



BISFed

Boccia International Sports Federation

Reglamento de Boccia 2013

Traducción realizada por Andrea Zamora y Teresa Calverol

(En caso de dudas en la interpretación, se utilizará la versión original en inglés)

Contacto

Correo : helbas@netcabo.pt

Web : www.bisfed.com

Índice

1. Definiciones	3
2. Equipamiento e Instalaciones	4
3. Aptos para el juego	7
4. Divisiones de juego.....	7
5. Desarrollo del partido.....	10
6. El Juego.....	11
7. Puntuación.....	17
8. Desempate.....	18
9. Movimientos en el campo.....	19
10. Penalizaciones	20
11. Infracciones.....	23
12. Parcial interrumpido	26
13. Comunicación	27
14. Tiempo.....	29
15. Criterios/Reglas para los dispositivos auxiliares	30
16. Aclaraciones y Procedimiento de Protesta	31
17. Sillas de Ruedas.....	33
18. Responsabilidades del Capitán	34
19. Normas para la Zona de Calentamiento	34
20. Cámara de Llamadas.....	35
21. Tiempo muerto de carácter médico	38
22. Anexo 1 – Lenguaje de gestos / señales del Árbitro	41
23. Anexo 2 - Protestas.....	46
24. Guia para el Procedimiento de Protesta	49
25. Anexo 3 – Terreno de Juego.....	54
26. Glosario de términos	56

Boccia

Introducción

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

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

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

Espíritu del Juego

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

1. Definiciones

Bola Blanca (Jack)	Es la bola blanca o diana
Bola (Ball)	Una de las bolas rojas o azules
Competidor (Side)	En competición individual, un competidor estará compuesto por un solo (1) jugador. En equipos y parejas, un competidor estará compuesto por tres (3) y dos (2) miembros respectivamente, considerándose al equipo/pareja como una unidad.
Terreno de juego (Court)	Es el área de juego delimitada por las líneas del campo. Esto incluye los boxes de lanzamiento.
Partido (Match)	Es una competición entre dos competidores en la que se juega un número determinado de parciales.
Parcial (End)	Es una parte de un partido que finaliza una vez que la bola blanca y todas las demás bolas han sido jugadas por ambos competidores.
Material Auxiliar (Assistive Device)	Instrumentos de ayuda para jugar, utilizados por los jugadores de la categoría BC3, por ejemplo una rampa o canaleta.
Infracción (Violation)	Es cualquier acción realizada por un jugador, competidor, sustituto, auxiliar o entrenador, que sea contraria a las reglas del juego.

Lanzamiento (Throw)	Término utilizado para definir la acción de lanzar una bola hacia al campo. Se incluye el lanzamiento, patada o deslizamiento de la bola cuando se utiliza un material auxiliar (canaleta).
Bola Perdida (Dead Ball)	Es una bola que ha salido fuera del campo tras haber sido lanzada, o una bola retirada del campo por el árbitro como consecuencia de una infracción, o una bola que no ha sido lanzada una vez acabado el tiempo del competidor.
Parcial Interrumpido (Disrupted End)	Es cuando las bolas se mueven fuera del orden normal de juego, ya sea accidental o deliberadamente.
Línea V (V Line)	Línea que la bola blanca debe sobrepasar para ser considerada en juego.
Tarjeta Amarilla (Yellow Card)	Más o menos de 7x10 cm. El árbitro mostrará esta tarjeta para señalar una amonestación.
Tarjeta Roja (Red Card)	Más o menos de 7x10 cm. El árbitro mostrará esta tarjeta para señalar una descalificación.
Balanza (Scale)	Usada para pesar las bolas con una precisión de 0.01g.
Medidor de bolas (Ball Template)	Usado para confirmar la circunferencia de las bolas.
Traductor (Translator)	Donde el Reglamento de Boccia lo permita, un jugador, equipo o pareja, podrá tener un traductor. El traductor debe estar plenamente acreditado para acceder a las áreas designadas.

2. Equipamiento e Instalaciones

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

La clasificación del material debe tener lugar antes del inicio de la competición. Estará dirigida por el Árbitro Principal y/o personas designadas por él, a la hora determinada por el Delegado Técnico. Lo ideal sería que tuviera lugar 48 horas antes del inicio del juego. El material que debe pasar clasificación incluye: bolas, sillas de ruedas, material auxiliar (canaletas), punteros de cabeza, de brazo o boca, etc.

El material, (por ejemplo sillas de ruedas, bolas, canaletas, punteros), estará sujeto a controles sorpresa en cualquier momento durante la competición y sólo a discreción del Árbitro Principal. Si algún material no cumple con los requisitos requeridos durante un control sorpresa o un control en cámara de llamadas, el jugador o competidor será sancionado con una amonestación según la regla 10.4. El material que no supere el control sorpresa o el control en cámara de llamadas no podrá ser usado en el terreno de juego, excepto que el jugador

pueda repararlo para que lo supere. En el caso de bolas rechazadas, éstas serán confiscadas por el Comité Organizador Local hasta que finalice el último día de competición. La amonestación será anotada en el acta del partido y se colgará una notificación en la entrada de la Cámara de Llamadas.

Si algún material no supera un segundo control sorpresa, el jugador recibirá una tarjeta roja (ref. 10.4.2) y será descalificado para ese partido.

2.1 Bolas de boccia

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

2.1.1 Criterios de las Bolas de Boccia

Peso: 275g +/- 12g

Circunferencia: 270mm +/- 8mm

No se exigirán **marcas comerciales** en las bolas, siempre que se cumplan estos criterios.

2.1.2 Las bolas deben tener un color definido de rojo, azul y blanco, y deben estar en buenas condiciones sin ninguna marca visible **de corte**. No están permitidas las pegatinas en las bolas. **El Árbitro Principal y/o el Delegado Técnico tomarán la última decisión sobre si una bola cumple con estos criterios.**

La BISFed está revisando el procedimiento, que actualmente se utiliza, para asegurar que la circunferencia de una bola y su grado de deformación puedan ser medidos con precisión. **Confirmaremos cualquier revisión o prueba adicional de la regla 2.1 no más tarde del 31 de Marzo del 2014. Cualquier bola que tenga una circunferencia mayor de 278 mm no será permitida y, si es utilizada en competición, podrá ser descalificada.**

2.2 Aparatos de Medición

Los que se usan para medir la circunferencia de las bolas; así como para medir la distancia entre bolas en el terreno de juego.

2.3 Marcador

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

2.4 Equipo de Medición de Tiempo

Siempre que sea posible, dicho equipo debería ser electrónico.

2.5 Recipiente de Bolas Perdidas

Cuando una bola de Boccia se considera perdida debe colocarse en el recipiente de bolas perdidas, de manera que todos los competidores puedan ver cuántas bolas hay en dicho recipiente.

2.6 Indicador de Color Rojo/Azul

Pala de color utilizada por el árbitro para indicar qué competidor (rojo o azul) debe jugar.

2.7 El Terreno de Juego

- 2.7.1 La superficie debe ser llana y lisa como **hormigón pulido, parquet o goma sintética**. La superficie debería estar limpia. **Nada puede ser utilizado para interferir en la superficie de juego (por ejemplo tiza, talco, etc).**
- 2.7.2 Las dimensiones son 12.5m x 6m (ref. Anexo 3 – Terreno de Juego).
- 2.7.3 Todas las líneas del terreno de juego tendrán entre 2cm y 5cm de ancho y deben ser fácilmente reconocibles. Debería ser utilizada cinta adhesiva para marcar las líneas. Cinta de 4 o 5cm serán usadas para las líneas exteriores: línea de lanzamiento, línea de V; y cinta de 2cm para las líneas internas: las líneas de separación de boxes y la cruz.

Tamaño de la cruz: 25cm, usando cinta de 2cm.
- 2.7.4 El área de lanzamiento está dividida en seis boxes de lanzamiento.
- 2.7.5 El área entre la línea de lanzamiento y la V delimita el área donde si la Bola Blanca se detiene ésta es no válida.
- 2.7.6 La “+” central marca el lugar donde se vuelve a poner la Bola Blanca, y es también la posición donde se coloca la Bola Blanca en el parcial de desempate.
- 2.7.7 Todas las mediciones de las líneas exteriores del terreno de juego se medirán desde el borde interior de la cinta

correspondiente. Las líneas que dividen los boxes de lanzamiento y la cruz serán medidas haciendo una marca con un lápiz fino y poniendo la mitad de la cinta encima de esa marca. La cinta que marca la línea frontal de lanzamiento se colocará en el exterior de los 2,50m. La V se ubicará dentro de la zona no válida de la Bola Blanca (ref. Anexo 3 – Terreno de Juego).

3. Aptos para el juego

3.1 Los deportistas aptos para competir están descritos de manera detallada en las Reglas de Clasificación de la BISFed, las cuales contienen detalles de los perfiles de clasificación así como del proceso a seguir para la clasificación de un deportista, su reclasificación y protestas.

Todos los deportistas deben tener 15 años de edad el 1 de Enero del año en el que competirán en un evento internacional. Los eventos internacionales incluyen, pero no sólo limitados a éstos, Campeonatos Regionales, Campeonatos del Mundo, otros eventos autorizados por BISFed y Juegos Paralímpicos.

4. Divisiones de juego

4.1 General

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

- Individual BC 1
- Individual BC 2
- Individual BC 3
- Individual BC 4
- Parejas - para jugadores clasificados como BC 3
- Parejas - para jugadores clasificados como BC 4
- Equipos – para jugadores clasificados como BC 1 y BC 2

4.2 Individual BC1

Participarán en ella jugadores clasificados como BC1 en el Sistema de Clasificación de la BISFed. Los jugadores pueden ser asistidos por un Auxiliar, que debe colocarse en una área designada detrás del box de lanzamiento. Al

Auxiliar de BC1 no se le permite preparar el lanzamiento orientando la silla de ruedas, o redondear la bola sin recibir instrucciones del jugador para hacerlo. Al Auxiliar no se le permite tener contacto físico directo con el jugador durante el acto de lanzamiento o chut (ref. 11.2.8).

Estos Auxiliares realizarán tareas tales como:

- Colocar o estabilizar la silla de ruedas (si el Auxiliar permanece dentro del box del jugador sin estabilizar la silla de ruedas, esto no será considerado como una infracción)
- Entregar una bola al jugador
- Redondear la bola para obtener una mayor forma esférica.

4.3 Individual BC2

Participarán en ella jugadores clasificados como BC2 en el Sistema de Clasificación de la BISFed. Los jugadores no podrán recibir ayuda de un Auxiliar durante el partido. Podrán solicitar la ayuda del Árbitro, (en su tiempo de juego), para recoger una bola que se les ha caído accidentalmente, o para entrar en el terreno de juego.

4.4 Individual BC3 (Jugadores que usan material auxiliar, canaleta)

Participarán en ella jugadores clasificados como BC3 en el Sistema de Clasificación de la BISFed. A cada jugador se le permite ser asistido por un Auxiliar, que tendrá que permanecer dentro del box del jugador, pero éste debe mantenerse de espaldas al terreno de juego, y con la mirada apartada del juego. (ref. 11.1.3/11.2.6/13.1).

Al Auxiliar de BC3 no le está permitido preparar el lanzamiento, orientar la silla de ruedas o la canaleta, o redondear las bolas sin que el jugador le haya pedido que lo haga. El Auxiliar de BC3 no puede mirar hacia el terreno de juego mientras orienta la canaleta.

Al Auxiliar no le está permitido tener contacto físico directo con el jugador durante el acto del lanzamiento, incluyendo ayudar al jugador empujando o colocando la silla de ruedas o el puntero (ref. 11.2.8).

4.5 Individual BC4

Participarán en ella jugadores clasificados como BC4 en el Sistema de Clasificación de la BISFed – de origen no cerebral y BC4 que juegan con el pie. El jugador debe escoger si él/ella utiliza las extremidades superiores o inferiores para impulsar la bola.

Los jugadores BC4 que lanzan con la mano no pueden ser asistidos por un Auxiliar durante el partido. Ellos solo pueden pedir ayuda del Árbitro, en su tiempo, para recoger una bola que se les ha caído accidentalmente al campo o para entrar en el terreno de juego.

Los jugadores BC4 clasificados, en el Sistema de Clasificación de la BISFed, como jugadores que juegan con el pie pueden ser asistidos por un Auxiliar, que debe colocarse en una área designada detrás del box de lanzamiento. Al Auxiliar de BC4 no le está permitido preparar el lanzamiento orientando la silla de ruedas, o redondear las bolas sin que el jugador le pida que lo haga.

Al Auxiliar no le está permitido tener contacto físico directo con el jugador durante el acto del chut (ref. 11.2.8).

Estos Auxiliares realizarán tareas tales como:

- Colocar o estabilizar la silla de ruedas (si el Auxiliar permanece dentro del box del jugador sin estabilizar la silla de ruedas, esto no será considerado como una infracción).
- Entregar una bola al jugador.
- Redondear la bola.

4.6 Parejas BC3

Los jugadores deben estar clasificados como aptos para jugar en la división individual BC3. Una Pareja BC3 debe incluir un sustituto. Las excepciones serán a criterio de la BISFed cuya decisión será definitiva. Una Pareja BC3 debe incluir al menos un jugador con Parálisis Cerebral en el terreno de juego. Cada jugador puede ser asistido por un Auxiliar como determinan las reglas relativas al juego individual. Las reglas para jugar en esta división son las mismas que las de la competición de Equipos excepto que se usarán los boxes del 2 al 5 y en la secuencia adecuada.

Al Auxiliar no le está permitido tener contacto físico directo con el jugador durante el acto del lanzamiento, incluyendo la ayuda al jugador empujando o colocando la silla de ruedas o el puntero (ref. 11.2.8).

4.7 Parejas BC4

Los jugadores deben estar clasificados como aptos para jugar en la división individual BC4. Una Pareja BC4 debe incluir un sustituto. Las excepciones serán a criterio de la BISFed cuya decisión será definitiva. Las reglas para jugar en esta sección son las mismas que las de la competición de Equipos excepto que se usarán los boxes del 2 al 5 y en la secuencia adecuada.

4.8 Equipos

Los jugadores deben estar clasificados como aptos para jugar en las divisiones individuales de BC1 o BC2. Un Equipo debe incluir al menos un jugador BC1 en el terreno de juego. Cada Equipo tiene permitido un (1) Auxiliar el cual debe cumplir con las reglas establecidas en la división BC1 individual. Cada Equipo debe empezar un partido con tres jugadores en el terreno de juego y está

permitido tener uno o dos sustitutos (ref. 21.10). Cuando haya dos sustitutos, el Equipo debe incluir dos jugadores BC1.

Al Auxiliar no le está permitido tener contacto físico directo con el jugador durante el acto del lanzamiento o del chut (ref. 11.2.8).

4.9 Entrenador

Se permitirá la entrada de un Entrenador por división de juego en las Áreas de Calentamiento y de Cámara de Llamadas designadas para cada competición.

El Entrenador tiene permitido entrar en el FOP (Campo de Juego) sólo en las divisiones de Equipos y Parejas.

4.10 Más detalles

Para más detalles sobre Clasificación, por favor consultar la Sección 4 - Clasificación – Clasificación y Perfiles Deportivos – de la 1ª Edición del Reglamento de Clasificación de la Boccia de la BISFed, publicada en la web de la BISFed.

5. Desarrollo del Partido

5.1 Divisiones Individuales

En las divisiones individuales, un partido consta de cuatro (4) parciales excepto en el caso de producirse un empate. Cada jugador inicia dos de los parciales con el control de la Bola Blanca, alternando esta función entre los dos jugadores. Cada jugador recibe seis (6) bolas de color. El competidor que lanza las bolas de color rojo ocupará el box número 3 y el competidor que lanza las bolas de color azul ocupará el box número 4. Cuando entren a Cámara de Llamadas cada jugador debe entrar en dicha Cámara 6 bolas rojas, 6 azules y una Bola Blanca.

5.2 División Parejas

En las divisiones de Parejas, un partido constará de cuatro (4) parciales excepto en el caso de producirse un empate. Cada jugador inicia un parcial con el control de la Bola Blanca pasando por orden correlativo desde el box de lanzamiento número 2 al 5. Cada jugador recibe tres bolas. El competidor que lanzará las bolas rojas ocupará los boxes de lanzamiento 2 y 4, y el competidor que lanzará las bolas azules ocupará los boxes de lanzamiento 3 y 5.

5.2.1 **Número de bolas por Pareja**

Tres por jugador y una Bola Blanca por Pareja. Todas las bolas restantes de ese juego, y las bolas que serán usadas por los sustitutos, serán colocadas en el área designada.

5.2.2 Cuando entren a Cámara de Llamadas, cada miembro de la Pareja puede entrar dentro de ella 3 bolas rojas, 3 bolas azules; y una Bola Blanca por Pareja.

5.3 División Equipos

En la división por Equipos, un partido constará de seis (6) parciales excepto en caso de producirse un empate. Cada jugador iniciará un parcial con el control de la Bola Blanca pasando, en orden numérico, de los boxes 1 al 6. Cada jugador recibe dos bolas. El competidor que lance las bolas rojas ocupará los boxes 1, 3 y 5, y el competidor que lance las bolas azules ocupará los boxes 2, 4 y 6.

5.3.1 **Número de bolas por Equipo**

Dos por jugador, y una Bola Blanca por Equipo. Todas las bolas restantes de ese juego, y las bolas que serán usadas por los sustitutos, se colocarán en el area designada.

5.3.2 Cuando entren a Cámara de Llamadas, cada miembro del Equipo (incluyendo sustitutos) puede entrar dentro de ella 2 bolas rojas, 2 bolas azules; y 1 Bola Blanca por Equipo.

6. El Juego

Cuando se prepara un partido, el proceso formal se inicia con la Cámara de Llamadas. El partido da comienzo con la presentación de la Bola Blanca al jugador que inicia el primer parcial.

6.1 Hora de inicio

A ambos competidores se les comunicará la hora de inicio del partido. Los jugadores deben estar presentes en la Cámara de Llamadas (ref. 20) 15 minutos o 20 minutos antes de esta hora de inicio, como está determinado en la División de Juego o como estipule el Comité Organizador en una especificación de su Reglamento de Competición. Se colocará un reloj oficial que estará situado en la entrada de la Cámara de Llamadas y que será claramente identificable. A la hora señalada, se cerrarán las puertas de la Cámara de Llamadas y ninguna persona o material podrá entrar después que

éstas hayan sido cerradas. Un competidor que lleve sus propias bolas a la Cámara de Llamadas deberá usarlas durante el partido. Un competidor que no esté presente para el inicio del partido, perderá dicho partido por un resultado que se corresponderá con el máximo entre un 6 – 0 y la mayor diferencia de puntos conseguida en los partidos de esa fase de Pool o de esa ronda Eliminatoria.

Si ambos competidores no están presentes en la Cámara de Llamadas, ambos pierden el partido por un resultado que se corresponderá con el máximo entre un 6 – 0 y la mayor diferencia de puntos conseguida en los partidos de esa fase de Pool o de esa ronda Eliminatoria, y dicho resultado debería escribirse en cada casilla como "perdido por 0-(?)".

En la situación dónde ambos competidores pierden el partido, y en una ronda eliminatoria, el Delegado Técnico y el Árbitro Principal elegirán la acción apropiada.

6.2 Bolas de Boccia

- 6.2.1 Cada jugador o competidor puede utilizar sus propias bolas de color. En Individuales, cada jugador, puede utilizar su propia Bola Blanca. En Parejas o Equipos cada competidor debe utilizar sólo una Bola Blanca.
- 6.2.2 El Comité Organizador de cada competición debe proporcionar los juegos de bolas de Boccia que cumplan con los criterios definidos en la regla 2.1 de este Reglamento.
- 6.2.3 Un competidor podrá examinar las bolas de Boccia del oponente, incluyendo la Bola Blanca, antes del partido, antes y después del sorteo.

6.3 Sorteo

El Árbitro lanza la moneda y el competidor que gana el sorteo elige si juega con rojas o con azules.

6.4 Bolas de Calentamiento

Los jugadores se colocarán en sus boxes correspondientes. Cada competidor puede lanzar sus propias bolas, incluida la Bola Blanca, cuando el Árbitro le indique que puede hacerlo. Un jugador / competidor puede lanzar las siete (7) bolas de calentamiento en dos (2) minutos. Los sustitutos no lanzarán bolas de calentamiento en ningún momento.

6.5 Lanzamiento de la Bola Blanca

- 6.5.1 El competidor que juegue con bolas rojas siempre inicia el primer parcial.
- 6.5.2 El Árbitro presentará la Bola Blanca al jugador apropiado y señalará el inicio del parcial pidiendo verbalmente la Bola Blanca.
- 6.5.3 El jugador debe lanzar la Bola Blanca dentro del área válida del terreno de juego.

6.6 Bola Blanca no válida

6.6.1 La Bola Blanca será no válida si:

- **Habiendo sido jugada, se detiene en el área no válida para la Bola Blanca.**
- Es lanzada fuera del terreno de juego
- El jugador comete una infracción cuando lanza la Bola Blanca.

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

6.6.3 Cuando la Bola Blanca sea no válida, en el siguiente parcial ésta será lanzada por el jugador que la debería lanzar en la secuencia normal de juego.

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

- 6.7.1 El jugador que lanza la Bola Blanca también lanza la primera bola de color.
- 6.7.2 Si la bola es lanzada fuera del terreno de juego, o es retirada por haber cometido una infracción, ese competidor continuará lanzando hasta que coloque una bola en el área válida del terreno de juego o haya lanzado todas sus bolas. En las divisiones de Parejas y Equipos cualquier jugador, del competidor que esté en su turno de lanzamiento, puede lanzar la segunda (2ª) bola dentro del terreno de juego.

6.8 Lanzamiento de la primera bola contraria

- 6.8.1 Entonces lanzará el competidor contrario.
- 6.8.2 Si la bola es lanzada fuera del terreno de juego, o retirada por cometer una infracción, ese competidor continuará lanzando hasta que consiga colocar una bola en el área válida del terreno de juego o haya lanzado todas sus bolas. En las divisiones de Parejas y Equipos cualquier jugador puede lanzar.

6.9 Lanzamiento de las bolas restantes

- 6.9.1 El siguiente lanzamiento lo hará el competidor que no tiene la bola más cercana a la Bola Blanca, a menos que ya haya lanzado todas sus bolas, en cuyo caso tendrá que lanzar el otro competidor. Este procedimiento continuará hasta que todas las bolas hayan sido lanzadas por ambos competidores.
- 6.9.2 Si un jugador decide no lanzar ninguna bola restante, debe indicar al Árbitro que no las lanzará en ese parcial, y esas bolas serán declaradas Bolas Perdidas.

6.10 Final del Parcial

- 6.10.1 Una vez lanzadas todas las bolas, incluidas las bolas de penalización concedidas a cada competidor, el Árbitro anunciará verbalmente el resultado y después el final del parcial (en ese momento los auxiliares de BC3 pueden girarse hacia el Terreno de Juego) (ref. 7)
- 6.10.2 Los Auxiliares pueden entrar en el campo para recoger las bolas cuando el árbitro lo indique.

6.11 Preparación del siguiente parcial

Los jugadores, sus Auxiliares o autorizados recogerán las bolas para iniciar el siguiente parcial. Será entonces cuando empiece el siguiente parcial. (ref. 6.5.2).

6.12 Lanzamiento de Bolas

- 6.12.1 No debe lanzarse ni la Bola Blanca ni las bolas de color hasta que el Árbitro haya dado la señal de inicio, o haya indicado qué bola de color tiene que ser lanzada.

- 6.12.2 En el momento de lanzar las bolas, el jugador, su Auxiliar, su silla de ruedas y cualquier material o ropa que se haya llevado dentro del box no debe tocar ninguna línea del campo o cualquier parte de la superficie del terreno de juego que no forme parte del box de lanzamiento del jugador.
- 6.12.3 Cuando se lanza la bola, el jugador debe tener al menos una nalga en contacto con el asiento de la silla.
- 6.12.4 Cuando se lanza la bola, ésta no debe tocar ninguna parte del terreno de juego que esté fuera del box de lanzamiento del jugador. Si una bola es lanzada y rebota en el jugador que la lanzó, en el jugador contrario o su material, esa bola se considerará jugada. Si una bola jugada gira sobre sí misma, sin haber sido tocada por nada, permanecerá en el terreno de juego en la nueva posición.
- 6.12.5 Una bola, después de ser lanzada, chutada, o que sale de la parte inferior de la canaleta, puede recorrer el box del jugador (tanto por el aire como por el suelo), y atravesar el box del contrario, antes de cruzar la línea de lanzamiento y entrar en el Terreno de Juego.

6.13 Bolas fuera del Terreno de Juego

- 6.13.1 Cualquier bola, incluida la Bola Blanca, será considerada fuera del campo si toca o cruza las líneas que delimitan el Terreno de Juego. Si una bola (Blanca o de color) está tocando la línea y mantiene encima de ella otra bola, esa bola que está encima de la línea será suavemente retirada. Si la bola que estaba apoyada en ella cae y toca la línea, esa bola también estará fuera del terreno de juego. Cada bola será tratada de acuerdo a las reglas 6.13.4 o 6.14.
- 6.13.2 Una bola que toque o atraviese la línea y después vuelva a entrar en el campo se considerará que está fuera del terreno de juego.
- 6.13.3 Una bola que es lanzada y no consigue entrar en el terreno de juego, excepto en el caso de la regla 6.17, será considerada fuera del terreno de juego.
- 6.13.4 Cualquier bola de color que es lanzada o chutada fuera del terreno de juego se convierte en Bola Perdida y será colocada en el recipiente de Bolas Perdidas. El Árbitro es quien tiene la decisión final en este tema.

6.14 Bola Blanca empujada fuera del Terreno de Juego

- 6.14.1 Si la Bola Blanca es empujada fuera del terreno de juego, o dentro del área no válida para la Bola Blanca durante el partido, se recolocará en la "Cruz".
- 6.14.2 Si esto no es posible porque ya hay una bola cubriendo la Cruz, la Bola Blanca se colocará lo más cerca posible, delante de la Cruz, y con la bola centrada entre las líneas laterales. ("Delante de la Cruz" se refiere al área entre la línea de lanzamiento y la propia Cruz).
- 6.14.3 Cuando la Bola Blanca ha sido colocada en la Cruz, el competidor que lanza la próxima bola vendrá determinado de acuerdo a la regla 6.9.1.
- 6.14.4 Si no hay bolas de color en el terreno de juego después que la Bola Blanca haya sido recolocada en la Cruz, jugará el competidor que empujó fuera la Bola Blanca (ref. 6.15).

6.15 Bolas Equidistantes

Para determinar qué competidor tiene que lanzar, si dos o más bolas de diferente color están equidistantes de la Bola Blanca (incluso si el resultado es más de 1-1 para uno de los competidores) y no hay otras bolas más cercanas, es el competidor que lanzó el último quien debe lanzar de nuevo. Los competidores se irán alternando en los lanzamientos hasta que se modifique la situación de equidistancia, o uno de los competidores haya lanzado todas sus bolas. A partir de entonces el juego continuará su desarrollo normal.

6.16 Bolas lanzadas simultáneamente

Si, dentro de su turno de lanzamiento, más de una bola es lanzada simultáneamente por un competidor, ambas bolas se consideraran jugadas y permanecerán en el campo. Si en opinión del Árbitro hay una intención deliberada de obtener ventaja porque el tiempo está corriendo, entonces ambas bolas deberán ser retiradas.

6.17 Bolas caídas

Si a un jugador se le cae la bola accidentalmente, es responsabilidad del jugador pedir permiso al Árbitro para poder volver a lanzar la bola. Corresponde al Árbitro determinar si la bola cayó como resultado de una acción involuntaria, o si fue un intento deliberado de lanzar o impulsar la bola. No hay límite establecido en el número de veces que la bola puede ser

relanzada y el Árbitro es el único que puede tomar esta decisión. En este caso, el tiempo no se detendrá.

6.18 Errores Arbitrales

Si debido a un error de un Árbitro lanza el competidor equivocado, la bola(s) será devuelta al jugador que hubiese lanzado. En este caso, se comprobará y corregirá el tiempo de forma apropiada. Si la posición de alguna bola se hubiera visto modificada, el parcial debería ser considerado como parcial interrumpido. (ref. 10.3.4 y 12)

6.19 Sustitución

En las divisiones de Parejas BC3 y BC4, se permite a cada competidor hacer la sustitución de un jugador durante un partido (ref. 4.6 y 4.7).

En la división de Equipos se permite a cada competidor la sustitución de dos jugadores durante un partido (ref. 4.8).

Una sustitución sólo puede hacerse entre parciales y el Árbitro debe ser informado de ella.

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

6.20 Posición de los Sustitutos y Entrenadores

Los Entrenadores y los Sustitutos deben estar situados al final del terreno de juego en el área determinada para ello. Sin embargo, el emplazamiento de esta área será determinada por el Comité Organizador, y dependerá de las características de la instalación.

7. Puntuación

7.1 El Árbitro será el encargado de dar el resultado una vez que ambos competidores hayan lanzado todas las bolas incluyendo, si las hubiera, las bolas de penalización.

7.2 El competidor que se encuentre más cercano de la Bola Blanca anotará un punto por cada una de las bolas que se encuentren más cercanas a la Bola Blanca que la más próxima de las del contrario.

- 7.3** Si dos o más bolas de distintos colores están equidistantes de la Bola Blanca y no hay otras bolas más cercanas, entonces cada competidor recibirá un punto por cada una de las bolas.
- 7.4** Al finalizar cada parcial, el Árbitro deberá asegurarse que la puntuación obtenida es la correcta en el acta y en el marcador. Los jugadores/capitanes son los responsables de asegurarse que las puntuaciones se anotan adecuadamente.
- 7.5** Al finalizar los parciales, los puntos obtenidos en cada uno de ellos se sumarán y el competidor con la puntuación total más elevada será declarado ganador.
- 7.6** El Árbitro podrá llamar a los Capitanes (o a los jugadores en las divisiones individuales) si tiene que realizar una medición, o si la decisión puede sembrar alguna duda al final del parcial.
- 7.7** En el caso de obtenerse la misma puntuación total, se jugará un parcial de desempate. Los puntos obtenidos en un parcial de desempate no contarán para la puntuación total del competidor en ese partido; únicamente servirán para determinar el ganador.

8. Desempate

- 8.1** Un "desempate" constituye un parcial "extra".
- 8.2** Todos los jugadores permanecerán en sus boxes originales.
- 8.3** En un parcial de "desempate", el ganador del sorteo elegirá qué competidor juega primero. **El sorteo determinará el comienzo del parcial que tendrá lugar tan pronto como ambos competidores estén 'preparados'**. Se utilizará la Bola Blanca del competidor que juegue primero.
- 8.4** La Bola Blanca será colocada en la "Cruz".
- 8.5** El "parcial extra" se juega como un parcial "normal".
- 8.6** Si se da la situación descrita en la regla **7.7** y cada competidor recibe los mismos puntos en este "parcial", se anotarán las puntuaciones y se jugará un

“segundo desempate”. Este nuevo parcial lo iniciará el competidor contrario. Este procedimiento continuará, alternando el “primer lanzamiento” entre los competidores, hasta que haya un ganador.

- 8.7** Antes, durante o después del sorteo, el auxiliar de BC3 no puede mirar hacia el Terreno de Juego mientras orienta la canaleta. Si esto ocurriera, el árbitro permitirá lanzar al jugador, y entonces señalará la correspondiente infracción (dos bolas de penalización) 11.1.2/11.2.6.
- 8.8** Cuando sea necesario jugar un parcial extra de desempate para determinar la posición de los competidores en la pool, el Árbitro deberá:
- Lanzar la moneda para escoger qué competidor juega con bolas rojas o azules.
 - Lanzar la moneda de nuevo para escoger qué competidor empieza el parcial.
 - La Bola Blanca del competidor que juegue primero será colocada en la “Cruz”;
 - El “parcial” se juega como un parcial “normal”;
 - Si cada competidor recibe los mismos puntos en este “parcial”, se anotarán las puntuaciones en el acta y se jugará un segundo desempate. Esta vez, el competidor contrario empezará el “parcial” con su Bola Blanca colocada en la “Cruz”;
 - Este procedimiento continuará, alternando el “primer lanzamiento” entre los competidores, hasta que haya un ganador.

9. Movimientos en el Campo

- 9.1** Una vez el Árbitro haya indicado qué color juega, los jugadores de ese competidor tienen libertad para entrar al Terreno de Juego.
- 9.2** Los jugadores no pueden entrar en los otros boxes mientras preparan su próximo lanzamiento o para orientar la canaleta. Si esto ocurriera, el Árbitro pedirá al jugador que regrese a su box antes de orientar su canaleta.
- 9.3** Si algún jugador necesita ayuda para entrar al Terreno de Juego, podrá pedirla al Árbitro o al Juez de Línea.
- 9.4** En las competiciones de Parejas o Equipos, si un jugador lanza la bola y su compañero de juego está todavía regresando al box, el Árbitro pedirá a ese jugador que lance la bola sólo después de que su compañero esté en su propio box (la bola lanzada se considerará jugada). Si el mismo competidor repite la situación, el Árbitro le amonestará.

9.5 Las acciones rutinarias antes o después de lanzar, chutar o hacer rodar la bola, están permitidas sin ser específicamente solicitadas al Auxiliar.

10. Penalizaciones

10.1 General

Si se produce una infracción, hay tres maneras diferentes de penalizarla:

- Penalización
- Retirada de la bola
- Amonestación y descalificación

10.2 Penalización

10.2.1 Una penalización supone la adjudicación de dos bolas extras al competidor contrario que serán lanzadas al finalizar el parcial. El tiempo para lanzar las bolas de penalización es de dos minutos por cada infracción (2 bolas) para todas las divisiones de juego. Se pondrán dos minutos en el cronómetro después de anotar el tiempo, no utilizado en ese parcial, en el acta. El cronómetro funcionará como en un parcial normal, parándolo cuando la bola se detenga, o salga fuera de los límites del Terreno de Juego; y volviéndolo a poner en marcha cuando el árbitro lo señalice.

10.2.2 Se utilizarán bolas perdidas del competidor al que se conceden las bolas de penalización. Si no hay suficientes bolas perdidas, entonces se utilizará/n la/s bola/s de ese competidor que se encuentre/n a mayor distancia de la Bola Blanca.

10.2.3 Si hay más de una bola para ser usada como "bola de penalización" entonces será el competidor quién elegirá cuál de ellas utilizará.

10.2.4 Si alguna de las bolas que van a utilizarse como "bolas de penalización" estaba puntuando, el Árbitro deberá anotar el resultado antes de recoger esa/s bola/s. Después de lanzarse las "bolas de penalización" se sumarán al resultado todos los puntos extras conseguidos. Si, en el momento de lanzar las "bolas de penalización", un jugador alterase la posición de las bolas, entonces el Árbitro anotará el resultado del parcial desde esta última posición.

10.2.5 Si un mismo competidor comete más de una infracción en el transcurso de un "parcial", las dos "bolas de penalización" que

acompañan a cada infracción se lanzarán de manera independiente. Es decir, se recogerán y se jugarán dos "bolas de penalización" (por la primera infracción), después se recogerán y se jugarán otras dos "bolas de penalización" (por la segunda infracción), y así sucesivamente.

10.2.6 Las infracciones cometidas por ambos competidores se anulan unas a otras. Por ejemplo, si durante un "parcial" el competidor rojo ha cometido dos infracciones y el competidor azul ha cometido solo una infracción, entonces el competidor azul recibirá "bolas de penalización" por una sola infracción.

10.2.7 Si se comete una infracción que conlleva la adjudicación de "bolas de penalización" mientras estas bolas se están lanzando, el Árbitro podrá en ese caso y en esta secuencia:

10.2.7.1 Retirar un juego de "bolas de penalización" por cada infracción de ese competidor, si se le ha otorgado más de un juego, o

10.2.7.2 Adjudicar "bolas de penalización" al competidor contrario, siguiendo esta secuencia.

10.3 Retirada de bolas

10.3.1 La retirada de bola implica quitar del terreno de juego la bola que se ha lanzado cometiendo una infracción. Dicha bola se colocará en el recipiente de bolas perdidas.

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

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

10.3.4 Si el Árbitro no consigue parar la bola antes de que ésta desplace a otras bolas, el parcial podría considerarse parcial interrumpido. (ref. 12.2)

10.3.5 Una infracción que conlleva la retirada de la bola se considera que se ha producido en el momento en que la bola es lanzada.

10.4 Amonestación y descalificación

10.4.1 Cuando un jugador es amonestado (se le enseñará una tarjeta amarilla), el Árbitro lo anotará en el acta.

- 10.4.2 Si un jugador es amonestado por segunda vez **durante el mismo partido** (se le enseñará al Jugador una tarjeta amarilla y después una tarjeta roja), dicho Jugador será descalificado (ref. 11.6). El Árbitro lo anotará en el acta.
- 10.4.3 Si un jugador es descalificado por una conducta antideportiva, el Árbitro le enseñará una tarjeta roja y lo anotará en el acta.
- 10.4.4 Si un jugador de la División Individual o de la División de Parejas es descalificado, ese competidor perderá el partido (ref. 10.4.8).
- 10.4.5 Si un jugador de la División de Equipos es descalificado, el partido continuará con los dos jugadores restantes. **Las bolas no lanzadas del jugador descalificado serán colocadas en el recipiente de bolas perdidas.** En los siguientes parciales el competidor continuará con cuatro bolas. Si el Capitán es descalificado, otro miembro del Equipo asumirá su papel. Si un segundo jugador del mismo equipo es descalificado, ese competidor perderá el partido (ref. 10.4.8).
- 10.4.6 Un jugador descalificado podrá tomar parte en otros partidos dentro del mismo campeonato.
- 10.4.7 Si un jugador es descalificado por conducta antideportiva, un Comité formado por el Árbitro Principal del Campeonato y dos Árbitros Internacionales no involucrados en el partido y que no pertenezcan al mismo país que el Jugador, decidirá si el jugador puede seguir participando en futuros partidos (ref. 10.4.9).
- 10.4.8 Si un competidor pierde un partido, entonces se dará como ganador al competidor contrario, por **un resultado que se corresponderá con el máximo entre un 6 – 0 y la mayor diferencia de puntos conseguida en los partidos de esa fase de Pool o de esa ronda Eliminatoria.** El competidor descalificado obtendrá cero puntos. **Si ambos competidores son descalificados, ambos pierden el partido por un resultado que se corresponderá con el máximo entre un 6 – 0 y la mayor diferencia de puntos conseguida en los partidos de esa fase de Pool o de esa ronda Eliminatoria, y dicho resultado debería escribirse en cada casilla como "perdido por 0-(?)".**
- 10.4.9 En caso de repetidas descalificaciones, el Delegado Técnico designado **y el Árbitro Principal** están obligados a considerar y determinar la **acción** apropiada.

11. Infracciones

11.1 Las siguientes acciones dan lugar a la adjudicación de bolas de penalización (ref. 10.2):

- 11.1.1 Un jugador sale del box cuando no se le ha indicado que es su turno de lanzamiento.
- 11.1.2 Que un Auxiliar en las Divisiones BC3 y Parejas BC3 se gire hacia al Terreno de Juego para ver el juego durante un parcial.
- 11.1.3 Si en opinión del Árbitro hay una comunicación inadecuada entre Jugador/es, su/s Auxiliar/es y/o Entrenadores (ref. 13.1).
- 11.1.4 El jugador se prepara para su siguiente lanzamiento, orientando la silla y/o la canaleta o redondeando la bola en el tiempo del competidor contrario (esto incluye cuando el contrario se está preparando para lanzar la Bola Blanca). (Si el jugador ha cogido una bola y la tiene en su mano o encima de su regazo, pero no la redondea, es correcto. Por ejemplo: está permitido que el jugador rojo coja su bola antes de que el árbitro señalice que juegan azules, y la tenga en su mano o la ponga en su regazo. No está permitido que el jugador rojo coja su bola si el Árbitro ya ha señalado que juegan azules). Si el Jugador lanzase la bola, ésta será retirada.
- 11.1.5 El Auxiliar mueve la silla de ruedas, la canaleta o redondea la bola sin que se lo haya pedido el jugador.

11.2 Las siguientes acciones dan lugar a la adjudicación de bolas de penalización y la retirada de la bola lanzada (ref. 10.2 / 10.3):

- 11.2.1 Soltar la bola cuando el Auxiliar, el jugador o algo de su material o ropa esté tocando las líneas del campo o la superficie del campo no incluida en el box de lanzamiento del jugador (ref. 6.12.2). Para jugadores BC3 esta regla se aplica mientras la bola está aún en la canaleta.

Si el jugador desea utilizar algún elemento (botellas, abrigos, pins, banderas...) o equipamiento deportivo (puntero, canaleta o extensiones de canaleta...) durante un parcial, deben estar dentro del box al

comienzo de ese parcial. Si algo es sacado fuera del box durante el parcial, el Árbitro decidirá de acuerdo con las reglas 11.2.1/15.5.

- 11.2.2 No mover el dispositivo auxiliar (canaleta) a la izquierda y a la derecha para romper el plano del lanzamiento anterior.
- 11.2.3 Soltar la bola cuando el dispositivo auxiliar (canaleta) está sobrepasando la línea frontal de lanzamiento.
- 11.2.4 Soltar la bola sin tener, al menos, una nalga en contacto con el asiento de la silla.
- 11.2.5 Soltar la bola cuando ésta está tocando parte del campo fuera del box de lanzamiento del jugador.
- 11.2.6 Soltar la bola cuando el Auxiliar de BC3 mira en dirección al terreno de juego.
- 11.2.7 Soltar la bola cuando la altura del asiento es más alta que el máximo de 66cm (ref. 17.1).
- 11.2.8 Cuando los Auxiliares de BC1, BC3 y BC4 que jueguen con el pie, tengan contacto físico directo con el jugador, con el puntero de cabeza, boca o brazo durante el acto de impulsar la bola, incluyendo el ayudar al jugador a impulsar la bola empujando la silla de ruedas.

Si el Auxiliar de BC1, BC3 y BC4 que jueguen con el pie, roza casualmente al jugador y esto no afecta al lanzamiento, el Árbitro no lo considerará una infracción.

11.3 Las siguientes acciones dan lugar a la adjudicación de bolas de penalización y a una amonestación – tarjeta amarilla (ref. 10.2 /10.4):

- 11.3.1 Cualquier interferencia deliberada o distracción de otro jugador de tal manera que afecte a su concentración o a su acción de lanzar.
- 11.3.2 Causar un parcial interrumpido.

11.4 Las siguientes acciones dan lugar a la retirada de la bola lanzada (ref. 10.3):

- 11.4.1 Lanzar una bola antes que el Árbitro indique qué color debe jugar. Si ésta es la Bola Blanca, se considerará bola no válida.

- 11.4.2 Lanzar una bola cuando es el turno de lanzamiento del competidor contrario, excepto que el Árbitro haya cometido un error.
- 11.4.3 Si una bola se detiene en la canaleta después de haber sido lanzada, ésta será retirada.
- 11.4.4 Si un Auxiliar de BC3, por cualquier razón, detiene la bola en la canaleta, ésta será retirada.
- 11.4.5 Si el jugador BC3 no es la persona que suelta la bola (ref. 15.3).
- 11.4.6 Si el Auxiliar y el jugador sueltan simultáneamente la bola.
- 11.4.7 Si una bola de color es lanzada antes que la Bola Blanca (ref. 11.4.1).
- 11.4.8 Si un competidor no ha soltado la bola cuando se alcanza el tiempo límite de juego (ref. 14.5).

11.5 Las siguientes acciones dan lugar a que el competidor reciba una amonestación – tarjeta amarilla (ref. 10.4)

- 11.5.1 Retrasar un partido sin razón justificada.
- 11.5.2 Cuando un jugador no acepta la decisión del Árbitro y/o actúa de manera inadecuada hacia su oponente o hacia el personal de la competición.
- 11.5.3 Si una/s bola/s no cumple/n con los criterios establecidos durante un Control Sorpresa o un Control en Cámara de Llamadas (ref. 2 / 20.12.3). Esta amonestación no cuenta como una amonestación “en el terreno de juego”.
- 11.5.4 Cuando un jugador entra en Cámara de Llamadas con más bolas que las permitidas (ref. 5.1./5.2./5.3./20.6). Esta amonestación no cuenta como una amonestación “en el terreno de juego”.
- 11.5.5 En las Divisiones de Parejas y Equipos, la amonestación es mostrada al jugador que entra más bolas de las permitidas. Si ellos no pueden determinar quién es este jugador, la amonestación se mostrará al Capitán. Esta amonestación no cuenta como una amonestación “en el terreno de juego”.
- 11.5.6 Cuando un jugador/auxiliar/entrenador abandona el área del terreno de juego durante el partido sin permiso del Árbitro, incluso si es entre parciales o durante el tiempo muerto

(ejemplo: salir del campo de juego o ir al baño), él/ella no podrá regresar a ese partido.

- 11.5.7 Un jugador, auxiliar o entrenador que acumule 3 tarjetas amarillas durante el mismo campeonato o 5 en el mismo año, tendrá un partido de suspensión. La penalización solo tendrá efecto en esa misma temporada.
- 11.5.8 Entrar más personas de las permitidas en la Zona de Calentamiento o en Cámara de Llamadas se penalizará con una tarjeta amarilla para el jugador o el capitán en el caso de las Parejas y Equipos.
- 11.5.9 Una segunda tarjeta amarilla en Cámara de Llamadas y/o en la Zona de Calentamiento durante el mismo campeonato, conlleva una tarjeta roja.

11.6 Las siguientes acciones dan lugar a que el competidor reciba una descalificación – tarjeta roja (ref. 10.4)

- 11.6.1 Cuando un jugador/auxiliar o entrenador manifieste una conducta antideportiva hacia el Árbitro o al jugador/competidor contrario le será mostrada una tarjeta roja y esto conllevará la descalificación inmediata (ref. 10.4.3).
- 11.6.2 Si el material no cumple con los criterios establecidos en un segundo Control Sorpresa o Control en Cámara de Llamadas (ref. 2 / 20.12.4.).
- 11.6.3 Una tarjeta roja siempre significa al menos un partido de suspensión. Si esto sucediera en una final, o fuera el último partido de un competidor en un Campeonato, la sanción tendría lugar en el próximo Campeonato.

12. Parcial Interrumpido

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

12.2 Si un parcial es interrumpido debido a un error o acción de un competidor, el Árbitro actuará según ref. 12.1, pero puede consultar con el competidor perjudicado para evitar tomar decisiones injustas.

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

12.4 Para los Juegos Paralímpicos, el Comité Organizador Local debe disponer de una cámara de televisión en un sitio elevado para que, en caso de desacuerdo, el Árbitro Principal pueda tomar una decisión rápida sobre si se ha producido un parcial interrumpido y, por lo tanto, qué hacer para no retrasar el desarrollo del partido.

13. Comunicación

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

Las excepciones son:

- Cuando un jugador requiere a su Auxiliar para realizar una determinada acción como modificar la posición de la silla de ruedas, mover el material auxiliar (canaleta), redondear la bola o entregar la bola al jugador. **Algunas acciones rutinarias están permitidas sin ser específicamente solicitadas al Auxiliar.**
- Los Entrenadores pueden felicitar o animar a un jugador después del lanzamiento y entre parciales.
- **La comunicación entre entrenadores, jugadores sustitutos y sus auxiliares de BC3 pero de modo que los jugadores en el terreno de juego no puedan oírles. Si en opinión del Árbitro los jugadores pueden oírles, el Árbitro lo considerará comunicación inapropiada y concederá dos bolas de penalización (ref. 11.1.3).**
- **Durante un parcial, cuando no se ha indicado a ningún competidor que juegue (ejemplo: durante una medición) los jugadores de ambos competidores pueden también conversar en voz baja pero deben parar tan pronto como se haya indicado que el competidor contrario ha de jugar.**

13.2 En las Divisiones de Parejas y Equipos, mientras se está jugando un parcial, los jugadores de un mismo competidor no pueden comunicarse entre ellos, a menos que el Árbitro haya indicado que es su turno de lanzamiento.

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

13.4 Entre parciales, los jugadores pueden comunicarse entre ellos, sus Auxiliares y sus entrenadores. Esta comunicación debe parar una vez el Árbitro está preparado para empezar el parcial. El Árbitro no retrasará el partido para permitir una discusión más larga. Un Capitán/jugador no puede abandonar su box entre parciales, a no ser que sea sustituido, durante un tiempo muerto o con el permiso del Árbitro (ref. 6.19/13.5).

13.5 Se permite un tiempo muerto por competidor en los partidos de las Divisiones de Equipos y Parejas. Este puede ser pedido, entre parciales, por el Entrenador o el Capitán. El tiempo muerto durará 2 minutos. Los jugadores pueden salir de su box durante el tiempo muerto, pero deben regresar al mismo box en el que estaban jugando. Si ambos competidores regresan a sus boxes, se considerará terminado el tiempo muerto. Los jugadores no pueden abandonar el área del terreno de juego durante el tiempo muerto sin permiso del Árbitro. Si lo hacen sin razón alguna, recibirán una amonestación (tarjeta amarilla) que será anotada en el acta (ref. 11.5.6).

13.6 Un jugador puede pedir a otro jugador que modifique su posición si éste está situado de tal manera que le impida el lanzamiento, pero no puede pedirle que salga fuera de su box.

13.7 Cualquier jugador, no solo el Capitán, puede hablar con el Árbitro en su tiempo de juego.

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

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

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

13.11 Cualquier dispositivo de comunicación (incluidos los smartphones) que entre en Cámara de Llamadas y/o al Terreno de Juego debe ser aprobado por el Árbitro Principal o el Delegado Técnico. Cualquier uso incorrecto del mismo podría ser comunicación inapropiada y conllevar dos bolas de penalización.

14. Tiempo

14.1 Cada competidor tendrá un tiempo límite para jugar cada parcial, que será controlado por un Juez de Tiempo.

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

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

14.4 El tiempo de un competidor se parará en el momento en que la bola lanzada se detenga dentro del campo o cruce sus límites.

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

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

14.7 El tiempo límite para las bolas de penalización es de **dos minutos por cada infracción (2 bolas) para todas las divisiones de juego**.

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

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

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

14.11 Se aplicarán los siguientes límites de tiempo:

- BC1 5 minutos / jugador / parcial
 - BC2, BC4 **4 minutos** / jugador / parcial
 - BC3 6 minutos / jugador / parcial
 - Parejas BC3 **7 minutos** / Pareja / parcial
 - Parejas BC4 **5 minutos** / Pareja / parcial
 - Equipo 6 minutos / Equipo / parcial
-
- Bolas de penalización 2 minutos / Infracción (2 bolas)
 - Tiempo muerto 2 minutos
 - Tiempo muerto médico 10 minutos
 - Calentamiento 2 minutos

14.12. El Juez de Tiempo anunciará alto y claro, cuando el tiempo restante sea de 1 minuto, 30 segundos, 10 segundos y tiempo cuando el tiempo haya finalizado.

15. Criterios / Reglas para los Dispositivos Auxiliares

15.1 Los dispositivos auxiliares (**canaletas**) **deben** tener unas medidas tales que al tumbarlas de lado en el suelo quepan en un área de 2,5m x 1m. Las canaletas, incluyendo cualquier accesorio, extensiones y bases deben estar en la posición más extendida durante la medición.

15.2 Los dispositivos auxiliares (**canaletas**) **no pueden** contar con ningún elemento mecánico que ayude a la propulsión, o aceleración/deceleración de la bola, o la orientación de la canaleta (como láseres, niveles, frenos, mecanismos de visión, alcance, etc.). Una vez que la bola es soltada por el jugador, nada debería obstruirla.

15.3 Un jugador, en el momento de soltar la bola, debe tener contacto físico directo con ella. El contacto físico directo también incluye el uso de un accesorio sujeto directamente a la cabeza, boca o brazo del jugador. La longitud máxima del accesorio es de 50cm. Si el accesorio está sujeto a la cabeza o boca del jugador, será medido desde la mitad de la frente o de la boca. Si el accesorio está sujeto al brazo del jugador, será medido desde el centro del hombro.

- 15.4** Entre lanzamientos el dispositivo auxiliar (**canaleta**) debe ser claramente movida hacia la izquierda y hacia la derecha. Si una canaleta está fijada a su base, y no puede ser movida independientemente de ésta, la canaleta entera deberá moverse hacia la izquierda y hacia la derecha.
- 15.5** Un jugador puede usar más de un dispositivo auxiliar (**canaletas y/o punteros**) durante un partido. Todos los dispositivos auxiliares deben permanecer dentro del box del jugador (ref. 11.2.1).
- 15.6** Durante cada parcial, el Árbitro/Juez de Línea devolverá las bolas **del terreno de juego (ejemplo: bolas de penalización)** a los jugadores **BC3** para evitar que el Auxiliar se gire hacia el área de juego.
- 15.7** Un dispositivo auxiliar (**canaleta**) no debe sobrepasar la línea frontal de lanzamiento cuando la bola es soltada.
- 15.8** Si una canaleta se rompe durante un parcial en un partido individual o de parejas, el tiempo debe ser parado y el jugador dispondrá de diez (10) minutos para reparar esa canaleta. En competición de parejas, un jugador puede compartir la canaleta con su compañero **y/o el sustituto**. El cambio de canaleta puede hacerse entre parciales (el Árbitro Principal debería ser informado de este cambio).

16. Aclaraciones y Procedimiento de Protesta

- 16.1** Durante un partido, un competidor puede considerar que el Árbitro ha pasado algo por alto o que ha tomado una decisión incorrecta que afecta al resultado del partido. En ese momento, el jugador/Capitán de ese competidor puede llamar la atención del Árbitro sobre esa situación e intentar aclararla. El tiempo debe ser parado (**ref. 14.10**).
- 16.2** Durante el partido, un jugador/Capitán puede requerir la intervención del Árbitro Principal, cuya decisión será definitiva.
- 16.2.1 De acuerdo con las reglas 16.1 y 16.2, durante un partido los jugadores deben llamar la atención del Árbitro en situaciones en las que no estén de acuerdo y pedir su aclaración. Ellos también deben pedir la intervención del Árbitro Principal si quieren proceder según la regla 16.3.

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

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

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

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

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

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

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

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

16.6.1 La decisión del Tribunal de Apelación será definitiva.

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

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

16.9 Si la razón para protestar se conoce antes del partido, la protesta debería ser presentada antes del inicio del mismo.

Si la razón para protestar ocurre en la Cámara de Llamadas, el Árbitro Principal o el Delegado Técnico deberían ser avisados de la intención de presentar dicha protesta. La protesta únicamente será considerada **si ha seguido el procedimiento descrito anteriormente**.

17. Sillas de Ruedas

17.1 Las sillas de ruedas de competición deberían ser lo más estándar posible; sin embargo, podrán utilizarse en competición las modificaciones hechas a la silla para su adaptación a la vida diaria. **No están permitidos los reflectores que permitan al Auxiliar de BC3 ver el terreno de juego.**

La altura máxima del asiento, incluyendo el cojín o soporte, es de 66cm desde el suelo al punto más alto del asiento donde la nalga está en contacto con el cojín. **Si por razones médicas, el asiento de la silla está inclinado, la medida se realizará desde el suelo hasta el punto donde está concentrado el peso. Es el punto más bajo de la nalga.**

17.2 Si una silla de ruedas se rompe durante el partido, el tiempo deberá pararse y al jugador se le darán diez (10) minutos para repararla. Si la silla de ruedas no puede ser reparada, el jugador continuará jugando. Si no puede, perderá el partido (ref. 10.4.8).

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

18. Responsabilidades del Capitán

18.1 En las Divisiones de Equipos y Parejas, cada competidor estará liderado por un Capitán **en cada partido**. El Capitán **debe** poder ser identificado por el Árbitro **con una "C" claramente visible**. **Cada Capitán, club o País es el responsable de proporcionar esa "C"**. El Capitán actuará como el representante del equipo y asumirá las siguientes responsabilidades:

- 18.1.1 Representar al equipo/pareja en el sorteo de la moneda y decidir si juegan con bolas rojas o azules.
- 18.1.2 Decidir qué miembro del equipo debería lanzar durante el partido, **incluyendo las bolas de penalización, si los jugadores no se ponen de acuerdo**.
- 18.1.3 Pedir un "tiempo muerto" **o una sustitución**. **El entrenador también puede hacerlo**.
- 18.1.4 Darse por enterado de la decisión del Árbitro cuando le notifica el resultado
- 18.1.5 Consultar con el Árbitro en una situación de parcial interrumpido o donde haya un desacuerdo.
- 18.1.6 Firmar el acta o designar a alguien para que firme en su nombre. **La persona firmante, firmará con su propio nombre**.
- 18.1.7 Presentar una protesta. **El entrenador o el jefe de equipo también pueden hacerlo**.

El Capitán representa al equipo, pero cualquier jugador puede hacer preguntas al Árbitro.

19. Normas para la Zona de Calentamiento

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

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

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

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

20. Cámara de Llamadas

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

20.2 Antes de entrar en la Cámara de Llamadas, cada jugador debe asegurarse que su dorsal y su acreditación son claramente visibles. Los Entrenadores y Auxiliares también deben asegurarse que sus acreditaciones son claramente visibles. **Los dorsales estarán colocados en el pecho o en las piernas (delante) y los auxiliares de BC3 llevarán el dorsal en su espalda.** De no hacerlo así, no podrán entrar en la Cámara de Llamadas.

20.3 El registro se hace en la Mesa de la Cámara de Llamadas.

En la Competición individual, todos los jugadores deben estar registrados entre treinta (30) y quince (15) minutos antes del inicio de su **partido.**

En la Competición de Parejas y Equipos, todos los jugadores deben estar registrados entre cuarenta y cinco (45) y veinte (20) minutos antes del inicio de su partido.

Cada competidor (individual, equipo o pareja) debe registrarse en su totalidad y al mismo tiempo en la entrada de la Cámara de Llamadas, incluyendo el entrenador y los auxiliares, y deben llevar todo su material deportivo con ellos.

- 20.4** Un Entrenador solo puede registrar a un jugador individual si este jugador está en la entrada de la Cámara de Llamadas. Todos los competidores deben estar dentro de la Cámara de Llamadas, esperando en el área designada para ese partido. Si un jugador necesita jugar dos partidos seguidos, el entrenador o el Jefe de Equipo puede registrarlo, con el permiso del Delegado Técnico, para el siguiente partido. Esto incluye los partidos de eliminatorias en las que el jugador se clasifica para la siguiente ronda, y no puede cumplir con los límites de tiempo establecidos para la Cámara de Llamadas.
- 20.5** La regla 6.1 no se aplicará si un retraso es causado por el Comité Organizador. Si por cualquier razón los partidos son retrasados, el Comité Organizador lo notificará por escrito, lo antes posible, a todos los Jefes de Equipo.
- 20.6** A la hora señalada, se cerrarán las puertas de la Cámara de Llamadas y ninguna otra persona o material deportivo puede entrar después que la puerta se cierre. (El Árbitro Principal y/o el Delegado Técnico pueden considerar algunas excepciones).
- 20.7** Los traductores solo pueden entrar en la Cámara de Llamadas si un Árbitro les invita a hacerlo. Antes del inicio del partido, el traductor debe estar presente fuera de la Cámara de Llamadas, en un área designada para ello, por si se requiere su intervención.
- 20.8** Los jugadores pueden estar acompañados dentro de la Cámara de Llamadas por un número máximo de personas, que son las siguientes:
- BC1: 1 entrenador, 1 auxiliar
 - BC2: 1 entrenador
 - BC3: 1 entrenador, 1 auxiliar
 - BC4: 1 entrenador, (1 auxiliar si el jugador utiliza el pie para lanzar).
 - Parejas BC3: 1 entrenador, 1 auxiliar por jugador
 - Parejas BC4: 1 entrenador, (1 auxiliar si el jugador utiliza el pie para lanzar).
 - Equipo (BC1/2): 1 entrenador, 1 auxiliar
- 20.9** Los Árbitros entrarán en Cámara de Llamadas para preparar el partido como muy tarde cuando se cierren las puertas de ésta.
- 20.10** Para que se pueda confirmar la información sobre los jugadores, el Árbitro podrá pedir a éstos que enseñen su dorsal y su acreditación.

20.11 Una vez registrados y dentro de la Cámara de Llamadas, los jugadores, entrenadores y auxiliares no deben salir de ella. Si lo hicieran, no se les readmitirá y no podrán tomar parte en el partido. (La regla 20.15 es una excepción. Cualquier otra excepción puede ser considerada por el Árbitro Principal y/o el Delegado Técnico).

20.12 La revisión de todo el Material Deportivo, (las bolas y las etiquetas de aprobación en las sillas de ruedas, material auxiliar (canaletas), punteros de cabeza, brazo o boca, etc.) y el sorteo (ref. 6.3) deberían realizarse en la Cámara de Llamadas.

20.12.1 Control Sorpresa:

20.12.2 Las bolas que no cumplan con los criterios establecidos en la regla 2.1 serán confiscadas hasta el final del último día de competición. El Árbitro anotará en el acta la/s bola/s rechazada/s. Se permitirá a los jugadores reemplazar la/s bola/s por bola/s de la organización en ese momento. Después del partido, esas bolas de la organización serán devueltas al Árbitro.

20.12.3 Cuando una o más bolas no pasan un control sorpresa, al jugador se le mostrará una amonestación según la regla 10.4.1. Si un jugador tiene más de una bola rechazada en el mismo control sorpresa, se considerará solo una amonestación. Esta amonestación no cuenta como una amonestación "en el terreno de juego".

20.12.4 Si el material de un jugador no cumple con los criterios por segunda vez en la Cámara de Llamadas o en el control sorpresa, ese jugador será descalificado según las reglas 10.4.2 y 10.4.6.

20.12.5 Cuando una/s bola/s son rechazada/s, ese jugador puede pedir por el tipo de bola/s que quiere (dura, media o blanda) y que estén disponibles. Le serán entregadas las bolas del tipo requerido pero no las podrá elegir.

20.12.6 Jugadores y Entrenadores pueden observar el control sorpresa. Si algo falla, el Árbitro debe llamar al Árbitro Principal para repetir la evaluación.

20.12.7 En las Divisiones de equipos y parejas, es necesario identificar el material de los jugadores en la Cámara de Llamadas, para saber quien recibirá la infracción en caso de fallar la evaluación.

20.13 Número de bolas que se permite entrar en la Cámara de Llamadas

20.13.1 En individuales cada jugador puede entrar en cámara de llamadas 6 bolas rojas, 6 bolas azules y 1 Bola Blanca (ref. 5.1);

20.13.2 Cada miembro de una Pareja (incluido el sustituto) puede entrar en cámara de llamadas 3 bolas rojas, 3 bolas azules; y 1 Bola Blanca por pareja (ref. 5.2.2);

20.13.3 Cada miembro de un equipo (incluidos los sustitutos) puede entrar en cámara de llamadas 2 bolas rojas, 2 bolas azules; y 1 Bola Blanca por equipo (ref. 5.3.2).

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

20.15 Si hay un retraso en el horario, y alguien pide permiso para ir al aseo, el Árbitro Principal o el Delegado Técnico puede permitirlo según el siguiente procedimiento:

- El otro competidor del partido debe ser informado;
- Si el jugador está en la Cámara de Llamadas, será acompañado por un miembro de la organización;
- Si el jugador está en la Cámara de Llamadas, debe regresar antes que su franja horaria entre en el Área de Competición; la penalización por no regresar a tiempo será perder el partido.

20.16. Cada competidor debería llevar únicamente a Cámara de Llamadas todo el material necesario para competir.

21. Tiempo muerto de carácter médico

21.1 Si un jugador se encuentra mal durante un partido (debe ser una situación grave), cualquier jugador podrá pedir si fuera necesario un tiempo muerto de carácter médico. Un partido se podrá interrumpir diez (10) minutos para un tiempo muerto de carácter médico, durante los cuales el Árbitro deberá detener el tiempo del partido.

21.2 Un jugador solo puede solicitar un (1) tiempo muerto de carácter médico por partido.

- 21.3** Cualquier jugador que pida un tiempo muerto de carácter médico debe ser visto, en el terreno de juego y tan pronto como sea posible, por el médico asignado a la instalación deportiva.
- 21.4** En la división individual, si un jugador no puede continuar perderá el partido (ref. 10.4.4 / 10.4.8).
- 21.5** En la división de equipos, si un jugador no puede continuar debido a una enfermedad, el parcial en curso debe terminarse sin la/s bola/s de ese jugador que quede/n por lanzar. Un sustituto solo puede entrar en ese partido entre parciales (ref. 6.19 y 10.4.5).
- 21.6** En la división de parejas BC3 y BC4, si un jugador no puede continuar debido a una enfermedad, el parcial en curso debe terminarse sin la/s bola/s de ese jugador que quede/n por lanzar. Si su compañero aún tiene bolas para jugar, puede tirarlas en su tiempo. En Parejas BC3, si es el jugador CP quien no puede continuar y no hay un sustituto CP, el partido no podrá continuar. Una sustitución sólo puede tener lugar entre parciales (ref. 6.19). Si no hay un sustituto CP, el partido se perderá (ref. 10.4.8), a menos que el jugador no pueda continuar en el último parcial. En este caso, ese competidor no pierde el partido. Si la situación ocurre en el último parcial, y aún tienen que jugar un parcial de desempate, ese competidor perderá el partido si no hay ningún sustituto CP.
- 21.7** En la división de parejas, si se pide un tiempo muerto de carácter médico para un Auxiliar, los jugadores podrán compartir un Auxiliar para el resto del parcial. Una sustitución debe tener lugar entre parciales. Si no hay un sustituto en el terreno de juego, los jugadores necesitarán compartir el Auxiliar durante el resto del partido. En los partidos individuales, si al jugador le quedan bolas por jugar en ese parcial y no puede lanzarlas sin la ayuda de su Auxiliar, éstas serán consideradas bolas perdidas.
- 21.8** En la competición de BC3, durante el plazo de 10 minutos de tiempo médico, los Auxiliares no pueden mirar hacia el terreno de juego. El jugador debe ser atendido por un médico que, si es necesario, podrá ser ayudado en la comunicación por el Auxiliar del jugador.
- 21.9** En la división de Equipos, si el jugador que tiene que lanzar la Bola Blanca es descalificado, o bien enferma y no puede continuar y no hay sustitutos, la Bola Blanca será lanzada por el jugador que debería lanzarla en el siguiente parcial.
- 21.10** En un equipo, si un jugador no puede participar en los siguientes partidos (sólo por razones médicas) y no hay sustituto, el Equipo puede continuar compitiendo con dos (2) jugadores que utilizarán únicamente cuatro (4) bolas.

Si el jugador que no puede continuar es el BC1, y no hay sustituto BC1, el partido puede seguir adelante sin el jugador BC1.

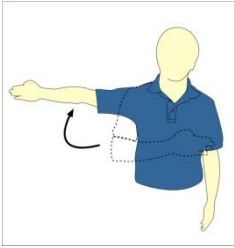
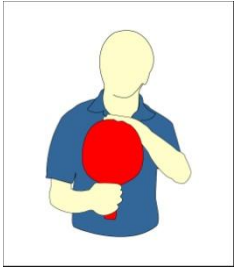
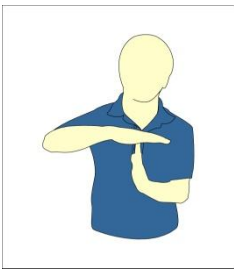

21.11 Si un jugador continúa pidiendo un tiempo muerto de carácter médico en los siguientes partidos, el TD, con el asesoramiento de un médico y un representante del país del atleta, determinará si ese jugador debería ser retirado del resto de la competición. En categorías individuales, si un jugador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

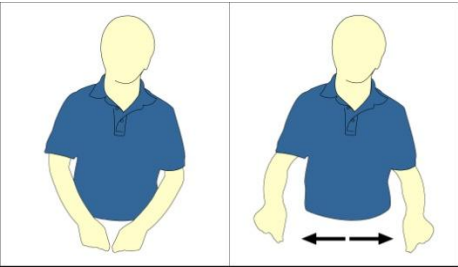
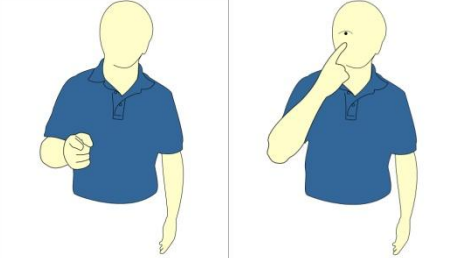
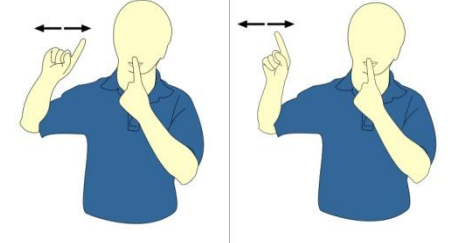
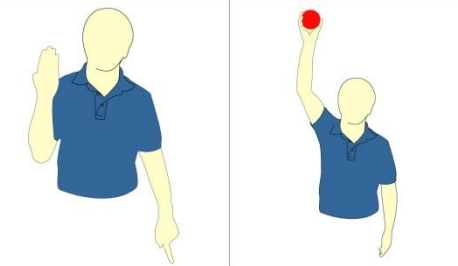
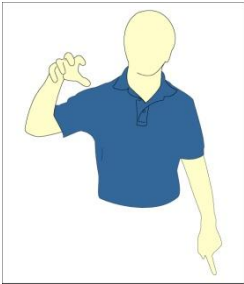
BISFed reconoce que pueden surgir algunas situaciones que no se han tratado en este manual. Estas situaciones serán resueltas a medida que se presenten con el asesoramiento del Delegado Técnico y/o el Árbitro Principal de la Competición.

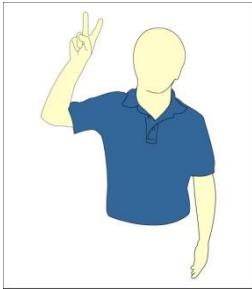
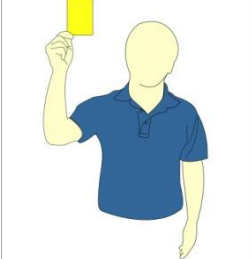
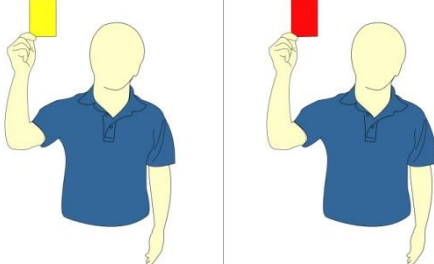
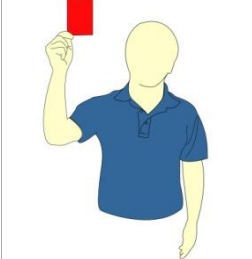

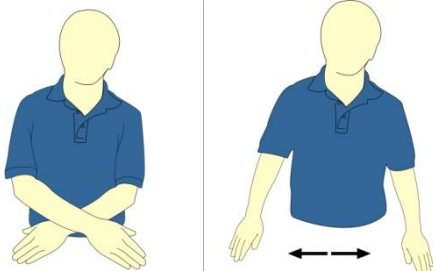
Las siguientes páginas (Anexos 1, 2 y 3) contienen el Lenguaje de gestos que será utilizado por los Árbitros, una explicación sobre el Procedimiento de Protesta y un Esquema del Terreno de Juego. Los gestos han sido desarrollados para ayudar a entender ciertas situaciones tanto a árbitros como jugadores.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

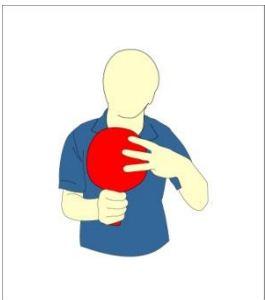
22. Anexo 1 – Lenguaje de gestos / señales del Árbitro

Lenguaje de gestos / señales del Árbitro

Situación a señalar	Descripción del gesto	Gesto a realizar por el Árbitro
<p>Indicación para lanzar la Bola Blanca o las bolas de calentamiento</p> <p>Reglas: 6.4 6.5</p>	<p>Mover la mano indicando el lanzamiento</p>	
<p>Indicación de qué color debe lanzar</p> <p>Reglas: 6.7 6.8 6.9</p>	<p>Mostrar el color de la pala de acuerdo con el color del competidor que debe jugar</p>	
<p>Tiempo muerto</p> <p>Regla: 13.5</p>	<p>Poner la palma de la mano sobre los dedos de la otra mano, que están en línea vertical (dibujando una T), y decir qué competidor lo ha pedido. (Ejemplo: tiempo muerto para nombre del jugador, equipo, país, color)</p>	
<p>Sustitución</p> <p>Regla: 6.19</p>	<p>Rotar un antebrazo alrededor del otro</p>	


<p>Medición</p>	<p>Poner una mano al lado de la otra, y apartarlas como si se estuviera utilizando un metro</p>	
<p>Preguntar si quieren entrar al campo</p> <p>Regla: 7.6</p>	<p>Señalar a los jugadores y luego señalarse el ojo</p>	
<p>Comunicación inadecuada</p> <p>Reglas: 11.1.3 13</p>	<p>Señalarse la boca y mover el dedo índice de la otra mano de forma lateral</p>	
<p>Bola fuera</p> <p>Regla: 6.13</p>	<p>Señalar la bola y levantar el antebrazo verticalmente con la mano abierta y su palma hacia el cuerpo del Árbitro, y decir: Bola fuera. Entonces levantar la bola que salió fuera</p>	
<p>Retirada de bola</p> <p>Reglas: 10.3 11.2 11.4</p>	<p>Señalar la bola y levantar el antebrazo poniendo la mano cóncava antes de coger la bola (cuando sea posible!!)</p>	

<p>2 bolas de penalización</p> <p>Reglas: 10.2 11.1 11.2 11.3</p>	<p>Levantar dos dedos (en forma de V)</p>	
<p>Amonestación</p> <p>Reglas: 10.4 11.3</p>	<p>Mostrar la tarjeta amarilla por la amonestación</p>	
<p>Segunda amonestación y su consecuente descalificación</p> <p>Regla: 10.4</p>	<p>Mostrar la tarjeta amarilla y después la roja</p>	
<p>Descalificación</p> <p>Reglas: 10.4 11.6</p>	<p>Mostrar la tarjeta roja</p>	
<p>Penalizaciones que se anulan mutuamente</p> <p>Regla: 10.2.6</p>	<p>Levantar verticalmente ambos pulgares</p>	
<p>Final del parcial / Final del partido</p> <p>Regla: 6.10</p>	<p>Cruzar los brazos estirados y separarlos</p>	

<p>Puntuación</p> <p>Regla: 7</p>	<p>Poner los dedos sobre el correspondiente color de la pala para señalar el resultado (En el ejemplo: 3 puntos para rojo)</p>	
---------------------------------------	--	--

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

Gestos / señales para el Juez de Línea

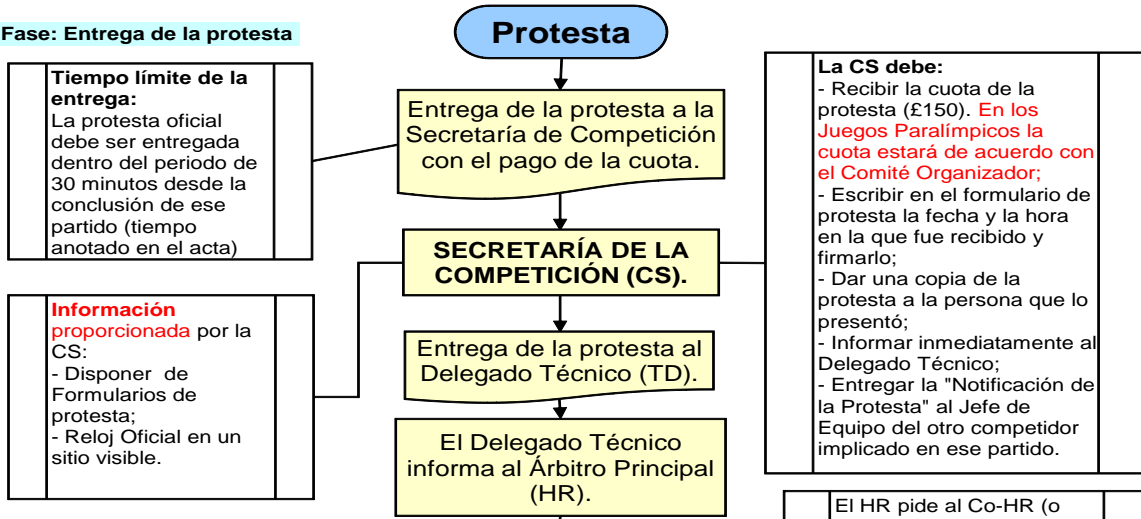
Situación a señalar	Descripción del gesto	Gesto a realizar por el Juez de Línea
<p>Para llamar la atención del Árbitro</p>	<p>Levantar el brazo</p>	

Diseñadora gráfica: *Francisca Sottomayor*

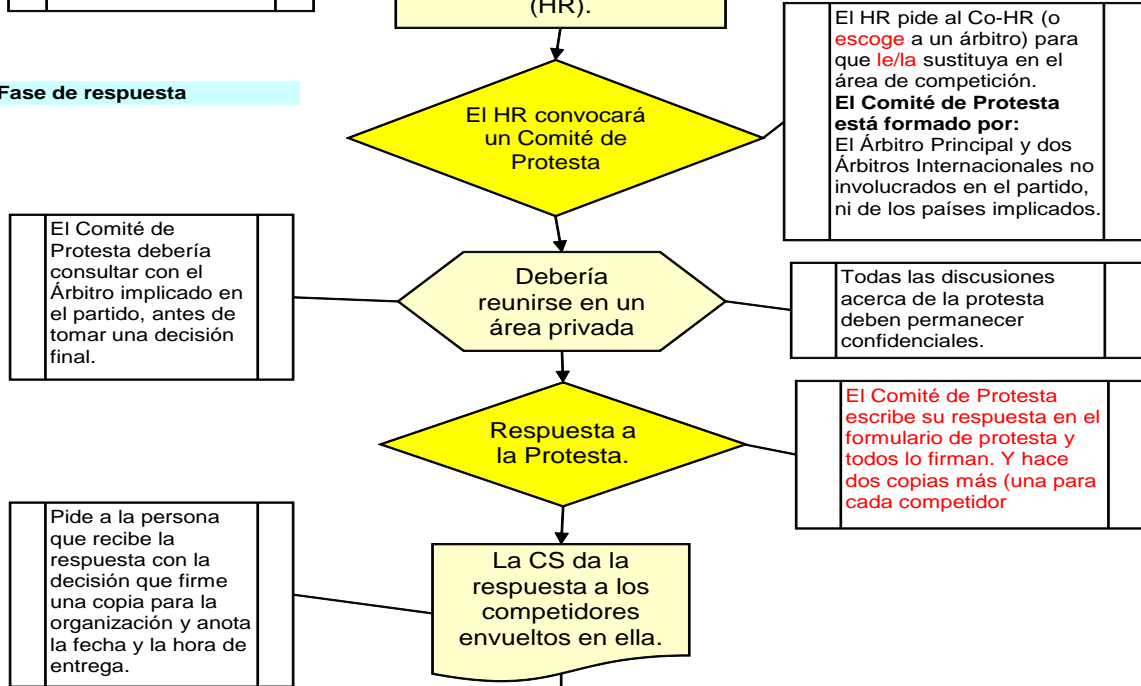
23. Anexo 2 - Protestas

PROCEDIMIENTO DE PROTESTA

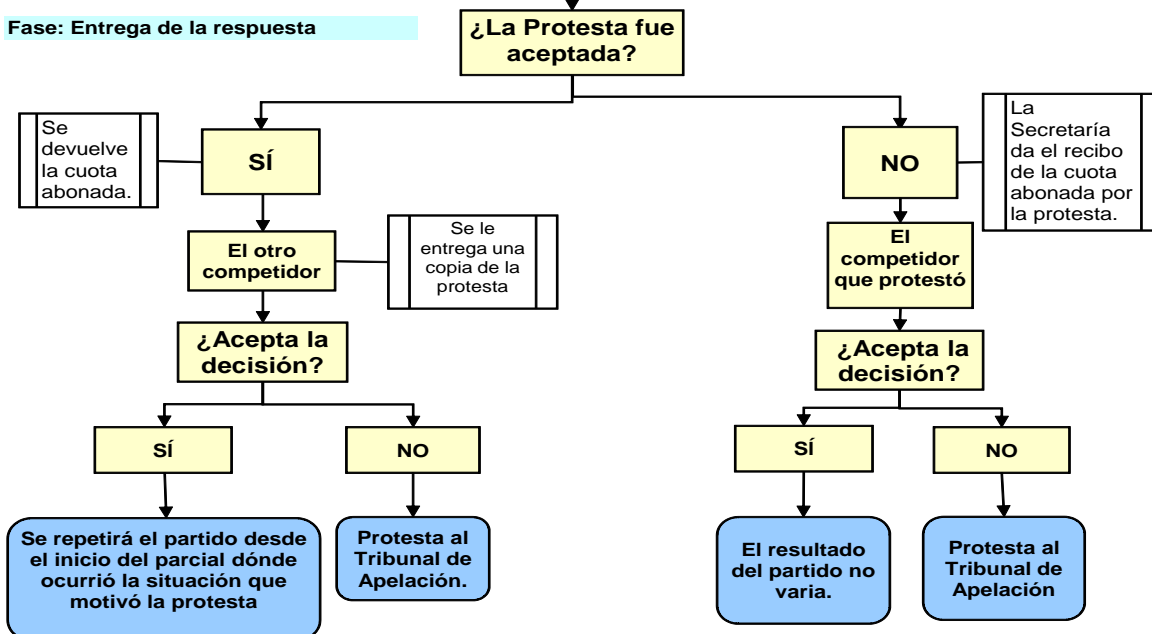
Fase: Entrega de la protesta



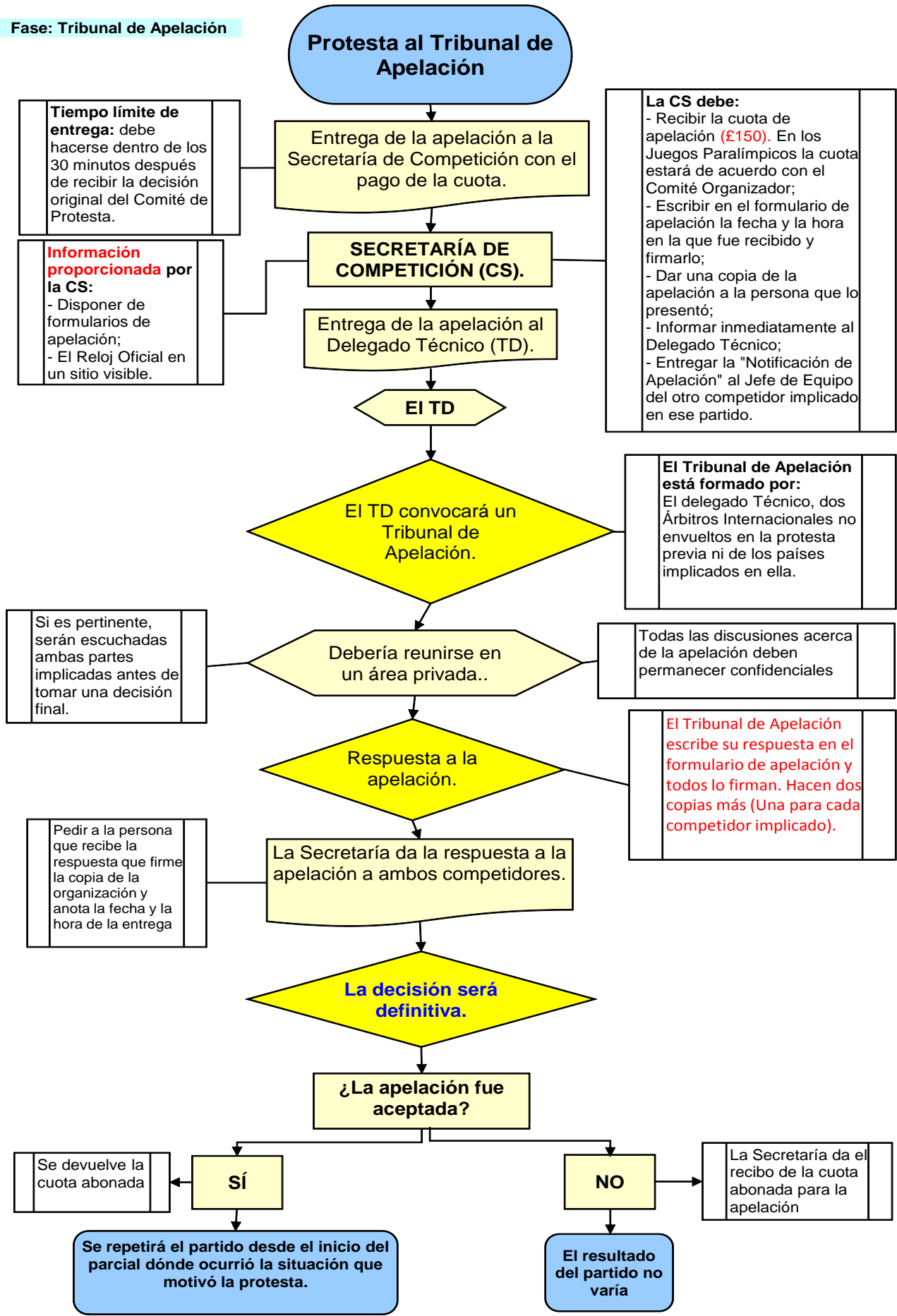
Fase de respuesta



Fase: Entrega de la respuesta



Fase: Tribunal de Apelación



24. Guía para el Procedimiento de Protesta

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

Notificación de Protesta

Esta notificación es para informar al Jefe de equipo de _____(nombre del país), que el partido jugado entre _____ y _____ (nombre de los jugadores o países) en ___/___/___ (poner fecha), a las _____ (hora del partido) en la división _____, ha sido protestado por _____ (nombre) de _____ (País).

Breve explicación de la protesta:

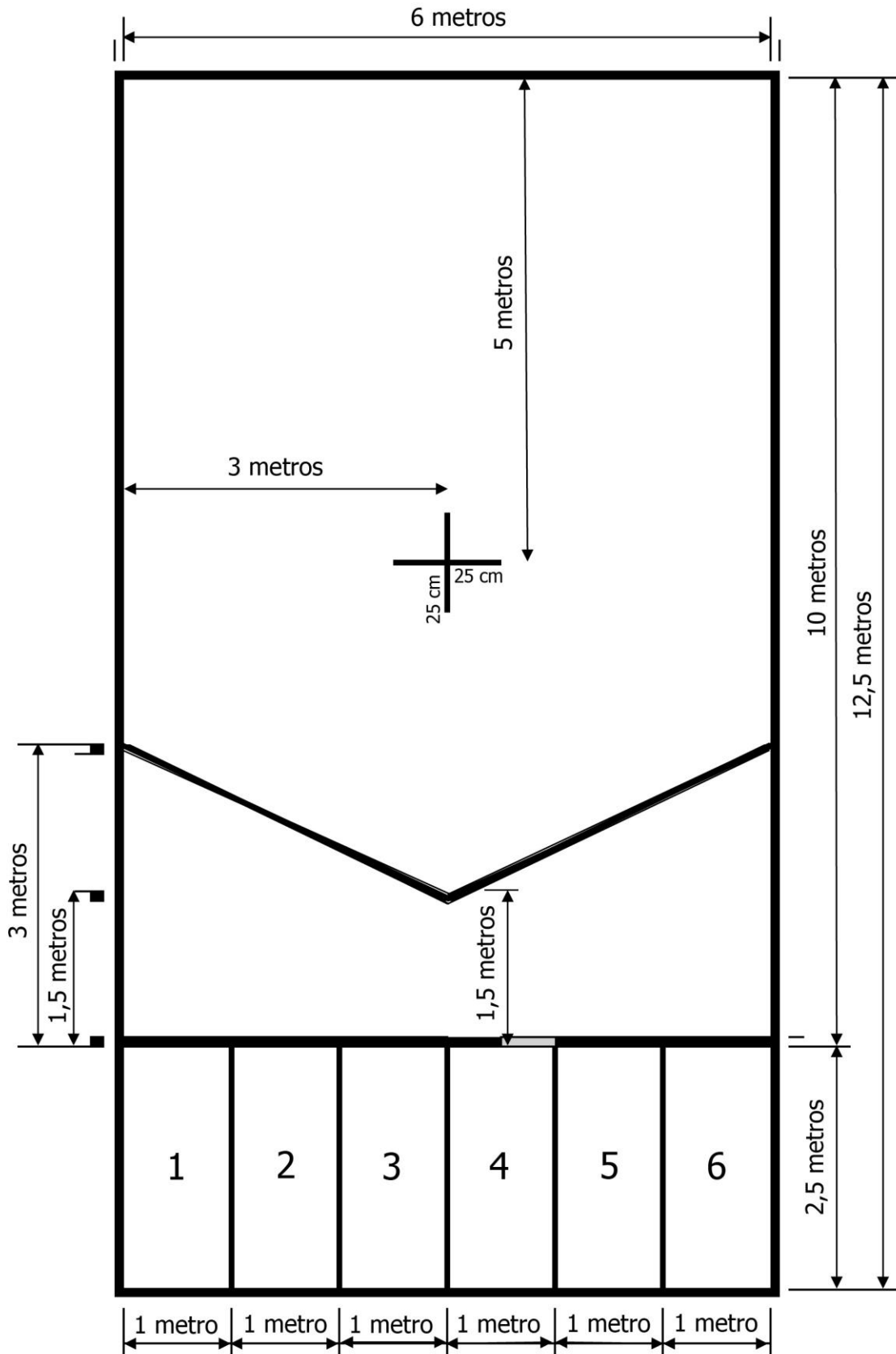
Entregada a las: _____ h _____ m, del día ___/___/___ (poner fecha),

Entregada por: _____

Recibida por: _____

25. Anexo 3 – Terreno de Juego

ESQUEMA DEL TERRENO DE JUEGO



26. Glosario de Términos

Abreviación	Descripción
BISFed	Federación Internacional del Boccia - (Boccia International Sport Federation)
CP	Parálisis Cerebral - (Cerebral Palsy)
CS	Secretaría de Competición – (Competition Secretariat)
e.g.	Por ejemplo - (latin <i>exempli gratia</i> means <i>for example</i>)
FOP	Área de Competición - (Field of Play)
HOC	Comité Organizador Anfitrión - (Host Organizing Committee)
HR	Árbitro Principal - (Head Referee)
i.e.	En otras palabras - (latin <i>id est</i> - means in other words)
IPC	Comité Paralímpico Internacional - (International Paralympic Committee)
TD	Delegado Técnico - (Technical Delegate)