日本ボッチャ協会競技規則

2025 – 2028 – v.1.1

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大会に適用される。本規則集に加え、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

本文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（HR）と技術代表（TD）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。観客の参加は歓迎され、推奨される。しかしながら、観客は、これには試合観戦中の競技者も含まれるのだが、競技者の投球動作中は、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.1.2.1 を参考規則としている。ただし、オープン（OP）クラスの設定等や大会運営の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（TD）、審判長（HR）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からの自身の試合の撮影に限られる。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. 試合の区分 5
3. 大会の設営 5
4. イクイップメント（競技用具） 6
5. ボッチャボール 8

試合前の準備

6. ウォームアップ 10
7. コールルーム 10
8. プレマッチボールチェック 11

コート上

9. 役割と責務 12
10. 競技 13
11. 次エンドの準備 18
12. ディスラプテッドエンド 18
13. タイブレイク 19
14. ポストマッチボールチェック 19
15. コミュニケーション 19

反則行為と論争

16. 反則行為 20
17. 論争 25
18. 審判のジェスチャー／サイン 26

タイムアウト

19. メディカルタイムアウト 30
20. テクニカルタイムアウト 30

ボッチャコートレイアウト 31

基本事項

1. 用語の定義

クラス分け	ワールドボッチャクラス分け規則に従って、競技者を競技クラスに分けること
競技クラス	クラス分けにより決定されるいくつかの競技区分の一つ
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）、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、個人戦では競技者 1 名、ペア戦では競技者 2 名、チーム戦では競技者 3 名とする。SA と RO は 1 ユニットの一部と見なされているが、SA、RO、コーチはサイドの追加メンバーである
スポーツアシスタント	（SA）SA 規則に則り、BC1 競技者または BC4 足蹴り競技者をアシストする者
ランプオペレーター	（RO）RO 規則に従って、BC3 競技者をアシストする者。IPC より競技者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 参照）
ジャック	白色のターゲットボール
大会球	大会時に HOC から提供されるワールドボッチャ公認メーカーのボール
propel プロペル	ボールをプレイングエリアに送り出す動作を指す用語。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が含まれる
ボールノットプレイド	（BNP）エンド中に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	投球されたり弾かれたりしてプレイングエリア外に出たカラーボール； 反則行為のため審判に除去されたボール；時間切れにより使用されなかったボール；または競技者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ウェイスウィング	少なくとも左に 20cm、右に 20cm、ランプをはっきり動かすこと
アウトオブザウェイ	対戦相手の邪魔にならないよう、各サイドの持ち物はすべてスローイングボックス内に移動させておくこと。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、 RO は、競技用具を移動させなければならない。競技者は自分のスローイングボックス後方外にいても構わない。
投球準備	BC3 競技者の場合：ボールがリリースされる瞬間までのすべての行為。 その他のクラスの競技者の場合：競技者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、OP 座位、OP 立位のみ：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競技者が行うすべての行為
ボールがリリースされた時	ボールが動き出す瞬間。手や足から離れる、ポインターで動かす、または蹴るなど
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。BC クラス競技者は競技に車椅子を使用しなければならない。
AD カード	アクレディテーションカード
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用傾斜台
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 つの穴が開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はかり
ウォームアップエリア	コールルームの入室前に、競技者がウォームアップするための指定されたエリア
コールルーム	各試合前に登録をする場所
フィールドオブプレイ	（FOP）コート全体を含むエリア。タイマーがいる場所も含む
コート	外周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	競技者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、競技者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）	器具検査を含むコンペティション全体のこと。トーナメントは複数のコンペティションで構成されることもある
コンペティション（競技種目）	全個人戦でひとつのコンペティションである。チーム戦とペア戦は全て併せてもうひとつの別のコンペティションである
マッチ（試合）	2 つのサイドで競われる 1 試合
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場合や、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	競技者、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	警告を与えるときに、審判が提示する黄色のカード
レッドカード	失格を宣言するときに、審判が提示する赤色のカード

2. 試合の区分

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。BC1、BC2、BC3、BC4 競技者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。

OP クラスには、クラス分けの結果 OP クラスと判定された競技者に加え、ランプの使用および SA の帯同をしないクラス分けを受けていない競技者が出場できる。OP クラスは投球姿勢により、OP 座位と OP 立位に区分する（座位・立位の定義は別途定める）。

個人戦は 1 試合 4 エンドで構成される。各競技者は、交互にジャックを投球して、それぞれ 2 つのエンドを開始する。1 競技者につきカラーボール 6 球を使用し、コールルーム入室時に各競技者は最大で赤 6 球、青 6 球、ジャック 1 球のボールを持ち込まなければならない。赤サイドは 3 番の、青サイドは 4 番のスローイングボックスを使用する。

BC1 競技者と BC4 足蹴り競技者は、コート上で補助をする SA を 1 名帯同できる。BC3 競技者は補助をする 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 1 名をコートに帯同できる。コーチは、コート端の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は、競技者は対応するクラスにクラス分けされていなければならない。各ペアは、男子競技者 1 名と女子競技者 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 エンドで構成される。各競技者は、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、それぞれ 1 つのエンドを開始する。1 競技者につきカラーボール 3 球を使用し、コールルームに入室時に各競技者は赤 3 球、青 3 球、さらに 1 ペアにつきジャック 1 球までのボールを最大で持ち込むことができる。赤サイドは 2 番と 4 番の、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。競技者は、同一の試合中、開始するときに配置されたのと同じスローイングボックスで競技を行う。

BC3 ペア戦では、各競技者はランプオペレーター規則を遵守するランプオペレーターの補助をそれぞれ受ける。また、各ペアはコーチ 1 名をコートに帯同できる。エンド中、コーチはコート端の指定エリア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 クラスの 1 種類だけである。競技者は BC1 または BC2 にクラス分けされていなければならない。1 チームは、3 名の競技者で試合を行うが、メンバーは少なくとも男子競技者 1 名と女子競技者 1 名、かつ少なくとも 1 名の BC1 競技者で構成されなければならない。

チーム戦は、1 試合 6 エンドで行われる。各競技者は、1 番から 6 番のスローイングボックスの順にジャックを投球して、それぞれ1つのエンドを開始する。1 競技者につきカラーボール 2 球を使用し、コールルーム入室時に各競技者は赤 2 球、青 2 球、さらに1チームにつきジャック 1 球までのボールを最大で持ち込むことができる。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。競技者は、同一の試合中、開始するときに配置されたのと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、各チームはコーチ 1 名をコートに帯同できる。エンド中、コーチはコート端の指定エリア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。コート外周ラインは、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、細い規定の線を中心にして左右均等に貼る。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してもよい。コート外周、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側には細いテープを貼る。

3.2 スコアボード
スコアボードは、競技している競技者全員からはっきり見える位置に配置する。

3.3 計時機器
計時機器は原則電子式を使用する。

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）を審判が示す物である。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上で使用する。

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、技術代表（TD）および／または審判長（HR）の承認を得なければならない。

大会の開始時に、以下の競技用具は器具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デバイス（通信機器）

審判長（HR）および／または審判長代理が、技術代表（TD）の指定した日程で器具検査を行う。検査は競技開始より前に行わなければならない。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。競技者がコート上で使用するグローブ、スプリント、その他類似の補助具は、クラス分け委員会による承認が必要である。書面により承認を得た競技者は、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。クラス分け委員会による承認は、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 で通信機器を使用する競技者（RO／SA を含む）は、器具検査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。通信機器は、競技者と審判のコミュニケーションを取ったり、許可された規則内でアシスタントに指示を出したり、コート上のコミュニケーションのため、あるいは車椅子の移動等に必要な場合にのみ承認される（規則 15.9 参照）。
審判長（HR）が承認する特別な事情（試合中に車椅子を交換する等）を除いて、器具検査終了後のいかなる用具の承認依頼も認められない。

競技用具は、コート担当の審判または審判長、副審判長による単独の裁量により、大会期間中いつでもランダムチェックの対象となるものとする。コート上で使用されている競技用具が規則違反をしている場合、競技者に対してイエローカードが提示される（規則 16.9.5 参照）。この場合、規則 20.1 に従って当該競技用具の修理または交換をするためにテクニカルタイムアウトを使用することができる。競技者がテクニカルタイムアウト時間内に競技用具の修理または交換ができなかった場合は、その試合では当該競技用具を使用し続けることはできない。

4.1 アシスティブデバイス（補助具）
BC3 競技者が使用する**ランプ**などの補助具は、大会ごとに器具検査で承認を受けなければならない。万が一の場合に備えて、承認を受ける目的で、ランプの予備を準備するために、競技者は複数（1台を超える）のランプを持ち込むことができる。競技者が投球する側の手に使用する**グローブ**や**スプリント**は、クラス分け委員会による承認が必要である。書面により承認を得た競技者は、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内側に掛かってはならない。ランプは、スタンド部分とすべての延長部分を最大最長にした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なども含まれる。ランプは、許容最大最長寸法を超えての伸長が不可能で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 HOC が大会のために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。

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、コールルームでも FOP でも認められない。競技者がいったんボールをリリースした後は、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。この場合のランプとは、スタンド台と、その投球のために取り付けられたあらゆる部品を指す。

4.1.5. ランプにセットされたボールをリリースする競技者が使用するポインターの長さに制限はない。ポインターは、競技者が直接装着しなければならない（頭部、口、腕、脚など）。ボールをリリースするときには、ポインターはボールと競技者の双方に直接触れていなければならない。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（競技者以外）のものに取り付けてはならない（規則 16.5.2 参照）。ボールは、ポインターを使用する競技者の動作によってのみ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、競技者が車椅子を自分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競技者は、必ずランプを左に 20cm、右に 20cm 明確にスウィングさせなければならない――以下「2 ウェイスウィング」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するのを不可能にしている）。ランプには 2 ウェイスウィングの開始位置を示す特定のマークや装置を付けてはならない（例：ランプの支柱に目盛の付いた環を通しておくことは許可されない）。

タイブレイクエンドでは、個人戦であれペア戦であれ、競技者は初球の投球前に 2 ウェイスウィングしなければならない（ペア戦の場合、両競技者が同時に 2 ウェイスウィングする）が、これは審判が投球する競技者／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 ウェイスウィングしなければならない。
競技者自身やチームメイトがプレイングエリアから戻ってきたとき、投球するボールが残っている競技者は、2 ウェイスウィングをし、再度ランプの方向決めをし直さなければならない（ペア戦では、投球前に両競技者が同時に 2 ウェイスウィ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競技者は、このスウィングの必要はない（規則 16.5.8 参照）。
BC3 の試合の場合、状況にかかわらず再投球のためにプレイングエリアから競技者にボールが返却された際には、ボールをリリースする前にランプをスウィングさせなければならない（規則 16.5.7 参照）。
これら以外の投球では、スウィングの必要はない。

4.1.7. 競技者は、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、エンド中は競技者のスローイングボックス内に常に収めておくか、競技者の車椅子に確実に収めておかなければならない。競技者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、椅子など）や競技用具（ポインター、ランプ、ランプの延長部分など）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か、競技者の車椅子に確実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. 試合中に競技者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、やむを得ない場合にはチームメイトのランプを共用することもできる。ランプはエンド間に交換できるが、その大会で有効な承認スタンプ／ステッカーが貼られていなければならない。競技用具の交換は、必ず HR に報告されなければならない。交換用競技用具は 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. 対戦相手サイドの（意図しない）行為によって競技者のボールや競技用具が破損されたことが原因となって、その競技用具を機能的に使用できなくなった場合には、破損させたサイドは試合を没収される（規則 16.12.1 参照）。もし競技用具の破損が故意に引き起こされたと審判が判断した場合には、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(クラス分け委員会の書面による承認が必要)も使用できる。BC3 競技者の場合、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。その他すべての競技者は、床から競技者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 クラスの競技者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)姿勢は座位の扱いと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 OP 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 1 回の 10 分間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、競技者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。交換用の車椅子が大会前の器具検査を受けていない場合には、コート上で器具検査を受けることができる。競技者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. 競技者は、体幹の安定を保つため競技用車椅子に姿勢保持関連補装具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、クラス分けの過程で必ず再検討され、承認または文書化されなければならない。

4.3.2. プレイングエリア内へ投球する際に、上肢／下肢の安定性を高めたり、制御したりするような競技者に有利と成り得る装置を競技用車椅子に追加することは認めない(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

日本ボッチャ協会主催大会では、各競技者または各サイドは、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、各サイドにつき1セットのみが許可される。個人戦では、各競技者は自分のジャックボールを使用することができ、チーム戦およびペア戦では、各サイドにつきジャック 1 球のみが使用できる。競技者またはサイドがコールルームに自分のボッチャボールを持参しない場合には、大会球が提供される。

ボッチャボールが適格であると公認されるためには、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

日本ボッチャ協会主催大会*で使用されるボールはいずれも、公認メーカー製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。

＊ここで言う大会とは、以下のものを指す。

- 日本選手権 本大会
- 強化指定選手選考会
- 国際大会代表選手選考会

ボールの重さは 275g±12g、周長は 270mm±8mm でなければならない。

ボールは必ず赤色、青色、白色であり、それぞれの色は公認メーカーに提供されているワールドボッチャの色調範囲に収まっていなければならない。

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、革、合成皮革、スウェード、その他同類の低伸長伸縮素材でなければならない。

充填素材には、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。その素材は非導電性、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ある必要がある。良好な状態のボールとは、本来の目的に適合し、良好な品質を有しており、損傷がなく、合意された性能基準を満たすことのできる状態であることを意味する。メーカーのロゴ及びワールドボッチャのロゴの両方を認識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。目視や触感によって認められるボールの表面や充填物の性質を変えたものは全て、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、競技者の投球スタイルや握り方によって生じる摩耗や、あるいは矢印／目印に沿う形でボール上にできる円形のように、ランプやポインターといつも同じ位置で接触している場所に生じる摩耗などがある。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。ボールは元々の状態と比較したときにパネルの角（頂点）に穴があってはならず、過度の剥離があってはならない。剥離とは、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ない。全ての剥離の合計の長さは 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。パネルに目印を追加した場合でも、目印周辺のパネルの元の色が識別できる必要がある。パネルの縫い目を見て検査するため、縫い目の上や縫い目を横切るようにマーク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。目に見える傷があってはならないし、ボールの質感に著しい変化をもたらすような摩擦、研磨、剥離を施した箇所があってもならない。一つ以上の縫い目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、HR／AHR によるチェックを受けた後、審判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、三人で構成されるパネルが没収されたボールを再審査する。パネルは HR、AHR、TD、ATD のいずれかのうちの少なくとも二人が含まれていなければならない。3 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が担うことができる。このパネルはボール没収の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、パネルは試合が行われている間にボールを再審査し、試合の終了までに決定を下さなければならない。ボール没収の最初の決定が試合終了時に下された場合、パネルは試合結果が確定する前にボールを再審査しなければならない。

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、パネルは追加の検査を実施する。このパネルはボールを査定し、ボールが改造されているかどうかを判断するために、以下の三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

パネルがボールを再審査し、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、その後競技者に返却される。

パネルがボールを再審査し、ボールが改造されて**いる**と決定した場合、そのパネルは当該競技者にレッドカードを与え、競技者は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 各試合の前に、競技者には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。競技時間中、ウォームアップエリアは、次の試合に出場が予定されている競技者のみが使用できる。競技者およびサポートスタッフ(コーチ、SA、RO)は、決めら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。その日の最終試合のコールルームが閉場した後、その日試合を行わなかった競技者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への合理的な入場を許可し競技スケジュールに対応するために、時間枠を調整する場合がある。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。

6.2 競技者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 名または AD カード保持者 1 名
- BC2 :コーチ 1 名+AD カード保持者 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+AD カード保持者 1 名または足蹴り競技者の場合はスポーツアシスタント 1 名
- OP 座位 :コーチ 1 名+AD カード保持者 1 名
- OP 立位 :コーチ 1 名+AD カード保持者 1 名
- ペア BC3 :コーチ 1 名+競技者 1 名につきランプオペレーター1 名
- ペア BC4 :コーチ 1 名+AD カード保持者 1 名または足蹴り競技者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 名または AD カード保持者 1 名

6.3 必要な場合は、競技者に帯同する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補助をしてはならない。

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 競技者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(+足蹴り競技者の場合はスポーツアシスタント 1 名)
- OP 座位 :コーチ 1 名
- OP 立位 :コーチ 1 名
- ペア BC3 :コーチ 1 名+競技者 1 名につきランプオペレーター1 名
- ペア BC4 :コーチ 1 名(+足蹴り競技者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、各競技者及び各ランプオペレーターは、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。コーチや 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。ビブナンバーは、前からはっきり見えなければならず、競技者自身に、または車椅子に貼り付けることができる。RO は、補助する競技者と同じ番号のビブナンバーを背面にはっきりと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 全ての試合の競技者出場登録は、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. 全ての区分において、全ての競技者は出場予定の試合開始予定時刻の 35 分前～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、全員揃って出場登録を行い、すべての競技用具とボー

ルを携行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。コーチが連続してコートで試合に帯同しているために、次の試合に間に合うようにコールルーム入口で出場登録できない場合は、例外として認められる場合がある。

7.5 出場登録しコールルームに入室した競技者、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 出場登録を終えた全てのサイドは、コールルーム内の指定されたコートエリアに速やかに移動し待機しなければならない。競技者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、次の試合の競技者の出場登録を行うことができる。引き分け後、勝敗を決するプレーオフの試合が続くために競技者がコールルームの締め切り時刻を遵守するだけの十分な時間が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、いかなる人物、競技用具、ボールも入室したり持ち込んだりすることはできず、試合に出場することも試合で使用されることもない（審判長または審判長代理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 競技者は、審判にビブナンバー、アクレディテーションカード、身分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を承認する公認ステッカーが貼られているかを確認される。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：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。コイントス後ボールチェック前に、（審判の監視の下、取り扱いに注意しながら）両サイドは互いのボールを調べることができる。

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、審判長または審判長代理は、以下のガイドラインに従って、トイレ使用の要求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
- 大会スタッフが競技者に同行すること
- 競技者は 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 大会組織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、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。

7.14 通訳は、審判が要請した場合にはコールルームまたは FOP に限り入場できる。通訳は、コールルームまたは FOP への入場要請に備え、コールルーム入口前やコート近くで待機しなければならない。

8. プレマッチボールチェック

各競技者または各チームは、各試合前に検査を受けるため、コールルームで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、適格なボッチャボールの構造と状態を定義している基準を満たしているか確認する。

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等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で不適格となった場合、不適格となったボールは競技者から没収され、競技者にはイエローカードが提示される。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は、用意された大会球のジャックから競技者が選択し、補充される。

競技者またはサイドは、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。同じ検査の中で 1 人の競技者に複数のボールの違反があった場合でも、違反に対して提示されるイエローカードは 1 枚のみであるが、その競技者は没収されたボールの数だけ少ない球数で試合を行う。競技を行うために必要なボールの最小数は、1 サイドにつき 3 球である。サイドが試合を開始するための 3 球のボールを所有していないときには、そのサイドは試合を没収される（規則 16.12.4 参照）。

競技者、SA／RO、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、一つのサイドの全ての競技者、ランプオペレーター、スポーツアシスタントは一体とみなされる。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 球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競技者を選択できる（規則 16.9.3 参照）。（チーム/ペアは、エンドごとに異なる選択ができる）ただし以下のことを考慮すると:

- 各競技者がスローイングボックス内で所持できるボールの数は、チーム戦では最多で 2 球、ペア戦では最多で 3 球までとする
- チーム戦、ペア戦では、すべての競技者は各エンドで、少なくとも 1 球のボールを所持していなければならない

コールルームでの検査完了後は、審判は両サイド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 競技者

競技者とは、ボールの投球をコントロールする個人を指す。投球する間、競技者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」マークを着用するなど一目で識別されなければならない。キャプテンが識別できていなくても罰則にはならず、コールルームでキャプテンを識別する方法を見つけること。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. 試合前のコイントスの際、チーム／ペアを代表して、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の際、チーム／ペアを代表して、誰がタイ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になった場合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、競技者は自ら「OK」をクリックするか、自分の代わりにタイマーまたは審判が代理で「OK」をクリックすることに同意する。

9.1.1.8. 論争の解決。規則 17.1 に従ってキャプテン／競技者は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。必要に応じて、規則 15.7 および 15.8 に従って通訳が立ち会うこともできる。

9.2 競技者のアシスタント

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競技者であり、クラス分けを除く競技者に適用される競技規則を遵守しなければならない。本競技規則において、ランプオペレーターはランプオペレーターに関する規則を遵守しなければならない。本競技規則内での「競技者」とは、ボールを投球する個人を指す。RO は、競技者 1 名のみをアシストする。RO が競技不可能になった場合を除き、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。(副)技術代表は、ウォームアップコートを使用開始したときに、*直ちに*対戦相手に RO の交代を通知しなければならない。ウォームアップの最中、コールルームの中、あるいは FOP にいるときにランプオペレーターが競技不可能になった場合には、そのランプオペレーターは大会医療スタッフによる診察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要求される)。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、競技者の指示通りにランプを動かして BC3 競技者をアシストする。ランプオペレーターは、競技者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)。ライブ中継のための観戦用スクリーンが会場に設置されており、ランプオペレーターがスクリーンを観て、間接的にプレイングエリアを確認できる可能性がある場合は、例外が設けられることもある。これらの課題については、TD が HOC 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。

- 競技者からの指示を受けて、ランプの位置決めをする。
- 競技者からの指示を受けて、競技者の車椅子を調整または固定する。
- 競技者からの指示を受けて、競技者の位置を調整する。
- 競技者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！」と宣言した後に行う。
- 審判の許可のもと、競技者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):

- 競技者の身体に直接接触してはならない(いかなる場合も競技者には触れない)。
- 車椅子を押したり動かしたりして、競技者を助力しない。
- ポインターに触れない(規則 16.5.3、16.5.4 参照)。

9.2.2. スポーツアシスタント

BC1 競技者および BC4 足蹴り競技者に限り、スポーツアシスタント 1 名が許可され、FOP への同行が認められる(競技者が SA なしで競技できる場合には、FOP への SA の同行は必須ではない)。BC1 競技者と BC4 足蹴り競技者のスポーツアシスタントは、競技者のスローイングボックスの後方外に位置し、競技者から指示があったとき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。
競技者が投球を始めたら、スポーツアシスタントは競技者の身体に直接接触してはならない(いかなる場合も競技者には接触しない。規則 16.5.3 参照)。さらに、車椅子を押したり調整したりして競技者を助力することは許可されない。

9.2.3. コーチ

それぞれの競技部門で、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 への入場を許可される(規則 6.2, 7.2 参照)。エンド中は、コーチはコーチセクションにあるスコアテーブル横の指定された場所にいなければならない。

10. 競技

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 球のカラーボールとジャックを使ってウォームアップすることができる。個人戦ではこの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競技者はそれぞれの指定されたスローイングボックスに速やかに入る。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、各競技者はジャックを含むすべての自分のボールを投球できる。両競技者はコートの両側からウォームアップボールを投球できる。競技者は、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。審判が一方の競技者が非協力的であると判断した場合(例:ある投球のため対戦相手にとって必要なラインを遮断し続けるなど)、競技者にペナルティボールが科せられる(規則 16.6.10 参照)。

ウォームアップは、両競技者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は指定されたスローイングボックスに速やかに入る。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、ジャックを含むすべてのボールを投球できる。競技者は自分のスローイングボックスの後ろから退出し、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後方外で待機していなければならない。

各ウォームアップは、その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、1 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 競技者 / 1 エンド
- 個人戦 BC2 : 3 分 30 秒 / 1 競技者 / 1 エンド
- 個人戦 BC3 : 6 分 / 1 競技者 / 1 エンド
- 個人戦 BC4 : 3 分 30 秒 / 1 競技者 / 1 エンド
- 個人戦 OP 座位 : 3 分 30 秒 / 1 競技者 / 1 エンド
- 個人戦 OP 立位 : 3 分 30 秒 / 1 競技者 / 1 エンド
- チーム戦 BC1／BC2 : 5 分 / 1 チーム / 1 エンド
- ペア戦 BC3 : 7 分 / 1 ペア /1 エンド
- ペア戦 BC4 : 4 分 / 1 ペア /1 エンド

10.2.2. ジャックの投球時間は、各サイド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、審判がタイマーにジャックを含むボールを投球するサイドを示したときにスタートする。

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外枠を超えた瞬間に止められる。

10.2.5. 制限時間に達したとき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 競技者の場合、ボールがランプを転がり始めたら、そのボールは投球されたとみなされる。

10.2.6. 制限時間に達した後に投球されたボールを、審判はプレイングエリアのボールにぶつかる前に止めて取り除く。 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投球制限時間は、全ての部門で 1 反則(1 球)ごとにつき 1 分間とする。

10.2.8. エンド中、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する必要がある場合も、時計を止めなければならない。

10.2.11. タイマーは、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

きりと宣言する。エンド間の「one minute」では「15 seconds!」「Time!」を宣言する。審判は、両サイドの競技者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、競技者は自分のすべての競技用具、ボール、持ち物を自分のスローイングボックスの中に納め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とき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、競技者は少なくとも臀部の片側を車椅子の座面に接触させていなければならない。伏臥位で競技する競技者は、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）。このような競技者は競技方法についてクラス分け委員会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、相手競技者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. 手で投げられた、足で蹴られた、ランプから離れたなどして投球されたボールが、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側面のラインを越えたり、相手サイドのスローイングボックスを通過したりしてもよい。

10.3.4. プレイ中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、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ドは常に偶数エンド（2、4、6 エンド）で競技を開始する。

10.4.2. 審判が、どちらが投球するかを指示して初めて、競技者はジャックを投球できる。BC3 競技者はジャックの投球前に 2 ウェイスウィ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、ジャック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競技者が反則行為を犯した。規則 16.1～16.12 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ことになっている競技者が、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競技者がジャックを投球する。ジャックが、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（そのエンドでジャックを投球することになっていた競技者がジャックを投球する）。

10.6 コートに1球目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競技者が、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：時計の不具合が原因）、競技者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を続ける。ペア戦およびチーム戦では、投球サイドの競技者であれば、どの競技者がカラーボールの 2 球目をプレイングエリアへ投球してもよい。

10.7 残りのボールの投球

10.7.1. ジャックボールに一番近いボールを投球しなかった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の投球を終えるまで、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）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。

10.7.2. 競技者が残りのボールを投球しないと決めた場合には、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、残ってい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

全競技者は、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」の状態にならなければならない。「アウトオブザウェイ」は迅速に行わなければならない。BC3 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 16.6.5 に従って反則を科す。この判断はその審判自身の状況理解に基づいて行われ、その決定が最終となる。対戦サイドはその後、規則 10.7 にしたがって競技する。もし競技者が意図的に「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、気を散らせていたりすると審判が感じた場合、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中に、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よい〔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よい。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。審判がパドルを提示したら、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、スローイングボックスの後方に完全に移動する。

10.9.2. 審判が競技者に投球を指示したら、指示されたサイドの競技者は自分のスローイングボックス内に位置し、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)。競技者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。競技者および SA／RO は、次の投球の準備やランプの調整をするとき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. 競技者は狙いを定めるために自分のスローイングボックスの後方外に出ても、ボックス外後方に留まっていてもよい。その際でも、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。少なくとも車輪の 1 輪が自分のスローイングボックスに入っている限りにおいて、自分のスローイングボックス後方も、隣接しているスローイングボックスの後方も使用することができる。

10.9.4. BC3 競技者は、プレイングエリアに入るときにスローイングボックスの後方外のスペースを通ることができる。ただし BC3 ペア戦では、競技者がプレイングエリアに入る場合に、チームメイトの後方を通ってはならない。競技者および 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. 競技者がコートに入るとき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競技者が投球する際には、FOP 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、競技者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、ペナルティボールが与えられる(規則 16.7.7 参照)。

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、競技者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、許可なしにコートから離れた者は試合に戻ることができない。競技者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、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ボールとなる。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は規則 10.10.3、ジャックボールの場合は規則 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ボール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、アウトボールとみなされる。

10.10.3. コート外周ラインの外に投球されて、または弾き出されてアウトになったカラーボールは、いずれもデッドボールとなり、所定の場所に置かれる。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場所―デッドボールコンテナ、または外周ライン外側で、かつプレイングエリア内のボールから少なくとも 1 メートル以上離れた場所に置かなければならない。こうすることにより競技者はボールの周囲を移動することができ、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。そのとき、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とき、プレイングエリアにカラーボールが一つもない場合には、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、さらにこれら等距離のボールが両サイド同得点(1:1、2:2)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、同得点かつ等距離である状態が崩れるか、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。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。その後は通常通り試合は進められる。

10.14 ドロップボール

10.14.1. 競技者がボールを落とした場合、そのボールを改めて投球できることがある。落下しプレイングエリアに入ったボールは「投球した」とみなされる。落下しスローイングライン上またはスローイングライン手前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であっても、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。

- 競技者がボールをしっかり握っていないときに(例:保管場所からボールを拾い上げる、またはアシスタントがボールを競技者に手渡している最中、あるいはランプにボールを置いているとき)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競技者に返却される。
- 競技者がボールを握り、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ときは、プレイングエリアに入っていない場合に限り競技者に返却される。
- BC3 の試合でボールがプレイングエリアに入る前に RO がボールを止めた場合、ボールが落ちる前に何が起こったかにかかわらず、ボールはそのサイドの保持とみなされ、再投球出来る。これは反則に該当せず、時間の計測は継続される。再投球前のランプスウィングの必要はない。

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 finished」を宣言する。(得点の判定に計測が必要な場合、審判は競技者/キャプテンをプレイングエリアに呼び寄せる。このとき、RO は計測を見るために振り返ることができる。計測後、競技者はスローイングボックスに戻る。審判は得点を発表し、「End finished」を宣言する)。試合終了時、審判は「Match Finished」を宣言し、最終得点を示す。

10.15.2. ペナルティボールがある場合、審判は、競技者/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 球を選び、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、「End finished」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。そのエンドの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いる SA、RO、コーチ が歓声をあ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 16.6.9 参照)。エンド終了時、審判がジャックまたはカラーボールを持ち上げ「One minute!」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ペナルティボール 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、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。合計得点が同点の場合は、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、その試合の合計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、審判は両サイドのキャプテン(個人戦の場合は競技者)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、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、決勝トーナメントの最大得点差で没収試合となる。いずれのサイドも、「forfeit by 0-(?)」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。

11. 次エンドの準備

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、「One minute」と宣言したときに始まる。次のエンドの開始に向け、SA、RO、および/またはコーチは、責任をもってボールを回収する。要請があれば、審判員はサポートする。

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。審判が投球する競技者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!」とコールする。相手サイドの準備がまだ整っていない場合には、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!」とコールしたとき、投球サイドの競技者は自身のスローイングボックス内にいなければならない。SA、RO、コーチはそれぞれの所定のエリアにいなければならない。相手の競技者は、自身のスローイングボックス後方に位置し、パドルの色が変わったときに「プレイする準備が出来ている」状態でなければならない。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確実に収めておかなければならない(例:ボールやランプ延長部品など)。ペナルティ:試合を遅らせた場合はペナルティボールの対象となる(規則 16.6.7 参照)。

エンド開始時に競技者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、それが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には、「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った場合には、ボールを回収することはできるが、試合を遅延させたと判断される(ペナルティボール、規則 16.6.7 参照)。競技者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、反則にはならない。

12. ディスラプテッドエンド

12.1 エンド中、競技者または審判の接触によりボールが動かされた場合、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場合でも、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元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）。審判が最終判断を下す。
混乱が発生した時点の状況まで戻って、エンドは再開される。― 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、最後に有効なジャックを投球した競技者がジャックを再投球する。
審判のパドルの出し間違いによって投球されたボールは、競技者に返却され、そこで使われた時間も元に戻される。このとき、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必要があり、ペナルティボールが与えられていた場合には、リスターテッドエンドの終了時にペナルティボールは投球される。ただし、ディスラプテッドエンドの原因となった競技者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、リスターテッドエンドの間も、すべてデッドボールコンテナに置かれたままとなる。

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 競技者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「One minute」とコールする。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、タイブレイクで裏表の選択をする。このコイントスで勝った方が、投球の先攻後攻を決める。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「One Minute!」を宣言する。

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 タイブレイクエンドは通常のエンドと同様に行われる。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、競技者は 2 ウェイスウィ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間に両競技者（赤青両サイドとも、それぞれの順番が来たときに）が必ず同時に 2 ウェイスウィングをしなければならない（規則 4.1.6、16.5.8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。

13.7 日本ボッチャ協会は、タイブレイクにはどちらのサイドのボールでもないニュートラルジャックの使用を検討している。この規則は 2025 年当初には導入されないが、2025 年から 2028 年の間に変更される可能性がある。

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。審判はボールが競技者に返却されるか、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。

ボールが試合担当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検査をし、検査結果の検証をする。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。

競技者、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、競技者、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。

- 競技者が自分の 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競技者に渡す、などの特定の指示を出す場合。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競技者を褒めたり激励したりしてもよい。

コート上の競技者および SA／RO は、エンド中にコート外部と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ているサイドの競技者は、コートでチームメイトとのみコミュニケーションをとることができる。エンド中、どちらのサイドにも投球指示が出されていない間（例：審判の計測中、時計の不具合）は、どちらのサイドの競技者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、すみやかに止めなければならない。

15.3 エンド間、競技者は競技者同士、自身の 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。ただし、審判がエンド開始の準備を整えたら、即座にコミュニケーションを止めなければならない。審判は競技者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 競技者は、相手サイドの競技者または 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を破損することなく、相手サイドが容易に投球出来るよう、自分たちの持ち物を「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持ち物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 競技者は、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、競技者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、投球サイドの競技者は、誰でもスコアを尋ねたり、計測の要求をし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より近いか？）には、審判は答えない。競技者は、自分で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 試合中コートで通訳が必要な場合、審判長の権限で適切な通訳が選出される。審判長は、まず大会競技ボランティアまたは試合対応中ではない別の審判に通訳の依頼をする。または所定位置にいる通訳に依頼する。

15.8 通訳は、FOP 外の所定位置で待機することが求められる。必要なときに通訳が不在であっても試合を遅らせることはない。

15.9 競技者（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得ていなければならない。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イエローカードとペナルティボールの対象となる。当該エンドのすべてのボールが投球された後に、このペナルティボールは投球される。もしエンド間で発生した場合は、次のエンド終了時に投球される（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。これらの通信機器は、コート上の競技者といかなる方法でも、コミュニケーションが不可能になるよう（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 上の競技者と FOP 外の者の間で会話があってはならない。FOP から観客席への短いコミュニケーションは認めるが、FOP にいる競技者と、FOP にいない人物の間での会話をすることは認めない。エンド中は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（競技者、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、（副）審判長に知らせ、（副）審判長は TD と協議して裁定を下す。TD 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（競技者、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競技者／チーム／ペアにも科される。逆に、競技者に与えられたイエローカードやレッドカードも、その役割を担っている間は 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、タイマ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「1 minute!」とコールした後、競技者は 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とき、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。サイドは全ての自分のカラーボールから次のペナルティボールとして 1 球を選ぶ。

16.2.3. 両サイドに反則行為があった場合でも、ペナルティボールは相殺されず、それぞれのサイドは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。すべての競技種目（個人戦、ペア戦、チーム戦）において、イエローカードはユニット（BC1/ BC3/ BC4 足蹴り競技者/チーム/ペア＋SA/ RO）に対して出される。

16.3.2. 同一種目中に 2 枚のイエローカードを提示されたサイドは、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）。
2 枚、それ以上のイエローカードが科せられた個人は、当該試合から退場させられるが、同種目の残りの試合への出場は認められる。

16.3.3 SA や RO の役割に就いていない、または競技に参加していないチームのメンバーが、イエローカードを科せられた場合、このカードは個人に対して出されたことになり、当該大会のあらゆる状況で考慮の対象となる。ただし（SA/RO として）ユニットに入っている場合は除く（規則 16.3.1 参照）。

16.4 レッドカード（失格）

16.4.1. 競技者、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競技種目からの即時失格を意味する（規則 16.11.4 参照）。

16.4.2. 競技者および／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. 失格となった個人は、HR および TD の裁量により、同一大会のその後の種目に再び参加できる場合がある。もし、ボールの改造が理由でレッドカードが提示された場合は、該当する個人は同一大会に参加することはできない（規則 5.3 参照）。

16.5 投球ボールのリトラクションが科される反則行為（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 BC3 競技者でない場合。競技者はリリースするとき、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、競技者の頭部、口、腕または脚に直接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. 投球動作中またはボールをリリースするとき、SA／RO が競技者に接触する、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 と競技者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（規則 10.4 の通り、ジャックの投球権利は変わらず、予定されていた競技者がジャックを投球する）。

16.5.6. ジャックを投球した競技者以外の競技者が、最初のカラーボールを投球した場合（規則 10.6.1 参照）。

16.5.7. BC3 競技者が、審判からジャックを受け取ってから投球するまでの間に、ペナルティボールを投球する前に、または、審判から再投球のためにボールが返却された後でそのボールを投球する前に、2 ウェイスウィングしなかった場合（規則 4.1.6 参照）。

16.5.8. 個人戦またはペア戦において、BC3 競技者またはそのチームメイトがプレイングエリアから戻って投球をする前に、またはタイブレイクにおける最初の投球をする前に、2 ウェイスウィングをしなかった場合（BC3 ペア戦の場合、競技者 2 名が同時に 2 ウェイスウィ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. 競技者が自分サイドの持ち時間ではないとき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を振り返った場合（規則 9.2.1 参照）。

16.6.3. 競技者および／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、競技者の要求なしに、車椅子、ランプ、ポインターを動かしたり、ボールを競技者に渡したりした場合（規則 9.2.1、9.2.2 参照）。

16.6.5. 競技者／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. 競技者、SA、RO、競技用具、ボール、その他のアイテムが、競技者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が投球された場合。BC1 競技者の SA は、競技者自身のスローイングボックスの後方外にいてもよい。BC3 競技者と 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に、張り出していた場合（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：クラス分けによる）すべてが離れた場合（規則 10.3.1 参照）。

16.7.4. 投球時、競技者のスローイングボックス外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 競技者の車椅子の座面の高さが 66cm 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）投球しない競技者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超えていれば、その競技者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. 相手サイドの競技者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. 競技者/競技者同士、SA、RO および/またはコーチ間で、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 15.1～15.3 参照）

16.9 イエローカードが科される競技者、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. 競技者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、または規定外の人物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、競技者に、またはチーム戦、ペア戦の場合はサイドにイエローカードが提示される。

16.9.2. 競技者、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、その種目終了まで保管される。余剰ボールを持って来たサイドは、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、同大会の後続種目のために返却されることがある。

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競技者（規則 8 と 14 参照）。ボールチェックは全

工程で 1 つである。競技者が規定数以上のボールを持ち込んでおり、**なおかつ**、ボールテスト中にボールが没収された場合でも、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、全てのイエローカードのリストは、コールルームの入り口に掲示される。

もし競技者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でも、同じ試合においては一回のボールチェックとみなされ、イエローカードは 1 枚のみ提示される。

16.9.4. サイドのメンバーが、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クニ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. 競技中、基準を満たしていない競技用具を使用した場合（トーナメント前の器具検査で基準を満たしていないことが判明した場合でも、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ある）（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、同一種目中に 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. 同一種目中に、ウォームアップエリアまたはコールルームで競技者および／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、その競技者および／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. 試合中のコート上で 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 10.16.7）。 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。その種目に参加していない個人に 2 枚目のイエローカードが提示された場合、その人物が会場に留まることは認められない。

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、競技者、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、故意にエンドを妨害する、など FOP の内外を問わず反スポーツ的行為を行った場合。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、当該種目から即時失格となる。当該種目ですでに実施された試合の結果は全て没収され、競技者またはそのサイドの当該種目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。

16.12.1 （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）。

16.12.2 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）。

16.12.3 競技者／RO がコートエリアを離れた場合（規則 10.9.8 参照）。

16.12.4 プレマッチボールチェックで適格とされたカラーボールを少なくとも 3 球所持していない場合（規則 8 参照）。

論争

17. 問題解明と論争の流れ

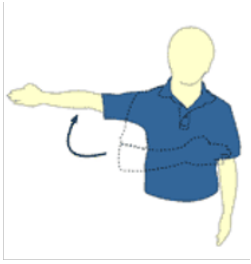
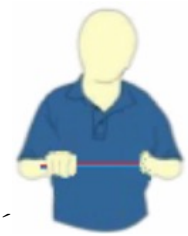
17.1 試合中、試合結果に影響するような審判の見逃しや誤判定があったとサイドが感じた場合、競技者／キャプテンはその場で審判に知らせ、説明を求めることができる。この場合、持ち時間の計測は止められなければならない（規則 10.2.10 参照）。

17.2 試合中、競技者／キャプテンは HR に裁定を要請できる。HR 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。他の動画（ライブ映像やチームカメラで撮影された映像など）は裁定の材料として用いられることはない。

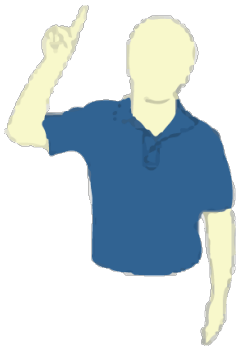
18. 審判のジェスチャー／サイン

ジェスチャーは、審判と競技者が特定の場面を把握する補助として考案されている。競技者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	手を動かして指示し、「ウォームアップ　プリーズ」または「ジャック」と言う。	
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	パドルを掌に対して横向きに持ち、側面を競技者に向ける。 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垂直に置き（T 字を書くように）、タイムアウトを要請したサイドを告げる（例：メディカルタイムアウトかテクニカルタイムアウトの別 ― 競技者名／ボールの色）	

ストップ ・ 規則 17.1 ・ 規則 10.2.10	挙げた方の掌を見せて、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ときのように、揃えた手を両方向に離す。		
コートに入りたいかどうか、競技者の意向を尋ねる ・ 規則 10.16.6	競技者を指した後、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 15	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 ・ 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（全ての部門で試合を終了する）。	
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（全ての部門で試合を終了する）。	

エンド終了 試合終了 ・ 規則 10.15	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 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、得点を宣言する。		

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

使用の場面	ジェスチャーの説明	ジェスチャー／サイン
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、競技者または SA／RO が病気（深刻な状態に限る）になった場合、どの競技者も必要に応じてメディカルタイムアウトを要請できる。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、審判は残り時間の計測をとめなければならない。BC3 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 競技者、SA、RO がメディカルタイムアウトを利用できるのは、1 試合につき 1 回のみである。

19.3 メディカルタイムアウトを取った競技者または 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。会場に配置された医療スタッフは、チーム所属の医療スタッフを、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競技者や 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、競技者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、そのタイムアウトが終了しても SA／RO が試合の続行不可能であり、競技者には投球ボールが残っているが、彼らの支援無しでは競技者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。

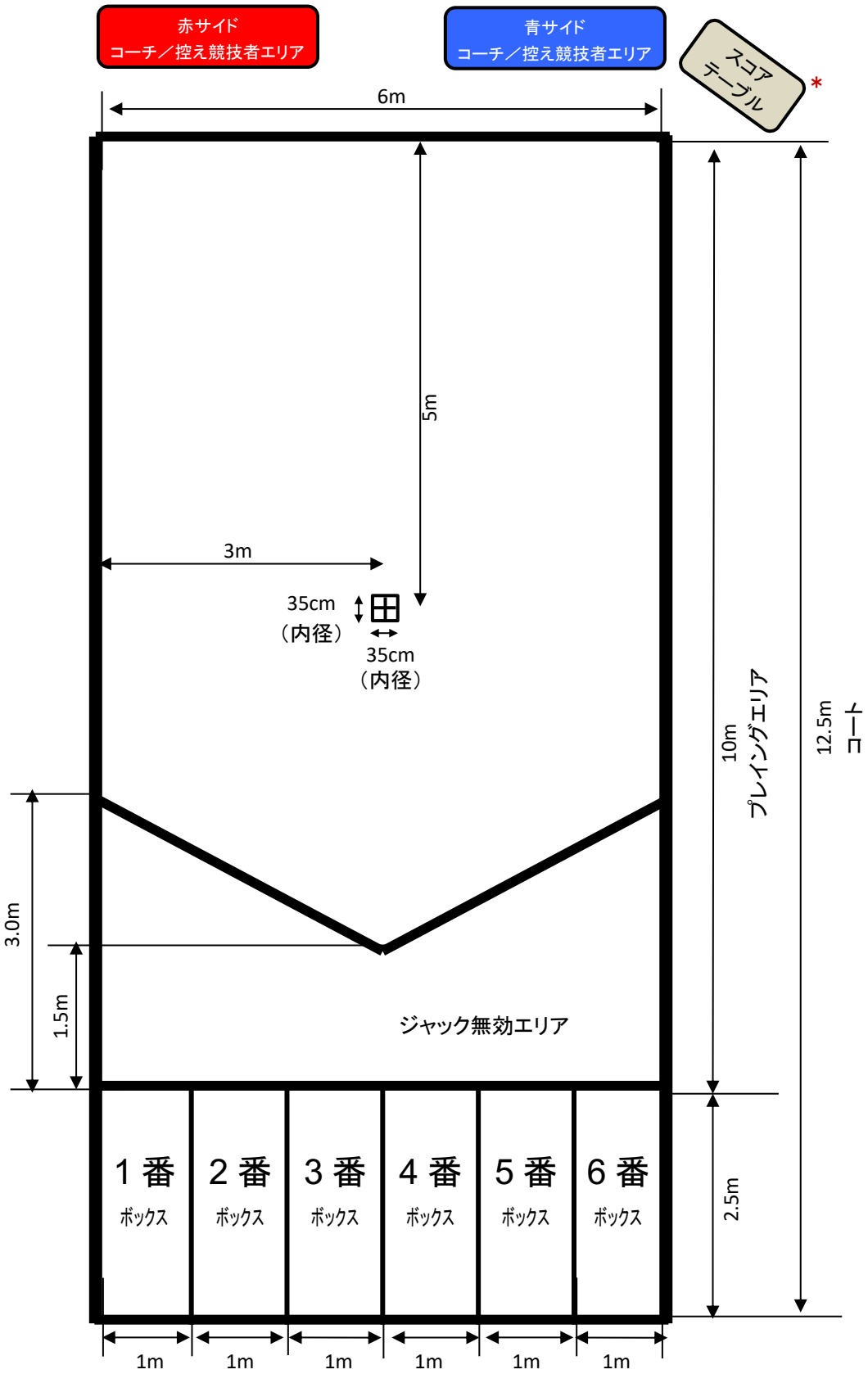
19.6 競技者が後続の試合でもメディカルタイムアウトを要請し続けた場合、TD は医療スタッフおよび競技者が所属するチームの代表と協議の上、その競技者を当該種目の残りの試合から除外すべきか否かを判断する。 個人戦において、競技者が当該種目の残りの試合から除外された場合、予定されていた後続の全ての試合には 6-0 の得点、またはその予選プール、決勝トーナメントにおける最大得点差が対戦相手に与えられる。

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、競技者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、使用が承認されたランプが無い場合には、試合の残り時間の間、競技者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 HR に報告しなければならない）。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。既存のランプと入れ替えるために FOP へ持ち込むランプは、事前に器具検査で承認を受け、それぞれの部品、延長部に承認ステッカーが貼られていなければならない。車椅子については、コート上で審判/HR/AHR によって容易に検査でき、ステッカーは試合後に貼付される。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、その競技者は破損した競技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、その競技者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



***注**：このレイアウトにおけるスコアテーブルの位置は一例である。スコアテーブルおよびスクリーンの最終的な配置は、観客からの見え方を考慮して決定する。

テーピングおよび測定のガイドライン

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 ターゲットボックス 35cm×35cm クロスの各脚は、15〜35cm でなければならない。
6m ライン：	サイドラインの内側から。
12.5m サイドライン：	フロントライン内側から、バックライン内側まで。
10m ライン：	フロントライン内側から、スローイングライン後ろ側まで。
5m ライン：	フロントライン内側からクロス中心まで。
3m ライン：	サイドラインの内側から、クロスの中心まで。
3m ライン：	スローイングライン後ろ側から、V ライン前側まで。
1.5m ライン：	スローイングライン後ろ側から、V ライン頂点の前側まで。
2.5m ライン：	バックライン内側からスローイングライン内側（同様に後ろ）まで。
1m ボックスライン：	1m を測った目印を中心として左右均等になるように。

2026 年 11 月 24 日　一般社団法人日本ボッチャ協会 ルール審判部 ルール委員会