



BISFed Reglamento Internacional de Boccia 2018 – v.3

Traducido por: Andrea Zamora, Roberto Pecellín y Teresa Calverol



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

Cambios de la V.3

Los cambios realizados en el reglamento están coloreados en rojo. La mayoría de los cambios, pero no necesariamente todos están resumidos a continuación:

1. Definiciones – algunas actualizaciones en el cuadro – se han añadido más definiciones. En concreto se definen “Torneo” y “Competición”.

3.2 Se elimina “Una pareja BC3 debe de incluir al menos un jugador con Parálisis Cerebral (PC) en el campo todo el tiempo”.

Se elimina la regla 3.4 y se combina con la 10.8.

3.4.7 Cambio en la redacción para considerar el “acta electrónica”.

3.5 No tocar bajo ningún concepto, se añade la referencia en el 15.8.5.

4 Se añade la necesidad de tener documentos aprobados por la clasificación de guantes. Se cambia “competición” por “torneo”. Se añade “sillas de ruedas”.

4.7.2.3 Se aclara “Hasta tres intentos”. El Roll Test – usa un visor de ángulos para confirmar el ángulo de 25º (+/- 0.5 grados).

4.7.2.5. Se cambia “competición” por “torneo”.

5.2 Se añade “Un accesorio fijo o temporal, adherido a la canaleta podría no ser permitido para ver/apuntar/orientar la canaleta”.

5.4 Se añade “(ref.: 15.8.4. el puntero debe estar fijado directamente a la cabeza, boca o brazo del jugador)”.

5.5 Se reescribe y se clarifica el balanceo de la canaleta antes del primer lanzamiento y cuando se regresa del área de juego.

5.7 Se añade “un único”.

8.3 número de dorsal correspondiente.

8.9 Añadido “y documentos de clasificación”.

9.1 y 9.2 se cambia “competición” por “torneo”.

9.2 y 15.9.2 Las “bolas extra” confiscadas pueden ser usadas en la siguiente competición del mismo torneo.

9.7 se añaden las referencias 15.9.1 y 15.9.2.

10.2 se añade “bolas y pertenencias”.

10.7.4 se añade “al final del parcial, el Árbitro anuncia “¡1 minuto!” cuando recoge la bola blanca”.

10.8 “15 segundos” en lugar de 10 segundos.

10.10.1 se corrigen las referencias a “10.10.4 o 10.11.1”.

10.16.3 se añade “el rol del capitán puede ser asumido por el nuevo jugador que entra”.

11 se cambia “antes de ser” por “y”.

13.5 Se añaden los requisitos para balancear la canaleta en un parcial de desempate.

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

14.5 y 15.6.7 se añaden que “en el regreso, el jugador (que no va a lanzar) debe tener al menos una rueda dentro de su box cuando su compañero lance”.

15 se reescribe la sección entera. Algunos puntos ahora están en diferente orden.

“Un jugador y su auxiliar son considerados como una sola unidad cuando reciben tarjetas amarillas o rojas”

15.3, 15.9 y 15.10 Tarjetas Amarillas.

15.4 y 15.11 Tarjetas Rojas = descalificación inmediata.

Este era el ~~15.5.2~~ en la V.2 -ahora 15.8.10 en la V3- si se descuida el balanceo de la canaleta, como se menciona en las reglas – ahora es sólo retirada de bola.

15.8.11 se añade “antes de lanzar sus propias bolas”.

15.10 y 15.11 se añade “auxiliar o entrenador” en el título de la regla.

16.1 se añade la silla de ruedas.

16.2 se añade “Durante un parcial, cuando no se ha indicado a ningún competidor que juegue (por ejemplo: mientras el árbitro está midiendo, problemas con el reloj, ...), los jugadores de ambos competidores pueden hablar entre ellos de forma discreta, pero deben parar tan pronto como se le indique al competidor contrario que le toca lanzar”.

16.5 añadido “o el auxiliar de BC3”.

17.4 se ha cambiado a: bola que se ha lanzado.

17.11 15 segundos durante un minuto entre parciales.

18 y 19 fueron cambiados de orden.

18.6 Se ha quitado la regla sobre los PC en la división de Parejas BC3

Apéndice 1 – reeditado el gesto de Tarjeta Amarilla.

Apéndice 4 – Se quitó el apéndice.

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

Introducción

Boccia

Las reglas presentadas en este texto describen cómo es el juego de la Boccia.

Las Reglas de Juego se aplican en todas las competiciones internacionales celebradas bajo los auspicios de la BISFed (Boccia International Sport Federation). Estas competiciones comprenden todos los eventos autorizados por la BISFed e incluyen los Opens Mundiales, Copas Continentales, Campeonatos regionales y Mundiales y los Juegos Paralímpicos.

Los Comités Organizadores pueden añadir puntos de aclaración al Reglamento, con el visto bueno del Delegado Técnico designado por la BISFed, sin embargo, dichos puntos no podrán alterar el significado de las reglas y deberán estar claramente identificados en algún Impreso de Autorización enviado a la BISFed.

Espíritu del Juego

La ética y el **espíritu** del juego son similares al tenis. Será bienvenida la participación del público. Sin embargo, se fomenta que, tanto espectadores como miembros de equipos que no estén compitiendo, guarden silencio durante el acto de lanzamiento de la bola por parte del jugador.

Traducciones

Está disponible una versión editable del Reglamento para los miembros de BISFed que deseen traducirlo a otros idiomas. Escribir un correo electrónico a admin@bisfed.com si quisieran recibir el documento en inglés. BISFed intentará publicar los documentos traducidos, aunque el ejemplar en inglés es la versión oficial para todas las discusiones, controversias y reclamaciones.

Fotografía

No se permite el uso del flash. Está permitida la filmación en vídeo de los partidos, pero los trípodes y cámaras sólo podrán colocarse con la aprobación del Árbitro, Árbitro Principal, Delegado Técnico o Comité Organizador.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

1. Definiciones	6
2. Aptos para el juego	7
3. Divisiones de Juego.....	7
4. Clasificación de Material y de Bolas	9
5. Dispositivos Auxiliares	11
6. Sillas de Ruedas	12
7. Zona de Calentamiento	12
8. Cámara de Llamadas.....	12
9. Control Sorpresa	14
10. El Juego.....	14
11. Puntuación	18
12. Parcial Interrumpido	18
13. Parcial de Desempate	19
14. Movimientos en el Campo	19
15. Infracciones	20
16. Comunicación	24
17. Tiempo por parcial.....	25
18. Tiempo médico	25
19. Aclaraciones y Procedimiento de Protesta	26
Anexos	28
Anexo 1 – Lenguaje de gestos/señales.....	29
Anexo 2 – Protesta	33
Anexo 3 – Esquema del Terreno de Juego	40

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

1. Definiciones

Clasificación	Proceso para clasificar a los jugadores de acuerdo con el Reglamento de Clasificación de BISFed.
CP	Parálisis Cerebral.
División	Uno de los diversos niveles de competición dependiendo de la clasificación.
Bola (Ball)	Una de las bolas rojas, azules o la Bola Blanca (ref. 4.7).
Bola Blanca (Jack)	Es la Bola Blanca o diana.
Bola Perdida (Dead Ball)	Es una bola roja o azul que ha salido fuera del campo tras haber sido lanzada; una bola retirada del campo por el árbitro como consecuencia de una infracción; una bola que no ha sido lanzada una vez acabado el tiempo del competidor; o una bola que el jugador ha elegido no lanzar.
Bola de penalización (Penalty Ball)	Una bola adicional lanzada al finalizar un parcial adjudicada por el Árbitro al cometer el otro competidor una infracción.
Lanzamiento (Throw)	Término utilizado para definir la acción de lanzar una bola hacia el área de juego. Se incluye el lanzamiento, patada o deslizamiento de la bola cuando se utiliza un material auxiliar (canaleta).
Bolas no lanzadas (Balls Not Thrown)	(BNT) Aquellas bolas que un Competidor no lanza durante un parcial.
Dispositivo Roll Test	Pequeña rampa que se usa para comprobar que las bolas ruedan.
Medidor de Bolas (Ball Template)	Plantilla usada para confirmar la circunferencia de las Bolas.
Balanza (Weigh Scale)	Balanza usada para pesar las bolas de Boccia con una precisión de 0,01g.
Zona de Calentamiento (Warm Up Area)	Zona designada para que los atletas puedan calentarse, previamente a entrar en Cámara de Llamadas.
Cámara de Llamadas (Call Room)	Lugar donde registrarse antes de cada partido.
Área de Competición (Field of Play - FOP)	Área que contiene todos los terrenos de juego. Esto incluye los marcadores de tiempo.
Terreno de Juego (Court)	Es el área delimitada por las líneas del campo. Esto incluye los boxes de lanzamiento.
Área de Juego (Playing Area)	Es el Terreno de Juego menos los boxes de lanzamiento.
Boxes (Throwing Box)	Uno de los seis rectángulos marcados y numerados, desde los que lanzan los jugadores.
Línea de lanzamiento (Throwing Line)	Línea del Terreno de Juego detrás de la que los Jugadores lanzan la bola.
Línea V (V Line)	Línea que la bola blanca debe sobrepasar para estar en juego.
Cruz (Cross)	Marca en el centro del Área de Juego para colocar la Bola Blanca en un parcial de desempate; cuando ésta sale fuera de los límites del Terreno de Juego; cuando se para en el área no válida o vuelve a ella durante el juego.
Cuadro Diana (Target Box)	Cuadrado de 25cm de lado, situado en la cruz, para los lanzamientos de las bolas de penalización.
Torneo (Tournament)	La totalidad de la competición o competiciones incluyendo la clasificación del material y bolas. La Ceremonia de Clausura finaliza el torneo. Un torneo puede contener más de una competición.
Competición (Competition)	Todos los partidos individuales son una competición. Todos los partidos de Parejas y Equipos son una competición.
Partido (Match)	Un partido entre dos competidores.
Parcial(End)	Parte de un partido que finaliza una vez que todas las bolas han sido jugadas por ambos competidores.
Parcial Interrumpido (Disrupted End)	Es cuando las bolas se mueven fuera del orden normal de juego, ya sea accidental o deliberadamente.
Infracción (Violation)	Cualquier acción realizada por un jugador y/o Auxiliar, competidor o entrenador, que sea contraria a las reglas del juego y que conlleve una consecuencia .
Tarjeta Amarilla (Yellow Card)	Más o menos de 7x10 cm. El árbitro mostrará esta tarjeta para señalar una amonestación.
Tarjeta Roja (Red Card)	Más o menos de 7x10 cm. El árbitro mostrará esta tarjeta para señalar una descalificación .
Material (Equipment)	Sillas de ruedas , canaletas, guantes, férulas y otras ayudas como punteros.
HOC (Host Organising Committee)	Comité Organizador Local.
HR, AHR, TD, ATD	Árbitro Principal (HR), Asistente del Árbitro Principal (AHR), Delegado Técnico (TD), Asistente del Delegado Técnico (ATD).
Competidor (Side)	En la división Individual, un competidor estará compuesto por un (1) solo jugador. En Parejas y Equipos, un competidor estará compuesto por dos (2) y tres (3) miembros respectivamente, considerándose a la Pareja/Equipo como una unidad. Los sustitutos, auxiliares y entrenadores, cuando estén permitidos, forman parte del competidor.
Auxiliar (SA)	Persona que asiste a los jugadores siguiendo las reglas para los auxiliares.
Sustituto (Substitute)	Jugador sustituto del mismo competidor.

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

2. Aptos para el juego

2.1 Los deportistas aptos para competir están descritos de manera detallada en las Reglas de Clasificación de la BISFed, las cuales contienen detalles de los perfiles de clasificación, así como del proceso a seguir para la clasificación de un deportista, su reclasificación y protestas. Para más detalles sobre clasificación, ver la Sección 4 – Clasificación y Perfiles Deportivos – de la última versión del Reglamento de Clasificación de Boccia de BISFed, publicado en la web de BISFed.

2.2 Serán aptos para competir en un evento internacional aquellos jugadores que tengan 15 años de edad antes del 1 de enero del año en el cual competirán. Los eventos internacionales incluyen, pero no se limitan, Campeonatos Regionales, Campeonatos del Mundo, otros eventos autorizados por BISFed y Juegos Paralímpicos.

3. Divisiones de Juego

General

Hay siete divisiones de juego. En cada división juegan competidores de ambos géneros. Las divisiones son:

3.1 División individual

- Individual BC1
- Individual BC2
- Individual BC3
- Individual BC4

En la división individual, un partido consiste en cuatro (4) parciales. Cada jugador inicia dos parciales con la posesión de la Bola Blanca alternándose entre jugadores. Cada jugador tiene seis (6) bolas de color. El competidor que lanza las bolas rojas ocupará el box 3, y el competidor que lanza las bolas azules ocupará el box 4. Cuando entren en Cámara de Llamadas cada jugador puede llevar consigo 6 bolas rojas, 6 bolas azules y 1 bola blanca.

3.2 División de Parejas

- Parejas BC3 – para jugadores clasificados como BC3
- Parejas BC4 – para jugadores clasificados como BC4

Parejas BC3

Los jugadores deben estar clasificados como aptos para jugar en la división individual BC3. Una Pareja BC3 puede incluir un sustituto. Las excepciones serán a criterio de BISFed cuya decisión será definitiva. Cada jugador será asistido por un Auxiliar que debe cumplir con las reglas para el Auxiliar (ref 3.5). ~~Una Pareja BC3 debe incluir al menos un jugador con Parálisis Cerebral en el terreno de juego durante todo el tiempo.~~ **Tener un jugador con Parálisis Cerebral en el campo ya no es un requisito.**

Parejas BC4

Los jugadores deben estar clasificados como aptos para jugar en la división individual BC4. Una Pareja BC4 puede incluir un sustituto. Las excepciones serán a criterio de BISFed cuya decisión será definitiva. Los jugadores que jueguen con el pie pueden ser asistidos por un Auxiliar que debe cumplir con las reglas para el Auxiliar (ref 3.5).

En las divisiones de Parejas BC3 y Parejas BC4 un partido consiste en cuatro (4) parciales. Cada jugador inicia un parcial con la posesión de la Bola Blanca, pasando en orden numérico del box 2 al 5. Cada jugador tiene tres bolas de color. El competidor que lanza las bolas rojas ocupará los boxes 2 y 4, y el competidor que lanza las bolas azules ocupará los boxes 3 y 5.

3.2.1 Cuando entren en Cámara de Llamadas cada miembro de la Pareja (incluyendo sustitutos) puede llevar consigo 3 bolas rojas y 3 bolas azules, junto con 1 bola blanca por Pareja.

3.2.2 Las Bolas que utilizarán los Sustitutos serán colocadas en una zona designada, cerca del marcador.

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

3.3 División de Equipos

Los jugadores deben estar clasificados como aptos para jugar en las divisiones individuales de BC1 o BC2. Un Equipo debe jugar el partido con 3 jugadores e incluir al menos un jugador BC1 en el terreno de juego durante todo el tiempo. Cada Equipo tiene permitido un Auxiliar que debe cumplir con las reglas para el Auxiliar (ref 3.5). Un Equipo puede incluir hasta 2 sustitutos. Cuando haya dos sustitutos, el Equipo debe incluir al menos dos jugadores BC1.

En la división de Equipos un partido consiste en seis (6) parciales. Cada jugador inicia un parcial con la posesión de la Bola Blanca, pasando en orden numérico del box 1 al 6. Cada jugador tiene dos bolas de color. El competidor que lanza las bolas rojas ocupará los boxes 1, 3 y 5, y el competidor que lanza las bolas azules ocupará los boxes 2, 4 y 6.

3.3.1 Cuando entren en Cámara de Llamadas cada miembro del Equipo (incluyendo sustitutos) puede llevar consigo 2 bolas rojas y 2 bolas azules, junto con 1 bola blanca por Equipo.

3.3.2 Las Bolas que utilizarán los Sustitutos serán colocadas en una zona designada, cerca del marcador.

3.4 Responsabilidades del Capitán

3.4.1 En las Divisiones de Equipos y Parejas, cada competidor estará liderado por un Capitán en cada partido. El Capitán debe poder ser identificado por el Árbitro con una letra “C” claramente visible. Cada Capitán, club o País es el responsable de proporcionar dicha “C”. El Capitán actuará como el representante 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 debería lanzar durante el partido, incluyendo las bolas de penalización.

3.4.4 Pedir un tiempo técnico, tiempo médico o una sustitución. El entrenador también puede hacer cualquiera de las tres peticiones.

3.4.5 Darse por enterado de la decisión del Árbitro cuando le notifica el resultado.

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

3.4.7 Firmar el acta o designar a alguien para que firme en su nombre. La persona firmante, firmará con su propio nombre. **Cuando se usen actas electrónicas, el jugador podrá confirmar que está de acuerdo, cliqueando OK por sí mismo o dar consentimiento al Juez de Tiempo o al Árbitro para que clique “OK” en su nombre.**

3.4.8 Presentar una protesta. El entrenador o el jefe de equipo también pueden hacerlo.

3.5 Reglas para Auxiliares

A los BC1, BC3 y BC4 (que juega con el pie) se les permite tener un Auxiliar. El Auxiliar del BC1 y BC4 (que juega con el pie) debería colocarse detrás del box de lanzamiento y podrá entrar en el box cuando su jugador se lo indique. El Auxiliar del BC3 debe estar dentro del box de su jugador y no puede mirar hacia el área de juego durante los parciales. Estos Auxiliares desempeñan tareas como:

- Ajustar o estabilizar la silla de ruedas - cuando se lo pida el jugador;
- Modificar la posición del jugador en la silla - cuando se lo pida el jugador;
- Redondear y/o dar la bola al jugador - cuando se lo pida el jugador;
- Posicionar la canaleta (para los BC3) - cuando se lo pida el jugador;
- Hacer acciones rutinarias antes o después del lanzamiento;
- Recoger las bolas al final de cada parcial - cuando se lo pida el árbitro.

Al Auxiliar no se le permite tener contacto físico directo (**no tocar al jugador bajo ningún concepto ref: 15.8.5**) con el jugador durante el acto de lanzamiento, ayudando al jugador, empujando o modificando la silla de ruedas o el puntero. El auxiliar de BC3 no puede mirar hacia el área de juego durante el desarrollo de un parcial (**ref.: 15.5.2, 15.6.5**).

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

3.7 Entrenador

Está permitido que un entrenador, por división de juego, entre en las áreas designadas para la Zona de Calentamiento y la Cámara de Llamadas para cada partido (ref 7.2, 8.2). En la división individual, no se permite que el entrenador entre en el Área de Competición. Para las divisiones de Parejas y Equipos, se permite que el entrenador entre en el Área de Competición [con su Pareja o Equipo](#).

4. Clasificación de Material y de Bolas

Todos los requerimientos necesarios para llevar a cabo en un **Torneo** deben ser proporcionados por el Comité Organizador Local (HOC) y aprobados por el Delegado Técnico de la BISFed de cada evento autorizado.

La clasificación de material ([sillas de ruedas, canaletas, punteros, guantes, férulas, etc](#)) y de bolas deben de tener lugar al inicio del **torneo**. El Árbitro Principal y/o las personas designadas por él, dirigirán la comprobación de canaletas y bolas, a la hora determinada por el Delegado Técnico. Lo ideal sería que tuviera lugar 48 horas antes del inicio del **torneo**. Las Bolas que no pasen la clasificación serán retenidas hasta el final del **torneo**. Guantes, férulas y dispositivos [similares](#) que el jugador utilice en el terreno de juego necesitan de [documentos aprobados por la clasificación](#) y deben ser llevados a la Clasificación del material. [Los árbitros pueden también preguntar por los documentos que certifican la validez de estos materiales en cámara de llamadas. Los Jugadores que utilicen dispositivos de comunicación deben de ser aprobados en la clasificación del material.](#)

Las Bolas de la organización, que son proporcionadas por el Comité Organizador (HOC), también deben pasar clasificación para cada **torneo**.

4.1 El Terreno de Juego

La superficie debe ser llana y lisa como hormigón pulido, parquet, caucho o goma sintética. La superficie debería estar limpia. Nada puede ser utilizado para interferir en la superficie de juego (por ejemplo, polvos de cualquier tipo).

Las dimensiones son 12.5m x 6m con el área de lanzamiento dividida en seis boxes. Todas las mediciones de las líneas exteriores del terreno de juego se medirán desde el borde interior de la cinta correspondiente. Las líneas que dividen los boxes de lanzamiento y la cruz serán medidas haciendo una marca con un lápiz fino y poniendo la mitad de la cinta encima de esa marca. La línea frontal de lanzamiento y la V se situarán dentro de la zona no válida de la Bola Blanca (ref. Anexo 3 – Terreno de Juego).

Todas las líneas del terreno de juego tendrán entre 1.9cm y 7cm de ancho y deben ser fácilmente reconocibles. Debería ser utilizada cinta adhesiva para marcar las líneas. Cinta gruesa de 4 o 7cm serán usadas para las líneas exteriores: línea de lanzamiento, línea de V; y cinta fina de 1.9-2.6cm para las líneas internas: las líneas de separación de boxes, el cuadro diana y la cruz. La medida interna del cuadro diana es 25x25cm. Debe utilizarse cinta fina para marcar este cuadro diana.

4.2 Marcador

Debe estar situado en una posición donde pueda ser visto por todos los jugadores del partido.

4.3 Equipo de Medición de Tiempo

Siempre que sea posible, dicho equipo debería ser electrónico.

4.4 Bolas Perdidas

Una bola de Boccia que sale fuera de los límites, debe ser colocada en el recipiente de bolas perdidas, o fuera del campo a 1 metro del terreno de juego, de manera que todos los competidores puedan ver cuántas bolas han sido jugadas.

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

4.5 Indicador de color Rojo/Azul

Pala de color utilizada por el árbitro para indicar qué competidor (rojo o azul) debe jugar. El árbitro usará el indicador y sus dedos para mostrar el resultado al final de cada parcial y al final del partido.

4.6 Aparatos de Medición

Plantillas que se usan para medir la circunferencia de las bolas. Cintas métricas, compases, galgas, linternas... serán usados por los árbitros para medir las distancias en el terreno de juego.

4.7 Bolas de Boccia

Un juego de Bolas de Boccia está compuesto por seis bolas rojas, seis bolas azules y una Bola Blanca. Las Bolas de Boccia utilizadas en competiciones autorizadas deben cumplir los criterios establecidos por la BISFed (ref 4.7.1, 4.7.2).

Cada jugador o competidor puede utilizar sus propias bolas de color. En la división individual cada jugador puede utilizar su propia Bola blanca; en las divisiones de Parejas y Equipos cada competidor debe utilizar únicamente una Bola blanca.

Las Bolas de la organización sólo pueden ser utilizadas por aquellos jugadores que no lleven sus propias bolas a la Cámara de Llamadas, o por aquellos jugadores cuyas bolas no cumplan los criterios en el control sorpresa.

4.7.1 Criterios de las Bolas de Boccia

Peso: 275 g. +/- 12 g.

Circunferencia: 270 mm +/- 8mm

No será necesario que las bolas sean de marcas registradas, siempre que se cumplan estos criterios.

Las bolas deben tener un color definido de rojo, azul y blanco, y deben estar en buenas condiciones sin ninguna marca visible de corte. No están permitidas las pegatinas en las bolas. El Árbitro Principal y, en última instancia, el Delegado Técnico tomarán la última decisión sobre si una bola puede ser utilizada.

4.7.2 Test para la clasificación de las bolas

4.7.2.1 El peso de cada bola será comprobado usando una balanza con una precisión de 0,01 g.

4.7.2.2 La circunferencia de la bola se comprobará utilizando una plantilla rígida de 7 – 7,5 mm de espesor que contiene dos agujeros: el pequeño con una circunferencia de 262 mm, y el grande con una circunferencia de 278 mm. El proceso a seguir es el siguiente:

4.7.2.2.1 Se comprobará que cada bola no pasa a través del agujero pequeño, por su propio peso, dejando con cuidado la bola encima de dicho agujero.

4.7.2.2.2 Se comprobará que cada bola pasa a través del agujero grande. La bola será colocada cuidadosamente encima del agujero grande. La bola debe pasar a través de dicho agujero por su propio peso.

4.7.2.3 Cada bola se comprobará usando el test de Rodadura estándar de BISFed, para comprobar que la bola rodará bajo la influencia de la gravedad al soltarla sobre una rampa de aluminio de 290mm de longitud, inclinada 25 grados respecto a la horizontal (**± 0.5 grados**). Cada bola debe rodar al menos 175mm dentro de la placa horizontal de aluminio de 100mm de ancho y salir del dispositivo, y se considerará que ha pasado el test si consigue rodar y salir de él. Cada bola puede ser probada un máximo de tres veces y se considerará que falla cuando no salga del dispositivo en uno de los tres intentos. Una bola que salga por el lateral de la placa de salida será considerada como un fallo. **Si la bola pasa a la primera, el segundo y tercer intento no son necesarios. De la misma manera, si falla en el primer intento pero pasa en el segundo, el tercero no es necesario (en los torneos autorizados por BISFed, la clasificación se realizará con el dispositivo del Roll test que haya sido comprobado por el Arbitro Principal, comprobando con un medidor de ángulos que esté entre 24.5 y 25.5 grados).**

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

4.7.2.4 El Árbitro Principal puede llevar a cabo 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 no cumpla las reglas 4.7.2.1 – 4.7.2.3 será retirada y guardada por el Árbitro Principal hasta el final del **torneo**; como una bola que no se puede utilizar durante el **torneo**.

5. Dispositivos Auxiliares

Los Dispositivos Auxiliares como canaletas y punteros son utilizados por jugadores de la división BC 3 y están sujetos a la aprobación de material de cada **torneo**. Los guantes y/o férulas utilizadas por algún jugador deben tener la aprobación de los Clasificadores y ser llevados a la Clasificación de Material.

5.1 La canaleta, cuando está tumbada de lado en el suelo, debe caber dentro de un área de 2,5m x 1m. Las canaletas, incluyendo cualquier accesorio, extensiones y bases deben estar en la posición más extendida durante la medición.

5.2 La canaleta no puede contar con ningún elemento mecánico que ayude a la propulsión, o aceleración/deceleración de la bola, o la orientación de la canaleta (como láseres, niveles, frenos, mecanismos de visión, alcance, etc.). Estos elementos mecánicos no están permitidos ni en la Cámara de Llamadas ni en el Área de Competición. No se permite hacer puntería con mecanismos de visión en lo alto de la canaleta. **Un accesorio fijo o temporal, adherido a la canaleta podría no ser permitido para ver/apuntar/orientar la canaleta.** Una vez que la bola es soltada por el jugador, nada debería obstruirla.

5.3 Cuando una bola es lanzada, la canaleta no puede sobrevolar la línea de lanzamiento

5.4 No hay restricción en cuanto a la longitud de los punteros de cabeza, boca o brazo (**ref: 15.8.4. el puntero debe estar fijado directamente a la cabeza, boca o brazo del jugador**).

5.5 Después que el árbitro **presente** la bola blanca, **y antes** del lanzamiento **de ésta, el jugador que lanza** debe mover su canaleta claramente al menos 20 cm a la izquierda y 20 cm a la derecha (ref.:15.8.10).

En los parciales de desempate, tanto en categorías individuales como en parejas, **cada competidor debe balancear su canaleta 20 cm a la izquierda y 20 cm a la derecha antes de lanzar su primera bola, pero después que el árbitro indique que es su turno (ref: 13.5).**

La canaleta debe de ser balanceada **20 cm a cada lado** antes de lanzar cualquier bola de penalización.

Los jugadores **que les queden bolas para lanzar** deben reorientar la canaleta **antes de realizar su lanzamiento** balanceando los 20 cm a cada lado cuando ellos o su compañero regresan del área de juego. **Si al competidor no le quedan bolas, no es necesario que haga dicho balanceo de canaleta** (ref:15.8.10).

No es necesario balancear la canaleta entre los otros lanzamientos.

5.6 Un jugador puede usar más de una canaleta y/o puntero durante un partido. Todos los dispositivos auxiliares deben permanecer dentro del box del jugador durante todo el parcial. Si el jugador quiere utilizar cualquier objeto (botellas, abrigo, pins, banderas...) u otro material deportivo (puntero, canaleta o extensiones...) durante un parcial, estos objetos deben estar dentro del box del jugador al inicio de ese parcial. Si un objeto es sacado fuera del box del jugador durante el parcial, el árbitro juzgará de acuerdo con las reglas 15.6.1 y 15.6.4.

5.7 Si una canaleta se rompe durante un partido, el tiempo debe ser parado y el jugador dispondrá de **un único** tiempo de diez (10) minutos de tiempo técnico para reparar esa canaleta. En un partido de parejas, un jugador puede compartir la canaleta con su compañero y/o el sustituto. El cambio de canaleta puede hacerse entre parciales (el Árbitro Principal debe ser informado de este cambio).

5.8 Los jugadores que necesiten usar guantes y/o férulas, deben tener el documento con la aprobación para el uso de esos objetos, de los Clasificadores.

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

6. Sillas de Ruedas

6.1 Las sillas de ruedas de competición deberían ser lo más estándar posible. También pueden utilizarse los Scooters. No hay restricción en la altura del asiento para los jugadores BC3, siempre y cuando permanezcan sentados. Para los demás jugadores, la máxima altura del asiento es de 66cm desde el suelo hasta el punto más bajo del asiento donde la nalga está en contacto con el cojín.

6.2 Si una silla de ruedas se rompe durante el partido, el tiempo deberá pararse y al jugador se le darán diez (10) minutos de tiempo técnico para repararla. Si la silla de ruedas no puede ser reparada, el jugador debe continuar jugando o perderá el partido (ref. 11.8).

6.3 En caso de conflicto, el Árbitro Principal conjuntamente con el Delegado Técnico tomarán una decisión. Esta decisión es definitiva.

7. Zona de Calentamiento

7.1 Antes del inicio de cada partido los jugadores pueden calentar en la Zona de Calentamiento designada para ello. La Zona de Calentamiento será usada exclusivamente por los competidores que jugarán antes, según el horario designado por el HOC (Comité Organizador Local) en el cuadro de partidos. Jugadores, entrenadores y auxiliares pueden entrar en la Zona de Calentamiento y proceder a calentar en su terreno de juego asignado, dentro de su horario.

7.2 Los jugadores pueden estar acompañados dentro de la Zona de Calentamiento por un número máximo de personas, que serán las siguientes:

- BC1 1 entrenador, 1 auxiliar
- BC2 1 entrenador, 1 auxiliar
- BC3 1 entrenador, 1 auxiliar
- BC4 1 entrenador, 1 auxiliar
- Parejas BC3 1 entrenador, 1 auxiliar por jugador
- Parejas BC4 1 entrenador, 1 auxiliar
- Equipo (BC1/2) 1 entrenador, 1 auxiliar

7.3 Si es necesario, un traductor y un fisioterapeuta/masajista por País pueden entrar en la Zona de Calentamiento. Ellos no pueden ayudar en el entrenamiento.

8. Cámara de Llamadas

8.1 Un reloj con el tiempo oficial estará situado en la entrada de la Cámara de Llamadas y estará claramente identificado.

8.2 Los jugadores pueden estar acompañados dentro de la Cámara de Llamadas por un número máximo de personas, que son las siguientes:

- BC1: 1 entrenador, 1 auxiliar
- BC2: 1 entrenador
- BC3: 1 entrenador, 1 auxiliar
- BC4: 1 entrenador, (1 auxiliar si el jugador utiliza el pie para lanzar).
- Parejas BC3: 1 entrenador, 1 auxiliar por jugador
- Parejas BC4: 1 entrenador, (1 auxiliar si algún jugador utiliza el pie para lanzar).
- Equipo (BC1/2): 1 entrenador, 1 auxiliar

8.3 Antes de entrar en la Cámara de Llamadas, cada jugador y su auxiliar deben mostrar su **dorsal** y su acreditación. Los Entrenadores deben enseñar su acreditación. Los dorsales estarán colocados en el pecho o en las piernas (delante) de los jugadores. Los auxiliares deben tener **el dorsal** en su espalda **y que corresponda con el jugador que estén asistiendo**. De no cumplir con estos requisitos, no podrán entrar en la Cámara de Llamadas.

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

8.4 El registro se hace en la Mesa de la Cámara de Llamadas, que está en la entrada de la Cámara. Un competidor que no se presente a tiempo en la Cámara de Llamadas pierde el partido.

8.4.1 Para la división individual, todos los jugadores deben estar registrados entre treinta (30) y quince (15) minutos antes del tiempo de inicio del partido, según el horario establecido.

8.4.2 Para las divisiones de Parejas y Equipos, todos los jugadores deben estar registrados entre cuarenta y cinco (45) y veinte (20) minutos antes del tiempo de inicio del partido, según el horario establecido.

8.4.3 Cada competidor (individual, pareja o equipo, incluyendo el entrenador y cualquier auxiliar) debe registrarse a la vez, y deben llevar todo su material y las bolas con ellos. Cada competidor debería llevar a Cámara de Llamadas sólo lo necesario para competir.

8.5 Una vez registrados y dentro de la Cámara de Llamadas, los jugadores, entrenadores y auxiliares no deben salir de ella. Si lo hicieran, no se les readmitirá y no podrán tomar 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).

8.6 Todos los competidores deben permanecer dentro de la Cámara de Llamadas, en el área designada para ese partido, justo después de haberse registrado. Si un jugador necesita jugar dos partidos seguidos, el entrenador o el Jefe de Equipo puede registrarlo, con el permiso del Delegado Técnico, para el siguiente partido. Esto incluye los partidos de eliminatorias en las que el jugador se clasifica para la siguiente ronda, y no puede cumplir con los límites de tiempo establecidos para la Cámara de Llamadas.

8.7 A la hora señalada, se cerrarán las puertas de la Cámara de Llamadas y ninguna otra persona o material deportivo o bolas podrá entrar o tomar parte en el partido. (El Árbitro Principal y/o el Delegado Técnico pueden considerar algunas excepciones).

8.8 Los Árbitros entrarán en Cámara de Llamadas para preparar el partido como muy tarde cuando se cierren las puertas de ésta.

8.9 El árbitro puede solicitar a los competidores que muestren su dorsal, su acreditación y los **documentos de clasificación**.

8.10 La revisión de todo el material, las bolas y la confirmación de las etiquetas de aprobación en las canaletas, además del sorteo, deberían realizarse en la Cámara de Llamadas. Cualquier material que falle en un control, no podrá utilizarse en el terreno de juego, a no ser que ese competidor pueda repararlo inmediatamente para que sea legal.

8.11 Lanzamiento de la moneda: el Árbitro lanzará al aire una moneda y el competidor que gane el sorteo elegirá si juega con el color rojo o con el azul. Al competidor se le permitirá examinar las bolas del oponente antes o después del sorteo

8.12 Las bolas de la Organización solo pueden ser usadas por jugadores que no hayan entrado sus propias bolas a la cámara de llamadas, o por jugadores cuyas bolas no cumplieron con el criterio en un control sorpresa.

8.13 Si hay un retraso en el horario, mientras la Cámara de Llamadas esté operativa, el Árbitro Principal o el Delegado Técnico pueden permitir el uso del lavabo según el siguiente procedimiento:

- El otro competidor del partido debe ser informado;
- El jugador será acompañado por un miembro de la organización;
- El jugador debe regresar a la Cámara de Llamadas antes que su franja horaria entre en el Área de Competición; de no volver a tiempo, perderá el partido si deja a su Competidor con un número insuficiente de jugadores.

8.14 La regla 8.4 no se aplicará si un retraso es causado por el Comité Organizador. Si por cualquier razón los partidos son retrasados, el Comité Organizador lo notificará por escrito, lo antes posible, a todos los Jefes de Equipo, y se revisarán los horarios.

8.15 Los traductores solo pueden entrar en la Cámara de Llamadas si un Árbitro les invita a hacerlo. Antes del inicio de cualquier partido, el traductor debe estar presente fuera de la Cámara de Llamadas, en un área designada para ello, por si se requiere su intervención

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

9. Control Sorpresa

9.1 El material está sujeto a Controles Sorpresa en cualquier momento durante **el torneo**, a criterio del Árbitro Principal.

9.2 Las bolas que no cumplan con los criterios establecidos en las reglas 4.7.1 y 4.7.2, serán confiscadas hasta el final del **torneo**. El Árbitro anotará en el acta la/s bola/s rechazada/s. Se permitirá a los jugadores reemplazar la/s bola/s por bola/s de la organización en ese momento. Después del partido, esas bolas de la organización serán devueltas al Árbitro. Si un jugador lleva más bolas de las permitidas a Cámara de Llamadas, estas bolas extra serán confiscadas hasta el final de la competición.

“Las bolas extra” confiscadas durante el proceso de cámara de llamadas, pueden ser reclamadas para la siguiente competición del mismo torneo. Éstas pueden ser reclamadas una vez acabada la competición.

9.3 Cuando una o más bolas no pasan un control sorpresa, al jugador se le mostrará una tarjeta amarilla como amonestación según la regla 15.9.3. Si un jugador tiene más de una bola rechazada en el mismo control sorpresa, se sancionará sólo con una tarjeta amarilla.

9.4 Si las bolas o el material (**silla de ruedas**, canaleta, guantes, férulas y otras ayudas) de un jugador no cumplen con los criterios por segunda vez en el control sorpresa, ese jugador recibe una 2ª tarjeta amarilla y será **descalificado del actual partido** bajo la regla 15.9.2 y 15.9.3.

9.5 Cuando una o más bolas son rechazadas, ese jugador puede pedir por el tipo de bolas de la organización que quiere (dura, media o blanda) y que estén disponibles. Le serán entregadas las bolas del tipo requerido, pero no las podrá elegir.

9.6 Jugadores y Entrenadores pueden observar el control sorpresa. Si algo falla, el Árbitro debe llamar al Árbitro Principal para repetir la evaluación. Los controles sorpresa pueden tener lugar en Cámara de Llamadas y/o en el Terreno de juego durante el partido.

9.7 En las Divisiones de Parejas y Equipos, se debe identificar las bolas y el material de cada jugador en la Cámara de Llamadas, para que, si algo falla en un control sorpresa, se le pueda adjudicar al jugador correcto. **Si nadie admite ser el propietario, el capitán recibirá la tarjeta amarilla (ref: 15.9.2).**

10. El Juego

La preparación de un partido empieza en la Cámara de Llamadas.

10.1 Calentamiento en el Terreno de Juego

Una vez en el Terreno de Juego, los jugadores se situarán en los boxes designados. El Árbitro indicará el inicio de los 2 minutos de calentamiento durante el cual cada competidor podrá lanzar hasta 7 bolas (incluyendo la Bola Blanca). Los sustitutos no lanzarán bolas de calentamiento.

El calentamiento acabará cuando ambos competidores hayan lanzado sus 7 bolas o cuando hayan finalizado los dos minutos; lo que ocurra antes.

10.2 Lanzamiento de la Bola Blanca

Cuando se lanza cualquier bola (Bola Blanca, roja o azul), el Jugador debe tener toda su material, **bolas y pertenencias** dentro de su propio box. Para los jugadores BC3 esto incluye al Auxiliar.

10.2.1 El competidor que juegue con bolas rojas siempre inicia el primer parcial.

10.2.2 El jugador sólo puede lanzar la Bola Blanca después que el Árbitro se lo indique.

10.2.3 La Bola Blanca debe detenerse en su área válida.

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

10.3 Bola Blanca no válida

10.3.1 La Bola Blanca será no válida si:

- Habiendo sido jugada, se detiene en el área no válida para la Bola Blanca.
- Es lanzada fuera del terreno de juego
- El jugador comete una infracción cuando lanza la Bola Blanca. Recibirá la sanción correspondiente según las reglas 15.1-15.11.

10.3.2 Si la Bola Blanca no es válida, ésta será lanzada por el jugador que le correspondería hacerlo en el siguiente parcial. Si la Bola Blanca fuera no válida en el último parcial, entonces será lanzada por el jugador que está en el box dónde se lanzó la Bola Blanca en el primer parcial. La Bola Blanca seguirá avanzando en esta secuencia hasta que sea lanzada dentro de su área válida del Terreno de Juego.

10.3.3 Cuando la Bola Blanca sea no válida, en el siguiente parcial se empezará como si esta falta no hubiera ocurrido, y la Bola Blanca será lanzada por el jugador que la debería lanzar en la secuencia normal de juego.

10.4 Lanzamiento de la primera bola de color dentro del terreno de juego

10.4.1 El jugador 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 del terreno de juego, o es retirada por haber cometido una infracción, ese competidor continuará lanzando hasta que coloque una bola en el campo o haya lanzado todas sus bolas. En las divisiones de Parejas y Equipos cualquier jugador, del competidor que esté en su turno de lanzamiento, puede lanzar la segunda (2ª) bola de color dentro del campo.

10.5 Lanzamiento de la primera bola contraria

10.5.1 Entonces lanzará el competidor contrario.

10.5.2 Si la bola es lanzada fuera del terreno de juego, o retirada por cometer una infracción, ese competidor continuará lanzando hasta que consiga colocar una bola en el campo o haya lanzado todas sus bolas. En las divisiones de Parejas y Equipos cualquier jugador puede lanzar la segunda (2ª) bola de color.

10.6 Lanzamiento de las bolas restantes

10.6.1 El siguiente lanzamiento lo hará el competidor que no tiene la bola más cercana a la Bola Blanca, a menos que ya haya lanzado todas sus bolas, en cuyo caso tendrá que lanzar el otro competidor. Este procedimiento continuará hasta que todas las bolas hayan sido lanzadas por ambos competidores.

10.6.2 Si un jugador decide no lanzar las bolas que le quedan, debe indicar al Árbitro que no desea lanzar más bolas en ese parcial, y esas bolas serán declaradas Bolas Perdidas. Las bolas no lanzadas (BNT) serán anotadas en el acta.

10.7 Final del Parcial

10.7.1 Una vez lanzadas todas las bolas, si no hay bolas de penalización, el Árbitro anunciará verbalmente el resultado y después dirá "Final del parcial" (Ref. 11) (en ese momento los auxiliares de BC3 pueden girarse hacia el Terreno de Juego).

10.7.2 Si hay que lanzar bolas de penalización, después de que los Jugadores o Capitanes acepten el resultado del parcial, el Árbitro recogerá todas las bolas del Terreno de Juego (el juez de línea puede ayudarle). Al Competidor que le ha sido adjudicado el lanzamiento de la bola de penalización seleccionará una (1) bola cualquiera de sus bolas de color, que lanzará al cuadro diana. El Árbitro anunciará verbalmente el cómputo del resultado final (ref. 11), y luego anunciará "Final del Parcial". (en ese momento los auxiliares de BC3 pueden girarse hacia el Terreno de Juego). El resultado final de ese parcial será anotado en el acta.

10.7.3 En el último parcial de un partido de la fase eliminatoria, si todas las bolas no han sido lanzadas pero el ganador es evidente, no será infracción si el Auxiliar o el Entrenador muestran su júbilo y ánimo. Esto también se aplica para los lanzamientos de bolas de penalización.

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

10.7.4 Los Auxiliares y Entrenadores pueden entrar en el Terreno de Juego sólo cuando el árbitro lo indique (ref. 15.9.7) **al final del parcial, el árbitro anuncia “¡1 minuto!” cuando recoge la bola blanca.**

10.8 Preparación para el siguiente parcial en Todas las Divisiones

El árbitro permitirá un máximo de un minuto entre parciales. El minuto comienza cuando el árbitro coge la Bola Blanca del terreno de juego y anuncia “¡1 minuto!”. Los auxiliares y/o **entrenadores (solo para divisiones de Parejas y Equipos)** recogerán las bolas para el comienzo del siguiente parcial. Tras **45 segundos** el árbitro dirá “¡15 segundos!”. Al finalizar el minuto, el Árbitro anunciará “¡Tiempo!”. Todas las acciones del competidor contrario deben parar cuando el Árbitro dé la Bola Blanca al jugador que sea el siguiente en lanzar. El Árbitro dirá “Bola Blanca”. Si el contrario no está preparado, deberá esperar hasta que el Árbitro indique que es su turno de lanzamiento, en ese momento podrá acabar su preparación.

Los jugadores deben estar en sus boxes de lanzamiento; auxiliares y entrenadores (para divisiones de Equipos y Parejas) deben estar en su área designada cuando el árbitro dice “¡Tiempo!” o recibirán una tarjeta amarilla por retrasar el partido (ref: 15.9.4).

10.9 Lanzamiento de Bolas

10.9.1 Cuando se lanza la bola, el jugador debe tener al menos una nalga en contacto con el asiento de la silla de ruedas/scooter. Los jugadores que sólo pueden jugar tumbados boca abajo deben tener su abdomen en contacto con la silla de lanzamiento (ref. 15.6.3). Estos jugadores deben tener la aprobación de los Clasificadores, para esa forma de lanzar.

10.9.2 Si una bola es lanzada y rebota en el jugador que la lanzó, en el jugador contrario o su material, esa bola se considerará jugada.

10.9.3 Una bola, después de ser lanzada, chutada, o que sale de la parte inferior de la canaleta, puede recorrer el box del jugador (tanto por el aire como por el suelo), y atravesar el box del contrario, antes de cruzar la línea de lanzamiento y entrar en el Terreno de Juego.

10.9.4 Si una bola jugada gira sobre sí misma, sin haber sido tocada por nada, permanecerá en el Terreno de Juego en la nueva posición.

10.10 Bolas fuera del Terreno de Juego

10.10.1 Cualquier bola será considerada fuera del campo si toca o cruza las líneas que delimitan el Terreno de Juego. Si una bola está tocando la línea y mantiene encima de ella otra bola, esa bola que está encima de la línea será directamente retirada en dirección perpendicular hacia fuera de la línea que delimita el campo, en un solo movimiento, y sin que pierda contacto con el suelo. Si la bola que estaba apoyada en ella cae y toca la línea, esa bola también estará fuera del terreno de juego. Cada bola será tratada de acuerdo con las reglas **10.10.4 o 10.11.1**.

10.10.2 Una bola que toque o atraviese una línea exterior y después vuelva a entrar en el campo se considerará que está fuera del terreno de juego.

10.10.3 Una bola que es lanzada y no consigue entrar en el terreno de juego, excepto en el caso de la regla **10.14**, será considerada fuera del terreno de juego.

10.10.4 Cualquier bola de color que es lanzada o chutada fuera del terreno de juego se convierte en Bola Perdida y será colocada en el lugar apropiado. El Árbitro es el único que decide si una bola está fuera del Terreno de Juego.

10.11 Bola Blanca empujada fuera del Terreno de Juego

10.11.1 Si la Bola Blanca es empujada fuera del terreno de juego, o dentro del área no válida para la Bola Blanca durante el partido, se recolocará en la “Cruz”.

10.11.2 Si esto no es posible porque ya hay una bola cubriendo la Cruz, la Bola Blanca se colocará lo más cerca posible, delante de la Cruz, y con la bola centrada entre las líneas laterales. (“Delante de la Cruz” se refiere al área entre la línea de lanzamiento y la propia Cruz).

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

10.11.3 Cuando la Bola Blanca ha sido colocada en la Cruz, el competidor que lanza la próxima bola vendrá determinado de acuerdo a la regla 10.6.1.

10.11.4 Si no hay bolas de color en el terreno de juego después que la Bola Blanca haya sido recolocada en la Cruz, jugará el competidor que empujó fuera la Bola Blanca.

10.12 Bolas Equidistantes

Para determinar qué competidor tiene que lanzar, si dos o más bolas que puntúan de diferente color están equidistantes de la Bola Blanca, (incluso si el resultado es más de 1-1 para uno de los competidores), es el competidor que lanzó el último quien debe lanzar de nuevo. Los competidores se irán alternando en los lanzamientos hasta que se modifique la situación de equidistancia, o uno de los competidores haya lanzado todas sus bolas. A partir de entonces el juego continuará su desarrollo normal. Si una nueva bola rompe la relación de equidistancia, pero sigue produciendo una nueva relación de equidistancia distinta de la anterior, ese mismo color debe volver a lanzar.

10.13 Bolas lanzadas juntas

Si, dentro de su turno de lanzamiento, más de una bola es lanzada por un competidor, ambas bolas serán retiradas y se convertirán en Bolas Perdidas (ref. 15.8.12).

10.14 Bolas caídas

Si a un jugador se le cae la bola accidentalmente, es responsabilidad del jugador pedir permiso al Árbitro para poder volver a lanzar la bola. Corresponde al Árbitro determinar si la bola cayó como resultado de una acción involuntaria, o si fue un intento deliberado de lanzar la bola. No hay límite establecido en el número de veces que la bola puede ser relanzada 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 competidor equivocado, la bola(s) será devuelta al jugador que hubiese lanzado. En este caso, se comprobará y corregirá el tiempo de forma apropiada. Si la posición de alguna bola se hubiera visto modificada, el parcial debería ser considerado como parcial interrumpido (ref. 15.2.4 y 12).

10.16 Sustitución

10.16.1 En las divisiones de Parejas BC3 y BC4, se permite a cada competidor hacer la sustitución de un jugador durante un partido (ref. 3.2).

10.16.2 En la división de Equipos se permite a cada competidor la sustitución de dos jugadores durante un partido, si tienen dos sustitutos (ref. 3.3).

10.16.3 Una sustitución sólo puede hacerse entre parciales y el Árbitro debe ser informado de ella. Si el Capitán es el sustituido, otro compañero pasará a ser el Capitán. El sustituto debe ocupar el Box del jugador sustituido. **El rol del capitán puede ser asumido por el nuevo jugador que entra.**

10.16.4 Las sustituciones no deben retrasar el reinicio del partido. Una vez que un jugador ha sido sustituido en un partido, este jugador no puede regresar al mismo.

10.17 Posición de los Sustitutos y Entrenadores

Los Entrenadores y los Sustitutos deben estar situados al final del terreno de juego en el área determinada para ello. El emplazamiento de esta área lo determinará el Comité Organizador (HOC), y dependerá de las características de la instalación.

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

11. Puntuación

11.1 El Árbitro será el encargado de dar el resultado una vez que ambos competidores hayan lanzado todas las bolas incluyendo, si las hubiera, las bolas de penalización. Los puntos obtenidos por bolas de penalización, si hubiera alguna, deben de ser añadidas al resultado y ser recogidas y grabadas.

11.2 El competidor 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 contrario.

11.3 Si dos o más bolas de distintos colores están equidistantes de la Bola Blanca y no hay otras bolas más cercanas, entonces cada competidor recibirá un punto por cada una de las bolas.

11.4 Al finalizar cada parcial, el Árbitro deberá asegurarse que la puntuación obtenida es la correcta en el acta y en el marcador. Los jugadores/capitanes son los responsables de asegurarse que las puntuaciones se anotan adecuadamente. Para cada lanzamiento de penalización, una bola de color que se pare dentro del cuadro diana se considerará un (1) punto.

11.5 Al finalizar los parciales, los puntos obtenidos en cada uno de ellos se sumarán y el competidor con la puntuación total más elevada será declarado ganador.

11.6 El Árbitro podrá llamar a los Capitanes (o a los jugadores en las divisiones individuales) si tiene que realizar una medición, o si el resultado es muy ajustado al final de un parcial.

11.7 En el caso de obtenerse la misma puntuación después de haberse jugado los parciales reglamentarios, incluyendo lanzamientos de penalización, se jugará un parcial de desempate. Los puntos obtenidos en un parcial de desempate no contarán para la puntuación total del competidor en ese partido; únicamente servirán para determinar el ganador.

11.8 Si un competidor pierde un partido por no presentarse, entonces se dará como ganador al competidor contrario, por un resultado que se corresponderá con el máximo entre un 6 – 0 y la mayor diferencia de puntos conseguida en los partidos de esa fase de Pool o de esa ronda Eliminatoria. El competidor **descalificado** obtendrá cero puntos. Si ambos competidores son **descalificados**, ambos pierden el partido por un resultado que se corresponderá con el máximo entre un 6 – 0 y la mayor diferencia de puntos conseguida en los partidos de esa fase de Pool o de esa ronda Eliminatoria, y dicho resultado debería escribirse en cada casilla como “perdido por 0-(?)”.

Si ambos competidores pierden el partido por no presentarse, el Delegado Técnico y el Árbitro Principal decidirán la acción apropiada.

12. Parcial Interrumpido

12.1 Un parcial es interrumpido cuando las bolas han sido movidas porque han sido tocadas por un jugador o el Árbitro, o por una bola lanzada durante una infracción y el Árbitro no ha podido detenerla.

12.2 Si un parcial es interrumpido debido a un error o acción del Árbitro, éste devolverá las bolas que se han movido a su posición original, consultando a su Juez de Línea (el Árbitro siempre intentará respetar el resultado previo, incluso si las bolas no están en su exacta posición anterior). Si el Árbitro no conoce el resultado previo, entonces el parcial debe ser reiniciado. El Árbitro tendrá la decisión final.

12.3 Si un parcial es interrumpido debido a un error o acción de un competidor, el Árbitro actuará según ref. 12.2, pero puede consultar con el competidor perjudicado para evitar tomar decisiones injustas.

12.4 Si se produce un parcial interrumpido y se habían concedido bolas de penalización, éstas se jugarán cuando finalice la repetición de ese parcial. Si al jugador o competidor que ha causado el parcial interrumpido le habían sido adjudicadas bolas de penalización, éstas no podrán jugarse.

12.5 Para los Campeonatos del Mundo y los Juegos Paralímpicos, el Comité Organizador Local debe disponer de una cámara de televisión en un sitio elevado, para que sea posible recolocar las bolas en su exacta posición anterior, y para que el Árbitro Principal pueda tomar una decisión rápida de cómo ese parcial ha sido interrumpido y qué hacer para no retrasar el desarrollo del partido.

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

13. Parcial de Desempate

13.1 Un “desempate” constituye un parcial “extra”.

13.2 Todos los jugadores permanecerán en sus boxes originales.

13.3 Después de haberse anunciado que hay que jugar un parcial de desempate, y después de que transcurra un máximo de un minuto para dar instrucciones a los jugadores, se realizará un sorteo. El ganador del sorteo elegirá qué competidor juega primero. Se utilizará la Bola Blanca del competidor que juegue primero. Durante o después del sorteo, el auxiliar de BC3 no puede mirar hacia el Terreno de Juego (ref. 15.5.2).

13.4 La Bola Blanca será colocada en la “Cruz”.

13.5 El “parcial extra” se juega como un parcial “normal”. **En la División individual BC3, antes de lanzar su primera bola de color (ambos competidores), el jugador DEBE balancear su canaleta. En Parejas BC3, TODOS los jugadores (ambos rojos y azules), DEBEN balancear su canaleta después que el árbitro señale quién tiene que lanzar, y antes de lanzar su primera bola (ref: 5.5, 15.8.10 – retirada de la bola lanzada).**

13.6 Si se da la situación descrita en la regla 10.12 y cada competidor recibe los mismos puntos en este “parcial”, se anotarán las puntuaciones y se jugará un “segundo desempate”. Este nuevo parcial lo iniciará el competidor contrario. Este procedimiento continuará, alternando el “primer lanzamiento” entre los competidores, hasta que haya un ganador.

13.7 Cuando sea necesario jugar un parcial extra de desempate para determinar la posición de los competidores en la pool, los jugadores se reunirán en la Cámara de Llamadas, y el Árbitro deberá:

- Lanzar la moneda para escoger qué competidor juega con bolas rojas o azules.
- Lanzar la moneda de nuevo para escoger qué competidor empieza el parcial.
- La Bola Blanca del competidor que juegue primero será colocada en la “Cruz”;
- El “parcial extra” se juega como un parcial “normal”;
- Si cada competidor recibe los mismos puntos en este “parcial extra”, se anotarán las puntuaciones en el acta y se jugará un segundo desempate. Esta vez, el competidor contrario empezará el “parcial” con su Bola Blanca colocada en la “Cruz”;
- Este procedimiento continuará, alternando el “primer lanzamiento” entre los competidores, hasta que haya un ganador.

14. Movimientos en el Campo

14.1 Un Competidor no puede preparar su próximo lanzamiento, orientar la silla de ruedas o la canaleta, o redondear la bola, en el tiempo del Competidor contrario (antes de que el Árbitro muestre el color, se acepta que un jugador coja una bola sin lanzarla; por ejemplo: está permitido que el jugador rojo coja su bola antes de que el árbitro señale que juegan azules, y la tenga en su mano o la ponga en su regazo. No está permitido que el jugador rojo coja su bola si el Árbitro ya ha señalado que juegan azules), ref: 15.5.4.

14.2 Una vez el Árbitro haya indicado qué Competidor debe lanzar, los jugadores de ese competidor tienen libertad para entrar en el Área de Juego y en cualquier box vacío. Los Jugadores pueden orientar la canaleta desde su propio box o desde cualquier box vacío. Los Jugadores no pueden entrar en los boxes de sus oponentes mientras preparan su siguiente lanzamiento u orientan la canaleta.

14.3 Los Jugadores no pueden ir detrás de los boxes de lanzamiento para orientar sus lanzamientos o hablar con sus compañeros de equipo. El espacio de detrás de los boxes sólo puede ser utilizado por los Jugadores BC3 para entrar al Área de Juego. En Parejas BC3, si ellos desean entrar al Área de Juego, deben hacerlo sin pasar por detrás de su propio compañero de Equipo.

A los Jugadores que no cumplan con esta norma se les pedirá que regresen a la zona adecuada y empiecen su movimiento otra vez. El tiempo perdido no se restablecerá.

14.4 Si algún jugador necesita ayuda para entrar al Terreno de Juego, podrá pedirla al Árbitro o al Juez de Línea.

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

14.5 En las competiciones de Parejas o Equipos, si un jugador lanza la bola y su compañero de juego está todavía regresando al box, el Árbitro retirará la bola lanzada y adjudicará una bola de penalización (ref: 15.6.7). **El jugador que regresa (y que no lanza) debe tener al menos una rueda dentro de su box cuando su compañero lance.**

14.6 Las acciones rutinarias antes o después de lanzar, están permitidas sin ser específicamente solicitadas al Auxiliar.

15. Infracciones

Si se produce una infracción, puede haber una o más consecuencias:

- Una Bola de penalización
- Retirada de la Bola
- Retirada de la Bola y una Bola de penalización
- Una Bola de penalización y una tarjeta amarilla
- Tarjeta Amarilla
- Tarjeta Roja (Descalificación)

Un jugador y su auxiliar son considerados como una sola unidad – cualquier tarjeta amarilla o roja que reciba el auxiliar es mostrada también al jugador.

Un entrenador es considerado como una sola unidad, si un entrenador recibe una tarjeta amarilla o roja, ésta no se muestra al competidor. Si un entrenador es descalificado recibirá su propia consecuencia.

15.1 Una Bola de Penalización

15.1.1 Una Bola de penalización conlleva una bola extra para el Competidor contrario. Esta Bola será lanzada después de que todas las bolas hayan sido jugadas en el parcial. El Árbitro registrará el resultado; todas las bolas serán recogidas del Área de Juego, y el competidor que debe lanzar la bola de penalización seleccionará una (1) de sus bolas de color, la cual será lanzada al cuadro diana de la cruz. El Árbitro mostrará la pala de color y anunciará “¡un minuto!”. El Jugador tiene 1 minuto para lanzar la Bola de penalización. Si esta bola se detiene dentro del cuadro diana de 25cm sin tocar la línea que lo delimita, este Competidor recibirá un punto adicional. El Árbitro añadirá este punto al resultado del Parcial, y anotará la suma en el acta. En el caso de una Bola de penalización, se colocará 1 minuto en el marcador de tiempo después de haberse anotado el tiempo restante de ese parcial en el acta.

15.1.2 Si durante un parcial un Competidor comete más de una infracción, pueden adjudicarse más de una bola de penalización. Cada Bola de penalización es lanzada de forma separada. Cada Bola lanzada es recogida y anotada (si ha puntuado) y el Competidor selecciona de nuevo qué bola, entre sus seis bolas de color, quiere lanzar en el siguiente lanzamiento de bola de penalización.

15.1.3 Las infracciones cometidas por ambos competidores no se anulan unas a otras. Cada Competidor intentará ganar su punto y lanzará siguiendo el orden en que se han cometido las penalizaciones. El primer lanzamiento lo hará el Competidor que ha recibido la primera bola de penalización, después de la cual, lanzarán de forma alterna el resto de bolas de penalización.

15.1.4 Si se comete una infracción que conlleva la adjudicación de “bola de penalización” mientras esta bola se está lanzando, el Árbitro adjudicará una Bola de penalización al Competidor contrario.

15.2 Retirada de Bola

15.2.1 La retirada de bola implica quitar del terreno de juego la bola que se ha lanzado. Dicha bola retirada se colocará en el recipiente de bolas perdidas, o en el área designada.

15.2.2 Sólo se puede penalizar con la retirada de una bola cuando se comete una infracción durante el acto del lanzamiento.

15.2.3 Si se comete una infracción que conlleva la retirada de la bola, el Árbitro siempre intentará parar dicha bola antes de que desplace otras bolas.

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

15.2.4 Si el Árbitro no consigue parar la bola antes de que ésta desplace a otras bolas, el parcial será considerado interrumpido (ref. 12.1-12.4).

15.3 Tarjeta Amarilla

15.3.1 Cuando se comete una infracción recogida en la regla 15.9 se enseña una tarjeta amarilla y el Árbitro anotará la amonestación en el acta.

15.3.2 Cuando se recibe dos tarjetas amarillas durante una competición, el jugador es **descalificado** del de ese partido. El partido es perdido por un forfait (por no presentarse o infracciones) en categorías individuales y parejas (ref:11.8).

Si un jugador, y su auxiliar, en divisiones de equipos reciben una segunda tarjeta amarilla, será **descalificado** de ese partido, El partido puede continuar con los 2 jugadores que queden. Cualquier bola no lanzada por el jugador que ha recibido la segunda tarjeta amarilla, se colocarán en el recipiente de bolas no lanzadas. En los parciales siguientes, el competidor continuará con cuatro bolas. Si el capitán es **descalificado**, otro miembro del equipo asumirá el rol de capitán. Si dos jugadores del mismo equipo son descalificados, este competidor perderá el partido (ref: 11.8).

Para la segunda tarjeta amarilla y las siguientes tarjetas amarillas que se reciban, él/ella será descalificado para lo que resta del presente partido, pero puede seguir jugando en los partidos que quedan en la competición.

15.4 Tarjeta Roja (Descalificación)

15.4.1 Cuando un jugador, entrenador o asistente es descalificado, se les mostrará una tarjeta roja, y se registra en el acta. Una tarjeta roja significa siempre **una descalificación inmediata de la competición** para la persona que recibe la tarjeta roja (ref: 15.11.4).

15.4.2. Si un jugador **y/o su propio auxiliar** en categorías Individuales o Parejas es descalificada, ese competidor perderá el partido (ref:11.8).

15.4.3 Si un jugador **y/o su propio auxiliar** en categoría por Equipos es descalificado, el partido continuará con los dos jugadores restantes. Las bolas no lanzadas del jugador descalificado serán colocadas en el recipiente de bolas perdidas o en el área designada. En los siguientes parciales el competidor continuará con cuatro bolas. Si el Capitán es descalificado, otro miembro del Equipo asumirá su papel. Si un segundo jugador del mismo equipo es descalificado, ese competidor perderá el partido (ref: 11.8)

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

15.5 Las siguientes acciones dan lugar a la adjudicación de una Bola de Penalización (ref. 15.1):

15.5.1 Un jugador sale del box cuando no se le ha indicado que es su turno de lanzamiento (ref 14.2).

15.5.2 Que un Auxiliar de BC3 se gire hacia al Terreno de Juego para ver el juego durante un parcial (ref 3.5 y 13.3).

15.5.3 Si en opinión del Árbitro hay una comunicación inadecuada entre Jugador/es, su/s Auxiliar/es y/o Entrenadores (ref: 16.1 - 16.3).

15.5.4 El Jugador y/o su Auxiliar prepara su próximo lanzamiento, orientando la silla de ruedas y/o la canaleta o redondea la bola en el tiempo del Competidor contrario (ref: 14.1).

15.5.5 El Auxiliar mueve la silla de ruedas, la canaleta, el puntero o da la bola al Jugador sin que éste se lo haya pedido (ref: 3.5)

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

15.6 Las siguientes acciones dan lugar a la Retirada de la Bola Lanzada y la adjudicación de una Bola de Penalización (ref. 15.1 / 15.2):

15.6.1 Lanzar la bola Blanca o una Bola de color cuando el Auxiliar, el jugador o su equipación, **bolas o pertenencias** esté tocando las líneas del campo o la superficie del campo no incluida en el box de lanzamiento del jugador. Para jugadores BC3 **y sus auxiliares**, esta regla se aplica mientras la bola está aún en la canaleta (ref: 10.2).

15.6.2 Lanzar la bola cuando la canaleta está sobrepasando la línea frontal de lanzamiento (ref: 5.3).

15.6.3 Lanzar la bola sin tener, al menos, una nalga, (o el abdomen, de acuerdo con los Clasificadores) en contacto con el asiento de la silla (ref: 10.9.1).

15.6.4 Lanzar la bola cuando ésta está tocando parte del campo fuera del box de lanzamiento del jugador (ref: 10.2).

15.6.5 Lanzar la bola cuando el Auxiliar de BC3 mira en dirección al terreno de juego (ref: 3.5).

15.6.6 Lanzar la bola cuando la altura del asiento del Jugador es más alta que el máximo permitido de 66 cm para los BC1, BC2 y BC4 (ref. 6.1).

15.6.7 En un partido de Parejas o Equipos, un Jugador lanza una bola mientras un compañero está aún regresando a su box (ref: 14.5).

Si el jugador que no lanza tiene al menos una rueda tocando el interior de su box de lanzamiento, se considera que está “dentro” de su propio box.

15.6.8 Preparar y luego lanzar una bola en tiempo del Competidor contrario (ref: 15.5.4).

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

15.7.1 Cualquier interferencia deliberada o distracción de otro jugador de tal manera que afecte a la concentración o a la acción de lanzar del contrario.

15.7.2 Causar un parcial interrumpido.

15.8 Las siguientes acciones dan lugar a la Retirada de la Bola Lanzada (ref. 15.2):

15.8.1 Lanzar una bola antes que el Árbitro indique qué color debe jugar.

15.8.2 Si una bola se detiene en la canaleta después de haber sido lanzada.

15.8.3 Si un Auxiliar de BC3, por cualquier razón, detiene la bola en la canaleta.

15.8.4 En un partido de BC3, si el Jugador no es la persona que suelta la Bola. Un jugador debe tener contacto físico directo con la Bola al soltarla. Este contacto físico directo incluye el uso de punteros sujetos directamente a la cabeza, boca o brazo del Jugador (ref: 5.4).

15.8.5 Si el Auxiliar está tocando al jugador o **empujando/tirando de la silla de ruedas** cuando se lanza la Bola (ref 3.5).

15.8.6 Si el Auxiliar y el jugador sueltan simultáneamente la bola.

15.8.7 Si una bola de color es lanzada antes que la Bola Blanca.

15.8.8 Si un competidor no ha soltado la bola cuando se alcanza el tiempo límite de juego (ref: 17.5).

15.8.9 Si la primera Bola de color no es lanzada por el Jugador que lanzó la Bola Blanca (ref: 10.4.1).

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

15.8.10 Un Jugador de BC3 no balancea la canaleta al menos 20 cm a la derecha y 20 cm a la izquierda tras ser presentada la bola blanca y ante de lanzarla, o antes de lanzar una bola de penalización, o antes del primer lanzamiento de cada jugador en un parcial de desempate (ref: 5.5).

15.8.11 Si un jugador BC3 no reorienta la canaleta balanceándola 20 cm a cada lado cuando ellos o su compañero regresa del área de juego, antes de lanzar su propia bola (ref.:5.5).

15.8.12 Si cualquier competidor lanza más de una bola al mismo tiempo (ref: 10.13).

15.9 Un jugador, auxiliar o entrenador que cometa alguna de las siguientes acciones dan lugar a recibir una tarjeta amarilla (ref. 15.3):

15.9.1 Entrar más personas de las permitidas en la Zona de Calentamiento o en Cámara de Llamadas (ref: 7.2, 8.2). Se penalizará con una tarjeta amarilla para el jugador o el capitán en el caso de las Parejas y Equipos.

15.9.2 Cuando un jugador entra en Cámara de Llamadas con más bolas que las permitidas (Ref.3.1, 3.2.1, 3.3.1). Las Bolas extra serán confiscadas y retenidas hasta el final de la competición.

En las Divisiones de Parejas y Equipos, la amonestación es mostrada al jugador que entra más bolas de las permitidas. Si no es posible determinar quién es este jugador, la amonestación se mostrará al Capitán (ref: 9.7). “Las bolas extra” confiscadas, pueden ser reclamadas para la siguiente competición del mismo torneo.

15.9.3 Si una/s bola/s no cumple/n con los criterios establecidos durante un Control Sorpresa (ref: 4.7.1 - 4.7.2.4 y 9.2). Una notificación será puesta en la entrada de la Cámara de Llamadas con las Bolas y el material rechazados.

15.9.4 Retrasar un partido sin razón justificada.

15.9.5 Cuando un jugador no acepta la decisión del Árbitro y/o actúa de manera inadecuada hacia su oponente o hacia el personal de la competición.

15.9.6 Cuando un Jugador, Auxiliar o Entrenador abandona el área del terreno de juego durante el partido sin permiso del Árbitro, incluso si es entre parciales o durante un tiempo técnico o médico, él/ella no podrá regresar a ese partido.

15.9.7 El Auxiliar o Entrenador entran en el Área de Juego sin el permiso del Árbitro (ref 10.7.4).

15.10 Un jugador, auxiliar o entrenador que cometa alguna de las siguientes acciones dan lugar a recibir una 2ª tarjeta amarilla y la descalificación del actual partido (ref. 15.3):

15.10.1 Recibir una 2ª amonestación durante la misma competición (por ejemplo: haber recibido una tarjeta amarilla previamente por cualquiera acción de la regla 15.9).

15.10.2 Una segunda tarjeta amarilla en el Área de Calentamiento o en Cámara de Llamadas a un jugador y/o su auxiliar durante la misma competición serán descalificados del actual partido. Si esto ocurre previamente a un partido individual, el jugador perderá el partido (ref: 11.8). Una segunda tarjeta amarilla a un entrenador, impide que pueda acceder al Área de Competición para ese partido.

15.10.3 Una segunda tarjeta amarilla en el terreno de juego durante un partido conlleva la descalificación de ese partido, y podría perderse el partido (ref: 11.8). Si es el entrenador quien recibe esa segunda tarjeta amarilla, será forzado a abandonar el Terreno de juego, pero el Equipo o Pareja podría continuar.

15.11 Un jugador, auxiliar o entrenador que cometa alguna de las siguientes acciones dan lugar a recibir una tarjeta roja y una descalificación inmediata (ref. 15.4):

15.11.1 Demostrar una conducta o comportamiento antideportivo tal como, intentar engañar al árbitro; o realizar comentarios o indicaciones no autorizadas dentro del campo de juego.

15.11.2 Conductas violentas.

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

15.11.3 El empleo de un lenguaje o gestos ofensivos, abusivos o insultos.

15.11.4 Una tarjeta roja en cualquier momento conlleva una inmediata descalificación de la competición. Los resultados de los partidos previos durante la competición serán perdidos y el jugador o Competidos no apto de recibir los puntos de **participación** o de ranking de la competición (ref:15.4.1).

16. Comunicación

16.1 No habrá comunicación entre jugador, Auxiliar, Entrenador y Sustitutos durante un parcial.

Las excepciones son:

- Cuando un jugador requiere a su Auxiliar para realizar una determinada acción como modificar la posición de la silla de ruedas, mover el material auxiliar, redondear la bola o entregar la bola al jugador. Algunas acciones rutinarias están permitidas sin ser específicamente solicitadas al Auxiliar.
- Los Entrenadores, Auxiliares y Jugadores sustitutos pueden felicitar o animar a los jugadores de su competidor después de un lanzamiento y entre parciales.
- La comunicación entre entrenadores, jugadores sustitutos y sus auxiliares, pero de modo que los jugadores en el terreno de juego no puedan oírles. Si en opinión del Árbitro los jugadores del Terreno de Juego pueden oírles, el Árbitro lo considerará comunicación inapropiada y concederá una bola de penalización (ref. 15.4.3).

16.2 En las Divisiones de Parejas y Equipos, mientras se está jugando un parcial, los jugadores de un mismo competidor sólo pueden comunicarse con **sus compañeros que están en el terreno de juego**, después que el Árbitro haya indicado que es su turno de lanzamiento. **Durante un parcial, cuando no se ha indicado a ningún competidor que juegue (por ejemplo: mientras el árbitro está midiendo, problemas con el reloj,...), los jugadores de ambos competidores pueden hablar entre ellos de forma discreta, pero deben parar tan pronto como se le indique al competidor contrario que le toca lanzar.**

16.3 Un jugador no puede dar instrucciones al Auxiliar de su compañero. Cada jugador debe comunicarse directamente con su propio auxiliar.

16.4 Entre parciales, los jugadores pueden comunicarse entre ellos, sus Auxiliares y sus entrenadores. Esta comunicación debe parar una vez el Árbitro está preparado para empezar el parcial. El Árbitro no retrasará el partido para permitir una discusión más larga.

16.5 Un jugador puede pedir a otro jugador **o al auxiliar de BC3** que modifique su posición si éste está situado de tal manera que le impida el lanzamiento, pero no puede pedirle que salga de su box.

16.6 Cualquier jugador puede hablar con el Árbitro en su tiempo de juego.

16.7 Después que el Árbitro determine qué competidor debe lanzar, cualquier jugador de ese competidor puede pedirle por el resultado o para que mida. Las peticiones acerca de la posición de las bolas no serán contestadas (ejemplo: ¿cuál es la bola de mi oponente más cercana?). Los jugadores pueden entrar al campo para verificar por ellos mismos cómo están posicionadas las bolas.

16.8 Si durante un partido se necesita la traducción dentro del terreno de juego, el Árbitro Principal tendrá plena autoridad para escoger un traductor apropiado. El Árbitro Principal intentará primero recurrir a un voluntario de la organización o a un Árbitro que no esté arbitrando en ese momento. Si no se dispone de un traductor adecuado, el Árbitro Principal podrá elegir a una persona del mismo país que el jugador.

16.9 Los traductores no estarán sentados en el Área de Competición. Ningún partido se retrasará si un traductor no está presente cuando se le necesita.

16.10 Cualquier dispositivo de comunicación, incluyendo los “smartphones”, que sea llevado al Área de Competición (FOP) debe ser aprobado por el Árbitro Principal o el Delegado Técnico. Cualquier uso incorrecto del mismo será comunicación inapropiada y conllevará una bola de penalización.

Se permitirá a los entrenadores el uso de “tablets” y “smartphones” para tomar notas. Los Jugadores y Auxiliares, que están dentro del Terreno de Juego, no deben recibir ninguna comunicación de los entrenadores o sustitutos que están

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

fuera del mismo. Cualquier vulneración de esta regla constituiría comunicación inadecuada y conllevará una bola de penalización.

17. Tiempo por parcial

17.1 Cada competidor tendrá un tiempo límite para jugar cada parcial y será controlado por un Juez de Tiempo. Los tiempos son:

- BC1 – 5 minutos por jugador y parcial
- BC2 – 4 minutos por jugador y parcial
- BC3 – 6 minutos por jugador y parcial
- BC4 – 4 minutos por jugador y parcial
- Parejas BC3 – 7 minutos por pareja y parcial
- Parejas BC4 – 5 minutos por pareja y parcial
- Equipos – 6 minutos por equipo y parcial

17.2 El lanzamiento de la Bola Blanca se considera como parte del tiempo asignado a un competidor.

17.3 El tiempo de un competidor comenzará cuando el Árbitro indique al Juez de Tiempo qué competidor debe jugar, incluyendo la Bola Blanca.

17.4 El tiempo de un competidor se parará en el momento en que **la bola que se ha** lanzado se detenga dentro del campo o cruce sus límites.

17.5 Si un competidor no ha lanzado la bola cuando se alcanza el tiempo límite, ésta y las restantes bolas de ese competidor quedarán invalidadas y se colocarán en el área designada para las bolas perdidas. En el caso de los jugadores BC3, la bola se considerará lanzada una vez ésta empieza a rodar por la canaleta.

17.6 Si un competidor lanza después que se alcance el tiempo límite, el Árbitro detendrá la bola y la retirará del campo antes de que ésta modifique el juego. Si la bola modifica la posición de otra/s bola/s el parcial se considerará interrumpido (ref 12).

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

17.8 Durante cada parcial, el tiempo restante para ambos competidores se mostrará en el marcador. Al finalizar cada parcial el tiempo restante de ambos competidores será anotado en el acta.

17.9 Durante un parcial, si el tiempo se ha calculado erróneamente, el Árbitro ajustará el cronómetro para compensar el error.

17.10 En situaciones de desacuerdo o confusión, el Árbitro debe parar el cronómetro. Si fuera necesario detener el juego durante un parcial para una traducción, el tiempo será parado. Siempre que sea posible, el traductor no será del mismo equipo que el jugador (ref: 16.8).

17.11 El Juez de Tiempo anunciará alto y claro, cuando el tiempo restante sea de “¡1 minuto!”, “¡30 segundos!”, “¡10 segundos!” y “¡Tiempo!” cuando el tiempo haya finalizado. **Durante el minuto entre parciales, el Juez de Tiempo anunciará “¡15 segundos!” y “¡Tiempo!”.**

18. Tiempo médico

18.1 Si un jugador o auxiliar se encuentra mal durante un partido (debe ser una situación grave), cualquier jugador podrá pedir si fuera necesario un tiempo médico. Un partido se podrá interrumpir diez (10) minutos para un tiempo muerto de carácter médico, durante los cuales el Árbitro deberá detener el tiempo del partido. En la división BC3, durante los diez minutos de tiempo médico, los auxiliares no pueden mirar hacia el Área de Juego.

18.2 Un jugador o auxiliar solo puede recibir un (1) tiempo médico por partido.

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

18.3 Cualquier jugador o auxiliar que reciba un tiempo médico debe ser visto, en el terreno de juego y tan pronto como sea posible, por el médico asignado a la instalación deportiva. Si es necesario, el médico puede ser ayudado para comunicarse con el jugador o el auxiliar.

18.4 En la división individual, si un jugador no puede continuar perderá el partido (ref 11.8).

18.5 En la división de equipos, si un jugador no puede continuar debido a una enfermedad, el parcial en curso debe terminarse sin la/s bola/s de ese jugador que quede/n por lanzar. Si sus compañeros aún tienen bolas por lanzar, ellos pueden lanzarlas dentro de su tiempo. Un sustituto solo puede entrar en ese partido entre parciales (ref. 10.16.3).

18.6 En la división de parejas BC3 y BC4, si un jugador no puede continuar debido a una enfermedad, el parcial en curso debe terminarse sin la/s bola/s de ese jugador que quede/n por lanzar. Si su compañero aún tiene bolas para jugar, puede tirarlas en su tiempo. **Un sustituto solo puede entrar en el partido entre parciales (ref: 10.16.3).**

18.7 En la división de parejas, si se pide un tiempo médico para un Auxiliar, los jugadores podrán compartir un Auxiliar para el resto del parcial. La sustitución debe tener lugar entre parciales. Si no hay un sustituto en el terreno de juego, los jugadores necesitarán compartir el Auxiliar durante el resto del partido. En los partidos individuales, si al jugador le quedan bolas por jugar en ese parcial y no puede lanzarlas sin la ayuda de su Auxiliar, éstas serán consideradas bolas perdidas.

18.8 En la división de Equipos, si el jugador que tiene que lanzar la Bola Blanca enferma y no puede continuar y no hay sustitutos, la Bola Blanca será lanzada por el jugador que debería lanzarla en el siguiente parcial.

18.9 En la división de Equipos, si un jugador no puede participar en los siguientes partidos (sólo por razones médicas) y no hay sustituto, el Equipo puede continuar compitiendo con dos (2) jugadores que utilizarán únicamente cuatro (4) bolas. Si el jugador que no puede continuar es el BC1, y no hay sustituto BC1, el partido puede seguir adelante sin el jugador BC1.

18.10 Si un jugador continúa pidiendo un tiempo médico en los siguientes partidos, el Delegado Técnico, con el asesoramiento de un médico y un representante del país del atleta, determinará si ese jugador debería ser retirado del resto de la competición. En la división individual, si un jugador es retirado de lo que queda de la competición, todos los partidos posteriores que debería de haber jugado tendrán un resultado que se corresponderá con la máxima diferencia de puntos conseguida en los partidos de esa fase de Pool o de esa ronda Eliminatoria.

19. Aclaraciones y Procedimiento de Protesta

19.1 Durante un partido, un competidor puede considerar que el Árbitro ha pasado algo por alto o que ha tomado una decisión incorrecta que afecta al resultado del partido. En ese momento, el jugador/Capitán de ese competidor puede llamar la atención del Árbitro sobre esa situación e intentar aclararla. El tiempo debe ser parado (ref. 17.10).

19.2 Durante el partido, un jugador/Capitán puede requerir la intervención del Árbitro Principal, cuya decisión será definitiva.

19.2.1 De acuerdo con las reglas 19.1 y 19.2, durante un partido los jugadores pueden llamar la atención del Árbitro en situaciones en las que no estén de acuerdo y pedir su aclaración. Ellos deben pedir la resolución del Árbitro Principal si quieren proceder según la regla 19.3 (procedimiento de protesta).

19.3 Al final de cada partido, los competidores que han jugado serán invitados a firmar el acta del partido. Si un competidor desea protestar una decisión o una acción, o siente que el Árbitro no ha actuado de acuerdo con las reglas durante ese partido, no debe firmar el acta.

19.4 El Árbitro anotará la hora de finalización del partido (después de anotar el resultado en el acta). La protesta formal debe ser presentada en un periodo de 30 minutos desde la conclusión de ese partido. Si no se recibe ninguna protesta escrita, entonces el resultado se considera definitivo.

19.5 Una vez cumplimentado el Impreso de Protesta, éste debe ser entregado a la Secretaría de Competición por el jugador/Capitán o jefe de equipo, acompañado por £150 o el equivalente en la moneda oficial de la Nación Anfitriona. Este Impreso de Protesta debería detallar tanto las circunstancias como las justificaciones, indicando las reglas en que se basa la protesta. El Árbitro Principal, o una persona designada por él/ella, convocará un Comité de Protesta lo más rápidamente posible. Dicho Comité estará formado por:

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

- El Árbitro Principal de la competición o el Asistente del Árbitro Principal.
- Dos Árbitros Internacionales no implicados en el partido, ni de los países implicados en la protesta.

19.5.1 Una vez formado el Comité de Protesta, deberían consultar con el Árbitro involucrado en el partido objeto de la protesta, antes de tomar la decisión final. El Comité de Protesta debería reunirse en un lugar privado. Toda la discusión relativa a la protesta debe ser en todo momento confidencial.

19.5.2 La decisión del Comité de Protesta se tomará tan pronto como sea posible y se presentará por escrito al jugador/Capitán y al otro competidor implicado.

19.6 Si fuera necesario apelar la decisión del Comité de Protesta, esto se hará después de recibir otro formulario de protesta más completo. Si fuera pertinente, se escuchará a las dos partes implicadas. Después de la recepción de esta protesta, el Delegado Técnico, o alguien por él/ella designado, y tan pronto como sea posible, convocará un Tribunal de Apelación, compuesto por:

- El Delegado Técnico
- Dos Árbitros Internacionales no implicados en la protesta previa ni de los países envueltos en ella

19.6.1 La decisión del Tribunal de Apelación será definitiva.

19.7 Cualquiera de las partes involucradas en el partido protestado, puede pedir una revisión de la decisión del Comité de Protesta. Deben presentar un impreso de protesta acompañado de £150 o el equivalente en la moneda oficial de la Nación Anfitriona. Este impreso debe ser presentado en los treinta (30) minutos siguientes a la recepción de la decisión original del Comité de Protesta. El Comité de Protesta o la persona designada por éste, registrará la hora a la que el jugador o competidor, o la persona apropiada (por ejemplo: el jefe de equipo o entrenador) recibe la decisión original y esa persona debe firmar la hoja. Todas las discusiones relativas a las protestas deben permanecer confidenciales.

19.8 Si la decisión de la protesta determina que el partido tiene que ser nuevamente jugado, éste será jugado desde el principio del parcial donde ocurrió la situación que motivó la protesta.

19.9 Si la razón para protestar se conoce antes del partido, la protesta debe ser anunciada antes del inicio del mismo y ser presentada en un periodo de 30 minutos desde la conclusión de ese partido.

19.10 Si la razón para protestar ocurre en la Cámara de Llamadas, el Árbitro Principal o el Delegado Técnico debe ser avisado de la intención de presentar dicha protesta, antes de que el competidor salga de la Cámara de Llamadas. La protesta únicamente será considerada si ha seguido el procedimiento descrito anteriormente.

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

Anexos



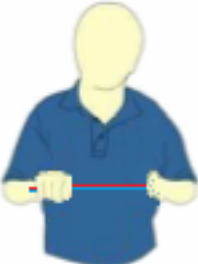

BISFed reconoce que pueden surgir algunas situaciones que no se han tratado en este manual. Estas situaciones serán resueltas a medida que se presenten con el asesoramiento del Delegado Técnico y/o el Árbitro Principal de la Competición.

Las siguientes páginas (Anexos 1, 2 y 3) contienen el Lenguaje de gestos que será utilizado por los Árbitros, una explicación sobre el Procedimiento de Protesta y un Esquema del Terreno de Juego. Los gestos han sido desarrollados para ayudar a entender ciertas situaciones tanto a árbitros como jugadores. Los jugadores no pueden protestar si un Árbitro se olvida de utilizar un gesto concreto.


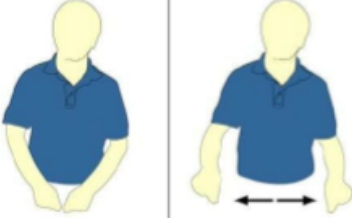
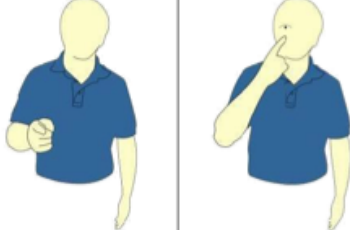
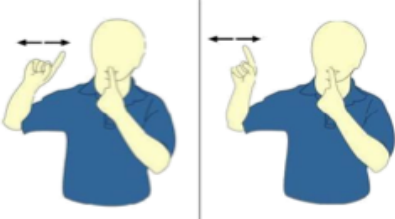
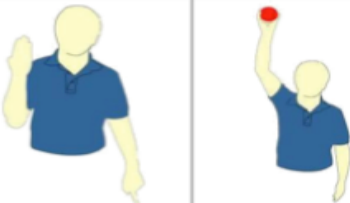
BISFed Reglamento Internacional de Boccia – 2018 (v.3)

Anexo 1 – Lenguaje de gestos/señales





Árbitros

Situación a señalar	Descripción del gesto	Gesto a realizar
<p>Indicación para lanzar las bolas de calentamiento o la Bola Blanca:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regla 10.1 • Regla 10.2 	<p>Mover la mano indicando el lanzamiento, y decir “Empieza el calentamiento”, o “Bola Blanca”.</p>	
<p>Indicación de qué color debe lanzar:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regla 10.4 • Regla 10.5 • Regla 10.6 	<p>Mostrar el color de la pala de acuerdo con el color del Competidor que debe jugar.</p>	
<p>Bolas equidistantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regla 10.12 	<p>Sujetar la pala de forma horizontal, contra la palma de la mano, mostrando su borde a los jugadores. Voltear la pala para mostrar qué Competidor debe lanzar.</p>	
<p>Tiempo técnico o médico:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regla 5.7 • Regla 6.2 • Regla 1.8 	<p>Poner la palma de la mano sobre los dedos de la otra mano, que están en línea vertical (dibujando una T), y decir qué competidor lo ha pedido. (Ejemplo: Tiempo técnico o médico para nombre del jugador / equipo / país / color).</p>	

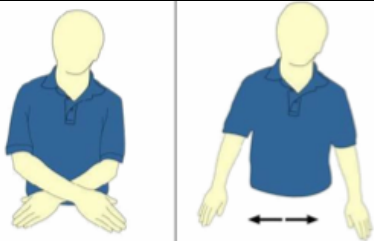

BISFed Reglamento Internacional de Boccia – 2018 (v.3)

<p>Sustitución:</p> <ul style="list-style-type: none"> Regla 10.16 	<p>Rotar un antebrazo alrededor del otro.</p>	
<p>Medición:</p> <ul style="list-style-type: none"> Regla 4.6 Regla 11.6 	<p>Poner una mano al lado de la otra, y apartarlas como si se estuviera utilizando una cinta métrica.</p>	
<p>Árbitro preguntando si el jugador(es) quiere entrar al Campo:</p> <ul style="list-style-type: none"> Regla 11.6 	<p>Señalar a los jugadores y luego señalarse el ojo.</p>	
<p>Comunicación inapropiada:</p> <ul style="list-style-type: none"> Regla 15.5.3 Regla 16 	<p>Señalarse la boca y mover el dedo índice de la otra mano de forma lateral.</p>	
<p>Bola perdida / bola fuera:</p> <ul style="list-style-type: none"> Regla 10.6.2 Regla 10.10 Regla 10.11 	<p>Señalar la bola y levantar el antebrazo verticalmente con la mano abierta y su palma hacia el cuerpo del Árbitro, y decir: “Bola Fuera” o “Bola Perdida”. Entonces, levantar la bola que salió fuera.</p>	





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

<p>Retirada de bola:</p> <ul style="list-style-type: none"> Regla 15.2 	<p>Señalar la bola y levantar el antebrazo poniendo la mano cóncava antes de coger la bola (cuando sea posible).</p>	
<p>1 bola de penalización:</p> <ul style="list-style-type: none"> Regla 15.1 	<p>Levantar un dedo.</p>	
<p>Tarjeta Amarilla:</p> <ul style="list-style-type: none"> Regla 15.3 <p>Segunda tarjeta amarilla y descalificación del presente partido:</p> <ul style="list-style-type: none"> Regla 15.10 	<p>Mostrar la tarjeta amarilla por la infracción.</p> <p>Mostrar la tarjeta amarilla para la segunda infracción (finaliza el partido en individual y Parejas)</p>	
<p>Tarjeta Roja (Descalificación):</p> <ul style="list-style-type: none"> Regla 15.4 	<p>Mostrar la tarjeta roja.</p>	


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

<p>Final del parcial / Final del partido:</p> <ul style="list-style-type: none"> Regla 10.7 	<p>Cruzar los brazos estirados y separarlos. Decir “Final del parcial”, o “Final del Partido”.</p>	
<p>Puntuación:</p> <ul style="list-style-type: none"> Regla 4.5 Regla 11 	<p>Poner los dedos sobre el correspondiente color de la pala para señalar la puntuación. Y decir la puntuación.</p>	

Puntuaciones

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

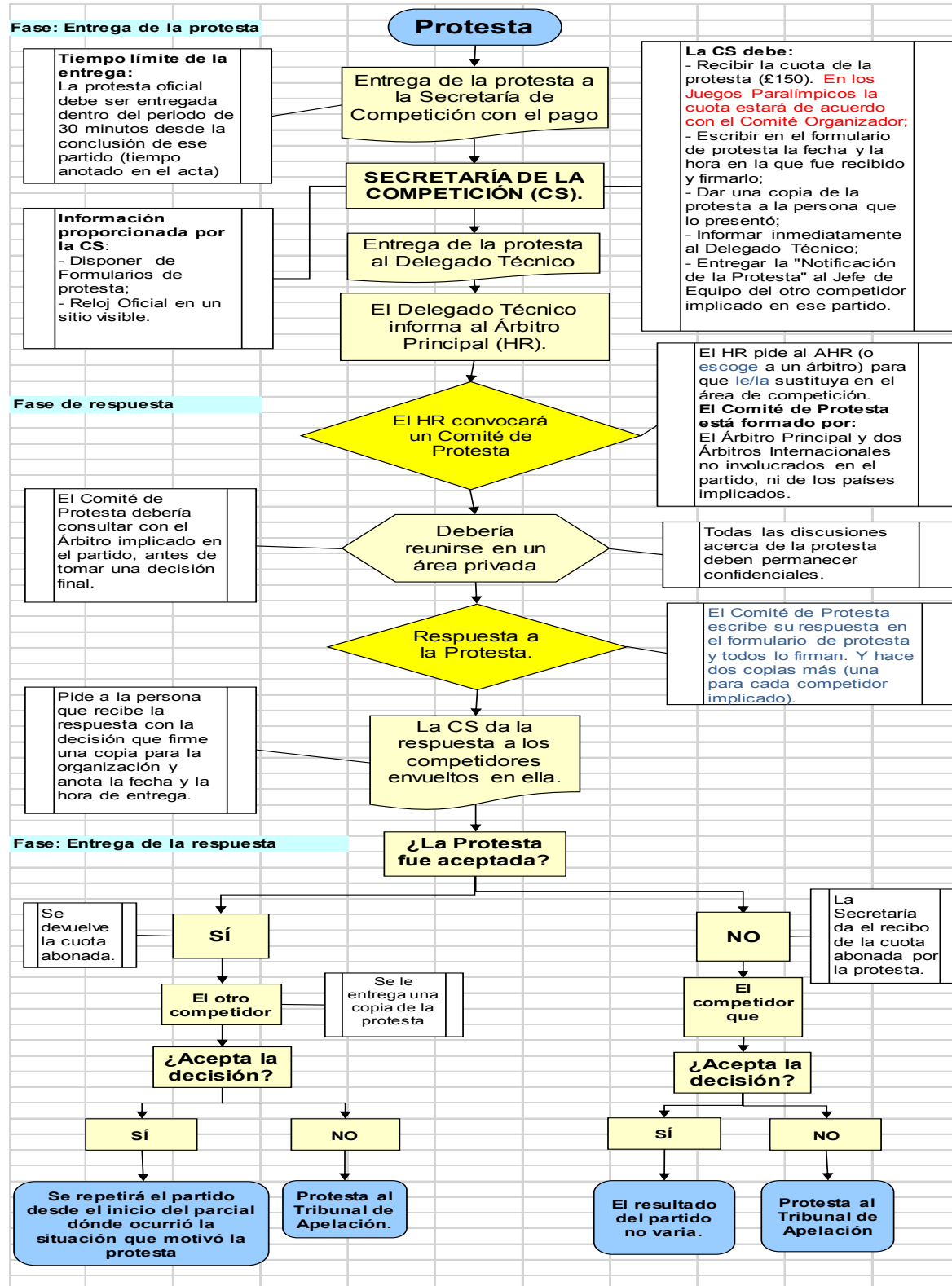
Juez de Línea

Situación a señalar	Descripción del gesto	Gesto a realizar
<p>Para llamar la atención del Árbitro.</p>	<p>Levantar el brazo.</p>	

DISEÑADORA GRÁFICA: Francisca Sottomayor

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

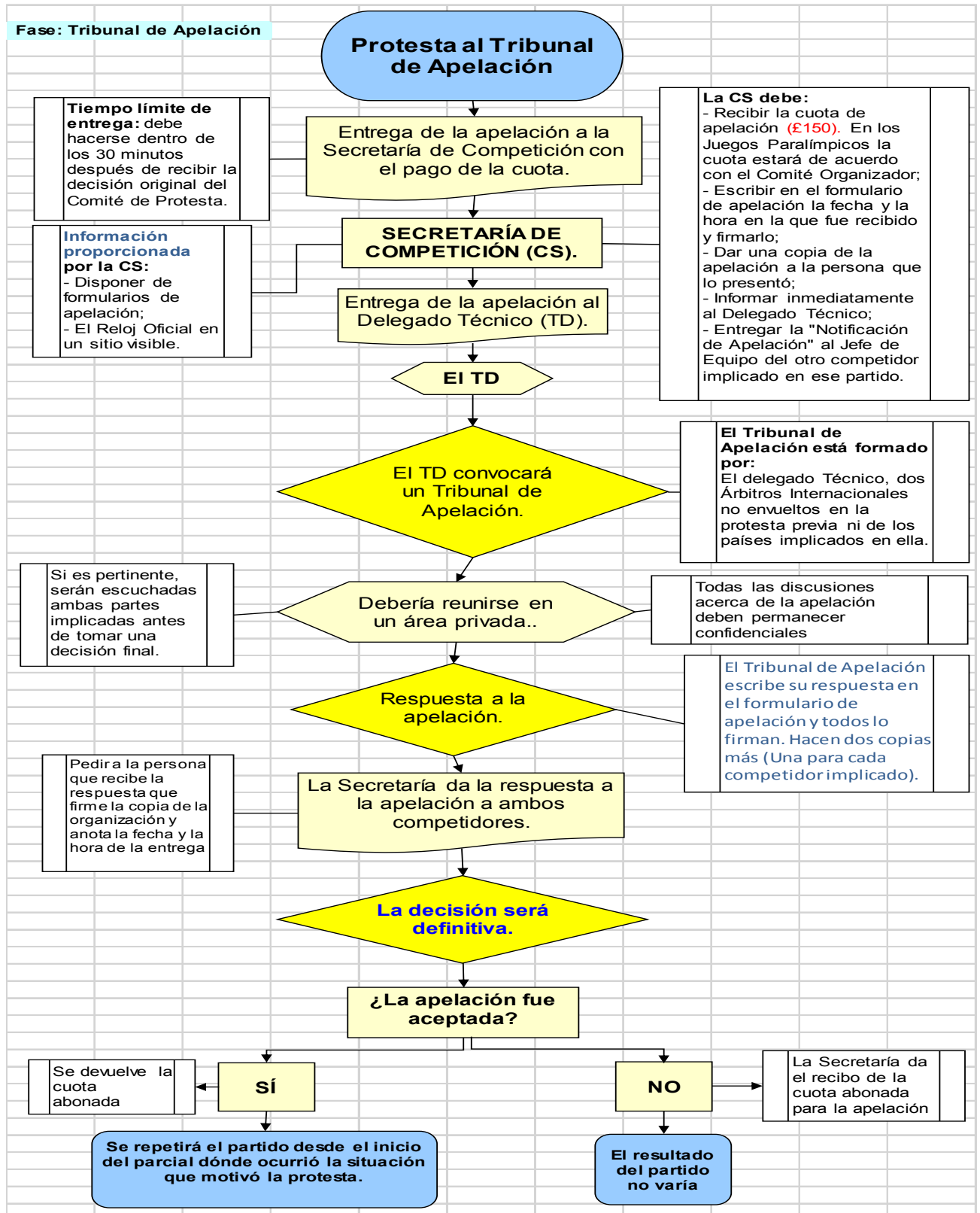
Anexo 2 – Protesta Procedimiento de Protesta



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

Protesta al Tribunal de Apelación

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



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

Guía para el Procedimiento de Protesta

- Si un competidor quiere presentar una protesta pasado el tiempo límite (30 minutos), la Secretaría debe informarles que el tiempo límite ha finalizado. Si un competidor insiste para que la protesta sea aceptada, la Secretaría no la aceptará;
- No se aceptarán fotografías y/o grabaciones de vídeo para apoyar a la protesta presentada;
- Reinicio del partido, a causa de una protesta: El Árbitro lanza la moneda al aire y el competidor ganador del sorteo elige si juega con rojas o azules. Si a un competidor le habían sido adjudicadas bolas de penalización a su favor, éste no podrá jugar esas bolas.
- Reinicio desde el principio del parcial dónde ocurrió la situación que motivó la protesta, a causa de la decisión tomada sobre ésta: Los jugadores permanecen en los mismos boxes, y utilizarán el mismo color de bolas. Las infracciones que fueron adjudicadas en un parcial que se vuelve a reiniciar a causa de la decisión del Comité de Protesta ya no son válidas, a no ser que sea una amonestación 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), no se devolverá la cuota abonada para la protesta.
- Todas las cuotas de protesta no devueltas, a causa de la decisión del Comité de Protesta o del Tribunal de Apelación, serán guardadas 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

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

Formulario de Protesta (2/2)

DECISIÓN DEL COMITÉ DE PROTESTA (usar el reverso de la hoja, si es necesario):

FECHA Y HORA: ____/____/____ : ____

FIRMAS DEL COMITÉ DE PROTESTA:

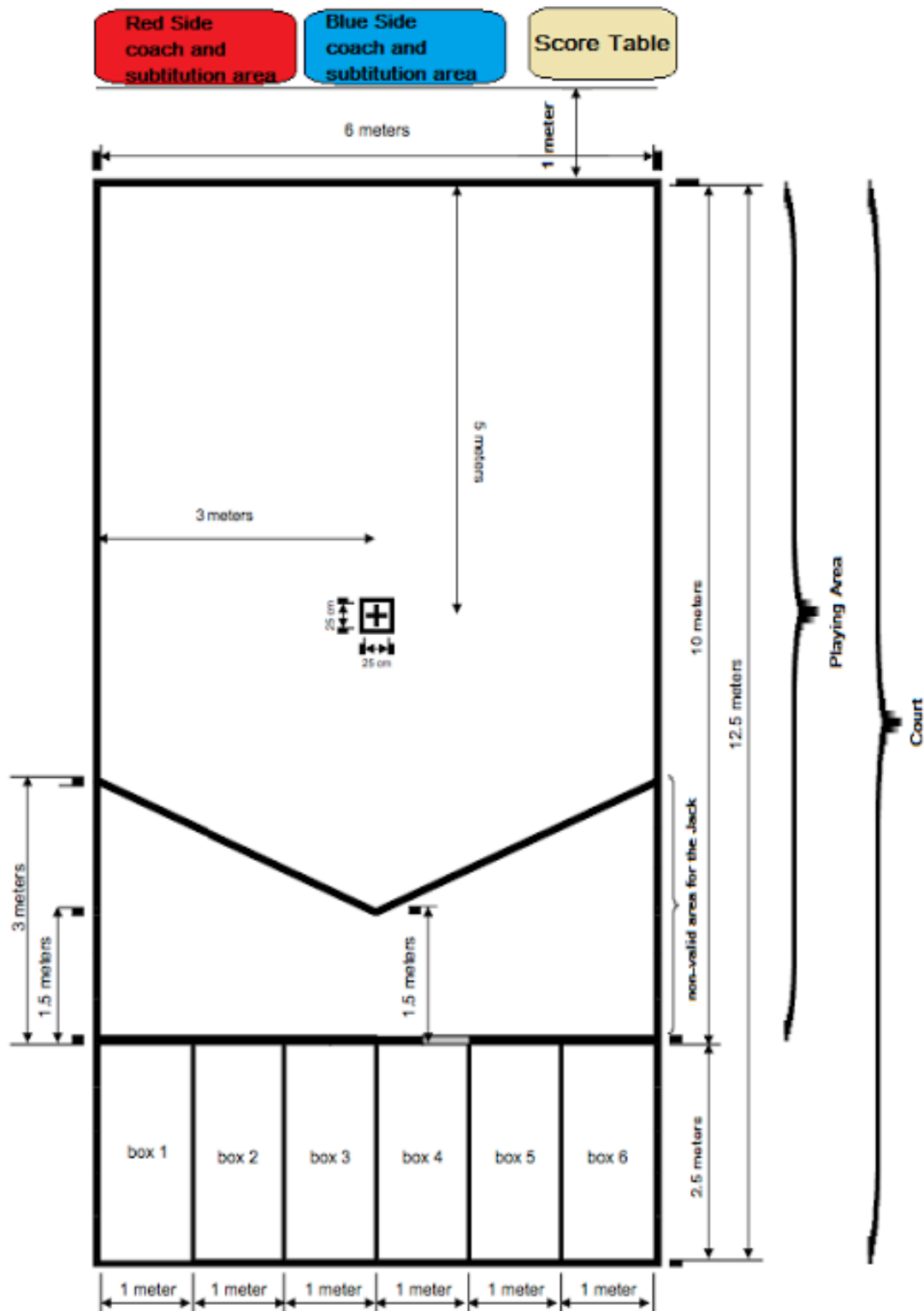
(Árbitro Internacional) (Árbitro Internacional) (Árbitro Principal)

CUOTA DE PROTESTA DEVUELTA: SÍ NO

	Fecha y Hora	Firma
Respuesta a la Protesta recibida en:	__/__/__ __:__	Por: _____
Respuesta a la Protesta recibida en:	__/__/__ __:__	Por: _____

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

Anexo 3 – Esquema del Terreno de Juego



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

Guía para las medidas del Terreno de Juego

Cinta gruesa para las líneas exteriores, línea de lanzamiento, y V.

Cinta fina para las líneas que dividen los boxes, la Cruz, y el Cuadro Diana de 25cm.

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

Líneas laterales de 12.5 metros: desde el interior de la línea de fondo del campo hasta el interior de la línea posterior de los boxes.

10 metros: desde el interior de la línea de fondo del campo hasta la parte posterior de la línea de lanzamiento.

5 metros: desde el interior de la línea de fondo del campo 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 de lanzamiento hasta la parte anterior de la V.

1.5 metros: desde la parte posterior de la línea de lanzamiento hasta la parte anterior del vértice de la V.

2.5 metros: desde el interior de la línea posterior de los boxes hasta el interior de la línea de lanzamiento.

Líneas de box de 1 metro: se pone la cinta fina de forma equitativa encima de las marcas de 1 metro.