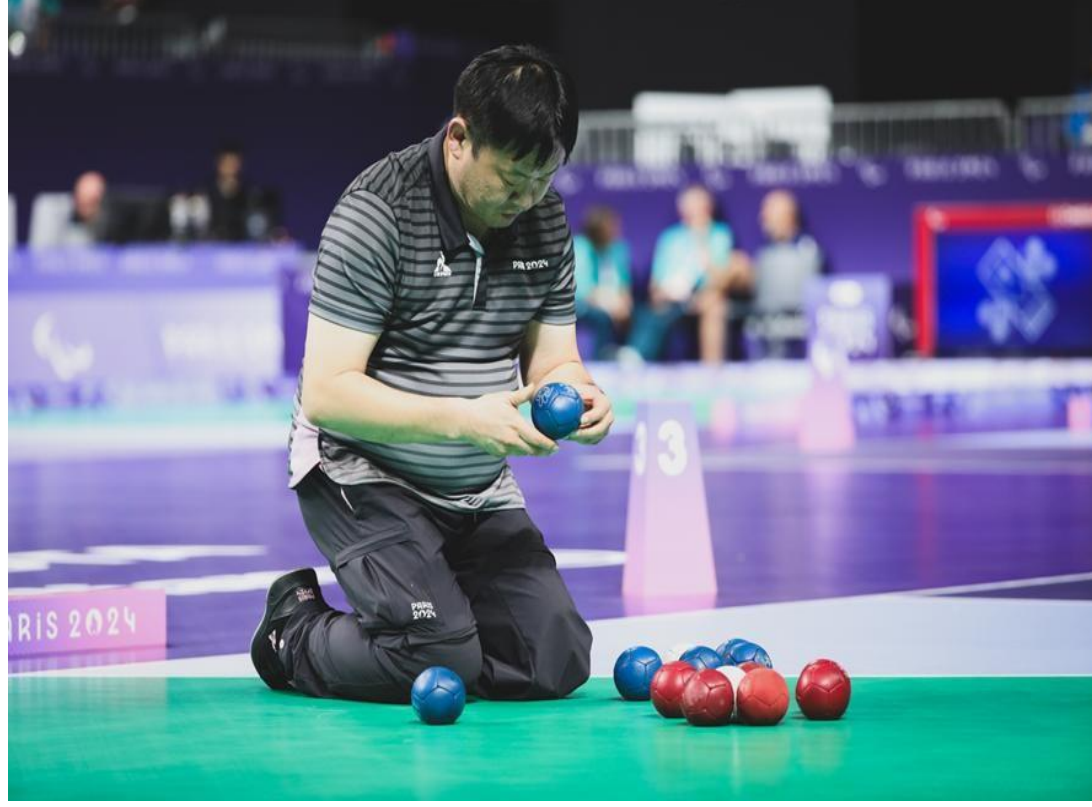


World Boccia Reglamento Internacional de Boccia 2025 – 2028 - V.1.1

Traducción: Johnn Jairo Moreno M.



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 del título para identificar qué versión es.

Versión	Cambios realizados	Por quién	Fecha
1.1	<ul style="list-style-type: none"> • Corrección de referencias • Se han eliminado las referencias a la CA • Tabla de contenidos actualizada • 4.1.5 Se eliminó la palabra "sólo" • 5.3 Tres pruebas adicionales • 7.3 Los entrenadores y SA deben mostrar su acreditación • Se agregaron algunas aclaraciones a las reglas: 8 / 9.1.1.1 / 16.3 / 19.3 • 10.9.1 Se eliminó "Detrás de la caja" y se agregó "Fuera del camino o Fuera de la línea de tiro" • 10.9.6 "Campo de juego" reemplazado por "Área de juego" • 16.5.3 Se agregó "o el puntero" (en el momento del lanzamiento) 	SM	Marzo 2025

Ámbito de aplicación

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

- Reglas de Clasificación de World Boccia
- Reglas antidopaje de World Boccia
- Reglas del Ranking y Competición de World Boccia

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. World Boccia y un comité organizador anfitrión pueden publicar aclaraciones de reglas en la Guía Técnica para un torneo de acuerdo con el Delegado Técnico de World Boccia para el torneo. Una aclaración de reglas solo debe describir una aplicación específica de una regla para ese torneo y no debe modificar el significado de una regla.

World Boccia 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 hará en consulta con el Árbitro Principal y el Delegado Técnico, quienes tendrán la decisión final. Estas circunstancias deben ser reportadas a World Boccia inmediatamente.

Las Reglas Internacionales de World Boccia pueden ser adaptadas por los Estados Miembros de la World Boccia para torneos a nivel nacional o cualquier otra competición que no forme parte del Sistema de Competición de World Boccia.

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 recomienda a los espectadores, incluidos los miembros del equipo que no están en competencia, que permanezcan en silencio durante la acción de un atleta que impulsa la bola. A los espectadores se les puede pedir que se retiren por comportamiento inaceptable.

Traducciones

Una versión editable de las reglas está disponible para los Miembros que deseen traducir las reglas a otros idiomas. Envíe un correo electrónico a admin@worldboccia.com si desea recibir este documento. World Boccia se esforzará por publicar documentos traducidos. Sin embargo, para evitar dudas, la versión en inglés es la copia OFICIAL para todas las resoluciones de disputas.

Fotografía

No se permite tomar fotografías con flash. Se permite la filmación en video de los partidos. Sin embargo, los trípodes y las cámaras en el FOP solo se pueden colocar con la aprobación de HR o TD.

Tabla de contenidos

LO BÁSICO

1. Definiciones	5
2. Tipos de eventos	6
3. Configuración del torneo	7
4. Equipamiento	8
5. Bolas de boccia	11

PREPARACIÓN PREVIA AL PARTIDO

6. Calentamiento	13
7. Cámara de llamadas	13
8 Revisión de bolas antes del partido	15

EN LA CANCHA

9. Funciones y responsabilidades	16
10. El Juego	17
11. Preparación para los parciales posteriores	23
12. parcial interrumpido	24
13. Desempate	24
14. Revisión de bolas después del partido	25
15. Comunicación	25

VIOLACIONES Y DISPUTAS

16. Violaciones	27
17. Disputas	31
18. Gestos / señas de los funcionarios	32

TIEMPOS MUERTOS

19. Tiempo de espera médico	37
20. Tiempo de espera técnico	37
Diseño de la cancha de boccia	38

LO BÁSICO 1. Definiciones

Clasificación	Designación de Atletas de acuerdo con las Reglas de Clasificación de la Boccia Mundial.
División	Uno de los varios niveles de competencia que dependen de la clasificación.
HOC	Comité Organizador Anfitrión.
HR, AHR, TD, ATD	Árbitro Principal, Árbitro Principal Asistente, Delegado Técnico, Delegado Técnico Asistente.
Entrenador	Un miembro de un equipo que participa en un partido como Entrenador El Entrenador debe sentarse al lado de la mesa de puntuación.
Lado	En la División individual, un Equipo es un (1) solo Atleta. En la División de Parejas, un Equipo son dos (2) Atletas. En la División por Equipos, un Lado es de tres (3) Atletas. Los asistentes del atleta (SAs), operadores de rampa (ROs) y Entrenadores, son miembros adicionales de ese 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 BC3 de acuerdo con las reglas de RO. Reconocido por el IPC como deportista.
Bola	Una de las bolas rojas o azules o la Jack (ref. 5)
Jack	La bola blanca.
Bolas de competición	Bolas de un fabricante con licencia proporcionados por el HOC para su uso durante el Torneo.
Propulsar o Lanzar	Es el término utilizado para describir la acción de arrojar una bola al área de juego. Incluye lanzar, patear o soltar una bola cuando se usa un dispositivo de asistencia.
Bola no jugada	(BNP) Aquellas bolas que un Lado no juega durante un Parcial. Los BNP se convierten en "bolas muertas".
Bola muerta	Una bola de color impulsada o golpeada 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 decide no jugarla.
Bola de penalización	Un bola jugada al final de un parcial concedida por el Árbitro para penalizar al otro Equipo por una Infracción específica.
Swing bidireccional	Movimiento claro de la rampa al menos 20 cm a la izquierda y 20 cm a la derecha.
Fuera del camino o Fuera de la línea de tiro	Hace referencia a que todas las pertenencias del equipo deben ser movidas dentro de su box de lanzamiento para que no estorben al oponente. El RO debe mover todo el equipo dentro de su caja, para que no interfiera con el oponente, ni sea dañado por el oponente que lo mueve. El atleta puede estar detrás de su propio box de lanzamiento.
Preparación de un lanzamiento	Para los atletas BC3: Todo hasta el momento en que se suelta el bolas. Para otras clases: todo hasta el momento en que un atleta comienza a realizar el lanzamiento.
Realizando un Lanzamiento	BC1, BC2 y BC4 solamente: Todo lo que hace un atleta desde el momento en que la bola está en la(s) mano(s), pie o se coloca en posición de jugar, hasta que la bola es soltada.
Cuando se suelta la bola	El momento en que la bola se está poniendo en movimiento, ya sea soltándola de la mano/pie, moviéndola con un puntero o pateándola.
Equipamiento	Sillas de ruedas, rampas, guantes, férulas, punteros y cualquier otro dispositivo de asistencia.
Silla de ruedas	Silla de ruedas, patinete, cuna... Un atleta DEBE usar una silla de ruedas para competir.
Roll test	Una prueba estándar de World boccia de que se utiliza para comprobar que las bolas ruedan.
Plantilla de bola	Una plantilla estándar de World Boccia con dos orificios específicos utilizados para confirmar la circunferencia de las bolas.
Báscula de pesaje	Una báscula con una precisión de 0,01 g: se utiliza para pesar las bolas.
Área de calentamiento	Un área designada para que los atletas entren en calor 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 tribunales. Esto incluye las estaciones de los temporizadores.
Corte o cancha	El área encerrada por las líneas limítrofes. Esto incluye las cajas de lanzamiento.
Área de juego	La Corte menos las cajas de lanzamiento.
Box de lanzamiento	Una de las seis cajas marcadas y numeradas desde donde juegan los atletas.

Línea de lanzamiento	La línea en la cancha desde detrás de la cual los atletas impulsan la bola.
Línea V	La V a través de la cancha que el Jack debe cruzar por completo para estar en juego.
Cruz	La marca en el centro del área de juego.
Cuadro de objetivo	Cuadrado de 35cm x 35cm en el centro de la cancha como objetivo para las bolas de penalización.
Torneo	Toda la Competición o Competiciones, incluidas las comprobaciones del equipo. Un Torneo puede contener más de una Competición.
Competición	Todos los partidos individuales son una sola competición. Todos los partidos por equipos y parejas son una sola competición.
Partido o encuentro	Un partido entre dos bandos.
Parcial	Una sección de un partido cuando todas las bolas han sido jugadas por los dos bandos.
Parcial interrumpido	Cuando las bolas se mueven fuera del orden normal de juego.
Parcial reiniciado	Un Parcial interrumpido que se ha alterado demasiado como para que las bolas se reposicionen, o no se conoce la puntuación anterior a la interrupción, por lo que se debe reiniciar el Parcial.
Violación	Una acción realizada por un Atleta, Asistente Deportivo, Operador de Rampa, Lado o Entrenador que va en contra de las reglas del juego y genera una penalización.
Tarjeta amarilla	Una tarjeta amarilla de alrededor de 7 cm x 10 cm y mostrada por el árbitro para emitir una advertencia.
Tarjeta Roja	Una tarjeta roja de alrededor de 7 cm x 10 cm y mostrada por el árbitro para emitir una descalificación.

2. Tipos de eventos

Hay tres tipos de eventos en el Sistema Mundial de Competición de Boccia:

2.1 Individuales

Hay ocho pruebas individuales con una prueba masculina y otra femenina 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 de la Parciales alternando entre los atletas. Cada Atleta tiene seis (6) bolas de color y debe ingresar a la cámara de llamadas con no más de 6 bolas rojas y 6 azules, más 1 bola Jack. El lado que juegue con las bolas rojas ocupará la casilla de lanzamiento 3, y el lado que juegue las bolas azules ocupará la box de lanzamiento 4.

Los atletas BC1 y los atletas BC4 que jueguen con el pie tienen un asistente deportivo para ayudarlos en la cancha. Los atletas BC3 tienen un operador de rampa para ayudarlos. Además, un Entrenador puede acompañar a cada equipo en todas las divisiones a la cancha. El entrenador debe sentarse en el área designada al final de la cancha.

2.2 Parejas

En esta división se realizan dos eventos, parejas BC3 y parejas BC4. Los atletas deben estar clasificados en la clase deportiva correspondiente para competir. Cada pareja debe jugar el partido con un atleta masculino y uno femenino.

En los eventos de parejas BC3 y BC4, un partido consta de cuatro (4) parciales. Cada Atleta inicia un parcial con el control de la Jack pasando en orden numérico desde la casilla de lanzamiento 2 a 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 las bolas rojas ocupará las casillas de lanzamiento 2 y 4, y el lado que juega las bolas azules ocupará las casillas de lanzamiento 3 y 5. Los atletas juegan todo el partido desde la box de lanzamiento donde comienzan el partido.

En la división de parejas BC3, cada Atleta es asistido por un Operador de Rampa que debe cumplir con las Reglas del Operador de Rampa. Un Entrenador puede acompañar a cada Pareja a la Cancha. Durante el Parcial, el entrenador debe sentarse en el área designada al final de la cancha.

Solo se permitirá un sustituto para cada pareja en eventos internacionales juveniles específicos.

2.3 Equipo

Hay un evento por equipos, para las clases BC1 y BC2. Los atletas deben estar clasificados como atletas BC1 o BC2. Un equipo debe jugar el partido con tres atletas y debe tener, al menos, un atleta masculino, un atleta femenino 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 Parciales pasando en orden numérico desde la casilla de lanzamiento 1 a 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 las bolas rojas ocupará las casillas de lanzamiento 1, 3 y 5 y el lado que juega las bolas azules ocupará las casillas de lanzamiento 2, 4 y 6. Los atletas juegan todo el partido desde la box de lanzamiento donde comienzan el partido.

A cada equipo se le permite un asistente deportivo. Un Entrenador puede acompañar a cada Equipo a la cancha. Durante el parcial, el entrenador debe sentarse en el área designada al final de la cancha.

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

3. Configuración del torneo

3.1 La cancha

La superficie debe ser plana y lisa (por ejemplo, hormigón pulido, madera, caucho natural o sintético). La superficie debe estar limpia. No se puede usar ninguna sustancia que interfiera con la superficie de juego. Las dimensiones de la cancha son de 12,5 m x 6 m con el área de lanzamiento dividida en seis cajas de lanzamiento. Todas las mediciones de las líneas de límite se miden hasta el interior de la línea correspondiente. Las líneas que dividen las cajas de lanzamiento y las líneas de la cruz se miden hasta una línea delgada de lápiz con la cinta extendida uniformemente a ambos lados de esa marca. La línea de lanzamiento y la línea V se colocarán dentro del área no válida para Parciales (ref.: Disposición de la cancha de Boccia al final de este libro de reglas).

Todas las líneas 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 en V. Se debe utilizar cinta adhesiva estrecha, de 1,9 a 2,6 cm de ancho, para: las líneas que dividen las cajas de lanzamiento, la caja de tiro y la cruz. La dimensión interior de la caja de destino es de 35 cm x 35 cm. Se debe colocar cinta adhesiva estrecha en el exterior de la caja de objetivo cuadrada de 35 cm.

3.2 El marcador

El marcador debe colocarse en una posición en la que todos los atletas que compitan 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) juega a continuación. El árbitro utiliza el indicador y sus dedos para mostrar el marcador al final de cada parcial y al final del partido.

3.5 Dispositivos de medición

Los árbitros utilizan dispositivos que incluyen cintas métricas, pinzas, calibradores de espesores y linternas para medir distancias en la cancha.

4 Equipamiento

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

Al comienzo de un torneo, se debe realizar una revisión de equipo para los siguientes elementos de equipo:

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

El Árbitro Principal y/o su designado llevarán a cabo las verificaciones a una hora determinada por el Delegado Técnico. Esto debería tener lugar antes de que comience la competencia. El equipo revisado y aprobado recibirá un sello o calcomanía oficial para cada artículo, incluida una calcomanía para cada sección de la rampa. Los guantes, férulas u otros dispositivos similares que el Atleta usa en la cancha necesitan la aprobación documentada de un Clasificador que debe llevarse a la Verificación de Equipos y a la Cámara de Llamadas. El documento de clasificación es válido durante la duración indicada en el documento. (La clasificación puede ser permanente o temporal)

Los atletas (incluidos RO/SA) que utilicen dispositivos de comunicación en el FOP deben tener estos dispositivos aprobados en la Verificación de Equipos y deben recibir el sello/calcomanía oficial. Un dispositivo de comunicación solo será aprobado 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 (Ref.: 15.9).

No se permitirán solicitudes para certificar ningún artículo después de la revisión del equipo, excepto en circunstancias extraordinarias (por ejemplo, el reemplazo de una silla de ruedas durante un partido) con la aprobación del árbitro principal

El equipo está sujeto a controles aleatorios en cualquier momento durante un torneo a la entera discreción del árbitro en la cancha o del árbitro principal (asistente). Si se determina que el equipo utilizado en la cancha no cumple con los requisitos, se le otorgará una tarjeta amarilla al atleta (ref: 16.9.5). A continuación, el lado puede utilizar un tiempo muerto técnico para reparar o reemplazar el equipo de acuerdo con la regla 20.1. Si el Atleta no puede reparar o reemplazar el equipo dentro del tiempo disponible, el equipo ya no se puede usar en ese partido.

4.1 Dispositivos de asistencia

Los dispositivos de asistencia, como **las rampas** utilizadas por los atletas de la división BC3, están sujetos a aprobación en la verificación de equipos de cada torneo. **Los guantes** y/o **férulas** utilizados por cualquier Atleta, en su mano de lanzamiento, deben tener la aprobación documentada de la Clasificación que debe ser llevada a la Revisión de Equipo y a la Cámara de llamadas.

4.1.1 Una rampa, cuando se coloca de lado, debe caber en un área que mida 2,5m x 1m. Esta área es tridimensional; No se permite que ninguna parte de la rampa cuelgue sobre el interior de ninguna línea. Las rampas deben tener la base y todas las extensiones, extendidas al máximo durante la medición. Esto incluye cualquier dispositivo que mantenga la bola en su lugar más allá de la extensión de la rampa. Debe ser imposible que la rampa se extienda más allá del límite máximo, de lo contrario es ilegal. Las marcas o líneas para indicar la extensión máxima permitida de cualquier parte de la rampa o del soporte de la bola no son suficientes.

4.1.2 Para evitar daños, solo un miembro del equipo debe manipular la rampa durante la revisión del equipo. Una vez aprobado en la Verificación de Equipo, el Árbitro aplicará el sello de validación o la 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 mira, visores, etc.). Dichos dispositivos mecánicos no están permitidos en la cámara de llamadas ni en el campo de juego. Una vez que el atleta suelta la bola, nada debe obstruir la bola de ninguna manera. No se permite una parte superior elevada. Un accesorio fijo o temporal en la rampa no se puede utilizar 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. La barandilla final/superior no debe exceder la altura de las barandillas laterales.

4.1.4 Al propulsar o lanzar una bola, la rampa no puede sobresalir de ninguna parte de la línea de lanzamiento. (Imagínese la línea como una pared sólida que no se puede tocar ni penetrar).

4.1.5 No hay restricción en la longitud del puntero utilizado por el Atleta para soltar la bola desde la rampa. El puntero debe estar en contacto directo con el atleta. (cabeza, boca, brazo, pierna, etc.). Los punteros deben tener contacto directo con la bola y el atleta ~~solo~~ cuando sueltan la bola. No está permitido fijar un puntero a la silla de ruedas, a la rampa o a cualquier otra superficie (excepto para el atleta) durante la liberación (ref.: 16.5.2). La liberación de la bola debe ser causada por la acción del Atleta usando el puntero. Es aceptable que un atleta mueva su propia silla de ruedas, completamente por sí mismo, mientras está en contacto con la bola para soltarla. Levantar o bajar una compuerta no es legal. Las cuerdas, cintas, tiras de tela, etc., no son punteros.

4.1.6 Después de que el árbitro presente la Jack, y antes de propulsarlo, el atleta que lo impulsa debe balancear claramente su rampa al menos 20 cm a la izquierda y 20 cm a la derecha, en lo sucesivo denominado "el swing bidireccional" (ref.: 16.5.7). (Esto asegura que el Operador de Rampa no pueda ayudar a alinear el primer tiro, mientras el Árbitro está ocupado de otra manera). La rampa no debe tener marcas específicas ni ningún dispositivo que indique la posición inicial de la rampa para el giro bidireccional (por ejemplo, no se permite un collar de graduación en la columna).

Para los parciales de tie-break, tanto en el juego individual como en el de parejas, cada atleta debe realizar el swing bidireccional antes de impulsar su primera bola (para los parciales, se trata de un swing simultáneo), pero solo después de que el árbitro indique que es su turno (ref: 13.5). La rampa también debe someterse al swing bidireccional antes de propulsar cualquier bola de penalización.

Los atletas que tienen bolas restantes deben reorientar la rampa antes de soltar su bola haciendo el swing bidireccional cuando ellos o su compañero de equipo regresen del área de juego (para parejas, este es un swing simultáneo: ambos atletas DEBEN balancear su rampa antes de soltar la bola). Si al Atleta no le quedan bolas, no necesita hacer este swing (ref.: 16.5.7).

No es necesario mover la rampa entre las otras jugadas.

4.1.7 Un atleta puede usar más de un puntero durante un partido. Todos los dispositivos de asistencia deben permanecer en la box de lanzamiento del Atleta durante todo el parcial o estar colocados de forma segura en la silla de ruedas del Atleta. Si el Atleta desea utilizar cualquier elemento (botellas, abrigos, alfileres, banderas...) u otro equipo (puntero, rampa o extensión de rampa...) durante un parcial, estos artículos deben estar en el suelo dentro de la box de lanzamiento del Atleta o colocados de forma segura en la silla de ruedas del Atleta al comienzo de ese parcial. Si se retira un objeto del box de lanzamiento del atleta durante el parcial, el árbitro juzgará de acuerdo con la regla 16.7.1.

4.1.8 Si el equipo de un atleta se rompe durante un partido, el árbitro detendrá el reloj y el equipo correspondiente tendrá un tiempo fuera técnico de diez (10) minutos para reparar o reemplazar el equipo. En un partido de parejas, un atleta puede compartir una rampa con su compañero de equipo si es necesario. También se puede sustituir una rampa entre parciales. Cualquier rampa de reemplazo debe tener el sello/calcomanía de validación de la competencia. El Árbitro Principal debe ser notificado de cualquier reemplazo. Las sustituciones pueden provenir de fuera del FOP (ref.: 20.) Un equipo solo puede tener un tiempo muerto técnico por partido.

4.1.9 Si las bolas o el equipo de un atleta se dañan debido a una acción (no intencionada) del equipo contrario y, por lo tanto, el atleta no puede continuar utilizando funcionalmente el equipo, ese oponente pierde el partido (Ref.: 16.12.1). Si, según el árbitro, el daño fue causado a propósito, se aplica la regla 16.11.

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 que permanezcan sentados al soltar una bola. Para todos los demás atletas, la altura máxima del asiento es de 66 cm desde el suelo hasta el punto más bajo donde el glúteo del atleta está en contacto con el cojín del asiento. (Ref.: 16.7.3, 16.7.6)

4.2.2 Si una silla de ruedas se rompe durante el partido, el tiempo debe detenerse y el equipo tendrá un tiempo fuera técnico de diez (10) minutos por partido para reparaciones o reemplazo. Si la silla de ruedas no puede ser reparada, el Atleta puede reemplazar la silla de ruedas rota por otra silla de ruedas o debe seguir jugando con la silla de ruedas rota. Una silla de ruedas también puede ser reemplazada entre parciales. Si una silla de ruedas de reemplazo no ha sido revisada en la revisión de equipo previa al torneo, puede ser revisada en la cancha. Cualquier bola que el atleta no pueda jugar, se convierten en bolas muertas.

4.2.3 En caso de una disputa que involucre una silla de ruedas, el Árbitro Principal (asistente) junto con el Delegado Técnico tendrán la decisión final. Su decisión es inapelable.

4.3 Adaptaciones a sillas de ruedas.

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

4.3.2 NO se puede agregar ningún dispositivo a la silla de ruedas deportiva que controle o dirija la extremidad superior / extremidad inferior (UL/LL) para dar al Atleta una ventaja injusta al propulsar la bola hacia el área de

juego (por ejemplo, un guía que asiste en la dirección de un lanzamiento/patada/liberación). Cualquier dispositivo de este tipo debe retirarse para que la silla de ruedas sea elegible para la competencia.

5. Bolas de boccia

En las competiciones autorizadas por World Boccia, cada atleta o equipo puede usar su propio juego de bolas de boccia. Un juego de bolas de boccia consta de seis bolas rojas, seis bolas azules y una bola blanca o Parciales. Solo se permite un juego completo por lado en la cámara de llamadas. En las divisiones individuales, cada atleta puede usar su propio Parciales. En las divisiones de Equipo y Pareja, cada bando debe usar solo un Parciales. Si un Atleta o equipo no trae sus propias bolas a la Cámara de llamadas, se les proporcionarán bolas de competición.

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

5.1 Construcción

Cualquier bola utilizada en las competiciones de la World Boccia debe ser de un fabricante autorizado. La bola debe estar marcada con el logotipo oficial del fabricante y el logotipo oficial con licencia de World Boccia. Una bola debe pesar 275 g. +/- 12 g y la circunferencia debe ser de 270 mm +/- 8 mm.

Los ovillos deben tener un color definido de rojo, azul o blanco y cada color debe estar dentro de la gama de color aceptable de World Boccia proporcionada a los fabricantes.

Una bola debe ser esférica y estar construida con 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 estar construida con materiales con características de baja elongación y estiramiento, como vinilo, tela de poliuretano, cuero, cuero sintético, gamuza u otro material similar.

Una bola debe estar llena con gránulos o cuentas 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.

Un tipo de bola a la que no se le haya otorgado una licencia antes del 1 de enero de cada año, solo debe ser puesta a la venta por un fabricante desde el cierre del último evento de nivel Mayor o de Clasificación (consulte la sección 1.3 en el Manual de Competición y Clasificación) en ese año calendario.

5.2 Condición

Una bola debe estar en buenas condiciones. En buen estado significa apto para el uso previsto, de calidad satisfactoria, no dañado y capaz de cualquier estándar de rendimiento acordado. El logotipo del fabricante y el logotipo de World Boccia 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 autorizado, excepto cuando se pueda explicar una diferencia debido al desgaste normal o a la preparación aceptable para el juego. Cualquier cosa que cambie la propiedad de la superficie o el relleno de la bola que se pueda ver o sentir, se considerará manipulación.

El desgaste normal es la disminución esperada en la condición del uso típico de una bola, como ser impulsada 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 permitido 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 se pueden reemplazar los mismos gránulos o cuentas que se usaron originalmente en la bola para mantener el peso. La superficie de la bola no

debe tener perforaciones o cortes visibles. La bola no debe tener agujeros en las esquinas (vértice) de los paneles en comparación con una bola original ni tener una delaminación excesiva. La delaminación significa que parte del panel se está dividiendo 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 ser marcada con un bolígrafo o marcador con el propósito de identificar la bola (por ejemplo, números o letras) y/o con el propósito de identificar cómo se debe usar la bola (por ejemplo, un punto o una 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 se pueda ver e inspeccionar. No debe haber ninguna marca sobre el logotipo aprobado del fabricante o el logotipo aprobado de World Boccia.

A la superficie de la bola no se le debe aplicar ninguna sustancia. La superficie de la bola no debe tener abrasiones aplicadas que no provengan del uso normal de una bola. No debe haber marcas de desgaste visibles ni áreas de roce, 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.

El ovillo no debe tener hilos rotos o faltantes y no más de dos puntos que se hayan vuelto a coser. La costura debe ser la misma que la costura original del fabricante y debe ser consistente en la totalidad del ovillo.

5.3 Bolas confiscadas

Si una bola no pasa una revisión de bola antes o después del partido, la bola será confiscada. Una vez que se confisca una bola, después de verificar con el HR/AHR, el IR confirmará si hay sospecha de que la bola está siendo manipulada o no. Solo si existe la sospecha, un panel de tres personas revisará la bola confiscada. El panel debe estar compuesto por al menos dos de los siguientes Árbitro Principal, Árbitro Principal Asistente, Delegado Técnico o Delegado Técnico Asistente. El tercer miembro puede ser un árbitro internacional que no haya participado 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 el bolas mientras se está jugando el partido y llegar a una decisión antes de la finalización del 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 completará más pruebas para determinar si una bola ha sido manipulada o si es solo una "bola fallida". El panel evaluará la bola y puede usar **tres** pruebas adicionales para evaluar si la bola ha sido manipulada:

- Prueba de aguja/sonda
- Prueba de fricción
- Prueba de detección de metales

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

Si, después de que el panel haya revisado una bola, decide que **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 la Boccia Mundial a una Comisión de Ética de World Boccia. Las bolas manipuladas serán conservadas por World Boccia como evidencia para la Comisión de Ética. Consulte el Código de Ética de World Boccia para obtener más información sobre el proceso de la Comisión.

PREPARACIÓN PREVIA AL PARTIDO

6 Calentamiento

6.1 Antes del inicio de cada partido, se asignará a los atletas un período de tiempo para calentar en el área de calentamiento. Durante el tiempo de competición programado, el área de calentamiento solo puede ser utilizada por los atletas que competirán en el próximo partido programado. Los atletas y el personal de apoyo (Entrenador, SA, RO) solo pueden ingresar al área de calentamiento y dirigirse a su cancha de calentamiento designada dentro del tiempo programado. (Ref 16.9.1)

6.1.1 Horario de calentamiento: para todas las divisiones, el área de calentamiento se abrirá 95 minutos antes de la hora de inicio programada del partido y se cerrará 40 minutos antes del inicio del partido. 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 horario de la competencia. Los participantes serán informados de cualquier cambio en el horario normal.

6.2 Los atletas pueden ser acompañados a la zona de calentamiento por un número máximo de personas de la siguiente manera: (Ref 16.9.1)

- BC1: 1 Entrenador, más 1 Asistente Deportivo
- BC2: 1 Entrenador, más 1 Asistente Deportivo
- BC3: 1 Entrenador, más 1 operador de rampa
- BC4: 1 Entrenador, más 1 Asistente Deportivo
- Pareja BC3: 1 Entrenador, más 1 Operador de Rampa por Atleta
- Pareja BC4: 1 Entrenador, más 1 Asistente Deportivo
- Equipo (BC1/2): 1 Entrenador, más 1 Asistente Deportivo

6.3 Si es necesario, un traductor y un fisioterapeuta/masajista por país pueden entrar en el Área de Calentamiento. No es posible que estas personas ayuden con el Entrenamiento.

7. Cámara de llamadas

7.1 Un reloj de tiempo oficial estará situado en un lugar destacado en la entrada de la Cámara de llamadas.

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

- BC1: 1 Entrenador, más 1 Asistente Deportivo
- BC2: 1 Entrenador,
- BC3: 1 Entrenador, más 1 operador de rampa
- BC4: 1 Entrenador (más 1 Asistente Deportivo si el Atleta lanza con el pie)
- Pareja BC3: 1 Entrenador, más 1 Operador de Rampa por Atleta
- Pareja BC4: 1 Entrenador (más 1 Asistente Deportivo si el Atleta lanza con el pie)
- Equipo (BC1/2): 1 Entrenador, más 1 Asistente Deportivo

7.3 Antes de ingresar a la Cámara de llamadas, cada Atleta y cada Operador de Rampa deben mostrar sus dorsales con los números de competidor y su etiqueta de acreditación. Los entrenadores y SA deben mostrar su acreditación. El número del competidor debe ser claramente visible desde el frente y puede estar fijado al competidor o a la silla de ruedas. Los RO deben llevar el número de dorsal que corresponde al Atleta al que están asistiendo, claramente visible en su espalda. El incumplimiento de este requisito impedirá la entrada a la Cámara de llamadas.

7.4 La inscripción para todos los partidos se realiza en el mostrador de la cámara de llamadas, que se encuentra en la entrada de esta. Un equipo que no esté presente en la cámara de llamadas a tiempo perderá el partido.

7.4.1 Para todas las divisiones, todos los atletas deben registrarse entre treinta y cinco (35) y veinte (20) minutos antes de la hora de inicio programada de un partido en el que están programados para participar.

7.4.2 Cada lado (Individual, Equipo o Pareja, incluyendo cualquier SA/RO y el Entrenador) deben 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. Se puede hacer una excepción para los entrenadores que están en la cancha en partidos consecutivos y no pueden registrarse a tiempo en la entrada de la cámara de llamadas para un partido consecutivo.

7.5 Una vez registrados y dentro de la Cámara de Llamadas, los Atletas, Entrenadores 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 7.12 es una excepción). Cualquier otra excepción será considerada por el Árbitro Principal (asistente) y/o el Delegado Técnico.

7.6 Todas las partes deben permanecer en la cámara de llamadas en su área designada inmediatamente después de haberse registrado. Si un Atleta necesita jugar partidos consecutivos, el Entrenador o el Director del Equipo pueden, con el permiso del TD, inscribir al Atleta para el siguiente partido. 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 bolas podrán ingresar o participar en el partido (las excepciones pueden ser consideradas por el árbitro principal o designado).

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 Es posible que se les pida a los atletas que muestren sus números de competidor, etiqueta de acreditación y un documento de identificación 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 control, no se puede usar en la cancha y gana una tarjeta amarilla.

7.11 Lanzamiento de moneda: el lanzamiento de moneda se llevará a cabo en la cámara de llamadas. El árbitro lanzará una moneda al aire y el equipo ganador elegirá si juega con bolas rojas o azules. Los equipos pueden examinar suavemente (con cuidado y bajo la supervisión del árbitro) las bolas de boccia del equipo contrario, después del lanzamiento de la moneda y antes del control de las bolas.

7.12 Si hay un retraso en el horario mientras la cámara de llamadas está en funcionamiento, el árbitro principal o la persona designada, puede aceptar una solicitud para usar el baño bajo las siguientes pautas:

- se debe informar a la otra parte de ese partido
- un miembro de la organización debe acompañar a ese Atleta
- el Atleta debe regresar a la Cámara de llamadas dentro de los diez (10) minutos; Si no se regresa a tiempo, perderá el partido.

7.13 La Regla 7.12 no se aplicará si la Organización Anfitriona causa un retraso. Si los partidos se retrasan, el HOC notificará a todos los directores de equipo lo antes posible por escrito y el TD revisará el calendario.

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

8. Revisión de la bola antes del partido

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

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

- Roll test
- Inspección de bolas
- Prueba de circunferencia
- Prueba de peso

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

Si una o más bolas fallan una o más 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 Jack fallida será reemplazada por una bola Jack de competición seleccionada por el atleta de las Jack de competición disponibles.

El atleta o equipo jugará con las bolas restantes que hayan pasado todas las pruebas de la cámara de llamadas. Si a un Atleta se le rechaza más de una bola durante el mismo control, la infracción incurrirá solo en una tarjeta amarilla; pero el Atleta jugará con una bola menos por cada bola que sea confiscada.

Los atletas, los Asistentes Deportivos (SAs)/Operadores de Rampa (Ros) y los entrenadores pueden observar el control de las bolas. Si una bola falla, la prueba no se vuelve a intentar, a menos que el árbitro no haya seguido el procedimiento de prueba correcto.

Para las divisiones de Equipos y Parejas, todos los Atletas, Operadores de Rampa y Asistentes Deportivos de un lado se consideran una sola entidad. Si un artículo no pasa una prueba, el lado recibe una tarjeta amarilla.

Si una o más bolas son confiscadas durante el control de bolas, el equipo/pareja puede elegir qué Atleta(s) juega(n) con un menor número de bolas (ref.: 16.9.3) **(el equipo/pareja puede elegir de manera diferente para cada Parcial)**. Una vez que se haya completado la verificación 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 bolsas se almacenen en la mesa de puntuación.

EN LA CANCHA

9 Funciones y Responsabilidades

9.1 Atleta

El atleta es el individuo que tiene el control de soltar la bola. Debe impulsar la bola sin asistencia, sin ningún contacto físico de nadie mientras realiza el tiro.

9.1.1 La responsabilidad del capitán

9.1.1.1 En la División por Equipos y Parejas, cada Equipo está dirigido por un capitán para cada partido. El capitán debe ser claramente identificable, por ejemplo, usando una "C" o un brazalete de capitán (**si el capitán no es identificable, eso no es una violación, solo encuentre una manera de identificarlo en la cámara de llamadas**). 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 la moneda antes del partido, decidir si juegan con bolas rojas o azules y decidir si calentar primero o último.

9.1.1.3 Representar al Equipo/Pareja en el nuevo lanzamiento de moneda antes de un desempate y decidir quién comienza el desempate.

9.1.1.4 Pedir un tiempo muerto técnico o médico. El Entrenador, SA o RO también puede solicitar un tiempo fuera técnico o médico.

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

9.1.1.8 Resolución de una disputa. Como se indica en la Regla ~~16.1~~ **17.1**, el capitán/atleta es el que debe pedir una aclaración. El Entrenador, o SA/RO también pueden hablar con el árbitro, con el permiso del árbitro, durante la disputa. Si la traducción es necesaria, también puede asistir un traductor de conformidad con las Reglas 15.7 y 15.8.

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 a la(s) persona(s) que impulsa(n) la bola. El Operador de Rampa debe cumplir con la Política de World Boccia sobre la Nacionalidad de los Competidores. Un RO puede ayudar a un solo Atleta. El RO debe ser el mismo individuo para toda la competencia, a menos que el RO no esté disponible. Si no está disponible, se puede sustituir el RO. Para que se permita una sustitución, se debe notificar al mostrador de información de la competición antes de la apertura de las canchas de calentamiento para el partido en cuestión. El Delegado Técnico (asistente) debe notificar al oponente *inmediatamente* cuando las canchas de Calentamiento estén disponibles. Si un operador de rampa no está disponible durante el calentamiento, en la cámara de llamadas o en el FOP, el RO debe ser examinado por el personal médico asignado al lugar (en el FOP, se debe solicitar un tiempo fuera médico). Si el personal médico confirma que el RO no puede continuar el partido, el RO puede ser sustituido dentro del tiempo

fuera o entre parciales. Cualquier sustituto de RO debe tener una licencia BC3 RO y debe haber completado el entrenamiento antidopaje.

Los operadores de rampa ayudan a los atletas BC3 operando la rampa según las indicaciones del atleta. Los operadores de rampa deben estar colocados dentro de la box de lanzamiento de sus atletas y no pueden mirar hacia el área de juego durante los parciales (ref.: 16.6.2). Se puede hacer una excepción para las pantallas en lugares donde el juego se transmite en vivo para la experiencia del espectador y donde el operador de rampa puede ver la pantalla y, por lo tanto, mirar indirectamente al área de juego. El TD, en consulta con el HOC, tiene la decisión final en estos asuntos.

Los operadores de rampa realizan tareas como:

- Posicionar la rampa, cuando así lo indique el atleta.
- Ajustar o estabilizar la silla del atleta, cuando así se lo indique el atleta.
- Ajustar la posición del atleta, cuando el atleta se lo indique.
- Masajear y/o pasar una bola al Atleta, cuando así se lo indique el Atleta
- Realizar acciones rutinarias antes o después de soltar la bola
- Recoger las bolas después de cada parcial: después de que el árbitro recoge la Jack o la bola de penalización y dice: "¡un minuto!"
- Transmisión de conversaciones entre el atleta y el árbitro, con la aprobación del árbitro.

Cuando se suelta la bola, el operador de rampa (ref.: 16.5.3):

- no debe tener contacto físico directo con el Atleta (no tocar al Atleta en absoluto)
- no debe ayudar al atleta empujando o ajustando la posición de la silla de ruedas.
- No debe tocar el puntero (ref.:16.5.3, 16.5.4)

9.2.2 Asistente deportivo

Los atletas BC1 y los atletas BC4 que juegan con el pie pueden tener un asistente deportivo. El Asistente Deportivo de los atletas BC1 y BC4 deberían colocarse detrás del box de lanzamiento del Atleta y puede entrar en el box cuando su Atleta se lo indique. Los asistentes deportivos realizan las mismas tareas que un operador de rampa, con la excepción de posicionar una rampa.

Cuando el Atleta comienza con su lanzamiento, el Asistente Deportivo no puede tener contacto físico directo con el Atleta (no tocar al Atleta en absoluto ref.:16.5.3); y no está permitido ayudar al Atleta empujando o ajustando la posición de la silla de ruedas.

9.2.3 Entrenador

Se permite la entrada de un Entrenador por bando en la zona de Calentamiento, en la Cámara de Llamadas y en el FOP de cada División (ref.: 6.2,7.2). Durante el Parcial, el Entrenador debe estar en el área designada al lado de la mesa de puntuación. Un Entrenador puede ser cualquier persona que sea un participante registrado del mismo país que el Atleta que está siendo acompañado.

10 El Juego

10.1 Calentamiento en la cancha

Antes del comienzo del partido, un equipo puede calentar jugando 6 bolas de color y la Jack en un plazo de 2 minutos. En la competición individual, este calentamiento se realiza simultáneamente por ambos lados. En las competiciones por equipos y parejas, los calentamientos se realizan por separado.

10.1.1 Procedimiento de competición individual: Proceda desde la Cámara de Llamadas hasta la cancha asignada en el FOP, una vez en la cancha, ambos equipos se colocarán en sus casillas de lanzamiento designadas. El árbitro indicará el inicio de un calentamiento de 2 minutos durante el cual los equipos pueden impulsar todas sus bolas,

incluida la Jack. Ambos equipos pueden jugar bolas de calentamiento en ambos lados de la cancha. Se espera que ambas partes se comporten de manera cooperativa para darse espacio mutuamente para jugar estas bolas. Si el árbitro determina que un equipo no se está comportando de manera cooperativa (por ejemplo, bloqueando continuamente la línea del otro equipo para jugar un determinado tiro), se le dará una bola de penalización al atleta (Ref:16.6.10).

El calentamiento finaliza cuando ambos equipos han jugado todas sus bolas o cuando han expirado 2 minutos (lo que ocurra primero).

10.1.2 Procedimiento de competiciones por equipos y parejas: proceda desde la Cámara de llamadas hasta la cancha asignada en el FOP, una vez en la cancha, el Lado que calienta primero se posicionará en sus box de lanzamiento designados. El árbitro indicará el inicio de un calentamiento de 2 minutos, tiempo durante el cual el equipo puede impulsar todas sus bolas, incluida la Jack . Los atletas salen por la parte trasera de sus box de lanzamiento y el otro lado entra para su calentamiento por separado. Cuando un lado está calentando, el otro lado debe esperar detrás de su propio box de lanzamiento.

Cada Calentamiento termina cuando un Equipo ha jugado todas sus bolas o cuando han expirado 2 minutos para el Equipo (lo que ocurra primero).

10.2 Tiempo por Parcial

10.2.1 Cada Lado tendrá un límite de tiempo para jugar cada Parcial y es monitoreado por un cronometrador. Los horarios son:

- BC1: 4:30 minutos por atleta por parcial
- BC2: 3:30 minutos por atleta por parcial
- BC3: 6 minutos por atleta por parcial
- BC4: 3:30 minutos por atleta por parcial
- Equipos: 5 minutos por equipo por parcial
- Parejas BC3: 7 minutos por pareja por parcial
- Parejas BC4: 4 minutos por pareja por parcial

10.2.2 propulsar la Jack se cuenta como parte de la asignación de tiempo de un lado.

10.2.3 El tiempo de un Equipo comenzará cuando el Árbitro indique al cronometrador qué Equipo debe jugar, incluyendo el Jack .

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

10.2.5 Si un Equipo no ha soltado 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 bolas muertas. En el caso de los atletas BC3, la bola se ha soltado 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 perturbe el juego. Si la bola perturba cualquier otra bola, el Parcial se considerará interrumpido (ref.: 12).

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

10.2.8 Durante cada parcial, el tiempo restante para ambos equipos se mostrará en el marcador.

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 tiempo. Si es necesario detenerse durante un Parcial para una traducción, el tiempo debe detenerse. Siempre que sea posible, el traductor no debe ser del mismo equipo/país que el deportista (ref.: 15.8).

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 parciales", el cronometrador anunciará "¡15 segundos!" y "¡Tiempo!" El árbitro debe repetir el anuncio, para que las partes sepan que ese anuncio es para su cancha.

10.3 Bolas propulsadas o Lanzadas

Cuando se suelta cualquier bola (Jack, roja o azul), el atleta debe tener todo su equipo, bolas y pertenencias dentro de su propia box de lanzamiento. En la clase BC3, el operador de rampa también debe estar dentro de la box de lanzamiento cuando se suelta la bola.

10.3.1 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 puedan jugar mientras están boca abajo, deben tener su abdomen en contacto con la silla de lanzamiento (ref.: 16.7.3). Dichos atletas deben tener una aprobación de clasificación documentada para este método.

10.3.2 Si una bola se juega 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.

10.3.3 Una bola, después de ser lanzada, pateada o salir por la parte inferior de una rampa, puede rodar fuera por el box de lanzamiento del Atleta (ya sea en el aire o en el suelo), y a través del box de lanzamiento de un Lado Contrario, antes de cruzar la línea de lanzamiento y entrar en el área de juego.

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

10.4 Poniendo en juego la Jack

10.4.1 El bando que juega en rojo siempre inicia el primer parcial y cualquier parcial impar subsiguiente (3, 5). El bando que juega en azul siempre inicia los parciales pares (2, 4, 6).

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

10.4.3 El Jack debe detenerse en el área válida para este.

10.5 Jack no valido

10.5.1 El Jack será considerado no valido si:

- cuando se juega, se detiene en el área no válida para el Jack
- se sale de los límites
- El deportista que propulsa la Jack comete una infracción. También se aplicará la penalización correspondiente de las reglas 16.1 a 16.12.

10.5.2 Si el Jack se considera no valido, entonces el Atleta que debe propulsar el Jack en el siguiente parcial será quien lo lance. Si el Jack se considera no valido en el último parcial, el atleta que lanzó el Jack en el primer parcial será quien lo lance. La propulsión del Jack continuará avanzando en secuencia hasta que este sea válido.

10.5.3 Cuando se comete una falta sobre el Jack y considera no valido, se iniciará el siguiente parcial en orden secuencial (el Jack será impulsado por el atleta que debe propulsar el Jack para ese parcial).

10.6 Jugar la primera bola de color en la cancha

10.6.1 El atleta que impulsa con éxito el Jack también impulsa la primera bola de color (ref.: 16.5.6). Si hay un retraso prolongado 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 solicitar que se vuelva a propulsar el Jack antes de impulsar la primera bola de color. La hora se restablecerá a la hora de inicio del parcial.

10.6.2 Si la bola de color cae fuera de los límites, o se retrae después de una infracción, ese lado continuará lanzando hasta que una bola caiga en el área de juego de la cancha o todas sus bolas hayan sido lanzadas. En la División por Equipos y Parejas, cualquier Atleta del Lado indicado para jugar, puede lanzar la segunda bola de color hacia el área de juego.

10.7 Jugar las bolas restantes

10.7.1 El lado que jugará a continuación será el lado que no tenga la bola más cercana al Jack , a menos que haya usado todas sus bolas, en cuyo caso jugará el otro lado. Este procedimiento continuará hasta que ambos bandos hayan jugado todas las bolas. Los oponentes deben moverse "Fuera del camino o Fuera de la línea de tiro" cuando no es su turno. En la División BC3, los RO y el equipo (incluida la rampa y la silla del RO) deben estar "Fuera del camino o Fuera de la línea de tiro".

10.7.2 Si un Atleta decide no jugar ninguna de las bolas restantes, 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.

10.8 Fuera del camino o Fuera de la línea de tiro

Todos los atletas deben estar "Fuera del camino o Fuera de la línea de tiro" para permitir que los oponentes tengan libre acceso al área de juego. Quitarse de en medio hay que hacerlo rápidamente. En la División BC3, los RO y el equipo (incluida la rampa y la silla del RO) deben estar "Fuera del camino o Fuera de la línea de tiro". Si un Equipo no hace un esfuerzo consciente o deliberado para estar "Fuera del camino o Fuera de la línea de tiro", el Equipo será advertido verbalmente y el árbitro corregirá el tiempo del oponente si es necesario. Si ocurre por segunda vez o consecutiva, el árbitro concederá una violación de acuerdo con la regla 16.6. Esta decisión debe tomarse de acuerdo con la propia comprensión del árbitro de la situación y cuya decisión será definitiva. El bando contrario jugará entonces de acuerdo con la versión 10.7. Si un árbitro siente que un atleta está interfiriendo o distraendo a su oponente al no "salirse del camino" deliberadamente, se puede otorgar una bola de penalización + tarjeta amarilla de acuerdo con la regla 16.8.1.

10.9 Movimientos en la cancha

10.9. Un Bando no puede preparar su siguiente lanzamiento, orientar la silla de ruedas o la rampa, o hacer rodar la pelota en el tiempo del Bando contrario (antes de que se muestre el color, es aceptable que un deportista recoja una pelota sin impulsarla (por ejemplo, está permitido que el rojo recoja su pelota antes de que el Árbitro señale al azul que juegue y ponga la pelota en su mano o regazo; no está permitido que el rojo recoja una pelota después de que el Árbitro haya señalado al azul que juegue)) (ref.: 16.6.3). El movimiento y la preparación están permitidos durante el «Tiempo muerto» o «Tiempo de Árbitro». Cuando el árbitro muestra el indicador de color, el Bando que va a jugar se colocará en su box de lanzamiento, mientras que el otro Bando se mueve, o permanece, **Fuera del camino o Fuera de la línea de tiro**.

10.9.2 Una vez que el árbitro ha indicado al atleta qué lado debe jugar, los atletas de ese lado se colocan en su box de lanzamiento y son libres de entrar en el área de juego (ref. 16.6.1). Los atletas pueden orientar la rampa desde su propio box de lanzamiento o desde cualquier box de lanzamiento vacío. Los atletas y los SAs/ROs no

deben entrar en los box de lanzamiento de los oponentes mientras preparan su próximo tiro o para orientar una rampa. SA/RO NO debe entrar en el área de juego tampoco, durante el parcial, mientras prepara su tiro.

10.9.3 Los atletas pueden ir o permanecer detrás de sus box de lanzamiento para alinear sus tiros. Al menos una rueda debe permanecer dentro del box de lanzamiento del Atleta durante este tiempo.

10.9.4 El camino detrás de los box puede ser utilizado por los Atletas BC3 para ingresar al área de juego. Si desean entrar en el área de juego en un partido de Pareja BC3, deben hacerlo sin pasar por detrás de su propio compañero de equipo.

A los atletas y RO que rompan esta regla de movimiento en la cancha se les dirá que regresen a su respectivo box para que comiencen la configuración nuevamente. El tiempo transcurrido no se restaura.

10.9.5 Si algún Atleta necesita ayuda para entrar en la cancha, puede pedirle al Árbitro o al juez de Línea que lo ayude.

10.9.6 En un partido de equipo o pareja, cuando un atleta suelta una bola, los compañeros de equipo, que regresan del área de **juego**, deben tener al menos una rueda en el área de lanzamiento, ya sea en su propio box o en el box vacío adyacente. De lo contrario, deberá penalizarse con la retracción de la bola lanzada + 1 bola de penalización

10.9.7 Las acciones rutinarias antes o después de la liberación de un bolas están permitidas sin que se tenga que hacer una solicitud específica al Asistente Deportivo o al Operador de Rampa.

10.9.8 Ningún miembro de un equipo puede abandonar el área de la cancha durante el partido sin el permiso del árbitro. Incluso si es entre parciales o durante un tiempo muerto médico o técnico, esa persona no puede regresar al partido. Si un Atleta u Operador de Rampa abandona la cancha sin permiso, esto tendrá como resultado la pérdida del partido por abandono. (Ref.: 16.9.4; 16.12.3).

10.10 Bolas fuera de límites

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

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

10.10.3 Cualquier bola de color que sea impulsada o empujada fuera de los límites se convierte en una Bola Muerta y se coloca en el área designada. Solo el árbitro puede decidir si una bola está fuera de los límites. Las bolas muertas deben colocarse en el área designada: un contenedor de bolas muertas, o justo fuera de la línea divisoria al menos 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 fuera de los límites

10.11.1 Si la Jack es golpeada fuera del área de juego, o dentro del área no válida para la Jack durante el partido, se reposiciona en el centro.

10.11.2 Si esto no es posible porque una bola ya está cubriendo el centro, el Parciales se colocará lo más cerca posible frente al centro con la bola centrada entre las líneas laterales ('frente al centro' se refiere al área entre el centro y la línea de lanzamiento).

10.11.3 Cuando la Jack ha sido colocada en la cruz, el lado a jugar a continuación se determinará de acuerdo con la regla 10.7.1

10.11.4 Si no hay bolas de color en el área de juego después de que se haya reubicado la Jack, jugará el lado que empujó la Jack fuera de los límites.

10.12 Bolas jugadas juntas

Si un Equipo juega más de una bola cuando es su turno, las bolas jugadas simultáneamente se retraerán y se convertirán en Bolas Muertas (ref.: 16.5.9).

10.13 Bolas equidistantes

A la hora de determinar qué bando va a jugar a continuación, si dos o más bolas de diferentes colores están equidistantes de la Jack, y la puntuación de estas bolas equidistantes es igual (1:1; 2:2); es el equipo que tiró el último el que debe volver a jugar. El bando a jugar se alternará hasta que ya no haya una situación equidistante con la misma puntuación, o hasta que un bando haya jugado todas sus bolas. Si las bolas son equidistantes pero la puntuación de las bolas equidistantes no es igual (por ejemplo, 2:1), jugará el lado con menos bolas equidistantes. El juego continuará con normalidad.

10.14 Bola caída

Si un equipo deja caer una bola, puede ser repetida. Las bolas que caen en el área de juego son "bolas en juego". Las bolas que permanecen en o detrás de la línea de lanzamiento, incluso en el box de lanzamiento del oponente o detrás de un box de lanzamiento, se "caen" y se pueden repetir. No hay límite para el número de veces que se puede repetir una bola.

Si se deja caer una bola, el tiempo continuará corriendo hasta que la bola se haya jugado con éxito.

- Siempre y cuando el balón no sea completamente agarrado por el atleta (por ejemplo, mientras recoge una bola de cualquier lugar donde esté almacenada o mientras el asistente le da la bola al atleta, o mientras coloca la bola en la rampa), cualquier bola que caiga claramente por accidente y no está relacionada con el lanzamiento. La bola se devuelve al atleta, independientemente de dónde caiga.
- 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 confirmará el marcador con el (capitán de) cada lado y luego anunciará verbalmente el marcador (ref.: 10.16) y luego, "Parcial terminado". (Si el árbitro necesita medir para determinar la puntuación, invitará a los atletas/capitanes al área de juego. Los operadores de rampa pueden voltearse en este momento para observar la medición. Después de la medición, los Atletas regresan a sus boxes; el árbitro anuncia el marcador y "Parcial finalizado") Al finalizar el partido, el árbitro anunciará "Partido finalizado" y anunciará e indicará el resultado final.

10.15.2 Si hay bolas de penalización por jugar, después de reconocer el resultado final con los atletas/capitanes y permitir que los RO se giren brevemente para ver las bolas, el árbitro despejará el área de juego (el juez de línea puede ayudar). El equipo al que se le otorgue una bola de penalización seleccionará una (1) de sus bolas de color, que serán impulsada hacia el área objetivo. El árbitro anunciará verbalmente el resultado contabilizado (ref.: 11) y luego, "Parcial finalizado". Esta es la señal para los RO de que pueden girar para mirar hacia el área de juego en este momento. La puntuación total del Parcial se registra en la hoja de puntuación.

10.15.3 En el Parcial final de un partido, si no se han jugado todas las bolas y el ganador es obvio, no se incurrirá en penalización si el SA, RO o Entrenador en la cancha anima. Esto también se aplica a las bolas de penalización.

10.15.4 Los Asistentes Deportivos, Operadores de Rampa y Entrenadores pueden ingresar al área de juego solo cuando así lo indique el Árbitro (ref.: 16.6.9). Al final del Parcial, cuando el árbitro anuncia "¡Un minuto!" mientras sostiene la Jack o la bola de color en alto; esta es una señal para el SA, RO y Entrenador de que pueden ingresar al área de juego.

10.16 Puntuación

10.16.1 El árbitro anotará la puntuación después de que ambos equipos 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 Si dos o más bolas de diferente color están equidistantes de la Jack y no hay otras bolas más cerca, entonces cada lado recibirá un punto por bola.

10.16.3 Los puntos de la bola de penalización, si los hay, se añaden a la puntuación y se registran cuando se realizan. Cada bola de penalización que se detenga dentro del área objetivo anotará un (1) punto.

10.16.4 Al finalizar cada Parcial, el Árbitro debe asegurarse de que la puntuación es correcta en el marcador.

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. Si el marcador está empatado, se jugará un Parcial de desempate (ref.: 13). Los puntos anotados en un Parcial de desempate no sumaran para el resultado final de ese partido; solo determinará el ganador.

10.16.6 El árbitro puede llamar a los capitanes (o atletas, en la división individual) hacia adelante si se tiene que realizar una medición, o si la decisión está cerrada al final de un parcial.

10.16.7 Si un Equipo pierde un partido, entonces el Equipo Contrario recibe el partido por el marcador 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 puntuará cero. Si ambos equipos pierden, ambos pierden el partido por el marcador 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 "abandono por 0-(?)". Si ambas partes pierden el partido, el Delegado Técnico y el Árbitro Principal decidirán la acción apropiada.

11. Preparación para los parciales subsiguientes para todas las divisiones

El árbitro permitirá un máximo de un minuto entre parciales. El minuto comienza cuando el árbitro recoge el Jack del suelo y anuncia "Un minuto". Los Asistentes Deportivos, Operadores de Rampa y/o Entrenadores son responsables de recuperar las bolas para el comienzo del siguiente parcial. Los funcionarios pueden ayudar, si así se solicita.

Después de 45 segundos, el árbitro anunciará "¡15 segundos!", adquirirá el Jack correcto y procederá a la línea de lanzamiento. En un minuto, el árbitro anunciará "¡Tiempo!". Todas las acciones del bando contrario deben detenerse cuando el árbitro le entregue la Jack al atleta que va a jugar. El árbitro anunciará "¡Jack!". Si el equipo contrario no está listo, debe esperar hasta que el árbitro le indique su turno para jugar, momento en el que puede completar su preparación. (ref 16.6.3)

Cuando el árbitro anuncia: "¡Tiempo!", Los atletas programados para jugar deben estar en sus box de lanzamiento; Los SA, RO y Entrenadores deben estar en sus áreas designadas". Los atletas contrarios deben estar detrás de su propio box de lanzamiento, "listos para jugar" para cuando cambie el color de la paleta. Todos los elementos necesarios para jugar durante el parcial deben estar dentro de su propio box de lanzamiento o firmemente colocados en la silla de ruedas (por ejemplo, bolas y extensiones de rampa). Penalti: una bola de penalización por retrasar un partido (ref.: 16.6.7).

Las bolas que no se encuentren en los box de lanzamiento de los atletas (o aseguradas en su silla de ruedas) al comienzo del parcial serán "Bolas muertas" si fueron olvidadas en la zona de juego o en la zona/contenedor de bolas muertas. Si están en otro box de lanzamiento o detrás de su propio box de lanzamiento, se pueden recuperar, pero se considera que se ha producido un retraso del partido (bola de penalización, ref.: 16.6.7). Si el equipo decide jugar sin ellos, no habrá infracción.

12 Parcial interrumpido

12.1 Un Parcial se interrumpe cuando una bola o más bolas, han sido movidas por contacto de un Atleta o del Árbitro, o por una bola jugada durante una violación que el Árbitro no puede detener.

12.2 Un Parcial puede ser interrumpido debido a la acción de un árbitro (por ejemplo, el árbitro pateo una bola o muestra el color incorrecto) o a un error o acción de un equipo. El árbitro consultará con ambos lados y con el juez de línea para evitar tomar decisiones injustas y devolverá las bolas perturbadas a su posición anterior (el árbitro siempre respetará la puntuación no perturbada, incluso si las bolas no están en su posición anterior exacta). Si el árbitro no sabe cuál fue el marcador, o no puede reposicionar las bolas perturbadas, entonces se debe reiniciar el Parcial. El árbitro será quien tenga la decisión final. El árbitro puede consultar la cámara de techo, si está disponible (12.4). La revisión de la cámara queda a discreción del árbitro principal.

El Parcial se reiniciará en el estado en el que se causó la interrupción: las bolas retraídas de ambos lados permanecerán en el área de bolas muertas; si la Jack ha sido no válida al inicio de ese parcial, la Jack será repetida por el atleta que hizo el lanzamiento correcto de la misma.

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 alteran 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 es necesario reiniciar un Parcial interrumpido y se han concedido bolas de penalización, la(s) bola(s) de penalización se jugará(n) al finalizar el Parcial reiniciado. Si el Atleta o el Equipo que causó el Parcial interrumpido ha recibido previamente bolas de penalización en ese Parcial, ahora no se le permitirá jugar esas bolas de penalización. Si la interrupción fue causada por una bola jugada bajo violación, esa bola y todas las bolas retraídas del lado infractor permanecerán en el área de bolas muertas para el Parcial reiniciado.

12.4 En las principales competiciones (Campeonatos del Mundo y Juegos Paralímpicos) habrá cámaras en el techo de cada cancha, y se pueden utilizar para permitir que el árbitro reubique las bolas de forma rápida y precisa en sus posiciones anteriores exactas.

13 Desempate

13.1 Un tie break o Desempate constituye un Parcial extra.

13.2 Los atletas permanecerán en sus box 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 equipo que no haya ganado en el lanzamiento de la moneda en la Cámara de llamadas, elegirá lado de la moneda para el desempate. El ganador de este sorteo decide qué bando jugará la primera bola de color. Luego, el árbitro recuperará la Jack (o bola de penalización) del piso del área de juego y hará el anuncio de "¡Un minuto!".

13.4 En "¡Tiempo!", después del minuto entre parciales, el árbitro colocará la Jack del equipo que juegue primero en el centro.

13.5 El tie break o Desempate se juega entonces como un Parcial normal. En la División Individual BC3, antes de soltar su primera bola de color (tanto roja como azul), cada atleta debe realizar el swing bidireccional. En la Pareja

BC3, todos los Atletas (tanto rojos como azules, en su propio turno) deben realizar el swing bidireccional después de que el Árbitro señale a su Lado para jugar, y antes de soltar su primera bola (ref.: 4.1.6, 16.5.7 – retracción de la bola jugada).

13.6 Si ocurre una situación detallada en la regla 10.16.2 y cada Equipo recibe los mismos puntos en el tie break o Desempate, se registran las puntuaciones y se juega un segundo tie break. Esta vez, el lado contrario comenzará el desempate con su Jack en la cruz. Este procedimiento continúa, con la primera jugada alternando entre bandos, hasta que haya un ganador.

13.7 World Boccia considera que se utiliza un Jack neutro para los tie breaks. Esta norma no se implementará a principios de 2025, pero puede cambiar durante el ciclo 2025-2028.

14 Revisión de la bola después del partido

Al final de cada partido, el árbitro llevará a cabo el procedimiento de inspección de bolas 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 de las bolas después del partido está definido en el Manual de Procedimientos del Árbitro.

Si una bola no pasa el procedimiento de inspección completado por el árbitro del partido, entonces el árbitro principal o el árbitro principal asistente revisará y verificará el resultado del procedimiento de inspección de bolas. Si se confirma que la(s) bola(s) no pasó(n) la inspección, entonces la bola será confiscada, el resultado del partido se registrará como una pérdida para ese lado.

Los atletas, los SAs/ROs y los entrenadores pueden observar el control del bolas. Si una bola falla, la prueba no se vuelve a intentar, a menos que el árbitro no haya seguido el procedimiento de prueba correcto.

15 Comunicación

15.1 No habrá comunicación entre el Atleta, el Asistente Deportivo, el Operador de Rampa o el Entrenador durante un parcial. Las excepciones son:

- Cuando un Atleta solicita a su SA/RO que lleve a cabo una acción específica, como alterar la posición de la silla de ruedas, posicionar un dispositivo de asistencia, masajear la bola o pasarla al Atleta. Algunas acciones rutinarias están permitidas sin una solicitud específica al SA/RO.
- Los entrenadores, SAs/ROs, pueden felicitar u ofrecer aliento a los Atletas de su Lado después de un lanzamiento y entre parciales.

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.

15.2 En la División por Equipos y Parejas, durante el transcurso de un parcial, los Atletas solo pueden comunicarse con sus compañeros de equipo que están en la cancha después de que el Árbitro haya indicado que es su turno de jugar. Durante un parcial, cuando no se ha indicado que ninguno de los dos bandos juegue (por ejemplo, durante una medición realizada por el árbitro; un mal funcionamiento del reloj de tiempo), los atletas de ambos bandos pueden conversar, pero deben cesar tan pronto como se haya indicado que bando debe jugar.

15.3 Entre Parciales, los Atletas pueden comunicarse entre ellos, su SA/RO y su Entrenador. Esta comunicación debe cesar una vez que el Árbitro esté listo para comenzar el parcial. El árbitro no retrasará el partido para permitir una mayor discusión.

15.4 Un Atleta puede pedirle a otro Atleta o RO que se mueva si está posicionado de una manera que interfiere con un lanzamiento, pero no puede pedirle que salga completamente de su box. Durante un partido, el RO debe asegurarse de que su equipo esté Fuera del camino o Fuera de la línea de tiro para que el oponente pueda hacer su lanzamiento fácilmente, sin causar daños a las pertenencias que estén 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 o Fuera de la línea de tiro del oponente para permitir que este juegue sin interferencias.

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

15.6 Después de que el árbitro indique qué equipo jugará, cualquier atleta de ese equipo puede pedir el marcador o que se realice una medida. Las solicitudes sobre la posición 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 colocadas las bolas.

15.7 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 del deporte de competición u otro árbitro que no esté involucrado en otro partido o seleccionará al traductor de su área designada.

15.8 Los traductores no estarán sentados en el FOP. Los traductores deben estar en su área designada. No se retrasará ninguna coincidencia si un traductor no está presente cuando sea necesario.

15.9 Cualquier dispositivo de comunicación llevado a el FOP por un Atleta (RO/SA incluido) debe ser aprobado durante la Verificación del Equipo y recibir una pegatina válida, por el HR o la persona designada. Cualquier uso indebido será una comunicación inapropiada y ameritará una tarjeta amarilla y una bola de penalización que se jugará después de que se hayan jugado todas las bolas del parcial o durante el siguiente parcial si ocurre entre Parciales (Ref.: 4; 16.8.2).

Los entrenadores 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 de ninguna manera. Los árbitros tienen la autoridad en cualquier momento durante el partido para verificar el dispositivo del entrenador para asegurarse de que no esté en modo de comunicación.

15.10 Los entrenadores que no están en el FOP, así como otros espectadores, pueden ofrecer aliento y / o expresar breves instrucciones de entrenamiento en el minuto entre parciales. Esto incluye instrucciones verbales breves y/o gestos. No debe haber diálogos entre los atletas en el FOP y cualquier persona que no esté en el FOP. No se permite ninguna forma de Coaching durante un parcial.

Los miembros del equipo (atletas, entrenadores y/o cualquier otro personal) que no cumplan con esta regla, pueden perder su acreditación y pueden perder el acceso al lugar durante la duración del torneo. Los espectadores habituales que no cumplan con esta norma podrán ser expulsados del recinto. Cualquier árbitro que sospeche de una violación de la regla 15.10 notificará al árbitro principal (asistente) quien tomará una decisión en consulta con el Delegado Técnico, quien tiene la decisión final.

VIOLACIONES y DISPUTAS

16. Violaciones

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

- Retracción
- Una bola de Penalización
- Una bola de Penalización más la retracción
- Una bola de Penalización más una tarjeta amarilla
- Tarjeta amarilla
- Perder
- Tarjeta Roja (Descalificación)

Todas las infracciones se registran en la hoja de puntuación

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

Un Entrenador se considera una sola unidad; si un entrenador recibe una tarjeta amarilla o roja, no se transfiere al equipo.

16.1 Retracción

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

16.1.2 Solo se puede dar una retracción por una violación que ocurra durante el lanzamiento de una bola.

16.1.3 Si se comete una infracción que conduzca a una retracción, el árbitro siempre intentará detener la bola antes de que mueva otras bolas.

16.1.4 Si el árbitro no detiene el bolas antes de que mueva otras bolas, se considerará parcial interrumpido (ref.: 12.1-12.4).

16.2 Una Bola de penalización

16.2.1 Una bola de penalización es la concesión de una bola extra al equipo contrario. Esta bola se jugará después de que todas las bolas se hayan jugado en un parcial. El árbitro tabula y el anotador registra la puntuación; 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 será impulsada hacia el cuadro de objetivo. El árbitro mostrará el indicador de color y anunciará "¡Un minuto!". El Atleta tiene 1 minuto para lanzar la bola de penalización. Si la bola se detiene dentro del cuadro de objetivo de 35 X 35cm sin tocar la línea exterior, el bando que lanza la bola de penalización recibe un punto adicional. En el caso de una bola de penalización, el reloj se reiniciará a 1 minuto

16.2.2 Si ocurre más de una violación durante un Parcial por el mismo bando, se puede conceder más de una bola de penalización. Cada bola de penalización se juega por separado. La bola jugada se retira y se tabula (si está anotando) y el equipo selecciona una bola de entre todas sus bolas de color para jugar cualquier bola de penalización posterior.

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

16.2.4 Si se comete una infracción que conduzca a la concesión de una bola de penalización mientras se está jugando una bola de penalización, el árbitro concederá una bola de penalización al lado contrario.

16.3 Tarjeta amarilla

16.3.1 Al cometer una infracción enumerada en la regla 16.9, se mostrará una tarjeta amarilla y el árbitro anotará la violación en la hoja de puntuación. **En la competición individual, una tarjeta amarilla otorgada a un miembro de un equipo es personal y se transfiere con el miembro incluso si la persona tiene diferentes roles (jugador / SA / RO / Entrenador) durante la misma competencia.**

16.3.2 Si un Atleta obtiene dos (2) tarjetas amarillas durante una competencia, el Atleta queda excluido del partido en curso. El partido (individual o T/P) se pierde por abandono (ref.: 10.16.7).

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

16.4 Tarjeta Roja (Descalificación)

16.4.1 Cuando un Atleta, Entrenador, Operador de Rampa o Asistente Deportivo es descalificado, se mostrará una tarjeta roja y se registrará en la hoja de puntuación. Una tarjeta roja siempre significa una descalificación inmediata de la competición (ref.: 16.11.4).

16.4.2 Si un Atleta y/o su SA/RO es descalificado, el Equipo perderá el partido (ref.: 10.16.7).

16.4.3 Una persona descalificada puede ser readmitida para futuras competencias en el mismo torneo a discreción del Árbitro Principal y el Delegado Técnico. Si la tarjeta roja ha sido otorgada por manipulación de la bola, entonces la persona no puede ser reincorporada en el mismo torneo. (ref.: 5.3)

16.5 Las siguientes acciones darán lugar a la retracción de la bola jugada (ref.: 16.1):

16.5.1 si se suelta una bola antes de que el árbitro indique qué color debe jugarse.

16.5.2 si está en un partido de BC3, el Atleta de BC3 no es la persona que suelta el bolas. Un atleta debe tener contacto físico directo con la bola en el momento de su lanzamiento. El contacto físico directo incluye el uso de un dispositivo de asistencia conectado directamente a la cabeza, la boca, el brazo o la pierna del atleta (ref.: 4.1.5).

16.5.3 si el SA/RO está tocando al atleta, **o el puntero**, o empujando/tirando de la silla de ruedas mientras se está jugando el tiro o se suelta el bolas (ref.: 9.2.1; 9.2.2).

16.5.4 si un Operador de Rampa y un Atleta sueltan la bola simultáneamente.

16.5.5 si se juega una bola de color antes que la Jack . (El atleta programado para jugar la Jack todavía debe jugar la Jack como en 10.4)

16.5.6 si la primera bola de color no es jugada por el Atleta que lanzó efectivamente la Jack (ref.: 10.6.1).

16.5.7 si un Atleta BC3 no realiza el swing bidireccional **después de** que se haya entregado la Jack y antes de lanzarla; o antes de jugar una bola de penalización; o antes de la primera jugada de ese lado en un tie break (ref.: 4.1.6).

16.5.8 si un Atleta BC3 en individual o en Parejas 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).

16.5.9 si algún Equipo juega más de una bola al mismo tiempo (ref.: 10.12).

16.6 Las siguientes acciones conceden una bola de penalización (ref.: 16.2):

16.6.1 si un atleta entra en el área de juego cuando su turno no ha sido indicado (ref.: 10.9.2).

16.6.2 si un Operador de Rampa se gira para mirar hacia 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).

16.6.3 si el Atleta y/o el SA/RO preparan su próximo tiro, orientando la silla de ruedas y/o la rampa o haciendo rodar la bola en el tiempo del Equipo contrario (ref.: 10.9.1)

16.6.4 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).

16.6.5 Si un Atleta/SA/RO no está "Fuera del camino o Fuera de la línea de tiro" y ya ha sido advertido verbalmente una vez por no estar "Fuera del camino o Fuera de la línea de tiro" en el mismo partido (regla 10.7.1 y 10.8).

16.6.6 Tocar accidentalmente una bola en la cancha antes de que se haya finalizado el parcial.

16.6.7 Causar injustificadamente el retraso de un partido.

16.6.8 No aceptar la decisión de un árbitro.

16.6.9 El Asistente Deportivo, el Operador de Rampa o el Entrenador entran en el área de juego sin el permiso del Árbitro (ref.: 10.15.4).

16.6.10 No comportarse de manera cooperativa durante el calentamiento.

16.7 Las siguientes acciones darán lugar a la retirada de la bola jugada y la concesión de una bola de penalización (ref.: 16.1 / 16.2):

16.7.1 Soltar 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 estén tocando la marca de la cancha o una parte de la superficie de la cancha que no se considere parte de la box de lanzamiento del Atleta. Los SA BC1 pueden estar detrás de la box de lanzamiento de su propio Atleta. Para los atletas BC3 y sus RO, esto incluye mientras la bola aún está en la rampa (ref.:10.3).

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

16.7.3 Soltar la bola sin tener al menos un glúteo, (o abdomen, según clasificación) en contacto con el asiento de la silla (ref.: 10.3.1).

16.7.4 soltar la bola cuando la misma está tocando una parte de la cancha, que está fuera del área de lanzamiento del Atleta (ref.: 10.3).

16.7.5 soltar la bola cuando el operador de rampa mira hacia el área de juego (ref.: 9.2.1).

16.7.6 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).

16.7.7 soltar la bola, en un partido de equipo o de pareja, mientras un compañero de equipo aún está regresando del área de juego (ref.: 10.9.6). Si el atleta no propulsor tiene al menos una rueda dentro del área de lanzamiento, está "fuera" del área de juego.

16.7.8 Preparar y luego soltar una bola cuando es el turno del equipo contrario para jugar (ref.: 16.6.3).

16.8 Las siguientes acciones darán lugar a la concesión de una bola de penalización y una tarjeta amarilla (ref.: 16.2, 16.3):

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

16.8.2 si en opinión del Árbitro existe una comunicación inapropiada entre el/los Atleta/s, sus SAs, ROs/o Entrenadores. (ref.: 15.1-15.3).

16.9 Un Atleta, Asistente Deportivo, Operador de Rampa y/o Entrenador que cometa alguna de las siguientes infracciones recibirá una tarjeta amarilla (ref.: 16.3):

16.9.1 Un Atleta o equipo que entra en el área de Calentamiento fuera de turno; o trae al Área de Calentamiento, o a la Cámara de llamadas, más personal del permitido (ref.: 6.2, 7.2). Esto resultará en una tarjeta amarilla para el atleta o el equipo en el caso de partidos por parejas o equipos.

16.9.2 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 competición. El bando que trae las bolas extra puede indicar qué bolas se van a confiscar.

Las "bolas extra" que hayan sido confiscadas, y que por lo demás sean legales, pueden ser reclamadas para la próxima competencia en el mismo torneo.

16.9.3 cuando la(s) bola(s) de un Atleta no cumple(n) con los criterios durante una revisión de bolas previa al partido (ref.: 8 y 14.). Todo el proceso de revisión de las bolas es un solo evento. En caso de que un atleta traiga demasiadas bolas Y pierda una bola durante una de las pruebas de bola, recibirá UNA tarjeta amarilla, NO dos. Se colocará un aviso en la entrada de la cámara de llamadas con una lista de las bolas y el equipo fallido y todas las tarjetas amarillas.

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

16.9.4 Un entrenador o asistente deportivo abandona el área de la cancha durante el partido sin el permiso del árbitro, incluso si es entre los parciales o durante un tiempo muerto médico o técnico, esa persona no puede regresar al partido.

16.9.5 Utilizar equipos durante la Competición que no cumplan con los criterios de equipamiento. (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/calcomanía oficial). (ref.: 4 último párrafo; 4.1.3; 4.1.5)

16.10 Segunda tarjeta amarilla (ref.: 16.3)

16.10.1 Una segunda tarjeta amarilla significa recibir una segunda amonestación durante la misma competición (es decir, haber recibido previamente una tarjeta amarilla por cualquier infracción enumerada en la regla 16.9).

16.10.2 Una segunda tarjeta amarilla en el Área de Calentamiento o en la Cámara de llamadas al Atleta y/o SA/RO durante la misma competición dará lugar a la exclusión del partido en curso. El equipo pierde ante su oponente por abandono (ref.: 10.16.7).

Una segunda tarjeta amarilla al Entrenador le impide entrar en el FOP para ese partido.

16.10.3 Una segunda tarjeta amarilla en el campo durante un partido dará lugar a la exclusión del partido y podría resultar en la pérdida de este (ref.: 10.16.7). Si es el Entrenador, se ve obligado a abandonar el FOP, pero el partido puede continuar.

16.11 Cualquier miembro del equipo, atleta, asistente deportivo, operador de rampa y/o entrenador que cometa alguna de las siguientes infracciones recibirá una tarjeta roja y una descalificación inmediata (ref.: 16.4):

16.11.1 Demostrar un comportamiento antideportivo, dentro o fuera del campo de juego, como: intentar engañar al árbitro, competir con bolas (s) manipulado(s), interrumpir deliberadamente un parcial y/o actuar de manera perjudicial contra el equipo contrario o el personal de la competencia.

16.11.2 Conducta violenta.

16.11.3 Usar lenguaje o gestos ofensivos, insultantes o abusivos.

16.11.4 Una tarjeta roja en cualquier momento dará lugar a una descalificación inmediata de la competición. Los resultados de los partidos anteriores durante la competición se perderán y el Atleta o el Equipo no serán elegibles para recibir puntos de participación o clasificación para la competición (ref.: 16.4.1).

16.12 Pérdida

Las siguientes acciones darán lugar a una pérdida:

16.12.1 Romper las bolas o el equipo de un oponente (no a propósito) (Ref.: 4.1.9).

16.12.2 Fallo en la revisión de la bola después del partido (Ref.: 14).

16.12.3 Un atleta/RO que abandona la cancha (Ref.: 10.9.8).

DISPUTAS

17 Aclaración y Procedimiento de Disputa




17.1 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 al resultado del partido. En ese momento, el atleta/capitán de ese equipo puede llamar la atención del árbitro sobre esta situación y solicitar una aclaración. El tiempo debe estar detenido (ref.: 10.2.10).




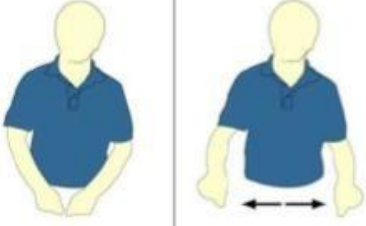
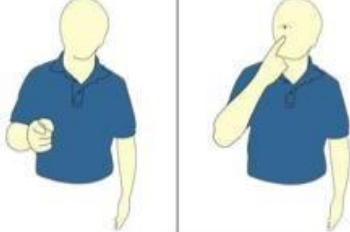
17.2 Durante el partido, un atleta/capitán puede solicitar una decisión del HR, cuya decisión es definitiva y el partido continúa. No se pueden hacer más protestas. Si se utilizan cámaras de techo, el HR puede utilizar dichas pruebas para tomar una decisión. Ninguna otra grabación de video (transmisión en vivo, cámaras del equipo, etc.) será aceptada como evidencia en ninguna disputa.

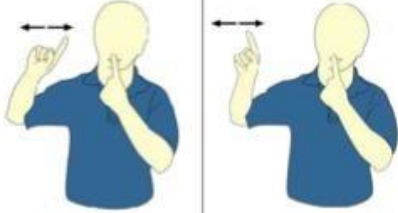
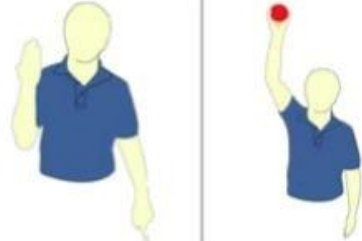


18 Gestos/señas de los funcionarios



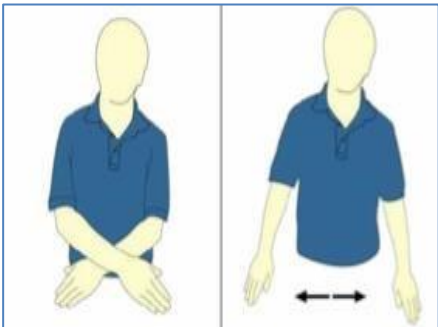

Los gestos se han desarrollado para ayudar tanto a los árbitros como a los atletas a comprender ciertas situaciones. Los atletas no pueden protestar si un árbitro olvida usar un gesto específico.

Árbitros

Situación a señalar	Descripción del gesto	Gesto a realizar
Indicación para impulsar las bolas de calentamiento, o el movimiento y di: Parciales: <ul style="list-style-type: none"> • Regla 10.1.1 • Regla 10.4.2 	Mueve la mano para indicar movimiento y di: "Comienza el calentamiento" o "Parciales".	
Indicación para jugar una bola de color: <ul style="list-style-type: none"> • Regla 10.6 • Regla 10.7 	Muestra el indicador de color según el color del lado a jugar.	
Bolas equidistantes <ul style="list-style-type: none"> • Regla 10.13 	Sostenga el indicador de lado contra la palma, como se muestra, con el borde a la vista de los atletas. Indicador de volteo para mostrar qué lado va a jugar (como se muestra arriba)	

<p>Tiempo fuera técnico o médico:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Artículo 20 • Artículo 19 	<p>Coloque la palma de la mano sobre los dedos de la otra mano, que están en una línea vertical (dibujando una "T") y diga qué lado lo pidió (por ejemplo, tiempo fuera médico o técnico para – Nombre del atleta / equipo / país / color de la bola).</p>	
<p>Parar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regla 17.1 • Regla 10.2.10 	<p>Mostrar la palma de la mano levantada 10.6.2 Indicar al temporizador para "detener el tiempo" o Indicar a los lados "Esperar"</p>	
<p>Sustitución: Solo eventos juveniles</p>	<p>Gira un antebrazo alrededor del otro.</p>	
<p>Medición</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regla 3.5 • Regla 10.16.6 	<p>Coloca una mano al lado de la otra y sepáralas como si usaras una cinta métrica.</p>	
<p>El árbitro pregunta si el (los) atleta (s) desea ingresar al área de juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regla 10.16.6 	<p>Apunte al atleta y luego al ojo del árbitro.</p>	


<p>Comunicación inapropiada:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regla 16.8.2 • Artículo 15 	<p>Señale la boca y mueva lateralmente el dedo índice de la otra mano.</p>	
<p>Bola muerta/bola fuera:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regla 10.7.2 • Regla 10.10 • Regla 10.11 	<p>Apunte a la bola y levante el antebrazo verticalmente con la mano abierta y la palma hacia el cuerpo del árbitro. Diga: "Fuera" o "Bola muerta". A continuación, levanta la(s) bola(s) muerta(s).</p>	
<p>Retracción:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regla 16.1 	<p>Apunte a la bola y levante el antebrazo con una mano cóncava antes de recoger la bola (siempre que sea posible).</p>	
<p>1 bola de penalti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regla 16.2 	<p>Levanta 1 dedo.</p>	

<p>Tarjeta Amarilla:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regla 16.3 <p>Segunda tarjeta amarilla y excluido del partido actual</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regla 16.10 	<p>Mostrar la tarjeta amarilla por la infracción.</p> <p>Mostrar la tarjeta amarilla por la segunda infracción (termina el partido, para todos Divisiones)</p>	
<p>Tarjeta Roja (Descalificación):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regla 16.4 • Regla 16.11.4 	<p>Muestra la tarjeta roja. (finaliza la partida, para todas las divisiones)</p>	
<p>Finalización final o fin de la partida:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regla 10.15 	<p>Cruza los brazos estirados y sepáralos. Di "Fin finalizado" o "Coincidencia finalizada".</p>	
<p>Puntuación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regla 3.4 • Regla 10.16 	<p>Coloque los dedos en el color correcto en el indicador de color para mostrar la puntuación. Di la puntuación.</p>	

Puntuaciones

Ejemplos de			
			
3 puntos rojos	7 puntos rojos	10 puntos rojos	12 puntos rojos

Juez de Línea

Situación a señalar	Descripción del gesto	Gesto a realizar
Para llamar la atención del árbitro	Levanta el brazo	

TIEMPOS MUERTOS

19. Tiempo fuera médico

19.1 Si un Atleta o SA/RO se enferma durante un partido (debe tratarse de una situación grave), cualquier Atleta puede solicitar un tiempo de espera médico si es necesario. Un partido puede ser detenido por un máximo de diez (10) minutos durante los cuales el árbitro debe detener el cronometraje del partido. En la división BC3, durante el tiempo fuera médico, los operadores de rampa no pueden mirar hacia el área de juego.

19.2 Un Atleta o SA o RO solo puede recibir un (1) tiempo fuera médico por partido.

19.3 Cualquier Atleta o SA o RO que reciba un tiempo fuera médico debe ser visto en la cancha lo antes posible por el personal médico asignado al lugar. También se puede invitar a un miembro del personal médico del equipo relevante en el FOP para ayudar, **y esta decisión queda a discreción del personal médico presente en el FOP**. El personal médico puede ser asistido con la comunicación del Atleta o SA/RO, si es necesario. El tiempo fuera médico comienza inmediatamente cuando se señala, pero el tiempo no comenzará a contar hasta que el médico llegue a la cancha.

19.4 En cualquier división, si un atleta no puede continuar, ese equipo pierde el partido.

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

19.6 Si un Atleta continúa solicitando tiempos fuera médicos en partidos posteriores, el TD, en consulta con el personal médico y un representante del país de ese Atleta, determinará si ese Atleta debe ser retirado del resto de la competencia.

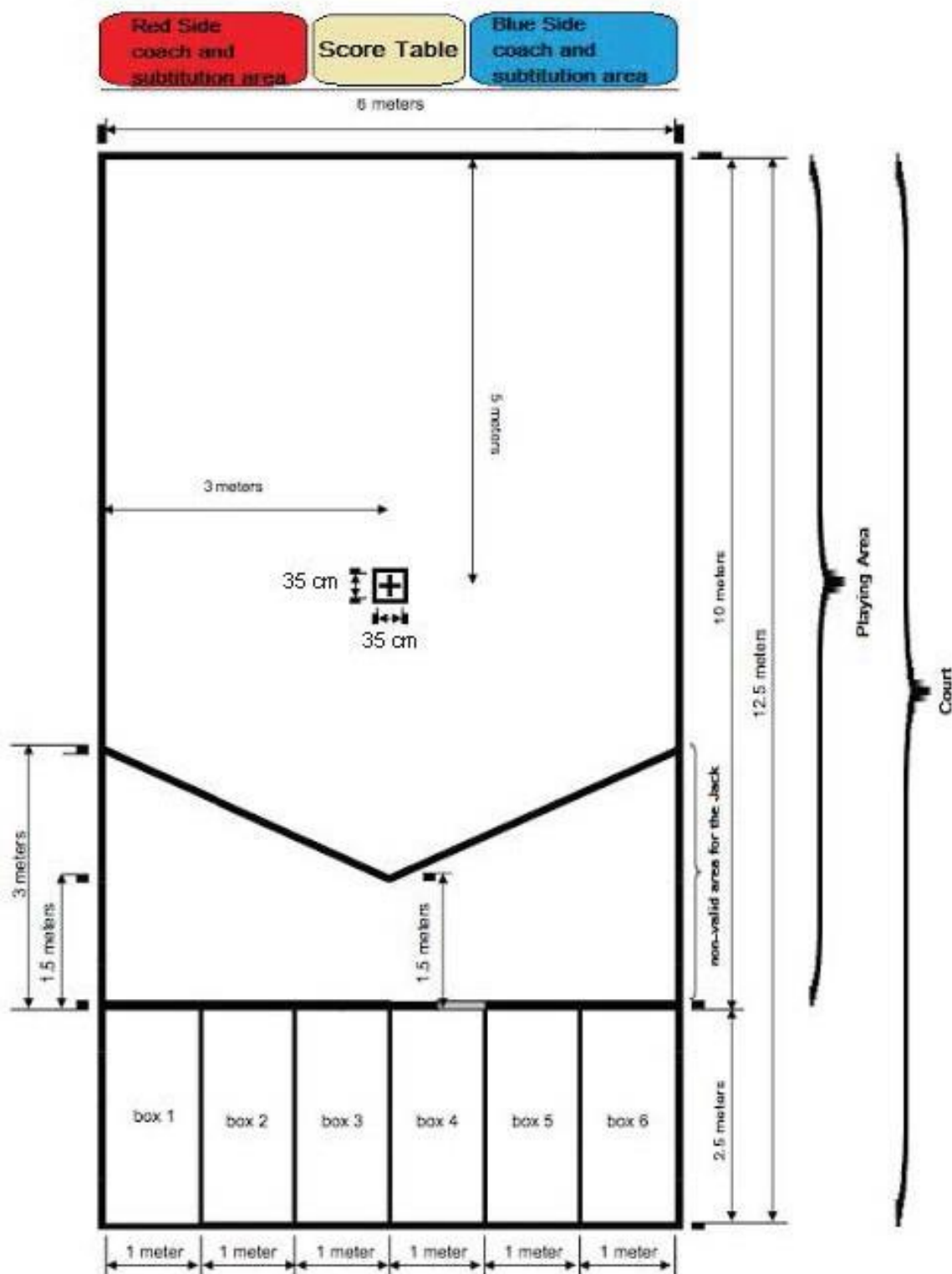
En la División Individual, si un Atleta es eliminado del resto de la competencia, todos los partidos posteriores que hubiera jugado tendrán el marcador más alto de 6-0; o la mayor diferencia de puntos en cualquier partido de ese grupo o serie eliminatoria.

20. Tiempo fuera técnico

20.1 Una vez por partido, si algún equipo se rompe, el tiempo debe detenerse y el Atleta tendrá un tiempo fuera técnico de diez (10) minutos para reparar o reemplazar su equipo. En un partido de parejas, un atleta puede compartir una rampa con su compañero de equipo si es necesario. También se puede sustituir una rampa de reemplazo o una silla de ruedas de reemplazo entre los parciales (se debe notificar al árbitro principal de esto). Los artículos de reparación, incluida una rampa de reemplazo o una silla de ruedas de reemplazo, pueden provenir de fuera de el FOP. Un Oficial (juez de línea, Cronometrador, Árbitro...) debe acompañar al personal que realiza la reparación.

20.2 Si el equipo no puede ser reparado (o reemplazado entre los parciales), el Atleta debe continuar 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



Pautas de encintado y medición

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

Cinta estrecha para lanzar los separadores de cajas, la cruz y la **caja de objetivo de** 35 cm x 35 cm
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 hasta el interior de la línea trasera.

10 metros: desde el interior de la línea frontal hasta la parte trasera de la línea de lanzamiento.

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

3 metros: desde el interior de la banda hasta el centro del centro.

3 metros: desde la parte trasera 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 trasera) de la línea de lanzamiento.

Líneas de caja de 1 metro: distribuidas uniformemente a ambos lados de las marcas del metro.