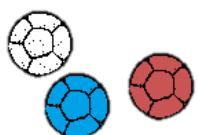
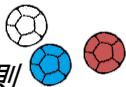


# 刈谷市民交流ボッチャ大会

## 競技規則





## 総則

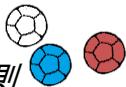
本大会は、原則は日本ボッチャ協会競技規則に順じるが、主たる目的が「地域の住民の共生及び相互理解を促進すること」であるため、以下に定めるように、柔軟な運用で進める。

- 基本的に、明らかに悪質な行為や故意の違反が繰り返されない限り、警告及び失格処分にはならない。
- 大会に関わる全ての人は、選手が低年齢、認知症、知的障害、身体障害、精神疾患等により競技規則の順守に支障をきたす場合でも、その選手を含むすべての選手が大会を楽しむことができるよう、最大限の配慮に努める。
- 審判は、審判業務を滞りなく遂行しつつ、参加者の交流や「楽しい」と感じる気持ちを促進させるよう、積極的な声かけなどに努める。



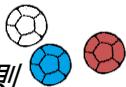
【正式な競技ではルール違反となるが、本大会においては許容される例】

(規則 3.4 参照)



## 目次

1. 用語の定義	4
2. 出場資格	5
3. 競技部門	5
4. 競技用具とボールの検査	6
5. 補助具	8
6. 車椅子	9
7. ウォームアップ	9
8. コールルーム	9
9. ランダムチェック	9
10. プレーについて	9
11. 得点	13
12. 無効エンド	14
13. タイブレイク	15
14. コート上での動き	15
15. ヴァイオレーション（反則行為）	15
16. コミュニケーション	18
17. エンドあたりの競技時間	18
18. 抗議の手順	18
19. メディカルタイムアウト	19
20. 視覚障害者への配慮	19
21. 知的障害者および精神障害者等への配慮	20
付録	20



## 1. 用語の定義

ボール	赤色ないし青色のボール、あるいはジャックボール
ジャックボール	ターゲットとなる白いボール
デッドボール (アウトボール)	以下の状態になった赤ないし青ボール <ul style="list-style-type: none"> <li>投球の後コート外に出た</li> <li>選手が投げないことを選択した</li> </ul>
コート	スローイングボックスを含む、境界ラインで囲まれたエリア。
プレイングエリア	コートからスローイングボックスを除いたエリア。
スローイングボックス	選手が投球する、2等分されたボックス。
スローイングライン	選手が投球する際、越えてはならないコート上の線。
Vライン	コートを横切る線で、競技を行うためにジャックボールが完全に越えなければならない線。
クロス	タイブレイク時にジャックボールが配置されるプレイングエリア中央のマーク。カラーボール投球後にジャックボールがコートから出たり、無効エリアに入ったりした際にも配置される。
試合	2つのチーム間で競技すること。
エンド	1つの試合の中で、両チームが、全てのボールを投げ終わるまでの一区切り。
無効エンド	正規ではない方法で、偶然または故意に、ボールが動かされた場合に無効となるエンド。
ヴァイオレーション (反則)	選手、チーム、控え選手、競技介助者によるペナルティを伴う競技規則に違反する行為。
競技用具	ランプ、グローブ、スプリントやポインターのような補助具。
チーム	3名を1つの単位とする。競技介助者もチームのメンバーとする。
競技介助者	競技介助者規則に則って選手を支援する者。
投球	プレイングエリアにボールを投げ入れること。投げる、蹴る、補助具(ランプ)を使ってボールを放つことも「投球」に含まれる。



## 2. 出場資格

申込日現在で刈谷市内に在住、在勤、在学の方。 ただし、チームで申し込む場合は、チーム内で 1 人でも刈谷市内に在住、在勤、在学の方がいれば申込可能。

## 3. 競技部門

3 人 1 チームのチーム戦のみ。各チームには競技介助者規則を遵守する 1 名の競技介助者を使用することができる。各チームには控え選手を伴うことができない。

チーム戦は、1 試合 2 エンドで構成される。各選手は赤・青それぞれのスローイングボックスから投球する。各選手は 2 個のカラーボールを使用する。

### 3.2. チーム戦のエンド間の扱い

エンド間の時間は設定しない。

### 3.3. キャプテンの責務

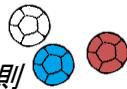
- 3.3.1. チームの中でキャプテンを決めなくてはならない。
- 3.3.2. チームを代表して競技前のコイントスを行う。
- 3.3.3. 審判との協議はキャプテンではない選手も行うことができる。

### 3.4. 競技介助者規則

投球に補助が必要な選手は、任意で 1 名の競技介助者を使用することができる。競技介助者は、選手とともにスローイングボックス内に配置され、エンド中は原則としてプレイエリアを見てはならない。

競技介助者の役割は以下のとおりである。

- ・ 選手の指示に従って、選手の椅子の位置を調整したり、固定したりする。
- ・ 選手の指示に従って、選手の位置を調整する。
- ・ 選手の指示に従って、ボールを丸めたり、選手に手渡しする。
- ・ 選手の指示に従って、ランプの位置を調整する。
- ・ 投球前後にルーティーン動作を行う。



競技介助者は投球動作に入った選手に対して、直接的、物理的な接触は認められず、また車椅子やポインターを押したり、調整したりすることによる投球の助力も行ってはならない。

### 3.5. コーチ

特に制限は設けない。

## 4. 競技用具とボールの検査

原則として、検査は行わない。ただし、競技全体のバランスを著しく乱す恐れがある競技用具またはボールが持ち込まれた場合、大会事務局の判断で没収され大会終了まで返却されない。

### 4.1. コート

コートの寸法は、バドミントンコート（シングル）を用いて、会場に合わせ事務局が決定する。ただし、スローイングボックスのスローイングラインから最も離れたラインは、ダブルスのコートラインを用いる。

全ての寸法は、当該線の内側を基準として計測される。スローイングボックスの両チームを隔てるラインとクロスのラインは、テープの中央に細身の線があるとして、その線から外側に左右が均等な幅となるように引かれる。スローイングラインとVラインは、ジャックボール無効エリア内に引かれる。

ターゲットボックスは設けない。

全てのコートのマーキングは、約5cmのラインテープを使用する。

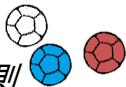
大会事務局は、視覚障害者が指等で位置を確認できるように、Vラインを除く任意のラインテープの下にタコ糸を張ることができる。（規則 20.3 参照）

### 4.2. スコアボード

スコアボードは、その試合に出場している選手全員から見える位置に設置する。

### 4.3. タイミング・イクイップメント（計時用具）

設置しない。



#### 4.4. デッドボール（アウトボール）

コートの外に出たボールは、その試合に出場している選手全員が、現在何個のボールが投球されているのかがわかるように、コートの外側に置かれなければならない。

#### 4.5. 赤／青 カラーインディケーター（指示版）

インディケーター（指示版）は、次に投球すべきチームを示すために、審判が使用する色のついたパドルである。

#### 4.6. メジャーリング・デバイス（計測器具）

メジャー、コンパス等は、コート上でボールの間の距離を計測するために審判が使用する。

#### 4.7. ボッチャボール

ボッチャボール1セットは、赤色ボール6個、青色ボール6個、白色のジャックボール1個で構成される。使用するボッチャボールは、BISFedが定める基準を満たしていなければならない（規則4.7.1、4.7.2参照）。

各選手または各チームは、自分のカラーボールを使用することができる。ジャックボールはチームごとに1つのみ使用する。

大会球と個人所有のボールは、混同して試合で使用することができる。ただし、グループでの試合が全て終了するまで、ボールの変更はできない。また、予めコートに定められたボールを他のコートのボールに入れ替えることはできない。

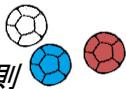
##### 4.7.1 ボッチャボールの基準

重量：275g±12g

周長：270mm±8mm

ボールが基準に合致していれば商標のないボールでもよい。

ボールは、赤色、青色、白色の明確な色で、目立つ切れ目などのない良好な状態でなければならない。ボールにシールを貼ってはならない。どのボールも、使用できるかどうかの可否は、審判および最終的には大会事務局が最終判断を下す。



## 4.7.2 ボールテスト

ボールテストは行わない。

審判および大会事務局が使用不可の判断を下したボールは審判によって没収され、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。

## 5. 補助具

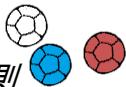
5. 1. ランプの大きさに制限は設けない。
5. 2. ランプには、ボールを加速や減速させるような装置や、ランプの方向を決めるようなもの（例えばレーザー、水準器、ブレーキ、照準器、望遠鏡等）を付けてはならない。また、狙いを定めるための突起についても許可されない。選手が一旦ボールを放ったら、どんな方法によってもボールの進行を妨害してはならない。
5. 3. ボールを投球する際に、ランプの先はスローイングラインより前に出てはならない。
5. 4. ヘッドポインター、マウスピントー、アームポインターの長さについては、制限はない。
5. 5. 各エンドの開始時、審判がジャックボールを投球するチームに投球を指示した後、ランプは明確に動かさなければならない。選手自身およびチームメイトがプレイングエリアに入りスローイングボックスに戻った際、ランプをスイングさせなければならない。ただし、他の投球の際にはランプをスイングさせる必要はない。
5. 6. 選手は、試合中に複数の補助具（ランプ、ポインター等）を使用することができる。全ての補助具は、エンド中はそのチームのスローイングボックスの中に置いておかなければならない。エンド中にいずれかの用具がスローイングボックスから出ている場合、審判は選手に注意をし、そのチームのスローイングボックスの中に置かせる。

## 6. 車椅子

競技に使用する車椅子に制限は設けない。

## 7. ウォームアップ

ウォームアップに制限は設けない。



## 8. コールルーム

コールルームは設置しない。

## 9. ランダムチェック

9. 1. 大会の開催中は、審判の判断で競技用具のランダムチェックを行うことができる。
9. 2. 規則 4. 7. 1 及び 4. 7. 2 に規定されるボールの基準を満たさなかったボールは、大会終了まで大会事務局に没収される。
9. 3. ボールが不合格であった場合、そのボールの代替として、予めコートに定められた大会球の中から選手が選んで使用することができる。
9. 6. 選手はランダムチェックに立ち会うことができる。ランダムチェックは試合中のコートで行われる。

## 10. プレーについて

### 10. 1. 先攻後攻の決定

両チームのキャプテンがコイントスを行い、勝ったチームが赤となる。

### 10. 2. ジャックボールの投球

10. 2. 1. 赤ボールを投球するチームが、常に第 1 エンドで試合を開始する。
10. 2. 2. 選手は、審判の投球指示が出てから、ジャックボールを投球する。
10. 2. 3. ジャックボールは、ジャックボール有効エリア内で停止しなければならない。

### 10. 3. ジャックボール投球時の反則

10. 3. 1. 以下の場合、投球されたジャックボールは反則となる。

- ・ 投球されたジャックボールが、ジャックボール無効エリアで停止した。
- ・ 投球されたジャックボールが、コート外に出てしまった。
- ・ ジャックボールを投球する選手が反則を行った。

10. 3. 2. 投球されたジャックボールが反則となった場合、次のエンドでジャックボールを投球する選手がジャックボールを投球する。最終エンドで投球されたジャックボールが反則となった場合は、第 1 エンドでジャックボールを投球した選手がジャックボールを投球する。ジャックボールの投球は、ジャックボール有効エリアに投球されるまでこの手順



を続ける。

- 10.3.3. ジャックボールが反則となった場合の次のエンドは反則がなかったのもとして開始され、定められた投球順序の選手がジャックボールを投球する。

## 10.4. 第1球目の投球

- 10.4.1. ジャックボールを投球した選手が、最初のカラーボールを投球する。
- 10.4.2. 最初のカラーボールがコート外に出てしまった場合、そのチームがコートのプレイングエリア内にボールを投球できるか、全てのボールを投げ切るまで、そのチームが投球する。そのチームの選手であれば、カラーボールの2球目以降はどの選手がプレイングエリアへ投球しても良い。

## 10.5. 相手チームの第1球目の投球

- 10.5.1. 「第1球目の投球」後、相手チームが投球する。
- 10.5.2. 相手チームの第1球目についても、コートから出てしまった場合は、そのチームがコート内のプレイングエリア内にボールを投球できるか、全てのボールを投げ切るまで投球する。2球目以降はそのチームのどの選手が投球してもよい。

## 10.6. 残りのボールの投球

- 10.6.1. 2球目以降の投球については、全てのボールを投げ切らない限り、ジャックボールから遠いボールを投げたほうのチームの投球となる。この手順は、両チームとも全てのボールを投げ切るまで続ける。
- 10.6.2. 選手が残っているボールを投球しないと判断した場合は、選手はそのエンドでは残りのボールを投球しないことを審判に示すことができ、残りのボールはデッドボール（アウトボール）と宣言される。

## 10.7. エンドの終了

- 10.7.1. 両チームが全てのボールを投球し終えたら、審判は得点を発表する。両チームから質問や抗議がない場合、そのエンドは終了となる（規則11参照）。（競技介助者は、このタイミングでプレイングエリアを振り返っても良い。）



- 10.7.2. 競技介助者は、審判に許可された場合にのみプレイングエリアに入ることができる。

## 10.8. 次エンドの準備

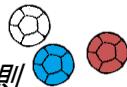
次のエンドを開始する準備としてボールを回収することができるのは、大会事務局によりあらかじめボールの回収を指示された者に限る。

## 10.9. ボールの投球

- 10.9.1. 車椅子等を利用している選手がボールを手から放つときには、少なくとも臀部の一部が車椅子/スクーターのシートに触れていなければならない。腹臥位でのみ競技をする選手は、腹部が投球椅子に触れていなければならない。
- 10.9.2. 投球されたボールが、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。
- 10.9.3. 投球（手で投げる、足で蹴る、ランプの先から転がり出る）後のボールは、スローイングラインを越えてプレイングエリアに入る前に、横にいる相手チームのスローイングボックスを（空中を、あるいは床の上を）横切ってもよい。
- 10.9.4. インプレー中、ボールが他の何ものからも触れられずに転がっていけば、プレイングエリアの転がった新しい位置にボールを置いたままにする。

## 10.10. コートから出たボール

- 10.10.1. 全てのボールは、外枠線に触れたり外枠線を越えたりした場合はコートの外に出たものとみなされる。ボールがラインに触れて、且つ他のボールを支えている場合、ラインに触れているボールはボールを床に接触させたまま外枠線に対して垂直に、外向きに一気に取り除かれる。もし支えられていたボールが落下してラインに触れた場合、そのボールもコート外に出たものとみなされる。それらのボールは、規則 10.11.4 または 10.12 に則って処理される。
- 10.10.2. 外枠線に触れた、もしくは外枠線を通過してからプレイングエリア内に戻ったボールは、コートの外に出たとみなされる。
- 10.10.3. 投げたボールがコートに入らなかった場合は、コートの外に出たものとみなされる。
- 10.10.4. 投げたり弾かれたりして外枠線を越えたカラーボールはすべてデッドボール（アウト



ボール)となり、指定された場所に置かれる。ボールが外枠線に出たかどうかの判断は、その審判の裁量に任される。

## 10.11. コート上からはじき出されたジャックボールの扱い

- 10.11.1. 試合中にジャックボールがプレイングエリアの外、あるいはジャックボール無効エリアにはじき出された場合、ジャックボールはクロスに置き直される。
- 10.11.2. すでにクロスの位置にボールが位置していてジャックボールの置きなおしができない場合、ジャックボールはできる限りクロスに近く、かつクロスの前面に、両チーム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とクロスの間のエリアを指す）。
- 10.11.3. ジャックボールがクロスに置きなおされた場合、次に投げるチームは規則 10.6.1 に則って決定される。
- 10.11.4. ジャックボールがクロスに置きなおされたときに、プレイングエリアにカラーボールが一つもない場合、ジャックボールをコート外にはじき出したチームが投球する。

## 10.12. 等距離のボールの扱い

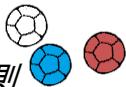
次にどちらのチームが投球するかを決める際に、2個、もしくはそれ以上の異なる色のカラーボールがジャックボールから等距離にあった場合（一方のチームの得点が 1-1 以上であっても）、最後に投球したチームが次に投球する。その後は、等距離の関係が崩れるか、どちらかのチームがすべてのボールを投げ切るまで、両チーム交互に投球する。等距離の状態が変わった後は、通常通りに競技は継続される。もし新たに投球したボールが等距離の関係を崩したが、異なる場所で等距離の関係を作ってしまった場合は、そのボールを投げたチームがもう一度投球する。

## 10.13. 同時に投球されたボールの扱い

投球を指示されたチームが、同時に複数のボールを投球した場合、それらのボールはすべて一旦投げた選手に戻され、やり直しとなる。

## 10.14. ドロップボール

ドロップボール（投球前に誤って落としてしまったボール）についての制約はしない。ケースバ



イケースで審判が判断をし、必要に応じてやり直しとなる。

## 10.15. 審判の過失

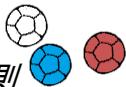
審判の過失によって間違ったチームが投球した場合、間違って投球されたボールは投げた選手に戻される。もしボールの配置が投球前の状態から崩れてしまった場合、審判は運営アシスタントおよび選手と協議の上、動かされたボールを元の位置に戻す（正確に元の位置に戻せなかつたとしても、審判はできるだけ元の状態になるように努める）。審判が元の得点をわからなかつた場合、そのエンドは最初からやり直さなければならない。その最終判断は、審判が決定する。

## 10.16. 選手交代

選手交代は原則として認めない。ただし、正当な理由として大会事務局または審判が選手交代を認めた場合はこの限りではない。

## 11. 得点

- 11.1. 得点計算は、両チームの全てのボールが適切に投球された後、審判によって行われる。
- 11.2. ジャックボールに最も近いボールを投球したチームには、相手チームの最も近いボールよりも、ジャックボールに近いボール1個につき1点が与えられる。
- 11.3. ジャックボールから等距離に1個ずつ、あるいはそれ以上の赤ボールと青ボールがあり、それよりも更にジャックボールに近いボールが他にない場合、それらのボール1個につき1点が双方のチームに与えられる。
- 11.4. 各エンドの終了後、審判はスコアシートとスコアボードに誤りがないことを確認しなければならない。選手/キャプテンは、得点が正確に記録されているかを確認する責任がある。
- 11.5. 全てのエンドの終了後、各エンドの得点を合計し、総得点の多いチームが勝者となる。
- 11.6. 審判は、エンドの最後に計測を必要とする場合や判定が近接している場合、両チームの選手を呼ぶことができる。
- 11.7. 規定のエンドがすべて終了した後の総得点が同点だった場合、タイブレイクが行われる。タイブレイクで獲得した得点は、その試合の各チームの総得点には追加されず、その試合の勝者を決めるためだけに利用される。



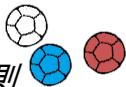
- 11.8. やむを得ず不戦勝（不戦敗）となる試合は、進行状況に関わらず、勝者に対して 12-0 を記録する。また、スコアシートには「不戦勝（不戦敗）」の文字を記録する。
- 11.9. 選手が 1 名不参加となった場合、試合は残りの 2 選手によって続行される。不参加となった選手が投球しなかったボールは、残りの選手が 1 球ずつあるいは 1 球を投げる。キャプテンが不参加になった場合は、そのチームの別の選手がその役目を担う。もしチーム内で 2 人目の選手が不参加となった場合、その試合は相手チームの勝利となる。この場合、進行状況に関わらず、勝者に対して 12-0 を記録する。また、スコアシートには「不戦勝（不戦敗）」の文字を記録する。（規則 11.8 参照）

## 12. 無効エンド

- 12.1. コート内のボールが、選手または審判の接触によって動かされたり、またはヴァイオレーション（反則行為）を伴う投球を審判が止められず、そのボールによって動かされたりした場合、そのエンドは無効となる場合がある。
- 12.2. 審判の過失や行為によってコート上のボールが動いてしまった場合、審判は運営アシスタントおよび選手と協議の上、動かされたボールを元の位置に戻す（正確に元の位置に戻せなかつたとしても、審判はできるだけ元の状態になるように努める）。審判が元の得点をわからなかつた場合、そのエンドは最初からやり直さなければならない。その最終判断は、審判が決定する。
- 12.3. 一方のチームの過失や行為によって、無効エンドとなつた場合、審判は規則 12.2 に則つて処理するが、公平性を保つために、不利益を受けたチームと協議することができる。
- 12.4. 審判、運営アシスタントおよび選手は、相互に協力し、無効エンドの発生しない試合づくりに努めなければならない。

## 13. タイブレイク

- 13.1. タイブレイクが宣言された場合、速やかにコイントスが行われる。コイントスの勝者がどちらのカラーのボールが先に投球するかを決めることができる。タイブレイクでは先行のジャックボールが使用される。コイントス中またはその後、競技介助者はプレイングエリアを見てはならない。
- 13.2. ジャックボールはクロスの位置に置かれる。



13. 3. タイブレイクは、両チーム各 1 名を代表として選出し、各 1 球を投球した後でどちらのカラー ボールがジャック ボールにより近いかで勝敗を決める。

13. 4. 規則 10. 12 で示される状況が生じ、タイブレイクでも両チームが同点だった場合、同じ選手によるタイブレイクを再度行う。この場合、相手チームの投球で開始する。この手順は勝敗が決まるまで両チーム交互に繰り返される。

## 14. コート上の動き

14. 1. 審判が投球の指示を出すまで、原則としてボールを拾い上げてはならない。

14. 2. 審判が投球するチームを示したら、そのチームの選手は自由にプレイングエリアに入ることができる。選手は次の投球準備をしたり、ランプで狙いをさだめたりしているとき、相手チームのスローイングボックスに入ることはできない。

14. 3. 選手がコート内に入る際に支援が必要であれば、審判または運営アシスタントに支援を依頼できる。

14. 4. チームメイトが自分のスローイングボックスに戻る前に投球してしまった場合、投球されたボールはやり直しとなる場合がある。

14. 5. 競技介助者による投球前後のルーティーン動作は、選手から特別な指示がなくとも認められる。

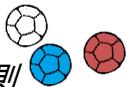
## 15. ヴァイオレーション（反則行為）

15. 1. ヴァイオレーション（反則行為）があった場合は、原則として警告が与えられる。

15. 2. ヴァイオレーション（反則行為）の対象となる投球が行われた場合、審判は常に他のボールにぶつかる前に投球されたボールを止めるよう努める。

15. 3. 審判がヴァイオレーション（反則行為）の対象となる投球によって放たれたボールを止めることができず、他のボールにぶつかってしまった場合、そのエンドは無効エンドとなることもある（規則 12. 1～12. 4 参照）。

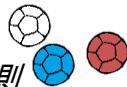
15. 4. 警告は、選手の注意を喚起するために与えられるものであり、直接的な効力は持たない。ただし、スポーツマンシップに反する行為が繰り返し認められ、警告後も改善されない場合は、審判または運営アシスタントが大会事務局に報告し、大会事務局の判断で個人およびチームを失格とすることができます。



- 15.5. 選手が1名失格となった場合、試合は残りの2選手によって続行される。失格となった選手が投球しなかったボールは、残りの選手が1球ずつあるいは1球を投げる。キャプテンが失格になった場合は、そのチームの別の選手がその役目を担う。もしチーム内で2人の選手が失格となった場合、そのチームは不戦敗となる。(規則11.8参照)
- 15.6. 失格となった選手は、大会事務局の判断により失格となった大会のその後の試合に復帰できることもある。

## 15.7. 反則となる行為

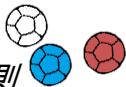
- 15.7.1. 試合中に、選手がスローイングボックスを離れた時。
- 15.7.2. 競技介助者が、エンド中に試合の状況を見るためにプレイングエリアへ振り返った場合。
- 15.7.3. 審判が、選手と競技介助者の間で不適切なコミュニケーションがあったと認めた場合。
- 15.7.4. 選手または競技介助者が、審判の指示の前にボールを拾い上げた場合。
- 15.7.5. 競技介助者が、選手の指示がないのに車椅子やランプ、ポインターを動かしたり、ボールを選手に渡したりした場合。
- 15.7.6. ジャックボールまたはカラーボールの投球時、競技介助者や選手、またはその他の道具や衣服が、スローイングボックスの枠線または外側の床に触れていた場合。
- 15.7.7. ジャックボールを投球する前に、ランプを明確に動かさなかった場合。
- 15.7.8. 投球時、ランプがスローイングラインを超えていた場合。
- 15.7.9. 投球時、少なくとも片方の臀部（人によっては腹部）が車椅子のシートに接触していなかった場合。
- 15.7.10. 投球時、ボールがスローイングボックスの外側のコートに触れた場合。
- 15.7.11. チームメイトがスローイングボックスに戻る途中で投球した場合。
- 15.7.12. 相手チームの投球順の時に、ボールを拾い上げたり、投球をした場合。
- 15.7.13. 相手チーム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。
- 15.7.14. 無効エンドを誘発する行為。
- 15.7.15. 審判が投球指示を出す前に投球した場合。
- 15.7.16. リリースしたボールが、ランプ内で止まった場合。



- 15.7.17. いかなる理由があろうと、競技介助者がランプ内のボールを止めた場合。
- 15.7.18. 選手自身がボールをリリースしていなかった場合。選手はボールをリリースする際には、ボールに直接的かつ物理的に接触しなければならない。直接的かつ物理的な接触には、選手の頭、口、腕に直接つけられた補助具の使用も含まれる。
- 15.7.19. ジャックボールより先にカラーボールを投球した場合。
- 15.7.20. 最初のカラーボールが、ジャックボールを投球した選手によって投げられなかった場合。
- 15.7.21. 選手自身またはチームメイトがプレイングエリアから戻ったとき、ランプをスイングさせて動かさなかった場合。
- 15.7.22. チーム内で複数個のボールを同時に投球した場合。
- 15.7.23. 理由なく試合を遅延させる行為。
- 15.7.24. 審判の決定に従わない場合や、または相手チームないし大会関係者に対して迷惑を及ぼすような行為。
- 15.7.25. ボールがランダムチェックで不合格となった場合。
- 15.7.26. 選手が、規定数を超えるボールをスローイングボックスに持ち込んだ時。
- 15.7.27. 選手、競技介助者が審判の許可なく試合中にコートを離れた場合。
- 15.7.28. 競技介助者が、審判の許可なしにプレイングエリアに入った場合。
- 15.7.29. 選手、競技介助者が、審判または相手選手や相手チームに対して、スポーツマンとしてふさわしくない態度をとった場合。

## 16. コミュニケーション

- 16.1. エンド中の選手同士、または競技介助者との間のコミュニケーションに制限は設けない。
- 16.2. 審判は、延々と議論をすることを許して試合を遅らせるることはしない。
- 16.3. 投球の妨げになるような位置に相手選手がいた場合、選手は相手選手に移動するよう求めることができるが、スローイングボックスから出るように求めることはできない。
- 16.4. どの選手も、投球順に関わらず審判と話すことができる。
- 16.5. 審判から投球指示を出されたチームの選手は誰でも、得点を尋ねたり計測を求めたりできる。選手は、ボールがどのように配置されているかを確認するために、プレイングエリアに入ることができる。



## 17. エンド当たりの競技時間

エンドあたりの競技時間は指定しない。ただし、選手及び審判は、プログラムで予定されている時間を目安に、大会運営への協力に努める。

## 18. 問題の解明と抗議の手順

18. 1. 試合中に審判がその試合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、一方のチームが感じた場合、そのチームの選手/キャプテンは審判にそのことを提言し説明を求めることができる。
18. 2. 審判の説明に不服がある場合は、その旨を審判に伝え、抗議の手順に移ることができる。
18. 3. 抗議の申し出を受けた審判は、大会事務局にそのことを伝えなければならない。
18. 4. 大会事務局は、抗議の申し出について審判から伝えられた場合、その試合に関わった選手、競技介助者、審判および運営アシスタントから状況を聴取し、抗議内容について検討する。
18. 5. 大会事務局の決定が、最終的なものとなる。
18. 5. 抗議による決定の結果、再試合が必要になった場合、その抗議の原因となった事象が生じたエンドの始めから再試合を行う。

## 19. メディカルタイムアウト

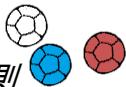
メディカルタイムアウトについては規定しない。いかなる状況においても、会場にいるすべての人の健康と安全を最優先するものとし、運営に支障をきたす事案の場合は、大会事務局、審判、運営アシスタントおよび選手で協議し、状況に応じた柔軟な判断を行う。

## 20. 視覚障害者への配慮

視覚障害者とは、申込時または大会中に自己申告した者を指し、身障手帳の取得の有無は問わない。

視覚情報を補う配慮は、競技の特性を侵害せずかつ相手チームの不利益にならない範囲で、最大限受け入れられなければならない。

20. 1. 審判は、視覚障害者から要請があった場合、視覚障害者に対し、プレイングエリア内の音（手拍子など）による情報提供を行わなければならない。



- 20.2. 競技介助者は、視覚障害者が投球する際に、視覚障害者が同意していることを前提に、視覚障害者の身体の位置や投球の方向を直接的に変えることができる。
- 20.3. 大会事務局は、視覚障害者が指等で位置を確認できるように、Vラインを除く任意のラインテープの下にタコ糸を張ることができる。(規則 4.1 参照)

## 21. 知的障害者および精神障害者等への配慮

知的障害者とは、申込時または大会中に自己申告した者のことを指し、療育手帳の取得の有無は問わない。

精神障害者とは、申込時または大会中に自己申告した者のことを指し、精神保健手帳の取得の有無は問わない。

知的障害者および精神障害者への配慮は、競技の特性を侵害せずかつ相手チームの不利益にならない範囲で、最大限受け入れられなければならない。

- 21.1. 競技介助者は、知的障害者および精神障害者が投球する際に、知的障害者及び精神障害者が同意していることを前提に、知的障害者および精神障害者の身体の位置や投球の方向を直接的に変えることができる。
- 21.2. 審判は、知的障害者および精神障害者が、試合時間になっても現れない場合や試合中にコートを長時間離れる場合に、即時に判断をせず、5分程度の猶予を持つこととする。

## 付録

このマニュアルではカバーしきれないような事態が発生する可能性があることを大会事務局は認識している。そのような事態が発生したときは、大会事務局または審判と協議して対処する。

審判が使用するジェスチャーは、日本ボッチャ協会競技規則を参考とする。ただし、審判は、選手に正確に情報を伝えることができれば、必ずしも正しいジェスチャーを使用しなくても良い。