断したり、大会の進行を遅らせないように行動できるよう、組織委員会はオーバーヘッドカメラを設置しなければならない。



### 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、それぞれ試合を行ったスローイングボックスのまま実施される。
- 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 15.5.2 参照)。
- 13.4 ジャックボールは、クロスの位置に置かれる。
- 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。個人戦 BC3 部門の場合、第 1 球目のカラーボール(赤青両サイドとも)を投球する前に、選手はランプをスイングしなければならない。ペア戦 BC3 部門の場合、審判が第 1 球目のカラーボールの投球を指示したサイドの選手(赤青両サイドとも)は、投球する前に、二人とも(赤と青それぞれ両方)がランプをスイングしなければならない。(規則 5.5、15.8.10 参照 – 投球したボールのリトラクション(ボール除去))
- 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。選手はコーラールームに入室し、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選択する。
  - ・ 再度コイントスを行い、どちらが先に投球するかを選択する。
  - ・ 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合わせる、ボールを丸める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したり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、手に持っても膝に置いていてもよい。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 15.5.4 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、或いは空いているボックスからランプの狙いを合わせることができる。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に伝えられ、投球準備が再開される。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 15.6.7 参照)。プレイングエリアから戻った選手(投球をしない)は、チームメイトが投球する時には、車椅子の車輪が少なくとも1つは自分のスローイングボックスに入っていないなければならない。

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。

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

選手とそのスポーツアシスタントは 1 つのユニットとみなされる。-スポーツアシスタントが受け取るイエローカードまたはレッドカードは、選手にも提示されているとみなされる。

コーチは単独のユニットとみなされる。コーチがイエローカードまたはレッドカードを提示された場合、そのサイドの適用にはならない。コーチが失格となった場合、それは彼/彼女自身の行為の結果となる。

### 15.1 1 球のペナルティ

15.1.1 1 球のペナルティが、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し終わった後、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とともに、ペナルティボールを投球するサイドに対して 6 球のカラーボールから 1 球を選んでもらい、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させる。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違反行為をした場合、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(得点になっている場合)集計される。次にペナルティボールを投球するサイドは、6 つのカラーボールから 1 球を選択する。

15.1.3 両サイドが違反行為をした場合、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、以後は各自のペナルティボールの投球が終わるまで、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違反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或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、投球動作中の違反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違反行為があった場合、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違反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 イエローカード

15.3.1 規則 15.9 にリスト化されたヴァイオレーション(反則行為)を犯した場合、審判はイエローカードを提示し、その警告はスコアシートに記載される。

15.3.2 同じ競技の間に 2 枚のイエローカードを提示されたとき、選手はその試合を退場させられる。個人戦とペア戦では、一人が退場になった場合、そのサイドは試合を没収される(得点は規則 11.8 参照)。チーム戦では、選手および/または選手のスポーツアシスタントが 2 枚のイエローカード提示された場合、選手はその試合を退場させられる。その試合は残った 2 名によって継続される。2 枚のイエローカードを提示された選手が投球しなかったボールは、デッドボール配置エリアに置かれる。その後の全てのエンドで、選手が退場させられたサイドは 4 球で試合を継続しなければならない。退場の対象がキャプテンだった場合、チームの他の選手がキャプテンの役割を担う。同じチーム内で 2 人退場させられた場合、そのサイドは試合を没収される(得点は規則 11.8 参照)。

2 枚目のイエローカード、以後に継続するイエローカードは、イエローカードを提示された時点の試合からは退場させられるが、コンペディション(競技種目)のそれ以後の試合には出場できる。

### 15.4 レッドカード(失格)

15.4.1 選手、コーチまたはスポーツアシスタントが失格になると、レッドカードが提示され、その失格はスコアシートに記載される。レッドカードは、提示された選手自身が、コンペディション(競技種目)から即時に失格となることを意味する(規則 15.11.4 参照)。

15.4.2 個人戦および/またはペア戦の選手またはその選手のスポーツアシスタントが失格となった場合、そのサイドは試合を没収される。(得点は規則 11.8 参照)

15.4.3 チーム戦では、選手および/または選手のスポーツアシスタントが失格となった場合、試合は残った 2 名によって継続される。失格となった選手が投球しなかったボールは、デッドボール配置エリアに置かれる。その後のどのエンドも、そのサイドは 4 球で試合を継続する。キャプテンが失格した場合、チームの他の選手がキャプテンの役割を担う。同じチーム内で 2 人失格した場合、そのサイドは試合を没収される(得点は規則 11.8 参照)。

15.4.4 審判長(HR)と技術委員長(TD)の判断によっては、失格となった選手は同じトーナメント(大会)の次以降のコンペディション(競技種目)に復活することもある。

### 15.5 1 球のペナルティを伴う違反行為(規則 15.1 参照):

15.5.1 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)

15.5.2 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 3.5、13.3 参照)

15.5.3 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審判が裁定した場合。(規則 16.1、16.3 参照)

15.5.4 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)

15.5.5 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場合。(規則 3.5 参照)

### 15.6 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):

15.6.1 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、彼らの競技用具、ボールや所持品がスローイングボックスの枠線に触れていたり、またはスローイングボックス外の床に触れていた場合。BC3 部門の選手やそのアシスタントの場合、ボールがランプ内にある場合も含まれる。(規則 10.2 参照)



- 15.6.2 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)
- 15.6.3 投球時、少なくとも片方のでん部(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)
- 15.6.4 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ていた場合。(規則 10.2 参照)
- 15.6.5 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ているときに投球した場合。(規則 3.5 参照)
- 15.6.6 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ときに投球した場合。(規則 6.1 参照)
- 15.6.7 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 14.5 参照)。チームメイトが投球する際には、投球しない選手の車椅子の車輪が一つでも自身のスローイングボックス“内”に位置していれば、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。
- 15.6.8 相手サイドの投球の持ち時間に、投球準備や投球をした場合。(規則 15.5.4 参照)
- 15.7 1球のペナルティとイエローカードを伴う違反行為(規則 15.1、15.3 参照):**
- 15.7.1 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。
- 15.7.2 ディスラプテッド(無効)エンドを誘発する行為。
- 15.8 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):**
- 15.8.1 審判が投球指示をする前に投球した場合。
- 15.8.2 投球したボールが、ランプ内で止まった場合。
- 15.8.3 いかなる理由に関わらず 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。
- 15.8.4 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。選手はボールを投球する際には、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。(規則 5.4 参照)
- 15.8.5 スポーツアシスタントが投球中の選手に触っていたり、車椅子を押している/引いている場合。(規則 3.5 参照)
- 15.8.6 スポーツアシスタントと選手が同時にボールを投球した場合。
- 15.8.7 ジャックボールより先にカラーボールが投球された場合。
- 15.8.8 サイドの制限時間に達した時に、ボールが投球されなかった場合。(規則 17.5 参照)
- 15.8.9 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)
- 15.8.10 BC3 部門の選手が、審判からジャックボールを渡されて投球するまでの間、或いはペナルティボールを投球する前、各選手がタイブレイクの第 1 球(両サイドとも)を投球する前に、少なくとも左に 20cm、右に 20cm ランプをスイングさせなかった場合(規則 5.5 参照)
- 15.8.11 BC3 部門の選手が、選手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、自分が投球する前に 20cm のランプスイングによって方向を調整しなかった場合。(規則 5.5 参照)



15.8.12 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)

**15.9 イエローカードが提示される選手、スポーツアシスタントおよび/またはコーチの違反行為(規則 15.3 参照):**

15.9.1 選手がウォーミングアップエリアやコールルームへ、規定数を超える要員を連れてきた場合(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。

15.9.2 選手が、規定数以上の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)。数を超えて持ち込まれたボールは、そのコンペディション(競技種目)の終了時まで没収される。

チーム戦およびペア戦においては、コールルームに規定数以上のボールを持ち込んだことに関するイエローカードは、持ち込んだ選手に与えられる。選手が特定できない場合は、キャプテンがイエローカードを受ける(規則 9.7 参照)。基準を満たしている「余剰ボール」は、同一大会内の後続のコンペディション(競技種目)のため返却される。

15.9.3 ボールがランダムチェックで基準に満たさなかった場合(規則 4.7.1、4.7.2 および規則 9.2 参照)。不適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。

15.9.4 理由なく試合を遅延させる行為があった場合。

15.9.5 選手が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があった場合。

15.9.6 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アタイムアウト、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ができない。

15.9.7 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)

**15.10 2 枚目のイエローカードが提示され、当該試合より退場させられる選手、スポーツアシスタントおよび/またはコーチの違反行為(規則 15.3 参照):**

15.10.1 同一コンペディション(競技種目)において 2 回目の警告を受けた場合。(規則 15.9 にリスト化された違反行為により、既にイエローカードが提示されている)

15.10.2 同一コンペディション(競技種目)において、選手および/またはスポーツアシスタントがコールルームやウォーミングアップエリアにおいて提示された 2 枚目のイエローカードは、当該試合の退場を意味する。個人戦の準備段階で起きた場合、没収試合となり選手は敗戦となる。(得点は規則 11.8 参照)  
コーチが 2 枚目のイエローカードを提示された場合、当該試合では FOP に入ることができない。

15.10.3 試合中のコートで 2 枚目のイエローカードが提示された場合、選手は退場となり、結果は没収試合となる(得点は規則 11.8 参照)。

コーチが 2 枚目のイエローカードを提示された場合、コーチは FOP から強制的に退去させられるが、当該チーム戦/ペア戦は継続される。

**15.11 レッドカードが提示されて即時に失格となる、選手、スポーツアシスタントおよび/またはコーチの違反行為(規則 15.4 参照):**

15.11.1 FOP において、審判を欺こうとしたり、許可なく発言したり、スポーツマン精神に反する振る舞いをした場合。

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 レッドカードは、そのコンペディション(競技種目)からの即時の失格につながる。コンペディション(競技種目)における先の試合結果は失効し、選手またはサイドのコンペディション(競技種目)への参加とランキングポイントは認められない。(規則 15.4.1 参照)

## 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取ってはならない。

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、或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。いくつかのルーティーン動作は、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或いは控え選手が、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。
  - コーチと控え選手、或いは控え選手のスポーツアシスタントとの間でコミュニケーションは、コートにいる選手に聞こえないような手段で行なわれる場合。審判が、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して解釈し、1球のペナルティを与える。(規則 15.5.3 参照)
- 16.2 チーム戦およびペア戦において、エンド中は審判が投球指示したサイドの選手は、コート上のチームメイトとのみ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場合(例:審判が投球サイドを決めるのに計測している、タイマーの故障…等)は、どちらのサイドも選手は静かに会話することができる。ただし、相手サイドの投球指示が出されたら、ただちに中止しなければならない。
- 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図ってよい。しかし、審判が次のエンドを始めたら、話は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てはならない。
- 16.5 投球の妨げになるような位置に相手選手または BC3 スポーツアシスタントがいた場合、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、自分たちの制限時間の中では審判と話することができる。
- 16.7 審判がどちらのサイドが投球するかを決めた後では、投球するサイドのどの選手も得点を尋ねたり、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、プレイングエリアに入ることができる。
- 16.8 試合中にコートで通訳を求められた場合、審判長(HR)が然るべき通訳を選出する権限を有する。審判長(HR)は、まず競技ボランティアや、その時試合に出ていない別の審判に通訳の依頼を試みる。そこで然るべき通訳が見つからない場合、審判長(HR)は、その選手の国のメンバーから誰かを選ぶ。
- 16.9 FOP に通訳の席はない。通訳が必要などに見つけられなかった場合でも、試合を遅らせることはない。
- 16.10 スマートフォンを含むいかなる通信機器を FOP に持ち込む場合は、審判長(HR)或いは大会技術委員長(TD)の承認を得なければならない。いかなる使い方でも不適切なコミュニケーションとされ、1球のペナルティを科せられる。

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を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である。
- ・ 個人戦 BC1 – 5分 / 1 エンドあたり
  - ・ 個人戦 BC2 – 4分 / 1 エンドあたり
  - ・ 個人戦 BC3 – 6分 / 1 エンドあたり
  - ・ 個人戦 BC4 – 4分 / 1 エンドあたり
  - ・ チーム戦 – 6分 / 1 エンドあたり
  - ・ ペア BC3 戦 – 7分 / 1 エンドあたり
  - ・ ペア BC4 戦 – 5分 / 1 エンドあたり
- 17.2 ジャック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 各サイドの制限時間の計測は、ジャックも含めて、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指示した時点から始まる。
- 17.4 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、コートの外枠線を横切った瞬間に止められる。
- 17.5 制限時間に達した時点で、そのサイドのまだ投球していないボールはすべて無効となり、デッドボール指定エリアに置かれる。BC3 選手の場合は、ボールがランプを転がり始めたら、そのボールは投球したとみなされる。
- 17.6 制限時間が経過したサイドがその後に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、どのディビジョン(競技部門)においても違反(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、制限時間が不正確になった場合、審判はその間違いを補うためタイマーを正しい時間に調整する。
- 17.10 論争または混乱が生じている間、審判はタイマー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る場合についても、時間は止められなければならない。可能であれば、通訳は選手と同じチームであるべきではない。(規則 16.8 参照)
- 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時の“time”を大きな声で明瞭にアナウンスする。**エンド間の“One minute!”**について、**タイムキーパーは、“15seconds!”と“Time!”をアナウンスする。**

## 18 メディカルタイムアウト

- 18.1 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、必要に応じてどの選手もメディカルタイムアウトを申請できる。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。
- 18.2 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要求することができる。
- 18.3 メディカルタイムアウトを受けた選手またはスポーツアシスタントは、できるだけ早く会場担当の医師に診てもらわな



ればならない。その医師は、必要に応じて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。

- 18.4** 個人戦において選手が試合を続けることができない場合、その試合は没収され敗戦となる。(得点は規則 11.8 参照)
- 18.5** チーム戦において、病気が原因で 1 人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)
- 18.6** BC3 と BC4 のペア戦では、病気が原因で 1 人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。そのサイドのチームメイトがまだボールを持っている場合は、そのサイドの割り当てられた時間で投球する。**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)。**
- 18.7** ペア戦においては、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 人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(規則 10.16.3 参照)。控え選手が FOP にいない場合、選手はその試合の残りを、1 人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、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デッドボールであることを宣言される。
- 18.8** チーム戦において、次にジャックを投球する選手が病気になり試合継続が困難で、さらに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球する。
- 18.9** 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、控え選手がいない場合、そのチームは選手 2 人、ボール 4 球で試合を継続することができる。BC1 選手が試合を継続ができなくなり、さらに BC1 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。
- 18.10** 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、その選手がトーナメント(大会)のそれ以降の登録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トーナメント(大会)の残りの部分から削除された場合、以降の全ての試合は、予選プール或いは決勝シリーズにおいて、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。

## 19 問題の解明と抗議の手順

- 19.1** 試合中に、審判がその試合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。その時、時間は止められなければならない。(規則 17.10 参照)
- 19.2** 試合中に選手/キャプテンは、最終決定者である審判長(HR)に裁定を要求することができる。
- 19.2.1** 規則 19.1 および 19.2 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、審判にそのことを提言し、説明を求めることができる。選手たちが規則 19.3 に進みたい場合は、審判長(HR)にも判定を要求しなければならない。(プロテスト(抗議)の手順)
- 19.3** 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。一方のサイドが勝敗や試合中の行為にプロテスト(抗議)したいと考える場合や、または審判がその試合中に競技規則に則って行動がされていないと感じた場合は、そのスコアシートに署名すべきではない。
- 19.4** 審判は、試合の終了時刻を記載する(スコアシートに試合結果を記入した後)。正式なプロテスト(抗議)は、その試合の終了時刻から 30 分以内に行わなければならない。書面によるプロテスト(抗議)が受理されなければ、その試合結果は無効となる。
- 19.5** 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、£150 または開



催国の相当額通貨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)するための「その時の状況」「抗議が正当化されるための理由(引用する規則の条文)」の両方を詳細に記載しなければならない。審判長(HR)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(HR)もしくは副審判長(AHR)
- ・ その試合に関与していない、そしてそのプロテスト(抗議)に関与していない国の2人の国際審判員。

**19.5.1** ひとたび抗議審査会が発足したら、最終決定を行う前に、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と意見交換をする。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。

**19.5.2** 抗議審査会の裁定は可能な限り速やかにくだされ、プロテスト(抗議)を行った選手またはキャプテン或いはチームマネージャー、および相手サイドに書面で提示する。

**19.6** 抗議審査会の裁定に異議を唱える必要があれば、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。もし該当する場合は、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、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;

- ・ 技術委員長(TD)
- ・ 前回のプロテスト(抗議)に関与していない、またはこの抗議に関係しない国のもう2人の国際審判員。

**19.6.1** この不服申し立て審査会の裁定が、最終的なものとなる。

**19.7** 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£150 または開催国の相当額通貨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、或いはプロテストフォーム(抗議書)を提出すると思われる人(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。プロテスト(抗議)に関する全ての審議は非公開である。

**19.8** 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は、そのプロテスト(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。

**19.9** 試合前にプロテスト(抗議)となる原因がある場合、その試合が始まる前にプロテスト(抗議)が行われることを申告しなければならない。試合終了から30分以内に提出しなければならない。

**19.10** プロテスト(抗議)となる原因がコールルームで発生した場合、そのサイドはコールルームを離れる前に審判長(HR)或いは技術委員長(TD)へプロテスト(抗議)を提出する意向を通知しなければならない。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対象となる。

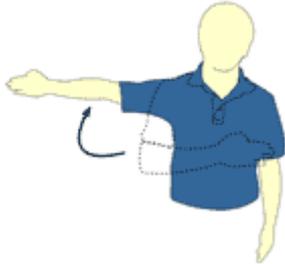
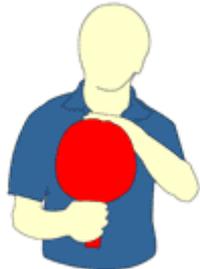
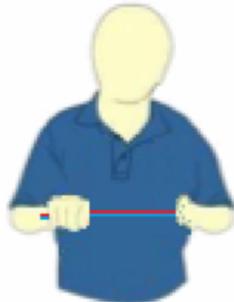
## 附録

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 BISFed は認識している。そのような事態が発生した時は、技術委員長(TD)および/または審判長(HR)と協議して対処する。

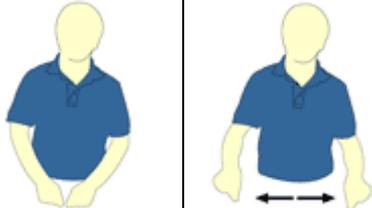
以下のページ(附録 1,2,3)には、審判が使用するジェスチャー、プロテスト(抗議)の手順の説明、およびコート図が示してある。審判のジェスチャーは、審判と選手が状況を理解する手助けとなるために開発されたものである。たとえ審判が特定のジェスチャーを使用するのを忘れても、選手はプロテスト(抗議)することはできない。



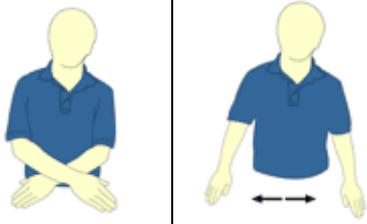
附録 1—公式ジェスチャー／サイン  
審判

合図を送るべき状況	ジェスチャーの内容	審判が行うジェスチャー
<p>ジャックまたはウォームアップボールを投球する指示:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 規則 10.1</li> <li>• 規則 10.2</li> </ul>	<p>投球を指示するように腕を動かし“Begin Warm up”や“Jack”と言う。</p>	
<p>カラーボールを投球する指示:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 規則 10.4</li> <li>• 規則 10.5</li> <li>• 規則 10.6</li> </ul>	<p>投球するサイドのインディケーター (指示板)の色を示す。</p>	
<p>等距離のボール</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 規則 10.12</li> </ul>	<p>インディケーター (指示板)を手のひらに対して横に持ち、選手に指示板の側面を見せる。 誰が投球するかをインディケーター (指示板)を(上記のように)フリップする。</p>	
<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 5.7</li> <li>• 規則 6.2</li> <li>• 規則 18</li> </ul>	<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: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>	



<p>選手交代</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>規則 10.16</li> </ul>	<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"> <li>規則 4.6</li> <li>規則 11.6</li> </ul>	<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"> <li>規則 11.6</li> </ul>	<p>選手を指差し、次いで審判の目を指差す</p>		
<p>不適切なコミュニケーション</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>規則 15.5.3</li> <li>規則 16</li> </ul>	<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/ボールアウト</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>規則 10.6.2</li> <li>規則 10.10</li> <li>規則 10.11</li> </ul>	<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"> <li>規則 15.2</li> </ul>	<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>1 個のペナルティボール</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• 規則 15.1</li></ul>	<p>1 本の指を出して上げる</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と、当該試合からの退場</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• 規則 15.10</li></ul>	<p>イエローカードで警告を示す。</p> <p>イエローカードで 2 回目の警告を示す。 (ペア戦、個人戦は試合終了となる)</p>	
<p>レッドカード (失格)</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• 規則 15.4</li></ul>	<p>レッドカードを示す</p>	
<p>エンド終了 / 試合終了</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• 規則 10.7</li></ul>	<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"> <li>規則 4.5</li> <li>規則 11</li> </ul>	<p>指示板の対応する色の上に指を添え、スコアを表示する。そしてスコアを言う。</p>	
---	---	---

得点指示

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

線審

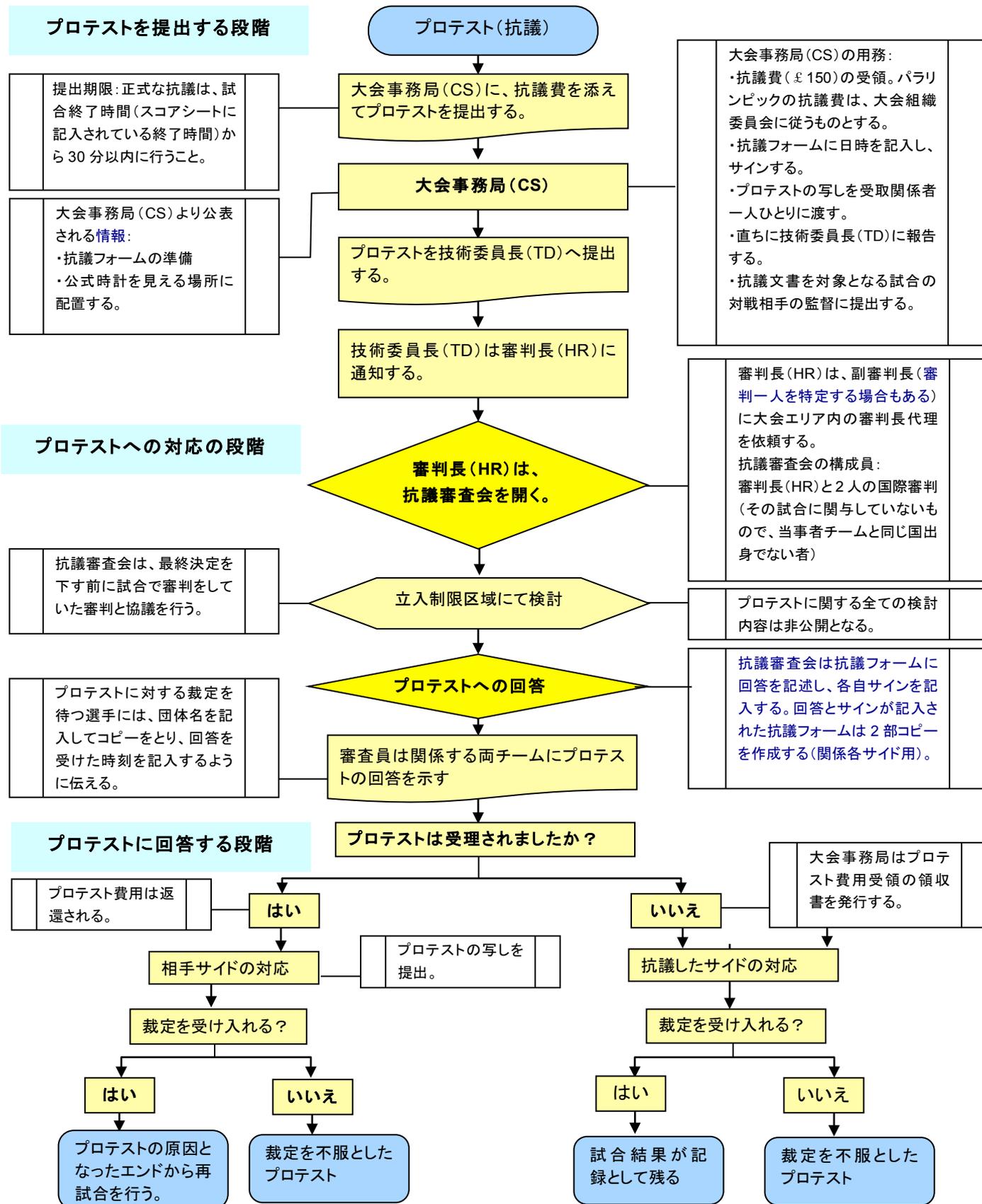
合図を送るべき状況	ジェスチャーの内容	審判が行うジェスチャー
<p>審判の注意を喚起する</p>	<p>腕を高く上げる</p>	

グラフィックデザイナー : Francisca Sottomayor



附録 2 – プロテスト(抗議)

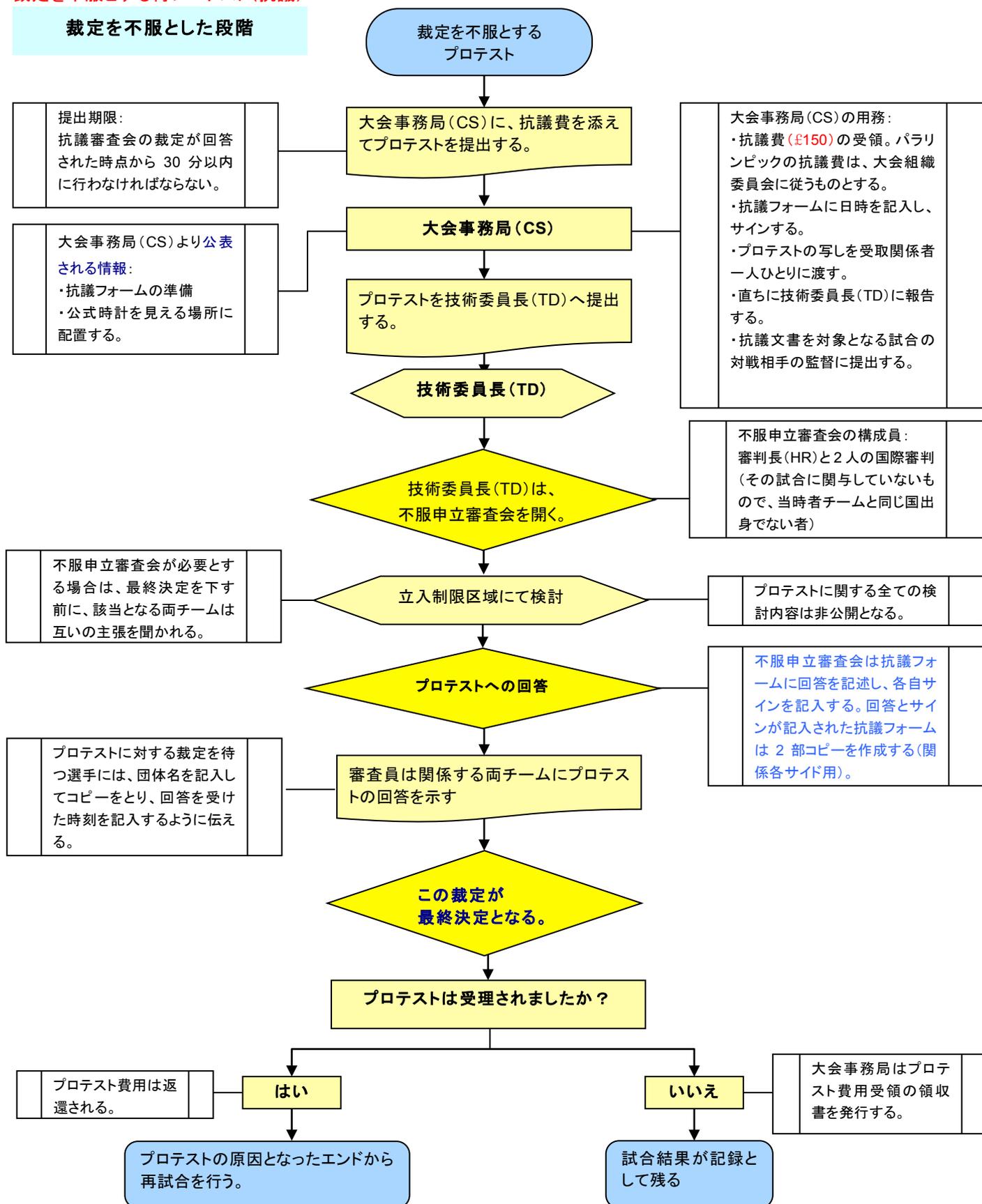
プロテスト(抗議)の手順





裁定を不服とする再プロテスト(抗議)

裁定を不服とした段階



## プロテスト(抗議)のガイドライン

- 一方のサイドよりプロテスト(抗議)を提出したいと、試合後のタイムリミット(30分)外に求められても、大会事務局は時間切れであることを伝えなければならない。もし一方のサイドがプロテスト(抗議)を受け入れるよう主張しても、大会事務局はそれを受理することはない。
- 提出されたプロテスト(抗議)を支持する写真や/またはビデオ録画は、受理されない。
- プロテスト(抗議)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かで試合をするかを選ぶ。一方のサイドが試合中にペナルティボールを得ていた場合、そのサイドはそのボールを投球することはできない。
- 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ヴァイオレーション(反則行為)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、BISFedによって保管される。

## プロテスト通告書

この通告書は、\_\_\_\_\_ (国名) の属するチームマネージャーに \_\_\_\_\_ 年 \_\_\_\_\_ 月 \_\_\_\_\_ 日、  
\_\_\_\_\_ 時 \_\_\_\_\_ 分 (試合開始の時間)、\_\_\_\_\_ 部門の \_\_\_\_\_ と \_\_\_\_\_ (選手  
名または国名) の間の試合において、\_\_\_\_\_ (国名) \_\_\_\_\_ (選手名) によってプロ  
テスト (抗議) があつ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

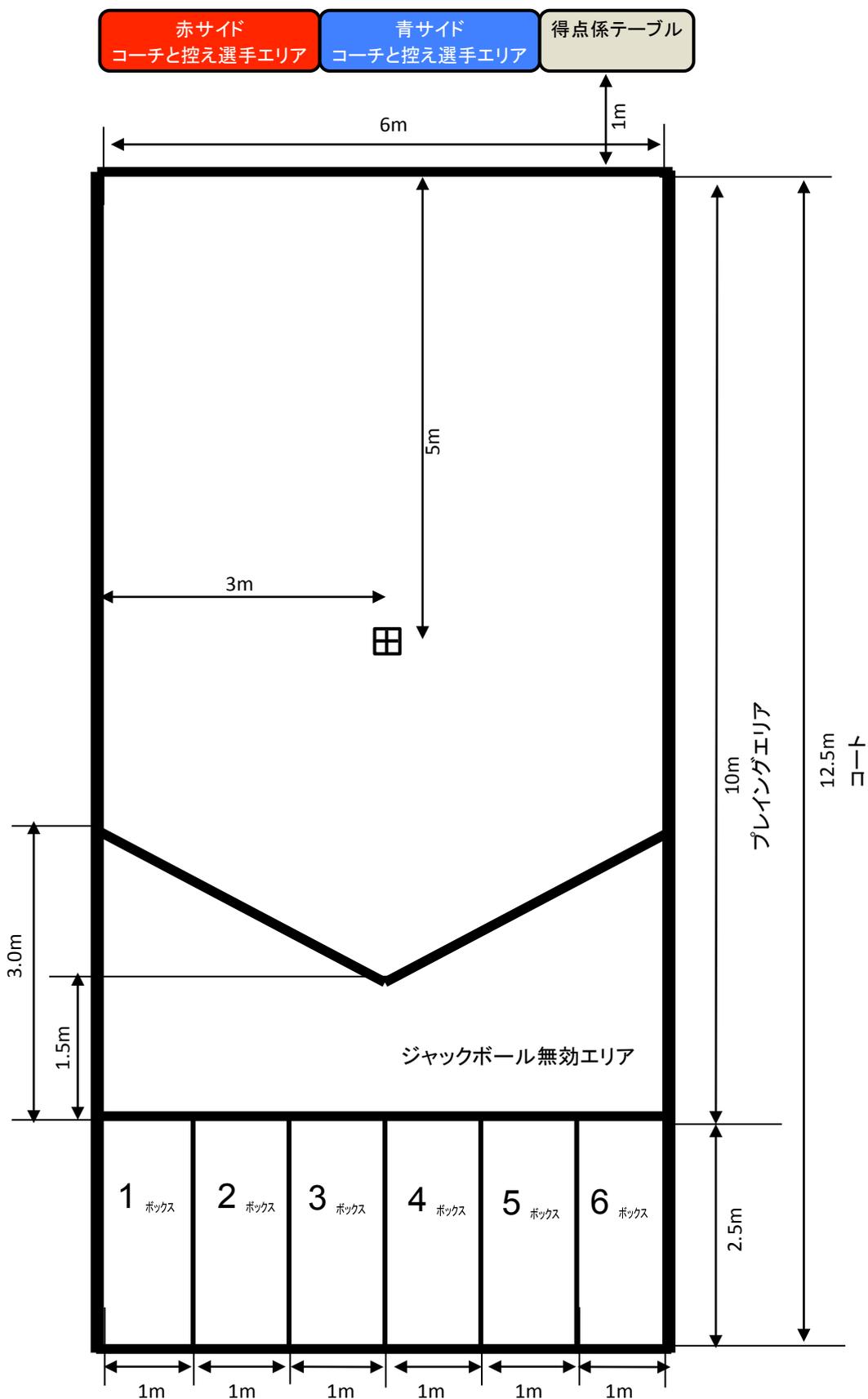
---







### 附録 3—ボッチャコートレイアウト



## 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。

V3 日本語訳スタッフ(Translated Japanese)

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

田野敦子 (Astuko Tano)、山本香 (Kaori Yamamoto)、岡田周子 (Chikako Okada)、

濱野理香 (Rika Hamano)、齋藤保将 (Yasumasa Saito)