



ボッチ (SO ボッチャ)

競技公式ルール

スペシャルオリンピックス





TABLE OF CONTENTS

1.	適用するルール	4
2.	公式種目	4
2.1	シングルス (1 チーム 1 人編成)	4
2.2	ダブルス (1 チーム 2 人編成)	4
2.3	チーム種目 (1 チーム 4 人編成)	4
2.4	ユニファイドスポーツ® ボッチ (SO ボッチャ) ダブルス(1 チーム 2 人編成)	4
2.5	ユニファイドスポーツ® ボッチ (SO ボッチャ) チーム種目(1 チーム 4 人編成)	4
2.6	シングルス ランプ使用 (1 チーム 1 人編成)	4
3.	コートおよび用具	4
3.1	コート	4
3.2	用具	5
3.2.1	ボッチ (SO ボッチャ) ボールとパリーナ	5
3.2.2	計測器	5
3.2.3	ランプ	5
4.	競技ルール	6
4.1	ディビジョニング	6
4.2	コイントスの方法	6
4.3	3 投ルール	6
4.4	競技の順序	7
4.5	最初の基準点	7
4.6	投球方法	7
4.7	修正/解釈	7
4.8	1 人の選手の投球数	7
4.8.1	1 人編成チームの場合	7
4.8.2	2 人編成チームの場合	7
4.8.3	4 人編成チームの場合	7
4.9	コーチング	7
4.10	得点	8
4.11	選手の指名	9
4.11.1	キャプテン	9
4.11.2	選手のローテーション	9
4.12	ユニファイドスポーツ®チーム	9
4.12.1	ユニファイドスポーツ®ダブルスの各チーム	9
4.12.2	ユニファイドスポーツ®チーム種目の各チーム	9
4.13	交代	9
4.14	権利の剥奪	9
4.15	タイムアウト	9
4.16	試合の遅延	9
4.17	得点確認	10
4.18	その他の状況	10
4.18.1	ボールの破損	10
4.18.2	コート整備	10
4.18.3	コートの異常	10
4.18.4	動作中のボール又はパリーナ	10
4.18.5	機械的な補助	10
4.19	選手の行動規定	10
4.20	服装	10



5.	ペナルティと抗議	11
5.1	判定	11
5.2	規定外の状況	11
5.3	抗議	11
5.4	失格に対する抗議	11
5.5	反則	11
5.6	審判がボールまたはパリーナを動かした場合 (確定前)	12
5.7	動いているボールへの妨害	13
5.8	間違った色のボールを投げた場合	13
5.9	ローテーション間違い	13
6.	審判 14	
6.1	異議	14
6.2	審判の交代	14
6.3	審判のユニホーム	14
7.	競技用語の定義	14
7.1	有効なボール	14
7.2	無効なボール	14
7.3	ボッチ (SO ボッチャ) ボール	15
7.4	パリーナ	15
7.5	ヒッティング/シューティング	15
7.6	バンクショットまたはリバウンドショット	15
7.7	ポインティング	15
7.8	フレーム	15
7.9	“競技中”	15
7.10	ファウル	15



1. 適用するルール

ボッチ (SO ボッチャ) の国際競技団体は、スペシャルオリンピックス国際本部である。したがって、スペシャルオリンピックス(SO)のボッチ (SO ボッチャ) 公式スポーツルールは、全てのスペシャルオリンピックスボッチ (SO ボッチャ) 競技において適用される。

参考：スペシャルオリンピックス スポーツルール第 I 章 総則

行動規範、トレーニング基準、医療および安全面の必要条件、ディビジョニング、表彰、上位レベルの競技会への進出条件とユニファイドスポーツを参照してください。

2. 公式種目

これらの種目は、あらゆる能力のアスリートに競技する機会を提供することを目的としている。各国プログラムは提供する種目、および必要に応じて、それら種目の運営方針を決定することができる。コーチは、それぞれのアスリートの技術と興味に応じて、適切なトレーニングの提供と種目を選択することに責任がある。

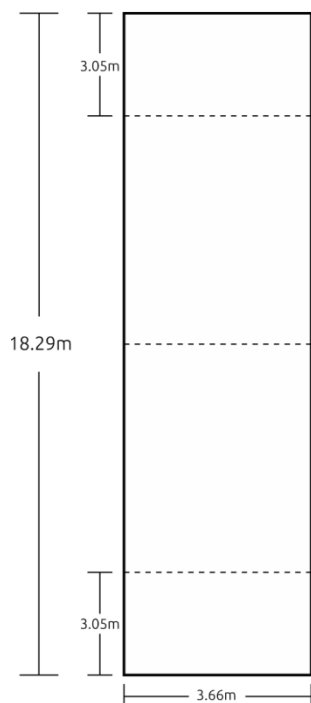
以下はスペシャルオリンピックスにおける公式種目の一覧である。

- 2.1 シングルス (1 チーム 1 人編成)
- 2.2 ダブルス (1 チーム 2 人編成)
- 2.3 チーム種目 (1 チーム 4 人編成)
- 2.4 ユニファイドスポーツ® ボッチ (SO ボッチャ) ダブルス(1 チーム 2 人編成)
- 2.5 ユニファイドスポーツ® ボッチ (SO ボッチャ) チーム種目(1 チーム 4 人編成)
- 2.6 シングルス ランプ使用 (1 チーム 1 人編成)

3. コートおよび用具

3.1 コート

- 3.1.1 コートの広さは、幅が 3.66m (12 ft)、長さが 18.29m (60 ft)。
- 3.1.2 コートの表面は石の粉末、泥、土、芝や人工のコート面とし、コート内には常設仮設を問わず障害物がなく、どの方向からでもまっすぐボールを投げることができなければならない。ここで言う障害物には、コートの傾斜や硬度、地形によるばらつきは含まれない。
- 3.1.3 コートの壁は、側面およびコートのエンド側にあり、硬い材質のものであることが望ましい。エンド側の壁は、少なくとも高さ 160mm (6.3in) とする。**側面の壁は少なくとも高さ 80mm (3.15in) とする。**側面およびエンド側の壁は、競技中に壁打ちやリバウンドショットで使用してもよい。コートはすべて、幅 50mm (2in) のラインが以下の通りに明確に記されていること：
 - 3.1.3.1 ポインティングやヒッティングをする際のファウルラインはエンド側の壁から 3.05m(10 ft)。
 - 3.1.3.2 ハーフコートライン - 各フレームの開始時にパリーナの投球として認められる最小距離。競技中にパリーナの位置は通常のプレーによって変わることがあるが、ハーフコートラインより手前またはライン上にパリーナが停止した場合、そのフレームは無効とみなされる。
 - 3.1.3.3 3.05m(10 ft)および 9.15m(30 ft)ラインは、両側面の壁の間に常に引かれていること。



-A) 3.05m (10 ft)ライン :

エンド側の壁から 3.05m (10 ft)離れたラインは、フレーム開始時のパリーナ投球用に距離をとってあり、ポインティングおよびシューティング(ヒッティングやスポッキング)用ファウルラインでもある。

-B) 9.15m(30 ft)ライン :

エンド側の壁から 30 ft 離れたラインはコートセンターラインとする。フレーム開始時にパリーナはこの地点を通過する必要がある。

-C) 3.05m(10 ft)ライン :

エンド側の壁から 3.05m(10 ft)離れたラインは、フレーム開始時のパリーナ投球用に距離をとってあり、ポインティングおよびシューティング(ヒッティングやスポッキング)用ファウルラインでもある。

3.2 用具

3.2.1 ボッチ (SO ボッチャ) ボールとパリーナ

3.2.1.1 木製や合成素材の製品で、いずれも同じ大きさであること。公式競技ボールの大きさは直径 107 mm(4.20in)から 110 mm(4.33in)までとする。ボールの色は、特に指定はなく、一方のチームの 4 個のボールの色が相手チームの 4 個のボールの色と明確に識別できればよい。

3.2.1.2 ボッチ (SO ボッチャ) は 8 個のボールとパリーナ (ジャック、キュー、ビービーなど) と呼ばれる、それより小さい大きさの目標、的になる 1 つのボールを使って競技する。

3.2.1.3 それぞれの側つまり 1 チームに 4 つのボールがあり、それらは、1 つのチームのボールを相手チームのボールと識別するために通常 2 色で作られる。(4.2 のボールの色の選択課程を参照)

3.2.1.4 また、同じチームの別のプレーヤーのボールと識別するために、それぞれ別の線をボッチ (SO ボッチャ) ボールに施してもよい。

3.2.1.5 パリーナは直径 63 mm(2.5in)を超えないこと、また、48 mm(1.875in)よりも小さくならないこと。そして、両チームのボッチ (SO ボッチャ) ボールの色と明確に異なっていること。

3.2.2 計測器

3.2.2.1 計測器は 2 つの物体の間の距離を正確に測れるものであれば、どんな器具でもよく公式審判員が認めるものとする。

3.2.3 ランプ

3.2.3.1 ランプはアスリートが片手あるいは両手を使ってもボールを転がす能力を持っていないときに使用される。



- 3.2.3.2 ランプと他の補助用具は競技委員会の承認があれば使用することができる。
- 3.2.3.3 ボッチ (SO ボッチャ) ボールやパリーナに推進力を与える機械的補助具は使用できない。
- 3.2.3.4 シングルス競技に限って、ランプを使うアスリートは他のプレーヤーとは異なるディビジョンに入れなければならない。
- 3.2.3.5 競技会の他のルールがすべてランプディビジョンにいるアスリートに適用される。

4. 競技ルール

4.1 ディビジョニング

- 4.1.1 競技開始前に、大会責任者は適切なディビジョンに分かれているか確認することが望まれる。アスリートは、これまでの競技経験や、大きな大会の場合はモディファイドゲームの結果を基にディビジョン分けがされる。次のようなモディファイドゲームの手順により、アスリートを最も適切にディビジョニングするための競技結果を得ることができる。
- 4.1.2 アスリートは、セットと呼ばれる3回のモディファイドゲームを行う。アスリートは1回毎にコートサイドを入れ替え、次のように割り当てられたボールで競技を行う。アスリートは、打球中にファウルラインを越えないこと。
- 4.1.3 審判は、パリーナを9.15m(30 ft)ライン上のマークされた場所(中央)に置き、選手は8個のボールを投球する。審判は、パリーナに最も近い位置のボール3個とパリーナの距離を計測し、cm単位で記録する。
- 4.1.4 審判は、パリーナを12.20m(40 ft)ライン上のマークされた場所(中央)に置き、選手は8個のボールを投球する。審判は、パリーナに最も近い位置のボール3個を計測し、cm単位で記録する。
- 4.1.5 最後に審判は、パリーナを15.24m(50 ft)ライン上のマークされた場所(中央)に置き、選手は8個のボールを投球する。審判は、パリーナに最も近い位置のボール3個を計測し、cm単位で記録する。
- 4.1.6 ディビジョニングの間、パリーナが9.15m(30ft), 12.20m(40ft), あるいは15.24m (50ft)ラインにある地点から離れた場合、次のボールが投球される前、また計測が行われる前に元の位置に戻される。投球前にパリーナが置いてあった位置でボールが止まった場合、パリーナを元の位置に戻し、そのボールをパリーナのすぐ後ろにパリーナと触れるように置かなくてはならない。その後、残りのボールも投球し計測を行う。最後までボールがパリーナと触れる位置にあった場合、計測値は0cmとする。
- 4.1.7 計測は、ボッチ (SO ボッチャ) ボールの中心の上端からパリーナの中心の上端まで合計9回測りその合計がアスリートのディビジョニングスコアとなる。
- 4.1.8 ダブルスとチーム種目においては、アスリートのディビジョニングスコアの合計を、ダブルスとチーム種目のディビジョニングスコアとする。
- 4.1.9 これらのディビジョニングの手順は、スペシャルオリンピックスのマキシマムエフォートルールに則して行われる。

4.2 コイントスの方法

- 4.2.1 審判はコイントスでどのチームがパリーナを持つか、どの色のボールにするかを定める。
- 4.2.2 審判が不在の場合、両チームのキャプテンによって、コイントスが行われる。コイントスはコート上で行われる。

4.3 3投ルール



- 4.3.1 パリーナを持つチームは、9.15m(30ft)ラインを越え、反対側にある 3.05m (10 f t) ラインの手前にパリーナを着地させるために、3 回まで投げ入れることができる。**パリーナの位置がハーフコートライン上またはハーフコートラインより手前、もしくは反対側にある 3.05m (10ft) ラインを超えた場合は、失敗となる。**(注: 同じ選手が全 3 回の投球を行わなくてはならない) これら 3 回の試投が失敗した場合、相手チームは 1 回のパリーナ投げ入れが認められる。この試投も失敗した場合、審判はコート の 12.20m(40 ft) 地点の中央にパリーナを置く。パリーナを持つチームは最初のボールを投げることができるという優位を失うことはない。
- 4.4 競技の順序
- 4.4.1 **コイントスで勝ったチームのメンバーのみがパリーナを投げ入れ、試合を開始することができる。パリーナを投げ入れた選手が最初のボールを投げなければならない。**その後、対戦チームのボールより自チームのボールをパリーナに近づけるまで、または 4 個のボールを使い切るまで、自分たちのボールを投げ入れる。この“ニアレストボール”ルールの規定により、競技は続行される。パリーナに最も近いボールを持つ方のチームは、“イン”ボール、そして相手チームは、“アウト”ボールとなる。片方のチームが“イン”ボールチームになるたびに、“アウト”ボールチームに投球権が移る。
- 4.5 最初の基準点
- 4.5.1 最初の基準点を設定するのは常にパリーナを持つチームの義務である。
例: チーム A がパリーナを投げ入れ、最初のボールを投球する。チーム B は、チーム A のボールを動かすためにボールをぶつけ、両チームのボールがコート外に飛び出しコート内にはパリーナだけが残る。この場合でも、最初の基準点を再設定するのはチーム A の義務である。
- 4.6 投球方法
- 4.6.1 **投げたボールがコート外に出たり、選手が投球時にファウルラインを踏み越えたりしない限り、選手はボールを転がす、壁にぶつけるなどの手法を使い投球することができる。**また選手は、競技中にボールをヒッティングしてボールを遠ざけることで得点をあげたり、相手チームの得点を減らしたりすることができる。選手は、ボールを上下どちらから握って持ってもよいが必ず下手投げしなければならない。ボールを下手で投げるとは、腰から下でボールを放すことをいう。
- 4.7 修正/解釈
- 4.7.1 競技会運営者/大会責任者は身体的な障害を考慮して、現在の競技ルールの変更や読み換えをおこなう裁量を与えられる。そのような読み換えは該当するアスリートが競技に参加する前に要求され規定されるべきであり、他のアスリートに対する優位を与えない。投球の動きの読み換えは、ボールをポインティングやヒッティングする手足の動きとする。
- 4.8 1 人の選手の投球数
- 4.8.1 1 人編成チームの場合- 選手は、4 個のボールを投球できる。
- 4.8.2 2 人編成チームの場合- 各選手は、2 個のボールを投球できる。
- 4.8.3 4 人編成チームの場合- 各選手は、1 個のボールを投球できる。
- 4.9 コーチング
- 4.9.1 **一旦、競技会運営者が定めた競技エリアに入ったアスリートやパートナーが、コーチまたは観客と協議することは禁じられる。**
但し、競技会運営者が正当と判断する次の 2 つのケースのみは例外として認められる。
- 4.9.1.1 **コーチはディビジョニング中、1 投目および 2 投目の練習球を投げ終えた選手と話すことができる**
- 4.9.1.2 **競技会運営者は、競技中の正式な「コーチによるタイムアウト」の間はコーチに選**



手と話すことを許可することができる (タイムアウトの時間、手順、規則に関しては競技開始前にコーチに伝達される)

4.9.2 コーチ、パートナー、観客がこのルールに違反していると審判が決定した場合、審判はルールに違反した個人を制裁することがある。制裁は、口頭の注意、スポーツマンシップに反する行動とみなし、試合からの退場が含まれる。

4.10 得点

4.10.1 以下の得点方法が主なトーナメントにおいては最も一般的である。しかし変更も認められる。

4.10.2 トーナメントでの得点方法：大会責任者の裁量により、試合は一定の点数に到達するまで行う方法と、時間を設定して行う方法のいずれかを取ることができる。

4.10.3 各フレームの終わり(両チームが全てのボールを投球済み時)に、得点を以下の手順で決定する：得点は、相手チームよりもパリーナに近い位置にボールを投げたチームに与えられる。その際の計測は目視、または器具によって決定される。

4.10.4 選手は器具での計測を要求することができる。(計測は、ボッチ (SO ボッチャ) ボールの中心の上端からパリーナの中心の上端までなされる)。

4.10.5 フレームの終わりに、審判がパリーナ側のコートの外にいる選手に得点と色を告げる。審判はボールを取り除く前に、選手の同意を得なければならない。

4.10.6 選手が審判に同意しない場合、計測を求める権利がある。

4.10.7 選手またはチームが与えられた得点に同意した場合、コート審判は次のフレームの開始に備えてボールを移動する。

4.10.8 そのフレームで得点したチームには、次のフレームにパリーナを所有する優位が与えられる。

4.10.9 審判にはスコアボードとスコアカードの管理責任があり、チームキャプテンは常に競技中の得点表示が正確であるかを確認する責任を持つ。

4.10.10 フレーム内の同点

4.10.10.1 両チームのボールがパリーナから等しい距離になった場合(同点)、最後に投球したチームが同点でなくなるまで、投球し続ける。例：チームAがパリーナに向けて投球し、基準地点を確定する。それから、チームBが同じように投球して、審判がパリーナからどちらも等しい距離であることを判断した場合、チームBは、チームAのボールより近くに投球して基準地点を作るまで投球し続ける。チームBのほうが基準地点を作り、チームAがそのボールをはじき出して再度同点とした場合、チームAは同点でなくなるまでボールを投球し続ける。

4.10.11 フレーム終了時点での同点

4.10.11.1 パリーナに最も近い位置にある各チーム1個、計2個のボールが同点の場合、得点は入らない。パリーナの所有権はそのフレームでパリーナを投げたチームに戻る。競技はそのフレームが行われたコート側から再開する。

4.10.12 決勝点

4.10.12.1 4人編成チームの場合(1人につき1ボール) = 16点

4.10.12.2 2人編成チームの場合(1人につき2ボール) = 12点

4.10.12.3 1人編成チームの場合(1人につき4ボール) = 12点

4.10.13 スコアカード

4.10.13.1 試合後にスコアカードにサインをするのは、各チームのキャプテンまたはコーチの責任である。サインは、最終スコアの正当性を示す。スコアやその有効性に疑問のあるキャプテンまたはコーチは、抗議申請を行う試合のスコアカードにサインするべきでない。



- 4.11 選手の指名
 - 4.11.1 キャプテン
 - 4.11.1.1 いずれのチームもキャプテンを指名し、競技開始前に審判に伝えなければならない。キャプテンの変更は試合中には認められないが、大会期間中は認められる。大会審判員には、次の試合前に変更を伝えなければならない。
 - 4.11.2 選手のローテーション
 - 4.11.2.1 パリーナを投げ入れた選手が最初にボールを投球すること。それ以外はチームにおける投球の順序は任意とする。順序は、フレームごとで変更することができるが、それぞれのフレーム内で選手が割り当てられた以上のボールを投げることは認められていない。
- 4.12 ユニファイドスポーツ®チーム
 - 4.12.1 ユニファイドスポーツ®ダブルスの各チームは、1名のアスリートとパートナーで構成すること。
 - 4.12.2 ユニファイドスポーツ®チーム種目の各チームは、2名のアスリートとパートナーで構成すること。
 - 4.12.3 このルールの中には、誰（アスリートにせよパートナーにせよ）がパリーナと最初のボールを投げるかに関して規定はない。投球順はゲームごとあるいはフレームごとに変換することがある。
- 4.13 交代
 - 4.13.1 正式な通知：審判には、競技開始予定時刻の前に交代を伝えておかなければならず怠った場合は試合に出場する権利を剥奪される。
 - 4.13.2 選手交代：1試合につき、1チーム1名の選手交代が認められている。交代は、チームのどの選手とも行うことができる。また、異なる試合であれば、同じチームの別の選手とも交代が認められている。
 - 4.13.3 制限—大会期間中に、あるチームにおいて交代要員として登録した選手は、その大会期間中は他のチームの交代要員になることは認められていない。交代要員の選手のディビジョニングスコアは、その交代相手と同じか、**それ以上である**。
 - 4.13.4 試合中の交代：医療上または他の緊急事態の場合に限り、選手は試合中も交代が認められている。緊急時の交代は、各フレームの終了時にのみ行われること。ただし、これが困難な場合は、フレームは無効とみなされる。一旦交代が認められた場合、新しく入った選手は必ず試合終了まで競技すること。
- 4.14 権利の剥奪
 - 4.14.1 定められた人数より選手数が少ないチームは、試合に参加する権利が剥奪される。
- 4.15 タイムアウト
 - 4.15.1 審判は、状況に応じて必要であればタイムアウトを与えることができる。
 - 4.15.2 タイムアウトは10分未満とし、大会責任者によりあらかじめ決定されるものとする。
- 4.16 試合の遅延
 - 4.16.1 故意の遅延行為
 - 4.16.1.1 試合が十分かつ正当な理由もなく遅延されていると審判が判断した場合、審判は警告を与えなければならない。
 - 4.16.1.2 競技が直ちに再開されない場合、試合を遅らせているチームは失格となる。
 - 4.16.2 天候、天変地異、社会的な混乱、その他予測不能の事態による遅延
 - 4.16.2.1 かかる理由による遅延については、大会責任者の判断で決定される。



- 4.17 得点確認
 - 4.17.1 各チームの選手1名は、自らが投球する前に、コート外に出てよい。得点確認を行う間はコートの外にとどまらなければならない。
- 4.18 その他の状況
 - 4.18.1 ボールの破損
 - 4.18.1.1 万が一フレーム中にボールまたはパリーナが破損した場合、フレームは無効とされる。
 - 4.18.1.2 ボールやパリーナの取り替えは大会責任者の責任である。
 - 4.18.2 コート整備
 - 4.18.2.1 競技前
 - 4.18.2.1.1. いずれのコートも各競技開始前に、大会責任者の満足のいくような状態に整備しておく。
 - 4.18.2.2 競技中のコート整備
 - 4.18.2.2.1. コートは、競技中は整備されない場合がある。
 - 4.18.2.2.2. 石やコップ等の障害物は競技中でも取り除くこと。
 - 4.18.3 コートの異常
 - 4.18.3.1 コートの状態について、競技が不可能であると大会責任者が判断した場合、競技は中断され、別のコートにおいて、あるいは別の時間に再開される。
 - 4.18.4 動作中のボール又はパリーナ
 - 4.18.4.1 パリーナや他のボールが完全に停止するまでは、どの選手も自分のボールを投球してはいけない。
 - 4.18.5 機械的な補助
 - 4.18.5.1 もし、アスリートが医療的、身体的状況によりパリーナの場所を示す機械的な補助が必要な場合、競技会運営者／大会責任者はこれを許可する決定権を持つ。
 - 4.18.5.2 視覚に障害のあるアスリートに対してはベルや、明るい色のコーンなどは、この種の機械的な補助の一例である。コーンを機械的な補助として使用する場合は、通常パリーナのすぐ後ろに置かれ、ボッチ (SO ボッチャ) ボールがアスリートの手から投げられたら直ちにコーンを撤去する。もしベルが使用される場合は、パリーナ上で鳴らし続ける。
- 4.19 選手の行動規定
 - 4.19.1 競技中
 - 4.19.1.1 相手選手が競技中の際に、可能な限り選手はコートから離れていること。
 - 4.19.2 スポーツマンらしくない行動
 - 4.19.2.1 選手は、常にスポーツマンらしく行動すること。
 - 4.19.2.2 相手に不快感を与える侮辱的な言葉遣い、振る舞い、行動や言葉などスポーツマンシップに劣るとみなされるいかなる行動も、目に余る場合は失格になる場合がある。
- 4.20 服装
 - 4.20.1 適切な服装
 - 4.20.1.1 選手は、ボッチ (SO ボッチャ) というスポーツにふさわしく装うこと。
 - 4.20.2 靴
 - 4.20.2.1 選手は、コートの表面を傷つける靴を履くことは認められていない。
 - 4.20.2.2 選手はつま先の空いていない靴を履くことが望ましい。



- 4.20.3 服装違反
 - 4.20.3.1 好ましくないまたは不快感を与える服装、もしくは不適切な服装の選手は、試合への参加が認められない場合がある。

5. ペナルティと抗議

- 5.1 判定
 - 5.1.1 審判によって反則が行われたことが確認され次第、審判は両チームのキャプテンにそのことを伝え、ペナルティが課せられることを伝える。
 - 5.1.2 反則されたチームは審判が課したペナルティについて拒否することも、ボールの状況を見極めてそのままプレーを続行することもできる。審判の判定は、以下の場合を除き決定とされる。
- 5.2 規定外の状況
 - 5.2.1 規定外の状況については、大会責任者の判断が決定とされる。
- 5.3 抗議
 - 5.3.1 審判や大会責任者の決定に対する抗議は、該当する試合の終了後 15 分以内にスペシャルオリンピックス認定のボッチ (SO ボッチャ) コーチによって行われること。そうでなければ、審判や大会責任者による判断が決定とされる。
 - 5.3.2 抗議は以下 (「5.5 反則」の項) に明言されていない状況においても、利益に基づいて判断され承認される。
- 5.4 失格に対する抗議
 - 5.4.1 予定の試合に現れないため、または以下の規定に違反したためにチームが失格となった場合、いかなる抗議も認められない。
- 5.5 反則
 - 5.5.1 ファウルライン・ファウル
 - 5.5.1.1 **ポインティングやヒッティングにおいては、ボールが手を離れるまで、パリーナが投げ入れられるまで、およびボールが決められたファウルラインの手前のコート内に着地する前に、選手の足を含む身体のどの部分も、およびアスリートが使用する車椅子、松葉杖、ステッキ、ランプなどの器具のどの部分もファウルラインを越えてはならない。**
 - 5.5.1.2 競技役員は反則が行われたことを確認した場合は、すべての反則を宣言する。
 - 5.5.1.3 反則を侵した選手(チーム)へのペナルティとして、投げ入れたボールが無効となる。
 - 5.5.1.4 可能かつ安全である場合は、審判は投げ入れられたボールがパリーナや他の”競技中” “ボールに接触する前にそのボールを止めるようにし、ボールをコートから取り除き、そのボールの無効を宣言する。投げ入れられたボールがパリーナや、他の”競技中” ボールに接触して、それらが元の位置からずれた場合、審判はできる限り元の位置に近い場所にそれらに戻し、競技を再開する。
 - 5.5.2 動いているボールやパリーナ
 - 5.5.2.1 主審はプレー中のパリーナやボールが完全に止まるまでは次の投球を求めない。
 - 5.5.2.2 いかなるゲーム形式においても、もしプレーヤーがパリーナや投球されたボールが完全に止まる前に自分のボールを投じた場合、その投げられたボールが”競技中のボール” に到達する前に、安全に審判によって止めることができた場合、ボールデッドを宣告し、コートから取り除かれる。もし、審判が”競技中のボール” に到着する前にボールを止めることができない場合、審判はパリーナとその近くのボールをその不適切な投球が行われる前の場所に戻し、たった今投球されたボールをコートから取り除く。



- 5.5.3 ダブルスまたは4人制チーム種目において、選手が余分にボールを投球した場合
 - 5.5.3.1 1フレームに選手が余分にボールを投球した場合、そのボールは無効となる。
 - 5.5.3.2 可能であり、安全な場合には、審判は投げ入れられたボールがパリーナや他の“競技中”ボールに接触する前にそのボールを止めるよう求め、ボールをコートから取り除き、そのボールの無効を宣言する。投げ入れられたボールがパリーナや、他の“競技中”ボールに接触して元の位置からずれた場合、審判はできる限り元の位置に近い場所にそれらを戻し、競技を再開する。以下は、ダブルスの選手が2個ではなく3個のボールを投球した場合、4人編成のチームの選手が1個ではなく2個のボールを投球した場合に適用される。
 - 5.5.3.3 2人編成のチーム：ダブルスのもう片方の選手が1個のボールのみ投球し続行する。
 - 5.5.3.4 4人編成のチーム：ボールを未投の選手の中で残りのボールを投球する選手を決めて続行する。
- 5.5.4 自チームのボールに対する禁止行為：
 - 5.5.4.1 自チームのボールを1つ、あるいはそれ以上動かした場合、動かされたボールはコート内から取り除かれ、無効とされる。その後、競技は続行される。
- 5.5.5 相手チームのボールに対する禁止行為：
 - 5.5.5.1 8個のボールが全て投げられてから、選手が相手チームのボールを1つあるいはそれ以上動かした場合、動かされた相手チームのボール1個につき1ポイントが与えられる。
 - 5.5.5.2 選手が相手チームのボールを1つあるいはそれ以上動かした場合、まだ投げられていないボールがあるなら、審判はできる限り元の位置に近い場所にそれらを戻し、競技は続行される。
- 5.5.6 選手によるパリーナに対する禁止行為：
 - 5.5.6.1 パリーナが選手によって動かされた場合、相手チームのコート上にある“競技中の”ボールに加え、投球残のボール数が得点として相手チームに与えられる。
 - 5.5.6.2 ファウルされたチームに“競技中の”ボールや投球されていないボールがない場合審判によりフレームは無効とされ、同じ側のコートで競技がやり直される。
- 5.6 審判がボールまたはパリーナを動かした場合（確定前）
 - 5.6.1 競技中(未投のボールがある場合)の場合
 - 5.6.1.1 審判が、計測中またはそれ以外で、“競技中の”ボールやパリーナを動かした場合フレームは無効とし同じ側で競技をやり直す。
 - 5.6.2 全ボールが投球済みの場合



- 5.6.2.1 与えるべき得点が審判にとって明白であれば、得点を与える。不確かな場合は、フレームを無効とし同じ側で競技をやり直す。
- 5.7 動いているボールへの妨害
 - 5.7.1 自チームによる妨害
 - 5.7.1.1 選手が、動いている自チームのボールに接触した場合、審判はファウルが行われたことを宣言し、そのボールを無効とする。
 - 5.7.1.2 可能かつ安全な場合には、審判は投げ入れられたボールがパリーナや他の”競技中“ボールに接触する前にそのボールを止めるよう求め、ボールをコートから取り除き、そのボールの無効を宣言する。投げ入れられたボールがパリーナや、他の“競技中”ボールに接触して、それらが元の位置からずれた場合、審判はできる限り元の位置に近い場所にそれらを戻し、競技をやり直す。
 - 5.7.2 相手チームによる妨害
 - 5.7.2.1 選手が、相手チームの動いているボールに対して妨害行為を行った場合、ファウルされたチームは以下のうちの1つを選ぶことができる。
 - 5.7.2.1.1. 再投球
 - 5.7.2.1.2. フレームの無効
 - 5.7.2.1.3. ペナルティを却下し、妨害されたボール位置のまま競技を再開
 - 5.7.3 ボール位置の変更がない場合
 - 5.7.3.1 観客や動物などが動いているボールと接触し、そのボールが既存するボールと接触しなかった場合は、同じ選手によって再投球が行われる。
 - 5.7.4 ボール位置の変更がある場合
 - 5.7.4.1 観客や動物などが動いているボールと接触し、そのボールが投球中のボールや“競技中の”ボールと接触した場合、フレームは無効となる。
 - 5.7.5 その他の競技妨害
 - 5.7.5.1 パリーナやパリーナに最も近い位置にある各チームのボールの位置を妨害するいかなる行為の場合も、フレーム無効となる。
 - 5.7.5.2 パリーナやパリーナに最も近い位置にある両チームのボール以外のボールが動かされた場合、両チームのキャプテンか審判によって、できる限り元の位置に近い場所にそれらのボールを置くことができる。このような妨害行為は別のコートからのボール、異物、観客または動物がコート上に侵入し競技中のボールの位置を変えることにより起こる。
- 5.8 間違った色のボールを投げた場合
 - 5.8.1 取替可能
 - 5.8.1.1 選手が間違った色のボールを投げた場合、別の選手または審判はそのボールを停止してはいけない。ボールが停止するまで待ち、停止後、審判が正しい色のボールと取り替える。
 - 5.8.2 取替不能
 - 5.8.2.1 選手が色違いのボールを投げてしまい、そのボールが既存する他のボールへの影響なくして取り替えができない場合、そのフレームは無効となり、同じ側から競技をやり直す。
- 5.9 ローテーション間違い



- 5.9.1 最初の基準地点となる場合
 - 5.9.1.1 チームが間違っパリーナと第1投を行った場合、審判はパリーナとローテーション違いで投げられた第1投を元に戻す。
 - 5.9.1.2 審判は他の色のボールの選手あるいはチームに対し、同じ側から競技をやり直してパリーナを投げるよう求める。
- 5.9.2 ローテーション違いにおける正しい色順
 - 5.9.2.1 “イン” ボールを持つチームの選手がボールを投げ、相手チームにまだボールが残っている場合、問題のボールは可能であり安全な場合には“競技中のボール”に接触する前に審判によって止められ、無効を宣言され、コートから取り除かれる。
 - 5.9.2.2 “競技中のボール”に接触する前に、問題のボールを審判が停止できない場合には、審判はパリーナおよび最も近い位置にあったボールを、ローテーション間違いが起こる前にボールがあった場所に置きなおす。

6. 審判

- 6.1 異議
 - 6.1.1 審判への異議
 - 6.1.1.1 各チームは試合の開始に先立ち、いかなる理由でも担当の審判へ異議を申し立てる権利がある。
 - 6.1.1.2 異議申し立ては、大会責任者によって検討され、判断される。
 - 6.1.2 審判への参加
 - 6.1.2.1 チームメンバーまたはチームに登録された交代要員のいずれも、そのチームが競技する試合に審判のサポートとして参加することは認められていない。
- 6.2 審判の交代
 - 6.2.1 試合中
 - 6.2.1.1 試合中の審判の交代は、大会責任者および両チームキャプテンの許可がある場合にのみ、認められている。
 - 6.2.2 審判の追加
 - 6.2.2.1 審判の追加は、大会責任者の許可があれば、どの試合の競技中でも認められている。
 - 6.2.3 チームによる依頼
 - 6.2.3.1 いずれかのチームが大会責任者に相当の理由を提示した場合、審判は試合中に変更される場合がある。
- 6.3 審判のユニホーム
 - 6.3.1 審判の服装は選手と明確に区別されていること。

7. 競技用語の定義

- 7.1 有効なボールとは、試合中に投げられたすべてのボールである。
- 7.2 無効なボールとは、失格または没収となったすべてのボールである。ボールは以下の場合に失格となる：
 - 7.2.1 ペナルティを侵した場合
 - 7.2.2 コート外に出た場合
 - 7.2.3 コート外の人物や物体と接触した場合
 - 7.2.4 コートの壁の上端に当たった場合
 - 7.2.5 コートを覆うもの、またはそれを支えるものに当たった場合



- 7.2.6 ファウルラインの反則を侵した場合
- 7.2.7 自分（自チーム）のボールが違反となる動きをした場合
- 7.2.8 自分のチームによる停止前のボールへの妨害行為があった場合
- 7.2.9 パリーナや投げられたボールが完全に止まる前に投げられた場合
- 7.3 ボッチ (SO ボッチャ) ボール：大きめの競技用ボールである。
- 7.4 パリーナ：キューボールやビービーとも呼ばれる小さい目標物である。
- 7.5 ヒッティング/シューティング：ヒッティングはボールを転がすことであり、十分な速度で投球され目標を外すと、エンド側の壁に当たることもある。
- 7.6 バンクショットまたはリバウンドショット：側面またはエンド側の壁にボールを当てる動作のことである。
- 7.7 ポインティング：得点を得るためにパリーナ近くにボールを転がす動作のことである。
- 7.8 フレームとは、片方のコートサイドから他方のコートサイドに向けてボールが投球され、得点が与えられるという試合中の一区切りの時間のことである。
- 7.9 “競技中”：ルールブックのあらゆる部分で用いられている“競技中”とは、審判がボールを得点ボールとして扱ったり計測したりする必要があり得ると判断するボールのことである。
- 7.10 ファウル：ファウルは、ペナルティが与えられることになる規則違反のことである。