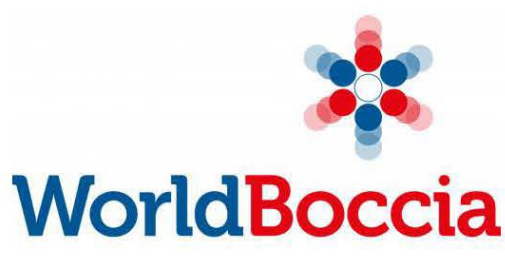


World Boccia International

Boccia Rules

2025 - 2028 – v.1.1

월드 보치아 승인 대회에서 사용되는 영문 규정



규정 버전 관리

규정에 대한 변경 사항은 아래와 같다. 어떤 버전인지 확인하려면 제목 쪽수의 버전을 참조하길 바란다.

버전	변경 사항	변경처	변경 일시
1.1	<ul style="list-style-type: none">참고 문헌 수정CA에 대한 참고 문헌 삭제목차 업데이트4.1.5 "only" 단어 삭제5.3 세가지 추가 테스트7.3 코치와 보조 코치는 AD카드를 보여줘야 한다.규칙에 일부 설명 추가: 8 / 9.1.1.1 / 16.3 / 19.310.9.1 "투구 박스 뒤"가 삭제되고 "비켜주기" 추가10.9.6 "field of play"가 "playing area"로 교체16.5.3 "또는 포인터"(굴러지는 순간) 추가	SM	2025년 3월

=====

범위 및 적용

이 월드보치아 국제 규정은 보치아가 어떻게 진행되어야 하는지를 정의한다. 이는 모든 세계 보치아 승인 대회에 적용된다. 세계 보치아 승인 대회는 월드 보치아 대회 시스템의 일부로 인정되는 대회이다. 이와 같은 국제 보치아 규정 외에도 승인된 대회에서는 다음 월드 보치아 규정을 적용해야 한다:

- 월드보치아 등급분류 규정
- 월드보치아 반도핑 규정
- 월드보치아 대회 & 랭킹 규정

세계 보치아 승인 대회에 출전할 때 필요한 사항들을 이해하려면 이 문서에 제시된 규정과 함께 참조하길 바란다. 월드보치아와 대회 주최 조직위원회는 대회에 대한 월드보치아 기술위원(TD)과 협의하여 대회 기술 안내서에 규정 설명을 게시할 수 있다. 규정 설명은 해당 대회에 대한 규정의 특정적으로 적용되는 부분만을 설명해야 하며 규정의 의미를 수정해서는 안 된다.

월드보치아 이 문서에 정의된 규정에서 다루지 않은 특정 상황이 발생할 수 있음을 인지하고 있다. 대회가 시작되기 전에 규정을 변경해야 하는 모든 상황은 대회 시작 전 제기되어야 하며 심판장(HR)과 기술위원(TD)은 모든 참가자에게 기술 회의(대표자 회의)에서 해당 내용을 확인하도록 한다. 대회 중 결정이 필요한 상황은 최종 결정을 내릴 심판장 및 기술위원과 협의 하에 이루어져야 한다. 이러한 상황은 즉시 월드보치아에 보고되어야 한다.

월드보치아 국제 규정은 월드보치아 대회 시스템의 일부가 아닌 국가 수준 대회(국내대회) 또는 기타 대회를 위해 월드보치아 회원국에 의해 채택될 수 있다.

경기 예절과 정신

보치아 경기의 예절과 정신은 테니스와 유사하다. 많은 관중의 참여와 관람은 적극 권장하지만 경기에 참가하지 않은 선수단과 임원을 포함한 관중은 선수가 투구하는 동안 정숙을 유지해야 한다. 관람하는 관중이 경기에 직/간접적으로 지장을 초래하는 행동을 하는 경우 경기장에서 퇴장 요청을 받을 수 있다.

번역

편집이 가능한 규정 버전은 규정을 다른 언어로 번역하려는 회원국에게 제공될 수 있다. 해당 문서를 수령 받으려면 admin@worldboccia.com 이메일로 요청하면 된다. 월드보치아는 본 규정의 번역본 출판을 위해 노력할 것이나, 모든 분쟁 해결을 위한 공식 사본은 영문 규정을 적용한다.

사진 촬영

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

[목 차]

기본 사항

1. 용어 정의	5
2. 세부 경기 종목	6
3. 대회 준비	7
4. 경기용기구 검사	7
5. 보치아 공	10

경기 전 준비 사항

6. 연습	11
7. 콜룸	12
8. 경기 전 공 검사	13

코트에서 경기 중

9. 역할 및 책임	14
10. 경기 진행	16
11. 다음 엔드 준비 사항	21
12. 엔드 중단	21
13. 연장전	22
14. 경기 후 공 검사	22
15. 의사 소통	23

반칙 및 분쟁

16. 반칙	24
17. 해명 및 분쟁 절차	28
18. 공식 수신호	29

타임 아웃

19. 메디컬 타임아웃	33
20. 테크니컬 타임아웃	33
보치아 코트 도면	34

기본 사항

1. 용어

등급분류 Classification	월드보치아 등급분류 규정에 따른 선수 등급분류 절차
종목 Division	등급분류에 따라 동일 등급의 선수들로 이루어진 여러 수준의 경기 종목 중 하나
조직위원회 HOC	대회 조직위원회
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 지정 좌석에 착석
사이드 Side	개인전은 1명의 선수를, 2인조 경기에는 2명의 선수, 단체 경기에는 3명의 선수로 구성된 팀. 경기 보조자, 코치, 보조 코치는 사이드 추가 구성원에 해당
경기보조자 SA	경기 보조자 규정에 따라 BC1 선수 또는 BC4 하위 선수를 위한 보조자(Sport Assistant)
BC3 경기보조선수 RO	BC3 경기보조 선수 규정에 따라 BC3 경기 보조 선수, IPC에서 선수로 인정(Ramp Operator)
공 Ball	적색, 청색 또는 표적구 중 하나(5 참조)
표적구 Jack	흰색의 표적 공
시합구 Competition Balls	대회 기간 동안 사용하도록 조직위에서 제공하는 공인 제조사의 공인구
투구동작 Propel	공을 경기 구역에 투구할 때 사용하는 용어. 공을 던지거나 차거나 보조 장치를 사용하여 공을 놓는 것도 포함
투구되지않은공 BNP	사이드가 엔드가 진행되는 동안 투구하지 않은 공 BNP는 “사구” 처리됨(Ball not played)
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
양방향스윙Two-way swing	흔동을 최소 왼쪽 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
투구의 준비Preparation of a shot	BC3 선수: 공을 놓는 순간까지 모든 행동. 그 외 등급의 경우 선수가 투구를 시작하는 순간까지의 모든 행동
공 투구 Playing a shot	BC1, BC2, BC4만 해당: 선수가 공을 손에 쥐어 주거나 발에 투구할 위치에 놓는 순간부터 공을 놓을 때까지 하는 모든 행동
공을 놓을 때	선수가 공을 투구하는 마지막 동작. BC3의 경우 공이 흔동에 있는 시간이 포함(When the ball is released)
장비 Equipment	휠체어, 흔동, 감각, 부목, 포인터 및 기타 보조 경기용기구
휠체어 Wheelchair	휠체어, 전동휠체어, 접이식 베드 및 선수는 반드시 휠체어에 탑승하여 경기에 출전해야 함
구르기 검사 장비 Roll Test Device	공의 구르기를 확인하기 위해 사용되는 월드보치아 표준 구르기 검사 검사 기구
볼 지름 측정기구 Ball Template	공의 둘레 측정을 위해 사용되는 두 개의 특정 구멍이 있는 월드보치아 표준 지름 측정 기구
저울 Weigh Scale	정확도 0.01g 이내로 공의 무게를 측정하는 저울
연습구역 Warm up Area	선수들이 콜룸에 입장하기 전 연습을 할 수 있는 지정 구역
선수대기실 Call Room	각 경기 전 출전 선수 등록을 하는 구역(콜룸)
FOP Field of Play	모든 코트가 포함된 구역으로 기록심 구역 포함
코트 Court	투구 구역을 포함한 경계선으로 둘러싸인 구역
경기 구역 Playing Area	코트에서 투구 구역을 제외한 구역
투구 구역 Throwing Box	선수들이 투구하는 구역으로 6개의 투구 구역은 각각 선으로 구분
투구 표시선 Throwing Line	투구 구역 끝에 표시된 선으로 선수는 투구 선 뒤에서 투구
V라인 V Line	코트를 가로지르는 V라인으로 경기 진행을 위해 표적구가 완전히 넘어가 있어야 함
대체표적표시 Cross	경기 구역 중앙에 위치한 십자 모양의 표시선
벌칙공 득점 구역 Target Box	벌칙공 투구를 위한 35cm X 35cm 크기의 십자 모양 표시 박스
대회 Tournament	용기구 검사를 포함한 전체 대회. 대회는 개인전 시합과 2인조와 단체전 시합으로 구분하고 하나 이상의 시합을 포함
시합 Competition	모든 개인전 매치가 하나의 시합이 됨. 모든 2인조와 단체전 매치가 하나의 시합으로 간주
매치 Match	두 사이드 간의 한 경기
엔드 End	두 사이드가 주어진 모든 공을 투구한 시점. 엔드가 모여 경기가 됨
중지 Disrupted End	공이 정상적인 경기 순서를 벗어난 엔드
재시작엔드 Restarted End	경기를 계속 진행하기 위해 공의 위치를 조정하기에 방해요인이 너무 많아 중단된 엔드 또는 방해 전 점수를 알 수 없으므로 엔드 재시작
반칙 Violation	선수, 경기보조, BC3 경기보조 선수, 사이드, 코치 등이 규정을 위반하여 벌칙을 받는 행위
경고카드 Yellow Card	7cm X 10cm 크기의 황색 카드로 심판이 경고를 알리기 위해 사용
실격카드 Red Card	7cm X 10cm 크기의 적색 카드로 심판이 실격을 알리기 위해 사용

2. 세부 종목 종목

월드보치아 대회 시스템에는 세 가지 유형의 세부 경기 종목이 있다:

2.1 개인전 경기

각 공인 받은 등급에(BC1, BC2, BC3, BC4)따라 남자 및 여자로 구분된 8개의 개인전 세부 종목이 있다. 선수는 경기에 출전하기 위해 해당 스포츠 등급에 의해 분류되어야 한다.

개인전 경기는 1매치가 4엔드로 구성된다. 각 선수는 엔드마다 교대로 표적구를 투구하며 각 2회의 엔드를 시작한다. 각 선수는 1개의 흰색 표적구와 적색 또는 청색 공을 6개씩 소지한다. 적색 공을 투구하는 선수는 3번 투구 구역에 위치하고 청색 공을 투구하는 선수는 4번 투구 구역에 위치한다.

BC1 선수와 BC4 선수 중 발을 사용하는 선수는 코트에서 지원을 받기 위해 경기보조와 함께 출전할 수 있고 BC3 선수는 BC3 경기보조 선수와 함께 출전한다. 또한 모든 종목에 각 사이드 별로 1명의 코치가 코트에 입장할 수 있으며 코트 끝에 지정된 구역에 착석 해야 한다.

2.2 2인조(페어) 경기

BC3 2인조와 BC4 2인조, 두 가지 세부 종목이 있다. 선수는 경기에 출전하기 위해 해당 스포츠 등급에 의해 분류되어야 한다. 각 조에는 남자 선수 1명과 여자 선수 1명이 출전해야 한다.

BC3 및 BC4 2인조 경기는 1매치가 4엔드로 구성된다. 각 선수는 2번에서 5번까지의 투구 구역 번호 순서대로 표적구를 투구하며 각 1회의 엔드를 시작한다. 선수들은 각각 3개의 적색 또는 청색 공을 가지고 경기를 하며, 3개의 적색 공과 3개의 청색 공, 각 페어 당 한 개의 표적구를 가지고 콜룸에 입장해야 한다. 적색 공을 투구하는 사이드는 2번, 4번 투구 구역을, 청색 공을 투구하는 사이드는 3번, 5번 투구 구역에 위치한다. 선수는 경기를 시작하는 투구 구역에서 경기를 진행해야 한다.

BC3 2인조 경기에서 각 선수는 BC3 경기보조 선수 규정을 준수하는 BC3 경기보조 선수와 함께 경기에 출전한다. 한 명의 코치가 코트에 입장할 수 있으며 엔드가 진행되는 동안 코트 끝에 지정된 구역에 착석 해야 한다.

2인조 경기의 교체 선수는 특정 지정된 청소년(Youth) 국제 대회에서만 허용된다.

2.3 단체전 경기

BC1 및 BC2 등급에 대한 하나의 단체전 종목이 존재한다. BC1 또는 BC2 스포츠 등급에 의해 분류된 선수여야 한다. 단체전은 반드시 3명의 선수로 출전해야 하며 최소한 남자선수 1명, 여자 선수 1명, BC1 선수 1명으로 구성되어야 한다.

단체전 경기는 1매치가 6엔드로 구성된다. 각 선수는 1번에서 6번까지의 투구 구역 번호 순서대로 표적구를 투구하며 각 1회의 엔드를 시작한다. 선수들은 각각 두 개의 적색 또는 청색 공을 가지고 경기를 하며, 각 팀의 선수당 각 2개의 적색 공과 2개의 청색 공 그리고 팀 당 1개의 표적구를 가지고 콜룸에 입장해야 한다. 적색 공을 투구하는 사이드는 1번, 3번, 5번 투구 구역을, 청색 공을 투구하는 사이드는 2번, 4번 6번 투구 구역에 위치한다. 선수는 경기를 시작하는 투구 구역에서 경기를 진행해야 한다.

각 팀은 1명의 경기 보조가 허용된다. 1명의 코치가 코트에 입장할 수 있으며 엔드가 진행되는 동안 코트 끝에 지정된 구역에 착석 해야 한다.

각 페어의 교체 선수는 특정 지정된 청소년(Youth) 국제 대회에서만 허용된다.

3. 대회 준비

3.1 코트

코트 표면은 광택 콘크리트, 목재, 천연 또는 합성 고무와 같은 재질이 가능하며 평평하고 매끄러우며 청결 해야 한다. 표면 상태에 영향이나 변형을 줄 수 있는 어떠한 것도 사용할 수 없다.

코트의 규격은 12.5m X 6m이며 투구 구역은 6개의 투구 구역으로 나누어진다. 경계선의 측정은 해당 선의 안쪽을 기준으로 측정된다. 투구 구역과 대체 표적 표시 선(십자선)은 그 표시의 양쪽에 테이프를 고르게 펴고 얇은 연필 선까지 측정한다. 투구 구역 선과 V선은 표적구의 유효하지 않은 구역 안에 지정된다(참조: 해당 규정집 보치아 코트 도면).

모든 코트의 표시 선은 폭이 1.9cm에서 7cm사이여야 하고 쉽게 식별될 수 있어야 하며 접착 테이프를 사용하여 선을 표시할 수 있다. 폭이 4cm에서 7cm인 넓은 테이프는 외곽 경계선, 투구 선 및 V선에 사용된다. 폭이 1.9cm에서 2.6cm인 폭이 좁은 테이프는 투구 구역 분할 선, 벌칙공 득점 구역 및 대체 표적구 표시 선(십자선)을 표시하는데 사용되어야 한다. 벌칙공 득점 구역의 내부 치수는 35cm X 35cm이다. 폭이 좁은 테이프는 35cm 정사각형 벌칙공 득점 구역 바깥쪽을 표시하는데 사용되어야 한다.

3.2 점수판

점수판은 경기에 참여하는 모든 선수가 명확하게 볼 수 있는 위치에 설치해야 한다.

3.3 시계 장비

시계 장비는 전자식 장비 여야 한다.

3.4 적색/청색 표시기(청홍표시기)

표시기는 주심이 다음 순서의 사이드(적색 또는 청색)를 표시하기 위해 사용하며 탁구 라켓과 비슷한 형태로 적색, 청색으로 칠해져 있다. 주심은 각 엔드 종료 및 경기가 종료 되었을 때 표시기와 손가락을 이용해 점수를 표시하여 알린다.

3.5 측정 기구

주심은 줄자, 컴퍼스, 틸트 측정기, 손전등을 사용하여 코트에서 거리를 측정한다.

4. 경기용기구 검사

대회 진행에 필요한 모든 경기용기구는 월드보치아 기술위원 및/또는 승인된 각 종목의 심판장의 승인을 받아야 한다.

다음 경기용기구 항목에 대해 대회 시작 전 용기구 검사를 수행해야 한다:

- 휠체어
- 홈통(경사로).
- 포인터
- 장갑
- 부목
- 의사 소통 기구

심판장 및/또는 지명된 자는 기술위원이 결정한 시간에 검사를 수행해야 하며 이는 대회가 시작되기전에 진행한다. 검사가 완료되어 승인 받은 경기용기구는 홈통의 모든 부분을 포함하여 각 항목에 대한 공인 도장 또는 스티커를 받게 된다. 선수가 코트에서 사용할 장갑, 부목 또는 기타 유사한 용기구는 경기용기구 검사 및 컬럼에서 확인

받아야 하며 관련 용기구에 대해 등급분류사에게 받은 승인 문서가 필요하다. 등급분류 문서에 해당 용기구에 대한 사용기간은 해당 문서에 명시된 기간 동안 유효하다(유효기간은 영구적이거나 일시적일 수 있음).

FOP에서 통신 장치를 사용하는 선수(경기보조선수/경기보조 포함)는 경기용기구 검사에서 이러한 장치에 대한 승인을 받고 공식 도장이나 스티커를 받아야 한다. 통신 장치는 선수가 심판과 소통할 수 있기 위함 이거나 코트에서 허용된 통신 규정 내에서 보조자를 지시하거나 휠체어 이동을 요청하는 경우에만 승인된다(15.9 참조).

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

경기용기구는 해당 코트의 심판장(부심판장) 또는 주심의 단독 재량에 따라 대회 기간 중 언제든지 무작위로 검사를 받을 수 있다. 코트에서 사용되는 경기용기구가 규정을 준수하지 않는 것으로 확인되는 경우 선수에게 경고 카드가 주어진다(참조: 16.9.5). 그 후 팀은 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

홈통 및 BC3 종목의 선수들이 사용하는 보조 경기용기구는 각 대회의 경기용기구 검사에서 승인을 받아야 한다. 선수가 투구하는 손에 착용하는 장갑 및/또는 부목은 등급분류 시 승인 문서를 받아야 하며, 경기용기구 검사 및 컬럼에 이를 지참해야 한다.

4.1.1 홈통을 옆으로 눕혔을 때 2.5m X 1m 크기의 구역 안에 들어가야 한다. 이 구역은 3차원 형식으로, 홈통의 어떠한 부분도 선의 안쪽에 닿아서는 안된다. 홈통을 측정하는 동안 모든 부착물, 연장 장치는 최대 길이로 연장된 상태여야 하며 홈통의 범위를 넘어 공을 제자리에 고정하는 모든 장치가 포함된다. 홈통이 최대 제한을 초과하여 확장되는 것은 불가능해야 하며 그렇지 않을 경우 규정 위반에 해당된다. 홈통 또는 공 홀더의 최대 허용 연장을 나타내는 표시나 선은 허용되지 않는다.

4.1.2 손상을 방지하기 위해, 경기용기구 검사 중에는 팀 구성원만 검사 중 홈통을 다뤄야 한다. 경기 용기구 검사에서 승인을 받은 모든 장비에는 심판장이 대회 조직위원회에서 제공한 공인 도장 또는 스티커를 부착해야 한다.

4.1.3 홈통에는 공의 추진력이나 속도에 영향(가속/감속)을 주거나 홈통의 방향을 조정하는 데 도움을 줄 수 있는 기계 장치(예: 레이저, 조절기, 브레이크, 조준 장치, 관측 장비)가 포함될 수 없으며 이러한 기계 장치는 컬럼이나 FOP에서 사용이 허용되지 않는다. 선수가 홈통에 공을 올렸을 때 어떠한 것도 공을 방해해서는 안되며 시야 확보를 위해 상단을 들어 올리는 것도 허용되지 않는다. 홈통을 조준, 시야 확보, 방향 조절을 위해 홈통에 고정되어 있거나 임시 부착물을 사용할 수 없으며 여기에는 후프, 링 및 거치대가 포함된다. 측면 레일 또는 기타 돌출부는 공의 직경을 초과해서는 안되며 끝/상단 레일은 측면 레일의 높이를 초과해서는 안된다.

4.1.4 투구를 할 때, 홈통은 투구 표시선 위의 어떠한 부분도 침범해서는 안된다(선을 건드리거나 통과할 수 없는 단단한 벽이라 가정).

4.1.5 선수가 홈통에서 공을 투구할 때 사용되는 포인트의 길이는 제한이 없으며 선수에게 직접 접촉되어 부착된 상태여야 한다(머리, 입, 팔 또는 다리 등). 포인트는 공을 투구할 때 공과 선수에게 직접적으로 접촉해야 한다. 포인트는 투구 중 휠체어, 홈통 또는 기타 표면(선수 제외)에 붙어있을 수 없다(16.5.2. 참조). 공의 투구는 포인트를 사용하는 선수의 동작에 의해서만 발생 되어야 하며 선수가 공을 투구하기 위해 공과 접촉하는 동안 선수 스스로 휠체어를 움직이는 것은 허용된다. 끈, 리본, 천 조각 등은 포인트에 해당되지 않는다.

4.1.6 주심이 자신의 사이드가 표적구를 투구할 순서임을 알린 후, 표적구를 투구하기 전 각 선수는 반드시 홈통을 각각 좌측으로 20cm, 우측으로 20cm 이상 명확하게 흔들어 움직여야 하며 이는 “양 방향 스윙”이라 한다

(참조: 16.5.7). (이렇게 하면 주심이 참석한 동안 BC3 경기보조 선수가 첫 번째 투구 시 홈통의 방향을 잡는데 도움을 줄 수 없다). 홈통에는 양방향 스윙의 시작 위치를 표시하는 특정 표시나 장치가 없어야 한다(예: 기둥에 눈금이 표시된 고리는 허용되지 않음).

연장전 엔드의 경우, 개인 및 2인조 경기에서 각 선수는 첫 번째 공을 투구하기 전에 양방향 스윙을 해야 하지만 (2인조의 경우, 두 선수 동시 스윙) 이는 주심이 투구의 순서를 알린 후에만 가능하다(참조: 13.5). 모든 벌칙공을 투구하기 전에도 반드시 양방향 스윙을 해야 한다. 투구할 공이 남아 있는 선수는 본인이나 같은 팀의 선수가 경기 구역에서 투구 구역으로 돌아왔을 때 양방향 스윙을 해서 투구하기 전 홈통의 방향이 원래의 위치에서 변경되도록 해야 한다(폐어의 경우, 두 선수 모두가 동시에 양방향 스윙을 해야 하며 두 선수 모두 투구 하기 전 홈통을 양방향 스윙해야 한다). 만약 선수에게 남은 공이 없는 경우 양방향 스윙을 할 필요가 없다(참조: 16.5.7). 다른 경기 사이에 홈통을 스윙할 필요는 없다.

4.1.7 선수는 경기 중 하나 이상의 포인터를 사용할 수 있다. 모든 보조 장치는 경기 종료 시까지 해당 선수의 투구 구역에 위치하거나 선수의 휠체어에 놓여 있어야 한다. 선수가 엔드 중 어떠한 물품(병, 외투, 핀, 깃발) 또는 기타 장비 (포인터, 홈통 또는 홈통 연장통)를 사용하려는 경우 이는 해당 물품은 해당 엔드 시작 시 선수의 투구 구역 안 바닥에 있거나 선수의 휠체어에 놓여 있어야 한다. 엔드 중 선수의 투구 구역에서 이러한 것들을 투구 구역 밖으로 꺼내는 경우, 주심은 규정 16.7.1에 따라 판정한다.

4.1.8 경기 중 선수의 장비가 파손되는 경우, 심판은 시계를 멈추고 선수에게 경기용기구를 수리하거나 교체할 수 있는 10분의 테크니컬 타임아웃을 준다. 2인조 경기에서 선수는 필요 시 팀원과 홈통을 공유할 수 있다. 대체 홈통은 대회 공인 도장/스티커가 부착된 교체 용기구만 사용이 가능하며 엔드 사이에 교체가 진행되어야 하고 심판장이 이러한 교체 상황을 통보해야 한다. 교체는 FOP 외부에서 이루어져야 하며(참조: 20) 경기(매치) 당 테크니컬 타임아웃은 한 번만 가능하다.

4.1.9 상대방의(의도하지 않은) 행동으로 인해 선수의 공 또는 장비가 손상되어 선수가 장비를 계속 사용할 수 없는 경우, 해당 상대방은 그 경기를 몰수패로 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 침대 형태(등급분류사의 승인 받은 경우)의 사용도 가능하다. BC3의 경우, 공을 투구할 때 착석 상태를 유지하는 한 좌석 높이에는 제한이 없다. 다른 종류의 경우 선수의 둔부가 휠체어 착석 쿠션의 아래부분의 높이가 지면으로부터 66cm 이하여야 한다(참조: 16.7.3, 16.7.6).

4.2.2 경기 중 휠체어가 고장 나는 경우, 경기 시간은 정지되고 수리 및 교체를 위해 경기 당 10분의 테크니컬 타임아웃이 주어진다. 휠체어를 수리할 수 없는 경우 선수는 엔드 사이에 승인된 다른 휠체어로 교체할 수 있다. 대회 전 용기구 검사에서 교체용 휠체어를 확인 받지 않은 경우, 코트에서 확인할 수 있다. 선수가 투구하지 못한 공은 사구 처리된다.

4.2.3 휠체어와 관련된 분쟁의 경우 심판장(부심판장)은 기술위원과 함께 결정을 내리며 그 결정은 최종적이다.

4.3 휠체어 개조

4.3.1 선수는 신체를 안정감 있게 고정하기 위해 경기용 휠체어에 자세를 잡기 위한 지지대를 사용할 수 있다. 이러한 지지대에는 골반 스트랩, 가슴 스트랩 또는 하네스, 발목 스트랩, 안마(안장 머리), 다리/발 스트랩, 흉부 지지대 및 기타 포함될 수 있다. 이러한 유형의 지원은 등급분류 진행 중 검토 후 승인을 받고 문서화되어야 한다.

4.3.2 경기용 휠체어에 상지/하지를 제어하거나 지시하는 장치(예: 던지기/킥/놓기의 방향을 보조하는 외부 가이드)를 추가하여 선수가 공을 경기 구역 안으로 밀어 넣을 때 부당한 이득을 얻을 수 있는 장치를 부착해서는 안 된다.

휠체어가 경기에 출전하려면 이러한 장치를 제거해야 한다.

5. 보치아 공

월드보치아 승인 대회에서 사용되는 모든 공은 공인된 제조업체의 제품이어야 하며 공 세트는 적색 공 6개, 청색 공 6개, 흰색 공 1개로 구성된다. 콜룸에서는 사이드 당 하나의 세트만이 허용된다. 개인전 경기에서는 각 선수가 자신의 표적구를 사용할 수 있다. 2인조 및 단체전 경기에서는 각 팀이 1개의 표적구만 사용할 수 있다. 선수나 팀이 자신의 공을 콜룸에 가지고 오지 않은 경우, 대회 시합구가 제공된다.

규정에 맞는 것으로 간주하려면 보치아 공은 다음의 기준을 충족해야 한다:

5.1 구성 요소

월드보치아 대회에서 사용되는 모든 공은 공인된 제조업체의 제품이어야 하며 공에는 공식 제조사 로고와 월드보치아 공식 라이선스 로고가 표시되어 있어야 한다. 공의 무게는 275g +/- 12g으로 둘레는 270mm +/- 8mm여야 한다.

공은 적색, 청색 또는 흰색으로 정의되는 색상이어야 하며 제조업체에서 제공한 월드보치아 허용 색상 범주 내에 있어야 한다.

공은 구형으로 균일한 크기의 조각으로 구성되어야 한다. 모든 조각은 구형을 유지하기 위해 모두 함께 균일하게 재봉 되어야 한다. 모든 조각은 동일한 유형의 재료로 제작되어야 한다.

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

공은 폴리에틸렌 또는 기타 유사한 플라스틱 또는 천연 불황성 재료로 만들어진 균일한 크기의 알갱이 또는 구슬로 채워져야 하며 이러한 재료는 비전도성, 비금속성 및 비자기성의 성질이어야 한다.

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

5.2 상태

공은 상태가 양호해야 하며 이는 의도한 목적에 적합하고 만족스러운 품질로 손상되지 않았으며 합의된 성능 표준을 충족한다는 것을 의미한다. 제조업체 로고와 월드보치아 로고가 눈에 잘 띄고 식별이 가능해야 한다.

정상적인 마모나 허용 가능한 정도로서 경기 준비를 위해 공을 사용하며 생긴 차이가 설명될 수 있는 경우를 제외하고 공은 변조되어서는 안되며 허가된 제조업체가 제출한 원래의 공과 다를 경우 변조된 것으로 간주된다. 눈에 보이거나 느낄 수 있는 공의 표면이나 충전재의 속성을 변경하는 모든 행위는 변조 행위로 간주된다.

정상적인 마모는 반복적으로 코트나 홈통에 투구 되는 것과 같이 일반적인 사용으로 인해 예상되는 공 상태의 저하를 말한다. 예를 들어, 선수가 투구하는 스타일이나 공을 쥐는 상태 또는 화살표나 표시를 한 라인이 공에 구형 형태로 마모 패턴이 있을 수 있다. 적절한 경기 준비는 공의 무게와 원하는 부드러움을 유지하는 것과 같이 공을 양호한 상태로 유지하는 것이 경기를 위한 공 유지관리입니다. 예를 들어, 공을 부드럽게 연화시키거나 원래 공에 사용한 것과 동일한 알갱이 또는 구슬을 교체하여 무게를 유지할 수도 있다. 공의 표면에 눈에 띄는 구멍이나 상처가 없어야 한다. 공은 원래 공과 비교했을 때 조각의 모서리(꼭지점)에 구멍이 있거나 박리가 과도하게 일어

나지 않아야 한다. 박리는 조각의 일부가 레이어(겹)로 분리되는 것을 의미한다. 단일 박리 영역의 길이는 1cm 미만이어야 하며 모든 박리 영역의 총 길이는 2cm를 초과해서는 안된다.

공의 표면에는 스티커, 접착 시트, 프린트(전사)물이 없어야 한다. 공을 식별하기 위한 목적(예: 숫자 또는 문자) 및 /또는 공을 사용하는 방법을 식별하기 위한 목적(예: 점 또는 화살표)으로 공에 펜이나 마커로 표시할 수 있다. 조각의 원 색상은 조각에 추가된 모든 표시 주위에 그 색상이 식별 가능해야 한다. 이음새를 지속해서 보고 검사할 수 있도록 이음새 위 또는 가로지르는 부분에는 표시가 있어서는 안된다. 승인된 제조업체 또는 승인된 월드보치아 로고 위에는 표시가 없어야 한다.

공의 표면에는 어떠한 물질도 도포되어 있어서는 안된다. 공의 표면은 공의 정상적인 사용으로 인해 발생된 마모 외의 다른 마모도 있어서는 안된다. 공의 질감에 현저한 차이를 초래하는 눈에 띄는 굵힌 자국, 문지른 자국, 갈아 내거나 긁어낸 부분이 없어야 한다. 하나 이상의 이음새 길이를 따라 마모가 없어야 한다.

공은 찢어지거나 빠진 실이 없어야 하며, 다시 꿰매거나 수리한 곳이 두 곳 이상 있어서는 안된다. 바느질은 원래 제조업체의 바느질과 동일해야 하며 공 전체에 걸쳐 일관 되어야 한다.

5.3 압수된 공

공은 경기 전 또는 경기 후 공 검사에서 문제가 생긴 경우 압수된다. 공이 압수되면 심판장/부심판장의 확인을 거쳐 주심이 공의 조작이 의심되는지 여부를 확인한다. 의심이 있는 경우에만 3명으로 구성된 패널이 압수된 공을 재검토한다. 해당 패널은 공 압수 결정이 내려진 직후 구성된다. 공 압수에 대한 초기 결정이 콜룸에서 내려진 경우, 패널은 경기가 진행되는 동안 공을 검사하고 경기가 종료될때까지 결정을 내려야 한다. 공 압수에 대한 초기 결정이 경기 종료 시 내려진 경우, 패널은 경기 결과가 확인되기 전까지 공을 검사해야 한다.

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

- 바늘/탐색 침 검사
- 마찰 검사
- 금속 탐지 검사

만약 패널이 공을 재검사 한 후, 공이 변조 또는 변형된 것이 아니라고 결정이 내려지면 공은 대회가 끝날 때까지 보유하고 있다가 선수에게 반환된다.

만약 패널이 공을 재검사 한 후, 변조 또는 변형되었다고 결정이 내려지면 패널은 적색 카드(레드 카드/실격 카드)가 선수에게 주어지고 선수는 대회에서 실격 처리된다. 선수는 또한 월드보치아 윤리 강령에 따라 월드보치아 윤리 위원회에 보고된다. 변조된 공은 월드보치아 윤리 위원회의 증거로 월드보치아에 보관된다. 윤리 위원회 절차에 대한 자세한 내용은 월드보치아 윤리 강령을 참조하길 바란다.

경기 전 준비 사항

6. 연습 구역(Warm up)

6.1 각 경기 시작 전, 참가 선수는 지정된 연습 구역에서 연습할 수 있는 시간을 배정받는다. 배정받은 연습 구역은 대회 일정에 따라 다음 경기에 참가하는 선수만 연습을 할 수 있다. 선수 및 경기 보조자(코치 경기 보조자,

BC3 경기보조 선수)는 지정된 시간 내에 연습 구역에 입장하고 지정된 연습 코트로 이동할 수 있다(참조: 16.9.1).

6.1.1 연습 시간: 모든 세부 종목의 연습 구역 사용은 경기 시작 예정 시간 95분 전에 문을 열고 경기 시작 40분 전에 닫힌다. 당일 마지막 경기를 위해 콜룸이 닫히면 오전에 경기를 하지 않은 선수는 연습 구역에서 60분 동안 훈련을 할 수 있다. TD는 연습 구역에 대한 합당한 접근을 허용하고 대회 일정을 수용하기 위해 이러한 연습 시간을 조정할 수 있다. 일정에 대한 변경 사항이 발생하는 경우 대회 참가자들에게 해당 변경 사항을 공지해야 한다.

6.2 선수는 연습 구역에 다음과 같이 최대 인원과 동반하여 입장할 수 있다(참조: 16.9.1):

- BC1: 코치 1명과 경기 보조자 1명
- BC2: 코치 1명과 경기 보조자 1명
- BC3: 코치 1명과 BC3 경기보조 선수 1명
- BC4: 코치 1명과 경기 보조자 1명
- BC3 2인조: 코치 1명과 선수 1명 당 BC3 경기보조 선수 1명
- BC4 2인조: 코치 1명과 경기 보조자 1명
- 단체전(BC1/2): 코치 1명과 경기 보조자 1명

6.3 필요할 경우, 국가 당 1명의 통역사와 1명의 물리치료사/안마사가 연습 구역에 입장할 수 있으나 이들은 선수를 지도할 수 없다.

7. 콜룸(출전 선수 대기 구역)

7.1 콜룸 입구에 공식 시계를 누구나 잘 보일 수 있는 곳에 설치해야 한다.

7.2 출전 선수는 다음과 같이 최대 인원과 동반하여 콜룸에 입장할 수 있다:

- BC1: 코치 1명과 경기 보조자 1명
- BC2: 코치 1명
- BC3: 코치 1명과 BC3 경기보조 선수 1명
- BC4: 코치 1명과 선수가 하지로 투구하는 선수일 경우, 경기 보조자 1명
- BC3 2인조: 코치 1명과 선수 1명 당 BC3 경기보조 선수 1명
- BC4 2인조: 코치 1명과 선수가 하지로 투구하는 선수일 경우, 경기 보조자 1명
- 단체전(BC1/2): 코치 1명과 경기 보조자 1명

7.3 각 선수, 경기 보조자, BC3 경기보조 선수는 콜룸 입장 전, 해당 대회에서 부여 받은 선수 번호와 AD카드를 반드시 패용해야 한다. 코치 및 보조 코치도 반드시 AD카드를 패용해야 한다. 선수 번호는 정면에서 명확하게 볼 수 있게 선수나 선수의 휠체어에 고정해야 한다. 이를 위반하는 경우 콜룸에 입장할 수 없다.

7.4 모든 경기의 등록은 콜룸 입구의 콜룸 데스크에서 이루어진다. 지정된 시간에 콜룸에 도착하지 못한 사이드(선수 또는 팀)는 해당 경기에서 몰수 패 처리된다.

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

7.4.2 각 사이드(경기 보조자/BC3 경기보조 선수 및 코치를 포함한 개인, 2인조 또는 단체전)는 함께 등록해야 하며 모든 장비와 공을 지참해야 한다. 각 사이드는 경기에 필요한 물품만 콜룸에 가지고 들어갈 수 있다. 연달아 경기에 출전하여 콜룸 입구에 제시시간에 등록할 수 없는 코치의 경우 예외가 적용될 수 있다.

7.5 선수, 코치 및 경기 보조자/BC3 경기보조 선수는 등록을 마치고 콜룸에 입장하면 콜룸에서 떠날 수 없다. 콜룸에서 퇴장하는 경우 재 입장이 불가하고, 해당 경기에 더 이상 출전할 수 없다(규정 7.12는 예외). 기타 다른

모든 예외 상황은 심판장(부심판장) 또는 기술위원에 의해 결정될 수 있다.

7.6 모든 사이드는 등록 직후 지정된 콜룸의 코트 구역에서 대기해야 한다. 만약 선수가 연속으로 경기를 해야 하는 경우, 코치/보조 코치 또는 감독은 TD의 허가를 받아 다음 경기에 선수 등록을 대신해줄 수 있다. 플레이 오프 경기에서 다음 단계로 진출한 선수가 콜룸 시간 제한을 준수할 충분한 시간이 없는 경우에도 코치나 감독에 의한 대리 등록이 허용된다.

7.7 콜룸은 지정된 시간에 닫히며 그 후에는 어떠한 사람, 장비 또는 공의 출입 또한 금지되며 참여, 사용도 불가하다(예외적인 사항은 심판장 또는 지명된 자만 고려할 수 있음).

7.8 각 경기의 심판들은 경기를 준비하기 위해 콜룸이 닫히기 전 마지막으로 입장한다.

7.9 선수는 주심에게 선수 번호와 AD카드 및 보조 기구 사용 승인 문서를 제시하도록 요청 받을 수 있다.

7.10 모든 장비는 대회 기간 동안 사용할 수 있다고 승인 받은 공식 스티커가 부여되었는지 확인 받기 위해 콜룸에서 검사를 받게 된다. 확인 절차에서 실패된 장비는 코트에서 사용할 수 없으며 경고 카드를 받는다.

7.11 동전 던지기는 콜룸에서 진행된다. 심판은 동전을 던지고 승자가 적색 또는 청색 공을 사용할 지 선택한다. 각 사이드는 동전 던지기 전 후, 공 검사를 하기 전에 심판의 감독 하에 상대 사이드의 보치아 공을 확인 하는 것을 허용한다.

7.12 콜룸 운영 중 일정이 지연되는 경우, 심판장 또는 지명된 사람은 다음 지침에 따라 화장실 사용 요청을 허용할 수 있다:

- 해당 경기 상대 사이드에게 통보;
- 대회 운영 인력이 선수와 동행;
- 선수는 10분 내에 콜룸으로 복귀해야 하며 시간 내에 복귀하지 못하는 경우 해당 사이드의 경기는 몰수패 처리됨.

7.13 규정 7.12는 조직위에 의해 경기가 지연되는 경우 적용되지 않는다. 경기가 지연되면 조직위는 가능한 한 빨리 모든 팀 감독들에게 서면으로 통지하고 TD는 일정을 수정해야 한다.

7.14 통역사는 주심이 요청한 경우에만 콜룸 또는 경기 구역(FOP)에 입장할 수 있다. 통역사가 콜룸 또는 경기 구역에 입장하기 위해서 지정된 장소에서 대기해야 한다.

8. 경기 전 공 검사

각 선수 또는 사이드는 모든 경기 전 검사를 받기 위해 콜룸에 공을 지참해야 한다. 검사를 통해 각 공들이 규정에 맞는 공의 구성과 상태를 정의하는 기준을 충족하는지 확인하게 된다.

동전 던지기 후, 모든 코트에서 각 팀이 경기를 위해 사용할 7개의 공(예. 표적구와 6개의 색깔 공)에 대해 검사를 진행하고 콜룸에서 진행될 검사는 다음과 같다:

- 굴리기 검사
- 공 검사
- 둘레 검사
- 무게 검사
- 이러한 검사 절차는 심판 절차 매뉴얼에서 확인할 수 있다.

하나 이상의 공이 상기 검사 중 하나 이상의 검사를 통과하지 못하면 해당 실패 공은 선수로부터 압수되며 선수는 경고 카드를 받게 된다. 검사 통과에 실패한 적색 또는 청색 공은 교체될 수 없다. 통과에 실패한 표적구는 사용 가능한 대회용 표적구 중에 선수가 선택한 대회용 표적구로 교체된다.

선수 또는 사이드는 모든 콜룸 검사를 통과한 남은 공으로 매치에 출전한다. 한 선수가 동일한 검사 중 하나 이상 (초과)의 공이 검사에 통과하지 못한 경우 해당 위반은 하나의 경고 카드만 받는다. 하지만 선수는 압수된 각 공에 대해 공을 하나씩 덜 가지고 매치를 하게 된다.

선수, 경기 보조자/BC3 경기보조 선수 및 코치는 공 검사 절차를 관찰할 수 있으며 공이 검사를 통과하지 못하는 경우 심판이 올바른 검사 절차를 따르지 않은 경우를 제외하고 검사를 다시 시도하지 않는다.

단체전 및 2인조 경기의 경우, 한 팀의 모든 선수, BC3 경기보조선수 및 경기 보조는 하나의 단체로 간주된다. 항목이 검사에 불합격하면 해당 팀은 경고 카드를 받는다. 공 검사 중 하나 이상의 공이 압수된 경우, 단체전 및 2인조는 더 적은 수의 공으로 경기를 진행할 선수를 선택할 수 있다(참조: 16.9.3)(**단체/2인조는 각 엔드마다 다르게 선택할 수 있음**).

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

코트에서 경기 중

9. 역할 및 책임

9.1 선수

선수는 공을 투구하는 것을 제어해야 한다. 선수는 공을 투구하는 동안 다른 사람의 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 이끌어간다. 주장은 “C” 또는 캡틴 완장을 착용하는 등 명확하게 식별할 수 있어야 한다(**주장의 신원을 확인할 수 없는 경우 반칙이 아니므로 콜룸에서 신원을 확인할 수 있는 방법은 찾아야한다**). 주장은 해당 사이드의 대표로서 다음의 책임을 맡는다:

9.1.1.2 경기 전 단체전/2인조 경기를 대표하여 동전 던지기에서 투구할 적색 또는 청색 공 결정하고 연습 투구를 먼저 또는 마지막에 할 것인지 결정.

9.1.1.3 연장전 전에 새로운 동전 던지기에서 단체/2인조 경기를 대표하여 누가 연장전을 시작할지 결정.

9.1.1.4 테크니컬 또는 메디컬 타임아웃 요청. 코치, 경기 보조자, BC3 경기보조 선수 또한 테크니컬 또는 메디컬 타임아웃 요청 가능.

9.1.1.5 득점 과정에서 주심의 결정 확인.

9.1.1.6 엔드가 중단되는 상황 또는 분쟁의 상황에서 주심과 협의.

9.1.1.7 경기 기록지에 서명하거나 대신 서명할 사람 지명. 서명을 하는 자는 반드시 자신의 이름으로 서명해야 함. 전자 기록지를 사용하는 경우 선수는 자신이 직접 “OK”을 클릭하거나 대신하여 주심 또는 기록심이 “OK”를 클릭하는 것에 동의하여 기록 확인.

9.1.1.8 분쟁 해결. 규정 46.4 **17.1**에 따라 주장/선수는 분쟁 사항에 처한 경우 해명을 요청해야 함. 코치 또는 경기 보조자/BC3 경기보조 선수는 분쟁 중 심판의 허락 하에 심판과 대화 가능. 통역이 필요한 경우 규정 15.7 및 15.8에 따라 통역사가 참석할 수 있음.

9.2 경기 보조자

9.2.1 BC3 경기보조 선수

BC3 경기보조 선수는 공인 받은 선수로 등급분류를 제외하고 선수에게 적용되는 모든 규정을 준수해야 한다. 현 규정집에서, BC3 경기보조 선수는 BC3 경기보조 선수에게 적용되는 규정을 따라야 한다. 규정집에서 말하는 “선수”란, 공을 투구하는 개인을 말한다. BC3 경기보조 선수는 참가 국적에 대한 월드보치아 정책을 준수해야 한다. BC3 경기보조 선수는 1명의 선수만 지원할 수 있다. BC3 경기보조 대회 기간 내내 동안 동일한 사람이어야 부득이하게 자리를 비우게 되는 경우를 제외하고는 동일인이어야 한다. 부득이한 경우 대체할 수 있다. 교체 허용을 위해 해당 경기를 위한 연습 코트가 개시되기 전 대회 운영 본부에 통보해야 한다. (부)기술위원은 연습 코트를 사용할 수 있게 되면 즉시 상대팀에게 알려야 한다. 연습 도중 BC3 경기보조 선수가 콜룸이나 경기 구역에서 계속하기 힘들게 되면 경기장에 배치된 의료진이 BC3 경기보조 선수를 검사해야 한다(경기 구역에서는 메디컬 타임아웃을 요청해야 한다) 의료진이 BC3 경기보조 선수가 경기를 계속 진행할 수 없다고 판단하는 경우, 타임 아웃 또는 경기 엔드 사이에 BC3 경기보조 선수를 교체할 수 있다. 모든 BC3 경기보조 교체 선수는 BC3 경기보조 라이선스가 유효해야 하며 도핑 방지 교육을 이수 완료해야 한다.

BC3 경기보조 선수는 BC3 선수의 지시에 따라 홈통을 움직이며 보조한다. BC3 경기보조 선수는 선수의 투구 구역 안에 위치해야 하며 엔드 진행 중에는 경기 구역을 보아서는 안된다(참조: 16.6.2). 관중을 위해 경기가 생중계되고 BC3 경기보조 선수가 화면을 볼 수 있어 경기 구역을 간접적으로 들여다볼 수 있는 경기장의 스크린은 예외로 할 수 있다. 기술위원 조직위원회와 협의하여 이러한 문제에 대한 최종 결정을 내린다. BC3 경기보조 선수는 다음과 같은 업무를 수행한다:

- 홈통 위치 조정 - 선수 요청 시 요청에 따라;
- 선수의 휠체어를 조정 또는 고정 - 선수 요청 시 요청에 따라;
- 선수의 위치 조정 - 선수 요청 시 요청에 따라;
- 공 굴리기(투구 X) 및/또는 선수에게 공 전달 - 선수 요청 시 요청에 따라;
- 투구 하기 전 후의 일상적 행동 수행;
- 각 엔드 종료 시 공 회수 - 심판이 표적구를 들고 “1분(One Minute)!”이라고 외친 후;
- 선수와 심판 사이의 소통 중계 - 주심 승인 시
-

공이 투구가 되고 있는 중(공이 굴러가기 시작된 시점), BC3 경기보조 선수는(참조: 16.5.3);

- 선수와 직접적인 신체적 접촉을 해서는 안됨;
- 휠체어를 밀거나 조정하여 선수를 도와서는 안됨;
- 포인터를 건드리면 안됨(참조: 16.5.3, 16.5.4)

9.2.2 경기 보조자

BC1 선수 및 발을 사용하는 BC4 선수는 경기 보조자가 허용된다. BC1 및 발을 사용하는 BC4 선수의 경기 보조자는 선수의 투구 구역 뒤에 위치해야 하며 선수의 요청이 있을 경우에만 투구 구역 안으로 들어갈 수 있다. 경기 보조자는 홈통 위치 조정을 제외하고 BC3 경기보조 선수와 동일한 업무를 수행한다.

공이 투구 되는 동안 경기 보조자는 선수와 직접적인 신체적 접촉을 할 수 없다(참조: 16.5.3). 휠체어를 밀거나 조정하여 선수를 도울 수 없다.

9.2.3 코치

각 사이드 당 한 명의 코치가 각 경기에 지정된 연습 구역, 콜룸 및 FOP에 입장할 수 있다(참조: 6.2, 7.2). 엔드 종료 시, 코치는 코치 구역의 기록석 옆 지정된 구역에 있어야 한다. 코치는 동행하는 선수와 같은 국가의 등록 참가자인 누구나 될 수 있다.

10. 경기

10.1 코트에서의 연습 투구

경기 시작 전, 한 팀은 2분 이내에 6가지 색의 공과 표적구를 사용하여 연습 투구를 할 수 있다. 개인전에서는 해당 연습 투구를 양쪽 사이드에서 동시에 진행합니다. 단체 & 2인조 경기에서는 사이드별로 연습 투구를 따로 진행한다.

10.1.1 개인전 경기 절차: 콜룸에서 경기 구역의 지정된 코트까지 이동하고, 코트에 도착하면 양 사이드는 지정된 투구 박스에 자리를 잡는다. 주심은 2분간의 연습 투구 시작을 알리며, 이 시간 동안 양 사이드는 표적구를 포함한 모든 공을 투구할 수 있다. 양 사이드는 코트 양쪽에서 연습 투구를 할 수 있다. 양 사이드는 서로에게 이 공을 투구할 수 있는 공간을 제공하기 위해 협조적인 태도로 행동해야 한다. 주심이 한 사이드에서 협조적으로 행동하지 않는다고 판단하는 경우 해당 선수에게 벌칙공이 주어진다(예: 특정 투구를 하기 위해 상대방의 라인을 계속 막는 경우) (참조: 16.6.10).

연습 투구는 양 사이드가 모든 공을 투구하거나 2분이 경과할 때(둘 중 먼저 도래하는 시점) 종료된다.

10.1.2 단체 & 2인조 경기 절차: 콜룸에서 경기 구역의 지정된 코트까지 이동하고, 코트에 도착하면 먼저 연습 투구를 마친 사이드는 지정된 투구 박스에 자리를 잡는다. 주심은 2분간의 연습 투구 시작을 알리며, 이 시간 동안 사이드에서는 표적구를 포함한 모든 공을 투구할 수 있다. 선수들은 자신의 투구 상자 뒤쪽을 통해 퇴장하고 다른 사이드는 별도의 연습 투구를 위해 입장한다. 한 사이드가 연습 투구를 할 때 다른 사이드는 자신의 투구 박스 뒤에서 대기해야 한다.

각 연습 투구는 한 사이드가 모든 공을 투구하거나 또는 해당 사이드의 시간인 2분이 만료되었을 때(둘 중 먼저 도래하는 시점) 종료된다.

10.2 엔드 별 경기 시간

10.2.1 각 사이드에는 엔드 당 시간 제한이 있으며, 기록심이 이를 확인한다. 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 사이드 제한 시간에 포함된다.

10.2.3 사이드의 시간은 주심이 기록심에게 표적구 투구를 포함하여 어느 쪽 사이드가 투구를 해야하는지 알린 순간부터 이다.

10.2.4 사이드의 시간은 투구한 공이 코트 안에서 완전히 멈추거나, 경계선에 닿는 순간 제한 시간이 정지된다.

10.2.5 사이드가 제한 시간 내에 공을 투구하지 못하는 경우 해당 사이드의 남은 공과 나머지 공은 무효 처리되며 지정된 사구 구역에 놓아야 한다. BC3 종목의 경우, 공이 홀통에서 공이 굴러 내려가기 시작하는 시점부터 이미 투구가 된 것으로 간주된다.

10.2.6 제한 시간이 지난 후 사이드가 공을 투구한 경우 주심은 그 공이 경기 진행에 방해되기 전에 정지시킨 후 코트에서 제거한다. 해당 공이 다른 공을 건드린 경우 해당 엔드는 중단된다(참조: 12).

10.2.7 벌칙 공의 제한 시간은 모든 종목 경기에서 각 반칙 1개(즉, 벌칙 공 1개)에 대해 1분씩이다.

10.2.8 각 엔드 진행 중 양 사이드의 남은 시간이 점수판에 표시된다.

10.2.9 각 엔드 진행 중 시간 계측이 잘못된 경우 주심은 이를 수정하기 위해 점수판을 조정할 수 있다.

10.2.10 분쟁이나 불명확한 상황이 발생하는 경우, 주심은 즉시 시간을 멈춰야 한다. 만일 엔드 진행 도중 통역을 위해 경기 중단이 필요한 경우, 시간 역시 멈춰져야 한다. 가능한 경우 통역사는 해당 선수와 같은 팀/국가가 아니어야 한다(참조: 47.8 15.8).

10.2.11 기록심은 남은 시간에 따라 "1분", "30초", "10초" 그리고 시간이 종료되었을 때는 "시간(Time)"이라고 크고 분명한 목소리 알려야 한다. 엔드와 엔드 사이 기록심은 남은 시간에 따라 "1분" 그리고 시간이 종료되었을 때는 "시간(Time)"이라고 크고 분명한 목소리 알려야 한다. 주심은 기록심의 말을 따라 반복하여 큰 목소리로 알려져 양 사이드가 해당 코트에 대한 안내 라는 것을 알려야 한다.

10.3 공 투구

공(표적구, 적색 또는 청색)을 투구할 때 선수는 모든 경기용기구, 공 및 소지품을 자신의 투구 구역 안에 위치하도록 한다. BC3 종목의 경우 투구를 할 때 BC3 경기보조 선수도 투구 구역 안에 위치해야 한다.

10.3.1 공을 투구할 때 선수는 적어도 한쪽 엉덩이가 휠체어 좌석에 닿아 있어야 한다. 엎드린 상태에서만 경기를 할 수 있는 선수는 반드시 복부가 투구하는 의자에 닿아 있어야 한다(참조: 16.7.3). 이러한 선수는 해당 방식에 대한 등급분류 승인을 문서로 받아야 한다.

10.3.2 공이 투구한 선수나 상대 선수 또는 그의 장비에서 튕겨져 투구 라인을 넘어가면 경기 진행으로 간주된다

10.3.3 공은 투구하거나 발로 투구하거나 홈통 바닥에서 나온 후 선수의 투구 박스 측면(공중 또는 바닥)에서 굴러 상대방의 투구 박스를 통과한 후 투구 라인을 넘어 경기 구역 안으로 들어갈 수 있다.

10.3.4 투구 중인 공이 다른 것에 닿지 않고 스스로 굴러가는 경우, 해당 공이 경기 구역에 있다면 그 자리에 위치 시킨다.

10.4 표적구 투구

10.4.1 적색 공으로 경기를 하는 쪽은 항상 첫 번째 엔드와 그 이후의 홀수 엔드(3, 5)를 시작한다. 청색 공으로 경기를 하는 쪽은 항상 짝수 번호의 엔드(2, 4, 6)를 시작한다.

10.4.2 선수는 주심이 그 쪽의 경기 차례라고 알려준 후에만 표적구를 투구할 수 있다. BC3 경기보조 선수는 표적구를 투구하기 전에 반드시 양방향 스윙을 해야 한다.

10.4.3 표적구는 반드시 표적구의 유효한 구역에 멈춰야 한다.

10.5 표적구 반칙

10.5.1 표적구는 다음과 같은 상황에서 반칙 처리가 된다:

- 표적구가 무효 구역에 투구 되어 정지된 경우;
- 표적구가 코트 밖으로 투구 된 경우;
- 표적구를 투구하는 선수가 반칙 행위를 한 경우. 규정 16.1부터 16.12에 따라 적합한 벌칙을 받는다.

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

10.5.3 표적구가 반칙 처리되는 경우 다음 엔드는 순차적으로 시작된다(해당 엔드에서 표적구를 투구해야 하는 선수가 표적구를 투구한다).

10.6 첫 번째 색깔 공 투구

10.6.1 표적구를 성공적으로 투구한 선수는 첫 번째 적색 또는 청색 공도 추진한다(참조: 16.5.6). 표적구와 첫 번째 공을 투구하는 사이 시간이 오래 지연되는 경우(예: 시계 장비 오작동) 선수는 첫 번째 공을 투구하기 전 표적구를 다시 투구하는 것을 요청할 수 있다. 시간은 엔드 시작 시간으로 재설정된다.

10.6.2 투구 한 색깔 공이 구역을 벗어나거나 반칙으로 인해 철회되는(사구처리 등) 경우 해당 사이드의 공은 코트의 경기 구역에 들어가거나 해당 사이드의 모든 공이 투구될때까지 계속 투구한다. 단체전이나 페어 경기일 경우 투구를 할 수 있는 사이드의 어떤 선수든 두 번째 색깔 공을 투구할 수 있다.

10.7 남은 공 투구

10.7.1 다음에 투구할 사이드 표적구에 가장 가까운 공을 가지고 있지 않은 사이드가 되며, 공을 모두 사용하지 않은 경우 다른 사이드가 투구한다. 이 절차는 양 사이드가 모든 공을 사용할 때까지 계속된다. 상대방은 자신의 차례가 아닐 경우 “비켜주기” 규정을 준수해야 한다. BC3 종목에서는 BC3 경기보조 선수와 장비(흙통과 BC3 경기보조 선수의 의자 포함)가 “비켜주기” 규정을 준수해야 한다.

10.7.2 선수가 남은 공을 투구하지 않기로 결정한 경우, 선수는 심판에게 해당 엔드에서 더 이상 공을 투구하지 않겠다는 의사를 표현할 수 있다. 이 경우 시간이 정지되고 남은 공은 사구로 선언된다.

10.8 Out of the Way (“방해가 안되도록 비켜주기”)

10.8.1 모든 선수는 상대방이 경기 구역에 자유롭게 접근할 수 있도록 “방해가 안되도록 비키기(이하 ‘비켜주기’)”를 해야 한다. “비켜주기”는 신속하게 진행돼야 한다. BC3 종목에서는 BC3 경기보조 선수와 장비(흙통과 BC3 경기보조 선수의 의자 포함)는 반드시 “비켜줘야”한다. 한 쪽이 의식적 또는 고의적으로 “비켜주기”를 위해 노력하지 않을 경우, 해당 쪽은 구두로 경고를 받게 되며 주심은 필요한 경우 상대방의 시간을 정정한다. 두 번째 또는 연속으로 발생하는 경우, 주심은 규정 16.6에 따라 위반을 선언한다. 이 결정은 주심이 상황에 대한 자신의 이해에 따라 내려야 하며, 주심의 결정이 최종 결정이 된다. 그러면 상대 팀은 규정 10.7에 따라 경기를 진행하고 주심이 선수가 고의적으로 “비켜주기”를 하지 않아 상대를 방해하거나 주의를 산만하게 한다고 판단하는 경우, 규정 16.8.1에 따라 페널티 공 + 경고 카드를 줄 수 있다.

10.9 코트에서의 이동

10.9.1 사이드는 상대 사이드의 투구 순서일 때 자신의 다음 투구를 준비하거나, 휠체어 또는 흙통의 방향 조정, 투구를 해서는 안 된다. 투구할 순서의 사이드 색깔이 주심에 의해 표시되기 전, 선수가 공을 투구하지 않고 집어드는 것은 허용된다. 예를 들어 주심이 청색 사이드의 순서임을 표시하여 알리기 전 적색 사이드의 선수가 자신의 공을 집어 들어 자신의 손이나 무릎에 올려둘 수 있으나 주심이 청색 사이드의 순서를 표시하여 알린 후에는 적색 사이드가 공을 집어들 수 없다(참조: 16.6.3). “데드 타임” 또는 “심판 타임” 동안에는 이동과 준비가 허용된다. 주심이 청홍 표시기를 보여주면 경기를 진행할 팀은 자신의 투구 박스 안에 위치하게 되며, 다른 팀은 **비켜주기 위해** 이동하거나 그대로 머물러야 한다.

10.9.2 주심이 투구할 순서의 사이드를 선수에게 알리면, 해당 사이드의 선수들은 자신의 투구 박스에 자리를 잡고 자유롭게 경기 구역에 입장할 수 있다(참조: 16.6.1). 선수들은 자신 또는 다른 비어 있는 투구 구역에서 흙통을 조정 하는 것이 허용된다. 선수와 경기 보조자/BC3 경기보조 선수는 다음 투구를 준비할 때나 흙통의 방향을 조정하기 위해 상대방의 투구 구역에 들어갈 수 없다. 경기 보조자/BC3 경기보조 선수는 엔드가 진행되는 동안 투구를 준비하는 동안 경기 구역에 들어갈 수 없다.

10.9.3 선수는 자신의 투구를 준비하기 위해 투구 구역 뒤로 이동하거나 제자리에 머무를 수 있다. 이때 최소한 하나의 바퀴는 선수 자신의 투구 구역 안에 남아있어야 한다.

10.9.4 BC3 선수들이 경기 구역으로 들어가는 경우 투구 구역 뒤로 이동할 수 있다. BC3 2인조 선수들이 경기 구역에 들어갈 때 자신의 팀원의 투구 구역 뒤를 지나가서는 안 된다.

코트에서의 이동과 관련된 규정을 위반하는 선수와 BC3 경기보조 선수는 적절한 동선을 이용하여 경기 구역으로 들어가도록 유도하거나 다시 준비 과정을 시작하도록 지시해야 하며 이때 경과된 시간은 복구되지 않는다.

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

10.9.6 단체전 또는 2인조 경기에서 선수가 투구할 때 경기 구역에서 돌아온 팀원들은 투구 구역에 자신의 구역 또는 근접한 빈 투구 구역에 적어도 하나의 바퀴가 있어야 한다. 그렇게 하지 않으면 철회 + 벌칙 공 1개를 받게 된다.

10.9.7 공이 굴러가기 전/후의 일상적인 동작은 경기 보조 또는 BC3 경기보조 선수에게 특별히 요청하지 않아도 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 경기에 복귀할 수 없다. 선수 또는 BC3 경기보조 선수가 허가 없이 코트를 떠나면 물수패를 당하게 된다(참조: 16.9.4, 16.12.3).

10.10 코트 밖으로 나간 공(사구)

10.10.1 공이 코트의 외곽 경계선에 닿거나 넘어가는 경우 코트 밖으로 나간 것으로 간주한다. 만일 공이 코트의 외곽 경계선에 닿아 있는 채로 다른 공을 받쳐주고 있는 경우 라인 위의 공은 제거된다. 받쳐주고 있던 공이 떨어져 공에 닿으면 해당 공도 사구처리되어 제거된다. 각 공은 적색/청색 공의 경우 규정 10.10.3, 표적구의 경우 10.11.1에 따라 처리된다. 외곽 경계선에 닿거나 넘어간 다음 경기 구역으로 다시 들어온 공은 코트 밖으로 나간 것으로 사구 처리되어 제거된다.

10.10.2 규정 10.7.1의 경우를 제외하고 투구된 후 경기 구역에 들어가지 못한 공은 사구 처리된다.

10.10.3 코트 밖으로 투구되거나 밀려나간 적색/청색 공은 사구 처리되며 사구는 지정된 구역에 보관된다. 주심은 공이 사구가 되었는지 여부에 대한 유일한 중재/결정권자이다. 사구는 지정된 구역(사구 보관 박스 또는 경기 구역 내 공에서 최소 1m 떨어진 경계선 바로 밖)에 보관되어야 한다. 이를 통해 선수들은 경기 구역 내에서 공 주위를 돌며 유효 처리된 공을 명확히 확인할 수 있다.

10.11 코트 밖으로 나간 표적구

10.11.1 경기 중 표적구가 경기 구역 밖으로 밀려나가거나 표적구가 유효하지 않은 구역으로 들어가면 표적구를 대체 표적 표시선(십자선) 위에 재배치된다.

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 중심선 상에서 대체 표적 표시 선(십자선)의 가장 가까운 앞쪽 자리에 배치한다('대체 표적 표시선의 앞쪽'이란 투구 표시 선과 대체 표적 표시선 사이의 구역을 말함).

10.11.3 표적구가 대체 표적 표시 선(십자선)에 위치하면 다음 공을 투구할 사이드는 규정 10.7.1에 따라 결정된다.

10.11.4 표적구가 대체 표적 표시 선(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 동시 투구 공

한 사이드가 투구 순서에 2개 이상의 공을 투구하는 경우 동시에 투구된 공들은 모두 경기 구역에서 제거되며 사구 처리된다(참조: 16.5.9).

10.13 같은 거리에 있는 유효 공

다음 공을 투구 할 사이드를 결정할 때 서로 다른 색상의 두 개 이상의 공이 표적구에서 같은 거리에 위치하고 있고 이러한 같은 거리의 공들이 점수가 같은 경우(1:1, 2:2) 마지막에 투구한 사이드가 다시 투구를 해야 한다. 그 후 더 이상 동점 상황이 발생하지 않거나 한 쪽이 공을 모두 투구할 때까지 투구 할 팀이 번갈아 가며 경기를 진행한다. 공들이 등거리에 있지만 등거리 공의 점수가 같지 않을 경우(예. 2:1) 등거리 공의 수가 적은 사이드가 투구한다. 그 이후의 경기는 규정대로 진행한다.

10.14 떨어진 공

선수가 공을 떨어뜨린 경우, 그 공을 다시 투구할 수 있다. 상대방의 투구 구역이나 투구 구역 뒤에서도 투구 라인 위나 뒤에 있는 공은 “떨어진 공”으로 간주되며 다시 투구될 수 있다. 떨어뜨린 공을 다시 투구하는 횟수에 대한 제한은 없으며 주심은 이에 대한 유일한 결정권자이다. 이러한 경우 시간은 멈추지 않고 계속 측정된다.

- 선수가 공을 완전히 잡지 않은 한(예: 공을 보관한 곳에서 공을 집거나 보조자가 선수에게 공을 선수에게 전달하는 동안 또는 홈통에 공을 놓는 동안) 모든 떨어뜨리는 공은 우연히 실수로 떨어진 것이며 투구하는 것과는 관련이 없다. 공은 떨어진 위치와 관계없이 선수에게 돌려준다.
- 선수가 공을 잡고 투구 준비 및/또는 투구 동작을 시작한 후 공을 떨어뜨리면 경기 구역에 들어가지 않은 경우에만 선수에게 돌려준다.

10.15 엔드 종료

10.15.1 모든 공이 투구 되고 벌칙공이 없는 경우 주심은 각 팀의 주장과 함께 점수를 확인한 다음 구두로 점수를 발표한 후 “엔드 종료”(참조: 10.16)라고 엔드의 종료를 선언한다(주심이 점수 결정을 위해 거리를 측정해야 하는 경우 선수/주장을 코트 안으로 소집한다. 이 경우 BC3 경기보조 선수는 측정을 확인하기 위해 고개를 돌릴 수 있다. 측정 후, 선수는 투구 구역으로 돌아 가고 주심은 점수와 “엔드 종료”를 선언한다).

10.15.2 투구할 벌칙공이 있는 경우 선수/주장이 엔드의 점수를 확인하고 BC3 경기보조 선수가 공을 볼 수 있도록 잠시 뒤돌아볼 수 있게 허용한 후 경기 구역에 아무것도 없도록 정리한다(선심이 도와줄 수 있음). 벌칙공을 투구할 사이드는 자신이 투구할 공을 한 개 선택하여 벌칙공 득점 구역으로 투구한다. 주심은 집계된 최종 점수(참조: 11)를 구두로 발표한 후 “엔드 종료”라고 엔드의 종료를 선언한다. 이것은 BC3 경기보조 선수가 경기 구역 방향으로 돌아설 수 있다는 신호가 된다. 엔드의 최종 점수는 기록지에 기록된다.

10.15.3 경기의 마지막 엔드에서 모든 공이 투구 되지 않아도 승자가 명확한 경우 경기 보조자, BC3 경기보조 선수 또는 코치가 격려를 하더라도 벌칙을 받지 않는다. 이는 벌칙 공 투구 중에도 적용된다.

10.15.4 경기 보조자, BC3 경기보조 선수 및 코치는 주심의 지시에 따라 경기 구역에 들어갈 수 있다(참조: 16.6.9). 엔드 종료 시, 주심이 “1분!”을 선언하고 표적구를 집어 들어 공을 높이 들면, 경기 보조자, BC3 경기보조 선수 및 코치가 경기 구역에 들어갈 수 있다는 신호이다.

10.16 점수

10.16.1 양쪽 모든 사이드가 모든 공을 투구한 이후 주심이 점수를 계산한다. 공이 표적구에 가장 가까운 사이드가 상대방의 표적구에 가까운 공보다 표적구에 더 가까운 경우 각 공에 대해 1점을 얻는다.

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

10.16.3 벌칙공 점수가 있는 경우 점수에 추가되어 기록된다. 각각 벌칙공을 투구할 때 투구된 공이 벌칙공 득점 구역 내에 정지한 경우 1점을 얻는다.

10.16.4 각 엔드 종료 시 주심은 점수판의 점수가 정확한지 확인해야 한다.

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

10.16.6 주심은 거리 측정이 필요한 경우 또는 엔드 종료 시 결정이 요구되는 경우 주장(개인전의 경우 선수들)을 부를 수 있다.

10.16.7 한 사이드가 몰수패되는 경우 상대방은 더 높은 점수인 6:0으로 또는 해당 같은 예선이나 토너먼트 시리즈에서 발생한 가장 큰 점수 차 중 더 높은 쪽의 점수차로 승리 처리된다. 몰수패한 사이드는 0점 처리가 되어 기록된다. 만약 양 사이드가 모두 몰수패되는 경우 둘 다 6:0의 더 높은 점수 또는 해당 같은 예선이나 녹아웃(한 번 지면 바로 탈락되는 토너먼트)의 가장 큰 점수 차이로 경기가 몰수패 처리된다. 점수는 각 사이드에 대해 "0:(?)으로 몰수패"라고 기록된다.

양 사이드가 경기에서 몰수패 하는 경우 기술위원과 심판장은 이에 대한 적절한 조치를 결정할 것이다.

11. 다음 엔드 준비 사항

주심은 엔드와 엔드 사이 최대 1분의 시간을 허용한다. 주심이 표적구를 집어 들고 "1분"을 선언하면 경기 보조자, BC3 경기보조 선수, 코치는 다음 엔드를 위해 공을 회수할 책임이 있다. 요청 시 임원(주심 또는 선수)이 도움을 줄 수 있다.

45초 후 주심은 "15초!"를 선언할 것이며 선수는 투구할 표적구를 가지고 투구 표시선으로 간다. 1분 경과 후 주심은 "타임!"을 선언할 것이다. 주심이 다음 엔드에 표적구를 투구할 선수에게 표적구를 주면 상대 사이드의 모든 동작은 정지되어야 한다. 주심은 "표적구 투구(Jack)!"라고 투구 지시를 할 것이다. 상대 사이드가 준비되지 않은 경우 상대 사이드가 준비를 마친 후 주심이 자신의 투구 순서임을 알리기 전까지 대기해야 한다(참조: 16.6.3).

주심이 "타임!"을 선언하면 경기를 진행할 선수들은 반드시 투구 구역 안에 머물러야 한다; 경기 보조자, BC3 경기 보조 선수 및 코치는 지정된 구역에 머물러야 한다. 상대 선수는 청홍 표시 색이 바뀔 때를 대비해 자신의 투구 구역 뒤에 "경기 준비" 상태로 대기해야 한다. 엔드가 진행되는 동안 경기에 필요한 모든 경기 용기구는 자신의 투구 구역 안에 있거나 휠체어에 단단히 고정되어 있어야 한다(예: 공 및 홈통 연장). 지켜지지 않을 경우 경기 지연에 관한 경고 카드를 받을 것이다(참조: 16.6.7).

엔드 시작 지점에 선수의 투구 구역(또는 휠체어에 고정된)에 있지 않은 공이 경기 구역 또는 사구 보관함에 방치된 경우 "사구" 처리된다. 다른 투구 구역이나 투구 구역 뒤에 있는 경우 회수할 수 있지만 경기 지연이 발생한 것으로 간주한다(사구, 참조: 16.6.7). 팀에서 공 없이 경기를 진행하기로 결정한 경우 위반이 아니다.

12. 엔드 중단

12.1 선수 또는 주심과의 접촉으로 인해 공들 또는 공이 이동되거나 반칙으로 투구가 된 공을 주심이 막지 못한 경우 엔드가 중단된다.

12.2 주심의 행동(예: 주심이 공을 차거나 틀린 색상을 표시한 경우) 또는 양 사이드의 실수나 행동으로 인해 엔드가 방해를 받아 중단된 경우, 주심은 선심과 협의하여 이동된 공을 원래 위치로 이동시킨다(주심은 공들을 원래 위치로 정확히 이동시키지 못하더라도 항상 중단 이전 상태의 점수와 공을 원래대로 보존하기 위한 노력을 해야 한다). 주심이 이전 점수를 알지 못하거나 방해 받은 공들을 원위치로 이동 못하는 경우 엔드는 다시 재경기로 진행되어야 한다. 주심은 이에 대해 최종 결정권자이다. 주심은 오버헤드카메라(천장 또는 위쪽에서 아래쪽을 바라보는 카메라)를 확인할 수 있다(참조: 12.4). 카메라 확인은 심판장의 재량에 따른다.

엔드는 중단이 발생한 상태에서 다시 시작되며, 양 사이드에서 제거된 공은 사구 구역에 남아 있고, 표적구가 파울을 당한 경우 마지막으로 합법적으로 경기를 한 선수가 표적구를 다시 투구한다. 주심이 잘못된 색상을 보인 상태

에서 그대로 해당 색상의 공이 투구된 경우 공이 반환되고 시간이 다시 주어진다. 다른 공에 의해 방해를 받거나 주심이 공의 위치를 공정하게 원위치 할 수 없는 경우, 해당 공은 중단된 엔드가 되고 다시 시작된다.

12.3 중단된 엔드를 다시 시작해야하고 벌칙공이 주어진 경우 그 벌칙공은 재 시작된 엔드가 종료될 때 마지막에 투구한다. 엔드를 중단시킨 선수 또는 사이드가 이전에 해당 엔드에서 벌칙공을 받은 경우 해당 벌칙공을 투구할 수 없다. 반칙을 한 상태에서 투구한 공으로 인해 중단이 발생한 경우 해당 공과 반칙을 한 사이드에서 투구한 공과 제거된 모든 사구공은 재 시작하는 엔드에서 사구 보관 구역에 남게 된다.

12.4 주요 세계 대회(세계 선수권대회 및 패럴림픽 경기대회)에서는 주심이 정확한 이전 위치로 신속하고 정확하게 공을 이동시킬 수 있도록 각 코트에 오버헤드카메라(천장 또는 위쪽에서 아래쪽을 바라보는 카메라)가 사용될 것이다.

13. 연장전

13.1 연장전은 1회의 추가 엔드로 구성된다.

13.2 선수들은 원래 그들의 투구 구역에 남아 경기를 진행한다.

13.3 한 경기에서 규정된 엔드의 수 이후(그리고 벌칙공을 투구한 후) 점수가 동점인 경우 주심은 “1분”을 선언하기 전 동전 던지기를 진행한다. 콜룸에서 동전 던지기에서 선택을 하지 않은 사이드가 연장전 동전 던지기에서 동전 면을 선택하도록 한다. 이 동전 던지기의 승자는 어느 사이드가 첫 번째 색 공을 투구할지 결정한다. 주심은 그 후 표적구(또는 벌칙공)를 경기 구역 바닥에 두고 “1분!”이라 선언한다.

13.4 엔드와 엔드 사이 1분이 종료된 후 “타임!”을 선언하고 주심은 첫 번째 공을 투구할 사이드의 표적구를 대체 표적 표시선(십자선) 위에 위치한다.

13.5 이 후 연장전 경기는 정규 경기 엔드와 동일하게 진행된다. BC3 개인전에서 첫 번째 적색 또는 청색 공을 투구하기 전 각 선수는 반드시 양방향 스윙을 해야 한다. BC3 페어에서 모든 선수(적색 또는 청색 모두 자신의 차례)는 주심이 투구할 사이드에게 경기 신호를 보낸 후 첫 번째 공을 투구하기 전 반드시 홈통 양방향 스윙을 동시에 수행해야 한다(참조: 4.1.6, 16.5.7 - 투구한 공 제거).

13.6 규정 10.16.2에 명시된 상황으로 인해 양 사이드가 동점을 기록하는 경우, 해당 점수는 기록되고 두 번째 연장전이 진행된다. 이때는 전 연장전에서 먼저 투구한 사이드의 상대 사이드의 표적구를 대체 표적 표시에 놓고 연장전을 시작한다. 이 절차는 승자가 나올 때까지 사이드와 사이드 간에 첫 번째 경기를 번갈아 가며 반복한다.

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

14. 경기 후 공 검사

매 경기가 끝날 때 마다 주심은 사이드가 경기 중 사용한 7개의 공 각각에 대해 공 검사 절차를 수행한다. 주심은 공이 선수에게 반환되거나 보조자가 회수하기 전 공 검사를 완료한다. 경기 후 공 검사 절차는 주심 절차 안내서에 정의되어 있다.

공이 주심에 의해 공 검사 절차를 통과하지 못한 경우 심판장 또는 부심판장은 공 검사 절차의 결과를 확인하고 검증한다. 공이 공 검사 절차에 실패한 것으로 확인되면 공은 압수되고 해당 사이드의 경기 결과는 몰수패로 처리되어 기록된다.

선수, 경기 보조자/BC3 경기보조 선수 및 코치는 공 검사 절차를 참관할 수 있다. 공이 검사를 통과에 실패하면 주심이 올바른 검사 절차를 따르지 않은 경우를 제외하고는 검사를 다시 시도하지 않는다.

15. 의사 소통

15.1 엔드가 진행되는 동안 선수, 경기 보조자, BC3경기보조 선수 또는 코치 간에 의사 소통이 이루어질 수 없다.

예외 사항은 다음과 같다:

- 선수가 자신의 경기 보조자/BC3 경기보조 선수에게 휠체어 위치 조정, 보조 장치 이동, 공 굴리기 또는 건네주는 등의 행위를 요청하는 경우. 투구 전후 일상적인 동작의 경우 특별히 경기 보조자/BC3 경기보조 선수에게 따로 요청하지 않더라도 이는 허용됨.
- 코치(들), 경기 보조자(들)/BC3 경기보조 선수(들)이 투구 이후 또는 엔드와 엔드 사이에 같은 사이드의 선수를 응원 또는 격려하는 경우.

15.2 단체전 및 2인조 종목에서 엔드 진행 중 선수들은 주심이 자신의 투구 순서임을 표시한 후 자신의 팀 선수와 의사 소통을 할 수 있다. 엔드 중 어떠한 사이드라도 투구 순서가 아닌 경우(예. 심판이 거리 측정 중; 시계 작동 오류), 두 사이드의 선수들은 조용히 대화할 수 있으나 상대방 사이드의 투구 시간이 표시되면 즉시 소통을 중지해야 한다.

15.3 엔드와 엔드 사이 선수들 자신의 경기 보조자/BC3 경기보조 선수 및 코치와 소통할 수 있다. 주심이 엔드를 시작할 준비가 다 되었으면 알리면 소통을 중단해야 한다. 주심은 이들의 소통으로 인한 경기 지연이 없도록 해야 한다.

15.4 선수는 다른 선수나 BC3 경기보조 선수가 투구를 방해하는 위치에 있는 경우 다른 선수나 BC3 경기보조 선수에게 이동을 요청할 수 있으나 투구 구역 밖으로 나갈 것을 요청할 수 없다. 경기 중 BC3 경기보조 선수는 방해가 되는 소지품을 손상을 입히지 않게 상대가 쉽게 투구할 수 있도록 경기용기구를 치워줘야 한다. 피해 방지를 위해 BC3 경기보조 선수는 상대방의 경기용기구를 이동해서는 안된다. 경기 중 BC3 경기보조 선수는 방해 없이 공을 투구할 수 있도록 자신의 흉통/소지품을 상대방에게 방해가 되지 않도록 이동시켜줘야 한다.

15.5 모든 선수는 자신의 투구 순서에 주심에게 발언을 할 수 있다. 경기 보조자/BC3 경기보조 선수들은 주심의 허가를 받은 후에만 선수와 주심에게 대화를 전달할 수 있다.

15.6 주심이 어떤 사이드의 경기 차례인지 지정한 후 해당 사이드의 모든 선수는 점수 또는 측정을 요청할 수 있다. 공의 위치(예. 상대방의 공이 더 가까운지)에 대한 요청은 심판이 답하지 않을 것이다. 선수는 공의 위치를 확인하기 위해 직접 경기 구역에 들어와 확인할 수 있다.

15.7 경기 중 통역이 필요한 경우 심판장은 적절한 통역사를 선택할 권한을 가진다. 심판장은 우선 대회 자원 봉사자 또는 해당 시점에 다른 경기에 참여하고 있지 않은 다른 심판에게 요청을 하거나 지정된 구역에서 통역사를 선택할 수 있다.

15.8 통역사는 FOP에 착석 할 수 없으며 지정된 구역에 대기해야 한다. 필요시 통역사가 없다는 사유로 경기가 지연될 수 없다.

15.9 선수(BC3 경기보조 선수/경기 보조 포함)가 FOP에 가지고 들어가는 스마트폰을 포함한 모든 통신 장치는 용기구 검사 중 승인을 받아야 하며 심판장 또는 지명된 자에 의해 스티커를 받아야 한다. 모든 남용은 부적절한 의사소통으로 간주되며 해당 엔드의 모든 공이 투구된 후 또는 엔드 사이에 발생한 경우 다음 엔드에서 경고 카드와 벌칙 공 1개가 주어집니다(참조: 4, 16.8.2).

코치는 기록을 위해 태블릿과 스마트폰을 사용할 수 있다(이러한 장치는 코트에서 선수와 통신을 할 수 없는 설정 '예: 비행기 모드'여야 한다). 주심은 언제든지 코치의 전자 기기 장치가 통신 모드인지 아닌지 확인할 권한이 있다.

15.10 경기 구역에 속하지 않은 코치나 다른 관중은 경기 종료 1분 동안 응원을 하거나 간단한 지도 지시를 내릴 수 있다. 여기에는 간단한 구두 지시 및/또는 제스처가 포함된다. 경기 구역에 있는 선수와 경기 구역에 있지 않은

사람 사이에는 어떠한 대화도 있어서는 안 된다. 엔드 진행 중에는 어떠한 형태의 지도도 허용되지 않는다.

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

반칙 및 분쟁

16. 반칙

반칙을 하는 경우, 다음 중 하나 이상의 결과를 초래한다:

- 공 제거(철회)
- 벌칙공
- 벌칙공 + 공 제거
- 벌칙공 + 경고 카드
- 경고 - 옐로 카드
- 몰수
- 실격(자격 박탈) - 실격 카드

모든 반칙은 기록지에 기록된다.

사이드(개인전, 단체전 또는 2인조) 선수 및 경기 보조자/BC3 경기보조 선수는 하나(단일체)로 간주되며 이에 따라 경기 보조자/BC3 경기보조 선수에게 주어지는 경고 및 실격 카드는 해당 선수에게도 그대로 적용된다. 역으로, 선수에게 주어지는 경고와 실격 카드는 선수의 경기 보조자/BC3 경기보조 선수에게도 적용된다.

코치는 하나로 간주되어 코치가 경고 또는 실격 카드를 받을 경우 해당 사이드에는 적용되지 않는다.

16.1 공 제거(철회)

16.1.1 철회는 반칙이 발생한 경우 코트에서 공을 제거하는 것을 말한다. 제거된 공은 코트에서 지정된 구역이나 사구 보관함에 보관된다.

16.1.2 공의 제거는 투구할 때 발생한 반칙에 대해서만 진행된다.

16.1.3 공의 제거에 해당하는 반칙이 발생한 경우 주심은 투구된 공이 다른 공을 건드리지 않도록 공의 진행을 중단시켜야 한다.

16.1.4 주심이 다른 볼을 제거하기 전 공을 멈추는 것에 실패하면 엔드는 중단된다(참조: 12.1 - 12.4).

16.2 벌칙공

16.2.1 1개의 벌칙공은 상대방에게 주어지는 1개의 추가 공을 말한다. 이 공은 엔드에서 모든 공이 투구된 후 투구된다. 주심이 점수를 기록하고 기록심은 점수를 점수판에 반영한 뒤 모든 공은 경기장에서 치운다. 벌칙공을 투구할 사이드는 벌칙공 득점 구역에 투구할 공의 색상을 선택한다. 주심은 투구할 사이드의 색상을 표시하고 선언하며 “1분!”을 외친다. 선수에게는 벌칙공을 투구할 1분의 시간이 주어진다. 이 공이 벌칙공 득점 구역의 경계선에 접촉하지 않은 채 35cm 박스 안에 멈추면 벌칙공을 투구한 사이드는 1점을 추가로 얻는다. 벌칙공의 경우 현재 남은 시간을 시계의 시간을 1분으로 조정한다.

16.2.2 한 엔드에서 같은 사이드가 1개 이상의 반칙을 하는 경우 벌칙공도 1개 이상 주어질 수 있다. 각 벌칙공은 별도로 투구한다. 투구된 공이 득점이 된 경우 점수를 기록한 후 투구된 벌칙공은 경기 구역에서 치우고 해당 사이드는 다시 6개의 적색 또는 청색 공 중 다음에 투구할 공을 선택한다.

16.2.3 양 사이드 모두 반칙을 한 경우 서로 이러한 것이 취소(상쇄)되지 않는다. 각 사이드는 벌칙공 득점을 위해 투구를 해야 한다. 벌칙공을 첫 번째로 받은 사이드가 먼저 투구하고 그 후 남은 벌칙공을 위해 양 사이드가 번갈아 가며 투구한다.

16.2.4 벌칙공을 투구하는 도중 벌칙공에 대한 반칙을 하는 경우 주심은 상대 사이드에게 벌칙공을 부여한다.

16.3 경고 카드

16.3.1 규정 16.9에 명시된 반칙을 할 경우 해당 선수에게 경고 카드가 주어지고 주심은 해당 내용을 기록지에 기록한다. **개인전에서 사이드 구성원에게 부여된 경고 카드는 개인에게 주어진 것이며, 같은 시합에서 다른 역할(선수/경기보조자/BC3경기보조선수/코치)을 수행하더라도 해당 구성원과 함께 전달된다.**

16.3.2 선수가 대회 기간 중 2개의 경고 카드를 받는 경우 선수는 해당 경기에서 제외되며 해당 경기(개인전 또는 단체전/2인조)는 몰수패로 처리된다(참조: 10.16.8).

두번째 경고 카드 및 이후 경고 카드를 추가로 받는 경우 해당 매치에서 제외된다. 그러나 대회의 남은 경기에는 출전할 수 있다.

16.4 실격 카드

16.4.1 선수, 코치, BC3 경기보조 선수 또는 경기 보조자가 실격처리 되는 경우 실격 카드가 주어지고 기록지에 해당 내용이 기록된다. 실격 카드는 실격 카드를 받은 개인에 대해 해당 대회에서 즉각적으로 실격 처리되는 것을 의미한다(참조: 16.11.4).

16.4.2 선수 및/또는 선수의 경기 보조자/BC3 경기보조 선수가 실격처리 되는 경우 해당 사이드는 몰수패 처리된다(참조: 10.16.8).

16.4.3 실격된 개인은 심판장과 기술위원의 재량에 따라 해당 동일 대회 기간 중 실격 이후의 대회에 참가할 수 있다. 공 변조로 인한 실격을 받은 경우 해당 개인은 같은 대회에서 실격처리되어 참가할 수 없다(참조: 5.3).

16.5 다음의 반칙으로 인하여 투구한 공이 제거될 수 있다(참조: 16.1):

16.5.1 주심이 투구할 사이드의 공 색상을 표시하기 전 투구된 경우.

16.5.2 BC3 경기에서 BC3 선수가 직접 공을 투구하지 않은 경우. 선수는 반드시 직접적 신체적 접촉을 통해 공을 투구해야 한다. 직접적 신체적 접촉은 선수의 머리, 입, 팔 또는 다리에 부착한 보조 장치를 이용한 것도 포함된다(참조: 4.1.5).

16.5.3 경기 보조자/BC3 경기보조 선수가 투구가 진행되고 있거나 공이 투구되는 시점에 선수와 **또는 포인터에** 신체적인 접촉을 하거나 휠체어를 밀거나 당기는 경우(참조: 9.2.1, 9.2.2).

16.5.4 BC3 경기보조 선수와 선수가 동시에 공을 투구한 경우.

16.5.5 표적구가 투구되기 전 색상 공이 투구된 경우(표적구를 투구하기로 예정된 선수는 규칙 10.4에 따라 표적구를 투구해야 한다).

16.5.6 표적구를 투구한 선수가 첫 번째 색상 공을 투구하지 않은 경우(참조: 10.6.1).

16.5.7 BC3 선수가 표적구가 제시되고 표적구를 투구하기 전 또는 벌칙공을 투구하기 전이나 연장전에서 해당 사이드의 첫 번째 투구 전 양방향 스윙을 하지 않은 경우(참조: 4.1.6).

16.5.8 BC3 선수가 개인전 또는 2인조 경기에서 공을 투구하기 전 자신 또는 팀원이 경기 구역에서 돌아온 후 홈통을 양방향 스윙을 하여 홈통의 방향을 재조정하지 않은 경우(폐어의 경우 동시 스윙)(참조: 4.1.6).

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

16.6 다음의 반칙으로 인하여 벌칙공을 받을 수 있다(참조: 16.2):

16.6.1 자신의 투구 순서가 표시되지 않은 상황에서 선수가 투구 구역을 벗어나는 경우(참조: 10.9.2).

16.6.2 양 사이드의 모든 공이 투구되기 전 BC3 경기보조 선수가 엔드 진행 중 경기를 보기 위해 경기 구역을 돌아보는 경우(참조: 9.2.1).

16.6.3 선수 및/또는 경기 보조자/BC3 경기보조 선수가 상대방의 투구 순서(시간)에 자신의 휠체어 및/또는 홈통의 방향을 조정 또는 공을 굴리며 다음 순서를 준비하는 경우(참조: 10.9.1).

16.6.4 경기 보조자/BC3 경기보조 선수가 선수의 의향을 묻지 않고 휠체어, 홈통, 포인터를 움직이거나 공을 건네 주는 경우(참조: 9.2.1, 9.2.2).

16.6.5 선수/경기 보조/ BC3 경기보조 선수가 ‘비켜주기’ 규정을 따르지 않았고 이미 같은 경기에서 ‘비켜주기’ 규정 위반을 이유로 구두 경고를 한 번 받은 경우(규칙: 10.7.1 및 10.8).

16.6.6 엔드가 종료되기 전에 코트에서 실수로 공을 만지는 행위.

16.6.7 이유없이 경기 지연을 초래하는 행위.

16.6.8 주심의 결정을 받아들이지 않는 경우.

16.6.9 경기 보조, BC3 경기보조 선수 또는 코치가 주심의 허가 없이 경기 구역에 들어오는 경우(참조: 10.15.4).

16.6.10 코트에서 연습 투구 중에 협조적인 태도로 행동하지 않는 경우.

16.7 다음의 반칙으로 인하여 투구한 공이 제거되거나 벌칙공을 받을 수 있다(참조: 16.1, 16.2):

16.7.1 경기 보조자, BC3 경기보조 선수, 선수 또는 그들의 장비, 공, 소지품이 코트의 선 또는 해당 선수의 투구 구역으로 간주되지 않은 코트의 면에 접촉한 상태로 표적구나 색깔 공을 투구하는 경우. BC1 경기 보조자는 선수의 투구 구역 뒤에 있을 수 있다. BC3 선수와 BC3 경기보조 선수의 경우 공이 홈통에서 내려가고 있는 순간의 경우도 포함된다(참조: 10.3).

16.7.2 홈통이 투구 표시선의 어떠한 부분이라도 침범한 상태에서 표적구 또는 색깔 공을 투구하는 경우(참조: 4.1.4).

16.7.3 휠체어의 좌석 부분에 최소한 한쪽 둔부(등급분류 시 허가 받은 경우 복부)가 접촉되지 않은 채로 투구하는 경우(참조: 10.3.1).

16.7.4 공이 자신의 투구 구역이 아닌 코트 면을 접촉하여 투구하는 경우(참조: 10.3).

16.7.5 BC3 경기보조 선수가 경기 구역을 바라보고 있는 상태에서 투구하는 경우(참조: 9.2.1).

16.7.6 BC1, BC2, BC4 종목에서 선수 휠체어 높이가 지면으로부터 최대 66cm보다 높은 상태에서 투구하는 경우(참조: 4.2.1).

16.7.7 단체전 또는 2인조 경기에서 팀원 선수가 자신의 투구 구역으로 돌아오는 동안 투구하는 경우(참조: 10.9.6). 투구를 하지 않는 선수가 투구 구역 안에 휠체어 바퀴가 하나 이상 있으면 해당 선수는 경기 구역에서 '아웃'된다.

16.7.8 상대방의 투구 순서일 때 투구를 준비하고 투구하는 경우(참조: 16.6.3).

16.8 다음의 반칙으로 인하여 벌칙공과 실격 카드를 받을 수 있다(참조: 16.2, 16.3):

16.8.1 고의적으로 상대방의 집중력이나 경기 동작에 영향을 주는 방식으로 다른 선수를 방해하거나 산만하게 하는 행위를 하는 경우.

16.8.2 주심의 판단에 따라 선수, 경기 보조, BC3 경기보조 선수 및/또는 코치 간에 부적절한 의사소통이 있는 경우(참조: 15.1-15.3).

16.9 선수, 경기 보조자, BC3 경기보조 선수 및/또는 코치가 다음의 반칙으로 인하여 경고 카드를 받을 수 있다(참조: 16.3):

16.9.1 주어진 일정을 지키지 않고 연습 투구 구역에 출입하는 선수 또는 콜룸에 규정된 인원보다 더 많은 인원이 입장하는 경우(참조: 6.2, 7.2). 이러한 경우 단체전 또는 2인조 경기의 경우 선수 또는 사이드에게 경고 카드가 주어진다.

16.9.2 선수, 2인조 또는 단체전 팀이 허용된 공의 수보다 많은 개수를 콜룸에 가져온 경우(참조: 2.1, 2.2, 2.3). 초과된 공은 압수되어 대회가 종료될 때까지 보관된다. 여분의 공을 가져온 사이드는 압수당할 공을 직접 선택할 수 있다. 압수되었으나 규정에 반하지 않는 "여분의 공"은 해당 대회에서 계속되는 경기를 위해 돌려받을 수 있다.

16.9.3 선수의 공이 공 검사 절차 중 기준을 충족시키지 못한 경우(참조: 8, 14). 공 검사의 전체 과정은 하나의 과정이다. 선수가 너무 많은 공을 가져와서 공 검사 중 공을 분실하면 경고 카드 2장이 아닌 1장을 받게 된다. 콜룸 입구에 불합격 공과 불합격 경기 용기구 및 모든 경고 카드에 대한 안내문이 게시된다.

선수가 너무 많은 공을 가져와서 공 검사 중 남은 공 중 하나 이상이 실패하는 경우(동일한 경기의 경우), 이는 하나의 공 검사로 간주되며 경고 카드가 1장만 주어진다.

16.9.4 경기 중 주심의 허가 없이 코트 구역을 떠난 코치나 경기 보조는 엔드 사이 또는 메디컬/테크니컬 타임아웃 중이더라도 경기에 복귀할 수 없다.

16.9.5 대회 기간 동안 경기용기구 기준을 충족시키지 못한 경기용기구를 사용하는 경우(대회 전 경기용기구 검사 중 경기용기구가 규정을 준수하지 않은 것으로 밝혀지면 해당 경기용기구를 규정에 맞게 재조정하여 공인 도장/스티커를 받을 수 있다). (참조: 4 마지막 문단, 4.1.3, 4.1.5)

16.10 두번째 경고 카드 (참조: 16.3):

16.10.1 두 번째 경고 카드는 같은 경기 중에 두 번째 경고를 받는 것을 의미한다(즉, 16.9에 나열된 위반 사항으로 경고 카드를 받은 적이 있는 경우).

16.10.2 동일한 대회 중 선수 및/또는 경기 보조자/BC3 경기보조 선수가 연습 구역 또는 콜룸에서 두 번째 경고 카드를 받는 경우 현재 경기 출전이 금지된다. 해당 사이드는 몰수패 처리되어 패배한다(참조: 10.16.7). 코치가 두 번째 경고 카드를 받는 경우 해당 경기의 FOP에 입장할 수 없다.

16.10.3 경기 중 코트에서 두 번째 경고 카드를 받는 경우 경기에서 퇴장 당하고 몰수패 처리될 수 있다(참조: 10.16.7). 코치가 그러한 경우 FOP에서 퇴장해야 하지만 경기는 계속 진행될 수 있다.

16.11 팀 구성원, 선수, 경기 보조자, BC3 경기보조 선수 및/또는 코치가 다음의 반칙으로 인하여 실격 카드를 받고 즉시 실격 처리된다(참조: 16.4):

16.11.1 경기장 안팎에서 다음과 같은 비신사적인 행동을 보이는 경우: 심판 속이기 시도, 조작된 공으로 경기 진행, 고의로 경기 종료 방해, 상대팀 또는 경기 관계자에게 해로운 행동을 하는 경우.

16.11.2 폭력적인 행동을 하는 경우.

16.11.3 공격적, 모욕적인 언어 사용 및 행동을 하는 경우.

16.11.4 어떠한 시점이든 실격 카드는 대회에서 즉시 실격 처리된다. 대회 중 이전 경기의 결과는 몰수 처리되며 선수 또는 팀은 대회 참가 또는 랭킹 포인트를 받을 수 없다(참조: 16.4.1).

16.12 몰수

다음 행동들은 몰수로 인한 실점으로 이어진다:

16.12.1 상대방의 공이나 경기용기구를 부수는 행위(고의가 아닌 경우) (참조: 4.1.9)

16.12.2 경기 후 공 검사에 실패하는 경우(참조: 14).

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

분쟁

17. 해명 및 분쟁 절차

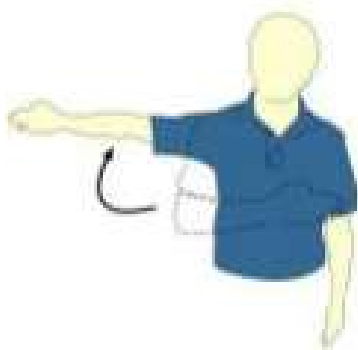


17.1 경기 중 사이드는 심판이 특정 사건에 대해 간과하거나 부정확한 판정을 내려서 경기 결과에 영향을 미친다고 느낄 수 있다. 이러한 경우 사이드의 선수/주장은 주심에게 해당 상황에 대해 주심의 주의를 끌어 의사 표현을 하거나 이에 대한 해명을 요구할 수 있다. 이 때 시간은 반드시 정지/중단되어야 한다(참조: 10.2.10).




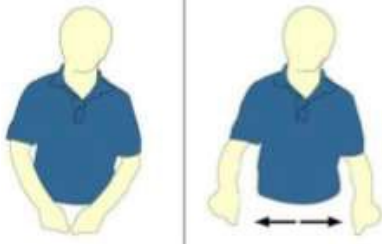
17.2 경기 중 선수/주장은 심판장의 판정을 요청할 수 있으며, 그 판정은 최종적으로 확정되며 경기는 계속 진행된다. 더 이상의 이의 제기나 항의는 불가능하며 오버헤드 카메라(공식 카메라)가 사용 중인 경우 심판장은 최종 결정과 판정을 위해 이러한 증거를 사용할 수 있다. 다른 영상(생중계, 선수단 카메라 등)은 분쟁에서 증거로 인정되지 않는다.

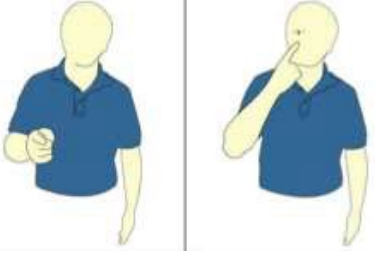
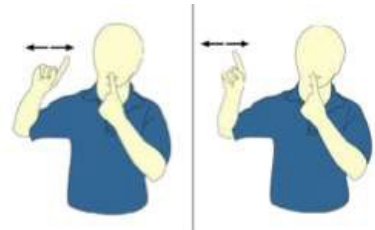
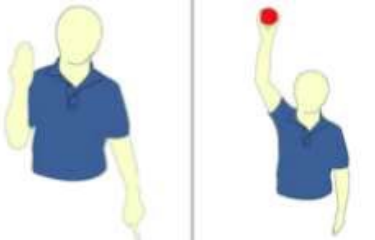

18. 공식(기술 임원) 동작/신호



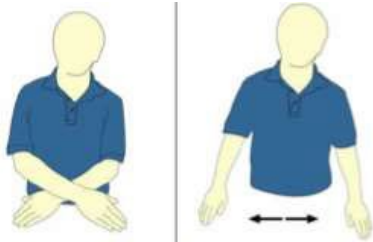
수신호는 심판과 선수가 특정 상황들을 이해하는데 도움을 주기 위해 개발되었다. 심판이 특정 수신호를 해야하는 것을 잊는 경우 선수는 이익을 제기할 수 없다.


심판

수신호 사용 상황	동작 설명	해당 동작
연습 공 또는 표적구 투구: <ul style="list-style-type: none"> ● 규정 10.1.1 ● 규정 10.4.2 	<p>손을 다음과 같이 움직여 지시하고 다음과 같이 말한다:</p> <p>“Begin warm up(연습 시작)”, 또는 “Jack(표적구)”</p>	
색깔 공 또는 표적구 투구: <ul style="list-style-type: none"> ● 규정 10.6 ● 규정 10.7 	<p>투구할 사이드의 색상에 따라 표시기의 색상을 보여준다.</p>	
동 거리(같은 거리) 공: <ul style="list-style-type: none"> ● 규정 10.13 	<p>그림과 같이 선수들이 색상 표시기의 옆면을 볼 수 있도록 가장자리를 손바닥에 대고 옆으로 잡는다. 투구할 사이드를 표시기를 돌려 표시한다(위와 같이).</p>	





테크니컬 또는 메디컬 타임아웃: <ul style="list-style-type: none"> ● 규정 20 ● 규정 19 	<p>한 손바닥을 뒤집고 다른 손의 손가락 위에 T자 모양으로 수직으로 올린 후 어느 사이드에서 요청했는지 말한다(예: 테크니컬 또는 메디컬 타임아웃 - 선수 명/팀/국가/공 색깔).</p>	
정지: <ul style="list-style-type: none"> ● 규정 18 ● 규정 17.1 ● 규정 10.2.10 	<p>손바닥을 올려 보여준다. 기록심에게 “시간 정지”라고 지시하거나 양 사이드에게 “대기”라고 지시한다.</p>	
선수 교체: 청소년 대회에서만 사용	<p>한 쪽 팔꿈치를 다른 쪽 팔꿈치 아래로 둥글게 원을 그리듯 돌린다.</p>	
거리 측정: <ul style="list-style-type: none"> ● 규정 3.5 ● 규정 10.16.6 	<p>한 손을 다른 손 옆에 두고 줄자를 늘어 사용하는 것 같은 동작을 한다.</p>	

<p>주심이 선수가 경기 구역으로 들어올지 의사 확인:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 규정 10.16.6 	<p>손가락으로 선수를 가리키고 그 다음 주심의 눈을 가리킨다.</p>	
<p>부적절한 의사소통:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 규정 16.8.2 ● 규정 17 	<p>한쪽 손의 손가락은 입을 가리키고 다른 손의 검지 손가락을 좌우로 움직인다.</p>	
<p>사구 / 공 아웃:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 규정 10.7.2 ● 규정 10.10 ● 규정 10.11 	<p>손가락으로 공을 가리키고 다른 손은 손바닥을 심판의 몸통쪽을 향한 채로 펴서 팔꿈치 아래를 수직으로 들어올리고 “아웃” 또는 “데드 볼” 이라고 말한다. 아웃 처리 당한 공을 들어 높이 올려 보여준다.</p>	
<p>공 제거:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 규정 16.1 	<p>한쪽 손으로 공을 가리키고 다른 손으로 공을 잡고 있는 것과 같이 손을 오목하게 한 후 팔꿈치 들어 공을 들어 올린다.</p>	


벌칙공: <ul style="list-style-type: none"> ● 규정 16.2 	<p>손가락으로 “1” 표시한다.</p>	
경고 카드: <ul style="list-style-type: none"> ● 규정 16.3 두 번째 경고 카드 및 현재 경기 출전 금지: <ul style="list-style-type: none"> ● 규정 16.10 	<p>반칙을 한 경우 경고 카드를 올려 보여준다.</p> <p>두 번째 반칙에 대한 경고 카드를 올려 보여준다(경기 종료, 모든 세부 종목에 적용).</p>	
실격 카드(실격 처리): <ul style="list-style-type: none"> ● 규정 16.4.3 ● 규정 16.11.4 	<p>실격 카드를 보여준다.</p> <p>(경기 종료, 모든 세부 종목에 적용)</p>	
엔드 종료 / 경기 종료: <ul style="list-style-type: none"> ● 규정 10.15 	<p>양 팔을 뻗어 교차하고 벌리기를 반복해서 보여준다.</p> <p>“엔드 종료” 또는 “경기 종료”라고 말한다.</p>	

<p>점수:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 규정 3.4 ● 규정 10.16 	<p>색상 표시기에 해당 색상 판에 손가락을 올려 점수를 표시하고 점수를 말한다.</p>	
--	---	---

점수

점수 예시			
			
적색 팀 3점	적색 팀 7점	적색 팀 10점	적색 팀 12점

선심

수신호 사용 상황	동작 설명	해당 동작
<p>의사 소통을 위해 주심의 주의를 끌어야 하는 상황.</p>	<p>팔을 들어 올린다.</p>	

타임 아웃

19. 메디컬 타임 아웃(의료적 문제)

19.1 경기 중 선수 또는 경기 보조자/BC3 경기보조 선수가 신체에 이상이 생긴 경우(심각한 상황이어야 함) 필요한 경우 어떠한 선수든 메디컬 타임 아웃을 요청할 수 있다. 메디컬 타임 아웃은 주심에 의해 10분이 주어지며 시간 계측은 정지되어야 한다. BC3 종목의 경우 10분의 메디컬 타임 아웃 동안 BC3 경기보조 선수는 경기 구역을 볼 수 없다.

19.2 선수 또는 경기 보조자/BC3 경기보조 선수는 경기 당 한 번의 메디컬 타임 아웃을 사용할 수 있다.

19.3 메디컬 타임 아웃을 받은 선수 또는 경기 보조자/BC3 경기보조 선수는 경기장에 준비되어 대기중인 의료진에게 가능한 한 빨리 도움을 받아야 한다. 해당 사이드의 의료진이 경기 구역에 입장하여 도움을 받을 수도 있으며, 이 결정은 경기 구역에 입장한 의료진의 재량에 따라 이루어진다. 의료진은 필요한 경우 선수 또는 경기 보조/BC3 경기보조 선수로부터 의사소통에 도움을 받을 수 있다. 의료진은 필요 시 선수 또는 경기 보조자/BC3 경기보조 선수의 의사소통에 관한 도움을 받을 수 있다. 메디컬 타임아웃은 신호와 동시에 시작되지만, 의료진이 코트에 도착할 때까지 시간이 카운트다운 되지 않는다.

19.4 모든 종목에서 선수가 경기를 진행할 수 없는 경우 해당 사이드는 경기를 몰수패 처리된다.

19.5 경기 보조자/BC3 경기보조 선수를 위한 메디컬 타임 아웃이 요청되고 경기 보조자/BC3 경기보조 선수가 타임 아웃 이후 경기를 계속 진행할 수 없는 경우 선수에게 아직 투구하지 못한 공이 남아 있으나 보조자 없이 경기를 진행할 수 없다면 모든 남은 공은 사구로 처리된다.

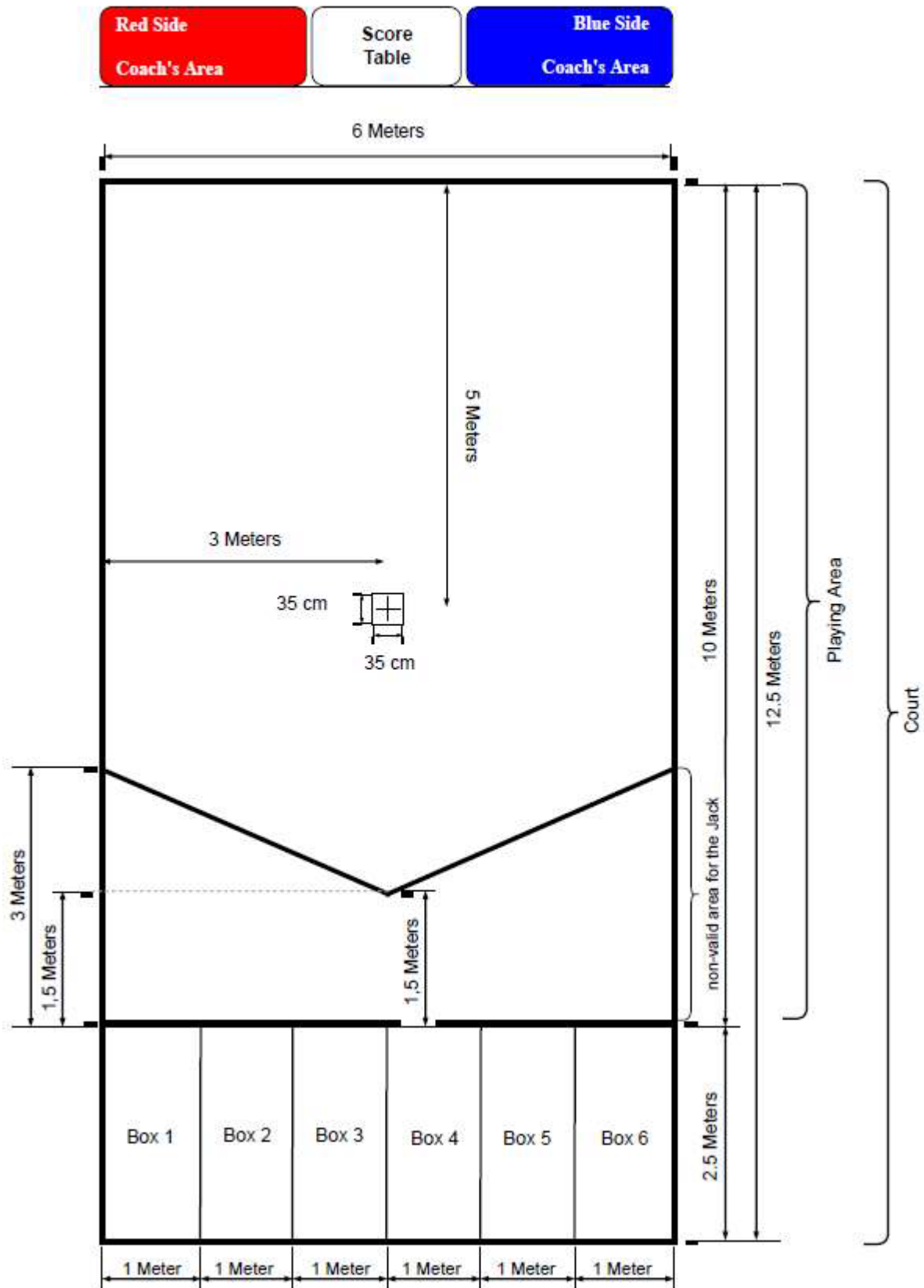
19.6 선수가 다음 경기에서도 계속해서 메디컬 타임 아웃을 요청하는 경우 TD는 의료진 및 선수의 국가 대표자와 협의하여 해당 선수를 남은 대회 경기에서 제외해야 하는지에 대한 여부를 결정할 것이다. 개인전 종목에서 선수가 대회의 다음 경기에서 제외되는 경우 남은 경기의 점수는 6:0 보다 더 높은 점수를 얻거나 같은 조 또는 토너먼트 시리즈에서 발생한 가장 큰 점수 차로 패한 것으로 기록될 것이다.

20. 테크니컬 타임 아웃(기술적 문제)

20.1 경기(매치) 당 한 번 장비가 고장 난 경우 시간은 정지되어야 하며 선수는 장비 수리 또는 교체를 위한 10분의 테크니컬 타임 아웃이 주어진다. 2인조 경기에서 선수는 필요 시 팀 동료와 혼통을 공유할 수 있다. 혼통 교체 또는 휠체어 교체는 엔드와 엔드 사이에 진행될 수 있다(심판장에게 통보되어야 함). 교체용 혼통 또는 휠체어를 포함한 수리 용품(품목)은 FOP 외부에서 가지고 올 수 있다. 공식 경기 임원(선심, 기록심, 주심, 등).

20.2 장비의 수리가 불가한 경우(또는 엔드 사이에 교체가 불가한 경우) 선수는 고장 난 장비를 가지고 경기를 진행해야 한다. 선수가 경기를 진행할 수 없는 경우 모든 남은 공은 사구로 처리된다.

보치아 코트 도면



라인 작업 및 측정 지침

넓은 테이프: 외부 경계선, 투구 경계선 및 V 라인

얇은 테이프: 투구 박스 경계선, 대체 표적구 표시(십자선) 및 **35cm X 35cm** 벌칙공 득점 구역

십자선의 선들은 15cm에서 35cm 사이

6m 라인 : 사이드 라인 안쪽

12.5m 사이드 라인: 앞쪽 라인 안쪽 및 뒤쪽 라인 안쪽

10m : 뒤쪽 라인 안쪽에서 투구 라인 뒤쪽까지

5m : 뒤쪽 라인 안쪽에서 대체 표적구 표시(십자선) 중앙까지

3m : 사이드 라인 안쪽에서 대체 표적구 표시(십자선) 중앙까지

3m : 투구 라인 뒤쪽에서 V 라인 앞쪽까지

1.5m : 투구 라인 뒤쪽에서 V 라인 앞 꼭지점까지

2.5m : 뒤쪽 라인 안쪽에서 투구 라인 안쪽(뒤이기도 함)까지

1m 박스 라인 : m(미터) 표시 양쪽에 고르게 펼쳐서 작업