

1.	總則.....	3
2.	正式比賽.....	3
2.1	單人賽.....	3
2.2	雙人賽 (每隊二名運動員).....	3
2.3	團體賽 (每隊四名運動員).....	3
2.4	融合運動 (Unified Sports®) 滾球雙人賽 (每隊二名運動員).....	3
2.5	融合運動滾球團體賽 (每隊四名運動員).....	3
2.6	單人軌道賽 (每隊一名運動員，使用軌道進行比賽).....	3
3.	場地和器材.....	3
3.1	場地.....	3
3.2	器材.....	4
3.2.1	滾球與目標球.....	4
3.2.2	測量器材.....	4
3.2.3	軌道.....	4
4.	比賽規則.....	4
4.1	分組.....	4
4.2	擲銅板程序.....	5
4.3	三試規則.....	5
4.4	競賽順序.....	5
4.5	起始點.....	5
4.6	送球.....	5
4.7	修改/詮釋.....	5
4.8	選手球數.....	5
4.8.1	一隊一人：該選手可使用四顆球。.....	5
4.8.2	一隊二人：每名選手可使用二顆球。.....	5
4.8.3	一隊四人：每名選手可使用一顆球。.....	5
4.9	教練指導.....	5
4.10	得分.....	6
4.11	選手選派.....	6
4.11.1	隊長.....	6
4.11.2	選手輪替.....	6
4.12	融合運動隊伍.....	6
4.12.1	雙人融合運動隊伍須由一名運動員與一名融合夥伴組成。.....	6
4.12.2	融合運動隊伍團體賽須由二名運動員與二名融合夥伴組成。.....	6
4.13	選手替換.....	6
4.14	棄權.....	7
4.15	暫停.....	7
4.16	比賽延遲.....	7
4.17	確認得分位置.....	7
4.18	其他狀況.....	7
4.18.1	破裂球.....	7
4.18.2	場地清理.....	7
4.18.3	異常場地狀況.....	7
4.18.4	滾動中的球或目標球.....	7
4.18.5	物理輔助.....	7
4.19	選手行為.....	7
4.20	選手服裝.....	8

<b>5.</b>	<b>處罰與抗議</b>	<b>8</b>
5.1	裁決	8
5.2	規則以外之狀況	8
5.3	申訴	8
5.4	棄賽	8
5.5	特定犯規	8
5.6	裁判意外或過早移動滾球或目標球	9
5.7	干擾滾動中的球	9
5.8	送出錯誤顏色的滾球	10
5.9	輪替錯誤	10
<b>6.</b>	<b>大會人員</b>	<b>10</b>
6.1	拒絕	10
6.2	替補大會人員	10
6.3	大會人員制服	10
<b>7.</b>	<b>競賽名詞定義</b>	<b>10</b>
7.1	生球	10
7.2	死球	10
7.3	滾球	10
7.4	目標球	11
7.5	擊球	11
7.6	推沿及回彈球	11
7.7	瞄準	11
7.8	局	11
7.9	「相爭」球	11
7.10	犯規	11

## 1. 總則

國際特奧會 (Special Olympics Inc.) 同為國際滾球聯合會 (International Federation for Bocce)，因此正式特奧滾球運動規則將規範所有特奧滾球賽事。

有關行為準則、訓練標準、醫療與安全規範、分組、獎項、比賽升等條件及融合運動團體賽等資訊，請參閱特奧通則第 1 條：<http://media.specialolympics.org/resources/sports-essentials/general/Sports-Rules-Article-1.pdf>。

## 2. 正式比賽

比賽項目旨在為不同能力的運動員提供比賽機會。各賽事可視情況決定所提供的比賽項目及視必要性訂定管理比賽項目之規章。教練可因應運動員的能力及興趣，選擇合適的項目加以培訓。

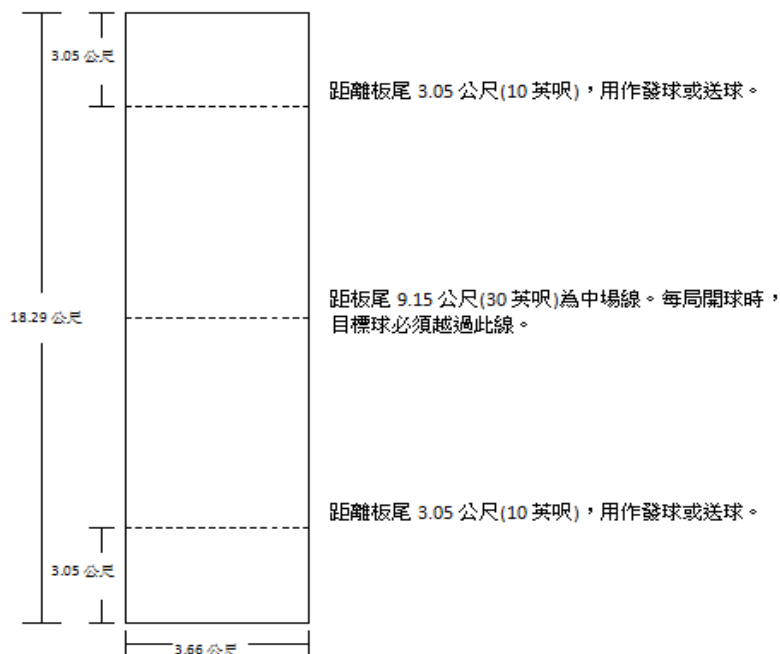
下列為特殊奧林匹克提供的正式項目：

- 2.1 單人賽
- 2.2 雙人賽 (每隊二名運動員)
- 2.3 團體賽 (每隊四名運動員)
- 2.4 融合運動 (Unified Sports®) 滾球雙人賽 (每隊二名運動員)
- 2.5 融合運動滾球團體賽 (每隊四名運動員)
- 2.6 單人軌道賽 (每隊一名運動員，使用軌道進行比賽)

## 3. 場地和器材

### 3.1 場地

- 3.1.1 場地為一個寬 3.66 公尺 (12 英尺) 及長 18.29 公尺 (60 英尺) 的長方形。
- 3.1.2 場地表面可由平整的碎沙石、泥土、黏土、草或人造表面組成。場地內不應有任何永久或暫時性的障礙物，以免影響滾球以直線向任何方向滾動。這些障礙不包括地面天然的坡度、地質或地形之差異。
- 3.1.3 場地四面圍板 (包括側板及尾板) 可以任何堅硬物料製造。尾板的高度最少應有 304 公釐 (12 英寸)，側板的高度則應至少與滾球的高度相同。側板或尾板於比賽時可做為沿板內側送球及回彈球用。場地內須劃上以下間線，間線的寬度為 50 公釐 (2 英寸)：
  - 3.1.3.1 罰球線：距離板尾 3.05 公尺 (10 英尺)，用作發球或送球。
  - 3.1.3.2 中場線 (距板尾 9.15 公尺/30 英尺)：每局開球時，送出目標球之最短距離。在比賽期間，目標球的位置可能因滾球的撞擊而改變；然而，目標球不得停於或前於中場線，否則該局將視為死局。
  - 3.1.3.3 3.05 公尺 (10 英尺) 罰球線及 9.15 公尺 (30 英尺) 中場線必須永久顯示在兩邊側板之間。



## 3.2 器材

### 3.2.1 滾球與目標球

3.2.1.1 滾球可以木或合成物料製造，但必須大小相同。正式比賽時用的滾球直徑須介於 107 公釐 (4.2 英寸) 至 110 公釐 (4.33 英寸)。滾球的顏色不限，但對戰兩隊的滾球 (每隊 4 個) 顏色須有明顯的分別。

3.2.1.2 滾球運動包括 8 顆球和 1 個較小的目標球 (或稱母球)。

3.2.1.3 每隊有四個滾球，而雙方的球通常為不同顏色以示區分 (滾球顏色選擇流程請見第 4.2 節)。

3.2.1.4 滾球上可有清楚的線條來分辨同隊的選手。

3.2.1.5 目標球的直徑必須介於 48 公釐 (1.875 英寸) 至 63 公釐 (2.5 英寸) 之間，顏色亦需明顯與兩隊的滾球顏色不同。

### 3.2.2 測量器材

3.2.2.1 測量器材可為任何可以準確測量兩個物體之間的距離，並獲賽會認可的器材。

### 3.2.3 軌道

3.2.3.1 當運動員之體能無法使用單手或雙手進行滾球時，可使用軌道。

3.2.3.2 經競賽委員會同意，可使用軌道和其他輔助器材。

3.2.3.3 不得使用物理輔助引導滾球或目標球。

3.2.3.4 使用軌道之運動員僅於單人賽時應與其他選手分於不同分組。

3.2.3.5 所有其他大會競賽規則皆適用於軌道分組賽的運動員。

## 4. 比賽規則

### 4.1 分組

4.1.1 比賽進行前，大會主管須確保分組適當，可按運動員之過往成績、或大型賽事的分組測試成績作為分組基準。分組測試應參考以下分組測試方法取得運動員得分，協助編配合適的組別。

4.1.2 每位運動員需完成三局分組測試。運動員需輪流在場的兩端發球區送出所分配的球，送球時不能超越 罰球線。

4.1.3 裁判會把目標球放在中場線中間位置，運動員需連續送出八個球。完成後裁判會測量最接近目標球的三個球，並以公分作為計算單位記錄成績。

4.1.4 裁判接著會把目標球放在距離場邊 12.2 公尺 (40 英尺) 的中間位置，運動員需連續送

出八個球。完成後裁判會測量最接近目標球的 3 個球，並以公分作為計算單位記錄成績。

- 4.1.5 裁判接著會把目標球放在離場邊 15.24 公尺 (50 英尺)的中間位置，運動員需連續送出八個球。完成後裁判會測量最接近目標球的 3 個球，並以公分作為計算單位記錄成績。
- 4.1.6 分組測試期間中，如果目標球被撞離上述指定位置 (中場線、12.2 公尺 (40 英尺)線、15.24 公尺 (50 英尺) 線)，需先將目標球放回原位才可繼續進行測試或測量成績。
- 4.1.7 每球成績為滾球的中心位置與目標球頂端中心位置之間的距離；分組測試得分為上述九個最接近目標球之球的距離總和。
- 4.1.8 雙人及團體賽之分組測試成績，則按有關賽項的指定人數以運動員之個人分組測試得分總和計算。
- 4.1.9 上述分組方法遵從特殊奧林匹克之「盡最大能力參賽」原則 (Maximum Effort Rule)。
- 4.2 擲銅板程序
  - 4.2.1 裁判將以擲銅板決定哪一隊獲得目標球及滾球的顏色。
  - 4.2.2 如果沒有裁判，則由兩隊隊長擲銅板。擲銅板需於場中進行。
- 4.3 三試規則
  - 4.3.1 擁有目標球的隊伍有三次機會將目標球送至中場線後至另一端罰球線前的範圍內；目標球若停在中場線或另一端罰球線上，則視為失敗。如果三次嘗試都失敗，對手隊會有一次放目標球的機會。若該次嘗試失敗，裁判將把目標球放置於球場中間 12.20 公尺 (40 英尺) 處。然而，取得目標球優勢的隊伍仍擁有送出第一球的優先權。
- 4.4 競賽順序
  - 4.4.1 目標球由贏得硬幣投擲的隊伍中一員開始滾投以開始比賽。投送目標球的選手亦需投送第一顆球。需等到得分或該隊用盡四顆球之後，對手隊伍才可以滾球。送球的次序將依「最接近球」規則決定：最接近目標球的一方稱為內球 (In)，另一方則為外球 (Out)。當其中一隊得到內球，則需先離開讓外球的一方滾球。
- 4.5 起始點
  - 4.5.1 擁有目標球優勢的隊伍有責建立起始點。舉例來說，A 隊投擲目標球並滾第一顆球。B 隊選擇以滾球撞開 A 隊送出的球，導致雙方的球皆飛出場外，只剩目標球在場中。則 A 隊須負責重新建立起始點。
- 4.6 送球
  - 4.6.1 在球沒有超出場地且選手沒有超過罰球線的情況下，球隊可選擇以滾動、投擲、彈跳、推沿等方式送出滾球。選手亦可以選擇撞擊任何場內的球，以取得分數或降低對手分數。選手可以掌心向上或向下緊握滾球，但一定得以低手送出滾球。低手送球的定義為在腰部以下送出滾球。
- 4.7 規則修改/詮釋
  - 4.7.1 項目管理者/大會主管有權考量身體功能障礙等因素，而允許部分修改/詮釋現有技術規則。此類詮釋須於選手參賽前即提出與決定，且不可因此給予另一位選手優勢。送球動作的詮釋攸關於傳送瞄準或擊球時肢體的動作表現。
- 4.8 選手球數
  - 4.8.1 一隊一人：該選手可使用四顆球。
  - 4.8.2 一隊二人：每名選手可使用二顆球。
  - 4.8.3 一隊四人：每名選手可使用一顆球。
- 4.9 教練指導
  - 4.9.1 一旦運動員和/或夥伴踏入大會主管/項目管理者指定之比賽場地中，則禁止任何與運動員和/或夥伴之討論。
  - 4.9.2 如果大會認定任一裁判/選手/觀眾違規，大會可對違規者做出處罰，包括：語言勸

誠、引證教練/夥伴違反運動家精神之行為或逐出比賽。

#### 4.10 得分

4.10.1 以下得分程序常見於主要競賽中，然而亦可進行更改。

4.10.2 競賽得分程序：經競賽管理者的判斷，可決定賽事以先取得指定分數或以指定比賽時間方式進行。

4.10.3 每一局結束時 (雙方皆用完所有的球)，得分將如以下方式計算：藉由肉眼觀看或儀器測量後，擁有比對方最近目標球的球還接近目標球之球的一方將得分。

4.10.4 選手可要求以工具測量 (測量在球場中的滾球中心到目標球中心距離)。

4.10.5 每局結束後，於移除球前，裁判需在目標球邊對場外的選手宣布得分與球色，裁判須得到選手對得分的同意。

4.10.6 如果選手與裁判意見不同，選手有權利要求測量。

4.10.7 當選手與隊伍同意給予之得分後，大會將移除場上之滾球，開始新的一局。

4.10.8 贏得一局分數的隊伍亦可得到下一局的目標球優勢。

4.10.9 裁判有責確認記分板與計分卡之效力，各隊隊長亦須隨時負責確認公布比數之正確性。

##### 4.10.10 比賽中平手

4.10.10.1 當兩隊的球與目標球距離相等時 (平手)，最後滾球的那一隊將繼續滾球直到結束平手。例如：A 隊向目標球滾球並得分。接著 B 隊也對目標球滾球，裁判判決兩球與目標球之距離皆相等。則 B 隊必須繼續滾球直到 B 隊球比 A 隊球更接近目標球。如果 B 隊提高了得分，且 A 隊擊球後重新建立平手，則 A 隊須繼續滾球直到平手結束。

##### 4.10.11 一局結束平手

4.10.11.1 當兩個距離目標球最近且距離相同的滾球均分別屬於雙方，則雙方都不會獲得任何分數。最後送球的一隊取得於下一局送出目標球的機會。下一局比賽會於該局最後的發球區開始。

##### 4.10.12 勝出分數

4.10.12.1 四人隊 (一人一球) = 16 分

4.10.12.2 二人隊 (一人二球) = 12 分

4.10.12.3 一人隊 (一人四球) = 12 分

##### 4.10.13 計分卡

4.10.13.1 各隊隊長有責在比賽完後於計分卡上簽名。簽名表示對最終得分沒有爭議。隊長若不同意得分而要抗議時，該比賽之計分不可簽名。

#### 4.11 選手選派

##### 4.11.1 隊長

4.11.1.1 競賽開始前，各隊須選派隊長且通報大會。一局比賽途中不可變換隊長人選，但可在同一場賽事中更換隊長，唯須於下一局比賽前通知大會。

##### 4.11.2 選手輪替

4.11.2.1 只要送出目標球的選手也送出第一顆球，則各隊可自行決定選手輪替送球的順序。各局的選手輪替順序可以不一樣，但是每名選手不得送出超過指定配額的球數。

#### 4.12 融合運動隊伍

4.12.1 雙人融合運動隊伍須由一名運動員與一名融合夥伴組成。

4.12.2 融合運動隊伍團體賽須由二名運動員與二名融合夥伴組成。

4.12.3 負責送出目標球和第一顆球之人選不限 (運動員或融合夥伴皆可)，該順序於各局或各賽事中皆可變動。

#### 4.13 選手替換

4.13.1 通知大會：須於既定的比賽時間前通知大會更換選手，否則將導致比賽棄權。

4.13.2 選手替補：每隊每場比賽僅有一名替補選手。替補選手可替補該隊任一選手，且可於

不同比賽中替補同隊的不同選手。

- 4.13.3 限制：登記替補競賽中某一隊的選手，不得再替補該場競賽中其他任何一隊。替補選手的分組得分須與所要替補的選手同分或較高分。
- 4.13.4 比賽期間選手替補：只有在醫療或其他認可之緊急狀況下，替補選手才能在比賽中替補。緊急替補只能在一局結束時進行，如無法於一局結束時更換選手，該局視為死局。然而一旦替補，替補選手必須完成比賽。
- 4.14 棄權
  - 4.14.1 選手人數少於指定人數的隊伍需棄權。
- 4.15 暫停
  - 4.15.1 大會可視情況所需暫停比賽。
  - 4.15.2 暫停時間不得超過十分鐘或依大會主管設定之暫停時限。
- 4.16 比賽延遲
  - 4.16.1 故意延遲比賽
    - 4.16.1.1 若根據大會意見，認定無適足或有效之理由而故意延遲比賽，大會將給予警告。
    - 4.16.1.2 如果比賽沒有立即重新開始，拖延比賽的隊伍將喪失資格。
  - 4.16.2 因天氣、非人為情況、騷亂或未能預知之因素造成的延遲
    - 4.16.2.1 如遇此類延遲，大會主管有裁決的最終決定權。
- 4.17 確認得分位置
  - 4.17.1 在傳送球前，各隊選手可以到場邊視察位置，但在確認得分位置時，選手必須保持在場外。
- 4.18 其他狀況
  - 4.18.1 破裂球
    - 4.18.1.1 如在競賽中球或目標球破裂，則該局視為死局。
    - 4.18.1.2 大會主管有責更換破裂的球或目標球。
  - 4.18.2 場地清理
    - 4.18.2.1 比賽前
      - 4.18.2.1.1 比賽前所有場地皆須照大會主管要求清理。
    - 4.18.2.2 比賽期間的場地清理
      - 4.18.2.2.1 比賽中場地將不做任何整理。
      - 4.18.2.2.2 比賽中可移除障礙物或其他物體，如石頭、杯子等。
  - 4.18.3 異常場地狀況
    - 4.18.3.1 如大會主管認定，場地狀況導致比賽無法繼續進行，則可停止比賽並將比賽移至另一場地繼續或於另一時間舉行。
  - 4.18.4 滾動中的球或目標球
    - 4.18.4.1 在目標球或其他球還沒完全停止前，選手不可投擲球。
  - 4.18.5 物理輔助
    - 4.18.5.1 如選手因醫療或身體狀況須借助物理輔助判定目標球位置時，須告知項目管理/大會主管以取得同意。
    - 4.18.5.2 視障運動員的鈴鐺或顏色鮮明之角錐即為此類物理輔助。如使用角錐做為物理輔助，則角錐應設法放置離目標球最近之處，通常放在目標球後方，並應於滾球從運動員手上送出之後立刻從場上移除。如以鈴鐺輔助，則應於準備送球時響起，直到選手把球送出。
- 4.19 選手行為
  - 4.19.1 比賽期間
    - 4.19.1.1 在可行情況下，選手比賽時，另一方選手須離開場上。
  - 4.19.2 違反運動家精神之行為
    - 4.19.2.1 選手須隨時表現運動家精神。

4.19.2.2 任何被視為有違運動家精神之舉動，如含有惡意或侮辱性的言語、舉止、動作或言詞，皆可能導致參賽資格被取消。

## 4.20 選手服裝

### 4.20.1 適當服裝

4.20.1.1 選手應穿著適合選手資格與特奧滾球運動之服裝。

### 4.20.2 球鞋

4.20.2.1 選手不得穿著可能傷害或干擾比賽場地的鞋子。

4.20.2.2 建議所有選手穿著不露趾的鞋。

### 4.20.3 令人反感的服裝

4.20.3.1 穿著令人反感或有冒犯意味的服裝，或穿著不適當的選手，可能被拒絕參賽。

## 5. 處罰與抗議

### 5.1 裁決

5.1.1 一旦大會判定犯規，大會將立即通知雙方兩隊之隊長所犯之規則及處罰。

5.1.2 被犯規的隊伍有權選擇婉拒任何處罰並接受滾球當時的位置繼續比賽。大會的裁決為最終決定，下述情況除外。

### 5.2 規則以外之狀況

5.2.1 當出現本規則未規範之特殊情況時，大會主管有裁決的最終決定權。

### 5.3 申訴

5.3.1 任何對於大會或大會主管決議之申訴皆須由經特奧滾球認可的教練在比賽完成後十五分鐘內提出，否則視為接受大會或大會主管之決議。

5.3.2 如遇以下未特別證明之情形，大會將依狀況接納和判斷申訴。

### 5.4 棄賽

5.4.1 若隊伍因未依編定的賽程出賽或違反下列規則而被取消資格，該隊伍提出之抗議將不會被接納。

### 5.5 特定犯規

#### 5.5.1 罰球線犯規

5.5.1.1 在送出球後及球碰到罰球線前場地的這段時間內，無論是瞄準或投擲，選手的身體包括腳、或輪椅、拐杖、手杖等器具皆不得接觸罰球線。

5.5.1.2 如遇越界犯規，大會須宣布犯規。

5.5.1.3 犯規之選手(隊伍)的球將被判為死球。

5.5.1.4 在安全可行的情況下，裁判將嘗試停下剛送出的球，在該球接觸目標球和其他「相爭」球之前，移除該球並宣布該球為死球。若剛送出的球確實碰觸到目標球和/或其他「相爭」球，導致其他球移離原來的的位置，則裁判將會盡量把這些球放回原來的的位置並繼續比賽。

#### 5.5.2 移動中的滾球或目標球

5.5.2.1 主裁判將等到目標球或正送出的滾球完全停下後，才會指示送出下一個滾球。

5.5.2.2 不論比賽形式為何，如選手在目標球或正送出的球完全停下前即送出球，則裁判應在安全可行的情況下，嘗試停下剛送出的球，在該球碰觸其他「相爭」球前，宣布該球為死球並將該球從場上移除。如裁判無法在該球碰觸其他「相爭」球前停下該球，則裁判應將目標球與最近滾球放回錯誤送球前原來的的位置，並將剛送出的球從場上移除。

#### 5.5.3 雙人或四人賽隊伍選手送出多於其指定的滾球數目

5.5.3.1 當選手在一局中送出超過授予的球數，則該球被視為死球。

5.5.3.2 在安全可行的情況下，裁判將嘗試停下剛送出的球，在該球接觸目標球和其他「相爭」球之前，移除該球並宣布該球為死球。若剛送出的球確實碰觸到



目標球和/或其他「相爭」球，導致其他球移離原來的位置，則裁判將會盡量把這些球放回原來的位置並繼續比賽。可能發生的情況包括：二人一隊的比賽中，選手投擲三顆球而非兩顆；或是四人一隊的比賽中，選手投擲兩顆球而非一顆。

5.5.3.3 二人一隊：雙人隊剩下的選手將只可以送出一球。

5.5.3.4 四人一隊：剩下未送球的選手必須決定由誰送出剩餘的球數。

#### 5.5.4 非法移動己方球

5.5.4.1 如選手移動一顆或一顆以上己方的球，所有被移動的滾球將從場上移除並視為死球，然後繼續比賽。

#### 5.5.5 非法移動對方球

5.5.5.1 若雙方共八顆球都全部送出後，有選手移動一顆或一顆以上對方的球，則每顆被移動球對方都能得一分。

5.5.5.2 如果選手移動一顆或一顆以上對方的球，而對方仍有未送出之滾球，則裁判將會盡量把球放回原來的位置並繼續比賽。

#### 5.5.6 選手非法移動目標球

5.5.6.1 如選手移動目標球，對方將獲得與「相爭」活球與未投擲球數量加總的分數。

5.5.6.2 如被犯規的隊伍沒有「相爭」球且沒有剩餘的球，則裁判將判定該局為死局且於同一邊重新開始。

### 5.6 裁判意外或過早移動滾球或目標球

#### 5.6.1 比賽中 (即兩隊仍有滾球未送出)

5.6.1.1 如裁判因測量或其他原因移動「相爭」球或目標球，則該局視為死局且於同邊重新開始。

#### 5.6.2 所有球皆送出後

5.6.2.1 如果勝負及得分明顯，則分數將被計算。所有不確定的得分將不計算，且該局將視為死局且於同邊重新開始。

### 5.7 干擾滾動中的球

#### 5.7.1 己方

5.7.1.1 當裁判目擊選手干擾自己隊伍移動中的球，該球將被視為犯規死球。

5.7.1.2 在安全可行的情況下，裁判將嘗試停下剛送出的球，在該球接觸目標球和其他「相爭」球之前，移除該球並宣布該球為死球。若剛送出的球確實碰觸到目標球和/或其他「相爭」球，導致其他球移離原來的位置，則裁判將會盡量把這些球放回原來的位置並繼續比賽。

#### 5.7.2 對方

5.7.2.1 當選手干擾對方隊伍移動中的球，被犯規隊伍可有以下選擇：

5.7.2.1.1 重新送出該球。

5.7.2.1.2 宣布該局為死局。

5.7.2.1.3 拒絕處罰，接受受干擾球的位置並繼續比賽。

#### 5.7.3 滾球位置未受影響

5.7.3.1 如觀眾、動物或物體干擾場上移動之球但該球未碰觸其他球，則投擲該球之選手將再投擲一次。

#### 5.7.4 滾球位置受影響

5.7.4.1 如觀眾、動物或物體干擾場上移動之球且該球碰觸其他場上「相爭」球，則該局視為死局。

#### 5.7.5 比賽受其他原因影響

5.7.5.1 任何干擾目標球或與目標球最近之球位置的行為都將導致死局。

5.7.5.2 若除目標球或兩隊與目標球最近之球以外的球被移動，裁判或兩隊隊長可將球重新放回最接近原來的位置。此類擾亂行為發生原因可能為毗鄰比賽場地的死球、外來物體、觀眾或動物進入場中並改變場上球的位置。

- 5.8 送出錯誤顏色的滾球
  - 5.8.1 可更換
    - 5.8.1.1 如選手送出錯誤顏色的球，該球不可由另一位選手或裁判阻止停下，必須等球完全停下後由裁判更換正確顏色的滾球。
  - 5.8.2 不可更換
    - 5.8.2.1 如選手送出錯誤顏色的球，且該球在更換時無法避免干擾其他場上的球，則該局視為死局且於同邊重新開始。
- 5.9 輪替錯誤
  - 5.9.1 起始點
    - 5.9.1.1 如某隊錯誤地送出目標球和第一顆球，則裁判將收回輪替錯誤的目標球和第一顆球。
    - 5.9.1.2 接著從同邊重新開局時，裁判將讓另一色的選手或隊伍傳送目標球。
  - 5.9.2 後續送出正確顏色滾球但輪替順序錯誤
    - 5.9.2.1 如選手在己隊為內球 (In) 且對方仍有剩球時送出球，則裁判將在安全可行的情況下嘗試停下該球，在該球碰觸其他「相爭」球前，宣布該球為死球並將該球從場上移除。
    - 5.9.2.2 如裁判無法在該球碰觸其他「相爭」球前移除該球，則裁判應將目標球與最近滾球放回錯誤輪替前原來的位置。

## 6. 大會人員

- 6.1 拒絕
  - 6.1.1 拒絕大會人員
    - 6.1.1.1 比賽開始前，各隊有權因任何原因拒絕所分派之大會人員。
    - 6.1.1.2 此拒絕將由大會主管進行考量並判定。
  - 6.1.2 參與大會人員
    - 6.1.2.1 隊伍參與競賽時，隊伍之成員或登記的替補成員皆不可參與協助大會。
- 6.2 替補大會人員
  - 6.2.1 比賽中
    - 6.2.1.1 唯於大會主管與雙方隊長皆同意時，才能於競賽中更替大會人員。
  - 6.2.2 增加大會人員
    - 6.2.2.1 只要經大會主管同意，可於競賽中增加大會人員。
  - 6.2.3 隊伍要求
    - 6.2.3.1 如向大會主管提供足夠理由，任一隊皆可在比賽中更換大會人員。
- 6.3 大會人員制服
  - 6.3.1 裁判與選手的制服須不同且可清楚分辨。

## 7. 競賽名詞定義

- 7.1 生球：指比賽期間所有被送出的滾球。
- 7.2 死球：指所有違規或被沒收的滾球。以下情況的滾球可被判為死球：
  - 7.2.1 因選手犯規而被判罰。
  - 7.2.2 滾球被撞離比賽場地範圍外。
  - 7.2.3 滾球被送出時接觸到任何不在比賽場地範圍內的人或物體。
  - 7.2.4 滾球觸碰到圍板的頂部。
  - 7.2.5 滾球觸碰到比賽場地上方的頂蓬或其支架。
  - 7.2.6 選手送球時腳部超越界線。
  - 7.2.7 滾球被非法移動。
  - 7.2.8 滾球於滾動中受干擾。
  - 7.2.9 滾球於目標球或其他球還沒完全停止前即被送出。
- 7.3 滾球：較大的比賽球。

- 7.4 目標球：較小的比賽球，有時亦稱為母球 (cue ball、beebee 等)。
- 7.5 擊球：投擲之球以足夠的速度前進，錯過目標後將撞擊尾板。
- 7.6 推沿及回彈球：推沿及回彈球係指利用側板或尾板進行送球。
- 7.7 瞄準：以滾動方式將球送至靠近目標球的一個定點。
- 7.8 局：比賽的一段期間，指所有滾球從場地一端送出至另一端且分數計算完成。
- 7.9 「相爭」球：在本規則各章節中皆指大會認定可能須測量或給予得分之滾球。
- 7.10 犯規：違反規則並因此給予處罰。