



Reglamento Internacional de Boccia BISFed 2021-2024-V.1

Reglas en Ingles se utilizarán en todos los eventos sancionados por BISFed

Traducido por: JOHNN JAIRO MORENO MARTINEZ



Reglamento Internacional de Boccia BISFed – 2021 - 2024 (v.1)

Cambios realizados en 2018 v.4

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

Se agregaron encabezados de capítulo

1. Definiciones ampliadas
2. Requisitos de edad eliminados - esto está en la Guía de competencia para cada competencia
- 3.2 Cláusula CP eliminada
- 3.3, 3.3 No hay sustitutos en ninguna división (excepto eventos juveniles según la Guía de la competencia)
- 3.6 Permitir asistente del entrenador (CA)
- 4 Verificación de bolas eliminadas de la comprobación de equipamiento previa al torneo: se realizarán en la cámara de llamadas
- 4 No se permiten dispositivos electrónicos no aprobados en la cancha. Esto incluye TODOS los relojes "inteligentes"
- 4.7 Bolas con licencia para ser utilizadas en competiciones sancionadas por BISFed según el calendario
- 4.7 + 8.11 Se agregaron procedimientos de verificación de bolas a la cámara de llamadas.
Las bolas que fallan NO se reemplazan, a excepción de la bola blanca o Jack
- 5.2 Parte superior elevada - la pieza final no puede exceder la altura de los rieles laterales
- 5.4 Requisitos del puntero explicados más claramente
- 5.5, 13.5 Swing bidireccional para desempates y regreso del área de juego debe ser simultáneo
- 6.4 Adaptaciones de la silla de ruedas
- 10.1 NO invadir las cajas del oponente durante el calentamiento de 2 minutos
- 10.12 Equidistancia - Debe ser igual distancia E igual PUNTUACIÓN
- 10.14 "Bola caída" - clarificado
- 10.16 "Comprobación de bolas" para los ganadores de medallas y a discreción del HR.
- 10.5.1 Mover "Fuera del camino"
- 12 Parcial interrumpido - clarificado
- 13.3 Cuando la puntuación está empatada después de los parciales regulares, el lanzamiento de la moneda se realiza antes de "Finalizar el parcial"
- 13.7 Eliminado este parcial de desempate (ya que el Ranking es el decisor final)
- 14.2 Los atletas y las SAs/ROs no deben entrar en la caja de lanzamiento de los oponentes (a veces no se puede evitar, pero todos deben hacer el mejor esfuerzo para respetar el área de los oponentes).
- 15.2.1 Caja de objetivo ahora es más grande (ahora 35x35cm)
- 15.2.3 Rotación de las jugadas de penalización: aclaración de la redacción
- 15.8.8 Eliminado este artículo (BNT NO es una violación - sólo se convierte en una bola muerta)
- 18.3, 18.6 "médico" cambiado a "personal médico"
- 19 Se agregó una sección para tiempo de espera técnico para que todo esté en un solo lugar
- 20.8 La protesta se resolverá en FOP

Reglamento Internacional de Boccia BISFed – 2021 - 2024 (v.1)

Introducción

Las reglas presentadas en este [Libro de Reglas](#) se refieren a jugar el juego de Boccia.

Estas Reglas de Competencia se aplican a todas las competiciones internacionales celebradas bajo los auspicios de BISFed (Boccia International Sport Federation). Estas competiciones comprenden todos los eventos sancionados por BISFed e incluyen: Eventos Regionales, Eventos como [la Copa Del Mundo](#), Campeonatos Regionales y Mundiales y Juegos Paralímpicos.

[Los atletas deben cumplir con los requisitos descritos en el manual de clasificación.](#)

[Las competiciones juveniles pueden tener ligeras variaciones a estas reglas \(por ejemplo, los sustitutos pueden estar permitidos para el equipo y la pareja en algunas competiciones. La edad de los competidores se indicará en la Guía de competencia para cada competencia juvenil. \(La edad mínima es de 15 años antes del comienzo del año para todas las demás competiciones BISFed\)](#)

[Las Federaciones Nacionales, y cualquier otra persona, pueden adaptar estas reglas para adaptarse a cualquier necesidad específica, pero deben cumplir con estas reglas para participar en las competiciones sancionadas por BISFed.](#)

Los Comités Organizadores de las competiciones podrán añadir puntos de aclaración con el acuerdo del Delegado Técnico designado por el BISFed, sin embargo, estos puntos no deben alterar el significado de las Reglas y deben estar claramente identificados en cualquier Formulario de Sanción presentado a BISFed.

Espíritu del Juego

La ética y el espíritu del juego son similares a los del tenis. Se acoge con beneplácito y se alienta la participación de la multitud. Sin embargo, se anima a los espectadores, incluidos los miembros del equipo que no están en competencia, a permanecer en silencio durante la acción de un atleta que impulsa la bola. [Se puede pedir a los espectadores que se vayan por un comportamiento inaceptable.](#)

Traducciones

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

Fotografía

No se permite la fotografía con flash. Se permite la filmación en video de los partidos. Sin embargo, los trípodes y las cámaras [en el FOP](#) solo se pueden colocar con la aprobación del HR o TD.

Declaración

BISFed reconoce que pueden surgir ciertas situaciones que no han sido cubiertas por este manual. Estas situaciones serán tratadas en el momento en que surjan en consulta con el Delegado Técnico y/o Árbitro Principal.

[Cualquier circunstancia especial que requiera una desviación de las reglas de la competencia y tenga un impacto en la preparación o el desarrollo de un partido debe adelantarse antes del inicio del juego de la competencia. Los temas deben plantearse antes o durante la Reunión Técnica para que puedan ser discutidos y resueltos antes de que comience cualquier partido.](#)

Tabla de Contenidos

LOS FUNDAMENTOS

1. Definiciones.....	5
2. Elegibilidad para jugar.....	7
3. Tipos de Juego.....	7
4. Comprobación del equipo.....	10
5. Dispositivos de asistencia	13
6. Sillas de ruedas.....	14

PREPARACIÓN PREVIA AL PARTIDO

7. Calentamiento.....	15
8. Camara de llamadas.....	15
9. Verificación de las bolas.....	17

EN LA CORTE

10. Juego	18
11. Puntuación	21
12. Parcial interrumpido	22
13. Tie-Break o parcial de desempate	23
14. Movimiento en la corte	23

VIOLACIONES

15. Violaciones	24
-----------------------	----

COMUNICACIÓN

16. Comunicación.....	28
Gestos y señales de los funcionarios	30

TIEMPO

17. Tiempo por fin.....	35
18. Tiempo fuera médico.....	35
19. Tiempo fuera técnico.....	36

PROTESTAS

20. Procedimiento de aclaración y protesta.....	36
---	----

Boccia Court Layout	37
---------------------------	----

Reglamento Internacional de Boccia BISFed – 2021 - 2024 (v.1)

LOS FUNDAMENTOS

1. Definiciones

Clasificación	Designación de atletas de acuerdo con las Reglas de Clasificación BISFed.
División	Uno de los varios niveles de competencia que dependen de la clasificación.
HOC	Comité Organizador Anfitrión.
HR, AHR, TD, ATD	(HR)Árbitro Principal, (AHR)Árbitro Jefe Asistente, (TD)Delegado Técnico, (ATD)Delegado Técnico Asistente.
Asistente del entrenador	(CA) Un individuo que ayuda con el coaching. CA debe sentarse al lado de la tabla de puntuación.
Lado	En la División individual, un Lado es un (1) atleta individual. En la División de Parejas, un Lado es de dos (2) Atletas. En la División por Equipos un Equipo es de tres (3) Atletas. Las CE, entrenadores y CA, son miembros adicionales del equipo.
Asistente deportivo	(SA)Asistente para atletas BC1 o jugadores que lanzan con el pie BC4 de acuerdo con las Reglas de SA.
Operador de rampa	(RO)Ayuda a los atletas de BC3 de acuerdo con las reglas de RO. Reconocido por el IPC como Atleta
Bola	Una de las bolas rojas o azules o el Gato (ref. 4.7).
Jack	La bola blanca.
Bolas de competición	Bolas de un fabricante con licencia proporcionadas por el HOC para su uso durante el Torneo
Lanzamiento	Es el término utilizado para lanzar una bola en el área de juego. Incluye lanzar, patear o soltar una bola cuando se usa un dispositivo de asistencia.
Bola no jugada	(BNP) Esas bolas que un Lado no juega durante un parcial. BNP se convierten en "Bolas Muertas"
Bola muerta	Una bola de color lanzada o empujada fuera de los límites; una bola removida por un Árbitro después de una violación; o una bola no jugada debido al tiempo que expira, o porque el Atleta elige no jugar.
Bola de penalización	Una bola jugada en la conclusión de un parcial otorgada por el árbitro para penalizar al otro lado por una violación especificada.
Oscilación bidireccional	movimiento claramente visible de la rampa al menos 20cm a la izquierda y 20cm a la derecha (swing bidireccional)
Fuera del camino	En la parte posterior de la caja de lanzamiento. RO DEBE mover su propio equipo para que no interfiera con el oponente, ni se dañe por el oponente que lo mueve.
Cuando se libera la bola	El atleta está en el movimiento final de lanzar la bola. Para BC3 esto incluye el tiempo mientras la bola está en la rampa.
Equipo	Sillas de ruedas, rampas, guantes, férulas, punteros y cualquier otro dispositivo de asistencia
Silla de ruedas	Silla de ruedas, scooter, cuna... Un atleta debe usar una silla de ruedas para competir
Dispositivo de prueba de rodaje	Una rampa de prueba estándar BISFed utilizada para verificar que las bolas rueden.
Plantilla de bola	Una plantilla estándar BISFed con dos orificios específicos que se utilizan para confirmar la circunferencia de las bolas.
Báscula de pesaje	Una báscula dentro de una precisión de 0.01g - utilizado para pesar las bolas
Área de calentamiento	Un área designada para que los atletas calienten antes de ingresar a la cámara de llamadas.
Cámara de llamadas	El lugar para registrarse antes de cada partido.
Campo de juego	(FOP) El área que contiene todas las canchas. Esto incluye las estaciones de los temporizadores.
Cancha	El área encerrada por las líneas limítrofes. Esto incluye las cajas de lanzamiento.
Área de juego	La cancha menos las cajas de lanzamiento.
Caja de lanzamiento	Una de las seis cajas marcadas y numeradas desde las que juegan los atletas.
Línea de lanzamiento	La línea en la cancha desde detrás de la cual los Atletas lanzan la bola.
Línea V	Línea en V al través de la cancha que la bola blanca debe cruzar por completo para estar en juego
Cruz	La marca en el centro del área de juego
Caja de objetivo	35cm x 35cm Objetivo en la cruz para bolas de penalización.

Reglamento Internacional de Boccia BISFed – 2021 - 2024 (v.1)

Torneo	La competencia o competiciones enteras incluyendo controles del equipo. La Ceremonia de Clausura termina el Torneo. Un Torneo puede contener más de una Competición.
Competición	Todos los partidos individuales son una Competición. Todos los partidos de equipo y pareja son una competición.
Partido	Un partido entre dos Lados.
Parcial	Una sección de un partido cuando todas las bolas han sido jugadas por los dos lados.
Parcial interrumpido	Cuando las bolas se mueven fuera del orden normal de juego, ya sea accidental o deliberadamente.
Parcial reiniciado	Un Parcial interrumpido que ha sido perturbado demasiado para que las bolas se reposicionen, para que el juego pueda continuar.
Violación	Una acción realizada por un atleta, asistente deportivo, operador de rampa , equipo, asistente del entrenador o entrenador que va en contra de las reglas del juego y gana una penalización .
Tarjeta Amarilla	Una tarjeta amarilla de alrededor de 7cm x 10cm y mostrada por el Árbitro para emitir una advertencia.
Tarjeta roja	Una tarjeta roja de alrededor de 7cm x 10cm y mostrada por el Árbitro para emitir una descalificación.

Reglamento Internacional de Boccia BISFed – 2021 - 2024 (v.1)

2. Elegibilidad para jugar

2.1 Los competidores deben estar sentados en una silla de ruedas para competir. Los criterios de elegibilidad (clasificación) se establecen en detalle en las Reglas de clasificación de BISFed. Para obtener más detalles sobre la clasificación, consulte las últimas Reglas de clasificación de BOCCIA de BISFed, publicadas en el sitio web de BISFed.

3. Tipos de juego

Los partidos son:

- Individual (uno contra uno)
- Parejas (dos contra dos)
- Equipo (tres contra tres)

3.1 Juego individual

- Individuo BC1 Masculino
- Individual BC1 Femenino
- Individuo BC2 Masculino
- Individual BC2 Femenino
- Individuo BC3 Masculino
- Individual BC3 Femenino
- Individuo BC4 Masculino
- Individual BC4 Femenino

En la División Individual, un partido consta de cuatro (4) Parciales. Cada atleta inicia dos parciales con el control de la bola blanca que se alterna entre los atletas. Cada atleta tiene seis (6) bolas de colores. El lado que tiene bolas rojas ocupará la caja de lanzamiento 3, y el lado con bolas azules ocupará la caja de lanzamiento 4. Al entrar en la cámara de llamadas cada atleta puede traer 6 bolas rojas, 6 bolas azules y 1 bola blanca. **Los atletas BC1 y los jugadores que lanzan con el pie BC4 tienen un asistente deportivo para ayudarlos en la cancha. Los atletas de BC3 tienen un operador de rampa para ayudarlos. Además, un entrenador o un asistente del entrenador (CA) puede acompañar a cada lado a la cancha para todo tipo de juego. El Entrenador/CA debe sentarse al lado de la tabla de puntuación en la sección de Entrenador.**

3.2 Partidos de pareja

Parejas BC3

Los competidores deben ser clasificados como **atletas BC3**. Cada pareja debe tener un atleta masculino y uno femenino. Cada atleta es asistido por un **operador de rampa** que debe cumplir con las reglas del operador de rampa (ref.: 3.5) **Además, un entrenador o un asistente del entrenador (CA) puede acompañar a cada pareja a la cancha. Durante cada parcial, el entrenador/CA debe sentarse junto a la tabla de puntuación en la sección de entrenador designado.**

Parejas BC4

Los competidores deben ser clasificados como **atletas BC4**. Cada pareja debe tener un atleta masculino y uno femenino. Los jugadores que lanzan con el pie pueden ser asistidos por un Asistente Deportivo que debe cumplir con las Reglas del Asistente Deportivo (ref.: 3.5). **Además, un Entrenador o un asistente del entrenador (CA) pueden acompañar a cada Pareja a la Cancha. Durante cada parcial, el entrenador/CA debe sentarse al lado de la tabla de puntuación en la sección designada del entrenador.**

Reglamento Internacional de Boccia BISFed – 2021 - 2024 (v.1)

En la División parejas bc3 y parejas BC4 un partido consta de cuatro (4) parciales. Cada atleta inicia uno parcial con el control de la bola blanca que pasa en orden numérica de las cajas de lanzamiento 2 a 5. Los atletas tienen tres (3) bolas de colores cada uno. El Lado que usa bolas rojas ocupará las cajas de lanzamiento 2 y 4, y el Lado que usa bolas azules ocupará las cajas de lanzamiento 3 y 5.

3.2.1 Al entrar en la Cámara de llamadas cada miembro de la Pareja puede traer a la Cámara de llamadas 3 bolas rojas y 3 bolas azules junto con 1 bola blanca por Pareja.

3.3 Partidos por equipos

Los competidores deben ser clasificados como **atletas** BC1 o BC2. Un equipo debe jugar el partido con tres atletas y cada equipo debe tener, al menos un atleta masculino, y un atleta femenino, uno de los cuales debe ser un atleta BC1. No hay sustitutos. (Las sustituciones pueden ser permitidas en eventos juveniles; si se permite, esto se indicará en el documento técnico de ese concurso.)

A cada Equipo se le permite solo un Asistente Deportivo que debe cumplir con las Reglas del Asistente Deportivo (ref.: 3.5) Además, un Entrenador o un Asistente del entrenador puede acompañar a cada Equipo a la Cancha. Durante cada parcial, el entrenador/CA debe sentarse al lado de la tabla de puntuación en la sección entrenador.

En la División de Equipos un partido consta de seis (6) parciales. Cada atleta inicia un parcial con el control de la bola blanca que pasa en orden numérico de la caja de lanzamiento 1 a la 6. Los atletas tienen dos (2) bolas de color cada uno. El Lado que use bolas rojas ocupará las casillas de lanzamiento 1, 3 y 5 y el Lado que use bolas azules ocupará las cajas de lanzamiento 2, 4 y 6.

3.3.1 Al entrar en la Cámara de llamadas, cada miembro del Equipo puede traer a la Cámara de llamadas 2 bolas rojas, 2 bolas azules junto con 1 bola blanca por Equipo.

3.4 La responsabilidad del capitán

3.4.1 En la División de Equipos y Parejas, cada Lado es dirigido por un capitán para cada partido. Una letra "C", claramente visible para el Árbitro, debe identificar al capitán ante el Árbitro. Cada capitán, club o país es responsable de proporcionar la "C". El capitán actuará como ejecutivo del Equipo/Pareja y asumirá las siguientes responsabilidades:

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

3.4.3 Decidir qué miembro del Equipo/Pareja debe jugar durante el partido, incluyendo cualquier bola de penalización.

3.4.4 Solicitar un tiempo fuera técnico o médico. El Entrenador, SA, RO o CA también pueden solicitarlo.

3.4.5 Reconocer la decisión del Árbitro en el proceso de puntuación.

3.4.6 Consulta con el Árbitro en la situación de un parcial interrumpido o donde hay una disputa.

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

3.4.8 Presentar una protesta. El entrenador, el asistente del entrenador o el gerente del equipo también pueden presentar una protesta.

3.5 Ayudantes del atleta

3.5.1 Operador de rampa

Un operador de rampa es un atleta reconocido y debe cumplir con las reglas aplicadas a los atletas, excepto en lo que se aplica a la clasificación. Los operadores de rampa deben seguir las reglas asignadas a los operadores de rampa en este libro de reglas. Cuando se menciona "Atleta" en este libro de reglas, se refiere a la(s) persona(s) que impulsan la bola. El Operador de Rampa debe cumplir con la Política de BISFed sobre la Nacionalidad de los Competidores. Un RO puede ayudar a un solo atleta. El RO debe ser el mismo individuo para toda la competencia; a menos que el RO se enferme. Si está enfermo, el RO puede ser sustituido. Para que se permita una sustitución, se debe proporcionar un documento médico que confirme la enfermedad al HR y se debe notificar al mostrador de información de la competencia antes de la apertura de las canchas de calentamiento para el partido en cuestión. El oponente debe ser notificado de una sustitución *inmediatamente* las canchas de calentamiento estén disponibles. Cualquier sustituto de RO debe tener una licencia de BC3 RO y debe haber completado el entrenamiento antidopaje.

Los operadores de rampa ayudan a los atletas de BC3 operando la rampa según las indicaciones del atleta. Los operadores de rampa deben estar posicionados dentro de la caja de lanzamiento de sus atletas y no pueden mirar en el área de juego durante los parciales. Los operadores de rampa realizan tareas como:

- Colocación de la rampa - cuando se le indique que lo haga - por el atleta;
- Ajustar o estabilizar la silla del atleta, cuando se lo indique, por el atleta;
- Ajustar la posición del atleta, cuando se le indique hacerlo, por el atleta;
- Rodar y/o pasar una bola al Atleta – cuando se le indique hacerlo – por el Atleta;
- Realizar acciones rutinarias antes o después de soltar la bola;
- Recoger las bolas después de cada parcial - cuando el árbitro recoge la bola blanca y dice, "¡un minuto!"
- Transmisión de conversaciones entre el atleta y el árbitro, con la aprobación del árbitro
- NO puede entrar en FOP sin permiso (Ref. 15.9.7)
- DEBE mantenerse alejado de las cajas de lanzamiento de los oponentes

Cuando la bola está siendo liberada, el operador de rampa

- no debe tener contacto físico directo con el Atleta (sin tocar al Atleta en absoluto ref.: 15.5.5);
- no debe ayudar al atleta empujando o ajustando la silla de ruedas;
- no debe estar tocando el puntero.

Un operador de rampa no puede mirar en el área de juego durante el progreso de un parcial (ref.: 15.6.2, 15.6.5).

3.5.2 Asistente deportivo

Los atletas Bc1 y los jugadores BC4 que lanzan con el pie pueden tener un asistente deportivo. El Asistente deportivo de los jugadores BC1 y BC4 que lanzan con el pie, debe colocarse detrás de la propia caja de lanzamiento del atleta y puede ingresar a la caja de lanzamiento cuando su atleta se lo indique. Los asistentes deportivos realizan las mismas tareas que un operador de rampa con la excepción de colocar una rampa.

Cuando la bola está siendo liberada, el Asistente Deportivo no puede tener contacto físico directo con el Atleta (sin tocar al Atleta en absoluto ref.: 15.5.5); y no se le permite ayudar al atleta empujando o ajustando la silla de ruedas.

3.5.3 Asistente del entrenador

Un asistente del entrenador acompaña a un atleta en lugar de un entrenador y tiene las mismas asignaciones que un entrenador. Solo uno u otro (Entrenador o CA) puede acompañar al Atleta en el área de calentamiento, cámara de llamadas o FOP. Durante el parcial, el CA (o entrenador) debe estar sentado al lado de la tabla de puntuación en la sección entrenador.

Reglamento Internacional de Boccia BISFed – 2021 - 2024 (v.1)

3.6 Entrenador

Un entrenador o asistente del entrenador por lado puede ingresar al área de calentamiento, la cámara de llamadas y el FOP para cada división (ref.: 7.2, 8.2). Esto incluye la División Individual.

4. Comprobación del equipo

Todos los dispositivos de prueba requeridos para llevar a cabo un torneo deben ser aprobados por el Delegado Técnico de BISFed y/o el Árbitro Principal de cada evento sancionado.

El control de los equipos (sillas de ruedas, rampas, punteros, guantes, férulas, dispositivos de comunicación, etc.) debe tener lugar al inicio de un torneo. El Árbitro Principal y/o su designado realizarán las comprobaciones en el momento que determine el Delegado Técnico. Idealmente, esto debería tener lugar 48 horas antes de que comience la competencia. El equipo revisado y aprobado recibirá un sello oficial o una etiqueta adhesiva para cada artículo, incluida una etiqueta adhesiva para cada sección de la rampa. Los guantes, férulas u otros dispositivos similares que el atleta utiliza en la cancha necesitan la aprobación documentada de la clasificación que debe ser llevado a la verificación del equipo. Los árbitros también pueden solicitar esta aprobación durante el procedimiento de cámara de llamadas. Los atletas y entrenadores /CA que usan dispositivos de comunicación en el FOP deben tener estos dispositivos aprobados en la verificación del equipo y deben recibir el sello/etiqueta oficial. Solo se permiten los dispositivos aprobados y necesarios para la comunicación. Los árbitros pueden revisar el equipo en cualquier momento durante un partido para asegurarse de que los atletas y SA/RO estén en cumplimiento. No se permitirán solicitudes para certificar ningún artículo después de pasar por las comprobaciones del equipo. Los atletas y asistentes deportivos/operadores de rampa en la cancha no deben recibir ninguna comunicación desde fuera de la cancha mientras están en el FOP. Los dispositivos de comunicación no aprobados no están permitidos en el FOP. Cualquier infracción de esta regla constituirá una comunicación inapropiada y justificará una bola de penalización que se jugará en la primera oportunidad (es decir, al final del parcial actual cuando se descubra la violación)

El equipo está sujeto a controles aleatorios en cualquier momento durante un torneo a la sola discreción del árbitro en la cancha o del árbitro principal. Si se determina que el equipo utilizado en la cancha está fuera de cumplimiento, se le dará una tarjeta amarilla al Atleta. (ref.: 15.9.8) Si el equipo de un atleta (silla de ruedas, rampa, guantes, férulas y otras ayudas) no cumple con los criterios en una segunda ocasión en un chequeo aleatorio, ese atleta recibe una segunda tarjeta amarilla y perderá el partido actual.

Las bolas de competición, que son bolas de repuesto, también deben pasar por la verificación de bolas en cada torneo.

4.1 La Cancha

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

Las dimensiones de la cancha son de 12.5m x 6m con el área de lanzamiento dividida en seis cajas de lanzamiento. Todas las mediciones de las líneas de límite se miden al interior de la línea relevante. Las líneas que dividen las cajas de lanzamiento y las líneas para la cruz se marcan sobre línea con lápiz y con la cinta delgada distribuida uniformemente a cada lado de esa marca. La línea de lanzamiento y la línea V se colocarán dentro del área no válida para Jack (ref.: Disposición de la cancha de boccia en la parte final de este libro de reglas).

Todas las marcas (líneas-cintas) de la corte deben estar entre 1.9cm y 7cm de ancho y deben ser fácilmente discernibles. Se puede utilizar cinta adhesiva para marcar líneas. La cinta ancha, de 4 cm a 7 cm de ancho, se utilizará para: líneas de límite externas, línea de lanzamiento y la línea en V. La cinta estrecha, de 1,9 a 2.6cm de ancho, debe usarse para: las líneas que dividen las cajas de lanzamiento, la caja de destino y la cruz. La dimensión interior de la caja objetivo es de 35 cm x 35 cm. La cinta estrecha debe colocarse en la parte exterior de la caja de objetivo cuadrada de 35 cm.

Reglamento Internacional de Boccia BISFed – 2021 - 2024 (v.1)

4.2 Tablero de puntuación

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

4.3 Equipo de medición de tiempo

El equipo de medición de tiempo debe ser electrónico.

4.4 Bolas muertas

Una bola de boccia que sale de los límites debe colocarse en el área designada - un contenedor de bolas muertas se ubicará a aproximadamente a 1m justo fuera de la línea de límite del área de juego. Esto permite a los atletas el espacio para maniobrar completamente alrededor de las bolas y ver las bolas en juego con claridad.

4.5 Indicador de color rojo/azul

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

4.6 Dispositivos de medición

Las plantillas de bolas se utilizan para medir la circunferencia de una bola de boccia. Los árbitros utilizan dispositivos que incluyen cintas métricas, calibradores, espesores y linternas para medir distancias en la cancha.

4.7 Bolas de Boccia

Un conjunto de bolas de Boccia consta de seis bolas rojas, seis azules y una blanca. Las bolas boccia utilizadas en las competiciones sancionadas deben cumplir los criterios establecidos por BISFed (ref.: 4.7.1, 4.7.2).

Cada atleta o lado puede utilizar sus propias bolas de colores. En la División Individual cada Atleta puede usar su propia bola blanca; en la división de equipo y parejas, cada lado debe usar solo una bola blanca.

Las bolas de competición solo pueden ser utilizadas por atletas que no traigan sus propias bolas a la cámara de llamadas. Una bola blanca de la competición será prestada a un lado si su bola blanca no pasa la verificación de la bola.

4.7.1 Criterios de la bola de Boccia

4.7.1.1 Una bola deberá ser de naturaleza esférica construida con paneles de tamaño uniforme. Los paneles deben coserse uniformemente para definir la forma esférica. Una bola debe pesar 275 g. +/- 12 g. La circunferencia de una bola debe ser de 270 mm +/- 8 mm.

Todos los paneles para una bola dada deben estar contruidos con material permitido. Los materiales permitidos serán, vinilo, tela de poliuretano, cuero, cuero sintético, gamuza u otro material similar con características de baja elongación y estiramiento.

Los materiales de relleno permitidos serán pellets o perlas de tamaño uniforme hechos de polietileno u otro plástico similar, o materiales inertes naturales. Los materiales deben ser no conductores, no metálicos y no magnéticos.

4.7.1.2 Las bolas deben tener un color definido de rojo, azul y blanco y cada color debe estar dentro de la gama de colores aceptable BISFed (incluir como un apéndice).

4.7.1.3 Cada bola utilizada en las competiciones sancionadas por BISFed* debe ser una "bola con licencia" de un fabricante con licencia. La bola debe estar marcada con el logotipo oficial del fabricante y el logotipo oficial con licencia BISFed. Ambos logotipos deben ser claramente visibles.

Reglamento Internacional de Boccia BISFed – 2021 - 2024 (v.1)

* Esta norma se aplicará íntegramente a partir del 1^{de enero} de 2023. Con anterioridad a esta fecha, solo se aplicará a los siguientes eventos:

- Campeonato Mundial de Atletismo de 2022
- Mundiales de 2022

4.7.1.4 Una bola será descalificada para jugar si no está en buenas condiciones. En buen estado significa apto para el propósito previsto, de calidad satisfactoria, no dañado y capaz de cualquier estándar acordado de rendimiento. No deberá tener pinchazos o cortes visibles en la superficie exterior. La superficie debe estar libre de pegatinas o calcomanías. La bola no debe estar rasgada o falta de hilos o más de dos puntos de sutura que han sido re-cosidos o reparados. Ningún residuo o sustancia debe estar en el exterior de la bola. Esto incluye adhesivos o pegamentos o cualquier sustancia de baja fricción como aceite o grasa. Las bolas no deben tener abrasiones aplicadas intencionalmente a las superficies.

Los atletas que se encuentren usando bolas alteradas serán inmediatamente descalificados del Torneo.

Más detalles sobre las bolas con licencia se publicarán en la próxima versión de las Reglas.

4.7.2 Prueba de bola

4.7.2.1 Después del lanzamiento de la moneda, cada bola se probará en la cámara de llamadas utilizando una prueba estándar de rodaje BISFed para comprobar que rodará bajo la influencia de la gravedad liberando la bola por una rampa de aluminio de 290 mm de longitud en una inclinación de 25 grados a la horizontal (más o menos 0,5 grados). Cada bola debe rodar al menos 175 mm sobre la placa de salida horizontal de aluminio de 100 mm de ancho del dispositivo de prueba y se considerará que ha pasado la prueba si rueda a lo largo de la placa de salida horizontal y deja caer el extremo de la placa de salida horizontal. Cada bola puede ser probada un máximo de tres veces y se considerará que falla si no se cae de la placa de salida horizontal en uno de hasta tres intentos. Una bola que cae del lado de la placa de salida se considerará que falla. Si la bola pasa en el primer intento, el segundo y tercer intento no son necesarios. Del mismo modo, si falla en el primer intento, pero pasa en el segundo intento, el tercer intento no se realiza (en los torneos sancionados por BISFed, las pruebas se realizarán en un dispositivo de prueba de rodaje que ha sido calibrado por el HR con un buscador de ángulos entre 24.5 y 25.5 grados).

4.7.2.2 La circunferencia de la bola se probará utilizando una plantilla estándar BISFed (de espesor 7 – 7,5 mm) que contiene dos agujeros: un agujero con una circunferencia de 262 mm (el agujero "pequeño") y otro con una circunferencia de 278 mm (el agujero "grande") El procedimiento de prueba será:

4.7.2.2.1 Cada bola se probará para comprobar que **NO** pasará a través del pequeño agujero bajo su propia gravedad colocando la bola suavemente encima del agujero pequeño.

4.7.2.2.2 Cada bola será probada para comprobar que **PASARÁ** a través del agujero grande. Cada bola se colocará suavemente en la parte superior del agujero grande. La bola debe pasar a través del agujero grande bajo su propio peso (es decir, solo bajo gravedad).

4.7.2.3 El peso de cada bola se probará utilizando una báscula de pesaje con una precisión de 0,01 g.

4.7.2.4 Cada bola será inspeccionada visualmente para su cumplimiento durante el proceso de prueba de bolas

4.7.2.5 El árbitro principal puede realizar pruebas aleatorias adicionales bajo las reglas 4.7. 1.1 – 4.7.2.4.

4.7.2.6 Cualquier bola que falle bajo las reglas 4.7.1 .1 – 4.7.2.5 será rechazada y retenida por el Árbitro Principal hasta el final del torneo; dicha bola no podrá ser utilizada durante el torneo. (Ref. 9.4)

El Árbitro Principal y, en última instancia, el Delegado Técnico tomará la decisión final en cuanto a si las bolas pueden ser utilizadas o son descalificadas.

Reglamento Internacional de Boccia BISFed – 2021 - 2024 (v.1)

5. Dispositivos de asistencia

Los dispositivos de asistencia, como rampas y punteros utilizados por los atletas de la División BC3, están sujetos a aprobación en la verificación del equipo de cada torneo. Los guantes y/o férulas utilizados por cualquier Atleta, **en su mano de lanzamiento**, deben tener la aprobación **documentada** de clasificación **que debe** ser llevada a la Verificación de Equipos y a la Cámara de Llamadas.

5.1 Una rampa que se coloque de costado debe caber en un área que mide 2.5m x 1m. **Esta área es tridimensional; no se permite que ninguna parte de la rampa toque el interior de ninguna línea.** Las rampas deben tener la base y todas las extensiones extendidas al **máximo** durante la medición. **Esto incluye cualquier dispositivo que mantenga la bola en su lugar más allá de la extensión de la rampa. DEBE ser imposible que la rampa se extienda más allá del límite máximo, de lo contrario es ilegal. NO se permiten marcas o líneas para indicar la extensión máxima permitida de cualquier porción de la rampa o el soporte de bolas.**

5.1.1 Para evitar daños, solo el operador de rampa o el entrenador deben manejar la rampa durante las comprobaciones del equipo. Una vez aprobado en la Verificación de Equipos, el Árbitro aplicará el sello de validación o pegatina suministrado por el HOC para el Concurso a todos los equipos homologados.

5.2 Una rampa no puede contener ningún dispositivo mecánico que pueda ayudar a la propulsión, acelerar o ralentizar la bola o ayudar a la orientación de la rampa (por ejemplo, láseres, niveles, frenos, dispositivos de avistamiento, alcances, etc.). Tales dispositivos mecánicos no están permitidos en la cámara de llamadas o en el campo de juego. Una vez que el atleta libera la bola, nada debe obstruir la bola de ninguna manera. No se permite una parte superior elevada. Un accesorio fijo o temporal en la rampa no se **puede** utilizar para avistamiento / puntería / orientación de la rampa. **Esto incluye aros, anillos y soportes. Cualquier riel lateral u otra protuberancia no debe exceder la altura (diámetro) de la bola. El riel final/superior no debe superar la altura de los carriles laterales.**

5.3 Al lanzar una bola, **ninguna porción** de la rampa no puede sobresalir de la línea de lanzamiento. **(Imagine la línea como una pared sólida que no puede ser tocada o penetrada.)**

5.4 No hay ninguna restricción en la longitud del puntero utilizado por el atleta para liberar la bola de la **rampa** (ref.: 15.5.4.) El puntero debe estar conectado directamente al atleta. (cabeza, boca, brazo, **pierna**, etc.). **Los punteros deben tener contacto directo con la bola (y el atleta) al soltar la bola. La liberación de la bola debe ser causada por la fuerza del atleta que utiliza el puntero. Levantar o bajar una puerta no es legal. Cuerdas, cintas, tiras de tela, etc., no son punteros. Los punteros aprobados recibirán pegatinas de validación.**

5.5 **Después de** que el árbitro presente la bola blanca, y antes de lanzarla, el Atleta que realiza el lanzamiento debe hacer **pivotar** claramente su rampa al menos 20 cm a la izquierda y 20 cm a la derecha, en lo sucesivo denominado **" el swing bidireccional"** (ref.: 15.5.9). **(Esto asegura que el operador de rampa no puede ayudar a alinear el primer tiro, mientras que el árbitro está ocupado de otra manera.)**

Para los parciales de desempate, tanto en el juego individual como en el de pareja, cada atleta debe **hacer el swing bidireccional** antes de lanzar su primera bola **(para parejas, este swing debe ser simultáneo)**, pero solo después de que el árbitro indique que es su turno (ref.: 13.5). La rampa también debe **someterse al swing bidireccional** antes de lanzar cualquier bola de penalización.

Los atletas que tienen bolas restantes deben reorientar la rampa antes de soltar su bola haciendo **el swing bidireccional** cuando ellos o su compañero de equipo regresen del área de juego **(para las parejas, este swing debe ser simultáneo- ambos atletas DEBEN hacer pivotar su rampa antes de la liberación de la bola)**. Si al Atleta no le quedan bolas, no necesita hacer este swing (ref.: 15.5.10).

No es necesario hacer pivotar la rampa entre las otras jugadas.

5.6 Un atleta puede utilizar más de una rampa y/o puntero durante un partido. Todos los dispositivos de asistencia deben permanecer en la caja de lanzamiento del atleta durante todo el parcial. Si el Atleta desea usar cualquier artículo (botellas, abrigos, pasadores, banderas...) u otro equipo (puntero, rampa o extensión de rampa ...) durante un parcial, estos artículos deben estar dentro de la caja de lanzamiento del Atleta al principio

Reglamento Internacional de Boccia BISFed – 2021 - 2024 (v.1)

de ese parcial. Si un artículo es sacado de la caja de lanzamiento del Atleta durante el parcial, el Árbitro juzgará de acuerdo con las reglas 15.7.1, 15.7.4.

5.7 Si el equipo de un jugador se rompe durante un partido, el Árbitro detendrá el reloj y el equipo correspondiente tendrá un tiempo técnico de diez (10) minutos para reparar el **equipo**. En un partido de parejas, un atleta puede compartir una rampa con su compañero de equipo si es **necesario**. Una rampa de reemplazo puede ser sustituida entre los parciales siempre que el reemplazo lleve el sello de validación/etiqueta adhesiva, para la competencia. El árbitro principal debe ser notificado de cualquier reemplazo de este tipo. Los reemplazos **pueden provenir de fuera del FOP (ref. 19.) Un equipo puede tener solo un tiempo fuera técnico por partido.**

5.8 Los atletas que requieren la asistencia de guantes o férulas en su **mano de lanzamiento, o el uso de cualquier otra ayuda de este tipo** deben tener aprobación documentada para el uso de esos artículos del panel de Clasificación. **El documento de clasificación es válido durante el tiempo que se indica en el documento. (La clasificación puede ser permanente o temporal)**

6. Sillas de ruedas

6.1 Los competidores deben estar sentados en una silla de ruedas para competir. También se pueden usar **scooters o cunas/camas (con la aprobación documentada del panel de Clasificación)**. No hay ninguna restricción en la altura del asiento para los atletas BC3, siempre y cuando permanezcan sentados **al soltar una bola**. Para todos los demás atletas, la altura máxima del asiento es de 66 cm desde el **piso** hasta el punto más bajo donde la nalgas del atleta está en contacto con el cojín del asiento. (ref. 15.7.6)

6.2 Si **una silla de ruedas** se rompe durante el partido, el tiempo debe detenerse y el equipo tendrá **un** tiempo fuera técnico de diez (10) minutos **por partido** para reparaciones. Si **la silla de ruedas** no puede ser reparada, el Atleta debe seguir jugando **con la silla de ruedas rota** o perder el partido (ref.: 11.8).

6.3 En caso de disputa, el Árbitro Principal en conjunto con el Delegado Técnico tomarán la **decisión final**. Su decisión es definitiva.

6.4 Adaptaciones a sillas de ruedas.

6.4.1 Los atletas pueden utilizar soportes posturales en su silla de ruedas de competición con el fin de apoyar la estabilización del cuerpo. Estos soportes pueden incluir correas pélvicas, correas o arneses para el pecho, correas de tobillo, pomos, correas para piernas/pies, soportes torácicos. Este tipo de apoyo debe ser revisado, aprobado y documentado durante el proceso de clasificación.

6.4.2 Cualquier dispositivo adicional agregado a la silla de ruedas específica del deporte del atleta será revisado tanto por los árbitros como por los clasificadores. **NO** se puede agregar ningún dispositivo adicional a la silla de ruedas deportiva que proporcione estabilidad adicional, o controle o dirija el miembro superior/miembro inferior (UL/LL) al propulsar la bola.

6.4.3 Un árbitro o clasificador tiene la autoridad para pedir al atleta que retire cualquier dispositivo indocumentado adicional, que se considera que le da al atleta una ventaja injusta al propulsar la bola en el área de juego (por ejemplo, una guía externa que ayuda a la dirección de un lanzamiento/patada/liberación).

Reglamento Internacional de Boccia BISFed – 2021 - 2024 (v.1)

PREPARACIÓN PREVIA AL PARTIDO

7 Calentamiento

7.1 Antes del inicio de cada partido, a los atletas se les asignará un período de tiempo para calentar en el Área de Calentamiento designada. Durante el tiempo de competencia programado, el Área de Calentamiento solo puede ser utilizada por los atletas que competirán en el próximo partido programado. Los atletas **y los auxiliares de los atletas** (Entrenador /CA, SA, RO) solo pueden ingresar al Área de Calentamiento y proceder a su cancha de calentamiento designada dentro del tiempo programado. (Ref. 15.9.1)

7.1.1 Periodo de tiempo de calentamiento: para los primeros partidos del día, el Área de Calentamiento se abrirá 90 minutos antes de la hora de inicio programada del primer partido y se cerrará 5 minutos antes de que se abra la Cámara de Llamadas para los primeros partidos. Para los siguientes partidos de ese día, el Área de Calentamiento se abrirá cuando se cierre la Cámara de Llamadas de los partidos anteriores y se cerrará 5 minutos antes de que se abra la Cámara de Llamadas para estos partidos. Cuando la Cámara de Llamadas se cierra para los últimos partidos del día, los Atletas que no jugaron durante el día pueden usar el Área de Calentamiento para entrenar durante 60 minutos. El TD puede ajustar este marco de tiempo para permitir un acceso razonable a la zona de calentamiento y para adaptarse al calendario de la competición. Los participantes serán informados de cualquier cambio en el horario normal.

7.2 Los atletas pueden ser acompañados en el Área de Calentamiento por un número máximo de personas de la siguiente manera: (Ref. 15.9.1)

- BC1: 1 Entrenador (o Asistente del entrenador), más 1 Asistente Deportivo
- BC2: 1 entrenador más 1 asistente del entrenador
- BC3: 1 entrenador (o asistente del entrenador), más 1 operador de rampa
- BC4: 1 entrenador más 1 asistente del entrenador
- Par BC3: 1 entrenador (o asistente del entrenador), más 1 operador de rampa por atleta
- Par BC4: 1 Entrenador más 1 Asistente del entrenador
- Equipo (BC1/2): 1 Entrenador (o Asistente del entrenador), más 1 Asistente Deportivo

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

8. Cámara de Llamadas

8.1 Se colocará un reloj oficial en un lugar **destacado y claramente visible** a la entrada de la Cámara de Llamadas.

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

- BC1: 1 Entrenador (o Asistente del entrenador), más 1 Asistente Deportivo
- BC2: 1 Entrenador, (o Asistente del entrenador),
- BC3: 1 entrenador (o asistente del entrenador), más 1 operador de rampa
- BC4: 1 entrenador (o asistente del entrenador) (más un asistente deportivo si el atleta es un jugador que lanza con el pie)
- Par BC3: 1 entrenador (o asistente del entrenador), más 1 operador de rampa por atleta
- Par BC4: 1 Entrenador (o Asistente del entrenador) (más un Asistente deportivo si el atleta es un jugador que lanza con el pie)
- Equipo (BC1/2): 1 Entrenador (o Asistente del entrenador), más 1 Asistente Deportivo

Reglamento Internacional de Boccia BISFed – 2021 - 2024 (v.1)

8.3 Antes de ingresar a la Cámara de Llamadas, cada Atleta, cada Asistente Deportivo, cada **Operador de Rampa** debe mostrar su dorsal con el número de competidor y su etiqueta de acreditación. Los entrenadores (**o asistentes de Entrenador**) deben mostrar su acreditación. El número del competidor **debe ser claramente visible desde el frente y puede fijarse al competidor o a la silla de ruedas**. Los ROs deben usar el dorsal con el número que corresponde al Atleta al que están asistiendo, **claramente visible en su espalda**. Todos los demás SAs deben tener el dorsal con el número de competidor en el pecho. En la División de Equipo, el SA puede usar el número de dorsal de cualquiera de los Atletas BC1 en ese partido. El incumplimiento de este requisito dará lugar a que se le niegue la entrada a la cámara de llamadas.

8.4 La inscripción **para todos los partidos** se realiza en el mostrador de la Cámara de Llamadas, que se encuentra en la entrada de esta. Un lado que no está presente en la cámara de llamadas a tiempo perderá el partido.

8.4.1 Para la División Individual, todos los Atletas deben estar registrados entre treinta (30) y quince (15) minutos antes de la hora de inicio programada de un partido en el que están **programados para participar**.

8.4.2 Para la División de Equipos y Parejas, todos los Atletas deben estar registrados entre cuarenta y cinco (45) y veinte (20) minutos antes de la hora de inicio programada de un partido en el que deben **participar**.

8.4.3 Cada lado (individual, equipo o pareja, incluyendo cualquier SA/RO y el entrenador/CA) debe registrarse juntos y debe traer todo su equipo y bolas con ellos. Cada lado debe traer a la cámara de llamadas sólo los elementos **necesarios** para competir.

8.5 Una vez registrado y dentro de la Cámara de Llamadas, los Atletas, Entrenadores/CA y SA/RO no podrán salir de la Cámara de Llamadas. Si lo hacen, no **se les permitirá** volver a entrar y no participarán más en el partido **actual** (la regla 8.13 es una excepción). Cualquier otra excepción será considerada por el Árbitro Principal y/o el Delegado Técnico.

8.6 Todas las partes deben permanecer en la cámara de llamadas en su área de corte designada inmediatamente después de haberse registrado. Si un Atleta necesita jugar juegos consecutivos, el Entrenador/CA o el Gerente del Equipo pueden, con el permiso del TD, registrar al Atleta para el siguiente juego. Esto incluye los juegos de playoffs cuando la progresión del atleta al siguiente nivel no deja suficiente tiempo para cumplir con las restricciones de tiempo de la cámara de llamadas.

8.7 A la hora señalada, las puertas de la Cámara de Llamadas serán cerradas y ninguna otra persona, equipo o bolas podrá entrar o participar en el partido (las excepciones pueden ser consideradas por el Árbitro Principal o **el designado por este**).

8.8 Los árbitros **de cada partido** ingresaran a la Cámara de llamadas para prepararse para el partido a más tardar cuando se cierre la puerta de la Cámara de llamadas.

8.9 Se puede pedir a los atletas que muestren sus números de competidor, etiqueta de acreditación y documentación de clasificación al árbitro.

8.10 Todo el equipo se revisará en la cámara de llamadas (por ejemplo, para confirmar los sellos / pegatinas de aprobación en rampas, punteros y **sillas de ruedas**). Cualquier equipo que no cumpla con un control no se puede usar en la cancha, a menos que el Lado pueda hacer una reparación inmediata en la Cámara de llamadas para que el equipo sea legal.

8.11 Las bolas se revisarán en la cámara de llamadas. **Después del lanzamiento de la moneda, el árbitro comprobará las 7 bolas de cada lado utilizando la prueba de rodaje, la prueba de circunferencia y la prueba de peso**. Cualquier bola que no supere cualquiera de estas pruebas en la Cámara de llamadas será confiscada y retenida por el resto del Torneo. Dichas bolas no serán reemplazadas para el partido actual; sin embargo, si es una bola blanca la que falla, esta será reemplazada por una bola blanca de la competición de elección del Árbitro. Las bolas de competición pueden ser utilizadas por atletas que no traen sus propias bolas a la cámara de llamadas.

Reglamento Internacional de Boccia BISFed – 2021 - 2024 (v.1)

8.12 Lanzamiento de la moneda - el lanzamiento de la moneda se llevará a cabo en la cámara de llamadas. El árbitro lanzará una moneda y el lado ganador elige si jugar con bolas rojas o azules. **A los lados se** les permite examinar **suavemente (con cuidado y bajo supervisión del árbitro)** las bolas de Boccia de un lado opuesto, ya sea antes o después del lanzamiento de la moneda.

8.13 Si hay un retraso en el horario mientras la cámara de llamadas está en funcionamiento, el árbitro principal o **designado**, puede aceptar una solicitud para utilizar el baño bajo las siguientes directrices:

- el otro lado de ese partido debe ser informado;
- un miembro **administrativo** debe acompañar a ese Atleta;
- el Atleta debe regresar a la Cámara de llamadas **dentro de los diez (10) minutos siguientes a su salida**; si no regresa a tiempo, pierde el partido.

8.14 La Regla 8.4 no se aplicará si la Organización anfitriona causa un retraso. Si los partidos se retrasan, el HOC notificará a todos los gerentes de equipo tan pronto como sea posible por escrito y el TD **revisará** el calendario.

8.15 Los traductores sólo pueden entrar en la cámara de llamadas o el **FOP**, si así lo solicita un árbitro. El traductor debe estar presente en el área **designada** para ser elegible para ingresar a la Cámara de llamadas o **FOP**.

9. Verificación de bolas

9.1 Si un atleta trae demasiadas bolas a la cámara de llamadas, las bolas adicionales serán confiscadas hasta el final de la competencia.

Las "bolas adicionales" que han sido confiscadas, pero que por lo demás son legales, pueden ser reclamadas para una competencia subsiguiente en el mismo torneo. Estos pueden ser reclamados después de que la competencia haya terminado.

9.2 Cuando una o más **bolas** no pasan una verificación, el atleta recibirá una tarjeta amarilla bajo la regla 15.9.3. Si un atleta tiene más de una bola rechazada durante el mismo control, la infracción incurrirá en una sola tarjeta amarilla; **pero el Atleta jugará con una bola menos por cada bola que sea rechazada**.

9.3 Si la(s) bola(s) de un Atleta(s) no cumple con los criterios durante la verificación para un partido posterior, ese Atleta recibe una segunda tarjeta amarilla y perderá el partido bajo las reglas 15.9.2 y 15.9.3.

9.4 Los atletas y entrenadores/**asistentes de entrenador** pueden observar el proceso de verificación de las **bolas**. Si **una bola** falla, el Árbitro debe llamar al Árbitro Principal, **o el designado**, para repetir la evaluación **después de confirmar la precisión del dispositivo de prueba**. (Ref. 4.7.2.4)

9.5 Para los atletas de la división de equipo y pareja, los atletas deben identificar el equipo y las bolas de cada atleta en la cámara de llamadas porque si un elemento no pasa una comprobación, se pueda asociar correctamente con el atleta correcto. Si no se admite la propiedad, el capitán **juega con el menor número de bola(s)** (ref.: 15.9.2).

Reglamento Internacional de Boccia BISFed – 2021 - 2024 (v.1)

EN LA CORTE

10. Juego

Proceda de la cámara de llamadas a la cancha asignada en el FOP.

10.1 En el calentamiento de la cancha

Una vez en la cancha, los Atletas se posicionarán en sus cajas de lanzamiento designadas. El Árbitro indicará el inicio de un calentamiento de 2 minutos durante el cual cada Lado puede lanzar todas sus bolas, (incluyendo la bola blanca). Durante el tiempo de calentamiento, los atletas, SA, RO y equipos no deben invadir las cajas de lanzamiento de los oponentes. Una rampa NO puede sobresalir de las líneas laterales para infringir el espacio de un oponente durante el calentamiento.

El calentamiento se termina cuando ambos lados han jugado todas sus bolas o cuando los 2 minutos han expirado, (lo que suceda primero.)

10.2 Lanzamiento de la bola blanca

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

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

10.2.2 El atleta sólo puede lanzar la bola blanca después de que el árbitro indica que es el turno de ese lado para jugar. Los atletas BC3 deben hacer el swing bidireccional antes de lanzar la bola blanca

10.2.3 la bola blanca debe llegar a descansar en el área válida esta.

10.3 Bola blanca no valida

10.3.1 La bola blanca no será válida si:

- cuando se juega y se detiene en el área no válida para la bola blanca.
- cuando se sale de los límites.
- una violación es cometida por el atleta que lanza la bola blanca. La pena apropiada en la regla 15. 1- 15.11 también se otorgará.

10.3.2 Si el lanzamiento de la bola blanca no es válido, entonces el Atleta que debe lanzar la bola blanca en el siguiente parcial realizara su lanzamiento. Si el lanzamiento de la bola blanca no es válido en el parcial final, el Atleta que lanzó la bola blanca en el primer parcial realizara el lanzamiento. El lanzamiento la bola blanca continuará avanzando en secuencia hasta que el este sea válido.

10.3.3 Cuando el lanzamiento de la bola blanca no es válido, el siguiente parcial se iniciará como si la falta no hubiera ocurrido, y la bola blanca será lanzada por el Atleta que debía realizar el lanzamiento.

10.4 Lanzamiento de la primera bola de color a la cancha

10.4.1 El atleta que lanza con éxito la bola blanca también debe lanzar la primera bola de color (ref.: 15.5.8). Si hay un largo retraso entre el lanzamiento de la bola blanca y la primera bola de color (por ejemplo, debido a un mal funcionamiento del reloj) el atleta puede pedir que se repita el lanzamiento de la bola blanca antes de propulsar la primera bola de color. La hora se restablecerá a la hora de inicio del parcial.

10.4.2 Si la bola de color cae fuera de los límites, o se retrae después de una violación, ese Lado continuará lanzando hasta que una bola aterrice en el área de juego de la cancha o todas sus bolas hayan sido lanzadas. En la División de Equipo y Pareja cualquier Atleta, desde el Lado indicado para jugar, puede propulsar la segunda bola de color al área de juego.

Reglamento Internacional de Boccia BISFed – 2021 - 2024 (v.1)

10.5 lanzamiento de la primera bola de color del lado contrario

10.5.1 Todos los atletas deben estar "fuera del camino" para permitir que los oponentes tengan libre acceso al área de juego. Salirse del camino debe hacerse rápidamente, y si el árbitro decide que se le está negando el acceso, se puede dar una tarjeta amarilla al atleta infractor (ref. 15.9.4 o 15.9.5). En la División BC3, las ROs y el equipo (incluyendo la rampa y la silla de RO) deben estar "fuera del camino".

El lado contrario jugará de acuerdo con 10.4.2.

10.6 lanzamiento de las bolas restantes

10.6.1 El lado a jugar a continuación será el lado que no tiene la bola más cercana a la bola blanca, a menos que hayan utilizado todas sus bolas, en cuyo caso el otro lado jugará. Este procedimiento continuará hasta que ambas Partes hayan jugado todas las bolas. Los oponentes deben moverse "fuera del camino" cuando no es su turno.

10.6.2 Si un Atleta decide no jugar alguna bola restante, puede indicar al Árbitro que no desea jugar más bolas durante ese parcial. En este caso, el tiempo se detendrá, y las bolas restantes se declararán Bola(s) muerta(s). Las bolas no jugadas se registrarán como (BNP) en la hoja de puntuación.

10.7 Finalización de un parcial

10.7.1 Después de que se hayan jugado todas las bolas y no haya bolas de penalización, el árbitro anunciará verbalmente el marcador y luego, "fin del parcial". (ref.: 11). (Si el árbitro necesita medir para determinar el puntaje, invitará a los atletas/capitanes al área de juego. Los operadores de rampa pueden girar en este momento para ver la medida. Después de la medida, los Atletas regresan a sus cajas de lanzamiento; el Árbitro anuncia el marcador y "fin del parcial") Al finalizar el partido el Árbitro anunciará, "Partido Terminado" y anunciará e indicará el marcador final.

10.7.2 Si hay bolas de penalización para jugar, después de reconocer la puntuación final con los atletas/capitanes y permitir que los ROs giren brevemente para ver las bolas, el área de juego será despejada por el árbitro (el juez de línea puede ayudar). El lado galardonado con una bola de penalización seleccionará cualquiera (1) de sus bolas de colores, que será lanzada a la caja objetivo. El árbitro anunciará verbalmente el marcador contado (ref.: 11) y luego, "fin del parcial". Esta es la señal a los ROs puedan girarse hacia el área de juego. La puntuación total del parcial se registra en la hoja de puntuación.

10.7.3 En el parcial final de un partido, si no se han jugado todas las bolas y el ganador es obvio, no se incurrirá en ninguna penalización si el SA, RO. o el Entrenador/CA en la cancha aplauden. Esto también se aplica a las bolas de penalización.

10.7.4 Los asistentes deportivos, los operadores de rampa y los entrenadores/asistentes de entrenador pueden ingresar al área de juego solo cuando lo indique el árbitro (ref.:15.9.7). Al final del parcial, cuando el Árbitro anuncia: "¡Un minuto!" mientras se mantiene la bola en alto; esto es la señal para los SA, RO y Coach/CA de que pueden entrar en el área de juego.

10.8 Preparación para parciales posteriores para todas las divisiones

El Árbitro permitirá un máximo de un minuto entre parciales. El minuto comienza cuando el árbitro recoge la bola blanca del suelo y anuncia "Un minuto". Los asistentes deportivos, los operadores de rampa, los entrenadores y/o los asistentes de entrenador son responsables de recuperar las bolas para el comienzo del próximo parcial. Los funcionarios pueden ayudar, si así lo solicitan. Cualquier bola que no esté en las cajas de lanzamiento de los atletas al principio del parcial serán "Bolas muertas".

¡Después de 45 segundos el árbitro anunciará "15 ¡segundos!", tomará la bola blanca correcta y procederá a la línea de lanzamiento. En un minuto, el árbitro anunciará "¡Tiempo!". Todas las acciones del lado contrario deben detenerse cuando el árbitro le da la bola blanca al atleta que va a jugar. El árbitro pide "¡Bola Blanca!". Si el lado

Reglamento Internacional de Boccia BISFed – 2021 - 2024 (v.1)

contrario no está listo, debe esperar hasta que el árbitro indique su turno para jugar, momento en el que puede completar su preparación. (ref. 15.6.4)

Cuando el árbitro anuncia, "¡Tiempo!", los atletas deben estar en sus cajas de lanzamiento; Las SAs, ROs y Entrenadores/CA deben estar en sus áreas designadas". Penalización: tarjeta amarilla por retrasar un partido (ref.: 15.9.4).

10.9 Bolas lanzadas

10.9.1 Cuando se libera la bola, el atleta debe tener al menos un glúteo en contacto con el asiento de la silla de ruedas. Los atletas que sólo pueden jugar boca abajo deben tener su abdomen en contacto con la silla de lanzamiento (ref.: 15.7.3). Dichos atletas deben tener una aprobación [de clasificación documentada](#) para este método.

10.9.2 Si se juega una bola y rebota en el Atleta que la lanzó, o en un Atleta oponente o su equipo, y [cruza la línea de lanzamiento](#), se considerará que esa bola está en juego.

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

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

10.10 Bolas fuera de límites

10.10.1 Cualquier bola se considerará fuera de los límites, si toca o cruza las líneas limítrofes exteriores. Si la bola está tocando la línea y apoyando otra bola, la bola que toca la línea será removida directamente hacia afuera perpendicularmente a la línea limítrofe en un solo movimiento mientras se mantiene la bola en contacto con el suelo. Si la bola que se apoyó cae y toca la línea, esa bola también estará fuera de los límites. Cada bola será tratada de acuerdo con 10.10.3 o 10.11.1. Una bola que toca o cruza la línea de límite exterior y luego vuelve a entrar en el área de juego está fuera de los límites y se convierte en una bola [muerta](#).

10.10.2 Una bola, que se juega y no entra en el área de [juego](#), excepto en el caso de la regla 10.14, se considerará fuera de los límites.

10.10.3 Cualquier bola de color que es lanzada o empujada fuera de los límites se convierte en una Bola Muerta y se coloca en el área [designada](#). El árbitro es el único que decide en cuanto a si una bola está fuera de los límites.

10.11 Bola blanca fuera de los límites

10.11.1 Si la bola blanca es empujada fuera del área de juego, o en el área no válida para la bola blanca durante el partido, se reposicionará en la cruz.

10.11.2 Si esto no es posible porque una bola ya está cubriendo la cruz, la bola blanca se colocará lo más cerca posible delante de la cruz con la bola centrada entre las líneas laterales ('delante de la cruz' se refiere al área entre la cruz y la línea de [lanzamiento](#)).

10.11.3 Cuando la bola blanca ha sido colocada en la cruz, el Lado a jugar a continuación se determinará de acuerdo con la regla 10.6.1.

10.11.4 Si no hay bolas de colores en el área de juego después de que la bola blanca haya sido reposicionada, el Lado, que impulso la bola blanca fuera de los límites será el que Juega.

Reglamento Internacional de Boccia BISFed – 2021 - 2024 (v.1)

10.12 Bolas puntuables equidistantes

Al determinar qué Lado va a jugar a continuación, si dos o más bolas de puntuación de diferentes colores son equidistantes de la bola blanca, **y la puntuación es igual (1:1; 2:2)** es el Lado que lanzó de último que debe jugar de nuevo. El Lado a jugar entonces se alternará hasta que se perturbe la relación equidistante, o un Lado haya jugado todas sus bolas. **Si las bolas de puntuación son equidistantes pero la puntuación no es igual (2:1), el lado con menos bolas equidistantes jugará.** El juego continuará con normalidad. Si una bola recién jugada perturba la relación equidistante, pero forma una nueva relación de **puntuación** diferente pero aún equidistante, ese mismo color debe jugar de nuevo.

10.13 Bolas jugadas juntas

Si un Lado juega más de una bola cuando es el turno de ese Lado para jugar, las bolas **jugadas simultáneamente** se retraerán y se convertirán en Bolas Muertas (ref.: 15.5.11).

10.14 Bola caída

Si un atleta deja caer una bola, puede ser volver a lanzar. **Las bolas que aterrizan en el área de juego son "bolas en juego"** Las bolas que permanecen detrás de la línea de lanzamiento, incluso en la caja de lanzamiento del oponente, se "dejan caer" y pueden volver a lanzarse. No hay límite para el número de veces que una bola puede volver a lanzarse y el árbitro es el único que toma la decisión. En este caso, el tiempo no se detendrá.

10.15 Posicionamiento de Entrenadores (o Asistente del entrenador)

Los entrenadores **(o asistentes del entrenador)** deben colocarse al final de la cancha en el área asignada para el **entrenador** al lado del tablero de **puntuación**.

10.16 Comprobación aleatoria de bolas

Se llevará a cabo una verificación aleatoria de la bola para verificar el cumplimiento de la Regla 4.7 en las bolas del lado ganador después de la finalización de los partidos seleccionados. El partido final en cada División en cada competición siempre estará sujeto a una comprobación de las bola al finalizar el partido. Si se va a realizar una verificación aleatoria en otros partidos, el HR lo anunciará en la Cámara de llamadas antes del inicio del partido. Al finalizar el partido, las bolas de los ganadores se entregarán al árbitro en la cancha, quien llevará las bolas a la cámara de llamadas para ser revisadas. El(los) Atleta(s) y el Asistente (RO/SA/Coach/CA) acompañarán al Árbitro para esta verificación. Si alguna bola falla este cheque aleatorio, el otro lado será declarado ganador y el lado infractor será relegado a la última posición en esa competencia. Cualquier bola que no pase la prueba será retenida hasta el final del torneo.

11. Puntuación

11.1 El Árbitro realizará la puntuación después de que ambos lados hayan jugado todas las bolas. El lado con la bola más cercana a la bola blanca anotará un punto por cada bola más cercana a la bola blanca que la bola más cercana del oponente a la bola blanca.

11.2 Si dos o más bolas de diferentes colores son equidistantes de la bola blanca y ninguna otra bola está más cerca, entonces cada Lado recibirá un punto por bola.

11.3 Los puntos de bola de penalización, si los hay, se agregan a la puntuación y se registran **cuando se hacen**. Cada bola de penalización que se detiene dentro de la caja objetivo anotará un (1) punto.

11.4 Al finalizar cada parcial, el árbitro debe asegurarse de que la puntuación es correcta en la hoja de puntuación y en el marcador. Los atletas / capitanes son responsables de garantizar que las puntuaciones se registren con precisión.

11.5 Al finalizar los parciales, los puntos anotados en cada parcial se suman y el Lado con la puntuación total más alta es el ganador.

Reglamento Internacional de Boccia BISFed – 2021 - 2024 (v.1)

11.6 El Árbitro puede llamar a los capitanes (o Atletas, en División Individual) hacia adelante si debe realizar una medición, o la decisión está muy cerrada al final de un parcial.

11.7 Si las puntuaciones son iguales después de que se hayan jugado los parciales reglamentarios, incluidas las bolas de penalización, se juega un tie break o parcial de desempate. Los puntos anotados en un tie break o parcial de desempate no contarán para el recuento de los puntos de un Lado en ese partido; solo determinará el ganador.

11.8 Si un Equipo pierde un partido por no presentarse o por ser excluido de ese partido, entonces el Lado contrario gana el partido por el puntaje más alto de 6-0; o la mayor diferencia de puntos en cualquier partido en ese grupo o serie eliminatoria. El equipo que ha perdido el partido anotará cero. Si ambos lados pierden, ambos pierden el partido por el puntaje más alto de 6-0, o la mayor diferencia de puntos de ese grupo o serie de nocaut. La puntuación se registrará para cada lado como "perder por 0-(?)".

Si ambas Partes pierden el partido, el Delegado Técnico y el Árbitro Principal decidirán la acción apropiada.

12. Parcial interrumpido

12.1 Un parcial se interrumpe cuando las bolas, o **una bola**, se han movido por contacto de un atleta o el árbitro, o por una bola jugada durante una violación que el árbitro no puede **detener**. (ref. 15.8.2)

12.2 Si un parcial se interrumpe debido a la acción de un árbitro (**ejemplo: el Árbitro patea una bola, o muestra el color incorrecto**), el Árbitro, en consulta con el juez de línea, devolverá las bolas perturbadas a su posición anterior (el Árbitro siempre respetará la puntuación no **perturbada**, incluso si las bolas no están en su posición **anterior** exacta). Si el árbitro no sabe **cuál fue** el marcador, o no puede **reposicionar las bolas perturbadas**, entonces el parcial debe reiniciarse. El Árbitro tendrá la decisión **final**. **El parcial se reiniciará en el estado donde se causó la interrupción: las bolas retraídas de ambos lados permanecerán en el área de la bola muerta; si la bola blanca se convierte en no válida, la bola blanca será lanzada nuevamente por el Atleta que hizo la última jugada legítima.**

Si el árbitro muestra el color equivocado y se juega esa bola de color, la bola se devuelve y el tiempo se restablece. Si otras bolas son perturbadas, y si el árbitro no puede reposicionar las bolas de manera justa, esto se convertirá en un parcial interrumpido y reiniciado.

12.3 Si un parcial se interrumpe debido a un error o acción de un Lado, el Árbitro tomará medidas como se describe en la regla 12.2, pero **consultará tanto** con el Lado como con **el juez de línea** para evitar tomar decisiones injustas. **El árbitro puede consultar a la cámara aérea, si está disponible (12.5) La comprobación de la cámara es a discreción del árbitro principal.**

12.4 Si un parcial interrumpido necesita ser **reiniciado** y se han otorgado bolas de penalización, la(s) bola(s) de penalización se jugarán al finalizar el Final **reiniciado**. Si el Atleta o El Lado que causó el parcial interrumpido ha sido previamente galardonado con bolas de penalización en ese parcial, **ahora no** se le **permitirá** jugar esas bolas de penalización. **Si la interrupción fue causada por una bola jugada bajo violación, esa bola y todas las bolas retraídas del lado infractor permanecerán en el área de la bola muerta para el final reiniciado.**

12.5 En las principales competiciones (Campeonatos Mundiales y Juegos Paralímpicos) se utilizarán cámaras aéreas en cada cancha para permitir que el Árbitro reemplace las bolas de manera rápida y precisa en sus posiciones anteriores exactas. [Nota **a partir de 2023 también se requerirán cámaras aéreas en cada cancha en todos los Campeonatos Regionales.**]

Reglamento Internacional de Boccia BISFed – 2021 - 2024 (v.1)

13. Tie Break o Parcial de desempate

13.1 Un tie break constituye un parcial extra.

13.2 Los atletas permanecerán en sus cajas de lanzamiento originales.

13.3 Si el marcador está empatado después del número reglamentario de parciales en un partido (y después de que se hayan jugado bolas de penalización; el árbitro realizará un lanzamiento de moneda antes de realizar el anuncio de "Un Minuto"). El lado que no Eligió en el lanzamiento de la moneda en cámara de llamadas, hará la elección para el tie break. El ganador de este lanzamiento de moneda decide qué lado jugará la primera bola de color. El árbitro luego recuperará la bola blanca (o bola de penalización) del piso del área de juego y hará el anuncio de "¡Un minuto!".

13.4 En "¡Tiempo!", después del minuto entre parciales, el Árbitro colocará la bola blanca del lado que juega primero en la cruz.

13.5 El tie break se juega como un parcial normal. En la División BC3, antes del lanzamiento de su primera bola de color (tanto roja como azul), cada atleta **DEBE HACER el swing bidireccional**. En la Pareja BC3, TODOS los atletas (tanto rojos como azules, en su propio turno) DEBEN hacer el **swing bidireccional** después de que el árbitro señale a su lado para jugar, y antes de soltar su primera bola. (ref.: 5.5, 15.8.9 – retracción de la bola jugada).

13.6 Si ocurre una situación detallada en la regla 11.7 y cada Lado recibe los mismos puntos en el tie break, las puntuaciones se registran y se juega un segundo tie break. Esta vez el lado contrario comenzará el tie break con su bola blanca en la cruz. Este procedimiento continúa, con la primera jugada alternando entre lados, hasta que haya un ganador.

14. Movimiento en la corte

14.1 Un lado no puede preparar su próximo lanzamiento, orientar la silla de ruedas, la rampa, o rodar la bola en el tiempo de los lados opuestos (antes de que se muestre el color, es aceptable que un atleta recoja una bola sin propulsarla; (por ejemplo, se permite que el rojo recoja su bola antes de que el árbitro señale que el azul juegue y ponga la bola en su mano o regazo; no está permitido que el rojo recoja una bola después de que el árbitro haya señalado que el azul juegue). Ref.: 15.6.4.

14.2 Una vez que el árbitro ha indicado al atleta qué lado debe jugar, los atletas de ese lado son libres de entrar en el área de juego o cualquier caja de lanzamiento vacía. (ref. 15.6.1) A los atletas se les permite orientar la rampa desde su propia caja de lanzamiento o cualquier otra vacía. Los atletas y los SAs/ROs no deben entrar en las cajas de lanzamiento de los oponentes mientras preparan su próximo lanzamiento o para orientar una rampa. SA/RO NO PUEDE entrar en el área de juego durante el parcial.

14.3 Los atletas pueden ir detrás de las cajas de lanzamiento para alinear sus lanzamientos o para hablar con sus compañeros de equipo. Al menos una rueda delantera debe permanecer dentro de la propia caja de lanzamiento del atleta durante este tiempo. El camino detrás de las cajas puede ser utilizado por los atletas BC3 para entrar en el área de juego. Si desean entrar en el área de juego para la Pareja BC3, deben hacerlo sin pasar detrás de su propio compañero de equipo.

A los atletas y RO que incumplan esta regla del terreno de juego se les pedirá que regresen a sus respectivas cajas de lanzamiento y comiencen la acción nuevamente. El tiempo transcurrido no será restaurado.

14.4 Si cualquier Atleta necesita ayuda para ir a la cancha, puede pedirle al Árbitro o al juez de línea que los asista.

14.5 En un partido de equipo o pareja si un atleta lanza una bola y su compañero de equipo todavía está regresando a su caja de lanzamiento, el árbitro dará una penalización de 1 bola más la retracción de la bola

Reglamento Internacional de Boccia BISFed – 2021 - 2024 (v.1)

lanzada (ref.: 15.7.7). El atleta que regresa (no lanzador) debe tener al menos una rueda dentro de su propia caja de lanzamiento cuando el compañero de equipo [suelta la bola](#).

14.6 Las acciones rutinarias antes o después de la liberación o lanzamiento de una bola están permitidas sin que se tenga que hacer una solicitud específica al Asistente deportivo o al [Operador de rampa](#).

VIOLACIONES

15. Violaciones

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

- [Retracción](#)
- [Una bola de penalización](#)
- Una bola de penalización más la retracción
- Una bola de penalización más una tarjeta amarilla
- Tarjeta Amarilla
- Tarjeta Roja (Descalificación)

Todas las violaciones se registran en la hoja de puntuación

Un atleta y su SA/RO se consideran como una sola unidad: cualquier tarjeta amarilla o roja que reciba el SA/RO también se otorga a su atleta. [Por el contrario, las tarjetas amarillas y rojas otorgadas a un atleta se aplican también a su SA /RO.](#)

Un entrenador o [asistente del entrenador](#) se considera una sola unidad; si un entrenador o [asistente del entrenador](#) recibe una tarjeta amarilla o roja, no se transfiere al lado o deportistas.

15.1 Retracción

15.1.1 Una retracción es la retirada de una bola de la cancha. La bola retraída se colocará en el área designada; [en el suelo o en un recipiente de bolas muertas](#).

15.1.2 Una retractación solo se puede dar por una violación que ocurre durante el [lanzamiento de una bola](#).

15.1.3 Si se comete una violación que conduce a una retracción, el árbitro siempre intentará detener la bola antes de que mueva otras bolas.

15.1.4 Si el Árbitro no detiene la bola antes de que mueva otras bolas, el parcial se considerará un parcial interrumpido (ref.: 12.1-12.4).

15.2 Una bola de penalización

15.2.1 Una bola de penalización es la concesión de una bola extra al lado contrario. Esta bola se jugará después de que todas las bolas se hayan jugado en un parcial. El Árbitro sumara [y el Anotador registra](#) la puntuación; todas las bolas serán retiradas del área de juego y el Lado premiado con la bola de penalización seleccionará cualquiera (1) de sus bolas de colores, que serán lanzadas hacia la caja objetivo. El árbitro mostrará el indicador de color y anunciará "¡Un minuto!". El atleta tiene 1 minuto para jugar la bola de penalización. Si esta bola se detiene dentro de la caja objetivo de **35 cm** sin tocar la línea exterior, el lado que juega la bola de penalización se le otorga un punto adicional. En el caso de una bola de penalización, el reloj se restablecerá a 1 minuto, después de anotar el tiempo restante actual en la hoja de puntuación.

15.2.2 Si se produce más de una violación durante un parcial, por un lado, se puede otorgar más de una [bola](#) de penalización. Cada bola de penalización se juega por separado. La bola jugada se elimina y se suma (si está anotando) y el lado selecciona de todas sus bolas de color (1) para jugar cualquier bola de penalización posterior.

15.2.3 Las violaciones cometidas por ambas Partes no se anulan mutuamente. Cada lado intentará ganar su(s) punto(s) de [penalización](#). La primera bola de penalización será jugada por el lado que recibió la primera bola de penalización, después de lo cual las jugadas [se alternarán](#) entre [los lados](#) para las bolas de penalización [restantes](#).

15.2.4 Si se comete una violación que conduce a la concesión de una bola de penalización mientras se está jugando una bola de penalización, el Árbitro otorgará una bola de penalización al lado contrario.

Reglamento Internacional de Boccia BISFed – 2021 - 2024 (v.1)

15.3 Tarjeta Amarilla

15.3.1 Al cometer una violación enumerada en la regla 15.9, se mostrará una tarjeta amarilla y el Árbitro anotará la violación en la hoja de puntuación.

15.3.2 Si un Atleta gana dos (2) tarjetas amarillas durante una competencia, el Atleta es excluido del partido actual. El partido se pierde por castigo (ref.: 11.8).

Por la segunda tarjeta amarilla y cada tarjeta amarilla posterior que reciba una persona, se le prohibirá el resto del partido actual, pero es elegible para jugar los partidos restantes en la competición.

15.4 Tarjeta Roja (Descalificación)

15.4.1 Cuando un atleta, entrenador, **asistente del entrenador, operador de rampa** o asistente deportivo es descalificado, se mostrará una tarjeta roja y se registrará en la hoja de puntuación. Una tarjeta roja siempre significa una descalificación inmediata de la competencia (ref.: 15.11.4).

15.4.2 Si un Atleta y/o su SA/RO es descalificado, el Equipo perderá el partido (ref.: 11.8).

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

15.5 Las siguientes acciones conducirán a la retracción de la bola jugada (ref.: 15.1):

15.5.1 si se lanza una **bola** antes de que el árbitro indique qué color va a jugar.

15.5.2 si una bola se detiene en una rampa después de haber sido liberada.

15.5.3 si un **operador de rampa** detiene la bola en la rampa por cualquier motivo.

15.5.4 si en un partido BC3, el atleta BC3 no es la persona que suelta la bola. Un atleta debe tener contacto físico directo con la bola en su liberación. El contacto físico directo incluye el uso de un dispositivo de asistencia conectado directamente a la cabeza, boca, brazo o **pierna** del atleta (ref.: 5.4).

15.5.5 si el SA/RO está tocando al atleta, o empujando/tirando de la silla de ruedas mientras se libera una bola (ref.: 3.5).

15.5.6 si un **operador de rampa** y un atleta liberan simultáneamente la bola.

15.5.7 si se juega una bola de color antes de la bola blanca. **(El atleta programado para jugar la bola blanca todavía está obligado a jugar la bola blanca como en 10.2 y 10.3)**

15.5.8 si la primera bola de color no es jugada por el Atleta que lanzó la bola blanca (ref.: 10.4.1).

15.5.9 si un Atleta BC3 no hace el **swing bidireccional** después de que la bola blanca ha sido presentada y antes de realizar su lanzamiento; o antes de jugar una bola de penalización; o antes de la primera jugada de **ese** Atleta en un tie break o parcial de desempate (ref.: 5.5).

15.5.10 si un atleta BC3 no reorienta la rampa haciendo el **swing bidireccional de dos vías** cuando ellos o su compañero de equipo regresan del área de juego, antes de lanzar su bola de color (ref.: 5.5).

15.5.11 si algún Lado juega más de una bola al mismo tiempo (ref.: 10.13).

Reglamento Internacional de Boccia BISFed – 2021 - 2024 (v.1)

15.6 Las siguientes acciones conducirán a la concesión de una bola de penalización (ref.: 15.2):

15.6.1 si un Atleta abandona la caja de lanzamiento cuando no se ha indicado su turno (ref.: 14.2).

15.6.2 si un **operador de rampa** se vuelve a mirar en el área de juego para ver el juego durante un parcial antes de que se hayan jugado todas las **bolas de ambos lados** (ref.: 3.5).

15.6.3 si en opinión del Árbitro hay una comunicación inapropiada entre atletas, sus SAs, **ROs**, Entrenadores y/o **CA**. (ref.: 16.1-16.3). **Esto incluye la comunicación a través de la tecnología (Teléfono inteligente...)**

15.6.4 si el Atleta y/o SA/RO prepara su siguiente lanzamiento orientando la silla de ruedas y/o la rampa o rodando la bola en el tiempo de los lados opuestos (ref.: 14.1)

15.6.5 si el SA/RO mueve la silla de ruedas, o la rampa o el puntero o pasa una bola al atleta sin que el atleta lo pida (ref.: 3.5).

15.7 Las siguientes acciones conducirán a la retracción de la bola jugada y la concesión de una bola de penalización (ref.: 15.1 / 15.2):

15.7.1 lanzar la bola blanca o una bola de color cuando el Asistente Deportivo, **el Operador de Rampa**, el Atleta o cualquiera de sus equipos, bolas o pertenencias está tocando las líneas de la cancha o una parte de la superficie de la cancha que no se considera parte de la caja de lanzamiento del Atleta. **Los SAs BC1 pueden estar detrás de la propia caja de lanzamiento de su atleta**. Para los atletas BC3 y sus **ROs**, esto incluye mientras la bola todavía está en la rampa (ref.: 10.2).

15.7.2 lanzar la bola cuando la rampa sobresalga **por cualquier parte de** la línea de lanzamiento (ref.: 5.3).

15.7.3 lanzar la bola sin tener al menos un glúteo (o abdomen, según la clasificación) en contacto con el asiento de la silla (ref.: 10.9.1).

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

15.7.5 lanzar la bola cuando el **operador de rampa** mira en el área de juego (ref.: 3.5).

15.7.6 lanzar la bola cuando la altura del asiento del atleta es superior a los 66 cm máximos para BC1, BC2 y BC4 (ref.: 6.1).

15.7.7 lanzar una bola, en un partido de equipo o pareja, mientras un compañero de equipo viene regresando a su caja de lanzamiento (ref.: 14.5). Si el atleta que viene regresando tiene al menos una rueda tocando dentro de su propia caja de lanzamiento, se considera que está "en" su propia caja de lanzamiento.

15.7.8 preparación y posterior **lanzamiento** de una bola cuando es el turno del lado contrario para jugar (ref.: 15.6.4).

15.8 Las siguientes acciones darán lugar a la concesión de una bola de penalización y una tarjeta amarilla (ref.: 15.2, 15.3):

15.8.1 cualquier interferencia o distracción de otro Atleta de tal manera que afecte la concentración o la acción de juego de su oponente.

15.8.2 Causar un parcial interrumpido que necesita ser **reiniciado**.

Reglamento Internacional de Boccia BISFed – 2021 - 2024 (v.1)

15.9 Un atleta, asistente deportivo, operador de rampa y/o entrenador/asistente del entrenador que cometa cualquiera de las siguientes infracciones recibirá una tarjeta amarilla (ref.: 15.3):

15.9.1 Un atleta o lado entra en el área de calentamiento fuera de turno; o lleva al área de calentamiento, o a la cámara de llamadas, más del personal permitido (ref.: 7.2, 8.2). Esto dará lugar a una tarjeta amarilla para el atleta o el capitán en el caso de los partidos de equipo o pareja.

15.9.2 Un atleta, pareja o equipo que lleva a la cámara de llamadas más del número permitido de bolas (ref.:3.1, 3.2.1, 3.3.1). Las bolas adicionales serán confiscadas y mantenidas hasta el final de la competición. **El atleta que trae las bolas adicionales puede indicar qué bolas deben ser confiscadas.**

En la División de Equipos y Parejas, la tarjeta amarilla se otorga al Atleta que trae más del número permitido de bolas. Si no es posible determinar quién es ese Atleta, la tarjeta amarilla se le otorgará al capitán (ref.: 9.7).

Las "bolas adicionales" que han sido confiscadas, y que de otro modo son legales, pueden ser reclamadas para la competencia subsiguiente en el mismo torneo.

15.9.3 Un atleta cuando su(s) bola(s) no cumple(n) los criterios durante una verificación de **bolas** (ref.: 4.7.1, 4.7.2 y 9.3.). Se publicará un aviso en la entrada de la cámara de llamadas que enumera las bolas fallidas, el equipo fallido **y todas las tarjetas amarillas.**

15.9.4 Causar injustificadamente el retraso de un partido. La decisión del Árbitro es final en tales asuntos.

15.9.5 No aceptar la decisión de un Árbitro y/o actuar de manera perjudicial para el lado contrario o el personal de la competencia.

15.9.6 Salir del área de la cancha durante el partido sin el permiso del Árbitro, incluso si es entre parciales o durante un tiempo de espera médico o técnico, esa persona no puede regresar al partido.

15.9.7 El **atleta**, el asistente deportivo, el operador de rampa o el entrenador/**asistente del entrenador** ingresan al área de juego sin el permiso del árbitro (ref.: 10.7.4).

15.9.8 **Uso de equipos durante la Competencia que no cumplan con los criterios establecidos para el equipo. (Si, durante la verificación del equipo previo al Torneo, se descubre que el equipo no cumple, el equipo puede adaptarse para cumplir y recibir el sello /pegatina oficial).**

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

15.10.1 Recibir una segunda advertencia durante la misma competición (es decir, se les ha mostrado previamente una tarjeta amarilla por cualquier infracción enumerada en la regla 15.9).

15.10.2 Una segunda tarjeta amarilla en el Área de Calentamiento o Cámara de Llamadas al Atleta y/o SA/RO durante la misma competencia dará lugar a la inhabilitación para el partido actual. El equipo pierde frente su oponente por la falta cometida (ref.: 11.8).

Una segunda tarjeta amarilla al Entrenador/**Asistente del entrenador** le impide entrar en el FOP para ese partido.

15.10.3 Una segunda tarjeta amarilla en la cancha durante un partido dará lugar a la exclusión del partido y podría resultar en la pérdida del partido (ref.: 11.8). Si se trata del Entrenador/**Asistente del entrenador**, se ve obligado a abandonar el FOP, pero el **partido** puede continuar.

Reglamento Internacional de Boccia BISFed – 2021 - 2024 (v.1)

15.11 Cualquier miembro del equipo, atleta, asistente deportivo, operador de rampa y/o entrenador/asistente del entrenador que cometa cualquiera de las siguientes infracciones recibirá una tarjeta roja y una descalificación inmediata (ref.: 15.4):

15.11.1 Demostrar un comportamiento antideportivo, como intentar engañar a un árbitro o hacer comentarios no autorizados dentro o fuera del campo de juego.

15.11.2 Conducta violenta.

15.11.3 Uso de lenguaje o gestos ofensivos, insultantes o abusivos.

15.11.4 Una tarjeta roja en cualquier momento dará lugar a una descalificación inmediata de la competición. Los resultados de los partidos anteriores durante la competición se perderán y el Atleta o Equipo no será elegible para recibir puntos de participación o clasificación para la competición (ref.: 15.4.1).

COMUNICACIÓN

16. Comunicación

16.1 No habrá comunicación entre atleta, asistente deportivo, operador de rampa, entrenador/asistente del entrenador durante un parcial.

Las excepciones son:

- cuando un Atleta solicita a su SA/RO que lleve a cabo una acción específica como alterar la posición de la silla de ruedas, mover un dispositivo de asistencia, rodar, amasar la bola o pasar la bola al Atleta. Se permiten algunas acciones rutinarias sin una solicitud específica a la SA/RO,
- Los entrenadores/CA, SAs/ROs, pueden felicitar u ofrecer aliento a los atletas de su lado después de un lanzamiento y entre los parciales

16.2 En la División de Equipos y Parejas, durante el juego de un parcial, los Atletas solo pueden comunicarse con sus compañeros de equipo que estén en la cancha después de que el Árbitro haya indicado que es su turno de jugar. Durante un parcial, cuando ninguno de los dos lados ha sido indicado para jugar (por ejemplo: durante una medida por un árbitro; un mal funcionamiento del reloj de tiempo) los atletas de ambos lados pueden conversar en voz baja, pero deben cesar tan pronto el juez ha indicado que lado debe jugar.

16.3 Un atleta no puede instruir al asistente deportivo (equipo) o al operador de rampa (parejas) de su compañero de equipo. Cada atleta sólo puede comunicarse directamente con su propio asistente deportivo /operador de rampa. Un atleta bc3 puede utilizar una hoja común o gráfico para dar órdenes a su compañero de equipo.

16.4 Entre parciales, los atletas pueden comunicarse entre ellos, su SA/RO y su entrenador/CA. Esta comunicación debe cesar una vez que el Árbitro esté listo para comenzar el parcial. El Árbitro no retrasará el partido para permitir una mayor discusión.

16.5 Un atleta puede pedirle a otro atleta o RO que se mueva si él / ella está posicionado de una manera que interfiere con su acción de lanzamiento, pero no puede pedirles que salgan de su caja de lanzamiento. Durante un partido, el RO debe asegurarse de que su equipo está fuera del camino para que el oponente pueda hacer fácilmente su lanzamiento, sin causar daño a las pertenencias que están en el camino. Para evitar daños, los ROs no deben mover el equipo de los oponentes. Durante un partido, el RO debe mover su propia rampa/pertenencias fuera del camino del oponente para permitir que el lanzamiento se realice sin interferencias.

16.6 Cualquier Atleta puede hablar con el Árbitro en su propio tiempo. Las SAs/ROs solo pueden transmitir mensajes para el Atleta y el Árbitro con el permiso del Árbitro.

Reglamento Internacional de Boccia BISFed – 2021 - 2024 (v.1)

16.7 Después de que el Árbitro **indique** qué Lado jugará, cualquier Atleta de ese Lado puede pedir la puntuación o una medida. Las solicitudes sobre el posicionamiento de las bolas (por ejemplo, ¿qué bola del oponente está más cerca?) no serán respondidas por el Árbitro. Los atletas pueden entrar en el área de juego para evaluar por sí mismos cómo están ubicadas las bolas.

16.8 Si se requiere traducción en la cancha durante un partido, el HR tendrá plena autoridad para seleccionar un traductor apropiado. El HR primero intentará utilizar a un voluntario de deportes de competición u otro árbitro que no esté actualmente involucrado en otro partido o **seleccionar un traductor del área designada**.

16.9 Los traductores no estarán sentados en el FOP. **Los traductores deben estar en su área designada**. Ningún partido se retrasará si un traductor no está presente cuando sea necesario.

16.10 Cualquier dispositivo de comunicación, incluido un teléfono inteligente ingresado al FOP, debe ser aprobado durante la **verificación del equipo y recibir una etiqueta adhesiva válida**, por el HR o **designado**. **Los dispositivos de comunicación no aprobados NO están permitidos en el FOP**. Cualquier uso indebido será una comunicación inapropiada y justificará una bola de penalización **que se jugará en la 1ª oportunidad Ref. 4; 15.6.3**.



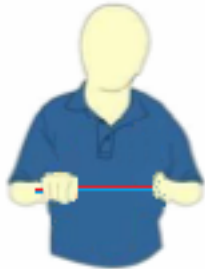

A los entrenadores/**asistentes del entrenador** se les permite usar tabletas y teléfonos inteligentes para tomar notas (**dichos dispositivos deben estar en un modo que no pueda comunicarse con los atletas en la cancha, por ejemplo, "modo avión"**). Los árbitros tienen la autoridad en cualquier momento durante el partido para verificar el dispositivo del entrenador/CA para asegurarse de que no está en modo de comunicación). Los atletas y las SAs/ROs en la cancha no deben recibir ninguna comunicación (**electrónica, vocal, señales**) desde **fuera de la cancha durante un parcial**. **Los dispositivos electrónicos NO pueden ser llevados a la cancha, a menos que se apruebe durante la revisión del equipo**. Cualquier infracción de esta regla es una comunicación inapropiada y garantiza una bola de penalización.

Reglamento Internacional de Boccia BISFed – 2021 - 2024 (v.1)



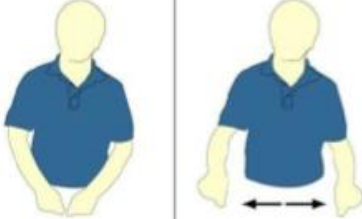


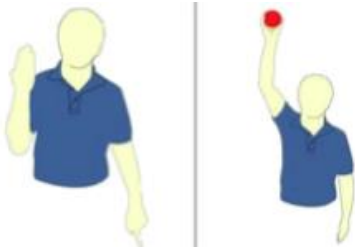
Gestos/signos de los jueces

Los gestos se han desarrollado para ayudar tanto a los árbitros como a los atletas a entender ciertas situaciones. Los atletas no pueden protestar si un árbitro se olvida de usar un gesto específico.





Árbitros

Situación que debe señalarse	Descripción del gesto	Gesto a realizar
<p>Indicación para propulsar bolas de calentamiento, o la bola blanca</p> <ul style="list-style-type: none"> • regla 10.1 • regla 10.2 	<p>Mueva la mano para indicar el movimiento y diga: "Comience a calentar", o "la bola blanca".</p>	
<p>Indicación para jugar una bola de color:</p> <ul style="list-style-type: none"> • regla 10.4 • regla 10.5 • regla 10.6 	<p>Muestra el indicador de color según el color del lateral a jugar.</p>	
<p>Bolas equidistantes</p> <ul style="list-style-type: none"> • regla 10.12 	<p>Mantenga el indicador hacia los lados contra la palma de la mano, como se muestra, con el borde que se muestra a los atletas. Indicador de volteo para mostrar qué lado se va a jugar (como arriba)</p>	
<p>Técnico o médico tiempo de salida:</p> <ul style="list-style-type: none"> • regla 5.7 • regla 6.2 • artículo 18 	<p>Coloque la palma de la mano sobre los dedos de la otra mano, que están en una línea vertical (dibujando una "T") y diciendo qué lado lo requería (por ejemplo, médico o técnico tiempo de salida para – nombre del atleta / equipo / país / color de la bola).</p>	

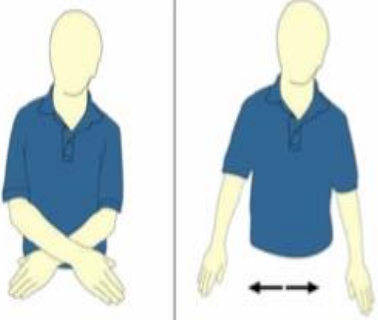

Reglamento Internacional de Boccia BISFed – 2021 - 2024 (v.1)

<p>Parar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regla 10.6.2 • Regla 16.2 • Regla 17.10 	<p>Mostrar una palma levantada de la mano</p> <p>10.6.2 Indicar al temporizador para "detener el tiempo" o Indicar a los lados a "Esperar"</p>	
<p>Sustitución: Solo eventos juveniles</p>	<p>Gire un antebrazo alrededor del otro.</p>	
<p>Medición</p> <ul style="list-style-type: none"> • regla 4.6 • regla 11.6 	<p>Ponga una mano al lado de la otra y separarse como si usara una cinta métrica.</p>	
<p>Árbitro preguntando si el(los) Atleta(s) quiere(n) ir a la cancha:</p> <ul style="list-style-type: none"> • regla 11.6 	<p>Apunte a Atleta y luego el ojo del árbitro.</p>	
<p>Comunicación inapropiada:</p> <ul style="list-style-type: none"> • regla 15.6.3 • artículo 16 	<p>Señale la boca y mueva el índice lateralmente con la otra mano.</p>	
<p>Bola muerta / bola hacia fuera:</p> <ul style="list-style-type: none"> • regla 10.6.2 • regla 10.10 • regla 10.11 	<p>Señale la bola y levante el antebrazo verticalmente con la mano abierta con la palma de la mano hacia el cuerpo del árbitro y diga: "Fuera" o "Bola Muerta". Luego levanta la bola que salió.</p>	

Reglamento Internacional de Boccia BISFed – 2021 - 2024 (v.1)

<p>Retracción:</p> <ul style="list-style-type: none"> • regla 15.1 	<p>Señale la bola y levante el antebrazo con una mano cóncava antes de recoger la bola (siempre que sea posible).</p>	
<p>1 bola de penalización:</p> <ul style="list-style-type: none"> • regla 15.2 	<p>Levante 1 dedo.</p>	
<p>Tarjeta Amarilla:</p> <ul style="list-style-type: none"> • regla 15.3 <p>Segunda tarjeta amarilla y excluida del partido actual</p> <ul style="list-style-type: none"> • regla 15.10 	<p>Mostrar la tarjeta amarilla por la infracción.</p> <p>Mostrar la tarjeta amarilla por la segunda infracción (finalizar el partido, por Pareja e Individual)</p>	
<p>Tarjeta Roja (Descalificación):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regla 15.4 	<p>Mostrar la tarjeta roja.</p>	

Reglamento Internacional de Boccia BISFed – 2021 - 2024 (v.1)


<p>Finalización final / fin del partido:</p> <ul style="list-style-type: none"> • regla 10.7 	<p>Cruza los brazos estirados y los separa. Decir, "Fin terminado", o "Partido terminado".</p>	
<p>Puntuación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • regla 4.5 • artículo 11 	<p>Coloque los dedos sobre el color correspondiente en el indicador de color para mostrar la puntuación. Y decir la partitura.</p>	

Puntuaciones

Ejemplos de puntuación			
			
<p>3 puntos para el rojo</p>	<p>7 puntos para el rojo</p>	<p>10 puntos para el rojo</p>	<p>12 puntos para el rojo</p>

Reglamento Internacional de Boccia BISFed – 2021 - 2024 (v.1)

Juez de línea

Situación que se señalará	Descripción del gesto	Gesto a realizar
Para llamar la atención del árbitro	Levante el brazo	

TIEMPO

17. Tiempo por parcial

17.1 Cada Lado tendrá un límite de tiempo para el juego de cada parcial y es monitoreado por un cronometrador. Los tiempos son:

- BC1: 5 minutos por atleta por parcial
- BC2: 4 minutos por atleta por parcial
- BC3: 6 minutos por atleta por parcial
- BC4: 4 minutos por atleta por parcial
- Equipos: 6 minutos por Equipo por parcial
- Par BC3: 7 minutos por par por parcial
- Par BC4: 5 minutos por par por parcial

17.2 El lanzamiento de la bola blanca se cuenta como parte de la asignación de tiempo de un Lado.

17.3 El tiempo de un Lado comenzará cuando el Árbitro indique al cronometrador qué Lado debe jugar, incluyendo la bola blanca.

17.4 El tiempo de un Lado se detendrá en el momento en que la bola jugada se detenga dentro de los límites de la cancha o cruce los límites de la cancha.

17.5 Si un Lado no ha lanzado la bola cuando se alcanza el límite de tiempo, esa bola y otras bolas restantes de ese Lado dejan de ser válidas y se colocarán en el área designada para bolas muertas. En el caso de Atletas BC3 la bola ha sido liberada una vez que comienza a rodar por la rampa.

17.6 Si un equipo suelta una bola después de que se alcanza el límite de tiempo, el árbitro detendrá la bola y la retirará de la cancha antes de que perturbe el juego. Si la bola mueve cualquier otra bola el parcial será considerado como interrumpido (ref.: 12).

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

17.8 Durante cada parcial, el tiempo restante para ambos Lados se mostrará en el marcador. Al finalizar cada parcial, el tiempo restante de ambos Lados se anotará en la hoja de puntuación.

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

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

17.11 El cronometrador anunciará, alto y claro, cuando el tiempo restante sea "1 minuto", "30 segundos", "10 segundos"; y "Tiempo", cuando el tiempo haya expirado. Durante el "minuto" entre parciales, el cronometrador anunciará "¡15 segundos!" y "¡Tiempo!" **El árbitro debe repetir el anuncio en voz alta, para que las partes sepan que la llamada es para su cancha.**

18. Tiempo fuera médico

18.1 Si un atleta o SA/RO se enferma durante un partido (debe ser una situación grave) cualquier atleta puede pedir un tiempo de asistencia médica si es necesario. Un partido puede ser interrumpido por un tiempo médico durante diez (10) minutos durante los cuales el Árbitro debe detener el partido. En la división BC3, durante el tiempo fuera médico de diez minutos, **los operadores de rampa** no pueden mirar en el área de juego.

18.2 Un atleta o SA/RO solo puede recibir un (1) tiempo de asistencia médica por partido.

Reglamento Internacional de Boccia BISFed – 2021 - 2024 (v.1)

18.3 Cualquier atleta o SA/RO que recibe un tiempo de asistencia médica debe ser visto en la cancha tan pronto como sea posible por el **personal médico** asignado al lugar. El **personal médico** puede ser asistido con la comunicación del atleta o SA/RO, si es necesario.

18.4 En **cualquier** División, si un Atleta no puede continuar, perderá el partido (ref.: 11.8).

18.5 Cuando se llama al tiempo de espera médico para un Asistente Deportivo/ **Operador de Rampa, y el SA / RO no puede continuar después del tiempo de espera, si** el Atleta tiene alguna bola restante, pero no puede jugarlas sin asistencia, se convertirán en bolas muertas.

18.6 Si un Atleta continúa pidiendo tiempo fuera médico en partidos posteriores, el TD en consulta con el **personal médico** y un representante del país de ese Atleta determinará si ese Atleta debe ser retirado del resto de la competencia.

En la División Individual si un Atleta es removido del resto de la competencia, todos los partidos posteriores que hubieran jugado tendrán el puntaje más alto de 6-0; o la mayor diferencia de puntos en cualquier partido en ese grupo o serie de eliminación.

19. Tiempo fuera técnico

19.1 Una vez por partido, si algún equipo se rompe, el tiempo debe detenerse y el atleta se le dará un tiempo técnico de diez (10) minutos para reparar su equipo. En un partido de parejas, un atleta puede compartir una rampa con su compañero de equipo si es necesario. Una rampa de reemplazo puede ser sustituida entre parciales (el árbitro principal debe ser notificado de esto). Los artículos de reparación, incluida una rampa de reemplazo, pueden provenir de fuera del FOP. Un Oficial (Liner, Timer, Referee...) debe acompañar al personal que realiza la reparación.

Si el equipo no puede ser reparado, el atleta debe seguir jugando con el equipo roto o perder el partido (ref.: 11.8).

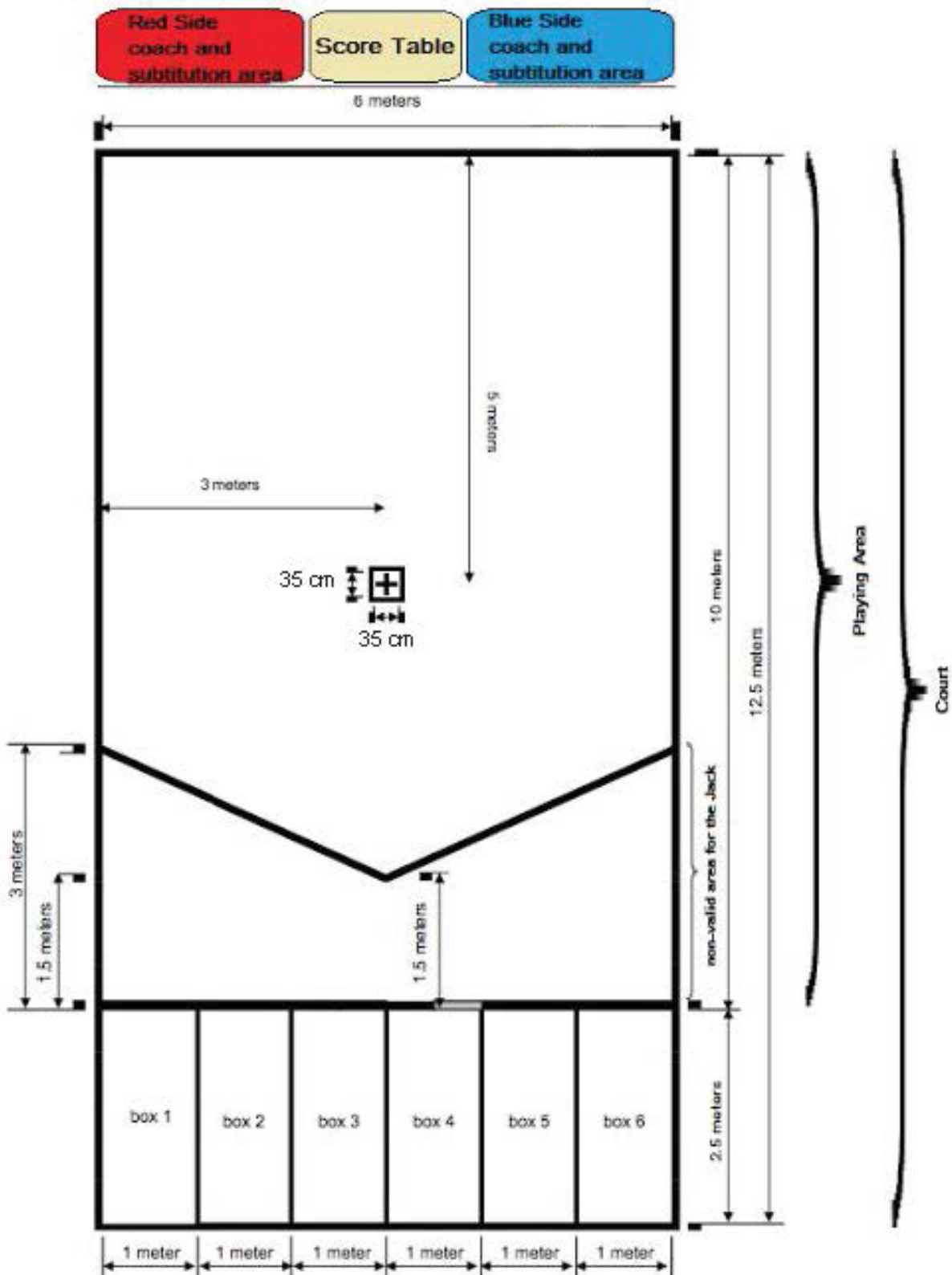
PROTESTAS

20. Procedimiento de aclaración y protesta

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

20.2 Durante el partido, un atleta/capitán puede solicitar una decisión del HR, cuya decisión es definitiva y el partido **continúa. No se pueden hacer más protestas. Si las cámaras aéreas están en uso, el HR puede utilizar dicha evidencia para llegar a una decisión.**

Disposición de la cancha de boccia



Reglamento Internacional de Boccia BISFed – 2021 - 2024 (v.1)

Directrices de medición y encintado

Cinta ancha para líneas exteriores, línea de lanzamiento y línea en V.

Cinta estrecha para dividir las cajas de lanzamiento, la cruz y la caja objetivo de **35 cm x 35 cm**
Cada pata de la cruz debe estar entre 15 y 25 cm

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

Líneas laterales de 12,5 metros: desde el interior de la línea del frente y desde el interior de la línea trasera.

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

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

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

3 metros: desde la parte posterior de la línea de lanzamiento hasta la parte delantera de la línea V.

1,5 metros: desde la parte posterior de la línea de lanzamiento hasta el vértice delantero de la línea V.

2,5 metros: desde el interior de la línea de atrás hasta el interior (que también es la parte posterior) de la línea de lanzamiento.

Líneas de caja de 1 metro: distribuidas uniformemente a cada lado de las marcas del medidor.