

Reglamento Internacional de Boccia BISFed



BISFed

Boccia International Sports Federation

2021-2024 – V2.0

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"> ● 3.4.8 Resolución de disputas ● Regla 4 Comprobación de bolas ● 8.11 "inspección visual" ● Regla 9 Verificación de bolas ● Regla 9.4 Las bolas fallidas NO se vuelven a probar ● 10.16 Verificación de la bola después del partido ● 15.11.1 Bola manipulada 	GV	Octubre 2021
2.0	<ul style="list-style-type: none"> ● Reorganizó el orden de algunas de las reglas para que coincidiera con el orden de un partido real ● Reformuló algunas de las reglas para agregar claridad ● Números de referencia corregidos que eran incorrectos ● Se agregaron reglas de prueba de bolas para cumplir con los requisitos de las bolas con licencia 	GV	Marzo 2022

Reglamento Internacional de Boccia BISFed – 2021 - 2024 (V 2.0)

Ámbito de aplicación

Estas Reglas Internacionales de Boccia de BISFed (Federación Internacional de Deportes de Boccia) definen cómo se debe jugar el deporte de Boccia. Estas reglas se aplican a todos los torneos sancionados por World Boccia. Un torneo sancionado por World Boccia es un evento reconocido como parte del Sistema de Competencia BISFed. Además de estas Reglas Internacionales de Boccia, una competencia sancionada debe aplicar las siguientes reglas de BISFed:

- Reglas de clasificación de BISFed
- Reglas antidopaje de BISFed
- Reglas de competencia y clasificación de BISFed

Consulte estas regulaciones junto con las reglas presentadas en este documento para comprender lo que se requiere cuando se compite en un torneo sancionado por World Boccia. BISFed y un comité organizador anfitrión pueden publicar aclaraciones de reglas en la Guía Técnica para un torneo de acuerdo con el Delegado Técnico de BISFed para el torneo. Una aclaración de regla solo debe describir una aplicación específica de una regla para ese torneo y no debe modificar el significado de una regla.

BISFed reconoce que pueden surgir situaciones que no han sido cubiertas por las reglas definidas en este documento. Cualquier circunstancia que requiera un cambio en las reglas antes de que un torneo haya comenzado debe ser planteada antes del inicio del Torneo y confirmada en la Reunión Técnica por el Árbitro Principal y el Delegado Técnico a todos los competidores. Cualquier circunstancia que requiera que se tome una decisión durante un torneo se tomará en consulta con el Árbitro Principal y el Delegado Técnico que tendrá la decisión final. Estas circunstancias deben ser reportadas a BISFed inmediatamente.

Las Reglas Internacionales de Boccia de BISFed pueden ser adoptadas por los Estados Miembros de BISFed para torneos a nivel nacional o cualquier otra competencia que no forme parte del Sistema de Competencia de 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 si desea recibir este documento. BISFed se esforzará por publicar documentos traducidos, sin embargo, para evitar dudas, la versión en inglés es la copia OFICIAL para todas las resoluciones en disputa.

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.

Tabla de contenidos**LO BÁSICO**

1. Definiciones	5
2. Tipos de eventos	7
3. Configuración del torneo	8
4. Comprobación del equipo	9
4.1. Dispositivos de asistencia	9
4.2. Sillas de ruedas	10
5. Bolas de Boccia	11

PREPARACIÓN PREVIA AL PARTIDO

6. Calentamiento	14
7. Cámara de llamadas	14
8. Verificación de las bolas antes del partido	16

EN LA CANCHA

9. Roles y responsabilidades	17
10. Juego	19
11. Preparación para los parciales posteriores	24
12. Parcial interrumpido	25
13. Desempate	25
14. Verificación de bolas después del partido	26

VIOLACIONES y DISPUTAS

15. Violaciones	27
16. Aclaración y procedimiento de disputa	31

COMUNICACIÓN

17. Comunicación	32
17.11 Gestos / señales de los funcionarios	34

TIEMPOS DE ESPERA

18. Tiempo de espera de Medical	39
19. Tiempo de espera técnico	39

Diseño de la cancha de Boccia	40
-------------------------------	----

Pautas de cinta adhesiva y medición	41
-------------------------------------	----

Reglamento Internacional de Boccia BISFed – 2021 - 2024 (V 2.0)

LO BÁSICO

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 de Entrenamiento	(CA) Un individuo que ayuda con el entrenamiento. 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 SA, RO, Entrenadores y CA, son miembros adicionales del Lado.
Asistente Deportivo	(SA) Asistente para atletas BC1 o jugadores de 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 "bola muerta"
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, otorgada por el árbitro para penalizar al otro lado por una violación específica.
Swing bidireccional	Acción de mover claramente la rampa al menos 20 cm a la izquierda y 20 cm a la derecha
Fuera del camino	Atleta y todas sus pertenencias se moverán a la parte trasera 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 de prueba de rollo	Una rampa de prueba fabricada bajo estándares BISFed utilizada para verificar que las bolas rueden.
Plantilla de bola	Una plantilla fabricada bajo estándares BISFed con dos orificios específicos utilizados 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 registrarse antes de cada partido.
Campo de juego	(FOP) El área que contiene todos los cortes. Esto incluye las estaciones de los temporizadores.
Corte o cancha	El área delimitada por las líneas fronterizas. Esto incluye las cajas arrojadas.
Área de juego	La Corte 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 bolas de penalización.

Reglamento Internacional de Boccia BISFed – 2021 - 2024 (V 2.0)

Torneo	Toda 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 alterado impidiendo que 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.

2. Tipos de eventos

Hay tres tipos de eventos en el Sistema de Competencia BISFed:

2.1 Individual

Hay ocho eventos individuales con un evento masculino y femenino para cada clasificación reconocida (BC1, BC2, BC3 y BC4). Los atletas deben estar clasificados en la clase deportiva correspondiente para competir.

En los eventos individuales, un partido consta de cuatro (4) parciales. Cada atleta inicia dos parciales con el control del Jack alternando entre atletas. Cada atleta tiene seis (6) bolas de colores y debe ingresar a la cámara de llamadas con no más de 6 bolas rojas y 6 azules, más 1 bola de Jack. El lado que lanza bolas rojas ocupará la casilla de lanzamiento 3, y el lado que juega bolas azules ocupará la caja de lanzamiento 4.

Los atletas de BC1 y los jugadores de pie de 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 de Entrenamiento (CA) pueden acompañar a cada parte en todas las divisiones a la Cancha. El entrenador / asistente de entrenamiento debe sentarse en el área designada al final de la cancha.

2.2 Parejas

Hay dos eventos en esta división, parejas BC3 y BC4. Los atletas deben estar clasificados en la clase deportiva correspondiente para competir. Cada pareja debe tener un atleta masculino y uno femenino.

En los eventos parejas BC3 y BC4 un partido consta de cuatro (4) parciales. Cada atleta inicia un parcial con el control del Jack pasando en orden numérico desde la caja de lanzamiento 2 hasta la 5. Los atletas juegan con tres (3) bolas de color cada uno y deben ingresar a la cámara de llamadas con no más de 3 bolas rojas y 3 azules, más 1 bola de Jack para cada pareja. El lado que juega con bolas rojas ocupará las cajas de lanzamiento 2 y 4, y el lado que juega con bolas azules ocupará las cajas de lanzamiento 3 y 5.

En la pareja BC3, cada atleta es asistido por un Operador de Rampa que debe cumplir con las Reglas del Operador de Rampa. Un Entrenador o un Asistente de Entrenamiento pueden acompañar a cada Pareja a la Cancha. Durante el parcial, el entrenador / asistente de entrenamiento debe sentarse en el área designada al final de la cancha.

Un sustituto para cada pareja solo se permitirá en eventos internacionales juveniles específicos.

2.3 Equipos

Hay un evento por equipos, para las clases BC1 y BC2. Los atletas deben ser clasificados como atletas BC1 o BC2. Un equipo debe jugar el partido con tres atletas y debe tener, al menos, un atleta masculino, una atleta femenina y un atleta BC1.

En el evento por equipos, un partido consta de seis (6) parciales. Cada atleta inicia un parcial con el control del Jack pasando en orden numérico desde la caja de lanzamiento 1 hasta la 6. Los atletas tienen dos (2) bolas de color cada uno y deben ingresar a la cámara de llamadas con no más de 2 bolas rojas y 2 azules por atleta, más 1 bola Jack para cada equipo. El Lado que juega bolas rojas ocupará las cajas de lanzamiento 1, 3 y 5 y el Lado que juega bolas azules ocupará las cajas de lanzamiento 2, 4 y 6.

Reglamento Internacional de Boccia BISFed – 2021 - 2024 (V 2.0)

A cada equipo se le permite un asistente deportivo. Un Entrenador o un Asistente de Entrenamiento pueden acompañar a cada Equipo a la Cancha. Durante el parcial, el entrenador / asistente de entrenamiento debe sentarse en el área designada al final de la cancha.

Los sustitutos para cada equipo solo se permitirán en eventos internacionales juveniles específicos.

3. Configuración del torneo

3.1 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 Jack (ref.: Disposición de la cancha de Boccia en la parte posterior de este libro de reglas).

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. Se debe usar cinta estrecha, de 1.9 a 2.6cm de ancho, 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. La cinta estrecha se debe colocar en el exterior de la caja de destino cuadrada de 35 cm.

3.2 EL MARCADOR

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

3.3 EQUIPO DE CRONOMETRAJE

El equipo de cronometraje debe ser electrónico.

3.4 INDICADOR DE COLOR ROJO/AZUL

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

3.5 DISPOSITIVOS DE MEDICIÓN

Las plantillas de bola se utilizan para confirmar el rango de circunferencia de una bola de Boccia. Los árbitros utilizan dispositivos que incluyen cintas métricas, calibradores, galgas de espesores y linternas para medir distancias en la cancha.

Reglamento Internacional de Boccia BISFed – 2021 - 2024 (V 2.0)

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.

Se debe realizar una verificación del equipo al comienzo de un torneo para los siguientes elementos de equipo:

- Ruedas
- Rampas
- Punteros
- Guantes
- Férulas
- Dispositivos de comunicación

El Árbitro Principal y/o su designado realizarán las comprobaciones en el momento que determine el Delegado Técnico. 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 la aprobación documentada de un clasificador y debe ser presentada en la verificación del equipo. Los atletas que usen dispositivos de comunicación en el FOP deben tener estos dispositivos aprobados desde la verificación del material y deben recibir el sello / pegatina oficial. **Un dispositivo de comunicación solo se aprobará si es esencial para permitir que el atleta se comunique con el árbitro, para instruir a su asistente dentro de las reglas permitidas para la comunicación en la cancha, o si es necesario para el movimiento de su silla de ruedas.**

No se permitirán solicitudes para certificar ningún artículo después de las verificaciones del equipo.

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 determina 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.

4.1 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 la Clasificación que debe llevarse a la Verificación del Equipo y a la Cámara de Llamadas.

4.1.1 Una rampa cuando se coloque de lado debe caber en un área que mide 2,5 m x 1 m. Esta área es tridimensional; ninguna parte de la rampa puede colgar sobre el interior de ninguna línea. Las rampas deben tener la base y todas sus partes 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.

4.1.2 Para evitar daños, solo el operador de la rampa o el entrenador deben manejar la rampa durante las revisiones 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.

4.1.3 Una rampa no puede contener ningún dispositivo mecánico que ayude a la propulsión, acelere o ralentice 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

Reglamento Internacional de Boccia BISFed – 2021 - 2024 (V 2.0)

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.

4.1.4 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).

4.1.5 No hay restricción en la longitud del puntero utilizado por el Atleta para liberar la bola de la rampa. 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. (ref.: 15.5.4.) El lanzamiento de la bola debe ser causado por la acción 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.

4.1.6 Después de que el Árbitro presente el Jack, y antes de ser propulsado, 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 "el 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 parejas, cada atleta debe hacer el swing bidireccional antes de impulsar su primera bola (en división por parejas, este swing debe ser simultáneo), pero solo después de que el árbitro indique que es su turno (ref.: 13.5). La rampa también debe someterse al swing bidireccional antes de 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 (en división por parejas, este es un swing 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 balancear la rampa entre las otras jugadas.

4.1.7 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 parcial, estos artículos deben estar dentro de la caja de lanzamiento del Atleta al principio de ese parcial. Si un artículo se saca de la caja de lanzamiento del Atleta durante el parcial, el Árbitro juzgará de acuerdo con la regla 15.7.1, 15.7.4.

4.1.8 Si el equipo de un jugador se rompe durante un partido, el Árbitro detendrá el reloj y el lado relevante recibirá un tiempo de espera 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 de reemplazo o una silla de ruedas 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 del FOP (ref. 4.2.2; 19.) Un equipo puede tener solo un tiempo muerto técnico por partido.

4.1.9 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 desde la Clasificación. El documento de clasificación es válido hasta la fecha indicada en el documento. (La clasificación puede ser permanente o temporal)

Reglamento Internacional de Boccia BISFed – 2021 - 2024 (V 2.0)

4.2 SILLAS DE RUEDAS

4.2.1 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 entra en contacto con el cojín del asiento. (ref.: 15.7.3)

4.2.2 Si una silla de ruedas se rompe durante el partido, se debe detener el tiempo y el equipo recibirá un tiempo de espera técnico de diez (10) minutos por partido para reparaciones. Si la silla de ruedas no se puede reparar, el Atleta puede reemplazar la silla de ruedas rota con otra silla de ruedas aprobada entre los parciales, o debe continuar jugando con la silla de ruedas rota. Cualquier bola que el atleta no pueda jugar se convierte en bola muerta.

4.2.3 En caso de disputa que involucre una silla de ruedas, el Árbitro Principal junto con el Delegado Técnico tomarán la decisión. Su decisión es definitiva.

4.3 Adaptaciones a sillas de ruedas.

4.3.1 Los atletas pueden usar soportes posturales en su silla de ruedas de competencia con el propósito de apoyar la estabilización del cuerpo. Estos soportes pueden incluir correas pélvicas, correas o arneses para el pecho, correas para los tobillos, arneses, correas para piernas/pies, soportes torácicos. Este tipo de apoyo debe ser revisado, aprobado y documentado durante el proceso de Clasificación.

4.3.2 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 brinde estabilidad adicional, o controle o dirija la extremidad superior/extremidad inferior (UL/LL) al impulsar la bola.

4.3.3 Un Árbitro o Clasificador tiene la autoridad para pedirle al Atleta que retire cualquier dispositivo adicional no documentado, que se considere que le da al Atleta una ventaja injusta al impulsar la bola hacia el área de juego (por ejemplo, una guía externa que ayuda a la dirección de un lanzamiento/ patada/liberación).

5. BOLAS DE BOCCIA

En las competiciones sancionadas por BISFed, cada atleta o equipo puede usar su propio juego de bolas de Boccia. Un conjunto de bolas de Boccia consta de seis bolas rojas, seis bolas azules y una bola blanca o Jack. Solo se permite un juego completo por lado en la cámara de llamadas. En las divisiones individuales, cada atleta puede usar su propio Jack. En las divisiones De Equipo y Parejas, cada lado debe usar solo un Jack. Si un atleta o equipo no trae sus propias bolas a la cámara de llamadas, se les proporcionarán bolas de competencia.

Para ser considerada legal, una bola de Boccia debe cumplir con los siguientes criterios:

5.1 Construcción

A partir del 1 de enero de 2023, las bolas deben ser de un fabricante con licencia. La bola debe estar marcada con el logotipo oficial del fabricante y el logotipo oficial de licencia BISFed. Antes del 1 de enero de 2023, las bolas con licencia solo se aplicarán a los siguientes eventos:

- Campeonato Mundial de 2022
- Copas del Mundo 2022

Reglamento Internacional de Boccia BISFed – 2021 - 2024 (V 2.0)

Si un fabricante con licencia desea agregar bolas de Boccia al rango ya aprobado por BISFed, dichas bolas solo se pueden vender y usar después del cierre del último evento de nivel principal o de calificación (consulte la sección 1.3 en el Manual de competencia y clasificación) en cualquier año calendario determinado.

Una bola debe pesar 275 g. +/- 12 g y la circunferencia debe ser de 270 mm +/- 8mm.

Las bolas deben tener un color definido de rojo, azul o blanco y cada color debe estar dentro de la gama de colores aceptable de BISFed proporcionada a los fabricantes.

Una bola debe ser esférica y construida a partir de paneles de tamaño uniforme. Todos los paneles deben estar cosidos uniformemente para definir la forma esférica. Todos los paneles deben ser del mismo tipo de material.

Una bola debe construirse a partir de materiales con características de baja elongación y estiramiento, incluidos vinilo, tela de poliuretano, cuero, cuero sintético, gamuza u otro material similar.

Una bola debe llenarse con gránulos o perlas de tamaño uniforme hechos de polietileno u otro plástico similar, o materiales inertes naturales. Los materiales deben ser no conductores, no metálicos y no magnéticos.

5.2 Condición

Una bola debe estar 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. El logotipo del fabricante y el logotipo de BISFed deben ser visibles e identificables.

Una bola no debe ser manipulada y se considerará que ha sido manipulada si difiere de la bola original presentada por el fabricante con licencia, excepto cuando se pueda contabilizar una diferencia debido al desgaste normal o a una preparación aceptable para el juego. Cualquier cosa que cambie la propiedad de la superficie o el material de relleno de la bola y que se pueda ver o sentir se considerará manipulación (por ejemplo, costura que se ha reemplazado, excepto como se describe a continuación).

El desgaste normal es la disminución esperada en la condición de una bola por el uso típico, como ser propulsada repetidamente a la cancha. Por ejemplo, puede haber un patrón de desgaste debido al estilo de lanzamiento o agarre utilizado por un atleta, o cuando una bola interactúa con un punto consistente de una rampa o puntero, como un patrón circular en una bola en línea con la flecha / marcador.

La preparación aceptable para el juego es el mantenimiento de una bola para que permanezca en buenas condiciones, como mantener el peso y la suavidad deseada de una bola. Por ejemplo, la bola puede ablandarse, o los mismos perdigones o cuentas que se usaron originalmente en la bola pueden ser reemplazados para mantener el peso.

La superficie de la bola no debe tener pinchazos o cortes visibles. La bola no debe tener agujeros en las esquinas (vértice) de los paneles en comparación con una bola original o más de dos áreas de delaminación. La delaminación significa que parte del panel se divide en capas. Cualquier área de delaminación debe tener menos de 1 cm de longitud. La longitud total de todas las áreas de delaminación no debe exceder los 2 cm.

La superficie de la bola debe estar libre de pegatinas, calcomanías o transferencias. Una bola puede marcarse con un bolígrafo o marcador con el fin de identificar la bola (por ejemplo, números o letras) y / o con el fin de identificar cómo se debe usar la bola (por ejemplo, un punto o flecha). El color original del panel debe ser identificable alrededor de cualquier marca añadida al panel. No debe haber marcas en o a través de una costura, de modo que la costura aún pueda verse e inspeccionarse. No debe haber ninguna marca sobre el logotipo del fabricante aprobado o sobre el logotipo aprobado de BISFed.

Reglamento Internacional de Boccia BISFed – 2021 - 2024 (V 2.0)

La superficie de la bola no debe tener sustancias aplicadas a ella. Esto incluye adhesivos o pegamentos o cualquier sustancia de baja fricción como aceite o grasa. La superficie de la bola no debe tener abrasiones aplicadas que no resulten del uso normal de una bola. No debe haber marcas visibles de rasguños ni áreas de frotamiento, lijado o raspado que resulten en diferencias significativas en la textura de la bola. No debe haber abrasiones a lo largo de una o más costuras.

La bola no debe tener hilos rasgados o faltantes y no más de dos puntos que hayan sido cosidos de nuevo. La costura debe ser la misma que la costura original del fabricante y debe ser consistente en toda la bola.

5.3 Bolas confiscadas

Si una bola falla en un control antes o después del partido, la bola será confiscada. Una vez que se confisca una bola, se probará para determinar si esta ha sido manipulada. Se formará un panel de tres personas para revisar una bola confiscada. El panel debe estar compuesto por al menos dos de los Árbitros Principales, Árbitros Jefes Asistentes, Delegados Técnicos o Delegados Técnicos Asistentes. El tercer miembro puede ser un Árbitro Internacional que no participó en la decisión inicial. Este panel se formará inmediatamente después de que se tome la decisión de confiscar una bola. Si la decisión inicial de confiscar la bola se toma en la cámara de llamadas, el panel debe revisar la bola mientras se juega el partido y llegar a una decisión al finalizar el partido. Si la decisión inicial de confiscar la bola se toma al final del partido, el panel debe revisar la bola antes de que se confirme el resultado del partido.

El panel revisará la decisión inicial de confiscar la bola y completará más pruebas para determinar si una bola ha sido manipulada o es solo una "bola fallida". El panel evaluará la bola y revisará la decisión inicial repitiendo los procedimientos de prueba previos al partido. El panel puede utilizar dos pruebas adicionales para evaluar si la bola ha sido manipulada:

- Prueba de aguja/sonda
- Prueba de fricción

Si, después de que el panel haya revisado una bola, se decide que **no ha** sido manipulada, entonces la bola se mantendrá hasta el final del torneo y luego se devolverá al atleta.

Si, después de que el panel haya revisado una bola, se decide que la bola **ha** sido manipulada, entonces el panel otorgará una tarjeta roja y el atleta será descalificado del torneo. El atleta también será reportado bajo el Código de Ética de BISFed a una Comisión de Ética de BISFed. Las bolas manipuladas serán retenidas por BISFed como evidencia para la Comisión de Ética de BISFed. Consulte el Código de Ética de BISFed para obtener más información sobre el proceso de la Comisión de Ética.

PREPARACIÓN PREVIA AL PARTIDO

6. Calentamiento

6.1 Antes del inicio de cada partido, a los atletas se les asignará un período de tiempo para calentar en el área 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 los partidarios de los atletas (Coach/CA, SA, RO) solo pueden ingresar al Área de Calentamiento y proceder a su cancha designada dentro de su tiempo programado. (Ref. 15.9.1)

6.1.1 Marco de tiempo de calentamiento:

Para los primeros partidos del día, el área de calentamiento se habilitará 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

Reglamento Internacional de Boccia BISFed – 2021 - 2024 (V 2.0)

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.

6.2 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 1 Asistente de Entrenamiento), más 1 Asistente Deportivo
- BC2: 1 Entrenador (o 1 Asistente de Entrenamiento), más 1 Asistente Deportivo
- BC3: 1 Entrenador (o 1 Asistente de Entrenamiento), más 1 Operador de Rampa
- BC4: 1 Entrenador (o 1 Asistente de Entrenamiento), más 1 Asistente Deportivo
- Parejas BC3: 1 entrenador (o 1 asistente de entrenamiento), más 1 operador de rampa por atleta
- Parejas BC4: 1 Entrenador (o 1 Asistente de Entrenamiento), más 1 Asistente Deportivo
- Equipo (BC1/2): 1 Entrenador (o 1 Asistente de Entrenamiento), más 1 Asistente Deportivo

6.3 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.

7. Cámara de llamadas

7.1 Un reloj con el tiempo oficial se situará de forma visible en la entrada de la cámara de llamadas.

7.2 Los atletas pueden ser acompañados en la Cámara de llamadas por un número máximo de personas de la siguiente manera:

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

7.3 Antes de ingresar a la Cámara de llamadas, cada Atleta, cada Asistente Deportivo, cada Operador de Rampa debe mostrar sus dorsales con los respectivos números de competidor y su etiqueta de acreditación. Los entrenadores (o asistentes de Entrenamiento) 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 RO deben llevar el dorsal que corresponda al Atleta al que asisten, claramente visible en su espalda. Todos los demás SA deben tener el dorsal con el número pegado en el pecho. En la División por Equipos, la SA podrá llevar el dorsal de cualquiera de los Atletas BC1 en ese partido. El incumplimiento de este requisito dará lugar a la negación de la entrada a la cámara de llamadas.

7.4 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.

7.4.1 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.

Reglamento Internacional de Boccia BISFed – 2021 - 2024 (V 2.0)

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

7.4.3 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.

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

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

7.7 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 árbitro principal asistente).

7.8 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.

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

7.10 Todo el equipo se revisará en la cámara de llamadas para verificar que el equipo haya recibido una pegatina oficial para su uso durante el torneo. Cualquier equipo que no pase un chequeo no se puede usar en la cancha y gana una tarjeta amarilla.

7.11 Lanzamiento de la moneda: el lanzamiento de la moneda se llevará a cabo en la cámara de llamadas. El árbitro lanzará una moneda y el lado ganador elegirá si juega con color rojo o azul. A los lados se les permite examinar suavemente (con cuidado y la supervisión del árbitro) las bolas de Boccia de un lado contrario, ya sea antes o después del lanzamiento de la moneda.

7.12 Si hay un retraso en el horario mientras la Cámara de llamadas está en funcionamiento, el Árbitro Principal o árbitro principal asistente, 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 siguientes diez (10) minutos; la falta de retorno a tiempo resulta en la pérdida del partido.

7.13 La Regla 7.4 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.

7.14 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.

Reglamento Internacional de Boccia BISFed – 2021 - 2024 (V 2.0)

8. Verificación de las bolas antes del partido

Cada atleta o equipo debe presentar sus bolas en la Cámara de Llamadas para ser probadas antes de cada partido. Las pruebas confirmarán que cada bola cumple con los criterios que definen la construcción y condición de una bola de Boccia legal.

Después del lanzamiento de la moneda, habrá pruebas para cada una de las siete (7) bolas que cada lado usará durante el juego (por ejemplo, bola blanca o Jack más seis bolas de color) para cada cancha. Las pruebas que se realizarán en la cámara de llamadas son:

- Inspección de bolas
- Prueba de rodaje (Roll Test)
- Prueba de circunferencia
- Prueba de peso
- Prueba de detección de metales

El procedimiento para estas pruebas se puede encontrar en el Manual de Procedimiento del Árbitro

Si una o más bolas falla una o varias de estas pruebas, la bola fallida será confiscada al atleta y el atleta recibirá una tarjeta amarilla. Una bola roja o azul fallida no será reemplazada. Una bola blanca o Jack fallida será reemplazada por una bola blanca o Jack de competencia equivalente seleccionada por el árbitro.

El atleta o el equipo jugarán con las bolas restantes que hayan pasado todas las pruebas de la cámara de llamadas. 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 confiscada.

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 15.10.2 y 15.10.3.

Los atletas, SA / ROs y Entrenadores / Asistentes de Entrenamiento 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.

Para los Atletas de La División de Equipos y Parejas deben identificar el equipo y las bolas de cada Atleta en la Cámara de Llamadas para que un artículo que falla en la verificación pueda asociarse con el Atleta correcto. Si no se admite la propiedad, el capitán juega con el menor número de bolas (ref.: 15.9.2).

Una vez que se haya completado la verificación de bolas en la cámara de llamadas, el árbitro retendrá las bolas hasta que ambas partes lleguen a la cancha y las distribuirá después de que todas las maletas se almacenen en la mesa de puntuación.

EN LA CANCHA

9 Roles y responsabilidades

9.1 Atleta

El atleta es el individuo que tiene el control de soltar la bola. Debe propulsar la bola sin ayuda, sin ningún contacto de nadie durante el lanzamiento de la bola.

9.1.1 Responsabilidad del Capitán

9.1.1.1 En la División de Equipos y Parejas, cada equipo es dirigido por un capitán para cada partido. Una letra "C", claramente visible, identifica al Capitán para 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:

9.1.1.2 Representar al Equipo/Pareja en el lanzamiento de monedas y decidir si jugar bolas rojas o azules.

9.1.1.3 Decidir qué miembro del equipo/pareja debe jugar durante el partido, incluidos las bolas de penalización.

9.1.1.4 Solicitar un tiempo de espera técnico o médico. El Entrenador, SA, RO o CA también pueden solicitar un tiempo de espera técnico o médico.

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

9.1.1.6 Consultar con el Árbitro en la situación de un Parcial interrumpido o cuando haya una disputa.

9.1.1.7 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 mismo o dar su consentimiento al juez de mesa o Árbitro para que haga clic en "Aceptar" en su nombre.

9.1.1.8 Resolución de una disputa. Como se describe en la Regla 16.1, 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 conformidad con las Reglas 17.8 y 17.9

9.2 Asistentes de atletas

9.2.1 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 RO 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.

Reglamento Internacional de Boccia BISFed – 2021 - 2024 (V 2.0)

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 bola y dice: "¡un minuto!"
- Transmitir conversaciones entre el atleta y el árbitro, con la aprobación del árbitro
- NO puede entrar en el área de juego sin permiso (Ref. 15.9.7)
- DEBE permanecer fuera de las cajas de lanzamiento de los oponentes

Cuando se libera la bola, el operador de rampa (ref.: 15.5.5)

- no debe tener contacto físico directo con el Atleta (no tocar al Atleta en absoluto)
- no debe ayudar al atleta empujando o ajustando la silla de ruedas;
- no debe estar tocando el puntero. (ref.: 15.5.6)

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

9.2.2 Asistente Deportivo

Los atletas bc1 y los jugadores que lanzan con el pie BC4 pueden tener un asistente deportivo. El Asistente Deportivo de los jugadores BC1 y los jugadores BC4 que lanzan con el pie debe colocarse detrás de la propia caja de lanzamiento del Atleta y puede ingresar a la caja de lanzamiento cuando lo indique su Atleta. Los asistentes deportivos realizan las mismas tareas que un operador de rampa, con la excepción de colocar una rampa.

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

9.2.3 Entrenador

Un Entrenador o Asistente de Entrenamiento por lado puede ingresar al área de Calentamiento, la Cámara de llamadas y el FOP para cada División (ref.: 6.2, 7.2). Esto incluye la División Individual.

9.2.4 Asistente de entrenamiento

Un Asistente de Entrenamiento acompaña a un Atleta en lugar de un Entrenador y tiene las mismas asignaciones que un Entrenador. Solo uno u otro (Entrenador 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 mesa de puntuación en la sección Entrenador.

Un Asistente de Entrenamiento puede ser cualquier persona que sea un participante registrado del mismo país que el atleta que está acompañado.

10 Juego

10.1 Calentamiento en la cancha

Proceda desde la Cámara de llamadas hasta la corte asignada en el FOP. 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). 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 lados han jugado todas sus bolas o cuando han expirado los 2 minutos, (lo que ocurra primero).

10.2 Tiempo por parcial

10.2.1 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
- Parejas BC3: 7 minutos por pareja por Parcial
- Parejas BC4: 5 minutos por pareja por Parcial

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

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

10.2.4 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 cuando cruce los límites de la cancha.

10.2.5 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 las bolas muertas. En el caso de los atletas BC3, la bola se ha liberado una vez que comienza a rodar por la rampa.

10.2.6 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 mueva el juego. Si la bola mueve cualquier otra bola, el parcial se considera como interrumpido (ref.: 12).

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

10.2.8 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.

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

10.2.10 Durante asuntos de disputa o confusión, el Árbitro debe detener el cronometro. Si es necesario detener un parcial para una traducción, el cronometro debe detenerse. Siempre que sea posible, el traductor no debe ser del mismo equipo/país que el atleta (ref.: 17.8).

Reglamento Internacional de Boccia BISFed – 2021 - 2024 (V 2.0)

10.2.11 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 el anuncio, para que las partes sepan que el anuncio es para su cancha.

10.3 Propulsión de la bola blanca o Jack

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.

10.3.1 El lado que juega con las bolas de color rojo siempre inicia el primer parcial.

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

10.3.3 El Jack debe detenerse en el área válida para el Jack.

10.4 Bola blanca o Jack fallido

10.4.1 El Jack será fallido si:

- cuando se juega y se detiene en el área no válida para el Jack;
- cuando se juega y se sale de los límites;
- cuando se juega y una violación es cometida por el Atleta que impulsa al Jack. También se otorgará una penalización, La sanción apropiada se encuentra en la regla 15.1 al 15.11.

10.4.2 Si se comete una violación al propulsar el Jack o este es fallido, entonces el Atleta que debe propulsar al Jack en el siguiente parcial, realizara el lanzamiento. Si se comete una violación al propulsar el Jack o este es fallido en el parcial final, el Atleta que realizo el lanzamiento del Jack en el primer parcial realizara nuevamente el lanzamiento del Jack. Propulsar el Jack continuará avanzando en secuencia hasta que el Jack sea válido.

10.4.3 Cuando se comete una violación al propulsar el Jack o este es fallido, el siguiente parcial se iniciará como si la falta no hubiera ocurrido, y el lanzamiento será realizado por el Atleta que debía propulsar al Jack en ese parcial.

10.5 Propulsar la primera bola de color a la cancha

10.5.1 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 reloj de tiempo), el Atleta puede pedir propulsar el Jack nuevamente antes de propulsar la primera bola de color. La cronometro se restablecerá a la hora de inicio del parcial.

10.5.2 Si la bola de color cae fuera de los límites, o se retrae después de una violación, ese lado continuará lanzando hasta que una bola aterrice en el área de juego de la cancha o todas sus bolas hayan sido 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.

10.6 Propulsar la primera bola rival

10.6.1 Todos los atletas deben estar "fuera del camino" para permitir el libre acceso de los oponentes al área de juego. "Quitarse del camino" debe hacerse rápidamente, y si el Árbitro decide que se niega el acceso, se puede dar una tarjeta amarilla al atleta infractor (ref. 15.9.4 o 15.9.5). En la División BC3, los RO y su equipo (incluida la rampa y la silla del RO) deben estar "fuera del camino".

El Lado contrario jugará entonces de acuerdo con 10.5.2.

Reglamento Internacional de Boccia BISFed – 2021 - 2024 (V 2.0)

10.7 Movimiento en la cancha

10.7.1 Un lado no puede preparar su próximo tiro, orientar la silla de ruedas o la rampa, o hacer 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, se permite 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 indicado que juegue la azul). (ref.: 15.6.4).

10.7.2 Una vez que el Árbitro haya 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 SA / RO 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.

10.7.3 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 los integrantes de la Pareja BC3 desean ingresar al área de juego deben hacerlo sin pasar detrás de su propio compañero de equipo.

A los atletas y RO que no cumplan con esta regla de la cancha se les pedirá que permanezcan en el área adecuada (caja de lanzamiento) y comiencen el movimiento nuevamente. El tiempo transcurrido no se restaura.

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

10.7.5 En un partido de Equipo o Pareja, si un Atleta impulsa una bola y su compañero de equipo todavía está regresando a su caja de lanzamiento, el Árbitro dará una penalización de 1 bola más la retracción de 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.

10.7.6 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.

10.8 Bolas propulsadas

10.8.1 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 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.

10.8.2 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.

10.8.3 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.

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

Reglamento Internacional de Boccia BISFed – 2021 - 2024 (V 2.0)

10.9 Jugar las bolas restantes

10.9.1 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.

10.9.2 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.

10.10 Bolas fuera de los límites

10.10.1 Cualquier bola estará fuera de los límites si: toca o cruza las líneas fronterizas exteriores. Si la bola está tocando la línea y apoyando otra bola, la bola en la línea será eliminada. Si la bola apoyada cae y toca la línea, esa bola también estará fuera de los límites y será eliminada. Cada bola se tratará de acuerdo con 10.10.3 para una bola de color o 10.11.1 para la bola blanca o Jack. Una bola que toca o cruza la línea de límite exterior y luego vuelve a entrar en el área de juego, está fuera de los límites y se convierte en una bola muerta.

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

10.10.3 Cualquier bola de color que 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 que define si una bola está o no está fuera de los límites.

Las bolas muertas deben colocarse en el área designada: En un contenedor de bolas muertas, o justo fuera de la línea fronteriza a aproximadamente a 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 claramente las bolas en juego.

10.11 Jack noqueado o impulsado fuera de los límites

10.11.1 Si el Jack es noqueado o 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 reemplazado, el Lado, que noqueó al Jack, jugará.

10.12 Bolas jugadas juntas

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

Reglamento Internacional de Boccia BISFed – 2021 - 2024 (V 2.0)

10.13 Bolas equidistantes

Al determinar qué lado debe jugar a continuación, si dos o más bolas de diferentes colores son equidistantes del Jack, y la puntuación de estas bolas equidistantes es igual (1: 1; 2: 2); es el lado que realizó el último lanzamiento que debe jugar nuevamente. El lado a jugar se alternará hasta que se altere la relación equidistante, o un lado haya jugado todas sus bolas. Si las bolas son equidistantes pero la puntuación de las bolas equidistantes no es igual (2:1), jugará el lado con menos bolas equidistantes. El juego continuará con normalidad. Si una bola recién jugada perturba la relación equidistante, pero queda por hacer una relación diferente pero aún equidistante, ese mismo color debe volver a jugar.

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 en o detrás de la línea de lanzamiento, incluso en la caja de lanzamiento del oponente que se "caen" pueden volver a jugarse. No hay límite para el número de veces que se puede volver a jugar una bola y el Árbitro es el único quien toma la decisión. En este caso, el tiempo no se detendrá.

- Mientras la bola no sea completamente agarrada por el atleta (por ejemplo, mientras recoge una bola desde cualquier lugar donde se almacena o mientras el asistente le da la bola al atleta, o mientras coloca la bola en la rampa), cualquier bola que caiga o que se deja caer claramente por accidente y no es relacionada con el lanzamiento. La bola se devuelve al atleta, independientemente de dónde aterrice.
- Una vez que el atleta sostiene la bola y ha comenzado la preparación y / o ejecución del tiro, si esa bola se deja caer, solo se devuelve al atleta si no ha entrado en el área de juego.

10.15 Finalización de un parcial

10.15.1 Después de que se hayan jugado todas las bolas y no haya bolas de penalización, el Árbitro anunciará verbalmente la puntuación (ref.: 10.16) y luego, "Fin del parcial". (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 "Fin del parcial") Al finalizar el partido, el Árbitro anunciará, "Partido finalizado" y anunciará e indicará la puntuación final.

10.15.2 Si hay bolas de penalización que se deben jugar, después de reconocer el puntaje final con los atletas / capitanes y permitir que los RO giren brevemente para ver las bolas, el área de juego será despejada por el Árbitro (la persona de las líneas puede ayudar). El equipo al que se le otorgue una bola de penalización seleccionará una (1) de sus bolas de color, que será propulsada hacia la caja de objetivo. El Árbitro anunciará verbalmente el puntaje contabilizado (ref.: 11) y luego, " Fin del parcial ". Esta es la señal para los RO de que pueden girar hacia el área de juego. La puntuación total del parcial se registra en la hoja de puntuación.

10.15.3 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 aplauden. Esto también se aplica a las bolas de penalización.

10.15.4 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 sostiene la bola en alto; esta es la señal para los SA, RO y Entrenador/CA de que pueden ingresar al área de juego.

Reglamento Internacional de Boccia BISFed – 2021 - 2024 (V 2.0)

10.16 Puntuación

10.16.1 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.

10.16.2.2 Si dos o más bolas de diferentes colores están equidistantes del Jack y no hay otras bolas más cerca, entonces cada lado recibirá un punto por bola.

10.16.3 Los puntos obtenidos mediante bolas 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 caja objetivo anotará un (1) punto.

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

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

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

10.16.7 Si los puntajes son iguales después de que se hayan jugado los parciales reglamentarios, incluidas las bolas de penalización, se juega un tie break o parcial de desempate. Los puntos anotados en un tie break o parcial de desempate no contarán para la suma de puntuación de un lado en ese partido; solo determinará el ganador.

10.16.8 Si un equipo pierde un partido por ser excluido del partido actual o no presentarse a cámara de llamadas, 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, 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.

11. 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 de Entrenamiento son responsables de recuperar las bolas para el comienzo del próximo parcial. Los funcionarios pueden ayudar, si así lo solicitan los atletas. Cualquier bola que no esté en las cajas de lanzamiento de los Atletas al principio del parcial serán "Bolas Muertas".

Después de 45 segundos, el Árbitro llamará "¡15 segundos!", adquirirá el Jack correcto y procederá a la línea de lanzamiento. En un minuto, el Árbitro anunciará "¡Tiempo!". Todas las acciones del lado contrario deben detenerse cuando el árbitro entrega el Jack al atleta que va a jugar. El árbitro dirá "¡Jack!" autorizando el lanzamiento. 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 anuncia, "¡Tiempo!", los Atletas deben estar en sus cajas de lanzamiento; Los SA, RO y Entrenadores/CA deben estar en sus áreas designadas". Penalización: tarjeta amarilla por retrasar un partido (ref.: 15.9.4).

Reglamento Internacional de Boccia BISFed – 2021 - 2024 (V 2.0)

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 logra detener. (ref. 15.8.2)

12.2 Si un parcial se interrumpe debido a la acción de un Árbitro (por ejemplo, el Árbitro patea una bola o muestra el color incorrecto), el Árbitro, en consulta con el juez de línea, devolverá las bolas movidas a su posición anterior (el Árbitro respetará siempre la puntuación previa, incluso si las bolas no están en su posición anterior exacta). Si el Árbitro no sabe cuál era el puntaje anterior, o no puede reposicionar las bolas movidas, entonces el parcial debe reiniciarse. El Árbitro tomara 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 bolas muertas; si el Jack ha sido fallido, el Jack será propulsado por el Atleta que hizo la última jugada legítima del mismo.

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 otras bolas, y si el árbitro no puede reposicionar las bolas 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 con ambas Partes y 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 infractor permanecerán en el área de bolas muertas 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.]

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 las bolas de penalización), el Árbitro realizará un lanzamiento de moneda antes de anunciar "Un Minuto". El lado que no hizo la elección en el 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.

Reglamento Internacional de Boccia BISFed – 2021 - 2024 (V 2.0)

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 Parejas BC3, TODOS los Atletas (tanto rojos como azules, en su propio turno) DEBEN hacer el swing bidireccional simultáneo después de que el Árbitro indique a su Lado que juegue, y antes de lanzar su primera bola (ref.: 4.1.6, 15.5.9 – retracción de la bola jugada).

13.6 Si se produce una situación detallada en la regla 10.16.7 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 Verificación de bolas después del partido

Al final de cada partido, el árbitro llevará a cabo el procedimiento de inspección de la bola para cada una de las siete (7) bolas que un equipo haya utilizado durante el partido. El árbitro completará la inspección de la bola antes de que las bolas sean devueltas al atleta o recogidas por su asistente. El procedimiento para la inspección posterior al balón del partido se define en el Manual de Procedimientos del Árbitro.

Si una bola falla en el procedimiento de inspección de la bola completado por el árbitro del partido, entonces el árbitro principal o el árbitro principal asistente controlarán y verificarán el resultado del procedimiento de inspección de la bola. Si se confirma que la bola (s) ha fallado la inspección, entonces la bola será confiscada, el atleta recibirá una tarjeta amarilla y el resultado del partido se registrará como perdido.

Si un Atleta tiene más de una bola rechazada durante el mismo control, la infracción incurrirá en una sola tarjeta amarilla.

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 15.10.2 y 15.10.3.

Los atletas, SA / ROs y Entrenadores / Asistentes de Entrenamiento 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.

Para los atletas de la división de equipos y parejas deben identificar el equipo y las bolas de cada atleta para que un artículo falla en una verificación, pueda asociarse correctamente con el atleta correcto. Si no se admite la propiedad, se asumirá que el capitán es el propietario.

VIOLACIONES y DISPUTAS

15. Violaciones

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

- Retracción
- Bola de penalización
- Una bola de penalización más retracción de la bola lanzada
- 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. De la misma forma, las tarjetas amarillas y rojas otorgadas a un atleta se aplican también a su SA / RO.

Un Coach o Asistente de entrenamiento se considera una sola unidad; si un Entrenador o Asistente de Entrenamiento recibe una tarjeta amarilla o roja, no se transfiere al atleta que acompaña.

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 para bolas muertas; en el suelo o en un contenedor de bolas muertas.

15.1.2 Una retracción sólo puede darse por una violación que ocurre durante el acto de 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 mueva otras bolas.

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

15.2 Bola de penalización

15.2.1 Una Bola de penalización es la concesión del lanzamiento 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 contabiliza el resultado y el juez de mesa registra el puntaje; todas las bolas se retirarán del área de juego y el equipo al que se le otorgue la bola de penalización seleccionará una (1) de sus bolas de color, que se impulsarán hacia la caja objetivo. El árbitro mostrará el indicador de color y anunciará "¡Un minuto!". El Atleta tiene 1 minuto para jugar la bola de penalización. Si esta bola se detiene dentro de la caja de objetivo 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 un Lado incurre en más de una infracción durante un parcial, se puede conceder más de una bola de penalización. Cada bola de penalización se juega por separado. La bola jugada se retira y se contabiliza (si es anotación) y el lado selecciona nuevamente una (1) de todas sus bolas de color para jugar cualquier bola de penalización posterior.

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

Reglamento Internacional de Boccia BISFed – 2021 - 2024 (V 2.0)

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 asistir al partido actual. El partido se pierde por descalificación. (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.

15.3.3 Cuando un atleta recibe una tarjeta amarilla por no pasar el control de la bola después del partido, ese partido se anota como perdido por descalificación.

15.4 Tarjeta Roja (Descalificación)

15.4.1 Cuando un atleta, entrenador, asistente de entrenamiento, 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.: 10.16.8).

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. Si la tarjeta roja ha sido otorgada por la manipulación de las bolas, entonces el individuo no puede ser reinstalado en el mismo torneo. (ref.: 5.3)

15.5 Las siguientes 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 qué color va a jugar.

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

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

15.5.4 si en un partido de la categoría 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.: 4.1.5).

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.: 9.2.1; 9.2.2).

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 10.3)

15.5.8 si la primera bola de color no es jugada por el Atleta que lanzó el Jack (ref.: 10.5.1).

15.5.9 si un Atleta BC3 no hace el swing bidireccional después de que el Jack le ha sido entregado y antes de propulsarlo; o antes de jugar una bola de penalización; o antes de la primera jugada de ese Lado en un tie break o desempate (ref.: 4.1.6).

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 parejas, este es un swing simultáneo) (ref.: 4.1.6).

15.5.11 si alguna de las partes juega más de una bola al mismo tiempo (ref.: 10.12).

Reglamento Internacional de Boccia BISFed – 2021 - 2024 (V 2.0)

15.6 Las siguientes acciones conducirán a la concesión de una bola de penalización

(ref.: 15.2):

15.6.1 si un Atleta abandona la caja de lanzamiento cuando no se ha indicado su turno (ref.: 10.7.2).

15.6.2 si un operador de rampa se gira para mirar en el área de juego para ver el juego durante un parcial antes de que se hayan jugado todas las bolas de ambos lados (ref.: 9.2.1).

15.6.3 si, en opinión del Árbitro, existe una comunicación inapropiada entre el/los Atleta/s, sus SA, RO, Entrenadores y/o CA. (ref.: 17.1-17.3). Esto incluye la comunicación a través de la tecnología (Smart phone...)

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 del lado opuesto (ref.: 10.7.1)

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.: 9.2.1; 9.2.2).

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

15.7.1 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 SA BC1 pueden estar detrás de la propia caja de lanzamiento de su atleta. Para los atletas de BC3 y sus RO, esto incluye mientras la bola todavía está en la rampa (ref.: 10.3).

15.7.2 soltar el Jack o una bola de color cuando la rampa sobrevuela cualquier parte de la línea de lanzamiento (ref.: 4.1.4).

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.: 10.8.1).

15.7.4 soltar la bola cuando esta se encuentra tocando una parte de la cancha, que está fuera de la caja de lanzamiento del atleta (ref.: 10.3).

15.7.5 liberar la bola cuando el Operador de Rampa mira hacia el área de juego (ref.: 9.2.1).

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.: 4.2.1).

15.7.7 liberar una bola, en un partido de equipo o parejas, mientras un compañero de equipo todavía está regresando a su caja de lanzamiento (ref.: 10.7.5). 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 siguientes acciones darán lugar a la concesión de una bola de penalización y una tarjeta amarilla (ref.: 15.2, 15.3):

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

15.8.2 causar un parcial interrumpido que debe reiniciarse.

Reglamento Internacional de Boccia BISFed – 2021 - 2024 (V 2.0)

15.9 Un Atleta, Asistente Deportivo, Operador de Rampa y/o Entrenador/Asistente de Entrenamiento que cometa cualquiera de las siguientes 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.: 6.2, 7.2). 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.: 2.1, 2.2, 2.3). 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 balones. Si no es posible determinar quién es ese Atleta, la tarjeta amarilla se le otorgará al capitán (ref.: 14).

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. Si un atleta trae demasiadas bolas y una o más de las bolas restantes falla durante el control de la bola, para el mismo partido, se considera que es una verificación de bola y solo se emitirá una tarjeta amarilla.

15.9.3 Cuando la(s) bola(s) un atleta no cumple con los criterios durante una verificación de bola (ref.: 8 y 14.). Se publicará una planilla en la entrada de la cámara de llamadas que enumera las bolas y el equipo fallidos junto a 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 de espera médico o técnico, esa persona no puede regresar al partido.

15.9.7 El Asistente Deportivo, el Operador de Rampa o el Asistente de Entrenamiento/Entrenador ingresan al área de juego sin el permiso del Árbitro (ref.: 10.15.4).

15.9.8 Usar equipos durante la Competencia que no cumplan con los criterios de equipo. (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 de Entrenamiento que cometa cualquiera de las siguientes infracciones recibirá una segunda tarjeta amarilla y será 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 Cámara de Llamadas al Atleta y / o SA / RO durante la misma competencia dará lugar a la exclusión del partido actual. El equipo pierde ante su oponente por descalificación (ref.: 10.16.8).

Una segunda tarjeta amarilla al Entrenador/Asistente de Entrenador le impide ingresar al 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 de Entrenador, se ve obligado a abandonar el FOP, pero el partido puede continuar.

Reglamento Internacional de Boccia BISFed – 2021 - 2024 (V 2.0)

15.11 Cualquier miembro del Equipo, Atleta, Asistente Deportivo, Operador de Rampa y/o Entrenador/Asistente de Entrenamiento que cometa cualquiera de las siguientes infracciones recibirá una tarjeta roja y una descalificación inmediata (ref.: 15.4):

15.11.1 Demostrar un comportamiento antideportivo, como intentar engañar 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).

DISPUTAS

16 Aclaración y procedimiento de disputa

16.1 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.: 10.2.10).

16.2 Durante el partido, un Atleta/capitán puede solicitar una decisión del HR, cuya decisión es definitiva y el partido continúa. No se pueden realizar más protestas. Si se utilizan cámaras aéreas, el HR puede utilizar dicha evidencia para tomar una decisión.

COMUNICACIÓN

17 Comunicación

17.1 No habrá comunicación entre el Atleta, el Asistente Deportivo, el Operador de Rampa o el Entrenador/Asistente de Entrenamiento 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, SA / ROs, pueden felicitar u ofrecer aliento a los Atletas de su lado después de un lanzamiento y entre parciales.

17.2 En la División de Equipos y Parejas, durante el desarrollo de un parcial, los Atletas solo pueden comunicarse con sus compañeros de equipo que se encuentran 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 del reloj de tiempo) Los atletas de ambos lados pueden conversar en bajo tono de voz, pero deben cesar tan pronto como el lado opuesto haya sido indicado para jugar.

17.3 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 como método de comunicación para dar órdenes a su compañero de equipo.

17.4 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 conversación más larga.

17.5 Un Atleta puede pedirle a otro Atleta o RO que se mueva si él / ella está posicionado de una manera que interfiere con su 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 disparo, 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 tiro se juegue sin interferencias.

17.6 Cualquier Atleta puede hablar con el Árbitro en su propio tiempo. Las SA/RO solo pueden transmitir mensajes para el Atleta y el Árbitro con el permiso del Árbitro.

17.7 Después de que el Árbitro indique qué Lado jugará, cualquier Atleta de ese Lado puede solicitar el puntaje 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 están ubicadas las bolas.

17.8 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 deportes de competición u otro árbitro que no esté actualmente involucrado en otro partido o seleccionar al traductor de su área designada.

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

Reglamento Internacional de Boccia BISFed – 2021 - 2024 (V 2.0)

17.10 Cualquier dispositivo de comunicación, incluido un teléfono inteligente llevado al FOP por un atleta debe ser aprobado durante la Verificación del Equipo y recibir una pegatina válida, por el HR o AHR. 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).

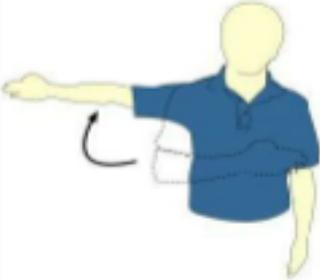
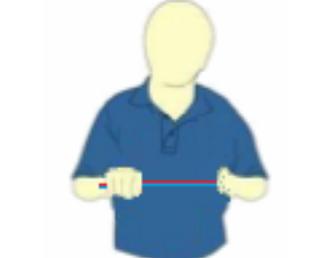
Los entrenadores / asistentes de entrenamiento pueden usar tabletas y teléfonos inteligentes para tomar notas (dichos dispositivos deben estar en un modo, por ejemplo, "modo avión", que no pueda comunicarse con los atletas en la cancha. Los árbitros tienen la autoridad en cualquier momento durante el partido para verificar el dispositivo del entrenador / CA para asegurarse de que no esté en modo de comunicación). Los atletas y los SA / RO 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 sean 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 (V 2.0)

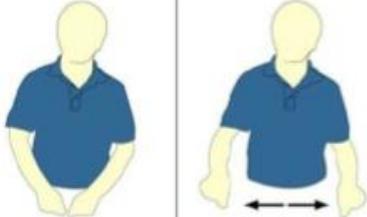
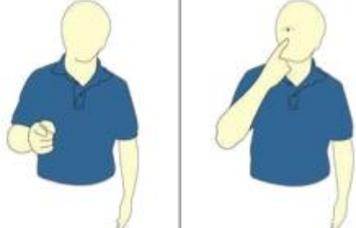
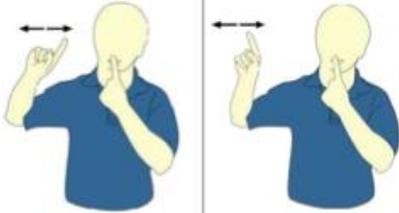
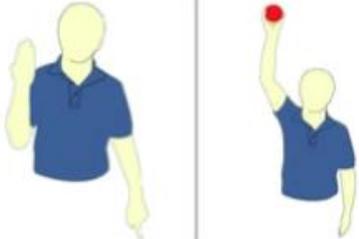
17.11 Gestos/señales de los funcionarios

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
Indicación para propulsar bolas de calentamiento, o el Jack: <ul style="list-style-type: none"> • regla 10. 2.2 • regla 10. 3.2 	Mueva la mano para indicar el movimiento y diga: "Comienza el calentamiento" o "Jack".	
Indicación para jugar una bola de color: <ul style="list-style-type: none"> • regla 10.5 • regla 10.6 	Muestra el indicador de color según el color del lateral a jugar.	
Bolas equidistantes <ul style="list-style-type: none"> • Regla 10.13 	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)	
Técnico o médico tiempo de espera: <ul style="list-style-type: none"> • Regla 18 • Regla 19 	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 requirió (por ejemplo, médico o técnico). tiempo de espera para – nombre del atleta / equipo / país / color de la bola).	

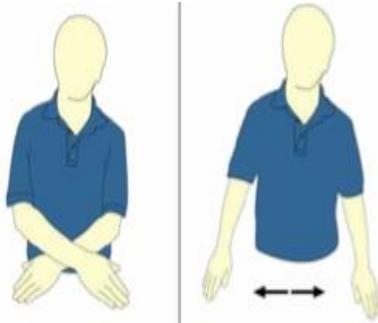
Reglamento Internacional de Boccia BISFed – 2021 - 2024 (V 2.0)

<p>Parar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regla 10.9.2 • Regla 17.2 • Regla 10.2.10 	<p>Mostrar una palma de la mano levantada</p> <p>10.6.2 Indique al temporizador que "detenga la hora" o</p> <p>Indique a los lados que "Esperar"</p>	
<p>Sustitución: Solo eventos juveniles</p>	<p>Gire un antebrazo alrededor del otro.</p>	
<p>Medición</p> <ul style="list-style-type: none"> • regla 3.5 • Regla 10.16.6 	<p>Coloque una mano al lado de la otra y separe como si usara una cinta métrica.</p>	
<p>Árbitro preguntando si el atleta (s) quiere ir a la cancha:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regla 10.16.6 	<p>Señale al atleta y luego al ojo del árbitro.</p>	
<p>Comunicación inapropiada:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regla 15.6.3 • Regla 17 	<p>Señale la boca y mueva el índice lateralmente con la otra mano.</p>	
<p>Bola muerta / bola fuera:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regla 10. 9.2 • Regla 10.10. 3 • Regla 10.11 	<p>Señale la bola y levante el antebrazo verticalmente con la mano abierta con la palma de la mano hacia el cuerpo del árbitro y diga: "Out" o "Dead Ball". Luego levanta la bola que salió.</p>	

Reglamento Internacional de Boccia BISFed – 2021 - 2024 (V 2.0)

<p>Retracción:</p> <ul style="list-style-type: none"> • regla 15.1 	<p>Señale la bola y levante el antebrazo con una mano cóncava antes de recoger la bola (siempre que sea posible).</p>	
<p>1 balón de penalti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • regla 15.2 	<p>Levanta 1 dedo.</p>	
<p>Tarjeta amarilla:</p> <ul style="list-style-type: none"> • regla 15.3 <p>Segunda tarjeta amarilla y excluida del partido actual</p> <ul style="list-style-type: none"> • artículo 15.9 	<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"> • Regla 15.4.3 • Regla 15.11.4 	<p>Mostrar la tarjeta roja.</p>	

Reglamento International de Boccia BISFed – 2021 - 2024 (V 2.0)

<p>Finalización / final del partido:</p> <ul style="list-style-type: none"> • regla 10. 15 	<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"> • regla 3.4 • Regla 10.16 	<p>Coloque los dedos sobre el color correspondiente en el indicador de color para mostrar la puntuación. Y decir la partitura.</p>	

Reglamento Internacional de Boccia BISFed – 2021 - 2024 (V 2.0)

Puntuaciones

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

Personal de línea

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

TIEMPOS DE ESPERA

18. Tiempo de espera 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 de espera 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 de espera médico por partido.

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

18.4 En cualquier División, si un Atleta no puede continuar, todas las bolas restantes se convierten en bolas muertas.

18.5 Cuando se requiere 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 ayuda, se convertirán en bolas muertas.

18.6 Si un Atleta continúa solicitando tiempos muertos 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.

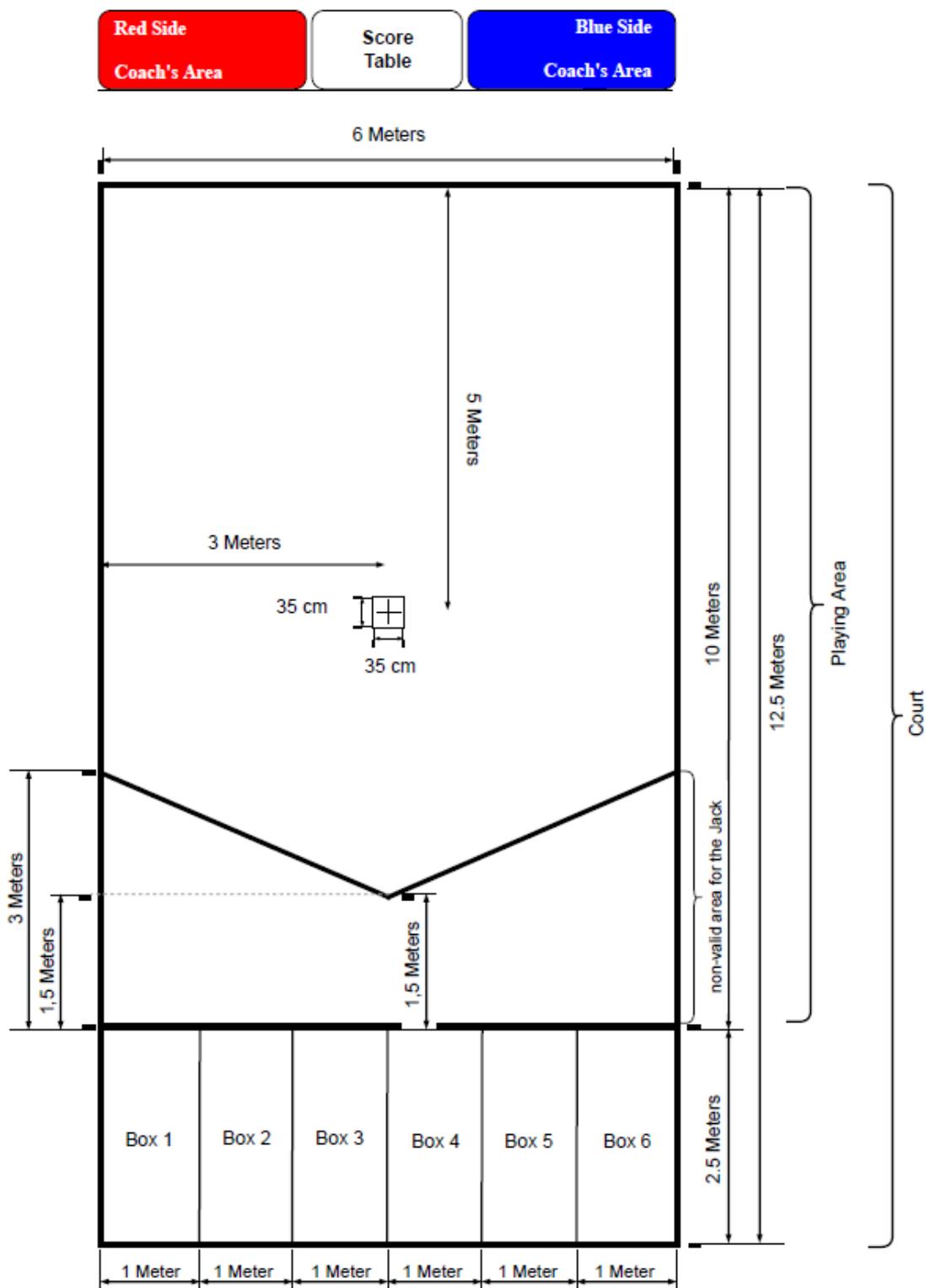
En la División Individual, si un Atleta es eliminado del resto de la competencia, todos los partidos posteriores que hubiera jugado tendrán el puntaje más alto de 6-0; o la mayor diferencia de puntos en cualquier partido de ese grupo o serie eliminatoria.

19. Tiempo de espera técnico

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

19.2 Si el equipo no puede ser reparado (o reemplazado entre los parciales), el atleta debe seguir jugando con el equipo roto. Si el atleta no puede continuar, las bolas restantes para ese atleta se convertirán en bolas muertas.

Diseño de la cancha de Boccia



Reglamento Internacional de Boccia BISFed – 2021 - 2024 (V 2.0)

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 35 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 delantero 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 ambos lados de las marcas de metro.