



# Reglamento Internacional de Boccia BISFed 2021-2024 – V1.1

Las Reglas en inglés se utilizarán en todos los eventos sancionados por BISFed

Traducido por: JOHNN JAIRO MORENO MARTINEZ



## Control de versiones de documentos

Cualquier cambio realizado en este libro de reglas se indicará a continuación. Consulte el número de versión en la página de título para identificar qué versión es.

Versión	Cambios realizados	Por quién	Fecha
1.1	<ul style="list-style-type: none"><li>• 3.4.8 Resolución de disputas</li><li>• Regla 4 Comprobación de bolas</li><li>• 8.11 "inspección visual"</li><li>• Regla 9 Verificación de bolas</li><li>• Regla 9.4 Las bolas fallidas NO se vuelven a probar</li><li>• 10.16 Verificación de la bola después del partido</li><li>• 15.11.1 Bola manipulada</li></ul>	GV	Octubre2021

Los cambios para V1.1 están en este tipo de **color**

## Reglamento Internacional de Boccia BISFed – 2021 - 2024 (v1.1)

---

### Cambios Realizados a la V.4 De 2018

---

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

Cambios en la versión 1.1

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 competencias 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

9.4 Las bolas que no pasan la verificación de la Cámara de Llamadas no se vuelven a probar

10.1 NO invadir las cajas del oponente durante el calentamiento de 2 minutos

10.7 Asignaciones del operador de rampa durante la medida

10.12 Equidistancia - Debe ser igual distancia E igual PUNTUACIÓN

10.14 "Bola caída" - clarificado

10.16 "Controles obligatorios de bolas"

10.5.1 Muévete "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 anunciar "Un Minuto"

13.7 Eliminado este Tie Break (ya que el Ranking es el que decide finalmente)

14.2 Los atletas y los 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 objetivo 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, solo se convierte en una bola muerta)

18.3, 18.6 "médico" cambiado a "personal médico"

19 Se agregó una sección para el tiempo de espera técnico para que todo esté en un solo lugar

20.2 La protesta se resolverá en FOP

## **Reglamento Internacional de Boccia BISFed – 2021 - 2024 (v1.1)**

---

### **Introducción**

Las reglas **presentadas** en este Libro de Reglas se relacionan con el juego de Boccia.

Estas Reglas de Competencia se aplican a todas las competiciones internacionales celebradas bajo los auspicios de BISFed (Federación Deportiva Internacional de Boccia). Estas competiciones comprenden todos los eventos sancionados por BISFed e incluyen: Eventos Regionales, Eventos de **la Copa** mundial, 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, se pueden permitir sustitutos para el equipo y la pareja en algunas competiciones. La edad de los competidores se indicará en la Guía del Concurso para cada Concurso Juvenil. (La edad es mínima 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 pueden añadir puntos de aclaración con el acuerdo del Delegado Técnico designado por 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. La participación de la multitud es bienvenida y alentada. 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 [admin@bisfed.com](mailto:admin@bisfed.com) si desea recibir este documento. BISFed se esforzará por publicar 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 de videos de 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 en este manual. Estas situaciones se tratarán 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 juego de un partido debe adelantarse antes del inicio del juego de la competencia. Los problemas deben plantearse antes o durante la Reunión Técnica para que puedan discutirse y resolverse antes de que comiencen los partidos.**

## Tabla de Contenidos

### LOS FUNDAMENTOS

1. Definiciones.....	6
2. Elegibilidad para jugar.....	8
3. Tipos de Juego.....	8
4. Comprobación del equipo.....	11
5. Dispositivos de asistencia .....	14
6. Sillas de ruedas.....	15

### PREPARACIÓN PREVIA AL PARTIDO

7. Calentamiento.....	16
8. Camara de llamadas.....	16
9. Comprobación de las bolas .....	18

### EN LA CORTE

10. Juego .....	19
11. Puntuación .....	22
12. Parcial interrumpido .....	23
13. Tie-Break o desempate .....	24
14. Movimiento en la corte o cancha .....	24

### VIOLACIONES

15. Violaciones .....	26
-----------------------	----

### COMUNICACIÓN

16. Comunicación.....	30
Gestos y señales de los funcionarios .....	32

### TIEMPO

17. Tiempo por parcial .....	36
18. Tiempo fuera médico.....	37
19. Tiempo fuera técnico.....	37

### PROTESTAS

20. Procedimiento de aclaración y protesta.....	37
---	----

Diseño De La Cancha De Boccia .....	38
-------------------------------------	----

## Reglamento Internacional de Boccia BISFed – 2021 - 2024 (v1.1)

### 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	Árbitro Jefe, Árbitro Jefe Asistente, Delegado Técnico, Delegado Técnico Asistente.
Asistente del entrenador	(CA) Un individuo que ayuda al entrenador. 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 equipo es de dos (2) atletas. En la División por Equipos un Equipo es de tres (3) Atletas. Los SAs, entrenadores y CA, son miembros adicionales del Lado.
Asistente Deportivo	(SA) Asistente para atletas BC1 o jugadores que lanzan con el pie BC4 de acuerdo con las Reglas sa.
Operador de rampa	(RO) Asiste 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 Jack (ref. 4.7).
Jack	La bola blanca.
Bolas de competición	Bolas de un fabricante de bolas con licencia proporcionadas por el HOC para su uso durante el Torneo
Propulsar	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 convierte en "Bolas Muertas"
Bola muerta	Una bola de color propulsada o noqueada fuera de los límites; una bola retirada por un árbitro después de una infracción; o una bola no jugada debido a que el tiempo expira, o porque el Atleta elige no jugar.
Bola de penalización	Una bola jugada al final de un parcial otorgado por el árbitro para penalizar al otro lado por una violación específica.
Swing bidireccional	Mover claramente la rampa al menos 20 cm a la izquierda y 20 cm a la derecha
Fuera del camino	Ubicarse 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 suelta la bola	El atleta está en el movimiento final de propulsar 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 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 con una precisión de 0,01 g, utilizada 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 inscribirse antes de cada partido.
Campo de juego	(FOP) El área que contiene todos los tribunales o canchas. Esto incluye las estaciones de los temporizadores.
Tribunal o cancha	El área delimitada por las líneas fronterizas. Esto incluye las cajas de lanzamiento.
Área de juego	La Corte o cancha menos las cajas de lanzamiento.
Caja de lanzamiento	Una de las seis casillas marcadas y numeradas desde las que juegan los atletas.
Línea de lanzamiento	La línea en la cancha desde detrás de la cual los atletas impulsan la bola.
Línea V	El Vee al otro lado de la cancha que el Jack debe cruzar por completo para estar en juego
Cruz	La marca en el centro del área de juego
Caja de destino	35cm x 35cm apunta a la cruz para lanzar las bolas de penalización.

## *Reglamento Internacional de Boccia BISFed – 2021 - 2024 (v1.1)*

Torneo	Toda la Competición o Competiciones incluyendo las comprobaciones de equipos. La Ceremonia de Clausura finaliza 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 competencia.
Partido	Un juego entre dos lados.
Parcial	Una sección de un partido cuando todas las bolas han sido jugadas por 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, Lado, Asistente de Entrenamiento 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 (v1.1)

---

### 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 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 En 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 (v1.1)**

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** Resolución de una disputa. Como se describe en la Regla 20, el capitán/atleta es el que debe pedir una aclaración. El Entrenador, CA o SA/RO también puede hablar con el árbitro, con permiso del árbitro, durante la disputa. Si la traducción es necesaria, un traductor también puede asistir de acuerdo con las Reglas 16.8 y 16.9

## Reglamento Internacional de Boccia BISFed – 2021 - 2024 (v1.1)

### 3.5 Asistentes De Atletas

#### 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. En este libro de reglas, los operadores de rampa deben seguir las reglas asignadas a los operadores de rampa. Cuando se menciona "Atleta" en este libro de reglas, se refiere al individuo (s) que impulsa la bola. El Operador de Rampa debe cumplir con la Política de BISFed sobre la Nacionalidad de los Competidores. Un RO puede ayudar solo a un Atleta. El RO debe ser el mismo individuo para toda la competencia; a menos que la OI se enferme. Si está enfermo, la RO puede ser sustituida. 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 cuando las canchas de calentamiento estén disponibles. Cualquier sustituto de RO debe tener una licencia 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 colocados 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:

- Posicionar la rampa, cuando el atleta se lo indique;
- Ajustar o estabilizar la silla del Atleta, cuando el Atleta se lo indique;
- Ajustar la posición del Atleta, cuando el Atleta se lo indique;
- Rodar y/o pasar una bola al Atleta, cuando el Atleta se lo indique;
- Realizar acciones rutinarias antes o después de soltar la bola;
- Recoger las bolas después de cada parcial, cuando el árbitro recoge la ~~ball~~ bola y dice: "¡un minuto!"
- Transmitir conversaciones entre el atleta y el árbitro, con la aprobación del árbitro
- NO puede ingresar a FOP sin permiso (Ref. 15.9.7)
- DEBE mantenerse fuera de las cajas de lanzamiento de los oponentes

Cuando se libera la bola, el operador de rampa:

- no debe tener contacto físico directo con el Atleta (no 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 de pie BC4 pueden tener un asistente deportivo. El Asistente Deportivo de los jugadores que lanzan con el pie BC1 y BC4 debe colocarse detrás de la propia caja de lanzamiento del Atleta y puede ingresar a la caja de lanzamiento cuando lo indique su Atleta. Los asistentes deportivos realizan las mismas tareas que un operador de rampa, con la excepción de posicionar 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 está permitido 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 (Coach o CA) está permitido 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 (v1.1)**

### **3.6 Entrenador**

Se permite que un Entrenador o Asistente del Entrenador por lado ingrese 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 necesarios 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 del equipo (sillas de ruedas, rampas, punteros, guantes, férulas, dispositivos de comunicación, etc.) debe tener lugar al comienzo 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. Los equipos revisados y aprobados recibirán un sello o pegatina oficial para cada artículo, incluida una pegatina para cada sección de la rampa. Los guantes, férulas u otros dispositivos similares que el Atleta use en la cancha necesitan una aprobación documentada de la Clasificación, que debe llevarse 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 comprobación de equipo y deben recibir el sello / pegatina oficial. Solo se permiten los dispositivos que se requieren para la comunicación aprobada. Los árbitros pueden revisar el equipo en cualquier momento durante un partido para asegurarse de que los Atletas y SA /RO cumplan con los requisitos. No se permitirán solicitudes para certificar cualquier artículo después de pasar por las verificaciones 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 la 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 final actual parcial cuando se descubra la violación)

El equipo está sujeto a controles aleatorios en cualquier momento durante un torneo a discreción exclusiva del Árbitro en la cancha o del Árbitro Principal. Si se descubre que el equipo utilizado en la cancha no cumple con los requisitos, se le entregará 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 control 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 el chequeo de bola en cada torneo.

#### **CHEQUEO DE BOLA**

Durante el Control de Equipo, y en los horarios programados durante todo el torneo, habrá un área informal de verificación de bolas donde las bolas pueden ser revisadas en dispositivos de prueba oficiales. Una biblioteca de imágenes estará disponible para proporcionar referencia para las bolas en "buenas condiciones"

#### **4.1 El Tribunal, Corte O Cancha**

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

Las dimensiones de la cancha son de 12,5m x 6m con el área de lanzamiento dividida en seis cajas de lanzamiento. Todas las mediciones de las líneas límite se miden en el interior de la línea correspondiente. Las líneas que dividen las cajas de lanzamiento y las líneas para la cruz se miden a una línea de lápiz delgada con la cinta distribuida uniformemente a cada lado de esa marca. La línea de lanzamiento y la línea V se colocarán dentro del área no válida para la bola blanca (ref.: Boccia Court Layout en la parte final de este libro de reglas).

## **Reglamento Internacional de Boccia BISFed – 2021 - 2024 (v1.1)**

Todas las marcas de la cancha deben tener entre 1,9 cm y 7 cm de ancho y deben ser fácilmente discernibles. Se puede usar 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 V. La **cinta estrecha o delgada**, de 1.9 a 2.6cm de ancho, se debe usar para: las líneas que dividen las cajas de lanzamiento, la caja de destino y la cruz. La dimensión interior de la caja de destino es de **35 cm x 35 cm**. Se debe colocar **cinta estrecha** en el exterior de la caja de destino cuadrada de 35 cm.

### **4.2 Marcador 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 Cronometraje**

El equipo de cronometraje debe ser electrónico.

### **4.4 Bolas Muertas**

Una bola de boccia que **se sale** de los límites debe colocarse en el **área designada**: un contenedor de bolas muertas, o **justo** fuera de la línea límite aproximadamente 1 m de las bolas **en** el 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 final 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 de boccia utilizadas en competiciones sancionadas deben cumplir los criterios establecidos por BISFed (ref.: 4.7.1, 4.7.2).

Cada atleta o equipo puede usar sus propias bolas de colores. En la División Individual cada Atleta puede usar su propio Jack o bola blanca; en la División de Equipos y Parejas cada Lado debe usar solo un Jack o bola blanca.

Las bolas de competición solo pueden ser utilizadas por Atletas que no traigan sus propias bolas a la Cámara de llamadas. **Un Jack o bola blanca de competición será prestado a un equipo si su Jack o bola blanca no pasa la prueba de chequeo de bola.**

#### **4.7.1 Criterios De La Bola Boccia**

**4.7.1.1** Una bola deberá ser de naturaleza esférica construida utilizando paneles de tamaño uniforme. Los paneles deben estar cosidos 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 compatible. 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 gránulos o perlas de tamaño uniforme hechos de polietileno u otro plástico similar, o materiales inertes naturales. Los materiales no deben ser conductores, no metálicos y no magnéticos.

## **Reglamento Internacional de Boccia BISFed – 2021 - 2024 (v1.1)**

**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 de BISFed (incluido como apéndice).

**4.7.1.3** Cada bola utilizada en 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.

\* Esta regla se aplicará plenamente a partir del 1 de enero<sup>o</sup> 2023. Antes de esta fecha, solo se aplicará a los siguientes eventos:

- Campeonato Mundial de 2022
- Copas del Mundo 2022

**4.7.1.4** Una bola será descalificada para jugar si no está en buenas condiciones. En buenas condiciones significa apto para el propósito previsto, de calidad satisfactoria, no dañado y capaz de cualquier estándar de rendimiento acordado. No debe tener pinchazos o cortes visibles en la superficie exterior. La superficie debe estar libre de pegatinas o calcomanías. La bola no debe tener hilos rasgados o faltantes o más de dos puntos que hayan sido recosidos o reparados. No debe haber residuos o sustancias 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 descalificados inmediatamente del Torneo. (Ref.: 15.11.1)

Se publicarán más detalles sobre las bolas con licencia en la [versión 1.2](#) de las [Reglas](#) que se espera para enero de 2022.

### **4.7.2 Pruebas De Bolas**

**4.7.2.1** Después del lanzamiento de la moneda, cada bola se probará en la Cámara de llamadas utilizando una prueba de rodaje estándar BISFed para verificar 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 hacia la horizontal (más o menos 0,5 grados). Cada bola debe rodar al menos 175 mm en la placa de salida de aluminio horizontal de 100 mm de ancho del dispositivo de prueba y se considerará que ha pasado la prueba si rueda verdaderamente a lo largo de la placa de salida horizontal y cae del 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. Se considerará que una bola que cae del lado de la placa de salida falla. Si la bola pasa en el primer intento, no se requieren el segundo y tercer intento. 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 confirmado 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 [Standard BISFed](#) (de espesor 7 – 7,5 mm) que contiene dos agujeros: un orificio 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 agujero pequeño bajo su propia gravedad colocando la bola suavemente sobre el agujero.

**4.7.2.2.2** Cada bola será probada para comprobar que **SI** pasará por el agujero. Cada bola se colocará suavemente en la parte superior del agujero grande. La bola debe pasar a través del agujero 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 la bola

## **Reglamento Internacional de Boccia BISFed – 2021 - 2024 (v1.1)**

4.7.2.5 El Árbitro Principal puede realizar pruebas aleatorias adicionales según las reglas 4.7. 1.1 – 4.7.2.4.

4.7.2.6 Cualquier bola que falle según 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 tomarán la decisión final sobre si se puede usar o descalificar alguna bola.

### **5. Dispositivos De Asistencia**

Los dispositivos de asistencia, como rampas y punteros utilizados por los atletas en 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 una aprobación **documentada** de clasificación **que debe** llevarse al Control de Equipo y a la Cámara de Llamadas.

**5.1** Una rampa cuando se coloca de lado debe caber en un área que mide 2.5m x 1m. **Esta área es tridimensional; ninguna parte de la rampa puede sobrepasar 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 parte de la rampa o soporte de la bola.**

**5.1.1** Para evitar daños, solo el Operador de Rampa o el entrenador deben manejar la rampa durante las verificaciones del equipo. Una vez aprobado en el Control de Equipos, el Árbitro aplicará el sello de validación o pegatina suministrada por el HOC para la Competición a todos los equipos aprobados.

**5.2** Una rampa no puede contener ningún dispositivo mecánico que ayude a la propulsión, acelere o desacelere la bola o ayude a la orientación de la rampa (por ejemplo, láseres, niveles, frenos, dispositivos de observación, visores, etc.). Dichos dispositivos mecánicos no están permitidos en la Cámara de Llamadas ni en el campo de juego. Una vez que el atleta suelta la bola, nada debe obstruir la bola de ninguna manera. No se permite una parte superior elevada. No se puede utilizar un accesorio fijo o temporal en la rampa para avistar/apuntar/orientar 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 exceder la altura de los rieles laterales.**

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

**5.4** No hay 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. El lanzamiento de la bola debe ser causado por la fuerza del Atleta usando el puntero. Levantar o bajar una puerta no es legal. Las cuerdas, cintas, tiras de tela, etc., no son punteros. Los punteros aprobados recibirán pegatinas de validación.**

**5.5** Después de que el Árbitro presente el Jack o bola blanca, y antes de ser lanzada, el Atleta que propulsa debe **mover** claramente su rampa al menos 20 cm a la izquierda y 20 cm a la derecha, **en lo sucesivo denominado "swing bidireccional"** (ref.: 15.5.9). **(Esto asegura que el operador de rampa no pueda ayudar a alinear el primer disparo, 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 impulsar su primera bola **(para parejas, este es un swing 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 propulsar 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 parejas, este es un swing**

## **Reglamento Internacional de Boccia BISFed – 2021 - 2024 (v1.1)**

**simultáneo: ambos atletas DEBEN balancear su rampa antes del lanzamiento de la bola).** Si al Atleta no le quedan bolas, no necesita hacer este swing (ref.: 15.5.10).

No es necesario el **swing bidireccional** de la rampa entre las otras jugadas.

**5.6** Un atleta puede usar más de una rampa y/o puntero durante un partido. Todos los dispositivos de asistencia deben permanecer en la caja de lanzamiento del atleta durante todo el parcial. Si el Atleta desea utilizar algún artículo (botellas, abrigos, alfileres, banderas...) u otro equipo (puntero, rampa o extensión de rampa...) durante un Fin, estos artículos deben estar dentro de la caja de lanzamiento del Atleta al principio de ese Fin. Si un artículo se saca de la caja de lanzamiento del Atleta durante el Final, el Árbitro juzgará de acuerdo con la regla 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 lado afectado recibirá un tiempo fuera 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. Se puede sustituir una rampa ingresando una de reemplazo entre los parciales siempre que el reemplazo lleve el sello / pegatina de validación para la competencia. El Árbitro Principal debe ser notificado de cualquier reemplazo de este tipo. Los reemplazos pueden provenir de fuera de la FOP (ref. 19.) Un equipo puede tener solo un tiempo fuera técnico por partido.

**5.8** Los atletas que requieran la asistencia de guantes o férulas en su mano de lanzamiento, o el uso de cualquier otra ayuda de este tipo, deben tener una aprobación documentada para el uso de esos artículos de la Clasificación. El documento de clasificación es válido durante la duración indicada 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 de la Clasificación)**. No hay 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 nalga 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, se debe detener el tiempo y el equipo recibirá **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 tomara la **decisión**. Su decisión es definitiva.

### **6.4 Adaptaciones a sillas de ruedas.**

**6.4.1** Los atletas pueden usar **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 para los tobillos, 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 para el 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 la extremidad superior / miembro inferior (UL / LL) al propulsar la bola.

**6.4.3** Un Árbitro o Clasificador tiene la autoridad para pedirle al Atleta que retire cualquier dispositivo indocumentado agregado, que se considere 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 / lanzamiento).

## 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 competidores que competirán en el próximo partido programado. Los atletas y asistentes de los atletas (Entrenador /CA, SA, RO) solo pueden ingresar al Área de Calentamiento y proceder a su cancha de calentamiento designada dentro de su tiempo programado. (Ref. 15.9.1)

**7.1.1** Marco 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 para 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 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 al Área de Calentamiento y para acomodar el calendario de la competencia. 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 (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

**7.3** Si es necesario, un traductor y un fisioterapeuta/masajista por país pueden entrar en el Área de Calentamiento. Es posible que estas personas no ayuden con el entrenamiento.

### 8. Cámara De Llamadas

**8.1** Un reloj mostrará el tiempo oficial y se situará de manera **destacada y claramente visible** en la entrada de la Cámara de llamadas.

**8.2** Los atletas pueden ser acompañados en 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 Coach, (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 (v1.1)**

**8.3** Antes de ingresar a la Cámara de Llamadas, cada Atleta, cada Asistente Deportivo, cada Operador de Rampa debe mostrar sus números de dorsal de competidor y su etiqueta de acreditación. Los entrenadores (o Asistente del 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 llevar el dorsal que corresponde al Atleta al que asisten, claramente visible en su espalda. Todas los demás SAs deben tener el número de dorsal en el pecho. En la División por Equipos, el SA podrá llevar el 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** El registro para todos los partidos se realiza en el mostrador de la Cámara de Llamadas, que se encuentra en la entrada de esta. Un equipo que no esté presente en la Cámara de Llamadas a tiempo perderá el partido.

**8.4.1** Para la División Individual, todos los Atletas deben estar inscritos 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 solo los artículos necesarios para competir.

**8.5** Una vez registrados y dentro de la Cámara de Llamadas, los Atletas, Entrenadores/ CA y SA / RO no pueden abandonar 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 de 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 limitaciones de tiempo de la Cámara de Llamadas.

**8.7** A la hora señalada, las puertas de la Cámara de Llamadas se cerrarán y ninguna otra persona, equipo o bola podrá entrar o participar en el partido (las excepciones pueden ser consideradas por el árbitro principal o el designado).

**8.8** Los árbitros de cada partido entrarán en 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 aprobados en rampas, punteros y sillas de ruedas). Cualquier equipo que no cumpla con una verificación 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 registrarán en la Cámara de Llamadas. Después del lanzamiento de la moneda, el Árbitro verificará las 7 bolas de cada lado utilizando la Prueba de Rodaje, la Prueba de Circunferencia, la Prueba de Peso y la Inspección Visual. Cualquier bola que no cumpla con 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 un Jack el que falla, el Jack será reemplazado por un Jack de competencia de la 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 (v1.1)**

**8.12** Lanzamiento de monedas: el lanzamiento de monedas se llevará a cabo en la Cámara de Llamadas. El árbitro lanzará una moneda y el lado ganador elegirá si jugar rojo o azul. **A los lados se** les permite examinar **suavemente (con cuidado y bajo la supervisión del árbitro)** las bolas de Boccia de un lado contrario, 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 **el designado**, puede aceptar una solicitud para usar el baño bajo las siguientes pautas:

- 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**; la falta de retorno a tiempo resulta en la pérdida del 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 lo antes posible por escrito y el **TD revisará** el cronograma.

**8.15** Los Traductores solo pueden ingresar a la Cámara de llamadas **o al 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. Comprobación De Las Bolas**

**Se instalarán dispositivos de prueba oficiales en un área para que los atletas revisen informalmente sus propias bolas.**

**Los controles de bola oficial son parte del procedimiento de la Cámara de llamadas.**

**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 termine la competencia.

**9.2** Cuando una o más bolas fallen en un control de **bola**, 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 no cumple con los criterios durante la verificación de la bola 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, **SA's/RO's** y los entrenadores/ asistentes del **entrenador** pueden observar el control de la **bola**. Si **una bola falla**, **la prueba no se vuelve a realizar, a menos que el árbitro no haya seguido el procedimiento de prueba correcto.** (Ref. 4.7.2)

**9.5** Para equipos y parejas, los atletas de división deben identificar el equipo y las bolas de cada atleta en la Cámara de llamadas para que, si un artículo falla en una verificación, pueda asociarse 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 (v1.1)

### EN LA CANCHA

#### 10. Juego

Proceda desde la Cámara de Llamadas hasta la corte asignada en el FOP.

##### 10.1 Calentamiento En La Cancha

Una vez en la cancha, los Atletas se colocarán en sus cajas de lanzamiento designadas. El Árbitro indicará el inicio de un calentamiento de 2 minutos durante el cual cada Lado puede propulsar **todas sus** bolas, (incluido el Jack o bola blanca). **Durante el tiempo de calentamiento, los atletas, SA, RO y el equipo 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 termina cuando ambos equipos han jugado todas **sus** bolas o cuando han expirado los 2 minutos, (lo que ocurra **primero**).

##### 10.2 Propulsión Del Jack O Bola Blanca

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

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

**10.2.2** El Atleta solo puede propulsar el Jack o bola blanca después de que el Árbitro indique que es el turno de ese Lado para jugar. **BC3 Los atletas deben hacer el swing bidireccional antes de propulsar el Jack.**

**10.2.3** El Jack o bola blanca debe descansar en el área válida para el Jack o bola blanca.

##### 10.3 Jack O Bola Blanca No Valida

**10.3.1** El Jack o bola blanca será no valida si:

- cuando se juega, la bola se detiene en el área no válida para el Jack o bola blanca;
- se sale de los límites;
- una violación es cometida por el Atleta que impulsa al Jack o bola blanca. La sanción apropiada en la regla 15.1 - 15.11 también será premiado.

**10.3.2** Si el Jack o bola blanca se convierte en no valida, entonces el Atleta que debe propulsar al Jack en el **siguiente** parcial lanzara el Jack. Si el Jack se convierte en no valida en el parcial final, el Atleta que lanzó el Jack en el primer parcial impulsará el Jack. El lanzamiento de la Jack continuará avanzando en secuencia hasta que el Jack sea válido.

**10.3.3** Cuando el Jack se convierte en no valida, el siguiente parcial se iniciará como si la falta no hubiera ocurrido, y el Jack será propulsado por el Atleta que debía propulsarlo en ese parcial.

##### 10.4 Propulsar La Primera Bola De Color En La Cancha

**10.4.1** El atleta que impulsa con **éxito** el Jack también impulsa la primera bola de color (ref.: 15.5.8). **Si hay un largo retraso entre la propulsión del Jack y la primera bola de color (por ejemplo, debido a un mal funcionamiento del cronometro), el Atleta puede pedir propulsar el Jack nuevamente 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 propulsando bolas hasta que una bola aterrice en el área de juego de la cancha o todas sus bolas hayan sido propulsadas. En la División de Equipos y Parejas, cualquier Atleta, desde el Lado indicado para jugar, puede propulsar la segunda bola de color en el área de juego.

## **Reglamento Internacional de Boccia BISFed – 2021 - 2024 (v1.1)**

---

### **10.5 Propulsar La Primera Bola Rival**

**10.5.1** Todos los Atletas deben estar "Fuera del Camino" para permitir a los oponentes el libre acceso al área de juego. Hacer el movimiento de "Fuera del Camino" debe hacerse rápidamente, y si el Árbitro decide que se le está denegando el acceso, se le puede dar una tarjeta amarilla al Atleta infractor (ref. 15.9.4 o 15.9.5). En la División BC3, los RO y el equipo (incluida la rampa y la silla de RO) deben estar "fuera del camino".

El equipo contrario jugará de acuerdo con 10.4.2.

### **10.6 Jugar Las Bolas Restantes**

**10.6.1** El lado a jugar a continuación será el lado que no tenga la bola más cercana al Jack, a menos que hayan usado todas sus bolas, en cuyo caso jugará el otro lado. 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 ninguna 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 Bolas muertas. 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 la puntuación y luego, "fin del parcial". (ref.: 11). (Si el Árbitro necesita medir para determinar el puntaje, él / ella invitará a los Atletas / capitanes al área de juego. Los operadores de rampa pueden girar en este momento para observar la medida. Después de la medida, los Atletas regresan a sus cajas de lanzamiento; el Árbitro anuncia la puntuación y "final del parcial") Al finalizar el partido, el Árbitro anunciará, "Partido finalizado" y anunciará e indicará la puntuación final.

**10.7.2** Si hay bolas de penalización que se deben jugar, después de reconocer el puntaje 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 equipo al que se le otorgue una bola de penalización seleccionará cualquiera (1) de sus bolas de color, que serán propulsados en el área objetivo. El Árbitro anunciará verbalmente el puntaje contabilizado (ref.: 11) y luego, "final del parcial". Esta es la señal para los ROs, de que pueden girar para enfrentar el área de juego en este momento. La puntuación total del parcial se registra en la hoja de puntuación.

**10.7.3** En el 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 Coach/ CA en la cancha aplaude. Esto también se aplica a las bolas de penalización.

**10.7.4** Los Asistentes Deportivos, Operadores de Rampa y Entrenadores/ Asistentes de Entrenamiento pueden ingresar al área de juego solo cuando el Árbitro lo indique (ref.:15.9.7). Al final del parcial, cuando el árbitro anuncia: "¡Un minuto!" mientras sostienen la bola en alto; esta es una señal para el SA, RO y entrenador / CA de que pueden ingresar al área de juego.

### **10.8 Preparación Para Los Parciales Posteriores De Todas Las Divisiones**

El Árbitro permitirá un máximo de un minuto entre parciales. El minuto comienza cuando el árbitro recoge el Jack del piso y anuncia "Un minuto". Los Asistentes Deportivos, Operadores de Rampa, Entrenadores y/o Asistentes del 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 será "Bolas Muertas".

## **Reglamento Internacional de Boccia BISFed – 2021 - 2024 (v1.1)**

Después de 45 segundos, el Árbitro llamará "¡15 segundos!", **adquirirá el Jack correcto y procederá a la línea de lanzamiento**. En un minuto, el Árbitro llamará "¡Tiempo!". Todas las acciones del lado contrario deben detenerse cuando el árbitro le da el Jack al atleta que va a jugar. El árbitro pide "¡Jack!". Si el equipo 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 llama, "¡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 Propulsadas O Lanzadas**

**10.9.1** Cuando se suelta la bola, el Atleta debe tener al menos un glúteo en contacto con el asiento de la silla de ruedas. Los atletas que solo pueden jugar mientras están apoyados en su abdomen, 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 contrario o su equipo, **y cruza la línea de lanzamiento**, está en juego.

**10.9.3** Una bola, después de ser lanzada, pateada o salir de la parte inferior de una rampa, puede salir del lado de la caja de lanzamiento del atleta (ya sea en el aire o en el piso), 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 Los Límites**

**10.10.1** Cualquier bola se considerará fuera de los límites, si toca o cruza las líneas que delimitan la cancha. Si la bola está tocando la línea y apoyando otra bola, la bola en la línea se retirará directamente hacia afuera perpendicularmente a la línea límite en un solo movimiento mientras se mantiene la bola en contacto con el piso. Si la bola que fue apoyada cae y toca la línea, esa bola también estará fuera de los límites. Cada bola se tratará 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 juegue y no entre 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 sea propulsada o golpeada fuera de los límites se convierte en una Bola Muerta y se coloca en el área **designada**. El árbitro es el único quien decide en cuanto a si una bola está fuera de los límites.

### **10.11 Jack o Bola Blanca Fuera De Los Límites**

**10.11.1** Si el Jack es impulsado fuera del área de juego, o en el área no válida para el Jack durante el partido, se reposiciona en la cruz.

**10.11.2** Si esto no es posible porque una bola ya está cubriendo la cruz, el Jack se colocará lo más cerca posible frente a 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 el Jack haya sido colocado en la cruz, el lado para 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 el Jack haya sido reposicionado, el Lado, que empujo al Jack, jugará.

## **Reglamento Internacional de Boccia BISFed – 2021 - 2024 (v1.1)**

### **10.12 Bolas De Puntuación Equidistantes**

Al determinar qué lado debe jugar a continuación, si dos o más bolas de puntuación de diferentes colores son equidistantes del Jack, **y la puntuación de estas bolas equidistantes es igual (1: 1; 2: 2)**; es el equipo que lanzó último el que debe volver a jugar. El lado a jugar se alternará hasta que se altere 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 queda por hacer una relación de **puntuación** diferente pero aún equidistante, ese mismo color debe volver a jugar.

### **10.13 Bolas Jugadas Juntas**

Si un Lado juega más de una bola cuando es su turno 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 lanzada nuevamente. **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, **y que se "caen" pueden ser lanzadas nuevamente.** No hay límite para el número de veces que se puede volver a jugar una bola y el Árbitro es el único quien decide. En este caso, el tiempo no se detendrá.

### **10.15 Posicionamiento De Entrenadores (O Asistente Del Entrenador)**

Los entrenadores **(o asistentes del entrenador)** deben ubicarse al final de la cancha **en el área del entrenador al lado de la tabla de puntuación.**

### **10.16 Control Obligatorio De Las Bolas**

Se llevará a cabo una verificación de las bolas para verificar el cumplimiento de la Regla 4.7 después de la finalización de **todos los partidos.** Al finalizar el partido, el árbitro en la cancha **inspeccionará y sentirá visualmente cada bola (para ver si hay pegajosidad) antes de devolverla a los atletas.** **Cualquier balón sospechoso de ser manipulado, se someterá a más pruebas por parte del árbitro, HR y AHR.** **El (los) Atleta(s) y un Asistente (RO/SA/Entrenador/CA) pueden acompañar al atleta para esta verificación.** Si alguna bola falla en esta comprobación, el otro lado será declarado ganador y el lado infractor será relegado a la última posición en esa competencia. **Cualquier bola que falle en la prueba será retenida hasta el final del torneo.** **Además, es posible que se requieran pruebas independientes. (Más detalles en V1.2)**

## **11. Puntuación**

**11.1** La anotación tendrá lugar por el Árbitro después de que ambas Partes hayan jugado todas las bolas. El lado con la bola más cercana al Jack anotará un punto por cada bola más cercana al Jack que la bola más cercana del oponente al Jack.

**11.2** Si dos o más bolas de diferentes colores son equidistantes del Jack 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 realizan.** Cada bola de penalización que se detenga dentro de la casilla objetivo anotará un (1) punto.

**11.4** Al finalizar cada final, 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 los puntajes se registren con precisión.

## **Reglamento Internacional de Boccia BISFed – 2021 - 2024 (v1.1)**

**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.

**11.6** El Árbitro puede llamar a los capitanes (o Atletas, en la División Individual) hacia adelante si tiene que realizar la medición, o la decisión está cerca al final de un parcial.

**11.7** Si los puntajes son iguales después de que se hayan jugado los parciales reglamentarios, incluidos 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 sumaran para la cuenta 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 del partido actual, 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 haya perdido el partido marcará cero. Si ambos equipos pierden por no presentarse o por ser excluido del partido actual, ambos pierden el partido por el puntaje más alto de 6-0, o la mayor diferencia de puntos de ese grupo o serie eliminatoria. La puntuación se registrará para cada lado como "forfeit by 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](#), han sido movidas por contacto de un Atleta o el Árbitro, o por una bola jugada durante una violación [que el Árbitro no pudo detener](#). (ref. 15.8.2)

**12.2** Si un parcial se interrumpe debido a la acción de un Árbitro (ej., [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 será quien tome 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 el Jack se convierte en no valido, el Jack será lanzado por el Atleta que hizo la última jugada legítima. Si el árbitro muestra el color incorrecto y se juega esa bola de color, la bola se devuelve y se restablece el tiempo. Si se mueven o perturban otras bolas, y si el árbitro no puede reposicionarlas de manera justa, esto se convertirá en un parcial interrumpido y se reiniciará.

**12.3** Si un parcial se interrumpe debido al error o acción de un Lado, el Árbitro tomará las medidas descritas 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 la cámara aérea, si está disponible](#) (12.5) La verificación de la cámara queda a discreción del Árbitro Principal.

**12.4** Si es necesario reiniciar un parcial interrumpido y se han otorgado bolas de penalización, las bolas de penalización se jugarán al finalizar el parcial [reiniciado](#). Si el Atleta o el Equipo que causó el parcial interrumpido ha recibido previamente una bola 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 ofensivo permanecerán en el área de la bola muerta para el parcial reiniciado.

**12.5** En las principales competiciones (Campeonatos del Mundo y Juegos Paralímpicos) se utilizarán cámaras aéreas en cada cancha para permitir al árbitro reemplazar las bolas de forma 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 (v1.1)

### 13. Tie Break O 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 anunciar "Un Minuto". El lado que no hizo la elección de lanzamiento de moneda en la 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. Luego, el árbitro recuperará el Jack (o bola de penalización) del piso del área de juego y anunciará "¡Un minuto!".

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

**13.5** El tie break se juega como un parcial normal. En la División [Individual](#) 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 de forma simultánea](#) después de que el Árbitro le indica a su Lado que juegue, y antes de soltar su primera bola (ref.: 5.5, 15.8.9 – retracción de la bola jugada).

**13.6** Si se produce una situación detallada en la regla [11.7](#) y cada lado recibe los mismos puntos en el tie break, se registran los puntajes y se juega un segundo tie break. Esta vez el equipo contrario comenzará el tie break [con su Jack en la cruz](#). Este procedimiento continúa, con la primera jugada alternando entre lados, hasta que haya un ganador.

### 14. Movimiento En La Corte o Cancha

**14.1** Un lado no puede preparar su próximo tiro, orientar la silla de ruedas o 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 impulsarla; (por ejemplo, está permitido que el rojo recoja su bola antes de que el Árbitro indique 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 juegue azul). (ref.: [15.6.4](#)).

**14.2** Una vez que el Árbitro ha indicado al [Atleta](#) qué Lado va a jugar, los Atletas de ese Lado son libres de ingresar al área de juego o a cualquier caja de lanzamiento vacía (ref. [15.6.1](#)). Los atletas pueden orientar la rampa desde su propia caja de lanzamiento o cualquier caja de lanzamiento vacía. Los atletas [y los SAs/ROs](#) no deben entrar en las cajas de lanzamiento de los oponentes mientras preparan su próximo tiro 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 sus cajas de lanzamiento](#) para alinear sus tiros 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 de BC3 para ingresar al área de juego. Si desean ingresar al área de juego para la pareja BC3 deben hacerlo sin pasar detrás de su propio compañero de equipo.

A los atletas [y a los ROs](#) que incumplan esta regla de la cancha se les dirá que regresen a sus cajas de lanzamiento y comiencen la acción nuevamente. El tiempo transcurrido no se restaura.

**14.4** Si algún Atleta necesita asistencia para ir a la cancha, puede pedirle al Árbitro o al juez de Línea que lo ayude.

## ***Reglamento Internacional de Boccia BISFed – 2021 - 2024 (v1.1)***

---

**14.5** En un partido de equipo o pareja, si un atleta impulsa una bola y su compañero de equipo aún regresa a su casilla de lanzamiento, el árbitro dará una penalización de 1 bola más la retracción de esta bola propulsada (ref.: 15.7.7). El atleta que regresa (no propulsor) debe tener al menos una rueda dentro de su propia caja de lanzamiento cuando el compañero de equipo [suelta la bola](#).

**14.6** Se permiten acciones rutinarias antes o después de la liberación de una bola 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 de Entrenador recibe una tarjeta amarilla o roja, no se transfiere al Lado.

##### 15.1 Retracción

**15.1.1** Una retracción es la extracción de una bola de la cancha. La bola retraída se colocará en el área designada; en el suelo o en un contenedor de bolas muertas.

**15.1.2** Sólo se puede dar una retracción por una violación que ocurra durante el lanzamiento de una bola.

**15.1.3** Si se comete una infracción que conduce a una retracción, el Árbitro siempre intentará detener la bola antes de que toque o mueva otras bolas.

**15.1.4** Si el Árbitro no detiene la bola antes de que toque o mueva otras bolas, el parcial se considerará 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 tabula y el anotador registra el marcador; todas las bolas serán retiradas del área de juego y el Lado al que se le otorgue la bola de penalización seleccionará cualquiera (1) de sus bolas de colores, que serán impulsadas hacia la caja de destino. El árbitro mostrará el indicador de color y llamará "¡Un minuto!". El Atleta tiene 1 minuto para jugar la bola de penalización. Si esta bola se detiene dentro de la caja de objetivos de 35 cm sin tocar la línea exterior, el lado que juega la bola de penalización recibe 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 infracción 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 retira y se tabula (si es anotación) y el lado selecciona de todas sus bolas de colores para jugar cualquier bola de penalización posterior.

**15.2.3** Las infracciones 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 cualquier bola de penalización restante.

**15.2.4** Si se comete una infracción que conduzca a la concesión de una bola de penalización mientras se juega o cobra una penalización, el Árbitro otorgará una bola de penalización al lado contrario.

## **Reglamento Internacional de Boccia BISFed – 2021 - 2024 (v1.1)**

---

### **15.3 Tarjeta Amarilla**

**15.3.1** Al cometer una infracción 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 no puede participar en el partido actual. El partido se pierde por castigo (ref.: 11.8).

Para la segunda tarjeta amarilla y cada tarjeta amarilla posterior que reciba un individuo, él / ella será excluido del resto del partido actual, pero es elegible para jugar cualquier partido restante en la competencia.

### **15.4 Tarjeta Roja (Descalificación)**

**15.4.1** Cuando un atleta, entrenador, **asistente del entrenador, operador de rampa** o asistente deportivo sea 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 Lado perderá el partido (ref.: 11.8).

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

### **15.5 Las Sigüientes Acciones Conducirán A La Retracción De La Bola Jugada (Ref.: 15.1):**

**15.5.1** si se **suelta** una bola antes de que el árbitro indique de qué color debe 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 lanzamiento. 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 sueltan simultáneamente la bola.

**15.5.7** si se lanza una bola de color antes del jack. (**el atleta programado para jugar el jack todavía está obligado a jugar el jack como en 10.2 y 10.3**)

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

**15.5.9** si un atleta bc3 no hace el swing bidireccional después de **que** el jack le ha sido entregado y antes de propulsar el jack; o antes de jugar una bola de penalización; o antes de la primera jugada de **ese** atleta en un tie break (ref.: 5.5).

**15.5.10** si un atleta bc3 no reorienta la rampa haciendo el **swing bidireccional** cuando él o su compañero de equipo regresan del área de juego, antes de propulsar su bola. (**para pares, este es un swing simultáneo**) (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 (v1.1)**

### **15.6 Las Sigüientes Acciones Darán Lugar A La Concesión De Una Bola De Penalización a (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 gira para ver la cancha y/o 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 existe una comunicación inapropiada entre el/los Atleta/s, 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 próximo tiro, 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 Sigüientes Acciones Conducirán A La Retracción De La Bola Jugada Y A La Concesión De Una Bola De Penalización (Ref.: 15.1 / 15.2):**

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

**15.7.2 soltar** la bola cuando la rampa sobresale de **cualquier parte de** la línea de lanzamiento (ref.: 5.3).

**15.7.3 soltar** 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 soltar** 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 liberar** la bola cuando el **Operador de Rampa** mira hacia el área de juego (ref.: 3.5).

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

**15.7.7 liberar** una bola, en un partido de Equipo o Pareja, mientras un compañero de equipo todavía está regresando a su caja de lanzamiento (ref.: 14.5). Si el atleta no propulsor tiene al menos una rueda tocando dentro de su propia caja de lanzamiento, está "en" su propia caja de lanzamiento.

**15.7.8** preparar, y luego **soltar** una bola cuando es el turno del lado contrario de jugar (ref.: 15.6.4).

### **15.8 Las Sigüientes 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 debe ser **reiniciado**.

## **Reglamento Internacional de Boccia BISFed – 2021 - 2024 (v1.1)**

### **15.9 Un Atleta, Asistente Deportivo, Operador De Rampa Y/O Entrenador/Asistente Del Entrenador Que Cometa Cualquiera De Las Sigüientes Infracciones Recibirá Una Tarjeta Amarilla (Ref.: 15.3):**

**15.9.1** Un atleta o equipo que ingresa al área de calentamiento fuera de turno; o que lleva al área de calentamiento, o a la Cámara de llamadas, más del personal permitido (ref.: 7.2, 8.2). Esto resultará en una tarjeta amarilla para el Atleta o el capitán en el caso de partidos de Equipo o Pareja.

**15.9.2** Un atleta, pareja o equipo que traiga a la Cámara de llamadas más del número permitido de bolas (ref.:3.1, 3.2.1, 3.3.1). Las bolas extra serán confiscadas y retenidas hasta el final de la competencia. **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, se le otorga la tarjeta amarilla al capitán (ref.: 9.7).

Las "bolas adicionales" que han sido confiscadas, y que por lo demás 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 con los criterios durante una verificación de bola (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 y el equipo fallidos **y todas las tarjetas amarillas.**

**15.9.4** Causar irrazonablemente que un partido se retrase. La decisión del Árbitro es definitiva en tales asuntos.

**15.9.5** No aceptar la decisión de un Árbitro y/o actuar de manera perjudicial para el Equipo contrario o el personal de la competición.

**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 fuera médico o técnico, esa persona no puede regresar al partido.

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

**15.9.8** Usar equipos durante la Competencia que no cumplan con los criterios establecidos. (Si, durante la verificación del equipo previo al Torneo, se descubre que el equipo no cumple con los requisitos, 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 Sigüientes Infracciones Recibirá Una Segunda Tarjeta Amarilla Y Está Excluido Del Partido Actual (Ref.: 15.3):**

**15.10.1** Recibir una segunda advertencia durante la misma competición (es decir, haber sido previamente amonestado con tarjeta amarilla por cualquier infracción enumerada en la regla 15.9).

**15.10.2** Una segunda tarjeta amarilla en el Área de Calentamiento o Sala de Llamadas al Atleta y / o SA / RO durante la misma competencia dará lugar a la exclusión del partido actual. El lado pierde frente a su oponente por falta (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 una pérdida (ref.: 11.8). Si es el **Entrenador/Asistente del Entrenador**, se ve obligado a abandonar el FOP, pero el partido puede continuar.

## **Reglamento Internacional de Boccia BISFed – 2021 - 2024 (v1.1)**

### **15.11 Cualquier Miembro Del Equipo, Atleta, Asistente Deportivo, Operador De Rampa y/o Entrenador / Asistente Del Entrenador Que Cometa Cualquiera De Las Sigüientes Infracciones Recibirá Una Tarjeta Roja Y Una Descalificación Inmediata (Ref.: 15.4):**

**15.11.1** Demostrar un comportamiento antideportivo, como intentar engañar al Árbitro, **competir con una bola que ha sido manipulada**; o hacer comentarios no autorizados **dentro o fuera** del campo de juego.

**15.11.2** Conducta violenta.

**15.11.3** Usar 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 partidos anteriores durante la competencia se perderán y el Atleta o Equipo no será elegible para recibir puntos de **participación o clasificación** para la competencia (ref.: 15.4.1).

## **COMUNICACIÓN**

### **16. Comunicación**

**16.1** No habrá comunicación entre el Atleta, el Asistente Deportivo, **el Operador de Rampa y/o el 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 la bola o pasar la bola al Atleta. Algunas acciones rutinarias están permitidas 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 parciales.

**16.2** En la División de Equipos y Parejas, durante el juego de un parcial, los Atletas solo podrán comunicarse con sus compañeros de equipo que se encuentren en la cancha después de que el Árbitro haya indicado que es su turno de jugar. Durante un parcial, cuando ninguno de los lados ha sido indicado para jugar (por ejemplo: durante una medida por un Árbitro; un mal funcionamiento cronometro) Los atletas de ambos lados pueden conversar con voz baja, pero deben cesar tan pronto como el lado opuesto haya sido indicado para jugar.

**16.3** Un Atleta no puede instruir al Asistente Deportivo (**Equipo**) u Operador de Rampa (**Pareja**) de su compañero de equipo. Cada Atleta solo puede comunicarse directamente con su propio Asistente Deportivo / **Operador de Rampa**. **Un atleta bc3 puede usar una hoja o tabla común 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 siguiente 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 la preparación de in lanzamiento, pero no puede pedirles que salgan de su caja de lanzamiento. **Durante un partido, el RO debe asegurarse de que su equipo esté fuera del camino para que el oponente pueda hacer fácilmente su lanzamiento, sin causar daño a las pertenencias que se encuentren en el camino. Para evitar daños, los RO 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 juegue 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 (v1.1)**

**16.7** Después de que el Árbitro **indique** qué Lado jugará, cualquier Atleta de ese Lado puede solicitar la puntuación o una medida. Las solicitudes sobre el posicionamiento de la bola (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 se colocan 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 un voluntario de la competición u otro árbitro que no esté actualmente involucrado en otro partido o **seleccionar al traductor de su área designada**.

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

**16.10** Cualquier dispositivo de comunicación, incluido un teléfono inteligente llevado al FOP, debe ser aprobado durante la **verificación del equipo y recibir una pegatina 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 penalización de una bola **que se jugará en la 1ª oportunidad (Ref. 4; 15.6.3)**.

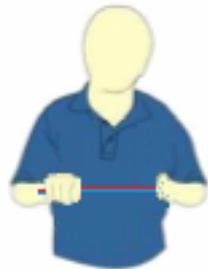
Los entrenadores / **asistentes del entrenador** pueden usar tablets y teléfonos inteligentes para tomar notas (dichos dispositivos deben estar en un modo, por ejemplo, "modo avión", que no pueda comunicarse con los atletas en la cancha. Los árbitros tienen la autoridad en cualquier momento durante el partido para verificar el **dispositivo del entrenador / CA para asegurarse de que no esté en modo de comunicación**). Los atletas y los 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 estén aprobados durante la verificación del equipo**. Cualquier infracción de esta regla es una comunicación inapropiada y justifica una bola de penalización.

## Reglamento Internacional de Boccia BISFed – 2021 - 2024 (v1.1)

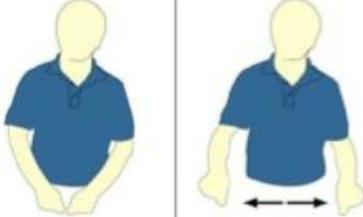
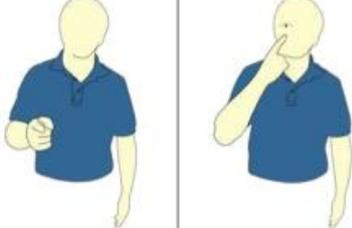
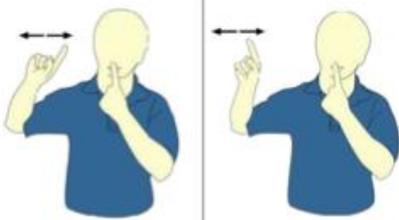
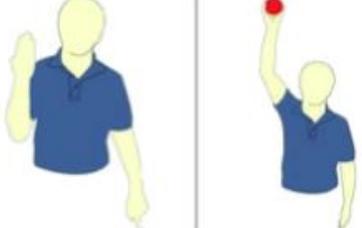
### Gestos/Señales Oficiales

Los gestos han sido desarrollados para ayudar tanto a los Árbitros como a los Atletas a comprender 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 el Jack:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• regla 10.1</li> <li>• regla 10.2</li> </ul>	<p>Mueva la mano para indicar el movimiento y diga: "Comienza el calentamiento" o "Jack".</p>	
<p>Indicación para jugar una bola de color:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• regla 10.4</li> <li>• regla 10.5</li> <li>• regla 10.6</li> </ul>	<p>Muestra el indicador de color según el color del lateral a jugar.</p>	
<p>Bolas equidistantes</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Regla 10.12</li> </ul>	<p>Sostenga el indicador hacia los lados contra la palma de la mano, como se muestra, con el borde que se muestra a los atletas. Voltear el indicador para mostrar qué lado se va a jugar (como se mencionó anteriormente)</p>	
<p>Técnico o médico tiempo de salida:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• regla 5.7</li> <li>• regla 6.2</li> <li>• artículo 18</li> </ul>	<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 pidió (por ejemplo, médico o técnico). tiempo de espera para – nombre del atleta / equipo / país / color de la bola).</p>	

**Reglamento Internacional de Boccia BISFed – 2021 - 2024 (v1.1)**

<p><b>Parar</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Regla 10.6.2</li> <li>• Regla 16.2</li> <li>• Regla 17.10</li> </ul>	<p>Mostrar una palma de la mano levantada</p> <p>10.6.2 Indique al temporizador que "detenga la hora" o "Indique a los lados que "Esperar"</p>	
<p><b>Sustitución:</b> Solo eventos juveniles</p>	<p>Gire un antebrazo alrededor del otro.</p>	
<p><b>Medición</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• regla 4.6</li> <li>• regla 11.6</li> </ul>	<p>Coloque una mano al lado de la otra y separe como si usara una cinta métrica.</p>	
<p><b>Árbitro preguntando si el atleta (s) quiere ir a la cancha:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• regla 11.6</li> </ul>	<p>Señale al atleta y luego al ojo del árbitro.</p>	
<p><b>Comunicación inapropiada:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Regla 15.6.3</li> <li>• artículo 16</li> </ul>	<p>Señale la boca y mueva el índice lateralmente con la otra mano.</p>	
<p><b>Bola muerta / bola fuera:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Regla 10.6.2</li> <li>• regla 10.10</li> <li>• Regla 10.11</li> </ul>	<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: "Out" o "Dead Ball". Luego levanta la bola que salió.</p>	

**Reglamento Internacional de Boccia BISFed – 2021 - 2024 (v1.1)**

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

**Reglamento Internacional de Boccia BISFed – 2021 - 2024 (v1.1)**

<p>Finalización / final del partido:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• regla 10.7</li> </ul>	<p>Cruza los brazos estirados y separa los brazos. Diga: "Fin terminado", o "Partido terminado".</p>	
<p>Puntuación:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• regla 4.5</li> <li>• artículo 11</li> </ul>	<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			
			
3 puntos por rojo	7 puntos por rojo	10 puntos por rojo	12 puntos por rojo

**Juez De Línea**

Situación a señalar	Descripción del gesto	Gesto a realizar
Llamar la atención del Árbitro	Levanta el brazo	

## Reglamento Internacional de Boccia BISFed – 2021 - 2024 (v1.1)

---

### 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
- Pareja BC3: 7 minutos por par por parcial
- Pareja BC4: 5 minutos por par por parcial

**17.2** La propulsión del Jack se cuenta como parte de la asignación de tiempo de un Lado.

**17.3** El tiempo de un lado comenzará cuando el árbitro le indique al cronometrador qué lado debe jugar, incluido el Jack.

**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 esta.

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

**17.6** Si un equipo suelta una bola después de que se alcance el límite de tiempo, el árbitro detendrá la bola y la retirará de la cancha antes de que perturbe el juego. Si la bola perturba cualquier otra bola, el parcial se interrumpirá (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 ambas partes 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 el transcurrir 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 cronometro. 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 los parciales, el cronometrador anunciará "¡15 segundos!" y "¡Tiempo!" **El árbitro debe repetir este anuncio, para que las partes sepan que la llamada es para su cancha.**

## Reglamento Internacional de Boccia BISFed – 2021 - 2024 (v1.1)

### 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 solicitar un tiempo de espera médico si es necesario. Un partido puede ser interrumpido por un tiempo fuera médico durante diez (10) minutos durante los cuales el Árbitro debe detener el tiempo del partido. En la división BC3, durante los diez minutos de tiempo de espera médico, **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 fuera médico por partido.

**18.3** Cualquier Atleta o SA/RO que reciba un tiempo fuera médico debe ser visto en la cancha lo antes posible por el **personal** médico asignado al lugar. El **personal médico** puede ser asistido en la comunicación con el Atleta o SA / RO, si es necesario.

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

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

**18.6** Si un Atleta continúa solicitando tiempos fuera médicos 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 eliminado del resto de la competencia, todos los partidos posteriores que hubiera jugado tendrán el puntaje más alto de 6-0; o la mayor diferencia de puntos en cualquier partido de ese grupo o serie eliminatoria.

### 19. Tiempo Fuera Técnico

**19.1** Una vez por partido, si algún equipo se rompe, se debe detener el tiempo y el Atleta tendrá un tiempo fuera 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. Se puede sustituir una rampa de reemplazo entre los 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).

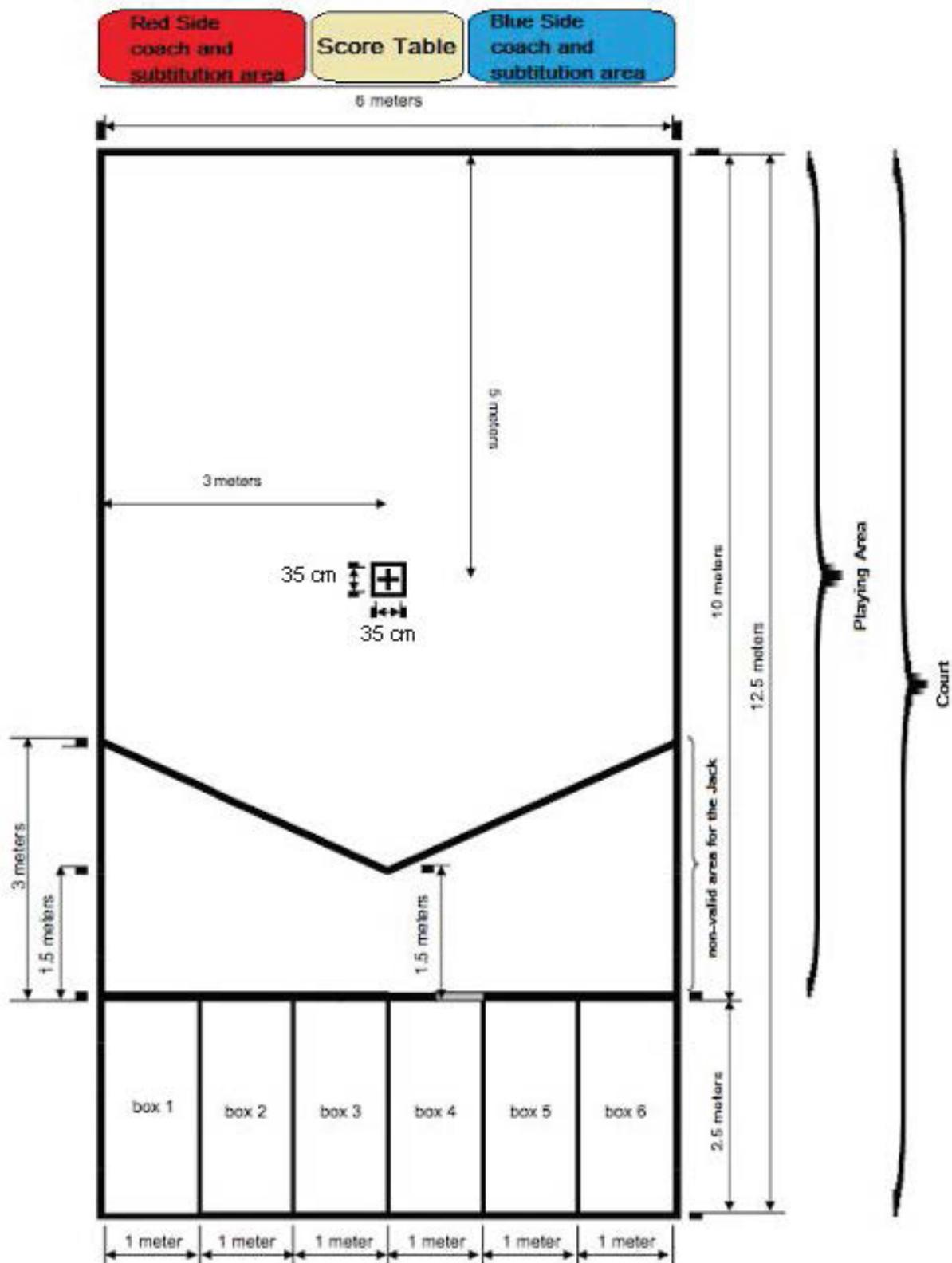
## PROTESTAS

### 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 solicitar una aclaración. El tiempo debe detenerse (ref.: 17.10).

**20.2** Durante el partido, un Atleta/capitán puede solicitar un fallo 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 usar dicha evidencia para llegar a una decisión.**

**Diseño De La Cancha De Boccia**



## **Reglamento Internacional de Boccia BISFed – 2021 - 2024 (v1.1)**

---

### **Pautas De Cinta Adhesiva Y Medición**

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

Cinta estrecha para lanzar divisores de cajas, la cruz y la caja de destino de **35cm x 35cm**  
Cada pata de la cruz debe tener 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 delantera 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 frontal de la línea V.

2,5 metros: desde el interior de la línea de fondo 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.