



## 1. 規則規範

特殊奧林匹克規則規範所有特奧滾球賽事。國際特殊奧林匹克同為國際滾球聯合會 (International Federation for Bocce)。作為一項國際性的運動項目，應以本章所列之規則作依據。

## 2. 比賽項目

有關項目為不同能力的運動員提供比賽機會。成員組織可自行訂定賽事規章及所提供的比賽項目。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。

下列項目為特殊奧林匹克的正式項目。

- 2.1 單人賽 (1 名運動員)
- 2.2 雙人賽 (2 名運動員)
- 2.3 團體賽 (4 名運動員)
- 2.4 融合雙人賽 (1 名運動員及 1 名融合作伙伴，性別不限)
- 2.5 融合團體賽 (2 名運動員及 2 名融合作伙伴，性別不限)
- 2.6 單人輔助斜道賽 (1 名需使用輔助斜道運動員)

## 3. 場區和器材

### 3.1 場區

3.1.1 場區為一個闊 3.66 米(12 呎)及長 18.29 米(60 呎)的長方形。

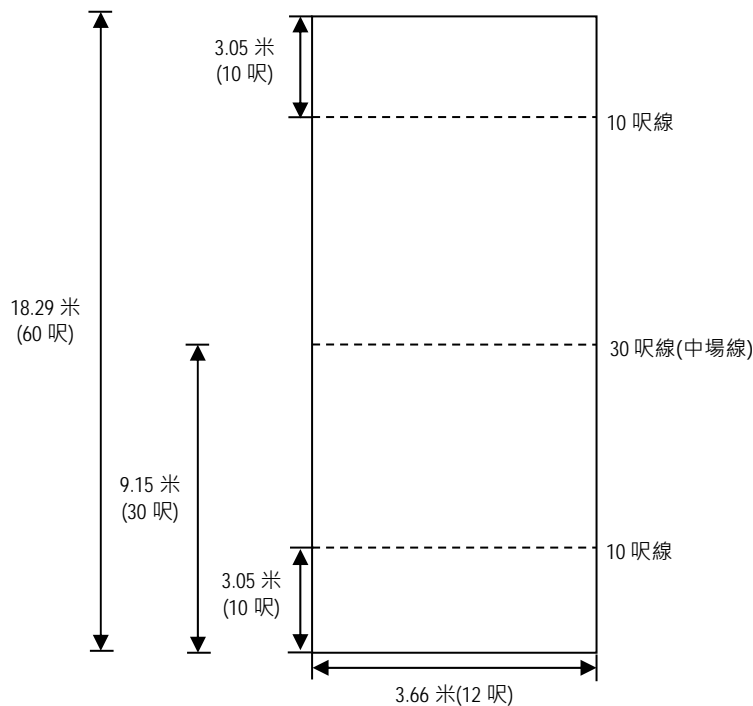
3.1.2 場區表面可由平整的幼沙石、泥土、草或人造物料組成。場區內不應有任何暫時性或固定的障礙物，以免影響滾球以直線向任何方向滾動，但不包括地面天然的坡度、地質或地形之差異。

3.1.3 場區四面圍板(包括側板及尾板)可以任何堅硬物料製造。尾板的高度最少有 304 毫米(12 吋)。而側板的高度應至少與滾球的高度相同。圍板於比賽時可做作沿板內側送球及回彈球用。而場區內須劃上以下間線，間線的闊度為 50 毫米(2 吋)：

3.1.3.1 10 呎線 - 距離板尾 3.05 米(10 呎)，用作發球或送球。

3.1.3.2 30 呎線(中場線) - 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。若目標球的位置前於 30 呎線，該局將視為死局。

3.1.3.3 10 呎及 30 呎線必須固定顯示在兩邊側板之間。



## 3.2 器材

### 3.2.1 滾球和目標球

- 3.2.1.1 滾球可以木或合成物料製造，但必須大小相同。比賽用的滾球直徑須介乎 107 毫米(4.2 吋)至 110 毫米(4.33 吋)。而兩隊(每隊 4 個)滾球的顏色須有明顯的分別。
- 3.2.1.2 比賽用球包括 8 個滾球和 1 個小球。該小球稱為「目標球」。
- 3.2.1.3 雙方對賽球員或隊伍各持有 4 個相同顏色的滾球，而兩隊滾球的顏色須與對方有明顯分別，以資識別。
- 3.2.1.4 同隊的滾球可以刻有不同條紋，以識別隊中不同球員所用的
- 3.2.1.5 目標球的直徑必須介乎 48 毫米(1.875 吋)至 63 毫米(2.5 吋)，而顏色必須與兩隊的滾球顏色明顯分別。

### 3.2.2 量度器材

量度器材是任何可準確量度兩個物體之間距離的工具，並需由賽會裁判認可。

### 3.2.3 輔助斜道

- 3.2.3.1 輔助斜道適用於手部機能較弱以未能推動滾球的球員。
- 3.2.3.2 輔助斜道或其他輔助器材需經賽會認可才可使用。
- 3.2.3.3 不可以機械方式協助球員送出滾球或目標球。
- 3.2.3.4 使用輔助斜道的球員不會被編排與其他非使用輔助斜道的球員同組比賽。
- 3.2.3.5 所有賽事規則適用於參加輔助斜道賽的球員。



## 4. 比賽規則

### 4.1 分組

- 4.1.1 比賽進行前，賽事總監須確保所有參賽球員/隊伍被編配到合適的組別比賽，賽會可根據球員過往於大型賽事或分組測試中的成績作分組基準，亦可參考以下分組測試方法來評估球員的能力，以協助編配合適的組
- 4.1.2 每位球員需完成三局分組測試(Set)。球員需交替在場的兩端發球區送出被分配的球，送球時不能超越 10 呎線。
- 4.1.3 裁判員會先把目標球放在 30 呎線中間位置，球員需連續送出 8 個滾球。完成後裁判員會量度最接近目標球的 3 個滾球與目標球之間的距離，並以厘米作計算單位。
- 4.1.4 裁判員之後會把目標球放在距離送球端尾板 12.20 米(40 呎)的中間位置，球員需連續送出 8 個滾球。完成後裁判員會量度最接近目標球之 3 個滾球與目標球之間的距離，並以厘米作計算單位。
- 4.1.5 裁判員最後會把目標球放在離送球端尾板 50 呎中間位置，球員需連續送出 8 個滾球，完成後裁判員會量度最接近目標球之 3 個滾球與目標球之間的距離，並以厘米作計算單位。
- 4.1.6 在分組測試期間，如果目標球被撞離上述指定位置，需先將目標球放回原位才可繼續進行測試或量度成績。
- 4.1.7 每球成績為滾球側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 9 個最接近上述三個目標球指定位置的距離總和。
- 4.1.8 雙人賽及團體賽之分組測試成績，則只計算有關賽項的指定人數的最高得分的運動員(包括後備)之個人分組測試得分總和計算。
- 4.1.9 上述分組方法適用於特殊奧林匹克之「盡最大能力作賽」(Maximum Effect Rule)原則。

### 4.2 擲毫程序

- 4.2.1 裁判員會以擲毫方式決定那一隊可獲得目標球發球權及選擇滾球的顏色。
- 4.2.2 若沒有裁判員，則由兩隊的隊長於場區內進行擲毫。

### 4.3 三試規則

獲得目標球發球權的一方負責開局，該名隊員有三次試送目標球的機會，須將目標球送至 30 呎線後至另一端之 10 呎線前的範圍內。若該隊員三次試送均不成功，對方會有一次送目標球的機會。若不成功，裁判員會將目標球放在 12.20 米(40 呎)的中間位置，但無論成功送出目標球與否，送出第一球滾球的優先權仍屬於擲毫勝出的一方。



#### 4.4 送球次序

目標球由擲毫勝出的一方球員負責送出以開始比賽。該名球員必須首發目標球及滾球。接著，對方球員會送出其滾球，直至所送出的滾球較接近目標球或4個滾球已送出，方轉換送球權。「最接近球」(Nearest ball)規則決定了送球的次序，最接近目標球之滾球的一方為「In」球，而對方的球則為「Out」球。當任何一隊得到「In」球後，則需讓「Out」球的一方送球。

#### 4.5 起始點

擲毫勝出的一方有建立起始點的優勢。例如：甲隊球員首發目標球及滾球後，乙隊球員選擇以其滾球撞開甲隊滾球，導致雙方滾球飛離比賽場區，只剩餘目標球在場內。甲隊需負責重新建立起始點。

#### 4.6 送球

球員可以在沒有過界犯規的情況下以滾動、擲放、撞板、沿板等方式送出滾球，唯球不可以飛離場區。球員亦可撞擊場內的球以嘗試取分，或減少對方的分數。球員可以掌心向上或向下緊握滾球，以下手送出滾球。下手指在滾球離開手部時必須於球員腰部以下送出。在目標球及滾球靜止前，球員不得送球。

#### 4.7 賽例修改/詮釋

賽會有權就肢體障礙的運動員之參賽安排修改比賽規則，而有關修改必須於比賽章程內列出。其目的是讓他們能夠參與比賽，而不是為其帶來好處。

#### 4.8 球員送球數目

- 4.8.1 單人賽 - 每名球員可送出 4 球
- 4.8.2 雙人賽 - 每名球員可送出 2 球
- 4.8.3 團體賽 - 每名球員可送出 1 球

#### 4.9 教練指導

- 4.9.1 所有在場人士禁止與已步入比賽場區的球員作指導或討論。
- 4.9.2 如工作人員發現有在場人士(教練/球員/觀眾)違規，可對相關人士作出處罰，包括：口頭警告、引用違反體育精神的行為罰則或將違規人士逐離比賽場區。

#### 4.10 得分

- 4.10.1 大型賽事普遍採用以下方法計算得分，但修改計分方法是容許的。
- 4.10.2 賽會可決定賽事以先取得指定分數或以指定比賽時限方式進行。
- 4.10.3 每局完結後(當兩隊送出所有滾球)，將依以下程序計算得分：經目測或儀器量度後，以最接近目標球一方為勝，得分為其所有較對方最接近目標球的滾球總數。
- 4.10.4 球員可以要求裁判員使用儀器量度(量度方法以滾球側的中心位置與目標球頂端中心位置之間的距離)。
- 4.10.5 裁判員會於每局完結後，在移動滾球前向場區外宣布得勝一方滾球的顏色及所獲得的分數。



- 4.10.6 球員若對裁判員的量度結果持不同意見，有權要求裁判員重新量度。
- 4.10.7 當雙方同意有關分數後，工作人員方可移動滾球到另一端發球區，開始另一局比賽。
- 4.10.8 每局得勝的隊伍可同時取得下一局送出目標球發球權。
- 4.10.9 裁判員負責核實計分板及計分咭顯示的成績正確無誤，而雙方隊長亦有責任確保所顯示的分數正確。
- 4.10.10 比賽中的平局  
當雙方的滾球與目標球的距離相等時(平局)，最後送球的一隊須繼續送球直至分出勝負。例如：甲隊首發目標球及滾球後，而乙隊送出一球，若裁判員裁定兩球與目標球的距離相同，乙隊則需要再次送球，直至其滾球比甲隊之滾球接近目標球，才轉換送球權。其後，如再出現雙方的球與目標球距離相同的情況，會再由最後送出之一方繼續送球，如此類
- 4.10.11 比賽結束的平局  
當兩隊分別送出所有滾球後，而量度雙方最接近目標球之滾球距離相同，雙方則不會獲得任何分數。最後送目標球的一方會於下一局獲得送出目標球的機會，而下一局比賽會於同一端發球區開始。
- 4.10.12 勝出分數
  - 4.10.12.1 單人賽 - 12 分
  - 4.10.12.2 雙人賽 - 12 分
  - 4.10.12.3 團體賽 - 16 分
- 4.10.13 計分紙  
雙方隊長有責任在每場比賽結束後，核對最終分數及於計分紙上簽署作實。有關簽署代表對賽果的確認，如對賽果有任何爭議，可提出上訴。
- 4.11 球員任命
  - 4.11.1 隊長  
每隊必須指派其中一位球員為隊長，並於賽前通知賽會。每場比賽途中不可轉換隊長人選，但在整個賽事中則可以換人，唯須於下一場比賽前通知賽會。
  - 4.11.2 球員出場次序  
各隊可自行決定球員輪流送球的次序，但負責首發目標球及滾球必須同一位球員。每局中送球的隊員輪流次序都可以改變，每名球員在每局中只可以送出指定配額的滾球。
- 4.12 融合運動隊伍
  - 4.12.1 每隊融合雙人隊伍須由 1 名運動員及 1 名融合作伙伴組成。
  - 4.12.2 每隊融合團體隊須由 2 名運動員及 2 名融合作伙伴組成。
  - 4.12.3 首發目標球及滾球的球員沒有特定要求，可由運動員或融合作伙伴負責，而隊中各球員的送球次序亦沒有限制。



#### 4.13 球員替換

- 4.13.1 正式通知：須於比賽前通知裁判員更換球員，否則將失去參賽資格。
- 4.13.2 更換球員：每隊在每場比賽只容許更換球員一次，而後備球員可以入替隊中任何一名球員。
- 4.13.3 限制：在同一賽事中，若某球員已註冊為某隊伍的後備球員，他/她不可以同時作為另一隊的後備球員。而入替球員的分組測試成績應與被換出的球員相同或較低。
- 4.13.4 比賽期間替換球員：只因球員受傷、身體不適或其他緊急情況下，方可進行球員替換。緊急替換只可在每局結束時進行。如該局未能完成，則視作死局。而球員替換一旦進行，入替球員必須完成餘下的比賽。

#### 4.14 取消資格

少於指定人數的隊伍，將被取消比賽資格。

#### 4.15 暫停

- 4.15.1 裁判員可因應實際需要而暫停比賽。
- 4.15.2 暫停時間不可多於 10 分鐘，而時間由賽會制定。

#### 4.16 比賽延誤

- 4.16.1 故意拖延比賽
  - 4.16.1.1 若裁判員認為球員於沒有合理之原因下故意拖延比賽，將予以警告。
  - 4.16.1.2 如警告無效，隊伍將被取消參賽資格。
- 4.16.2 如因天氣、天災、騷亂或未能預知的因素而引致比賽延遲，賽會將有處理有關情況的最後決定權。

#### 4.17 視察位置

每隊於送球前，可容許一名球員到比賽場區外視察位置，但不能進入場區範圍。

#### 4.18 其他事項

- 4.18.1 滾球或目標球損壞
  - 4.18.1.1 若比賽進行中滾球或目標球損壞時，該局將會視為死局。
  - 4.18.1.2 賽會需要更換新的滾球或目標球繼續賽事。
- 4.18.2 清掃場地
  - 4.18.2.1 賽前場地整理  
所有比賽場地必須先作清掃，並符合賽事總監要求才可開始比賽。
  - 4.18.2.2 比賽期間進行場地整理
    - 4.18.2.2.1 在比賽進行期間，場區不會作任何清掃。
    - 4.18.2.2.2 若場內有障礙物如石塊或杯等，會被即時清走。
- 4.18.3 比賽場區狀況異常  
如賽事總監認為比賽場地不適合繼續進行比賽，可暫停賽事並移師到另一場區繼續比賽，或調動比賽時間。



#### 4.18.4 滾動中的滾球或目標球

球員必須在被送出之目標球或滾球完全停下來後，方可進行送球。

#### 4.18.5 機械輔助器材

4.18.5.1 賽會有權容許球員使用輔助工具確定目標球的位置。

4.18.5.2 視障人士可以鈴聲或顏色鮮艷的雪糕筒作為輔助工具以確定目標球位置。用作輔助工具的雪糕筒必須盡可能放在最接近目標球的位置，一般會放在目標球後面，並在球員把滾球送出的一刻從場區移走。如以鈴聲作輔助工具，工作人員應於球員手持滾球準備送球時響起鈴聲，直至球員把球送出。

### 4.19 球員操守

#### 4.19.1 比賽期間

當有球員進行送球時，其他球員應該離開比賽場區。

#### 4.19.2 違反體育精神的行為

4.19.2.1 所有球員必須時刻保持良好體育精神的態度。

4.19.2.2 如任何人故意作出被視為有違體育精神的行為，例如含有惡意或侮辱性的語言、手勢、行為或字眼等舉動，可被取消參賽資格。

### 4.20 服飾

#### 4.20.1 合適的服飾

球員可穿著舒適的運動服進行比賽。

#### 4.20.2 鞋履

4.20.2.1 球員不可穿上有機會破壞場地表面的鞋履。

4.20.2.2 不可穿著露趾的鞋。

#### 4.20.3 令人反感的服飾

如球員穿著令人反感或粗俗的服飾，或衣著不整齊者，可被拒絕參加比

## 5. 罰則及上訴

### 5.1 裁決

5.1.1 如有球員犯規，裁判員須即時作出裁決，並通知兩隊的隊長有關所犯的規則及罰則。

5.1.2 沒有犯規的一方有權婉拒裁判員發出的罰則，並接受當時滾球的位置繼續比賽。裁判員的裁決屬最終決定，以下特殊情況除外。

### 5.2 規則以外的情況

當出現本規則未有涵蓋的情況，賽會有對處理有關特殊情況的最終決定權。

### 5.3 上訴

5.3.1 如對裁判員作出的裁決不服，可由合資格教練於該場比賽結束後 15 分鐘內或裁判員作出判處後，向賽會提出上訴。



5.3.2 賽會就需上訴進行調查，並根據具體證據及情況予以判斷。

#### 5.4 就被取消參賽資格提出的上訴

若任何隊伍因未有按編定的賽程出賽或違反下列規則而被取消資格，其提出之上訴將不會受理。

#### 5.5 犯規

##### 5.5.1 送球犯規

5.5.1.1 球員在送球前後，身體任何一部分或其使用的任何輔助工具，例如：輪椅、拐杖、手杖等均不可以超越發球區界線。

5.5.1.2 裁判員目睹過界情形，會即時宣布過界犯規。

5.5.1.3 裁判員亦即時宣判該球為死球。

5.5.1.4 在安全情況下，裁判員應先嘗試停止該球繼續前進，以防止該死球撞擊球場上的目標球或其他具爭議性的滾球(In contention)。若送出的滾球撞向其他在場區上任何球導致其移離原來的位罝，裁判員會盡量將受影響的滾球放回原來的位罝，並將該滾球移離場區，比賽將繼續進行。

##### 5.5.2 未靜止的滾球及目標球

5.5.2.1 裁判員會於目標球或滾球完全停止後，才宣布下一位送球。

5.5.2.2 若果任何球員於滾球或目標球未完全停止前送出滾球，裁判員應嘗試停止該球繼續前進，以防止該死球撞擊球場上的目標球或其他具爭議性的滾球(In contention)。若送出的滾球撞向其他在場區上任何球導致其移離原來的位罝，裁判員會盡量將受影響的滾球放回原來的位罝，並將該滾球移離場區，比賽將繼續進行。

##### 5.5.3 雙人賽及團體賽參賽球員送球多於規定數目

5.5.3.1 若球員送出多於所規定數目的滾球，該球將判為死球。

5.5.3.2 在安全情況下，裁判員應先嘗試停止該球繼續前進，以防止該死球撞擊球場上的目標球或其他具爭議性的滾球(In contention)。若送出的滾球撞向其他在場區上任何球導致其移離原來的位罝，裁判員會盡量將受影響的滾球放回原來的位罝，並將該滾球移離場區，比賽將繼續進行。當球員在每局中多送指定配設的滾球，該球將判為死球。此情況會於雙人賽中一位球員由原來送兩球而投了三球，或四人賽其中一位球員由原來規定送一球而送了兩球。

5.5.3.3 雙人賽：另一隊員只能送球一次

5.5.3.4 團體賽：須決定餘下的其中一位隊員喪失送球機會。

##### 5.5.4 非法移動屬於己隊滾球

若球員移動已送進比賽場區內己隊的滾球，該滾球將被移離場區及判為死球，賽事將繼續進行。





- 5.5.5 非法移動屬於對隊滾球
  - 5.5.5.1 若雙方合共 8 個滾球已全部送出後，有球員移動對方的滾球，每移動一球對方將獲得 1 分。
  - 5.5.5.2 若比賽未結束球員移動對方的滾球，即雙方仍有滾球未送，裁判員將滾球放回原來位置繼續比賽。
- 5.5.6 非法移動目標球
  - 5.5.6.1 若有球員移動目標球，該局判為對隊得勝。對方可獲得的分數為所有具爭議性的滾球(In contention)以及未送出的滾球總和。
  - 5.5.6.2 若被犯的一方已送出所有滾球且未有具爭議性的滾球(In contention)，該局將作廢及於同一端發球區重新開始。
- 5.6 裁判員意外性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)  
如果裁判員在量度或其他情況下，移動目標球或所有具爭議性的滾球(In contention)，該局將作廢及於同一端發球區重新開始。
  - 5.6.2 比賽完結後(即所有滾球已被送出)  
如果勝負及得分明顯，分數會被計算。但若有任何不確定的得分，該局則作廢及於同一端發球區重新開始。
- 5.7 干擾滾動中的球
  - 5.7.1 干擾自己隊滾動中的球
    - 5.7.1.1 當裁判員目擊球員干擾自己隊伍之滾球，須宣判該球為死球，並將其移離場區。
    - 5.7.1.2 裁判員亦應在宣判該球為死球後，嘗試停止該球繼續滾動，以防止撞擊場區內的目標球或其他具爭議性的滾球(In contention)。如裁判員未能阻止該球繼續滾動，便應待該球完全停止後將球移走。若該球撞向其他在場區內的任何球而令其移離原來的位置，裁判員會盡量將受影響的滾球放回原來的位置，並將該滾球移離場區，比賽將繼續進行。
  - 5.7.2 干擾對方滾動中的球  
當球員干擾對賽隊伍滾動中的滾球，被犯的一方可選擇以下其中一項：
    - 5.7.2.1 重新送出該球
    - 5.7.2.2 宣告該局為死局
    - 5.7.2.3 拒絕裁判員對犯規隊伍的判罰，並接受受干擾的滾球位置及繼續比賽。
  - 5.7.3 滾球的位置無受影響  
如移動中的滾球受觀眾、動物或其他物件干擾，但該球沒有接觸在場區中的其他滾球，須由該名球員重新送球。
  - 5.7.4 滾球的位置受影響  
如移動中的滾球受觀眾、動物或其他物件干擾，而該球曾與場區內的球有接觸，該局將宣判為死局及於同一端發球區重新開始。



- 5.7.5 比賽受其他原因的影響
  - 5.7.5.1 任何干擾目標球或雙方最接近目標球之滾球的行為均宣判為死局，須於同一端發球區重新開始。
  - 5.7.5.2 除目標球或雙方最接近目標球的滾球外，若其他滾球被移動，在雙方隊長同意下，裁判員可盡量把滾球放回原來的位置。以上情況可能由毗鄰比賽場區的死球、外來物件、觀眾或動物進入了場區所造成。
- 5.8 送出錯誤顏色的滾球
  - 5.8.1 替代

若球員送出錯誤顏色的滾球，而其他球員或裁判員未能及時阻止，則需待該球完全停下後，由裁判員放置正確顏色的滾球替代該球。
  - 5.8.2 不能替代

如一方球員送出錯誤顏色的滾球，而沒有可替代的滾球及已送出所有滾球，該局將判為死局並於同一端發球區重新開始。
- 5.9 球員送球次序錯誤
  - 5.9.1 建立起始點前
    - 5.9.1.1 若果球員/隊伍錯誤地送出目標球及第一球，裁判員會把目標球及該滾球收回。
    - 5.9.1.2 裁判員會將目標球及滾球權給予另一方，並於同一端發球區重新開賽。
  - 5.9.2 建立起始點後及滾球顏色正確
    - 5.9.2.1 若果球員在己隊「In」球下送出滾球，而對方仍有未送出的滾球，裁判員須判該球為死球，並將球移走。若在安全情況下，裁判員應先嘗試停止該球繼續前進，以防止該死球撞擊球場上的目標球或其他具爭議性的滾球(In contention)。
    - 5.9.2.2 若果裁判員未能停止該死球滾動，便應待死球完全停止後將球移走，裁判員會盡量將受影響的滾球放回原來的位置，並將該滾球移離場區，比賽將繼續進行。

## 6. 工作人員

### 6.1 反對

#### 6.1.1 反對工作人員

- 6.1.1.1 在比賽開始前，隊伍有權要求更換被指派負責該場比賽執法的工作人員。
- 6.1.1.2 隊伍須提出要求更換工作人員理據，再交由賽會考慮及作最終決定。

#### 6.1.2 參加者

各參賽球員(包括後備)均不能於同一賽事中擔任所有涉及其所屬球隊之比賽的場區工作人員。



## 6.2 更換工作人員

### 6.2.1 比賽期間

若賽事總監及雙方隊長同意，便可更換工作人員。

### 6.2.2 額外工作人員

在賽事總監同意下，可增加場區的工作人員。

### 6.2.3 團體賽要求

賽事進行期間，其中一隊伍提出足夠理據更換工作人員，賽事總監認同合理便可更換工作人員。

## 6.3 工作人員服飾

裁判員所穿著的服飾須與球員有明顯的區別。

## 7. 定義

7.1 「生球」(Live Ball)指所有比賽期間被合法送出的滾球。

7.2 「死球」(Dead Ball)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 因球員犯規而被判罰。

7.2.2 滾球被撞離比賽場區範圍外。

7.2.3 滾球被送出時接觸到任何不在比賽場區範圍內的人或物件。

7.2.4 滾球觸碰到圍板的頂部。

7.2.5 滾球觸碰到比賽場區上方的頂蓬或其支架。

7.2.6 球員送球時腳部超越出界線。

7.2.7 滾球被非法移動。

7.2.8 滾球於滾動中受己方球員干擾。

7.2.9 於送出目標球前或在仍有未靜止的球前送出滾球。

7.3 滾球(Bocce Ball)：較大的顏色球。

7.4 目標球(Pallina)：較小的白色球，亦稱為 cue ball, beebie 等。

7.5 撞擊(Hitting/Shooting)：以較大力量送出滾球，若不中目標便會撞到尾板。

7.6 回彈(Bank or Rebound Shots)：將球撞擊側板或尾板，利用反彈力送到目標位置。

7.7 指向(Pointing)：將滾球送出以最接近目標球為目的。

7.8 局(Frame)：比賽期間球員由一邊發球區將所有球向另一邊發球區送出，並獲判得分。

7.9 爭議性("In contention")：指該滾球位於需要量度位置或有機會取分位置。

7.10 犯規(Foul)：若違反比賽規則將按罰則處理。