日本ボッチャ協会競技規則

2025 – 2028 – v.1.0

JBOA
JAPAN BOCCIA ASSOCIATION

適用範囲

日本ボッチャ協会競技規則は、日本国内の選手権大会においてボッチャがどのように競技されるべきかを定義している。本規則集は、一般社団法人日本ボッチャ協会が主催または公認するすべての選手権大会に適用される。本規則に加え、大会では以下の規則を必要に応じて準用する。

- ワールドボッチャクラス分け規則
- ワールドボッチャアンチドーピング規則
- ワールドボッチャコンペティション＆ランキング規則

本書に定義された規則では網羅されていない状況が発生する可能性があることを一般社団法人日本ボッチャ協会は認識している。大会開始前に規則の解釈の周知が必要な状況がある場合、注意事項や大会申し合わせ事項として周知を図ることとしている。大会期間中に決定を下さなければならない状況では、最終決定を下す審判長と技術代表が協議し、最終判断を下す。

日本ボッチャ協会競技規則は、今後構築される日本ボッチャ協会加盟団体によって企画運営される、公認を受けた選手権大会にも国内大会にも適用させることができる。

試合時の心構え

試合時の礼節や心構えは、テニスと似ている。大勢の観客が選手を応援することは歓迎され、推奨される。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には、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。

参考規則集

本規則は国際ボッチャ競技連盟が公表しているWorld Boccia International Boccia Rules 2025-2028 v.1.1を参考規則としている。ただし、OPクラスの設定等や大会運営上申し合わせ事項を含めて国内独自の運用をしており、国内選手権を実施するにあたっては、すべての判断は本規則及び技術代表、審判長の判断が優先される。

写真撮影

フラッシュを使用した撮影は禁止されている。試合の動画撮影は許可されるが、三脚を用いてカメラを設置する撮影はコーチ席にから自身の試合の撮影に限られ、台数については技術委員長や審判長の承認を必要とする。またSNS等を用いたライブ撮影配信行為は禁止する。

目次

基本事項

1. 定義 4
2. 試合の種類 5
3. 大会の設営 6
4. イクイップメント(競技用具) 6
5. ボッチャボール 9

試合前の準備

6. ウォームアップ 11
7. コールルーム 11
8. プレマッチボールチェック 13

オンコート

9. 役割と責務 13
10. プレイ 15
11. 次エンドの準備 20
12. ディスラプテッドエンド 21
13. タイブレイク 21
14. ポストマッチボールチェック 22
15. コミュニケーション 22

反則行為と論争

16. 反則行為 23
17. 論争 28
18. 公式ジェスチャー／サイン 29

タイムアウト

19. メディカルタイムアウト 33
20. テクニカルタイムアウト 33

ボッチャコートレイアウト 34

基本事項

1. 用語の定義

クラシフィケーション	ワールドボッチャクラス分け規則に従って、選手の指定。
競技クラス	クラシフィケーションにより分けられたいくつかの競技区分
HR、AHR、TD、ATD	審判長（Head Referee）、副審判長（Assistant Head Referee）、技術代表（Technical Delegate）、副技術代表（Assistant Technical Delegate）
コーチ	コーチとして試合に参加するチームのメンバー。コーチは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、RO、コーチ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（規則 5 項参照）
ジャック	白色のターゲットボール
大会球	大会で使用するために大会本部が準備するワールドボッチャ公認メーカーのボール。
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審判より与えられたボール。当該エンド終了時に投球される。
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	各サイドの用具はすべて対戦相手の邪魔にならないよう、スローイングボックス内に移動させておくこと。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、競技用具を移動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後方にいても構わない。
投球準備	BC3 選手の場合：ボールがリリースされる瞬間までのすべての行為。 その他のクラスの選手の場合：選手が投球動作を開始する瞬間までのすべての行為。
投球動作	BC1、BC2、BC4 のみ：ボールが手や足元、またはプレイする位置に置かれた瞬間からボールがリリースされるまでの間に選手が行うすべての行為。
ボールがリリースされた時	手や足からリリースする、ポインターで動かすまたは蹴るなど、ボールが動き出す瞬間
競技用具	車椅子、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
車椅子	車椅子、電動カート、寝台タイプなど。選手は競技に車椅子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ワールドボッチャ標準検査デバイス
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 つの穴が空いたワールドボッチャ標準テンプレート
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
Field Of Play	（FOP と表記）全コートを含むエリア。タイマーのステーションも含む。
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	選手が投球するマークと番号が付けられた 6 つあるボックスのうちの一つ。
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ボールを投球する。
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
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
ディスラプテッドエンド	通常とは異なる流れでボールが動かされた場合のエンド
リスターテッドエンド	元の状況に戻せないほど大きくボール配置が変わったり、ボール配置が変わる前の得点が分からない場合など、やり直さなければならないディスラプテッドエンドのこと。
反則行為	選手、SA、RO、サイド、コーチによる競技規則に反する行為で、罰則を受けるもの。
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. 試合の種類

日本ボッチャ協会競技規則の大会には、以下の 3 種類の競技種目がある。

2.1. 個人戦

個人戦は、認定されたクラス（BC1、BC2、BC3、BC4、OP 座位、OP 立位）ごとに、男子と女子の 12 の個人種目がある。選手は出場クラスに適合した競技クラスを割り当てられていなければならない。

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し、コールルームに持ち込むことができるのは赤 6 球、青 6 球、ジャック 1 球までとする。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。

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、また、すべての個人戦で 1 サイドにつきコーチ 1 名をコートに帯同できる。コーチは、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。コートの端に設定された指定エリアに着席しなければならない。

2.2. ペア戦

ペア戦には BC3 ペア戦と BC4 ペア戦の 2 種類がある。競技に参加するために、選手は出場クラスに適合した競技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。

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 球を使用し、コールルームに持ち込めるのは、選手1名につき赤 3 球、青 3 球、そして1ペアにつきジャック 1 球までとする。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。選手は、同一の試合では開始するときに配置された同じスローイングボックスで競技を行う。

BC3 ペア戦では、各選手はランプオペレーターの支援をそれぞれ受ける。また、各ペアにはコーチ 1 名をコートに帯同できる。エンド中、コーチ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。

2.3. チーム戦

チーム戦は BC1 及び BC2 クラスで設定され、選手は 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。

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 球を使用し、コールルームに持ち込めるのは、選手 1 名につき赤 2 球、青 2 球、そして1チームにつきジャック 1 球までとする。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。選手は、同一の試合では開始するときに配置された同じスローイングボックスで競技を行う。

各チームにはスポーツアシスタントが 1 人認められる。また、各チームにつき 1 人のコーチをコートに帯同できる。
コーチ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。

3. 大会の設営

3.1. 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。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（本書巻末の「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。

3.2. スコアボード

スコアボードは、試合で競技する選手全員からはっきり見える位置に配置する。

3.3. 計時機器

計時機器は電子式を推奨する。

3.4. 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。

3.5. メジャーリング・デバイス（測定用具）

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、携帯ライトなどをコートで使用する。

4. イクイップメント（競技用具）

大会実施に必要なすべてのテストデバイスは、大会技術代表（TD）および／または各大会の審判長の承認を得なければならない。

大会の開始時に、以下の競技用具は検査を行う必要がある。

- 車椅子
- 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

審判長および／または審判長代理が、大会本部が指定した日程で検査を行う。検査を経て承認された競技用具には、承認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、その書面を器具検査とコールルームに必ず持参しなければならない。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）。

FOP でコミュニケーションデバイスを使用する選手（RO／SA を含む）は、器具検査で使用の承認を得て、承認ステッカーを貼られなければならない。コミュニケーションデバイスは、選手と審判のコミュニケーションをとったり、許可されたルール内でアシスタントに指示を出したり、車椅子の移動等にコート上でコミュニケーションをとるために必要な場合にのみ承認される（規則 15.9 参照）。

特別な事情（試合中に車椅子を交換する等）を除いて、審判長の承認がない限り器具検査後の新たな用具の承認依頼は許可されない。

競技用具は、コート担当の審判または審判長、副審判長の裁量により、大会期間中の任意の時点でランダムチェックの対象となる。コート上で使用されている競技用具がルール違反をしている場合、選手に対してイエローカードが提示される（規則 16.9.5 参照）。規則違反発覚後以降については、規則 20.1 に従って競技用具の修理または交換をするためのテクニカルタイムアウトを使用することができる。選手がテクニカルタイムアウトの時間内に競技用具の修理または交換ができない場合、その試合では当該競技用具を使用することはできなくなる。

4.1. アシスティブデバイス（補助具）

BC3 選手が使用するランプなどのアシスティブデバイスは、大会ごとに器具検査で承認を受けなければならない。選手が投球する手に使用するグローブやスプリントは、クラス分け委員による書面の承認が必要である。選手は、その書面を器具検査とコールルームに必ず持参しなければならない。

4.1.1. 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、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も違反となる。

4.1.2. 破損を防ぐため、検査中はチームメンバーのみがランプを取り扱う。審判は大会本部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りつける。

4.1.3. 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。

4.1.4. 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）。

4.1.5. 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。ポインターは、ボールのリリース時に車椅子やランプ、またはその他の選手以外の面に取り付けることはできない（規則 16.5.2 参照）。ボールは、ポインターを使用する選手の動作によってリリースされなければならない。ボールをリリースするために、自分の車椅子を選手の力のみで動かすことは許容される。ただしゲート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。

4.1.6. 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 16.5.7 参照）（これにより、審判が他の作業をしている間にランプオペレーターが初球を投球する方向決めをアシストしないようにしている）。ランプには 2 ウェイ・スイングの開始位置を示す特定のマークやデバイスがあってはならない（例：ランプの支柱に目盛となる配色を設けるなどは

許可されない)。

タイブレイクエンドでは、個人戦およびペア戦の双方で、選手が初球の投球前に 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)。ただし、これは審判が投球する選手/ペアを示したのちに限る(規則 13.5 参照)。また、ペナルティボールの投球前にも 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 16.5. 7 参照)。
これら以外の投球では、スイングの必要はない

4.1.7. 選手は、試合中複数の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、エンド中は選手のスローイングボックス内に常に収めておくか、選手の車椅子に確実に置かれておかなければならない。選手が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く必要がある。エンド中に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 16.7.1 に従って判断する。

4.1.8. 試合中に選手の競技用具が破損した場合、審判は時計を止め、当該サイドに用具の修理または交換のための 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。ランプはエンド間にも交換できるが、承認ステッカーが貼り付けられていなければならない。競技用具の交換は、必ず審判長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 20 参照)。各サイドは 1 試合につき 1 回のみテクニカルタイムアウトが認められる。

4.1.9. 対戦相手の(意図しない)行為によって選手のボールや競技用具が破損し、その競技用具を機能的に使用できなくなった場合、破損させたサイドは試合を放棄することになる(規則 16.12.1 参照)。もし審判が競技用具の破損を故意に引き起こされたものと判断した場合、規則 16.11 が適用される。

4.2. 車椅子

4.2.1. BC クラスのすべての競技者は、車椅子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に車椅子に座している限り、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 16.7.3、16.7.6 参照)。なお、OP クラスは車椅子を使用せずに競技を行うことができるが、投球時に床に臀部をつける(正座、横座りを含む)姿勢は座位の扱い判断することもあり、椅子に座ったまま競技を行う等の場合も含めて座位クラスと判定されることもあるので注意をすること。

4.2.2. 試合中に車椅子が破損した場合、審判は時計を止め、当該サイドに修理または交換のため 1 試合につき 10 分間のテクニカルタイムアウトを与える。車椅子が修理できない場合、選手は別の車椅子に交換するか、破損した車椅子で試合を続行しなければならない。車椅子はエンド間にも交換できる。交換用の車椅子は大会前の器具検査を受けていない場合、コート上で器具検査を受けることができる。選手が投球できなくなったボールは、すべてデッドボールとなる。

4.2.3. 車椅子に関する論争が生じた場合、(副)審判長と技術代表が協議の上で判断を下す。この判断が最終決定となる。

4.3. 車椅子の調整

4.3.1. 選手は、体幹の安定を保つため競技用車椅子に姿勢サポートを使用することができる。これには、骨盤ベルト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、クラス分けにおいて再検討され、承認および文書化されなければならない。

4.3.2. 選手の競技専用車椅子に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られない(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)。このような装置を車椅子から取り外さなければ、競技に出場することができない。

5. ボッチャボール

日本ボッチャ協会が主催、公認する選手権大会では、各選手または各サイドは、自分のボッチャボールセットを使用することができる。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。コールルームには、各チームにつき1セットのみ使用が許可される。個人戦では、各選手は自分のジャックボールを使用ができ、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。選手またはチームが自分のボッチャボールを持ち込まない場合、大会球が提供される。

適格とされるボッチャボールは、以下の基準を満たしていなければならない。

5.1. ボッチャボールの構造

日本ボッチャ協会が主催、公認する選手権大会で使用されるボールはいずれも、ワールドボッチャ公認メーカーのものでなければならない。ボールには公認メーカーのロゴと、ワールドボッチャの公式ライセンスロゴが記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。

ボールは必ず赤、青、白のはっきりした色味であり、それぞれの色は公認メーカーに提供されたワールドボッチャ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

ボールは球状、均一サイズのパネルで形成される必要がある。また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ず、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。

ボールの素材は、ビニール、ポリウレタン、皮革、合成皮革、スウェード、その他類する素材を含む低い伸長性と伸縮特性素材が使用されていなければならない。

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。

5.2. コンディション

ボールは良好な状態でなければならない。良好な状態のボールとは、目的に適した性能を持ち、良好な品質を有しており、損傷がなく、競技に求められる性能基準を満たすことのできる状態であることを意味している。メーカーのロゴ及びワールドボッチャのロゴの両方は、視認可能で判別できる状態でなければならない。

ボールの改造は認められない。公認ライセンスを有するメーカーが提供する元のボールと異なる状態になっている場合は、ボールの改造とみなされる。ただし、通常の摩耗や競技の準備のための許容される差異が説明できる場合は除外する。ボールの表面や内部の充填剤を変更し、違いが目に見える、または感じられる状態のものは、ボールの改造とみなされる。

通常の摩耗とは、コートに繰り返し投げられるなど、ボールの一般的な使用によって生じることが想定される状態の劣化とする。例として、選手の投球スタイルや握り方によって摩耗のパターンがあったり、矢印／マーカーに沿う形で円形のパターンが生じたり、ランプやポインターの一定の位置にボールが接触する場合などがある。ボールの重さや望ましい柔らかさを維持するなど、良好な状態を保つためのメンテナンスは競技の準備として許容される。例として、ボールを柔らかくしたり、ボールに元々使用されていたペレットやビーズを交換してボールの重量を維持することなどである。ボールの表面には、目に見える穴や切り傷があってはならない。ボールはオリジナルの状態と比較してパネルとパネルの角（頂点）に穴があってはならず、過度な剥離があってはならない。剥離状態とは、パネルの一部が層状に分裂している状態を意味する。どの剥離も一つの長さが 1cm 未満でなければならず、2cm を超えてはならない。

ボールの表面にはステッカーやデカール、転写などがあってはならない。ボールには、ペンやマーカーでボールを識別する目的で数字や文字を書いたり、使用方法を識別するために点や矢印をつけたりすることは可能とする。追加された目印の周辺も、パネルの元の色が識別できる必要がある。パネルの縫い目が見えないと検査ができなくなるため、縫い目の上や縫い目を横切るように目印を書いてはならない。また、公認メーカーのロゴやワールドボッチャのロゴの上には目印を書いてはならない。

ボールの表面には、いかなる物質も塗布してはならない。またボールの表面には通常の使用では生じない、いかなる擦り傷もあってはならない。目に見える目印の傷やボールの質感に著しい変化をもたらすような摩耗、研磨や剥離を施してはならない。一つ以上の縫い目の長さに沿った擦り傷があってもならない。

ボールの縫い糸が破けていたり、抜けていたりしてはならず、縫い直しのステッチは 2 ステッチまでとする。ステッチは公認メーカーによる元の状態のステッチと同じでなければならず、ボール全体にわたって一様でなければならない。

5.3. 没収されたボール

プレマッチまたはポストマッチのボールチェックでボールが不適格となった場合、そのボールは没収される。ボールが没収されるとただちに審判長／副審判長が確認を行い、そののち審判員はボールが改造された疑いがあるかどうかを確認する。改造の疑いがある場合に限り、三人で構成される審議会が没収されたボールを審査する。審議会は審判長、副審判長、技術代表あるいは副技術代表のいずれかのうち少なくとも二人は構成されていなければならない。三人目のメンバーは最初に没収の決定に関与していない審判員が担うことができる。この審議会はボールの没収する決定が下された直後に構成される。ボールの没収の最初の決定がコールルームで下された場合、審議会は試合が行われている間にボールを審査し、試合の終了までに決定を下さなければならない。もしボールを没収する最初の決定が試合終了時に下された場合、審議会は試合結果が確定する前にボールを審査しなければならない。

審議会は、ボールが改造されたものなのか、単に「不適格ボール」であるかを判断するために、追加の検査を実施する。この審議会はボールを評価し、ボールが改造されているかどうかを判断するために、追加の 3 つの検査を実施する場合がある。

- ニードル／穿針検査
- フリクション（摩擦）検査
- 金属探知検査

審議会がボール審査したのちに、ボールが改造されていないと決定した場合、そのボールは大会終了時まで保管され、その後選手に返却される。

審議会がボール審査したのちに、ボールが改造されていると決定した場合、その審議会は当該選手にレッドカードを提示し、その大会を失格処分となる。

試合前の準備

6. ウォームアップ

6.1. 選手には、各試合の前に所定のウォームアップエリアでウォームアップするための時間が与えられる。ウォームアップエリアは、試合スケジュールに合わせて、次の試合に出場が予定されている選手のみ使用できる。選手およびサポートスタッフ（コーチ、SA、RO）は、スケジュールされた時間内にのみ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（規則 16.9.1 参照）。

6.1.1. ウォームアップの時間枠：すべての部門において、ウォームアップエリアは、試合開始予定時刻の 95 分前に開場し、試合開始 40 分前に閉場することを基本とするが、競技日程の調整の中では大会申し合わせにその変更を記載することもある。その日試合がなかった選手は最終試合のコールルームが閉場した後、ウォームアップエリアで 60 分間練習することができる。技術代表は、ウォームアップエリアへの合理的なアクセスを許可し、競技日程に合わせ時間枠を調整する場合がある。日程に変更があった場合は、参加者に通知される。

6.2. 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 16.9.1 参照）。

- BC1 ：コーチ 1 名＋スポーツアシスタント 1 名
- BC2 ：コーチ 1 名＋スポーツアシスタント 1 名（ウォームアップのみ許可される）
- BC3 ：コーチ 1 名＋ランプオペレーター1 名
- BC4 ：コーチ 1 名＋スポーツアシスタント 1 名
- OP 立位 ：コーチ 1 名＋スポーツアシスタント 1 名（ウォームアップのみ許可される）
- OP 座位 ：コーチ 1 名＋スポーツアシスタント 1 名（ウォームアップのみ許可される）
- ペア BC3 ：コーチ 1 名＋選手 1 名につきランプオペレーター1 名
- ペア BC4 ：コーチ 1 名＋スポーツアシスタント 1 名
- チーム BC1／BC2 ：コーチ 1 名＋スポーツアシスタント 1 名

6.3. 必要に応じて、選手に帯同する理学療法士または医療関係者 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補助をしてはならない。入室が必要な場合は、ウォームアップエリア受付にて申告をすること。

7. コールルーム

7.1. 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される。

7.2. 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 1 名＋スポーツアシスタント 1 名
- BC2 ：コーチ 1 名
- BC3 ：コーチ 1 名＋ランプオペレーター1 名
- BC4 ：コーチ 1 名（＋足で競技をする選手の場合はスポーツアシスタント 1 名）
- OP 立位 ：コーチ 1 名
- OP 座位 ：コーチ 1 名
- ペア BC3 ：コーチ 1 名＋選手 1 名につきランプオペレーター1 名
- ペア BC4 ：コーチ 1 名（＋足で競技をする選手の場合はスポーツアシスタント 1 名）
- チーム（BC1／2） ：コーチ 1 名＋スポーツアシスタント 1 名

7.3. コールルームに入室する前に、各選手及び各ランプオペレーターは、各々のゼッケン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。コーチと SA 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。ゼッケンは、選手または車椅子の前面にはっきり見えるように付けなければならず、選手自身または車椅子に貼り付けておくことができる。ランプオペレーターは、アシストする選手と同じ番号のゼッケンを背面にはっきり見えるように付けなければならない。この規則に従わない場合は、コールルームへの入室が拒否される。

7.4. 全ての試合の選手出場登録は、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。

7.4.1. 全ての部門において、全ての選手は出場予定の試合開始予定時刻の **35 分前から 20 分前**までの間に出場登録をしなければならない。

7.4.2. 各サイド（個人、チームまたはペア、SA／RO、コーチも含む）は、すべての競技用具とボールを携行し、全員揃って出場登録をしなければならない。コールルームには、**競技に必要なアイテムのみ**を持ち込むことができる。連続して試合に帯同するコーチが、次の試合に間に合うようにコールルームの出場登録ができない場合は、例外が認められる場合がある。

7.5. 出場登録後コールルームに入室した選手、コーチ、SA／RO は、コールルームを退出することはできない。退出した場合、コールルームへの再入室および当該試合への出場は認められない（規則 7.12 は例外とする）。その他の例外はすべて、（副）審判長および／または技術代表が判断する。

7.6. 出場登録した全てのサイドは、コールルーム内の指定されたコート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、コーチまたはチームマネージャーは技術代表の許可を得て、次の試合の選手の出場登録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。

7.7. 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できない（審判長または指名された者が例外を認める場合がある）

7.8. 各試合の審判は、コールルームが閉鎖するまでには試合の準備を行うために、コールルームに入室する。

7.9. 選手は、審判にゼッケン、アクレディテーションカード、ID 証明書の提示を求められる場合がある。

7.10. すべての競技用具は、コールルームで大会期間中に使用するための承認ステッカーが貼られていることを確認される。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ず、イエローカードが提示される。

7.11. コイントスーコイントスは、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。コイントス後からボールチェックを行う前までに、（審判の監視の下、取り扱いに注意しながら）両サイドはお互いのボールをチェックすることができる。

7.12. 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、審判長または指名された者は、以下のガイドラインに従って、トイレの使用の希望を認めることができる。

- 試合の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。

7.13. 大会実行委員会が原因で遅れが生じた場合、規則 7.12 は適用されない。試合に遅延が生じた場合、大会実行委員会はすべてのチーム関係者に速やかに掲示板等で通知し、技術代表は競技日程を再調整する

8. プレマッチボールチェック

各選手または各チームは、試合前に検査を受けるため、コールルームにボールを提出しなければならない。検査では、それぞれのボールが規則で定義される構造及び状態の基準を満たしているかどうかを確認する。

コイントスの後、全てのコートで各サイドが使用する 7 球(例:ジャックボール+6 球のカラーボール)の検査が行われる。コールルームで完了させる検査は以下の通りである。

- ロールテスト
- 目視検査
- 周長テスト
- 重量テスト
- 検査の手順は、C 級審判員養成講習会以上で審判員に伝えられる。

1 球以上のボールがこれらの検査 1 つ以上に不適格となった場合、不適格となったボールは選手から没収され、選手はイエローカードを提示される。不適格となったカラーボールは補充されない。不適格となったジャックボールは、用意された大会球のジャックボールから選手が選択し、補充される。

選手またはサイドは全てのコールルームの検査で適格となった残りのボールを使用して競技を行う。1 人の選手が同じ検査の中で複数のボールの違反があった場合であっても、違反に対して提示されるイエローカードは1枚のみだが、その選手は没収されたボールの数だけ少ない球数で試合を行う。

選手、スポーツアシスタント/ランプオペレーター、およびコーチは、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せずにボールが不適格となった場合を除き、再検査をすることはない。

チーム戦またはペア戦では、どちらかのサイドの全ての選手、ランプオペレーター、スポーツアシスタントは一体として取り扱われる。競技用具の検査に不適格となった場合、そのサイドに対してイエローカードが提示される。

ボール検査において 1 つ以上のボールが没収された場合、当該チーム/ペアは、少ない数のボールで競技を行う選手を選択できる(規則 16.9.3 参照)(当該チーム/ペアは、エンドごとに少ないボールで競技を行う選手を変更することができる)。コールルームでの検査が完了すると、審判は両方のチームがコートに到着するまでボールを預かり、全ての荷物がスコアテーブルに収納された後にボールを渡す。

オンコート

9. 役割と責務

9.1. 選手

選手とは、ボールを投球することをコントロールできる個人を指す。投球する間、選手は誰からも物理的に接触されることなく、自力でボールを推進させなければならない。

9.1.1. キャプテンの責務

9.1.1.1. 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」マークをつけ識別されなければならない(キャプテンが識別できない場合でも反則にはならない。コールルームでキャプテンを識別する方法を検討してもよい)。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。

9.1.1.2. 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、ウォーミングアップを最初にするか、最後にするかを決める。

9.1.1.3. タイブレイク前に行うコイントスでチーム／ペアの代表とし、誰が大ブレイクを開始するかを決める。

9.1.1.4. 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 もテクニカルタイムアウト、メディカルタイムアウトを要請できる。

9.1.1.5. 審判の提示する得点を承認する。

9.1.1.6. ディスラプテ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

9.1.1.7. 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、選手自身の代わりにタイムキーパーまたは審判が代理で「OK」をクリックすることを承認する。

9.1.1.8. 論争の解決。規則 17.1 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または SA／RO もまた論争に言及することができる。もしなんらかのコミュニケーション手段の支援が必要な場合は、規則 15.7 及び 15.8 に従って、通訳の扱いとして手配することができる。

9.2. 選手アシスタント

9.2.1. ランプオペレーター

ランプオペレーターは公認された選手であり、クラス分け規則を除き選手に適用される競技規則を遵守しなければならない。本書の「選手」とは、ボールを投球する個人を指す。RO は、選手 1 名のみをアシストする。RO が競技不可能な場合を除き、大会全日程を通して同じ人物でなければならない。RO が競技不可能になった場合は交代できる。交代が許可されるためには、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。技術代表は、ウォームアップコート使用開始時には、直ちに対戦相手に RO の交代を通知しなければならない。ウォームアップ中、コールルームまたは FOP にてランプオペレーターが競技不可能になった場合、そのランプオペレーターは大会医療スタッフによって検査を受けなければならない（FOP では、メディカルタイムアウトがコールされる）。大会医療スタッフが、RO の試合継続が困難であると判断した場合、RO はタイムアウト中またはエンド間に交代することができる。

ランプオペレーターは、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。ランプオペレーターは、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（規則 16.6.2 参照）。試合が観客用演出としてライブ中継される会場では、ランプオペレーターがスクリーンで間接的にプレイングエリアを見ることができる可能性がある。これらの課題については、技術代表が大会実行委員会と協議の上、最終決定を下す。

ランプオペレーターの業務は以下の通りである。

- 選手からの指示を受けて、ランプの位置決めをする。
- 選手からの指示を受けて、選手の車椅子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
- エンド終了後のボールの回収 ― 審判がジャックボールまたはペナルティボールを持ち上げ「One minute!」とコールした後。
- 審判の許可のもと、選手と審判のコミュニケーションを中継する。

ボールのリリース時のランプオペレーター（規則 16.5.3 参照）：

- 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れない）。
- 車椅子を押したり動かしたりして、選手を助力しない。
- ポインターに接触しない（規則 16.5.4 参照）

9.2.2. スポーツアシスタント

BC1 選手および BC4 足蹴り選手は、スポーツアシスタント 1 名の帯同が許可される。BC1 選手と BC4 足蹴り選手のスポーツアシスタントは、選手自身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。スポーツアシスタントはランプの位置決めを除きランプオペレーターと同様の業務を行う。

選手が投球動作を開始したら、スポーツアシスタント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接触しない。規則 16.5.3 参照）。さらに、車椅子を押したり動かしたりして選手を助力することは許可されない。

9.2.3. コーチ

すべての競技部門で、1 サイドにつき 1 名のコーチがウォームアップエリア、コールルーム、FOP への入場が許可される（規則 6.2、規則 7.2 参照）。エンド中、コーチはスコアテーブルの横の指定されたコーチセクションにいなければならない。コーチは、選手と同じチームの登録者でなければならない。

10. プレイ

10.1. オンコートウォームアップ

試合開始前に、各サイドは 2 分間で 6 個のカラーボールとジャックボールを使ってウォームアップすることができる。個人戦ではオンコートウォームアップは両サイド同時に行われる。チーム戦とペア戦では、ウォームアップは別々に行われる。

10.1.1. 個人戦での手順：コールルームから FOP の指定されたコートへ進み、コートに入ったら両選手はそれぞれの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の開始を指示し、この時間内であれば、各選手は各自のジャックを含むすべてのボールを投球できる。各選手はコート全面を使ってウォームアップボールの投球ができる。選手は、お互いにボールを投球できるスペースを空けるなど、協力的な行動をとることが求められる。審判がどちらか一方の選手が非協力的であると判断した場合（例：特定の投球をするために対戦相手にとって必要なラインをブロックし続けるなど）、相手選手にペナルティボールが与えられる（規則 16.6.10 参照）

ウォームアップは、両選手が全てのボールを投球し終えるか、2 分が経過したときに終了する（どちらか早い方）。

10.1.2. チーム戦、ペア戦での手順：コールルームから FOP の指定されたコートへ進み、コートに入ったら最初にウォーミングアップを行うサイドが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の開始を指示し、この時間内には、ジャックを含むすべてのボールを投球できる。投球を終えたサイドの選手は、スローイングボックスの後部からコートから退出すると、もう一方のサイドが次のウォーミングアップを行うためにスローイングボックスに入る。一方のサイドがウォームアップを行っている間、もう一方のサイドは自分のスローイングボックスの後ろで待機していなければならない。

各ウォームアップは、各サイドが全てのボールを投球し終えるか、2 分が経過したときに終了する（どちらか早い方）。

10.2. エンドごとの時間設定

10.2.1. 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 : 4 分 30 秒 ／1 エンド
- 個人戦 BC2 : 3 分 30 秒 ／1 エンド
- 個人戦 BC3 : 6 分 ／1 エンド
- 個人戦 BC4 : 3 分 30 秒 ／1 エンド
- 個人戦 OP 立位 : 3 分 30 秒 ／1 エンド
- 個人戦 OP 座位 : 3 分 30 秒 ／1 エンド
- ペア戦 BC3 : 1 ペアあたり 7 分 ／1 エンド
- ペア戦 BC4 : 1 ペアあたり 4 分 ／1 エンド
- チーム戦 BC1／BC2 : 1 チームあたり 5 分 ／1 エンド

10.2.2. 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。

10.2.3. 各サイドの持ち時間のカウントダウンは、ジャックの投球時間も含めて、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。

10.2.4. 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。

10.2.5. 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、ボールがランプを転がし始めたら、そのボールは投球されたとみなされる。

10.2.6. 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が当たった場合、そのエンドはディスラプテッドエンドとなる（規則 12 参照）。

10.2.7. ペナルティボールの制限時間は、全ての部門で違反 1 回（1球）につき1分間とする。

10.2.8. 各エンド中の両サイドの残り時間はスコアボードに表示される。

10.2.9. 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。

10.2.10. 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以外のものとする。（規則 17.8 参照）

10.2.11. 計時は、残り時間を「1 minute」「30 seconds」「10 seconds」そして制限時間に達したときに「Time」と、大きな声ではっきりと選手に伝える。エンド間の「1 minute」では「15 seconds!」「Time!」を選手に伝える。審判は、両サイドの選手に自分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。

10.3. ボールの投球

ボール（ジャック、赤、青）をリリースする際、選手は自分のすべての用具、ボール、持ち物を自分のスローイングボックスの中に入れておかなければならない。BC3 クラスでは、ボールをリリースする際にはランプオペレーターも同様にスローイングボックス内にいなければならない。

10.3.1. ボールのリリース時、選手は少なくとも臀部の片側が車椅子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（規則 16.7.3 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。

10.3.2. 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、そのボールは有効ボールとみなされる。

10.3.3. 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。

10.3.4. プレイングエリア内のボールが何にも接触することなく自然に転がる場合、ボールは移動した位置に置かれたままにする。

10.4. ジャックの投球

10.4.1. 赤ボールを投球するサイドは常に第 1 エンドとそれに続く奇数エンド（3、5 エンド）で競技を開始する。青ボールを投球するサイトは常に偶数エンド（2、4、6 エンド）で競技を開始する。

10.4.2. 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。

10.4.3. ジャックは、ジャックの有効エリア内で停止しなければならない。

10.5. ジャックのファウル

10.5.1. 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、無効エリアで停止した。
- 投球されたジャックが、外周ラインを超えた。
- ジャックを投球した選手が反則行為を犯した。規則 16.1～16.11 にしたがって適切なペナルティが科せられる。

10.5.2. 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。最終エンドのジャックがファウルになった場合は、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、ジャック有効エリア内に停止するまでこの手順を繰り返す。

10.5.3. ジャックがファウルになった場合でも、次のエンドは通常の順番で開始される（各エンドのジャックは順番通りの選手が投球する）。

10.6. コートに第 1 球のカラーボールを投球する

10.6.1. 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 16.5.6 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。

10.6.2. 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。

10.7. 残りのボールの投球

10.7.1. ジャックボールに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。BC3 の場合は、RO と競技用具（ランプと RO の椅子を含む）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。

10.7.2. 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、時計は止められ、残るボールはデッドボールと宣言される。

10.8. アウトオブザウェイ

全ての選手は、対戦相手が自由にプレイングエリアにアクセスできるように「アウトオブザウェイ」を行わなければならない。「アウトオブザウェイ」は迅速に行わなければならない。BC3 部門では、RO と競技用具（ランプと RO の椅子を含む）も「アウトオブザウェイ」を行う必要がある。もしどちらかのサイドが意識的または故意に「アウトオブザウェイ」を行わなかった場合、そのサイドは審判から口頭注意を受け、必要に応じて対戦相手の持ち時間の訂正を行う。この行為が 2 回目または連続して発生した場合、審判は規則 16.6 に従ってヴァイオレーションを宣告する。この判断はその審判自身の状況判断に基づいて行われ、その決定が最終的なものとなる。対戦相手のサイドはその後、規則 10.7 にしたがって競技を行う。もし審判が、自分の担当する試合の選手が意図的に「アウトオブザウェイ」を行わないことによって対戦相手を妨害したり、気を散らせていると判断した場合、規則 16.8.1 に従ってペナルティボール＋イエローカードが提示される場合がある。

10.9. コート上の動き

10.9.1. 相手サイドの持ち時間に、車椅子やランプの向きを調整したりボールを丸めたりなど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 16.6.3 参照）。「デッドタイム」または「レフェリータイム」では、移動や投球準備は許可される。審判が指示版で次の投球を指示すると、投球するサイドは自分のスローイングボックスに位置し、もう一方のサイドは自分のスローイングボックスに留まるか、アウトオブザウェイを行う。

10.9.2. 審判がどちらかのサイドに投球指示を出したら、指示されたサイドの選手は自分のスローイングボックスに位置し、自由にプレイングエリアに入ることができる（規則 16.6.1 参照）。選手は自分のスローイングボックス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、投球準備をしている間もプレイングエリアに入ってはならない。

10.9.3. 選手は狙いを定めるためにスローイングボックスの後方外に行ったり、留まったりすることができる。その際車椅子の少なくとも一つの車輪は自分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。

10.9.4. 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、適切なエリアに留まり、あらためて準備を再開するように指示される。この際、経過した時間は戻されない。

10.9.5. 選手がコートに入る時に支援が必要な場合は、審判または線審に支援を要請できる。

10.9.6. チーム戦またはペア戦で選手が投球する際には、プレイングエリアから戻って来るチームメイトの車椅子の車輪のうち少なくとも 1 つは、選手自身のスローイングボックスまたは近くの空いているスローイングボックスに入っていなければならない。戻って来ることができなかった場合、投球したボールはリトラクションされ、相手サイドに 1 球のペナルティボールが与えられる。

10.9.7. スポーツアシスタントまたはランプオペレーターは、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。

10.9.8. 試合中、サイドのメンバーは審判の許可なしにコートを離れることはできない。エンド間やメディカルタイムアウト、テクニカルタイムアウト中であっても、コートから離れた者は試合に戻ることができない。選手またはランプオペレーターが許可を得ずにコートから離れた場合は、没収試合となる（規則 16.9.4、規則 16.12.3 参照）

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なる。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、ライン上のボールは取り除かれる。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り取り除かれる。各ボールはカラーボールの場合規則 10.10.3、ジャックボールの場合規則 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. 投球されたが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. コート外に投球された、または弾かれてコート外に出たカラーボールは、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。
デッドボールは所定のエリアーデッドボールコンテナまたはコートの外側でプレイングエリア内のボールから1メートル以上離して置かなければならない。これにより選手はボールの周囲を完全に移動できる空間を確保でき、競技中のボールをはっきりと見ることができる。

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 10.7.1 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. 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取り除かれデッドボールとなる(規則 16.5.9 参照)

10.13. 等距離にあるボール

10.13.1. 次にどちらのサイドが投球するかを判断する際に、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しなければならない。
その後、同得点かつ等距離の状態が崩れるか、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。

10.14. ドロップボール

10.14.1. 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。ただし落下しプレイングエリアに停止したボールは「投球した」とみなされる。スローイングラインの上またはスローイングラインの後ろで停止したボールは、停止した位置が相手サイドのスローイングボックス内またはスローイングボックスの後ろであったとしても、「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い。ドロップボールとなった場合、投球が成立するまで持ち時間の計測は止めない。

- 選手がボールをしっかり握っていない時に(例:ボールの保管場所から拾い上げる、またはアシスタントからボールを渡してもらうと時、あるいはランプにボールをセットするとき時)落下したボールは、明らかに偶然に落下したものであり、投球とは無関係である。そのボールは落下地点にかかわらず選手に返却される。
- 選手がボールを握り、投球準備および/または投球動作を始めてからボールが落下した時は、プレイングエリアに入っていない場合に限り選手に返却される。

10.15. エンドの終了

10.15.1. 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、審判は両サイド(のキャプテン)と得点を確認し、口頭で得点を発表し(規則 10.16 参照)、エンドの終了「End finish」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「End finish」を宣言する)。試合終了時、審判は試合終了「Match finish」を宣言し、最終得点を発表する。

10.15.2. 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「End finish」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。

10.15.3. 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コートに待機する SA、RO、コーチ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。

10.15.4. SA、RO、コーチは、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「1minute!」とコールするのを合図に、SA、RO、コーチはプレイングエリアに入ることができる。

10.16. 得点

10.16.1. 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。

10.16.2. 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。

10.16.3. 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。

10.16.4. 各エンド終了時、審判は必ず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。

10.16.5. 最終エンド終了時、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。スコアが同点の場合は、タイブレイクエンドが行われる(規則 13 参照)。タイブレイクエンドでの得点は、その試合の総得点には加算されず、勝敗の判定にのみ使われる。

10.16.6. エンド終了時、計測が必要な場合や判定が困難な場合、審判は両選手(チーム戦、ペア戦の場合は両サイドのキャプテン)を呼ぶ場合がある。

10.16.7. 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、技術代表と審判長が適宜対応を判断する。

11. 次のエンドの準備

審判は、エンド間に最長 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ボールを持ち上げ、「1 minute」と宣言した時に始まる。次のエンドの開始に向け SA、RO、および／またはコーチは、ボールを回収する責任を有する。要求に応じて、審判員はサポートできる。

45 秒が経過したら、審判は「15 seconds!」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に向かう。1 分経過したら、審判は「Time!」とコールする。審判が選手にジャックを渡したら、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「Jack!」とコールし、投球を指示する。準備が整っていない相手サイドの選手は、自分のサイドに投球指示が出されるまで待機し、自分のサイドの持ち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 16.6.3 参照)。

審判が「Time！」とコールした時、投球サイドの選手はスローイングボックス内にいなければならない。SA、RO、コーチは所定のエリアにいなければならない。相手の選手は、自身のスローイングボックスの後方に位置し、自分への投球指示に備えて「プレイする準備ができている」状態でいなければならない。エンド中の試合に必要なすべてのアイテムは、自身のスローイングボックス内または車椅子の上に保持しなければならない。(例:ボールやランプの部品など)。ペナルティ:試合を遅らせたことに対するペナルティボール(規則 16.6.7 参照)。

エンド開始時に選手のスローイングボックスに入っていない（または車椅子に保持されていない）ボールは、もしプレイングエリアまたはデッドボールエリア／コンテナに忘れられたままだった場合「デッドボール」となる。ボールが別のスローイングボックスまたはスローイングボックスの外にある場合は、ボールを回収することはできるが、試合を遅延させたとみなされる（ペナルティボール、規則 16.6.7 参照）。選手がスローイングボックスの外にあるボールなしでプレイすることを決めた場合は、違反とはならない。

12. ディスラプテッドエンド

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ッドエンドとなる。

12.2. エンドは、審判の行動（例：審判がボールを蹴ったり、間違った色を示したり）またはサイドのミスや行動により中断されることがある。審判は、不公平な決定を避けるために両サイドおよび線審と協議し、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かされる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もとのおよその位置に戻せない場合は、そのエンドは最初からやり直さなければならない（リスターテッドエンド）。審判が最終的に判断する。
エンドをやり直す場合、ディスラプテッドエンドとなった時点までの状況は維持される――両サイドの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ッドエンドとなりやり直しとなる。

12.3. ディスラプテ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。ただしディスラプテ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。

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「1 minute」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「1 minute」をコールする。

13.4. 審判は 1 分間経過した後「Time！」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てから最初のカラーボールを投球するまでに両選手（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.4.1.6、16.5.7ー「投球されたボールのリトラクション」参照）。

13.6. 規則 10.16.2 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. ポストマッチボールチェック

すべての試合において、審判は終了後に、試合中に使用された、7 球それぞれについてボール検査を行う。審判はボールが選手に返却されるか、アシスタントによって回収される前にボール検査を完了する。

ボールがコート審判員によるボール検査で不適格とみなされた場合、審判長または副審判長がボールを検査し、検査結果を検証する。ボールがボール検査に不適格であることが確定した場合、ボールは没収され、試合の結果はそのサイドの没収試合と記録される。

選手、SA／RO、コーチはボール検査に立ち会うことができる。ボールが不適格になった場合、審判が正しい検査手順に従わなかった場合を除き、再検査は行われない。

15. コミュニケーション

15.1. エンド中、選手、SA、RO、コーチ間でコミュニケーションをとってはならない。
例外として以下は認められる。

- 選手が自分の SA／RO 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、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。

コート上の選手及び SA／RO は、エンド中にコートの外部からいかなるコミュニケーション（通信、口頭、合図）もとってはならない。

15.2. 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と時（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会話することができる。ただし、相手サイドに投球指示が出されたら、速やかに止めなければならない。

15.3. エンド間、選手は選手同士、各自の SA／RO やコーチとコミュニケーションをとることができる。しかし、審判が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。

15.4. 投球サイドの選手は、相手サイドの選手または 相手サイドの RO が投球の妨げになるような位置にいる場合、移動を求めることができるが、スローイングボックスから完全に出るように求めることはできない。試合中、RO は邪魔となっている用具が損傷しないよう、また、相手サイドが容易に投球できるよう、自分たちの用具を「アウトオブザウェイ」となるように確実に移動させなければならない。損傷を避けるために、RO は相手サイドの用具を動かしてはならない。試合中、RO は自分たちのランプや用具を邪魔にならないように動かし、相手サイドが妨害されることなく投球できるようにするべきである。

15.5. 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。

15.6. 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。

15.7. 試合中コートでコミュニケーションに支援が必要な場合、審判長の権限で適切な支援者（通訳者）が選出される。審判長は、まず大会競技ボランティアまたは試合中以外の審判に通訳の依頼をする。または所定の位置で待機する通訳に依頼する。

15.8. 通訳は、FOP 外の所定の位置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。

15.9. 選手が（RO／SA を含む）が FOP に持ち込む通信機器は、審判長または審判長代理による器具検査で承認ステッカーを受けなければならない。未承認の通信機器の使用は不適切なコミュニケーションとみなされ、当該エンドのすべてのボールが投球された後、またはエンド間で発生した場合は次のエンド中にイエローカードと 1 球のペナルティボールの罰則が課せられる（規則 4、規則 16.8.2 参照）。

コーチが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、コートの選手といかなる方法でも、コミュニケーションが取れないよう（たとえば「機内モード」）に設定しなければならない。審判は、試合中随時コーチ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。

15.10. FOP にいないコーチや他の観客は、エンド間の 1 分間に励ましを与えたり、短いコーチングの指示をしたりすることができる。これには、短い口頭の指示や、ジェスチャーも含まれる。FOP 上の選手と FOP 外の者の間で会話があってはならない。エンド中のいかなる形式のコーチングも許可されない。

この規則に従わないチームメンバー（選手、コーチ、その他のスタッフ）は、資格を失い、大会期間中は会場への入場が禁止される場合がある。また、この規則に従わない一般観客は、会場から退場させられる場合がある。規則 15.10 の違反を懸念した審判は、審判長／副審判長に知らせ、審判長は技術代表と協議して裁定を下す。技術代表が最終決定権を持つ。

反則行為と論争

16. 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
- 没収試合
- 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。

各サイド（選手個人、チームまたはペア）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／チーム／ペアにも科される。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。

コーチは単独のユニットとしてみなされる。コーチ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。

16.1. リトラクション

16.1.1. 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。

16.1.2. 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。

16.1.3. 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。

16.1.4. 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、ディスラプテッドエンドとみなされる（規則 12.1～12.4 参照）。

16.2. ペナルティボール

16.2.1. ペナルティボールとは、相手サイドに与えられる追加の 1 球のことである。このボールは、そのエンドですべてのボールが投球された後に投球される。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。審判がパドルを提示しながら「1 minute!」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、持ち時間の時計は1分間にリセットされる。

16.2.2. 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。サイドは次のペナルティボールとして、自分のカラーボールから 1 球を選び投球する。

16.2.3. 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。

16.2.4. 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

16.3. イエローカード

16.3.1. 規則 16.9 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。個人戦では、サイドのメンバーに与えられたイエローカードは対象者個人のものであり、同じ大会中に異なる役割（選手/SA /RO /コーチ）を担ったとしても、与えられたカードはそのメンバー個人とともに移行される。

16.3.2. 同一コンペティション中に 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（個人、チーム／ペア）は没収され不戦敗となる（規則 10.16.7 参照）。
選手は、2 枚目およびそれ以降イエローカードが提示されるたびに、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。

16.4. レッドカード（失格）

16.4.1. 選手、コーチ、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大会からの即時失格を意味する（規則 16.11.4 参照）。

16.4.2. 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 10.16.7 参照）。

16.4.3. 失格となった者は、審判長および技術代表の裁量により、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。もし、ボールの改造の理由でレッドカードが提示された場合は、該当する者は同一大会に参加することはできない。（規則 5.3）

16.5. 投球ボールのリトラクションを科される反則行為（規則 16.1 参照）：

16.5.1. 審判が投球指示を出す前に投球した場合。

16.5.2. 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も含まれる（規則 4.1.5 参照）。

16.5.3. 投球動作に入った時またはボールをリリースする時、SA／RO が選手またはポインターに接触する、または車椅子を押す／引くなどした場合（規則 9.2.1、9.2.2 参照）。

16.5.4. RO と選手が同時にボールをリリースした場合。

16.5.5. ジャックより先にカラーボールが投球された場合（ジャックの投球権利は変わらず、予定されていた選手が規則 10.4 に従って投球する）。

16.5.6. 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 10.6.1 参照）。

16.5.7. 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、タイブレイクで自身の第 1 球目を投球する前に、2 ウェイ・スイングしなかった場合（規則 4.1.6 参照）。

16.5.8. BC3 個人戦またはペア戦において、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・スイングをしなかった場合。（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 4.1.6 参照）。

16.5.9. 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 10.12 参照）。

16.6. 1球のペナルティボールが科される反則行為（規則 16.2 参照）：

16.6.1. 選手が自分サイドの持ち時間ではない時にプレイングエリアに入った場合（規則 10.9.2 参照）。

16.6.2. エンド中、両サイドの全てのボールが投球される前に、RO が試合状況を見るためにプレイングエリアに振り返った場合（規則 9.2.1 参照）

16.6.3. 選手および／または SA／RO が、相手サイドの時間に車椅子および／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 10.9.1 参照）。

16.6.4. SA／RO が、選手の指示なく車椅子、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 9.2.1、9.2.2 参照）。

16.6.5. 選手／SA／RO が同一の試合ですでに口頭注意を受けているにも関わらずアウトオブザウェイの行動を取らなかった場合（規則 10.7.1、10.8 参照）

16.6.6. エンドが終了する前に、誤ってコート上のボールに触れた場合

16.6.7. 正当な理由なく試合を遅延させた場合

16.6.8. 審判の判定に従わない場合

16.6.9. SA、RO、コーチが、審判の許可なくプレイングエリアに入った場合（規則 10.15.4 参照）。

16.6.10. ウォームアップにおいて協力的な態度を示さなかった場合

16.7. 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 16.1、16.2 参照）：

16.7.1. 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 10.3 参照）。

16.7.2. 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 4.1.4 参照）。

16.7.3. 投球時、車椅子の座面から臀部（または腹部：クラス分け委員が承認）すべてが離れた場合（規則 10.3.1 参照）。

16.7.4. 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 10.3 参照）。

16.7.5. 投球時、RO がプレイングエリアを見ていた場合（規則 9.2.1 参照）。

16.7.6. 投球時、BC1、BC2、BC4 選手の車椅子の座面の高さが 66 ㎝を超えていた場合（規則 4.2.1 参照）。

16.7.7. チーム戦またはペア戦において、投球時、チームメイトがプレイングエリアから戻っていなかった場合（規則 10.9.6 参照）。投球しない選手の車椅子の少なくとも 1 つの車輪がスローイングラインを越えていれば、その選手はプレイングエリアから「戻った」とみなされる。

16.7.8. 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 16.6.3 参照）。

16.8. 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 16.2、16.3 参照）：

16.8.1. 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。

16.8.2. 選手／選手同士、SA、RO 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判断した場合（規則 17.1～17.3 参照）。

16.9. イエローカードが科される選手、SA、RO、および／またはコーチの反則行為（規則 16.3 参照）：

16.9.1. 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 6.2、7.2 参照）。この場合、選手またはサイド（チーム戦やペア戦の場合）にイエローカードが提示される。

16.9.2. 選手、ペアまたは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 2.1、2.2、2.3 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。

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に返却を依頼することができる。

16.9.3. プレマッチボールチェックで、基準を満たさないボールを所持していた選手（規則 8.14 参照）。プレマッチボールチェックは全工程で 1 つのイベントである。選手が規定数以上のボールを持ち込んでおり、かつボールテスト中に不適格球が出た場合でも、提示されるイエローカードは 1 枚であって、2 枚ではない。不適格球、不適格な用具、イエローカードの全てのリストが、コールルームの入り口に掲示される。

もし選手がボールを多く持ち込み、ボールチェック中に残りのボールの一つ以上が不適格となった場合、同じ試合において一回のボールチェックとみなされ、イエローカードが1枚のみ提示される。

16.9.4. コーチまたは SA が、審判の許可なく試合中にコートを離れた場合。「試合中」には、エンド間、メディカルタイムアウト中またはテニクカルタイムアウト中も含まれる。コートを離れた者は試合に戻ることはできない。

16.9.5. 大会期間中、基準を満たしていない競技用具を使用した場合（大会前の器具検査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テッカーを受けることができる）。（規則 4 の最終段落、4.1.3、4.1.5 参照）

16.10. 2 枚目のイエローカード（規則 16.3）

16.10.1. 2 枚目のイエローカードとは、同一コンペティション中に 2 回目の警告を受けることを意味する。（すなわち、すでに規則 16.9 に列挙された違反でイエローカードを提示されている）。

16.10.2. 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 10.16.7 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、当該試合の FOP に入ることはできない。

16.10.3. 試合中のコート上、2 枚目のイエローカードが提示された場合、そのサイドは試合から退場となり没収試合となる（規則 10.16.8）。
コーチが 2 枚目のイエローカードを提示された場合、FOP から強制的に退場させられるが、試合は続行される。

16.11. レッドカードが提示され即時失格となるチームメンバー、選手、スポーツアシスタント、ランプオペレーターおよび／またはコーチの反則行為（規則 16.4 参照）

16.11.1. 審判を欺こうとする、規則に反する改造がされたボールを使用して試合に出場する、故意的にディスラプテッドエンドにする、など FOP の内外を問わずスポーツマンシップに反する行為を行った場合。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。

16.11.2. 暴力行為。

16.11.3. 攻撃的、侮辱的または罵倒的な言動

16.11.4. 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すでに実施された試合の結果は全て没収され、選手またはそのサイドの当該コンペティションの参加ポイントおよびランキングポイントは認められない。（規則 16.4.1 参照）

16.12. 没収試合

没収試合となる行動は下記の通りである。

16.13. 意図的でなくとも、相手サイドのボールあるいは競技用具を破損する行為（規則 4.1.9 参照）。

16.14. ポストマッチボールチェックで不適格球と判断された場合（規則 14 参照）

16.15. 選手／RO がコートエリアを離れた場合（規則 10.9.8 参照）

17. 論争

17.1. 問題解明と論争の流れ

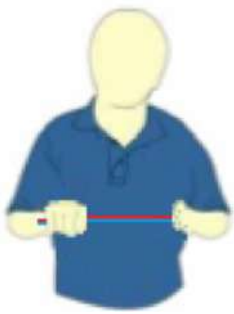
試合中、試合結果に影響するような審判の見逃し事案や誤判定があったとサイドが感じた場合、選手／キャプテンはその場で審判に知らせ、説明を求めることができる。この場合、持ち時間の計測は止められなければならない（規則 10.2.10 参照）

17.2. 試合中、選手／キャプテンは審判長に裁定を要請できる。審判長の裁定が最終決定となり、試合は続行される。それ以上の抗議はできない。審判長の裁定にはライブ映像やチームカメラで撮影された映像は、裁定の材料としても用いられることはない。

18. 審判ジェスチャー／サイン

ジェスチャーは、審判と選手が特定の場面を把握する補助として考案されている。選手は審判が特定のジェスチャーを使用しなかったことに対して、抗議することはできない。

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 10.1.1 ・ 規則 10.4.2	手を動かしながら「ウォームアップはじめ」または「ジャック」の指示を言う。	
カラーボールの投球指示 ・ 規則 10.6 ・ 規則 10.7	投球サイドの色のパドルを示す。	
等距離のボール ・ 規則 10.13	指示板を掌に対して横向きに持ち、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 19 ・ 規則 20	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 10.7.1 ・ 規則 16.2 ・ 規則 10.2.10	片方の掌を上にあげ（規則 10.6.2）、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する。		
計測 ・ 規則 3.5 ・ 規則 10.16.6	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 10.16.6	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 16.8.2 ・ 規則 16.5	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 10.7.2 ・ 規則 10.10.3 ・ 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 16.1	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 16.2	指を 1 本出して上げる	
イエローカード ・ 規則 16.3 2 枚目のイエローカードおよび、試合からの退場 ・ 規則 16.10	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（試合を終了する）。	
レッドカード（失格） ・規則 16.4 ・規則 16.11.4	レッドカードを提示する（試合を終了する）	
エンド終了 試合終了 ・ 規則 10.16	伸ばした両腕を交差してから、横に開いて離す 「End finish」または「Match finish」と言う	

得点 ・ 規則 3.4 ・ 規則 10.16	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	

得点

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	

タイムアウト

19. メディカルタイムアウト

19.1. 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誰でもメディカルタイムアウトを要請することができる。試合はメディカルタイムアウトのために 10 分間中断することができ、その間、審判は持ち時間の時計を止めなければならない。BC3 クラスの試合では、メディカルタイムアウトの間も RO はプレイングエリアを見てはならない。

19.2. 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 回のみである。

19.3. 19.3 メディカルタイムアウトを取った選手または SA／RO は、会場に配置された医療スタッフによる診察を、可能な限り速やかにコート上で受けなければならない。FOP に配置された医療スタッフの裁量によって、チームに所属する医療スタッフを、補助として FOP に招くこともできる。医療スタッフは、必要に応じて意思疎通のための支援を選手や SA／RO から受けることができる。メディカルタイムアウトは要請とともに直ちに開始されるが、タイムアウトの 10 分は医療スタッフがコートに到着してから計測が開始される。

19.4. どの部門においても、選手が試合を続行できない場合、そのサイドは試合を没収される。

19.5. 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 が試合を続行できず、彼らの支援無しでは選手が投球できない場合、残りのボールは全てデッドボールとなる。

19.6. 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が所属するチームの代表と協議の上、その選手を当該コンペティションの残りの試合から除外すべきが否かを判断する。

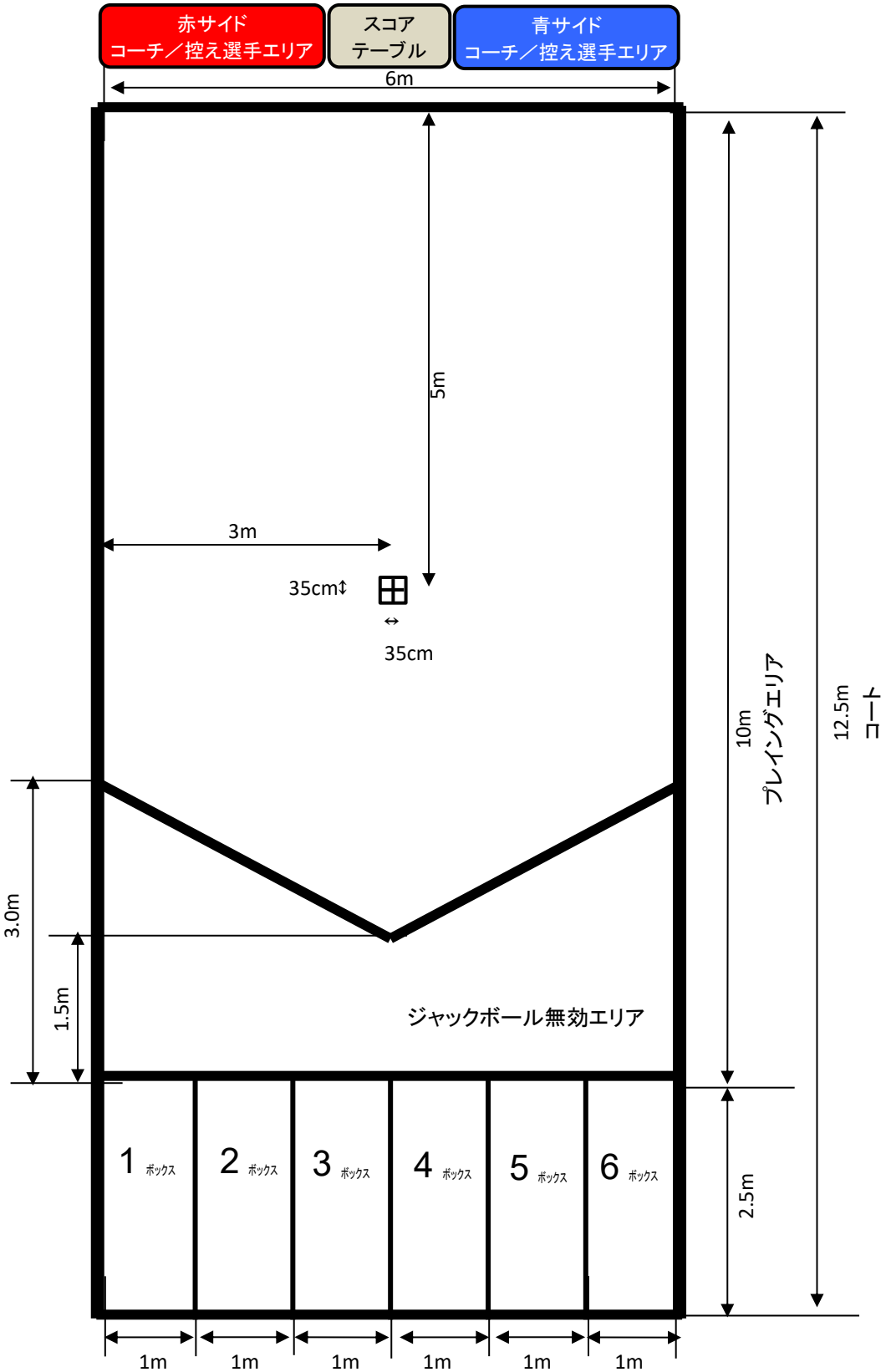
個人戦において、選手が当該コンペティションの残りの試合から除外された場合、予定されていた後続の全ての試合は 6-0 以上の得点差またはその予選プールあるいは決勝トーナメントにおける最大得点差が対戦相手に与えられる。

20. テクニカルタイムアウト

20.1. 試合中に競技用具が破損した場合、審判は持ち時間の計測を止め、選手には競技用具を修理または交換するための 10 分間のテクニカルタイムアウトが 1 試合につき 1 回与えられる。ペア戦の場合、選手は必要に応じてチームメイトとランプを共用してもよい。ランプや車椅子の交換はエンド間に行うこともできる（必ずその旨を審判長に知らせなければならない）。交換用のランプや車椅子を含む修理用具は、FOP の外から持ち込むこともできる。競技役員（線審、タイマー、審判など）は修理を行う人に同伴しなければならない。

20.2. 競技用具が修理できない（またはエンド間に交換できない）場合、その選手は破損した用具を使用して試合を続行しなければならない。試合続行が不可能な場合、その選手の残りのボールはデッドボールとなる

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

幅広テープの使用箇所	外枠、スローイングライン、V ライン
幅細テープの使用箇所	スローイングボックスを区切る線 クロス(クロスは、15～35cm 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	サイドラインの内側より計測する。
12.5m サイドライン	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	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 ボックスラインの計測	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。 ＊サイドライン内側から1mごとにマーキングし、マークがテープの中央になるように計測する。