BISFed International Boccia Rules
2021 – 2024 – v.1.1

日本語版（Japanese Edition）

バージョンコントロール

変更された規則は下記の通り。

表紙に記載されたバージョンナンバーを確認してください。

バージョン	変更箇所	変更者	日付
1.1	• **3.4.8 論争の解決** • **4 ボールチェック** • **8.11 「目視検査」** • **9 ボール検査** • **9.4 不適格球の再検査は行わない** • **10.16 試合終了後のボールチェック** • **15.11.1 改造したボール**	GV	2021 年 10 月

V.1.1 の変更箇所は、橙色で記載。

2018 年 v.4 からの変更点

規則 v.1 の変更部分は、青字で記載。変更点の大部分の概要は以下の通り。

規則 v.1.1 の変更部分は、橙字で記載。

変更点の見出し

1.	定義を拡大
2.	年齢制限を削除――各競技大会の大会ガイドに記載
3.2	CP 条項を削除
3.2,3.3	すべての部門で控え選手はなし（ただし、ユース大会は大会ガイドに従う）
3.6	コーチングアシスタント（CA）を認める
4.	大会前のイクイップメントチェックからボール検査を撤廃 ― ボール検査はコールルームで実施
4.	未承認の電子機器はコートで使用できない。すべての「スマートウォッチ」も該当する
4.7	BISFed 公認大会での公認ボール使用は、予定した日程通りに実施
4.7 + 8.11	コールルームでの手続きにボール検査を追加
5.2	レイズドトップ（ランプ上部が隆起したもの）―ランプの端のパーツはサイドレールの高さを超えてはならない
5.4	ポインターの要件をより詳しく説明
5.5,13.5	BC3 ペア戦では、タイブレイクとプレイングエリアから戻った時のランプスイングは、選手 2 名が同時に行わなければならない
6.4	競技用車いすの改造
9.4	コールルームでのボール検査で不適格となったボールを再検査することはない
10.1	2 分間のウォームアップ中、相手サイドのボックスに侵入してはならない
10.7	RO に新たに認められた得点計測時の行為
10.12	等距離ボール―等距離と同時に等得点の場合とする
10.14	「ドロップボール」を明確化
10.16	「コンパルソリーボール検査」
10.5.1	「アウト・オブ・ザ・ウェイ」の行動
12	ディスラプティッドエンドを明確化
13.3	最終エンド終了時に同点となった場合、「ワンミニッツ」のコール前にコイントスを行う
13.7	タイブレイクから本項目を削除（ランキングで最終判断することに変更したため）
14.2	選手および SA／RO は、相手サイドのスローイングボックスに侵入しない ― （避けられない場合はあるが、最大の努力を払い相手選手の領域を尊重すること
15.2.1	ターゲットボックスを拡大（35x35cm に変更）
15.2.3	ペナルティボール投球の順番――文言を明確化
15.8.8	本項目を削除（BNT は反則行為ではなく単にデッドボールである）
18.3,18.6	「医師」から「医療関係者」に変更
19	テクニカルタイムアウトを独立した項目として追加
20.8	プロテストは FOP で解決される

はじめに

本規則集に記載されている規則は、ボッチャの試合に関するものである。

本競技規則は、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、地区大会、ワールドカップ大会、地区選手権および世界選手権、パラリンピック競技大会を含む BISFed が公認する全ての大会である。

選手は、クラス分けマニュアルに記載された要件を満たしていなければならない。

ユースの大会は、本規則と若干異なる場合がある（例：大会によってはチーム戦およびペア戦の控え選手が認められる）。競技者の年齢は、各ユース大会の大会ガイドで規定される（その他のBISFed大会では、その年の開始時に15歳以上であることが条件）。

国内競技連盟（NF）やその他が、特定のニーズにより本規則を変更する場合はあるが、BISFed公認大会に出場する場合は、本規則を遵守しなければならない。

大会組織委員会（HOC）は、BISFedが任命した競技運営責任者（TD）の同意のもと、説明を追加することはできる。しかしながら、こうした説明が規則の意味を変更することがあってはならず、BISFedに認可申請フォームを提出し、確認されなければならない。。

試合時の心構え

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

翻訳

本規則の他の言語への翻訳を希望する加盟団体向けに、編集可能なデータが用意されている。そのデータを希望する場合はadmin@bisfed.com までメールすること。BISFedは、本規則の翻訳版を公表するが、論争やプロテストでは、疑義を回避するため、英語版に従って最終判断が下される。

写真撮影

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

宣言

BISFedは、本規則に網羅されていない特定の状況が起こる場合があることを認識している。 そうした状況が起きた場合は、TDおよび／またはHRが協議して対応する。
本競技規則から逸脱せざるを得ない場合、かつ試合の準備や実施に影響を及ぼすような特別な状況が生じた場合は、大会開始に先立って通知しなければならない。全ての試合が始まる前に協議して解決できるよう、テクニカルミーティング前、またはミーティング中に問題を提起しなければならない。

目次

基本事項

1. 定義 6
2. 出場資格 7
3. 試合の種類 7
4. イクイップメントチェック 9
5. アシスティブデバイス 12
6. 車いす 14

試合前の準備

7. ウォームアップ 15
8. コールルーム 15
9. ボール検査 17

コート上

10. プレイ 18
11. 得点 21
12. ディスラプティッドエンド 22
13. タイブレイク 22
14. コート上での動き 23

反則行為

15. 反則行為 24

コミュニケーション

16. コミュニケーション 28

公式ジェスチャー／サイン 29

競技時間

17. エンドの選手の持ち時間 34
18. メディカルタイムアウト 34
19. テクニカルタイムアウト 35

プロテスト

20. 問題の解明とプロテスト手続き 35

コートレイアウト 36

基本事項

1. 用語の定義

クラシフィケーション	BISFed 障害区分規則に従って、選手を競技クラスに割り当てること。
競技クラス	クラシフィケーションにより分けられた複数ある競技区分。
HOC	大会組織委員会（Host Organizing Committee）。
HR、AHR、TD、ATD	審判長（Head Referee）、副審判長（Assistant Head Referee）、競技運営責任者（Technical Delegate）、副競技運営責任者（Assistant Technical Delegate。
コーチングアシスタント	（CA と表記）コーチを補佐する者。スコアテーブルの横に着席しなければならない。
サイド	1 サイドは、個人戦では選手 1 名、ペア戦では選手 2 名、チーム戦では選手 3 名とする。SA、コーチ、CA はサイドの追加メンバーとみなされる。
スポーツアシスタント	（SA と表記）SA 規則に従って、BC1 選手または BC4 足蹴り選手をアシストする者。
ランプオペレーター	（RO と表記）RO 規則に従って、BC3 選手をアシストする者。IPC より選手として認定されている。
ボール	赤色および青色のボール、およびジャック（4.7 項参照）。
ジャック	ターゲットとなる白色のボール。
大会球	大会で使用するために HOC が準備する公認ボール。
リリース／投球	ボールをプレイングエリアに投げ入れる動作。ボールを投げる、蹴る、またはアシスティブデバイスを使ってボールを転がすなど。
BNP	エンドでサイドが使用しなかったボール。BNP は「デッドボール」となる。
デッドボール	投球されて、または弾かれてプレイングエリア外に出たカラーボール； 反則行為により審判から除去されたボール；時間切れにより使用されなかったボール、または選手が投球しないと決めたボール。
ペナルティボール	相手サイドの反則行為により与えられたボール。当該エンドの最後に投球される。
2ウェイ・スイング	少なくとも左に 20cm、右に 20 ㎝、ランプをはっきり動かすこと。
アウト・オブ・ザ・ウェイ	スローイングボックスの後方。RO は、競技用具が対戦相手の邪魔にならないよう、また対戦相手が動かして破損しないよう、自分の競技用具を移動させなければならない。
ボールがリリースされた時	投球動作の最後、選手がボールを離す瞬間。BC3 では、ボールがランプ内にある間も含まれる。
イクイップメント	車いす、ランプ、グローブ、スプリント、ポインター、およびその他のアシスティブデバイス。
車いす	車いす、電動カート、寝台タイプなど。競技では、選手は車いすを使用しなければならない。
ロールテストデバイス	ボールの転がりを検査するための検査用 BISFed 標準デバイス。
ボールテンプレート	ボールの周長を検査するための 大小 2 つの穴が空いた BISFed 標準テンプレート。
計量器	ボールの計量に使用する 0.01g 単位で正確に計測できる計量器。
ウォームアップエリア	コールルームの入室前に、選手がウォームアップするための専用エリア。
コールルーム	各試合前に登録する場所。
FOP	（Field Of Play）全コートを含むエリア。タイマーのいるスコアテーブルも含む。
コート	外枠のラインで囲まれたエリア。スローイングボックスも含む。
プレイングエリア	コートからスローイングボックスを除いたエリア。
スローイングボックス	選手が投球する 6 つあるボックスの名称。それぞれに番号がある。
スローイングライン	コート上に引かれた線で、選手はこの線の後ろから投球する。
V ライン	コートを横切る V 状の線で、ジャックはこの線を完全に越えなければ有効とならない。
クロス	プレイングエリアの中央のマーク。
ターゲットボックス	ペナルティボールのターゲットとなる、クロスにある 35cm x 35cm の 四角形。
トーナメント（大会）	大会としての体をなす1つのコンペティションまたはイクイップメントチェックを含む複数のコンペティションを意味する。トーナメントは閉会式で終了する。トーナメントでは、複数のコンペティションが実施される場合がある。
コンペディション（競技種目）	個人戦はひとつのコンペティションである。チーム戦とペア戦を合わせてひとつのコンペティションとする。
試合（マッチ）	2 つのサイドで行われる 1 マッチ。
エンド	2 つのサイドがすべてのボールを投球し終わるまでの試合の中のひと区切り。
ディスラプティッドエンド	偶然または故意に、ボールが正常ではない状態で動かされた場合のエンド。
リスターテッドエンド	ボールを置きなおして試合を続行することができない場合のディスラプティッドエンドのやり直しエンド。
反則行為	選手、SA、RO、サイド、CA、コーチによる競技規則に反する行為。罰則が科せられる。
イエローカード	警告を与える時に、審判が提示する約 7cm x 10cm の黄色のカード。
レッドカード	失格を宣言する時に、審判が提示する約 7cm x 10cm の赤色のカード。

2. 出場資格

競技者は、車いすに座して競技しなければならない。出場資格（クラフィシケーション）の基準は、BISFed クラス分け規則に記載。クラフィシケーションの詳細は、BISFed 公式 web サイトに公開されている「BISFed ボッチャクラス分け規則」最新版を参照すること。

3. 試合の種類

試合には以下の3種類がある。
個人戦（1対1）
ペア戦（2対2）
チーム戦（3対3）

3.1 個人戦

- 個人BC1 男子
- 個人BC1 女子
- 個人BC2 男子
- 個人BC2 女子
- 個人BC3 男子
- 個人BC3 女子
- 個人BC4 男子
- 個人BC4 女子

個人戦は1試合4エンドで行われる。選手は、各々2エンド交互にジャックの投球権が与えられる。1選手につき6つのカラーボールを使用する。赤サイドは3番のスローイングボックス、青サイドは4番のスローイングボックスを使用する。コールルーム入室時に、選手は赤6球、青6球、ジャック1球をコールルームに持ち込むことができる。BC1選手とBC4足蹴り選手は、試合をアシストするSAを1名帯同できる。BC3選手はROを1名帯同できる。また全ての試合に、各サイドはコーチまたはCAいずれか1名をコートに帯同できる。コーチ／CAはスコアテーブル横のコーチセクションに着席しなければならない。

3.2 ペア戦

ペア BC3

競技者は、BC3クラスでなければならない。各ペアは、男子選手1名と女子選手1名で構成されなければならない。各選手は、RO規則（規則3.5参照）を遵守するROを帯同できる。また、各ペアは、コーチまたはCAいずれか1名をコートに帯同できる。エンド中、コーチ／CAはスコアテーブル横の所定のコーチセクションに着席しなければならない。

ペア BC4

競技者は、BC4クラスでなければならない。各ペアは、男子選手1名と女子選手1名で構成しなければならない。足蹴り選手は、SA規則（規則3.5参照）を遵守するSAを1名帯同できる。また、各ペアは、コーチまたはCAいずれか1名をコートに帯同できる。エンド中、コーチ／CAはスコアテーブル横の所定のコーチセクションに着席しなければならない。

BC3およびBC4のペア戦は、1試合4エンドで行われる。各選手は、2番から5番のスローイングボックスの順にジャックを投球してエンドを開始する。各選手は、カラーボール3球を使用する。赤サイドは2番と4番のスローイングボックス、青サイドは3番と5番のスローイングボックスを使用する。

3.2.1 コールルーム入室の際、1ペアあたりジャック 1 球と、各選手赤 3 球と青 3 球をコールルームに持ち込むことができる。

3.3 チーム戦

競技者は、BC1クラスまたはBC2クラスでなければならない。1チームは、3名の選手で試合を行うが、メンバーは少なくとも男子1名と女子1名、かつ少なくとも1名のBC1クラスの選手で構成しなければならない。控え選手は置かない。(ユース大会では控え選手を認める場合がある。この場合、大会申合わせ事項にその旨が記載される)。
1チームに認められるSAは1名のみで、SAの規則を遵守しなければならない(規則3.5参照)。また、1チームにつきコーチまたはCAいずれか1名をコートに帯同できる。各エンド中、コーチ／CAはスコアテーブル横のコーチセクションに着席しなければならない。
チーム戦は、1試合6エンドで行われる。各選手は1番のスローイングボックスから6番のスローイングボックスの順で、1回ずつジャックを投球してエンドを開始する。各選手はカラーボール2球を使用する。赤サイドは1番、3番、5番の、青サイドは2番、4番、6番のスローイングボックスを使用する。

3.3.1 コールルーム入室の際、1チームあたりジャック 1 球と、各選手赤 2 球、青 2 球をコールルームに持ち込むことができる。

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、各サイドのキャプテンが指揮をとる。キャプテンは審判から見えるところに「C」マークをつけなければならない。各チームのキャプテン、クラブ、国は責任をもって「C」マークを準備しなければならない。キャプテンはチーム／ペアの代表として行動し、以下の責務を行う。
3.4.2 チーム／ペアの代表としてコイントスを行い、赤または青のいずれのボールで競技するか決める。
3.4.3 試合中、ペナルティボールも含め、投球する選手を決める。
3.4.4 テクニカルタイムアウトおよびメディカルタイムアウトを要請する。コーチ、SA、RO、CA もそれらを要請できる。
3.4.5 審判の提示する得点を承認する。
3.4.6 ディスラプティッドエンドの状況または論争が生じた場合に、審判と協議する。
3.4.7 スコアシートに署名する。または、代理で署名する者を指名する。署名する者は必ず自分の名前で署名しなければならない。電子スコアシートの場合、選手は自ら「OK」をクリックするか、代わりにスコアラーまたは審判が「OK」をクリックすることを承認する。
3.4.8 論争の解決。規則 20 に従ってキャプテン／選手が審判に説明を求めなければならない。審判の許可を得たうえでコーチ、CA または SA／RO もまた論争に言及することができる。必要に応じて、規則 16.8 および 16.9 に従って通訳を手配する。

3.5 選手のアシスタント

3.5.1 ランプオペレーター(ROと表記)

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

交代するROは、BC3のRO資格を有し、アンチドーピング研修を修了していなければならない。

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

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

ボールのリリース時、RO は

- 選手の身体に直接接触してはならない（いかなる場合も選手には触らない：15.5.5項参照）。
- 車いすを押したり動かしたりして選手を助けてはならない。
- ポインターに触れてはならない。
- ROはエンド中、プレイングエリアを見てはならない（規則15.6.2、15.6.5参照）。

3.5.2 スポーツアシスタント（SA と表記）

BC1選手およびBC4足蹴り選手は、SAを1名帯同できる。BC1選手とBC4足蹴り選手のSAは、選手のスローイングボックスの後方に位置し、選手から指示があった時にスローイングボックスに入ることができる。SAはランプの調整を除きROと同様の業務を行う。

ボールのリリース時、SAは選手の身体に直接接触してはならない（いかなる場合も選手には触らない。規則15.5.5参照）。さらに、車いすを押したり動かしたりして選手を助けてはならない。

3.5.3 コーチングアシスタント（CAと表記）

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

3.6 コーチ

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

4. イクイップメントチェック

トーナメント実施に必要なすべてのテストデバイスは、BISFedのTDおよび／またはHRの承認を得なければならない。

トーナメント開始時、競技用具（車いす、ランプ、ポインター、グローブ、スプリント、コミュニケーション用デバイスなど）の検査を実施しなければならない。HR および／または HR 代理が、TD の指定した日程で検査を行う。この検査は、コンペティション開始の 48 時間前の実施が望ましい。

検査を経て承認された競技用具には、公式スタンプまたはステッカーが貼られる。このスタンプまたはステッカーは、ランプのすべてのパーツ一つ一つに貼られる。選手がコートで使用するグローブ、スプリント、その他同様の用具は、クラス分け委員による書面の承認が必要である。選手は、その書面をイクイップメントチェックに必ず持参しなければならない。審判はコールルームでこの書面の提出を求める場合がある。FOP でコミュニケーション用デバイスを使用する選手とコーチ／CA は、イクイップメントチェックで使用の承認を得て、公式スタンプ／ステッカーを貼られなければならない。承認されたコミュニケーションデバイスのみ使用できる。審判は、試合中選手および SA／RO が規則を遵守しているかを確認するためにいつでも競技用具を検査することができる。イクイップメントチェック終了後の用具承認要請は認めない。コート上の選手および SA／RO は、FOP にいる間コート外からのいかなるコミュニケーションも受けてはならない。未承認のコミュニケーションデバイスは FOP で使用してはならない。この規則に違反した場合、不適切なコミュニケーションとみなされペナルティボールが科される。このペナルティボールは、違反が判明したエンドの終了時に投球される。

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

予備のボールとして使用される大会球は、トーナメント毎に検査されなければならない。

ボールチェック

イクイップメントチェック中およびトーナメント中の定められた時間、オフィシャルテストデバイスを使用してボールをチェックできる公共エリアを設ける。ボールの「良好な状態」を示す資料写真も提供される。

4.1 コート

コートの表面は平坦かつ滑らか（例：研磨コンクリート、木製、天然または合成ゴム）でなければならない。また、表面は清潔であること。競技を阻害するものは一切使用してはならない（例：各種パウダーなど）。

コートの寸法は 12.5m x 6m 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分けられる。コート外枠のラインは、内側を基準として計測する。スローイングボックスを区切るラインおよびクロスのラインは細いテープを使用しテープの中心が規定の位置となるよう左右均等に貼る。スローイングラインと V ラインは、ジャック無効エリア内に貼る（本規則巻末の「コートレイアウト」参照）。

すべてのコートラインは、幅 1.9～7cm とし、容易に識別できるものでなければならない。ラインは粘着テープを使用する。コート外枠、スローイングライン、V ラインには幅 4～7cm の太いテープを使用する。スローイングボックスを区切るライン、ターゲットボックス、クロスには幅 1.9～2.6cm の細いテープを使用する。ターゲットボックスの内寸は 35cm x 35cm とする。35cm 四方のターゲットボックスの外枠は細いテープを使用する。

4.2 スコアボード

スコアボードは、試合で競技する選手全員がはっきり見える位置に配置する。

4.3 計時用具

計時機器は電子式を使用する。

4.4 デッドボール

プレイングエリアの外に出たボールは、必ず所定のエリアに置かなければならない。所定のエリアとは、デットボールコンテナ、またはコート外枠ラインの外側で、プレイングエリアのボールから約 1m 離れたエリアである。これは、選手に十分な競技空間を与え、かつプレイングエリアのボールをはっきり認識できる位置である。

4.5 赤／青パドル（指示板）

パドルは、次に投球するサイド（赤または青）を示す物である。審判は、各エンド終了時および試合終了時にパドルと指で得点を示す。

4.6 メジャーリング・デバイス（計測器）

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

4.7 ボッチャボール

ボッチャボール 1 セットは、赤 6 球、青 6 球、白 1 球で構成される。公認大会で使用されるボッチャボールは BISFed が定めた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。個人戦では自分のジャックを使用できる。チーム戦およびペア戦では、各サイドにつきジャック1球のみ使用する。

自分のボールをコールルームに持参しない選手は、大会球を使用できる。ボール検査でジャックが不適格となった場合は、大会球のジャックを貸し出す。

4.7.1 ボッチャボールの基準

4.7.1.1 ボールは均一サイズのパネルで形成される球状でなければならない。パネルは球状になるよう均一に縫い合わされていなければならない。ボールの重さは 275g±12g、周長は 270 ㎜±8 ㎜でなければならない。
1 つのボールのすべてのパネルは同じ素材でなければならない。素材には、ビニール、ポリウレタン、レザー、合成レザー、スウェード、その他低伸縮性素材の使用を認める。
充填素材は、ポリエチレンかその他同類のプラスチック、または天然の不活性物質で作られた均一サイズのペレットまたはビーズの使用を認める。さらに、非導電性、非金属性、非磁性でなければならない。

4.7.1.2 ボールは必ず赤、青、白のはっきりした色味で、BISFed が承認するカラーレンジに収まるものでなければならない（別紙）。

4.7.1.3 BISFed 公認大会*で使用されるボールはいずれも、公認メーカーの「公認ボール」でなければならない。ボールには公式メーカーの公式ロゴと、正式な BISFed 公式ロゴが記されていなければならない。どちらのロゴも、必ずはっきり見える状態でなければならない。
* 本規則は 2023 年 1 月 1 日より適用される。それまでは、以下の大会でのみ適用される。
- 2022 年世界選手権
- 2022 年ワールドカップ

4.7.1.4 状態の悪いボールは、試合で使用することはできない。良好な状態のボールとは、高品質で使用に適し、損傷がなく一定水準のパフォーマンスができる状態を意味する。ボールの表面に穴や切りキズが無く、ステッカーまたは転写シールが貼られておらず、裂け目や糸のほつれが無く、2目以上の縫い直しがあってはならない。さらに、表面に粘着物質や接着剤、油やグリースなど低摩擦性物質などの残留物があるもの、また故意の擦傷があるものの使用は認めない。

改造ボールの使用が判明した選手は、当該トーナメントから即時失格となる（規則 15.11.1 参照）。

公認ボールに関する詳細は、2022 年 1 月規則 v1.2 で発表する予定である。

4.7.2 ボール検査

4.7.2.1 コールルームにおいて、コイントスの後ボール検査を行う。ロールテストには、BISFed 標準ロールテストデバイスを使用する。このデバイスの全長 290mm 傾斜 25 度（±0.5 度）のアルミ製ランプ上部からボール自体の重さでボールを転がして検査を行う。各ボールは、テストデバイスの全長 175mm 全幅 100mm の水平のアルミ製出口プレート上を転がり、その先端から落下すれば合格とみなされる。ボール 1 個につき 3 回まで検査することができ、最大 3 回の検査で 1 回も所定の場所から落下しなければ不適格とみなされる。出口プレートの脇から落下したボールも不適格となる。ボールが 1 回目の検査で所定の場所から落下した場合、2 回目、3 回目の検査を実施する必要はない。同様に、1 回目の検査で不適格だったが 2 回目の検査で合格した場合、3 回目の検査は行わない（BISFed 公認トーナメントでは、HR がアングルファインダーを使って傾斜角 24.5～25.5 度を確認したロールテストデバイスを使用する）。

4.7.2.2 ボールの周長は、BISFed 標準テンプレート（厚さ 7～7.5mm）を用いて検査する。テンプレートには円周 262mm（小さい穴）、円周 278mm（大きい穴）の 2 つの穴が空いている。検査は以下の流れで実施する。

ボールを小さい穴の上に静かに置き、ボール自体の重さで穴を通過しないことを確認する。

ボールを大きい穴の上に静かに置き、穴を通過することを確認する。ボール自体の重さで（すなわち重力のみで）大きい穴を通過しなければならない

4.7.2.3 ボールの重量は、0.01g まで表示される精密質量測定器で計測する。

4.7.2.4 ボール検査の間、ボールが基準を満たしているか目視で確認する。

4.7.2.5 HR は、規則 4.7.1.1～ 4.7.2.4 に従って、追加でランダムチェックを実施できる。

4.7.2.6 規則 4.7.1.1～4.7.2.5 に従って、検査で不適格だったボールは没収され、トーナメント終了まで HR が保管する。没収されたボールは、トーナメント中使用できない（規則 9.4 参照）。

各ボールが使用可能か否かに関しては、HR が、また最終的には TD が判断する。

5. アシスティブデバイス（補助具）

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

5.1 ランプは、横に倒した状態で 2.5m x 1m のエリアに収まる寸法でなければならない。このエリアは三次元であり空中においても、ランプのどの部分もエリアの枠の外にはみ出してはならない。ランプは、スタンド部分およびすべてのエクステンション部分を最大最長の状態で検査を受ける。これにはランプ上部を延長するように取り付けられるボールホルダーも含まれる。ランプは、最大最長を超えて伸長できないようにしなければ違反となる。ランプやボールホルダーに、基準を満たす最大延長許容範囲を示すマークやラインをつけることは違反となる。

5.1.1 破損を防ぐため、検査中は RO またはコーチのみがランプを扱う。審判は、HOC が用意した承認スタンプまたはステッカーを、検査で承認したすべての競技用具に貼る。

5.2 ランプには、投球を補助したり、ボールのスピードを調整したり、ランプの方向を調整したりする装置をつけてはならない(レーザー、水準器、ブレーキ、照準器、スコープなど)。こうした装置は、コールルームまたは FOP では認められない。選手がいったんリリースしたボールの進行は、いかなる形でも妨害してはならない。レイズドトップ(ランプ上部が隆起したもの)は認められない。ランプの照準を合わせる／狙いを定める／方向を調整するために、固定または着脱式のアタッチメントを使用してはならない。これにはフープ、リング、ホルダーなどが含まれる。サイドレールやその他突起物は、ボールの高さ(直径)を超えてはならない。エンド／トップレールは、サイドレールの高さを超えてはならない。

5.3 投球時、ランプはスローイングラインのどの部分にもかかってはならない(ライン上に壁があると想定して、その壁に接触または壁を貫通してはならない)。

5.4 ランプにセットされたボールをリリースする選手が使用するポインターの長さに制限はない(規則 15.4.4 参照)。ポインターは、選手が直接装着しなければならない(頭部、口、腕、脚など)。ポインターは、ボールをリリースする時、ボール(と選手)に直接触れなければならない。ボールは、ポインターを使用する選手の力によってリリースされなければならない。ボールのホルダーを昇降させてリリースすることは認めない。紐、リボン、布などはポインターとしては認めない。承認されたポインターには、承認ステッカーが貼られる。

5.5 審判がジャックを手渡してから投球するまでの間に、ジャックを投球する選手は、必ずランプを左に 20 ㎝、右に 20 ㎝明確にスイングさせなければならない――以下「2 ウェイ・スイング」と表記(規則 15.5.9 参照)(これは審判が見ていない間に RO がランプの方向を決めることを防ぐためである)。
タイブレイクエンドでは、個人戦およびペア戦の各選手は、審判が最初の投球を指示したら、投球前に 2 ウェイ・スイングしなければならない(ペア戦の場合、両選手が同時に 2 ウェイ・スイングする)(規則 13.5 参照)。ペナルティボールの投球前には、2 ウェイ・スイングしなければならない。
選手自身およびペア戦ではチームメイトがプレイングエリアから戻った時、投球するボールが残っている選手は、2 ウェイ・スイングしなければならない(ペア戦では、投球前に両選手が同時に 2 ウェイ・スイングしなければならない。)。投球するボールが残っていない選手は、スイングの必要はない(規則 15.5. 10 参照)。
これら以外の投球では、スイングの必要はない。

5.6 選手は、試合中複数のランプおよび／またはポインターを使用できる。すべてのアシスティブデバイスは、エンド中選手のスローイングボックス内に常に収めておかなければならない。エンド中に使用するその他のアイテム(ボトル、上着、ピン、フラッグなど)や競技用具(ポインター、ランプ、ランプのエクステンションなど)は、エンド開始時に自分のスローイングボックス内に収めておかなければならない。エンド中アイテムがスローイングボックスの外に出た場合、審判は規則 15.7.1、15.7.4 に従って判断する。

5.7 試合中、選手の競技用具が破損した場合、審判は時計を止め、当該サイドに用具修理のため 10 分間のテクニカルタイムアウトを与える。ペア戦では、やむを得ない場合、チームメイトのランプを共用することができる。エンド間に承認スタンプ／ステッカーのついたランプに交換することができる。競技用具の交換は、必ず HR に報告しなければならない。交換用ランプは FOP 外から持ち込むことができる(規則 19 参照)。各サイド、1 試合につき 1 回のテクニカルタイムアウトを認める。

5.8 投球する手腕にグローブまたはスプリント、その他補助具を使用する選手は、クラス分け委員の書面による承認が無ければならない。クラス分け委員による承認は、書面に記載された期間中のみ有効である(恒久的なものと一時的なものがある)。

6. 車いす

6.1 競技者は、車いすに座して競技しなければならない。スクーターまたはベッド（クラス分け委員の書面による承認が必要）も使用できる。BC3 選手の場合、ボールのリリース時車いすに座している限り、座面の高さに制限はない。その他すべての選手は、床から選手の臀部が接する一番低い座面までの高さが 66 ㎝以下でなければならない（規則 15.7.6 照）。

6.2 試合中、車いすが破損した場合、審判は時計を止め、当該サイドに修理のため 10 分間のテクニカルタイムアウトを与える。各サイド、1 試合につき 1 回のテクニカルタイムが与えられる。車いすが修理できない場合、破損した車いすで試合を続行しなければならない。試合を続行できない場合、試合を没収される（規則 11.8 参照）。

6.3 論争になった場合、HR と TD が協議の上で判断を下す。この判断が最終決定となる。

6.4 車いすの改造

6.4.1 選手は、体幹の安定を保つため競技用車いすに姿勢矯正サポートを使用することができる。これには、骨盤や胸部のストラップやハーネス、足関節ストラップ、ポメル、脚部ストラップ、胸部サポートなどが含まれる。この種の補助器具は、クラシフィケーションで必ず再検討され、承認および記録されなければならない。

6.4.2 選手の競技専用車いすに追加された装置は、審判とクラス分け委員によって繰り返し検討される。投球時の安定性を高めたり、上肢／下肢（UL／LL）をコントロールしたりするような装置の追加は認めない。

6.4.3 審判またはクラス分け委員は、試合中の投球を有利にすると考えられる承認されていない装置を取り外すよう求める権限を有する（例：投球／キック／リリースの方向を補助する外付けガイドなど）。

試合前の準備

7. ウォームアップ

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

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

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

- BC1：コーチ（または CA）1 名＋SA1 名
- BC2：コーチ 1 名＋CA1 名
- BC3：コーチ（または CA）1 名＋RO1 名
- BC4：コーチ 1 名＋CA1 名（足蹴り選手の場合は＋SA1 名）
- ペア BC3：コーチ（または CA）1 名＋選手 1 名につき RO1 名
- ペア BC4：コーチ 1 名＋CA1 名（足蹴り選手の場合は＋SA1 名）
- チーム（BC1／2）：コーチ（または CA）1 名＋SA1 名

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

8. コールルーム

8.1 公式時計は、コールルームの入り口にはっきり見えるように設置する。

8.2 選手がコールルームに帯同できる人とその最大数は以下の通りである。

- BC1：コーチ（または CA）1 名＋SA1 名
- BC2：コーチ（または CA）
- BC3：コーチ（または CA）＋RO1 名
- BC4：コーチ（または CA）（足でプレイする選手の場合は＋SA1 名）
- ペア BC3：コーチ（または CA）1 名＋選手 1 名につき RO1 名
- ペア BC4：コーチ（または CA）（足でプレイする選手の場合は＋SA1 名）
- チーム（BC1／2）：コーチ（または CA）1 名＋SA1 名

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

8.4 全試合の選手受付は、コールルーム入り口のコールルームデスクで行われる。コールルームに定刻までに来ないサイドは、当該試合を没収される。

8.4.1 個人戦の選手は、出場する試合の予定開始時刻の 30 分前から 15 分前までに受付を済ませなければならない。

8.4.2 ペア戦またはチーム戦の選手は、出場する試合の予定開始時刻の 45 分前から 20 分前までに受付を済ませなければならない。

8.4.3 各サイド（個人、チームまたはペア、SA／RO、コーチ／CA も含む）は、すべての競技用具とボールを携行し、全員揃って受付を済ませなければならない。コールルームには、競技に必要なアイテムのみ持ち込むこと。

8.5 受付後コールルームに入室した選手、コーチ／CA 、SA／RO は、コールルームを退出することはできない。退出者の再入室および当該試合への出場は認めない（規則 8.13 は例外とする）。その他の例外はすべて、HR および／または TD が判断する。

8.6 受付後コールルームに入室したサイドは、試合コートの番号のエリアで待機しなければならない。選手が連続して試合に出場しなければならない場合、コーチ／CA またはチームマネージャーは TD の許可を得て、次の試合の選手受付をすることができる。選手が、プレイオフで連勝しコールルームスケジュールに対応できない場合も該当する。

8.7 コールルームは定刻に閉鎖され、その後、いかなる人、競技用具、ボールも入室することはできず、試合に出場することも試合で使用されることもない（HR または HR 代理が例外を認める場合がある）。

8.8 各試合の審判は、コールルームのドアが閉まる時にはコールルームに入室し試合の準備をする。

8.9 選手は、審判にビブナンバー、アクレディテーションカード、クラス分けの書類を提示するよう求められる場合がある。

8.10 すべての競技用具は、コールルームで検査される（ランプ、ポインター、車いすに貼られた承認スタンプ／ステッカーの確認など）。コールルームで直ちに補修できた場合を除き、検査で不適格とされた競技用具はコートで使用することはできない。

8.11 コールルームでは、ボール検査を実施する。コイントスの後、審判は両サイドの 7 球についてロールテスト、周長テスト、重量テストおよび目視検査を行う。コールルームのボール検査で不適格とされたボールは没収され、トーナメント終了まで保管される。当該試合では、没収されたボールを補充することはできない。ただし、ジャックを没収された場合は、審判が選択した大会球（ジャック）を貸与する。コールルームに自分のボールを持参しない選手は、大会球を使用することができる。

8.12 コイントス – コイントスは、コールルームで行われる。審判がコインを投げ、勝ったサイドが赤または青を選択する。コイントスの前か後、審判の監視の下、両サイドはボールの取扱いに注意しながらお互いにボールチェックをすることができる。

8.13 コールルームでの待機中、スケジュールに遅れが生じた場合、HR または HR 代理は、以下のガイドラインに従って、トイレの使用を認めることができる。

- 相手サイドに通知すること。
- 大会スタッフが選手に同行すること。
- 選手は 10 分以内にコールルームに戻らなければならない。時間内に戻らなかった場合、その試合は没収される。

8.14 大会組織委員会が原因で遅れが生じた場合、規則 8.4 は適用されない。試合に遅延が生じた場合、HOC はすべてのチームマネージャーに速やかに書面で通知し、TD はスケジュールを再調整する。

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

9. ボール検査

選手が自らボールをチェックするためのオフィシャルテストデバイスを公共エリアに設置する。
公式のボール検査は、コールルームにおいて実施される。

9.1 選手がコールルームに持ち込んだ規定数以上のボール（余剰ボール）は、コンペティション終了まで没収される。没収された「余剰ボール」のうち基準を満たすボールは、同一トーナメントの次のコンペティションで使用できる。当該コンペティション終了後に返却を請求できる。

9.2 ボール検査で 1 球以上のボールが不適格となった選手は、規則 15.9.3 に従いイエローカードを提示される。1 回のボール検査で複数のボールが不適格となった場合でも、選手はイエローカード 1 枚のみを提示される。ただしその選手は、不適格となったボールの数だけ少ない球数で試合を行う。

9.3 後続試合のボール検査でボールが不適格となった選手は、2 枚目のイエローカードを提示され、規則 15.9.2 および 15.9.3 に従い当該試合は没収される。

9.4 選手、SA／RO、およびコーチ／CA は、ボール検査に立ち会うことができる。審判が正しい手順に則って検査を実施しボールが不適格となった場合、再検査をすることはない（規則 4.7.2 参照）。

9.5 ペア戦およびチーム戦では、コールルームでのイクイップメントチェックで不適格となる用具があった場合に備え、その用具の所有者を特定できるようにしておかなければならない。不適格球の所有者が特定されない場合、キャプテンはその数だけ少ない球数で試合をする（規則 15.9.2 参照）。

コート上

10. プレイ

コールルームから FOP の指定されたコートへ向かう。

10.1 コートでのウォームアップ

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

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

10.2 ジャックの投球

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

10.2.1 赤ボールを投球するサイドが、常に第 1 エンドを開始する。

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

10.2.3 ジャックは、ジャック有効エリア内で停止しなければならない。

10.3 ファウルとなるジャック

10.3.1 以下の場合、ジャックはファウルとなる。

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

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

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

10.4 カラーボールの第 1 球目の投球

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

10.4.2 1 球目のカラーボールがアウトになった場合、または反則行為により取り除かれた場合、そのサイドは、ボールがプレイングエリア内に停止するか、すべてのボールを投球し終えるまで投球する。ペア戦およびチーム戦では、投球サイドの選手であれば、どの選手がカラーボールの 2 球目以降を投球してもよい。

10.5 相手サイドの第 1 球目の投球

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

その後規則 10.4.2 に従って、相手サイドが投球する。

10.6 残りのボールの投球

10.6.1 ジャックに最も近いボールを投球したサイドの相手サイドが次に投球する。その後、そのサイドがすべてのボールを投球した場合、もう一方のサイドが投球する。両サイドがすべてのボールを投球するまでこの手順が繰り返される。投球しないサイドは、「アウト・オブ・ザ・ウェイ」の状態に移動しなければならない。

10.6.2 選手が残りのボールを投球しないと判断した場合、そのエンドでこれ以上ボールを投球しないことを審判に申告できる。この場合、時計が止められ、残るボールはデッドボールと宣言される。投球されなかったボールは、スコアシートには（BNP）として記録される。

10.7 エンドの終了

10.7.1 両サイドがすべてのボールを投球しペナルティボールがない場合、審判は口頭で得点を発表し、エンドの終了「エンドフィニッシュ」を宣言する（規則 11 参照）（得点の判定に計測が必要な場合、審判は選手／キャプテンをプレイングエリアに呼び寄せる。この時、RO は振り返り計測を見ることができる。計測後、選手はスローイングボックスに戻る。審判は得点を発表し、そしてエンドの終了「エンドフィニッシュ」を宣言する）。試合終了時、審判は試合終了「マッチフィニッシュ」を宣言し、最終得点を発表する。

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

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

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

10.8 次のエンドの準備（全試合）

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

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

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

10.9 ボールの投球

10.9.1 ボールのリリース時、選手は少なくとも臀部の片側が車いすの座面に接触していなければならない。伏臥位で競技する選手は、腹部がスローイングチェアと接触していなければならない（15.7.3 項参照）。このような選手は競技方法についてクラス分け委員の書面による承認を得なければならない。

10.9.2 投球したボールが、投球者自身、相手選手や競技用具に接触してスローイングラインを越えた場合、プレイは続行される。

10.9.3 手で投げる、足で蹴る、ランプを使用するなどして投球されたボールは、スローイングラインを越えてプレイングエリアに入る前に、空中であれ床の上であれ自分のスローイングボックスのサイドラインや相手サイドのスローイングボックスを通過してもよい。

10.9.4 プレイングエリアのボールが何にも接触することなく自然に転がった場合、そのボールは移動した位置に置かれたままにする。

10.10 アウトボール

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

10.10.2 投球されプレイングエリアに停止しなかったボールは、規則 10.14 の場合を除き、アウトとみなされる。

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

10.11 アウトになったジャック

10.11.1 試合中、ジャックがプレイングエリアの外またはジャック無効エリアに弾き出された場合、ジャックはクロスの上に置き直される。

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

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

10.11.4 ジャックがクロスの上に置き直された時、プレイングエリアにカラーボールがひとつもない場合、ジャックを弾き出したサイドが投球する。

10.12 等距離にある得点ボール

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

10.13 同時に投球されたボール

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

10.14 ドロップボール

選手がボールを落とした場合、そのボールは改めて投球することができる。落下しプレイングエリアに停止したボールは「有効ボール」とみなされる。落下しスローイングラインの手前（たとえ相手サイドのスローイングボックス内でも）に停止したボールは、「ドロップボール」とみなされ改めて投球することができる。ボールの再投球に回数の制限はなく審判のみが判定する。この場合、時計は止めない。

10.15 コーチ（または CA）の位置

コーチ（または CA）は、スコアテーブル横のコーチセクションに着席する。

10.16 コンパルソリーボールチェック

すべての試合が終了した後、規則 4.7 が遵守されているかを確認するためのボールチェックが実施される。コート審判は、試合を完了するにあたり、選手にボールを返す前に目視検査および触感（べたつき）の確認を行う。ボールに異常が疑われた場合、審判、HR および AHR はさらに検査を行う。この検査には、選手および 1 名の関係者（RO／SA／コーチ／CA）が選手に同行できる。この検査で不適格球が出た場合、相手サイドが勝者と宣言され、違反したサイドはコンペティションの最下位にランクされる。この検査で不適格となったボールは、トーナメント終了まで没収される。さらに特化した検査が必要な場合がある（詳細は、規則 v1.2 を参照）。

11. 得点

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

11.2 異なる色のボールが 2 球以上ジャックから等距離にあり、それよりもジャックに近いボールがない場合、各サイドに 1 球につき 1 点が与えられる。

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

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

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

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

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

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

両サイドが試合を没収された場合、TD と HR が適宜対応を判断する。

12. ディスラプティッドエンド

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

12.2 審判の行為や過失（審判がボールを蹴る、パドルの出し間違いなど）によってプレイングエリアのボールが動かされた場合、審判は線審との協議のうえ、動いたボールの位置を復元する（ボールが元の位置に正確に戻されないにしろ、審判は常にボールが動く前の得点を尊重する）。審判が元の得点を記憶していない場合、または動いたボールを元のおよその位置に戻せない場合、そのエンドは最初からやり直さなければならない。審判が最終的に判断する。そのエンドをやり直す場合、ディスラプティッドエンドとなった時点までの状況は維持されるーーリトラクションされたボールは、そのままデッドボールコンテナに置かれ、ジャックがファウルとなり再投球されていた場合は、有効なジャックを投球した選手がジャックを投球する。
審判のパドルの出し間違いで投球されたボールは選手に返却され、そこで使われた時間も元に戻される。この時、他のボールが動かされ、審判がボールを元のおよその位置に戻すことができない場合はディスラプティッドエンドとなりやり直しとなる。

12.3 一方のサイドの過失や行為が原因でエンドが中断した場合、審判は規則 12.2 に従って対処するが、公平性を保つため、両サイドおよび線審と協議する。オーバーヘッド・カメラがある場合、審判は映像を確認することができる。映像の確認は、HR の裁量で行われる。

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

12.5 主要大会（世界選手権およびパラリンピック）では、審判が迅速かつ正確にボールの位置を復元できるよう、各コートのオーバーヘッド・カメラが使用される。［註：2023 年より、すべての地域選手権においてもオーバーヘッド・カメラが各コートに義務付けられる］

13. タイブレイク

13.1 タイブレイクは、追加エンドである。

13.2 選手はそれぞれのスローイングボックスのままプレイする。

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

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

13.5 その後、通常のエンドと同様にタイブレイクを行う。BC3 個人戦では、最初のカラーボール（赤青両サイドとも）を投球する前に、選手は 2 ウェイ・スイングを必ずしなければならない。BC3 ペア戦では、審判が投球を指示したサイドは、最初のカラーボールの投球前に両選手（赤青両サイドとも、それぞれの順番が来た時に）が必ず同時に 2 ウェイ・スイングをしなければならない（規則 15.5、15.5.9ー「投球されたボールのリトラクション」参照）。

13.6 規則 11.7 の状況が生じ、タイブレイクで両サイドが同点の場合、得点は記録され 2 回目のタイブレイクが行われる。2 回目は、1 回目のタイブレイクで後攻だったサイドのジャックをクロスに置いて開始する。両サイドが交互にエンドを開始するという手順は、勝者が決まるまで繰り返される。

14. コート上での動き

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

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

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

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

14.4 コートに入る時に支援が必要な選手は、審判または線審に支援を要請できる。

14.5 チーム戦またはペア戦では、選手が投球した時チームメイトが自分のスローイングボックスに戻る途中だった場合、審判はペナルティボール 1 球を与え、かつ投球されたボールを取り除く（規則 15.7.7 参照）。チームメイトが投球する時、戻ってきた選手（投球しない選手）は、車いすの少なくとも 1 つの車輪が自分のスローイングボックスの中に入っていなければならない。

14.6 SA または RO は、選手からの特定の指示がなくても投球前後のルーティン動作を行うことができる。

反則行為

15. 反則行為

反則行為があった場合、1 つまたはそれ以上の罰則が科される。

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

反則行為はすべて、スコアシートに記録される。

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

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

15.1 リトラクション

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

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

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

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

15.2 1 球のペナルティ

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

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

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

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

15.3 イエローカード

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

15.3.2 同一コンペティション中2枚のイエローカードを提示された選手は、当該試合から退場させられる。その試合は没収され不戦敗となる（規則 11.8 参照）。
選手は、与えられた 2 枚目のイエローカードおよびその後のイエローカードにより、当該試合から退場させられるが、同コンペティションの残りの試合への出場は認められる。

15.4 レッドカード（失格）

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

15.4.2 選手および／または SA／RO が失格になった場合、そのサイドは試合を没収される（規則 11.8 参照）。

15.4.3 失格となった者は、HR および TD の裁量により、同一トーナメントのその後のコンペティションに再び参加できる場合がある。

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

15.5.1 審判が投球指示を出す前に投球した場合。

15.5.2 ボールがリリースされた後、ランプの途中で止まった場合。

15.5.3 理由に関係なく、RO がランプの途中でボールを止めた場合。

15.5.4 BC3 戦において、ボールをリリースしたのが選手でない場合。選手はボールをリリースする時、ボールに物理的直接的に接触しなければならない。物理的直接的な接触には、選手の頭部、口、腕または脚に装着したアシスティブデバイスの使用を含む（規則 5.4 参照）。

15.5.5 投球時、SA／RO が選手に接触する、または車いすを押す／引くなどした場合（規則 3.5 参照）。

15.5.6 RO と選手が同時にボールをリリースした場合。

15.5.7 ジャックより先にカラーボールが投球された場合（ジャックを投球する選手は、規則 10.2 および 10.3 に従って投球しなければならない）。

15.5.8 ジャックを投球した選手以外の選手が、最初のカラーボール投球した場合（規則 10.4.1 参照）。

15.5.9 BC3 選手が、審判からジャックを受け取ってから投球するまでの間、ペナルティボールを投球する前、タイブレイクの第 1 球目を投球する前、2 ウェイ・スイングしなかった場合（ 規則 5.5 参照）。

15.5.10 BC3 戦の選手またはそのチームメイトがプレイングエリアから戻り、投球前に 2 ウェイ・スイングしなかった場合。（BC3 ペア戦の場合、選手 2 名が同時に 2 ウェイ・スイングをしなければならない）（規則 5.5 参照）。

15.5.11 一方のサイドが複数のボールを同時に投球した場合（規則 10.13 参照）。

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

15.6.1 選手が自分サイドの持ち時間ではない時にスローイングボックスを離れた場合（規則 14.2 参照）。

15.6.2 エンド中両サイドが全球投球し終えていない状態で、RO が振り返りプレイングエリアのプレイを見た場合（規則 3.5 参照）。

15.6.3 選手、SA、RO、コーチおよび／または CA の間で、不適切なコミュニケーションがあったと審判が判断した場合（規則 16.1～16.3 参照）。これにはコミュニケーションデバイス（スマートフォンなど）を使用した場合も含まれる。

15.6.4 選手および／または SA／RO が、相手サイドの時間に車いすおよび／またはランプの調整、ボールを丸めるなど次の投球の準備をした場合（規則 14.1 参照）。

15.6.5 SA／RO が、選手の指示なく車いす、ランプ、ポインターを動かしたり、ボールを選手に渡したりした場合（規則 3.5 参照）。

15.7 投球ボールのリトラクションおよび 1 球のペナルティボールが科される反則行為（規則 15.1、15.2 参照）：

15.7.1 選手、SA、RO、競技用具、ボール、その他のアイテムが、選手のスローイングボックスの枠線またはボックス外の床に接触した状態でジャックまたはカラーボールを投球した場合。BC1 選手の SA は、選手のスローイングボックスの後方にいてもよい。BC3 選手と RO の場合、ボールがランプの途中にある間も該当する（規則 10.2 参照）。

15.7.2 投球時、ランプがスローイングラインのいずれの部分であれ越えていた場合（規則 5.3 参照）。

15.7.3 投球時、車いすの座面から臀部（競技クラスによっては腹部）すべてが離れた場合（規則 10.9.1 参照）。

15.7.4 投球時、選手のスローイングボックス外のコートにボールが接触していた場合（規則 10.2 参照）。

15.7.5 投球時、RO がプレイングエリアを見ていた場合（規則 3.5 参照）。

15.7.6 投球時、BC1、BC2、BC4 選手の車いすの座面の高さが 66 ㎝を超えていた場合（規則 6.1 参照）。

15.7.7 チーム戦またはペア戦において、投球時、チームメイトがスローイングボックスに戻っていなかった場合（規則 14.5 参照）。投球しない選手の車いすの少なくとも 1 つの車輪がその選手のスローイングボックス内に入っていれば、その選手はスローイングボックス「内」にいるとみなされる。

15.7.8 相手サイドの持ち時間に投球準備をし投球した場合（ 規則 15.6.4 参照）。

15.8 1 球のペナルティボールおよびイエローカードが科される反則行為（規則 15.2、15.3 参照）：

15.8.1 相手サイドの選手の集中や投球動作に影響を及ぼすような、故意の妨害や気を散らす行為をした場合。

15.8.2 やり直しが必要となるディスラプティッドエンドを誘発する行為。

15.9 イエローカードが科される選手、SA、RO、および／またはコーチ／CA の反則行為（規則 15.3 参照）：

15.9.1 選手またはサイドが順番を無視してウォームアップエリアに入った場合、または規定外の者を帯同しウォームアップエリアまたはコールルームに入った場合（規則 7.2、8.2 参照）。この場合、選手、またはチーム戦やペア戦の場合はキャプテンにイエローカードが提示される。

15.9.2 選手、ペア、チームが規定数以上のボールをコールルームに持ち込んだ場合（規則 3.1、3.2.1、3.3.1 参照）。余剰ボールは没収され、コンペティション終了まで保管される。選手は、没収されるボールを指定することができる。

チーム戦およびペア戦では、規定数以上のボールを持ち込んだ選手にイエローカードが提示される。持ち込んだ選手が特定できない場合、イエローカードはキャプテンに提示される（規則 9.7 参照）。

没収された「余剰ボール」のうち基準を満たしているものは、同一トーナメントの後続コンペティションでの使用のため返却される。

15.9.3 コールルームでのボール検査で、基準を満たさないボールを所持していた選手（規則 4.7.1、4.7.2、9.3 参照）。すべてのイエローカードおよび不適格となったボールと用具のリストが、コールルームの入り口に掲示される。

15.9.4 正当な理由なく試合を遅延させる行為。この規則は、審判の判断が最終決定となる。

15.9.5 審判の判定に従わない場合、および／または相手サイドや大会関係者に被害を及ぼすような行為があった場合。

15.9.6 試合中、エンド間、メディカルタイムアウト時またはテニクカルタイムアウト時、審判の許可なくコートを離れた場合。コートを離れた者は試合に戻ることはできない。

15.9.7 選手、SA、RO、コーチ／CA が、審判の許可なくプレイングエリアに入った場合（規則 10.7.4 参照）。

15.9.8 コンペティション中、基準を満たしていない競技用具を使用した場合（トーナメント前のイクイップメントチェックで基準を満たしていないことが判明した場合は、その競技用具を補修し基準を満たせば承認スタンプ／ステッカーを受けることができる）。

15.10 2 枚目のイエローカードが提示され当該試合から退場となる選手、SA、RO、および／またはコーチ／CA の反則行為（規則 15.3 参照）：

15.10.1 同一コンペティション中に 2 枚目のイエローカードを提示された場合（すなわち、すでに規則 15.9 に列挙された違反でイエローカードを提示されている）。

15.10.2 同一コンペティション中に、ウォームアップエリアまたはコールルームで選手および／または SA／RO に 2 枚目のイエローカードが提示された場合、その選手および／または SA／RO は当該試合から退場となる。そのサイドは試合没収により敗戦となる（規則 11.8 参照）。
コーチ／CA が 2 枚目のイエローカードを提示された場合、当該試合の FOP に入ることはできない。

15.10.3 試合中コートで 2 枚目のイエローカードを提示された場合、選手は試合から退場となり没収試合となる（規則 11.8 参照）。コーチ／CA の場合、FOP から強制的に退場させられるが、試合は続行される。

15.11 レッドカードが提示され即時失格となる選手、SA、RO、および／またはコーチ／CA の反則行為（規則 15.4 参照）：

15.11.1 審判を欺こうとしたり、改造するなど規則に反するボールを使用して試合に出場したり、あるいは FOP の内外を問わず不当な発言をするなど、スポーツマンシップに反する行為を行った場合。

15.11.2 暴力行為。

15.11.3 攻撃的、侮辱的または罵倒的な言動。

15.11.4 レッドカードが提示された場合、コンペティションから即時失格となる。当該コンペティションでのそれ以前の試合結果は没収され、選手またはそのサイドのコンペティション参加実績およびランキングポイントは認められない（規則 15.4.1 参照）。

コミュニケーション

16. コミュニケーション

16.1 エンド中、選手、SA、RO、コーチ／CA の間でコミュニケーションをとってはならない。
例外として、

- 選手が自分の SA／RO に、車いすの位置を変える、アシスティブデバイスを動かす、ボールを丸めるまたは渡すなどの指示を出す場合。一部のルーティン動作は、SA／RO への指示がなくても認められる。
- コーチ／CA、SA／RO が、投球後およびエンド間に選手を褒めたり激励したりしても良い。

16.2 チーム戦およびペア戦では、エンド中審判が投球を指示したサイドの選手のみ、コートでチームメイトとコミュニケーションをとることができる。エンド中、両サイドに投球指示が出されていない時（例：審判の計測中、時計の不具合）は、どちらのサイドの選手も静かに協議することができる。ただし、相手サイドに投球指示が出されたら、速やかにすべての動作を止めなければならない。

16.3 選手は、チームメイトの SA（チームの場合）または RO（ペアの場合）に指示を出してはならない。選手は、自分の SA／RO にのみコミュニケーションをとることができる。BC3 選手は、共有シートまたはチャートを使ってチームメイトに指示を出すことができる。

16.4 エンド間、選手は選手同士、各自の SA／RO やコーチ／CA とコミュニケーションをとることができる。しかし、審判がエンド開始の準備を整えたら、コミュニケーションを止めなければならない。審判は選手たちのコミュニケーションのために試合を遅らせることはない。

16.5 選手は、投球の邪魔になるような相手選手または RO に、移動するよう要請することができる。ただし、スローイングボックスの外に出るよう要請することはできない。試合中、相手サイドの投球を邪魔したり競技用具が破損したりしないよう、RO は競技用具を「アウト・オブ・ザ・ウェイ」となるよう確実に移動させなければならない。破損を避けるため、RO は相手サイドの用具を動かしてはならない。

16.6 選手は、自分の持ち時間に審判に話しかけることができる。SA／RO は、審判の許可のもと、選手と審判間のコミュニケーションを仲介することができる。

16.7 審判が投球を指示した後、投球サイドの選手は、得点を尋ねたり計測を求めたりすることができる。ボールの位置に関する質問（例：相手サイドのどのボールがジャックにより近いか？）には、審判は答えない。選手は、ボールの位置を確認するためにプレイングエリアに入ることができる。

16.8 試合中コートで通訳が必要な場合、HR の権限で適切な通訳が選出される。HR は、まず大会競技ボランティアまたは試合中ではない審判に通訳の依頼をする。または当該地域からの通訳に依頼する。

16.9 通訳は、FOP 外の所定の場所に待機することが求められる。必要な場合でも通訳が不在ということで試合を遅らせることはない。

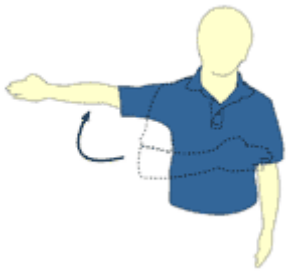
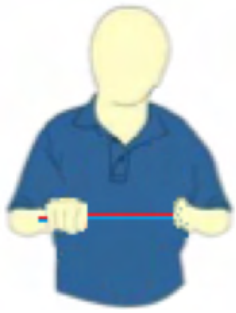
16.10 スマートフォンを含むいかなるコミュニケーションデバイスも FOP に持ち込む場合は、イクイップメントチェックで HR または HR 代理の承認と承認ステッカーを受けなければならない。未承認のコミュニケーションデバイスの使用は FOP では認められない。いかなる誤用も不適切なコミュニケーションとみなされ 1 球のペナルティボールが科される。このペナルティボールは、この反則行為が発覚したエンドで投球される（規則 4、15.6.3 参照）。

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

公式ジェスチャー／サイン

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

審判

使用の場面	ジェスチャーの説明	ジェスチャー／サイン
ウォームアップボール ジャックの投球指示 ・ 規則 10.1 ・ 規則 10.2	片方の腕を胸の前で折り曲げた状態から開いて伸ばし、「ビギンウォームアップ」または「ジャック」と言う。	
カラーボールの投球指示 ・ 規則 10.4 ・ 規則 10.5 ・ 規則 10.6	投球サイドの色のパドルを示す。	
等距離のボール ・ 規則 10.12	図のようにパドルを水平にして掌に当て、側面を選手に示す。 その後、投球サイドの色を示す（上図参照）。	

テクニカルタイムアウト メディカルタイムアウト ・ 規則 5.7 ・ 規則 6.2 ・ 規則 18	片方の手の掌を、縦方向にしたもう片方の手の指の上に置き（T 字を描くように）、タイムアウトを要請したサイドを告げる（例：［選手名／チーム名／国名／ボールの色］へのメディカルタイムアウトまたはテクニカルタイムアウト）	
ストップ ウェイト ・ 規則 10.6.2 ・ 規則 16.2 ・ 規則 17.10	片方の掌を上にあげ（10.6.2 項の場合）、タイマーに時計を止めることを指示。 または、サイドに待つことを指示。	
選手交代 ユース大会のみ	片方の上腕を、もう片方の上腕の周りで回転させる。	
計測 ・ 規則 4.6 ・ 規則 11.6	両手を揃えた後、テープメジャーを使う時のように、揃えた手を両方向に離す。	
コートに入りたいかどうか、選手の意向を尋ねる ・ 規則 11.6	選手を指した後、審判の目を指さす。	

不適切なコミュニケーション ・ 規則 15.6.3 ・ 規則 16	一方の手で口元を指さし、もう片方の手の人差し指を左右に動かす。		
デッドボール/アウトボール ・ 規則 10.6.2 ・ 規則 10.10 ・ 規則 10.11	一方の手でボールを指さし、もう片方の前腕を垂直に上げ、手の掌を開いた状態で審判の身体のほうに向け、「アウト」または「デッドボール」と言う。 その後、アウトになったボールを高く持ち上げる		
リトラクション（ボール除去） ・ 規則 15.1	一方の手で取り除くボールを指さし、ボールを掴むような形にしたもう片方の手を高く上げる。その後、ボールを取り除く（可能な場合）。		
1 球のペナルティボール ・ 規則 15.2	指を 1 本出して上げる		

イエローカード ・ 規則 15.3 2 枚目のイエローカードおよび、試合からの退場 ・ 規則 15.10	反則行為に対し、イエローカードを提示する。 2 回目の反則行為に対し、イエローカードを提示する(ペア戦および個人戦では試合を終了する)。	
レッドカード (失格) ・ 規則 15.4	レッドカードを提示する	
エンド終了 試合終了 ・ 規則 10.7	伸ばした両腕を交差してから、横に開いて離す 「エンドフィニッシュ」または「マッチフィニッシュ」と言う	
得点 ・ 規則 4.5 ・ 規則 11	得点したサイドの色のパドルに指で点数を示し、得点をいう	

スコア

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

線審

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

タイム

17. エンドの選手の持ち時間

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

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

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

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

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

17.5 制限時間に達した時に投球されていないボールは、無効となり所定のデッドボールエリアに置かれる。BC3 選手の場合、時間内にボールがリリースされた場合、投球されたとみなされる。

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

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

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

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

17.10 論争または混乱が生じた場合、審判は時計を止めなければならない。また、通訳のためにエンドを中断しなければならない場合も、時計を止めなければならない。通訳は、可能であれば選手と同じチーム／国以外の者とする。（規則 16.8 参照）。

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

18. メディカルタイムアウト

18.1 試合中、選手または SA／RO が病気（深刻な状態に限る）になった場合、選手は必要に応じてメディカルタイムアウトを要請できる。メディカルタイムアウトでは試合が 10 分間中断され、その間審判は時計を止めなければならない。BC3 選手の場合、10 分間のメディカルタイムアウトの間、RO はプレイングエリアを見てはならない。

18.2 選手または SA／RO がメディカルタイムアウトを要請できるのは、1 試合につき 1 回のみとする。

18.3 メディカルタイムアウトをとった選手または SA／RO は、直ちに会場の医療スタッフの診察を受けなければならない。医療スタッフは、意思疎通のために必要に応じて選手や SA／RO の支援を受けることができる。

18.4 どの部門においても、選手が試合を続行できない場合、その試合は没収される（規則 11.8 参照）。

18.5 SA／RO のためにメディカルタイムアウトが要請され、そのタイムアウト後に SA/RO がその試合を続行できない場合、SA/RO のアシストがなく選手が残りのボールを投球できなければ、それらのボールはデッドボールとなる。

18.6 選手が後続の試合でもメディカルタイムアウトを要請し続けた場合、TD は医療スタッフおよび選手の国の代表と協議の上、その選手をそのコンペティションの残りの試合から除外すべきか否かを判断する。
個人戦では、選手がコンペティションの残りの試合から除外された場合、すべての当該試合は、6-0 以上の得点差またはその予選プールあるいは決勝トーナメントにおける最大得点差に対応した得点が対戦相手に与えられる。

19. テクニカルタイムアウト

19.1 試合中に競技用具が破損した場合、審判は時間を止め、選手に競技用具を修理するために 1 試合につき 1 回 10 分間のテクニカルタイムアウトを与える。ペア BC3 戦では、必要に応じてチームメイトのランプを共用できる。エンド間に代わりのランプに交換することができる（必ずその旨を HR に通知しなければならない）。交換のランプを含む修理用具などは FOP 外から持ち込まれる場合がある。その場合、競技役員（線審、タイマー、審判など）が、修理人に同行しなければならない。
競技用具が修理できない（またはエンド間で交換できない）場合、選手は壊れた用具で試合を続行するか、できなければ当該試合を没収される（規則 11.8 参照）。

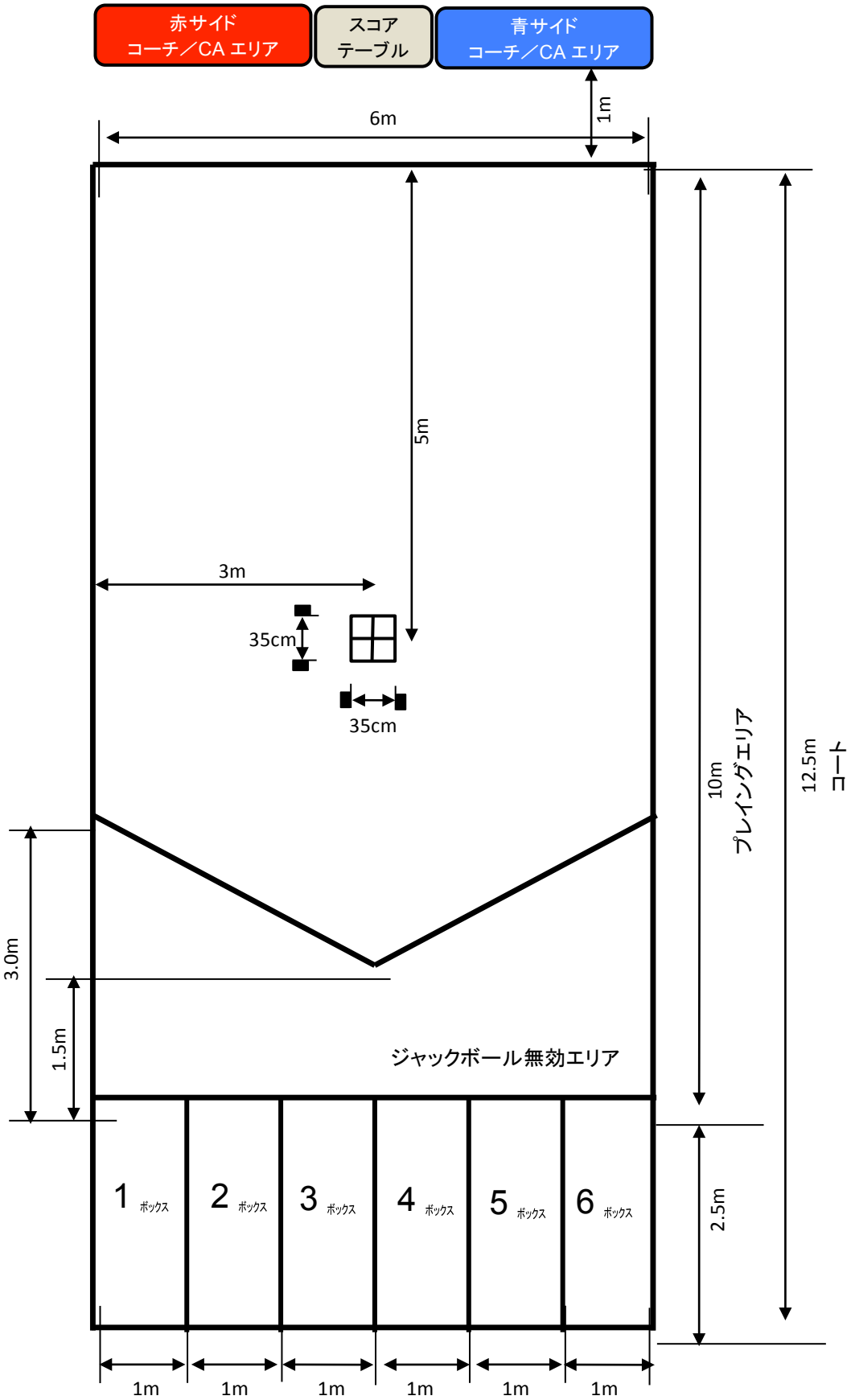
プロテスト

20. 問題解明とプロテスト手続き

20.1 試合中、試合結果に影響するような審判の見逃し事案や誤判定があったと選手／キャプテンが感じた場合、その選手／キャプテンは、そのことを審判に知らせ説明を求めることができる。この場合、時間を止めなければならない（規則 17.10 参照）。

20.2 試合中、選手／キャプテンは HR の裁定を要請できる。HR の裁定は最終決定であり、試合は続行される。それ以上のプロテストはできない。オーバーヘッド・カメラが使用されている場合、HR は裁定の材料としてそれらの映像を使用できる。

ボッチャコートレイアウト



ボッチャコートガイドライン

4～7cm 幅テープの使用箇所	外枠、スローイングライン、V ライン
1.9～2.6cm 幅テープの使用箇所	スローイングボックスを区切る線 クロス（クロスは、15～25cm のテープを十字にする） ターゲットボックス 35cm×35cm
6m ライン	両サイドライン（外枠）の内側から内側まで
12.5m サイドライン	フロントラインの内側から、バックラインの内側まで
10m ライン	スローイングラインのボックス側から、フロントラインの内側まで
5m ラインの計測	フロントラインの内側から、クロスの中央まで
3m ラインの計測①	サイドラインの内側から、クロスの中央まで
3m ラインの計測②	スローイングラインのボックス側から、V ラインがサイドラインと交差する箇所のフロントライン側まで
1.5m ラインの計測	スローイングラインのボックス側から、V ライン頂点のクロス側まで
2.5m ラインの計測	バックラインの内側から、スローイングラインのボックス側まで
1m ラインの計測	印の両側に均等にまたがるように貼る

V.1.1 日本語訳（Japanese Edition）
一般社団法人日本ボッチャ協会審判委員会（Japan Boccia Association Referee Committee.）