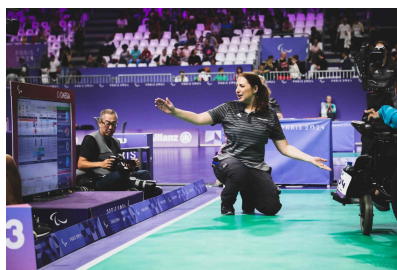
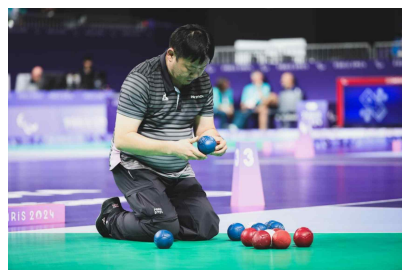


# World Boccia

## 국제 보치아 경기규정

### 2025~2028 (ver1.0)



WorldBoccia



대한장애인보치아연맹  
Korean Boccia Federation

## 규정 버전 관리

규정집에 대한 변경 사항은 아래와 같다. 어떤 버전인지 확인하려면 제목 쪽수의 버전을 참조하면 된다.

버전	변경된 내용	변경자	일 자

## 범위 및 적용

이 월드보치아 국제경기규정은 보치아 경기 진행방법에 대해 정의한다. 이 규정은 모든 월드보치아 승인 대회에 적용된다. 월드보치아 승인 대회는 월드보치아대회 시스템의 일부로 인정되는 대회이다. 승인된 대회에서는 이러한 국제보치아규정 외에도 다음의 월드보치아 규정을 적용해야 한다.

- World Boccia 등급분류 규정
- World Boccia 도핑 방지 규정
- World Boccia 대회 & 랭킹 규정

세계 보치아 승인 대회에 출전할 때 필요한 사항들을 이해하려면 이 문서에 제시된 규정과 함께 참조해야 한다. 월드보치아와 대회조직위원회는 대회에 대한 월드보치아 기술위원(TD)와 협의하여 대회 기술 안내서에 규정에 대한 설명을 게시할 수 있다. 규정 설명은 해당 대회에서 특정적으로 적용되는 부분만을 설명해야 하며 규정의 의미를 수정해서는 안 된다.

월드보치아는 본 문서에 정의된 규정에서 명시하지 않은 특정 상황이 발생할 수 있음을 인지하고 있다. 대회가 시작되기 전에 규정을 변경해야 하는 모든 상황은 대회 시작 전에 제기(논의)되어야 하며 심판장(HR)과 기술위원(TD)은 모든 참가자에게 기술회의(대표자 회의)에서 해당 내용을 확인하도록 해야 한다. 대회기간 중 결정이 필요한 모든 상황은 최종 결정을 내릴 심판장 및 기술위원과 협의하여 이루어져야 한다. 이러한 상황은 즉시 월드보치아에 보고되어야 한다.

월드보치아 국제경기규정은 월드보치아 대회 시스템의 일부가 아닌 국가 수준 대회(국내대회) 또는 기타 대회에 대해 월드보치아 회원국에 의해 채택될 수 있다.

## 경기 예절과 정신

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

## 번역

편집이 가능한 규정 버전은 규정을 다른 언어로 번역하고자 하는 회원국에게 제공될 수 있다. 해당 문서를 받으려면 [admin@worldboccia.com](mailto:admin@worldboccia.com) 이메일로 요청하면 된다. World Boccia는 본 규정의 번역본 출판을 위해 노력하지만 모든 분쟁과 항소에 있어서 항상 영문 규정을 적용한다.

## 사진 촬영

플래시를 이용하는 촬영은 허용되지 않는다. 경기의 영상 촬영은 허용되나 경기 구역에 삼각대와 카메라를 설치하는 것은 심판장 또는 기술위원의 승인하에 설치할 수 있다.

## 목 차

### 기본사항

1. 용어정의	5
2. 세부 경기 종목	7
3. 대회 준비	8
4. 경기용기구 검사	9
5. 보치아 공	12

### 경기 전 준비

6. 연습구역	15
7. 선수대기실	15
8. 경기 전 공 검사	17

### 코트에서

9. 역할과 책임	18
10. 경기 진행	20
11. 다음 엔드를 위한 준비	26
12. 엔드의 중단	27
13. 연장전	28
14. 경기 후 공 검사	28
15. 의사 소통	29

### 반칙과 분쟁

16. 반칙	31
17. 해명 및 분쟁절차	37

### 타임아웃

19. 메디컬 타임아웃	38
20. 테크니컬 타임아웃	38

### 심판수신호

18. 공식수신호	39
-----------	----

### 보치아 코트

보치아 코트 규격	43
코트 라인작업 및 측정 지침	44

## 기본사항

### 1. 용어정의

등급분류(Classification)	월드보치아 등급분류 규정에 따른 선수들의 등급을 분류하는 절차
종목(Division)	등급분류에 따라 동일 등급의 선수들로 이루어진 여러 수준의 경기 종목
조직위원회(HOC)	조직위원회 (Host organizing committee)
HR, AHR, TD, ATD	심판장(Head Referee), 부심판장(Assistant Head Referee), 기술위원(Technical Delegate), 부기술위원(Assistant Technical Delegate)
코치(Coach)	코치로서 경기에 참가하는 팀원. 코치는 기록석 옆 지정좌석에 착석
사이드(Side)	개인 경기는 1인의 선수를, 2인조 경기에는 2인의 선수를, 단체 경기에 3인의 선수로 구성된 한 팀. 경기보조자, 코치는 사이드 추가 구성원에 해당됨
경기보조자 (Sport Assistant)	경기보조자 규정에 따른 BC1선수와 BC4하지선수를 위한 보조자(SA)
BC3경기보조선수 (Ramp Operator)	BC3경기보조선수 규정에 따른 BC3선수를 위한 보조자(RO) IPC에서 선수로 인정
공(Ball)	적색 또는 청색의 공 및 표적구 (5 규정 참고)
표적구(Jack)	흰색의 표적 공
시합구 (Competition Ball)	대회 기간 동안 사용할 수 있도록 대회조직위에서 준비하는 공인 제조사의 공인구
<b>투구 동작</b> (Propel)	공을 경기구역에 투구할 때 사용하는 용어로 공을 던지거나 발로 차거나 보조장치를 사용하여 공을 놓는 것을 포함
투구되지 않은 공 (Ball Not Played)	사이드에서 엔드가 진행되는 동안 투구하지 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 직전에 추가로 투구하는 공
양방향 스윙 (Two-way swing)	경사로(홈통)를 적어도 왼쪽과 오른쪽으로 20cm 이상 명확하게 움직이는 동작
비켜주기 (Out of the Way)	투구구역 뒤로 이동하는 것으로 선수와 모든 소지품은 투구구역 안에 위치해야 함. BC3경기보조선수는 모든 경기용기구를 이동시켜 상대방이 장비를 이동시 손상되거나 방해가 되지 않도록 해야 함. 선수는 자신의 투구 구역 뒤에 있을 수 있음
<b>투구의 준비</b> (Preparation of a shot)	<b>BC3 선수: 공을 놓는 순간까지 모든 행동. 그 외 등급의 경우 선수가 투구를 시작하는 순간까지의 모든 행동</b>
<b>공 투구</b> (Playing a shot)	<b>BC1, BC2, BC4만 해당: 선수에게 공을 손에 쥐어주거나 발에 투구할 위치에 놓는 순간부터 공을 놓을 때까지 하는 모든 행동</b>
공을 놓을 때 (When the ball is released)	선수가 공을 투구하는 마지막 동작. BC3 종목의 경우 볼이 경사로에 있는 동안의 시간이 포함됨

<b>장비</b> (Equipment)	휠체어, 경사로, 장갑, 부목, 포인터 및 기타 보조 경기용기구
<b>휠체어</b> (Wheelchair)	휠체어, 전동휠체어, 접이식 베드 등, 선수는 반드시 휠체어에 탑승하여 경기 에 출전해야 함
구르기 검사 장비 (Roll Test Device)	공의 표준 구르기 검사를 위해 사용되는 월드보치아 표준 구르기 검사 기구
볼 지름 측정기구 (Ball Template)	공의 둘레 측정을 위해 사용되며 특정 구멍 두 개를 가지고 있는 월드보치아 표준지름 측정기구
저울(Weigh Scale)	0.01g의 정확도로 공의 무게를 측정하는 저울
연습구역 (Warm up Area)	선수들이 선수대기실에 들어가기 전 연습을 할 수 있는 지정 구역
선수대기실(Call Room)	각 매치 전 선수 등록을 하는 구역
FOP (Field of Play)	모든 코트가 포함된 구역으로 기록심 구역을 포함
코트(Court)	투구구역을 포함하여 경계선으로 둘러싸인 구역
경기구역 (Playing Area)	코트에서 투구구역을 제외한 구역
투구구역 (Throwing Box)	선수들이 투구하는 구역으로, 6개의 투구구역은 각각 선으로 구분
투구표시선 (Throwing Line)	투구구역 끝에 표시된 선으로, 선수는 투구표시선 뒤에서 투구해야 함
V라인(V Line)	코트를 가로지르는 V자 선으로 경기 진행을 위해 표적구가 V자 선을 완전히 넘어가 있어야 함
대체표적표시(Cross)	경기구역(Playing Area) 중앙에 위치한 십자 모양의 표시선
벌칙공 득점구역 (Target Box)	벌칙공 투구를 위한 대체표적표시 주변 35×35cm 크기의 박스
대회 (Tournament)	용기구 검사를 포함한 전체대회. 대회는 개인전 시합과 2인조와 단체전 시합 으로 구분하고 하나 이상의 시합을 포함함
시합 (Competition)	모든 개인전 매치가 하나의 시합이 됨. 모든 2인조와 단체전 매치가 하나의 시합으로 간주됨
매치(Match)	두 사이드 간의 하나의 경기
엔드(End)	두 사이드가 주어진 모든 공을 투구한 시점으로 엔드가 모여 매치가 됨
중지(Disrupted End)	실수 또는 고의로 정상적인 경기진행을 방해하는 경우
재시작엔드 (Restarted End)	경기를 계속 진행하기 위해 공의 위치를 조정할 수 없을 정도로 공들이 움직 여 중단된 엔드 또는 방해 전 점수를 알 수 없는 경우 엔드는 재시작
반칙(Violation)	선수, 경기보조자, BC3경기보조선수, 사이드, 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. 세부경기종목

World Boccia 대회 시스템에는 세 가지 유형의 세부경기종목이 있다.

### 2.1 개인전 경기

각 등급(BC1, BC2, BC3 및 BC4)에 대해 남자 및 여자로 구분된 8개의 개인전 세부 종목이 있다. 선수는 경기에 출전하기 위해 해당 스포츠 등급에 의해 분류된 선수여야 한다.

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

BC1선수와 BC4하지(발을 사용하여 투구하는 선수)선수는 코트에서 경기를 지원해줄 경기보조자와 함께 출전할 수 있다. BC3선수는 BC3경기보조선수와 함께 출전한다. 또한 모든 종목에 각 사이드는 1명의 코치가 코트에 입장할 수 있으며 코트 끝 지정된 좌석에 착석 해야 한다.

### 2.2 2인조(페어) 경기

BC3 2인조와 BC4 2인조의 두 개의 세부 종목이 있다. 선수는 경기에 출전하기 위해 해당 스포츠 등급에 의해 분류된 선수여야 한다. 각 팀에는 1명의 남자 선수와 1명의 여자 선수가 출전해야 한다.

BC3와 BC4 2인조 경기는 1매치가 4엔드로 구성된다. 각 선수는 2번에서 5번까지 투구구역 번호 순서대로 표적구를 투구하며 각 1회의 엔드를 시작한다. 선수들은 각각 3개의 적색 공 또는 청색 공을 갖는다. 각 팀의 선수들은 3개의 적색 공과 3개의 청색 공, 각 팀당 1개의 표적구를 가지고 선수대기실에 입장해야 한다. 적색 공을 투구하는 사이드는 2번과 4번 투구구역에, 청색 공을 투구하는 사이드는 3번과 5번 투구 구역에 위치한다. 선수는 경기를 시작하는 투구 구역에서 경기를 진행해야 한다.

BC3 2인조 경기에서 각 선수는 BC3 경기보조선수 규정을 준수해야 하는 BC3 경기보조선수와 함께 경기에 출전한다. 각 사이드는 1명의 코치가 코트에 입장할 수 있으며 엔드가 진행중인 동안 코트 끝 지정된 좌석에 착석 해야 한다.

2인조 경기의 선수 교체는 지정된 청소년(Youth) 국제대회에서만 허용된다.

### 2.3 단체전 경기

단체전 경기는 BC1과 BC2로 스포츠 등급에 의해 분류된 선수가 함께 참가하는 종목이다. 단체전 경기는 반드시 3명의 선수가 경기해야 하며 최소한 1명의 남자 선수, 1명의 여자 선수, 1명의 BC1 선수로 구성하여 출전해야 한다.

단체전 경기는 1매치가 6엔드로 구성된다. 각 선수는 1번에서 6번까지의 투구구역 번호 순서대로 표적구를 투구하며 각 1회의 엔드를 시작한다. 선수들은 2개씩 적색 공 또는 청색 공을 갖는다. 각 팀의 선수들은 2개의 적색 공과 2개의 청색 공, 각 팀당 1개의 표적구를 가지고 선수대기실에 입장해야 한다. 적색 공을



투구하는 사이드는 1, 3, 5번 투구구역에, 청색 공을 투구하는 사이드는 2, 4, 6번 투구구역에 위치한다.  
선수는 경기를 시작하는 투구 구역에서 경기를 진행해야 한다.

각 팀은 1명의 경기보조자의 도움을 받을 수 있다. 1명의 코치가 코트까지 동행할 수 있다. 각 사이드는 1명의 코치가 코트에 입장할 수 있으며 엔드가 진행중인 동안 코트 끝 지정된 좌석에 착석 해야 한다.

단체전 경기에서 선수 교체는 지정된 청소년(Youth) 국제대회에서만 허용된다.

### 3. 대회 준비

#### 3.1 코트

코트 표면은 광택 콘크리트, 목재, 천연 또는 합성(인조) 고무와 같은 재질이 가능하며 평평하고 매끄러워야 하며, 청결해야 한다. 표면의 상태에 영향이나 변형을 줄 수 있는 어떠한 것도 사용할 수 없다.

코트의 규격은 12.5m x 6m이며, 6개로 나누어진 투구구역을 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. 투구표시선과 V라인은 표적구의 비유효 지역 안에 위치하도록 해야 한다. (규정집의 보치아 코트 규격 참조)

코트의 모든 선은 폭이 1.9cm~7cm이어야 하고, 쉽게 알아볼 수 있어야 하며 접착테이프를 사용하여 선을 표시할 수 있다. 폭이 넓은 테이프(4cm~7cm)는 외곽경계선, 투구표시선, V라인에 사용한다, 폭이 좁은 테이프(1.9cm~2.6cm)는 투구구역 분할선, 벌칙공득점구역, 그리고 대체표적구표시선(십자선)에 사용한다. 벌칙공 득점구역의 내부 크기는 35cm x 35cm이다. 폭이 좁은 테이프는 35cm 사각형 벌칙공 득점구역의 바깥쪽에 위치하도록 한다.

#### 3.2 점수판

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

#### 3.3 시계

시계 장비는 전자식 장비이어야 한다.

#### 3.4 적색/청색 표시기(청홍표시기)

탁구 라켓과 비슷한 형태로, 주심이 어느 사이드(적색 또는 청색)가 투구해야 할 순서인지를 알려줄 때 사용하기 위한 것으로 탁구 라켓과 비슷한 형태로 한 쪽에는 적색이 다른 한쪽에는 청색으로 되어 있다. 주심은 각 엔드 종료 시와 매치 종료 시 이 표시기와 자신의 손가락을 이용해 점수를 표시한다.

#### 3.5 거리 측정기구

주심은 줄자, 컴퍼스, 필러 게이지(두께게이지), 플래시라이트(손전등) 등을 사용해 공의 거리를 측정한다.



## 4. 경기용기구 검사

대회(Tournament)진행에 필요한 모든 경기용기구는 월드보치아에서 지명한 기술위원과/또는 심판장으로 부터 검사를 받고 사용 승인을 얻어야 한다.

대회 시작 전 다음 경기용기구에 대한 검사가 실시되어야 한다.

- 휠체어
- 경사로
- 포인터
- 장갑
- 기타보조기구
- 의사소통기기

심판장(및/또는) 지명된 사람은 기술위원이 지정한 시간에 경기용기구에 대한 검사를 수행해야 하며 대회가 시작되기 전에 실시해야 한다. 검사가 완료되어 사용이 승인된 경기용기구는 경사로의 모든 부분을 포함 하여 각각의 경기용기구에 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 시와 선수대기실에 입실시 지참해야 한다. 등급분류 문서에 해당 용기구에 대한 사용기간은 해당 문서에 명시된 기간 동안 유효하다.(유효기간은 영구적이거나 일시적일 수 있음)

FOP에서 의사소통기기를 사용하려는 선수(경기보조선수/경기보조 포함)는 반드시 경기용기구 검사 시 해당 장치에 대한 사용 승인을 받고 공인스탬프 또는 스티커를 받아야 한다. 의사소통기기는 선수가 심판과 의사소통할 수 있도록 하거나 코트에서 허용된 통신 규칙 내에서 경기보조자에게 어떤 지시를 하거나 휠체어 이동에 필요한 경우에만 승인된다.(15.9 참조)

심판장의 승인을 받은 특별한 상황(예: 경기 중 휠체어 교체)을 제외하고 경기용기구 검사가 종료된 후 다른 용기구에 대한 승인 요청은 허용되지 않는다.

경기용기구는 해당 코트의 심판 또는 심판장(부심판장)의 단독 재량에 따라 대회 기간 동안 언제든지 수시 검사를 받을 수 있다. 코트에서 사용된 경기용기구가 규정(기준)을 준수하지 않는 것으로 확인되면 해당 선수에게 경고 카드가 주어진다.(16.9.5 참조) 경고를 받은 이후 테크니컬 타임아웃을 사용하여 규정 20.1에 따라 장비를 수리하거나 교체할 수 있다. 선수가 시간 내에 장비를 수리하거나 교체할 수 없는 경우, 해당 장비는 해당 경기에서 더 이상 사용할 수 없다.

### 4.1. 보조 장비

BC3 종목 선수들이 사용하는 경사로, 포인터와 같은 보조 장비는 각 대회의 용기구 검사에서 승인을 받아야 한다. 선수가 투구하는 손에 착용하는 장갑과 기타 보조기구 등은 등급 분류 시 승인 문서를 받아야 하며 해당 문서는 경기용기구 검사와 선수대기실에 입실할 때 지참해야 한다.

4.1.1 경사로는 코트 바닥에 옆으로 누웠을 때 2.5m x 1m 크기의 구역 안에 들어가야 한다. 이 구역은 3차원 형식으로 보았을 때 경사로의 어떤 부분도 해당 구역의 경계선 안쪽에 닿아서는 안 된다. 경사로를 측정

할 때에는 경사로에 사용되어지는 모든 부착물, 연장 장치 등을 포함하여 최대 길이로 연장된 상태에서 측정해야 한다. 이때 경사로의 범위를 넘어 공을 경사로에 고정하는 모든 장치가 포함된다. 경사로가 최대 제한을 초과하여 확장되는 것은 불가능해야 하며 그렇지 않으면 규정 위반에 해당된다. 경사로 또는 공 홀더 부분의 최대 허용 연장을 나타내는 표시 또는 선은 허용되지 않는다.

4.1.2 경사로의 손상을 방지하기 위해 경기용기구 검사 중에는 해당 팀의 구성원(BC3경기보조선수 또는 코치)만 경사로를 다루어야 한다. 경기용기구 검사를 통과한 모든 경기용기구에는 심판장이 대회조직위에서 제공한 공인 스탬프 또는 공인 스티커를 부착하여야 한다.

4.1.3 경사로에는 공의 추진력이나 속도에 영향(가속 또는 감속)을 주거나 경사로의 방향을 조정하는데 도움을 줄 수 있는 어떠한 기계 장치(예: 레이저, 조절기, 제동장치, 조준장치, 시야 확보 장치(관측장비) 등)도 포함될 수 없다. 이러한 기계 장치는 선수 대기실이나 경기장(FOP)에서 사용이 허용되지 않는다. 선수가 공을 경사로에 올렸을 때 어떠한 것도 공을 방해해서는 안되며 시야 확보를 위하여 상단 부분을 들어 올리는 것도 허용되지 않는다. 경사로를 조준, 시야확보, 방향 조정을 위해 경사로에 고정되어 있거나 일시적으로 부착이 가능한 임시 부착물을 사용할 수 없으며 여기에는 후프, 링 및 거치대 등이 포함된다. 측면 레일 또는 기타 돌출부는 공의 높이(직경)를 초과해서는 안 되며 끝/상단 레일은 측면 레일의 높이를 초과해서는 안 된다.

4.1.4 투구를 할 때, 경사로는 투구표시선 위의 어떠한 부분도 침범해서는 안 된다.(선을 건드리거나 통과 할 수 없는 단단한 벽이라고 가정)

4.1.5 선수가 경사로에서 공을 투구할 때 포인터의 길이는 제한이 없으며 선수에게 직접 접촉되어 있는 상태여야 한다.(머리, 입, 팔 또는 다리 등) 포인터는 공을 투구할 때 공과 선수와 직접 접촉해야 한다. 포인터는 투구중 휠체어, 경사로 또는 기타 표면(선수제외)에 부착되어 있을 수 없다.(16.5.2. 참조) 공의 투구는 포인터를 사용하는 선수의 동작에 의해서만 이루어져야 하며 선수가 공을 투구하기 위해 공과 접촉 하는 동안 선수 스스로 휠체어를 움직이는 것은 허용되나 게이트를 올리거나 내리는 것은 규정 위반이다. 끈, 리본, 천 조각 등은 포인터에 해당되지 않는다.

4.1.6 각 엔드의 시작 시 주심이 자신의 사이드가 표적구를 투구할 순서임을 알린 후, 표적구를 투구하기 전 각 선수는 반드시 경사로를 각각 좌우로 20cm 이상씩 명확히 흔들어 움직여야 한다 - 이하 "양 방향 스윙(two-way swing)"이라 한다.(15.5.7 참조) (이를 통해 BC3경기보조선수가 첫 번째 투구시 경사로의 방향을 잡는데 도움을 줄수 없도록 한다.) 경사로에는 양방향 스윙의 시작 위치를 표시하는 특정 표시나 장치가 없어야 한다.(예: 기둥에 눈금이 표시된 고리는 허용되지 않음)

연장전의 경우 개인전 및 2인조 경기 시 각 선수들은 첫 번째 공을 투구하기 전에 양방향 스윙을 해야 하지만(2인조의 경우, 두 선수 모두 동시에 양방향 스윙을 해야 한다.) 이는 주심이 투구의 순서를 지시한 이후에 양방향 스윙을 해야만 한다.(13.5 참조) 모든 벌칙 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 투구하기 전에 경사로의 방향이 원래의 위치에서 변경되도록 해야 한다.(2인조의 경우, 두 선수 모두가 동시에 양방향 스윙을 해야하며 두 선수 모두가 투구하기 전에 경사로를 양방향 스윙해야 한다.) 만약 선수가 투구할 공이 남아 있지 않다면, 양방향 스윙을 할 필요는 없다.(16.5.7 참조) 앞서 설명한 이 외의 경기 상황에서는 양방향 스윙이 필요하지 않는다.

4.1.7 선수는 경기 중에 1개 이상의 포인터를 사용할 수 있다. 모든 보조 장비들은 엔드가 진행되는 동안에 해당 선수의 투구구역 안에 위치하거나 선수의 휠체어에 놓여 있어야 한다. 선수가 엔드의 진행 중에 어떠한 물건(병, 옷, 핀, 깃발 등) 또는 기타 경기용기구(포인터, 경사로, 경사로의 연장부착물 등)를 사용하고자 하는 경우, 해당 물품은 반드시 해당 엔드의 시작 시 해당 선수의 투구구역 안에 있거나 해당 선수의 휠체어에 놓여 있어야 한다. 엔드 중에 자신의 투구구역 안에 있던 물건을 선수의 투구구역 밖으로 꺼내는 경우, 주심은 16.7.1 규정에 따라 판정한다.

4.1.8 경기중 선수의 경기용기구에 이상(파손)이 발생한 경우, 심판은 경기 시간을 정지하고 선수에게 경기용기구를 수리하거나 교체할 수 있는 10분의 테크니컬 타임아웃을 준다. 2인조 경기에서 선수는 필요 시 같은 팀의 다른 선수의 경사로를 함께 공유하여 사용할 수 있다. 경사로를 교체 해야하는 경우 대회 공인 스탬프 또는 스티커가 있는 용기구만이 가능하고 엔드와 엔드 사이에 이루어져야 하며 심판장에게 해당 사실을 통보해야 한다. 교체 용기구는 FOP 외부에서 가져올 수 있다.(20 참조) 한 사이드는 매치당 1번의 테크니컬 타임아웃을 사용할 수 있다.

4.1.9 상대방의(의도하지 않은) 행동으로 인해 선수의 공 또는 장비가 손상되어 선수가 장비를 계속 사용할 수 없는 경우, 해당 상대방은 그 경기를 물수패로 처리한다(참조: 16.12.1). 주심의 판단에 따라 고의로 손상이 발생한 경우 16.11 규정이 적용된다.

## 4.2 휠체어

4.2.1 선수는 경기에 참가하기 위해서는 반드시 휠체어 사용자여야 한다. 스쿠터 또는 침대형태(등급분류 시 승인된 문서가 있는 경우)로 되어진 것도 사용 가능하다. BC3 종목의 경우 공을 투구 시 선수가 계속해서 휠체어에 앉은 상태를 유지하는 한 휠체어 좌석 높이에 대한 제한이 없다. 다른 종목 선수의 경우 엉덩이가 휠체어 착석 쿠션에 닿는 가장 아래부분의 높이가 지면으로부터 66cm 이하여야 한다. (16.7.3 참조)

4.2.2 경기 도중 휠체어에 이상(고장)이 발생하는 경우, 심판은 경기 시간을 정지하고 선수에게 경기용기구를 수리하거나 교체할 수 있는 10분의 테크니컬 타임아웃을 준다. 휠체어를 수리할 수 없는 경우 선수는 엔드와 엔드 사이에 경기용기구 검사에서 승인된 다른 휠체어로 교체할 수 있으나 교체하지 못하는 경우 경기를 그대로 진행해야 한다. 대회 전 경기용기구 검사에서 교체용 휠체어를 확인 받지 못한 경우 코트에서 검사를 할 수 있다. 선수가 투구하지 못한 공은 사구로 처리된다.

4.2.3 휠체어와 관련하여 분쟁이 발생하는 경우, 심판장(부심판장)은 기술위원과 함께 결정을 내리며 그들의 결정은 최종적이다.

## 4.3 휠체어의 변경(튜닝)

4.3.1 선수는 경기에서 신체를 안정감 있게 고정하기 위해 경기용 휠체어에 자세를 잡기 위한 지지대를 사용할 수 있다. 이러한 지지대에는 골반 끈, 가슴 끈 또는 하네스, 발목 끈, 안마(안장 머리), 다리/발 끈, 흉부 지지대 등이 포함될 수 있다. 이러한 유형의 보조 장비는 등급분류 진행 중에 검토후 승인을 받은 후 문서로 받아야 한다.

4.3.2 선수가 공을 경기장으로 투구할 때 불공정한 이점을 얻을 수 있는 상지/하지(UL/LL)를 제어하거나 지시하는 장치를 경기용 휠체어에 추가할 수 없다.(예: 던지기/차기/놓기 방향을 돕는 외부 가이드) 경기용 휠체어에는 이러한 장치를 제거해야 한다.

## 5. 보치아 공

월드보치아 승인 대회에서 각 선수 또는 사이드는 자신이 준비한 공을 경기에 사용할 수 있다. 보치아 공 1세트는 6개의 적색 구, 6개의 청색 구와 1개의 흰색 표적구로 구성된다. 선수대기실에서는 한 사이드당 1개의 세트만 허용된다. 개인전 경기에서는 각 선수가 자신의 표적구를 사용할 수 있다. 2인조 및 단체전 경기에서는 각 사이드는 1개의 표적구만을 사용해야 한다. 선수 또는 사이드가 자신의 공을 선수대기실로 가져오지 않은 경우, 대회 시합구가 제공된다.

승인 대회에서 사용되는 보치아 공은 World Boccia 에서 규정한 기준을 충족해야 한다.

### 5.1 구성

월드보치아 대회에서 사용되는 모든 공은 공인된 제조업체의 제품이어야 하며 공에는 공식 제조사 로고와 월드보치아 공식 라이선스 로고가 표시되어 있어야 한다.

공의 무게는  $275g \pm 12g$  여야 하며, 공의 둘레는  $270mm \pm 8mm$  여야 한다.

공은 적색, 청색, 흰색으로 정의된 색상을 가져야 하며 제조업체에서 제공하는 각 색상은 월드보치아에서 허용하는 색상 범위 내에 있어야 한다.

공은 구의 형태로 균일한 크기의 조각으로 구성되어야 한다. 모든 조각은 구의 모양을 유지하기 위해 모두 함께 균일하게 재봉되어야 한다. 공의 모든 조각은 동일한 재료로 제작되어야 한다.

공은 비닐, 폴리우레탄 직물, 가죽, 합성 피혁, 스웨이드 또는 기타 유사한 재료를 포함하며 늘어짐, 신축성 특성이 낮은 재료로 구성되어야 한다.

공은 폴리에틸렌 또는 다른 유사한 플라스틱 또는 천연 불활성 물질로 만들어진 균일한 크기의 펠릿이나 구슬로 채워져야 한다. 재료는 비전도성, 비금속성 및 비자기성이어야 한다.

매년 1월 1일까지 승인을 획득하지 못한 공의 유형은 해당 연도의 마지막 메이저급 또는 참가자격 대회 (대회 및 랭킹 매뉴얼 1.3항 참조)가 종료된 이후부터 제조업체가 판매할 수 있도록 출시해야 한다.

### 5.2 공의 상태

공의 상태는 양호해야 한다. 양호한 상태는 의도한 목적에 적합하고 만족스러운 품질을 의미하며, 손상되지 않고 합의된 성능 표준을 충족한다는 것을 의미한다. 제조업체 로고와 월드보치아 로고는 모두 눈에 잘 띄고 식별이 가능해야 한다.

정상적인 마모나 허용 가능한 정도로 대회 준비를 위해 공을 사용하여 생긴 차이가 설명될 수 있는 경우를 제외하고, 공은 변조되어서는 안되며 허가된 제조업체가 제출한 원래의 공과 다른 경우 변조된 것으로

간주 된다. 눈에 보이거나 느낄 수 있는 공의 표면 또는 충전 재료의 속성을 변경하는 모든 행위는 변조 행위로 간주된다.

정상적인 마모는 반복적으로 코트에 던지거나 경사로를 따라 코트로 투구하는 것 같이 일반적인 공 사용으로 인해 예상되는 상태 저하이다. 예를 들어, 선수가 투구하는 스타일이나 공을 잡는 형태로 인해 생기는 마모 패턴이 있거나, 화살표/선과 일치하는 공의 원형 패턴과 같이 공이 경사로 또는 포인터의 일관된 지점과 닿아 생기는 경우가 있을 수 있다. 적절한 경기 준비는 공의 무게와 원하는 부드러움을 유지하는 것과 같이 공이 좋은 상태를 유지하도록 하는 것이다. 예를 들어, 공을 부드럽게 연화시키거나 공에 원래 사용된 것과 동일한 재료로 교체해 무게를 유지할 수도 있다. 공의 표면에 눈에 띄는 구멍이나 상처가 없어야 한다. 공은 원래 공과 비교했을 때 조각의 모서리(꼭지점)에 구멍이 없어야 하고 박리가 과도하게 일어나지 않아야 한다. 박리는 조각의 일부가 층(겹)으로 분리되는 것을 의미한다. 단일 박리의 영역은 길이는 1cm 미만이어야 하고 모든 박리 영역의 총 길이는 2cm를 초과해서는 안 된다.

공의 표면에는 스티커, 접착시트, 프린트(전사)가 없어야 한다. 공을 식별하기 위한 목적(예: 숫자 또는 문자) 및/또는 공을 사용하는 방법을 식별하기 위한 목적(예: 점 또는 화살표)으로 펜이나 마커로 표시를 할 수 있다. 조각의 원 색상은 조각에 추가된 모든 표시 주위에서 해당 색상이 식별 가능해야 한다. 조각의 이음새를 지속해서 보고 검사될 수 있도록 이음새 위 또는 가로지르는 부분에는 표시가 없어야 한다. 승인된 제조업체 또는 승인된 월드보치아 로고 위에는 표시가 없어야 한다.

공의 표면에는 어떠한 물질도 도포되어 있어서는 안 된다. 공의 표면에는 공의 정상적인 사용으로 인해 발생된 마모 외의 어떠한 마모도 있어서는 안 된다. 공의 질감에 현저한 차이를 일으키는 눈에 띄는 굵은 자국, 문지른 자국, 갈아내거나 긁어낸 부분이 없어야 한다. 하나 이상의 이음새 길이를 따라 마모가 없어야 한다.

공에 찢어지거나 빠진 실이 없어야 하며, 다시 꿰매거나 수리한 곳이 두 바늘 이상 있어서는 안 된다. 바느질은 원래 제조업체 바느질과 동일해야 하며 볼 전체에 걸쳐 일관되어야 한다.

### 5.3 압수된 공

공이 경기 전 또는 경기 후 공 검사에 통과하지 못하면 공은 압수된다. 공이 압수되면 심판장/부심판장의 확인을 거쳐 주심이 공의 변조가 있는지 여부를 확인한다. 변조가 의심이 되는 경우에만 3인으로 구성된 패널이 압수된 공의 재검사를 실시한다. 패널은 심판장, 부심판장, 기술위원 또는 부기술위원 중 최소 2명 이상으로 구성되어야 한다. 세 번째 위원은 초기 결정에 관여하지 않은 국제 심판이 될 수 있다. 해당 패널은 공 압수 결정이 내려진 직후에 구성된다. 공을 압수하기로 한 초기 결정이 선수대기실에서 이루어진 경우, 패널은 경기가 진행되는 동안 공을 검사하고 경기가 종료될 때까지 결정을 내려야 한다. 공을 압수하기로 한 초기 결정이 경기 종료 시 내려진 경우, 패널은 경기 결과가 확인되기 전에 공을 검사해야 한다.

패널은 추가 검사를 통해 공이 변조되었는지 또는 '불합격 공'인지 여부를 결정한다. 패널은 공을 평가하고 두가지 추가 검사를 통해 공이 변조되었는지 여부를 평가할 수 있다:

- 바늘/탐색 침 검사

- 마찰 검사
- 금속탐지 검사

패널이 공을 재 검사한 후 공이 변조 또는 변형되지 않았다고 결정되면 공은 대회가 끝날 때까지 보유하고 있다가 해당 선수에게 반환된다.

만약 패널이 공을 재 검사한 후 공이 변조 또는 변형되었다고 결정되면 패널에 의해 해당 선수에게 레드 카드가 주어지며 선수는 대회에서 실격 처리된다. 선수는 또한 월드보치아 윤리강령에 따라 월드보치아 윤리위원회에 보고된다. 변조된 공은 월드보치아 윤리위원회에 증거로 월드보치아에 보관된다. 윤리위원회 절차에 대한 자세한 내용은 월드보치아 윤리강령을 참조하면 된다.

## 경기 전 준비

### 6. 연습 구역(Warm Up)

6.1 각 매치의 시작 전, 참가 선수는 지정된 연습 구역에서 지정된 시간에 연습 투구를 할 수 있다. 연습 구역은 대회 일정에 따라 지정된 각 매치의 시작시간 전에 투구할 선수들만이 사용할 수 있다. 선수 및 선수 보조자(코치, 경기보조자, BC3경기보조선수)는 지정된 시간 내에 연습 구역에 들어가 지정된 연습 투구 코트를 이용할 수 있다.[\(16.9.1 참조\)](#)

6.1.1 연습 시간 일정 : 모든 세부 종목의 연습 구역 사용은 경기가 예정된 경기 시작 시간 95분 전에 문을 열고 경기 시작 시간 40분전에 닫힌다. 당일 마지막 경기를 위해 선수대기실이 닫히면 해당 일에 경기를 하지 않은 선수는 연습 구역을 이용하여 60분 동안 훈련할 수 있다. 기술위원은 연습 구역에 대한 합리적인 접근을 허용하고 경기 일정을 수용하기 위해 연습 일정을 조정할 수 있다. 일정에 대한 변경 사항이 발생하는 경우 대회 참가자들에게 변경된 일정을 공지해야 한다.

6.2 선수는 다음에 명시된 최대 인원과 함께 연습 투구구역에 입장할 수 있다.[\(16.9.1 참조\)](#)

- BC1 : 코치 1명, 경기보조자 1명
- BC2 : 코치 1명, 경기보조자 1명
- BC3 : 코치 1명, BC3경기보조선수 1명
- BC4 : 코치 1명, , 경기보조자 1명
- BC3 2인조 : 코치 1명, 선수 1명 당 BC3경기보조선수 1명
- BC4 2인조 : 코치 1명, 경기보조자 1명
- 단체전(BC1/BC2) : 코치 1명, 경기보조자 1명

6.3 필요한 경우, 국가 당 1명의 통역사와 1명의 물리치료사/안마사가 연습 투구구역에 입장할 수 있으나 그들은 선수를 지도할 수 없다.

### 7. 선수대기실(Call Room)

7.1 공식 시계는 선수대기실 입구에 누구나 잘 보이는 곳에 설치해야 한다.

7.2 선수는 다음에 명시된 최대 인원과 함께 선수대기실에 입장할 수 있다.

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

7.3 선수대기실에 입장하기 전에, 모든 참가 선수와 경기보조자, BC3경기보조선수는 반드시 해당 대회에 부여된 선수 번호와 출입카드(Accreditation)를 패용해야 한다. 코치도 반드시 출입카드를 패용해야 한다.



선수 번호는 정면에서 명확하게 볼 수 있도록 선수(다리 앞쪽이나 가슴)나 해당 선수의 휠체어에 고정해야 한다. 이를 위반하는 경우 선수대기실에 입장할 수 없다.

7.4 모든 경기의 선수 등록은 선수대기실 입구에 위치한 데스크에서 이루어진다. 지정된 시간에 선수대기실에 도착하지 못한 사이드는 해당 경기가 몰수패로 처리된다.

**7.4.1 모든 세부 종목의 모든 참가 선수는 반드시 참가 예정인 해당 경기의 시작 시간 35분에서 20분 전까지 등록을 마쳐야 한다.**

7.4.2 각 사이드(경기보조자/BC3경기보조선수와 코치를 포함한 개인, 2인조, 단체)는 함께 등록해야 하며 모든 장비와 공을 지참해야 한다. 각 사이드는 경기에 필요한 물품만 선수대기실에 가지고 들어갈 수 있다. 연속하여 경기에 출전하여 선수대기실 입구에 제시 시간에 등록할 수 없는 코치의 경우 예외가 적용될 수 있다.

7.5 선수, 코치, 경기보조자/BC3경기보조선수는 선수 등록을 마치고 선수대기실에 입실한 후에는 선수대기실을 떠날 수 없다. 만일 선수대기실 밖으로 나가는 경우 재입장이 불가하며, 해당 경기에 더 이상 출전할 수 없다.(7.12 규정은 예외) 기타 모든 예외사항은 심판장(부심판장) 또는 기술위원회에 의해 결정될 수 있다.

7.6 모든 사이드는 등록을 마친 직후 선수대기실의 지정된 구역에 대기해야 한다. 만일 선수가 연속으로 경기를 해야 하는 경우 코치 또는 감독이 기술위원의 허가를 받아 해당 선수의 다음 경기 등록을 대신해 줄 수 있다. 플레이오프 경기에서 다음 단계로 진출한 선수가 선수대기실의 정해진 등록 시간을 지키기 어려울 경우에도 코치나 감독에 의한 대리 등록이 허용된다.

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

7.8 주심은 모든 경기에서 경기 준비를 위하여 선수대기실의 문이 닫히기 전 가장 마지막으로 입장한다.

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

7.10 모든 장비는 대회 기간 동안 사용할 수 있다고 승인 받은 공식 스티커가 부착되었는지 확인 하기 위해 선수대기실에서 검사를 받게 된다. 검사 과정에서 확인이 불가한 장비는 코트에서 사용할 수 없으며 경고 카드를 받는다.

7.11 코인 토스 - 동전 던지기는 선수대기실에서 진행된다. 심판이 동전을 던져 이긴 사이드가 적색과 청색 공 중 사용할 색공 하나를 선택한다. 각 사이드는 주심의 감독 하에 동전 던지기 전후로 상대 사이드의 보치아 공을 조심스럽게 확인하는 것을 허용된다.

7.12 선수대기실 운영 중 경기 일정이 지연되는 경우, 심판장 또는 지명한 사람은 선수대기실 안에서 대기 중인 인원에게 다음의 조건 하에 화장실 사용을 허가할 수 있다.

- 해당 경기 상대 사이드에게 통보해야 한다.

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

7.13 대회조직위원회에 의해 경기가 지연되는 경우 7.12 규정은 적용되지 않는다. 경기가 지연되면, 대회 조직위원회는 지연 사실 및 변경된 시각을 신속히 모든 감독에게 서면으로 통지하고 기술위원은 일정을 수정해야 한다.

7.14 통역사는 주심이 요청한 경우에 한해 선수대기실 또는 FOP에 입장할 수 있다. 통역사가 선수대기실 또는 FOP에 들어가기 위해서는 지정된 장소에 대기하고 있어야 한다.

## 8. 경기 전 공 검사

각 선수 또는 사이드는 모든 매치 전에 검사를 위해 선수대기실에 공을 지참해야 한다. 검사를 통해 각 공들이 규정에 맞는 공의 구성과 상태를 정의하는 기준을 충족하는지 확인한다.

동전 던지기 후, 각 코트에서 각 사이드가 경기를 하는 동안 사용할 7개의 공(예: 표적구와 6개의 색깔 공)에 대한 검사를 진행하며 선수대기실에서 실시되는 검사는 다음과 같다.

- 육안 검사
- 구르기 검사
- 둘레 검사
- 무게 검사
- 위의 검사 절차는 심판의 업무처리 매뉴얼에서 찾을 수 있다.

하나 이상의 공이 위의 검사 중 하나 이상에 검사를 통과하지 못한 공은 해당 선수에게서 압수되고 선수는 경고를 받는다. 검사를 통과하지 못한 빨간색 또는 파란색 공은 대체되지 않는다. 검사를 통과하지 못한 표적구는 사용 가능한 대회용 표적구 중에 선수가 선택한 대회용 표적구로 교체된다.

선수나 사이드는 선수대기실에서 이루어진 모든 검사를 통과한 공으로 매치에 출전한다. 한 선수가 동일 검사에서 두 개 이상의 공이 검사에 통과하지 못하여도 해당 위반에 대해 한 개만의 경고가 주어진다. 그러나 선수는 검사를 통과하지 못한 공을 제외한 나머지 공으로 매치를 한다.

선수, 경기보조자/BC3경기보조선수 및 코치는 공 검사 절차를 참관할 수 있다. 공이 검사를 통과하지 못하면 주심이 올바른 검사 절차를 따르지 않은 경우를 제외하고 검사를 재차 하지 않는다.

단체전 및 2인조 경기의 경우 한 팀의 모든 선수, BC3경기보조선수 및 경기보조자는 하나의 단체로 간주된다. 검사 받은 용기구 중 검사를 통과하지 못한 경기용기구 있는 경우 해당 팀은 경고 카드를 받는다. 공 검사 중 하나 이상의 공이 압수되는 경우, 단체전 및 2인조 경기에서는 더 적은 수의 공으로 경기를 진행할 선수를 선택할 수 있다.(16.9.3 참조)

선수대기실 검사가 완료되면 심판은 양 사이드가 코트에 도착할 때까지 공을 보관하고 모든 가방을 기록석에 보관한 후 공을 선수들에게 전달한다.

## 코트에서

### 9. 역할 및 책임

#### 9.1 선수

선수는 본인 스스로 공을 투구하는 것을 제어해야 한다. 선수는 공을 투구하는 동안 어떠한 신체적 접촉과 도움 없이 공을 투구해야 한다.

##### 9.1.1 주장의 책임

9.1.1.1 단체전 및 2인조 경기에서, 각 사이드는 주장에 의해 경기를 이끌어 나간다. 주장은 "C" 또는 주장 완장을 착용하는 등 명확하게 식별할 수 있도록 하여야 한다. 주장은 해당 사이드의 대표로 다음의 책임을 진다.

9.1.1.2 단체전 및 2인조 경기에서 사이드를 대표하며 경기전 동전 던지기에서 투구할 적색 또는 청색 공의 색깔을 결정하고 코트에서 연습투구를 먼저할 것인가 마지막에 할 것인가 결정한다.

9.1.1.3 연장전 시작전에 새로운 동전 던지기에서 단체전 및 2인조 경기를 대표하여 누가 연장전을 시작할지 결정한다.

9.1.1.4 테크니컬 또는 메디컬 타임아웃을 요구할 수 있다. 코치, 경기보조자, BC3경기보조선수도 테크니컬 또는 메디컬 타임아웃을 요청할 수 있다.

9.1.1.5 득점 과정에서 주심의 결정을 확인한다.

9.1.1.6 엔드의 중지 상황이나 분쟁의 상황에서 주심과 협의한다.

9.1.1.7 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.

9.1.1.8 분쟁 해결. 규정 16.1에 따라 주장/선수는 분쟁사항에 발생하는 경우 해당 사항에 대하여 주심에게 설명을 요청해야 한다. 코치, 경기보조자/BC3경기보조선수는 분쟁 중에 심판의 허가를 받아 심판과 대화할 수 있다. 통역이 필요한 경우 규정 15.7 및 15.8에 따라 통역사도 참석 할 수 있다.

#### 9.2 선수 보조자

##### 9.2.1 BC3경기보조선수(Ramp Operator)

BC3경기보조선수는 공인된 선수로 등급분류 규정을 제외하고 선수에게 적용되는 모든 규정을 준수해야 한다. 본 규정집에서 BC3경기보조선수는 BC3경기보조선수에게 적용되는 규정을 따라야 한다. 규정집에서 말하는 "선수"는, 공을 투구하는 개인을 말한다. BC3경기보조선수는 참가자의 국적에 대한 월드보치아 정책을 준수해야 한다. BC3경기보조선수는 1명의 선수만 보조할 수 있다. BC3경기보조선수가 부득이한 경우가 아닌 이상 BC3경기보조선수는 전체 대회 기간 동일한 BC3선수와 경기하여야 하며 BC3경기보조선수가 부득이한 경우가 생기는 경우 교체될 수 있다. BC3경기보조선수의 교체가 허용되려면 해당 경기의 공식

연습시간이 시작되기 전에 대회 운영 본부(안내 데스크)에 통보해야 한다. 기술위원(부기술위원)은 공식 연습 시간이 시작되면 즉시 상대 선수에게 BC3경기보조선수의 교체 사실을 통보해야 한다. BC3경기보조 선수가 연습구역에서 연습도중, 선수대기실 안이나 FOP(경기구역)에서 BC3경기보조자가 경기를 할 수 없게 되면 경기장에 배치된 의료진이 해당 BC3경기보조선수를 검사해야 한다.(FOP 구역의 경우 메디컬 타임 아웃을 요청해야 한다.) 의료진이 BC3경기보조선수가 경기를 계속 진행할 수 없다고 판단하는 경우, 타임 아웃 또는 엔드와 엔드 사이에 BC3경기보조선수를 교체할 수 있다. 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 투구구역 안에 위치해야 하며 엔드 진행 중에는 경기구역을 쳐다보아서는 안된다. (16.6.2 참조) 관중을 위해 경기가 생중계되고 BC3경기보조선수가 화면을 볼 수 있어 경기 구역을 간접적으로 볼수 있는 경기장 내의 스크린은 예외로 할 수 있다. 기술위원은 조직위원회와 협의하여 이에 대해 최종 결정을 내린다. 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) - 주심이 표적구를 집어 든 다음 "1분(one minute)! "이라 말한 후
- 선수와 주심의 대화 중계 (주심 승인 시)

공을 투구 하였을때, BC3경기보조선수는 [\(16.5.5 참조\)](#)

- 직접적인 신체접촉을 해서는 안 된다
- 휠체어를 밀거나 조정해서 선수를 도와서는 안 된다
- 포인터를 건드려서는 안 된다 [\(16.5.3 참조\)](#)

## 9.2.2 경기보조자

BC1선수와 BC4하지선수는 경기보조자의 도움을 받을 수 있다. BC1과 BC4하지선수의 경기보조자는 선수의 투구구역 뒤쪽에 위치해야 하며, 선수의 요청이 있을 때에만 투구구역 안으로 들어갈 수 있다. 경기보조자는 경사로 위치 조정을 제외하고 BC3경기보조선수와 동일한 역할을 수행한다.

공이 투구되는 동안 경기보조자는 선수와 직접적인 신체 접촉을 해서는 안된다.[\(16.5.3 참조\)](#) 그리고 휠체어를 밀거나 조정하여 선수를 돕는 것도 허용되지 않는다.

## 9.2.3 코치

각 사이드마다 1명의 코치는 각각의 경기에 지정된 연습 구역과 선수대기실 및 FOP에 입장할 수 있다. (6.2, 7.2 참조). 매 엔드가 진행되는 동안 코치는 기록석 옆에 지정된 좌석에 착석 해야 한다. 코치는 동행하는 선수와 같은 국가에서 등록된 참가자라면 누구나 할 수 있다.

## 10. 경기 진행

### 10.1 코트에서의 연습 투구

경기 시작 전, 각 사이드는 2분 이내에 6개의 색깔공과 표적구를 사용하여 연습투구를 할 수 있다. 개인전 경기에서는 연습투구를 양쪽 사이드가 동시에 진행한다. 단체전과 2인조 경기에서는 사이드별로 연습투구를 별도로 진행한다.

10.1.1 개인전 시합 절차 : 선수대기실에서 FOP에 지정된 코트로 이동하여 해당 선수의 투구구역에 위치한다. 주심이 2분간의 연습투구 시작을 알리면 각 사이드는 표적구를 포함한 모든 공을 투구할 수 있다. 양 사이드는 코트의 양쪽으로 연습 투구를 할 수 있다. 양 사이드는 연습투구를 할 수 있는 공간을 제공하기 위해 협조적인 행동을 취해야 한다. 주심이 한 사이드에서 협조적인 행동을 하지 않는다고 판단하는 경우(예: 특정 투구를 하기 위해 상대 사이드의 라인을 계속해서 막는 경우) 해당 선수에게 벌칙공이 주어진다.(16.6.10 참조)

연습 투구는 양 사이드가 모든 공을 투구하거나 주어진 2분의 시간이 경과하면(둘 중 먼저 종료되는 시점) 즉시 종료된다.

10.1.2 단체전 및 2인조 시합 절차 : 선수대기실에서 FOP에 지정된 코트로 이동하여 해당 선수의 투구구역에 위치한다. 코트에 도착하면 연습투구를 먼저 실시할 팀은 지정된 투구 구역에 자리를 잡는다. 주심이 2분간의 연습투구 시작을 알리면 해당 시간동안 해당 사이드는 표적구를 포함한 모든 공을 투구할 수 있다. 양 사이드는 코트의 양쪽으로 연습 투구를 할 수 있다. 연습투구가 끝난 사이드의 선수들은 자신의 투구 구역 뒤쪽으로 퇴장하고 상대 사이드는 연습투구를 위해 해당 투구구역으로 입장한다. 한 사이드가 연습투구를 할 때는 상대 사이드는 자신의 투구 구역 뒤에서 대기해야 한다.

각각의 연습 투구는 해당 사이드가 모든 공을 투구하거나 주어진 2분의 시간이 경과하면(둘 중 먼저 종료되는 시점) 즉시 종료된다.

### 10.2 엔드별 경기 시간

10.2.1 각 사이드에는 엔드 당 제한 시간이 있으며, 기록심이 이를 측정한다. 종목별 제한 시간은 다음과 같다.

- BC1 : 각 엔드 별 선수 1명 당 4분 30초
- BC2 : 각 엔드 별 선수 1명 당 3분 30초
- BC3 : 각 엔드 별 선수 1명 당 6분
- BC4 : 각 엔드 별 선수 1명 당 3분 30초
- 단체전 : 각 엔드 별 팀 당 5분
- BC3 2인조 : 각 엔드 별 팀 당 7분
- BC4 2인조 : 각 엔드 별 팀 당 4분

10.2.2 표적구 투구 시간도 해당 사이드의 제한 시간에 포함된다.

10.2.3 각 사이드의 제한 시간 계측이 시작되는 시점은 표적구를 포함하여 주심이 기록심에게 어느 사이드가 투구할지를 청홍표시기로 표시하는 순간부터 시간 계측이 시작된다.

10.2.4 각 사이드의 제한 시간은 투구 된 공이 코트 안에 완전히 멈추거나, 경계선에 닿는 순간 시간 계측이 정지된다.

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

10.2.6 제한 시간이 지난 후 공이 투구되는 경우, 주심은 그 공이 경기 진행을 방해하지 않도록 정지시키고 코트 밖으로 제거해야 한다. 그 공이 다른 공을 건드렸다면 해당 엔드는 중지된다. (12 참조)

10.2.7 벌칙공에 대한 제한 시간은 종목과 상관없이 반칙 1개(즉, 벌칙공 1개)당 1분이다.

10.2.8 각 엔드의 진행 중 각 사이드의 잔여 시간은 점수판에 표시된다.

10.2.9 각 엔드의 진행 중 시간 계측이 잘못된 경우 주심은 이를 수정하기 위해 시간을 수정할 수 있다.

10.2.10 분쟁이나 불명확한 상황이 발생한 경우, 주심은 즉시 시간 계측을 중단해야 한다. 만일 엔드의 진행 중 통역을 위해 경기 중단이 필요한 경우, 시간 계측 역시 중단되어야 한다. 가능하다면, 통역사는 해당 선수와 같은 팀/국가가 아니어야 한다.. (17.8 참조)

10.2.11 기록심은 잔여 시간에 따라 1분, 30초, 10초 그리고 제한 시간이 종료되었을 때("time") 이를 크고 명확한 소리로 알려야 한다. 엔드와 엔드 사이 "1분(one minute)의 경우, 기록심은 "15초(15 second)" 그리고 시간이 종료되었을 때 "타임(time)"이라고 크고 분명한 소리로 알려야 한다. 주심은 기록심의 잔여 시간 알림을 반복하여 큰 소리로 알려 양 사이드가 해당 알림이 자신의 시간에 해당 됨을 알수 있도록 한다.

### 10.3 공 투구

어떤 공(표적구, 적색, 청색)을 투구하든지 간에, 참가 선수의 모든 경기용기구와 공, 소지품은 반드시 자신의 투구구역 안에 있어야 한다. BC3 종목의 경우 BC3경기보조선수도 투구구역 안에 위치해야 한다.

10.3.1 공이 투구되는 순간, 적어도 선수의 한쪽 둔부(엉덩이)는 휠체어의 앉는 부분에 접촉하고 있어야 한다. 배를 붙이고 투구해야 하는 선수의 경우, 투구 시 복구를 휠체어 또는 스쿠터에 접촉하고 있어야 한다. (16.7.3 참조) 이 경우 해당 선수는 해당 내용을 등급 분류 시 문서로 승인을 받아야 한다.

10.3.2 공이 투구 된 후 투구한 선수나 상대 선수 또는 선수의 경기용기구에 맞거나 튕긴 공이 투구표시선을 넘으면 그 공은 유효하게 투구된 것으로 본다.

10.3.3 던지거나, 차거나, 경사로를 빠져나온 공이 자신의 투구구역(공중 또는 바닥)을 지나 투구표시선을 통과하여 경기구역으로 진입하기 전에 상대방의 투구구역을 통과할 수 있다.

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

## 10.4 표적구 투구

10.4.1 적색 공을 투구하는 사이드가 항상 1엔드와 그 이후의 홀수 엔드(3, 5)를 시작한다. 청색 공을 투구하는 사이드는 짝수 엔드(2, 4, 6)를 시작한다.

10.4.2 표적구를 투구하는 선수는 반드시 주심이 해당 사이드의 순서임을 알린 후에 투구할 수 있다. BC3 선수는 표적구를 투구하기 전에 양방향 스윙을 해야 한다.

10.4.3 투구 된 표적구는 반드시 유효 구역 안에 정지해야 한다.

## 10.5 표적구 반칙

10.5.1 다음의 경우 표적구는 반칙으로 처리된다:

- 투구된 표적구가 무효 구역에 정지했을 때
- 표적구가 코트 밖으로 투구되었을 때
- 표적구를 투구하는 선수가 반칙을 범했을 때. 이 경우 16.1~16.11 규정에 따라 적절한 벌칙을 받는다.

10.5.2 표적구가 반칙으로 처리되는 경우, 다음 엔드에 표적구를 투구할 선수가 표적구를 다시 투구한다. 마지막 엔드에서 표적구가 반칙으로 처리되는 경우, 1엔드에서 표적구를 투구한 선수가 표적구를 다시 투구한다. 이는 표적구가 유효 구역에 들어갈 때까지 순서대로 반복한다.

10.5.3 특정 엔드에서 표적구가 반칙으로 처리가 되더라도 다음 엔드에서는 원래 표적구를 투구하기로 정해져 있던 선수가 표적구를 투구한다.

## 10.6 색깔공 제1구 투구

10.6.1 표적구를 성공적으로 투구한 선수가 색깔공 제1구도 투구한다.(16.5.6 참조) 표적구와 첫 번째 색깔 공을 투구하는 사이에 시간이 지연되는 경우(예: 시간 계측장비 오작동 등), 선수는 첫 번째 색깔 공을 투구하기 전에 표적구를 다시 투구하겠다고 요청할 수 있다. 시간은 엔드의 시작 시간으로 재설정된다.

10.6.2 투구된 색깔 공이 코트 밖으로 투구 되거나 반칙으로 제거되는 경우, 해당 사이드는 1개의 공이 경기구역으로 들어가거나 자신의 사이드가 가진 모든 공이 투구될 때까지 계속 투구한다. 2인조 및 단체전 경기에서는 투구할 수 있는 사이드의 어떤 선수든 제2구를 투구할 수 있다.

## 10.7 나머지 공의 투구

10.7.1 다음 공을 투구할 사이드는 표적구로부터 색깔 공까지 거리가 더 멀리에 위치한 사이드이다. 단, 해당 사이드가 자신의 모든 공을 투구한 경우 그 상대방 사이드가 계속 투구한다. 이 과정은 양사이드가 모든 공의 투구를 마칠 때까지 계속한다. 상대방은 자신의 투구 차례가 아닐 때 "비켜주기(Out of the Way)"규정을 준수 해야 한다. BC3 종목에서는 BC3 경기보조선수와 장비(경사로와 BC3경기보조선수의 의자 포함)가 비켜주기(Out of the Way)"규정을 준수 해야 한다.

10.7.2 만일 선수가 남은 공을 더 이상 투구하지 않기로 결정하면 주심에게 해당 엔드에 남은 공을 투구하지 않겠다고 알릴 수 있다. 이 경우 시간은 정지되고, 투구하지 않고 남은 공은 사구로 처리된다. 투구되지 않은 공은 기록지에 기록된다.



## 10.8 상대 사이드의 제1투구

모든 선수는 반드시 상대사이드가 경기장에 자유롭게 접근할 수 있도록 "비켜주기(Out of the Way)" 규정을 준수해야 한다. "비켜주기"는 신속하게 이루어져야 한다. BC3경기에서 BC3경기보조선수와 경기용기구(경사로와 BC3경기보조선수의 의자 포함)는 "비켜주기" 규정을 따라야 한다. 한 사이드가 의도적 또는 고의적으로 "비켜주기"규정을 지키지 않을 경우, 해당 사이드는 구두로 경고를 받게 되며 주심은 필요한 경우 상대 사이드의 시간을 정정한다. 두 번째 또는 연속으로 규정을 위반하는 경우, 주심은 규정 16.6에 따라 반칙을 선언한다. 이러한 결정은 주심이 상황에 대한 이해에 따라 내려야 하며, 주심의 결정이 최종 결정이 된다. 이 후 상대 사이드는 규정 10.7에 따라 경기를 진행하고 주심이 선수가 고의적으로 "비켜주기" 규정을 준수하지 않아 상대 사이드를 방해하거나 주의를 산만하게 한다고 판단하는 경우, 규정 16.8.1에 따라 벌칙공과 함께 옐로 카드를 줄 수 있다.

## 10.9 코트에서의 이동

10.9.1 모든 사이드는 상대 사이드의 투구 순서일 때 자신의 다음 투구를 준비하거나 휠체어나 경사로의 방향을 조정하거나 공을 투구해서는 안 된다. 투구할 사이드의 색이 주심에 의해 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 가능하지만 주심이 청색 사이드의 차례임을 표시한 후에는 적색 사이드가 공을 집어들 수 없다.) (16.6.3 참조) "데드 타임" 또는 "심판 타임" 동안에는 선수들은 이동과 준비가 허용된다. 주심이 청홍 표시기를 보여주면 경기를 진행할 사이드는 자신의 투구 구역 안에 위치하게 되며, 상대 사이드는 자신의 투구 구역 바깥쪽과 뒤쪽에 완전히 이동하거나 그대로 머물러야 한다.

10.9.2 주심이 어느 사이드가 투구할 순서인지를 선수에게 알리면, 해당 사이드의 선수들은 자신의 투구 구역에 자리를 잡고 경기구역에 자유롭게 들어갈 수 있다.(16.6.1 참조) 선수들은 자신 또는 비어 있는 투구 구역에서 경사로를 조정하는 것이 허용된다. 선수와 경기보조자, BC3경기보조선수는 다음 투구를 준비할 때나 경사로의 방향을 조정하기 위해 상대편의 투구구역에 들어갈 수 없다. 경기보조자, BC3경기보조선수는 엔드가 진행되는 동안 투구를 준비하는 동안 경기 구역에 들어갈 수 없다.

10.9.3 선수는 자신의 투구를 준비하기 위해 투구 구역 뒤로 이동하거나 제자리에 머물 수 있다. 이때 최소한 하나의 앞바퀴는 선수 자신의 투구구역 안에 남아 있어야 한다.

10.9.4 BC3 선수들이 경기구역으로 들어가는 경우 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 선수와 BC3경기보조선수는 적절한 경로를 이용해 경기구역으로 들어가게 하거나 다시 준비 동작을 시작하도록 지시해야 한다. 이때 경과 된 시간은 복구되지 않는다.

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

10.9.6 단체전이나 2인조 경기에서 선수가 공을 투구할 때 경기 구역에서 투구구역으로 돌아오고 있는 선수의 휠체어 바퀴 중 1개 이상이 해당 선수의 투구구역 또는 근접한 빈 투구 구역 안에 들어와 있어야 한다. 이를 위반하면 주심은 투구 된 공을 제거하고 벌칙공 1개를 상대 사이드에게 준다.

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

10.9.8 어떠한 팀원도 주심의 허가 없이 경기 도중 코트 구역을 벗어날 수 없다. 경기 엔드와 엔드 사이, 메디컬 또는 테크니컬 타임아웃 중이더라도 해당 개인은 매치에 복귀할 수 없다. 선수 또는 BC3경기보조 선수가 허가 없이 코트를 떠나면 물수패를 당하게 된다(참조: 16.9.4, 16.13.3).

## 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 공은 제거된다. 이때 제거된 공과 맞닿아 지지되어 있던 공이 이동하여 외곽경계선에 닿았다면 그 공 역시 코트 밖으로 나간 것으로 간주되어 제거한다. 각 공은 적색 또는 청색 공의 경우 10.10.3 규정으로 표적구의 경우 10.11.1 규정에 따라 처리된다. 공이 코트의 외곽경계선에 닿거나 넘은 뒤 다시 경기구역으로 들어 오더라도, 그 공은 코트 밖으로 나간 것으로 사구로 처리되어 제거한다.

10.10.2 10.7.1 규정의 경우를 제외하고는 공이 투구 되었으나 경기구역 안에 들어오지 못한 경우 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.

사구는 지정된 구역(사구보관함 또는 코트 외곽경계선에서 약 1M 떨어진 코트 밖)에 보관되어야 한다. 이를 통해 선수들은 경기 구역 내에 유효 처리된 공을 명확히 확인할 수 있다.

## 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 대체 표적 표시 선(십자선)에 위치하고 있어 표적구를 대체표적표시선(십자선)에 놓을 수 없는 경우, 표적구를 양쪽 사이드라인 사이의 중심선상에서 대체표적표시선(십자선)의 가장 앞쪽 자리에 위치시킨다. ('대체표적표시선(십자선)의 앞쪽'이란, 투구표시선과 대체표적표시선(십자선) 사이의 구역을 말한다.)

10.11.3 표적구가 대체표적표시선(십자선)에 위치하면 다음 공을 투구할 사이드는 [10.7.1](#)에 의해 결정된다.

10.11.4 표적구가 대체표적표시선(십자선)에 위치한 후 경기 구역 내에 적색 또는 청색 공이 하나도 없는 경우 표적구를 경기 구역 밖으로 밀어낸 사이드가 다음 공을 투구한다.

## 10.12 동시에 던진 공

한 사이드가 자신의 투구 순서에 2개 이상의 공을 투구하는 경우, 동시에 투구된 공들은 모두 경기 구역에서 제거되며 사구로 처리된다. ([16.5.9 참조](#))

### 10.13 같은 거리에 있는 점수(Scoring) 공

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

### 10.14 떨어뜨린 공

선수가 공을 떨어뜨린 경우, 그 공을 다시 투구할 수 있다. 경기구역에 떨어진 공은 "투구된 공(balls in play)"이다. 투구 표시선 위나 뒤, 상대방 투구구역에 떨어진 공은 "떨어뜨린 공(dropped)"이 되고 다시 투구할 수 있다. 떨어뜨린 공을 다시 투구하는 횟수에 대한 제한은 없으며, 주심은 이에 대한 유일한 결정권자이다. 이 경우 시간 측정은 계속된다.

- 선수가 공을 완전히 잡지 않는 한(예: 공이 보관된 곳에서 공을 집거나 보조자가 공을 선수에게 주는 동안, 또는 경사로에 공을 놓는 동안) 모든 떨어뜨리는 공은 실수로 떨어뜨리는 것이고, 투구하는 것과는 무관하다. 공은 떨어진 위치에 관계없이 선수에게 돌려준다.
- 선수가 공을 잡고 투구 준비 및/또는 투구동작을 시작한 후 공을 떨어뜨리면 경기 구역에 들어오지 않은 경우에만 선수에게 돌려준다.

### 10.15 엔드의 종료

10.15.1 모든 공이 투구 되고 벌칙공이 없다면 주심은 각 사이드의 주장에게 점수를 확인한 다음 구두로 점수를 발표하고 "엔드가 종료되었습니다. (End is finished)"(10.16 참조)라고 말하며 엔드의 종료를 선언한다.(심판이 점수를 결정하기 위하여 거리를 측정해야 하는 경우 선수/주장을 코트 안으로 들어오도록 한다. 이 경우 BC3경기보조선수는 거리 측정을 보기 위해 코트쪽을 향해 돌아볼 수 있다. 거리 측정이 끝나고 선수들이 자신의 투구구역으로 돌아간 뒤 주심이 점수를 발표하고 "엔드가 종료되었습니다."라고 선언한다.) 매치가 종료된 경우 주심이 "매치가 종료되었습니다."라고 알리고 최종 점수를 발표한다.

10.15.2 투구할 벌칙공이 있다면, 선수/주장이 해당 엔드의 점수를 확인하고 BC3경기보조선수가 잠시 공을 볼 수 있도록 뒤돌아볼 수 있게 허용한 후 경기구역에 있는 모든 공을 치운다(선심이 도울 수 있다). 벌칙공을 투구할 사이드는 자신이 투구할 적색 혹은 청색 공 중 1개를 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 점수는 기록지에 기록한다.

10.15.3 매치의 마지막 엔드에서 모든 공이 투구되지 않더라도 승자가 명확한 경우, 경기보조자, BC3경기보조선수 또는 코치가 격려를 하더라도 벌칙을 받지 않는다. 이는 벌칙공 투구 도중에도 적용된다.

10.15.4 경기보조자, BC3경기보조선수와 코치는 주심의 지시가 있을 때 경기구역에 들어갈 수 있다. (16.6.9 참조) 엔드 종료시 주심이 "1분(One minute)"이라고 선언하고 표적구를 집어 들어 공을 높이 들어 올리면, 이때 경기보조자, BC3경기보조선수 및 코치가 경기장에 들어갈 수 있다는 신호이다.

## 10.16. 득점

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

10.16.2 서로 다른 색깔의 두 개 이상의 공이 표적구와 같은 거리에 있고 다른 공이 더 표적구에 가까이 있지 않다면 각 사이드는 공 1개당 1점을 얻는다.

10.16.3 벌칙공에 의한 득점도 점수에 합산하여 기록한다. 각각의 벌칙공을 투구할 때, 투구된 공이 벌칙공 득점구역 내에 정지한 경우 1점을 얻는다.

10.16.4 **매 엔드 종료 시 주심은 기록지 및 점수판의 점수가 정확한지 반드시 확인해야 한다.**

10.16.5 모든 엔드 종료 시 각 엔드의 점수를 합산하여 총 득점이 더 많은 사이드가 승리한다. **점수가 동점인 경우, 연장전이 진행된다(참조: 13). 연장전에서 득점한 점수는 해당 경기에서 어느 한 사이드의 점수에 포함되지 않으며, 오직 승패만 결정한다.**

10.16.6 주심은 각 엔드 종료 시 거리 측정이 필요하거나 엔드 종료시 결정이 요구되는 경우 주장(개인전 경기의 경우 선수)을 코트 안으로 부를 수 있다.

10.16.7 한 사이드가 몰수패 처리되는 경우, 상대 사이드가 승리한 것으로 처리되고, 승리한 사이드의 점수는 6-0의 점수 또는 같은 예선(Pool)경기나 같은 토너먼트 시리즈에서 발생한 가장 큰 점수 차 중에서 더 높은 쪽의 점수 차로 경기를 승리한 것으로 처리된다. 몰수패로 처리된 사이드는 0점으로 기록된다. 만일 양 사이드가 모두 몰수패로 처리되는 경우, 양 사이드의 점수는 6-0의 점수 또는 같은 예선경기나 같은 토너먼트 시리즈에서 발생한 가장 큰 점수 차 중에서 더 높은 쪽의 점수 차로 패배한 것으로 처리된다. 각 사이트에 기록되는 점수는 "0-(?) 몰수패"로 기록된다.

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

## 11. 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, BC3경기보조선수, 코치는 다음 엔드를 위해 공을 회수할 책임이 있다. 요청이 있을 때에는 기술임원(심판 등)도 도움을 줄 수 있다.

45초가 경과되면 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 말하며 표적구 투구를 지시한다. 만일 상대 사이드가 준비되지 않았다면 상대 사이드가 준비를 마친 후 주심이 자신의 투구 순서임을 알리기 전까지 기다려야 한다.(16.6.3 참조)

주심이 "타임(Time!)"을 외치면 경기를 시작하는 선수들은 자신의 투구구역 안에 반드시 있어야 한다; 경기 보조자와 BC3경기보조선수, 코치도 지정된 구역에 반드시 있어야 한다. 상대 사이드는 자신의 투구 구역 뒤에 청홍표시기 색이 바뀔 것을 대비해 "경기준비"상태로 대기해야 한다. 엔드가 진행되는 동안 경기에 필요한 모든 경기용기구는 자신의 투구 구역 안에 있거나 휠체어에 올려 놓은 상태이어야 한다.(예: 공, 경사로 연장물 등) 만일 이를 위반하면 경기 지연으로 인한 경고를 받는다.(16.6.7 참조)

엔드 시작 지점에 선수의 투구 구역(또는 휠체어에 올려 놓은 상태)에 있지 않은 공이 경기 구역 또는 사구 보관함에 방치된 경우 "사구"로 처리된다. 다른 투구 구역이나 투구 구역 뒤에 있는 경우 사구로 처리할 수 있지만 경기 지연이 발생한 것으로 간주한다(사구, 참조: 16.6.7). 만약 해당 사이드에서 해당 되는 공을 사구로 처리하고 경기를 하기로 결정한 경우 반칙으로 선언하지 않는다.

## 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 동작(예 : 심판이 공을 차거나, 잘못된 색을 보여준 경우) 또는 양 사이드의 실수나 행동 의해 엔드가 중단된 경우, 주심은 선심과 협의하여 이동된 공을 원래 위치로 이동시킨다. (주심은 공들을 원래 위치로 정확히 이동시키지 못하더라도, 항상 중단 이전 상태의 점수와 공의 위치를 원래대로 복원하기 위하여 노력을 해야 한다.) 만일 주심이 중단 이전 상태의 점수를 알지 못하거나, 이동된 공을 원래 위치로 복원시키지 못하는 경우, 해당 엔드는 다시 시작해야 한다. 이 경우 주심은 최종 결정권자이다. 주심은 가능한 경우 공식카메라(천장 또는 위쪽에서 아래쪽을 바라보는 카메라)를 확인할 수 있다(참조: 12.4). 카메라 확인 유무는 심판장의 재량에 따른다.

엔드는 중단이 발생한 상태에서 다시 시작된다.

- 양 사이드가 투구하여 제거되었던 공은 사구보관구역에 남는다. 표적구 투구시 파울이 있었다면, 마지막으로 표적구를 정상적으로 투구한 선수가 표적구를 다시 투구한다. 주심이 색을 잘못 표시하여 해당 색상의 공이 투구되었다면, 해당 공은 되돌려주고 시간은 복원된다. 다른 공에 의해 공들이 이동되었으나 주심이 그 공의 위치를 원래 위치로 이동 시킬 수 없다면 중단된 엔드로 간주 되어 해당 엔드는 재시작 된다.

12.3 중단되었던 엔드가 다시 재시작되어야하고 해당 엔드에 벌칙공이 주어진 경우, 해당 벌칙공은 이후 재시작되는 엔드의 마지막에 투구한다. 만일 엔드의 중단을 발생시킨 선수나 사이드가 중단된 엔드에서 벌칙공을 받았었다면 해당 벌칙공은 투구할 수 없다. 반칙을 하며 투구한 공때문에 엔드 중단이 발생한 경우 반칙을 하며 투구한 공과 제거되었던 모든 사구공은 재시작되는 엔드에서는 사구보관구역에 사구로 보관된다.

12.4 주요 대회(세계 선수권 대회 및 패럴림픽 대회)에서는 주심이 정확한 이전 위치로 빠르고 정확하게 공을 복원시킬 수 있도록 코트마다 공식 카메라가 사용된다.

## 13. 연장전

13.1 연장전(Tie-Break)은 1회의 추가 엔드로 구성된다.

13.2 모든 선수는 원래의 투구구역에서 경기를 진행한다.

13.3 한 매치에서 규정 엔드 이후(그리고 벌칙공이 투구된 후) 점수가 동점인 경우 주심은 "1분"을 선언하기 전에 동전 던지기를 먼저 실시한다. 선수대기실 동전 던지기에서 동전 면을 선택하지 않은 사이드가 연장전 동전던지기에서 동전 면을 선택하도록 한다. 연장전 동전 던지기의 승자는 어느 사이드가 첫 번째 색깔공을 투구할 것인지 결정한다. 이후 주심은 표적구(또는 벌칙공)를 들어 올리며 "1분(One Minute)"을 알린다.

13.4 엔드와 엔드사이의 1분이 종료된 후 "Time"을 발표하고 주심은 첫 번째 색깔공을 투구할 사이드의 표적구를 대체표적표시선(십자선) 위에 위치시킨다.

13.5 이후의 연장전(Tie-Break) 경기는 정규경기의 엔드와 동일하게 진행한다. BC3 개인전에서 첫 번째 색깔공(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.(4.1.6, [16.5.7](#) 참조- 투구된 공의 제거)

13.6 만일 [10.16.2](#) 규정에 명시된 상황에 의해 양 사이드가 동점을 기록하는 경우, 해당 점수는 기록되고 두 번째 연장전(Tie-Break)이 실시된다. 이때에는 이전 연장전(Tie-Break)에서 먼저 투구한 사이드의 반대 사이드의 표적구를 대체표적표시에 놓고 해당 표적구의 사이드가 색깔 공을 먼저 투구한다. 이렇게 새로운 연장전(Tie-Break)이 시작될 때마다 각 사이드가 순서를 바꾸어 투구를 시작하며, 승자가 결정될 때까지 반복한다.

13.7 월드보치아는 연장전 진행 시 중립적인(시합구) 표적구를 사용한다. 이 규정은 2025년 초에는 시행되지 않지만 2025-2028년 주기 동안 변경될 수 있다.

## 14. 경기 후 공 검사

모든 매치가 끝날때마다 심판은 각 사이드가 경기에서 사용한 7개의 공 각각에 대해 공 검사 절차를 수행한다. 심판은 공이 선수에게 반환되거나 보조자가 회수하기 전에 공 검사를 완료한다. 경기 후 공 검사 절차는 심판 절차 매뉴얼에 정의되어 있다.

공이 심판에 의한 공 검사 절차를 통과하지 못한 경우 심판장 또는 부심판장은 공 검사 절차의 결과를 확인하고 검증한다. 공(들)이 공 검사에 통과하지 못한 것으로 확인되면 공은 압수되고 매치 결과는 몰수패로 처리되어 기록된다.

선수, 경기보조자/BC3 경기보조선수 및 코치는 공 검사 과정을 참관할 수 있다. 공이 검사를 통과하지 못하면 심판이 올바른 검사 절차를 따르지 않은 경우를 제외하고는 검사를 다시 시도하지 않는다.

## 15. 의사교환

15.1 엔드 진행 중에는 선수, 경기보조자, BC3경기보조선수 또는 코치 사이의 의사교환이 허용되지 않는다.

다음 사항은 예외적으로 허용된다

- 선수가 자신의 경기보조자/BC3경기보조선수에게 휠체어의 위치를 조정하거나, 보조 장치를 이동하거나, 공을 굴리거나 전달하는 등의 행위를 요구하는 경우. 투구 전후 일상적인 동작의 경우 특별히 경기보조자/BC3경기보조선수에게 요청하지 않더라도 허용된다.
- 코치, 경기보조자, BC3경기보조선수가 같은 사이드의 투구 이후나 엔드와 엔드 사이에 같은 사이드의 선수를 응원 또는 격려하는 경우

15.2 2인조 및 단체전 경기에서, 엔드 진행 중 선수들은 주심이 자신의 투구 순서임을 표시한 후 자신의 팀 선수와 의사 교환을 할 수 있다. 엔드 진행 중 양 사이드 모두 투구 순서가 아닌 경우(예시: 심판의 거리측정 중, 시계 작동 오류), 양 사이드의 선수는 조용히 대화할 수 있지만 상대방 사이드의 투구시간이 시작되면 즉시 대화를 중지해야 한다.

15.3 엔드와 엔드 사이에는 선수들, 경기보조자/BC3경기보조선수와 코치 간의 의사 교환이 허용된다. 주심이 다음 엔드를 시작할 준비가 다 되었음을 알리면 의사 교환을 중단해야 한다. 주심은 이들 간의 대화가 길어지는 것을 이유로 경기가 지연되지 않도록 해야 한다.

15.4 선수는 다른 선수 또는 BC3 경기보조자가 자신의 투구에 방해가 되는 위치에 있을 경우 해당 선수 또는 BC3경기보조선수에게 다른 장소로 이동 해 줄것을 요청할 수 있지만, 해당 선수의 투구구역 밖으로 나갈 것을 요청할 수는 없다. 매치 중 BC3경기보조선수는 상대사이드가 쉽게 공을 투구 할 수 있게 자신의 경기용기구가 방해되지 않도록 해야 한다. 피해 방지를 위해 BC3경기보조선수는 상대방의 경기용기구를 이동시켜서는 안 된다. 경기 중 BC3경기보조선수는 방해 없이 공을 투구 할 수 있도록 자신의 경사로/소지품을 상대방의 방해가 되지 않도록 이동시켜 줘야 한다.

15.5 모든 선수는 자신의 투구 순서에 주심과 의사 소통을 할 수 있다. 경기보조자/BC3경기보조선수는 주심의 승인이 있는 경우 선수와 주심에게 대화 내용을 전달할 수 있다.

15.6 주심이 어느 사이드 투구 순서인지를 표시한 후, 해당 사이드의 선수 중 누구든지 현재의 점수 또는 거리 측정을 요청할 수 있다. 공의 위치(예: 상대방의 공이 더 가까운지?)에 대한 요청에는 심판이 답변할 수 없다. 선수는 자신이 직접 경기구역에 들어와 공의 위치를 확인할 수 있다.

15.7 매치 진행 중 통역이 필요한 경우 심판장은 적절한 통역사를 선택할 권한을 갖는다. 우선 심판장은 자원봉사자 또는 현재 다른 경기에 참여하고 있지 않은 심판 중에서 선정할 수 있다. 또는 지정된 구역에 있는 통역사를 선택할 수 있다.

15.8 통역사는 경기장(FOP) 내 좌석에 착석할 수 없으며 지정된 구역에서 대기하고 있어야 한다. 필요한 시점에 통역사가 없다는 이유로는 어떠한 경기도 지연될 수 없다.



15.9 선수(경기보조, BC3경기보조선수 포함)가 경기장(FOP) 내에 가지고 들어가는 스마트폰을 포함한 모든 의사소통 장치는 심판장 또는 지명된 사람에게 경기용기구 검사 동안 사용 승인을 받고 공인 스티커를 받아야 한다. 어떠한 남용도 부적절한 의사소통에 해당되며, 해당 엔드의 모든 공이 투구된 후 또는 엔드와 엔드 사이에 발생한 경우 다음 엔드에서 경고카드와 벌칙공 1개가 주어진다.(4, 16.8.2 참조)

코치 경기 기록을 위해 태블릿PC나 스마트폰을 사용할 수 있다.(이러한 장치는 코트에서 선수와 통신할 수 없는 상태(예: '비행기 모드')여야 한다. 심판은 경기 중 언제든지 코치의 장치가 통신모드가 아닌지 확인할 권한이 있다.

15.10 경기 구역(FOP) 밖에 있는 코치나 관중은 엔드와 엔드사이 1분 동안 응원을 하거나 간단한 지도 지시를 내릴 수 있다. 여기에는 간단한 구두 지시 및/또는 행동 등이 포함된다. 경기 구역(FOP)에 있는 선수와 경기 구역(FOP) 밖에 있는 사람 사이에는 어떠한 대화도 허용되지 않는다. 엔드 진행 중에는 어떠한 형태의 지도도 허용되지 않는다.

이 규정을 준수하지 않은 팀원(선수, 코치 및/또는 기타 임원)은 자격을 상실할 수 있으며 대회 기간 동안 경기장 출입이 제한될 수 있다. 또는 이 규칙을 준수하지 않는 일반 관중은 경기장에서 퇴장 당할 수 있다. 규칙 15.10의 위반이 의심되면 심판장(부심판장)에게 통보하며, 심판장은 최종 결정권을 가진 기술 위원과 상의하여 판정을 내린다.

## 반칙과 분쟁

### 16. 반칙

반칙을 범하는 경우, 다음 중 1개 이상의 벌칙이 부과된다.

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

모든 반칙(위반 사항)은 경기기록지에 기록된다.

한 사이드(개인전, 2인조, 단체전) 선수, 선수의 경기보조자/BC3경기보조선수는 하나(단일체)로 간주한다.

- 경기보조자/BC3경기보조선수에게 주어지는 경고와 실격카드를 해당 선수에게도 그대로 적용된다. 반대로, 선수에게 주어지는 경고와 실격카드를 선수의 경기보조자/BC3경기보조선수에게도 적용된다. 코치는 선수와 별개로 간주하여 코치가 경고 또는 실격카드를 받을 경우, 해당 사이드에는 적용되지 않는다.

#### 16.1 공 제거

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

16.1.2 공의 제거는 투구할 때 발생한 반칙에 대해서만 적용된다.

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

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

#### 16.2 벌칙공

16.2.1 벌칙공은 반칙을 범한 사이드의 상대 사이드에게 추가로 주어지는 1개의 추가 공을 말한다. 해당 벌칙공은 해당 엔드에서 모든 공이 투구 된 이후에 투구 된다. 주심은 점수를 기록하고 기록심은 (scorekeeper) 점수를 경기기록지에 기록한 뒤(전자점수판인 경우 점수를 전자점수판에 반영) 경기구역에 있는 모든 공을 치운다.

벌칙공을 투구할 사이드는 자신의 색깔공 중 벌칙공득점구역에 던질 1개의 공을 선택한다. 주심은 적색/청색 표시기를 보여주며 "1분(One minute)"이라고 알린다. 선수에게는 벌칙공을 투구할 1분의 시간이 주어진다. 투구한 공이 35cm 크기의 벌칙공득점구역의 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.

16.2.2 하나의 엔드에서 같은 사이드가 1개 이상의 반칙을 하는 경우, 벌칙공도 1개 이상 주어질 수 있다. 이 경우 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.

16.2.3 양 사이드가 모두 반칙을 한 경우, 서로의 벌칙공은 상쇄(취소)되지 않는다. 양 사이드는 벌칙공으로 득점을 하기 위해 모든 벌칙공을 투구해야 한다. 벌칙공을 처음 받은 사이드가 먼저 투구하고, 남은 벌칙공에 대해 양 사이드가 번갈아 가며 투구한다.

16.2.4 벌칙공을 투구하는 도중 벌칙공에 해당되는 반칙을 범한 경우, 주심은 그 상대 사이드에게 벌칙공을 부여한다.

### 16.3 경고 카드(Yellow Card)

16.3.1 16.9에 명시한 반칙을 하는 경우, 해당 선수에게 경고 카드를 제시하고, 주심은 해당 내용을 기록지에 기록한다.

16.3.2 시합(Competition) 중 2개의 경고 카드를 받게 되면, 해당 선수는 해당 매치([개인전 또는 2인조/단체전](#))에 더 이상 출전할 수 없으며 해당 매치는 몰수패로 처리된다. [\(10.16.8 참조\)](#) 선수가 두 번째 경고 카드와 이후 경고 카드를 추가로 받는 경우 해당 매치에 출전할 수 없다. 그러나 해당 시합의 남아 있는 매치에는 출전할 수 있다.

### 16.4 실격 카드(Red Card)

16.4.1 선수, 코치, BC3경기보조선수 또는 경기보조자가 실격처리 되는 경우, 실격카드를 제시하고 기록지에 해당 내용을 기록한다. 실격카드는 실격카드를 받은 개인에 대해 해당 시합에서 실격처리 되는 것을 의미한다. [\(16.11.4 참조\)](#)

16.4.2 선수 및/또는 경기보조자/BC3경기보조선수가 실격처리 되는 경우, 해당 사이드의 매치는 몰수패로 처리된다. [\(10.16.8 참조\)](#)

16.4.3 실격된 개인은 심판장과 기술위원의 재량에 따라 동일 대회(Tournament) 기간 중 이후의 시합(Competition)에 참가할 수 있다. 공의 변형으로 실격 카드를 받은 경우 해당 개인은 같은 대회에 참가할 수 없다. [\(5.3 참조\)](#)

### 16.5 다음의 반칙을 범하는 경우 투구 된 공이 제거된다. (16.1 참조)

16.5.1 주심이 투구할 사이드를 표시하기 전에 투구한 경우

16.5.2 BC3 경기에서 선수가 공을 직접 투구하지 않은 경우. 선수는 반드시 직접적인 신체 접촉을 통해 공을 투구해야 한다. 직접적인 신체적 접촉에는, 선수의 머리, 입, 팔, 또는 다리에 부착된 보조 장치를 이용한 것도 포함된다. [\(4.1.5 참조\)](#)

16.5.3 선수가 공을 투구하는 시점 또는 투구가 진행되는 동안에 경기보조자/BC3경기보조선수가 선수와 신체접촉을 하거나 휠체어를 밀고 당기는 경우 (9.2.1, 9.2.2 참조)

16.5.4 BC3경기보조선수와 선수가 동시에 공을 투구하는 경우

16.5.5 적색 혹은 청색 공이 표적구보다 먼저 투구된 경우 (표적구 투구가 예정된 선수는 규정 10.4에 따라 표적구를 투구해야 한다.)

16.5.6 표적구를 투구한 선수와 적색 혹은 청색 공을 처음으로 투구한 선수가 다른 경우 (10.6.1 참조)

16.5.7 BC3선수가 표적구를 전달받고 표적구를 투구하기 전 또는 벌칙공을 투구하기 전 또는 연장전에서 해당 선수의 첫 번째 공을 투구 하기 전 경사로를 양방향스윙을 하지 않은 경우 (4.1.6 참조).

16.5.8 BC3 선수가 개인전 또는 2인조 경기에서 공을 투구하기 전 선수 본인 또는 팀 동료 선수가 경기 구역에서 돌아온 후 경사로를 양방향스윙을 하지 않은 경우(2인조 경기의 경우 모든 선수 동시 스윙) (4.1.6 참조).

16.5.9 한 사이드가 동시에 2개 이상의 공을 투구하는 경우 (10.12 참조).

#### **16.6 다음의 반칙을 범하는 경우 벌칙공이 부과된다. (16.2 참조)**

16.6.1 자신의 투구할 순서가 표시되지 않은 상황에서 선수가 투구구역을 벗어나는 경우 (10.9.2 참조)

16.6.2 BC3경기보조선수가 엔드의 진행 중 양 사이드의 모든 공이 투구되기 전 경기구역을 향하여 몸을 돌리는 경우 (9.2.1, 참조)

16.6.3 선수 및/또는 경기보조자/BC3경기보조선수가 상대방의 투구 순서(시간)에 자신의 다음 투구를 준비 하거나, 휠체어 또는 경사로의 방향을 조정하거나, 공을 굴리는 행위를 하는 경우 (10.7.1 참조)

16.6.4 경기보조자/BC3경기보조선수가 선수의 요청이 없었는데도 휠체어, 경사로, 포인터를 이동하거나 선수에게 공을 건네주는 경우 (9.2.1, 9.2.2 참조).

16.6.5 선수, 경기보조자, BC3경기보조 선수가 '비켜주기'규정을 따르지 않아 이미 같은 경기에서 '비켜주기' 규정 위반에 의한 구두 경고를 한 번 받은 경우(규칙: 10.6 및 10.9.1)

16.6.6 엔드가 종료되기 전에 코트에서 실수로 공을 만지는 행위

16.6.7 이유없이 경기를 지연시키는 행위

16.6.8 주심의 결정을 받아들이지 않는 경우

16.6.9 경기보조자, BC3경기보조선수 또는 코치가 주심의 허가 없이 경기 구역에 들어오는 경우(참조: 10.15.4)

16.6.10 코트에서의 연습투구 중에 상대 사이드의 연습투구에 협조적인 태도로 행동하지 않는 경우

**16.7 다음의 반칙을 범하는 경우 벌칙공과 공의 제거 벌칙이 동시에 적용된다. (16.1, 16.2참조)**

16.7.1 경기보조자, BC3경기보조선수, 선수, 또는 이들의 장비, 공, 소지품이 코트의 선 혹은 해당 선수의 투구구역으로 간주 되지 않는 코트 면에 접촉한 상태로 표적구나 색깔공을 투구하는 경우. BC1 경기보조자는 선수의 투구구역 뒤에 있을 수 있다. BC3 선수와 BC3경기보조선수의 경우, 공이 경사로 안에 있는 경우도 포함된다. (10.3 참조)

16.7.2 경사로가 투구 표시선의 어떤 부분이라도 침범한 상태에서 표적구나 색깔공을 투구하는 경우 (4.1.4 참조)

16.7.3 휠체어의 착석 부분에 최소한 한쪽 둔부(엉덩이)(등급분류 시 허가받은 경우, 복부)가 접촉되지 않은 채로 투구하는 경우 (10.8.1 참조)

16.7.4 공이 자신의 투구구역이 아닌 코트 면을 접촉하며 투구하는 경우 (10.3 참조)

16.7.5 BC3경기보조선수가 경기구역을 보고 있는 상태에서 투구하는 경우 (9.2.1 참조)

16.7.6 BC1, BC2, BC4 종목에서 선수의 휠체어 높이가 지면으로부터 66cm를 초과한 상태에서 투구하는 경우 (4.2.1 참조)

16.7.7 2인조 및 단체전 경기에서 팀 동료 선수가 자신의 투구구역으로 돌아오고 있는 동안 투구하는 경우 (10.7.5 참조) 적어도 투구구역으로 돌아오는 선수의 휠체어 한 바퀴(Wheel)가 그 선수의 투구구역 안에 있어야 한다(바퀴가 투구구역 안 바닥에 닿아 있어야 한다).

16.7.8 상대방의 투구 순서일 때 투구를 준비한 뒤 투구하는 경우 [\(16.6.3 참조\)](#)

**16.8 다음의 반칙을 범하는 경우 벌칙공과 경고가 동시에 적용된다. (16.2, 16.3 참조)**

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

[16.8.2 주심의 판단에 따라 선수, 경기보조자, BC3경기보조선수 및/또는 코치 간에 부적절한 의사소통이 있는 경우\(15.1~15.3 참조\)](#)

**16.9 선수, 경기보조자, BC3경기보조선수 및/또는 코치가 다음의 반칙을 범하는 경우 경고를 받는다. (16.3 참조)**

16.9.1 정해진 일정을 지키지 않고 연습 투구구역에 입장하는 선수 또는 선수대기실에 규정된 인원보다 더 많은 인원이 함장하는 경우. (6.2, 7.2 참조) 개인전 경기에서는 해당 선수에게, 2인조 및 단체전 경기에서는 해당 사이드의 주장에게 경고가 주어진다.

16.9.2 개인전, 2인조 및 단체전에서 선수가 규정된 개수보다 많은 공을 선수대기실에 가져온 경우 (2.1, 2.2, 2.3 참조). 초과하여 가져온 공은 압수되어 시합(competition) 종료 시까지 돌려받을 수 없다. 초과한 공을 가져온 선수는 압수당할 공을 선택할 수 있다.

압수되었으나 규정을 충족하는 "초과하여 가져온 공"은 동일 대회(Tournament)내 다음 시합(Competition)에서 돌려받을 수 있다.

16.9.3 선수가 경기전 공 검사 절차에서 공이 기준을 충족하지 못하는 경우(8 및 14 참조). 공 검사의 전체 과정은 하나의 과정으로 간주된다. 선수가 공의 개수를 초과하여 가져왔고 공 검사 중에 검사를 통과하지 못해 공을 압수 당한 경우 경고 카드는 2장이 아닌 1장을 받게 된다. 검사를 통과하지 못한 공과 장비 등에 대한 경고(yellow card)에 대한 공지는 선수대기실 입구에 게시된다.

한 선수가 공을 초과하여 가져오고 나머지 공 중 하나 이상의 공이 동일 매치에서 검사를 통과하지 못하면 하나의 공 검사로 간주되고 1장의 경고가 주어진다.

16.9.4 매치 진행 도중(엔드와 엔드의 사이, 메디컬/테크니컬 타임아웃 포함) 주심의 허가 없이 코트 구역을 떠난 코치나 경기보조는 해당 매치에 복귀할 수 없다.

16.9.5 경기 중 경기용기구 기준에 맞지 않는 경기용기구를 사용하는 경우. (대회 전 경기용기구 검사 중에 경기용기구가 규정을 준수하지 않는 것으로 확인된 경우 해당 경기용기구를 규정에 맞게 조정하여 공인 스탬프/스티커를 받을 수 있다.) (4, 4.1.3, 4.1.5 참조)

#### **16.10 2번째 경고카드(16.3 참조)**

16.10.1 2번째 경고카드는 동일 시합에서 2번째 경고카드를 받은 경우를 의미한다.(16.9에 명시된 반칙으로 이전에 경고카드를 받은 경우)

16.10.2 동일한 시합 중 연습 투구구역 또는 선수대기실에서 2번째 경고 카드를 받은 선수 및/또는 경기 보조자/BC3경기보조선수는 해당 매치에 출전이 금지된다. 해당 사이드는 해당 매치가 몰수패로 처리되어 패배한다.(10.16.7 참조) 코치가 2번째 경고 카드를 받는 경우 경기장(FOP)에 입장할 수 없다.

16.10.3 매치 중 코트에서 2번째 경고 카드를 받으면 해당 매치의 출전이 금지되어 해당 매치는 몰수패로 처리된다. (10.16.8 참조) 코치가 2번째 경고 카드를 받을 경우, 해당 매치는 계속 진행되지만 해당 코치는 경기장(FOP)에서 퇴장해야 한다.

**16.11 모든 팀 구성원, 선수, 경기보조자, BC3경기보조선수 및/또는 코치가 다음의 반칙을 하는 경우 실격 카드를 받고 즉시 실격된다. (16.4. 참조)**

16.11.1 심판을 속이려고 시도하거나, 인위적으로 변형한 공을 가지고 경기에 출전하는 것, 고의적으로 엔드진행을 방해하는 것, 상대사이드나 경기진행 요원에게 해를 끼치는 행위 등과 같이 경기장 안팎에서 스포츠 정신에 반하는 행동을 보이는 경우

16.11.2 폭력적인 행동을 하는 경우

16.11.3 공격적이고 모욕적인 언어사용 또는 행동을 하는 경우

16.11.4 어떤 시점에서든 실격카드는 즉시 해당 시합(Competition)에서 실격처리 된다. 해당 시합 중에 치루어진 이전 매치 경기 결과는 모두 몰수패로 처리되고 해당 선수 또는 사이드는 해당 시합의 참가권 또는 랭킹포인트를 받지 못한다. (16.4.1 참조)

## 16.12 몰수(패)

다음 행동들은 몰수패로 처리된다.

16.12.1 상대방의 공이나 경기용기구를 손상 시키는 행위(고의가 아닌 경우) (4.1.9 참조)

16.12.2 경기 후 공 검사에 통과하지 못하는 경우 (14 참조)

16.12.3 선수 또는 BC3 경기보조 선수가 코트 구역을 떠나는 경우 (참조: 10.9.8)



## 분쟁

### 17. 해명과 분쟁 절차

17.1 매치 진행 중에 어떤 사이드든 주심이 특정 사건을 간과하거나 부정확한 판정을 내려 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. 이 경우 시간 계측은 반드시 중단되어야 한다. (10.2.10 참조)

17.2 매치 진행 중에 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. 다른 영상(생중계, 선수단 카메라 등)은 분쟁에서 증거로 인정되지 않는다.

## 타임아웃

### 19. 메디컬 타임아웃

19.1 매치 중 선수 또는 경기보조자/BC3경기보조선수의 신체에 이상이 생긴 경우 (심각한한 상황이어야 함) 필요하다면 어떠한 선수든 메디컬 타임아웃을 요청할 수 있다. 메디컬 타임아웃은 10분간 주어지며, 주심은 시간 계측을 정지해야 한다. BC3 종목의 경우, 10분의 메디컬 타임아웃 동안 BC3보조선수는 경기 구역을 볼 수 없다.

19.2 각 선수 또는 경기보조자/BC3경기보조선수는 경기당 1회의 메디컬 타임아웃을 사용할 수 있다.

19.3 메디컬 타임아웃을 적용받은 선수 또는 경기보조자/BC3경기보조선수는 경기장에 대기중인 의료진에게 코트에서 가능한 빨리 도움을 받아야 한다. 해당 사이드의 의료진이 경기구역(FOP)에 입장하여 도움을 받을 수 있다. 의료진은 필요한 경우 선수 또는 경기보조자/BC3경기보조선수의 의사 교환에 관한 도움을 받을 수 있다. 메디컬 타임아웃은 선언과 함께 동시에 시작되지만 의료진이 코트에 도착할때까지는 시간 측정이 되지 않는다.

19.4 모든 매치에서 선수가 경기를 계속할 수 없는 경우 해당 사이드는 해당 매치를 몰수패로 처리된다.

19.5. 경기보조자/BC3경기보조선수를 위한 메디컬 타임아웃이 요청되고, 경기보조자/BC3경기보조선수가 타임아웃 이후에 경기를 계속할 수 없는 경우 해당 선수에게 아직 투구하지 못한 공이 남아 있고 보조자 없이 계속해서 경기를 할 수 없다면, 투구 되지 못한 공은 사구로 처리된다.

19.6 만일 한 선수가 다음 경기에서도 계속해서 메디컬 타임아웃을 요청하는 경우, 기술위원은 의료진과 해당 선수가 속한 국가의 대표와 상의하여 해당 선수를 대회의 잔여 경기에서 제외시킬 것인지 결정할 수 있다. 개인전 경기에서 선수가 대회의 다음 매치에서 배제되는 경우, 잔여 매치의 점수는 6-0보다 더 높은 점수를 얻거나 같은 조 또는 토너먼트 시리즈에서 발생한 가장 큰 점수 차로 패배한 것으로 기록한다.






### 19. 테크니컬 타임 아웃

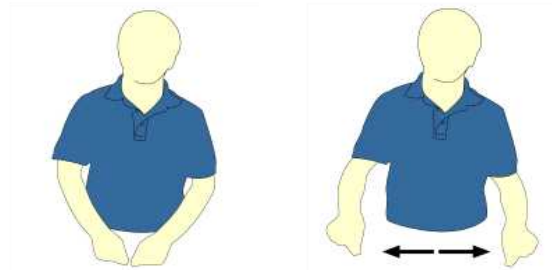
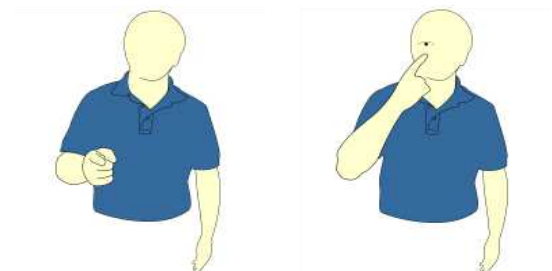
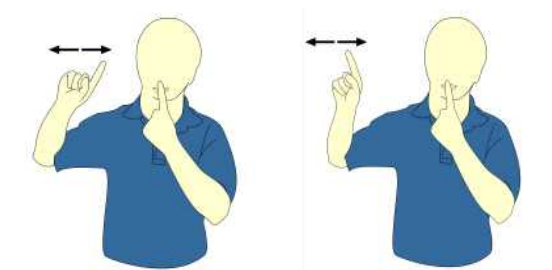
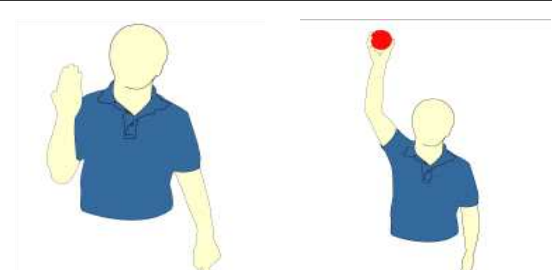
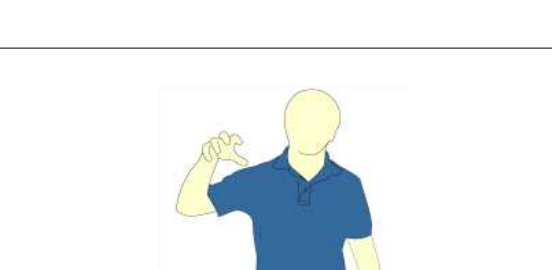
19.1 매치 중 경기용기구가 고장난 경우 시간을 정지시켜야 하며 해당 선수에게 장비 수리 또는 교체를 위한 10분의 테크니컬 타임아웃이 매치당 1번 주어진다. 2인조 경기에서 선수는 필요한 경우 팀원과 경사로를 공유할 수 있다. 경사로 또는 휠체어의 교체는 엔드와 엔드 사이에 교체할 수 있다.(심판장에게 해당 내용을 통지해야 함) 교체할 경사로 또는 휠체어를 포함한 수리 용기구(품목)는 경기장(FOP) 외부에서 가져올 수 있다. 경기기술임원(주심, 선심, 기록심...)이 수리를 하는 사람과 동행해야 한다.




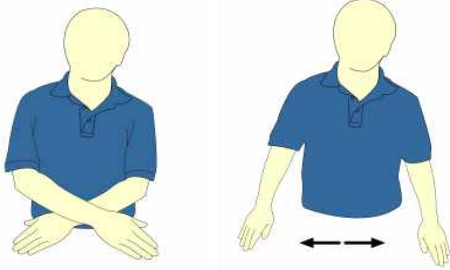

19.2 장비를 수리할 수 없는 경우(또는 엔드 사이에서 교체할 수 없는 경우), 선수는 파손된 장비로 계속 매치를 진행해야 한다. 선수가 매치를 진행할 수 없는 경우 투구하지 못한 모든 공은 사구로 처리된다.


## 18. 공식수신호





### 주심 [ Referees ]

수신호 사용 상황	동작 설명	주심의 동작
표적구 또는 연습구 투구 신호 • 규정 10.2.3 • 규정 10.4.2	손을 몸통 안쪽에서 바깥쪽으로 움직여 투구를 지시하며 다음과 같이 말한다. "연습 투구를 시작해 주세요" "표적구를 투구해 주세요"	
적색공 또는 청색공 투구 신호 • 규정 10.6 • 규정 10.7	투구를 해야 할 사이드의 공 색깔과 같은 색상의 표지면을 보여준다.	
같은 거리의 공 • 규정 10.12	양손으로 적색/청색 표시기를 들고 그 옆면이 선수들에게 보이도록 한다. 그리고 나서 표시기를 들어 다음 투구할 사이드를 알려준다. (위와 동일)	
테크니컬 또는 메디컬 타임아웃 • 규정 19 • 규정 20	한 손바닥을 다른 손의 손가락 위에 T자 모양으로 수직으로 올려 놓고 타임아웃 종류와 요청한 사이드를 말한다.(예 : 타임아웃종류 for 요청한 선수명/팀/국가/ 공색깔 등)	
정지 • 규정 10.7.2 • 규정 10.2.10 • 규정	손바닥을 올려 보인다. 10.7.2 기록심에게 "시간을 정지해주세요"라고 지시하거나 양사이드에 기다려달라고 요청한다.	


수신호 사용 상황	동작 설명	주심의 동작
거리측정 • 규정 3.5 • 규정 10.16.6	한 손을 다른 손 옆에 붙이고, 줄자를 늘이듯이, 양 손을 벌린다.	
선수의 코트 진입 의사확인 • 규정 10.16.6	손가락으로 먼저 선수를 가리키고 난 후 심판의 눈을 가리킨다.	
부적절한 의사소통 • 규정 16.8.2 • 규정 15	한쪽 손의 손가락으로는 입을 가리키고 다른 손의 검지 손가락을 좌우로 움직인다.	
사구 / 공의 아웃 • 규정 10.7.2 • 규정 10.10.3 • 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 올려 보여준다.	
공의 제거 • 규정 16.1	한 손의 손가락으로 공을 가리키고, 공을 집기 전에 손을 오목하게 구부려 팔꿈치 아래 부분을 들어 올린다.	

수신호 사용 상황	동작 설명	주심의 동작
벌칙공 • 규정 16.2	손가락으로 "1"을 표시한다.	
경고 • 규정 16.3 2차 경고와 현재 매치 종료 • 규정 16.9	경고에 해당하는 반칙을 한 경우 경고 카드를 보여준다. 2차 경고를 받으면 개인전과 2인조 경기의 경우 해당 매치는 종료된다.(몰수패 처리)	
실격 • 규정 16.4.3 • 규정 16.11.4	레드카드를 보여준다.	
엔드의 종료 및 매치의 종료 • 규정 10.15	양 팔을 펴서 앞으로 교차시켰다가 좌우로 벌린다. "엔드를 종료하겠습니다." 또는 "매치를 종료하겠습니다." 라고 말한다.	
선수교체 • 유스(Youth)대회에서 적용	한 팔의 팔꿈치 아래부분을 다른 팔의 팔꿈치 아래 부분으로 둥글게 원을 그리 듯 돌린다.	

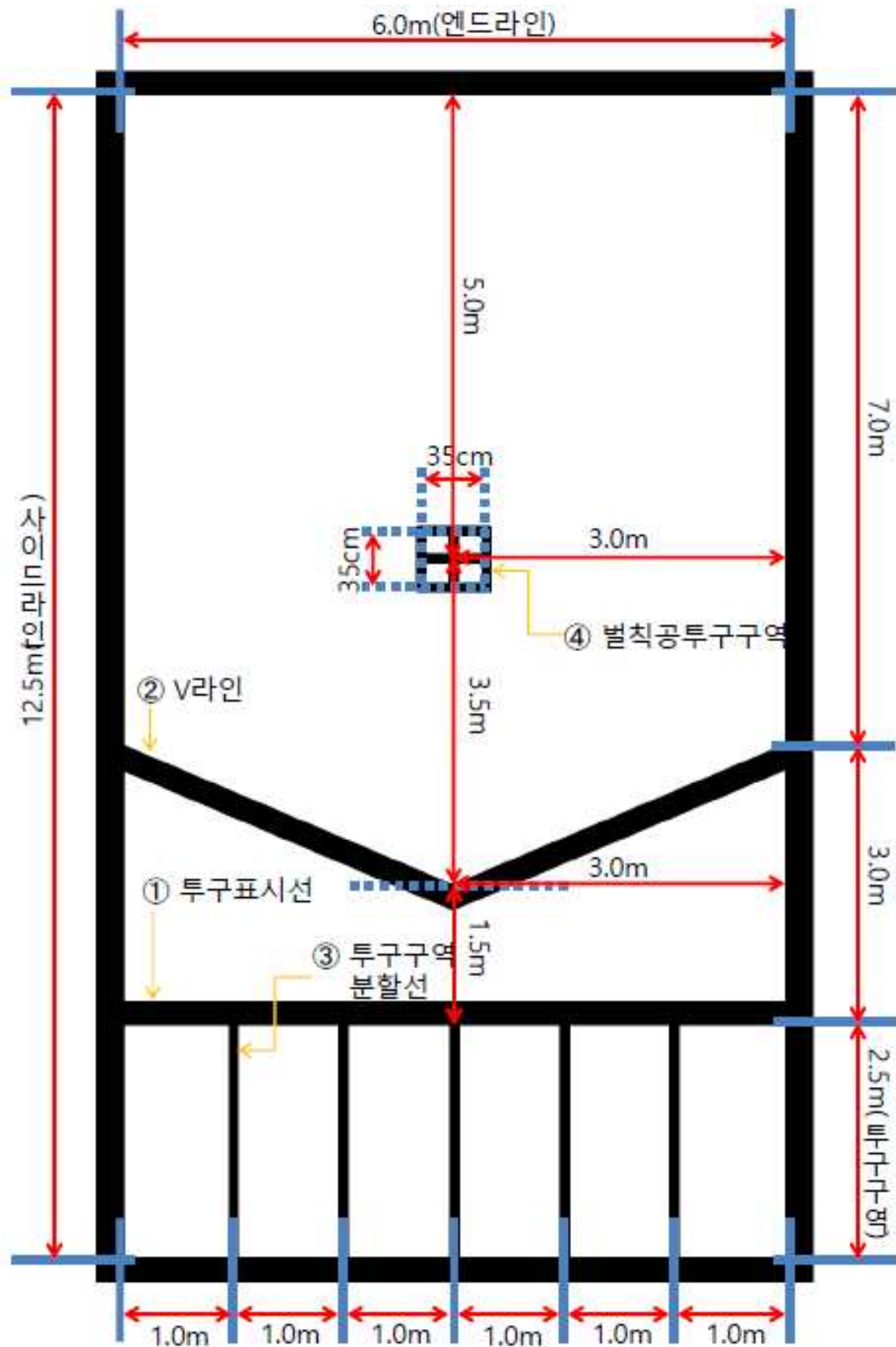
수신호 사용 상황	동작 설명	주심의 동작
점수 • 규정 3.4 • 규정 10.16	청홍표시기의 득점한 사이드의 색상판에 손가락을 올려 점수를 표시한다. (예 : 3점)	

점수 표시의 예			
			
3점	7점	10점	12점

### 선심 [ Linesperson ]

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

## 보치아 코트 규격





## 코트 라인작업 및 측정 지침

폭이 넓은 테이프 : 외부 경계선, 투구표시선 및 V 라인

폭이 좁은 테이프 : 투구구역분할선, 대체 표적구 표시(십자선) 및 35cm X 35cm 벌칙공 득점 구역  
대체표적표시의 길이는 15cm에서 35cm 사이

6m 라인	: 코트 사이드 선의 안쪽에서 안쪽까지
12.5m 라인	: 코트의 앞쪽 외곽선 안쪽 및 뒤쪽 외곽선 안쪽
10m	: 코트의 뒤쪽 외곽선 안쪽에서 투구표시선 뒤쪽까지
5m	: 코트의 뒤쪽 외곽선 안쪽에서 대체 표적구 표시(십자선) 중앙까지
3m	: 코트 사이드 선 안쪽에서 대체 표적구 표시(십자선) 중앙까지
3m(V라인)	: 투구 표시선 뒤쪽에서 코트 양쪽 사이드 V 라인 앞쪽까지
1.5m(V라인)	: 투구 표시선 뒤쪽에서 V 라인 앞 꼭지점까지
2.5m	: 코트 앞쪽 외곽선 안쪽에서 투구표시선 라인 안쪽(뒤이기도 함)까지
1m 투구구역분할선	: 표시 양쪽에 고르게 균등분배하여 작업



WorldBoccia



대한장애인보치아연맹  
Korean Boccia Federation

## 보치아국제스포츠연맹 국제 보치아 경기규정 2025~2028 (ver1.0)

---

인 쇄 : 2025. 1월

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 심판위원회
- 대한장애인보치아연맹 정영훈 상임심판

번역

- 어유경

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.