

보체

보체국제연맹은 스페셜올림픽본부가 맡고 있으므로 스페셜올림픽 보체 공식규정은 모든 스페셜올림픽 보체종목의 모든 경기에 적용된다.

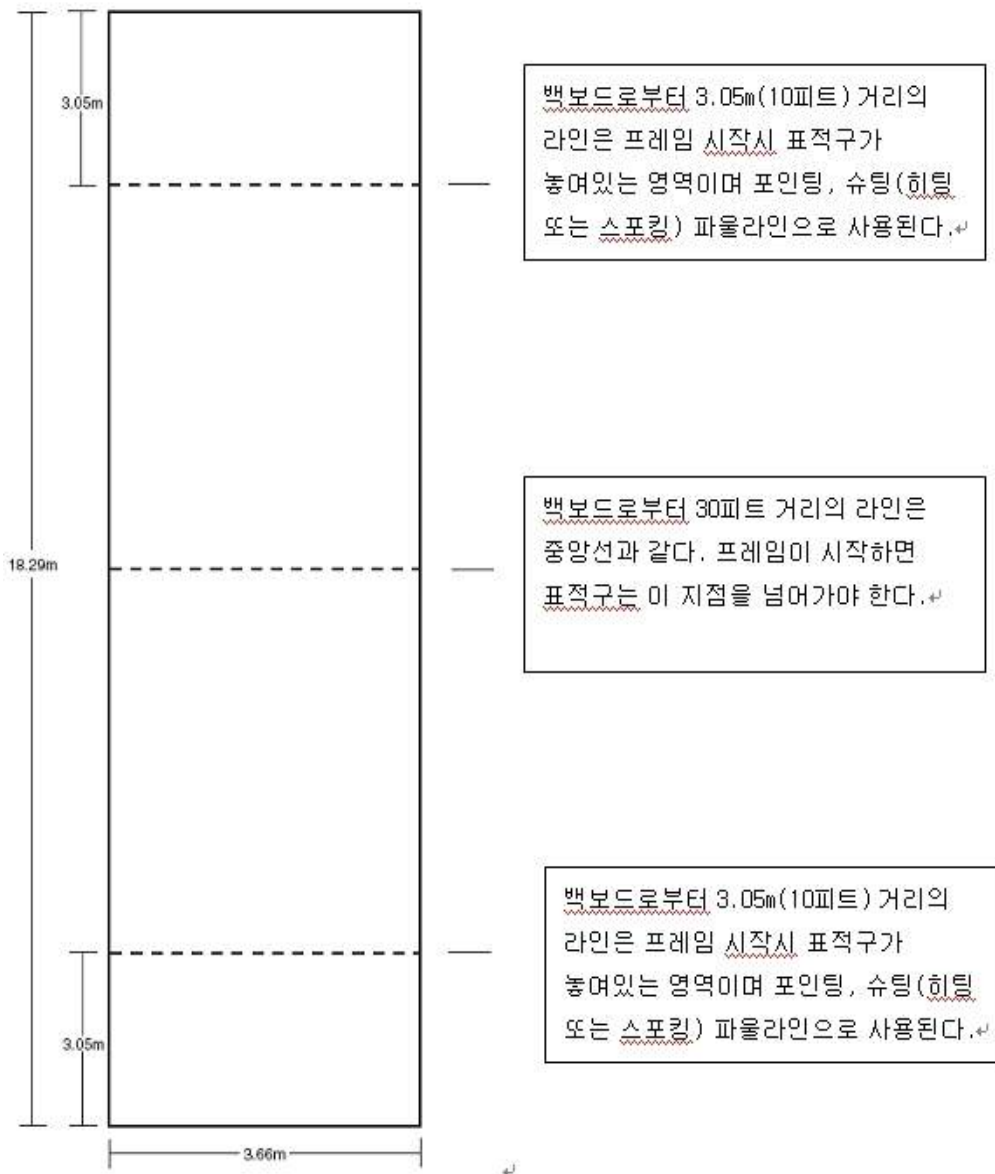
A - 공식 경기

1. 단식 경기 (팀 당 선수 1명)
2. 복식 경기 (팀 당 선수 2명)
3. 팀 경기 (팀 당 선수 4명)
4. 통합 보체 복식 경기 (팀 당 선수 2명)
5. 통합 보체 팀 경기 (팀 당 선수 4명)

B - 코트와 장비

1. 코트
 - a. 코트는 폭 3.66m(12피트), 길이 18.29m(60피트)의 크기의 직사각형 형태로 되어있다.
 - b. 코트의 표면은 돌먼지, 흙, 진흙, 잔디, 또는 인조소재로 만들 수 있으며 어느 방향에서든 공을 일직선으로 굴리는데 방해가 되는 영구적 또는 일시적인 장애물이 코트에 있어서는 안 된다. 경사도, 코트의 강도, 지형의 변화는 이 장애물에 해당되지 않는다.
 - c. 코트 벽은 코트의 사이드라인과 엔드라인 상에 세워진 벽을 말하며 단단한 재질로 만들 수 있다. 엔드라인 벽의 높이는 최소 1m(3피트) 이어야 한다. 엔드라인 벽은 나무나 플렉시 유리와 같은 단단한 재질로 만들어야 한다. 사이드라인 벽의 높이는 최소한 보체공의 지름보다는 높아야 한다. 사이드와 엔드라인의 벽은 बैं크 샷이나 리바운드 샷을 하는데 쓰일 수 있다. 모든 코트는 다음과 같이 명확하게 표시되어야 한다:
 - 1) 포인팅(표적구에 가까이 붙이기), 히팅/스포킹(공 쳐내기) 파울라인 - 백보드로부터 3.05m(10피트 거리)
 - 2) 중앙선 표시 - 프레임을 시작할 때 표적구를 던져야 할 최소 거리다. 경기 중 표적구의 위치는 일반적인 플레이에 의해 달라질 수 있지만 표적구는 중앙선(30피트 거리)보다 더 안쪽에 있어서는 안 되며, 만약 그럴 경우 그 프레임은 무효로 간주된다.
 - 3) 양쪽 사이드보드를 연결하는 3.05m(10피트)와 9.15m(30피트) 거리의

라인을 그린다.



2. 장비

- a. 보체공은 나무 또는 복합재질로 만들 수 있으며 모두 같은 크기이어야 하고 공식경기용 공의 크기는 107mm(4.20인치)에서 110mm(4.33인치) 범위에 들어야 한다. 한 팀의 공 4개가 상대팀의 공 4개와 시각적으로 확실하게 구별된다면 공의 색은 중요하지 않다.
- b. 표적구의 크기는 63mm(2.5인치)에서 48mm(1.875인치) 범위에 들어야 하고, 양 팀 보체공의 색과 시각적으로 구분되는 색이어야 한다.
- c. 거리 측정 기구는 두 물체의 거리를 정밀하게 측정할 수 있고 대회

심판진이 승인했다면 어떤 기구라도 사용이 가능하다. 등급분류를 위해 mm단위로 눈금표시 된 철제 줄자를 사용할 수 있다.

C장 - 경기 규칙

1. 경기

- a. 장비 - 보체 경기는 8개의 공과 1개의 작은 목표물 또는 표적구 (팔리나라고 부르며, 잭, 큐, 비비라고도 함)를 가지고 치러진다. 한 팀에는 4개의 공이 주어지며 상대팀과 구별하기 위해 보통 두 가지 색으로 만들어진다. 또한 큰 공에는 식별가능한 선을 표시해 같은 팀 선수들이 공을 확인할 수 있도록 한다.
- b. 표적구와 색 - 주심의 동전던지기로 어느 팀이 표적구를 가지고 공의 색을 선택할지 결정한다. 주심이 없는 경우에는 두 팀의 주장이 동전던지기를 실행한다. 동전던지기는 코트 위에서 이뤄져야 한다.
- c. 3회 시도 규칙 - 표적구를 소유한 팀은 9.125m(30피트) 라인과 반대편 백보드로부터 3.05m(10피트) 라인 사이에 표적구가 위치하도록 3번까지 던질 수 있는 기회가 주어지는데 이 3번의 시도가 실패하면, 상대팀이 표적구를 던질 수 있는 1번의 기회를 얻는다. 이마저도 실패하면, 주심은 표적구를 15.24m(50피트)거리에 표시된 반대편 파울라인의 중앙에 둔다. 그러나, 어떤 경우에도 첫 번째 공을 던질 수 있는 표적구 어드밴티지를 잃지는 않는다.
- d. 플레이의 순서 - 동전던지기에서 이긴 팀의 선수가 표적구를 굴리거나 던져 경기를 시작한다. 표적구를 던진 선수는 첫 번째 공을 던진다. 이어서 상대팀의 선수는 표적구에 공을 더 가까이 붙이거나 그렇지 못한 경우 공 4개를 다 던질 때까지 보체공을 던져야 한다. 이 "근접공" 규정에 의해 공을 던지는 순서가 결정되는데, 표적구와 가장 가까운 공은 "인"볼로 부르고 반대쪽은 "아웃"볼로 부른다. "인"이 될 때마다 그 팀은 옆에 비켜서서 대기하고, "아웃"된 팀이 공을 던지도록 한다.
- e. 최초 투구 - 표적구 어드밴티지를 가진 팀은 항상 첫번째 투구를 해야 한다. 예: A팀이 표적구를 던지고 난 뒤 첫 번째 공을 던진다. B팀은 A팀의 공을 쳐내고자 했으나 양쪽 팀의 공이 모두 코트 밖으로 나가 표적구 만이 코트 안에 남는 경우가 발생했다. 이 경우, A팀에서 첫 번째 공을 다시 던져야 한다.
- f. 투구 - 공이 경계선 밖으로 나가거나 선수가 파울라인을 넘지 않는 경우, 코트를 따라 공을 굴리거나, 살짝 놓거나, 바운드시키거나, 벽을 이용해

던질 수 있다. 또한 선수는 점수를 얻거나 상대팀의 점수를 줄이기 위해 인플레이된 공을 쳐낼 수 있다. 선수가 공을 언더핸드로 던진다면 손으로 공의 아래를 잡든지, 위를 잡든지 관계없다. 언더핸드 투구는 허리 아래에서 공을 놓는 것으로 규정한다.

g. 한 선수가 던지는 공의 수

- 1) 1인 팀 - 한 선수가 4개의 공을 던진다.
- 2) 2인 팀 - 각 선수마다 2개씩의 공을 던진다.
- 3) 4인 팀 - 각 선수마다 1개씩의 공을 던진다.

h. 코칭

- 1) 사이드라인에서 코치행위를 할 수 없다. 여기에는 팀의 코치와 관중들도 포함된다.
- 2) 복식이나 (정규 그리고/또는 통합) 팀 경기에서는 일단 코트에 들어선 선수들은 다른 어떤 선수와도 의견을 주고받을 수 없다.

i. 득점 - 각 프레임이 끝날 때마다(양 팀이 공을 다 던지고 나면), 점수는 다음과 같이 결정 된다 : 표적구에 가장 가까운 상대팀의 공보다 더 가까이 붙은 공을 가진 팀에게 점수가 주어지는데, 육안이나 거리측정으로 판정할 수 있다. 선수는 거리측정을 요청할 수 있다. 프레임이 끝나면 주심이 "인"불을 결정하고 점수를 불러주게 되는데, 선수나 팀이 이 득점에 대해 이의가 없으면 다음 프레임을 시작하기 위해 공을 정리한다. 각 프레임에서 득점한 팀은 이어지는 프레임에서 표적구 어드밴티지를 가진다. 주심은 스코어보드와 스코어카드가 맞는지에 대한 책임을 지므로 팀 주장은 게시된 점수가 정확한지 항상 확인해야 한다.

j. 프레임 진행 중 동일거리 - 양 팀의 공이 표적구로부터 같은 거리에 멈췄을 때에는 나중에 공을 굴린 팀이 동일거리가 깨질 때까지 계속 공을 던진다. 예 : A팀이 표적구를 향해 공을 굴려 가까이 붙인다. 이어서 B팀이 표적구를 향해 공을 굴리고, 주심은 두 공이 표적구로부터 정확히 같은 거리에 멈춰섰다고 판정한다. 이 경우, B팀은 A팀의 공보다 표적구에 더 가까이 붙일 때까지 공을 계속 던져야 한다. 만약 B팀이 굴린 공이 표적구에 더 가까이 붙었는데 A팀이 그 공을 쳐내 다시 동일거리 판정이 나면, 이번에는 A팀에서 표적구에 더 가까이 붙일 때까지 공을 계속 던져야 한다.

k. 동점으로 프레임 종료 - 표적구로부터 가장 가까운 양 팀의 공이 정확하게 같은 거리인 경우, 점수는 주어지지 않는다. 표적구는

마지막으로 공을 던진 팀에서 가져가고 바로 전 프레임이 치러졌던 쪽의 코트에서 경기를 재개한다.

l. 결승점

4인 팀 (선수당 공 1개) = 16점

2인 팀 (선수당 공 2개) = 12점

1인 팀 (선수당 공 4개) = 12점

위의 점수체계는 주요 대회에서 가장 일반적으로 쓰이지만 필요에 따라 변경도 가능하다.

m. 스코어카드 - 각 팀의 주장은 경기가 끝난 뒤 스코어카드에 서명해야 한다. 서명을 통해 최종 스코어에 있어서 논란의 여지가 없음을 확인한다. 점수나 그 실효성에 이의를 제기하는 경우 그 팀의 주장은 서명을 해서는 안 된다.

2. 선수 지명

- a. 주장 - 각 팀은 주장을 지정하고 경기 시작 전 심판진에게 통보해야 한다. 경기 진행 중에는 주장을 교체할 수 없으나 대회기간 중에는 교체가 가능하다. 주장의 교체는 다음 경기가 시작되기 전에 대회심판진에게 통보되어야 한다.
- b. 선수 로테이션 - 표적구를 던진 선수가 첫 공을 던지면, 양 팀의 선수들은 어떤 순서로 공을 던질지 결정할 수 있다. 로테이션은 프레임에 따라 달라질 수 있으나 매 프레임마다 각 선수에게 할당된 수 이상의 공을 던질 수 없다.

3. 통합 팀

- a. 통합 복식 경기는 각 팀당 선수 1명과 파트너 1명으로 구성된다.
- b. 통합 팀 경기는 각 팀당 선수 2명과 파트너 2명으로 구성된다.
- c. 모든 경기는 동전던지기로 시작한다. 동전던지기에서 이긴 팀의 멤버 중 한 명이 표적구와 첫 번째 공을 던짐으로써 경기를 시작한다. 상대팀의 멤버 중 한 명이 두 번째 공을 던진다.

4. 선수교체

- a. 심판에게 통보 - 선수교체는 경기시작 전에 심판진에 통보되어야 한다. 통보 없이 선수교체를 한 경우, 그 경기는 몰수패가 된다.
- b. 선수의 교체

- 1) 선수의 교체 - 경기마다 팀 당 1명의 선수교체만 허용된다. 교체선수는 팀의 어떤 선수와도 교체될 수 있으며, 또 다른 게임 중에는 그 선수 이외의 선수와 교체할 수 있다.
 - 2) 제한 - 한 팀의 교체선수로 등록된 선수는 그 대회기간 동안 다른 어떤 팀의 교체선수로도 허용되지 않는다.
- c. 경기 중 선수교체 : 응급상황 - 응급의료상황 또는 다른 확인된 비상상황의 경우에 한해 경기중 선수교체가 허용된다. 응급시 선수교체는 프레임이 끝났을 때에만 이루어지며 이것이 불가능한 경우 그 프레임은 무효로 간주된다. 그러나 일단 선수교체가 이뤄지고 나면 교체선수는 경기를 끝까지 마쳐야 한다.
- 1) 몰수패 - 규정보다 적은 수의 선수가 출전한 팀에는 몰수패가 주어진다.

5. 작전시간, 경기지연, 득점위치 확인

- a. 작전시간 - 심판은 유효한 상황에서는 언제든지 작전시간을 허용할 수 있다. 작전시간은 10분으로 제한한다.
- b. 고의 경기지연 - 심판이 경기가 타당한 이유 없이 고의적으로 지연되고 있다고 판단할 경우 경고를 해야 한다. 경고 이후, 경기를 즉시 재개하지 않고 지연시키는 팀에는 몰수패가 주어진다.
- c. 날씨, 천재지변, 내란, 또는 다른 예기치 못한 이유로 인한 경기지연의 경우에는 대회감독관이 최종적인 결정을 내린다.
- d. 득점위치 확인 - 한 명의 선수는 공을 던지기 전에 코트의 사이드라인을 따라 내려가서 공의 위치를 확인할 수 있다.

6. 벌칙

- a. 페널티 부과
 - 1) 판정 - 파울의 발생을 확인한 심판은 즉시 양 팀의 주장을 불러 부과되는 페널티에 대해 알린다. 이후에 판정이 정정되는 경우를 제외하고는 심판의 판정이 최종결정이 된다.
 - 2) 불포함 조항 - 이 규정에 명시되지 않은 조항에 대해서는 대회감독관의 결정으로 최종적인 판정을 내린다.
 - 3) 이의제기 - '심판'이나 '대회담당관'의 결정에 대한 이의제기는 승인된 스페셜올림픽 보체 코치가 경기 종료 후 15분 이내에 이루어져야 하며, 그렇지 않을 경우 심판이나 대회담당관의 결정을 받아들인 것으로

간주한다.

- 4) 몰수패에 대한 이의제기 - 예정된 경기에 참여하지 않거나 아래 명시된 규정위반으로 몰수패를 당하는 경우, 어떤 이의제기도 받아들여지지 않는다. 아래 명기되지 않은 상황에서의 이의제기는 받아들여지고 유리한 기준으로 판정을 내린다.

b. 특정 파울

- 1) 파울라인 침범 - 공이 선수의 손을 떠나 코트의 바닥에 닿기 전까지 선수의 발이나 휠체어, 목발, 지팡이 등과 같은 선수의 보조기구 일부라도 정해진 파울라인의 앞부분을 넘어서는 안된다. 파울을 목격한 주심은 파울을 선언해야 한다. 파울을 범한 선수(팀)에 대한 페널티로 던진 공은 무효처리한다. 주심은 던져진 공이 완전히 멈출 때까지 기다린 다음, 완전히 정지한 공을 코트에서 들어낸다. 코트 위의 다른 공(들)이나 표적구가 이 공과 마주쳐서 원래 위치로부터 움직이게 되는 경우, 주심은 움직인 공(들)을 원래 위치와 가장 가까운 곳에 다시 옮겨놓고 경기를 재개한다.
- 2) 2인 또는 4인 팀에서 한 선수가 자신에게 할당된 것보다 더 많은 수의 공을 던진 경우, 추가로 던진 문제의 공은 무효로 판정한다. 주심은 던져진 공이 완전히 멈출 때까지 기다린 다음, 완전히 정지한 공을 코트에서 들어낸다. 코트 위의 다른 공(들)이나 표적구가 이 공과 마주쳐서 원래 위치로부터 움직이게 되는 경우, 주심은 움직인 공(들)을 원래 위치와 가장 가까운 곳에 다시 옮겨놓고 경기를 재개한다. 이 조항은 2인 팀에서 한 선수가 2개가 아닌 3개의 공을 던지거나, 4인 팀에서 한 선수가 1개가 아닌 2개의 공을 던질 때 적용된다. 이 경우, 공을 던지지 않은 2인 팀의 나머지 선수는 1개의 공만 던질 수 있고, 4인 팀의 나머지 선수들은 남은 공을 누가 던질지 결정해야 한다.
- 3) 자기팀 공의 부정 이동 - 선수가 자기 팀에서 던진 공을 움직이는 경우, 그 공은 코트에서 들어내고 무효로 판정한 다음 경기를 계속한다.
- 4) 상대팀 공의 부정 이동 - 8개의 공을 모두 던진 뒤 선수가 상대팀이 던진 공을 움직이는 경우, 움직인 각각의 공에 1점이 주어지고 경기를 계속한다. 선수가 자기 팀의 공을 모두 던진 상황에서 상대팀이 던진 공을 1개 이상 움직인 경우, 주심은 움직인 공들을 원래 위치에 가능한 가장 가까운 곳에 옮겨두고 경기를 계속한다.
- 5) 표적구의 부정 이동 - 선수가 표적구를 움직일 경우, 그 시점까지 표적구에 근접한 상대팀이 던진 공의 수와 아직 던지지 않은 공의 수를

더해 득점으로 인정한다. 파울선수의 상대팀이 던진 공 가운데 표적구에 더 근접한 공이 없고 더 던질 공도 없을 경우, 주심은 그 프레임이 종료되었음을 알리고 동일한 엔드구역에서 프레임을 다시 치른다.

c. 주심이 우연히 또는 너무 빨리 공이나 표적구를 이동하는 경우

- 1) 경기 중 공이나 표적구의 돌발적인 움직임 (던질 공이 아직 더 남아있을 때) - 주심이 거리측정 중이거나 다른 상황에서 코트 위의 공이나 표적구를 움직이는 경우, 그 프레임은 무효로 판정하고 같은 엔드에서 다시 시작한다. 모든 공을 다 던진 다음에 주심이 돌발적으로 또는 너무 빨리 공이나 표적구를 움직였다 해도, 주심이 명백한 득점상황이었다고 판단하면 그 점수는 인정된다. 하지만 불확실한 상황은 득점으로 인정하지 않으며 그 프레임은 무효로 판정하고 동일한 엔드에서 다시 시작한다.

d. 움직이는 공 방해

- 1) 자기 팀에 의한 방해 - 던져서 움직이고 있는 공의 진행을 자기 팀 선수가 방해한 경우, 파울을 확인한 주심은 던져진 공에 대해 무효 판정을 내려야 하고 무효가 된 볼은 코트에서 제거된다. 파울 선언 후 주심은 즉시 코트 위에서 공의 진행을 멈추고 이미 던져진 다른 공을 쳐내지 않도록 해야 한다. 코트를 따라 진행하고 있는 공을 멈출 수 없는 경우, 주심은 던져진 공이 완전히 멈출 때까지 기다린 다음, 완전히 정지한 공을 코트에서 들어낸다. 코트 위의 다른 공(들)이나 표적구가 이 공과 마주쳐서 원래 위치로부터 움직이게 되는 경우, 주심은 움직인 공(들)을 원래 위치와 가장 가까운 곳에 다시 옮겨놓고 경기를 재개한다.
- 2) 상대팀에 의한 방해 - 던져서 움직이고 있는 공의 진행을 상대팀 선수가 방해한 경우, 그 팀은 다음 중 하나를 선택할 수 있다:
 - a) 공을 다시 던진다.
 - b) 그 프레임을 무효로 처리한다.
 - c) 페널티를 주지 않고 건드려진 공의 방향을 인정해 경기를 계속한다.
- 3) 다른 공의 위치를 방해하지 않는 경우 - 던져서 움직이고 있는 공의 진행을 관중, 동물, 또는 어떤 물체가 방해하고 그 공이 이미 던져진 다른 공(들)을 건드리지 않을 경우, 같은 선수가 그 공을 다시 던져야 한다.
- 4) 다른 공의 위치를 방해하는 경우 - 던져서 움직이고 있는 공의 진행을

관중, 동물, 또는 어떤 물체가 방해하고 그 공이 이미 던져진 다른 공(들)을 건드린 경우, 그 프레임은 무효가 된다.

- 5) 다른 경기 방해행위 - 표적구에 가장 가까운 공 또는 표적구의 위치를 움직이는 어떤 행위라도 발생하는 경우 그 프레임은 무효로 처리된다. 표적구 또는 표적구에 가장 가까운 양팀의 공 2개 이외의 공(들)이 움직이는 경우, 양팀의 주장 또는 주심은 움직인 공(들)을 원래 위치와 가장 가까운 곳에 갖다 놓을 수 있다. 이러한 방해행위는 다른 코트에서 들어온 공, 경기와 관계없는 물체들, 코트 안으로 들어온 동물이나 관중, 그리고 경기 중인 공의 위치변화가 원인이 될 수 있다

e. 다른 색의 공 투구

- 1) 대체 가능한 경우 - 선수가 다른 색의 공을 던진 경우, 다른 선수나 주심이 공을 멈출 수는 없다. 공이 멈출 때까지 기다려야 하며 완전히 멈춘 다음에 주심이 적절한 색의 공으로 대체해야 한다.
- 2) 대체 불가능한 경우 - 선수가 던진 다른 색의 공이 이미 던져진 공을 건드리지 않고 다른 공으로 교체할 수 없는 경우, 그 시점에서의 점수를 기록한 다음, 그 공은 던진 팀의 공으로 간주하고 경기를 계속한다. 양팀의 주장과 주심은 "다른 색"의 공이 어느 팀의 소유인지 확인하고 있어야 한다.

f. 잘못된 로테이션

- 1) 시작 - 한 팀이 표적구와 첫 번째 공을 잘못 던진 경우, 주심은 표적구와 공을 모두 가져와 같은 엔드에서 프레임을 다시 시작하도록 한다.
- 2) 잘못된 순서로 투구하는 경우 - 상대팀이 던지지 않은 공이 아직 남아있고 자기 팀의 공이 "인" 상태일 때 잘못된 순서로 공을 던졌다면, 문제의 그 공은 정지한 위치에 그대로 두고 유효한 것으로 간주한 뒤 경기를 계속한다. "인"상태의 득점이 불확실한 경우 거리측정을 요청하는 것은 각 팀의 책임이므로 누가 어떤 공이 더 가까웠는지 말하는 것과 상관없이 이 규칙은 유효하다.

7. 심판

a. 이의제기

- 1) 심판에 대한 이의제기 - 각 팀은 경기 시작 전까지 지정된 심판에게 어떤 이유로든지 이의를 제기할 권한이 있다. 이 이의제기 된 사항은 대회감독관이 검토하고 최종 결정을 내린다.

- 2) 참가자의 심판행위 - 팀 멤버나 교체선수로 등록된 사람은 자기 팀이 치르는 경기에 심판으로 참여하는 것이 허용되지 않는다.

b. 예비 심판

- 1) 경기 중 - 경기 도중 심판의 교체는 대회감독관과 양팀 주장의 동의가 있는 경우에만 가능하다.
- 2) 추가 심판 - 어떤 경기라도 대회감독관이 허가하는 경우 경기 중에 심판이 추가로 배정될 수 있다.
- 3) 팀의 요청 - 경기 도중 어떤 팀이라도 대회감독관에게 충분히 정당한 이유를 제시하는 경우, 심판은 교체될 수 있다.
- 4) 심판의 유니폼 - 주심은 선수들과 확연하게 식별이 가능해야 한다.

c. 심판윤리

- 1) 심판윤리규정 - 주심은 다음사항들을 이행하도록 한다:
 - a) 경기규칙을 숙지한다.
 - b) 점수와 상관없이, 본인이 내린 결정에 대해서는 공정하고 편파적이지 않도록 한다.
 - c) 확고하되 오만하지 않고; 정중하되 비위를 맞추지 않고; 확신하되 절대 무례하지 않고; 당당하되 거만하지 않고; 친절하되 동료 같아서는 안 되고; 침착하되 항상 빈틈이 없도록 한다.
 - d) 경기를 운영할 수 있도록 육체적으로나 정신적으로 준비가 돼있어야 한다.
 - e) 한 팀에 유리하거나 이점이 될 수 있는 정보는 제공하지 않는다.

8. 다른 상황

- a. 깨진 공 - 경기 진행 중에 공이나 표적구가 깨지는 경우, 그 프레임은 무효로 판정한다. 대회감독관은 공이나 표적구를 교체에 대한 책임을 가진다.
- b. 코트 정비
 - 1) 경기 이전 - 모든 코트는 매 경기 시작 전에 대회감독관이 인정하도록 정비를 마쳐야 한다.
 - 2) 경기 중 코트 정비 - 경기 중에는 코트를 재정비할 수 없다. 돌이나 컵과 같은 장애물은 경기 중에도 제거할 수 있다.
 - 3) 특이한 코트 상태 - 대회감독관이 코트의 상태가 경기를 치르기에는 어렵다고 판단하는 경우, 경기를 중단한 뒤 다른 코트나, (정비 후) 다른 지정된 시간에 재개할 수 있다.

- c. 공 또는 표적구 이동 - 어떤 선수도 표적구 또는 다른 공이 완전히 멈출 때까지 공을 던져서는 안된다.

9. 선수의 행동

- a. 상대팀이 경기를 하고 있을 때에는 가능하면 항상 코트에서 벗어나 있어야 한다.
- b. 비신사적 행위 - 선수는 항상 스포츠맨다운 자세로 경기에 임해야 한다. 반감을 유발하는 언동, 제스처, 행동, 또는 욕설과 같은 스포츠맨십 결여로 간주되는 모든 행위의 정도가 심할 경우 실격처리 될 수 있다.
- c. 복장
 - 1) 적절한 복장 - 선수들은 보체경기를 위한 방식의 복장을 착용한다.
 - 2) 신발 - 선수들은 코트표면을 손상시킬 수 있는 신발을 착용할 수 없다. 또한 선수들은 맨발로 경기에 참여할 수 없다.
 - 3) 불쾌한 복장 - 불쾌함을 주거나 공격적인, 또는 부적절한 복장을 착용한 선수에게는 토너먼트 참여가 허용되지 않을 수 있다.

D - 경기용어 정의

1. 공 : 유효와 무효

- a. 유효한 공은 던져진 상태로 코트 위에 있는 모든 공을 말한다.
- b. 무효한 공은 실격처리되거나 몰수된 모든 공을 말한다. 실격처리되는 공은 다음의 경우에 해당한다:
 - 1) 페널티를 받았을 때
 - 2) 코트를 벗어났을 때
 - 3) 코트 밖의 사람이나 물체에 부딪혔을 때
 - 4) 코트의 보드 윗부분에 닿았을 때
 - 5) 코트를 덮고 있는 물체나 지지대에 부딪혔을 때
 - 6) 발로 파울을 했을 때
 - 7) 자신(팀)의 공을 정당하지 못하게 움직였을 때
 - 8) 던져서 움직이고 있는 공의 진로를 자기 팀에서 방해했을 때

2. 보체공과 표적구

- a. 표적구는 팔리나, 큐볼, 비비 등으로 불리는 작은 타겟용 공을 말한다.
- b. 보체공은 (표적구보다) 더 큰 경기용 공이다.

3. 다른 용어들

- a. 스포킹, 슈팅, 버밍 등의 행위는 히팅(공쳐내기)으로 본다. 목표를 지나쳤을 때 백보드에 부딪힐 만큼 빠른 속도로 공을 던지는 경우에 해당된다. 슈팅라인은 파울여부를 결정하는데 쓰인다.
- b. 뱅크샷이나 리바운드샷은 사이드보드나 백보드를 맞추는 방법을 이용하는 것을 말한다.
- c. 포인팅은 공을 던져 표적구에 가까운 위치를 얻는 것을 말한다. 포인팅 선은 파울여부를 결정하는데 쓰인다.
- d. 프레임은 코트의 한 쪽에서 경기를 하고 점수가 주어지는 경기 중의 진행시간을 말한다.

4. 파울

파울은 페널티가 부과되는 규칙위반행위를 말한다.

E - 디비저닝

1. 대회가 시작되기 전, 대회담당관은 디비저닝이 적절하게 이뤄졌는지 확인하는 것이 좋다. 선수들은 이전 경기경력, 또는 더 큰 대회나 변형된 경기에서의 경력과 능력을 기초로 디비저닝된다. 아래의 변형경기 방식에 따라 선수들이 가장 적정하게 디비저닝이 되도록 하는데 필요한 점수를 얻는다.
2. 각 선수는 1세트로 불리는 3회의 변형경기를 치러야 한다. 선수는 코트의 양쪽 엔드에서 지정되는 공을 가지고 교대로 경기해야 한다. 선수는 지정된 공을 던질 때 파울선을 넘어서는 안된다.
 - a. 주심은 표적구를 30피트 선상에 두고 선수는 8개의 공을 던진다. 주심은 이 중 표적구와 가장 가까운 3개의 공의 거리를 측정하고 cm단위로 기록한다.
 - b. 그 다음 표적구를 40피트 선상에 두고 선수는 8개의 공을 던진다. 주심은 이 중 표적구와 가장 가까운 3개의 공의 거리를 측정하고 cm단위로 기록한다.
 - c. 그 다음 표적구를 50피트 선상에 두고 선수는 8개의 공을 던진다. 주심은 이 중 표적구와 가장 가까운 3개의 공의 거리를 측정하고 cm단위로 기록한다.
 - d. 디비저닝 중에는 30, 40, 50피트 상에 놓여있던 표적구가 움직이는 경우, 다른 공을 던지거나 측정에 들어가기 전에 그 자리에 다시 갖다 놓는다.



- e. 거리측정은 보체공의 상부 정점에서 팔리나의 상부 정점까지 모두 9번 이뤄진다.

이 디비저닝 절차에는 스페셜올림픽의 honest-effort 규정이 적용된다.