

보치아 경기규정

2021 ~ 2024 Ver1.1



WorldBoccia



대한장애인보치아연맹
Korean Boccia Federation

신규 및 변경 규정

변경된 사항은 파란색으로 표시하였습니다. 모든 변경 사항에 대해 기재하지 못하였지만 대부분의 변경된 사항을 요약하여 기재하였습니다.

각 규정에 추가된 내용

1. 용어정의 추가
2. 참가자격의 연령 제한 삭제 - 각 대회 대회 가이드에서 참가 연령에 대한 사항을 정함
- 3.2 CP(뇌성마비) 조항 삭제
- 3.3, 3.3 모든 종목에서 교체선수 없음(대회 가이드에 따른 유스 대회는 제외)
- 3.6 보조 코치(CA) 허용
4. 대회 시작전 경기용기구 검사에서 공에 대한 검사 삭제 - 선수대기실에서 공에 대한 검사가 수행될 예정
4. 코트에서는 승인되지 않은 전자 기기를 사용할 수 없음. 여기에는 모든 "스마트 시계"가 포함됨
- 4.7. BISFed 승인 대회에서 사용 되어질 BISFed 공인구에 대한 사용 적용 시기(일정)
- 4.7. 규정8.11 선수대기실 절차에 공에 대한 검사 추가. 표적구를 제외하고 검사를 통과하지 못하여 압수된 공에 대하여 다른 공으로 대체되지 않음.
- 5.2. 올려진 상단 - 끝 부분은 측면 레일의 높이를 초과할 수 없음.
- 5.4. BC3 선수가 사용하는 포인터(보조기구)의 요구 조건을 더 명확하게 설명
- 5.5, 규정13.5 연장전과 경기구역에서 투구구역으로 돌아온 후 경사로를 좌우로 움직이는 것은 2인조의 경우 모든 선수가 동시에 실시해야 함.
- 6.4. 휠체어 기능보강
- 9.4. 선수대기실 공 검사에서 검사를 통과하지 못한 공에 대하여 재검사를 하지 않음
- 10.1. 연습투구 2분 동안 상대선수의 투구구역을 침범하면 안 됨.
- 10.7. 득점을 확인하기 위한 공의 거리 측정시 BC3경기보조선수가 공의 거리측정을 볼 수 있도록 허용
- 10.12. 같은 거리의 공 - 공의 거리와 점수가 같아야 함.
- 10.14. 떨어뜨린 공에 대한 적용 규정 - 규정을 명확히 함
- 10.16. 의무 공 검사
- 10.5.1. 상대방이 경기장으로 이동시 비켜주기
12. 중단된 엔드에 대한 규정 - 명확히 함
- 13.3. 정규 엔드에서 동점이 되어 연장전을 하는 경우 "엔드가 종료되었습니다."라고 엔드를 종료하기 전에 동전 토스를 함.

13.7. 규정 삭제

14.2. 선수와 경기보조자/BC3경기보조선수는 상대방의 투구구역 안에 들어가지 않아야 함 - (불가피한 경우를 제외하고 상대방의 투구구역을 침범하지 않도록 최선을 다 해야 함)

15.2.1. 벌칙공 득점 구역 크기 변경(35x35cm)

15.2.3. 벌칙공 투구 순서 - 명확히 함

15.8.8. 규정 삭제 - BNT(던지지 않은 공은 반칙사항이 아니고 사구로만 처리 됨)

18.3, 18.10. 규정의 의사(dotcor)를 의료진(medical personnel)으로 변경

19. 테크니컬 타임아웃에 대한 규정을 추가하여 한 곳에서 전부 볼 수 있음.

20.8. 항의는 FOP에서 해결하도록 함

소개

여기에 소개되는 규칙들은 보치아 대회 진행에 관한 것이다.

본 대회 규정은 BISFed(보치아 국제 스포츠 연맹) 주관으로 개최되는 모든 국제 대회에 적용된다. 이들 국제 대회는 지역 대회(Regional Events), 월드컵 대회(World Cup Events), 지역 선수권대회와 세계 선수권대회(Regional and World Championships), 패럴림픽(Paralympic Games)을 포함한 BISFed가 승인한 대회로 구성된다.

선수는 등급분류 매뉴얼에 명시된 요건을 충족해야 한다.

청소년 대회(Youth competition)는 일부 규정 적용에 대하여 본 규정과 약간의 차이가 있을 수 있다. (예를 들어 : 일부 대회에서는 팀 및 2인조 경기에 선수교체가 허용될 수 있다.) 각 청소년 대회의 참가자 연령은 해당 대회 안내서에 명시된다. (청소년 대회를 제외한 다른 모든 BISFed 승인대회의 경우 최소 연령은 당해연도 1월1일을 기준으로 15세 이상이어야 한다)

각 국가별 연맹(또는 협회)와 모든 사람은 특정 요구 사항을 수용하기 위해 이 규정을 수정하여 적용할 수 있지만 BISFed 승인 대회에 참가할때에는 이 규정을 반드시 준수해야 한다.

대회 조직 위원회(Organizing Committees for competitions)는 BISFed가 임명한 기술 임원(Technical Delegate)의 동의하에 설명을 덧붙일 수 있으나 반드시 규정의 의미를 변경해서는 안 되며 이에 관한 내용을 승인 양식(Sanction Form)에 명확히 적어 BISFed에 제출해야 한다.

대회 정신

보치아 경기의 예절과 정신은 테니스 경기와 유사하다. 많은 관중이 관람하는 것은 적극 권장하지만 경기에 참가하지 않는 선수, 임원을 비롯해 관중은 선수가 공을 투구하는 동안 정숙을 유지해야 한다. 경기를 관람하는 관중이 경기에 직·간접적으로 지장을 초래하는 행동을 하는 경우 경기장에서 퇴장을 시킬 수 있다.

번역

본 규정을 다른 언어로 번역하고자 하는 회원국을 위해 본 규정의 수정 가능한 파일을 제공한다. 해당 문서를 받기 위해서는 admin@bisfed.com으로 이메일을 보내면 된다. BISFed는 본 규정의 번역본을 출간하기 위해 노력하지만 모든 분쟁과 항소에 있어서 항상 영문 규정을 적용한다.

사진 촬영

플래시를 사용해 사진 촬영을 할 수 없다. 경기를 영상으로 촬영하는 것은 허용되나 카메라와 삼각대는 주심, 심판장, 기술위원 또는 조직 위원회의 승인하에만 설치할 수 있다.

선언

BISFed는 이 규정집에서 명시하지 않은 특정 상황이 발생할 수 있음을 알고 있다. 이런 상황이 발생하는 경우 기술 위원 및/또는 심판장과 상의하여 문제가 발생한 시점에 해당 상황을 처리한다.

경기 규정 적용이 불가능하고 경기 준비 또는 경기를 하고 있는 중에 영향을 미칠수 있는 모든 특별한 상황에 대하여 경기 시작 전에 알려야 한다. 이 모든 특별한 사항이 대표자회의(기술 회의) 전 또는 도중에 해당 사항에 대하여 논의해야 경기가 시작되기 전에 결정할 수 있다.

목 차

기본사항

1. 용어정의	7
2. 참가 자격	9
3. 경기 종목	9
4. 경기용기구 검사	13
5. 보조장비	17
6. 휠체어	19

경기 전 준비

7. 연습시간	20
8. 선수대기실	20
9. 공 검사	23

코트에서

10. 경기 진행	24
11. 득점 계산	29
12. 엔드의 중단	30
13. 연장전	30
14. 코트에서의 이동	31

반칙

15. 반칙	33
--------	----

의사소통

16. 의사 소통	39
-----------	----

시간

17. 엔드별 경기시간	41
18. 메디컬 타임아웃	42
19. 테크니컬 타임아웃	42

이의제기

20. 이의제기와 항의 절차	44
-----------------	----

공식수신호

보치아 코트 규격	45
-----------	----

	49
--	----

기본사항

1. 용어정의

등급분류(Classification)	BISFed 등급분류 기준에 의거하여 선수들의 등급을 분류하는 절차
종목(Division)	등급분류 결과에 따라 동일한 등급의 선수들끼리 묶인 각각의 범주
조직위원회(HOC)	조직위원회 (Host organizing committee)
HR, AHR, TD, ATD	심판장(Head Referee), 부심판장(Assistant Head Referee), 기술위원(Technical Delegate), 부기술위원(Assistant Technical Delegate)
보조 코치 (Coaching Assistant)	보조 코치로 코트 기록석 옆 지정좌석에 앉아 있어야 함
사이드(Side)	개인 경기는 1인의 선수를, 2인조 경기에는 2인의 선수를, 단체 경기에 3인의 선수로 구성된 한 팀. 경기보조자, 코치, 보조 코치는 사이드 추가 구성원에 해당됨
경기보조자 (Sport Assistant)	경기보조자 규정에 따른 BC1선수 와 BC4하지선수 를 위한 보조자(SA)
BC3경기보조선수 (Ramp Operator)	BC3경기보조선수 규정에 따른 BC3선수를 위한 보조자(BC3경기보조선수) IPC에서 선수로 인정함
공(Ball)	적색 또는 청색의 공 및 표적구 (4.7 규정 참고)
표적구(Jack)	흰색의 표적 공
시합구 (Competiton Ball)	HOC가 대회 기간에 사용할 수 있도록 준비한 공인구 (제조업체에서 제공한 공)
공투구 (Propel)	공을 경기장에 투구할 때 사용하는 용어로 공을 던지거나 발로 차거나 보조 장치를 사용하여 공을 놓는 것을 포함
투구되지 않은 공 (Ball Not Played)	한 사이드에서 엔드 중에는 던지지 않은 공. BNP는 "사구"로 처리
사구(Dead Ball)	투구 후 코트 밖으로 나간 적색 공 또는 청색 공, 반칙으로 인해 주심이 제거한 공, 제한 시간이 초과했거나 선수가 투구하지 않겠다는 의사를 표시해 투구하지 않은 공을 말함
벌칙공(Penalty Ball)	상대 사이드의 반칙 행위시 심판에 의해 부여되고, 엔드 종료 시에 추가로 투구하는 공
양방향 스윙 (Two-way swing)	경사로(홈통)를 적어도 왼쪽으로 20cm 오른쪽으로 20cm 정확하게 움직여야 함
비켜주기 (Out of the Way)	투구 구역 뒤로 이동하는 것. BC3경기보조선수는 장비를 이동시켜 상대방에게 방해가 되지 않도록 해야 함
공을 놓을 때 (When the ball is released)	선수가 공을 투구하는 마지막 동작. BC3 종목의 경우 볼이 경사로에 있는 동안의 시간이 포함됨
구르기 검사 장비 (Roll Test Device)	공이 표준구르기 검사를 통과하는지 확인하기 위해 사용되는 BISFed 표준구르기경사로

보치아국제스포츠연맹 국제 보치아 경기규정 2021~2024 (ver1.1)

볼 지름 측정기구 (Ball Template)	공의 둘레를 측정하기 위해 사용되며 특정 구멍 두 개를 가지고 있는 BISFed 표준지름측정기
저울(Weigh Scale)	0.01g의 정확도로 공의 무게를 재기위해 사용
연습구역 (Warm up Area)	선수들이 선수대기실에 들어가기 전 연습을 하기 위한 지정 구역
선수대기실(Call Room)	각 경기 전 선수 등록을 하는 장소
FOP (Field of Play)	모든 코트가 포함된 구역으로 기록심 구역을 포함함
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 구분함
투구표시선 (Throwing Line)	투구구역의 끝에 표시된 선으로, 선수는 투구선의 뒤에서 투구해야 함
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, 연장전에서 표적구를 놓을 때 표적구를 여기에 위치시킴
벌칙공 득점 구역 (Target Box)	벌칙공 투구를 위한 대체표적표시 주변 35×35cm 크기의 박스
대회 (Tournament)	전체대회 또는 장비검사를 포함한 대회. 폐회식으로 대회는 종료됨. 대회는 개인전 시합과 2인조와 단체전 시합으로 구분한 하나이상의 시합을 포함함
시합 (Competition)	모든 개인전 매치가 하나의 시합이 됨. 모든 2인조와 단체전 매치가 하나의 시합이 됨
매치(Match)	두 사이드간의 하나의 경기
엔드(End)	두 사이드가 주어진 모든 공을 투구하였을 때를 말하며, 엔드가 모여 매치가 됨
중지(Disrupted End)	실수 또는 고의로 공의 정상적인 경기진행을 방해하는 경우
<u>재시작엔드 (Restarted End)</u>	<u>경기를 계속하기 위해 공의 위치를 조정할 수 없을 정도로 공들이 움직여 중단된 엔드</u>
반칙(Violation)	선수, 경기보조자, BC3경기보조선수, 사이드, 보조코치 또는 코치 등이 경기규정을 위반하여 벌칙을 받는 행위
경고카드(Yellow Card)	7×10cm 크기의 카드로 심판이 경고를 알리기 위해 사용
실격카드(Red Card)	7×10cm 크기의 카드로 심판이 실격을 알리기 위해 사용

2. 참가자격

선수는 경주시 휠체어에 앉아 있어야 한다. 자격(등급분류)기준은 BISFed 등급분류 규정에 자세히 설명되어 있다. 등급분류와 관련한 자세한 사항은 BISFed 웹사이트에 게재된 최신 등급분류 규정을 참고하기 바란다.

3. 경기방식

경기의 형식은 다음과 같다.

개인전 경기 (1인 대 1인)

2인조(페어) 경기(2인 대 2인)

단체(팀) 경기(3인 대 3인)

3.1 개인전 경기

- BC1 남자개인전
- BC1 여자개인전
- BC2 남자개인전
- BC2 여자개인전
- BC3 남자개인전
- BC3 여자개인전
- BC4 남자개인전
- BC4 여자개인전

개인전 경기는 1매치가 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 투구 구역에, 청색 공을 투구하는 선수는 4번 투구 구역에 위치한다. 각 선수는 6개씩의 적색 공과 청색 공, 그리고 1개의 표적구를 가지고 선수대기실에 들어갈 수 있다.

BC1선수와 BC4하지사용 선수는 코트에서 선수들을 도와줄 경기보조자를 둘 수 있다. BC3선수는 선수를 도와줄 BC3경기보조선수를 둔다. 또한, 모든 종목에 1명의 코치 또는 1명의 보조 코치(CA)가 코트까지 동행할 수 있다. 코치 또는 보조코치(CA)는 기록석 옆에 지정된 좌석에 있어야 한다.

3.2 2인조 경기

BC3 2인조

참가 선수들은 반드시 등급분류에서 BC3 참가자격을 받은 선수여야 한다. 각 2인조팀은 반드시 한 명의 남자 선수와 한 명의 여자 선수로 구성되어야 한다. 교체선수는 없다.(청소년 대회에는 교체선수를 허용할 수 있다. 허용하는 경우 해당 대회의 대회 안내문서에 표시된다.) 각 선수는 BC3경기보조선수의 도움

을 받을 수 있으며, BC3경기보조선수는 반드시 BC3경기보조선수 규정(규정 3.5.2 참조)을 준수해야 한다. 1명의 코치 또는 1명의 보조 코치(CA)가 코트까지 동행할 수 있다. 매 엔드가 진행되는 동안 코치 또는 보조코치(CA)는 기록석 옆에 지정된 좌석에 있어야 한다.

BC4 2인조

참가 선수들은 반드시 등급분류에서 BC4 참가자격을 받은 선수여야 한다. 각 2인조팀은 반드시 1명의 남자 선수와 1명의 여자 선수로 구성되어야 한다. 교체선수는 없다.(청소년 대회에는 교체선수를 허용할 수 있다. 허용하는 경우 해당 대회의 대회 안내문서에 표시된다.) 하지 사용 선수는 경기보조자의 도움을 받을 수 있으며, 경기보조자는 반드시 경기보조자 규정을 따라야 한다.(규정 3.5.1 참조) 1명의 코치 또는 1명의 보조 코치(CA)가 코트까지 동행할 수 있다. 매 엔드가 진행되는 동안 코치 또는 보조코치(CA)는 기록석 옆에 지정된 좌석에 있어야 한다.

BC3와 BC4 2인조 경기는 1매치가 4엔드로 구성된다. 선수들은 2번~5번까지 지정된 투구 구역 번호 순서대로 표적구를 투구하며 각각 1회의 엔드를 시작한다. 각 선수는 3개씩 적색 공 또는 청색 공을 갖는다. 적색 공을 투구하는 사이드는 2번과 4번 투구 구역에, 청색 공을 투구하는 사이드는 3번과 5번 투구 구역에 위치한다.

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

3.3 단체전 경기

참가 선수들은 반드시 등급분류에서 BC1 또는 BC2 참가자격을 받은 선수여야 한다. 단체전 경기는 3명의 선수로 경기를 실시하며 반드시 최소한 1명의 남자 선수, 1명의 여자 선수 그리고 1명의 BC1선수를 포함해야 한다. 교체선수는 없다.(청소년 대회에는 교체선수를 허용할 수 있다. 허용하는 경우 해당 대회의 대회 안내문서에 표시된다.) 각 팀은 1명의 경기보조자의 도움을 받을 수 있으며, 경기보조자는 반드시 경기보조자 규정을 따라야 한다.(규정 3.5.1 참조) 1명의 코치 또는 1명의 보조 코치(CA)가 코트까지 동행할 수 있다. 매 엔드가 진행되는 동안 코치 또는 보조코치(CA)는 기록석 옆에 지정된 좌석에 있어야 한다.

단체전 경기는 1매치가 6엔드로 구성된다. 각 선수는 1번~6번까지 지정된 투구 구역 번호 순서대로 표적구를 투구하고 각각 1회의 엔드를 시작한다. 각 선수는 2개씩 적색 공 또는 청색 공을 갖는다. 적색 공을 투구하는 사이드는 1, 3, 5번 투구 구역에, 청색 공을 투구하는 사이드는 2, 4, 6번 투구 구역에 위치한다.

3.3.1 각각의 선수는 개인별로 2개씩의 적색 공과 청색 공, 그리고 사이드 당 1개의 표적구를 가지고 선수 대기실(Call Room)에 들어갈 수 있다.

3.4 주장의 책임

- 3.4.1 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 또는 국가는 주장임을 표시하는 글자 "C"를 준비할 책임이 있다. 주장은 해당 사이드의 대표로 다음의 책임을 진다.
- 3.4.2 동전 던지기에서 사이드를 대표하며 투구할 공의 색깔을 선택한다.
- 3.4.3 경기 중에 벌칙공을 포함하여 각각의 공을 어느 선수가 투구할지 결정한다.
- 3.4.4 테크니컬 또는 메디컬 타임아웃을 요구할 수 있다. 코치와 보조코치, 경기보조자, BC3경기보조선수도 테크니컬 또는 메디컬 타임아웃을 요청할 수 있다.
- 3.4.5 득점 과정에서 주심의 결정을 확인한다.
- 3.4.6 엔드의 중지 상황이나 분쟁의 상황에서 주심과 협의한다.
- 3.4.7 경기기록지에 직접 서명하거나 대신 서명할 사람을 지명한다. 서명하는 사람은 반드시 자신의 이름으로 서명해야 한다. 전자기록지를 사용하는 경우 선수는 직접 "OK" 버튼을 클릭하거나 자신을 대신하여 주심이나 기록심이 "OK" 버튼을 클릭하는 것에 동의하여 기록을 확인한다.
- 3.4.8 분쟁 해결. 규정 20에 규정한 대로 주장/선수는 분쟁사항에 발생하는 경우 해당 사항에 대하여 주심에게 설명을 요청해야 한다. 코치, 보조코치 또는 경기보조자/BC3경기보조선수는 분쟁 중에 심판의 허가를 받아 심판과 대화할 수 있다. 통역이 필요한 경우 규정 16.8 및 16.9에 따라 통역사도 참석할 수 있다.

3.5 선수 보조자

3.5.1 BC3경기보조선수(Ramp Operator)

BC3비장애인 선수는 공인된 선수로 등급분류 규정을 제외하고 선수에게 적용되는 규정을 준수해야 한다. 이 규정집에서 BC3경기보조선수는 BC3경기보조선수에게 적용되는 규정을 따라야 한다. 이 규정집에서 말하는 "선수"는, 공을 투구하는 개인을 말한다. BC3경기보조선수는 참가자의 국적에 대한 BISFed 정책을 준수해야 한다. BC3경기보조선수는 한 명의 선수만 보조할 수 있다. BC3경기보조선수가 아프지 않는 한, BC3경기보조선수는 전체 대회에서 동일한 BC3선수와 경기하여야 한다. BC3경기보조선수가 아픈 경우 교체될 수 있다. BC3경기보조선수의 교체가 허용되려면 질병을 확인할 수 있는 의료 문서 등을 심판장에게 제출해야 하며 해당 경기의 공식 연습시간이 시작되기 전에 대회 운영 본부(안내 데스크)에 통보해야 한다. 공식 연습 시간이 시작되면 즉시 상대 선수에게 BC3경기보조선수의 교체 사실을 통보해야 한다. 모든 BC3경기보조선수 교체 선수는 BC3경기보조선수로 선수등록이 되어 있어야 하며 도핑 방지 교육을 이수해야 한다.

BC3경기보조선수는 BC3선수의 지시에 따라 경사로(홈통)를 운영하며 보조한다. BC3경기보조선수는 반드시 자신이 보조하는 선수의 투구 구역 안에 위치하되 엔드 진행 중에는 경기구역을 쳐다보아서는 안 된다. BC3경기보조선수는 다음과 같은 역할을 한다:

- 경사로(Ramp) 위치 조정 (선수 요청 시 - BC3종목)
- 휠체어의 위치 조정 또는 고정 (선수 요청 시)
- 선수의 자세 조정 (선수 요청 시)
- 선수에게 공을 전달하기 (선수 요청 시)
- 투구 전후의 일상적인 행동 수행
- 각 엔드의 종료 시 공 회수 (주심의 승인을 받은 경우) - 심판이 표적구를 집어 든 다음 "1분(one minute)! "이라 말함
- 선수와 주심의 대화 중계 (주심 승인 시)
- 허가 없이 FOP에 들어갈 수 없음 (규정 15.9.7 참조)
- 상대편 투구 구역에서 반드시 떨어져 있어야 함

공을 투구 하였을때, BC3경기보조선수는

- 직접적인 신체접촉(어떠한 신체적 접촉도 불가 : 규정 15.8.5 참조)을 해서는 안 된다
- 휠체어를 밀거나 조정해서 선수를 도와서는 안 된다
- 포인터를 건드려서는 안 된다

BC3경기보조선수는 엔드 진행 중에 경기구역을 쳐다보아서는 안 된다(규정 15.5.2, 15.6.5 참조)

3.5.2 경기보조자

BC1 선수와 BC4 하지 사용 선수는 경기보조자의 도움을 받을 수 있다. BC1과 BC4 하지 사용 선수의 경기보조자는 투구 구역 뒤쪽에 위치해야 하며, 선수가 요청할 때에만 투구 구역 안으로 들어갈 수 있다. 경기보조자는 경사로 위치 조정을 제외하고 BC3경기보조선수와 동일한 작업을 수행한다. 선수가 공을 투구하는 동안 경기보조자는 휠체어를 밀거나 포인터를 조정해 주는 등의 방법으로 선수의 투구를 돕는 직접적인 신체접촉(어떠한 신체적 접촉도 불가: 15.8.5 참조)을 해서는 안 된다.

3.5.3 보조 코치

보조 코치는 코치를 대신하여 선수와 동행할 수 있으며 코치와 동일한 지위를 가진다. 연습구역, 선수대기실 또는 FOP에서 코치 또는 보조 코치(CA)만이 선수와 동행할 수 있다. 매 엔드가 진행되는 동안 코치 또는 보조코치(CA)는 기록석 옆에 지정된 좌석에 있어야 한다.

3.6 코치

각 사이드마다 1명의 코치나 보조 코치(CA)가 각각의 경기에 지정된 연습 구역과 선수 대기실에 입장할 수 있다. (규정 7.2, 8.2 참조). 이것은 개인전 경기도 동일하게 적용된다.

4. 경기용기구와 공 검사

대회(Tournament)를 진행하는데 필요한 경기용기구 검사를 위한 모든 검사 장비는 반드시 각 대회의 BISFed 기술위원회/혹은 심판장으로부터 사용 승인을 받아야 한다.

경기용기구(휠체어, 경사로, 포인터, 장갑, 기타보조기구, 의사소통기기 등) 및 공 검사는 반드시 대회 시작 전에 이루어져야 한다. 심판장(과/또는) 그가 지명한 사람은 기술위원이 지정한 시간에 경기용기구에 대한 검사를 시행한다. 검사는 대회가 시작되기 48시간 전에 이루어지는 것을 권고한다. 검사가 완료되어 사용이 승인된 경기용기구는 경사로의 모든 부분을 포함하여 각각의 경기용기구에 대한 공인 스탬프 또는 스티커를 받게 된다. 선수가 코트에서 사용할 장갑, 보조기구, 또는 기타 용기구의 경우 등급 분류 시 등급분류사로부터 문서로 된 승인서를 받아야 하며 반드시 경기용기구 검사 시 지참해야 한다. 주심은 선수 대기실에 있는 동안 등급 분류 시 받았던 승인서에 관한 확인을 요청 할 수 있다.

선수와 코치(보조 코치)가 FOP에서 사용하는 의사소통기기는 반드시 경기용기구 검사 시 해당 장치에 대한 사용 승인을 받고 공인스탬프 또는 스티커를 받아야 한다. 경기용기구 검사에서 사용 승인을 받은 의사소통기기에 한해 FOP에서의 사용이 허용된다. 심판은 선수와 경기보조자 또는 BC3경기보조선수가 규정을 준수하는지 확인하기 위해 매치 중 언제든지 경기용기구를 확인할 수 있다. 경기용기구 검사 이후에는 어떠한 경기용기구이든간에 추가적인 경기용기구검사는 허용되지 않는다. 코트에 있는 선수 및 경기보조자/BC3경기보조선수는 FOP에 있는 동안 코트 외부로부터의 어떠한 의사소통도 허용되지 않는다. FOP에서는 사용 승인을 받지 못한 의사소통기기는 사용이 허용되지 않는다. 이 규정을 위반하는 것은 부적절한 의사교환에 해당되며 이 경우 1개의 패널티 공이 주어진다.(즉, 위반이 발견된 현재 엔드의 종료 시 패널티 공이 주어진다.).

경기용기구는 해당 코트의 심판 또는 심판장의 단독 재량에 따라 대회 기간 동안 언제든지 수시 검사를 받을 수 있다. 코트에서 사용된 경기용기구가 규정(기준)에 맞지 않는 것으로 확인되면 해당 선수에게 경고 카드가 주어진다.(규정 15.9.8 참조) 선수의 경기용기구(휠체어, 경사로, 장갑 및 기타 보조 기구)가 수시 검사에서 두 번째로 규정(기준)에 맞지 않는 것으로 확인되면 해당 선수는 두 번째 경고 카드를 받게 되고 해당 경기는 몰수패로 처리한다.

대회 공인구인 예비 공(spare balls)도 반드시 매 대회 공 검사(Ball Check)를 실시해야 한다.

공 검사

대회에 참가한 선수 및 코치 등에게 경기용기구 검사 기간과 대회기간 동안 대회 공식 공검사 장비로 보치아 공을 점검할 수 있도록 별도의 공 검사 구역이 제공될 것이다. "공 표면의 허용 여부(good condition)"에 대한 참조를 제공하기 위해 사진 자료를 사용할 수 있다.

4.1 코트

바닥 면은 광택 콘크리트, 나무 바닥, 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 투구 구역으로 나뉘어진 투구지역을 포함한다. 코트의 모든 외곽 경계선의 측정은 각 선의 안쪽을 기준(각 선이 안쪽에서부터 마주보는 선의 안쪽까지)으로 실시한다. 투구 구역을 나누는 선과 대체 표적 표시 선(십자선)은 해당 선의 중앙을 기준으로 측정한다. 투구표시선과 V라인은 표적구의 비 유효지역 안에 있는 것으로 간주한다. ([규정집의 후반부 보치아 코트 규격 참조](#))

코트의 모든 선은 폭이 1.9cm~7cm이어야 하며, 쉽게 알아볼 수 있어야 한다. 선으로는 접착테이프를 사용하는 것이 좋다. [폭이 넓은 테이프](#)(4cm~7cm)는 외곽경계선, 투구선, V라인에 사용한다, [폭이 좁은 테이프](#)(1.9cm~2.6cm)는 투구 구역 분할선, 벌칙공 득점 구역, 그리고 대체 표적구 표시 선(십자선)에 사용한다. 벌칙공 득점 구역의 내부 크기는 [35cm x 35cm](#)이다. 폭이 좁은 테이프는 [35cm](#) 사각형 벌칙공 득점 구역 외부에 배치한다.

4.2 점수판

코트 점수판은 경기를 진행 중인 모든 선수가 [명확히](#) 볼 수 있는 위치에 설치해야 한다.

4.3 시계

시계 장비는 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

탁구 라켓과 비슷한 형태로, 중심이 어느 사이드(적색 또는 청색)가 투구해야 할 순서인지를 알려줄 때 사용한다. 중심은 각 엔드 종료 시와 매치 종료 시 이 표시기와 자신의 손가락을 이용해 점수를 표시한다.

4.6 거리 측정기구

공 둘레 측정기구는 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 적색 구, 6개의 청색 구와 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 경기에 사용할 수 있다. 개인전 경기에서는 각 선수가 자신이 준비한 표적구를 사용할 수 있다. 2인조 및 단체전 경기에서는 각 사이드가 하나의 표적구만을 사용해야 한다.

대회시합구는 선수 대기실에 선수가 준비한 공을 가져오지 않은 경우에만 사용한다. 표적구가 공 검사를 통과하지 못하면 해당 사이드는 대회조직위에서 준비한 대회시합구의 표적구를 사용한다.

4.7.1 보치아 공의 기준

4.7.1.1 보치아 공은 균일한 크기의 패널을 사용하여 구성된 구형이어야 한다. 패널은 구의 모양을 유지하기 위해 함께 균일하게 재봉되어야 한다. 공의 무게는 $275g \pm 12g$ 여야 하며, 공의 둘레는 $270mm \pm 8mm$ 여야 한다.

공의 모든 패널은 동일한 재료로 구성되어야 한다. 허용되는 재료는 비닐, 폴리우레탄 직물, 가죽, 합성 피혁, 스웨이드 또는 낮은 연신율과 신축성을 가진 기타 유사한 재료여야 한다.

허용되는 충전 재료는 폴리에틸렌 또는 기타 유사한 플라스틱으로 만든 균일한 크기의 펠렛 또는 비드 또는 천연 불활성 재료여야 한다. 재료는 비전도성, 비금속성, 비자성이어야 한다.

4.7.1.2 공은 적색, 청색, 흰색으로 정의된 색상을 가져야 하며 각 색상은 BISFed에서 허용하는 색상 범위 (부록으로 포함) 내에 있어야 한다.

4.7.1.3 BISFed 승인 대회에서 사용되는 각각의 공은 허가된 제조업체의 "공인구"이어야 한다. 공에는 제조업체 공식로고와 BISFed 공식 승인 로고가 표시되어야 한다. 두 로고 모두 명확하게 보여야 한다.

* 4.7.1.3 규정은 2023년 1월 1일부터 전면 적용된다.

2023년 1월 1일 이전에는 다음 이벤트에만 적용된다.

- 2022년 세계 선수권 대회
- 2022년 월드컵

4.7.1.4 공의 상태가 좋지 않으면 해당 공은 경기에 사용할 수 없다. 양호한 상태란 의도한 목적에 적합하고 만족스러운 품질을 나타내며 손상되지 않았으며 합의된 성능 표준을 충족할 수 있음을 의미한다. 외부 표면에 눈에 띄는 구멍이나 절단이 없어야 한다. 표면에 스티커나 디칼(접착시트)이 없어야 한다. 공에 찢어지거나 빠진 실이 없어야 하며, 다시 꿰매거나 수리한 곳이 두 바늘 이상 있어서는 안 된다. 공 외피에 잔여물이나 물질이 없어야 한다. 여기에는 접착제나 풀 또는 오일이나 그리스와 같은 마찰이 적은 물질이 포함된다. 공에는 의도적으로 표면에 긁힌 자국이 없어야 한다.

공을 인위적으로 변형하여 사용하는 것이 발견된 선수는 즉시 대회에서 실격 처리된다. (참조: 15.11.1)

공인구에 대한 자세한 내용은 2022년 1월에 예정된 규정의 버전 1.2에 게시될 예정이다.

4.7.2 공 검사

4.7.2.1 동전 던지기 후(동전 토스), 각 공은 290mm의 길이와 지면으로부터 25도의 각도(± 0.5 도)를 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 3회까지 이 검사를 실시하며, 경사로 끝의 판에서 3회 모두 공이 떨어지지 않는다면 검사를 통과하지 못한 것으로 간주한다. 경사로 끝의 판을 똑바로 가로지르지 않고 옆면으로 떨어진 경우에도 검사를 통과하지 못한 것으로 간주한다. 공이 첫 번째 시도에서 검사를 통과하면 두 번째와 세 번째 검사는 실시하지 않는다. 첫 번째 시도에서 검사를 통과하지 못했으나 두 번째 시도에서 검사를 통과할 경우 세 번째 검사는 실시하지 않는다.(BISFed 인준 대회에서는 심판장에 의해 각도기로 24.5도에서 25.5도임을 확인한 구르기 검사장비에서 표준 구르기 검사가 실시된다.)

4.7.2.2 공의 둘레는 7~7.5mm 두께의 두 개의 구멍이 있는 BISFed 표준 둘레측정기구를 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 않는지 확인한다.

4.7.2.2.2 각 공을 큰 구멍 위에 조심스럽게 위치시켰을 때, 순수하게 중력과 자신의 무게에 의해 그 공이 큰 구멍을 통과하는지 확인한다.

4.7.2.3 각 공의 무게는 오차범위 0.01g 이내의 저울을 이용해 측정해야 한다.

4.7.2.4 각 공의 공 검사 과정 준수 여부를 직접 육안으로 확인할 수 있다

4.7.2.5 규정 4.7.1.1 ~ 4.7.2.4에 따라 심판장은 추가적인 수시 검사를 수행할 수 있다.

4.7.2.6 규정 4.7.1.1 – 4.7.2.5에 따라 검사를 통과하지 못한 공은 대회가 종료 될 때까지 심판장에게 압수되며 해당 대회 기간 동안 사용할 수 없다. (규정 9.4 참조)

심판장과 기술 위원은 공들에 대한 사용여부에 대하여 최종 결정을 내린다.

5. 보조 장비

경사로, 포인터와 같은 보조 장비는 BC3 종목의 선수들이 사용하며, 각 대회의 용기구 검사에서 승인을 받은 것만을 사용할 수 있다. 선수가 투구하는 손에 사용할 장갑과 기타 보조기구 등은 등급 분류 시 승인서를 받아야 하며 선수대기실에서 실시하는 수시 검사에도 지참해야 한다.

5.1 경사로는 코트 바닥에 옆으로 누웠을 때 2.5m x 1m 크기의 구역 안에 들어가야 한다. 이 구역은 3차원으로; 경사로의 어떤 부분도 해당 구역의 경계선 안쪽에 닿아서는 안 된다. 경사로를 측정할 때에는 경사로의 부착물, 연장선 등을 포함하여 최대 길이로 늘어난 상태에서 측정해야 한다. 여기에는 경사로의 범위를 넘어 공을 경사로에 고정하는 장치가 포함된다. 경사로가 최대 제한을 초과하여 확장하는 것은 불가능해야 한다. 그렇지 않으면 규정 위반이다. 경사로 또는 볼 홀더 부분의 최대 허용 연장을 나타내는 표시 또는 선은 허용되지 않는다.

5.1.1 손상을 방지하기 위해 장비 점검 중에는 BC3경기보조선수 또는 코치만 경사로를 다룰 수 있게 해야 한다. 장비 검사를 통과한 모든 장비에는 심판장이 대회를 위해 대회조직위에서 제공한 공인 스티커 또는 공인 스탬프를 부착하여야 한다.

5.2 경사로에는 공의 추진력이나 속도에 영향(가속 또는 감속)을 주거나 경사로의 방향 설정에 도움을 줄 수 있는 어떠한 기계 장치(예: 레이저, 층계, 제동장치, 조준장치, 시야 확보 장치(관측장비) 등)도 있어서는 안 된다. 이러한 기계 장치는 선수 대기실이나 경기장 내에 반입이 허용되지 않는다. 선수가 공을 경사로에 놓으면 어떠한 것도 공을 방해해서는 안된다. 시야 확보를 위해 꼭대기 부분을 들어 올리는 것도 허용되지 않는다. 경사로에 고정되어 있거나 일시적으로 부착이 가능한 액세서리는 시야 확보, 조준, 조절의 목적으로 사용할 수 없다. 여기에는 후프, 링 및 홀더가 포함된다. 측면 레일 또는 기타 돌출부는 공의 높이(직경)를 초과해서는 안 된다. 끝/상단 레일은 측면 레일의 높이를 초과해서는 안 된다.

5.3 투구를 할 때, 경사로는 투구표시선 위의 어떠한 부분도 침범해서는 안 된다. (선을 만질 수 없는 견고한 벽이라고 가정한다.)

5.4 선수가 경사로에서 공을 투구할 때 포인터의 길이에 대해서는 별도의 제한사항은 없다(규정 15.5.4 참조). 포인터는 반드시 선수에게 직접적으로 접촉되어 있어야 한다. (머리, 입, 팔 또는 다리 등) 포인터는 투구할 때 공과 선수와 직접 접촉해야 한다. 투구는 포인터를 사용하는 선수의 힘으로 이루어져야 한

다. 게이트를 올리거나 내리는 것은 규정 위반이다. 끈, 리본, 천 조각 등은 포인터가 아니다. 승인된 포인터는 공인 스티커를 받게 된다.

5.5 각 엔드의 시작 시 주심이 자신의 사이드가 표적구를 투구할 순서임을 표시한 후, 표적구를 던지기 전 각 선수는 반드시 경사로를 각각 좌우로 확실히 20cm 이상씩 움직여야 한다 - 이하 “양 방향 스윙 (two-way swing)”이라 한다(규정 15.8.10 참조). (이를 통해 BC3경기보조선수가 첫 번째 투구시 경사로의 방향을 잡는데 도움을 주지 않도록 한다.) 연장전과 개인전, 2인조 경기 시 주심이 투구를 지시한 경우에는 첫 번째 공 투구 전, 각 선수는 반드시 양방향 스윙을 해야 한다(2인조의 경우, 두 선수 모두 동시에 양방향 스윙을 해야 한다.) (규정 13.5 참조). 모든 패널티 공을 투구하기 전에도 경사로를 반드시 양방향 스윙을 해야 한다. 투구할 공이 남아 있는 선수는 선수 본인이나 같은 팀의 선수가 경기구역에서 투구구역으로 돌아왔을 때 양방향 스윙을 해서 던지기 전에 경사로의 방향이 원래의 위치에서 변경되도록 해야 한다. (2인조의 경우, 두 선수 모두가 동시에 양방향 스윙을 해야하며 두 선수 모두 투구하기 전에 경사로를 양방향 스윙해야 한다.) 만약 선수가 투구할 공이 남아 있지 않다면, 양방향 스윙을 할 필요는 없다 (규정 15.8.10 참조). 다른 선수와 다르게 양방향 스윙이 필요하지 않는다.

5.6 선수는 경기 중에 1개 이상의 경사로 또는 포인터를 사용할 수 있다. 모든 보조 장비들은 엔드가 진행되는 동안에 해당 선수의 투구 구역 안에 위치해야 한다. 선수가 엔드의 진행 중에 어떠한 물건(병, 코트, 핀, 깃발 등) 또는 기타 용기구(포인터, 경사로, 경사로의 연장선 등)를 사용하고자 하는 경우, 그 물건들은 반드시 해당 엔드의 시작 전부터 자신의 투구 구역 안에 있어야 한다. 만일 엔드 중에 자신의 투구 구역 안에 있던 물건을 선수의 투구 구역에서 밖으로 가지고 나오면, 주심은 15.7.1, 15.7.4 규정에 따라 판정한다.

5.7 만약 어떤 경기용기구에 이상이 발생한 경우, 경기 시간은 정지되고 선수에게 경기용기구를 수리할 수 있는 10분의 테크니컬 타임아웃이 매치당 한번 주어진다. 2인조 경기의 경우, 필요 시 같은 팀의 다른 선수의 경사로를 함께 사용할 수 있다. 경사로를 교체하는 것은 대회 공인 스탬프 또는 스티커가 있는 교체용기구만이 가능하고 엔드와 엔드 사이에 이루어져야 하며 심판장에게 이 사실을 통보해야 한다. 교체 용기구는 FOP 외부에서 들어올 수 있다. 한 사이드는 매치당 한 번의 테크니컬 타임아웃을 사용할 수 있다.

5.8 투구하는 손에 사용하려는 글러브(gloves) 또는 보조 기구(splints)을 사용하고자 하는 선수는 반드시 등급 분류를 받을 때 등급분류사에게 문서로 된 승인서를 얻어야 한다. 등급 분류 문서는 문서에 명시된 기간 동안 유효하다. (등급 분류는 영구적 또는 일시적이다)

6. 휠체어

6.1 선수는 경기에 참가하기 위해서는 반드시 휠체어에 앉아야 한다. 스쿠터 또는 cots/침대(등급분류 시 승인 문서가 있을 시)의 사용도 가능하다. BC3 종목의 경우 공을 투구 시 선수가 계속해서 휠체어에 앉아 있는 한, 휠체어 착석부의 높이에 관한 규정은 없다. 다른 종목의 경우 선수의 엉덩이가 휠체어 착석부에 닿는 가장 아래부분의 높이가 지면으로부터 66cm 이하여야 한다. (규정 15.7.6 참조)

6.2 경기 도중 휠체어에 이상이 발생하는 경우, 경기 시간은 정지되고 매치당 한번 선수에게 장비를 수리할 수 있는 10분의 테크니컬 타임아웃이 주어진다. 휠체어를 수리할 수 없는 경우 선수는 경기를 그대로 진행해야 하며, 그렇지 않은 경우 그 경기는 몰수패 처리된다. (11.8 참조)

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

6.4 휠체어의 변경(튜닝)

6.4.1 선수는 경기에서 신체의 안정화를 위해 경기용 휠체어에 자세 지지대를 사용할 수 있다. 이러한 지지대에는 골반 끈, 가슴 끈 또는 하네스, 발목 끈, 포맬, 다리/발 끈, 흉부 지지대가 포함될 수 있다. 이러한 유형의 보조 장치는 등급분류 과정 중에 검토, 승인 및 문서화되어야 한다.

6.4.2 선수의 경기용 휠체어에 추가된 모든 추가 장치는 심판과 등급분류사 모두가 검토한다. 추가적인 안정성을 제공하거나 투구할 때 상지/하지(UL/LL)를 제어하거나 지시하는 추가 장치는 경기용 휠체어에 추가할 수 없다.

6.4.3 심판 또는 등급분류사는 선수가 경기장으로 투구할 때 불공정한 이점을 제공하는 것으로 간주되는 문서로 승인되지 않은 추가 장치를 제거하도록 선수에게 요청할 권한이 있다. (예: 던지기/차기/방출 방향을 보조하는 외부 가이드 등)

경기 전 준비

7. 연습 투구(Warm Up)

7.1 각 매치의 시작 전, 참가 선수는 지정된 연습 투구 구역과 지정된 시간에 연습 투구를 할 수 있다. 연습 투구 구역은 대회 조직 위원회에 의해 지정된 각 매치의 시작시간 전에 투구할 선수들만이 사용할 수 있다. 참가 선수, 선수 보조자(코치, 보조코치, 경기보조자, BC3경기보조선수)는 지정된 시간 내에 연습 투구 구역에 들어가 지정된 연습 투구 코트를 이용할 수 있다. (15.9.1 참조)

7.1.1 연습 투구 시간 일정 : 당일 첫 경기의 경우 연습 구역은 첫 경기의 예정된 시작 시간 90분 전에 열리며 첫 경기를 위한 선수대기실이 열리기 5분 전에 닫힌다. 당일 다음 경기의 연습 구역은 이전 경기의 선수대기실이 닫힐 때 열리고 해당 경기의 선수대기실이 열리기 5분 전에 닫힌다. 당일 마지막 경기를 위해 선수대기실이 닫힐 때 낮에 경기를 하지 않은 선수는 연습 구역을 이용하여 60분 동안 훈련할 수 있다. 기술위원은 연습 구역에 대한 합리적인 접근을 허용하고 경기 일정을 수용하기 위해 이 시간 일정을 조정할 수 있다. 일정에 변경 사항이 생길 경우 대회 참가자들에게 공지한다.

7.2 참가 선수는 다음에 기술된 최대 인원과 함께 연습 투구 구역에 입장할 수 있다. (규정 15.9.1 참조)

- BC1 : 코치(또는 보조 코치) 1명, 경기보조자 1명
- BC2 : 코치 1명, 보조 코치 1명
- BC3 : 코치(또는 보조 코치) 1명, BC3경기보조선수 1명
- BC4 : 코치 1명, 보조 코치 1명 (하지 사용 선수의 경우 경기보조자 1명)
- BC3 2인조 : 코치(또는 보조 코치) 1명, 선수 1명 당 BC3경기보조선수 1명
- BC4 2인조 : 코치(또는 보조 코치) 1명, (하지 사용 선수의 경우 경기보조자 1명)
- 단체전(BC1/BC2) : 코치(또는 보조 코치) 1명, 경기보조자 1명

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

8. 선수 대기실(Call Room)

8.1 공식 시계는 선수 대기실 입구에 누구나 잘 보이는 곳에 설치한다.

8.2 참가 선수는 다음에 기술된 최대 인원과 함께 선수 대기실에 입장할 수 있다:

- BC1 : 코치(또는 보조 코치) 1명, 경기보조자 1명
- BC2 : 코치 1명, 보조 코치 1명
- BC3 : 코치(또는 보조 코치) 1명, BC3경기보조선수 1명
- BC4 : 코치 1명, 보조 코치 1명 (하지 사용 선수의 경우 경기보조자 1명)
- BC3 2인조 : 코치(또는 보조 코치) 1명, 선수 1명 당 BC3경기보조선수 1명

- BC4 2인조 : 코치(또는 보조 코치) 1명, (하지 사용 선수의 경우 경기보조자 1명)
- 단체전(BC1/BC2) : 코치(또는 보조 코치) 1명, 경기보조자 1명

8.3 선수 대기실에 입장하기 전에, 모든 참가 선수와 경기보조자, BC3경기보조선수는 반드시 해당 대회에 부여된 선수 번호와 출입증(Accreditation)을 패용해야 한다. 코치(또는 보조 코치)도 반드시 출입증을 패용해야 한다. 선수의 번호는 정면에서 명확하게 볼 수 있어야 하며 선수(다리 앞쪽이나 가슴)나 휠체어에 고정해야 한다. BC3경기보조선수는 자신이 보조하는 선수에 해당하는 선수 번호를 착용해야 하며 등에 명확하게 표시되어야 한다. 다른 모든 경기보조자는 가슴에 선수 번호가 있어야 한다. 단체전 경기 시 경기보조자는 해당 시합의 BC1 선수들의 어떤 번호도 부착할 수 있다. 이를 위반하는 경우 선수 대기실에 입장할 수 없다.

8.4 모든 경기의 선수 등록은 선수 대기실 입구에 위치한 데스크에서 이루어진다. 지정된 시간에 선수 대기실에 도착하지 않는 사이드는 해당 경기에서 몰수패 처리된다.

8.4.1 개인전의 경우, 모든 참가 선수는 반드시 참가 예정인 해당 경기의 시작 시간 30분에서 15분 전에 등록해야 한다.

8.4.2 2인조 및 단체전의 경우, 모든 참가 선수는 반드시 참가 예정인 해당 경기의 시작 시간 45분에서 20분 전에 등록해야 한다.

8.4.3 각 사이드(경기보조자/BC3경기보조선수와 코치/보조 코치를 포함한 개인, 단체 및 2인조)는 함께 등록해야 하며, 이때 모든 장비와 공을 지참해야 한다. 각 사이드는 경기에 필요한 물품만을 선수 대기실에 가지고 들어갈 수 있다.

8.5 참가 선수, 코치/코치 보조, 경기보조자/BC3경기보조선수는 선수 등록을 마치고 선수 대기실에 입장한 후에는 선수 대기실을 떠나면 안 된다. 만일 선수 대기실에서 벗어나면 재입장이 불가하며, 해당 경기에 더이상 참여할 수 없다. (8.13 규정은 예외) 기타 예외사항은 심판장 또는 기술위원에 의해 결정될 수 있다.

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

8.7 선수 대기실의 문은 지정된 시간에 닫히며, 문이 닫힌 후에는 어떠한 사람, 장비 또는 공의 출입도 금지되며 해당 경기에 참여 또는 사용할 수 없다. (예외 사항에 대해서는 심판장 또는 지명한 사람이 결정할 수 있다.)

8.8 주심은 모든 경기에서 경기 준비를 위하여 선수 대기실의 문이 닫히기 전 가장 마지막으로 입장한다.

8.9 주심은 참가 선수들에게 선수 번호와 출입증 그리고 등급분류 시 보조기구 사용 승인을 기재한 문서를 제시하도록 요구할 수 있다.

8.10 모든 장비 검사는 선수 대기실에서 이루어진다. (예를 들어 경사로, 포인터 및 휠체어에 공인 스탬프/스티커를 확인하기 위해) 수시검사에서 탈락한 장비는 이를 즉시 규정에 맞게 수리하지 못하면 코트에서 사용할 수 없다.

8.11 공은 선수 대기실에서 검사를 받는다. 동전 던지기 후 심판은 구르기 검사, 둘레 검사, 무게 검사 및 육안 검사를 통해 각 사이드의 7개 공을 확인한다. 선수 대기실에서 이러한 검사 중 하나라도 통과하지 못한 공은 압수되고 남은 대회 기간 동안 지정된 장소에 보관된다. 이 경우 해당 공은 해당 경기에서 사용할 수 없으며 다른 공으로 대체되지 않는다. 그러나 표적구가 검사를 통과하지 못한 경우 해당 표적구는 심판장이 선택한 경기용 표적구(대회조직위에서 준비한 공)로 대체된다. 경기용 공은 자신의 공을 선수 대기실로 가져오지 않는 선수가 사용할 수 있다.

8.12 코인 토스 – 동전 던지기는 선수 대기실에서 진행된다. 심판이 동전을 던져 여기에서 이긴 사이드가 적색과 청색 공 중 하나를 선택한다. 각 사이드는 주심의 주관 하에 동전 던지기 전후로 상대 사이드의 보치아 공을 조심스럽게 확인하는 것이 허용된다.

8.13 경기 일정이 지연되는 경우, 심판장 또는 지명한 사람은 선수 대기실 안에서 대기 중인 인원에게 다음의 조건 하에 화장실 사용을 허가할 수 있다.

- 상대편 사이드에 통보해야 한다.
- 대회 운영위원이 동행해야 한다.
- 선수는 10분 내로 선수 대기실로 돌아와야 한다; 선수가 지정된 시간 내에 돌아오지 못한다면 해당 사이드의 경기는 물수패로 처리된다.

8.14 대회 운영본부에 의해 경기가 지연되는 경우 8.4 규정은 적용되지 않는다. 경기가 지연되면, 대회조직위원회는 지연 사실 및 변경된 시각을 신속히 모든 감독에게 서면으로 통지하고 기술위원은 일정을 수정한다.

8.15 통역사는 주심이 요청한 경우에 한해 선수 대기실 또는 FOP에 들어갈 수 있다. 통역사가 선수 대기실 또는 FOP에 들어가기 위해서는 지정된 장소에 대기하고 있어야 한다.

9. 공 검사

선수들이 자신의 공을 비공식적으로 확인할 수 있는 공간에 공식 테스트 장치가 설치된다.
공식 공 검사는 선수 대기실 절차의 일부이다.

9.1 만일 참가 선수가 선수 대기실에 규정된 공의 개수보다 더 많은 공을 가지고 온 경우, 초과하여 가져온 공은 해당 시합이 종료 될 때까지 압수된다. 압수된 "초과된 공"은 동일 대회 내의 다른 시합에서 되돌려 받을 수 있다. "초과된 공"에 대한 회수는 해당 시합이 모두 종료 된 후 요청할 수 있다.

9.2 수시검사에서 1개 이상의 공이 검사를 통과하지 못하는 경우, 해당 선수는 15.9.3 조항에 의거하여 경고를 받는다. 동일한 수시검사에서 동일한 선수의 2개 이상의 공이 검사를 통과하지 못하는 경우에도 1개의 경고로 처리된다. 그러나 선수는 검사를 통과하지 못한 공만큼 적은 공으로 경기를 한다.

9.3 선수의 공이 후속 경기를 위한 공 검사 중 기준에 맞지 않으면 해당 선수는 두 번째 경고를 받고 규정 15.9.2 및 15.9.3에 따라 경기를 몰수당한다.

9.4 선수, 경기보조자/BC3경기보조선수 및 코치/보조 코치는 공 검사 과정을 육안으로 확인할 수 있다. 공이 검사에 통과하지 못하면 심판이 잘못된 검사 절차를 따르지 않는 한 검사를 다시 시도하지 않는다. (규정 4.7.2 참조)

9.5 2인조 및 단체전의 경우, 각 선수는 선수 대기실에서 각자의 경기용기구와 공을 제시해야 한다. 이는 수시검사를 통과하지 못한 경기용기구가 어떤 선수의 것인지 명확하게 하기 위함이다. 해당 경기용기구가 어떤 선수의 것인지 알 수 없는 경우, 주장이 더 적은 공을 가지고 경기에 참여한다. (규정 15.9.2 참조)

코트안에서

10. 경기 진행

공식적인 경기 준비는 선수 대기실에서 시작되고 FOP의 지정된 코트에서 경기가 진행된다.

10.1 코트 위 연습 투구

코트에 있는 참가 선수는 지정된 투구 구역에 위치한다. 주심은 각 사이드에 (표적구를 포함한) 모든 공을 투구할 수 있는 2분간의 연습투구 시간이 시작되었음을 알린다. 연습 투구 동안에 선수와 경기보조자, BC3경기보조선수와 경기용기구는 반드시 상대편의 투구 구역을 침범하면 안 된다. 경사로는 연습 투구 중에 상대편의 투구 구역 사이드 라인을 침범하여 넘으면 안 된다.

각 사이드가 공을 모두 던지거나 주어진 2분의 시간이 경과하면 즉시 연습 투구가 종료된다.

10.2 표적구 투구

어떤 공을 투구하든지 간에, 참가 선수의 모든 경기용기구와 공, 소지품은 반드시 자신의 투구 구역 안에 있어야 한다. BC3 종목의 경우 BC3경기보조선수도 투구 구역 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. BC3 선수는 표적구를 투구하기 전에 양방향 스윙을 해야 한다.

10.2.3 투구 된 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 15.1~15.11 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 유효 구역에 들어갈 때까지 순서대로 반복한다.

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

10.4 색깔공 제1구 투구

10.4.1 표적구를 성공적으로 투구한 선수가 제1구도 투구한다(규정 15.5.8 참조). 표적구와 첫 번째 색깔공을 던지는 사이에 오랜 시간이 지연될 경우(예: 타이머의 오작동으로 인해), 선수는 첫 번째 색깔공을 던지기 전에 표적구를 다시 투구하겠다고 요청할 수 있다. 시간은 엔드의 시작 시간으로 재설정된다.

10.4.2 투구된 색깔 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 제1투구

10.5.1 모든 선수는 반드시 "비켜주기(Out of the Way)" 규정에 따라 상대방이 경기장에 자유롭게 접근할 수 있도록 해야 한다. "비켜주기"는 신속하게 이루어져야 하며, 주심 규정이 지켜지지 않았다고 판단하면 위반한 선수에게 경고가 주어질 수 있다(규정 15.9.4 또는 15.9.5 참조). BC3 경기에서 BC3경기보조선수와 장비(경사로와 BC3경기보조선수의 의자 포함)는 "비켜서기" 규정에 적용을 받는다.

그러면 상대선수는 규정 10.4.2에 따라 경기를 한다.

10. 6 나머지 공의 투구

10.6.1 다음 공을 투구할 사이드는 표적구로부터 색깔 공까지 거리가 더 가깝게 던지지 못한 사이드이다. 단, 해당 사이드가 자신의 모든 공을 투구한 경우 그 상대방 사이드가 계속 투구한다. 이 과정은 양사이드가 모든 공의 투구를 마칠 때까지 계속한다. 상대편은 자신의 투구 차례가 아닐 때 "비켜주기(Out of the Way)"규정을 준수 해야 한다.

10.6.2 만일 선수가 남은 공을 더 이상 던지지 않기로 결정하면 주심에게 해당 엔드에서 남은 공을 투구하지 않겠다고 알릴 수 있다. 이 경우 시간은 멈추며, 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. (규정 11 참조). (심판이 점수를 결정하기 위해 거리를 측정해야 하는 경우 선수/주장을 코트 안으로 들어오도록 한다. 이 경우 BC3경기보조선수는 거리

측정하는 것을 보기 위해 코트쪽을 향해 뒤 돌아볼 수 있다. 거리 측정이 끝난 후, 선수들은 자신의 투구 구역으로 돌아간다. 주심이 점수를 발표하고 "엔드가 종료되었습니다."라고 발표한다.) 매치가 종료되면 주심이 "매치가 종료되었습니다."라고 알리고 최종 점수를 발표하고 표시한다.

10.7.2 투구할 벌칙공이 있다면, 선수 또는 주장이 엔드의 점수를 확인하고 BC3경기보조선수가 잠시 공을 볼 수 있도록 뒤돌아볼 수 있게 한 후 경기구역에 있는 모든 공을 치운다(이때 선심이 도울 수 있다). 벌칙공을 투구할 사이드는 자신이 투구할 적색 혹은 청색 공 중 하나를 선택하고 벌칙공 득점 구역을 향해 투구한다. 주심은 최종 점수를 구두로 발표하고(11 참조) "엔드가 종료되었습니다(End is finished)"라고 말하며 엔드의 종료를 선언한다. 이는 BC3경기보조선수는 경기장 쪽으로 돌아설 수 있다는 신호가 된다. 기록지에는 해당 엔드의 최종 점수를 기록한다.

10.7.3 경기의 마지막 엔드에서 모든 공이 투구되지 않았어도 승자가 명확한 경우, 경기보조자 또는 코치/보조 코치가 격려를 하더라도 벌칙을 받지 않는다. 이는 벌칙공 투구 도중에도 적용된다.

10.7.4 경기보조자, BC3경기보조선수와 코치/보조 코치는 주심의 지시가 있을 때 경기구역에 들어올 수 있다. (규정 15.9.7 참조) 엔드 종료시 주심이 "1분(One minute)"이라고 선언하고 표적구를 집어 들어 공을 높이 들면, 이때 경기보조자, BC3경기보조선수 및 코치/보조 코치가 경기장에 들어갈 수 있다는 신호이다.

10.8 모든 종목에 적용되는 다음 엔드의 준비

주심은 엔드와 엔드 사이에 최대 1분의 시간을 허용한다. 주심이 표적구를 집어 들고 "1분 (One Minute)"이라고 알렸을 때부터 허용된 1분의 시간 측정이 시작된다. 경기보조자, 코치 그리고/또는 보조 코치는 다음 엔드를 위해 공을 회수할 책임이 있다. 요청이 있을때에는 기술임원(심판 등)도 도움을 줄 수 있다. 엔드 시작 시 선수의 투구 구역에 있지 않은 모든 공은 "사구"로 처리된다.

45초가 경과하면 주심은 "15초(15 seconds)"라고 알리며 표적구를 가지고 투구 표시선으로 간다. 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 표적구 투구를 지시한다. 만일 상대 사이드가 준비되지 않았을 경우, 상대 사이드가 준비를 마친 후 주심이 자신의 투구 순서임을 알리기 전까지 기다려야 한다.(규정 15.6.4 참조)

주심이 "타임(Time!)"을 외치면 선수들은 자신의 투구 구역 안에 반드시 있어야 한다. 경기보조자와 코치/보조 코치는 지정된 구역에 반드시 있어야 한다. 그렇지 않으면 경기 지연에 대한 경고를 받는다. (15.9.4 참조)

10.9 공 투구

10.9.1 공이 투구되는 순간, 적어도 선수의 한쪽 엉덩이는 휠체어의 앉은 부분에 접촉하고 있어야 한다. 배를 붙이고 투구해야 하는 선수의 경우, 투구 시 배를 휠체어 또는 스쿠터에 접촉하고 있어야 한다. (규정 15.6.3 참조) 이 경우 반드시 등급 분류 시 해당 내용에 대하여 문서로 승인을 받아야 한다.

10.9.2 공이 투구된 후 투구한 선수나 상대 선수, 또는 선수의 경기용기구에 맞고 튕기거나, 투구 표시 선을 넘어도 그 공은 유효하게 투구된 것으로 본다.

10.9.3 던지거나, 차거나, 경사로를 빠져나온 공이 자신의 투구 구역(공중이든 바닥이든)을 떠나 투구 표시 선을 통과하여 경기구역으로 진입하기 전에 상대방의 투구 구역을 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(사구)

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 있는 공을 바닥에 닿아 있는 채로 한 번에 경계선 바깥쪽 수직 방향으로 바로 제거시킨다. 이때 제거된 공과 맞닿아 지지되어 있던 공이 움직여 외곽경계선에 닿았다면 그 공 역시 코트 밖으로 나간 것으로 간주한다. 각 공은 10.10.4 또는 10.11.1 규정에 의해 처리된다. 공이 코트의 외곽경계선에 닿거나 넘은 뒤 다시 경기구역으로 들어오더라도, 그 공은 코트 밖으로 나간 것으로 사구로 처리한다.

10.10.2 공이 투구 되었으나 경기구역 안에 들어오지 못한 경우, 10.14 규정의 경우를 제외하고는 코트 밖으로 나간 것으로 간주한다.

10.10.3 코트 밖으로 투구되거나 밀려나간 적색 혹은 청색의 공은 사구로 처리되며, 사구는 지정된 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 대체 표적 표시선(십자선) 위에 위치시킨다.

10.11.2 다른 공이 대체 표적 표시 선(십자선)에 위치하고 있어 표적구를 대체 표적 표시 선(십자선)에 놓을 수 없는 경우, 표적구를 양 사이드라인 사이의 중심선상에서 대체 표적 표시 선(십자선)의 앞쪽 가장

가까운 자리에 위치시킨다. ('대체 표적 표시 선(십자선)의 앞쪽'이란, 투구 표시 선과 대체 표적 표시선(십자선) 사이의 구역을 말한다.)

10.11.3 표적구가 대체 표적 표시 선(십자선)으로 이동된 때에는, 다음 공을 투구할 사이드는 10.6.1에 의해 결정된다.

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

10.12 같은 거리에 있는 점수(Scoring) 공

다음 공을 투구할 사이드를 결정할 때, 표적구로부터 같은 거리에 있는 서로 다른 색의 2개 이상의 공이 있는 경우 그리고 같은 거리에 있는 공의 점수가 같은 경우(1:1; 2:2) 마지막에 투구한 사이드가 다시 투구해야 한다. 이때부터는 공들이 같은 거리에 있는 상태가 해소되거나, 한 사이드가 자신이 가진 모든 공을 투구할 때까지 양 사이드가 번갈아 투구해야 한다. 점수를 낸 공이 같은 거리에 있지만 같은 거리에 있는 공의 점수가 같지 않은 경우(2:1)에는 같은 거리에 있는 공이 적은 사이드가 던진다. 그 이후의 경기는 규정이 정한 대로 진행된다. 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 던진 공

한 사이드가 자신의 투구 순서에 2개 이상의 공을 투구하는 경우, 동시에 던져진 공들은 모두 경기구역에서 제거되며 사구로 처리된다. (규정 15.5.11 참조)

10.14 떨어뜨린 공

선수가 공을 떨어뜨린 경우, 그 공을 다시 던질 수도 있다. 경기구역에 떨어진 공은 "투구된 공(balls in play)"이다. 투구 표시선 뒤에 멈춘 공은 어느 투구 구역이든(상대편 투구 구역이더라도) "떨어뜨린 것(dropped)"이 되고 다시 던질 수 있다. 떨어뜨린 공을 다시 투구하는 횟수에 대한 제한은 없으며, 주심은 이에 대한 유일한 결정권자이다. 이 경우 시간 측정은 계속된다.

10.15 코치(또는 보조 코치)의 위치

코치 또는 보조코치(CA)는 코트 뒤쪽 기록석 옆에 지정된 좌석에 있어야 한다.

10.16 의무 공 검사

규정 4.7의 준수 여부를 확인하기 위한 공 검사는 모든 매치가 종료된 후 실시된다. 경기가 끝나면 코트

위의 주심은 선수에게 공을 반환하기 전에 각 공을 육안으로 검사한다.(끈적임 등). 인위적인 변형이 의심되는 공은 주심, 심판장 및 부심판장에 의해 추가 공 검사를 받게 된다. 한 명의 보조자(BC3경기보조선수/경기보조자/코치/코치 보조)만 이 검사를 위해 선수와 동행할 수 있다. 공이 검사를 통과하지 못하면 상대사이드가 승자로 선언되고 위반한 사이드는 해당 대회의 마지막 순위로 강등된다. 공 검사를 통과하지 못한 공은 대회가 끝날 때까지 압수된다. 또한 독립적인 검사가 필요할 수 있다. (자세한 내용은 V.1.2 참조)

11. 득점

11.1 양 사이드가 모든 공을 투구한 이후에 점수를 계산한다. 표적구에 가장 가까운 공을 가지고 있는 사이드는 표적구에 가장 가까운 상대의 공보다 표적구에 더 가까운 각 공에 대해 1점을 얻는다.

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

11.3 벌칙공에 의한 점수도 득점에 합산하여 기록한다. 각각의 벌칙공을 투구할 때, 투구된 공이 벌칙공 득점 구역 내에 정지한 경우 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.

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 아주 근소한 차이로 승자가 결정되어야 할 경우 주장(개인전 경기의 경우 선수)을 코트 안으로 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(Pool)나 토너먼트 시리즈에서 발생한 가장 큰 점수 차 중에서 더 높은 쪽의 점수 차로 경기를 승리한 것으로 처리된다. 몰수패한 사이드는 0점으로 기록된다. 만일 양 사이드가 모두 실격되는 경우, 양 사이드는 모두 몰수패한 것으로 처리된다. 이때 양 사이드의 점수는 6-0의 점수 또는 같은 예선 단계나 토너먼트 시리즈에서 발생한 가장 큰 점수 차 중에서 더 높은 쪽의 점수 차로 패배한 것으로 처리된다. 각 사이드에 기록되는 점수는 "0-(?) 몰수패"로 기록된다.

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

12. 엔드의 중단

12.1 선수의 접촉 또는 주심의 접촉으로 인해 공이 이동되거나, 또는 반칙으로 투구된 공을 주심이 멈추지 못해 기존의 공들이 움직여진 때에는 엔드가 중단된다.(규정 15.8.2 참조)

12.2 주심의 실수나 동작에 의해(예 : 심판이 공을 차거나, 잘못된 색을 보여준 경우) 엔드가 중단된 경우, 주심은 선심과 협의하여 이동된 공을 원래 위치로 이동시킨다. (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 못하거나, 이동된 공을 원래 위치로 이동시키지 못하는 경우, 해당 엔드는 다시 시작해야 한다. 이에 대해 주심은 최종 결정권자이다. 엔드는 중단이 발생한 상태에서 다시 시작된다. - 두 사이드에서 제거되었던 공은 사구 구역에 남는다. 표적구 투구시 파울이 있었다면, 마지막으로 표적구를 정상적으로 투구한 선수가 표적구를 다시 투구한다. 주심이 잘못된 색상을 표시하고 해당 색상의 공이 투구되었다면, 해당 공은 되돌려주고 시간이 복원된다. 다른 공에 의해 공들이 이동되었고 주심이 그 공의 위치를 원래의 위치로 이동 시킬 수 없다면 중단된 엔드가 되어 해당 엔드는 재시작 된다.

12.3 특정 사이드의 실수나 동작에 의해 엔드가 중단된 경우, 주심은 12.2 규정에 의거하여 조치를 취한다. 단, 불공정한 판결을 내리는 것을 방지하기 위하여, 두 사이드와 선심과 협의를 할 수 있다. 가능하다면 주심은 해당 코트에 설치된 공식 카메라를 확인할 수 있다. (규정 12.5) 카메라 확인여부는 주심의 재량이다.

12.4 중단되었던 엔드가 다시 재시작되어야하고 해당 엔드에 벌칙공이 주어진 경우, 그 벌칙공은 이후 재시작되는 엔드의 마지막에 투구한다. 만일 엔드의 중단을 발생시킨 선수 혹은 사이드가 벌칙공을 받았을 경우에는 해당 벌칙공을 투구할 수 없다. 반칙을 하며 투구한 볼로 인해 엔드 중단이 발생한 경우 해당 공과 반칙을 한 사이드에서 투구한 공과 제거되었던 모든 사구공은 재시작되는 엔드에서는 사구보관 구역에 사구로 보관된다.

12.5 주요 대회(세계 선수권 대회 및 패럴림픽 대회)에서는 주심이 정확한 이전 위치로 빠르고 정확하게 공을 위치시킬 수 있도록 각 코트에 공식 카메라가 사용된다. [2023년부터 공식 카메라는 모든 지역 선수권 대회의 각 코트에도 필요하다.]

13. 연장전

13.1 연장전(Tie-Break)은 1회의 추가 엔드로 구성된다.

13.2 모든 선수는 원래의 투구 구역에서 경기를 진행한다.

13.3 한 매치에서 규정 엔드 이후(그리고 벌칙공이 투구된 후) 점수가 동점인 경우 주심은 "1분"을 선언하기 전에 동전 던지기를 수행한다. 선수 대기실 동전 던지기에서 동전 면을 선택하지 않은 사이드가 연장전 동전던지기에서 동전 면을 선택하도록 한다. 이 동전 던지기의 승자는 어느 쪽이 첫 번째 색 공을 투구할 것인지 결정한다. 주심은 그다음 표적구(또는 벌칙공)를 경기구역으로부터 제자리로 돌려놓고 "1분(One Minute)"을 알린다.

13.4 엔드와 엔드사이의 1분이 종료된 후 "Time"을 발표하고 주심은 첫 번째 공을 투구할 사이드의 표적구를 대체 표적 표시선(십자선) 위에 위치시킨다.

13.5 이후의 연장전(Tie-Break) 경기는 정규경기의 엔드와 동일하게 진행한다. BC3 개인전에서 첫 번째 색 공(적색과 청색 모두)을 투구하기 전, 선수는 반드시 경사로를 양방향 스윙을 해야 한다. BC3 2인조 경기에서 모든 선수(적색과 청색 모두)들은 주심이 어느 선수가 투구할 것인지 지시한 후 첫 번째 공을 투구하기 전에 반드시 경사로를 동시 양방향 스윙을 해야 한다.(5.5, 15.8.9 - 투구된 공의 제거)

13.6 만일 11.7에 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 반대 사이드의 표적구를 대체 표적 표시에 놓고 먼저 투구한다. 이렇게 새로운 연장전(Tie-Break)이 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.) (규정 15.5.4 참조)

14.2 주심이 어느 사이드가 투구할 순서인지를 선수에게 알리면, 해당 사이드의 선수들은 경기구역이나 비어 있는 투구 구역에 자유롭게 들어갈 수 있다(15.6.1 참조). 선수들은 자신 또는 비어 있는 모든 투구 구역에서 경사로를 조정하는 것이 허용된다. 선수와 경기보조자, BC3경기보조선수는 다음 투구를 준비할 때나 경사로의 방향을 조정하기 위해 상대방의 투구 구역에 들어갈 수 없다. 경기보조자, BC3경기보조선수는 엔드가 진행되는 동안 경기 구역에 들어갈 수 없다.

14.3 선수들은 자신의 투구를 준비하거나 팀 동료들과 대화하기 위해 투구 구역의 뒤로 이동할 수 있다. 이때 최소한 하나의 앞바퀴는 선수 자신의 투구 구역 안에 남아 있어야 한다. BC3 선수들이 경기구역으로 들어가는 경우에 투구 구역 뒤로 이동할 수 있다. BC3 2인조 선수들이 경기구역에 진입하려 할 때, 자신의 팀 동료의 투구 구역 뒤를 지나가서는 안 된다. 코트에서의 이동과 관련한 규정을 위반하는 선수

와 BC3경기보조선수는 적절한 경로를 이용해 경기구역으로 들어가게 하거나 다시 준비 동작을 시작하도록 지시해야 한다. 이때 경과 된 시간은 복구되지 않는다.

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

14.5 2인조나 단체전 경기에서 자신의 동료 선수가 투구 구역에 돌아오고 있는 도중에 투구하는 경우, 주심은 투구 된 공을 제거하고 벌칙공 1개를 상대 사이드에게 준다. (15.6.7 참조) 코트에서 투구 구역으로 돌아오고 있는 선수(투구하지 않는)의 같은 팀의 선수는 동료 선수가 투구할 때 휠체어 바퀴 중 한 개 이상이 해당 선수의 투구 구역 안에 있어야 한다.

14.6 투구 전후의 일상적인 동작은 선수가 경기보조자나 BC3경기보조선수에게 특별히 요청하지 않더라도 허용된다.

반칙

15. 반칙

반칙을 범하는 경우, 다음 중 1개 이상의 벌칙이 부과된다.

- 공 제거 (Retraction)
- 벌칙공
- 벌칙공 + 공 제거
- 벌칙공 + 경고(Yellow card)
- 경고
- 실격(Red Card; Disqualification)

모든 위반 사항은 경기기록지에 기록된다.

선수와 선수의 경기보조자/BC3경기보조선수는 하나(단일체)로 간주한다. - 경기보조자/BC3경기보조선수에게 주어지는 경고와 실격카드를 해당 선수에게도 그대로 적용된다. 반대로, 선수에게 주어지는 경고와 실격카드는 선수의 경기보조자/BC3경기보조선수에게도 적용된다.

코치나 보조 코치는 선수와 별개로 간주하여 코치나 보조 코치가 경고 또는 실격카드를 받을 경우, 해당 사이드에는 적용되지 않는다.

15.1 공 제거

15.1.1 공의 제거는 투구 중 반칙이 발생했을 때 투구 된 공을 코트에서 제거하는 것을 말한다. 제거된 공은 지정된 코트 구역이나 사구 보관함에 보관한다.

15.1.2 공의 제거는 투구 할 때 발생한 반칙에 대해서만 주어진다.

15.1.3 공의 제거에 해당하는 반칙이 발생한 경우 주심은 투구 된 공이 다른 공을 건드리지 않도록 멈추어야 한다.

15.1.4 주심이 투구 된 공을 멈추기 전에 다른 공을 건드리는 것을 막지 못했을 경우, 해당 엔드는 중지된다. (12.1~12.4 참조)

15.2 벌칙공

15.2.1 벌칙공은 반칙을 범한 사이드의 상대 사이드에게 1개의 공이 추가로 주어지는 것이다. 이 벌칙공은 해당 엔드에서 모든 공이 투구 된 이후에 투구 된다. 주심은 점수를 기록하고 기록심(scorekeeper) 점수를 경기기록지에 기록한 뒤(전자점수판인 경우 점수를 전자점수판에 반영) 경기구역에 있는 모든 공을 치운다. 벌칙공을 투구할 사이드는 자신의 적색 또는 청색 공 중 벌칙공 득점 구역에 던질 1개의 공

을 선택한다. 주심은 적색/청색 표시기를 보여주며 "1분(One minute)"이라고 알린다. 선수에게는 벌칙공을 투구할 1분의 시간이 주어진다. 투구한 공이 35cm 크기의 벌칙공 득점 구역의 경계선에 접촉하지 않은 채 내부에 멈추는 경우, 투구한 사이드는 1점을 추가로 얻는다. 벌칙공을 투구하는 경우, 현재 남아 있던 시간을 기록지에 기록한 뒤 시간을 1분으로 조정한다.

15.2.2 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 청색 공 중에서 다음에 투구할 공을 선택한다.

15.2.3 양 사이드에게 모두 반칙이 주어진 경우, 서로의 벌칙공은 상쇄되지 않는다. 각 사이드는 모두 벌칙공으로 득점을 하기 위해 투구를 해야 한다. 벌칙공을 처음 받은 사이드가 먼저 투구하고, 남은 페널티 볼에 대해 양 사이드 간에 번갈아가며 투구한다.

15.2.4 벌칙공을 투구하는 도중 벌칙공에 해당하는 반칙을 범한 경우, 주심은 그 상대 사이드에게 벌칙공을 부여한다.

15.3 경고 카드(Yellow Card)

15.3.1 15.9에 명시한 반칙을 범할 경우, 해당 선수에게 경고 카드를 제시하고, 주심은 해당 내용을 기록지에 기록한다.

15.3.2 시합(Competition) 중 2개의 경고 카드를 받게 되면, 해당 선수는 해당 경기에 더 이상 출전할 수 없다. 해당 경기가 몰수패로 처리된다. (11.8 참조) 선수가 두 번째 경고 카드와 이후 경고 카드를 추가로 받는 경우 해당 경기에서 출전이 금지된다. 그러나 해당 시합의 남아 있는 경기는 출전할 수 있다.

15.4 실격 카드(Red Card)

15.4.1 선수, 코치, 보조 코치, BC3경기보조선수 또는 경기보조자가 실격처리 되는 경우, 실격카드를 제시하고 기록지에 해당 내용을 기록한다. 실격카드는 실격카드를 받은 개인에 대해 해당 시합에서 실격처리 되는 것을 의미한다. (15.11.4 참조)

15.4.2 개인전 또는 2인조 경기에서 경기 중이던 선수 그리고/또는 경기보조자/BC3경기보조선수가 1명이 실격처리 되는 경우, 해당 사이드의 경기는 몰수 처리된다. (11.8 참조)

15.4.3 실격된 개인은 심판장과 기술위원의 재량에 따라 동일 대회(Tournament) 기간 중 이후의 시합(Competition)에 복귀할 수 있다.

15.5 다음의 반칙을 범하는 경우 투구된 공이 제거된다. (15.1 조항 참조)

15.5.1 주심이 투구할 사이드를 표시하기 전에 투구된 경우

15.5.2 공을 투구하였으나 경사로 안에서 멈춘 경우

15.5.3 BC3경기보조선수가 어떤 이유로든 경사로 안에서 공을 멈춘 경우

15.5.4 BC3 경기에서 선수가 공을 직접 투구하지 않은 경우. 선수는 반드시 투구할 때 공과 직접 접촉해야만 한다. 직접적인 접촉에는, 선수의 머리, 입, 팔, 또는 다리에 부착된 보조 장치를 이용한 것도 포함된다. (규정 5.4 참조)

15.5.5 공이 투구되는 시점에 경기보조자가 선수와 신체접촉을 하거나 휠체어를 밀고 당기는 경우 (규정 3.5 참조)

15.5.6 경기보조자와 선수가 동시에 투구하는 경우

15.5.7 적색 혹은 청색 공이 표적구보다 먼저 투구된 경우 (표적구 투구가 예정된 선수는 여전히 규정 10.2 및 10.3에서와 같이 표적구를 투구해야 한다.)

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

15.5.9 표적구가 선수에게 전달되고 표적구를 투구하기 전 또는 벌칙공을 투구하기 전 또는 연장전에서 해당 선수의 첫 번째 투구 전에 BC3 선수가 경사로의 방향을 양방향스윙을 하지 않은 경우 (규정 5.5 참조).

15.5.10 투구 전 BC3 선수 본인 또는 팀 동료 선수가 경기구역에서 돌아온 후 경사로의 방향을 좌우로 양방향 이상 움직여 재조정하지 않은 경우 (규정 5.5 참조).

15.5.11 한 사이드가 동시에 2개 이상의 공을 투구하는 경우 (규정 10.13 참조).

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

15.6.1 자신이 투구할 순서가 표시되지 않았는데 선수가 투구 구역을 벗어나는 경우 (규정 14.2 참조)

BC3경기보조선수가 엔드의 진행 중 양 사이드의 모든 공이 투구되기 전 경기구역을 향해 몸을 돌리는 경우 (규정 3.5, 참조)

15.6.2 선수와 경기보조자, BC3경기보조선수 또는 코치/보조 코치 간의 부적절한 의사 교환이 있었다고 주심이 판단하는 경우(16.1~16.3 참조). 장비를 이용한 의사소통 포함(스마트 폰...)

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

15.6.4 경기보조자가 선수의 요청이 없었는데도 휠체어, 경사로, 포인터를 이동하거나 선수에게 공을 건네 주는 경우 (규정 3.5 참조).

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

15.7.1 경기보조자, BC3경기보조선수, 선수, 또는 이들의 장비, 공, 소지품이 코트의 선 혹은 해당 선수의 투구 구역으로 간주 되지 않는 코트 면에 접촉한 상태로 표적구나 적색/청색 공을 투구하는 경우. BC1 경기보조자는 선수의 투구 구역 뒤에 있을 수 있다. BC3 선수와 BC3경기보조선수의 경우, 공이 경사로 안에 있는 경우도 포함된다. (규정 10.2 참조)

15.7.2 경사로나 투구 표시선의 어떤 부분이라도 침범한 상태에서 투구하는 경우 (규정 5.3 참조)

15.7.3 휠체어의 앉는 부분에 최소한 한쪽 엉덩이(등급분류 시 허가받은 경우, 복부)가 접촉되지 않은 채로 투구하는 경우 (규정 10.9.1 참조)

15.7.4 공이 자신의 투구 구역이 아닌 코트 면을 접촉하며 투구하는 경우 (규정 10.2 참조)

15.7.5 BC3경기보조선수가 경기구역을 보고 있는 상태에서 투구하는 경우 (규정 3.5 참조)

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

15.7.7 2인조 및 단체전 경기에서 팀 동료 선수가 자신의 투구 구역으로 돌아오고 있는 동안 투구하는 경우 (규정 14.5 참조) 적어도 투구 구역으로 돌아오는 선수 휠체어의 한 바퀴(Wheel)가 그 선수의 투구 구역 안에 있어야 한다(바퀴가 투구 구역 안 바닥에 닿아 있어야 한다).

15.7.8 상대방의 투구 순서일 때 투구를 준비한 뒤 투구하는 경우 (규정 15.5.4 참조).

15.8 다음의 반칙을 범하는 경우 벌칙공과 경고가 동시에 적용된다. (15.1, 15.3 참조)

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

15.8.2 재시작이 필요한 엔드의 중지를 일으키는 경우

15.9 선수, 경기보조자, BC3경기보조선수 그리고/또는 코치/보조 코치가 다음의 반칙을 범하는 경우 경고를 받는다. (규정 15.3 참조)

15.9.1 일정을 지키지 않고 연습 투구 구역에 입장하는 선수 또는 선수 대기실에 규정된 인원보다 더 많은 인원이 들어가는 경우. (규정 7.2, 8.2 참조) 개인전 경기에서는 해당 선수에게, 2인조 및 단체전 경기에서는 해당 사이드의 주장에게 경고가 주어진다.

15.9.2 개인전, 2인조 및 단체전에서 선수가 규정된 개수보다 많은 공을 선수 대기실에 가져온 경우 (3.1, 3.2.1, 3.3.1 참조). 초과 공은 압수되어 시합(competition) 종료 시까지 돌려받을 수 없다. 여분의 공을 가져온 선수는 압수당할 공을 선택할 수 있다.

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(규정 9.7 참조). 압수된 여분의 공은 동일 대회(Tournament)내 다음 시합(Competition)에서 돌려받을 수 있다.

15.9.3 공 검사에서 공이 기준을 충족하지 못하는 경우(4.7.1, 4.7.2 및 9.2 참조). 수시검사를 통과하지 못한 공과 장비, 경고(yellow card)에 대한 공지는 선수 대기실 입구에 게시한다.

15.9.4 이유 없이 경기를 지연시키는 경우

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

15.9.6 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.

15.9.7 선수, 경기보조자, BC3경기보조선수 혹은 코치/보조 코치가 주심의 허가 없이 경기구역에 진입하는 경우 (규정 10.7.4 참조)

15.9.8 경기 중 경기용기구 기준에 맞지 않는 경기용기구를 사용하는 경우. (대회 전 경기용기구 검사 중에 경기용기구가 규정을 준수하지 않는 것으로 밝혀지면 해당 경기용기구를 규정에 맞게 조정하여 공인 스탬프/스티커를 받을 수 있다.)

15.10 선수, 경기보조자, BC3경기보조선수 그리고/또는 코치/보조 코치가 다음의 반칙을 범하는 경우 2번째 경고카드를 받고 현재 경기에서 출전이 금지된다. (15.3 참조)

15.10.1 15.9에 명시된 반칙으로 이전에 경고카드를 받고 동일 시합 중 2번째 경고를 받은 경우

15.10.2 동일 시합 중 연습 투구 구역 또는 선수 대기실에서 2번째 경고 카드를 받은 선수 그리고/또는 경기보조자는 해당 경기에 출전이 금지된다. 개인전 준비중 일어났다면, 선수는 상대방에게 몰수패 한다. (규정 11.8 참조) 코치/보조 코치에게 주어진 2번째 경고 카드로 코치는 경기장(FOP)에 입장할 수 없다.

15.10.3 경기 중 코트에서 받은 2번째 경고 카드를 받으면 경기 출전 금지를 당하고 경기는 몰수 처리된다. (규정 11.8 참조) 코치가 2번째 경고 카드를 받을 경우, 경기는 계속 진행되나 코치/보조 코치는 경기장(FOP)에서 퇴장해야 한다.

15.11 모든 단체전 구성원, 선수, 경기보조자, BC3경기보조선수 그리고/또는 코치/보조 코치가 다음의 반칙을 범하는 경우 실격카드를 받고 즉시 실격된다. (규정 15.4 참조)

15.11.1 심판을 속이려고 시도하거나, 인위적으로 변형한 공을 가지고 경쟁하는 것과 같은 스포츠 정신에 반하는 행동을 보여주는 것; 또는 경기장 안팎에서 승인되지 않은 표시를 할 경우

15.11.2 폭력적인 품행

15.11.3 공격적이고 모욕적인 언어사용 또는 행동

15.11.4 어떤 점수에서든 실격카드는 즉시 시합(Competition)에서 실격됨을 의미한다. 시합 중 경기 결과는 몰수 처리되고 선수 또는 사이드는 그 시합을 위한 참가권 또는 랭킹포인트를 받지 못한다. (규정 15.4.1 참조)

의사교환

16. 의사교환

16.1 엔드의 진행 도중에는 선수, 경기보조자, BC3경기보조선수 혹은 코치/보조 코치 사이의 의사교환이 금지된다. 다음 사항은 예외적으로 허용된다

- 선수가 자신의 경기보조자에게 휠체어의 위치를 조정하거나, 보조 장치를 이동하거나, 공을 굴리거나 전달하는 등의 행위를 요구하는 경우. 투구 전후 일상적인 동작의 경우 특별히 경기보조자에게 요청하지 않더라도 허용된다.
- 코치/보조 코치, 경기보조자, BC3경기보조선수가 투구 이후 또는 엔드와 엔드 사이에 같은 사이드의 선수를 응원하거나 격려하는 경우

16.2 2인조 및 단체전 경기에서, 엔드의 진행 중 선수들은 주심이 자신의 투구 순서임을 표시한 후에 자신의 팀 동료 선수와 의사 교환을 할 수 있다. 엔드 진행 중, 두 사이드 모두 투구 순서가 아닌 경우(예시: 심판의 측정 중, 시계 고장), 두 사이드의 선수는 조용히 대화할 수 있지만 상대방 사이드의 투구시간이 시작되면 즉시 대화를 중지해야 한다.

16.3 선수는 자신의 팀 동료 선수의 경기보조자나 BC3경기보조선수에게 지시를 할 수 없다. 각 선수는 자신의 경기보조자/BC3경기보조선수에게만 직접적으로 의사 교환을 해야 한다. BC3 선수는 공동 시트나 차트를 사용하여 팀원에게 지시를 할 수 있다.

16.4 엔드와 엔드 사이에는 선수들, 경기보조자와 코치 간의 의사 교환이 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 선수 또는 BC3 경기보조자가 자신의 투구에 방해가 되는 위치에 있을 경우 해당 선수에게 비켜줄 것을 요청할 수 있지만, 해당 선수의 투구 구역 밖으로 나갈 것을 요청할 수는 없다. 경기 중 BC3 경기보조선수는 상대가 쉽게 공을 투구 할 수 있도록 경기용기구가 방해되지 않도록 해야 한다. 피해를 방지하기 위해 BC3경기보조선수는 상대방의 경기용기구를 이동시켜서는 안 된다. 경기 중 BC3경기보조 선수는 방해 없이 공을 투구 할 수 있도록 자신의 경사로/소지품을 상대방의 방해가 되지 않도록 비켜줘야 한다.

16.6 모든 선수는 자신의 투구 순서에 주심과 대화할 수 있다. 주심의 승인이 있는 경우 경기보조자/BC3 경기보조선수는 선수와 주심의 대화를 전달할 수 있다.

16.7 주심이 어느 사이드가 투구할 것인지를 나타낸 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. 혹은 지정된 구역에서 통역사를 선정할 수 있다.

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

16.10 경기장(FOP) 내에 반입되는 스마트폰을 포함한 모든 의사소통 장치는 심판장 또는 지명된 사람에게 경기용기구 및 공 검사 동안 허가를 받고 공인 스티커를 받아야 한다. 승인되지 않은 통신 장치는 경기장(FOP)에서 허용되지 않는다. 어떠한 남용도 부적절한 의사소통에 해당되며, 한 번의 규정위반에 대해 벌칙 공 1개를 주게 된다.(규정 4, 15.6.3 참조).

코치/보조 코치는 기록을 위해 태블릿PC나 스마트폰을 사용하는 것이 허용된다.(이러한 장치는 코트에서 선수와 통신할 수 없는 모드(예: '비행기 모드')여야 한다. 심판은 경기 중 언제든지 코치/보조 코치의 장치가 통신모드가 아닌지 확인할 권한이 있다.) 코트 위에 있는 선수와 경기보조자/BC3경기보조선수는 엔드 진행동안 코트 경계선 바깥에 있는 사람으로부터 어떠한 의사 교환(전자 장비, 음성, 신호...)을 해서는 안 된다. 장비 점검 중에 승인되지 않은 전자 장비는 코트에 가져갈 수 없다. 이 규정을 위반한 경우 부적절한 의사 교환으로 간주해 벌칙공이 부과된다.

시간

17. 엔드별 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 투구 시간도 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 투구 된 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 투구 된 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 상관없이 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 해

당 선수와 같은 팀이어서는 안 된다. (규정 16.8 참조)

17.11 기록심은 잔여 시간이 1분, 30초, 10초일 때와 제한 시간이 종료되었을 때("time") 이를 크고 또렷한 소리로 알려야 한다. 엔드 사이 "1분(one minute)의 경우, 기록심은 "15초(15 second)" 그리고 "타임(time)"이라고 큰 소리로 알려야 한다. 주심은 기록심의 콜을 반복하여 양 사이드가 해당 콜이 자신의 시간에 해당됨을 알수 있도록 한다.

18. 메디컬 타임아웃

18.1 경기 도중 선수 또는 경기보조자/BC3경기보조선수의 신체에 이상이 생길 경우 (위중한 상황이어야 함) 필요하다면 어떠한 선수든 메디컬 타임아웃을 요청할 수 있다. 메디컬 타임아웃은 10분간 주어지며, 주심은 시간 계측을 정지해야 한다. BC3 종목의 경우, 10분간의 메디컬 타임아웃 동안 BC3 보조자가 경기구역을 볼 수 없다.

18.2 각 선수 혹은 경기보조자는 경기당 1회의 메디컬 타임아웃을 사용할 수 있다.

18.3 메디컬 타임아웃을 적용받은 선수 또는 경기보조자/BC3경기보조선수는 코트 위에서 즉시 대회조직 위원회가 제공한 의료진의 도움을 받아야 한다. 의료진은 필요한 경우 선수 또는 경기보조자/BC3경기보조선수의 의사 교환에 관한 도움을 받을 수 있다.

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

18.5. 경기보조자/BC3경기보조선수에 의해 타임아웃이 요청되고, 경기보조자/BC3경기보조선수가 타임아웃 이후에 경기를 계속할 수 없을 때, 선수에게 아직 투구되지 못한 공이 남아있고 보조자 없이 경기를 이어갈 수 없다면, 투구 되지 못한 공은 사구로 처리된다.

18.6 만일 한 선수가 다음 경기에서도 계속해서 메디컬 타임아웃을 요청하는 경우, 기술위원은 의료진과 해당 선수가 속한 국가의 대표와 상의하여 해당 선수를 대회외 잔여 경기에서 배제할 것인지를 결정한다. 개인전 경기에서 선수가 대회의 다음 경기에서 배제되는 경우, 잔여 경기의 점수는 6-0보다 더 높은 점수를 얻거나 같은 조 또는 토너먼트 시리즈에서 발생한 가장 큰 점수 차로 패배한 것으로 기록한다.

19. 테크니컬 타임 아웃

19.1 매치 중 경기용기구가 고장난 경우 시간을 중지해야 하며 선수에게 장비 수리를 위한 10분의 테크니컬 타임아웃이 매치당 한 번 주어진다. 2인조 경기에서 선수는 필요한 경우 팀원과 경사로(ramp)를 공유할 수 있다. 엔드와 엔드 사이에 경사로가 교체될 수 있다(주심은 이에 대해 통지해야 함). 교체 경사로를 포함한 수리 품목은 경기장(FOP) 외부에서 가져올 수 있다. 임원(주심, 선심, 기록심...)이 수리를 하는

사람과 동행해야 한다. 장비를 수리할 수 없는 경우(또는 엔드 사이에서 교체할 수 없는 경우), 선수는 파손된 장비로 계속 플레이하거나 경기를 몰수해야 한다(규정 11.8 참조).

이의제기

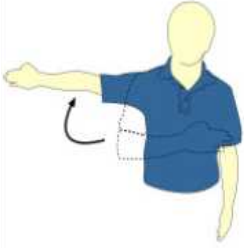




20. 이의제기와 항의 절차

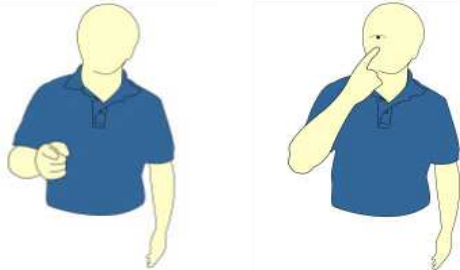
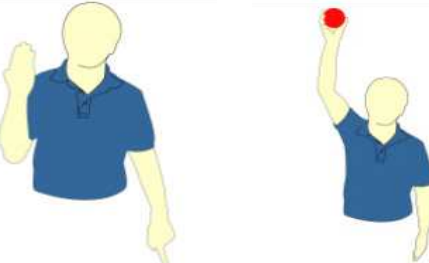
20.1 경기 진행 도중 어떤 사이드든 주심이 특정 사건을 간과하거나 부정확한 판단을 내림으로써 경기 결과에 영향을 미친다고 판단할 수 있다. 이 경우, 해당 사이드의 선수/주장은 주심에게 해당 상황에 대해 의사를 표현하거나 이에 대한 해명을 요구할 수 있다. 이때 시간 계측은 반드시 중단되어야 한다. (규정 17.10 참조)




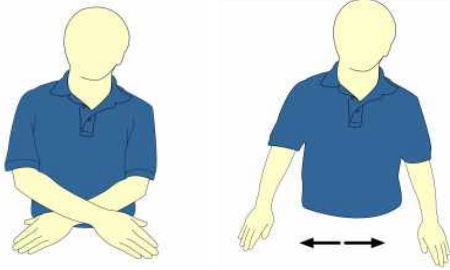

20.2 경기 진행 도중 선수/주장은 심판장의 판정을 요청할 수 있으며, 그 판정은 최종 결과로 확정되며 경기는 계속하여 진행된다. 더 이상의 이의제기는 불가능하며, 공식 카메라가 사용 중인 경우 심판장은 최종 결정을 하는데 이러한 자료를 사용할 수 있다.


공식수신호





주심 [Referees]

수신호 사용 상황	동작 설명	주심의 동작
표적구 또는 연습구 투구 신호 • 규정 10.1 • 규정 10.2	손을 몸통 안쪽에서 바깥쪽으로 움직여 투구를 지시한다	
적색공 또는 청색공 투구 신호 • 규정 10.4 • 규정 10.5 • 규정 10.6	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 18	한 손바닥을 다른 손의 손가락 위에 T자 모양으로 수직으로 올려 놓고 타임아웃 종류와 요청한 사이드를 말한다.(예 : 요청한 선수명 / 팀 / 국가 / 공색깔 등)	
정지 • 규정 10.6.2 • 규정 16.2 • 규정 17.10	손바닥을 올려 보인다. 10.6.2 기록심에게 "시간을 정지해주세요"라고 지시하거나 양사이드에 기다려달라고 요청한다.	


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 11.6	손가락으로 먼저 선수를 가리키고 난 후 심판의 눈을 가리킨다.	
부적절한 의사소통 • 규정 15.6.3 • 규정 16	한쪽 손의 손가락으로는 입을 가리키고 다른 손의 검지손가락을 좌우로 움직인다.	
사구 / 공의 아웃 • 규정 10.6.2 • 규정 10.10 • 규정 10.11	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 15.1	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 15.2	손가락으로 "1"을 표시한다.	
경고 • 규정 15.3 2차 경고와 현재 매치 종료 • 규정 15.10	경고에 해당하는 반칙을 범한 경우 옐로우카드를 제시한다. 2차 경고를 받으면 개인전과 2인조 경기의 경우 해당 매치는 종료된다.(물수패 처리)	
실격 • 규정 15.4	레드카드를 제시한다.	
엔드의 종료 및 매치의 종료 • 규정 10.7	양 팔을 펴서 앞으로 교차시켰다가 좌우로 벌린다.	
선수교체 • 유스(Youth)대회에서 적용	한 팔의 팔꿈치 아래부분을 다른 팔의 팔꿈치 아래 부분 주위로 둥글게 돌린다.	

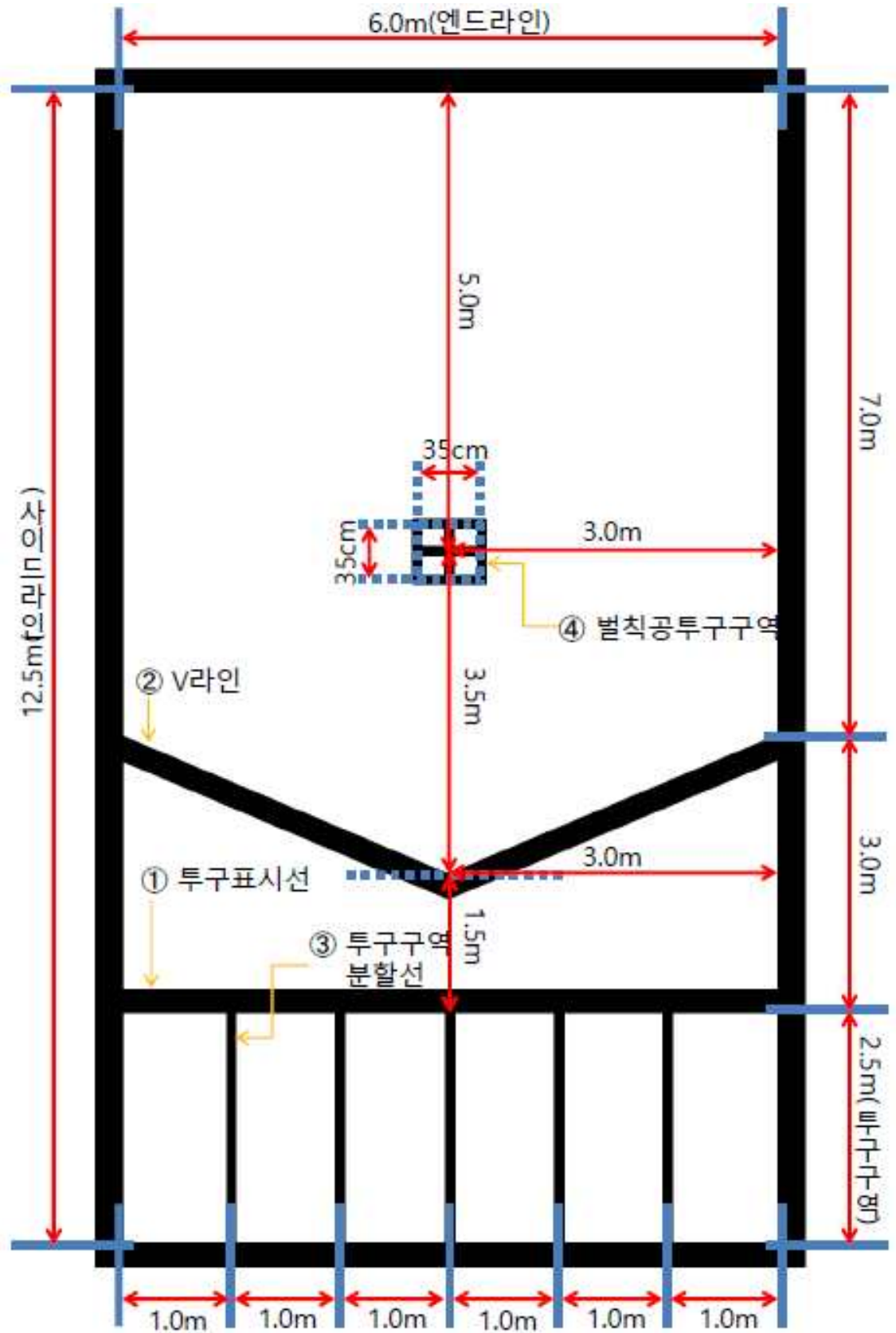
수신호 사용 상황	동작 설명	주심의 동작
점수 • 규정 4.5 • 규정 11	청홍표시기의 득점한 사이드의 색상판에 손가락을 올려 점수를 표시한다. (예 : 3점)	

점수 표시의 예			
			
3점	7점	10점	12점

선심 [Linesperson]

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

보치아 코트 규격





WorldBoccia



대한장애인보치아연맹
Korean Boccia Federation

보 치 아 경 기 규 정

인 쇄 : 2022. 3월
발 행 처 : 대 한 장 애 인 보 치 아 연 맹
주 소 : (05039) 서울특별시 광진구
아차산로51길 79 201호
전 화 : (02)930-8180
전 송 : (02)930-8280
홈 페이지 : <http://k-boccia.kosad.kr>

집필인

- 대한장애인보치아연맹 심판위원회
- 대한장애인보치아연맹 정영훈 상임심판

번역

- 배지은
- 이정하

발간인

- 강성희 (대한장애인보치아연맹 회장)
-

본 규정집은 국민체육진흥공단(SOSFO)의 국민체육진흥기금으로 제작되었습니다.

재정후원 :  국민체육진흥공단(SOSFO)

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