

경기규칙 - 보치아

목 차

1. 용어의 정의	3
2. 경기용구 및 시설	4
3. 참가자격	6
4. 경기종목	6
5. 경기방법	9
6. 경기진행	10
7. 득 점	15
8. 연장전	15
9. 코트에서의 이동	16
10. 벌 칙	17
11. 반 칙	19
12. 엔드의 중단	22
13. 의사 교환	22
14. 경기시간	24
15. 보조 장비에 대한 규칙	25
16. 해명과 이의제기 절차	26
17. 휠체어	27
18. 주장의 임무	28
19. 연습투구 절차	28
20. 선수대기실	29
21. 치료를 위한 경기중단	31
22. 부 록 1 - 심판의 공식 몸짓 / 신호	33

SECTION B - 경기규칙

보치아

개요

여기에 소개되는 규칙들은 보치아 경기의 진행에 관한 것이다. 이 경기규칙은 **BISFed(보치아 국제 스포츠 연맹)**의 주관으로 개최되는 모든 국제 대회에 적용된다. 이들 국제 대회는 A급, B급 또는 C급으로 공인되는 모든 경기를 포함하며, 지역선수권대회(Regional Championship), 세계선수권대회(World Championships), **다른 BISFed가 인준한 경기대회** 그리고 장애인올림픽(Paralympic Games)등의 경기를 말한다. **BISFed** 회원국은 대회가 열리는 해의 18개월 전에 개최신청서를 **BISFed**에 제출해야 한다.

각 국가의 보치아를 대표하는 단체(National Organizations)는 규정에 따른 설명을 덧붙일 수 있으나, 규정을 변경하여 적용해서는 안 된다. 이에 대한 내용은 **BISFed**에 제출하는 승인신청서(Sanction Form)에 명기되어야 한다.

경기 정신

보치아 경기의 예절과 정신은 테니스 경기와 비슷하며, 많은 관중이 관람할 수 있으나, 경기에 참여하지 않는 선수 및 임원들을 비롯하여 관중은 선수가 공을 투구하는 동안 정숙을 유지해야 한다.

1. 용어의 정의

표적구(Jack)	흰색의 공.
공(Ball)	적색 또는 청색의 공.
사이드(Side)	개인 경기는 1인의 선수를, 2인조 경기와 단체 경기는 각각 2인의 선수 또는 3인의 선수로 구성된 한 팀.
코트(Court)	투구 구역을 포함하여 경계선으로 둘러싸인 구역.
매치(Match)	규정 엔드 수에 의한 두 사이드간의 경기.
엔드(End)	두 사이드가 표적구 및 주어진 모든 공을 던졌을 때를 말하며, 엔드가 모여 매치가 된다.
보조장비 (Assitive Device)	BC3선수들이 경기에 사용하는 경사로(Ramp)나 경사흠통(Chute)과 같은 경기보조기구를 말하며, 고정식이거나 일시적으로 부착하는 장비를 포함한다.
반칙(Violation)	선수, 사이드, 후보 선수, 경기보조원, 또는 코치 등이 경기규칙을 위반하는 모든 행위.
투구(Throw)	코트로 공을 보내는 동작을 말하며, 던지기, 발로 차기 그리고 보조 장비를 이용한 공 놓기 등이 있다.
사구(Dead Ball)	투구 후 코트 밖으로 나간 공, 반칙으로 심판에 의해 내보내진 공, 또는 제한 시간 내에 던지지 못한 공을 말한다.
중지(Disrupted End)	우연 또는 고의로 공이 정상적인 경기진행에서 벗어나는 경우.
V라인(V Line)	경기가 진행되기 위해 표적구가 넘어서 머물러 있어야 하는 선.
경고카드(Yellow Card)	7× 10cm 크기의 황색의 종이 또는 플라스틱, 심판이 경고를 알리기 위해 사용.
실격카드(Red Card)	7× 10cm 크기의 적색의 종이 또는 플라스틱, 심판이 실격을 알리기 위해 사용.
저울(Scale)	0.01g의 정확도로 공의 무게를 측정하기위해 사용.
볼 둘레 측정기구 (Ball Template)	공의 둘레를 측정하기위해 사용.
통역사(Translator)	보치아 규정에 의거하여 개최국이 정하는 바에 따라 통역사를 둘 수 있다. 통역사는 반드시 그 선수단 국가의 일원이어야 하며, 지정된 지역에 출입하기 위해서는 승인을 받아야 한다.

2. 경기 용구 및 시설

경기를 진행하기 위해 필요한 모든 장비는 반드시 대회조직위원회로부터 승인을 받아야하며 각 경기의 BISFed 기술위원으로부터 사용허가를 받아야 한다.

경기 용구의 검사는 반드시 대회 시작 전에 이루어져야 한다. 심판장 또는 그 지명자는 기술 위원이 지정한 시간에 검사를 실시하며, 원칙적으로 경기시작 48시간 전에 해야 한다. 검사 대상 용구는 공, 휠체어, 보조 장비(램프), 머리, 팔, 입의 보조기구 등 이다.

경기 용구(예 - 휠체어, 볼, 흥통, 포인터, 사용이 허가된 기타 경기용구)의 검사는 심판장의 단독 판단 하에 경기 중 수시로 행해질 수 있다. 수시 검사 또는 선수대기실 검사에서 경기용구가 기준을 충족하지 못할 경우 해당 선수 또는 사이드는 규칙 10.4에 의해 경고를 받을 수 있다. 수시검사나 선수대기실 검사에서 기준을 충족하지 못한 경기용구는 경기장에서 사용할 수 없다. 단, 해당선수가 수리하여 기준을 충족하였을 경우는 제외한다. 문제가 되는 공들은 경기 마지막 날까지 HOC가 보관한다. 또 해당 경고내용은 기록지에 기록되며 선수대기실(Call room)의 입구에 동 내용을 게시한다. 두 번째 수시검사에서도 경기용구가 기준에 미달되었을 경우 그 선수는 레드카드를 받고 그 매치(경기)에서 실격된다.

2.1 보치아 공

보치아 공 1세트는 6개의 적색구, 6개의 청색구와 1개의 표적구로 구성 된다. 공인 대회에서 사용되는 보치아 공은 BISFed에서 규정한 기준을 충족해야 한다.

2.1.1 보치아 공의 기준

공의 무게는 $275\text{g}(\pm 12\text{g})$

공의 둘레는 $270\text{mm}(\pm 8\text{mm})$

기준을 충족한 경우, 공에 상표가 인쇄되어 있지 않아도 된다.

2.1.2 공은 반드시 규정된 적색, 청색, 흰색을 띄어야 하며, 눈에 보이는 변형의 흔적(즉, 베이거나 찢긴 흔적)이 없는 양호한 상태이어야 한다. 공에는 어떠한 스티커도 부착될 수 없다. 심판장과 기술위원이 최종 결정을 내린다.

2.2 측정기구

경기장에서 볼 사이의 거리를 측정하거나 경기용구 검사 시 다른 용구를 측정할 때 사용한다.

2.3 점수판

모든 선수가 볼 수 있는 위치에 설치해야 한다.

2.4 시계

어디서든지 측정 가능한 전자식이어야 한다.

2.5 사구보관함

선수들이 **반드시** 보관함 안에 몇 개의 공이 있는지 볼 수 있어야 하며, 보관함은 모든 선수들이 모든 선수들이 볼 수 있는 곳에 위치해야 한다.

2.6 적색/청색 표시기

탁구라켓과 비슷하게 제작하며, 선수들에게 투구해야 할 사이드를 알려 준다.

2.7 코트

2.7.1 바닥면은 **광택 콘크리트, 나무바닥 혹은 천연/인조고무처럼** 평평하고 매끄러워야 하며, 청결해야 한다. 바닥의 표면을 변형시킬 수 있는 어떠한 것도 사용해서는 안 된다(**예를 들어 파우더 종류 등**).

2.7.2 규격은 12.5m × 6m 이다(부록3. 코트 구조 참조).

2.7.3 코트의 모든 선은 폭이 2cm ~ 5cm를 사용하며, 쉽게 알아볼 수 있어야 한다. 선은 접착테이프를 사용한다. 코트의 외부경계선과 투구표시선, V라인에는 폭이 4cm~5cm의 테이프가 사용되며, 투구지역 분할선과 대체표적구표시 등의 내부선은 2cm 테이프를 사용한다.
대체표적구표시(+) 크기 : 25cm(2cm 테이프)

2.7.4 투구지역은 6개의 투구구역으로 분할된다.

2.7.5 투구선과 V라인 사이의 영역은 표적구가 **멈추면** 무효가 되는 구역을 표시한다. V라인은 표적구 위치의 유·무효 판정을 위한 경계선이다.

2.7.6 중앙의 '4' 표시는 대체표적구 위치를 나타낸다.

2.7.7 모든 코트의 외곽경계선의 측정은 각 선의 안쪽으로부터 마주 보는 선의 안쪽까지의 거리로 측정한다. **투구구역과 분할선과 대체표적구 표시선은** 해당 선의 중앙을 기준으로 측정한다. 단, 투구 표시선의 경우는 2.5m 바깥쪽으로 배치한다. **V라인은 표적구 비유효지역 안쪽으로 배치한다**(부록 3. 코트 구조 참조).

3. 참가 자격

3.1 참가자격은 BISFed 의무분류 규정집에 자세히 기술되어 있으며, 이 규정집에는 선수등급분류, 재분류와
이의제기 등에 대한 절차뿐만 아니라 의무등급분류에 대한 자세한 내용이 담겨있다.

모든 선수들은 국제대회에 출전하게 될 해의 1월 1일이 15세가 되어야한다. 국제대회는 지역선수권대
회, 세계선수권대회, 기타 BISFed 인준대회와 장애인올림픽대회만으로 한정되는 것은 아니다.

4. 경기 종목

4.1 개요

세부종목은 7개이며, 각 종목은 남녀 구분 없이 경기가 진행된다. 세부종목은 다음과 같다.

- BC1 개인전(Individual)경기
- BC2 개인전(Individual)경기
- BC3 개인전(Individual)경기
- BC4 개인전(Individual)경기
- BC3 2인조(Pairs)경기 - BC3 참가선수
- BC4 2인조(Pairs)경기 - BC4 참가선수
- 단체전(Team) 경기 - BC1과 BC2 참가선수

4.2 BC1 개인전

BISFed 의무등급분류 체계에 의해 BC1 등급으로 분류된 중추신경계의 손상, 비진행성 중증 신경장애를
가진 선수들이 참가한다. 각 선수는 1명의 경기보조자의 도움을 받을 수 있으며, 경기 보조자는 경기지
역 뒤의 지정된 곳에 위치해야 한다. BC1 등급 경기보조자에게는 선수의 지시 없이 공을 굴린다거나 휠
체어 방향을 잡아주면서 투구를 준비하는 것은 허용되지 않는다. 경기보조자는 선수가 공을 던지거나
차거나 하는 행동을 하는 동안 직접적인 물리적 접촉을 해서는 안 된다(11.2.8 참조).

경기보조자의 역할은 다음과 같다.

- 휠체어의 조정 또는 고정(만일 경기보조자가 휠체어를 고정하지 않고 선수투구구역 안에 있다고 해도
반칙으로 간주되지는 않는다).
- 선수에게 공 전달
- 공 굴리기

4.3 BC2 개인전

BISFed 의무등급분류 체계에 의해 BC2 등급으로 분류된 중추신경계의 손상, 비진행성 중증신경장애를 가진 선수들이 참가한다. 참가 선수는 경기 중 경기보조자의 도움을 받을 수 없다. 선수는 자신이 투구할 차례에 공을 집거나 코트로 이동하기 위해 심판에게 도움을 요청할 수 있다.

4.4 BC3 개인전경기(보조장비나 홈통 사용선수)

BISFed 의무등급분류 체계에 의해 BC3 등급으로 분류된 선수들이 참가한다.

각 선수는 1명의 경기보조자의 도움을 받을 수 있으며, 경기 중 경기보조자는 선수투구구역에 머물 수 있으나 반드시 코트를 등지고 있어야 하며, 경기 중에는 코트를 보아서는 안 된다 (11.1.3/11.2.6 /13.1 참조).

BC3 경기보조자는 선수의 지시 없이 공을 굴린다거나 홈통 혹은 휠체어의 방향을 조정하여 투구준비를 해서는 안 된다. 경기보조원은 홈통을 조정하는 과정에서 코트를 보아서는 안 된다.

경기보조자는 선수가 공을 던지는 동안 선수와 직접적인 물리적 접촉을 해서는 안 되며 휠체어나 포인터를 밀거나 조정하여 선수를 도와서도 안 된다(11.2.8 참조).

4.5 BC4 개인전경기

BISFed 의무등급분류 체계에 의해 BC4 등급-비뇌인성과 BC4 하지 사용선수가 참가한다. 선수는 경기 중 경기보조자의 도움을 받을 수 없다. 선수는 자신이 투구할 차례에 공을 집거나 코트로 이동하기 위해 심판에게 도움을 요청할 수 있다.

BISFed 의무등급분류 체계에 의해 BC4 하지 사용선수로 분류된 선수는 1명의 경기보조자의 도움을 받을 수 있다. 그 경기보조자는 경기장 뒤 지정된 장소에 위치해 있어야 한다. BC4 경기보조자는 선수의 지시 없이 휠체어의 방향을 조정하거나 공을 굴려보는 등 투구준비를 해서는 안 된다.

경기보조자는 선수가 공을 차는 행동을 하는 동안 직접적인 물리적 접촉을 해서는 안 된다(11.2.8 참조).

경기보조자의 역할은 다음과 같다.

- 휠체어의 조정 또는 고정(만일 경기보조자가 휠체어를 고정하지 않고 선수투구구역 안에 있다고 해도 반칙으로 간주되지는 않는다)
- 선수에게 공 전달
- 공 굴리기

4.6 BC3 2인조경기

참가 선수들은 반드시 BC3 개인전 종목에 참가자격을 인정받은 선수가 참가할 수 있다. BC3 2인조경기는 1명의 교체선수를 두어야 한다. 예외사항은 최종결정권을 가지고 있는 BISFed에 의해 결정된다. BC3 2인조경기는 반드시 경기 중인 2명의 선수 중 적어도 1명은 **중추신경계의 손상, 비진행성 중증신경장애**를 가진 선수여야 한다. 각각의 선수들은 개인전경기에 규정에 명시된 대로 경기보조자의 도움을 받을 수 있다. 본 경기의 규정은 순서대로 2번에서 5번 투구지역을 사용하는 것을 제외하고는 단체전 경기와 동일하다.

경기보조자는 선수가 공을 던지는 동안 선수와 직접적인 물리적 접촉을 해서는 안 되며 휠체어나 포인터를 밀거나 조정하여 선수를 도와서도 안 된다(11.2.8 참조).

4.7 BC4 2인조경기

참가 선수들은 반드시 BC4 개인전 종목에 참가자격을 인정받은 선수가 참가할 수 있다. BC4 2인조경기는 1명의 교체선수를 두어야 한다. 예외사항은 최종결정권을 가지고 있는 BISFed에 의해 결정된다. 본 경기의 규정은 순서대로 2번에서 5번 투구지역을 사용하는 것을 제외하고는 단체전 경기와 동일하다.

4.8 단체전경기

참가 선수들은 반드시 BC1과 BC2 개인전 종목에 참가자격을 인정받은 선수가 참가할 수 있다. 하나의 팀에는 경기 중인 3명의 선수 중 적어도 1명은 반드시 BC1 선수이어야 한다. 각 팀은 1명의 경기보조자의 도움을 받을 수 있으며, 이 보조원은 BC1 개인전 종목에 규정된 규칙을 지켜야한다. 각 팀은 반드시 3명의 선수로 경기를 시작해야 하며 1명 또는 2명의 교체선수를 가질 수 있다(21.10 참조). **두 명의 교체선수가 있을 경우, 팀은 반드시 2명의 BC1 선수가 포함되어야 한다.**

경기보조자는 선수가 공을 던지거나 차거나 하는 행동을 하는 동안 직접적인 물리적 접촉을 해서는 안 된다(11.2.8 참조).

4.9 코치

각 매치마다 1명의 코치가 지정된 연습구역(Warm-up Area)과 선수대기실(Call Room)에 들어갈 수 있다. 코치는 단체전과 2인조 경기에서만 경기장(FOP)에 들어가는 것이 허용된다.

4.10 분류에 대한 더 상세한 내용은 BISFed 웹사이트에 있는 BISFed 보치아 의무등급분류 규정집 1판 section4 - 분류와 경기개요를 참고한다.

5. 경기 방법

5.1 개인전 경기

개인전 경기는 1매치가 4엔드로 구성되며 연장전은 예외로 한다. 각 선수는 엔드마다 교대로 표적구를 투구하며 각각 2회의 엔드를 시작한다. 각 선수는 적색이나 청색의 공을 6개씩 갖는다. 적색 공을 투구하는 선수는 3번 투구구역에, 청색 공을 투구하는 선수는 4번 투구구역에 위치한다. 각 선수는 6개씩의 적색공과 청색공, 1개의 표적구를 가지고 선수대기실에 들어갈 수 있다.

5.2 2인조 경기

2인조 경기는 1매치가 4엔드로 구성되며 연장전은 예외로 한다. 선수들은 2번 ~ 5번까지 투구구역에 번호 순서대로 표적구를 투구하고 각각 1회의 엔드를 시작한다. 각 선수들은 3개씩의 공을 갖는다. 적색 공을 투구하는 사이드는 2번과 4번 투구구역에, 청색공을 투구하는 사이드는 3번과 5번 투구구역에 위치한다.

5.2.1 2인조 경기의 공의 수 : 선수 당 3개의 공과 사이드 당 1개의 표적구를 가진다. 보치아 공 세트에 남아있는 공과 교체선수가 사용할 공은 반드시 지정된 구역에 두어야 한다.

5.2.2 각 선수별로 3개의 적색공과 청색공, 각 사이드별로 1개의 표적구를 가지고 선수대기실에 들어갈 수 있다.

5.3 단체전 경기

단체전 경기는 1매치가 6엔드로 구성되며 연장전은 예외로 한다. 각 선수들은 1번 ~ 6번 투구구역에서 번호 순서대로 표적구를 투구하고 각각 1회의 엔드를 시작한다. 각 선수들은 2개씩의 공을 갖는다. 적색공을 투구하는 사이드는 1,3,5번 투구구역에, 청색공을 투구하는 사이드는 2,4,6번 투구구역에 위치한다.

5.3.1 단체전 경기의 공의 수 : 선수 당 2개의 공과 사이드 당 1개의 표적구를 가진다.
보치아 공 세트에 남아있는 공과 교체선수가 사용할 공은 반드시 지정된 구역에 두어야 한다.

5.3.2 각 선수별로 2개의 적색공과 청색공, 각 사이드별로 1개의 표적구를 가지고 선수대기실에 들어갈 수 있다.

6. 경기 진행

경기를 준비할 때, 공식적인 절차는 선수대기실에서부터 시작된다. 경기는 1엔드를 시작할 때 선수에게 표적구를 건네주는 것으로 시작된다.

6.1 시작 시간

각 사이드는 경기시작시간을 통보 받는다. 경기가 결정되었을 때 각 사이드는 경기분과에서 결정되거나 대회조직위원회가 세부경기규정 지침서에 명시한 경기시작시간 15분 혹은 20분전에 선수대기실(20참조)에 입장하여야 한다. 공식계시용 시계는 선수대기실 **입구**에 모두가 잘 보일 수 있는 곳에 설치하여야 한다. 선수대기실의 문은 정해진 시각에 잠그고 문이 **닫힌 후에는** 사람을 포함하여 어떠한 장비도 입실시켜서는 안 된다. 각각의 사이드는 자신들이 사용할 공을 가지고 선수대기실에 입장해야하며 경기 중에는 반드시 그 공을 사용해야 한다. **경기 시작 시간까지 출전하지 않은 사이드는 같은 조나 해당 토너먼트 시리즈의 가장 큰 득실차의 경기 점수에 해당하는 점수로 경기가 몰수된다.**

만약 양 사이드가 선수대기실에 정해진 시간에 입장하지 않으면 양 사이드 모두 몰수되고, 같은 조 혹은 해당 토너먼트 시리즈의 가장 큰 득실차 경기 점수에 해당되는 점수가 “몰수 0-(?)”로 양 사이드에 기재된다.

토너먼트 라운드에서 양측이 모두 몰수패가 되는 경우에는 임명된 기술위원과 심판장이 적절한 조치를 취한다.

6.2 보치아 공

6.2.1 각 선수 또는 사이드는 각자 준비한 공을 사용할 수 있다. 개인전 경기에서는 선수 자신이 준비한 표적구를 사용할 수 있으며, 2인조와 단체전 경기에서 각 사이드 자신들이 준비한 1개의 표적구만 **사용해야 한다.**

6.2.2 각 대회 조직위원회는 이 규정의 2.1항에 명기된 기준을 충족하는 보치아 공을 제공해야 하며, 가능하다면 코트 당 2세트씩을 준비한다.

6.2.3 각 사이드는 경기 시작 전, 동전던지기(coin toss) 전후에 표적구를 포함한 보치아 공을 검사할 수 있다.

6.3 동전던지기

심판은 동전을 던져 이긴 사이드가 적색공 또는 청색공을 선택하도록 한다.

6.4 연습 투구

선수들은 지정된 투구 구역에 위치한다. 각 사이드는 심판의 지시에 따라 **표적구를 포함하여** 연습투구를 하게 된다. 각 사이드는 2분 동안 **7개**의 연습투구를 할 수 있다. 교체선수는 어떤 경우에도 연습투구를 할 수 없다.

6.5 표적구 투구

6.5.1 적색공을 투구하는 사이드가 항상 1엔드를 시작한다.

6.5.2 심판은 선수에게 표적구를 건네주고, 구두로 표적구를 투구할 것을 요청하면서 엔드의 시작을 알린다.

6.5.3 선수는 반드시 코트의 유효 구역으로 표적구를 던져야 한다.

6.6 무효 표적구

6.6.1. 다음의 경우 표적구는 무효가 된다.

- 투구된 표적구가 표적구 무효구역에 멈췄을 때.
- 코트 밖으로 나갔을 때.
- 선수가 표적구를 던지며 반칙을 했을 때.

6.6.2 투구된 표적구가 무효가 되면 다음 엔드에 표적구를 투구하기로 되어 있는 선수가 표적구를 던진다. 마지막 엔드에서 표적구가 무효가 되면, 1엔드에서 표적구를 투구한 **투구 구역안에 있는** 선수가 표적구를 던진다. 표적구가 코트에 들어갈 때까지 계속해서 순서에 따라 던진다.

6.6.3 투구된 표적구가 무효가 되면, 다음 엔드에서는 그 이전 엔드 표적구의 무효 여부와 관계없이, 해당 엔드에서 표적구를 투구하기로 되어 있던 선수가 표적구를 투구한다.

6.7 제 1구의 투구

6.7.1 표적구를 투구한 선수가 제 1구도 투구한다.

6.7.2 투구된 공이 코트 밖으로 나가거나 반칙으로 공이 제거되면, 해당 사이드는 공이 코트에 1개의 공이라도 유효 구역에 들어가거나 모든 공이 투구될 때까지 계속 투구한다. 2인조와 단체전 경기에서는 투구권을 가진 사이드의 어떤 선수든 제 2구를 던질 수 있다.

6.8 상대 사이드의 제 1구 투구

6.8.1 표적구를 던진 사이드가 제 1구 투구를 마치면, 상대 사이드가 투구한다.

6.8.2 투구된 공이 코트 밖으로 나가거나 반칙으로 공이 제거되면, 해당 사이드는 공이 코트의 1개의 공이라도 유효 구역에 들어가거나 모든 공이 투구될 때까지 계속 투구한다. 2인조와 단체전 경기에서는 주장이 지목한 어떤 선수든 제 2구를 투구할 수 있다.

6.9 나머지 공의 투구

6.9.1 다음 공을 투구하는 사이드는 표적구에 가장 가까운 공을 던지지 않은 사이드이며, 투구권을 얻은 사이드는 아직 투구되지 않은 공이 남아 있어야 하나, 그렇지 않은 경우, 상대 사이드가 투구한다. 이 과정은 양 사이드의 모든 공이 투구될 때까지 계속된다.

6.9.2 만일 선수가 남은 공을 던지지 않기로 결정하면 심판에게 그 엔드에 공을 모두 던졌다는 것을 알릴 수 있으며 남은 공은 사구 처리 된다.

6.10 엔드의 종료

벌칙으로 받은 공을 포함해서 모든 공이 투구되고 나면, 심판은 엔드의 종료를 구두로 선언하고(BC3경기보조자는 이 때 경기장 쪽으로 돌아설 수 있다.) 점수를 채점한다(7 참조).

6.11 다음 엔드의 준비

선수들이나 선수의 경기보조자, 또는 임원들은 다음 엔드를 위해 공을 회수한다. 공의 회수가 끝나면 다음 엔드가 시작된다(6.5.2 참조).

6.12 투구

6.12.1 심판의 시작 신호가 있기 전에 투구하거나, 어떤 색의 공을 투구해야 한다고 알리기 전에는 표적구를 포함한 어떠한 공도 투구하여서는 안 된다.

6.12.2 선수, 경기보조원, 휠체어, 그리고 투구 구역에 있는 어떠한 장비나 옷도 공이 투구되는 순간에 코트의 표식이나, 해당 선수의 투구 구역이 아니라고 여겨지는 코트의 어떠한 부분도 접촉해서는 안 된다.

6.12.3 공이 투구되는 순간, 선수는 적어도 한 쪽 엉덩이는 휠체어의 앉는 부분에 접촉 시켜야 한다.

6.12.4 공이 투구되는 순간, 공은 해당 선수 투구구역 외부의 코트 어느 부분도 접촉해서는 안 된다. 공이 던져진 후, 투구한 선수, 상대 선수, 또는 선수들의 장비를 맞고 튕기더라도 그 공은 유효

한 것으로 본다. 투구된 공이, 어떠한 접촉도 없이 스스로 구르는 경우, 그 공은 그 새로운 자리에 남겨지게 된다.

6.12.5 던져지거나 차이거나 **홀통** 바닥을 빠져나온 공은 자기 투구구역(바닥이거나 공중이거나)을 굴러 나온 후 투구선을 통과하여 경기장에 들어가기 전에 상대방 투구구역을 통과할 수 있다.

6.13 코트 밖의 공

6.13.1 표적구를 포함한 어떠한 공도 경계선에 닿거나 경계선을 넘으면 코트 밖으로 나간 것으로 간주한다. 만일 공(표적구이건 색깔공이건)이 라인에 닿아있고 다른 공을 지지하고 있으면 라인에 닿아있는 공은 조심스럽게 제거된다. 이 때 지지되어있던 다른 공이 떨어져서 라인을 닿으면 그 공도 코트 밖으로 제거된다. 각 공은 6.13.4나 6.14규정에 따라 다루어진다.

6.13.2 공이 경계선에 닿았거나 경계선을 넘었던 공이 다시 코트로 다시 들어와도, 그 공은 코트 밖으로 나간 것으로 간주한다.

6.13.3 투구된 공이 6.17의 경우를 제외하고 코트로 들어가지 못하면, 그 공은 코트 밖으로 나간 것으로 간주한다.

6.13.4 코트 밖으로 투구거나 **밀려나간 모든 색깔공**은 사구가 되며, 사구보관함에 보관된다. 심판은 이러한 문제에 대해 최종 결정권을 가진다.

6.14 코트 밖으로 밀려난 표적구

6.14.1 표적구가 경기 중 밖으로 밀려 나가거나 **유효하지 않은 위치에 들어오게 되면**, 표적구를 대체 표적구 표시에 다시 갖다 놓는다.

6.14.2 적색공 또는 청색공이 이미 대체표적구 위에 있어, 표적구를 대체표적구 표시에 위치시킬 수 없다면, 표적구는 양 사이드 라인으로부터의 중심선 상에서 대체표적구 표시 앞쪽 가장 가까운 자리에 위치시킨다.(대체표적구표시 앞쪽이란 투구 라인과 대체 표적구 표시 사이의 지역을 말한다.)

6.14.3 표적구가 대체되면, 다음 공을 던질 사이드는 규칙 6.9.1에 의해 결정된다.

6.14.4 표적구가 대체된 후 코트에 적색공 또는 청색공이 없다면, 표적구를 밀어낸 사이드가 다음 공을 투구한다. (6.15 참조)

6.15 같은 거리의 공

다음 투구할 사이드를 결정할 때, 둘 이상의 서로 다른 색의 공이 표적구로부터 같은 거리에 있고, 다른 어떤 공도 표적구에 더 가까이에 있지 않다면(**한 사이드의 경기 점수가 1-1이상인 경우에도**), 마지막에 투구한 사이드가 다시 투구해야 한다. 다시 투구된 공이 같은 거리에 있는 공의 거리를 변화시키지 못하였다면 다음 투구는 상대사이드가 투구하게 된다. 이와 같이 같은 거리에 있는 공의 거리에 변화가 일어나거나 모든 공을 던질 때까지 양 사이드는 번갈아 투구하며 경기는 진행된다.

6.16 동시에 투구된 공

한 사이드가 투구할 순서에 그 사이드에서 동시에 둘 이상의 공이 던져지면, 그 공들은 정상적으로 투구된 것으로 간주되면 코트에 머물게 된다. 만일 심판이 종료 시간이 가까워지기 때문에 고의로 동시에 투구된 것 이이라고 판단하면, 해당 공들은 반드시 **제거**되어야 한다.

6.17 떨어뜨린 공

선수가 실수로 공을 떨어뜨렸을 경우, **그 공을 다시 투구할 수 있도록 심판에게 승인을 요구하는 것은 선수의 책임이다.** 공이 의도되지 않은 동작에 의해 떨어졌는지 또는 공을 투구하기 위한 시도에 의해 떨어뜨렸는지에 대한 결정은 심판이 한다. 공을 다시 투구하는 횟수에 제한은 없으며 심판이 유일한 결정권자이다. 이 경우 시간 측정은 계속된다.

6.18 심판의 오류

심판의 오류로 투구 순서가 아닌 사이드가 투구했을 경우, 그 공은 투구한 선수에게 돌려준다. 이 경우, 반드시 해당 시간을 측정해서 필요할 경우 조정해야 한다. 단 하나의 공이라도 잘못 투구된 공에 의해 움직였다면, 해당 엔드는 무효로 처리된다(10.3.4와 12. 참조).

6.19 선수 교체

BC3와 BC4 2인조 경기에서 각 사이드는 한 매치동안 1명의 선수를 교체할 수 있다(4.6/**4.7** 참조). 단 체전 경기에서는 각 사이드는 한 매치동안 2명의 선수를 교체할 수 있다(**4.8** 참조).

선수 교체는 오직 엔드와 엔드 사이에 행해질 수 있으며, 반드시 이를 심판에게 보고해야 한다. 또한, 선수 교체로 경기를 지연시켜서는 안 된다. 선수 교체에 의해 한 번 퇴장한 선수는 다시 교체 투입될 수 없다.

6.20 교체선수와 코치의 위치

코치와 교체선수는 코트 끝의 적절히 정해진 구역에 위치한다. 그러나, 이 구역의 경계는 조직위원회에서 결정하며, 전체 경기장 배치에 따라 달라진다.

7. 득점

- 7.1 벌칙 투구가 있는 경우, 벌칙 투구를 포함해서 양 사이드가 모든 공을 투구한 후 심판이 점수를 계산한다.
- 7.2 표적구에 가장 근접한 공을 가진 사이드가 득점을 하는데, 표적구에 가장 가까이 있는 상대방의 공 보다 표적구에 더 근접한 공 1개당 1점을 얻는다.
- 7.3 서로 다른 색깔의 2개 이상의 공이 표적구로부터 같은 거리에 있고, 표적구에 더 근접한 공이 없다면 양사이드는 공 1개당 1점을 얻는다.
- 7.4 매 엔드 종료 시 마다 심판은 기록지와 점수판의 점수가 정확한지 확인해야 한다. 선수/주장은 점수가 정확히 기록되었는지를 확인한다.
- 7.5 경기가 끝나면 각 엔드의 득점을 합산하여 총득점이 많은 사이드를 승자로 발표한다.
- 7.6 엔드 종료 시, 심판은 거리 측정이 필요하거나, 또는 근소한 차이로 승자가 결정되어야 할 경우, 양 사이드의 주장(또는 개인전 경기에서는 선수)을 호출할 수 있다.
- 7.7 동점인 경우, 연장전 엔드가 진행된다. 연장전 엔드의 얻은 점수는 총점에 포함하지 않고 단지 승자를 결정하는데 사용된다.

8. 연장전

- 8.1 연장전은 1회의 추가 엔드로 구성된다.
- 8.2 모든 선수는 원래의 투구 구역에서 경기를 진행한다.
- 8.3 연장전 엔드에서는 동전 던지기의 승자가 어느 사이드가 먼저 투구할 지를 선택한다. **동전 던지기는 양 사이드가 준비가 되면 즉시 실시되고 연장전의 시작을 결정한다.** 먼저 투구하는 사이드의 표적구가 사용된다.
- 8.4 표적구는 대체표적구 표시에 위치시킨다.
- 8.5 연장전의 경기진행은 정규경기의 엔드와 같은 방법으로 진행된다.
- 8.6 연장전에서도 7.7에서 설명한 상황이 발생하여 동점을 얻는 경우, 두 번째 연장이 진행된다. 이때에는 상대사이드가 엔드를 시작한다. 양 사이드 간에 제1구 투구를 번갈아 가며 실시하고, 승자가 결정될 때까지 이 과정이 반복된다.

8.7 동전 던지기 전 중 후에는 BC3 경기보조자는 흐름을 조정하는 과정에서 경기장 안을 볼 수 없다. 만일 이러한 일이 발생하면 심판은 선수에게 투구를 하게하고 적절한 벌칙을 부여한다.(2개의 벌칙 공)
11.1.2/11.2.6

8.8 리그전에서 각 사이드의 최종 위치를 결정하기 위하여 추가적인 연장전이 필요한 경우 심판은 다음과 같이 한다.

- 동전 던지기를 하여 어느 사이드가 적색이나 청색을 할 지 결정.
- 먼저 시작하는 사이드의 표적구를 대체표적구 표시에 위치시킨다.
- 그리고 그 엔드는 정상적인 엔드로 플레이된다.
- 만일 그 엔드에서 양측이 동일한 점수를 얻으면 기록지에 그 점수를 기록하고 두 번째 연장이 시작된다. 이때에는 반대편 사이드가 자기측 표적구를 대체표적구 표시에 위치시키고 경기를 시작한다.
- 이러한 절차는 승자가 결정될 때까지 양 사이드에서 첫 번째 투구를 번갈아 가면서 하며 계속된다.

9. 코트에서의 이동

9.1 심판이 어느 사이드가 플레이할 것인지를 지정하면, 그 사이드의 선수는 코트에 자유롭게 들어 갈 수 있다.

9.2 선수는 다음 투구 준비를 하는 동안 또는 흐름 방향을 조정하기 위해 다른 투구 구역에 들어갈 수 없다. 해당 상황이 발생하는 경우, 심판은 해당 선수에게 흐름 방향을 조정하기 전에 본인의 투구 구역으로 돌아가도록 해야 한다.

9.3 코트에 들어가기 위해 도움이 필요한 경우, 선수는 심판 또는 선심에게 도움을 요청할 수 있다.

9.4 2인조나 단체전 경기에서 자기 동료선수가 투구 구역에 돌아오고 있는 중에 선수가 공을 투구하면 심판은 그 동료선수가 그들의 투구 구역에 들어온 후 투구하도록 요구한다.(투구된 공은 플레이 된 것으로 간주된다.) 만일 그 사이드에서 반복해서 그러한 상황이 발생하면 심판은 경고를 준다.

9.5 공의 투구, 킥, 굴리기 전후의 상례적인 행위는 특별히 요청이 없어도 경기보조자에게 허용된다.

10. 벌칙

10.1 개요

반칙을 범하는 경우, 세 가지 형태의 벌칙이 적용된다.

- 벌칙 공
- 공 제거
- 경고와 실격

10.2 벌칙 공(Penalty)

10.2.1 벌칙 공은 상대 사이드에게 주어지는 2개의 추가 공을 의미하며 해당 엔드의 마지막에 투구 된다. **벌칙 공의 투구제한 시간은 각 위반 당(2개의 공) 2분이 주어진다.**

10.2.2 벌칙 공으로는 투구권을 부여 받은 사이드의 사구가 사용된다. 사구가 부족하다면, 해당 사이드가 투구한 공 중에 표적구로부터 가장 멀리 떨어진 공을 사용한다.

10.2.3 벌칙 공으로 사용될 공이 하나 이상이면, 해당 사이드가 사용할 공을 선택할 수 있다.

10.2.4 득점에 해당되는 공이 벌칙 공으로 사용될 경우, 심판은 코트에서 공을 빼내기 전에 점수를 기록해 두어야 한다. 벌칙 공 투구로 득점할 경우 해당 엔드의 총점에 합산된다. 벌칙 공을 던지는 과정에서, 선수가 공의 위치를 변경 시켜서, 상대방의 공이 표적구에 더 가까이 갔다면, 심판은 변경된 공의 위치로 점수를 계산한다.

10.2.5 한 사이드에 의해 1회의 엔드가 진행되는 동안, 2개 이상의 반칙이 발생하는 경우 1회의 반칙에 따라 주어지는 2개의 벌칙 공은 각각 분리하여 투구한다. 즉, 첫 번째 반칙으로 얻은 2개의 벌칙 공이 투구되고 나면, 두 번째 반칙으로 얻은 2개의 벌칙 공을 투구하는 순서로 진행된다.

10.2.6 양 사이드가 모두 반칙을 한 경우 서로에게 발생한 반칙은 상쇄된다. 예를 들어 엔드 진행 중에 적색공 사이드가 2회의 반칙을 범하고, 청색공 사이드가 1회의 반칙을 범했다면, 청색공 사이드는 1회의 반칙에 대해서만 벌칙 공을 투구한다.

10.2.7 벌칙 공을 투구하는 중, 또 다시 벌칙 공에 해당하는 반칙을 범하는 경우, 심판은 다음의 순서를 따른다.

10.2.7.1 해당 사이드가 2개 이상의 반칙으로 벌칙 공을 투구할 수 있는 권리를 가진 경우 1개의 반칙으로 부여된 벌칙 공을 회수한다.

10.2.7.2 그렇지 않은 경우, 순서에 따라 벌칙 공 투구권을 상대 사이드에게 부여한다.

10.3 공의 제거(Retraction)

10.3.1 반칙을 범하며 투구된 공은 코트에서 제거된다. 제거된 공은 사구보관함에 보관한다.

10.3.2 공 제거 벌칙은 투구 순간에 발생한 반칙에만 적용된다.

10.3.3 공의 제거에 해당하는 반칙이 범해졌을 경우, 심판은 투구된 공이 다른 공을 밀어내기 전에 그 공이 멈추도록 해야 한다.

10.3.4 심판이 다른 공을 밀어내기 전에 투구된 공을 멈추지 못했다면, 해당 엔드는 무효 처리된다.(12.2 참조)

10.3.5 공의 제거에 해당하는 반칙은 공이 투구되는 순간에서만 발생한다.

10.4 경고와 실격(Warning and Disqualification)

10.4.1 선수에게 경고를 줄 때(황색카드 제시), 심판은 해당 내용을 기록지에 기록한다.

10.4.2 **동일한 경기에서** 2회 째 경고를 받는 경우(황색카드 제시 후, 적색카드 제시), 선수는 실격된다.(11.6 참조) 심판은 해당 내용을 기록지에 기록한다.

10.4.3 선수가 스포츠 정신이 결여된 행동에 의해 실격된다면, 심판은 즉시 적색카드를 제시하고 이를 기록지에 기록한다.

10.4.4 선수가 개인전경기나 2인조경기에서 실격되면, 해당 사이드는 경기를 몰수 당한다.
(10.4.8 참조)

10.4.5 단체전경기에서 한명의 선수가 실격 당하는 경우, 경기는 나머지 2명의 선수로 진행된다. 실격된 선수의 투구되지 않은 공은 사구보관함에 보관한다. 이어지는 모든 엔드에서 해당 사이드는 4개의 공으로 경기를 한다. 만일 주장이 실격 당하는 경우, 남아 있는 선수 중 1명이 주장을 맡는다. 동일 사이드에서 두 번째 실격 선수가 발생하면, 해당 사이드는 몰수패로 처리된다. (10.4.8 참조)

10.4.6. 실격된 선수는 동일 대회 기간 중 이후의 경기에 출전할 수 있다.

10.4.7 선수가 스포츠 정신이 결여된 행동으로 실격되면, 해당 경기에 관련되지 않았거나, 또는 문제 선수와 같은 국가 출신이 아닌 2명의 국제심판과 심판장으로 구성된 위원회에서 동일 대회 기간의 추후 경기에 해당 선수가 출전할 수 있는지의 여부를 결정한다. (10.4.9 참조)

10.4.8 한 사이드가 몰수패를 당하는 경우, **상대 사이드는 같은 조나 토너먼트 시리즈에서 나온 가장 높은 득실차의 경기 점수에 해당하는 점수를 부여받는다.** 몰수패를 당하는 사이드의 점수는 0 점 처리된다. 만약 양 사이드가 같이 실격을 당하는 경우는 양측 모두 경기가 몰수되고, 같은 조나 토너먼트 시리즈에서 나온 가장 높은 득실차의 경기 점수에 해당하는 점수가 “몰수 0-(?)” 로 양 사이드 모두에게 기재된다.

10.4.9 실격이 반복되는 경우, 임명된 기술위원과 **심판장**은 협의를 통해 적절한 조치를 취한다.

11. 반칙

11.1 다음 행동은 벌칙 공에 해당하는 반칙이다. (10.2 참조)

11.1.1 **상대선수 투구 시간에** 선수가 자신의 투구구역을 벗어나는 경우

11.1.2 BC3 개인전과 BC3 2인조 경기에서 경기보조자가 엔드 진행 중, 경기를 지켜보기 위해 코트 방향으로 몸을 돌린 경우

11.1.3 심판의 판단으로 선수와 해당 선수의 경기보조자 또는 코치 사이에 부적절한 의사 교환이 있는 경우

11.1.4 선수가 상대방의 순서에 휠체어 또는 흉통의 방향을 조절하거나 공을 굴리며 다음 투구를 준비하는 경우(**이것은 상대선수가 표적구 투구를 준비하기 위해 움직이는 상황도 포함된다**), (선수가 공을 집어서 선수의 손이나 허벅지 위에 올려놓고 굴리지 않는 것은 허용된다. - 즉 심판이 청색 사이드에게 투구 신호를 하기 전에 적색 사이드가 공을 집었는데, 적색공을 손이나 허벅지에 올려놓는 것은 허용 된다 : 만일 청색 사이드가 투구하라고 신호를 한 후 적색 사이드가 자신의 공을 집었다면 그것은 허용되지 않는다) 선수가 그 공을 투구하면 그 볼은 제거된다.

11.1.5 선수의 요청 없이 경기보조자가 휠체어, 흉통을 이동하거나 공을 굴린 경우.

11.2 다음 행동은 벌칙 공과 투구된 공의 제거에 해당하는 반칙이다(10.2/10.3 참조).

11.2.1 선수, 경기보조자, 보조 장비 또는 **풋**이 코트의 선 또는 해당 선수의 투구 구역이 아닌 것으로 간주되는 코트 면을 접촉한 채로 투구하는 경우(6.12.2 참조) BC3 선수의 경우 투구된 공이 홈통에 있는 경우도 이 규정이 적용된다.

만일 선수가 엔드 중에 어떤 물건(병, 코트, 핀, 깃발)이나 경기용구(헤드 포인터, 홈통 또는 홈통 연결단)사용을 원한다면 그 물건들은 그 엔드 시작 전에 자신의 투구박스 안에 반드시 있어야한다. 만일 엔드 중에 이 물건을 밖에서 선수의 투구박스로 가지고 나오면 심판은 11.2.1/15.5의 규정에 따라 판정한다.

11.2.2 이전에 투구한 상태를 없애기 위해 보조 장비(**홈통**)를 좌우로 움직이지 않은 경우

11.2.3 보조 장비(**홈통**)가 투구선 위에 있을 때 투구하는 경우

11.2.4 적어도 한 쪽 엉덩이가 휠체어의 앉는 부분에 접촉 없이 투구하는 경우

11.2.5 공으로 자기 투구구역 이외의 코트를 접촉하며 투구하는 경우

11.2.6 BC3 경기보조자가 코트를 보고 있을 때 투구하는 경우

11.2.7 좌석의 높이가 66cm이상일 때 투구하는 경우(17.1 참조)

11.2.8 BC1, BC3 선수 또는 BC4의 하지 사용선수의 경기보조자가 선수가 투구 중 또는 킥(차는동작) 중에 휠체어를 밀어서 투구나 킥을 돕는 것을 포함하여 선수의 머리카락이나 입 포인터 등을 직접 접촉하는 경우.

BC1, BC3 선수 또는 BC4의 하지 사용선수의 경기보조자가 선수와의 단지 일상적인 접촉을 하였고 그러한 접촉이 투구에 어떠한 영향도 미치지 않았을 경우 심판은 반칙으로 판정하지 않는다.

11.3 다음 행동은 벌칙 공과 함께 경고(황색카드)에 해당하는 반칙이다.(10.2./10.4 참조)

11.3.1 어떠한 의도적 방해나 혼란을 유발하는 행위를 통해 다른 선수의 집중 또는 투구 동작에 영향을 끼치는 경우

11.3.2 고의로 엔드를 방해하는 경우

11.4 다음 행동은 투구된 공의 제거에 해당하는 반칙이다.(10.3 참조)

11.4.1 심판이 투구할 사이드를 지시하기 전에 투구하는 경우, 투구된 공이 표적구인 경우, 파울이다.

11.4.2 심판의 실수로 일어나는 것을 제외하고, 상대 사이드의 투구 순서에 투구하는 경우.

11.4.3 공이 투구된 이후 홈통 내에서 멈춘 경우.

11.4.4 어떤 이유이든 BC3 경기보조자에 의해 홈통 내에서 공이 멈춘 경우.

11.4.5 공을 투구한 선수가 BC3 선수가 아닌 경우(15.3 참조).

11.4.6 경기보조자와 선수가 동시에 투구하는 경우.

11.4.7 표적구 투구 이전에 적색공 또는 청색공이 투구되는 경우(11.4.1 참조).

11.4.8 제한시간 안에 투구를 하지 않았을 경우(14.5 참조).

11.5 다음 행동은 사이드의 경고(황색카드)에 해당하는 반칙이다(10.4 참조).

11.5.1 이유 없이 경기를 지연시키는 경우.

11.5.2 선수가 심판의 결정에 불복하거나 상대 선수 또는 경기 진행 요원들에게 해를 끼치는 행위를 하는 경우.

11.5.3 선수대기실에서의 검사나 수시검사에서 공이 기준에 미달할 경우(2. 20.2.3참조). 이때의 경고는 경기장에서의 경고 수에 포함되지는 않는다.

11.5.4 선수대기실에 허용된 수보다 더 많은 공을 가지고 오는 경우(5.1/5.2/5.3/20.6 참조). 이 경우의 경고는 경기장에서의 경고 수에 포함되지는 않는다.

11.5.5 2인조 경기나 단체전경기에서는 허용된 공의 수보다 더 많이 가지고 온 선수에게 경고가 주어진다. 누가 허용된 것보다 더 많은 공을 가지고 온 것을 결정하지 못 할 경우 주장에게 경고가 주어진다. 이때의 경고는 경기장에서의 경고 수에 포함되지는 않는다.

11.5.6 동일한 대회에서 누적으로 3회 또는 동일한 연도에 누적으로 5회의 황색카드를 받은 선수는 한 경기 출전정지가 선언된다. 이 벌칙은 당해 년에만 유효하다.

11.6 다음 행동은 사이드의 실격(적색카드)에 해당하는 반칙이다(10.4 참조).

11.6.1 선수/경기보조자가 심판 또는 상대 선수/팀에게 스포츠 정신에 반하는 행동을 보이는 경우, 적색카드가 제시되며, 즉시 실격 처리된다(10.4.3 참조).

11.6.2 선수/경기보조자가 엔드 중간이나 타임아웃 중을 포함한 경기 중 심판의 허가를 받지 않고 경기장구역을 벗어나는 경우(즉, 경기지역을 벗어나거나 화장실에 가는 경우 등).

11.6.3 2차 선수대기실 검사나 수시검사에서 장비가 기준에 미달할 경우(2./20.12.4 참조).

11.6.4 적색카드를 최소한 한 경기의 출전정지(suspension)를 의미한다. 만일 결승전이나 토너먼트에서 한 사이드의 마지막 경기에서 적색카드가 발급되면 그 벌칙은 동일한 해에 개최되는 다음 대회 경기에 적용된다.

12. 엔드의 중단

12.1 심판의 실수나 행동에 의해 엔드가 중단되면, 심판은 선심과 협의를 통해, 밀려난 공을 이전 위치로 복원시킨다. (심판은 공이 이전의 정확한 지점으로 복원되지 않았다 하더라도 항상 이전의 점수를 원래대로 보존하기 위해 노력한다) 심판의 판단에 의해 원래 지점에서의 공의 복구가 가능하지 않은 경우, 해당 엔드는 다시 시작된다. 이 경우 심판이 최종 결정권자이다.

12.2 한 사이드의 실수나 행동에 의해 엔드가 중단되면, 12.1에 따라 조치를 취하여야 하지만, 어떠한 결정을 내릴 때에는 잘못을 일으키지 않은 상대 사이드와 협의할 수 있다.

12.3 엔드가 중단되고 벌칙 공이 주어져 있었다면, 벌칙 공의 투구는 새로 시작된 엔드의 종료 전에 투구한다. 엔드 중단을 유발한 선수 또는 사이드에 벌칙 공이 주어져 있었다면, 그 사이드는 그 공을 사용할 수 없다.

13. 의사교환

13.1 엔드 진행 중, 선수, 경기보조자, 코치, 교체선수 간의 의사 교환은 할 수 없지만, 예외가 되는 경우는 다음과 같다.

- 선수가 경기보조자에게 특정 행동, 예를 들면, 휠체어의 위치를 조정하거나, 보조 장비(흙통)를 이동하거나, 공을 굴리거나, 또는 자신에게 공의 전달 등을 요구하는 경우. **일상적인 행위는 요청하지 않고도 경기보조자에게 허용된다.**
- 코치는 투구 후 또는 엔드와 엔드 사이에 선수를 칭찬하거나 격려할 수 있다.
- 코치와 교체선수 그리고 그 경기보조자 사이에는 의사교환을 할 수 있으나 코트 안에 있는 선수는 들을 수 없는 방법으로 해야 한다. 만일 심판이 그 의사교환이 코트 내 선수가 들을 수 있다고 판단한다면 심판은 부적절한 의사교환으로 간주하여 2개의 벌칙 공을 부여한다(11.1.3 참조).
- 엔드 중간에 양측 어느 곳에도 플레이 지시가 내려지지 않았을 경우(즉, 심판이 측정할 때 등)에는 양 사이드의 선수 모두 조용히 대화 할 수 있으나 상대방이 플레이 하도록 지시되면 즉시 중지해야 한다.

13.2 2인조 경기 또는 단체전 경기에서는 엔드 진행 중 심판이 자신들의 투구 순서임을 지시하지 않는 한 같은 사이드의 선수와 의사 교환을 할 수 없다.

- 13.3 BC3 2인조 경기에서 선수는 자기 동료선수의 경기보조자에게 흠통을 조정할 것을 지시할 수 없다. 각 선수는 자기 자신의 경기보조자와 직접 의사교환 해야 한다.
- 13.4 엔드와 엔드 사이에, 선수는 다른 선수, 경기보조자, 코치와 의사 교환을 할 수 있다. 그러나 심판이 엔드의 시작을 알리면, 즉시 중지해야 한다. 심판은 장시간의 대화로 인해 경기를 지연시켜서는 안 된다. 주장 또는 선수는, 교체되거나 작전시간 시, 또는 심판이 허가한 경우를 제외하면 자신의 투구구역을 벗어날 수 없다(6.19./13.5 참조).
- 13.5 2인조 경기 또는 단체전 경기에서, 작전시간은 한 매치동안 한 사이드 당 1회 허용되며, 코치 또는 주장이 요청할 수 있다. 작전시간은 2분간 허용되며, 선수는 그 시간 동안 투구 구역을 벗어날 수 있다. 그러나, 반드시 동일 투구 구역으로 복귀해야 한다. 양 사이드가 모두 자신의 투구 구역에 복귀하면, 작전시간은 종료된 것으로 간주된다. 선수는 심판의 허가 없이 작전시간 중에 코트를 벗어날 수 없다. 어떠한 이유로든 선수가 코트를 벗어난 경우, 해당 선수는 경고(황색카드)를 받으며, 해당 사항은 기록지에 기록된다(11.6.2 참조).
- 13.6 다른 선수가 자신의 투구에 방해가 되는 위치에 있을 경우 그 선수에게 비켜줄 것을 요청할 수 있지만, 그 선수의 투구 구역 밖으로 나갈 것을 요청할 수는 없다.
- 13.7 주장을 포함한 모든 선수는 자신의 투구 순서에 심판과 대화할 수 있다.
- 13.8 심판이 어느 사이드가 투구할 것인지를 결정한 후 선수들은 점수나 공의 측정을 물어볼 수 있다. 공의 위치(상대편 공 중 어느 것이 더 가까운가와 같은)에 대한 질문은 답변되지 않는다. 선수는 본인이 직접 코트에 와서 공의 위치를 확인할 수 있다.
- 13.9 경기 중 통역이 필요하면 심판장은 적절한 통역을 선정할 권한을 갖는다. 심판장은 자원봉사자나 다른 경기에 참여하고 있지 않은 심판 중에서 우선 선정한다. 적절한 통역사가 없을 경우에 심판장은 선수가 속한 국가의 개인을 선정할 수 있다.
- 13.10 통역사는 경기장내에 있을 수 없다. 필요한 시점에 통역사가 없다는 것으로 어떠한 경기도 지연될 수 없다.
- 13.11 선수, 경기보조자, 코치 그리고 교체선수는 경기장내에 있는 동안 무선 통신기/ 휴대폰 그리고 스마트폰을 사용할 수 없다.

14. 경기시간

14.1 각 사이드에는 엔드당 제한 시간이 있으며, 기록원이 산정한다.

14.2 표적구 투구시간은 제한시간에 포함된다.

2014년 1월 1일부터 규정14.2는 “표적구 투구에 1분까지 주어진다. 그리고 나서 그 경기에 시계가 다시 주어진 시간으로 다시 셋팅된다.”로 대체된다.

14.3 심판이 기록원에게 **표적구 투구를 포함**하여 어느 사이드가 투구할 것인지를 가리키는 순간 해당 사이드의 시간 측정이 시작된다.

14.4 투구된 공이 코트 내에서 정지한 순간이나 경계를 벗어나는 순간 시간측정은 정지된다.

14.5 제한 시간이 경과할 때까지 투구하지 않았다면, 그 공을 포함해서 남아 있는 모든 공은 무효가 되며 사구보관함에 보관한다. BC3 선수의 경우, 일단 공이 홈통에서 굴러 내려가기 시작했다면 투구된 것으로 간주된다.

14.6 제한 시간 경과 후, 공이 투구 되었다면, 심판은 이 공이 경기를 방해하지 않도록 공을 정지시켜 코트에서 제거한다. 그러나 이 공이 투구된 다른 공의 위치에 영향을 끼쳤다면 해당 엔드는 중단된다.

14.7 벌칙 공 투구에 소요되는 시간은 모든 경기에서 반칙 당(공 2개) 2분의 제한 시간이 주어진다.

14.8 각 엔드 진행 중, 양 사이드의 잔여시간은 점수판에 표시된다. 각 엔드 종료 시, 양 사이드의 **잔여시간**은 기록표에 기록된다.

14.9 엔드 진행 중, 시간이 잘못 계산되는 경우, 심판은 오류를 **수정한다**.

14.10 분쟁이나 불명확한 상황이 발생한 경우, 심판은 시간 측정을 정지시켜야 한다. 엔드 진행 중, 통역을 위해 경기의 중지가 필요한 경우, 시간 측정은 중지되어야 한다. 가능하다면 **항상**, 통역자는 해당 선수와 같은 팀에서 나오지 말아야 한다.

14.11 시간 제한은 다음과 같이 적용된다.

• BC1 개인전	1엔드별 한 선수당 5분
• BC2,BC4 개인전	1엔드별 한 선수당 5분
• BC3 개인전	1엔드별 한 선수당 6분
• BC3 2인조	1엔드별 한 사이드당 8분

- BC4 2인조 1엔드별 한 사이드당 6분
- 단체전 1엔드별 한 사이드당 6분

2014년 1월 1일부터 위에 제시된 시간은 1분씩 감소하게된다.

- 벌칙구 2분/반칙(2개의 공)
- 작전시간 2분
- 치료를 위한 경기중지시간 10분
- 연습투구 2분

14.12 기록원은 잔여 시간이 1분, 30초, 10초일 때, 그리고 제한 시간이 종료되었을 때에는, 해당 잔여시간 및 제한 시간 종료를 큰 소리로 명확히 알려야 한다.

15. 보조장비에 대한 기준과 규칙

15.1 보조장비(**홍통**)는 한면이 2.5m× 1m 크기에 해당하는 지역 안에 들어가야 한다. 홍통 측정 시에는 모든 부착물, 연장부, 그리고 베이스가 최대로 펼쳐진 상태에서 측정되어야 한다.

15.2 보조장비(**홍통**)는 공의 추진, 가속, 감속 또는 홍통의 방향 조정을 돕는 어떠한 기계 장치(예를 들면, 레이저, 수평측정장치, 조준장치, 관측장치)도 포함해서는 안 된다. 일단 공이 투구되고 나면, 어느 것도 공의 진행을 막아서는 안 된다.

15.3 선수는 코트에 투구하기 직전, 반드시 공과 직접 물리적 접촉을 해야 한다. 공과의 직접 물리적 접촉이라 함은 선수의 머리, 입, 또는 팔에 직접 연결된 보조 장치의 접촉도 포함된다. 보조장치의 최대 길이는 50cm이다. 보조 장치가 선수의 머리 또는 입에 연결되어 있는 경우, 길이 측정은 **이마의 중간 이나** 입에서부터 한다. 또한, 보조 장치가 선수의 팔에 연결되어 있는 경우, 측정은 어깨의 중심에서 시작한다. 경기보조자와 선수가 동시에 투구할 수 없으며, 만일 해당 상황이 발생하면, 공은 제거된다.

15.4 투구와 투구 사이에 보조 장비(**홍통**)는 이전에 투구한 상태를 유지하지 않기 위해 좌우로 분명히 이동시켜야 한다. 홍통이 베이스(하단부)에 고정되어 따로 움직일 수 없다면, 베이스를 포함한 홍통 전체를 좌우로 이동시켜야 한다.

15.5 선수는 한 매치 동안 1개 이상의 보조장비(**홍통, 헤드포인트**)를 사용할 수 있다. 선수는 심판이 투구지시를 한 이후에만 보조장치를 변경할 수 있다. 모든 보조장치는 해당 선수의 투구구역 안에 위치해야 한다(11.2.1참조).

15.6 매 엔드 진행 중, 경기보조원이 경기 구역으로 돌아서는 것을 방지하기 위해, 주심과 선심은 **BC3** 선수의 공(**즉, 벌칙 공**)을 코트로부터 회수한다.

15.7 투구 시, 보조 장비(**훔통**)는 투구선에 달아서는 안 된다.

15.8 개인전 또는 2인조 경기의 엔드 진행 중, 훔통에 이상이 발생한 경우, 시간 측정은 정지되어야 하며, 선수에게는 훔통의 수리를 위해 10분의 시간이 주어진다. 2인조 경기에서, 선수는 팀 동료 또는 **교체 선수**와 훔통을 공유할 수 있다. 대체되는 훔통은 엔드와 엔드의 사이에 교체 가능하다.(심판장에게 훔통의 교체를 보고해야 한다)

16. 해명과 이의제기 절차

16.1 경기 진행 중, 한 사이드가 심판이 특정 사건을 간과하거나 부정확한 판단을 내려서 경기 결과에 영향을 끼쳤다고 느낄 수 있다. 그런 경우, 해당 사이드의 선수/주장은 심판에게 해당 상황에 대해 의사표시를 할 수 있다. 시간 측정은 반드시 정지되어야 한다(**14.10 참조**).

16.2 경기 진행 중, 선수/주장은 심판장의 판정을 요구할 수 있으며, 그 판정은 최종 결과로 확정된다.

16.2.1 16.1과 16.2에 의해, 선수는 경기 중, 자신이 동의하지 않는 상황에 대해 반드시 심판에게 의사표시를 해야 하며 해명을 요구한다. 만약 16.3.까지 진행을 원하는 경우, 선수는 반드시 심판장의 최종 판정을 요구한다.

16.3 매 경기 종료 시, 양 사이드는 기록지에 서명을 한다. 한 사이드가 판정이나 조치에 이의 제기를 원하거나, 심판이 경기 중 규정에 부합하지 않는 진행을 했다고 의심하는 경우, 해당 사이드는 기록지에 서명하지 말아야 한다.

16.4 코트 진행 요원은 경기 종료 시간을 기록한다(기록지에 경기 결과를 등록한 후). 공식 이의 제기는 해당 경기 종료 후 30분 이내에 이루어져야 한다. 서면에 의한 이의 제기 신청이 없을 경우, 판정 결과는 유효한 것으로 인정된다.

16.5 선수/주장 또는 감독의 이의 제기 신청서를 경기 사무국에 150유로와 함께 제출해야 한다. 신청서는 규정을 인용하여, 해당 상황과 사유를 상세히 기술해야 한다. 심판장 또는 심판장의 지명자는 이의 심사 위원회(Protest Panel)를 최단 시간 내에 소집한다. 위원회의 구성은 다음과 같다.

- 심판장
- 문제의 경기와 무관하거나 당사국 출신이 아닌 2명의 국제심판

16.5.1 이의 심사 위원회가 구성되면, 결정을 내리기 전에 문제 경기의 심판과 협의해야 한다.

이의 심사는 비공개 장소에서 진행되며, 이의 심사와 관련된 모든 회의 내용은 반드시 기밀 사항으로 관리해야 한다.

16.5.2 이의 심사 위원회는 신속히 판정을 내려야 하며, 이의를 제기한 선수/주장과 상대 사이드에게 문서로 통지해야 한다.

16.6 이의심사 위원회는 판정에 대한 상소가 필요한 경우, 추가 이의 제기 신청서가 접수된 후 처리된다. 필요한 경우 양측의 입장을 들어야 한다. 이 상소가 접수되면, 기술 위원 또는 기술 위원의 지명자는 신속히 상소 심의 위원회(The Jury of Appeal)를 구성하며, 그 구성은 다음과 같다.

- 지명된 1명의 기술위원
- 이전 이의 심사와 무관하거나 당사국 출신이 아닌 2명의 국제심판

16.6.1 상소 심의 위원회의 결정은 최종 결정으로 확정된다.

16.7 이의가 제기된 경기에 관련된 양측은 이의 심사 위원회의 판정에 대한 재고를 요구할 수 있다. 상소하는 측은 150유로 또는 **그에 상응하는 주최국가의 화폐액**과 함께 반드시 상소 신청서를 접수해야 한다. 상소 신청서는 반드시 이의 심사위원회의 최초 판정 결과를 통보 받은 후 30분 내에 접수되어야 한다. 이의 심사 위원회 또는 그 지명자는 상소하는 선수, 사이드, 또는 그에 상응하는 자(예를 들면 감독 또는 코치)가 최초 판정 결과를 통보 받은 시간을 기록하며, 통보를 받은 자는 반드시 통지서에 서명해야 한다. 상소와 관련된 모든 회의 내용은 반드시 기밀 사항으로 관리해야 한다.

16.8 상소 심의 위원회의 판정 결과가 재경기를 필요로 한다면, 재경기는 문제가 발생했던 엔드의 처음부터 재개된다.

16.9 상소의 사유가 경기 전에 알려지면 상소 신청서는 해당 경기 시작 전에 제출되어야 한다.

만일 상소의 사유가 선수대기실에서 발생하면 심판장 또는 기술위원에게 상소신청서를 제출하는 의도를 보고해야 한다. 상소 신청 사이드가 이 규칙에 기술된 절차를 따르지 않는 경우, 상소는 기각된다.

17. 휠체어

17.1 경기용 휠체어는 최대한 표준에 가까워야 하나, 일상생활을 위한 구조 변경은 허용된다. 스쿠터도 이용될 수 있다. BC3 경기보조자가 경기장을 보기 위한 반사경은 허용되지 않는다. 쿠션과 지지판을 포함하는 의자의 최대 높이는 66cm이며, 이 높이는 코트 바닥에서부터 허벅지나 엉덩이가 쿠션과 접촉하는 부위 중 최고점까지를 측정한 것이다. **의학적인 이유 때문인 경우 휠체어의 좌석을 기울이며 그 측정은 바닥에서부터 체중지지점까지로 이루어진다.** 그것은 둔부(엉덩이)의 가장 아래쪽이다.

17.2 만일 휠체어가 매치 중에 파손이 되었다면, 시간은 정지되고 선수에게 휠체어 수리를 위해 10분의 시간이 주어진다. 만일 그 휠체어를 고칠 수 없다면 선수는 경기를 계속해서 진행할 필요가 있다. 만일 선수가 경기를 진행 할 수 없다면 그 매치는 몰수패 한다.

17.3 분쟁의 경우 심판장은 지명된 기술위원과 함께 결정을 내려야 하며, 그 결정은 최종결정으로 확정된다.

18. 주장의 임무

18.1 단체전과 2인조 경기에서, 각 사이드는 각 매치에 주장에 의해서 이끌어진다. 주장은 반드시 심판에게 신분을 알려야하며 심판에게 잘 보일 수 있도록 티셔츠 앞에 “C” 자가 그려진 티셔츠를 입어야 한다. 클럽이나 나라를 대표하는 주장은 “C” 를 준비할 책임이 있다. 주장은 사이드의 책임자이며 다음 임무를 수행한다.

18.1.1 동전 던지기에서 사이드를 대표하며, 투구 할 공의 색깔을 선택한다.

18.1.2 경기 중 그 선수가 동의를 할 수 없다면 반칙 공을 포함하여 투구할 선수를 결정한다.

18.1.3 타임 아웃이나 후보선수 교체를 요구할 수 있다. 코치도 이것을 요청할 수 있다.

18.1.4 득점과정에서 심판의 판정을 확인한다.

18.1.5 엔드가 중단되거나 분쟁의 상황에서 심판과 협의한다.

18.1.6 기록지에 서명하거나 대리자를 지명한다. 서명자는 자신의 이름으로 서명한다.

18.1.7 이의 신청서를 제출한다. 코치나 팀관리자도 이의신청서를 제출할 수 있다.

18.1.8 주장이 사이드를 대표하지만, 주장 이외의 선수도 코트 입장을 요청하는 것을 포함해서 심판에게 질문할 수 있다.

19. 연습투구 절차

19.1 매 경기 시작에 앞서, 참가 선수는 지정된 구역에서 연습 투구를 할 수 있다. 연습투구 지역은, 대회 조직위원회에 의해 지정된 시간 전에 투구할 선수들만이 사용할 수 있다. 참가 선수, 코치, 경기보조자(그리고 국가 당 1명의 통역 요원)는, 지정된 시간 내에 연습투구지역에 들어가서, 해당 사이드에 지정된 연습투구코트로 이동할 수 있다.

19.2 참가 선수는 다음에 기술된 최대 인원과 함께 연습 구역에 입장할 수 있다.

- | | |
|----------------|------------------------|
| • BC1 | 코치 1명, 경기보조자 1명 |
| • BC2 | 코치 1명, 경기보조자 1명 |
| • BC3 | 코치 1명, 경기보조자 1명 |
| • BC4 | 코치 1명, 경기보조자 1명 |
| • BC3 2인조 | 코치 1명, 선수 1명당 경기보조자 1명 |
| • BC4 2인조 | 코치 1명, 경기보조자 1명 |
| • 단체전(BC1/BC2) | 코치 1명, 경기보조자 1명 |

19.3 필요한 경우, 국가 당 1명의 통역 요원과 1명의 물리치료사/안마사가 연습투구구역에 입장할 수 있다. 그들은 선수를 지도 할 수 없다.

20. 선수대기실

20.1 공식 시계는 선수대기실 **입구**에 누구나 잘 보이는 곳에 설치한다.

20.2 선수대기실에 들어가기 전에, 모든 참가선수는 반드시 선수번호와 출입증(ID-Card)을 패용하여야 한다. 코치와 경기보조자 또한 반드시 출입증을 패용해야 한다. **선수번호는 가슴이나 다리앞쪽에 부착하여야 하고 BC3 경기보조자는 선수번호를 등에 부착해야 한다.** 이를 위반하는 경우 선수대기실에 입장이 거부된다.

20.3 선수등록은 선수대기실 데스크에서 한다.

개인전에서의 모든 참가선수는 반드시 해당 예정경기 시작시간 30분에서 15분 전에 등록해야 한다.

2인조 경기나 단체전에서의 모든 참가선수는 반드시 해당 예정경기 시작시간 45분에서 20분 전에 등록해야 한다.

각 사이드(개인전, 2인조경기, 단체전)는 경기 장비를 지참하고 동시에 선수대기실 입구에서 등록 하여야 한다.

20.4 코치는 참가 선수가 선수대기실 **입구**에 있을 때에만 선수를 등록해 줄 수 있다. 모든 사이드는 선수대기실에 위치해야 하며, 지정된 코트 표시구역에서 경기 시작을 기다려야 한다.

20.5 경기운영본부에 의해 경기가 지연되었다면 규칙 6.1.은 적용되지 않는다. 어떠한 이유로든 경기가 지연되면, 대회조직위원회는 해당 사실을 신속히 서면으로 모든 감독에게 알린다.

20.6 지정된 시간에 선수대기실의 문은 닫히며, **문이 닫힌 후에는** 어떠한 사람의 입장이나 장비의 반입이 금지된다.(예외 상황은 심판장 혹은 기술위원에 의해 결정될 수 있다).

20.7 통역사는 심판이 선수대기실에 입장해 줄 것을 요청할 때에만 입장할 수 있다. **통역사는 경기시작 전 선수대기실에 입장하기 위해서 선수대기실 밖 지정된 장소에 대기하고 있어야 한다.**

20.8 참가선수는 다음에 기술된 최대 인원과 함께 선수대기실에 입장할 수 있다.

- | | |
|----------------|------------------------|
| • BC1 | 코치 1명, 경기보조자 1명 |
| • BC2 | 코치 1명 |
| • BC3 | 코치 1명, 경기보조자 1명 |
| • BC4 | 코치 1명 |
| • BC3 2인조 | 코치 1명, 선수 1명당 경기보조자 1명 |
| • BC4 2인조 | 코치 1명 |
| • 단체전(BC1/BC2) | 코치 1명, 경기보조자 1명 |

20.9 심판은 경기준비를 위해 늦어도 **선수대기실 문이 닫히기 전에** 선수대기실에 입장한다.

20.10 심판이 참가선수에 대한 정보를 확인한 수 있도록, 선수는 선수번호와 출입증을 심판에게 제시해야 한다.

20.11 참가선수, 코치, 경기보조자는 일단 선수등록을 하고 선수대기실에 입장하면, 선수대기실을 벗어나면 안 된다. 만일 선수대기실을 벗어나면, 재입장은 불가하며, 더 이상 경기에 참여하지 못한다. (20.15는 예외, 기타 다른 예외상황은 심판장 또는 기술위원에 의해 결정될 수 있다)

20.12 모든 경기장비의 검사(**공과 휠체어, 흥통, 머리 팔 입의 보조기구에 대한 검사날인**)와 동전 던지기 (6.3.참조)는 선수대기실에서 **수행되어야 한다.**

20.12.1 수시 검사

20.12.2 기준에 미달하는 공은 경기 마지막 날까지 압수된다. 심판은 기록지에 제거된 공을 기재한다. 참가선수는 이때 해당 공을 개최측에서 준비한 공으로 교환해야 한다. 대회가 끝나면, 경기에 사용한 공은 심판에게 반납해야 한다.

20.12.3 **한 개 또는 그 이상의 공이** 수시검사에 통과하지 못하는 경우, 해당 선수는 규칙 10.4.1.에 의해 경고를 받는다. 만일 어떤 선수의 **한 개 이상의 공이 동일한 수시 검사에서 통과하지 못할 경우 한 번의 경고로 간주되며 이 경고는 경기장외 경고로 계산된다.**

20.12.4 어떤 선수의 장비가 선수대기실에서의 2차 검사나 수시검사에서 부적격 판정을 받는 경우, 해당 선수는 규칙 10.4.2.와 10.4.6에 의해 실격된다.

20.12.5 공이 압수된 경우 선수는 본인이 원하는 타입의 공(단단, 중간, 부드러움)을 요청할 수 있지만 한 세트가 주어져서 그 중에서 선택할 수는 없고 요청된 수의 공만이 제공된다.

20.12.6 참가선수와 코치는 수시검사 과정을 볼 수 있다. 문제가 발생한 경우, 심판은 반드시 재검사를 위해 심판장의 입회를 요청해야 한다.

20.12.7 2인조경기나 단체전에서는 문제가 발생할 경우 누가 반칙을 받을 지를 결정할 수 있도록 선수대기실에서 각 선수의 장비가 구별될 필요가 있다.

20.13 선수대기실에 반입할 수 있는 공의 수

20.13.1 개인전 경기에서 참가 선수는 6개의 적색공, 6개의 청색공, 1개의 표적구를 가지고 입장 할 수 있다.(5.1참조)

20.13.2 2인조 경기에서 교체선수를 포함한 각 선수는 3개의 적색공, 3개의 청색공과 한 팀당 1개의

표적구를 가지고 입장할 수 있다(5.2.2.참조).

20.13.3 단체전 경기에서 교체선수를 포함한 각 선수는 2개의 적색공, 2개의 청색공과 한 팀당 1개의 표적구를 가지고 입장할 있다(5.3.2참조).

20.14 자신의 공을 준비하지 않은 선수 또는 자신의 공이 수시검사에서 적발된 선수의 경우에만 개최측에서 준비한 공을 사용할 수 있다.

20.15 일정이 지연되는 경우, 화장실을 다녀올 것을 요청한 경우에는 심판장이나 기술위원은 다음의 기준 하에 허가할 수 있다.

- 상대편 사이드에 통보되어야 한다.
- 선수가 선수대기실에 있는 경우는 직원이 동행한다.
- 선수가 선수대기실에 있는 경우 일정 지연이 해소되고 경기장에 진입할 때까지 돌아오지 않으면 경기가 몰수된다는 것을 알려줘야 한다.

20.16 각 사이드는 경기에 필요한 장비만 가지고 와야 한다.

20.17 선수대기실에서 무선통신/ 휴대폰 스마트폰은 음악을 듣거나 전동휠체어를 조작하기위한 용도 외 에 는 사용이 승인되지 않는다.

21. 치료를 위한 경기중지

21.1 참가 선수에게 경기 진행 중 신체에 이상 증세가 발생하면(위중한 상황이어야 함) 어떤 선수나 치료를 위한 경기 중지를 요청할 수 있다. 경기는 최대 10분간의 치료를 위해 중지될 수 있으며 심판은 시간 측정을 반드시 중지하여야 한다.

21.2 각 경기당 한 선수는 한 번의 치료목적의 경기중단을 요청할 수 있다.

21.3 치료목적의 경기중단을 요청한 선수는 의사가 장소에 도착하면 즉시 나타나야 한다.

21.4 개인전 경기에서, 참가선수가 경기를 지속할 수 없으면, 해당 선수는 몰수패 당한다. (10.4.4/10.4.8 참조)

21.5 단체전 경기에서, 한 선수가 **질병으로** 경기를 지속할 수 없을 경우, 진행 중인 엔드는 해당 선수의 남은 공을 투구하지 않은 채로 종료된다. 선수 교체는 엔드와 엔드 사이에만 이루어질 수 있다(6.19.와 10.4.5. 참조).

21.6 BC3와 BC4 2인조 경기에서, 한 선수가 **질병으로** 경기를 지속할 수 없을 경우, 진행 중인 엔드는 해당 선수의 남은 공을 투구하지 않은 채로 종료된다. 나머지 선수가 아직 투구할 공을 가지고 있다면, 그 선수의 순서에 투구할 수 있다. BC3 2인조 경기에서 뇌성마비선수(CP)가 경기를 더 진행할 수 없고 CP를 교체할 선수가 없다면 그 경기는 더 진행될 수 없다. 선수 교체는 엔드와 엔드 사이에만 이루어질 수 있다(6.19.참조). 마지막 엔드에서 선수가 경기를 계속 진행할 수 없는 경우가 아니고 만일 뇌성마비선수(CP)를 교체할 선수가 없다면, 해당 사이드는 몰수패 당한다(10.4.8 참조). 만일 마지막 엔드에서 선수가 경기를 계속 진행할 수 없는 경우에는 몰수패를 당하지 않는다. 마지막 엔드에서 그럴 경우에는 연장전을 하여야 하며 뇌성마비선수(CP)를 교체할 선수가 없다면 그 사이드는 그 경기를 몰수패 당한다.

21.7 BC3 2인조 경기에서, 경기보조자의 신체에 이상 증세로 경기중단이 있는 경우, 선수들은 해당 엔드 종료 시까지 1명의 경기보조자를 공유한다. 경기보조자의 교체는 반드시 엔드와 엔드 사이에만 이루어질 수 있다. 경기장 내에 교체할 경기보조자가 없는 경우는 해당 선수는 그 잔여 경기까지 한 경기보조자를 공유 한다.

21.8 BC3 경기에서 치료를 위한 10분의 제한시간 동안 경기보조자는 코트 구역을 바라볼 수 없다. 참가선수는 반드시 의료요원의 간호를 받아야 하며, 필요한 경우 의료요원은 해당 선수의 경기보조자를 통해 선수와 의사소통에 도움을 받을 수 있다.

21.9 단체전에서 표적구를 투구할 차례의 선수가 실격되거나 신체이상으로 경기를 계속할 수 없고 교체할 선수가 없으면 다음 엔드에 표적구를 투구할 선수가 표적구를 투구한다.

21.10 단체전에서 한 선수가 다음 매치를 지속할 수 없고(의료적인 사유에 한함) 교체할 선수가 없으면, 그 팀은 4개의 공을 가지고 2명의 선수가 경기를 계속한다. 만일 경기진행이 불가능한 선수가 BC1 선수이고 BC1의 교체선수가 없으면 그 경기는 BC1선수 없이 진행할 수 있다.


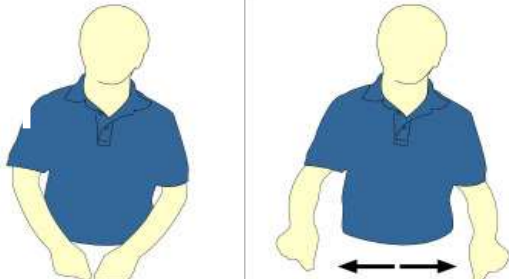
21.11 만일 한 선수가 다음 매치에서도 계속해서 치료를 위한 경기중지를 요청하면, 의사의 자문을 받은 기술위원(TD)과 해당 선수가 속한 국가의 대표가 그 대회와 잔여 경기에 그 선수를 배제할 것인지를 결정한다. 개인전에서 한 선수가 잔여경기에서 배제되면 잔여경기는 그 조나 토너먼트시리즈에서 가장 높은 득실차가 나온 경기의 점수에 해당하는 점수를 획득한 것으로 기록한다.



BISFed는 이 규정집에서 다루어지지 않은 특이 상황이 발생할 수 있다는 것을 알고 있다. 이러한 상황들은 해당상황 발생 시 기술위원과 심판장의 협의로 처리될 것이다.







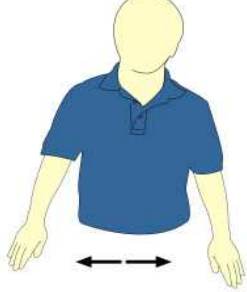

부록 1, 2, 3은 심판이 사용하는 동작에 대한 도표와 이의 제기 절차에 대한 설명, 그리고 코트의 도해도에 대한 그림을 담고 있다. 심판의 동작은 심판과 참가 선수가 특정 상황을 이해하는 것을 돕기 위해 개발되었다. 그러나 선수는 심판이 특정 동작을 하지 않았음을 이유로 이의를 제기할 수 없다.





22. 부록 1 - 주심의 공식 등장 / 신호

주심의 공식 동작 / 신호

수신호 사용 상황	동작 설명	주심의 동작	
표적구 또는 연습구 투구신호 (규정 - 6.4; 6.5)	손을 움직여 투구를 지시한다		
적색공 또는 청색공 투구신호 (규정 - 6.7; 6.8; 6.9;)	투구를 해야 할 사이드의 공색깔과 같은 색상의 표지판을 보여준다.		
타임아웃 (규정 - 13.5)	한 손바닥을 다른 손의 손가락 위에 T자 모양으로 수직으로 올려 놓고 타임아웃을 요청한 사이드를 말한다.(예 : 요청한 선수명 / 팀 / 국가 / 공색깔 등)		
선수교체 (규정 - 6.19)	한 팔의 팔꿈치 아래부분을 다른 팔의 팔꿈치 아래 부분 주위로 돌린다.		
거리측정	한 손을 다른 손 옆에 붙이고, 줄자를 늘어놓듯이, 양 손을 벌린다.		

수신호 사용 상황	동작 설명	주심의 동작	
선수의 코트 진입 의사확인 (규정 - 7.6)	손가락으로 먼저 선수를 가리키고 난 후 심판의 눈을 가리킨다.		
부적절한 의사소통 (규정 - 11.1.3; 13)	한쪽 손의 손가락으로는 입을 가리키고 다른 손의 검지손가락을 좌우로 움직인다.		
사구 / 공의 아웃 (규정 - 6.13)	손가락으로 공을 가리키고, 다른 손은 손바닥을 심판의 몸을 향한 채로 펴서 팔꿈치 아래부분을 수직으로 들어 올리고, 아웃 또는 사구라고 말한다. 그리고 나간 공을 들어 올린다.		
공의 제거 (규정 - 10.3; 11.2; 11.4)	한 손의 손가락으로 공을 가리키고, 공을 잡기 전에 손을 오목하게 구부려 팔꿈치 아래 부분을 들어 올린다.		
패널티볼 (규정 - 10.2; 11.1; 11.2; 11.3)	두개의 손가락을 벌려서 들어 보인다.		

수신호 사용 상황	동작 설명	주심의 동작
경고 (규정 - 10.4; 11.3)	경고에 해당하는 반칙을 범한 경우 옐로우카드를 제시한다.	
2차 경고와 실격 (규정 - 10.4)	옐로우카드와 레드카드를 차례로 제시한다.	 
실격 (규정 - 10.4; 11.6)	레드카드를 제시한다.	
상쇄되는 반칙 (규정 - 10.2.6)	양손의 엄지 손가락을 치켜 세운다.	
엔드종료 / 경기종료 (규정 - 6.10)	팔을 펴서 교차 시킨 후, 양쪽으로 벌린다.	 
점수 (규정 - 7)	청홍표시기의 득점한 사이드의 색상판에 손가락을 올려 점수를 표시한다. (예 : 3점)	

점수 표시의 예			
			
3점	7점	10점	12점

선심의 공식 동작 / 신호

수신호 사용 상황	동작 설명	선심의 동작
주심의 주의 끌기	팔을 들어 올린다.	