

보치아 경기규정집

[BISFed 2017 Competition Rules]



색 인

1. 용어의 정의	3
2. 참가자격	5
3. 경기종목	5
4. 경기용기구 및 공검사	8
5. 보조장비	11
6. 휠체어	12
7. 연습투구	12
8. 선수대기실	12
9. 수시 검사	14
10. 경기진행	15
11. 득점	19
12. 엔드의 중단	20
13. 연장전	21
14. 코트에서의 이동	22
15. 벌칙	22
16. 의사교환	27
17. 엔드 별 경기 시간	29
18. 해명과 이의제기 절차	30
19. 메디컬 타임아웃	31
부록 1. 공식 수신호	33
부록 2. 보치아경기장 규격	37

개 요

보치아

여기에 소개되는 규칙들은 보치아 경기의 진행에 관한 것이다.

이 경기규칙은 BISFed(보치아 국제 스포츠 연맹)의 주관으로 개최되는 모든 국제 대회에 적용된다. 이들 국제 대회는 월드오픈대회(World Open Event), 지역대회(Regional Events), 지역선수권대회와 세계선수권대회(Regional and World Championships), 장애인올림픽(Paralympic Games)을 포함한 BISFed가 인준하는 모든 대회로 구성된다.

대회 조직위원회는(Organizing Committees for competitions)는 BISFed가 임명한 기술위원(Technical Delegate)의 동의하에 규정에 따른 설명을 덧붙일 수 있으나, 규정의 의미를 변경하여 적용해서는 안되며 이에 대한 내용은 BISFed에 제출하는 승인신청서(Sanction Form)에 명기되어야 한다.

경기 정신

보치아 경기의 예절과 정신은 테니스 경기와 유사하며, 많은 관중이 관람하는 것은 적극 권장되나 경기에 참여하지 않는 선수 및 임원들을 비롯하여 관중은 선수가 공을 투구하는 동안 정숙을 유지해야 한다.

번역

본 규정을 다른 언어로 번역하기를 원하는 회원을 위해 본 규정집의 수정 가능한 파일을 제공한다. 해당 문서를 받기 위해서는 admin@bisfed.com으로 e-mail을 보내면 된다. BISFed는 본 규정의 번역본을 출간하는 데 노력할 것이지만, 분쟁이나 항소의 상황에 있어서는 항상 영문 규정을 적용한다.

사진촬영

플래시를 이용한 사진촬영은 허용되지 않는다. 경기를 영상장비로 촬영하는 것은 허용되나 카메라와 삼각대는 주심, 심판장, 기술위원, 또는 조직위의 승인 하에서만 설치가 가능하다.

보치아 경기규정 중 개정 규정 적용을 위한 기간

본 규정에 포함된 개정 규정은 2017년에 개최되는 모든 공인 대회에서 시범 적용된다. 경기 규정위원회(The Rules Competition Committee)는 개정 규정에 대한 의견을 받고 있으며, 개정된 규정에 대한 효과를 2017년 말에 검토할 예정이다. 규정에 대한 의견은 admin@bisfed.com으로 발송하면 된다.

본 규정에 대한 회원국들의 의견은 향후 규정의 개정을 위한 참고자료로 사용될 수 있다. 수 개월 동안 — 최소한 3~4개 대회를 개최하여 — 본 규정을 시범 적용한 후 이 규정에 대한 의견을 보내주시길 바란다. 쟁점이나 긍정적인 의견뿐만 아니라 모든 관련 이슈와 우려되는 부분도 함께 보내 본 규정을 더욱 발전시키는 데 도움이 되었으면 한다.

1. 용어 정의

등급분류(Classification)	BISFed 등급분류 기준에 의거하여 선수들의 등급을 분류하는 절차
CP	뇌성마비
종목(Division)	등급분류 결과에 따라 동일한 등급의 선수들끼리 묶인 각각의 범주
공(Ball)	적색 또는 청색의 공 및 표적구 (4.7.1 규정 참고)
표적구(Jack)	흰색의 공.
사구(Dead Ball)	투구 후 코트 밖으로 나간 적색 공 또는 청색 공, 반칙으로 인해 주심이 내보낸 공, 제한 시간이 초과했거나 선수가 투구하지 않겠다는 의사를 표시해 투구하지 않은 공을 말한다.
벌칙공(Penalty Ball)	상대 사이드의 반칙 행위시 심판에 의해 부여되고, 엔드 종료 시에 추가로 투구하는 공
투구되지 않은 공 (Balls Not Thrown, BNT)	특정 사이드가 해당 엔드에서 던지지 않기로 한 공
볼 지름 측정기구 (Ball Template)	공의 둘레를 측정하기 위해 사용.
저울(Weigh Scale)	0.01g의 정확도로 공의 무게를 재기위해 사용.
선수대기실(Call Room)	각 경기 전 선수 등록을 하는 장소
FOP (Field of Play)	모든 코트가 포함된 구역으로 기록심 구역을 포함한다.
코트(Court)	투구구역을 포함하여 경계선으로 둘러싸인 구역.
경기구역 (Playing Area)	코트에서 투구박스를 뺀 구역.
투구구역 (Throwing Box)	선수들이 투구를 하는 구역으로, 6개의 투구구역은 각각 선으로 구분된다.
투구표시선 (Throwing Line)	투구구역의 끝에 표시된 선으로, 선수는 투구선의 뒤에서 투구해야 한다.
V라인(V Line)	경기가 진행되기 위해 표적구가 넘어서 머물러 있어야 하는 선.
대체표적표시(Cross)	경기구역(Playing Area) 중앙에 위치한 십자 모양의 표시선. 투구된 표적구가 무효 처리 되거나, 적색 혹은 청색 공이 투구된 후 표적구가 비유효지역으로 들어갔을 때, 그리고 연장전에서 표적구를 놓을 때 표적구를 여기에 위치시킨다.
벌칙공 득점 구역 (Target Box)	벌칙공 투구를 위한 대체표적표시 주변 25 × 25cm 크기의 박스
매치(Match)	규정 엔드 수에 의한 두 사이드간의 경기.
엔드(End)	두 사이드가 주어진 모든 공을 투구하였을 때를 말하며, 엔드가 모여 매치가 된다.
중지(Disrupted End)	실수 또는 고의로 공이 정상적인 경기진행을 방해하는 경우
반칙(Violation)	선수, 사이드, 교체선수, 경기보조자 또는 코치 등이 경기규정을 위반하는 모든 행위
경고카드 (Yellow Card)	7× 10cm 크기의 황색의 종이 또는 플라스틱, 심판이 경고를 알리기 위해 사용.

실격카드(Red Card)	7× 10cm 크기의 적색의 종이 또는 플라스틱, 심판이 실격을 알리기 위해 사용.
경기용기구 (Equipment)	경사로(Ramp), 장갑(glove), 부목(splint) 및 기타 용기구
HOC	조직위원회 (Host organizing committee)
SA, HR, AHR, TD, ATD	경기보조자(Sport Assistant), 심판장(Head Referee), 부심판장(Assistant Head Referee), 기술위원(Technical Delegate), 부기술위원(Assistant Technical Delegate)
사이드(Side)	개인 경기는 1인의 선수를, 2인조 경기와 단체 경기는 각각 2인의 선수 또는 3인의 선수로 구성된 한 팀. 교체선수, 경기보조자, 코치는 허가된 경우에 한해 사이드의 구성원으로 인정받을 수 있다.
경기보조자 (Sport Assistant)	경기보조자 규정에 따라 선수의 경기진행을 도와주는 자
교체선수(Substitute)	같은 사이드에서 교체 가능한 추가 선수
투구(Throw)	코트의 경기구역으로 공을 보내는 동작을 말하며, 던지기, 발로차기 그리고 보조장비를 이용한 공 놓기 등이 있다.
연습투구구역 (Warm up Area)	선수들이 선수대기실에 입장하기 전 연습투구를 할 수 있도록 지정된 구역

2. 참가자격

2.1. 참가자격은 BISFed 의무분류 규정집의 등급분류 부분에 자세히 기술되어 있다. 규정집에는 선수의 등급분류 절차 및 기준, 재 등급분류와 이의제기 절차 등에 대한 자세한 내용이 담겨 있다. 등급분류와 관련한 자세한 사항은 BISFed 웹사이트에 게재된 최신 등급분류 규정 중 4장 (Classification and Sport Profiles)을 참고하기 바란다.

2.2 국제대회에 참가하려는 선수는 대회가 열리는 해의 1월 1일 이전에 만 15세가 되어야 참가자격을 얻는다. 국제대회는 지역 선수권대회, 세계 선수권대회, 기타 BISFed 인준대회와 장애인올림픽 외의 대회도 포함한다.

3. 경기 종목

개 요

세부종목은 7개이며, 각 종목은 남녀 구분 없이 등급분류 기준에 따라 동일한 등급으로 분류된 선수들이 경기를 치른다. 세부종목은 다음과 같다.

3.1 개인전 경기

- BC1 개인전
- BC2 개인전
- BC3 개인전
- BC4 개인전

개인전 경기는 1경기가 4엔드로 구성된다. 각각의 선수는 엔드마다 교대로 표적구를 투구하며 각각 2회의 엔드를 시작한다. 각 선수는 적색 또는 청색 공을 6개씩 갖는다. 적색 공을 투구하는 선수는 3번 투구구역에, 청색 공을 투구하는 선수는 4번 투구구역에 위치한다. 각 선수는 6개씩의 적색 공과 청색 공, 그리고 1개의 표적구를 가지고 선수대기실에 들어갈 수 있다.

3.2 2인조 경기

- BC3 2인조 : BC3 등급으로 분류된 선수들이 참가
- BC4 2인조 : BC4 등급으로 분류된 선수들이 참가

BC3 2인조 경기

참가 선수들은 반드시 BC3 개인전 종목의 참가자격을 승인받은 선수이어야 한다. BC3 2인조 경기는 1명의 교체선수를 포함할 수 있다. 예외사항은 최종결정권을 가지고 있는 BISFed에 의해 결정된다. BC3 2인조경기는 코트 안에 경기 중인 2명의 선수 중 적어도 1명의 뇌성마비(CP) 선수를 반드시 포함해야 한다. 각각의 선수들은 경기보조자의 도움을 받을 수 있으며, 경기보조자는 반드시 경기보조자 규정을 따라야 한다. (3.6 참조)

BC4 2인조 경기

참가 선수들은 반드시 BC4 개인전 종목의 참가자격을 승인받은 선수이어야 한다. BC4 2인조 경기는 1명의 교체선수를 포함할 수 있다. 예외사항은 최종결정권을 가지고 있는 BISFed에 의해 결정된다. **하지사용 선수들은 경기보조자의 도움을 받을 수 있으며, 경기보조자는 반드시 경기보조자 규정을 따라야 한다. (3.6 참조)**

BC3와 BC4 2인조 경기는 1경기가 4엔드로 구성된다. 선수들은 2번~5번까지 지정된 투구구역 번호 순서대로 표적구를 투구하며 각각 1회의 엔드를 시작한다. 각 선수들은 3개씩 적색공 또는 청색공을 갖는다. 적색공을 투구하는 사이드는 2번과 4번 투구구역에, 청색공을 투구하는 사이드는 3번과 5번 투구구역에 위치한다.

3.2.1 각각의 선수(교체선수 포함)는 개인별로 3개씩의 적색 공과 청색 공, 그리고 사이드 당 1개의 표적구를 가지고 선수대기실(Call Room)에 들어갈 수 있다.

3.2.2 교체선수가 사용할 공은 반드시 기록심(scorekeeper) 주변 지정된 구역에 두어야 한다.

3.3 단체전 경기

참가 선수들은 반드시 BC1 개인전 또는 BC2 개인전 종목의 참가 자격을 승인받은 선수이어야 한다. 단체전 경기는 3명의 선수로 경기를 실시하며 코트에서 경기 중인 3명의 선수 중 적어도 1명의 BC1 선수를 반드시 포함해야 한다. 각 팀은 1명의 경기보조자의 도움을 받을 수 있으며, **경기보조자는 반드시 경기보조자 규정을 따라야 한다.**(3.6 참조) 2명의 교체선수를 포함한 팀은 반드시 적어도 2명의 BC1 선수를 포함해야 한다.

단체전 경기는 1경기가 6엔드로 구성된다. 각 선수들은 1번~6번까지 지정된 투구구역 번호 순서대로 표적구를 투구하고 각각 1회의 엔드를 시작한다. 각 선수들은 2개씩 적색공 또는 청색공을 갖는다. 적색공을 투구하는 사이드는 1, 3, 5 번 투구구역에, 청색공을 투구하는 사이드는 2, 4, 6 번 투구구역에 위치한다.

3.3.1 각 선수(교체선수 포함)는 개인별로 2개씩의 적색 공과 청색 공, 그리고 사이드 당 1개의 표적구를 가지고 선수대기실(Call Room)에 들어갈 수 있다.

3.3.2 교체선수가 사용할 공은 반드시 기록심(scorekeeper) 주변 지정된 구역에 두어야 한다.

3.4 2인조 및 단체전 경기에서 엔드와 엔드 사이

엔드와 엔드 사이에 작전시간요청(타임아웃)은 없다.

주심은 엔드와 엔드 사이에 최대 1분의 시간을 허용한다. 주심이 표적구를 집어 들고 "1분(One Minute)"이라고 알렸을 때부터 허용된 1분의 시간 측정이 시작된다. 코치는 이 시간 동안 자신의

사이드가 투구한 공을 회수하고 선수들과 대화할 수 있다. 코치는 경기보조자, 주심, 또는 선심에게 공의 회수에 대한 도움을 요청할 수 있다.

50초가 경과하면 주심은 “10초(10 seconds)!”라고 알린다. 1분이 경과하면 주심은 “타임(Time)!”을 외친다. 주심이 다음 엔드에 표적구를 투구할 선수에게 표적구를 건네면 상대 사이드의 모든 행동은 정지되어야 한다. 이후 주심은 “표적구를 투구해 주세요(Jack!)”이라고 요청한다. 만일 상대 사이드가 준비되지 않았다면, 상대 사이드가 준비를 마친 후 주심이 자신의 투구 순서임을 알리기 전까지 기다려야 한다. 주심이 “Time”이라고 말하면 선수들은 자신의 투구구역에, 그리고 코치는 지정된 장소에 위치해야 한다. 그렇지 않을 경우 경기 지연에 대한 경고를 받는다. (15.8.1)

3.5 주장의 책임

3.5.1 단체전 및 2인조 경기에서, 주장은 자신의 사이드를 대표한다. 주심이 주장을 알아볼 수 있도록 주장은 글자 “C”가 명확히 보일 수 있도록 해야 한다. 각 주장, 클럽 혹은 국가는 주장 신분을 표시하는 글자 “C”를 준비할 책임이 있다. 주장은 해당 팀의 대표로 다음의 책임을 진다.

3.5.2 동전 던지기에서 사이드를 대표하며 투구할 공의 색깔을 선택한다.

3.5.3 경기중에 벌칙공을 포함하여 각각의 공을 어느 선수가 투구할지 결정한다.

3.5.4 **테크니컬 또는 메디컬** 타임아웃이나 선수 교체를 요구할 수 있다. 코치도 이를 요청할 수 있다.

3.5.5 득점 과정에서 주심의 결정을 확인한다.

3.5.6 엔드의 중지 상황이나 분쟁의 상황에서 주심과 협의한다.

3.5.7 기록지에 직접 서명하거나 대신 서명할 사람을 지명한다. 서명하는 사람은 반드시 자신의 이름으로 서명해야 한다.

3.5.8 이의 제기를 신청한다. 코치나 감독도 이를 신청할 수 있다.

3.6 경기보조자 규정

BC1, BC3, BC4 하지사용 선수는 경기보조자의 도움을 받을 수 있다. BC1과 BC4 하지사용 선수의 경기보조자는 투구구역 뒤쪽에 위치해야 하며, 선수가 요청할 때에만 투구구역 안으로 들어갈 수 있다. BC3 경기보조자는 반드시 자신이 보조하는 선수의 투구구역 안에 위치하되 엔드 진행 중에는 경기구역을 쳐다보아서는 안 된다. 경기보조자는 다음과 같은 역할을 한다:

- 휠체어의 위치 조정 또는 고정 (선수 요청 시)
- 선수의 자세 조정 (선수 요청 시)
- 선수에게 공을 전달하기 (선수 요청 시)
- 경사로(Ramp) 위치 조정 (선수 요청 시 - BC3종목)

- 투구 전후의 일상적인 행동수행
- 각 엔드의 종료 시 공 회수 (주심의 승인을 받은 경우)

선수가 공을 투구 하는 동안 경기보조자는 휠체어를 밀거나 포인터를 조정해 주는 등의 방법으로 선수의 투구를 돕는 직접적인 신체접촉을 해서는 안 된다. BC3 종목의 경기보조자는 엔드 진행 중에는 경기구역을 쳐다보아서는 안 된다.

3.7 코치

각 종목마다 1명의 코치가 각각의 경기에 지정된 연습구역과 선수대기실에 입장할 수 있다. (7.2, 8.2 참조)

개인전 경기에서는 코치가 경기장(FOP)에 입장할 수 없다. 단체전과 2인조 경기에서만 코치가 자신의 팀 선수들과 함께 경기장에 입장하는 것이 허용된다.

4. 경기용기구 및 공 검사

대회를 진행하기 위해 필요한 모든 장비는 반드시 대회조직위원회가 제공해야 하며 각 대회의 BISFed 기술위원으로부터 사용 승인을 받아야 한다.

경기용기구 및 공 검사는 반드시 대회 시작 전에 이루어져야 한다. 심판장(과/또는) 그가 지명한 사람은 기술위원이 지정한 시간에 공과 경사로(ramp)에 대한 검사를 실시한다. 검사는 대회가 시작되기 48시간 전에 이루어지는 것을 권고한다. **검사를 통과하지 못한 공은 대회 종료 시까지 압수된다. 선수가 코트에서 사용할 글러브, 부목, 또는 기타 용기구의 경우 등급분류사의 승인을 받아야 하며 반드시 장비 검사 시 지참해야 한다.**

대회 조직위원회가 제공한 공 역시 각 대회마다 검사를 받아야 한다.

4.1 코트

바닥면은 광택 콘크리트, 나무바닥, 혹은 천연/인조 고무처럼 평평하고 매끄러워야 하며, 청결해야 한다. 표면의 상태에 영향(변형)을 줄 수 있는 어떠한 것도 사용해서는 안 된다. (예: 모든 종류의 파우더 등)

코트의 규격은 12.5m x 6m이며, 6개의 투구구역으로 나뉘어진 투구지역을 포함한다. 코트의 모든 외곽경계선의 측정은 각 선의 안쪽을 기준(각 선이 안쪽에서부터 마주보는 선의 안쪽까지)으로 실시한다. 투구구역을 나누는 선과 대체표적표시선(십자선)은 해당 선의 중앙을 기준으로 측정한다. 투구선과 V라인은 표적구의 비유효지역 안에 있는 것으로 간주한다. (부록 3. 보치아 코트 규격 참조)

코트의 모든 선은 폭이 **1.9cm~7cm**이어야 하며, 쉽게 알아볼 수 있어야 한다. 선으로는 접착 테이

프를 사용하는 것이 좋다. 폭이 넓은 테이프(4cm~7cm)는 외곽경계선, 투구선, V라인에 사용하고, 폭이 가는 테이프(1.9cm~2.6cm)는 내부 선, 즉 투구구역 분할선, 벌칙공 득점구역, 그리고 대체표적구 표시선(십자선)에 사용한다. 벌칙공 득점구역의 내부 규격은 표시선 안쪽으로 25cm x 25cm이며, 표시선은 벌칙공 득점구역의 바깥쪽에 위치한다.

4.2 점수판

점수판은 경기를 진행 중인 모든 선수가 볼 수 있는 위치에 설치해야 한다.

4.3 시계

어디서든지 측정 가능한 전자식이어야 한다.

4.4 사구

사구는 사구보관함에 보관하거나 경기구역 외곽경계선에서부터 약 1m 떨어진 곳에 위치시킨다. 이를 통해 모든 선수들이 몇 개의 공이 투구되었는지를 볼 수 있어야 한다.

4.5 적색/청색 표시기

탁구라켓과 비슷한 형태이며, 주심이 어느 사이드(적색 또는 청색)가 투구해야 할 순서인지를 알려 줄 때 사용한다. 주심은 각 엔드 종료 시와 매치 종료 시 이 표시기와 자신의 손가락을 이용해 점수를 표시한다.

4.6 거리 측정 기구

공 둘레 측정 기구는 보치아 공의 둘레를 측정하는 데 사용된다. 줄자, 컴퍼스, 필러 게이지, 플래시라이트 등은 주심이 코트에서 거리를 측정하는 데 사용된다.

4.7 보치아 공

보치아 공 1세트는 6개의 적색구, 6개의 청색구와 1개의 흰색 표적구로 구성된다. 공인 대회에서 사용되는 보치아 공은 BISFed에서 규정한 기준을 충족해야 한다. (4.7.1, 4.7.2 참조)

각 선수 또는 사이드는 자신이 준비한 공을 사용할 수 있다. 개인전 경기에서는 각 선수가 자신이 준비한 표적구를 사용할 수 있다. 2인조 및 단체전 경기에서는 각 사이드가 하나의 표적구만을 사용해야 한다.

대회 조직위에서 준비한 공은 선수들이 대기실에 자신의 공을 가지고 오지 않았거나, 선수들이 가져온 공이 수시검사에서 기준을 충족하지 못했을 경우에만 사용한다.

4.7.1 보치아 공의 기준

무게 : 275g (± 12 g)

둘레 : 270mm (± 8 mm)

위의 기준을 충족한 경우, 공에 상표가 인쇄되어 있지 않아도 된다.

공은 반드시 규정된 적색, 청색, 흰색을 띠어야 하며, 눈에 보이는 흠집(베이거나, 찢긴 흔적)이 없는 양호한 상태이어야 한다. 공에는 어떠한 스티커도 부착되어선 안 된다. 특정 공을 사용할 수 있는지 여부에 대한 최종 결정은 심판장과 기술위원의 결정에 따른다.

4.7.2 공 검사

4.7.2.1 각 공들의 무게는 오차범위 0.01g 이내의 저울을 이용해 측정해야 한다.

4.7.2.2 공의 둘레는 7~7.5mm 두께의 정확한 측정기구를 이용하여 검사한다. 측정기구에는 원주 262mm의 구멍(작은 구멍)과 원주 278mm의 구멍(큰 구멍)이 있으며, 다음의 절차를 통해 검사한다.

4.7.2.2.1 각 공을 작은 구멍 위에 **조심스럽게** 위치시켰을 때, 순수하게 중력에 의해 그 공이 작은 구멍을 통과하지 않아야 한다.

4.7.2.2.2 각 공을 큰 구멍 위에 **조심스럽게** 위치시켰을 때, 순수하게 중력과 자신의 무게에 의해 그 공이 큰 구멍을 통과해야 한다.

4.7.2.2.3 각 공은 290mm의 길이와 지면으로부터 25도의 각도를 지닌 알루미늄 경사로를 이용한 BISFed 표준 구르기 검사를 거쳐야 한다. 각 공을 경사로 위에 올려놓았을 때 중력의 영향으로 경사로를 구른 후 끝 부분에서 100mm 너비의 지면과 평행한 판을 따라 175mm 이상 더 굴러간 후 떨어져야 검사를 통과한다. 각 공에 대해 최대 세 번까지 이 검사를 실시하며, 경사로 끝의 판에서 한 번이라도 공이 떨어지지 않는다면 검사를 통과하지 못한 것으로 간주한다. 경사로 끝의 판을 똑바로 가로지르지 않고 옆면으로 떨어진 경우에도 검사를 통과하지 못한 것으로 간주한다.

4.7.2.3 심판장은 각 경기가 시작되기 전 선수대기실에서 위의 4.7.2.1 ~ 4.7.2.2.3 규정에 적용하여 추가적인 수시검사를 할 수 있다.

4.7.2.4 위의 4.7.2.1 ~ 4.7.2.3 규정에 의한 검사를 통과하지 못한 공은 대회 종료 시까지 심판장에 의해 압수되며, 해당 대회 기간 중에 사용할 수 없다.

5. 보조 장비

경사로, 포인터와 같은 보조 장비는 BC3 종목의 선수들이 사용하며, 각 대회용기구 검사에서 승인을 받은 것만을 사용할 수 있다. 선수가 사용할 장갑과 부목은 등급 분류 시 승인을 받아야 하며 장비 검사에도 지참해야 한다.

5.1 경사로는 누웠을 때 2.5m x 1m 크기의 구역 안에 들어가야 한다. 경사로의 측정시에는 경사로의 부착물, 연장선 등을 포함하여 최대 길이로 늘어난 상태에서 측정해야 한다.

5.2 경사로는 공의 추진력이나 속도에 영향을 주거나 경사로의 방향 설정에 도움을 줄 수 있는 어떠한 기계 장치(예: 레이저, 측계, 제동장치, 조준장치, 시야확보장치(관측장비) 등)도 있어서는 안 된다. 이러한 기계 장치는 선수대기실이나 경기장 내에 일절 반입할 수 없다. 시야 확보를 위해 꼭대기 부분을 들어올리는 것도 허용되지 않는다. 선수가 투구를 마치면 어떠한 방식으로든 그 공의 진행을 방해해서는 안 된다.

5.3 투구를 할 때, 경사로는 투구선 위를 침범해서는 안 된다.

5.4 머리, 입, 팔 포인터의 길이에 대해서는 별도의 제한사항은 없다.

5.5 각 엔드의 시작 시 주심이 자신의 사이드가 표적구를 투구할 순서임을 표시한 후에, 경사로는 각각 좌우로 확실히 20cm 이상씩 움직여져야 한다. (15.5.2) 또한 벌칙공을 투구하기 전에도 좌우로 움직여야 한다. 선수 또는 같은 팀의 동료가 경기장으로부터 투구구역으로 돌아왔을 때에도 선수들은 경사로를 20cm 이상 좌우로 움직여 재조정을 해야 한다. (15.7.10) 다른 투구 사이에는 경사로를 좌우로 움직일 필요가 없다.

5.6 선수는 1경기에서 1개 이상의 경사로 또는 포인터를 사용할 수 있다. 모든 보조 장비들은 엔드가 진행되는 동안에 해당 선수의 투구구역 안에 위치해야 한다. 선수가 엔드의 진행 중에 어떠한 물건(병, 코트, 핀, 깃발 등) 또는 기타 용기구(포인터, 경사로, 경사로의 연장선 등)를 사용하고 자 하는 경우, 그 물건들은 반드시 해당 엔드의 시작 전부터 자신의 투구구역 안에 있어야 한다. 만일 엔드 중에 자신의 투구구역 안에 있던 물건을 선수의 투구구역에서 밖으로 가지고 나오면, 주심은 15.5.1, 15.5.5 규정에 따라 판정한다.

5.7 경기 중 경사로에 이상이 발생한 경우, 경기 시간은 정지되고 선수에게 경사로를 수리할 수 있는 10분의 테크니컬 타임아웃이 주어진다. 2인조 경기의 경우, 같은 팀의 다른 선수, 혹은 교체 선수의 경사로를 함께 사용할 수 있다. 경사로를 교체하는 것은 엔드와 엔드 사이에 이루어져야 하며 심판장에게 이 사실을 통보해야 한다.

5.8 글러브(gloves) 또는 부목(splints)을 사용하고자 하는 선수는 등급분류 시 서면으로 승인을 얻어야 한다.

6. 휠체어

6.1 경기에 사용되는 휠체어는 가능한 표준 제품이어야 한다. 스쿠터의 사용도 가능하다. **BC3 종목의 경우 선수가 계속해서 휠체어에 앉아 있는 한, 휠체어 착석부의 높이에 대한 규정은 없다. 다른 종목의 경우 선수의 엉덩이가 휠체어 착석부에 닿는 가장 아래 부분의 높이가 지면으로부터 66cm 이하여야 한다.**

6.2 경기 도중 휠체어에 이상이 발생하는 경우, 경기 시간은 정지되고 선수에게 휠체어를 수리할 수 있는 **10분의 테크니컬 타임아웃**이 주어진다. 휠체어를 수리할 수 없는 경우 선수는 경기를 그대로 진행해야 하며, 그렇지 않은 경우 그 경기는 몰수패 처리된다. (11.8 참고)

6.3 이와 관련하여 분쟁이 발생하는 경우, 심판장은 기술위원과 함께 최종 결정을 내린다.

7. 연습투구

7.1 각 경기의 시작 전, 참가 선수는 지정된 연습투구구역에서 연습투구를 할 수 있다. 연습투구구역은 대회 조직위원회에 의해 지정된 각 매치의 시작 시간 전에 투구할 선수들만이 사용할 수 있다. 참가 선수, 코치, 경기보조자는, 지정된 시간 내에 연습투구구역에 들어가 지정된 연습투구 코트를 이용할 수 있다.

7.2 참가 선수는 다음에 기술된 최대 인원과 함께 연습투구구역에 입장할 수 있다.

- BC1 : 코치 1명, 경기보조자 1명
- BC2 : 코치 1명, **경기**보조자 1명
- BC3 : 코치 1명, **경기**보조자 1명
- BC4 : 코치 1명, **경기**보조자 1명
- BC3 2인조 : 코치 1명, 선수 1명 당 **경기**보조자 1명
- BC4 2인조 : 코치 1명, **경기**보조자 1명
- 단체전(BC1/BC2) : 코치 1명, **경기**보조자 1명

7.3 필요한 경우, 국가 당 1명의 통역사와 1명의 물리치료사/안마사가 연습투구구역에 입장할 수 있다. 그들은 선수를 지도할 수 없다.

8. 선수대기실 (Call Room)

8.1 공식 시계는 선수대기실 입구에 누구나 잘 보이는 곳에 설치한다.

8.2 참가 선수는 다음에 기술된 최대 인원과 함께 선수대기실에 입장할 수 있다.

- BC1 : 코치 1명, **경기**보조자 1명
- BC2 : 코치 1명
- BC3 : 코치 1명, **경기**보조자 1명
- BC4 : 코치 1명, (하지 사용 선수의 경우 **경기**보조자 1명)
- BC3 2인조 : 코치 1명, 선수 1명 당 **경기**보조자 1명
- BC4 2인조 : 코치 1명, (하지 사용 선수의 경우 **경기**보조자 1명)
- 단체전(BC1/BC2) : 코치 1명, **경기**보조자 1명

8.3 선수대기실에 입장하기 전에, 모든 참가선수와 **경기**보조자는 반드시 선수번호와 출입증 (Accreditation)을 패용하여야 하며, 코치도 반드시 출입증을 패용하여야 한다. **선수는 선수번호를 가슴이나 다리 앞쪽에 부착하여야 하고, 경기보조자는 자신이 보조하는 선수의 것과 일치하는 선수번호를 등에 부착하여야 한다. 이를 위반하는 경우** 선수대기실에 입장할 수 없다.

8.4 선수등록은 선수대기실 입구에 위치한 데스크에서 이루어진다. **지정된 시간에 선수대기실에 도착하지 않는 사이드는 해당 경기에서 물수패 처리된다.**

8.4.1 **개인전**의 경우, 모든 참가선수는 반드시 해당 경기의 시작 시간 30분에서 15분 전에 등록해야 한다.

8.4.2 **2인조 및 단체전**의 경우, 모든 참가선수는 반드시 해당 경기의 시작 시간 45분에서 20분 전에 등록해야 한다.

8.4.3 각 사이드(선수, 코치와 경기보조자)는 함께 등록해야 하며, 이 때 모든 장비와 **공**을 지참해야 한다. 각 사이드는 경기에 필요한 물품만을 선수대기실에 가지고 들어갈 수 있다.

8.5 참가선수, 코치, 경기보조자가 선수등록을 마치고 선수대기실에 입당한 후에는 선수대기실을 떠나면 안 된다. 만일 선수대기실에서 벗어나면 재입장이 불가하며, 해당 경기에 더 이상 참여할 수 없다. **(8.13 규정은 예외)** 기타 예외 사항은 심판장 또는 기술위원에 의해 결정될 수 있다.

8.6 **모든 사이드는 등록을 마친 직후** 선수대기실의 지정된 장소에 대기해야 한다. 만일 선수가 연속으로 경기를 해야 한다면, 코치 또는 감독이 기술위원의 허가를 받아 해당 선수의 다음 경기 등록을 대신해줄 수 있다. 플레이오프 경기에서 다음 단계로 진출한 선수가 정해진 등록 시간을 지키기 어려울 때에도 코치나 감독의 대리 등록이 허용된다.

8.7 선수대기실의 문은 지정된 시간에 닫히며, 문이 닫힌 후에는 어떠한 사람, 장비 또는 **공**의 출입도 금지되며 해당 경기에 참여 또는 사용할 수 없다. (예외 사항에 대해서는 심판장 또는 기술위원이 결정할 수 있다.)

8.8 주심은 경기 준비를 위하여 선수대기실의 문이 닫히기 전 가장 마지막으로 입장한다.

8.9 주심은 참가선수들에게 선수번호와 출입증을 제시하도록 요구할 수 있다.

8.10 모든 장비 검사, 공 검사, 경사로의 날인 확인 및 코인 토스는 선수대기실에서 이루어진다. 수시 검사에서 탈락한 장비는 이를 즉시 규정에 맞게 수리하지 못하는 한 코트에서 사용할 수 없다.

8.11 코인 토스 - 주심은 동전을 던지고, 여기에서 이긴 쪽이 적색과 청색 공 중 하나를 선택한다. 각 사이드는 동전 던지기의 전후로 상대 **사이드의** 보치아 공을 확인하는 것이 허용된다.

8.12 대회조직위원회가 준비한 공은 참가선수가 선수대기실에 자신의 공을 지참하지 않았거나 공이 수시 검사에서 탈락한 경우에 사용할 수 있다.

8.13 경기 일정이 지연되는 경우, 심판장 또는 기술위원은 **선수대기실 안에서 대기 중인** 인원에게 대해 다음의 조건 하에 화장실 사용을 허가할 수 있다.

- 상대편 사이드에 통보해야 한다.
- 대회 운영위원이 동행해야 한다.
- 참가선수는 양팀이 경기장에 입장하는 시간 전에 선수대기실로 돌아와야 한다. 선수가 지정된 시간 내에 선수대기실에 돌아오지 못해 해당 사이드의 **경기 진행을 위한 최소 인원이 충족되지 않았다면** 해당 경기는 몰수패로 처리된다.

8.14 대회 운영본부에 의해 경기가 지연되는 경우 8.4 규정은 적용되지 않는다. 어떠한 이유로든 경기가 지연되면, 대회조직위원회는 **지연 사실 및 변경된 시각을** 신속히 모든 감독에게 서면으로 통보한다.

8.15 통역사는 주심이 요청한 경우에 한해 선수대기실에 입장할 수 있다. 통역사가 선수대기실에 들어가기 위해서는 각 경기의 시작 전에 지정된 선수대기실 밖에 대기하고 있어야 한다.

9. 수시 검사

9.1 경기용기구에 대한 수시검사는 심판장의 재량에 따라 대회 기간 중 언제든지 실시될 수 있다.

9.2 공이 **4.7.1, 4.7.2** 규정의 기준을 충족하지 못하는 경우 대회 종료 시까지 압수된다. 주심은 압수된 공에 대하여 기록지에 기록한다. 이때 참가 선수는 대회조직위원회가 준비한 공을 대체하여 사용한다. 대회조직위원회가 준비한 공은 경기가 종료된 후에 주심에게 돌려주어야 한다. **만일 참가 선수가 선수대기실에 규정된 공의 개수보다 더 많은 공을 가지고 온 경우, 초과하여 가져온 공도 대회 종료 시까지 압수된다.**

9.3 수시검사에서 1개 이상의 공이 통과하지 못하는 경우, 해당 선수는 15.8.3 조항에 의거하여 경고를 받는다. **동일한 수시검사에서 동일한 선수의 2개 이상의 공이 통과하지 못하는 경우에도 1개의 경고로 처리된다.**

9.4 참가 선수의 **공이나 경기용기구(경사로, 글러브, 부목 및 기타 장치)**가 2회에 걸쳐 수시 검사에서 통과하지 못하는 경우, **15.9.2 와 15.9.4** 규정에 의해 실격 처리된다.

9.5 공이 수시 검사를 통과하지 못해 압수된 경우, 해당 선수는 가능한 경우에 한해 대회조직위원회에서 준비한 공의 종류(딱딱한 공, 보통공, 부드러운 공)중 원하는 유형의 공을 요청할 수 있다. 해당 선수가 요청한 유형의 공이 제공될 수 있으나 직접 공을 선택할 수 없다.

9.6 참가 선수와 코치는 수시 검사 과정을 지켜볼 수 있다. 만약 경기용기구 등이 기준에서 탈락하는 경우, 주심은 반드시 재검사를 위해 심판장의 입회를 요청하여야 한다. **수시 검사는 선수대기실에서, 그리고 경기가 진행 중인 코트에서 이루어질 수 있다.**

9.7 2인조 및 단체전의 경우, 각 선수는 선수대기실에서 각자의 경기용기구와 공을 제시해야 한다. 이는 수시 검사를 통과하지 못한 경기용기구 등의 책임소재를 명확하게 하기 위함이다.

10. 경기 진행

공식적인 경기(매치) 준비는 선수대기실(Call Room)에서부터 시작된다.

10.1 연습투구

코트에 위치한 참가 선수는 지정된 투구구역에 위치한다. 주심은 각 사이드에게 2분간의 연습투구 시간이 시작되었음을 알리며, 이 때 각 사이드는 최대 7개(표적구 포함)의 공을 투구할 수 있다. 교체선수는 어떤 경우에도 연습투구를 할 수 없다.

각 사이드가 7개씩의 공을 모두 던지거나 주어진 2분의 시간이 경과하면 즉시 연습투구가 종료된다.

10.2 표적구 투구

어떤 공을 투구하든지 간에, 참가 선수의 모든 경기용기구와 의류는 반드시 자신의 투구구역 안에 있어야 한다. BC3 종목의 경우 경기보조자도 투구구역 안에 위치해야 한다.

10.2.1 적색 공을 투구하는 사이드가 항상 1엔드를 시작한다.

10.2.2 표적구를 투구하는 선수는 반드시 주심이 자신의 순서임을 알린 후에 투구할 수 있다.

10.2.3 투구된 표적구는 반드시 유효 구역 안에 정지해야 한다.

10.3 무효 표적구

10.3.1 다음의 경우 표적구는 무효가 된다.

- 투구된 표적구가 무효 구역에 정지했을 때
- 표적구가 코트 밖으로 투구되었을 때

- 표적구를 투구하는 선수가 반칙을 범했을 때.

이 경우 15.1~15.9 규정에 따라 적절한 벌칙을 받는다.

10.3.2 표적구가 무효가 되는 경우, 다음 엔드에 표적구를 투구할 선수가 표적구를 투구한다. 마지막 엔드에서 표적구가 무효가 되는 경우, 1엔드에서 표적구를 투구한 선수가 표적구를 투구한다. 이는 표적구가 **유효구역**에 들어갈 때까지 순서대로 **반복한다**.

10.3.3 특정 엔드에서 표적구가 무효가 되더라도, **그 다음 엔드에서는 기존 엔드에서 무효 표적구가 발생하지 않았다고 가정하고** 원래 표적구를 투구하기로 정해져 있던 선수가 표적구를 투구한다.

10.4 제1구 투구

10.4.1 표적구를 투구한 선수가 제1구도 투구한다. **(15.7.9 참조)**

10.4.2 투구된 공이 사구가 되거나 반칙으로 투구된 공이 제거된 경우, 해당 사이드는 1개의 공이 경기구역으로 들어가거나 자신의 사이드가 가진 모든 공이 투구될 때까지 계속 투구한다. 2인조 및 단체전 경기에서는 투구권을 가진 사이드의 어떤 선수든 제2구를 투구할 수 있다.

10.5 상대 사이드의 제1구 투구

10.5.1 표적구를 던진 사이드가 제1구 투구를 마치면 상대 사이드가 투구한다.

10.5.2 투구된 공이 사구가 되거나 반칙으로 투구된 공이 제거된 경우, 해당 사이드는 1개의 공이 경기구역으로 들어가거나 자신의 사이드가 가진 모든 공이 투구될 때까지 계속 투구한다. 2인조 및 단체전 경기에서는 어떤 선수든 제2구를 투구할 수 있다.

10.6 나머지 공의 투구

10.6.1 다음 공을 투구할 사이드는 표적구로부터 가장 가까운 공을 던지지 못한 사이드이다. 단, 해당 사이드가 자신의 모든 공을 투구한 경우 그 상대방 사이드가 계속 투구한다. 이 과정은 양 사이드가 모든 공의 투구를 마칠 때까지 계속한다.

10.6.2 만일 선수가 남은 공을 더 이상 던지지 않기로 결정하면 주심에게 해당 엔드에서 남은 공을 투구하지 않겠다고 알릴 수 있으며, 투구하지 않고 남은 공은 사구로 처리된다. **투구되지 않은 공(BNT)은 기록지에 기록된다.**

10.7 엔드의 종료

10.7.1 모든 공이 투구되고 **벌칙공이 없다면** 주심은 구두로 점수를 발표하고 “엔드가 종료되었습니다.(End is finished.)”라고 말하며 엔드의 종료를 선언한다. (11규정 참조) (BC3 경기보조자는 이 때 경기장 쪽으로 돌아설 수 있다.)

10.7.2 선수 또는 주장이 엔드의 득점에 동의한 후 투구할 벌칙공이 있다면, 경기구역에 있는 모든 공을 치운다.(이때 선심이 도울 수 있다.) 벌칙공을 투구할 사이드는 자신이 투구할 적색 혹은 청색 공 중 하나를 선택하고 벌칙공 득점구역을 향해 투구한다. 주심은 최종 점수를 구두로 발표하고(11규정 참조) “엔드가 종료되었습니다.(End is finished.)”라고 말하며 엔드의 종료를 선언한다. (BC3 경기보조자는 이 때 경기장 쪽으로 돌아설 수 있다.) 기록지에는 해당 엔드의 최종 점수를 기록한다.

10.7.3 경기의 마지막 엔드에서 모든 공이 투구되지 않았어도 승자가 명백한 경우, 경기보조자 또는 코치가 응원을 하더라도 벌칙을 받지 않는다. 이는 벌칙공의 투구 도중에도 마찬가지이다.

10.7.4 경기보조자와 코치는 주심의 지시에 따라 경기구역에 들어올 수 있다. (15.8.8 참조)

10.8 다음 엔드의 준비 (2인조 및 단체전 경기에만 해당)

경기보조자, 코치(2인조 및 단체전 경기에만 해당), 또는 임원들은 다음 엔드를 위해 공을 회수한다. 주심은 엔드와 엔드 사이에 최대 1분의 시간을 허용한다. 주심이 표적구를 집어 들고 “1분(One Minute)”이라고 알렸을 때부터 허용된 1분의 시간 측정이 시작된다. 50초가 경과하면 주심은 “10초(10 seconds)”라고 알린다. 1분이 경과하면 주심은 “타임(Time)”을 외친다. 주심이 다음 엔드에 표적구를 투구할 선수에게 표적구를 건네면 상대 사이드의 모든 동작은 정지되어야 한다. 이때 주심은 “표적구를 투구해 주세요(Jack!)”이라고 요청한다. 만일 상대 사이드가 준비되지 않았을 경우, 상대 사이드가 준비를 마친 후 주심이 자신의 투구 순서임을 알리기 전까지 기다려야 한다.

10.9 투구

10.9.1 공이 투구되는 순간, 적어도 선수의 한 쪽 엉덩이는 휠체어 또는 스쿠터의 앞부분에 접촉하고 있어야 한다. 배를 붙이고 투구해야 하는 선수의 경우, 투구 시 배를 휠체어 또는 스쿠터에 접촉하고 있어야 한다. (15.5.4 참조) 이 경우 반드시 등급 분류 시 해당 내용에 대한 승인을 받아야 한다.

10.9.2 공이 투구된 후 투구한 선수나 상대 선수, 또는 선수의 경기용기구에 맞고 튕기더라도 그 공은 유효하게 투구된 것으로 본다.

10.9.3 던지거나, 차거나, 경사로를 빠져 나온 공이 자신의 투구구역(공중이든 바닥이든)을 떠나 투구표시선을 통과하여 경기구역으로 진입하기 전에 상대방의 투구구역을 통과할 수 있다.

10.9.4 투구된 공이 어떠한 접촉도 없이 공이 스스로 구르는 경우, 해당 공이 경기구역에 있다면 그 자리에 위치시킨다.

10.10 코트 밖의 공

10.10.1 공이 코트의 외곽경계선에 닿거나 넘는 경우 코트 밖으로 나간 것으로 간주한다. 만일 공이 코트의 외곽경계선에 닿아 있는 채로 다른 공과 맞닿아 지지하고 있는 경우, 경계선에 닿아 있

는 공을 바닥에 닿아 있는 채로 한 번에 경계선 바깥쪽 수직방향으로 바로 제거시킨다. 이때 제거된 공과 맞닿아 지지되어있던 공이 움직여 외곽경계선에 닿았다면 그 공 역시 코트 밖으로 나간 것으로 간주한다. 각 공은 **10.11.4 또는 10.12 규정**에 의해 처리된다.

10.10.2 공이 코트의 **외곽경계선에 닿거나** 넘은 뒤 다시 **경기구역**으로 들어오더라도, 그 공은 코트 밖으로 나간 것으로 간주한다.

10.10.3 공이 투구되었으나 코트 안에 들어오지 못한 경우, **10.14** 규정의 경우를 제외하고는 코트 밖으로 나간 것으로 간주한다.

10.10.4 코트 밖으로 투구되거나 밀려나간 적색 혹은 청색의 공은 사구로 처리되며, 사구는 적절한 구역에 보관한다. 주심은 공이 코트 밖으로 나갔는지 여부를 결정하는 유일한 결정권자이다.

10.11 코트 밖으로 밀려난 표적구

10.11.1 표적구가 경기구역 밖으로 밀려나거나 코트 내의 비유효지역 안에 들어오게 되는 경우, 표적구를 대체표적표시선(십자선) 위에 위치시킨다.

10.11.2 다른 공이 대체표적표시선(십자선)에 위치하고 있어 표적구를 대체표적표시선(십자선)에 놓을 수 없는 경우, 표적구를 양 사이드라인 사이의 중심선 상에서 대체표적표시선(십자선)의 앞쪽 가장 가까운 자리에 위치시킨다. ('대체표적표시선(십자선)의 앞쪽'이란, 투구표시선과 대체표적표시선(십자선)사이의 지역을 말한다.)

10.11.3 표적구가 **대체표적표시선(십자선)으로 이동**된 때에는, 다음 공을 투구할 사이드는 10.6.1 규정에 의해 결정된다.

10.11.4 표적구가 대체표적표시선(십자선)으로 이동된 후 **경기구역** 내에 적색 또는 청색 공이 하나도 없다면, 표적구를 경기구역 밖으로 밀어낸 사이드가 다음 공을 투구한다.

10.12 같은 거리의 공

다음 공을 투구할 사이드를 결정할 때, 표적구로부터 같은 거리에 있는 서로 다른 색의 2개 이상의 공이 있는 경우(한 사이드의 경기 점수가 1-1 이상인 경우 포함) 마지막에 투구한 사이드가 다시 투구해야 한다. 이때부터는 공들이 같은 거리에 있는 상태가 해소되거나, 한 사이드가 자신이 가진 모든 공을 투구할 때까지 양 사이드가 번갈아 투구하며, 그 이후의 경기는 규정이 정한대로 진행한다. **공들이 같은 거리에 있는 상태에서 새로 투구한 공으로 인해 기존에 같은 거리에 있던 공들의 위치가 변화되었지만 새로 투구한 공에 의해 서로 다른 색의 2개 이상의 공이 같은 거리에 있는 경우, 마지막에 투구한 사이드가 다시 투구해야 한다.**

10.13 동시에 투구된 공

한 사이드가 자신의 투구 순서에 2개 이상의 공을 투구하는 경우, 해당 공들은 모두 경기구역에서 제거되며 사구로 처리된다. (15.7.11 참조)

10.14 떨어뜨린 공

선수가 실수로 공을 떨어뜨린 경우, 그 공을 다시 던질 수 있도록 주심에게 승인을 요청하는 것은 선수 본인의 책임이다. 요청을 받은 주심은 선수가 떨어뜨린 공이 고의로 떨어뜨린 것인지 실수로 떨어뜨린 것인지를 결정한다. 떨어뜨린 공을 다시 투구하는 횟수에 대한 제한은 없으며, 주심은 이에 대한 유일한 결정권자이다. 이 경우 시간 측정은 계속된다.

10.15 주심의 실수

주심의 실수로 투구할 사이드를 잘못 표시한 경우, 이로 인해 투구된 공은 투구한 선수에게 돌려준다. 이 경우 반드시 시간을 확인하여 적절하게 수정해야 한다. 이때 잘못 투구된 공에 의해 다른 공의 위치가 변경되었다면 해당 엔드는 중단된 엔드로 처리한다. (15.2.4 및 12조 참조)

10.16 선수 교체

10.16.1 BC3과 BC4 2인조 경기의 경우, 각 사이드는 경기 당 1명의 선수를 교체할 수 있다. (3.2 참조)

10.16.2 단체전의 경우 각각의 사이드에 **2명의 교체선수를 보유하고 있다면** 1경기 동안 **최대 2명의 선수를 교체할 수 있다.** (3.3 참조)

10.16.3 선수 교체는 엔드와 엔드 사이에 하여야 하며 선수 교체 시 반드시 주심에게 통보해야 한다. **경기 중이던 주장이 교체되어 나간 경우 다른 선수가 주장이 된다. 교체 투입된 선수는 반드시 교체되어 나간 선수의 자리에 들어와야 한다.**

10.16.4 선수 교체를 이유로 경기를 지연시켜서는 안 된다. 선수가 교체되어 나간 경우 해당 경기에서 다시 교체 투입될 수 없다.

10.17 교체선수와 코치의 위치

코치와 교체선수는 코트 끝의 적절히 정해진 구역에 위치한다. 이 위치는 대회 조직위원회에서 결정하며, 전체적인 경기장 배치에 따라 달라진다.

11. 득점

11.1 벌칙공이 있는 경우 벌칙공을 포함하여 양 사이드가 모든 공을 투구한 이후에 점수를 계산한다. **벌칙공에 의한 점수도 득점에 합산하여 기록한다.**

11.2 표적구에 가장 가까운 공을 던진 사이드가 득점을 하는데, 표적구에서 가장 가까운 상대방의 공보다 더 가까운 공 1개당 1점을 얻는다.

11.3 양 사이드의 2개 이상의 공이 표적구로부터 같은 거리에 있고, 표적구로부터 해당 공들보다 더 가까운 거리에 있는 공이 없다면, 각 사이드는 공 1개당 1점을 얻는다.

11.4 매 엔드 종료 시 주심은 기록지 및 점수판의 점수가 정확한지 반드시 확인해야 한다. 선수/주장은 점수가 정확하게 기록되어 있는지 확인할 책임이 있다. **각각의 벌칙공을 투구할 때, 투구된 공이 벌칙공 득점구역 내에 정지한 경우 1점을 얻는다.**

11.5 모든 엔드 종료 시 각 엔드의 점수를 합산하여 총 득점이 더 많은 쪽이 승리한다.

11.6 주심은 각 엔드 종료 시 거리 측정이 필요하거나 근소한 차이로 승자가 결정되어야 할 경우 주장(개인전 경기의 경우 선수)을 호출할 수 있다.

11.7 **벌칙공을 포함하여 정규 엔드가 모두 종료된 후 양 사이드의 점수가 같은 경우**, 연장전(Tie-Break)이 진행된다. 연장전(Tie-Break)에서 얻은 점수는 승자를 결정할 뿐, 해당 경기의 총 득점에 포함되지 않는다.

11.8 한 사이드가 몰수되는 경우, 상대 사이드가 승리한 것으로 처리된다. 이 때 승리한 사이드의 점수는 6-0의 점수 또는 같은 예선 단계(Pool Level)나 토너먼트 시리즈에서 발생한 가장 큰 점수차 중에서 더 높은 쪽의 점수차로 경기를 승리한 것으로 처리된다. 몰수패한 사이드는 0점으로 기록된다. 만일 양 사이드가 모두 실격되는 경우, 양 사이드는 모두 몰수패한 것으로 처리된다. 이 때 양 사이드의 점수는 6-0의 점수 또는 같은 예선 단계나 토너먼트 시리즈에서 발생한 가장 큰 점수차 중에서 더 높은 쪽의 점수차로 패배한 것으로 처리된다. 각 사이트에 기록되는 점수는 "0-(?) 몰수패"로 기록된다.

만약 양 사이드가 모두 몰수패하는 경우, 기술위원과 심판장은 이에 대한 적절한 조치를 결정한다.

12. 엔드의 중단

12.1 **선수 또는 주심의 접촉으로 인해 공이 이동되거나, 또는 반칙으로 투구된 공을 주심이 멈추지 못해 기존의 공들이 움직여진 때에는 엔드가 중단된다.**

12.2 주심의 실수나 동작에 의해 엔드가 중단된 경우, 주심은 선심과 협의하여 이동된 공을 원위치 시킨다. (주심은 공들을 원래 위치로 정확히 이동시키지 못하더라도, 항상 중단 이전 상태의 점수를 원래대로 보존하기 위한 노력을 해야 한다.) **만일 주심이 중단 이전 상태의 점수를 알지 못하는 경우**, 해당 엔드는 다시 시작해야 한다. 이에 대해 주심은 최종 결정권자이다.

12.3 특정 사이트의 실수나 동작에 의해 엔드가 중단된 경우, 주심은 12.2 규정에 의거하여 조치

를 취한다. 단, 불공정한 판결을 내리는 것을 방지하기 위하여, 엔드의 중단을 발생시키지 않은 사이드와 협의를 할 수 있다.

12.4 엔드가 중단되고 벌칙공이 주어지는 경우, 그 벌칙공은 이후 재개되는 엔드의 마지막에 투구한다. 만일 엔드의 중단을 발생시킨 선수 혹은 사이드가 벌칙공을 받았을 경우에는 해당 벌칙공을 투구할 수 없다.

12.5 BISFed 세계 선수권대회 및 패럴림픽 대회의 경우, 대회 조직위원회는 엔드 중단 시 공을 정확하게 원위치 시키고 심판장이 엔드 중단의 원인을 파악하고 후속 조치를 신속하게 내리는 등 대회의 진행을 지연시키지 않도록 영상장비(오버헤드 카메라)를 설치해야 한다.

13. 연장전

13.1 연장전(Tie-Break)는 1회의 추가 엔드로 구성된다.

13.2 모든 선수는 원래의 투구구역에서 경기를 진행한다.

13.3 연장전(Tie-Break)이 결정되면 최대 1분의 시간이 주어진 후 동전 던지기를 한다. 동전 던지기의 승자가 먼저 투구할 사이드를 결정한다. 표적구는 먼저 투구하는 사이드의 표적구를 사용한다. BC3 종목의 경기보조자는 동전 던지기가 진행되는 도중 또는 끝난 후 경기구역을 바라볼 수 없다.(15.4.2 참조)

13.4 표적구는 대체표적표시선(십자선) 위에 위치시킨다.

13.5 이후의 연장전(Tie-Break) 경기는 정규경기의 엔드와 동일하게 진행한다.

13.6 만일 10.12 조항에 명시된 상황이 발생해 양 사이드가 동점을 기록하는 경우, 해당 점수는 기록되고 두 번째 연장전(Tie-Break)이 실시된다. 이때는 이전 연장전(Tie-Break)에서 먼저 투구한 사이드의 반대사이드가 먼저 투구한다. 이렇게 새로운 연장전(Tie-Break)이 시작될 때마다 각 사이드가 번갈아가면서 투구를 시작하며, 승자가 결정될 때까지 반복한다.

13.7 리그전에서 각 사이드의 최종 순위를 결정하기 위하여 추가적인 연장전이 필요한 경우, 선수들은 선수대기실에 집결하고 주심은 다음과 같이 진행한다.

- 동전 던지기를 하여 어느 사이드가 적색이나 청색 공으로 경기를 할지 결정한다.
- 동전 던지기를 한 번 더 하여 어느 사이드가 먼저 엔드를 시작할지를 결정한다.
- 표적구는 먼저 투구하는 사이드의 것을 사용하며, 대체표적표시선(십자선) 위에 위치시킨다.
- 이후의 연장전 경기는 정규 엔드와 동일하게 진행한다.
- 연장전에서 양 사이드가 동점을 기록한 경우, 기록지에 해당 점수를 기록하고 두 번째

연장전을 시작한다. 이때는 이전 연장전에서 먼저 투구한 사이드의 반대사이드가 먼저 투구한다. 표적구도 먼저 투구하는 사이드의 것을 사용하며, 대체표적표시(십자선) 위에 위치시킨다.

- 이렇게 새로운 연장전이 시작될 때마다 각 사이드가 번갈아가면서 투구를 시작하며, 승자가 결정될 때까지 반복한다.

14. 코트에서의 이동

14.1 상대 사이드의 투구 순서일 때는 자신의 다음 투구를 준비하거나 휠체어나 경사로의 방향을 조정하거나 공을 굴려서는 안 된다. (투구할 사이드의 색이 표시되기 전에는 선수가 공을 집어 드는 것은 허용되지만, 투구는 할 수 없다. 예를 들어, 주심이 청색 사이드의 순서임을 표시하기 전에 적색 사이드가 자신의 공을 집어 들어 자신의 손이나 무릎 위에 올려놓는 것은 가능하다. 그러나 주심이 청색 사이드의 차례임을 표시한 후에는 적색 사이드가 공을 집어들 수 없다.) (15.4.4 참조)

14.2 일단 주심이 어느 사이드가 투구할 순서인지를 알리면, 해당 사이드의 선수들은 경기구역과 비어 있는 투구구역에 자유롭게 들어 갈 수 있다. 선수들은 자신 또는 비어 있는 모든 투구구역에서 경사로를 조정하는 것이 허용된다. 선수들은 다음 투구를 준비할 때나 경사로의 방향을 조정하기 위해 상대방의 투구구역에 들어갈 수 없다.

14.3 선수들은 자신의 투구를 준비하거나 팀 동료들과 대화하기 위해 투구구역의 뒤로 이동할 수 없다. BC3 선수들이 경기구역으로 들어가는 경우에만 투구구역 뒤로 이동할 수 있다. BC3 2인조 선수들이 경기구역에 진입하려 할 때, 자신의 팀 동료의 투구구역 뒤를 지나가서는 안 된다. 코트에서의 이동과 관련한 규정을 위반하는 선수는, 적절한 경로를 이용해 경기구역으로 들어가게 하고 다시 준비동작을 시작하도록 지시해야 한다. 이때 경과된 시간은 복구되지 않는다.

14.4 (삭제)

14.5 코트로 들어가기 위해 도움이 필요한 경우, 선수는 주심 또는 선심에게 도움을 요청할 수 있다.

14.6 2인조나 단체전 경기에서 자신의 동료 선수가 투구구역에 돌아오고 있는 도중에 투구하는 경우, 주심은 투구된 공을 제거하고 벌칙공 1개를 상대사이드에게 준다. (15.5.9 참조)

14.7 투구 전후의 일상적인 동작은 선수가 경기보조자에게 특별히 요청하지 않더라도 허용된다.

15. 벌칙

반칙을 범하는 경우, **다음 중 1개 이상의 벌칙이 부과된다.**

- 벌칙공
- 공의 제거
- 벌칙공 및 공의 제거
- 벌칙공 및 경고
- 경고
- 실격

15.1 벌칙공

15.1.1 벌칙공은 반칙을 범한 사이드의 상대사이드에게 1개의 공이 추가로 주어지는 것이다 이 벌칙공은 해당 엔드에서 모든 공이 투구된 이후에 투구된다. 주심은 점수를 기록한 뒤 경기구역에 있는 모든 공을 치운다. 벌칙공을 투구할 사이드는 자신의 적색 또는 청색 공 중 벌칙공 득점구역에 던질 1개의 공을 선택한다. 주심은 적색/청색 표시기를 보여주며 “1분(One minute)!”이라고 알린다. 선수에게는 벌칙공을 투구할 1분의 시간이 주어진다. 투구한 공이 25cm 크기의 벌칙공 득점구역의 경계선에 접촉하지 않은 채 내부에 멈추는 경우, 투구한 사이드는 1점을 추가로 얻는다. 주심은 해당 엔드의 점수에 벌칙공 점수를 합산해 기록지에 기록한다. 벌칙공을 투구하는 경우, 현재 남아 있던 시간을 기록지에 기록한 뒤 시간을 1분으로 조정한다.

15.1.2 하나의 엔드에서 같은 사이드에서 1개 이상의 반칙을 범하는 경우, 벌칙공도 1개 이상 주어질 수 있다. 이때 각각의 벌칙공은 별도로 투구한다. 투구된 벌칙공이 점수가 되면 해당 점수를 기록한 후 투구한 벌칙공은 경기구역에서 치워지고, 해당 사이드는 다시 6개의 적색 또는 청색공 중에서 다음에 투구할 공을 선택한다.

15.1.3 양 사이드에게 모두 반칙이 주어진 경우, 서로의 벌칙공은 상쇄되지 않는다. 각 사이드는 모두 벌칙공으로 득점을 하기 위해 투구를 해야 하며, 양 사이드는 벌칙공을 받은 순서에 따라 투구한다. 벌칙공을 처음 받은 사이드가 먼저 투구하고, 두 번째 벌칙공을 받은 사이드가 그 다음으로 투구하는 식이다.

15.1.4 벌칙공을 투구하는 도중 벌칙공에 해당하는 반칙을 범한 경우, 주심은 그 상대사이드에게 벌칙공을 부여한다.

15.2 공의 제거

15.2.1 공의 제거는 투구 중 반칙이 발생했을 때 투구된 공을 코트에서 제거하는 것을 말한다. 제거된 공은 사구 보관함 혹은 **지정된 장소에 보관한다.**

15.2.2 공의 제거는 투구 동작에서 발생한 반칙에 대해서만 주어진다.

15.2.3 공의 제거에 해당하는 반칙이 발생한 경우 주심은 투구된 공이 다른 공을 건드리지 않도록

멈추어야 한다.

15.2.4 주심이 투구된 공을 멈추기 전에 다른 공을 건드린 경우, 해당 엔드는 중지된다. (12.1~12.4 참조)

15.3 경고 및 실격

15.3.1 경고가 발생하면 해당 선수에게 경고 카드를 제시하고, 주심은 해당 내용을 기록지에 기록한다.

15.3.2 선수, 코치 또는 경기보조자가 실격 처리되는 경우에는 해당자에게 실격 카드를 제시하고 **기록지에 기록한다**. 실격 카드는 항상 실격카드를 받은 해당 개인에게 적어도 최소 1경기 출장 정지를 의미한다. (15.9.3, 15.9.4 참조)

15.3.3 개인전 또는 2인조 경기에서 경기 중이던 선수 1명이 실격 처리되는 경우, 해당 사이드의 경기는 몰수 처리된다. (11.8 참조)

15.3.4 단체전 경기에서 선수 1명이 실격 처리되는 경우, 해당 경기는 나머지 2명의 선수만으로 계속 진행한다. 실격 처리된 선수가 투구하지 못한 공은 지정된 사구 보관 장소에 보관된다. 후속 엔드에서 해당 사이드는 4개의 공으로 경기를 진행한다. 주장이 실격되는 경우, 팀의 다른 동료 선수가 주장 역할을 하게 된다. 동일 사이드에서 선수 2명이 실격 처리되는 경우, 해당 경기는 몰수 처리된다. (11.8 참조)

15.3.5 실격된 선수는 **심판장의 재량**에 따라 동일 대회 기간 중 이후의 경기에 출전할 수 있다.

15.3.6 선수가 스포츠 정신이 결여된 행동으로 실격되는 경우, 심판장과 2명의 국제 심판(단, 해당 경기에 참여하지 않았고, 해당 선수와 동일한 국적이 아니어야 한다.)으로 구성된 위원회에서 해당 선수가 추후 경기에 출전하게 할 것인지 여부를 심의 결정한다. (15.3.7 조항 참조)

15.3.7 실격이 반복되는 경우 심판장과 기술위원은 적절한 조치를 심의하고 결정해야 한다.

15.4 다음의 반칙을 범하는 경우 벌칙공이 부과된다. (15.1 참조)

15.4.1 자신이 투구할 순서가 표시되지 않았는데 선수가 투구구역을 벗어나는 경우 (14.2 참조)

15.4.2 BC3의 경기보조자가 엔드의 진행 중 경기구역을 향해 몸을 돌리는 경우 (3.6 참조)

15.4.3 선수와 경기보조자 또는 코치 간의 부적절한 의사교환이 있었다고 주심이 판단하는 경우 (16.1, 16.2 참조)

15.4.4 선수 및 경기보조자가 상대방의 투구 순서(시간)에 자신의 다음 투구를 준비하거나, 휠체어 또는 경사로의 방향을 조정하거나, 공을 굴리는 행위를 하는 경우 (14.1 참조)

15.4.5 경기보조자가 선수의 요청이 없었는데도 휠체어, 경사로, 포인터를 이동하거나 선수에게 공을 건네주는 경우 (3.6 참조)

15.5 다음의 반칙을 범하는 경우 벌칙공과 공의 제거 벌칙이 동시에 적용된다. (15.1, 15.2참조)

15.5.1 경기보조자, 선수, 또는 이들의 어떠한 옷이나 장비라도 코트의 선 혹은 해당 선수의 투구 구역으로 간주되지 않는 코트 면에 접촉한 상태로 표적구나 적색/청색 공을 투구하는 경우. BC3 선수의 경우, 공이 경사로 안에 있는 경우도 포함된다.

15.5.2 표적구 투구를 위해 주심으로부터 표적구를 건네받고 경사로를 최소한 좌우로 20cm 이상 움직이지 않고 표적구를 투구하는 경우 (5.5 참조)

15.5.3 경사로가 투구표시선 위를 침범한 상태에서 투구하는 경우 (5.3 참조)

15.5.4 휠체어의 앞 부분에 최소한 한쪽 엉덩이(등급 분류 시 허가받은 경우, 복부)가 접촉되지 않은 채로 투구하는 경우 (10.9.1 참조)

15.5.5 공이 자신의 투구구역이 아닌 코트 면을 접촉하며 투구하는 경우 (10.2 참조)

15.5.6 BC3 경기보조자가 경기구역을 보고 있는 상태에서 투구하는 경우 (3.6 참조)

15.5.7 BC1, BC2, BC4 종목에서 선수의 휠체어 높이가 지면으로부터 66cm를 초과한 상태에서 투구하는 경우 (6.1 참조)

15.5.8 (삭제)

15.5.9 2인조 및 단체전 경기에서 팀 동료 선수가 자신의 투구구역으로 돌아오고 있는 동안 투구하는 경우 (14.6 참조)

15.5.10 상대방의 투구 순서일 때 투구를 준비 한 뒤 투구하는 경우 (15.4.4 참조)

15.6 다음의 반칙을 범하는 경우 벌칙공과 경고가 동시에 적용된다. (15.3 참조)

15.6.1 고의적으로 간섭하거나 방해할 함으로써 상대방의 집중 또는 투구 동작에 영향을 끼치는 경우

15.6.2 엔드의 중지를 유발하는 경우

15.7 다음의 반칙을 범하는 경우 투구된 공이 제거된다. (15.2 조항 참조)

15.7.1 주심이 투구할 사이드를 표시하기 전에 투구하는 경우

15.7.2 공을 투구하였으나 경사로 안에서 멈춘 경우

15.7.3 BC3 경기보조자가 어떤 이유로든 경사로 안에서 공을 멈춘 경우

15.7.4 BC3 경기에서 선수가 공을 직접 투구하지 않은 경우. 선수는 반드시 투구할 때 공과 직접 접촉해야만 한다. 직접적인 접촉에는, 선수의 머리, 입 또는 팔에 부착된 보조 장치를 이용한 것도 포함된다.

15.7.5 공이 투구되는 시점에 경기보조자가 선수와 신체접촉을 한 경우 (3.6 참조)

15.7.6 경기보조자와 선수가 동시에 투구하는 경우

15.7.7 적색 혹은 청색 공이 표적구보다 먼저 투구된 경우

15.7.8 제한 시간 안에 투구하지 않았을 경우 (17.5 참조)

15.7.9 표적구를 투구한 선수와 적색 혹은 청색 공을 처음으로 투구한 선수가 다른 경우 (10.4.1 참조)

15.7.10 선수 본인 또는 팀 동료 선수가 경기구역에서 돌아온 후 경사로의 방향을 좌우로 20cm 이상 움직여 재조정하지 않은 경우 (5.5 참조)

15.7.11 한 사이드가 동시에 2개 이상의 공을 투구하는 경우 (10.13 참조)

15.8 다음의 반칙을 범하는 경우 경고를 받는다. (15.3 참조)

15.8.1 이유 없이 경기를 지연시키는 경우

15.8.2 선수가 심판의 결정에 불복하거나 상대방 사이드 혹은 대회 진행 요원에게 해를 끼치는 행위를 하는 경우

15.8.3 수시 검사에서 공이 기준을 충족하지 못하는 경우. (4.7.1 ~ 4.7.2.4 및 9.2 참조) 수시검사를 통과하지 못한 공과 장비에 대한 공지는 선수대기실 입구에 게시한다.

15.8.4 선수가 규정된 개수보다 많은 공을 선수대기실에 가져온 경우. (3.1, 3.2.1, 3.3.1 참조) 초과분은 압수되어 대회 종료 시까지 돌려받을 수 없다.

15.8.5 2인조 및 단체전 경기에서 선수가 규정된 개수보다 많은 공을 선수대기실에 가져온 경우 경고는 해당 선수 본인에게 주어진다. 경고를 받을 선수를 특정할 수 없는 경우에는 주장에게 경고가 주어진다.

15.8.6 선수, 경기보조자 또는 코치가 경기 진행 도중(엔드와 엔드의 사이 혹은 메디컬/테크니컬 타임아웃 포함) 주심의 허가 없이 코트 구역을 떠나는 경우, 해당자는 해당 경기에 복귀할 수 없다.

15.8.7 연습투구구역이나 선수대기실에 규정된 인원보다 더 많은 인원이 들어가는 경우. (7.2, 8.2 참조) 개인전 경기에서는 해당 선수에게, 2인조 및 단체전 경기에서는 해당 사이드의 주장에게 경고가 주어진다.

15.8.8 경기보조자 혹은 코치가 주심의 허가 없이 경기구역에 진입하는 경우 (10.7.4 참조)

15.8.9 선수, 경기보조자 또는 코치가 동일 대회에서 3번의 경고를 받는 경우 1개의 경기에 출전이 정지된다.

15.9 다음의 반칙을 범하는 경우 실격 처리된다. (15.3 참조)

15.9.1 선수, 경기보조자 또는 코치가 심판 또는 상대사이드에 스포츠정신에 어긋나는 행동을 하는 경우, 실격 카드가 제시되며 즉시 실격 처리된다. (15.3.2 참조)

15.9.2 동일한 대회 수시 검사에서 공이나 경기용기구가 2회에 걸쳐 기준에 미달하여 통과하지 못하는 경우. (4조 참조.)

15.9.3 실격 카드를 받는 경우 최소 1개 경기의 출전 정지(suspension)를 의미한다. 실격이 결승전 또는 대회의 마지막 경기에 발생하는 경우, 해당 사이드는 실격 처리된다.

15.9.4 동일한 경기에서 한 선수에게 2회의 경고가 주어지는 경우 실격 처리된다. (15.3.2 참조) 주심은 기록지에 실격 내용을 기록한다.

동일 대회 중 선수대기실 또는 연습투구구역에서 경고를 2회 받는 경우 실격 처리된다. 해당 선수가 다음 경기에 참가하여 추가로 경고가 주어질 때마다 곧바로 실격 처리된다. 15.3.6, 15.3.7 참조 (설명: 2번째 경고를 받는 경우 실격 처리되며 해당 선수는 해당 경기에 출전할 수 없다. / 3번째 경고를 받는 경우 역시 실격 처리되며 해당 선수는 그 경기에 출전할 수 없다. / 이후 동일하게 반복)

16. 의사교환

16.1 엔드의 진행 도중에는 선수, 경기보조자, 코치 및 교체선수 사이의 의사교환이 금지된다. 다음 사항은 예외적으로 허용된다.

- 선수가 자신의 경기보조자에게 휠체어의 위치를 조정하거나, 보조 장치를 이동하거나, 공을 굴리거나 전달하는 등의 행위를 요구하는 경우. 투구전후 일상적인 동작의 경우 특별히 경기보조자에게 요청하지 않더라도 허용된다.

- 코치, 경기보조자 및 교체선수가 투구 이후 또는 엔드와 엔드 사이에 같은 사이드의 선수를 응원하거나 격려하는 경우
- 코치, 교체선수, 교체선수의 경기보조자 사이에 의사교환을 할 수 있으나 경기 중인 선수에게 들리지 않도록 해야 한다. **경기 중인 선수가 이를 들을 수 있다고 주심이 판단하면 부적절한 의사교환으로 벌칙공을 부과한다. (15.4.3 참조)**

16.2 2인조 및 단체전 경기에서, 엔드의 진행 중 선수들은 주심이 자신의 투구 순서임을 표시한 후에 자신의 팀 동료 선수와 의사교환을 할 수 있다.

16.3 선수는 자신의 팀 동료 선수의 경기보조자에게 지시를 할 수 없다. 각 선수는 자신의 경기보조자에게만 직접적으로 의사교환을 해야 한다.

16.4 엔드와 엔드 사이에는 선수들, 경기보조자와 코치 간의 의사교환이 허용된다. 주심이 다음 엔드를 시작할 준비가 다 되었음을 알리면 이를 중단해야 한다. 주심은 이들 간의 대화가 길어지는 것을 이유로 경기가 지연되지 않도록 해야 한다.

16.5 다른 선수가 자신의 투구에 방해가 되는 위치에 있을 경우 해당 선수에게 비켜줄 것을 요청할 수 있지만, 해당 선수의 투구구역 밖으로 나갈 것을 요청할 수는 없다.

16.6 모든 선수는 자신의 투구 순서에 주심과 대화할 수 있다.

16.7 주심이 어느 사이드가 투구할 것인지를 결정한 후, 해당 사이드의 선수 중 누구든지 현재 상태에서의 점수 또는 거리 측정을 요청할 수 있다. 공의 위치(예: 상대방의 공 중 어느 것이 더 가까운지)에 대한 질문에는 답변할 수 없다. 선수는 자신이 직접 **경기구역에 들어와** 공의 위치를 확인할 수 있다.

16.8 경기 진행 도중 통역이 필요하다면 심판장은 적절한 통역사를 선택할 모든 권한을 갖는다. 우선 심판장은 자원봉사자 또는 현재 다른 경기에 참여하고 있지 않은 심판 중에서 선정할 수 있다. 적절한 통역사가 없는 경우 심판장은 해당 선수가 속한 국가에서 통역사를 선정할 수 있다.

16.9 통역사는 경기장 내 좌석에 착석할 수 없다. 필요한 시점에 통역사가 없다는 이유로는 어떠한 경기도 지연될 수 없다.

16.10 경기장(FOP) 내에 반입되는 스마트폰을 포함한 모든 의사소통 장치는 심판장 또는 기술위원의 허가를 받아야 한다. 허가 없이 스마트폰을 사용하는 경우 부적절한 의사교환으로 간주해 벌칙공이 부과된다.

코치는 기록을 위해 태블릿PC나 스마트폰을 사용하는 것이 허용된다. 코트 위에 있는 선수와 경기보조자는 코트 경계선 바깥에 있는 코치나 교체선수로부터 어떠한 의사교환을 해서는 안 된다.

이 규정을 위반한 경우 부적절한 의사교환으로 간주해 벌칙공이 부과된다.

17. 엔드 별 경기 시간

17.1 각 사이드에는 엔드 당 제한 시간이 있으며, 기록심이 이를 산정한다. 종목 별 제한 시간은 다음과 같다.

- BC1 : 각 엔드 별 선수 1명 당 5분
- BC2 : 각 엔드 별 선수 1명 당 4분
- BC3 : 각 엔드 별 선수 1명 당 6분
- BC4 : 각 엔드 별 선수 1명 당 4분
- 단체전 : 각 엔드 별 팀 당 6분
- BC3 2인조 : 각 엔드 별 팀 당 7분
- BC4 2인조 : 각 엔드 별 팀 당 5분

17.2 표적구 투구시간도 해당 사이드의 제한 시간에 포함된다.

17.3 각 사이드의 제한 시간 계측이 시작되는 시점은 주심이 기록심에게 어느 사이드가 투구할지를 표시하는 순간부터이며, 표적구를 투구하는 것도 이에 포함된다.

17.4 각 사이드의 제한 시간 계측이 정지되는 시점은 투구된 공이 코트 안에 완전히 멈추거나, 경계선에 닿는 순간이다.

17.5 사이드가 제한 시간 내에 공을 투구하지 못했다면, 해당 사이드에서 아직 투구하지 못한 모든 공은 무효 처리되며, **지정된 사구 보관 장소에** 보관된다. BC3 종목의 경우, 공이 경사로를 굴러 내려가기 시작하는 시점부터는 이미 투구된 것으로 간주한다.

17.6 제한 시간이 지난 후에 투구할 경우, 주심은 그 공이 경기 진행을 방해하지 않도록 이를 정지시키고 코트 밖으로 제거해야 한다. 그 공이 다른 공을 건드렸다면 해당 엔드는 중지된다. **(12 참조)**

17.7 벌칙공에 대한 제한 시간은 종목과 상관 없이 **반칙 1개(즉, 벌칙공 1개) 당 1분이다.**

17.8 각 엔드의 진행 도중 각 사이드의 잔여 시간은 점수판에 표시된다. 각 엔드의 종료 시 양쪽 사이드의 잔여 시간은 기록지에 기록된다.

17.9 각 엔드의 진행 도중 시간이 부정확하게 계측되었다면 주심은 이를 적절하게 수정한다.

17.10 분쟁이나 불명확한 상황이 발생한 경우, 주심은 즉시 시간 계측을 중단해야 한다. 만일 엔드의 진행 도중 통역을 위해 경기 중단이 필요한 경우, 시간 계측 역시 중단돼야 한다. 가능하다면, 통역사는 해당 선수와 같은 팀이어서는 안 된다. (16.8 참조)

17.11 기록심은 잔여 시간이 1분, 30초, 10초일 때와 제한 시간이 종료되었을 때("time") 이를 크고 또렷한 소리로 알려야 한다.

18. 해명과 이의제기 절차

18.1 경기 진행 도중 어떤 사이드든 주심이 특정 사건을 간과하거나 부정확한 판단을 내림으로써 경기 결과에 영향을 미친다고 판단할 수 있다. 이 경우, 해당 사이드의 선수/주장은 주심에게 해당 상황에 대해 의사를 표현하거나 이에 대한 해명을 요구할 수 있다. 이때 시간 계측은 반드시 중단되어야 한다. (17.10 참조)

18.2 경기 진행 도중 선수/주장은 심판장의 판정을 요청할 수 있으며, 그 판정은 최종 결과로 확정된다.

18.2.1 18.1과 18.2 규정에 의거하여, 경기 진행 도중 선수는 자신이 동의하지 않는 상황에 대해 주심에게 의사를 표현하거나 이에 대한 해명을 요구할 수 있다. 선수는 18.3 규정에 해당하는 내용(이의제기 절차)까지 진행하기를 원한다면 심판장의 판정을 요청해야만 한다.

18.3 각 경기 종료 시 양 사이드는 기록지에 서명을 한다. 특정 사이드가 판정이나 조치에 이의제기를 원하거나, 주심이 경기 중 규정에 부합하지 않는 진행을 했다고 판단하는 경우에는 기록지에 서명을 하지 않아야 한다.

18.4 **주심은** (기록지에 경기 결과를 기재한 뒤) 경기 종료 시간을 기록한다. 공식 이의 제기는 해당 경기가 종료된 시점으로부터 30분 이내에 제출되어야 한다. 서면에 의한 이의 제기가 없을 경우 판정 결과는 그대로 확정된다.

18.5 이의 제기를 위해서는 선수, 주장 또는 감독이 이의 제기 신청서를 대회 사무국에 150 파운드 또는 이에 상응하는 개최국 화폐와 함께 제출해야 한다. 신청서는 규정을 인용하여, 해당 상황과 정당성을 상세히 기술해야 한다. 심판장 또는 심판장이 지명한 사람은 지체 없이 이의 심사 위원회를 소집해야 한다. 위원회의 구성은 다음과 같다.

- 심판장 또는 부심판장
- 해당 경기에 참여하지 않았고 이의 제기 당사자와 다른 국적의 국제심판 2인

18.5.1 이의 심사 위원회가 구성되면, 최종 결정을 내리기 전에 해당 경기의 주심과 협의해야 한다. 이의 심사는 비공개 장소에서 진행되며, 이의 심사와 관련된 모든 회의 내용은 반드시 기밀 사항으로 관리해야 한다.

18.5.2 이의 심사 위원회는 이의 제기 내용에 대해 신속히 결정을 내려야 하며 해당 선수, 주장

또는 감독 및 그 상대 사이드에게 서면으로 통보해야 한다.

18.6 이의 심사 위원회의 판정에 대한 상소가 필요한 경우, 추가 이의 제기 신청서를 접수해야 한다. 필요한 경우 양측의 입장을 모두 들어야 한다. 추가 이의 제기 신청서가 접수되면, 기술위원 또는 기술위원이 지명한 사람은 신속히 다음의 인원으로 구성된 상소 심의 위원회를 소집해야 한다.

- 기술위원
- 기존 이의 심사와 관련이 없거나, 이의 제기 당사자와 다른 국적의 국제심판 2인

18.6.1 상소 심의 위원회의 결정은 최종 결정으로 확정된다.

18.7 이의가 제기된 경기에 관련된 양측은 이의 심사 위원회의 판정에 대한 재심의를 요청할 수 있다. 상소하는 측은 상소 신청서를 150 파운드와 함께 접수해야 한다. 상소 신청은 최초 이의 심사에 대한 결정을 통보받은 지 30분 이내에 접수해야 한다. 이의 심사 위원회 또는 그 지명자는 이의를 제기한 선수, 사이드 또는 적절한 사람(예: 감독 혹은 코치)이 최초 결정을 통보받은 시간을 기록하고 통보받은 사람은 반드시 통지서에 서명해야 한다. 이의 제기와 관련한 모든 회의 내용은 반드시 기밀 사항으로 관리해야 한다.

18.8 이의 심사 결정으로 인해 재경기가 필요한 경우, 이의 제기가 발생한 상황에 해당하는 엔드의 시작부터 경기를 진행한다.

18.9 이의를 제기할 사유가 있음을 경기 시작 전에 알게 되는 경우, 경기가 시작되기 전에 이의 제기 선언을 해야 하며, 이의 신청서는 해당 경기가 종료된 후 30분 이내에 제출해야 한다.

18.10 이의 제기 사유가 선수대기실에서 발생하는 경우, 해당 사이드는 선수대기실을 떠나기 전에 이의 제기를 할 예정이라는 사실을 심판장 또는 기술위원에게 통보해야 한다. 실제 이의 심사는 위의 이의 신청 절차가 모두 지켜졌을 경우에 진행된다.

19. 메디컬 타임아웃

19.1 경기 도중 선수 또는 경기보조자의 신체에 이상이 생길 경우 (위중한 상황이어야 함) 필요하다면 어떠한 선수든 메디컬 타임아웃을 요청할 수 있다. 메디컬 타임아웃은 10분 간 주어지며, 주심은 시간 계측을 정지해야 한다. **BC3 종목의 경우, 10분 간의 메디컬 타임아웃 동안 경기보조자가 경기구역을 볼 수 없다.**

19.2 각 선수 혹은 경기보조자는 경기 당 1회의 메디컬 타임아웃을 사용할 수 있다.

19.3 메디컬 타임아웃을 적용받은 선수 또는 경기보조자는 코트 위에서 즉시 대회조직위원회가 제공한 의료진의 도움을 받아야 한다. **의료진은 필요한 경우 선수 또는 경기보조자와의 의사교환에 관한 도움을 받을 수 있다.**

19.4 개인전 경기에서 선수가 경기를 계속할 수 없는 경우 그 경기는 몰수 처리된다. (11.8 참조)

19.5 단체전 경기에서 한 선수가 신체 이상으로 경기를 계속할 수 없는 경우, 해당 엔드는 신체이상으로 경기를 계속할 수 없는 선수가 투구하지 못한 공에 대해 투구하지 않은 채로 종료된다, **나머지 선수가 아직 투구할 공이 남아 있다면 자신의 제한 시간 내에 투구할 수 있다.** 선수 교체는 반드시 엔드와 엔드 사이에만 가능하다. (10.16.3 참조)

19.6 BC3, BC4 2인조 경기에서 선수가 신체 이상으로 경기를 계속할 수 없는 경우, 신체이상으로 경기를 계속할 수 없는 선수가 투구하지 못한 공에 대해 투구하지 않은 채로 종료된다, 나머지 선수가 아직 투구할 공이 남아 있다면 자신의 제한 시간 내에 투구할 수 있다. BC3 2인조 경기에서 경기를 계속할 수 없는 선수가 뇌성마비 선수(CP)이고 다음 엔드에 교체되어 들어올 뇌성마비 선수(CP)가 없는 경우, 경기는 몰수된다. 선수 교체는 반드시 엔드와 엔드 사이에만 가능하다. (10.16 참조) 교체되어 들어올 뇌성마비 선수가 없는 경우, 선수의 경기 불가 시점이 마지막 엔드 진행 도중이 아닌 한 해당 경기는 몰수 처리된다. (11.8 참조) 마지막 엔드에서 선수가 더 이상 경기를 진행할 수 없고, 교체되어 들어올 뇌성마비 선수가 없는 상황에서 연장전이 진행되어야 하는 경우, 해당 사이드는 몰수 처리된다.

19.7 2인조 경기에서 한 경기보조자의 신체 이상으로 메디컬 타임아웃이 주어지는 경우, 같은 사이드의 두 선수는 한 명의 경기보조자를 공유할 수 있다. 경기보조자의 교체는 반드시 엔드와 엔드 사이에만 가능하다. 경기장 내에 교체 가능한 경기보조자가 더 이상 존재하지 않을 경우, 선수들은 해당 경기 종료 시까지 한 명의 경기보조자를 공유할 수 있다. 개인전 경기에서 엔드의 진행 도중 아직 투구되지 않은 공이 남아 있고 경기보조자의 도움이 없이는 투구할 수 없다면, 투구되지 못한 공은 사구로 처리된다.






19.8 단체전 경기에서, 표적구를 투구할 선수가 실격되거나 신체에 이상이 생겨 경기를 계속할 수 없고 대체 선수가 없는 경우, 그 다음 엔드에서 표적구를 투구할 선수가 표적구를 투구한다.










19.9 단체전 경기에서 한 선수가 다음 경기에 참여할 수 없고 (의료적인 사유에 한함) 교체할 선수가 없는 경우, 해당 팀은 4개의 공을 가지고 2명의 선수만으로 경기를 계속할 수 있다. 만일 다음 경기에 참여할 수 없는 선수가 BC1 선수이고 더 이상 BC1 교체선수가 없으면 그 경기는 BC1 선수 없이 진행할 수 있다.



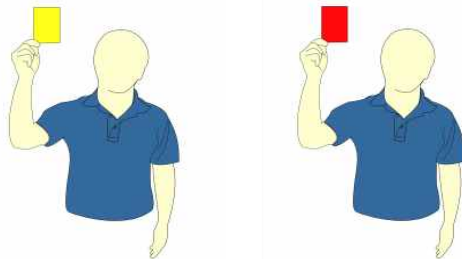

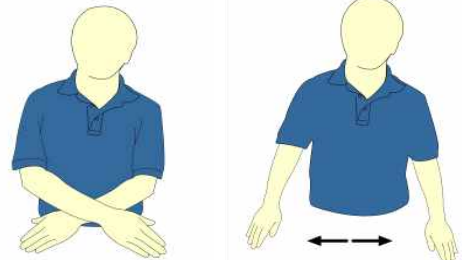
19.10 만일 한 선수가 다음 경기에서도 계속해서 메디컬 타임아웃을 요청하는 경우, 기술위원은 의료진 과 해당 선수가 속한 국가의 대표와 상의하여 해당 선수를 대회의 잔여 경기에서 배제할 것인지를 결정한다. 개인전 경기에서 선수가 대회의 다음 경기에서 배제되는 경우, 잔여 경기의 점수는 같은 조 또는 토너먼트 시리즈에서 발생한 가장 큰 점수차로 패배한 것으로 기록한다.


부록 1. 공식수신호





주심 [Referees]

수신호 사용 상황	동작 설명	주심의 동작
표적구 또는 연습구 투구신호 • 규정 10.1 • 규정 10.2	손을 몸통 안쪽에서 바깥쪽으로 움직여 투구를 지시한다	
적색공 또는 청색공 투구신호 • 규정 10.5 • 규정 10.6 • 규정 10.7	투구를 해야 할 사이드의 공 색깔과 같은 색상의 표지판을 보여준다.	
같은 거리의 공 • 규정 10.12	양손으로 적색/청색 표시기를 들고 그 모서리가 선수들에게 보이도록 한다. 그리고 나서 표시기를 들어 다음 투구할 사이드를 알려준다. (위와 동일)	
테크니컬 또는 메디컬 타임아웃 • 규정 5.7 • 규정 6.2 • 규정 19	한 손바닥을 다른 손의 손가락 위에 T자 모양으로 수직으로 올려 놓고 타임아웃 종류와 요청한 사이드를 말한다.(예 : 요청한 선수명 / 팀 / 국가 / 공색깔 등)	
선수교체 • 규정 10.16	한 팔의 팔꿈치 아래부분을 다른 팔의 팔꿈치 아래 부분 주위로 둥글게 돌린다.	


수신호 사용 상황	동작 설명	주심의 동작
거리측정 • 규정 4.6 • 규정 11.6	한 손을 다른 손 옆에 붙이고, 줄자를 늘이듯이, 양 손을 벌린다.	 
선수의 코트 진입 의사확인 • 규정 14	손가락으로 먼저 선수를 가리키고 난 후 심판의 눈을 가리킨다.	 
부적절한 의사소통 • 규정 15.4.3 • 규정 16	한쪽 손의 손가락으로는 입을 가리키고 다른 손의 검지 손가락을 좌우로 움직인다.	 
사구 / 공의 아웃 • 규정 10.10 • 규정 10.6.2 • 규정 10.13	손가락으로 공을 가리키고, 다른 손은 손바닥을 심판의 몸을 향한 채로 펴서 팔꿈치 아래부분을 수직으로 들어 올리고, 아웃 또는 사구라고 말한다. 그리고 나간 공을 들어 올린다.	 
공의 제거 • 규정 15.2	한 손의 손가락으로 공을 가리키고, 공을 집기 전에 손을 오목하게 구부려 팔꿈치 아래 부분을 들어 올린다.	

수신호 사용 상황	동작 설명	주심의 동작
패널티볼 • 규정 15.4	손가락으로 "1"을 표시한다.	
경고 • 규정 15.8	경고에 해당하는 반칙을 범한 경우 옐로우카드를 제시한다.	
2차 경고와 실격 • 규정 15.9.4	옐로우카드와 레드카드를 차례로 제시한다.	
실격 • 규정 15.9	레드카드를 제시한다.	
엔드의 종료 및 매치의 종료 • 규정 10.7	양 팔을 펴서 앞으로 교차시켰다가 좌우로 벌린다.	

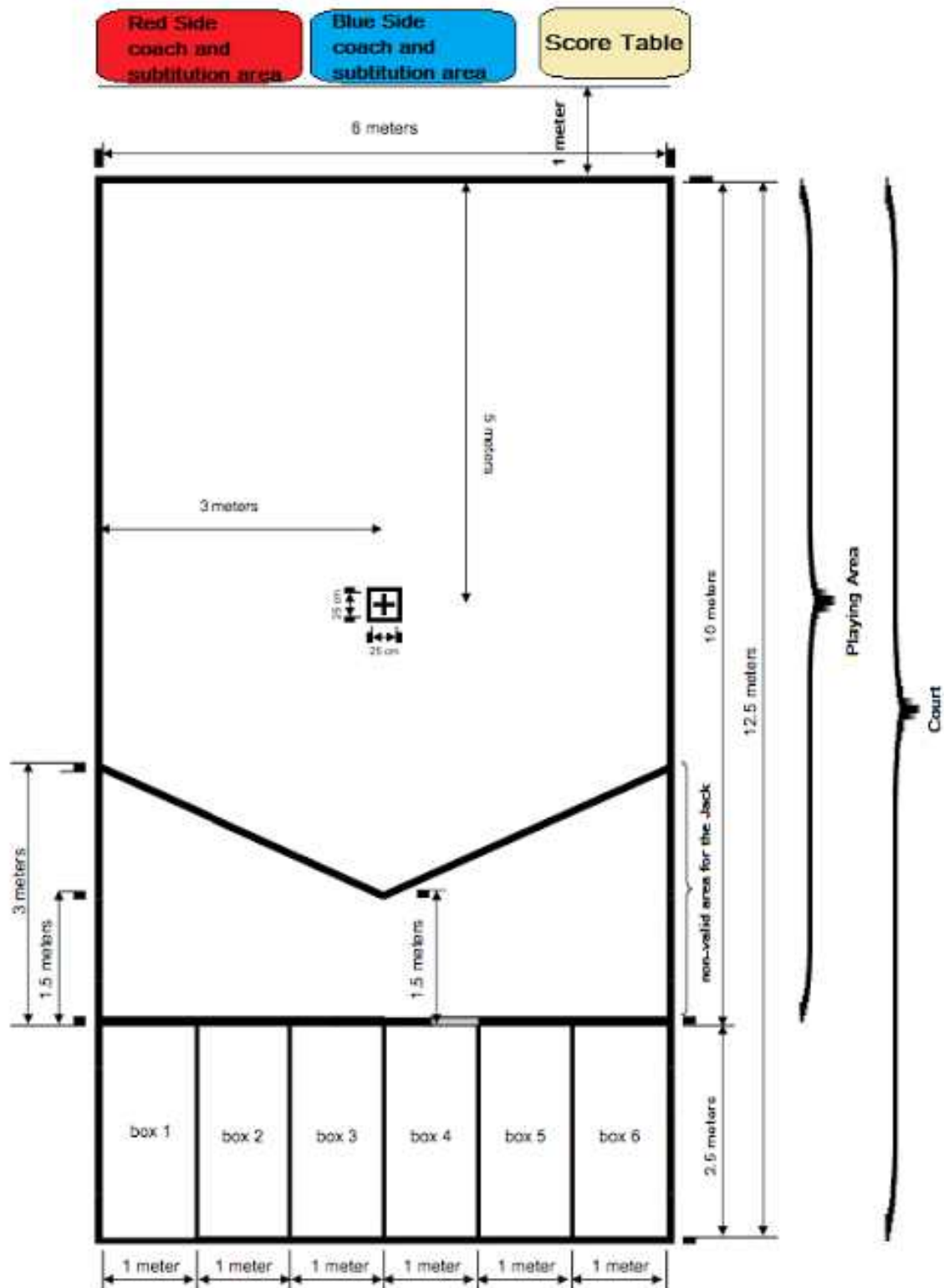
수신호 사용 상황	동작 설명	주심의 동작
점수 • 규정 4.5 • 규정 11	청홍표시기의 득점한 사이드의 색상판에 손가락을 올려 점수를 표시한다. (예 : 3점)	

점수 표시의 예			
			
3점	7점	10점	12점

선심 [Linesperson]

수신호 사용 상황	동작 설명	선심의 동작
주심의 주의끌기	팔을 들어 올린다.	

부록 2. 보치아 경기장 규격





보치아경기규정집

인 쇄 : 2017. 2월
발 행 처 : 대한장애인보치아연맹
주 소 : (05039) 서울특별시 광진구
아차산로51길 79 201호
전 화 : (02)930-8180
전 송 : (02)930-8280
홈페이지 : <http://k-boccia.kosad.kr>
집필인
- 대한장애인보치아연맹
번역
- 송재혁
- 박재상
발간인
- 강성희 (대한장애인보치아연맹 회장)

규정집은 국민체육진흥공단(SOSFO)의 국민체육진흥기금으로 제작되었습니다.

재정후원 :  국민체육진흥공단(SOSFO)

※ 이 교재에 실린 글과 편집형태에 대해 서면에 의한 허락 없이
내용의 일부를 인용하거나 발췌, 복사 및 복제할 수 없습니다.