



BISFed Reglamento Internacional de Boccia

2018 – v.3

Traducido por: (JOHNN JAIRO MORENO MARTINEZ)



BISFed Reglamento Internacional de Boccia – 2018 (v.3)

Cambios para V. 3

Los cambios realizados en el libro de reglas se resaltan en rojo. La mayoría, pero no necesariamente todos los cambios se resumen aquí.

1 definiciones – algunas actualizaciones en el gráfico – **añadido más definiciones. Específicamente definidos "torneo" y "competición"**

3.2 eliminado "Una pareja BC3 debe incluir al menos un atleta con CP en la cancha en todo momento".

Eliminado 3.4 y lo combinó con la regla 10.8.

3.4.7 cambio de redacción para plasmar en la **hoja de puntuación electrónica.**

3.5 **no tocar en absoluto**; número de referencia agregado a 15.8.5.

4 agregó la necesidad de tener **aprobación documentada de clasificación** para los guantes. Cambio la "competencia" por "**Torneo**". Añadido **sillas de ruedas**."

4.7.2.3 Clarifica "hasta tres intentos". Dispositivo prueba de rodaje – use el buscador de ángulos para confirmar el ángulo de 25 grados (+/-0,5).

4.7.2.5 cambiado la "competencia" por "**Torneo**".

5.2 agregó "**un accesorio fijo o provisional en la rampa no puede utilizarse para avistar/apuntar/orientar la rampa.**

5.4 agregó "(Ref.: 15.8.4 **el puntero debe estar conectado directamente a la cabeza, boca o brazo del deportista**)".

5.5 reformulado y aclarado **balanceo de la rampa** antes de los primeros lanzamientos y al regresar de la zona de juego.

5.7 agregó "**Una**".

8.3 **Dorsal** con el número correspondiente.

8.9 agregó "**y la documentación de clasificación**".

9.1 & 9.2 cambiaron "competencia" por "**Torneo**".

9.2 & 15.9.2 **Las "bolas extra" confiscadas, si de otra manera son legales, pueden ser utilizadas en los partidos siguientes en el mismo torneo.**

9.7 añadido Ref.: 15.9.1 & 15.9.2

10.2 agregó "**bolas y pertenencias**".

10.7.4 agregó "**al final del parcial, cuando el árbitro anuncia, un minuto! al recoger la bola blanca.**"

10.8 "**15 segundos!**" controlar a partir de 10 segundos

10.10.1 corregidas referencias a "**10.10.4 o 10.11.1**".

10.16.3 agregó "**el papel del capitán puede ser cambiado al nuevo atleta que entra**".

11 cambiado, "antes de ser" a "**y**".

13.5 agregó **requisitos de la oscilación de la rampa en un parcial de desempate.**

14.5 & 15.6.7 agregó **que el atleta que regresa (no lanza) debe tener al menos una rueda dentro de su propia caja de lanzamiento cuando el compañero lanza.**

15 reescribió toda esta sección. Algunos artículos están ahora en un orden diferente. "**un atleta y su propio Asistente deportivo se consideran una sola unidad al recibir tarjetas amarillas o rojas**"

15.3 & 15.9 & 15.10 tarjetas amarillas.

15.4 & 15.11 tarjetas rojas = DQ inmediato.

Esto era ~~15.5.2~~ en V2-ahora 15.8.10 en V3-olvidar por descuido balancear la rampa, como se menciona en las reglas, ahora es solo una retractación

15.8.11 agregó "**antes de lanzar su propia bola**".

15.10 & 15.11 agregó "**asistente deportivo o entrenador**" al título.

16.1 agregó el termino Silla de **Ruedas**.

16.2 **añadido "durante un parcial, cuando ninguno de los lados ha sido indicado para jugar (por ejemplo: durante una medida por un árbitro; un reloj de tiempo mal funcionamiento...) Los atletas de ambos lados pueden conversar silenciosamente, pero debe cesar tan pronto como el lado opuesto ha sido indicado para jugar"**.

16.5 agregó "**o asistente deportivo BC3**".

17.4 Cambio a, **la pelota siendo lanzada.**

17.11 **15 segundos** durante un minuto entre parciales

18 y 19 fueron cambiados en orden.

18.6 eliminó la cláusula CP.

Apéndice 1-rehizo el gesto de la tarjeta amarilla

Apéndice 4 – eliminado el Apéndice

BISFed Reglamento Internacional de Boccia – 2018 (v.3)

Introducción

Boccia

Las reglas presentadas en este texto se refieren a jugar el juego de boccia.

Las reglas de competencia se aplican a todas las competiciones internacionales celebradas bajo los auspicios de BISFed (Boccia International Sport Federation) Estas competiciones comprenden todos los eventos autorizados por BISFed e incluyen: Eventos regionales, eventos abiertos mundiales, campeonatos regionales, mundiales y Juegos Paralímpicos.

Los comités organizadores de competencias podrán añadir puntos de aclaración con el acuerdo de la BISFed designado delegado técnico, sin embargo, estos puntos no deben alterar el significado de las reglas y deben estar claramente identificados en cualquier formulario de sanción sometido a la BISFed.

Espíritu del juego

La ética y **Espíritu** del juego son similares a los de tenis. La participación y Animó del público es bienvenida. Sin embargo, se alienta a los espectadores, incluidos los miembros del equipo que no están en competencia, a permanecer silencio durante la acción de lanzamiento de un atleta.

Traducción

Una versión editable de las reglas está disponible para los miembros que deseen traducir las reglas a otros idiomas. Envíe un correo electrónico a admin@bisfed.com si desea recibir este documento. BISFed se esforzará por publicar documentos traducidos, sin embargo, la versión en inglés es la copia final para todos los desacuerdos y apelaciones.

Fotografía

No se permite la toma de fotografías con flash. La Video filmación de partidos está permitida. Sin embargo, los trípodes y las cámaras pueden sólo debe ser colocado con la aprobación del árbitro principal (HR), delegado técnico (TD) o comité organizador local (HOC).

BISFed Reglamento Internacional de Boccia – 2018 (v.3)

Tabla de contenidos

1. Definiciones.....	5
2. Aptos para el juego.....	6
3. Divisiones de juego.....	6
4. Clasificación del material y de las bolas.....	8
5. Dispositivos auxiliares.....	10
6. Sillas de ruedas	11
7. Calentamiento.....	11
8. Cámara de llamadas.....	12
9. Control sorpresa.....	13
10. El juego.....	14
11. Puntuación.....	18
12. Parcial interrumpido.....	18
13. Desempate.....	19
14. Movimientos en la cancha.....	19
15. Infracciones.....	20
16. Comunicación.....	24
17. Tiempo por parcial.....	25
18. Tiempo de atención medica.....	26
19. Aclaración y procedimiento de protesta.....	27
Apéndices.....	29
Apéndice 1 – gestos/señas de los funcionarios.....	30
Apéndice 2 – protestas.....	34
Apéndice 3 – disposición de la cancha boccia.....	40

BISFed Reglamento Internacional de Boccia – 2018 (v.3)

1. Definiciones

Clasificación	El proceso de clasificación de los atletas de acuerdo con las reglas de clasificación de BISFed
PC	Parálisis cerebral.
División	Uno de varios niveles de competencia dependiente de la clasificación.
Bola	Una de las bolas rojas o azules o la jack (Ref. 4.7).
Jack	La bola blanca.
Bola muerta	Una bola roja o azul que sale de la cancha después de haber sido lanzada; una bola removida por un árbitro después de cometer una violación; o una bola que no ha sido lanzada debido al tiempo que expira, o porque el atleta elige no lanzar.
Bola de penalización	Una bola adicional lanzada al final de un parcial, según lo otorgado por el árbitro para penalizar al otro lado por una Violación especificada.
El lanzamiento	Es el término usado para propulsar una bola en el área de juego. Incluye lanzar, patear o la liberación de una bola cuando se utiliza un dispositivo auxiliar.
Bolas no lanzadas	(BNT) son las bolas que un lado No lanza durante un parcial.
Dispositivo prueba de rodaje (Roll Test)	Una pequeña rampa utilizada para comprobar que las bolas se ruedan.
Plantilla de bola	Una plantilla utilizada para confirmar la circunferencia de las bolas.
Bascula	Una Balanza que se usa para pesar las bolas Boccia dentro de una precisión de 0,01 g.
Área de Calentamiento	Un área designada para que los atletas se calienten antes de entrar en la cámara de llamadas
Cámara de Llamadas	El lugar para registrarse antes de cada partido.
Campo de juego (FOP)	Es el área que contiene todas las canchas. Esto incluye las estaciones de los temporizadores
Cancha	Es el área encerrada por las líneas fronterizas. Esto incluye las cajas de lanzamiento.
Área de juego	La cancha menos las cajas de lanzamiento.
Caja de Lanzamiento	Una de las seis cajas marcadas y numeradas de las cuales lanzan los atletas
Línea de lanzamiento	La línea en la cancha desde la cual los atletas lanzan la pelota.
Línea V	Línea en forma de V a través de la cancha, la cual debe cruzar la bola blanca por completo para estar en juego
Cruz	Es la marca en el centro del área de juego para la colocación la bola blanca en caso de desempate, o cuando esta sale de los límites o entra en la zona no válida después de lanzar la primera bola de color.
Caja de Objetivo	Caja de 25cm x 25cm en la cruz para lanzar las bolas de penalización.
Torneo	Toda la competición o competiciones incluyendo la revisión del equipo y de las bolas. La Ceremonia de Clausura finaliza el torneo. Un torneo puede contener más de una competencia.
Competición	Todos los partidos individuales son una competencia. Todos los partidos de Equipos y Parejas son una competencia
Partido	Un juego entre dos lados.
Parcial	Una sección de un partido cuando todas las bolas han sido jugadas por los dos lados.
Parcial interrumpido	Cuando las bolas se mueven fuera del orden normal de juego, ya sea de forma accidental o deliberadamente.
Infracción	Cualquier acción realizada por un atleta, y/o Asistente deportivo, lado o entrenador que está en contra de las reglas del juego y esto tiene una Consecuencia .
Tarjeta Amarilla	Una tarjeta amarilla de alrededor de 7cm x 10cm y se muestra para emitir una advertencia.
Tarjeta Roja	Una tarjeta roja de alrededor de 7cm x 10cm y se muestra para emitir una descalificación .
Equipo	Sillas de ruedas , rampas, guantes, férulas y otros dispositivos de asistencia tales como punteros.
HOC	Comité Organizador local
HR, AHR, TD, ATD	Árbitro principal (HR), Asistente del árbitro principal (AHR), Delegado técnico (TD), Asistente del delegado técnico (ATD)
Lado	En la División individual, un Lado es un (1) competidor. En la división de pares, un lado es de dos (2) miembros. En la División de equipos, un lado es de tres (3) miembros. Los atletas suplentes, los asistentes deportivos y los entrenadores, cuando están permitidos, también son miembros del Lado.
Asistente Deportivo (SA)	Un individuo que asiste a los atletas de acuerdo con las reglas para los asistente deportivos .
Substituto	Un atleta de reemplazo del mismo lado

BISFed Reglamento Internacional de Boccia – 2018 (v.3)

2. Aptos para el juego

2.1 Los atletas aptos para competir se detallan en las Reglas de Clasificación de BISFed, que contienen detalles de los perfiles de clasificación, así como también el proceso de clasificación, reclasificación y protestas de los atletas. Para obtener más detalles sobre la clasificación, consulte la Sección 4 - Clasificación y perfiles deportivos - de las últimas Reglas de clasificación de Boccia, publicadas en el sitio web de BISFed.

2.2 Para ser elegible para competir en un evento internacional, los atletas deben tener 15 años antes del 1 de enero del año en el que estarán compitiendo. Los eventos internacionales incluyen, entre otros, campeonatos regionales, campeonatos mundiales, otros eventos autorizados por BISFed y juegos paralímpicos.

3. Divisiones de juego

General

Hay siete divisiones de juego. Cada división es integrada por competidores clasificados de ambos géneros. Las divisiones son:

3.1 división individual

- BC1 individual
- BC2 individual
- BC3 individual
- BC4 individual

En la División Individual, un partido consiste en cuatro (4) parciales. Cada atleta inicia dos parciales con el control de la bola blanca alternando entre atletas. Cada atleta tiene seis (6) bolas de color. El Lado que lanza las bolas rojas ocupará la caja de lanzamiento 3 y el lado que lanza las bolas azules ocupará la caja de lanzamiento 4. Al ingresar a la Cámara de Llamadas, cada atleta puede traer a la Cámara de Llamadas 6 bolas rojas, 6 bolas azules y 1 bola blanca.

3.2 División de parejas

- Parejas BC3-para atletas clasificados como BC3
- Parejas BC4-para atletas clasificados como BC4

Par BC3

Los competidores deben ser clasificados como aptos para jugar en la división individual de BC3. Una pareja BC3 puede incluir un Sustituto. Las excepciones serán a discreción de BISFed cuya decisión será definitiva. Cada atleta tendrá un Asistente que debe cumplir las reglas del Asistente deportivo (Ref.: 3.5). ~~Una pareja BC3 debe incluir al menos un atleta con CP en la cancha en todo momento.~~ **Tener un atleta que tiene PC en la cancha ya no es un requisito.**

Par BC4

Los competidores deben ser clasificados como aptos para jugar en la división individual de BC4. Una pareja BC4 puede incluir un Sustituto. Las excepciones serán a discreción de BISFed cuya decisión será definitiva. Los jugadores que realizan su lanzamiento con el pie pueden tener un Asistente que debe atenerse a las reglas del Asistente deportivo (Ref.: 3.5).

En la división de parejas BC3 y de BC4 un partido consiste en cuatro (4) parciales. Cada atleta inicia un parcial con el control de la bola blanca que pasa en orden numérico de lanzar de la caja 2 a la 5. Los atletas tienen tres

BISFed Reglamento Internacional de Boccia – 2018 (v.3)

(3) bolas de color cada uno. Los atletas que lanzan las bolas rojas ocuparán las cajas de lanzamiento 2 y 4. y Los atletas que lanzan las bolas azules ocuparan las cajas de lanzamiento 3 y 5.

3.2.1 Al entrar en la cámara de llamadas cada miembro de la pareja (incluyendo sustitutos) puede traer a la Cámara de llamadas 3 bolas rojas y 3 bolas azules junto con 1 bola blanca por pareja.

3.2.2 Las bolas usadas por los sustitutos, serán puestas en un área designada cerca del anotador.

3.3 División de equipos

Los competidores deben ser clasificados como aptos para jugar en la división individual de BC1 o BC2. Un equipo debe jugar con tres atletas e incluir al menos un atleta BC1 en la cancha en todo momento. Se permite a cada equipo un Asistente que debe atenerse a las reglas del Asistente deportivo (Ref.: 3.5). Un equipo puede incluir hasta dos Sustitutos. Donde hay dos sustitutos, el equipo debe incluir al menos dos atletas BC1.

En la división de equipos un partido consiste en seis (6) parciales. Cada atleta inicia un parcial con el control de la Bola blanca que pasa a lanzar en orden numérico de la caja 1 a la 6. Los atletas tienen dos (2) bolas de color cada uno. Los atletas que lanzan las bolas rojas ocuparán las cajas de lanzamiento 1. 3 y 5 y Los atletas que lanzan las bolas azules ocuparán las cajas de lanzamiento 2. 4 y 6.

3.3.1 Al entrar en la cámara de llamadas cada miembro del equipo (incluyendo sustitutos) puede traer a la cámara de llamadas 2 bolas rojas, 2 bolas azules junto con 1 bola blanca por equipo.

3.3.2 Las bolas usadas por los sustitutos, serán puestas en un área designada cerca del anotador.

3.4 Responsabilidades del capitán

3.4.1 En división de equipos y la de parejas, para los partidos cada lado será dirigido por un capitán. Una letra "C", claramente visible debe identificar al capitán con el árbitro. Cada capitán, Club o país es responsable de proporcionar la "C". El capitán actuará como ejecutivo del equipo/pareja y asumirá las siguientes responsabilidades:

3.4.2 Representar al equipo/pareja en el sorteo de la moneda y decidir si juegan con bolas rojas o azules.

3.4.3 Decidir qué miembro del equipo/pareja debe lanzar durante el partido, incluyendo las bolas de penalización.

3.4.4 Solicitar un tiempo técnico o médico o una sustitución. El Entrenador también puede solicitar a un tiempo técnico o médico o una sustitución.

3.4.5 Reconocer/aceptar la decisión del árbitro en el proceso de puntuación.

3.4.6 Consultar con el árbitro en una situación de parcial interrumpido o donde haya un desacuerdo.

3.4.7 Firmar la hoja de puntuación o designar a alguien para firmar en su nombre. La persona que firma debe firmar con su propio nombre. **Al utilizar la hoja de puntuación electrónica, el atleta puede confirmar el acuerdo haciendo clic en "OK" o dar su consentimiento al anotador o árbitro para hacer clic en "Aceptar" en su nombre.**

3.4.8 Presentar una protesta. El entrenador o el Principal del equipo también hacerlo.

BISFed Reglamento Internacional de Boccia – 2018 (v.3)

3.5 Reglas para el Asistente deportivo

Los jugadores clasificados como BC1, BC3 y BC4 que lancen con el pie, pueden tener un asistente. El asistente deportivo de los jugadores BC1 y BC4 que lancen con el pie debe colocarse detrás de la caja de lanzamiento y puede ingresar cuando su atleta se lo indique. Los Asistentes Deportivos BC3 deben colocarse dentro de la caja de lanzamiento de los atletas y no deben mirar hacia el área de juego durante los parciales.

Los Asistentes Deportivos realizan tareas tales como:

- Ajustar o estabilizar la silla del deportista – cuando el deportista se lo indique;
- Ajustar la posición del deportista – cuando el deportista se lo indique;
- Rodar, masajear y/o pasar una bola al deportista – cuando el deportista se lo indique;
- Posicionar o mover la rampa (para BC3) – cuando el deportista se lo indique;
- Realizar acciones rutinarias antes o después del lanzamiento;
- Recoger las bolas después de cada parcial – cuando el árbitro lo invite.

No se permite que el Asistente deportivo tenga contacto físico directo (**no tocar al deportista en absoluto Ref.: 15.8.5**) con el atleta durante el acto de lanzamiento, ayudando al atleta, empujando, halando o ajustando la silla de ruedas o el puntero. Un Asistente deportivo de BC3 no puede mirar en el área de juego durante el progreso de un parcial (**Ref.: 15.5.2. 15.6.5**).

3.6 Entrenador

Se permite que un Entrenador por división de juego entre en las áreas de Calentamiento y cámara de Llamadas designadas para cada partido (Ref.: 7.2. 8.2). En la división individual, al entrenador no se le permite entrar en el campo de juego (FOP). Para la división de equipos y parejas, el entrenador se le permite entrar en el campo de juego (FOP) **con su propio equipo o pareja**.

4. Clasificación del material y de las bolas

Todos los artículos necesarios para llevar a cabo un **Torneo** deben ser proporcionados por el Comité Organizador Local (HOC) y aprobados por el delegado técnico de BISFed de cada evento autorizado.

La verificación del equipo (**sillas de ruedas, rampas, punteros, guantes, férulas, etc.**) y de las bolas debe tener lugar **En** el inicio de **un torneo**. El Árbitro Principal y/o su designado realizarán los controles en un momento determinado por el Delegado técnico. Idealmente, esto debe ocurrir 48 horas antes de que comience la competición. Las bolas que no pasen la clasificación serán retenidas hasta el final del **Torneo**. Guantes, férulas u otros dispositivos **Similares** que el deportista utiliza en la cancha Necesitan **una aprobación Documentada de clasificación** y deben ser llevados a control de equipos. **Los árbitros también pueden Solicitar esta aprobación durante el procedimiento de la cámara de llamadas. Los atletas que utilicen dispositivos de comunicación deben ser aprobados en clasificación del material.** Las bolas de la competición, que son bolas proporcionadas por el comité organizador local (HOC), deben también ser comprobadas para cada **Torneo**.

4.1 La cancha

La superficie debe ser plana y lisa (por ejemplo, hormigón pulido, madera, caucho natural o sintético). La superficie debe estar limpia. No se puede usar nada para interferir con la superficie de juego (por ejemplo, polvos de cualquier tipo).

Las dimensiones de la cancha son 12.5m X 6 m con el área de lanzamiento dividida en seis cajas de lanzamiento. Todas las medidas de las líneas limítrofes se miden al interior de la línea correspondiente. Las líneas que dividen las cajas de lanzamiento y la cruz se miden y se marcan con una línea delgada de lápiz y la cinta se ubicara uniformemente extendida sobre cada lado de esa marca. La línea de lanzamiento y la línea V se colocarán dentro del área no válida para la bola blanca (ref.: Apéndice 3 - Disposición del Tribunal de Boccia).

BISFed Reglamento Internacional de Boccia – 2018 (v.3)

Todas las líneas de la cancha deben tener entre 1.9 cm y 7 cm de ancho y deben ser fácilmente discernibles. Cinta adhesiva puede ser utilizada para marcar las líneas. La cinta gruesa, de 4 cm a 7 cm de ancho, se usará para: líneas de límite externas, línea de lanzamiento, y la línea V. La cinta delgada, de 1.9 a 2.6 cm de ancho, debe usarse para: líneas internas, las líneas que dividen las cajas de lanzamiento, la caja de objetivo y la cruz. La dimensión interior de la caja de objetivo es de 25 cm x 25 cm. La cinta delgada debe ser colocada en la parte exterior de la caja.

4.2 Marcador

El marcador debe colocarse en una posición en la que todos los atletas que compitan en el partido puedan verlo.

4.3 Equipo de medición de tiempo

Siempre que sea posible el equipo de cronometraje debe ser electrónico.

4.4 Bolas muertas

Una bola de boccia que sale de los límites, debe colocarse en un contenedor de bolas muertas, o fuera de la línea de límite a aproximadamente 1 m del área de juego, para que todos los competidores puedan ver cuántas bolas se han jugado.

4.5 Indicador de color rojo/azul

El indicador es una paleta de colores utilizada por el árbitro para mostrar qué lado (rojo o azul) lanza a continuación. El árbitro utiliza el indicador y sus dedos para mostrar la puntuación al final de cada parcial y la puntuación total del Partido.

4.6 Aparatos de medición

Las plantillas que se utilizan para medir la circunferencia de una bola boccia. Cinta métrica, pinzas, galgas, la linterna... Que son usados por los árbitros para medir distancias en la cancha.

4.7 bolas de Boccia

Un conjunto de bolas de Boccia consiste en seis bolas rojas, seis bolas azules, y una bola blanca. Las bolas de Boccia usadas en las competiciones autorizadas deben cumplir los criterios establecidos por la BISFed (Ref.: 4.7.1. 4.7.2).

Cada atleta o lado puede usar sus propias bolas de colores. En la división individual cada atleta puede utilizar su propia bola blanca; en la división de equipos y parejas cada lado debe utilizar solamente una bola blanca.

Las bolas de competición sólo pueden ser utilizadas por atletas que no traigan sus propias bolas a la cámara de llamadas, o por atletas cuyas bolas no cumplen con los criterios en un control sorpresa.

4.7.1 Criterios de las bolas de Boccia

Peso: 275 g. +/-12 g.

Circunferencia: 270 mm +/-8mm

No se requieren marcas comerciales en las bolas, siempre que cumplan con los criterios anteriores.

Las bolas deben tener un color definido de rojo, azul y blanco, y deben estar en buenas condiciones sin ninguna marca de corte visibles. No se permiten pegatinas en las bolas. El árbitro principal y, en última instancia, el delegado técnico tomará la decisión final en cuanto a si se pueden utilizar una o más bolas concretas.

BISFed Reglamento Internacional de Boccia – 2018 (v.3)

4.7.2 Test para la clasificación de las bolas

4.7.2.1 El peso de cada bola será probado usando una Balanza con una precisión de 0.01 g.

4.7.2.2 La circunferencia de la bola será probada usando una plantilla rígida de un grueso de 7-7.5 mm que contiene dos orificios: un orificio con una circunferencia de 262mm (el agujero “pequeño”) y otro con una circunferencia de 278mm (el agujero "grande".) El procedimiento de prueba será de la siguiente manera:

4.7.2.2.1 Cada bola será probada para comprobar que **NO PASE** a través del agujero pequeño bajo su propia gravedad colocando la bola suavemente encima del agujero pequeño.

4.7.2.2.2 Cada bola será probada para comprobar que **SI PASE** por el agujero grande. Cada bola será colocada suavemente en la parte superior del agujero grande. La bola debe pasar a través del agujero grande bajo su propio peso (es decir bajo solo la gravedad).

4.7.2.3 Cada bola se probará utilizando una prueba estándar del rodaje (roll test) de la BISFed para verificar que ruede bajo la influencia de la gravedad, al soltar la pelota por una rampa de aluminio de 290 mm de longitud con una inclinación de 25 grados con respecto a la horizontal (**más o menos 0,5 grados**). Cada bola debe rodar al menos 175 mm sobre una placa horizontal en aluminio de 100 mm de ancho en el dispositivo de prueba y se considerará que ha pasado la prueba si se desplaza a lo largo de la placa horizontal y cae del extremo de esta. Cada bola puede ser probada un máximo de tres veces y se considerará que falla si no cae de la placa horizontal en uno de **hasta** tres intentos. Se considerará que una bola que cae del lado de la placa horizontal, falla. **Si la bola pasa en el primer intento, no se requieren los intentos segundo y tercero. Del mismo modo, si falla en el primer intento, pero pasa en el segundo intento, no se realiza el tercer intento (en torneos autorizados con BISFed, las pruebas se realizarán en un dispositivo de prueba de rodaje que ha sido comprobado por el Arbitro principal (HR) con un buscador de ángulos que oscila entre 24.5 y 25.5 grados).**

4.7.2.4 El árbitro principal puede realizar controles sorpresa adicionales bajo las reglas 4.7.2.1 – 4.7.2.3 en la cámara de llamadas antes de cualquier partido.

4.7.2.5 Cualquier bola que falle bajo las reglas 4.7.2.1 – 4.7.2.3 será rechazada y retenida por el Árbitro Principal hasta el final del **Torneo**; tal bola no puede ser utilizada durante el **Torneo**.

5. Dispositivos Auxiliares

Los dispositivos auxiliares, tales como rampas y punteros que son utilizados por los atletas en la división BC3 **están** sujetos a la aprobación en la clasificación del material de cada **Torneo**. Guantes y o férulas utilizadas por cualquier atleta deben tener la aprobación de la clasificación y ser llevada a la clasificación del material.

5.1 Una rampa que se coloque sobre su costado debe encajar en un área de 2.5 m x 1m. Rampas, incluyendo cualquiera de los aditamentos, extensiones y bases que deben extenderse hasta la posición más extendida durante la medición.

5.2 Una rampa no puede contener ningún dispositivo mecánico que ayude a la propulsión; acelerar o desacelerar la bola o ayudar a la orientación de la rampa (es decir, láseres, niveles, frenos, dispositivos de visión, telescopios, etc.). Estos dispositivos mecánicos no están permitidos en la cámara de llamadas o en el campo de juego. No se permite hacer puntería con mecanismos de visión en lo alto de la canaleta. **No se puede utilizar un accesorio fijo o provisional en la rampa para avistar/apuntar/orientar la rampa.** Una vez que el atleta suelta la bola, nada debería obstruirla.

5.3 Al lanzar una bola, la rampa no puede sobresalir de la línea frontal de las cajas de lanzamiento.

BISFed Reglamento Internacional de Boccia – 2018 (v.3)

5.4 No hay restricción en la longitud del puntero de la cabeza, la boca o el del brazo (Ref.: 15.8.4 el puntero debe ser fijado directamente a la cabeza, la boca o el brazo del deportista).

5.5 Después de que el árbitro Presenta la bola blanca, y antes de Lanzarla, el atleta que realiza el lanzamiento debe mover claramente su rampa por lo menos 20 cm a la izquierda y 20 cm a la derecha (Ref.: 15.8.10). Para los parciales de desempate, en juego individual y de parejas, cada atleta debe oscilar su rampa 20cm a la izquierda y 20cm a la derecha antes de Lanzar su primera bola, pero después de que el árbitro indica que es su turno (Ref.: 13.5). La rampa también se debe mover los 20cm en cada sentido antes de lanzar cualquier penalización.

Los atletas que tienen bolas restantes para lanzar deben reorientar la rampa antes de hacer su lanzamiento haciendo el swing de 20 cm cuando ellos o su compañero de equipo regresen del área de juego. Si el atleta no tiene bolas restantes, no necesita hacer este swing (ref.: 15.8.10).

No es necesario mover la rampa entre los otros tiros.

5.6 Un atleta puede usar más de una rampa y/o puntero durante un partido. Todos los dispositivos de asistencia deben permanecer en la caja de lanzamiento del atleta durante todo el parcial. Si el deportista desea utilizar cualquier artículo (botellas, abrigos, alfileres, banderas...) U otro equipo (extensión de puntero, rampa o rampa...) Durante un parcial, estos artículos deben estar dentro de la caja de lanzamiento del atleta al principio de ese parcial. Si un artículo es sacado de la caja de lanzamiento del atleta durante el parcial, el árbitro juzgará según la regla 15.6.1. 15.6.4.

5.7 Si una rampa se rompe durante el partido, el tiempo debe ser detenido y a el atleta se le dará un tiempo técnico de diez (10) minutos para reparar esa rampa. En un partido de parejas, un atleta puede compartir rampas con su compañero y/o el sustituto. Una rampa de reemplazo puede ser sustituida entre los parciales (el Árbitro Principal debe ser notificado de esto).

5.8 Los atletas que requieren la necesidad de guantes y/o férulas deben tener la aprobación documentada de la clasificación para el uso de Esos elementos.

6. Sillas de ruedas

6.1 Las sillas de ruedas de competición deben ser tan estándar como sea posible. También se pueden utilizar scooters. No hay ninguna restricción en la altura del asiento para los atletas BC3. siempre y cuando permanezcan sentados. Para todos los demás atletas el máximo la altura del asiento se 66cm desde el suelo hasta el punto más bajo de donde la nalga del atleta está en contacto con el cojín del asiento.

6.2 Si una silla de ruedas se rompe durante el partido, el tiempo debe ser detenido y a el atleta se le dará un tiempo técnico de diez (10) minutos para reparaciones. Si la silla de ruedas no puede ser reparada el atleta debe seguir jugando o perderá el partido (Ref.: 11.8).

6.3 En caso de desacuerdo, el árbitro principal junto con el delegado técnico deberá tomar una determinación. Su decisión será definitiva.

7. Calentamiento

7.1 Antes del inicio de cada partido los atletas pueden calentar en el área designada para ello.

El área de calentamiento será utilizada exclusivamente por los competidores que jugarán antes de cada partido y lo harán según el horario programado por el comité organizador local (HOC). Los atletas, entrenadores y asistentes deportivos pueden ingresar en el área de calentamiento y proceder a su cancha designada, dentro de su horario.

BISFed Reglamento Internacional de Boccia – 2018 (v.3)

7.2 Los atletas pueden ser acompañados en el área de calentamiento por un número máximo de personas de la siguiente manera:

- BC1:1 Entrenador, 1 Asistente deportivo
- BC2:1 Entrenador, 1 Asistente deportivo
- BC3:1 Entrenador, 1 Asistente deportivo
- BC4:1 Entrenador, 1 Asistente deportivo
- Parejas BC3:1 entrenador, 1 Asistente deportivo por atleta
- Parejas BC4:1 entrenador, 1 Asistente deportivo
- Equipo (BC1/2): 1 Entrenador, 1 Asistente deportivo

7.3 Si es necesario, un traductor y un fisioterapeuta por país puede entrar en el área de calentamiento. Estas personas no pueden ayudar con el entrenamiento.

8. Cámara de llamadas

8.1 Un reloj mostrará la hora oficial y estará situado en la entrada de la cámara de llamadas y deberá ser claramente identificado.

8.2 Los atletas pueden ser acompañados a la cámara de llamadas por un número máximo de personas de la siguiente manera:

- BC1:1 Entrenador, 1 Asistente deportivo
- BC2:1 Entrenador
- BC3:1 Entrenador, 1 Asistente deportivo
- BC4:1 Entrenador, (1 Asistente deportivo, si el atleta lanza con el pie)
- Par BC3:1 entrenador, 1 Asistente deportivo por atleta
- Pares BC4:1 Entrenador (1 Asistente deportivo, si el atleta lanza con el pie)
- Equipo (BC1/2): 1 Entrenador, 1 Asistente deportivo

8.3 Antes de ingresar a la cámara de llamadas, cada atleta y Asistente deportivo debe mostrar el **dorsal** con su respectivo número y su acreditación. Los entrenadores deben mostrar su acreditación. Los números del competidor serán colocados en el pecho o las piernas (en frente). Los asistentes Deportivos deben tener el **dorsal** con el número del competidor en la espalda y debe **corresponder al deportista al que asisten**. El incumplimiento de este requisito tendrá como resultado ser rechazado al ingreso de la cámara de llamadas.

8.4 El registro se realiza en el escritorio de la cámara de llamadas, que se encuentra en la entrada. Un lado que no esté presente en la cámara de llamadas a tiempo pierde el partido.

8.4.1 Para la división individual, todos los atletas deben estar registrados entre treinta (30) y quince (15) minutos antes de la hora de inicio programada de cualquier partido específico.

8.4.2 Para la división de equipo y parejas, todos los atletas deben estar registrados entre cuarenta y cinco (45) y veinte (20) minutos antes de la hora de inicio programada de cualquier partido específico.

8.4.3 Cada lado (individual, equipo o pareja, incluyendo Entrenador y cualquier asistente deportivo) deben registrarse juntos y deben traer todo su equipo y bolas con ellos. Cada lado debe traer a la cámara de llamadas sólo los elementos necesarios para competir.

8.5 Una vez registrado y dentro de la cámara de llamadas, los atletas, entrenadores y asistentes deportivos no pueden salir de la Cámara de llamadas. Si lo hacen, no obtendrán readmisión y no tomarán más parte en el partido (la regla 8.13 es una excepción.) Cualquier otra excepción será considerada por el árbitro principal y/o el delegado técnico.

BISFed Reglamento Internacional de Boccia – 2018 (v.3)

8.6 Todos los lados deben permanecer en la cámara de llamadas en su área de cancha designada inmediatamente después de haberse Registrado. Si un atleta necesita jugar juegos consecutivos, el entrenador o el Principal del equipo puede, con el permiso del delegado técnico, registrar al atleta, para el juego siguiente. Esto incluye juegos de fase eliminatoria cuando la progresión de los atletas al siguiente nivel no deja tiempo suficiente para cumplir con las limitaciones de tiempo de la cámara de llamadas.

8.7 A la hora designada las puertas de la cámara de llamadas serán cerradas y ninguna otra persona o equipo o bolas pueden ingresar o participar en el partido (las excepciones pueden ser consideradas por el Árbitro Principal y/o el Delegado técnico).

8.8 Los árbitros entrarán a la cámara de llamadas para preparar el partido a más tardar cuando la puerta de la cámara de llamadas se cierra.

8.9 El árbitro puede pedir a los atletas que muestren su dorsal, acreditación, y **Documentación de clasificación**.

8.10 la revisión de todo el material, las bolas y la confirmación de los sellos de aprobación en las rampas, más el lanzamiento de la moneda debe llevarse a cabo en la cámara de llamadas. Cualquier equipo que falle un control sorpresa no se puede utilizar en la cancha, a menos que ese lado pueda hacer inmediatamente una reparación para que sea legal.

8.11 Lanzamiento de moneda - el árbitro lanza una moneda y el lado ganador elige si juega con rojo o azul. A un lado le es permitido examinar las bolas de Boccia de un lado opuesto, antes o después del lanzamiento de la moneda.

8.12 Las bolas de la organización pueden ser usadas por atletas que no traen sus propias bolas a la cámara de llamadas, o por atletas cuyas bolas no cumplen con los criterios en un control sorpresa.

8.13 Si hay un retraso de horario, mientras que la cámara de llamadas está en funcionamiento, el árbitro principal o el delegado técnico puede aceptar una solicitud para usar el inodoro bajo las siguientes pautas:

- el otro lado de ese partido debe ser informado;
- un miembro del personal debe acompañar a ese atleta;
- el atleta debe regresar a la cámara de llamadas antes de que el grupo sea liberado para entrar al campo de juego, si no regresa a tiempo, perderá el partido si deja el lado del atleta con un número de atletas insuficiente.

8.14 La regla 8.4 no se aplicará si la organización anfitriona provoca un retraso. Si por alguna razón los partidos se retrasan, el comité organizador local (HOC) notificará a todos los directores de equipo tan pronto como sea posible por escrito y se realizarán los cambios de horarios.

8.15 Los traductores sólo pueden entrar en la cámara de llamadas si lo solicita un árbitro. El traductor debe estar presente fuera de la cámara de llamadas en un área designada para ello por si se requiere su intervención.

9. Control sorpresa

9.1 El equipo está sujeto a controles sorpresa en cualquier momento durante **un torneo** a discreción del Árbitro principal.

9.2 Las bolas que no cumplen con los criterios en la regla 4.7.1. 4.7.2. serán confiscadas hasta el final del **Torneo**. El árbitro registrará las bolas rechazadas en la hoja de puntuación. A los atletas se les permitirá reemplazar las bolas con las bolas de la competición en este momento. Después del partido, las bolas de la competición serán devueltas al Árbitro. Si un atleta trae demasiadas bolas en la cámara de llamadas, las bolas extras serán confiscadas hasta el final de la competencia.

BISFed Reglamento Internacional de Boccia – 2018 (v.3)

Las "bolas extra" que han sido confiscadas durante el proceso de la cámara de llamadas, pero que de otra manera son legales, pueden ser reclamadas para un partido subsiguiente en el mismo torneo. Estas pueden ser reclamadas después de que el partido ha terminado.

9.3 Cuando una o más bolas fallan en un control sorpresa, al atleta se le otorgará una tarjeta amarilla según la regla 15.9.3. Si un atleta tiene más de una bola rechazada en el mismo control sorpresa, la ofensa incurrirá en una sola tarjeta amarilla.

9.4 Si las bolas o el equipo de un atleta (**silla de ruedas** rampas, guantes, férulas y otros dispositivos) no cumple los criterios una segunda ocasión en un control sorpresa, el atleta recibe una segunda tarjeta amarilla y será **excluido del partido actual** bajo la regla 15.9.2 y 15.9.3.

9.5 Cuando una o más bolas son rechazadas, ese atleta puede pedir el tipo de bolas de la competición que desea (dura, medio o suave), si están disponibles. Se le darán las bolas apropiadas, pero no puede seleccionar las bolas por sí mismo.

9.6 Los atletas y los entrenadores pueden mirar el control sorpresa. Si un elemento falla, el árbitro debe llamar al Árbitro principal para repetir la evaluación. Se pueden realizar controles sorpresa en la cámara de llamadas y/o en la cancha durante el partido.

9.7 Para la División de Equipo y Pareja, los atletas deben identificar el equipamiento y las bolas de cada atleta en la cámara de Llamadas, de modo que, si un elemento falla un control sorpresa, puede asociarse correctamente con el atleta correcto. **Si no se determina la propiedad, la tarjeta amarilla se le otorgará al capitán (Ref.: 15.9.2).**

10. El Juego

La preparación para un partido comienza en la cámara de llamadas.

10.1 Calentamiento de la cancha

Una vez en la cancha, los atletas se posicionarán en sus cajas de lanzamiento designadas. El árbitro indicará el comienzo de un período de calentamiento de 2 minutos durante el cual cada lado puede lanzar hasta siete bolas, (incluyendo la bola blanca). Los sustitutos no lanzan bolas de calentamiento en ningún momento. El calentamiento se acaba cuando ambos lados han lanzado las 7 bolas o después de 2 minutos; lo que ocurra antes.

10.2 Lanzamiento de la bola blanca

Al lanzar cualquier bola (bola blanca, rojo o azul), el atleta debe tener todo su equipo **bolas y pertenencias** dentro de su propia caja de lanzamiento. Para los atletas BC3 esto incluye al asistente deportivo.

10.2.1 El lado que juega rojo siempre inicia el primer parcial.

10.2.2 El atleta sólo puede lanzar la bola blanca después de que el árbitro indica que es su turno de lanzar.

10.2.3 La bola blanca debe detenerse en el área válida para la bola blanca.

10.3 Bola blanca no válida

10.3.1 La bola blanca será no válida:

- Cuando se juega y se detiene en el área no válida para la bola blanca;
- Cuando es lanzada fuera de los límites;
- Cuando una violación es cometida por el atleta que lanza la bola blanca. La penalización apropiada está en la regla 15.1-15.11 también se otorgará.

BISFed Reglamento Internacional de Boccia – 2018 (v.3)

10.3.2 Si la bola blanca es no valida entonces el atleta que debe lanzar la bola blanca en el siguiente parcial lanzará la bola blanca. Si la bola blanca es no valida en el parcial final, entonces será lanzada por el atleta que está en la caja de lanzamiento que lanzó la bola blanca en el primer parcial. El lanzamiento de la bola blanca continuará avanzando en esta secuencia hasta que se lance y se detenga dentro su área válida en la cancha.

10.3.3 Cuando la bola blanca es no valida, el parcial siguiente será comenzado como si la falta no hubiera ocurrido, y la bola blanca será lanzado por el atleta que debe a lanzar la bola blanca en ese parcial.

10.4 Lanzamiento de la primera bola de color a la cancha

10.4.1 El deportista que lanza la bola blanca también lanza la primera bola de color (Ref.: 15.8.9).

10.4.2 Si la bola es lanzada fuera de los límites, o es retirada después de una violación, ese lado continuará lanzando hasta que una bola aterrice en el área de juego de la cancha o todas sus bolas hayan sido lanzadas. En la División de equipos y parejas cualquier atleta, desde el lado indicado para lanzar puede lanzar la segunda (2ª) bola de color al área de juego.

10.5 Lanzamiento de la primera bola contraria

10.5.1 El lado opuesto lanzará.

10.5.2 Si la bola es lanzada fuera de los límites, o es retirada después de una violación, ese lado continuará lanzando hasta que una bola aterrice en el área de juego o todas sus bolas hayan sido lanzadas. En la división de equipos y la división de pareja cualquier atleta puede lanzar la segunda (2da) bola de color.

10.6 Lanzamiento de las bolas restantes

10.6.1 El siguiente lanzamiento será realizado por el lado que no tiene la bola más cercana a la bola blanca, a menos que hayan lanzado todas sus bolas, en cuyo caso el otro lado lanzará. Este procedimiento continuará hasta que ambos lados hayan lanzado todas las bolas.

10.6.2 Si un atleta decide no lanzar las bolas restantes, puede indicar al árbitro que no desea lanzar más bolas durante ese parcial, y las bolas restantes serán declaradas bola muerta(s). Las bolas no lanzadas (BNT) se anotarán en la hoja de puntuación.

10.7 final del parcial

10.7.1 Después de que todas las bolas han sido lanzadas y no hay bolas de la penalización, el árbitro verbalmente anunciará la puntuación y, a continuación, "final del parcial." (Ref.: 11). Los asistentes Deportivos de BC3 pueden girar hacia el área de juego en este momento.

10.7.2 Si hay bolas de penalización, se lanzarán, después de reconocer la cuenta de los puntos del parcial con los atletas o los capitanes, el área de juego será despejada por el árbitro (el juez de línea puede ayudar). El lado que se le concedido una bola de penalización seleccionará una (1) de sus bolas de color, que será lanzada a la caja de objetivo en la Cruz. El árbitro anunciará verbalmente la puntuación (Ref.: 11) y luego, " final del parcial".

Los asistentes Deportivos de BC3 pueden girar hacia el área de juego en este momento. La puntuación total del parcial se registra en la hoja de puntuación.

10.7.3 En el parcial final de un partido, si todas las bolas no han sido lanzadas y el ganador es obvio, no se incurrirá en penalidad si el entrenador o el asistente deportivo aplauden. Esto también aplica para lanzamientos de penalizaciones.

10.7.4 Los asistentes Deportivos y los entrenadores pueden entrar al área de juego sólo cuando lo indique el árbitro (Ref.: 15.9.7) **al final del parcial, cuando el árbitro anuncia: "¡un minuto!" al recoger la bola blanca.**

BISFed Reglamento Internacional de Boccia – 2018 (v.3)

10.8 Preparación de los parciales subsecuentes para todas las divisiones

El árbitro permitirá un máximo de un minuto entre los parciales. El minuto comienza cuando el árbitro recoge la bola blanca del piso y anuncia "un minuto". Asistentes Deportivos y/o funcionarios, **Entrenadores (sólo para la división de equipos y parejas)** recogerán las bolas para el comienzo del siguiente parcial.

Transcurridos 45 segundos, el árbitro anunciará "15 segundos" al completarse un minuto, el árbitro anunciará "tiempo". Todas las acciones del lado contrario deben parar cuando el árbitro entrega la bola blanca al atleta que va a lanzar. El árbitro autoriza a lanzar la bola blanca. Si el lado contrario no está listo, tendrán que esperar hasta que el árbitro indique su turno para lanzar, en cuyo momento pueden completar su preparación.

Los atletas deben estar en sus cajas de lanzamiento; Los asistentes Deportivos y los entrenadores (para el equipo y las parejas) deben estar en su área designada cuando el árbitro llama, "tiempo" o recibirá una tarjeta amarilla por retrasar el partido (Ref.: 15.9.4).

10.9 Lanzamiento de las bolas

10.9.1 Cuando se lanza la bola, el atleta debe tener al menos una nalga en contacto con el asiento de la silla de ruedas/scooter. Los atletas que solo pueden jugar sobre su abdomen deben tener su abdomen en contacto con la silla desde la que lanza (ref.: 15.6.3). Estos atletas deben tener aprobación para este método de juego de la clasificación.

10.9.2 Si una bola es lanzada y rebota contra el atleta que la lanzó, o contra un atleta contrario o su equipo, todavía se considera que está en juego.

10.9.3 Una bola, después de ser lanzada, pateada o salir de la parte inferior de una rampa, puede rodar por el costado de la caja de lanzamiento del atleta (ya sea en el aire o en el suelo) y atravesar la caja de lanzamiento de un oponente antes de cruzar la línea de lanzamiento y entrar en el área de juego.

10.9.4 Si una bola en juego rueda por sí misma, sin ser tocada por nada, permanecerá en el área de juego en la nueva posición.

10.10 Bolas fuera de los límites

10.10.1 Cualquier bola se considerará fuera de límites, si toca o cruza las líneas limítrofes exteriores. Si la bola toca la línea y sostiene otra, la bola en la línea se eliminará directamente hacia afuera perpendicularmente a la línea de límite en un solo movimiento mientras mantiene la bola en contacto con el piso. Si la bola que estaba apoyada cae y toca la línea, esa bola también estará fuera de los límites. Cada bola será tratada de acuerdo con la regla **10.10.4** o **10.11.1**.

10.10.2 Una bola que toca o cruza la línea fronteriza exterior y luego vuelve a entrar en el área de juego se considera que está fuera de los límites.

10.10.3 Una bola, que se lanza y no entra en la cancha, excepto en el caso de la regla 10.14. será considerado fuera de los límites.

10.10.4 Cualquier bola de color que sea lanzada o golpeada fuera de los límites se convierte en una bola muerta y se coloca en el área apropiada. El árbitro es el único que determina en cuanto a si una bola está fuera de los límites.

10.11 Bola blanca lanzada fuera de los límites

10.11.1 Si la bola blanca es empujada fuera del área de juego, o al área no válida para la bola blanca durante el partido, deberá reubicarse en la Cruz.

10.11.2 Si esto no es posible porque una bola ya está cubriendo la Cruz, la bola blanca se coloca tan cerca como posible en frente de la Cruz con la bola centrada entre las líneas laterales ("delante de la Cruz" se refiere al área entre la línea de lanzamiento y la Cruz).

BISFed Reglamento Internacional de Boccia – 2018 (v.3)

10.11.3 Cuando la bola blanca se ha colocado en la Cruz, el siguiente lado a lanzar se determinará de acuerdo con la regla 10.6.1.

10.11.4 Si no hay bolas de color en el área de juego después de que la bola blanca ha sido enviada fuera y reubicada en la cruz, el lado que la envió fuera será el que juega.

10.12 Bolas equidistantes

Cuando se determina qué lado lanzará a continuación, si dos o más bolas puntuadas de diferente color son equidistantes de la bola blanca (incluso si la puntuación es más de 1-1 para uno de los lados), es el lado que lanzó la última bola quien debe lanzar de nuevo. El lado que va a lanzar se alternará hasta que se altere la relación equidistante, o un lado haya lanzado todas sus bolas. El juego continuará como siempre.

Si una bola recién lanzada altera la relación equidistante, pero permanece para hacer una relación diferente pero también equidistante, ese mismo color debe jugar nuevamente.

10.13 Bolas lanzadas juntas

Si un Lado lanza más de una bola cuando es su turno, ambas bolas se retirarán y se convertirán en Bolas muertas (Ref.: 15.8.12).

10.14 Bola caída

Si un atleta accidentalmente deja caer la bola, es responsabilidad del atleta pedir permiso al árbitro para volver a jugar esa bola. El árbitro determinará si la bola se cayó como resultado de una acción involuntaria, o si fue un intento deliberado de lanzar la bola. No hay límite para la cantidad de veces que se puede volver a lanzar una bola y el árbitro es el único que puede tomar esta decisión. En este caso, el tiempo no se detendrá.

10.15 Errores Arbitrales

Si debido a un error de un árbitro lanza el lado incorrecto, la bola se devuelve al atleta que lanza. En este caso, el tiempo debe verificarse y corregirse según corresponda. Si alguna bola del campo de juego ha sido movida, el parcial debe tratarse como un parcial interrumpido (ref.: 12. 15.2.4).

10.16 Sustitución

10.16.1 En la división de parejas de BC3 y BC4 a cada lado se le permite hacer una sustitución de un atleta durante un partido (Ref.: 3.2).

10.16.2 En la división de equipos cada lado se permite hacer hasta dos sustituciones de un atleta durante un partido, si tienen dos sustitutos (Ref.: 3.3).

10.16.3 Una sustitución sólo puede tener lugar entre los parciales y el árbitro debe ser informado de la sustitución. Si el capitán está siendo sustituido, otro compañero de equipo debe convertirse en capitán. El sustituto debe ocupar la caja de lanzamiento del atleta que se retira. **El papel del capitán se puede cambiar al nuevo atleta entrante.**

10.16.4 Las sustituciones no deben retrasar el juego del partido. Una vez que un atleta ha sido sustituido del partido, no puede ser ingresado de nuevo.

10.17 Ubicación de sustitutos y entrenadores

Los entrenadores y sustitutos deben colocarse al final de la cancha en un área apropiadamente definida. La definición de esta área será determinada por el comité organizador local (HOC), y dependerá del Diseño general de la cancha.

BISFed Reglamento Internacional de Boccia – 2018 (v.3)

11. Puntuación

11.1 El Árbitro será el encargado de dar el resultado después de que ambos lados hayan lanzado todas las bolas, incluidas las bolas de penalización, cuando corresponda. Los puntos de las penalizaciones, si los hay, se agregan al puntaje y se graban en la hoja de puntuación.

11.2 El lado que sé que se encuentre más cercano de la Bola Blanca anotará un punto por cada una de las bolas que se encuentren más cercanas a la Bola Blanca que la más próxima de las del lado contrario.

11.3 Si dos o más bolas de diferentes colores son equidistantes de la bola blanca y no hay otras bolas más cerca, entonces cada lado recibirá un punto por bola.

11.4 Al final de cada parcial, el árbitro debe estar seguro de que la puntuación es correcta en la hoja de puntuación y el marcador. Los atletas/capitanes son responsables de asegurarse que las puntuaciones se registren con precisión. Para cada lanzamiento de penalización, una bola de color que se detiene dentro de la caja de objetivo anotará un (1) punto.

11.5 Al finalizar los parciales, los puntos anotados en cada lado se suman y el lado con el puntaje total más alto se declara ganador.

11.6 El árbitro podrá llamar a los capitanes (o atletas, en la división individual) sí tiene que realizar una medición, o si el resultado es muy ajustado al final de un parcial.

11.7 Si los puntajes son iguales después de que se hayan jugado los parciales regulares, incluidos los lanzamientos de penalización, se juega un parcial de desempate. Los puntos anotados en un parcial de desempate no contarán para el conteo total de un Lado en ese partido; solo determinará el ganador.

11.8 Si un Lado pierde un partido, el lado opuesto recibe el puntaje más alto de 6-0; o la mayor diferencia de puntos en cualquier partido en ese nivel de grupo o serie de eliminación. La casilla de puntuación de ese lado puntuará cero. Si ambos lados están **bloqueados**, ambos pierden el partido por el puntaje más alto de 6-0, o la mayor diferencia de puntos de ese nivel de grupo o serie eliminada. El puntaje se registrará para cada lado como "pérdida por 0- (?)".

Si ambas partes pierden el partido, el delegado técnico y el árbitro principal decidirán la acción apropiada.

12. Parcial interrumpido

12.1 Un parcial se interrumpe cuando las bolas se han movido por el contacto de un atleta o el árbitro, o por una bola lanzada durante una violación y que el árbitro no puede parar.

12.2 Si se interrumpe un parcial debido a un error o acción del árbitro, el árbitro, en consulta con el juez de línea, devolverá las bolas alteradas a su posición anterior (el árbitro siempre tratará de respetar el puntaje anterior, incluso si las bolas no están en su posición anterior exacta). Si el árbitro no conoce el puntaje anterior, entonces el parcial debe reiniciarse. El árbitro tendrá la decisión final.

12.3 Si se interrumpe un parcial debido al error o la acción de un lado, el árbitro tomará acción como se describe en la regla 12.2. pero puede consultar con el lado desfavorecido para evitar tomar decisiones injustas.

12.4 Si se produce un parcial interrumpido y se han otorgado bolas de penalización, la o las bolas de penalización se jugarán al finalizar el parcial (reiniciado). Si a el lado que causó el parcial interrumpido se le adjudicaron una o más bolas de penalización, no podrá jugar estas bolas.

BISFed Reglamento Internacional de Boccia – 2018 (v.3)

12.5 Para los Campeonatos Mundiales BISFed y los Juegos Paralímpicos, el Comité Organizador debe proporcionar una cámara aérea para que sea posible reemplazar las bolas en su posición previa exacta, y para que el Árbitro Principal pueda tomar una decisión rápida sobre cómo se ha interrumpido un parcial y qué acción tomar para no retrasar el progreso de la competencia.

13. Desempate

13.1 Un desempate constituye un parcial extra.

13.2 Los atletas permanecerán en sus cajas de lanzamiento originales.

13.3 Después de un máximo de un minuto después de que se haya llamado al parcial de desempate, se lanzará una moneda. El ganador del lanzamiento de la moneda decide qué lado lanzará la primera bola de color. Se usará la bola blanca del lado que juegue primero. Durante o después del lanzamiento de la moneda, el asistente deportivo BC3 no puede mirar hacia el área de juego (Ref.: 15.5.2).

13.4 La bola blanca se coloca en la Cruz.

13.5 El parcial de desempate se juega entonces como un parcial normal. **En BC3 división individual, antes de la liberación de su primer bola de color (rojo y azul), los atletas deben oscilar su rampa. En BC3 parejas, todos los atletas (ambos rojos y azul), debe oscilar su rampa después de que el árbitro señala su lado para lanzar, y antes de soltar su primera bola (Ref.: 5.5. 15.8.10 – retracción de la bola lanzada).**

13.6 Si una situación detallada en la regla 11.3 ocurre y cada lado recibe puntos iguales en el parcial de desempate las cuentas se graban y se juega un segundo parcial de desempate. Esta vez el lado opuesto comenzará el parcial de desempate.

Este procedimiento continúa, con el primer tiro alternándose entre los lados, hasta que haya un ganador.

13.7 Cuando es necesario jugar un parcial de desempate adicional para decidir la posición final de los Lados dentro de un grupo, los atletas se encontrarán en la cámara de Llamadas y el árbitro procederá a:

- lanzar la moneda para elegir qué lado juega rojo o azul;
- Vuelva a lanzar la moneda para elegir qué lado comienza el parcial;
- La bola blanca del lado que juega primero se colocará en la Cruz;
- Este desempate se juega como un parcial normal;
- Si cada lado recibe los mismos puntos en el parcial de desempate, los puntajes se registran en la hoja de puntaje y se juega un segundo parcial de desempate. Esta vez, el lado opuesto comenzará el parcial con su bola blanca colocada en la cruz;
- Este procedimiento continúa, con el primer tiro alternando entre los lados, hasta que haya un ganador.

14. Movimientos en la cancha

14.1 Un Lado no puede preparar su siguiente lanzamiento, orientar la silla de ruedas o la rampa, ni amasar la bola en el tiempo de lado opuesto (antes de que se muestre el color, es aceptable que un atleta tome una bola sin tirarla; está permitido que el rojo levante la bola antes de que el árbitro haga señas para que el azul lance y coloque la bola en la mano o en el regazo, no es permitido que el rojo levante una bola después de que el árbitro haya señalado el lanzamiento de azul). , Ref.: 15.5.4.

14.2 Una vez que el árbitro ha indicado qué lado debe lanzar, los atletas de ese lado pueden entrar libremente en el área de juego y en cualquier caja de lanzamiento vacía. Los atletas pueden orientar la rampa desde su propia casilla o desde cualquier caja de lanzamiento vacía. Los atletas no pueden entrar en las cajas de lanzamiento de los oponentes mientras preparan su siguiente lanzamiento o para orientar una rampa.

BISFed Reglamento Internacional de Boccia – 2018 (v.3)

14.3 Los atletas no pueden ir detrás de las cajas de lanzamiento para alinear sus tiros o para hablar con sus compañeros de equipo. El espacio detrás de las cajas solo puede ser utilizado por los atletas BC3 para ingresar al área de juego. Si un integrante de la pareja BC3 desea ingresar al área de juego, deben hacerlo sin pasar por detrás de su propio compañero de equipo.

A los atletas que incumplan esta norma se les indicará que retornen a su caja de lanzamiento y comiencen nuevamente su movimiento. El tiempo transcurrido no se restaurará.

14.4 Si un atleta necesita asistencia para ir a la cancha, puede pedirle al árbitro o al juez de línea que lo asista.

14.5 En un partido de equipos o parejas si un atleta arroja una bola y su compañero de equipo aún no regresa a su caja de lanzamiento, el árbitro dará una penalidad de 1 bola más la retracción de la bola lanzada (ref.:15.6.7). **El atleta que no lanza debe tener por lo menos una rueda dentro de su propia caja de lanzamiento cuando el compañero de equipo lanza.**

14.6 Se permiten acciones de rutina antes o después del lanzamiento sin que se tenga que realizar una solicitud específica al Asistente deportivo.

15. Infracciones

En el caso de una infracción puede haber una o más consecuencias:

- Una bola de penalización
- Retracción o retirada de la bola
- Retracción o retirada de la bola más una bola de penalización
- Una bola de penalización más una tarjeta amarilla o amonestación
- Tarjeta amarilla o amonestación
- Tarjeta roja (descalificación)

Un deportista y su propio asistente deportivo son considerados como una sola unidad – cualquier tarjeta amarilla o roja que el asistente deportivo recibe es también otorgada al deportista.

Un entrenador se considera una sola unidad, si un entrenador recibe una tarjeta amarilla o roja, no se transfiere al lado perteneciente. Si un entrenador es descalificado esa será su propia consecuencia.

15.1 Una bola de penalización

15.1.1 15.1.1 Una bola de penalización es la concesión de una bola extra al lado opuesto. Esta bola se lanzará después de que todas las bolas se hayan jugado en un parcial. El árbitro anota el puntaje del parcial; todas las bolas serán retiradas del área de juego y el Lado que gane la bola de penalización seleccionará una (1) de sus bolas de color, que será lanzada al cuadro objetivo en la cruz. El árbitro mostrará el indicador de color y anunciará "¡Un minuto!". El atleta tiene 1 minuto para lanzar la bola de penalización. Si esta bola se detiene dentro del cuadro de 25cm sin tocar la línea exterior, ese lado recibe un punto adicional. El árbitro sumará el punto con el resultado del parcial, y se registrará en la hoja de puntaje. En el caso de que haya una bola de penalización, el reloj se reiniciará a 1 minuto después de anotar el tiempo restante actual en la hoja de puntaje.

15.1.2 Si se produce más de una infracción durante un parcial por uno de los lados, se puede otorgar más de una penalización. Cada bola de penalización se lanza por separado. La bola lanzada se quita y se suma (si está puntuando), el lado selecciona nuevamente una de sus seis bolas de color para lanzar cualquier bola de penalización posterior.

15.1.3 Las violaciones cometidas por ambos lados no se cancelan mutuamente. Cada lado intentará ganar su punto y lanzará en orden de penalización recibido. El primer lanzamiento será realizado por el Lado que recibió la 1er. Bola de penalización, después del cual se lanza de manera alterna cualquier otra bola de penalización.

BISFed Reglamento Internacional de Boccia – 2018 (v.3)

15.1.4 Si una violación que lleva a la adjudicación de una bola de penalización se comete mientras se lanza una penalización, el árbitro otorgará una bola de penalización al lado opuesto.

15.2 Retracción

15.2.1 Una retractación es la remoción de una bola de la cancha. La bola retraída se colocará en el contenedor de bolas muertas o área designada.

15.2.2 Una retractación sólo se puede dar por una violación que ocurre durante el acto de lanzamiento.

15.2.3 Si se comete una infracción que conduce a una retractación, el árbitro siempre intentará detener la bola antes de que mueva las otras bolas.

15.2.4 Si el árbitro no consigue detener la bola antes de que mueva otras bolas, se considerará un parcial interrumpido (ref.: 12.1-12.4).

15.3 Tarjeta amarilla

15.3.1 Al cometer una infracción listada en la regla 15.9 se mostrará una tarjeta amarilla y el árbitro anotará la violación en la hoja de puntuación.

15.3.2 Al ganar dos (2) tarjetas amarillas durante una competencia, el atleta será **excluido** del partido actual. El lado pierde el partido en juego Individual y Parejas (ref.: 11.8).

Si un atleta, y/o su asistente deportivo, en la División de Equipo recibe una segunda tarjeta amarilla, será **excluido** del partido actual. El partido puede continuar con los dos atletas restantes. Las bolas que no arroje el atleta que reciba la segunda tarjeta amarilla serán colocadas en el área designada para bolas muertas. En cualquier parcial posterior, el lado continuará con cuatro bolas. Si es el capitán quien es **excluido**, otro miembro del equipo asumirá el papel de capitán. Si un segundo atleta dentro de un Equipo fuese **excluido**, el lado perderá el partido (ref.: 11.8).

Después de recibir una segunda tarjeta amarilla, por cada tarjeta amarilla subsiguiente que recibe un individuo, será **excluido del resto del partido actual, pero es elegible para jugar los partidos restantes en la competencia.**

15.4 Tarjeta roja (descalificación)

15.4.1 Cuando un atleta, entrenador o asistente deportivo es descalificado, se mostrará una tarjeta roja y se registrará en la hoja de puntaje, Una tarjeta roja siempre significa **una descalificación inmediata de la competencia** para la persona que recibe la tarjeta roja (Ref.: 15.11.4).

15.4.2 Si un atleta **y/o su propio asistente deportivo** en la división individual o de pareja es descalificado, el lado perderá el partido (Ref.: 11.8).

15.4.3 Si un atleta **y/o su propio asistente deportivo** en la división de equipo es descalificado, el partido continuará con los dos atletas restantes. Las bolas no lanzadas por el atleta descalificado serán colocadas en el área designada para las bolas muertas. En los parciales subsecuentes el lado continuará con cuatro bolas. Si el capitán es descalificado, otro miembro del equipo asumirá el papel. Si un segundo atleta dentro de un equipo es descalificado, el lado perderá el partido (Ref.: 11.8).

15.4.4 Una persona descalificada puede ser reintegrada para competiciones futuras en el mismo torneo a discreción del Árbitro Principal y el Delegado Técnico.

BISFed Reglamento Internacional de Boccia – 2018 (v.3)

15.5 Las siguientes acciones conducirán a la adjudicación de una bola de penalización (Ref.: 15.1):

15.5.1 un atleta sale de su caja de lanzamiento cuando su turno no ha sido indicado (ref.: 14.2).

15.5.2 un Asistente deportivo BC3 se gira a mirar hacia el área de juego durante un parcial (Ref.: 3.5. 13.3).

15.5.3 Si en la opinión del árbitro hay comunicación inadecuada entre el atleta/s, su asistente deportivo y/o entrenador (Ref.: 16.1--16.3).

15.5. El atleta y/o el asistente deportivo preparan su siguiente lanzamiento, orientando la silla de ruedas y/o la rampa o haciendo rodar (amasar) la bola en el tiempo del lado opuesto (ref.: 14.1).

15.5.5 el asistente deportivo mueve la silla de ruedas, o la rampa o el puntero, o pasa una bola al atleta sin que el atleta lo solicite (Ref.: 3.5).

15.6 Las siguientes acciones conducirán a la adjudicación de una bola de penalización y la retracción de la bola lanzada (Ref.: 15.1/15.2):

15.6.1 Lanzar la bola blanca o una bola de color cuando el Asistente deportivo, el atleta o cualquiera de sus equipos, **bolas o pertenencias** toca las líneas de la cancha o una parte de la superficie de la cancha que no se considera parte de la caja de lanzamiento del atleta. Para los atletas BC3 **y sus Asistentes deportivos**, esto incluye cuando la bola aún está en la rampa (Ref.: 10.2).

15.6.2 lanzar la bola cuando la rampa está sobresaliendo de la línea de lanzamiento (ref.: 5.3).

15.6.3 lanzar la bola sin tener al menos una nalga, (o abdomen, según la clasificación) en contacto con el asiento de la silla (Ref.: 10.9.1).

15.6.4 lanzar la bola, cuando la bola toca una parte de la cancha que está fuera de la caja de lanzamiento del atleta (ref.: 10.2).

15.6.5 lanzar la bola cuando el Asistente deportivo BC3 mira hacia el área de juego (Ref.: 3.5).

15.6.6 lanzar la bola cuando la altura del asiento del atleta es más alta que el máximo 66 cm para los atletas clasificados como BC1. BC2. y BC4 (Ref.: 6.1).

15.6.7 en un partido de equipo o pareja, un atleta lanza una bola mientras un compañero de equipo todavía está regresando a su caja de lanzamiento (Ref.: 14.5).

Si el atleta que no lanza tiene por lo menos una rueda tocando dentro de su propia caja de lanzamiento, se considera que está "en" su propia caja de lanzamiento.

15.6.8 preparar, y luego lanzar una bola cuando es el turno de lanzar del lado opuesto (Ref.: 15.5.4).

15.7 Las siguientes acciones conducirán a la adjudicación de una bola de penalización y una tarjeta amarilla (Ref.: 15.1. 15.3):

15.7.1 cualquier interferencia deliberada o distracción de un atleta de tal manera que afecte la concentración o la acción de lanzamiento de su oponente.

15.7.2 causar un parcial interrumpido.

BISFed Reglamento Internacional de Boccia – 2018 (v.3)

15.8 Las siguientes acciones conducirán a la retracción de la bola lanzada (Ref.: 15.2):

- 15.8.1** lanzar una bola antes del árbitro indique que color debe lanzar.
- 15.8.2** Si una bola se detiene en una rampa después de que se ha lanzado.
- 15.8.3** Si un Asistente deportivo de BC3 para la bola en la rampa por cualquier razón.
- 15.8.4** en un partido BC3. si el atleta BC3 no es la persona que lanza la bola. Un atleta debe tener contacto físico directo con la bola en su lanzamiento. El contacto físico directo incluye el uso de un dispositivo de asistencia conectado directamente a la cabeza, boca o brazo del atleta. (Ref.: 5.4).
- 15.8.5** Si el Asistente deportivo está tocando al deportista, **empuja/tira de la silla de ruedas** cuando se lanza una bola (Ref.: 3.5).
- 15.8.6** Si un Asistente deportivo y un deportista lanzan simultáneamente la bola.
- 15.8.7** Si se lanza una bola de color antes de la bola blanca.
- 15.8.8** Si un lado no ha soltado la bola cuando se alcanza el límite de tiempo (Ref.: 17.5).
- 15.8.9** Si la primera bola de color no es lanzada por el deportista que lanzó la bola blanca (Ref.: 10.4.1).
- 15.8.10** Si un atleta BC3 no balancea la rampa por lo menos 20 cm a la izquierda y 20 cm a la derecha después de que se le haya entregado la bola blanca y antes de lanzarla; **o antes de lanzar una bola de penalización; o antes del primer tiro de cada atleta en una parcial de desempate** (Ref.: 5.5).
- 15.8.11** Si un atleta BC3 no reorienta la rampa al hacer el swing de 20 cm cuando él o su compañero de equipo regresan del área de juego, **antes de lanzar su propia bola** (Ref.: 5.5).
- 15.8.12** Si cualquier lado lanza más de una bola al mismo tiempo (Ref.: 10.13).

15.9 Un atleta, asistente Deportivo y/o entrenador que comete cualquiera de las siguientes ofensas recibirá una tarjeta amarilla (Ref.: 15.3):

- 15.9.1** Un atleta/lado lleva al área de calentamiento, o a la cámara de llamadas, más del personal permitido (ref.: 7.2. 8.2). Esto tendrá como resultado una tarjeta amarilla para el atleta o el capitán en el caso de los partidos de Equipo o Pareja.
- 15.9.2** Un atleta, pareja o equipo que trae a la cámara de llamadas más de la cantidad permitida de bolas (Ref.: 3.1. 3.2.1. 3.3.1). Las bolas extras serán confiscadas y mantenidas hasta el final de la competición. En la división de equipos y de parejas, la tarjeta amarilla se da al atleta que trae más bolas que el número permitido. Si no es posible determinar quién es ese atleta, la tarjeta amarilla se otorga al capitán (Ref.: 9.7). **Las "bolas extra" que han sido confiscadas, y que de otra manera son legales, pueden ser reclamadas para jugar los partidos subsiguientes en el mismo torneo.**
- 15.9.3** cuando las bolas de un deportista no cumplen los criterios durante un control sorpresa (Ref.: 4.7.1. 4.7.2 y 9.2.). Se publicará un aviso en la entrada de la cámara de llamadas para las bolas y el equipo fallido.
- 15.9.4** Retrasar Injustificadamente el inicio de un partido.
- 15.9.5** No aceptar la decisión de un árbitro y/o actuar de manera inadecuada hacia su oponente o hacia el personal de la competencia.

BISFed Reglamento Internacional de Boccia – 2018 (v.3)

15.9.6 Dejar el área de la cancha durante el partido sin el permiso del árbitro, incluso si es entre parciales o durante un período de tiempo médico o técnico, ese individuo no puede regresar al partido.

15.9.7 El Asistente deportivo o entrenador entra en el área de juego sin el permiso del árbitro (Ref.: 10.7.4).

15.10 Un atleta, asistente deportivo y/o entrenador que cometa cualquiera de las siguientes ofensas recibirá una segunda tarjeta amarilla y será excluido del partido actual (ref.: 15.3):

15.10.1 Recibir una segunda advertencia durante la misma competencia (es decir, si anteriormente se le mostró una tarjeta amarilla por cualquier ofensa enumerada en la regla 15.9).

15.10.2 Una segunda tarjeta amarilla en el área de calentamiento o cámara de llamadas al deportista y/o asistente deportivo durante la misma competencia conducirá a ser excluido del partido actual. Si esto es en preparación para un partido individual el deportista pierde frente a su oponente (Ref.: 11.8).
Una segunda tarjeta amarilla al entrenador le impide entrar a la cancha para ese partido.

15.10.3 Una segunda tarjeta amarilla en la cancha durante un partido dará lugar a que sea excluido del partido y podría dar lugar a la pérdida del partido (Ref.: 11.8).
Si es el entrenador, se ve obligado a dejar el campo de juego (FOP), el equipo/pareja puede continuar.

15.11 Un atleta, asistente deportivo y/o entrenador que comete cualquiera de las siguientes ofensas recibirá una tarjeta roja y una descalificación inmediata (ref.: 15.4):

15.11.1 Demostrar comportamiento antideportivo, como intentar engañar a un árbitro; o hacer comentarios no autorizados en el campo de juego.

15.11.2 presentar conducta violenta.

15.11.3 Usar lenguaje o gestos ofensivos, insultantes o abusivos.

15.11.4 Una tarjeta roja en cualquier punto dará lugar a una descalificación inmediata de la competencia. Los resultados de los partidos anteriores durante la competencia se perderán y el atleta o el Lado no serán elegibles para recibir puntos de participación o clasificación para la competencia (ref.: 15.4.1).

16. Comunicación

16.1 No habrá comunicación entre el atleta, el Asistente deportivo, el entrenador y los sustitutos durante un parcial.

Las excepciones son:

- cuando un atleta solicita a su Asistente Deportivo que lleve a cabo una acción específica tal como alterar la posición de la silla de ruedas, mover un dispositivo de asistencia, masajear la pelota o pasarla al atleta. Se permiten algunas acciones rutinarias sin una solicitud específica al Asistente deportivo,
- entrenadores, asistentes Deportivos y deportistas sustitutos pueden felicitar u ofrecer aliento a los atletas de su lado después de un lanzamiento y entre los parciales,
- comunicación entre entrenadores, deportistas sustitutos y Auxiliares Deportivos sustitutos, pero de una manera que los atletas en la cancha no pueden oírlos. Si en la opinión del árbitro los atletas en la cancha pueden oír, el árbitro considerará la comunicación inapropiada y dará una bola de penalización (Ref.: 15.5.3).

16.2 En la División de Equipos y Parejas, durante el juego de un parcial, los atletas solo pueden comunicarse con sus compañeros de equipo que están en la cancha después de que el árbitro haya indicado que es su turno de lanzar. Durante un parcial, cuando a ninguno de los lados se le ha indicado para jugar (ej.: durante una medición por un árbitro, un mal funcionamiento del reloj de tiempo ...) Los atletas de ambos lados pueden conversar tranquilamente, pero deben cesar tan pronto como el Lado contrario haya sido indicado para jugar.

BISFed Reglamento Internacional de Boccia – 2018 (v.3)

16.3 Un atleta no puede instruir al Asistente deportivo de su compañero. Cada atleta sólo puede comunicarse directamente con su propio asistente deportivo.

16.4 Entre los parciales, los atletas pueden comunicarse entre ellos, su asistente deportivo y su entrenador. Esto debe cesar una vez que el árbitro esté listo para comenzar el parcial. El árbitro no retrasará el partido para permitir una larga discusión.

16.5 En la división **BC3** un atleta puede pedirle a otro atleta o a su **asistente deportivo** que se mueva si está posicionado de tal manera que se ve afectado para la ejecución de un lanzamiento, pero no puede pedirle que salga de su caja de lanzamiento.

16.6 Cualquier atleta puede hablar con el árbitro en su propio tiempo.

16.7 Después de que el árbitro determina qué lado va a lanzar, cualquier atleta de ese lado puede pedir la puntuación o pedir al árbitro que mida. Las peticiones sobre el posicionamiento de la bola (es decir, ¿qué bola del oponente está más cerca?) No serán contestadas. Los atletas pueden entrar en el área de juego para asegurarse de cómo están ubicadas las bolas.

16.8 Si se requiere traducción en la cancha durante un partido, el Árbitro Principal tendrá plena autoridad para seleccionar un traductor apropiado. El Árbitro Principal primero intentará usar ya sea un voluntario deportivo de la competición u otro árbitro que no esté involucrado actualmente en otro partido. Si no hay un traductor adecuado disponible, el Árbitro Principal puede optar por seleccionar a una persona que sea miembro del país del atleta.

16.9 Los traductores no estarán sentados en el campo de juego. No se retrasará ningún partido si un traductor no está presente cuando sea necesario.

16.10 Cualquier dispositivo de comunicación, incluyendo un teléfono inteligente que ingrese al campo de juego (FOP) debe ser aprobado por el Árbitro Principal o delegado técnico. Cualquier mal uso será una comunicación inapropiada y justificaría una bola de penalización.

A los entrenadores se les permite usar tabletas y teléfonos inteligentes para tomar notas. Atletas y asistentes Deportivos en la cancha no debe recibir ninguna comunicación de los entrenadores o sustitutos fuera de las líneas limítrofes. Cualquier infracción de esta regla constituiría una comunicación inapropiada y justificaría una bola de penalización.

17. Tiempo por parcial

17.1 Cada lado tendrá un límite de tiempo para la reproducción de cada parcial **Y** es monitoreado por un cronometrador.

Los tiempos son:

- BC1:5 minutos por atleta y por parcial
- BC2:4 minutos por atleta y por parcial
- BC3:6 minutos por atleta y por parcial
- BC4:4 minutos por atleta y por parcial
- Equipos: 6 minutos por equipo y por parcial
- Par BC3:7 minutos por pareja y por parcial
- Par BC4:5 minutos por pareja y por parcial

17.2 Lanzar la bola blanca se cuenta como parte de la asignación de tiempo de un lado.

17.3 El tiempo de un lado se iniciará cuando el árbitro indica al cronometrador que lado debe lanzar, incluyendo el bola blanca.

BISFed Reglamento Internacional de Boccia – 2018 (v.3)

17.4 El tiempo de un lado se detendrá en el momento **que la bola** lanzada se detenga dentro la cancha o cruce los límites de esta.

17.5 Si un Lado no ha lanzado la bola cuando se alcanza el límite de tiempo, esa bola y otras bolas restantes de ese Lado se consideran inválidas y se colocarán en el área designada para las bolas muertas. En el caso de los atletas BC3. la bola se considera lanzada una vez que comienza a rodar por la rampa.

17.6 Si un lado lanza o libera una bola después de que el límite de tiempo se alcanza entonces el árbitro detendrá la bola y la quitará de la cancha antes de que modifique el juego. Si la bola modifica la posición de cualquier otra bola, se considera parcial interrumpido (Ref.: 12).

17.7 El límite de tiempo para las bolas de penalización es un minuto por cada violación (1 bola) para todas las divisiones de juego.

17.8 Durante cada parcial, el tiempo restante para ambos lados se mostrará en el marcador. En la terminación de cada parcial el tiempo restante de ambos lados será observado en la hoja de puntaje.

17.9 Durante la ejecución de un parcial, si el tiempo se calcula incorrectamente, el árbitro ajustará el tiempo para compensar el error.

17.10 Durante asuntos de desacuerdo o confusión, el árbitro debe detener el reloj. Si es necesario detenerse durante un parcial para una traducción, el tiempo debe ser detenido. Siempre que sea posible, el traductor no debe ser del mismo equipo/país que el atleta (ref.: 16.8).

17.11 El cronometrador deberá anunciar, fuerte y claro, cuando el tiempo restante sea "1 minuto", "30 segundos", "10 segundos"; y "tiempo", cuando el tiempo haya expirado. **Durante el "un minuto" entre los parciales el cronometrador anunciará "15 segundos" y "tiempo"**

18. Tiempo de atención médica

18.1 Si un deportista o un asistente deportivo se enferma durante un partido (debe ser una situación grave) cualquier atleta puede pedir un tiempo médico si es necesario. Un parcial puede ser interrumpido durante un tiempo médico durante diez (10) minutos durante el cual el árbitro debe detener el tiempo del partido. En la división de BC3. durante los diez minutos del tiempo médico, los asistentes deportivos no pueden mirar dentro al área de juego.

18.2 Un atleta o un asistente deportivo sólo puede recibir un (1) tiempo de asistencia médica por partido.

18.3 Cualquier atleta o asistente deportivo que reciba un tiempo de asistencia médica debe ser visto en la cancha lo más pronto posible por el médico asignado a la instalación deportiva. El médico puede ser asistido para la comunicación con el atleta o asistente deportivo, si es necesario.

18.4 En la división individual, si un deportista no puede continuar, perderá el partido (Ref.: 11.8).

18.5 En la división de equipo, si un atleta no puede continuar, debido a una enfermedad, el parcial actual debe ser terminado sin la bola (s) restante del atleta. Si sus compañeros de equipo todavía tienen bolas para lanzar, pueden lanzar las bola (s) dentro de su tiempo asignado. Un sustituto sólo puede entrar en el partido entre los parciales (Ref.: 10.16.3).

18.6 En la división de parejas BC3 y BC4. sí un atleta no puede continuar, debido a una enfermedad, el parcial presente debe ser terminado sin las bolas restantes del atleta. Si su compañero de equipo todavía tiene bolas para lanzar, él o ella puede lanzar las bolas dentro de su tiempo asignado. **Un sustituto sólo puede entrar en el partido entre los parciales (Ref.: 10.16.3).**

BISFed Reglamento Internacional de Boccia – 2018 (v.3)

18.7 Si el tiempo de asistencia médica es para un asistente deportivo, los atletas de la pareja pueden compartir un asistente deportivo por el resto del parcial. Una sustitución solo puede tener lugar entre parciales (ref.: 10.16.3). Si no hay un sustituto en el campo de juego, los atletas deben compartir el Asistente deportivo por el resto de ese partido. En la División Individual, si el atleta tiene bolas restantes en el parcial actual y no puede lanzarlas sin asistencia, se declararán bolas muertas.

18.8 En la división de equipo si un atleta que fuese el siguiente en lanzar la bola blanca se enferma y ahora no puede continuar, y no hay sustitutos, la bola blanca será lanzado por la persona que se debe lanzar la bola blanca en el siguiente parcial.

18.9 En la división de equipo, si un atleta no puede continuar en los partidos subsecuentes (por una razón médica solamente) y no hay sustituto, el equipo puede seguir compitiendo con dos (2) atletas que sólo usarán cuatro (4) bolas. Si es un atleta BC1 que es incapaz de continuar, y no hay un atleta sustituto BC1. el partido puede proceder sin un atleta BC1.

18.10 Si un deportista continúa solicitando tiempo de espera en los siguientes partidos, el delegado técnico en consulta con un médico y un representante del país del atleta determinarán si ese atleta debe ser eliminado del resto de la competencia.

En la División Individual si un atleta es eliminado del resto de la competencia, todas las partidas siguientes que hubieran jugado tendrán una puntuación correspondiente al puntaje del partido con la diferencia de puntos más alta de ese grupo o serie de eliminación.

19. Aclaración y procedimiento de protesta

19.1 Durante un partido, un Lado puede sentir que el árbitro ha pasado por alto un evento o ha tomado una decisión incorrecta, lo que afecta el resultado del partido. En ese momento, el atleta/capitán de ese lado puede llamar la atención del árbitro sobre esta situación y buscar una aclaración. El tiempo debe detenerse (ref.: 17.10).

19.2 Durante el partido un atleta/capitán puede solicitar la intervención del Árbitro Principal, cuya decisión es final.

19.2.1 De acuerdo con las reglas 19.1 y 19.2. durante un partido los atletas pueden llamar la atención del árbitro sobre una situación con la que no están de acuerdo y buscar aclaración. Deben solicitar una resolución del Árbitro Principal si desean pasar a la regla 19.3 (procedimiento de protesta).

19.3 Al final de cada partido se les pedirá a las partes competidoras que firmen la hoja de puntuación. Si un lado desea protestar una decisión o acción, o siente que el árbitro no ha actuado de acuerdo con las reglas durante ese partido no deben firmar la hoja de puntuación.

19.4 El árbitro anotará el tiempo de finalización del partido (después de registrar el resultado en la hoja de puntuación). Las protestas formales deben presentarse dentro de un período de 30 minutos a partir de la conclusión de ese partido. Si no se recibe ninguna protesta escrita entonces el resultado se mantiene.

19.5 El atleta, capitán o principal de equipo debe entregar un formulario de protesta diligenciado a la secretaria de la competencia, acompañado de £ 150 o la moneda correspondiente de la nación anfitriona. Este formulario de protesta debe detallar tanto las circunstancias como la justificación (citando las referencias de reglas), para hacer la protesta. El árbitro principal, o su designado, convocará un Panel de Protesta lo más rápido posible.

Este panel consistirá en:

- el Árbitro Principal o el Asistente del Árbitro Principal,
- dos árbitros internacionales no involucrados en el partido, y no de los países involucrados en la Protesta.

BISFed Reglamento Internacional de Boccia – 2018 (v.3)

19.5.1 Una vez formado el panel de protestas, deben consultar con el árbitro involucrado en el partido que está siendo protestado, antes de tomar una decisión final. El panel de protestas debe reunirse en un área privada.

Toda discusión sobre una protesta debe permanecer confidencial.

19.5.2 La decisión del panel de protesta se hará lo antes posible y se presentará por escrito al atleta o capitán, o entrenador del equipo, y al otro lado involucrado.

19.6 En caso de que sea necesario apelar la decisión del panel de protesta, esto se hará después de la recepción de otra forma de protesta completada. En su caso, ambas partes implicadas serán oídas. Al recibir esta protesta, el delegado técnico, o su designado, convocará lo antes posible a un jurado de apelación consistente en:

- el delegado técnico,
- dos árbitros internacionales que no participaron en la protesta anterior o de los países involucrados en la Protesta.

19.6.1 La decisión del jurado de apelación será definitiva.

19.7 Cualquiera de las partes involucradas en el partido que está siendo protestado, puede pedir una revisión de la decisión del panel de protestas. Deben presentar un formulario de protesta acompañado por £150. Las protestas deben presentarse dentro de los treinta (30) minutos siguientes de recibir la decisión original del panel de protestas. El panel de protestas, o su designado, va a registrar el tiempo que el deportista o el lado, o la persona apropiada (es decir, director del equipo o entrenador) recibe la decisión original y esa persona debe firmar la hoja. Toda discusión sobre las protestas debe seguir siendo Confidencial.

19.8 Si una decisión de protesta requiere que se reproduzca un partido, se reproducirá desde el principio del parcial donde ocurrió la situación que motivó la protesta.

19.9 Si se conoce el motivo para una protesta antes de que comience un partido, la protesta debe ser declarada antes del comienzo de ese partido y se presentará dentro de los treinta (30) minutos posteriores a la conclusión de ese partido.

19.10 Si una razón para una protesta ocurre en la cámara de llamadas, el Árbitro Principal o el delegado técnico debe ser notificado de la intención de presentar la protesta antes de que el lado salga de la cámara de llamadas. La protesta sólo se considerará si la se han seguido los procedimientos.

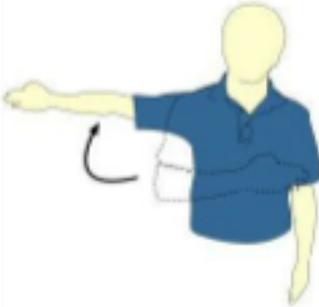
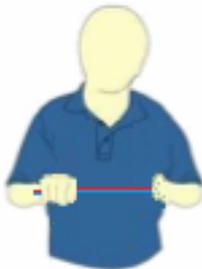
Apéndices

BISFed reconoce que pueden surgir ciertas situaciones que no han sido cubiertas en este manual. Estas situaciones se tratarán en el momento en que surjan en consulta con el delegado técnico y/o Árbitro principal.

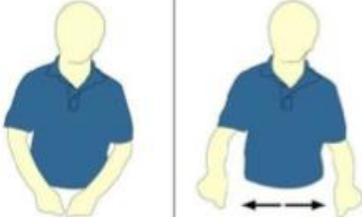
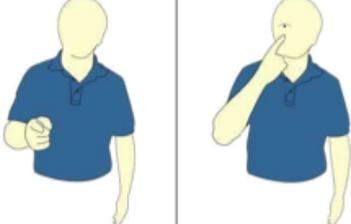
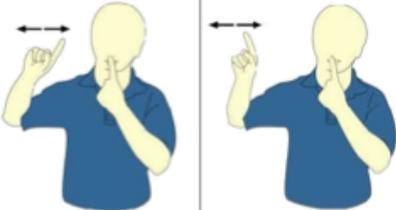
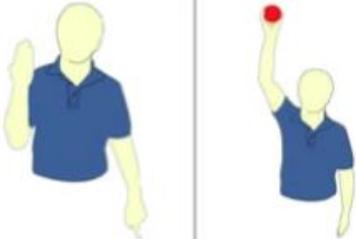
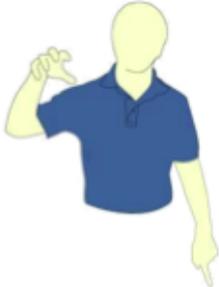
Las páginas siguientes (Apéndice 1, 2 y 3) contienen diagramas de gestos que serán utilizados por los árbitros, Una explicación sobre los procedimientos de protesta y un diagrama de la cancha. Los gestos se han desarrollado para ayudar a los árbitros y a los atletas a entender ciertas situaciones. Los atletas no pueden protestar si un árbitro olvida para usar un gesto específico.

Apéndice 1 – gestos/señas de los funcionarios

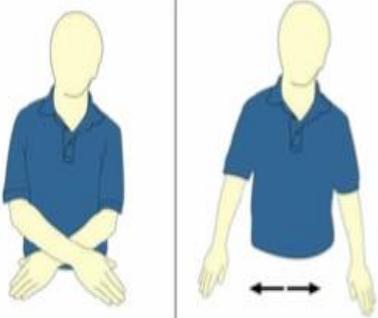
Árbitros

Situación a señalar	Descripción del gesto	Gesto a realizar
<p>Indicación para lanzar bolas de calentamiento, o la bola blanca:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regla 10.1 • Regla 10.2 	<p>Mueva la mano para indicar el Lanzamiento y diciendo: "inicia Tiempo de Calentamiento", o " Bola Blanca ".</p>	
<p>Indicación para lanzar un Bola de color:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regla 10.4 • Regla 10.5 • Regla 10.6 	<p>Mostrar indicador de color Según el color del lado que debe Lanzar.</p>	
<p>Bolas equidistantes</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regla 10.12 	<p>Sostener el Indicador de color de forma lateral contra la palma de la mano mostrando el borde a los atletas. Voltar indicador para mostrar cual es el lado que debe lanzar</p>	
<p>Tiempo Técnico o médico:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regla 5.7 • Regla 6.2 • Regla 18 	<p>Pon la palma de la mano Sobre los dedos de la otra Mano, que están en una línea vertical (dibujando una "T") y Diciendo que lado lo solicito. (ej. Tiempo Médico o técnico de – nombre del deportista/ Equipo/país/color de la bola).</p>	

BISFed Reglamento Internacional de Boccia – 2018 (v.3)

<p>Sustitución:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regla 10.16 	<p>Gire un antebrazo alrededor del otro</p>	
<p>Medición</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regla 4.6 • Regla 11.6 	<p>Ponga una mano junto a la otra y sepárelas como Si utilizara una cinta métrica.</p>	
<p>El Árbitro pregunta al atleta (s) si quiere ir a la cancha:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regla 11.6 	<p>El árbitro Apunta a los atletas y luego lleva el dedo a su ojo.</p>	
<p>Comunicación inapropiada:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regla 15.5.3 • Regla 16 	<p>Señale la boca y Mueva el dedo índice lateralmente Con la otra mano.</p>	
<p>Bola muerta/ bola fuera:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regla 10.6.2 • Regla 10.10 • Regla 10.11 	<p>Señalar la bola y elevar el antebrazo verticalmente con la mano abierta con su palma hacia el cuerpo del árbitro y decir: " Bola fuera" o "muerta". A continuación, levante la bola que Salió.</p>	
<p>Retracción:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regla 15.2 	<p>Señalar la bola y elevar el antebrazo con la mano cóncava antes de recoger la bola (siempre que sea posible).</p>	

BISFed Reglamento Internacional de Boccia – 2018 (v.3)

<p>1 bola de la penalización:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regla 15.1 	<p>Levante un dedo.</p>	
<p>Tarjeta amarilla:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regla 15.3 <p>Segunda tarjeta amarilla y excluida del partido actual</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regla 15.10 	<p>Muestre la tarjeta amarilla por la violación.</p> <p>Muestre la tarjeta amarilla para la segunda infracción (finalice el partido, para la división de parejas e individual)</p>	
<p>Tarjeta roja (descalificación):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regla 15.4 	<p>Muestra la tarjeta roja.</p>	
<p>Fin del parcial/final del partido:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regla 10.7 	<p>Cruzar los brazos estirados y ssepárelos. Luego diga, "final del parcial", o " final del partido ".</p>	

BISFed Reglamento Internacional de Boccia – 2018 (v.3)

<p>Puntuación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regla 4.5 • Regla 11 	<p>Ponga los dedos sobre el color correspondiente en el indicador de color para mostrar y decir la puntuación</p>	
--	---	---

Scores

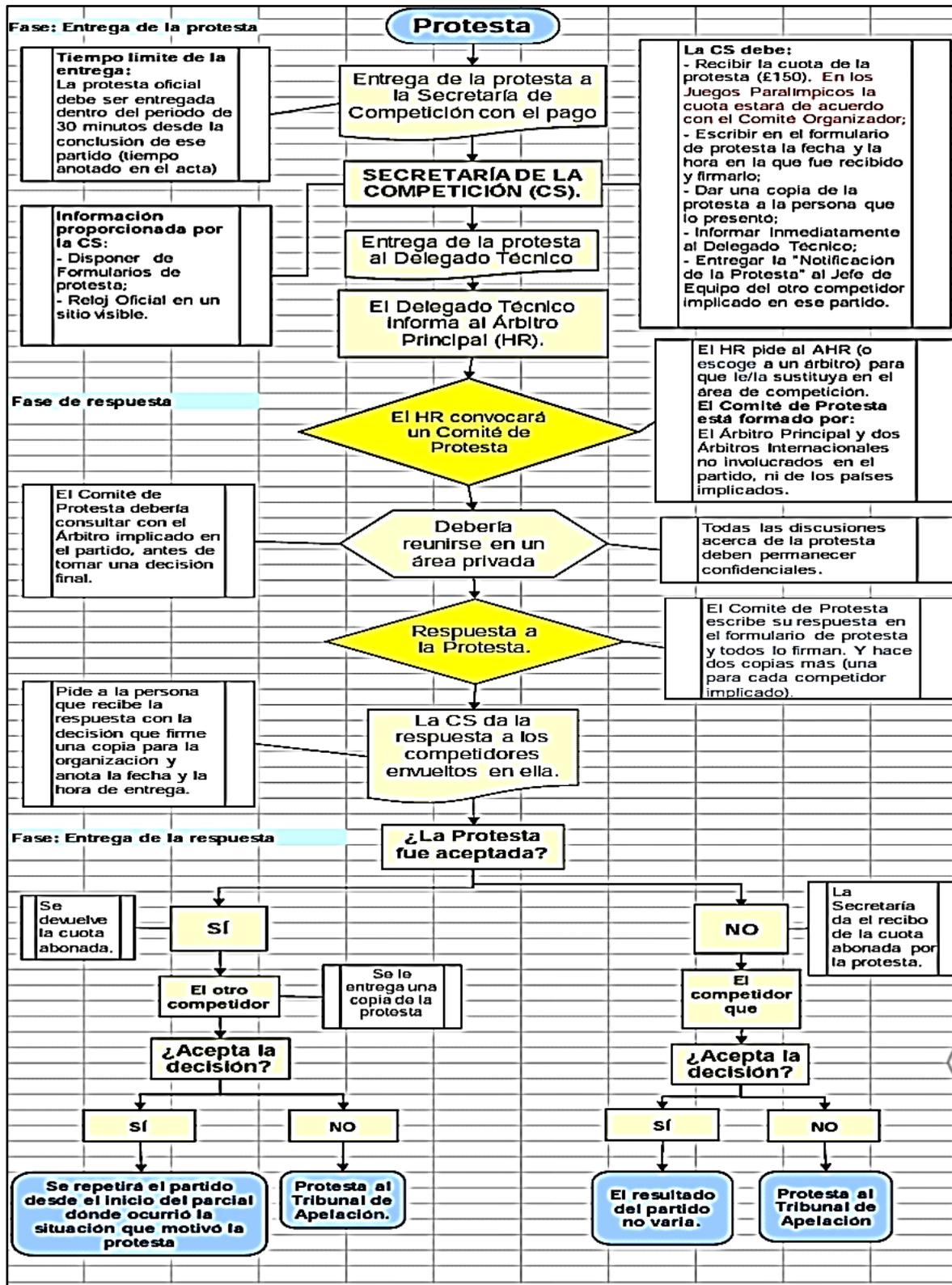
Ejemplos de puntuación			
			
3 puntos para rojo	7 puntos para rojo	10 puntos para rojo	12 puntos para rojo

Juez de línea

Situación a señalar	Descripción del gesto	Gesto a realizar
<p>Llamar la atención de los árbitros.</p>	<p>Elevar el brazo.</p>	

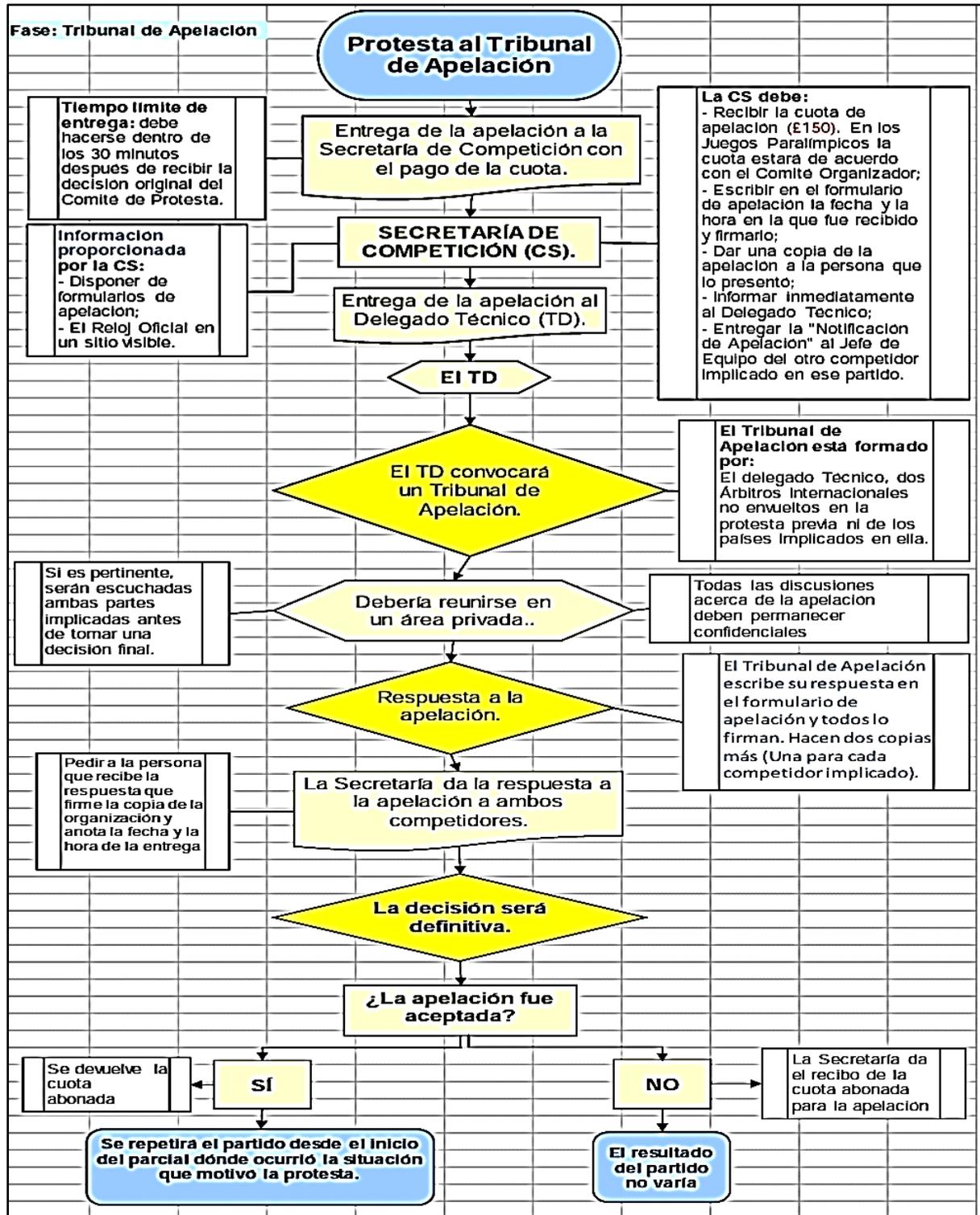
DISEÑADORA GRÁFICA: Francisca Sottomayor

Apéndice 2 – protestas
Procedimiento de protesta



BISFed Reglamento Internacional de Boccia – 2018 (v.3)

Protesta al tribunal de apelación



BISFed Reglamento Internacional de Boccia – 2018 (v.3)

Guía para el Procedimiento de protesta

- Si un bando quiere presentar una protesta fuera del límite de tiempo (30 minutos), la Secretaría debe informarles que el plazo ha expirado. Si un lado insiste en que se acepte la protesta, la Secretaría no lo aceptará.
- No se aceptarán fotografías y/o grabaciones de vídeo para apoyar la protesta presentada.
- Repite el partido, debido a una protesta:
El árbitro arroja una moneda y el Lado ganador elige si jugará rojo o azul. Si a un Lado se le han otorgado bolas de penalización, no podrá jugar esas bolas.
- Volver a jugar desde el principio del parcial donde ocurrió la situación que motivó la protesta, debido a una decisión de protesta:
Los atletas permanecen en las mismas cajas de lanzamiento y usarán las mismas bolas de colores. Las infracciones que se otorgaron en un parcial que se está reproduciendo debido a la decisión del Panel de Protesta ya no son válidas, a menos que fuera una advertencia por escrito o una descalificación.
- Si la razón de la protesta es correcta pero no suficiente para una repetición de ese partido (por ejemplo, un error de procedimiento en la cámara de llamadas), la cuota de protesta no será devuelta.
- Todos los honorarios de protesta no devueltos debido a la decisión del panel de protestas o al jurado de Apelaciones serán guardado por la BISFed.

BISFed Reglamento Internacional de Boccia – 2018 (v.3)

Notificación de protesta

Esta notificación es para informar al Jefe de equipo de _____ (nombre del país), que el partido jugado entre _____ y _____ (nombre de los jugadores o países) en ___/___/___ (poner fecha), a las _____ (hora del partido) en la división _____, ha sido protestado por _____ (nombre) de _____ (País).

Breve explicación de la protesta:

Entregada a las: ____ h ____ m, del día ____/____/____ (poner fecha),

Entregada por: _____

Recibida por: _____

BISFed Reglamento Internacional de Boccia – 2018 (v.3)

Formulario de protesta (1/2)

(Datos de la persona que presenta este formulario)

NOMBRE: _____ (País): _____

ESTATUS (Jefe de Equipo, entrenador, jugador/capitán, ...): _____

(Detalles del partido protestado)

CAMPEONATO: _____ DEPORTE: Boccia

PARTIDO no. _____ CAMPO no. _____ POOL / ½ Final, ...): _____

PROGRAMADO PARA (fecha y hora): ____/____/____ : ____

DIVISIÓN (Individual BC1, BC2... Parejas BC3...): _____

PARTIDO ENTRE (dorsal o nombre de los competidores y Países): _____

PROTESTA (detalle las circunstancias y la justificación, citando la referencia de la regla, para hacer la protesta. Usar el reverso de la hoja, si es necesario):

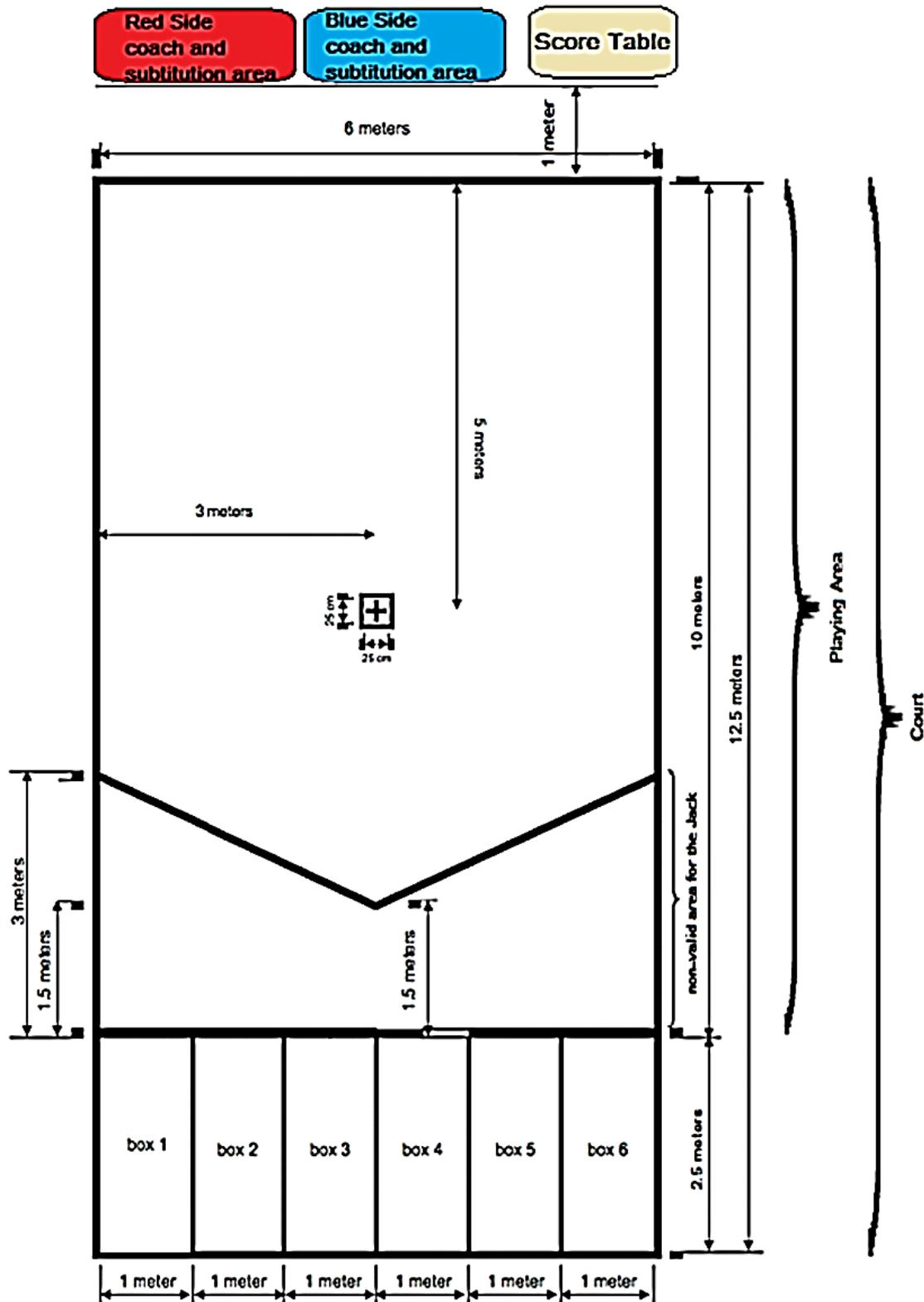
(Reservado para la Secretaría (CS))

FECHA Y HORA DE LA RECEPCIÓN: ____/____/____ : ____

CUOTA PAGADA (£150 o el equivalente en la moneda oficial de la Nación Anfitriona): **SÍ** **NO**

Apéndice 3

Disposición de la cancha Boccia



BISFed Reglamento Internacional de Boccia – 2018 (v.3)

Guía Para La Medición Del Terreno De Juego

Cinta ancha para las líneas exteriores, línea que lanza y línea de V.

Cinta fina para los divisores de la caja de lanzamiento, la Cruz y la caja de objetivo de 25cm x 25cm.

Líneas de 6 metros: desde el interior de las líneas laterales.

12.5 metros de líneas laterales: desde el interior de la línea delantera y el interior de la línea trasera.

10 metros: desde el interior de la línea delantera a la parte posterior de la línea de lanzamiento.

5 metros: desde el interior de la línea del frente hasta el centro de la Cruz.

3 metros: desde el interior de la línea lateral hasta el centro de la Cruz.

3 metros: desde la parte posterior de la línea que lanza al frente de la línea de V.

1.5 metros: desde la parte posterior de la línea que lanza al vértice delantero de la línea de V.

2.5 metros: del interior de la línea trasera al interior (que es también la parte posterior) de la línea de las cajas de lanzamiento.

Las líneas de la caja de lanzamiento son separadas por una distancia de 1 metro entre ellas. la cinta se ubica uniformemente sobre cada lado de las marcas de 1 metro.