

日本ボッチャ協会競技規則 2014-2015

連絡先

Eメール: jimukyoku@japan-boccia.net

Webページ : <http://japan-boccia.net>

目 次

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

イントロダクション

ここに記載された競技規則は、ボッチャの競技について規定したものである。

この競技規則は、JBA(日本ボッチャ協会)が主催する全ての選手権大会に適用される。大会とは、日本選手権を含む JBA が公認する全ての大会である。

大会組織委員会は、JBA が任命した TD(技術委員長)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、JBA 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。

1 用語の定義

ジャックボール	ターゲットとなる白い球。
ボール	赤色、ないしは青色のボール
サイド	個人戦のボッチャでは、1名の選手、チーム戦またはペア戦の場合、チームだと3人、ペアだと2名の選手を一つの単位とし、赤色または青色のボールを投球する選手、集団を「サイド」と呼ぶ。
コート	スローイングボックス等を含む、ボッチャを行うコートのこと。
マッチ(対戦)	2つのサイド(赤と青)同士が規定の回数のエンドまで競技すること。
エンド	赤色ボールを投球するサイドと青色ボールを投球するサイドが、ジャックボールと全てのボールを投げ終わるまでのひと区切り。
アシスティブデバイス(補助具)	BC3の選手が競技の補助に使用する用具で、勾配具や投球補助具を指す。
ヴァイオレーション(反則)	選手やチーム、ペア戦の際の交代選手、競技アシスタントやコーチが、試合の中で競技規則に違反したとみなされる行為のこと。
スロー(投球)	ボールをコート上に投げ入れること。(手で)投げる、(足で)蹴る、補助具(ランプ)を使ってボールを放つことも「投球」とされる。
デッドボール	・投球ののちにコート外に出たボール。 ・ヴァイオレーションを宣告され、審判がコート外に除去したボール。 ・各サイドの制限時間のうちに投球できなかったボール。
ディスラプトッド・エンド(無効エンド)	偶然か、または故意に、ボールが正しい順序でない投球で動かされた場合。
Vライン	ジャックボールは、このラインを越えなければならない。

イエローカード	7cm×10cm の硬い紙かプラスチックでできた黄色のカード。審判が警告を提示する際に使用する。
レッドカード	7cm×10cm の硬い紙かプラスチックでできた赤色のカード。審判が失格を提示する際に使用する。
量り	0.01g の精度でボールを計量するために使用する。
ボールテンプレート	ボールの周囲を確認するために使用する。

2 用具と設備

大会を実施するために必要なすべての用具は大会組織委員会(HOC)によって用意され、その大会での JBA 技術委員長(TD)の承認を得なければならない。検査する用具は、ボール、車椅子、投球補助具(ランプ、ポインター等)である。

用具(例:車椅子、ボール、ランプ、ポインター)は、大会期間中、審判長の判断によってランダムチェックを受けなければならない。ランダムチェックあるいはコールルームチェックで基準を満たしていない用具があった場合、その選手あるいはそのサイドには 10.4 項にしたがって警告が与えられる。ランダムチェックあるいはコールルームチェックで不合格となった用具は、規約に則った形に修正されるまで試合で使用することはできない。ボールが不合格となった場合、そのボールは大会終了まで HOC によって没収される。なお、その警告はスコアシートに記載され、その事実がコールルーム入り口に掲示される。

2 度目のランダムチェックでも不合格となった場合、その選手はレッドカードを与えられ(10.4.2)、その試合の出場資格を失う。

2.1 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、JBA が定める基準を満たしていなければならない。

2.1.1 ボッチャボールの基準

重量:275g±12g

周長:270mm±8mm

ボールが基準に合致していれば、適合証をボールにマークしなくてもよい。

2.1.2 ボールの色は赤、青、白と規定され、規定どおりの状態でなければならない。切れ目を入れたり、シールを貼ったりなどの改造があってはならない。審判長および最終的には技術委員長が、判断を下す。

2.1.3 ボールテスト

- 2.1.3.1 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。
- 2.1.3.2 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。
 - 2.1.3.2.1 小さい方の穴の上にボールを置き、自重で穴に落ちないかどうかをチェックする。
 - 2.1.3.2.2 ボールが大きい方の穴を通るかどうかをチェックする。このテストは2通り行われる。
 - 2.1.3.2.2.1 ボールを大きい方の穴の上に優しく置く。ボールはそのものの重さ、すなわち自重により、大きい方の穴を通過しなければならない。
 - 2.1.3.2.2.2 ボールをテンプレートの大きい方の穴に 0.5m の高さから落とす。それでもボールが大きい方の穴を通るかどうかチェックするためにテンプレートを優しくゆっくりと持ち上げる。このテストは1つのボールにつき3回施行され、3回中2回合格しなければならない。2回失格になったボールは除外される。
- 2.1.3.3 審判長は試合前のコールルームで、規則 2.1.3.1 および 2.1.3.2 に基づいて追加のランダムテストを施行することができる。
- 2.1.3.4 規則 2.1.3.1 もしくは規則 2.1.3.2 の下で失格になったボールは審判長によって除外され、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。

2.2 メジャーリング・デバイス（計測器具）

コート上でボールとボールの間の距離を計測するのに使用する。

2.3 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。

2.4 タイミング・イクイップメント（計時用具）

可能であれば、電子式のタイマーが望ましい。

2.5 デッドボールコンテナ（デッドボール入れ）

デッド（アウト）になったボールはデッドボールコンテナに置き、その試合に出場している選手全員がそこにボールがいくつあるか見えるようにしておかなければならない。

2.6 赤／青 指示板

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、色のついた卓球のラケット状のもの。

2.7 コート

- 2.7.1 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。
- 2.7.2 コートの寸法は、**12.5m×6m** である。(付録 3:コートレイアウト参照)
- 2.7.3 全てのコートのマーキングは、幅が **2cm** と **4~5cm** で、容易に認識できるものとする。ラインをマークするには、粘着テープを使用する。外側のライン、スローイングライン、V ラインには、**4cm~5cm** 幅のテープを使用する。またスローイングエリア内を区切るライン及びクロスラインは、**2cm** 幅のラインテープを使用する。
クロスラインの規定サイズ:長さ **25cm** で、**2cm** のラインテープを使用する。
- 2.7.4 スローイングエリアは、**6** つのスローイングボックスに区切られる。
- 2.7.5 スローイングラインと V ラインの間にジャックボールが止まった場合、そのジャックボールは無効となる。
- 2.7.6 中央の “+” のマーク(クロス)は、ジャックボールを置きなおされる位置を示し、タイヤレイクのエンドのときに置く位置としても使用する。
- 2.7.7 コートの外側のラインを測る際には、測定は内側を基準として測ること。コート内部のラインは、ラインの中央を計測する。スローイングラインの前は、**2.50m** の外側となる。V ラインは、ジャックボールの無効エリアの側に配置される(付録 3:コートレイアウト参照)。

3 出場資格

- 3.1 大会に出場する資格は、BISFed 障害区分規則及び JBA 障害区分規則による。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)の手順などが詳細に記載されている。
すべての選手は、選手権大会に出場する年の 4 月 1 日に **13 歳** でなければならない。

4 競技部門

4.1 総則

競技には 9 つの部門があり、各部門は男女の別なく行われる。各部門は、

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

ペア戦 : BC3 クラス選手対象

ペア戦 : BC4 クラス選手対象

チーム戦: BC1 および BC2 クラス選手対象

4.2 個人戦 BC1

BISFed 障害区分システムで BC1 に分類される。選手は試合の際に 1 名の競技アシスタントを使用することができる。競技アシスタントは、スローイングボックスの後ろに待機し、選手から指示されることなく、投球準備のために車椅子の向きを変えたり、ボールを丸めたりすることはしてはならない。また、投球動作に入っている選手の身体に直接接触してはならない(11.2.8 参照)。

競技アシスタントは、要請に応じて以下のことを行う。

- ・ 選手の車椅子の調整をしたり安定させたりする(競技アシスタントが車椅子を安定させることなくスローイングボックス内に留まっても、それはヴァイオレーションとはみなされない)。
- ・ 選手にボールを渡す。
- ・ ボールを丸める。

4.3 個人戦 BC2

BISFed 障害区分システムで BC2 に分類される。選手は試合の際に競技アシスタントを使用することができない。ただし、(自分に割り当てられた時間の中で)アクシデントで落ちたボールを拾ったり、コートに見に行ったりすることを審判に依頼できる。

4.4 個人戦 BC3 (補助具であるランプを使用する選手)

BISFed 障害区分システムで BC3 に分類される。選手はそれぞれ 1 名の競技アシスタントを使用することができる。競技アシスタントは、選手とともにスローイングボックスに入るが、コートに背中を向けて試合か

ら目をそらし続けていなければならない(11.1.3/11.2.6/13.1)。

BC3 競技アシスタントは、選手から指示されることなく、投球準備のために車椅子やランプの向きを変えたり、ボールを丸めたりすることは認められない。また、**BC3** 競技アシスタントは、ランプを動かしながらコートを見てはならない。

さらに、投球動作に入っている選手の身体に直接触れたり、車椅子やポインターを押ししたりして選手の投球を助力してはならない。(11.2.8 参照)。

4.5 個人戦 BC4

BISFed 障害区分システムで **BC4** に分類される。脳原性以外の選手で、足蹴りの選手も含まれる。選手はボールを推進するために、上肢と下肢のどちらを使用するかを選択しなければならない。

BC4 手投げの選手は、試合の際に競技アシスタントを使用することができない。ただし、自分に割り当てられた時間の中で、アクシデントで落ちたボールを拾ったり、コートに見に行ったりすることを審判に依頼できる。

BISFed 障害区分システムに記載されているように、**BC4** 足蹴り選手は、試合の際に 1 名の競技アシスタントを使用することができる。競技アシスタントは、スローイングボックスの後ろに待機し、選手から指示されることなく、投球準備のために車椅子の向きを変えたり、ボールを丸めたりすることはしてはならない。また、投球動作に入っている選手の身体に直接触れてはならない(11.2.8 参照)。

競技アシスタントは、要請に応じて以下のことを行う。

- ・ 選手の手椅子の調整をしたり安定させたりする(競技アシスタントが車椅子を安定させることなくスローイングボックス内に留まっても、それはヴァイオレーションとはみなされない)。
- ・ 選手にボールを渡す。
- ・ ボールを丸める。

4.6 個人戦 OP 座位

JBA 障害区分で **OP** 座位クラスに分類される。上肢による投球が可能で、**BC1**、**BC2**、**BC4** の障害区分のいずれにも属さない車椅子使用者及び投球時の姿勢が座位となる肢体不自由者が該当する。

4.7 個人戦 OP 立位

JBA 障害区分で **OP** 立位クラスに分類される。上肢による投球が可能で、投球時の姿勢が立位となる肢体不自由者が該当する。

4.8 ペア戦 BC3

試合に出場できる選手は、個人戦 **BC3** 部門の選手であることが必要である。1 組の **BC3** ペアには、1 名の控え選手を含めなければならない。ただし、JBA が最終決定をしたものについては例外とする。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なければならない。各選手は、個人戦に関する競技規則に定められているように、1 名の競技アシスタントを使用することができる。BC3 ペア戦の競技規則については、2～5 のスローイングボックスを使用するという点を除けば、チーム戦と同じである。

競技アシスタントは、投球動作に入っている選手の身体に直接触れたり、車椅子やポインターを押したりして選手の投球を助力してはならない。(11.2.8 参照)。

4.9 ペア戦 BC4

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

4.10 チーム戦

試合に出場できる選手は、個人戦 BC1 または BC2 部門の選手であることが必要である。1 組のチームには、少なくとも最低 1 人の BC1 部門の選手が常にコートにいななければならない。個人戦 BC1 部門の競技規則に則って 1 名の競技アシスタントを使用することができる。

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

なお、競技アシスタントは、投球動作に入っている選手の身体に直接触れてはならない(11.2.8 参照)。

4.11 コーチ

1 試合につき 1 名のコーチが、ウォームアップエリアおよびコールルームに入ることができる。

チーム戦およびペア戦に限り、コーチは FOP(Field of Play: 競技エリア)に入ることができる。

4.12 その他の詳細

障害区分の詳細については、BCクラスにおいては BISFed 公式サイトで公開されている、BISFed 障害区分規則の第 1 版、セクション 4－障害区分と競技のプロフィールを参照。OP クラスにおいては、別に定める JBA 障害区分によって判断されるが、大きくは「肢体不自由者であること」「BCクラスではないこと」「投球時の姿勢が座位／立位であること」が判断の対象となる。

5 試合形式

5.1 個人戦

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

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

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

5.2 ペア戦

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

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

5.2.1 ペア戦のボールの数

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

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

5.3 チーム戦

チーム戦では、タイブレイクの場合を除いて、1 試合は 6 エンドで実施される。各選手は 1 番のスローイングボックスから 6 番のスローイングボックスの順で、1 回ずつジャックボールを投球してエンドを開始する。

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

5.3.1 チーム戦のボールの数

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

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

6 プレーについて

対戦の準備としては、まずコールルームに入ることから始まる。

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

6.1 試合開始時間

試合開始時間については事前に通知される。選手は、大会組織委員会の特別の取り決めや、競技部門による取り決めがない限り、試合開始時間の15分前あるいは20分前までにはコールルームに入室していなければならない。(20 参照)。オフィシャルクロック(公式時計)は明らかに分かるようにコールルームの入り口に設置される。所定の時間になると、コールルームのドアは閉じられ、これ以降、いかなる人も立ち入ることはかなわず、いかなる用具も持ち込むことはできない。コールルームに自分のボールを持ち込んだサイドは、試合中にそのボールを使用することとなる。試合開始時間までに現れなかったサイドは、6-0以上あるいは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)で試合を没収される。どちらのサイドもコールルームに入室していなかった場合、両サイドともに6-0以上か、あるいは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)で試合を没収される。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。決勝トーナメントで、どちらのサイドも没収試合となる状況では、技術委員長(TD)と審判長で適切な判断をする。

6.2 ボッチャで使用するボール

- 6.2.1 各選手あるいは各サイドは、自身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使用することができる。ペア戦あるいはチーム戦では、各サイドの1つのジャックボールしか使うことができない。
- 6.2.2 大会組織委員会(HOC)は、競技規則の2.1の項に規定されたボールセットを複数個用意しなければならない。
- 6.2.3 試合前、コイントスの前後にジャックボールを含む相手サイドのボールを調べることができる。

6.3 コイントス

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

6.4 ウォームアップボール（投球練習）

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

6.5 ジャックボールの投球

6.5.1 赤ボールを投球するサイドが、いつも第1エンドで試合を開始する。

6.5.2 審判は、投球順序となる選手にジャックボールを渡し、エンドの開始のジャックボールの投球を口頭で指示する。

6.5.3 選手は、ジャックボールをコート内の有効エリアに投球する。

6.6 ジャックボール投球時の反則

6.6.1 以下のように投球されたジャックボールは、反則となる。

- ・投球されたジャックボールが無効エリアで静止したとき。
- ・コートの外に投球した。
- ・ジャックボールを投球する選手がヴァイオレーション(反則)をした。

6.6.2 ジャックボールが反則となった場合、次のエンドでジャックボールを投げる選手がジャックボールを投げることになる。最終エンドでジャックボールの投球が反則となった場合は、最初のエンドにジャックボールを投球したボックスに入っている選手がジャックボールを投球する。ジャックボールが有効にコート内に投球されるまで、この順で投球される。

6.6.3 ジャックボールの投球が反則となった場合の次のエンドでは、もともとジャックボールの投球順序となっていた選手が投球する。

6.7 第 1 球目の投球

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

6.8 相手サイドの第 1 球目の投球

- 6.8.1 第 1 球目の投球後、相手サイドが投球する。
- 6.8.2 相手サイドの第 1 球目についても、コートから出てしまったり、ヴァイオレーションによってボールが除去されてしまったりした場合は、そのサイドがコート内の有効エリアにボールを投球できるか、ボールを全て投げきるまで投球する。ペア戦やチーム戦では、2 球目以降はそのサイドのどの選手が投球してもよい。

6.9 残りのボールの投球

- 6.9.1 2 球目以降の投球については、全てのボールを投げきっていない限り、ジャックボールより遠いボールを投げたサイドの投球となる。この手順は、どちらのサイドも全てのボールを投げきるまで続ける。
- 6.9.2 選手が残っているボールを投げる必要がないと判断した場合、選手はそのエンドの投球が終わったことを審判に示すことができる。その場合、残りのボールは“デッドボール”と宣言される。

6.10 エンドの終了

- 6.10.1 両サイドが全てのボール(ペナルティボールを含む)を投球した後、審判は得点を宣言し、エンドの終了を宣言する。(BC3 競技アシスタントはこのタイミングでコートを振り返ることができる。)(規則 7 参照)
- 6.10.2 競技アシスタントは、審判の許可を得てからコートに入ることができる。

6.11 次エンドの準備

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

6.12 ボールの投球

- 6.12.1 審判が開始の合図、あるいはどちらのサイドの投球順序かを指示するまでは、ジャックボール、カラーボールどちらのボールについても投げてはならない。
- 6.12.2 ボールを投げる瞬間に、選手やその選手の車椅子、選手の競技アシスタント、スローイングボックスに持ち込まれた全ての用具や衣類が、コート上のマーキングに触れていたり、スローイングボックスから出ていたりしてはならない。
- 6.12.3 選手はボールをリリースするときには、臀部が一部でも車椅子のシートに触れていなければならない。
- 6.12.4 ボールをリリースするときには、ボールはスローイングボックスの外側のコートに触れてはならない。投げられたボールが自分や相手選手、選手の用具にぶつかった場合も、インプレーとみなされる。インプレー中のボールが他の何ものにも触れずに転がっていけば、コート上の転がった新しい位置にボールを置いたままにする。
- 6.12.5 投球(手で投げる、足で蹴る、ランプの先から出る)後のボールは、コートと投球ラインを横断する前に、横にいる対戦相手の投球ボックスを横切る(空中あるいは床の上)こともある。

6.13 コートから出たボールの扱い

- 6.13.1 全てのボール(ジャックボールを含む)は、境界線に触れたり境界線を越えたりした場合、コートの外に出たものと見なされる。ボールがラインに触れていて、か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静かに取り除かれる。もし上に乗っ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の外に出たものと見なされる。それらのボールは、6.13.4 あるいは 6.14 に則って取り扱われる。
- 6.13.2 一度境界線に触れたり境界線を越えたりした後にコート内に戻ってきたボールは、コートの外に出たものと見なされる。
- 6.13.3 6.17 項の場合を除き、投げたボールがコート内に入らなかった場合は、コートの外に出たものとみなされる。
- 6.13.4 投げたり弾かれたりしてコートの外に出たカラーボールは、全てデッドボールとなり、デッドボールコンテナに置かれる。この決定権は全て審判にある。

6.14 コート上からはじき出されたジャックボールの扱い

- 6.14.1 対戦中、ジャックボールがコートの外あるいはジャックボール無効エリアに弾き出された場合、ジャックはクロスの位置に置き直される。
- 6.14.2 既にクロスの上にカラーボールがあつて、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だけクロスで、クロスの前面に、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」とは、スローイングラインの前方とクロスとの間のエリアを指す)
- 6.14.3 ジャックボールが置きなおされた場合、6.9.1 項に則って、次に投球するサイドが決定される。
- 6.14.4 ジャックボールが置きなおされた際、コート上にカラーボールが一つもなかった場合は、ジャックボールをはじき出したサイドが投球する(6.15 参照)。

6.15 等距離のボールの扱い

次に投球するサイドを決定するとき、2 個もしくはそれ以上の異なった色のカラーボールがジャックボールから等距離にあつた場合(たとえ、一方のサイドは得点が 1-1 より多くても)、よりジャックに近いボールがない限り、最後に投球したサイドが再び投球する。その後は、それぞれのサイドで等距離の関係がなくなるか、一方のサイドが全てのボールを投げきるまで、交互に投球する。

6.16 同時に投げられたボールの扱い

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

6.17 ドロップボール

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

6.18 審判のミス

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

6.19 サブスティチューション (選手交代)

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

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

選手交代はエンドとエンドの間でのみ行い、審判に交代の選手を伝えることができる。

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

6.20 コーチ及び控え選手の位置

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

7 得点

7.1 得点計算は、両サイドのボール(ペナルティボールを含む)が全て適切に投げられた後に、審判によって行われる。

7.2 ジャックボールに最も近いボールを投球した方のサイドには、相手サイドでジャックに最も近いボールよりも、ジャックに近いボール 1 個につき 1 点が与えられる。

7.3 ジャックボールから等しい距離に 1 個ずつもしくはそれ以上の赤ボールと青ボールがあり、それよりもさらにジャック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。

7.4 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、得点が正確に表示されているか確認する責任がある。

7.5 全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。

7.6 審判は、エンドの最後において、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。

- 7.7 最終エンドを終えて総得点が同点であった場合は、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、その試合の総得点にはカウントされない。タイブレイク・エンドは勝者を定めるためだけに行われる。

8 タイブレイク

- 8.1 タイブレイクは、全てのエンド終了後に行われる、追加のエンドである。
- 8.2 選手はそれぞれ試合を行った投球ボックスのままで行う。
- 8.3 タイブレイク・エンドでは、コイントスの勝者が、どちらのサイドが最初に投球するかを選ぶことができる。コイントスで先に投げるサイドが決定したら、両サイドは速やかに準備をしなければならない。タイブレイク・エンドでは、先に投球するサイドのジャックボールを使用する。
- 8.4 ジャックボールは、クロス的位置に置く。
- 8.5 その後は、通常のエンドと同様に行う。
- 8.6 7.7 項に詳述されているような状況が再びおこり、タイブレイク・エンドでも双方のサイドが同点だった場合、その結果はスコアシートに記され、2回目のタイブレイク・エンドが行われる。2回目は相手サイドの投球で開始する。この手順は、勝者が決まるまで交互に行われる。
- 8.7 コイントスの前後やコイントスの最中に、BC3 競技アシスタントは、コート内を見ながらランプの向きを合わせてはならない。このような状況が起きた場合、審判は選手に投球させ、その後、ふさわしいヴァイオレーション与える。(11.1.2/11.2.6)
- 8.8 リーグ内での最終的な順位を決めるために、別途、タイブレイク・エンドを行う必要が生じた場合、審判は、以下のような対応をする。
- ーコイントスを行い、赤と青のどちらで試合を行うか決定する。
 - ー再びコイントスを行い、どちらが先に投球するかを決定する。
 - ー先に投げるサイドのジャックボールをクロスに置く。
 - ーその後は、通常のエンドと同様に行う。
 - ーこのタイブレイク・エンドにおいて双方のサイドが同点だった場合、その結果はスコアシートに記され、2回目のタイブレイク・エンドが行われる。
 - ー2回目のタイブレイク・エンドは、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始

まる。

一勝者が決まるまで、この手順を繰り返す。

9 コート上での動き

- 9.1 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コート内に入ることができる。
- 9.2 次の投球の準備をしたり、ランプで狙ったりする際、選手は他の投球ボックスに入ることはできない。このような事象が発生した場合、審判は選手にランプを元の位置に戻して自身も投球ボックス内に戻るよう指示する。
- 9.3 選手は、コート内に見に行くときに支援が必要であれば、審判あるいは線審に支援を依頼することができる。
- 9.4 ペア戦あるいはチーム戦において、チームメイトが投球ボックスに戻る前に選手が投球してしまった場合、審判はその選手にチームメイトが投球ボックス自分のボックス戻ってから投球するように注意する。(friendly warning) (投球されたボールは、インプレーとみなされる)。もし、そのサイドが同じ状況を繰り返すようであれば、審判は警告を与える。
- 9.5 ボールを投げる、蹴る、丸めるなどの際の前後の繰り返し動作については、競技アシスタントは、選手からの指示がなくても行うことができる。

10 ペナルティ（罰則）

10.1 総則

反則をした場合は、以下の3種類の罰則がある。

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

10.2 ペナルティ（罰則球）

10.2.1 ひとつのペナルティにつき、相手サイドに2球が追加される。追加された2球はそのエンドの最後に投げられる。ペナルティボールは全ての部門で2ボールを2分以内に投球する。ペナルティボールの制限時間は、どの競技部門においても、1つの違反(2ボール)ごとに2分である。時

計は、スコアシートに残り時間を記録した後、2分にリセットされる。時間計測は通常のエンドと同様に扱われ、ボールが停止した場合やラインから外に出てしまった場合に止められ、審判の指示によって再スタートされる。

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

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

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

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

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

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

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

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

10.3 リトラクション（ボール除去）

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

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

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

10.3.4 他のボールにぶつかる前に、そのボールを審判が止められなかった場合、そのエンドはディスプレイテッド(無効)エンドとなることもある。(12.2 項を参照)。

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

10.4 警告と失格

10.4.1 イエローカードを示して選手に警告を与えたら、審判はその警告をスコアシートに記載する。

10.4.2 同一試合中に、イエローカードを示した後にレッドカードを示して 2 回目の警告を選手に与えた場合、その選手は失格になる。(11.6 項を参照)。審判は失格理由をスコアシートに記載する。

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

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

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

10.4.6 失格になった選手は、同じ大会でのその後の試合には復帰できる。

10.4.7 選手がスポーツマンにふさわしくない態度をとったという理由で失格になった場合、審判長とその試合及びその選手に関与していない、またはその抗議に関与していない 2 人の任意の審判員から構成される委員会により、その選手が以後の対戦に復帰できるかどうか決定される(10.4.9 項を参照)。

10.4.8 一方のサイドが不戦敗になった場合、もう一方のサイドは、6-0 以上あるいはそのプールまたはトーナメントにおいての最大得点差(最高得点-最低得点)に対応した点数をもってその試合を勝利する。失格になった方のサイドの得点は 0 点になる。どちらのサイドとも失格だった場合、両方のサイドが没収試合となり、試合のスコアはどちらのサイドも 6-0 以上あるいはそのプールま

たはトーナメント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。

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

11 ヴァイオレーション（反則行為）

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

11.1.1 選手が対戦相手の持ち時間に投球ボックスから離れたとき。

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

11.1.3 選手、競技アシスタントもしくはコーチの間で不適切なコミュニケーションがあったと審判が判断した場合（13.1項を参照）。

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

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

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

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

選手は、エンド中に使用したい道具(ボトル、コート、ピン、旗…)や競技用具(ヘッドポインター、ランプ、ランプの延長…)については、エンド開始時にその選手の投球ボックスに入れておかなければならな

い。エンド中に道具が選手の投球ボックスから出された場合は、審判は 11.2/15.5 項の規則に従って裁定する。

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

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

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

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

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

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

11.2.8 BC1、BC3 あるいは BC4 足蹴り選手の競技アシスタントが、選手がボールを投げる、蹴る動作を行っている間、選手の身体やヘッドポインター、マウスポインター、アームポインターに直接接触したり、車椅子を押ししたりして、選手のボールを投げる、蹴ることの助力となった場合。

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

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

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

11.3.2 ディスラプテッド(無効)エンドとなるように仕向けた場合。

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

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

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

- 11.4.3 ボールを放した後、ランプ内でボールが止まった場合。
- 11.4.4 いかなる理由であっても、BC3 の競技アシスタントがランプ内のボールを止めた場合。
- 11.4.5 BC3 の試合で、選手以外の人物(アシスタント)が投球した場合(15.3 項を参照)。
- 11.4.6 競技アシスタントと選手が同時に投球した場合。
- 11.4.7 ジャックボールを投げる前に、カラーボールを投げた場合(11.4.1 項を参照)。
- 11.4.8 制限時間に達したときに、そのサイドのまだ投球していないボールはすべて除去される。(14.5 項を参照)
- 11.5 以下の場合、そのサイドには警告—イエローカード—が与えられる(10.4 項を参照)。
- 11.5.1 不当に試合を遅らせた場合。
- 11.5.2 選手が審判の決定に従わない。および/または、相手サイドや競技役員に迷惑を及ぼすような行為をした場合。
- 11.5.3 コールルームチェックないしはランダムチェックで、ボールが基準に充たなかった場合(2.項と 20.12.1.3.項を参照)。この警告は、「コート上の警告」としてはカウントされない。
- 11.5.4 選手がコールルームに規定数以上のボールを持ち込んだとき(5.1./5.2./5.3./20.6.項を参照)。この警告は、「コート上の警告」としてカウントされない。
- 11.5.5 チーム戦とペア戦においては、コールルームに規定数以上のボールを持ち込んだ選手に対して警告が与えられる。規定数以上のボールを持ち込んだ選手が誰であるか判断できない場合は、キャプテンに警告が与えられる。この警告は、「コート上の警告」としてカウントされない。
- 11.5.6 選手/競技アシスタント/コーチが、審判の許可を得ずに、エンド間やタイムアウト時であっても試合中にコートから離れた場合(例:競技場から出て行く、トイレに行ってしまう等)、その人物は試合に戻る事はできない。
- 11.5.7 コート上で、同じ大会期間中に 3 枚、あるいは同じ年に 5 枚のイエローカードを累積した選手は、1 試合出場停止となる。この罰則は、同一年内中効力を持つ。
- 11.5.8 ウォームアップエリアあるいはコールルームに、規定の人数よりも多くの人員を伴って来た場合、その選手あるいはチーム戦やペア戦の場合はそのキャプテンはイエローカードとなる。

11.5.9 同一大会期間中にウォームアップエリアそして/あるいはコールルームで2枚目のイエローカードが出た場合は、レッドカードとなる。

11.6 以下の場合には失格—レッドカードが与えられる。(10.4 項を参照)

11.6.1 選手／競技アシスタントあるいはコーチが、審判や相手選手に対してスポーツマンとしてふさわしくない態度をとった時、その選手／サイドはレッドカードを示され、直ちに失格となる(10.4.3 項を参照)。

11.6.2 競技用具が 2 度目のコールルームチェックあるいはランダムチェックで条件を満たしていなかった場合(2./20.12.4 項を参照)。

11.6.3 レッドカードの 1 回は、常に少なくとも 1 試合の出場停止を意味する。もし、レッドカードが決勝戦あるいはそのサイドのその大会での最後の試合で発生した場合は、次の大会において、罰則が適用される。

12 ディスラプテッド（無効）エンド

12.1 審判の過失や行為によってコート上のボールが動いてしまった場合、審判は線審と協議して、動いてしまったボールを元の位置に戻す(たとえ、正確にもとの位置に戻せなくても、審判はできるだけ元の状態になるように努める)。現状復帰が難しいと審判が判断した場合、そのエンドはやり直しとなる。その場合、審判が最終決定をする。

12.2 一方のサイドの過失や行為によってエンドが混乱した場合、審判は 12.1 項に従って処置するが、不公平な結果にならないように、不利益を受けたサイドと協議することができる。

12.3 無効エンドが引き起こされ、無効エンド発生前にペナルティボールが与えられていた場合、そのペナルティボールはやり直されるエンドで投げる。もし、無効エンドを引き起こした選手もしくはサイドがペナルティボールを与えられていた場合、そのペナルティボールは投げるできない。

13 コミュニケーション

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

例外として以下の場合はいい:

- ・ 選手が自分の競技アシスタントに、車椅子の位置を変える、アシスティブデバイス(補助具=ランプ)を動かす、ボールを丸める、あるいはボールを選手に渡すなどの特定の行為を依頼するとき。いくつかの繰り返しとなる動作については、競技アシスタントに対しての選手からの指示がなくても許可される。
- ・ コーチが投球後やエンドとエンドの間に、選手を褒めたり励ましたりするとき。
- ・ コーチと控え選手、BC3 アシスタントとの間でコミュニケーションを図る場合は、コートにいる選手に聞こえないような手段で行うこと。審判がコーチと控え選手との間の会話がコート内の選手に聞こえていると判断できる場合は、審判は不適切なコミュニケーションと解釈して2球のペナルティボールを与える(11.1.3 項参照)。
- ・ エンド中、どちらのサイドも投球指示のあったサイドは静かに会話をするのもよいが、投球指示を出された相手サイドは直ちに中止しなければならない。

13.2 ペア戦やチーム戦において、エンド中は、審判からの投球の指示が無い限り、味方同士で話をしてはならない。

13.3 選手が自分のパートナーの競技アシスタントに指示をしてはならない。各選手は、それぞれ自分の競技アシスタントと直接コミュニケーションしなければならない。

13.4 エンドとエンドの間では、選手は他の選手や競技アシスタントと話しても良い。しかし、審判が次のエンドの準備を始めたら、話は止めなければならない。審判は延々と議論することを許して、ゲームを遅らせてはならない。キャプテン/選手は、選手交代、タイムアウトまたは審判の許可がなければ、エンドとエンドの間に自分のボックスから離れてはならない(6.19 / 13.5 項を参照)。

13.5 チーム戦またはペア戦では、1 サイドにつき 1 回のタイムアウトが認められている。タイムアウトは、コーチまたはキャプテンがエンドとエンドの間に要求することができる。時間は2分間である。タイムアウト中、選手は自分のボックスから離れても良いが、同じボックスに戻らなければならない。両サイドがそれぞれのボックスに戻ったら、タイムアウトは終了したと見なされる。タイムアウト中、選手は審判の許可なしにコートエリアから離れてはならない。何らかの理由によってコートから離れた場合、その選手は警告(イエローカード)を受け、そのことはスコアシートに記載される(11.6.2 項を参照)。

13.6 投球の妨げになるような位置に相手選手がいた場合、選手は相手に移動するように求めることができるが、ボックスから出るように求めることはできない。

13.7 キャプテンに限らず、どの選手も、自分たちの持ち時間に審判と話することができる。

13.8 審判がどちらのサイドが投球するかを決めた後、選手は得点をたずねたり、計測を求めたりすることができる。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な等)には答えられない。選手

はボールがどのように配置されているかを確認するためにコートに入ることができる。

- 13.9 スマートフォンを含むいかなる通信機器も、コールルームや競技場(FOP)に持ち込む場合は、審判長(HR)あるいは技術委員長(TD)の承認が必要である。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、2球のペナルティボールを科せられる。

14 時間（計時）

- 14.1 各サイドが競技をする上で、各エンドには制限時間が設けられており、タイムキーパーが計時を行う。
- 14.2 ジャックボールを投球するための時間は、各サイドに割り当てられた制限時間の内に含まれる。
- 14.3 各サイドの制限時間の計測は、どちらのサイドが投球するかを、審判がタイムキーパーに指示した時点から行われ、ジャックボールの投球も含まれる。
- 14.4 各サイドの制限時間の計測は、投げられたボールがコート内で静止するか、コートの境界線(ボーダーライン)を横切った瞬間で時計を止められる。
- 14.5 制限時間になった時点で、そのサイドのまだ投げていないボールは全て無効となり、デッドボール入れに入れられる。BC3 の場合は、ボールがランプを転がり始めたら、そのボールは投球したと見なされる。
- 14.6 制限時間になった後でボールを投げた場合、審判は他のボールにぶつかる前にそのボールを止め、コートから除去しなければならない。他のボールにぶつかってしまった場合は、そのエンドはディストラテッド(無効)エンドとなる。
- 14.7 ペナルティボールの制限時間は、どの競技部門においても違反(2ボール)ごとに2分である。
- 14.8 エンド中、両サイドの残り時間は得点表示板に表示される。各エンドが終了するごとに、両サイドの残り時間はスコアシートに記載される。

14.9 エンド中、制限時間の計測が不正確になってしまったら、審判はその間違いを補償するため、時間を正しい時間に調整することができる。

14.10 論争や混乱が生じている間、審判は時計を止めなければならない。

14.11 制限時間は以下の通りとする。

・BC1 個人戦	5分／個人／1エンド
・BC2, BC4 個人戦	4分／個人／1エンド
・BC3 個人戦	6分／個人／1エンド
・OP 座位、OP 立位個人戦	4分／個人／1エンド
・BC3 ペア戦	7分／ペア／1エンド
・BC4 ペア戦	5分／ペア／1エンド
・チーム戦	6分／チーム／1エンド
・ペナルティボール	2分／各ヴァイオレーション(2球)
・タイムアウト	2分
・メディカルタイムアウト	10分
・ウォームアップ	2分

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

15 アシスティブ・デバイス（補助具）の基準と規則

15.1 アシスティブ・デバイス(補助具＝ランプ)は、横に倒したときに2.5m×1mのエリア内に収まるような寸法でなければならない。ランプは、付属品、延長部、基本部分を含めた最大最長の状態で計測する。

15.2 アシスティブ・デバイス(補助具＝ランプ)には、ボールの推進を助けたり、または加速や減速をさせたり、ランプの方向を決めるようなもの(例えばレーザー、水準器、ブレーキ、照準器、望遠鏡等)を付けてはならない。一旦ボールがその選手から放たれたら、どんな方法によっても、どんなものでもボールの進行を妨害してはならない。

15.3 選手はボールをコートに放つ際に、ボールを直接身体に接触させなければならない。身体への直接の接触には、その選手の頭、腕あるいは口に直接付けた補助具が含まれる。この場合の補助具は

最長 50cm とする。選手の頭あるいは口に補助具をつけている場合、長さの計測は補助具と額あるいは口の中央から行う。選手の前腕に取り付けている場合には、補助具は肩の付け根からの長さを計測する。

- 15.4 投球と投球の間には、アシスティブ・デバイス(補助具＝ランプ)を左右にはっきりと動かさなければならない。ランプがベースに固定されておりベースから独立して動かすことができない場合、ベースを含むランプ全体を左右に動かさなければならない。
- 15.5 選手は試合中に複数のアシスティブ・デバイス(補助具＝ランプ、ヘッドポインター等)を使用できる。すべての補助具はその選手のボックスの中に置いておかななければならない(11.2.1 項を参照)。
- 15.6 各エンド中、審判/線審は、競技アシスタントがプレーエリア内を見ないように、BC3 選手のためにコートからボールを回収する(例:ペナルティボール等)。
- 15.7 ボールを放つ時、アシスティブ・デバイス(補助具＝ランプ)がスローイングラインより前には出はならない。
- 15.8 個人戦もしくはペア戦で、エンドの最中にランプが壊れたら、選手はそのランプを修理するために 10 分が与えられ、その間時間計測は止められる。ペア戦では、チームメイトあるいは控え選手のランプを共用することができる。交換用ランプは、エンド間で交換されてもよい(審判長はこの出来事を知らされるべきである)。

16 問題の解明と抗議の手順

- 16.1 試合中に、審判がその対戦の結果に影響するような出来事を見落とした、または誤った判定をしたと、一方のサイドが感じた場合、そのサイドの選手/キャプテンは審判にそのことを喚起し、説明を求めることができる。その時、時間計時は止められなければならない(14.10 項を参照)。
- 16.2 試合中に、選手/キャプテンは最終決定者である審判長に裁定を要求することができる。
 - 16.2.1 競技規則 16.1 項および 16.2 項に従い、試合中に選手たちは彼らが同意しない状況に対して、審判にそのことを喚起し、説明を求めなければならない。もし選手たちが 16.3 項に進みたい場合は、審判長にも判定を要求しなければならない。
- 16.3 各試合の最後に、競技した両サイドはスコアシートに署名を求められる。もし一方のサイドが勝敗や試合中の行為に対して抗議したいと考える場合、または審判がそのゲーム中に競技規則に従って行動していないと感じた場合、そのスコアシートに署名するべきではない。

- 16.4 審判はスコアシートに結果を記入した後、競技の終了時刻を記載する。正式な抗議は、その試合の終了から 30 分以内に行わなければならない。書面による抗議が受理されなければ、その対戦結果は有効となる。
- 16.5 必要事項を記入した抗議書を、選手/キャプテンまたは監督は、1 万円を添えて大会事務局に提出しなくてはならない。この抗議書には、抗議するための「そのときの状況」、「抗議を正当化する理由」、「引用する規則の条文」を詳細に記載しなければならない。審判長または彼らに指名された者は、速やかに抗議審査会を招集しなければならない。この抗議審査会は以下の者で構成される。
- ・ 審判長
 - ・ その試合及びその選手に関与していない、またはその抗議に関与していない 2 人の任意の審判員。
- 16.5.1 ひとたび抗議審査会が発足したら、最終決定を行う前に、抗議の対象となっている試合に関与した審判員と意見交換する。抗議審査会は内密に行われる。抗議に関するすべての審議は非公開とされる。
- 16.5.2 抗議審査会は速やかに決定を下し、抗議を行った選手/キャプテンおよび相手サイドにも書面で回答する。
- 16.6 抗議審査会の決定を不服とする必要があれば、更に詳細に記入した抗議書を受理した後に行われる。もしできるなら、不服申立に関与した両団体は聴聞を受けなければならない。この不服申立の抗議を受け次第、技術委員長 (TD)、または彼らに指名された者は、速やかに以下の者で構成される不服申立審査会を招集する。
- ・ 大会技術委員長 (TD)。
 - ・ 前回の抗議に関与していない、またはこの抗議に関係しないもう 2 人の任意の審判員。
- 16.6.1 この不服申立審査会での決定が最終的なものになる。
- 16.7 抗議の対象となった試合に関与した各チームは、抗議審査会の決定の見直しを求めることができる。そのためには、抗議書に 1 万円を添えて提出しなければならない。抗議書は、抗議審査会の元の決定を受け取ってから 30 分以内に提出しなければならない。抗議審査会または彼らに指名された者は、その選手またはサイド、あるいは抗議書を提出すると思われる人(すなわちチーム・マネージャーまたはコーチ)が元の決定を受け取った時間を記録し、署名をしなければならない。抗議に関するすべての審議は非公開である。

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

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

抗議となる原因がコールルームで発生した場合、審判長あるいは技術委員長に抗議を提出する意向を届け出なければならない。抗議は上記の手順に従って行われる。

17 車椅子

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

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

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

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

18 キャプテンの責務

18.1 チーム戦およびペア戦では、キャプテンが各サイドを指揮する。キャプテンは審判に誰がキャプテンであるかはっきりと分かるようにしなければならない。以下の場合、キャプテンはそのチームの代表として行動し、責任を負う。

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

- 18.1.2 選手たちが、誰が投げるかを合意できなかった場合、ペナルティボールを含んで、試合中、誰が投球するかを決定する。
- 18.1.3 “タイムアウト”あるいは選手交代を要求する。コーチもまた、“タイムアウト”を行うことができる。
- 18.1.4 得点をつける過程で、審判が提示した得点を承認する。
- 18.1.5 ディスラプテッド(無効)エンドとなる状況、またはどこで論争が生じたかを、審判に相談する。
- 18.1.6 スコアシートに署名する。または代わりに署名する者を指名する。サインは自分の名前を署名する。
- 18.1.7 抗議書を提出する。コーチあるいは監督も抗議書を提出することができる。
- 18.1.8 キャプテンはチームを代表するが、キャプテン以外の選手も審判に質問することができる。

19 ウォームアップの手順

- 19.1 各対戦が始まる前に、指定されたウォームアップ・エリアでウォームアップすることができる。ウォームアップ・エリアは組織委員会が各対戦のために指定した時間の前にプレーする選手たちが独占的に使用する。選手、コーチ、競技アシスタントは予定された時間内にウォームアップ・エリアに入ることができ、指定されたウォームアップ・コートに進むことができる。
- 19.2 選手たちは以下に規定された最大人数の人と一緒にウォームアップ・エリアに入ることができる。
- | | |
|---------------|-------------------------------|
| ・個人戦 BC1 | コーチ 1 名、競技アシスタント 1 名 |
| ・個人戦 BC2 | コーチ 1 名、競技アシスタント 1 名 |
| ・個人戦 BC3 | コーチ 1 名、競技アシスタント 1 名 |
| ・個人戦 BC4 | コーチ 1 名、競技アシスタント 1 名 |
| ・個人戦 OP 座位 | コーチ 1 名、競技アシスタント 1 名 |
| ・個人戦 OP 立位 | コーチ 1 名、競技アシスタント 1 名 |
| ・ペア戦 BC3 | コーチ 1 名、選手 1 名につき競技アシスタント 1 名 |
| ・ペア戦 BC4 | コーチ 1 名、競技アシスタント 1 名 |
| ・チーム戦 (BC1/2) | コーチ 1 名、競技アシスタント 1 名 |
- 19.3 必要ならば、各チーム 1 名の理学療法士／マッサージ師がウォームアップ・エリアに入ることができる。彼らはコーチングを支援したり、助けたりすることはできない。

20 コールルーム（招集所）

- 20.1 公式時計を 1 個、コールルームの入り口に設け、はっきりと明示する。
- 20.2 コールルームに入る前に、各選手は自分の競技者ゼッケンとアクレカード (ID カード) がはっきり見えるようにしておかなければならない。コーチや競技アシスタントもまたアクレカードがはっきり見えるようにしておかなければならない。競技者ゼッケンは胸や足の前面に取り付け、BC3 競技アシスタントは背中に競技者ゼッケンを取り付ける。そうしなければ、コールルームに入ることを拒否される。
- 20.3 選手の受付はコールルームデスク (招集所受付) で行う。
- 個人戦においては、すべての選手は、それぞれの試合で予定されている競技開始時間の 30 分前から 15 分前までの間に受付をすること。
- ペア戦及びチーム戦においては、すべての選手は、それぞれの試合で予定されている競技開始時間の 45 分前から 20 分前までの間に受付をすること。
- 双方のサイド (個人戦、チーム戦あるいはペア戦) は、コーチ、競技アシスタントを含む全員が一緒にコールルームの入り口で同時に登録しなければならず、競技用具のすべてを一緒に持ち込まなければならない。
- 20.4 コールルームの入り口で受付をするとき、個人戦の選手 1 人に対してコーチはその選手の受付しかできない。どちらのサイドもコールルームにいなければならない、そして対戦のために指定されたコートエリア内で待機していなければならない。もし、選手が連続して試合に出場する必要があるならば、その後の試合を円滑に進めるために、TD (技術委員長) の承諾を得た上で、コーチやチームマネージャーがコールルームの受付をすませることができる。これは、決勝トーナメントで勝ち上がったたりするなどで十分な時間がない時や、プレーオフの試合も含まれる。
- 20.5 もし大会組織委員会に起因する遅れがあれば、規則 6.1 項は適用しない。もし何らかの理由で遅れるようであれば、大会組織委員会にはできるだけ早く、すべてのチームの監督に書面で連絡を行う。
- 20.6 所定の時間にコールルームは閉じられる。コールルームに入ることで出場の意味表示をした後は、いかなる人も競技用具も扉が閉じられた後は入ることはできない (例外措置として、審判長および/または技術委員長 (TD) によって考慮されることがある)。

20.7 選手たちは以下に規定された最大人数の人と一緒にコールルームに入ることができる。

- ・個人戦 BC1 コーチ 1 名、競技アシスタント 1 名
- ・個人戦 BC2 コーチ 1 名
- ・個人戦 BC3 コーチ 1 名、競技アシスタント 1 名
- ・個人戦 BC4 コーチ 1 名 (競技アシスタント 1 名 : 足蹴り選手の場合)
- ・個人戦 OP 座位 コーチ 1 名
- ・個人戦 OP 立位 コーチ 1 名
- ・ペア戦 BC3 コーチ 1 名、選手 1 名につき競技アシスタント 1 名
- ・ペア戦 BC4 コーチ 1 名 (競技アシスタント 1 名 : 足蹴り選手の場合)
- ・チーム戦 (BC1/2) コーチ 1 名、競技アシスタント 1 名

20.8 審判たちはコールルームの扉が閉じられた後に、試合準備のためにコールルームに入る。

20.9 審判が選手の情報を確認するため、選手は自分の競技ゼッケンとアクレカード (ID カード) を求めに応じて提示するよう求められる場合がある。

20.10 コールルーム内で一旦出場手続きを済ませたら、選手、コーチおよび競技アシスタンスはコールルームから出てはならない。出てしまった場合はコールルームに再入場することができず、試合に出場できなくなる (20.15 項は例外措置となる)。その他の例外措置は、審判長および/または大会技術委員長 (TD) によって考慮されることはある。

20.11 すべての競技用具 (ボール、車椅子の適合鉦、補助用具 (ランプ)、ヘッド、腕、口用ポインター等) の点検とコイントス (6.3 項を参照) は、コールルーム内で行われる。

20.11.1 ランダムチェック (抜き打ち用具検査) :

20.11.2 基準 (規則 2.1 項) に満たなかったボールは、大会最終日が終了するまで没収される。審判はボールが却下されたことをスコアシートに記録する。このとき、選手は不適格となったボールの代わりに対戦のたびに大会球を使用することができる。大会球は、対戦後に審判に返却しなければならない。

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

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

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

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

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

20.12 コールルームに持ち込めるボールの数

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

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

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

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

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

- ・ 対戦相手にその旨を告げる。
- ・ 選手がコールルームでトイレに行きたくなった場合、大会スタッフはその選手に同行しなければならない。
- ・ 選手がコールルームでトイレに行きたくなった場合は、競技エリア(FOP)への入場が始まる前にコールルームに戻ってこなければならない。それまでに戻ってこなかった場合、その選手は失格となる。

20.15 両サイドとも、コールルームには競技に必要な物品のみしか持ち込むことができない。

21 メディカルタイムアウト

21.1 試合中に選手が病気(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時を停止させる。

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

21.3 メディカルタイムアウトを要求した選手は、できるだけ早く会場内の医療関係者に見てもらわなければならない。

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

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

21.6 BC3 ペア戦及び BC4 ペア戦では、病気が原因で、選手が試合を続けることができなくなった場合、そのエンドは、その選手の残りのボール無しで終了しなければならない。チームメイトがまだボールを持っている場合、彼/彼女は割り当てられた時間内に残りのボールを投球することができる。BC3 ペア戦では、もし脳性麻痺選手が試合を続けることができず、脳性麻痺の控え選手がいない場合、試合を続行することはできない。控え選手は、エンド間でのみ試合に入ることができる(6.19 項を参照)。最終エンドの間だけ続けることができなくなった場合を除き、脳性麻痺の控え選手がいない場合は、その試合は没収される(10.4.8 項を参照)。最終エンドの間だけ続けることができなくなった場合では、試合は没収されない。もしこの状況が最終エンド中に発生し、タイブレイクが必要となった場合、脳性麻痺の控え選手がいなければ、そのサイドは試合を没収される。

21.7 ペア戦においては、メディカルタイムアウトが競技アシスタントのためにコールされた場合、選手は残

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

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

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

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





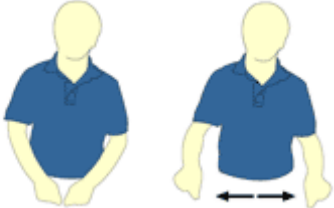
21.11 1 人の選手が、その後の試合でもメディカルタイムアウトを要求し続けた場合、技術委員長 (TD) は医療関係者と協議の上、その選手が大会のそれ以降の登録から削除するかどうか決定する。個人戦においてその選手が大会の残りの部分から削除された場合、以降のすべての対戦は、予選プールあるいは決勝トーナメントにおいて最大得点差 (最高得点マイナス最低得点) に対応した得点が対戦相手に与えられる。

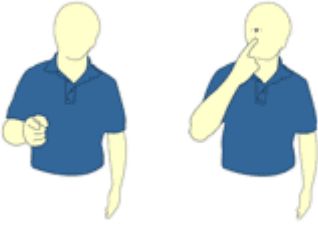

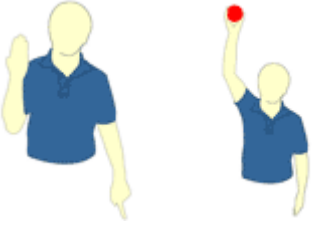


このマニュアルではカバーしきれないような事態が発生する可能性があることを BISFed 及び JBA は認識している。そのような事態が発生した時は、大会技術委員長 (TD) および/または審判長と協議して対処する。

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





22 .附録 1 ー 審判の公式ジェスチャー／サイン

審判の公式ジェスチャー／サイン


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

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

合図を送るべき状況	ジェスチャーの内容	審判員が行うジェスチャー
警告 規則: 10.4 11.3	違反を警告するためにイエローカードを示す	
2 回目の警告とその結果としての失格 規則: 10.4	イエローカードを示し、次いでレッドカードを示す	
失格 規則: 10.4 11.6	レッドカードを示す	
ペナルティの相殺 規則: 10.2.6	両方の親指を真っ直ぐに上に上げる	
エンドの終了 / 対戦の終わり 規則: 6.10	伸ばした両腕を交差させ、次いで広げる	
得点 規則: 0	得点を与えるサイドの色を出した指示板の上に指を乗せる(例. 赤 3 点)	

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

線審の公式なジェスチャー／サイン

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

グラフィックデザイナー : Francisca Sottomayor

23 .附録2 ー プロテスト（抗議）

プロテストの手順

プロテストを提出する段階

提出期限： 正式な抗議は、試合終了時間（スコアシートに記入されている終了時間）から30分以内に行うこと。
大会事務局（CS）より公表される情報： - 抗議フォームの準備 - 公式時計を見える場所に配置する。

プロテスト（抗議）

大会事務局（CS）に、抗議費を添えてプロテストを提出する。

大会事務局（CS）

プロテストを技術委員長（TD）へ提出する。

技術委員長（TD）は審判長（HR）に通知する。

大会事務局（CS）の用務： - 抗議費（1万円）の受領。 - 抗議フォームに日時を記入し、サインする。 - プロテストの写しを受取関係者一人ひとりに渡す。 - 直ちに大会技術委員長（TD）に報告する。 - 抗議文書を対象となる試合の対戦相手の監督に提出する。

プロテストへの対応の段階

抗議審査会は、最終決定を下す前に試合で審判をしていた審判員と協議を行う。

審判長（HR）は、**抗議審査会を開く。**

審判長（HR）は、副審判長（1人で兼ねる場合もある）に競技エリア内の審判長代理を依頼する。 抗議審査会の構成員 審判長（HR）と2人の審判員（その試合と当事者に関与していない者）

立入制限区域にて検討

プロテストに関する全ての検討内容は非公開となる。

抗議への**回答**

プロテストに対する裁定を待つ選手には、団体名を記入してコピーをとり、回答を受けた時刻を記入するように伝える。

審査員は関係する両チームにプロテストの回答を示す

抗議審査会は抗議フォームに回答を記述し、それぞれのサインを記入する。回答とサインが記入された抗議フォームは2部コピーを作成する（関係各サイド用）。

プロテストに回答する段階

プロテストは受理されましたか？

プロテスト費用は返還される。

はい

大会事務局はプロテスト費用受領の領収書を発行する。

いいえ

相手サイドの対応

プロテストの写しを提出。

抗議したサイドの対応

裁定を受け入れる？

裁定を受け入れる？

はい

いいえ

はい

いいえ

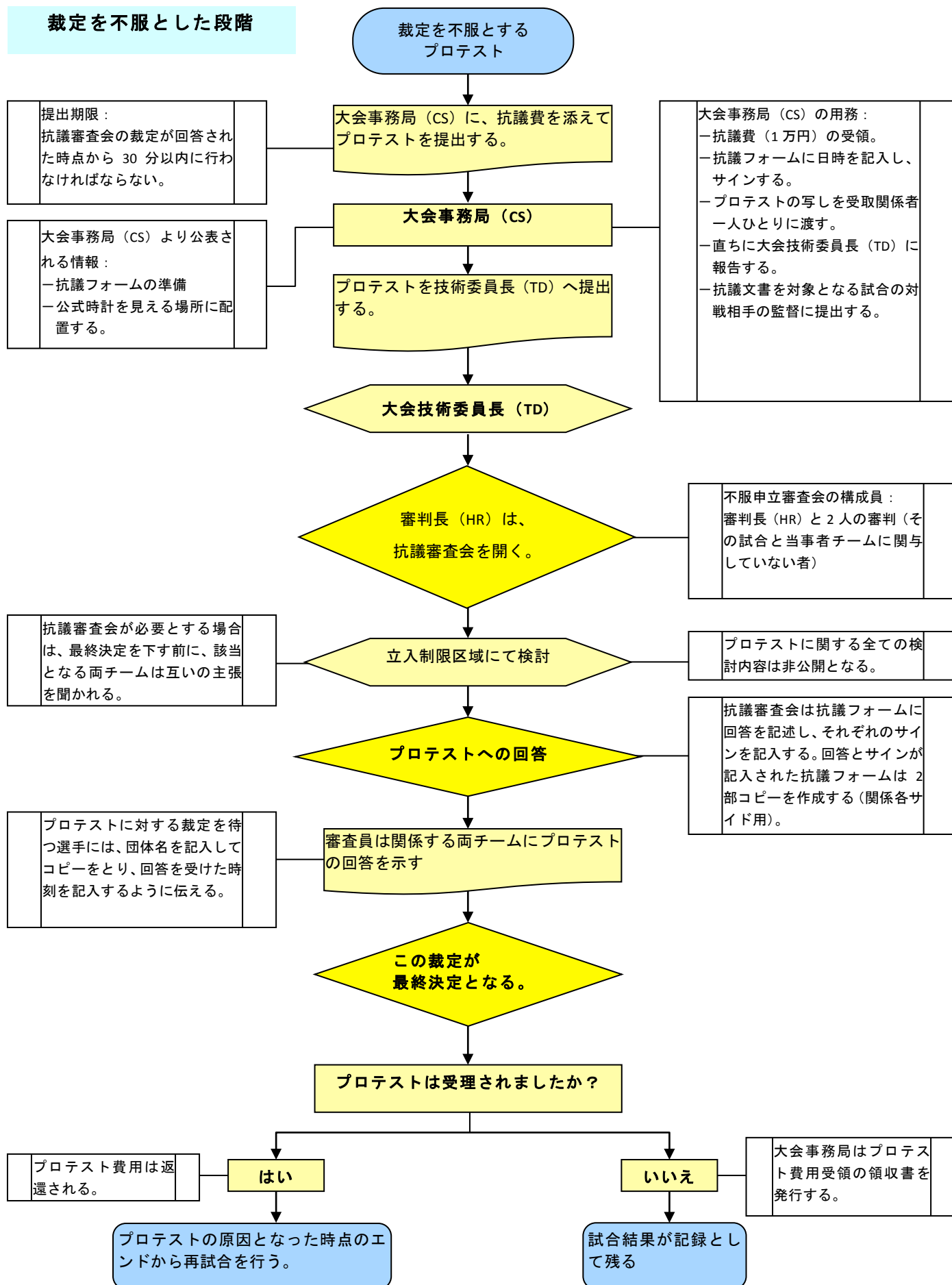
プロテストの原因となった時点のエンドから再試合を行う。

裁定を不服としたプロテスト

試合結果が記録として残る

裁定を不服としたプロテスト

裁定を不服とした段階



24. 抗議（プロテスト）のガイドライン

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

プロテスト通告書

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

提出した選手名

受理した役員

プロテスト（抗議）フォーム

プロテスト（抗議）フォーム提出者の詳細

氏名：		チーム（選手）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。必要があれば対戦相手の情報も用いる。

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（10,000円）：	支払済		・	未払	

抗議審査会の裁定（必要があれば、対戦相手の情報も用いる）

裁定日時： 年 月 日 時 分

抗議審査会の署名：

審判員	審判員	審判長

抗議費用の返還：	返還済み ・ 返還無し	
-----------------	-----------------------------------------------------------	--

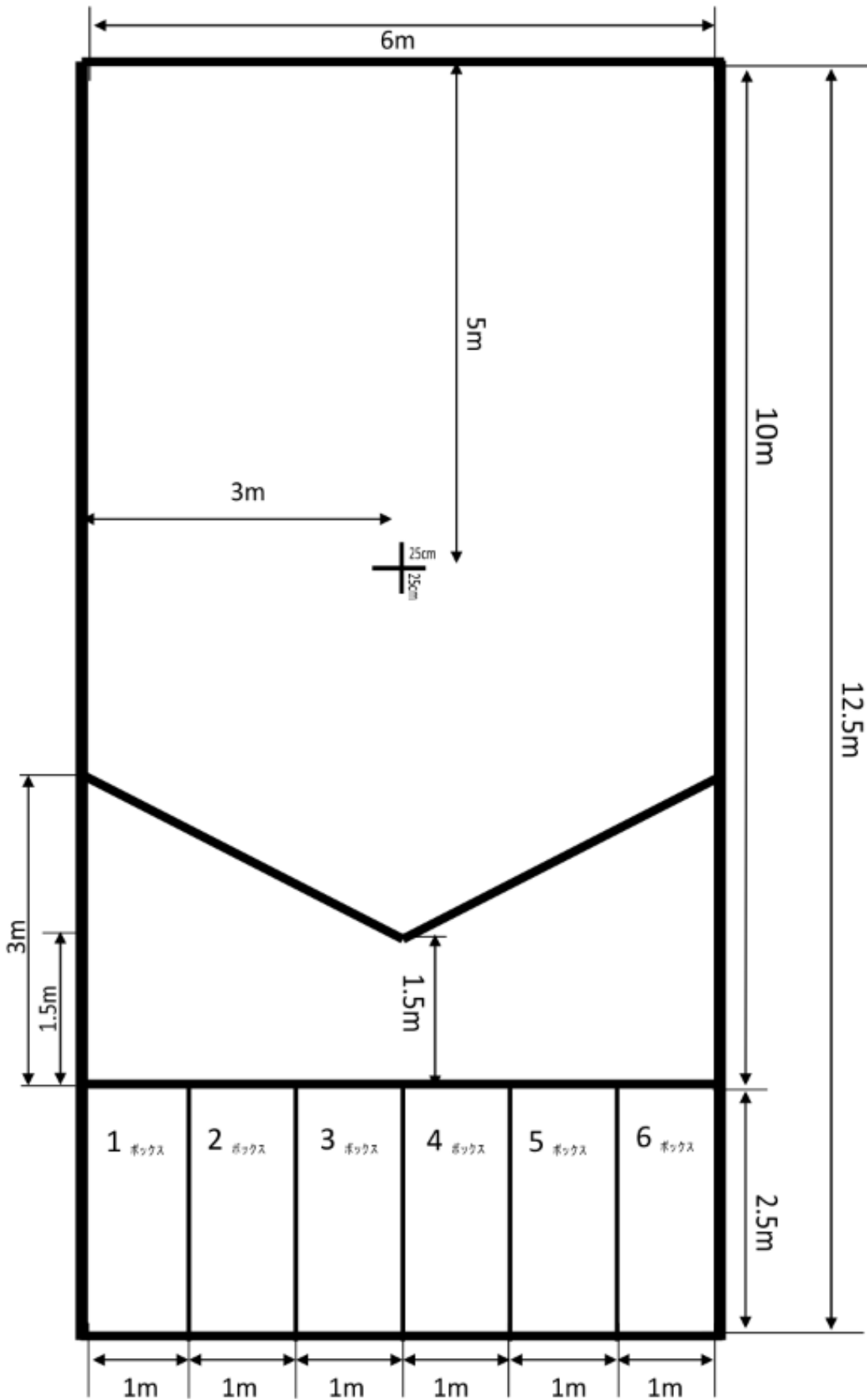
	日 時	署 名
プロテスト（抗議）の回答	年 月 日 時 分	
プロテスト（抗議）の回答	年 月 日 時 分	

プロテスト（抗議）フォーム

（必要があればこの用紙も用いる）

25.附録3 ーボッチャコートレイアウト

ポッチャコート・レイアウト



26. 用語（略語）集

省略形	用語説明
BiSFed	国際ボッチャ競技連盟
CP	脳性麻痺
CS	大会事務局
FOP	Field of Play（競技エリア）
HOC	大会組織委員会
HR	審判長
IPC	国際パラリンピック委員会
JBA	一般社団法人日本ボッチャ協会
TD	大会技術委員長