

البند الثامن عشر- كرة البوتشي

ما يلي هو القوانين واللوائح الرسمية الخاصة بمسابقات كرة البوتشي التي صدرت سنة 1992 عن جمعية كرة البوتشي الدولية وعنوانها 187 بروكتور بوليفارد اوتيكا نيويورك الولايات المتحدة الأمريكية 13501 هاتف رقم: 315-733-9611 .

القسم (أ) البطولات الرسمية

(1) مسابقات الفردي

(2) مسابقات الزوجي

(3) مسابقات الفرق

(4) زوجي موحد

(5) فرق موحد

القسم ب- الملعب والأجهزة

(1) الملعب

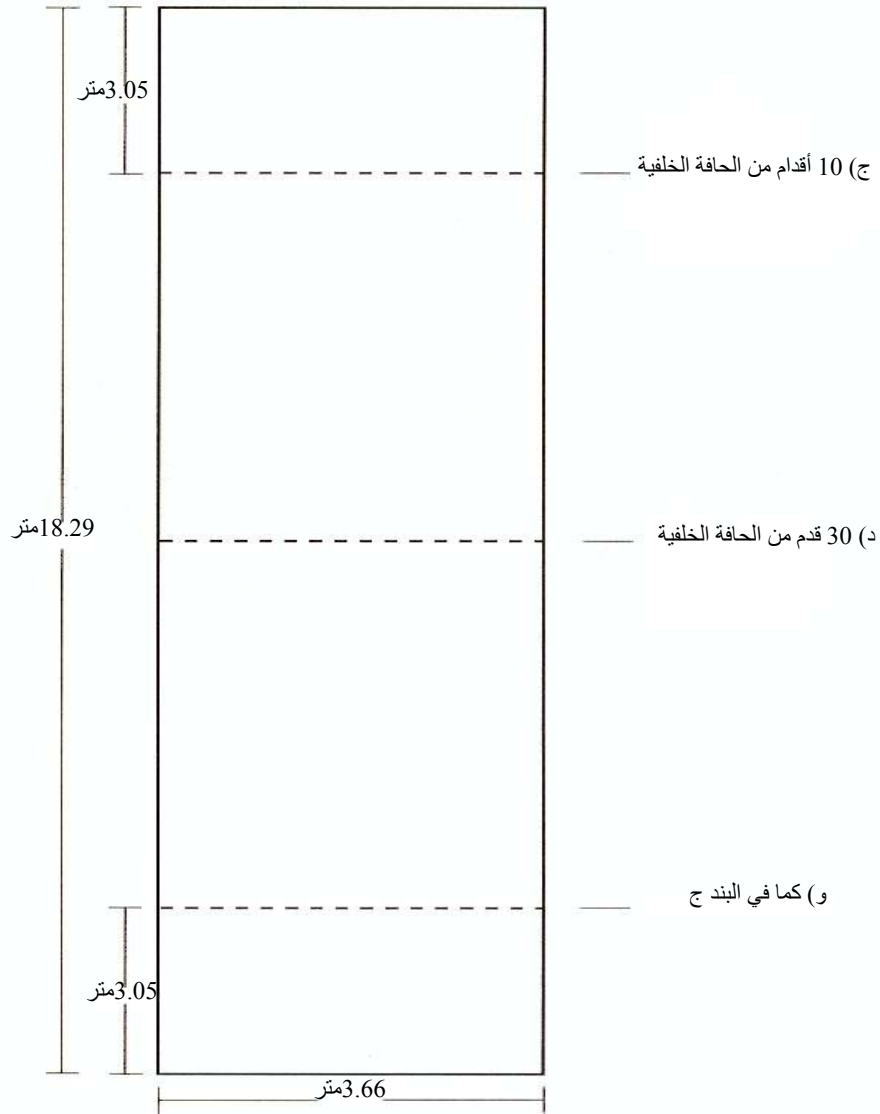
(أ) أبعاد الملعب 3.66 متر عرض $\times$ 18.29 متر طول (أنظر الشكل التوضيحي للملعب).
(ب) يمكن أن يكون سطح الملعب من الحصى أو التراب أو الطمي أو النجيل أو من أي مادة صناعية، مع عدم وجود حواجز دائمة أو مؤقتة في الملعب يمكن أن تحول الخطوط المستقيمة لمسار الكرة من أي اتجاه. هذه الحواجز لا تشمل تنوع درجات أو تماسك الأرضية.
(ج) جدران الملعب هي الجدران الجانبية وجدران النهاية ويمكن أن تكون مصنوعة من أي مادة صلبة. جدران النهاية يجب ألا يقل ارتفاعها عن 8 أقدام، أما الجدران الجانبية فيجب أن تكون عالية ككرات البوتشي في جميع النقاط. الجدران الجانبية أو جدران النهاية يمكن استغلالها أثناء اللعب بالنسبة للضربات الجانبية أو الضربات الإرتدادية.

(د) العلامات (أنظر الشكل التوضيحي للملعب)

يجب أن تخطط جميع الملاعب كما يلي:

(1) 3.05 متر من اللوحات الخلفية لتحديد خط المخالفة لدفع الكرة.
(2) علامة نصف الملعب - الحد الأدنى للكرة الهدف كرة الهدف فيمكن أن تلعب من أول ضربة. أثناء استمرار اللعب فإن وضع كرة الهدف ألا ترسو قريبا من علامة نقطة المنتصف أو يعتبر الإطار منتهيا.





2) المعدات

أ) يمكن أن تصنع كرات البوتشي من الخشب أو المعدن و بالمقاسات الرسمية للبطولات والدورات، و التي تتراوح ما بين 107 ملليمتر إلى 110 ملليمتر. لون الكرة هو أمر غير مهم، مع ملاحظة أن الكرات الأربع اللاتي تخص كل فريق يجب أن يتميز لونها بوضوح عن كرات الفريق المنافس.

ب) يتراوح مقاس كرة الهدف من 63 ملليمتر إلى 48 ملليمتر، كما يجب أن يكون لونها مختلف عن كرات البوتشي الأخرى.

ج) بالنسبة لأداة القياس فيمكن أن تكون أي أداة لديها قدرة القياس بدقة للمسافة بين شيئين وأن تكون مقبولة لدى الحكام.

القسم (ج) قوانين المسابقة

1) المباراة



أ) الأجهزة - يتم لعب البوتشي بثمان كرات كبيرة وكرة هدف أصغر تسمى (كرة الهدف) (جاك وكيو وبيبي) . ويضاف أنه توجد أربع كرات تخص كل فريق وأنها عادة ما تصنع بلونين لكي تميزهم عن كرات فريق المنافس. فالكرات الكبيرة تميز أيضا بخطوط واضحة لتحديد كرات اللاعبين الموجودين بنفس الفريق.

ب) اختيار كرة الهدف و لونها:
يقوم الحكم بعمل قرعة لتحديد أي الفريقين الذي سيأخذ كرة الهدف ويختار لون الكرة. وفي غياب الحكم يقوم كابتن كل فريق بعمل القرعة.

ج) تتابع اللعب
تتم درجة أو ضرب كرة الهدف من قبل لاعب الفريق الذي كسب القرعة ببدء المباراة. اللاعب الذي يدفع بكرة الهدف يجب أن يدفع أول كرة، أما الفريق المنافس فيدفع كراته حتى يحصل على النقطة أو أن يستهلك لاعبو كراتهم الأربع. قاعدة " الكرة الأقرب " تحكم تتابع الكرات الملعبه. الجانب الذي تكون كراته أقرب إلى كرة الهدف يسمى الكرة الداخلة (in) أما فريق المنافس فيسمى الكرة الخارجة (out) وعندما يحصل الفريق على وضع الكرة الداخلة (In) فإنه يخرج جانباً ويسمح لفريق الكرة الخارجة (out) بأن يلعب .

د) قاعدة الثلاث محاولات
الفريق الذي يكون معه كرة الهدف يحصل على ثلاث محاولات عند وضعها داخل أرض الملعب. إذا كانت الثلاث محاولات غير موفقة، فإن فريق المنافس يحصل على فرصة واحدة لوضع كرة الهدف. إذا كانت هذه المحاولة غير ناجحة أيضاً، فيمكن للحكم أن يضع كرة الهدف وسط الملعب عند علامة 15.24 متر وتكون مقابل خط الضرب النهائي. تحت أي ظروف، لا يخسر الفريق أفضلية كرة الهدف المكتسبة والتي تتيح ضرب الكرة الأولي.

و) تحريك الكرة
يكون الفريق مخيراً في درجة أو دفع أو إيقاع الكرة داخل الملعب، مع مراعاة عدم خروجها من الملعب، أو تجاوز اللاعب لعلامات الضربة المخالفة. كما أن للاعب أن يكون مخيراً في إخراج أي كرة من الملعب عند محاولته الحصول على نقطة أو تقليل نقاط الفريق المنافس. فجميع محاولات دفع الكرة يجب أن تتم بأسلوب اليد المنخفضة (Underhand).

ز) التهديد
في نهاية كل إطار (عندما يستهلك كلا الفريقين كل الكرات)، فإن النقاط تحدد كما يلي: نقاط الفوز تخص كل الكرات الخاصة بالفريق، و التي تكون أقرب إلى كرة الهدف من كرات الفريق المنافس، و هذا يمكن أن يتحدد بالرؤية البصرية أو بواسطة **مدرب الفريق يمكن له أن يطلب وسيلة قياس ميكانيكية**. فالفريق الفائز بكل إطار يفوز بميزة كرة الهدف بالنسبة للإطارات التالية. يكون الحكم مسؤولاً عن صلاحية لوحة أو سجل النتيجة. وإنه يعتمد على كابتن الفريق في تأكيد دقة الهدف المسجل في جميع الأوقات.

هـ) التعادلات
عندما تكون كرات المنافسين على نفس المسافة من كرة الهدف (تعادل) فإن الفريق الذي دحرج الكرة آخر مرة يستمر في الدرجة حتى ينتهي التعادل. ويحدد الحكم أن كلا الكرتين على بعد 33 سم من كرة الهدف فالفريق ب يجب أن يدحرج الكرة حتى تكون الكرة على مسافة أقل من 33 سم من كرة الهدف. إذا لم يقم فريق ب بالدرجة إلى النقطة وأن الفريق أ ضرب الكرة مسبباً تعادل مرة أخرى فإن الفريق أ يجب أن يستمر في الدرجة حتى ينتهي التعادل.

و) التعادلات في نهاية الإطار
عندما تكون الكرتان القريبتان من كرة الهدف تخصان الفريقين المتنافسين وفي حال التعادل فإنه لن يتم إعطاء أي درجة، ثم تعود كرة الهدف إلى الفريق الذي نفذها.





ز) نقاط الفوز

فريق مكون من 4 لاعبين 1 كرة / لاعب = 16 نقطة

فريق مكون من 2 لاعبين 2 كرة / لاعب = 12 نقطة

فريق مكون من 1 لاعب 4 كرة / لاعب = 12 نقطة

بالنسبة لخطوات التهديد المذكورة فهي الأكثر شيوعاً في البطولات والبطولات الرئيسية، إلا أنه يمكن إدخال تعديلات.

هـ) النقطة الأولى

يتم الاعتماد دائماً على الفريق الذي يكون معه ميزة كرة الهدف لإحراز النقطة الأولى، مثال: يقوم الفريق أ بدفع كرة الهدف مسدداً أول كرة، ثم يختار ب أن يضرب كرة الفريق أ ليخرجها من مكانها. عند القيام بذلك، فإن كلتا الكرتين الخاصتين بالفريق أ والفريق ب يخرجان من الملعب وتتركان كرة الهدف داخل الملعب. بذلك يكون الفريق أ لإحراز أول نقطة.

ب) استمارة تسجيل النتيجة

رئيس كل فريق مسئول عن التوقيع على سجل النقاط بعد نهاية المباراة. التوقيع يعني عدم الاعتراض على النتيجة النهائية. المباريات التي يوجد بشأنها اعتراضات، فإن رئيس الفريق المعترض على النتيجة أو صلاحيتها لا يقوم بالتوقيع.

2) توصيف أدوار اللاعبين

أ) الرئيس

يجب أن يتم تحديد رئيس في كل فريق، وأن يكون معروفاً للحكام قبل بدء اللعب. لا يسمح بتغيير الرئيس أثناء المباراة، لكن يمكن تغييره أثناء سير الألعاب.حكام الألعاب أو الدورة يجب إبلاغهم بهذا التغيير قبل بدء أية مباريات تالية.

ب) تبديل أماكن اللاعبين

يمكن للاعب أي فريق أن يختاروا ترتيب لعب كراتهم، مع ملاحظة أن اللاعب الذي قذف كرة الهدف يحرز أول كرة بوتشي. التبديل يمكن أن يتغير من إطار إلى إطار. في جميع الأحوال، لا يسمح لأي لاعب بأن يلعب أكثر من الكرات المحددة بالإطار.

3) الفرق الموحدة

أ) يتشكل فريق الزوجي الموحد من لاعب وآخر شريك.

ب) يتشكل كل فريق موحد من لاعبين وآخرين شركاء.

4) الاستبدال

أ) الإبلاغ الرسمي

يجب إبلاغ الحكام باستبدال بعض اللاعبين قبل بدء المباريات المدرجة بالجدول. عدم الالتزام بذلك يستوجب إلغاء المباراة.

ب) استبدال اللاعبين

1- يمكن أن يتم استبدال لاعب واحد لكل فريق في المباراة الواحدة. كما أن البديل يمكن أن يحل محل أي لاعب بالفريق، و يمكن أن يحل محل لاعبين مختلفين بنفس الفريق أثناء مختلف المباريات.

2- حدود التبديل: عندما يتم تسجيل أي لاعب كبديل بأي فريق أثناء الألعاب فإنه لا يمكن أن يحل كبديل لأي فريق آخر أثناء هذه الألعاب.

ج- التبديل أثناء المباراة



- 1- أوقات الطوارئ فقط أثناء الطوارئ الطبية أو أي طوارئ معتمدة يمكن أن يتم استبدال اللاعب أثناء سير المباراة فاستبدالات الطوارئ تتم فقط في نهاية الإطار وإذا تعذر هذا فإن الإطار سيعتبر ملغياً وعلى أي حال متى تم الاستبدال فإن البديل يجب أن يكمل المباراة.
- 2- إلغاء المباراة: الفرق التي يكون بها عدد لاعبين أقل من العدد المعتمد بالمباريات فإن هذا يؤدي إلى إلغاء المباراة.

5- الوقت المستقطع وتأخير النقاط المباريات وفحص أماكن النقاط

- (1) الوقت المستقطع: يمكن للحكم أن يمنح وقتاً مستقطعاً عندما يظهر أن الأعداء المقدمة مقبولة. كما أن الوقت المستقطع يقتصر على عشرة دقائق.
- (2) التأخير المتعمد للمباراة: إذا كان من رأى الحكم أن المباراة حدث بها تأخير متعمد بدون إبداء أسباب مقنعة فإن الحكم يمكن أن يلغى المباراة.
- (3) التأخير بسبب الأحوال الجوية أو الظواهر الطبيعية أو انعدام النظام أو أية أسباب غير معلومة.
- (4) فحص أماكن النقاط يمكن للاعبين فقط أن يتقدموا إلى علامة منتصف الملعب قبل دفعهم الكرة (الكرات).

6-الجزاءات

أ- تطبيق الجزاءات

- 1- بمجرد ما يحدد الحكم ارتكاب مخالفة فإنه يقوم بأشعار كابتن كل فريق ويخبرهما بالجزاء الموقع. يضاف أن قرار الحكم يعتبر نهائياً فيما عدا لو تم النص على شيء خلاف هذا.
- 2- بالنسبة للظروف غير المذكورة بقوانين الجمعية الدولية لكرة البوتشي فإن قرار مدير المنظمة أو الألعاب يكون حاسماً ونهائياً.
- 3- الاحتجاجات: أي احتجاج على القرار الرسمي لمدير الألعاب يجب توجيهه من قبل الفريق، قبل أن يقوم هذا الفريق يلعب الكرة التالية وألا سيعتبر القرار مقبول وساري المفعول.
- 4- الاحتجاج على الإلغاء: إذا تم شطب مباراة أحد الفرق نتيجة لعدم تواجد الفريق في المباراة المذكورة بالجدول، أو نتيجة للمخالفات المذكورة فيما يلي فإنه لن يعتد بأي اعتراض رسمي. الاعتراضات يعتد بها وتدرس على أساس وجهة الظروف غير المذكورة فيما يلي.

ب- الأخطاء المحددة

- 1- الأخطاء الخاصة بخط المخالفة، في حالتي الإشارة والصدم فإن أهم جزء من خط المخالفة الخاص لن يتم تجاوزه بأي جزء من القدم قبل أن تخرج الكرة من يد اللاعب، ويجب تسجيل جميع الأخطاء عن طريق الحكم بناء على رؤيته وقوع المخالفة أو الخطأ.
- فالجزء المعطى للفريق الذي يرتكب ثاني اختراق لخط الأخطاء سينتكون من واحد مما يلي:
 - أ- الفريق الذي ارتكب الخطأ ضده يحصل على نقاط حيث أنهم كانوا يسبقون الخطأ فوراً. وأن الإطار ينتهي ، يصدر الحكم قراره النهائي بالنسبة لعدد النقاط الموجودة " بالداخل " في ذلك الوقت ، أما الفريق الذي ارتكب الخطأ فيمكن ألا يحصل على أي نقطة خاصة بهذا الإطار.
 - 2- الحركات غير القانونية للكرة الخاصة بفريقك
 - إذا قام اللاعب بتحريك كرة أو أكثر خاصة بالفريق وهذه الكرات " محل شك " فإن الكرات يتم إخراجها من الملعب وتعتبر منتهية ويستمر اللعب.
 - 3- الحركة غير القانونية لكرة المنافس
 - إذا قام اللاعب بتحريك كرات المنافس "المشكوك فيها"، فإن هذه الكرات تحتسب نقطة واحدة لكل كرة ثم يستمر اللعب، فقط يمكن منح الفريق المرتكب الخطأ ضده نقاط على هذا الإطار ما لم يتم تجاهل الجزاء.
 - 4- الحركات غير القانونية لـ كرة الهدف من قبل اللاعب



إذا قام أي لاعب بتحريك كرة الهدف فإن الفريق المرتكب الخطأ ضده يمكن أن يحصل على نقاط مقابل الكرات الصحيحة التي كانت " محل شك " بالإضافة إلى عدد الكرات التي لم يلعبها هذا الفريق أثناء الإطار الذي حدث به الخطأ.

5- رفض الجزاءات

يحتفظ الفريق المرتكب الخطأ ضده بامتياز رفض أي من الجزاءات المذكورة وأن يستكمل الإطار.

ج- الحركة العرضية أو غير الناضجة للكرات أو لـ كرة الهدف من قبل الحكم:

1- الحركة العرضية للكرة أو لـ كرة الهدف أثناء اللعب (عندما توجد أكثر من كرة تلعب إذا قام الحكم إما أثناء مرحلة قياس المسافة أو غيرها بتحريك كرة " محل شك " أو كرة الهدف فإن الحكم يجب أن يضع الكرات في مكانها الأصلي ثم يعاود المباراة.

2- الحركة العرضية أو غير الصحيحة للكرة أو لـ كرة الهدف من قبل الحكم بعد لعب جميع الكرات، إذا كانت النقطة أو النقاط واضحة للحكم فإنها تحتسب، أما النقاط الأخرى غير الأكيدة فلن يتم احتسابها.

د- اعتراض الكرة المتحركة

1- من خلال نفس الفريق – إذا قام لاعب باعتراض كرة فريقه أثناء حركة الكرة، فإن الكرة تلغى ويستمر اللعب إذا كانت الكرات الملعب قد تعطلت نتيجة هذا الاعتراض.

2- من خلال فريق المنافس: إذا قام لاعب باعتراض كرة المنافس المتحركة فإن الفريق المرتكب الخطأ ضده له أحد الحلول التالية:

أ- أن يلعب الكرة.

ب- أن يعتبر الإطار منتهياً.

ت- رفض الجزاء وأن يقبل سقوط الكرة الملموسة ويستمر في اللعب.

3- بدون تغيير في الأوضاع: إذا قام متفرج أو حيوان أو شيء باعتراض الكرة المتحركة، أو أن هذه الكرة لم تلمس كرة أخرى متحركة، فيجب أن يلعب الكرة نفس اللاعب.

4- مع تغيير الأوضاع: إذا قام متفرج أو حيوان أو شيء ما باعتراض الكرة المتحركة، أو لمست هذه الكرة كرة أخرى متحركة فعلياً " وفي حالة شك " فإن الإطار يعتبر منتهياً.

5- التغييرات الأخرى للعب: أي عمل يؤثر على وضع كرة الهدف أو الكرة الخاصة بكل فريق وتكون أكثر قرباً من كرة الهدف تجعل الإطار منتهياً.

ث. تحريك الكرة ذات اللون الخطأ

1) كرة يمكن استبدالها – في حالة قيام اللاعب بتحريك كرة ذات لون خطأ لا يسمح بإيقافها من قبل أي لاعب آخر أو الحكم. و يجب أن يسمح باستقرار الكرة و توقفها تماماً ثم استبدالها بالكرة ذات اللون الصحيح من قبل الحكم.

2) كرة لا يمكن استبدالها – في حالة قيام اللاعب بدرجة كرة ذات لون خطأ لا يمكن استبدالها دون اعتراض كرة أخرى في حالة لعب يتم احتساب نقاط اللعبة في حينه، استمرار الكرة ذات اللون الخطأ لصالح الفريق الذي قام بتحريكها أو دحرجتها، و من ثم يستمر اللعب. و يتولى الحكم مع قادة الفرق المعنية مسؤولية تحديد هويات الكرة / الكرات ذات الألوان الخطأ.

ج. التبادل الخاطئ للعب

1) النقطة الأولى – في حالة قيام أي من الفريقين بتحريك الباليينا و الكرة الأولى الخاصة به على سبيل الخطأ، يقوم الحكم بإعادة الباليينا و الكرة وإعادة بدء الإطار من نفس الموضع.

2) تعاقب درجاة اللون الصحيح في تسلسل خاطئ – في حالة قيام اللاعب بتحريك كرتيه بينما فريقه في حالة مشاركة (in) والفريق الآخر مازالت في حوزته كرات لم يتم بتحريكها فإن الكرة محل الشك الباقية في موضع توقفها تعتبر حية (live) و يستمر اللعب. وينطبق هذا القانون بصرف النظر عن أشار إلى وجود الكرة في حالة لعب "in" حيث أن طلب عمل قياس في حالة الشك في صحة احتساب النقطة هو مسؤولية كل فريق.

7) الحكام

أ. الاحتجاجات

1) الاعتراض على الحكم – لكل فريق الحق في الاحتجاج على الحكم المعين لأي سبب من الأسباب و ذلك قبل بداية المباراة. و يرفع الاحتجاج للدراسة والبت فيه من قبل مدير الألعاب (المسابقة).

2) الحكام المشاركون في اللعب – لا يسمح بقيام أي من لاعبي فريق أو بدلائه بالمساعدة في تحكيم مباراة يكون ذلك الفريق أحد المشاركين فيها.

b. الحكام البدلاء – يسمح بإجراء استبدال للحكم أثناء سير المباراة شرط الحصول على موافقة مدير الألعاب (المسابقة) و قائدي الفريقين.

2) الحكام الإضافيين – يمكن تعيين الحكام الإضافيين لأي مباراة أثناء سير اللعب شرط الحصول على موافقة مدير الألعاب (المسابقة).

3) طلبات الفريق – يسمح بتغيير الحكام أثناء سير المباراة في حالة قيام أي من الفريقين بتقديم أسباب مقنعة بذلك إلى مدير الألعاب (المسابقة).

4) الزى الموحد للحكام – يجب أن يرتدي الحكام زيا يميزهم بوضوح عن بقية اللاعبين.

c) قواعد السلوك للحكام

1) قواعد سلوكيات الحكام تتضمن:

a) الإلمام بقوانين اللعبة.

b) الالتزام بعدالة التحكيم وعدم الانحياز عند اتخاذ القرارات وعدم ربط قراراتهم بنتيجة المباراة.

c) التزام الحزم لا العدوانية؛ اللين لا الضعف؛ الإيجابية لا الوقاحة؛ الاعتزاز بالنفس لا الغرور و الغطرسة؛ الود مع الجميع؛ الهدوء مع البقطة في جميع الأوقات.

d) الاستعداد، البدني و النفسي، لإدارة المباراة.

e) عدم إفشاء معلومات قد يكون من شأنها تحقيق أفضلية لأحد الفريقين على الآخر.

8. ظروف أخرى

a. كسر الكرة – في حالة كسر كرة أو بالينا أثناء سير الإطار، يعتبر الإطار ميتا (ملغيا) dead.

استبدال الكرة أو البالينا في هذه الحالة هو مسؤولية مدير الألعاب (المسابقة).

b. تسوية أرضية الملعب

1) قبل اللعب – يجب تسوية جميع الملاعب قبل بداية المباريات على النحو الذي يرضي مدير الألعاب (المسابقة).

2) تسوية أرضية الملعب أثناء اللعب – لا يسمح بإعادة تهيئة أرضية الملعب أثناء سير المباراة و لكن يسمح بتنظيفها من الأجسام الغريبة كالأحجار و الأكواب، الخ أثناء سير المباراة.

3) الحالات الاستثنائية لأرضية الملعب – إذا كان من رأي مدير الألعاب (المسابقة) أن حالة أرضية الملعب يتعذر معها استكمال المباراة فإنه يتم إيقاف المباراة ونقلها إلى ملعب آخر أو تأجيلها إلى موعد آخر حتى يتم إصلاح أرضية الملعب الأصلي.

c) تحريك الكرة أو البالينا – لا يسمح لأي لاعب بلعب الكرة حتى تستقر البالينا أو الكرات الأخرى و تتوقف تماما عن الحركة.

9) قواعد سلوك اللاعبين

a. يجب على اللاعب أن ينتقل إلى خارج الملعب عند انتقال دور اللعب إلى المنافس، و ذلك كلما سمحت الظروف بذلك.

b. سلوك غير رياضي (لا يتسم بالروح الرياضية) – على اللاعبين التحلي بالروح الرياضية في جميع الأوقات. في حالة ارتكاب أي من اللاعبين لأي سلوك لا يتسم بالروح الرياضية كالتقوّه بألفاظ مهينة أو الإتيان بإشارات أو أفعال غير لائقة تنم عن سوء المقصد و النية فإنه يكون عرضة للاستبعاد من المباراة.

c. الزى الرياضي

- 1) الزى الرياضي المناسب – على اللاعبين الالتزام بالزى الرياضي المناسب الذي من شأنه إظهارهم على نحو يبعث على التقدير لهم ولرياضة البوتشي من قبل الجميع.
- 2) الأحذية – لا يسمح للاعبين بارتداء أحذية من شأنها إتلاف سطح أرضية الملعب. كما لا يسمح لهم باللعب دون ارتداء أحذية (حفاة الأقدام).
- 3) الزى غير المناسب – لا يسمح للاعبين الذين يرتدون زيا غير مناسب بالمشاركة في الألعاب.

القسم D - تعريف مصطلحات اللعب

1. الكرة: حية Live وميتة Dead

- a. الكرة الحية هي أي كرة في وضعية حركة بعد قيام اللاعب بتحريكها.
- b. الكرة الميتة هي أي كرة تم استبعادها أو عدم احتسابها. يتم استبعاد الكرة في الحالات التالية:
 - 1) أن تكون نتيجة لاحتساب جزاء أو عقوبة.
 - 2) أن تكون خرجت إلى خارج حدود الملعب.
 - 3) أن تكون لامست شخصا أو جسما من خارج حدود الملعب.
 - 4) أن تكون اصطدمت بقمة حدود الملعب.
 - 5) أن تكون اصطدمت بغطاء الملعب أو أية دعائم فيه.
 - 6) أن تكون نتيجة لخطأ للمس بالقدم.
 - 7) أن تكون نتيجة لحركة مخالفة من قبل الفريق الذي بحوزته الكرة.
 - 8) أن تكون نتيجة لتداخل مع الكرة أثناء الحركة من قبل أحد أعضاء الفريق.
2. كرة البوتشي و البالينا

- a. البالينا هي كرة هدف Object Ball صغيرة الحجم و يطلق عليها أيضا اسم الكرة المدفوعة Cue Ball أو "الببيبي" Beebee، الخ.
- b. كرة البوتشي هي كرة اللعب الأكبر حجما.
3. مصطلحات أخرى.

- a. ضرب الكرة Hitting يطلق عليه أيضا تسديد Shooting، الخ. و هو رمي الكرة أو تحريكها بسرعة تسمح باصطدامها باللوح الخلفي إذا لم تصب الهدف. و يستخدم خط التسديد لتحديد و احتساب الخطأ.
- b. التسديدة الجانبية Bank Shot أو المرتدة Rebound Shot تشير إلى لاعب الكرة خارج الألواح الجانبية أو الألواح الخلفية.
- c. التسجيل Pointing هو كرة يتم دفعها أو تحريكها بهدف إحراز أو تسجيل نقطة قريبة من البالينا. و يتم استخدام خط التسجيل Pointing Line لتحديد و احتساب الخطأ.
- d. الإطار Frame هو الفترة الزمنية من المباراة التي يتم من خلالها لعب الكرات من جانب إلى آخر و تسجيل (إحراز) النقاط.

4. الخطأ Foul

هو أي انتهاك لقانون اللعبة يستوجب احتساب عقوبة أو جزاء.

b. القسم E – التقسيم

1. من المقترح أن يقوم مدير الألعاب قبل انطلاق المسابقة بالتأكد من مناسبة و اتساق التقسيمات. ويمكن أن يتم تقسيم اللاعبين وفقا لعوامل الخبرات السابقة أو، في حالة المسابقات الأكبر حجما، المباريات المعدلة. إجراءات المباريات المعدلة الواردة بأدناه تحدد نظاما للنقاط يمكن الاستعانة به في عملية وضع اللاعبين في تقسيمات متساوية قدر المستطاع.
2. يجب على كل لاعب أن يلعب ثلاث مباريات معدلة تسمى مجموعة Set. يقوم اللاعب بالانتقال بين نهايتي الملعب بالتناوب للعب الكرات المحددة التالية. و يجب على اللاعب ألا يجتاز خط الخطأ Foul Line عند قيامه بلعب الكرات المحددة:

a. يقوم الحكم بوضع البالينا على خط ال 30 ياردة حيث يقوم اللاعب بلعب 8 كرات و يقوم الحكم بقياس مسافات أقرب 3 كرات و تسجيلها بالسنتيمترات.

b. بعد ذلك يقوم الحكم بوضع البالينا على خط ال 40 ياردة حيث يقوم اللاعب بلعب 8 كرات و يقوم الحكم بقياس مسافات أقرب 3 كرات و تسجيلها بالسنتيمترات.

c. بعد ذلك يقوم الحكم بوضع البالينا على خط ال 50 ياردة حيث يقوم اللاعب بلعب 8 كرات و يقوم الحكم بقياس مسافات أقرب 3 كرات و تسجيلها بالسنتيمترات.

تؤخذ القياسات من منتصف أعلى كرة البوتشي و حتى منتصف أعلى البالينا، و ذلك لإجمالي تسع قياسات.

تتطبق هذه الإجراءات على قانون الأولمبياد الخاص لقياس نسبة التحسن في الأداء -Honest-effort rule.